

TILBURGSE

MSX

GEBRUIKERSGROEP

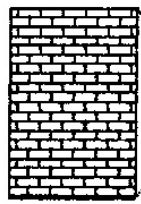
BITS

|||| de
jaargang

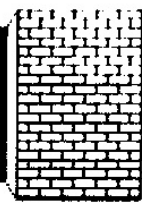
nr:

3456

o o o o o o



MSX-DAG!



Op zaterdag 16 september organiseert de MSX
GEBRUIKERSGROEP TILBURG een grote MSX-DAG.

Kom dit zien!



MSX 2+!!



M
S
X

DEMONSTRATIES - KOOPJES



NIEUWTJES



Datum: Zaterdag 16 september '89.

Adres: Kwaadeindstraat 127 Tilburg

Tijd: 10.30 tot 17.00 uur.

Prijs: 2.50 p.p. Info: 013-703679



Open dag MSX Gebruikersgroep Tilburg.

Alle leden van onze vereniging hebben een poosje geleden al informatie ontvangen over de grote OPEN DAG die de vereniging op 16 september aanstaande gaat organiseren. Inmiddels hebben 14 MSX-verenigingen en bedrijven zich

ingeschreven voor deze dag, dus het beloofd een groot spektakel te worden. Op deze dag zijn een groot aantal nieuwe dingen te zien, en te koop, o.a.: MSX2+, Hard-disk 20 Mb, MSX-dos versie 2.20, Basic Compiler, de nieuwe basic, en nog veel meer! Kom dus ook naar deze dag, en breng kennissen mee!

.BITS.

inhoud

TIPS	4
.....	
BIJ XANADU/DAGONSAYER	
.....	
MEDEDELINGEN	6, 19
.....	
AGENDA, MSX BEURZEN, MCC, TE KOOP	
.....	
FABELS	8
.....	
RONDE DE MSX 2+	
.....	
MSX 2+ LISTING	11
.....	
MUZIEK	
.....	
KEN UW GEREEDSCHAP	12
.....	
VERVOLG INSTALLEREN WORDSTAR: DE PATCHER	
.....	
DISKDRIVE	15
.....	
DUBBELZIJDIGE DISKDRIVE AANSLUITEN	
.....	
LISTINGS	16
.....	
BREUKEN, KALENDER	

kolofon

BITS

Onafhankelijk mededelingenblad van de Tilburgse MSX gebruikersgroep.

REDAKTIE

Rolf Bijl
Marjo Mertens

VORMGEVING

Marjo Mertens

REDAKTIE-ADRES

Azuurweg 92
5044 KD TILBURG 013/634251

SEKRETARIAAT

Borculolaan 35
5043 ZP TILBURG 013/703679

GIRO/BANK

GIRO: 5728841
AMRO: 49 46 51 733
t.n.v. MSX Gebruikersgroep
TILBURG

TIPS

Rolf Bijl

BIJ XANADU / DRAGONSLAYER II

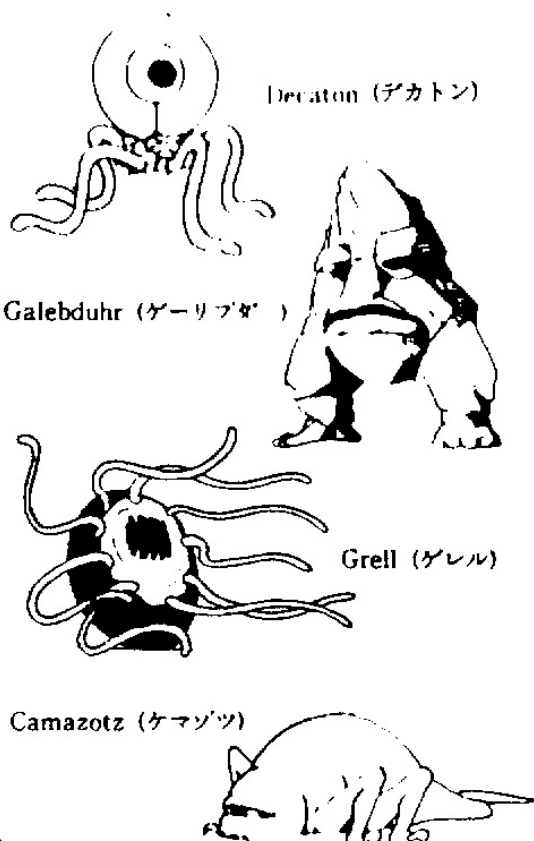
XANADU oftewel DRAGONSLAYER II is een moeilijk spel. Bij dit spel kan je in het begin al een fout maken (die je niet door hebt), waardoor je het nooit zal kunnen uitspelen. Daarom wat tips om je op weg te helpen. Verder voor de gevorderde spelers ook een aantal tips. Met deze tips kan je (hopelijk) veel, alleen niet het spel uitspelen. Dat zou namelijk een hoop spelmeeuwde wegnemen en dat is zonde van het spel!

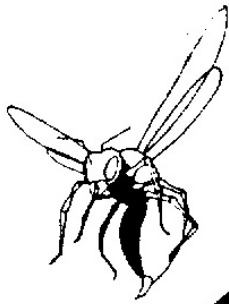
BEGIN

In het begin van het spel moet je bepaalde eigenschappen van de held kopen. Het verstandigste is om deze eigenschappen evenredig te verdelen, bijvoorbeeld: allemaal 30. Wat je over hebt kun je naar eigen keuze ergens toevoegen. Geef niet alle punten aan STR, want dat kan je gemakkelijk tijdens het spelen erbij krijgen. Tevens is er een potje dat STR tijdelijk kan verhogen.

BELANGRIJK

Als je door de eerste gangen gekomen bent kom je in een ondergrondse ruimte met winkels. In het begin is het belangrijk dat je de voedselvoorraad goed in de gaten houdt. Ook belangrijk is, en dit geldt voor alle levels, dat je zowel met je zwaard als met je



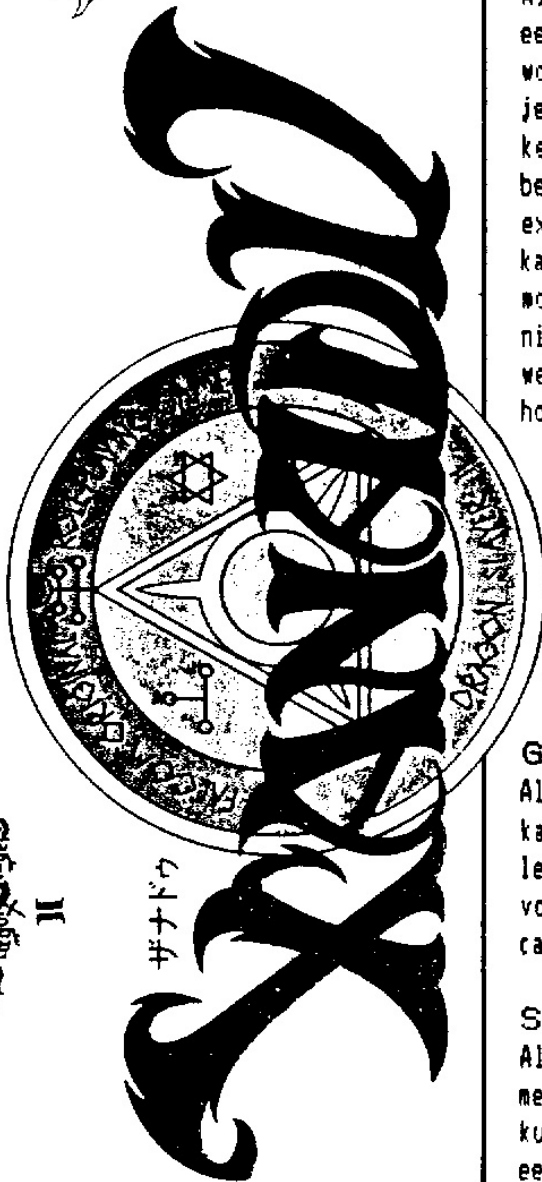


Hornet (ホーネット)



II

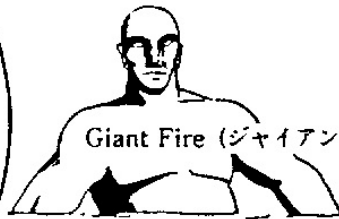
ザナドゥ



magic vecht Zodoende worden de vechter en de magiër sterker. Als er maar één sterk is zal je *nooit* het einde van het spel bereiken!

TEMPEL

Als je genoeg experience hebt kun je een tempel ingaan om bevorderd te worden. Houd er wel rekening mee dat je dan 66k meer voedsel gaat gebruiken. Als je de tempel niet kunt betreden heb je karma verzameld of experience te weinig. Hoe je aan deze karma komt moet je zelf uitzoeken (je moet weten hoe je er aan komt, om het niet te krijgen!). De karma kan je wel weer weggrijpen, maar dat is vaak een hopeloze zaak.



Giant Fire (ジャイアントファイヤー)

GRATIS SAVEN

Als je gratis wil save ga dan een kasteel in of ga naar een volgend level. Dit gratis saven geldt alleen voor de geheugen chip, niet voor de cassette.

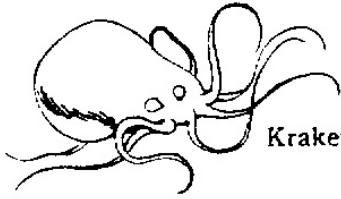
SPULLEN

Als je wat verder bent gekomen heb je meestal te veel spullen; deze spullen kun je altijd weer verkopen. Als je een speciaal item wilt zul je weer terug moeten naar het begin. In de

allereerste gangen, die onder de stad liggen, is een winkel waar je items kunt kopen en verkopen. Maar let op, de verkoopster kijkt eerst hoeveel geld je hebt en vraagt dan ongeveer dit bedrag. Het minimum voor de meeste items is 10000 gold. Het speciale potje om in de winkel spullen goedkoper te krijgen werkt bij deze verkoopster niet!

KASTELEN

De kastelen die je tegenkomt zitten wat ruïne betreft vreemd in elkaar. Je kunt dus wel een kaart maken, maar veel zin heeft dit niet. Overigens er is een kasteel, in een hoger level, waar je niet zonder een mantel uit kan komen.



Kraken (クラークン)

LAATSTE TIP

Als je voldoende experience hebt om bevorderd te worden, kun je in plaats van naar een tempel ook naar de koning in de stad gaan. Het voordeel is dat je dan zelf kunt bepalen welke eigenschap toeneemt.

Ik hoop dat de spelers van XANADU d.w.v. deze tips een stuk verder in het spel kunnen komen. XANADU is een moeilijk (en tevens mooi) spel dat veel degelijk valt uit te spelen.

agenda

WORKSHOP

.....
20 AUGUSTUS 13.30-17.00 (THEMA 12.00)

10 OKTOBER 19.30-23.00

!EXTRA!

29 OKTOBER 13.30-17.00 (THEMA 12.00)

16 NOVEMBER 19.30-23.00

17 DECEMBER 13.30-17.00 (THEMA 12.00)
.....

PLAATS:

CAFE-RESTAURANT 'BOERKE MUTSAERS'
VIJVERLAAN 2 te TILBURG
(BIJ STATION TILBURG-WEST)

!VERVALLEN!

OPEN DAG

17 SEPTEMBER 13.30-17.00
.....

!MSX DAG!

MSX DAG
MSX DAG
MSX DAG

MSX DAG

16 SEPTEMBER

10.30-17.00 UUR
.....

PLAATS:

KVAADENINDUSTRAAT 127 te TILBURG

主な仕様

CPU

使用プロセッサ	Z-80A相当
クロック周波数	3.58MHz
WAIT	CPU 1M サイクル時に1WAIT
割り込み	実質クロック周波数3.3MHz マスクブル割り込み
リセット	Z-80A モード0 モード1 モード2 能 電源投入/手動 メモリー内容は保持

メモリー

メインメモリー	64KバイトRAM実装
ビデオメモリー	128KバイトRAM実装
BASIC-ROM	MSX2+ BASIC 80Kバイト DISK-BASIC 16Kバイト MSX-MUSIC 16Kバイト
内蔵のカレンダーと時計	データバックアップ機能付き

サウンド機能

PSG	8オクターブ専用私用TTLノイズ
FM音源	同時発音
	FM音源専用音色

日本語処理部

インターフェース仕様	MSX-JE
漢字フォント	第一水準 2965 第二水準 3384 非漢字・記号 記号194、英数 88、カタカナ86、ギリシャ文字50、 約15万語(基本語約6万語、複合語約 約200語(漢字4文字、読み4字)、デ 機能付き
辞書	
ユーザー辞書	
学習機能	データバックアップ機能付き

.BITS.

FABELS

ROND DE MSX 2+

Rolf Bijl

Afgelopen tijd is er weinig gepubliceerd over de MSX 2+. De verschenen artikelen bevatten een hoop fabels. Aan de hand van eigen bevindingen wil ik deze fabels uit de wereld helpen. Hierdoor zal hopelijk een reëel beeld ontstaan van de MSX 2+.

MSX GIDS

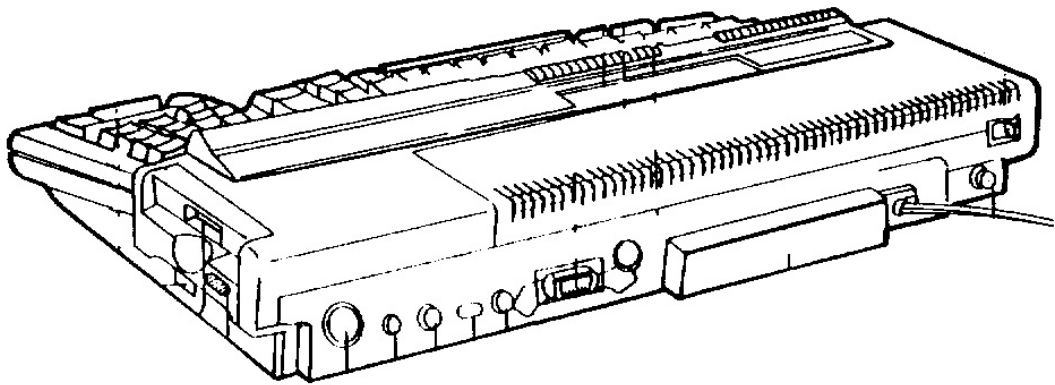
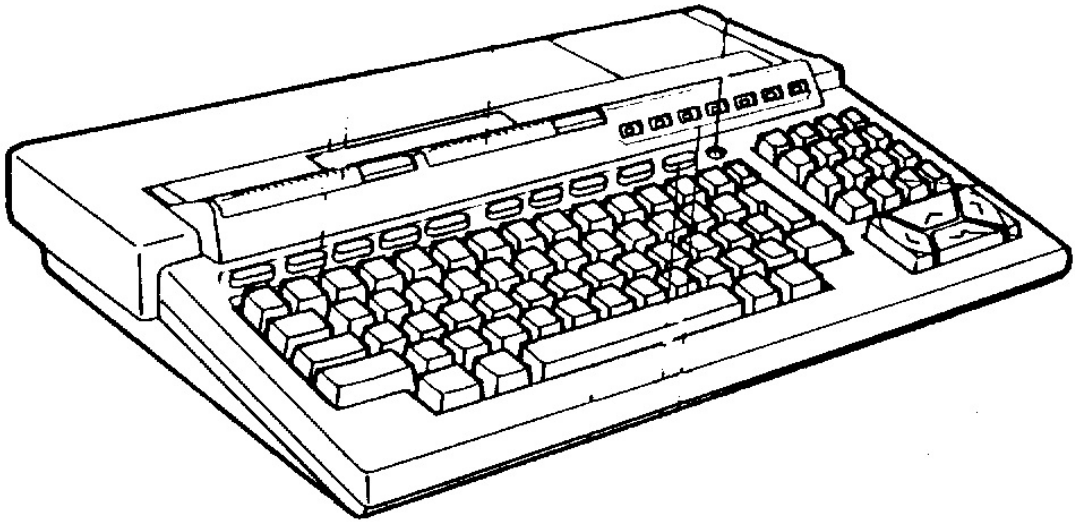
De MSX GIDS (nr 22, 89) heeft tot nu toe nog weinig gepubliceerd. Het enige wat er verschenen is, is dat men *denkt* dat de MSX 2+ niet naar Nederland zal komen. Dit is niet waar. Het MSX Centrum te Amsterdam heeft een aantal MSX 2+ computers naar Nederland gehaald en in de laatste maanden van het jaar komen er nog een paar.

MSX INFO

In de MSX INFO (nr 1, 89) verscheen het verhaal dat de MSX 2+ kan digitaliseren. Dit verhaal is gebaseerd op de uitgebreide video commando's die ingebakken zitten in de de MSX basic versie 3. Nu wil het feit dat de MSX 2+ geen video-ingang heeft, dus hoe men wil digitaliseren is mij een compleet raadsel. Overigens alle video

commando's van de MSX 2 zullen op elke MSX 2 geen foutmelding geven, ze doen natuurlijk niets. Het verhaal dat men nog geen beeld had gedigitaliseerd, kwam volgens de INFO omdat het video signaal van de Japanse tv anders is dan de Europese TV. Dit is waar, maar het beeld is snel aan te passen door het commando VDP(10). Een ander sterk verhaal is dat de computer twee keer zo snel is. Dit is niet waar, de processor is nog steeds dezelfde (280A), maar het aantal interrupts, dit zijn wachtlussen die gebruikt worden als we een uitgang van de computer willen gebruiken (b.v. een printer of een diskdrive), zijn minder geworden. Dus de afhandeling van de uitgangen is iets sneller, maar zeker geen twee keer. Tevens zal de computer ook iets sneller lopen, omdat deze werkt met 60Hz in plaats van 50Hz. Dit is echter een heel klein verschil. De video processor is wel echt sneller

MSX 2+



.BITS.

geworden. De snelheid was 10MH en is nu 20MH. Men zou denken dat de snelheid van beeldafhandeling dan twee maal zo snel is geworden, maar dat is niet juist, omdat de beeldsnelheid niet evenredig toeneemt met de snelheid van de video processor. Dit verschijnsel kan men goed waarnemen als we een MSX 2 en een MSX 2+ naast elkaar zetten, in beide computers TASWORD II indraaien en dan een lange bewerking laten uitvoeren.

Bijvoorbeeld: Neem een tekst van 500 regels en laat het programma het woord 'de' vervangen door het woord 'deze', dan is te zien dat de MSX 2+ de MSX 2 inhaalt.

MSX DOS

Dit tijdschrift (nr 30, 31, 89) heeft het grootste artikel aan de MSX 2+ gewijd dat ik gezien heb. Tevens staan hier ook de meeste fabels in. Nu had ik gehoopt dat men deze fabels zelf zou onderkennen en in het volgende nummer zou vermelden. Dit is niet gebeurd. Wel is men nu helemaal vóór de MSX 2+ en dat was men niet in het voorafgaande nummer, toen probeerde dit blad de MSX 2+ af te kraken. Nu vind ik een kritische noot positief, geen enkele computer is ideaal, maar het moet wel op feiten zijn gebaseerd. Een voorbeeld: in de eerste alinea wordt ons verteld, dat de snelheid van de computer geregeld kan worden; twee alinea's verder wordt als nadeel

aangegeven dat de computer te snel is (!?) Dit in verband met de 60Hz in plaats van 50Hz. Mijn eerste gedachte was zet de snelheidsregelaar dan zodanig dat de snelheid wel goed is. Een ander voorbeeld: men kan geen extra registers vinden bij de video processor. Nu ken ik totaal geen Japans, maar uit de handleiding bleek al snel dat er extra registers waren. Het eerste register loopt bij de MSX 2 van 0 t/m 24 en bij de MSX 2+ van 0 t/m 28. Het eigenaardige van deze registers is dat bijvoorbeeld VDP(27) ook werkt op de andere screens. Tevens is met het statement BASE zo het startadres van de video tabellen te vinden van screen 10 t/m 12. Een ander voorbeeld: men vindt het moeilijk om in screen 10 t/m 12 in Basic te programmeren. Voor mij niet zo moeilijk, je moet alleen wel weten hoe je dit moet doen. Tevens zegt MSX DOS dat bij programmeren in Basic, het beeld even grof is als in screen 3. Dit lijkt wel zo, maar elk blokje dat je ziet kan meerdere kleuren bevatten. De kleuren worden als volgt opgebouwd: voor elke pixel heb je drie kleuren tot je beschikking. Deze kleuren kan je in sterkte wisselen. Plaats deze kleuren in een pixel om ze te mengen en er ontstaat een kleur in die pixel. Nu vormt een combinatie van 2, 3 of vier pixels iedere keer weer een andere kleur. Het aantal combinaties kan je uitrekenen, maar er zitten dubbele kleuren in, en bij een bepaalde combinatie krijg je twee of

drie kleuren in een vakje. Al met al was het artikel een combinatie van fabels en negatieve klanken. De negatieve klanken zijn in het laatste nummer veranderd in zeer positieve klanken. Mooie foto's van de beeldkwaliteit van de MSX 2+ worden getoond; er is zelfs een foto bij uit 'eigen' keuken, die 4096 kleuren toont. Laat ik deze listing nu ook hebben, niet uit eigen keuken, maar uit een Japans blad!

OMBOUWEN

Een verhaal dat steeds de kop opsteekt is, dat men de MSX 2 kan ombouwen naar een MSX 2+. Wat van dit verhaal precies waar is weet ik niet, maar wat ik er over gelezen heb gaat het er alleen maar om de video processor om te bouwen. En daardoor heb je nog geen MSX 2+. Het eigenaardige is dat men niet weet wat er precies in de MSX 2+ zit en toch wil gaan knutselen. —

LISTING MSX2+

```
10 _MUSIC(0,0,9)
20 DIM TX(15):DEFINT=VARPTR(TX(0))
30 GOSUB 1000
40 _VOICE COPY (TX,063)
50 PLAY #2,"t60063v15o4cdefgab"
```

```
60 END
1000 '
1010 READ D$:FOR I=0 TO 7:POKE FNT+
I,ASC(MID$(D$+" ",I+1,1)):NEXT
1020 READ D:POKE FNT+8,D\256:POKE FNT
+9,D MOD 256
1030 READ A,D:POKE FNT+17,63-A:POKE FNT
+10,(15-D)*2
1040 FOR I=0 TO 1
1050 A=0:FOR J=0 TO 3:READ D:A=A+D*2*(
7-J):NEXT:READ D:POKE FNT+16+I*8,A+1
5-D
1060 READ D:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+(3-D
)*64:POKE FNT+17+I*8,A
1070 FOR J=0 TO 1:READ A,D:A=(15-A)*1
6+(15-D):POKE FNT+18+J+I*8,A:NEXT
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 :
1110 '
1120 DATA "elpiano"
1130 '
1140 DATA 12
1150 '
1160 '
1170 DATA 45,7
1180 '
1190 DATA 1,0,0,1
1200 '
1210 DATA 14,1
1220 '
1230 DATA 5,14,0,0
1240 '
1250 '
1260 DATA 0,0,0,0
1270 '
1280 DATA 14,0
1290 '
1300 DATA 0,11,4,0
```

.BITS.

ken uw gereedschap

VERVOLG INSTALLEREN WORDSTAR DE PATCHER

Leo te Braake

Met WINSTALL heeft u Wordstar geleerd rekening te houden met uw eigen voorkeuren bij het tekstbewerken. U hebt uw hondje zogezegd braaf gedresseerd.

WINSTALL heeft de mogelijkheid, WORDSTAR nog veel gedetailleerder aan te passen aan uw meest geheime wensen (Inderdaad: we leren het hondje nu om te spinnen). Dit kan met de Patcher, die in Winstall zit.

Evenals spinnen heeft het Engelse woord Patch iets met textiel te maken. Een patch is een lapje. Je kunt daar b.v. een gat in je broek mee repareren. Als je veel kleine lapjes aan elkaar naait, kun je een spreid o.i.d. maken: Patchwork heet dat. Het is de moeite om patch en zijn samenstellingen eens in een gewoon E-N woordenboek op te zoeken...

Programmeurs verstaan onder patchen het aanpassen van een programma of file, niet door m.b.v. de oorspronkelijk gebruikte programmeertaal een wijziging aan te brengen, maar door een "zijdeurtje" het programma te veranderen: door hier en daar een klein stukje programma (enkele bytes) te veranderen, (te Patchen) worden foutjes verwijderd. Dit is broddelwerk

met de hand. Assembler-programmeurs gebruiken hiervoor hun Monitor-programma, waarmee ze het programma op byte-niveau kunnen bekijken of wijzigen.

De programmeurs van Wordstar hebben hun programma zo opgebouwd, dat het erg gemakkelijk door patchen veranderd kan worden. Niet omdat er veel gaten of weeffouten in zitten, maar omdat iedere gebruiker andere voorkeuren of een andere computer of printer heeft. Wordstar is erg dom, het weet bijna niks. Het heeft een heleboel gegevens nodig, en vindt die in een serie tabellen die allemaal bij elkaar voor in het programma staan. Het veranderen van die tabellen naar eigen voorkeur heet installeren.

Om dat veranderen voor iedereen

uitvoerbaar te maken, is er een apart programma voor geschreven: WINSTALL.COM. Dat is dus een ouderwetse Singer naaimachine. Dit programma stelt redelijk makkelijke vragen (zie vorige aflevering), en vervult uw wensen op tekstbewerkings gebied vrij volledig. WINSTALL zou echter zelf een veel te groot programma (een volautomatische Pfaff met allerlei borduursteken) worden, als ALLE tabellen door het vraag en antwoordspel zouden moeten worden bestreken.

Voor het aanbrengen van wijzigingen in Wordstar kun je daarom naast de mogelijkheden A t/m F en X van het MAIN INSTALLATION MENU van WINSTALL (de gietijzeren Singer dus) nog een andere, niet genoemde keuze maken: "+" (het PLUS-teken). Je belandt dan in een weinig gedocumenteerd gebied: het Patchen op byte-niveau. Gewoon naald en draad...

Om met dit patchen uit de voeten te kunnen, moet U 3 zaken weten:

- a. - Wat valt er nog ten goede te veranderen aan Wordstar, na het zorgvuldig beantwoorden van alle vragen uit het menu van WINSTALL?
- b. - Welke bytes moeten daarvoor gewijzigd worden, en wat moet er op die plekken dan wel komen?
- c. - Hoe krijgen we de juiste waarden voor de betreffende bytes op de juiste plaatsen?

We zullen deze vragen in een wat

andere volgorde behandelen:

1. *Wat staat op welke adressen en onder welke naam?*
2. *Wat is het effect van de betreffende waarden, in hoeverre KUNNEN ze gewijzigd worden?*
3. *Wat is de optimale waarde voor ons eigen doel?*
4. *Hoe kunnen we die gewenste waarden daar krijgen?*

WORDSTAR EN DE USER PATCH AREA

De programmabestand WordStar.COM (of hoe u uw versie ook mag hebben genoemd) is volgens de diskdirectory 18560 bytes groot. In Hexadecimaal is dat 488A. (In de rest van dit stuk wordt elk getal hexadecimaal bedoeld, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.) Als Wordstar wordt opgestart, komt de eerste byte van het programma te staan op adres 100, zoals elk .COM programma dat onder MSX-DOS of CP/M draait. De laatste byte staat dan op adres 488A + FF = 4989.

Het gebied (AREA) van het programma dat door u, de gebruiker of USER, gepatcht kan worden, heet de USER PATCH AREA; inderdaad knap gevonden... De USER PATCH AREA loopt van adres 100 tot en met adres 83A. De eerste Patch met een eigen naam begint op 18A. Hierbinnen staan 4 soorten gegevens:

- a. - Vlaggen. Een vlag is in de patcher

area een enkele byte groot. In programmeertermen is een vlag een signaal dat aangeeft of een bepaalde conditie wel of niet aanwezig is. Er zijn dan ook maar twee waarden voor een vlag nodig. Dit wordt bijna overal aangegeven door te kiezen uit de waarden 00 of FF.

b.- Values (Waarden). Ook deze beslaan een enkele byte. Waarden kunnen dan ook in principe variëren van 00 tot FF, wat de waarde ook mag voorstellen.

c.- Strings. Omdat strings lang en

kort kunnen zijn, stelt de eerste byte altijd de lengte van de eigenlijke string voor. Het eigenlijke deel kan daarom maximaal FF-1 = FE (decimaal 254) tekens lang zijn.

d.- Tabellen. Voor tabellen bestaat geen vaste lengte, of lengte van een onderdeel van de tabel. Wel heeft elke tabel een regelmatige structuur, die bij enige bestudering best te ontdekken valt. Een hulpmiddel om te studeren komt verderop aan de orde.

Vervolg in de volgende BITS

=====

Patcher-Area Wordstar
Tabel 5: DELAYS

label	adres	omschrijving	inhoud
	V3.3	v3.3	
DELCUS	028E	02AE delay after cursor positioning	0A
DELMIS	028F	02AF delay after misc.other functions	05
DEL1	02AF	02CF short delay-highlight crsr blink on	03
DEL2	02B0	02D0 short delay-highlight crsr blink off	09
DEL3	02B1	02D1 medium delay-time to prefix menu's	19
DEL4	02B2	02D2 long delay-time for msg displays	40
DEL5	02B3	02D3 delay until screen redisplay/refresh	09

De eerste twee delays dienen om te zorgen, dat de diverse onderdelen van de hardware niet over elkaar struikelen. Bij MSX kunt u ze fors inkorten, hoewel u er weinig van zult merken. De volgende vijf delays merk je wel degelijk. Ze kunnen allemaal korter, maar over het algemeen zal het verstandig zijn de onderlinge verhoudingen ongeveer te handhaven. Een delay mag niet op 0 worden gezet: 1 is het minimum.

.BITS.

DUBBELZIJDIGE DISKDRIVE

A. Louer

De mogelijkheid om een dubbelzijdige diskdrive zonder interface aan te sluiten op deze computers is mogelijk. Er is een versie, de VG 8235/00 daar moet ook de disk-ROM van aangepast worden, maar de mogelijkheid is er om dit te realiseren. Ik heb me de afgelopen weken bezig gehouden met dit probleem. Dat het op de 8235 kon stond als een paal boven water, want de 8235 heeft aan de achterkant een EXT FDD slot zitten, ook vraagt de 8235 bij het formatteren van de b schijf of het enkel of dubbelzijdig moet. Aangezien de 8235 een enkelzijdige drive heeft vroeg ik me af waarom. Dus ben ik maar eens aan het bellen gegaan en wat boeken nageslagen en kwam tot de volgende slotsom. Toen Philips de 8235 wilde uitbrengen waren de andere merken en Philips zelf met een losse dubbelzijdige diskdrive bezig (van deze drive zijn er maar een paar op de markt gekomen aangezien er te veel problemen waren). Omdat men een enkelzijdige diskdrive aan de 8235 had toegekend zat men met een probleem dat vlug was opgelost, maar het was wel een dure oplossing men herschreef de disk-ROM (vandaar dat de 8235/00, deze was al op de markt, niet heeft) Er zijn verschillende mogelijkheden om onze MSX van een dubbelzijdige diskdrive te voorzien.

VG 8235

De VG 8235 kan intern en extern. Om de computer van een externe te voorzien is relatief gemakkelijk. Deze mogelijkheid kan in een dag of twee gerealiseerd zijn. Er zijn twee mogelijkheden met interne voeding of externe voeding (de externe komt dan van de computer). De diskdrive intern is iets moeilijker, omdat men dan ook de interne disk-ROM moet vervangen en nog een paar dingen intern moet veranderen, maar het is mogelijk.

VG 8245

We praten dan over een externe, want deze computer heeft al een dubbelzijdige drive. Ook hier weer de twee mogelijkheden, net zoals bij de 8235 interne en externe voeding. Tot slot we praten hier over diskdrive's zonder interface, want daar gaat het net om, zonder interface is de drive veel sneller.

.BITS.

LISTINGS

BREUKEN

```

10 CLS:KEY OFF
20 LOCATE 10,10:PRINT"*** breuken ***":F
OR X=1 TO 500:NEXT X
30 CLS
40 INPUT"geef teller 1";A
50 INPUT"geef noemer 1";B
60 INPUT"geef bewerking (+,-,*,/)";C$
70 INPUT"geef teller 2";C
80 INPUT"geef noemer 2";D
90 A=INT(A):B=INT(B)
100 C=INT(C):D=INT(D)
110 IF C$="*" THENX=A*C:Y=B*D
120 IF C$="/" THENX=A*D:Y=C*B
130 IF C$="+" THENX=(A*D)+(C*B):Y=B*D
140 IF C$="-" THENX=(A*D)-(C*B):Y=B*D
150 XX=X:YY=Y
160 IF YY=0 THENX=X/XX:Y=Y/XX:GOTO 190
170 T=XXMODYY:XX=YY:YY=T
180 GOTO 160
190 AA=LEN(STR$(A)):BB=LEN(STR$(B)):CC=L
EN(STR$(C)):DD=LEN(STR$(D)):XX=LEN(STR$(
X)):YY=LEN(STR$(Y))
200 CLS
210 PRINT A;:IF AA<BBTHEN FOR U=1 TO BB-
AA:PRINT " ";:NEXT U
220 PRINT " ";:PRINT C;:IF CC<DDTHEN FOR
U=1 TO DD-CC:PRINT " ";:NEXT U
230 PRINT " ";:PRINT X;:IF XX<YYTHEN FOR
U=1 TO YY-XX:PRINT " ";:NEXT U
240 PRINT:IF AA=>BB THEN FOR U=1 TO AA:P
RINT"-";:NEXT U ELSE FOR U=1 TO BB:PRINT
"-";:NEXT U
250 PRINT " ";C$;" ";
260 IF CC=>DD THEN FOR U=1 TO CC:PRINT"-

```

MAX DONK

.BITS.


```

";:NEXT U ELSE FOR U=1 TO DD:PRINT"-";:N
EXT U
270 PRINT" = ";
280 IF XX=>YY THEN FOR U=1 TO XX:PRINT"-
";:NEXT U ELSE FOR U=1 TO YY:PRINT"-";:N
EXT U
290 PRINT:PRINT B;:IF AA>BRTHEN FOR U=1
TO AA-BB:PRINT" ";:NEXT U
300 PRINT" ";:PRINT D;:IF CC>DDTHEN FOR
U=1 TO CC-DD:PRINT" ";:NEXT U
310 PRINT" ";:PRINT Y;:IF XX>YYTHEN FOR
U=1 TO XX-YY:PRINT" ";:NEXT U
320 G$=INKEY$:IF G$="" THEN 320 ELSE RUN

```

KALENDER

```

10 CLS:KEYOFF
20 INPUT"welke dag 1-31";D
30 INPUT"welke maand 1-12";M
40 REM optellen totaal dagen hele maande
n
45 IF M=1 THEN GOTO 90
50 FOR L=1 TO M-1
60 READ AD
70 TD=TD+AD
80 NEXT L
90 REM bijtellen rest-dagen
100 TD=TD+D
110 REM bepaling aantal HELE weken
120 AW=(INT(TD/7))*7
130 REM aantal rest-dagen
140 WD=TD-AW:IF WD=0 THEN WD=7
150 REM inlezen dag v.d. week
160 RESTORE 250
170 FOR L=1 TO WD
180 READ DA$
190 NEXT L
200 REM resultaat

```

ALEXANDER VORSTENBOSCH

.BITS.

```

210 PRINT"U verjaard op een ";DAS
220 END
240 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,3
0,31
250 DATA Zondag, Maandag, Dinsdag, Woensdag
, Donderdag, Vrijdag, Zaterdag

```

Deze tabel behoort bij de vorige aflevering van 'Ken uw gereedschap'.

Tabel 4: Structuur WINSTALL

```

=====
-Naam, Copyright etc.
-Velk programma installeren? (WS uiteraard).
-Welke drive voor WS-files?
-Welke WS...COM file installeren?
-Welke naam krijgt nieuw-geinstalleerde versie?

```

MAIN INSTALLATION MENU

```

=====
A = Menu van TERMINALS ("computers")
  1- terminal-naam tot nu toe = .....
  2- 4 speciale terminals
  3- STANDARD TERMINAL TYPES
     - keuzemenu #1 met: - merken/types A t/m L
     - keuzemenu #2 met: - merken/types A t/m L
     - keuzemenu #3 met: - merken/types A t/m C
-----
B = CUSTOM Installation van Terminals ("gedetailleerde")
  A = alle vragen B t/m F afwerken
  B/F = keuzes specifieke onderdelen
-----
C = MENU van PRINTERS
  - keuzemenu #1 met: merken/types A t/m L
  - keuzemenu #2 met: - merken/types A t/m E
                    - G: Backspacing Standard
                    - H: Standard printer

```

.BITS.

D = CUSTOM Installation van Printers

- A = Automatisch alle vragen voor SPECIALE printers
 - R = Automatisch alle vragen voor STANDARD printers
 - C/M = Afzonderlijke onderdelen voor ALLE printers
 - I/M = Afzonderlijke onderdelen alleen voor SPECIALE printers
 - N = Afzonderlijke onderdelen alleen voor STANDARD printers
 - O/Q = Niet verplichte onderdelen
-

E = Wordstar FEATURES ("eigenschappen, mogelijkheden, instellingen")

- A/R = keuze te installeren instellingen
-

F = Operating System CONSIDERATIONS (hier: "eigenaardigheden")

X = Beeindig WINSTALL-operatie

- 1 overzicht geïnstalleerde versie
 - 2 menu van mogelijkheden van beëindigen sessie:
 - A = Eventuele veranderingen BEWAREN op schijf.
 - B = Stoppen, gemaakte veranderingen VERGETEN.
 - C = Gemaakte keuzes veranderen: Terug naar Hoofdmenu v. WINSTALL
-

----- EN TENSLOTTE: (Niet vermeld in menu!)

+ = TOEGANG tot de PATCHER-AREA

MSX BEURZEN

AMSTERDAM

1 en 2 september 1989
 'de Arend', 1e Breeuversstraat
 10.00-17.00 uur

ZANDVOORT

23 september 1989

UTRECHT

HCC Microcomputerdagen
 24 en 25 november 1989
 Jaarbeurs
 10.00-17.00 uur

TE KOOP

MSX printer PHILIPS VW 0020, f1 125.00
 013-671882

TE KOOP:

TOSHIBA MSX1 computer
data recorder, joystick, / 250,00
TEL: 013 556695
na 18.00 uur

TE KOOP:

Hewlett Packard HP 125 niet gebruikt
inclusief 91210/S Disc Memory prijs
/ 500,00
TEL: 013 630337
Di t.m. Do van 19.00 tot 21.00 uur



BASIC CURSUS.

=====

Op verzoek van verschillende club- leden zal dit najaar waarschijnlijk weer een cursus PROGRAMMEREN IN BASIC worden verzorgd. Deze cursus is bedoeld voor ieder die meer wil dan alleen maar een programma inladen en ermee werken. Zodra iemand begint met het overtikken van een listing uit een blad staat men soms als

een blad staat men soms als een kat in een vreemd pakhuis aan te kijken tegen Basic instructies, waarvan je het bestaan niet eens vermoed had. Met deze cursus willen wij hier wat helderheid in brengen. De totale cursus bestaat uit twee delen van ieder 6 lessen, die telkens op vrijdagavond gegeven zullen worden in een lokaal van de Katholieke Universiteit Brabant. Tijdens deze lessen leert u de belangrijkste basic commando's begrijpen, en deze te gebruiken. Het belangrijkste hierbij is de voldoening zelf een programma te kunnen lezen en schrijven. Er is altijd wel een zekere moed en inzet voor nodig, maar een speciale kennis is niet vereist. Voor deelname geldt geen leeftijds grens. Wij gaan er in onze cursus echter wel van uit dat alle deelnemers om kunnen gaan met de normale rekenkundige bewerkingen als optellen, aftrekken, delen, en vermenigvuldigen. Deze cursus is echter niet gratis, en kost voor een clublid Fl.30,- per 6 lessen en voor een niet-lid Fl.45,-. Hiervoor krijgt u dan wel op 6 vrijdagavonden les, inclusief het materiaal. Hebt u interesse? U kunt uzelf aanmelden door het cursusgeld te voldoen op een van de komende club-bijeenkomsten. Voor verdere informatie en aanmelding kunt u ook terecht op een van de contactadressen. Meldt u echter wel tijdig aan!

Ad Nutsaers.