

SHARP

POCKET COMPUTER

ALLES FÜR SHARP COMPUTER

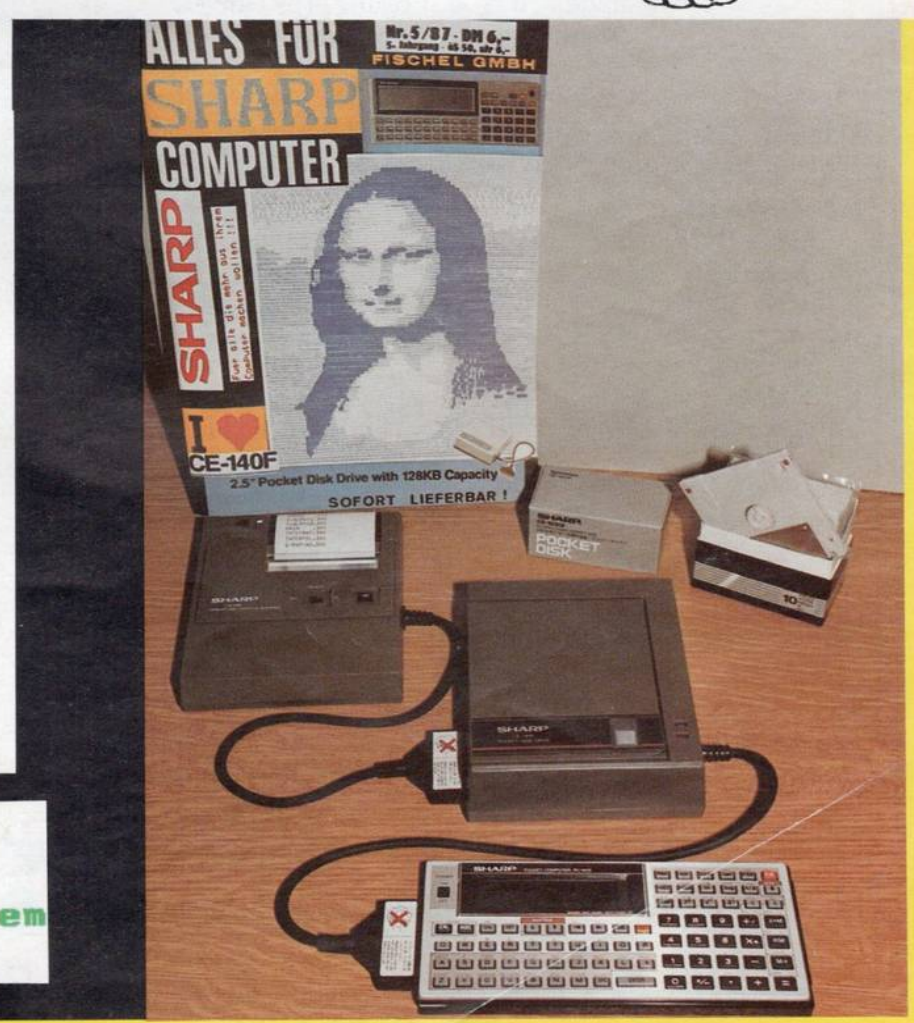
sfr 6,- DM 6,-
öS 50
6. Jahrgang



Nr. 3/88



FISCHEL
macht mehr aus Ihrem
POCKET COMPUTER



ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

INHALTSVERZEICHNIS

| Seite | Inhalt |
|---------|---|
| 2 | Inhalt |
| 3 | Umsetzungshandbuch |
| 4 | Spielprogramme/Zeichnen |
| 5 - 7 | Briefe Schreiben |
| 7 | Worbratespiel |
| 8 | So sieht ein druckreifer Beitrag aus |
| 9 | Irrläufer/Heulton |
| 10 | Sortieren von Zeichenketten |
| 11 | Schatzsuche |
| 12 | Zusammenarbeit |
| 13 | Das Merkblatt |
| 14 - 15 | Gerätekopplung |
| 16 | Meßdatenverarbeitung |
| 17 | Fischel hats in Japanisch |
| 18 | Rechnerschutz/Vokabelprogramm |
| 19 | Seiko PC Datagraph |
| 20 | Cassettenbeschriftung/Umwandlungsprogramm |
| 21 - 22 | CE-140F |
| 23 - 24 | ASCII Tabelle |
| 25 | Kleinanzeigen |
| 26 | Remote Umschalter |
| 27 | Basic - Programmspeicherung |
| 28 - 29 | Tips + Tricks |
| 30 | Netzteilbauanleitung |
| 31 | Ankündigung zum Fremdsprachenhandbuch |
| 32 | Löschprogramm |
| 33 | Zufallsbildgrafik |
| 34 | Einkaufsführer |
| 35 | Der Reservespeicher |
| 36 | Code Knacker |
| 37 - 38 | The Sorcerer |
| 38 | Softwaremarkt |
| 39 - 40 | Glückshaus/Speichererweiterungen |
| 41 - 42 | Eisenbahnspiel |
| 43 | Elektronisches Taschenbuch |
| 44 | Morseprogramm |
| 45 - 57 | Discothek |
| 58 | Super Bestellschein |
| 59 | Impressum |

Wir haben die Lösung für Ihre Speicherplatzprobleme.

P C - 1 6 0 0

Unsere Speichererweiterungsmodule werden einfach in Slot 2 bzw. Slot 1 (32 K-Module) geschoben.

| RAM-MODULE | normal | extra** |
|------------|-----------|-----------|
| 32 K-Byte | 159,00 DM | 209,00 DM |
| 128 K-Byte | 489,00 DM | 529,00 DM |
| 256 K-Byte | 639,00 DM | 689,00 DM |

extra** = wahlweise akku- oder batteriegepuffert mit Schreibschutzschalter

E-PROM

32 K-Byte 110,00 DM / Programieradapter 120,00 DM

P C - 1 5 0 0

Interner Speicherausbau: Grundpreis 136,80 DM plus 22,50 DM pro 8 K-Byte. Bis 568 K-Byte.

Alle Preise inkl. 14 % MWSt, Porto/Verpackung zu Selbstkosten. Wir gewähren ein Jahr Garantie.

ELKE BAJIĆ

Planungsbüro

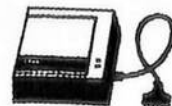
Hardware · Software · Elektrotechnik

Wasserlooser Weg 34, 2390 Flensburg

Telefon: 0461/33831

Telefax: 0461/312090

**CE-140F POCKET DISK DRIVE
SUPER-SONDERANGEBOTS-PREIS**



FISCHEL GMBH -

FISCHEL IN

Eine einmalige Gelegenheit bietet die FISCHEL GmbH / Berlin allen, die sich kurzentschlossen für ein Abonnement der ALLES FÜR SHARP-COMPUTER entschließen oder sich für den Kauf von Literatur 'made by FISCHEL' entscheiden:

Sie erhalten dann nämlich als Beigabe Zeitschriften aus vergangenen Jahren gratis solange der Vorrat reicht.

Wählen Sie:
entweder
3 Hefte (Nr.: __, __, __) aus 1987
oder
4 Hefte (Nr.: __, __, __, __) aus 1986
(bitte der Bestellung beifügen !)

Sonderangebot !!

Wir haben noch

PC-1401

PC-1421

PC-1450

Geräte auf Lager ! Anruf genügt !!

Außerdem haben wir sehr viel

EA-1500P Papier

EA-1250P Thermopapier

Das neueste FISCHEL Angebot !

Hefte 1985 pro Heft 6.-DM

Hefte 1986 Hefte 1-12 geschlossen

36.-DM (incl. 7% Mwst)

Hefte 1987 Hefte 1-12 geschlossen

48.-DM (incl. 7% Mwst)

(Solange Vorrat reicht.)

EA-1500P

Papier für CE-150; jetzt bestellen solange noch Vorrat reicht.

Telefon 030/3236029.

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER
Buchankündigung

UMSETZUNGS- HANDBUCH für Sharp-Taschencomputer

* FISCHEL * FISCHEL * FISCHEL *
* FISCHEL * FISCHEL * FISCHEL *

ISBN 3-924 327-77-7 ,Preis 49.--DM (incl. 7%MwSt.)

NEUERSCHEINUNG
brandneu

Jetzt ist es bald soweit ! Nur noch ein letzter Schliff und ab zur Druckerei.

Nun brauchen Sie nur noch bestellen !....

oder - wollten Sie nicht schon immer wissen, ob und wie Ihr selbst-geschriebenes Programm auf anderen Sharp-PCs läuft ?

oder - wollten Sie nicht schon immer ein anderes Programm übernehmen, welches aber leider nicht auf Ihrem PC-Typ erstellt wurde ?

oder - wollten Sie nicht schon immer mal ein Programm erstellen, welches gleich für mehrere Sharp-PCs geeignet ist und damit viel effektiver für alle Anwender ?

oder - wollten Sie nicht schon immer mal eine umfangreiche Tabelle sämtlicher wichtiger Adressen und Speicherbereiche Ihres und anderer Sharp-PCs in der Hand haben ?

Nun, dieses und viele andere wertvolle Tips & Tricks zur Umsetzung finden Sie in diesem neuesten Buch der FISCHEL GmbH.

Kompatibilitätsprobleme der Sharp-Taschencomputer wie PC-1245/51/60/62/80, -1350/60, -1401/02/03/04/21/22/25/50/60/75, -2500, -1500(A) u. PC-1600 dürften hiermit wohl der Vergangenheit angehören.

Was Anwender wissen sollten

ISBN 3-924327-77-7

Umsetzungshand- buch

für SHARP

Taschen- Computer

SHARPCOMPUTER
= ALLES FÜR
SHARP -
COMPUTER
VON FISCHEL

ROLF BOONEN

FISCHEL GMBH -

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Spielprogramme Übersicht

(nicht Spiele aus 101 Spiele für Sharp)

1. Galgenmännchen
2. Bürgermeister
3. Flugsimulator
4. Mastermind
5. Mason
6. Schußspiel I + II
7. Roulette
8. Duckshot
9. Rally
10. Super Senso
11. Computer Shuttle
12. Hangman
13. Landstraße
14. Maxel
15. Divi on
16. Defend Your Earth
17. Space Pilot I
18. Space Pilot II
19. Snake
20. Textadventure
21. Labyrinth
22. Stein-Schere-Papier
23. Seeschlacht
24. Auto-Rennen
25. Labyrinth
26. Golf
27. Space-Defense
28. Elektronischer Würfel
29. Börse
30. Reversi
31. Doppel Kopf
32. Stein-Schere-Papier
33. Autorennen
34. Auf los geht's los
35. Piraten auf Schatzsuche
36. Pacman
37. Tennis
38. Adventure AI
39. Dalli-Klick-Spiel
40. Master-Mind
41. Meteor
42. Das Boot
43. Pacman
44. Duell
45. Geburtstag
46. Zahlenraten
47. Worterkennen
48. Superhirn
49. Wortraten
50. 17+4
51. Tabellenouch
52. Knobel mit mir
53. House of Usher
54. Schiffe versenken
55. Mastermind
56. Bowling
57. Kniffel
58. 17+4
59. Börse
60. Würfelprogramm
61. Cave Explorer
62. Wargames
63. Black-Jack
64. Autorennen
65. Rechenspiel
66. Volleyball
67. Super-Jack-Pot
68. U-Boot Jagd
69. Mau-Mau
70. Superhirn
71. Kopfrechnen
72. Hyper Olympics
73. PC-Catch
74. Master Mind
75. Senso
76. Philosoph
77. Hindernislauf
78. Autorennen
79. Bauernspiel
80. Hauptstadtquiz
81. Der weisse Hai
82. 17+4
83. Master Mint
84. Jumper

Martin Grasteit
Gluckstraße 73
2000 Hamburg 76

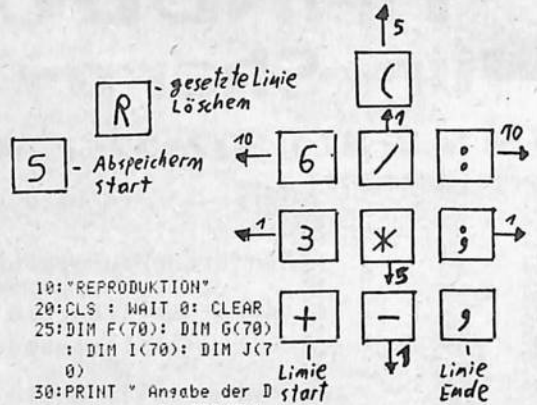
Zeichnen/Reproduktion PC-1350

Dieses Programm ermöglicht es Graphiken auf dem PC-1350 zu erstellen und diese hinterher auf Cassette abzuspeichern. Ich benutze zum abspeichern einen CE-152; aber es müßte auch jeder andere Cassettenrekorder tun. Die Steuerung mag im ersten Moment kompliziert erscheinen, doch nach kurzer Bedienung gibt sich das schnell.

© 1987 by M. Grasteit

```

10:"ZEICHNEN"
15:CLS
20:WAIT 0: CLEAR
25:B=16:D$=",": DIM F(7)
   0): DIM G(70): DIM I
   (70): DIM J(70)
30:PSET (C,B)
50:A$= INKEY$: IF A$="
   " THEN 50
55:PRESET (C,B)
60:IF A$="\" AND B>=1
   THEN LET B=B-1
62:IF A$="(" AND B>=5
   THEN LET B=B-5
65:IF A$="R" THEN "RESE
   T"
70:IF A$=";" AND C<=148
   THEN LET C=C+1
75:IF A$=":" AND C<=139
   THEN LET C=C+10
80:IF A$="<" AND B<=30
   THEN LET B=B+1
82:IF A$="*" AND B<=26
   THEN LET B=B+5
85:IF A$="S" THEN "SAVE
   "
90:IF A$="3" AND C>=1
   THEN LET C=C-1
92:IF A$="6" AND C>=10
   THEN LET C=C-10
95:IF A$="+" AND D$=","
   THEN "LINE-A"
99:IF A$="," AND D$="+"
   THEN "LINE-E"
100:GOTO 30
110:"LINE-A"
120:D$=",":E=E+1
130:IF E=71 THEN "SAVE"
140:F(E)=C-1:G(E)=B
150:GOTO 30
160:"LINE-E"
170:D$=",":H=H+1
180:I(H)=C-1:J(H)=B
190:LINE (F(E),G(E))-(I(
   H),J(H))
200:GOTO 30
210:"RESET"
220:LINE (F(E),G(E))-(I(
   H),J(H)):R
225:E=E-1:H=H-1
230:GOTO 30
240:"SAVE"
250:WAIT : LINE (0,0)-(1
   50,32),X,BF: WAIT 0
260:PRINT "ZEICHNE"IF(
   *),G(*),I(*),J(*)
270:LINE (0,0)-(150,32),
   X,BF: GOTO 20
    
```



```

10:"REPRODUKTION"
20:CLS : WAIT 0: CLEAR
25:DIM F(70): DIM G(70)
   : DIM I(70): DIM J(7
   0)
30:PRINT "Angabe der D
   atenmenge": PRINT "
   "
40:INPUT "Anzahl: "A
50:IF A<1 OR A>9 OR
   INT (A)<>A THEN 10
55:CLS : PRINT "
60:PRINT "Ladevorgang
   gestartet !"
70:B=B+1: IF B>A THEN
   WAIT : LINE (0,0)-(1
   50,32),X,BF: GOTO 70
80:INPUT "ZEICHNE"IF(
   *),G(*),I(*),J(*)
90:IF B=1 THEN CLS
100:C=C+1: IF C=71 THEN
   LET C=0: GOTO 70
110:LINE (F(C),G(C))-(I(
   C),J(C))
120:GOTO 100
    
```

CE-140F

Damit auch Sie unser Softwareangebot nutzen können!!



Schau mal rein in
**ALLES FÜR
SHARP
COMPUTER**



"Spiele für Sharp Taschencomputer"

Band 2 geht langsam seiner Vollendung entgegen. Leser, die noch Programme haben, die in der zweitgrößten Programmsammlung ihrer Art berücksichtigt werden sollen, sollten Ihre Beiträge möglichst schnell an die Fischel GmbH schicken.



FISCHEL GMBH -

Briefe schreiben mit dem PC-1600

neuen Briefes eine auf der Diskette gespeicherte Adresse übernommen werden, so ist dies unter <3> ebenfalls möglich.

Der Computer fragt den Benutzer nach untenstehenden Angaben, wobei die jeweilige max. Zeilenzahl und Zeilenlänge zu beachten ist.

| Eingabetext | max. Zeilenzahl | max. Zeilenlänge |
|----------------|-----------------|------------------|
| 1. Akten-Nr. ? | 1 | 8 Zeichen |
| 2. Adresse ? | 8 | 30 Zeichen |
| 3. Betreff ? | 8 | 63 Zeichen |
| 4. Text ? | 65 | 63 Zeichen |
| 5. Anlage ? | 8 | 63 Zeichen |

Die jeweilige Eingabe bei der Adresse, beim Text und beim Anlagentext wird durch <E> + <ENTER> beendet.

Sie können bei der Anrede und dem Gruß unter 3 vorgegebenen Möglichkeiten auswählen, oder auch einen eigenen Text eingeben (Menüpunkt 4). Wollen Sie eine Leerzeile eingeben, so brauchen Sie nur auf die ENTER-Taste zu drücken.

Werden bei der Text-Eingabe mehr als 63 Zeichen in eine Zeile geschrieben, so wird der Rest abgeschnitten und die Zeile erscheint sofort wieder auf dem Display im Editiermodus um entsprechende Veränderungen vorzunehmen. 63 Zeichen sind auf dem Display des PC-1600 ca. 2 1/2 Zeilen. Ich empfehle, unter dem Anzeigedisplay eine Markierung anzubringen.

Es können alle Zeichen außer den Anführungszeichen über die Tastatur eingegeben werden, also auch Leerzeichen am Anfang einer Zeile und das Komma. Diese Zeichen werden beim Speichern auf der Diskette in andere Zeichen umcodiert bzw. beim Laden von der Diskette in ihre ursprünglichen Zeichen zurückcodiert. Das ß-Zeichen kann durch das f-Zeichen (KBII + []), eingegeben werden, es wird beim Ausdruck in ein ß-Zeichen umgewandelt.

Programmteil <T> - Brief editieren -

Dieser Programmteil ist gänzlich menügesteuert und erklärt sich damit von selbst. Während bei der Adresse und beim Anlagentext immer die erste Zeile zum Editieren ausgewählt wird, muß bei den Textzeilen die gewünschte Zeilenzahl zuerst eingegeben werden. Ist die zu editierende Zeile auf dem Display sichtbar, so können folgende Funktionen gewählt werden:

Briefe schreiben mit dem PC-1600 ***** Version 5 *****

Dieses Programm ist geeignet, mit dem Computer PC-1600 + CE-1600P + CE-1600F Standardbriefe zu schreiben und auf einer Diskette oder RAM-DISK unter einer Akten-Nr. abzuspeichern. Um die Briefe auf einer RAM-DISK zu speichern ist es notwendig einen RAM-Speicher in das Modulfach S2 zu stecken. Anschließend ist mit dem Befehl <INIT> das RAM-Modul S2 als RAM-DISK zu formatieren. Das Modulfach S1 sollte mit einem RAM von min. 16 KByte bestückt sein, zur Erweiterung des Arbeitsspeichers. Sie können mit diesem Programm auch Adressaufkleber in verschiedenen Größen und Farben, sowie Paketaufkleber ausdrucken. Wenn in nachfolgendem Text von einer Diskette die Rede ist, kann damit selbstverständlich auch die RAM-DISK gemeint sein. Den Datenspeicher können Sie nach dem Starten des Programmes mit DEF A oder RUN auswählen, oder im Hauptmenü auf die ENTER-Taste drücken.

Das Programm ist Menügesteuert und erklärt sich damit von selbst.

STARTMÖGLICHKEITEN DES PROGRAMMES:

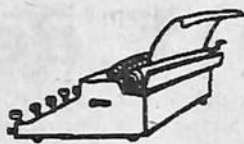
RUN ---> Achtung Datenverlust !!!
DEF A ---> Zuerst Datenspeicher auswählen (kein Datenverlust)
DEF S ---> Start ins Hauptmenü (kein Datenverlust)

Im Hauptmenü sind folgende Funktionen möglich:

W = Brief bzw. Adresse neu schreiben
T = Brief editieren
D = Brief bzw. Adressaufkleber mit dem Drucker ausdrucken
S = Brief bzw. Adresse, auf der Diskette abspeichern
L = Brief bzw. Adresse von der Diskette in den Computer laden
F = Inhaltsverzeichnis der Diskette anzeigen oder ausdrucken
K = Brief bzw. Adresse auf der Diskette löschen
E = Programmende
ENTER = Datenspeicher auswählen

Programmteil <W> - Brief bzw. Adresse neu schreiben -

Mit diesem Programmteil kann ein Brief <1> oder nur eine Adresse <2> neu geschrieben werden. Soll beim Schreiben eines



Briefe schreiben

PC-1600

Programmteil (S) - Brief/Adresse auf der Diskette abspeichern -

Der Brief bzw. die Adresse kann auf der Diskette unter einer Akten-Nr. (beliebige Zeichenfolge von Großbuchstaben und Zahlen, jedoch max. 8 Zeichen) abgespeichert werden. Ist keine Diskette im Laufwerk, so verzweigt das Programm in eine Fehlerbehandlungsroutine. Nach dem Einlegen der Diskette und Bestätigung mit <J> + <ENTER> wird der Programmablauf fortgesetzt. Ich empfehle zur Unterscheidung von Brief- und Adressdateien, als ersten Buchstaben B für einen Brief und A für eine Adresse zu verwenden.

z.B. B-01 bis B-99 = 99 Briefdateien
A-01 bis A-99 = 99 Adressdateien

Programmteil (L) - Brief bzw. Adresse von der Diskette in den Computer laden -

Unter der entsprechenden Akten-Nr. kann ein Brief bzw. Adresse von der Diskette wieder in den Computer geladen werden. Ist keine Diskette im Laufwerk oder wurde die Datei unter der Akten-Nr. nicht gefunden, so verzweigt das Programm in die Fehlerbehandlungsroutine. Nach der Behebung des Fehlers kann ohne Neustart weitergearbeitet werden.

Programmteil (K) - Brief/Adresse auf der Diskette löschen -

Eine Brief- bzw. Adressdatei kann unter der entsprechenden Akten-Nr. auf der Diskette gelöscht werden. Damit dies nicht unbeabsichtigt geschieht, fragt der Computer den Benutzer, ob die Datei auch wirklich gelöscht werden soll. Wird dies verneint durch drücken der Taste <N>, verzweigt das Programm sofort zum Hauptmenü. Die Datei bleibt auf der Diskette gespeichert. Durch drücken der Taste <J> = Ja, wird die Datei auf der Diskette gelöscht.

Programmteil (F) - Inhaltsverzeichnis der Diskette anzeigen -

Damit Sie die Brief- bzw. Adressdateien auf der Diskette wieder finden, besteht mit diesem Programmteil die Möglichkeit, das Inhaltsverzeichnis der Diskette auf dem Display anzuzeigen oder mit dem Drucker auszudrucken.

Preis: 98.-DM inkl. 14% MwSt.

- ↑ = eine Zeile zurück
- ↓ = eine Zeile vorwärts
- + = Zeile einfügen, nach der gerade auf dem Display angezeigter [Zeile
- = Zeile löschen
- * = Zeile editieren
- M = zurück zum Menü

Beim Abzählen der Zeilennummern sind eventuelle Leerzeilen mitzuzählen. Soll eine Zeile vor die erste Zeile eingefügt werden, so ist dies unter der Zeilennummer <0> möglich (mit ↑ anwählen).

Programmteil (D) - Brief bzw. Adressaufkleber ausdrucken -

Dieser Programmteil bietet folgende Möglichkeiten:

- 1 = Brief mit oder ohne Bankverbindung drucken
- 2 = Adressaufkleber in 6 verschiedenen Größen drucken
- 3 = Adressaufkleber mit Absender drucken
- 4 = Paketaufkleber mit Absender drucken

Beim Ausdruck eines Briefes erscheint auf dem Display die Aufforderung ein DIN-A4-Blatt bis zur Abrisskante des Druckers einzuspinnen und mit <J> + <ENTER> zu bestätigen. Ist die Adressenzeilenzahl + Textzeilenzahl + Anlagenzeilenzahl gleich oder größer 37, so wird der Druckvorgang gestoppt. Auf dem Display erscheint dann die Aufforderung, ein zweites A4-Blatt bis zur Abrisskante einzuspinnen und mit <J> + <ENTER> zu bestätigen.

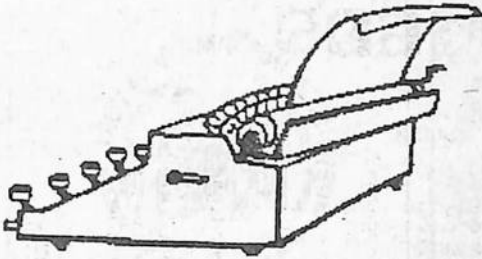
Beim Ausdruck einer Adresse oder eines Paketaufklebers wird die Adresse des momentan in den Computer geladenen Briefes verwendet. Selbstverständlich können auch reine Adressen geschrieben, auf der Diskette gespeichert und mit dem CE-1600P gedruckt werden.

Vor der Benutzung des Programms sind folgende persönliche Daten zu programmieren:

- Zeile 160 : Vorname + Nachname
- Zeile 170 : Straße + Hausnummer
- Zeile 180 : Wohnort
- Zeile 190 : Postleitzahl
- Zeile 200 : Telefon-Nr.
- Zeile 210 : Bankverbindung
- Zeile 220 : Jahreszahl z.B. 87

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Briefe schreiben mit dem PC-1600



Dieses Programm ist geeignet, mit dem Computer PC-1600 + CE-1600P + CE-1600F Standardbriefe zu schreiben und auf einer Diskette oder RAM-DISK unter einer Akten-Nr. abzuspeichern. Das Modulfach S1 sollte mit einem RAM von min. 16 KByte bestückt sein, zur Erweiterung des Arbeitsspeichers. Im Modulfach S2 können Sie einen RAM-Speicher als RAM-DISK initialisieren. Der entsprechende Datenspeicher kann nach dem Starten des Programmes ausgewählt werden. Das Programm ist Menügesteuert und erklärt sich von selbst.

Funktionen des Hauptmenüs:

- Brief bzw. Adresse neu schreiben
- Brief editieren
- Brief bzw. Adressaufkleber mit dem Drucker ausdrucken
- Brief bzw. Adresse auf der Diskette abspeichern
- Brief bzw. Adresse von der Diskette in den Computer laden
- Inhaltsverzeichnis der Diskette anzeigen oder ausdrucken
- Brief bzw. Adresse auf der Diskette löschen

Funktionen des Editiermenüs:

- <↑> eine Zeile zurück, <↓> eine Zeile vorwärts
- <+> Zeile einfügen, <-> Zeile löschen
- <*> Zeile editieren, <M> zurück zum Hauptmenü

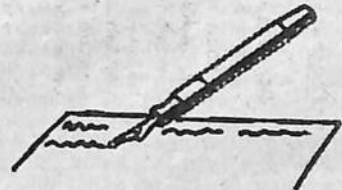
Funktionen des Druckermenüs:

- Brief mit oder ohne Bankverbindung drucken
- Adressaufkleber in 6 verschiedenen Größen drucken
- Adressaufkleber mit Absender drucken
- Paketaufkleber mit Absender drucken

Beim Ausdruck einer Adresse oder eines Paketaufklebers wird die Adresse des momentan in den Computer geladenen Briefes verwendet. Selbstverständlich können auch reine Adressen geschrieben, auf der Diskette gespeichert und mit dem CE-1600P gedruckt werden.

Eine umfangreiche Programmbeschreibung wird mitgeliefert. Alles in allem, ein Super-Briefprogramm, das wohl alle PC-1600-Besitzer begeistern wird.

Programmlänge: ca. 18600 Bytes
 Preis: 98,- DM (inkl. 14 % Mehrwertsteuer und Diskette)
 Bestellungen an die Fischel GmbH, 1000 Berlin



WORTRATESPIEL P C - 2 5 0 0

Gerhard Müller, Mittelstraße 14
 6339 Bischoffen 1 - Niederweidb.

PC-2500

PC-2500 PC-2500

```

10:REM ** WORTE RATEN **
11:REM ** Ein Spiel fuer **
12:REM ** PC 2500 u.a. **
13:REM ** von G.Mueller **
14:REM ** Mittelstr. 14 **
15:REM **6339 Bischoffen 1**
16:REM (C)Copyright 1987 by
    G.Mueller
20:"A": CLS : WAIT 0: CLEAR
    : DIM B$(24),C$(24),D$(0)
    *24,F$(24)
25:PRINT "*** WORTRATESPIEL
    ***": LINE (0,0)-(149,7),
    X,BF
    
```

```

30:CURSOR 0,1: PRINT "Ratewo
    rt eingeben!": CURSOR 0,2
    : PRINT "(max. 24 Buchsta
    ben)"
35:INPUT D$(0):Z= LEN D$(0):
    CLS
40:FOR X=1 TO Z:F$(X)= MID$(
    D$(0),X,1): NEXT X
45:FOR Y=1 TO Z:B$(Y)="_":
    NEXT Y
50:FOR U=1 TO Z: CURSOR U-1,
    0: PRINT B$(U): NEXT U
55:FOR T=1 TO W+1: CURSOR T-
    1,1: PRINT C$(T): NEXT T
60:IF Z=R OR Z<R THEN GOSUB
    100
    
```

```

65:IF Z=M THEN BEEP 2: GOTO
    90
70:BEEP 1: CURSOR 0,2: INPUT
    "Ratebuchstabe eingeben";
    S$:U=0
75:FOR I=1 TO Z: IF S$=F$(I)
    THEN LET B$(I)=S$:U=1:R=R
    +1
80:NEXT I: IF U=0 THEN LET C
    $(W+1)=S$:W=W+1
85:GOTO 50
90:CURSOR 0,2: INPUT "Wort e
    nraten-weiter(J/N)";H$:
    IF H$="J" THEN GOTO 20
95:END
100:M=0: FOR N=1 TO Z: IF F$(
    N)=B$(N) THEN LET M=M+1
105:NEXT N: RETURN
    
```

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Zusammenarbeit ?

An alle Leser, die uns mit Ihren Beiträgen eine FREUDE machen wollen !

Was erwartet das Fischel-Team von einem DRUCKFAHIGEN BEITRAG ? Am wichtigsten für uns ist das Layout. Dazu eröffnen sich für uns viele Probleme

- I. Was kann man richtig machen ?
- II. Was kann man falsch machen ?
- III. Was muß man wissen ?

I. Was kann man richtig machen ?

- 1) keinen Millimeter verschenken, d.h. Platz verschenken
- 2) guter Kontrast (schwarz-weiß)
- 3) attraktive Überschrift (Breit- und Fettschrift)
- 4) keine Rechtschreibfehler
- 5) Umfang so knapp wie möglich, bitte nicht mehr als zwei Seiten
- 6) wenn Kopien, dann nur saubere Kopien
- 7) möglichst verkleinerte Kopien
- 8) bitte nur schwarz-weiß Kopien
- 9) immer den Rechner, für den das Programm geeignet ist, angeben
- 10) Anschrift ohne Telefonnummer angeben
- 11) die Gratifikation richtet sich größtenteils nach der Einhaltung von 1-10
- 12) Wünsche für die Honorierung können geäußert werden, näheres regelt das Impressum der Zeitschrift.

II. Was kann man falsch machen ?

- 1) das Gegenteil von I.
- 2) unnötige Kosten verursachen
- 3) Arbeitsbeschaffung (die Erwartung, daß der Beitrag von einem Mitarbeiter zu Ende bearbeitet wird)
- 4) unvollständige Teilbeiträge
- 5) Programme, die erst ausgetestet werden müssen, d.h.: keine fehlerhaften Programme
- 6) ein Hauptproblem sind nachträgliche Korrekturen der Autoren: darauf reagieren wir empfindlich, also sich erst überzeugen, bevor man das Programm einreicht
- 7) alles Handgeschriebene ist unbrauchbar
- 8) private Mitteilungen an das Fischel-Team im Beitrag zu vermengen; also bitte das Begleitschreiben (auch handschriftlich) getrennt verfassen; jede Programmbeschreibung bzw. jedes Listing auf einem Einzelblatt
- 9) Programme aus zweiter Hand (Ausnahme: Programme die sinnvoll für andere Geräte umgeschrieben wurden), oder wollen Sie auf der Schwarzen Liste der Programmeinreicher stehen ?

III. Was muß man wissen

- 1) die Zeitschrift zu drucken ist teuer
- 2) jeder Millimeter kostet Geld
- 3) leure Anzeigen größerer Firmen haben wir nicht
- 4) die Zeitschrift kann - auch im Interesse der Sharp-User - keinen Platz verschenken
- 5) wir verstehen uns als Sharp-User-Club-Deutschlands und sind aus Kostengründen auf unsere Leser (=Mitarbeiter) angewiesen
- 6) die Zeitschrift versteht sich von Anwendern für Anwender
- 7) arbeitsorganisatorisch sind telefonische Auskünfte bezüglich redaktioneller Angelegenheiten kaum möglich. Das Telefon steht im Vertrieb und nicht in der Redaktion; diese sind räumlich voneinander getrennt

Fazit: Die Mitarbeiter freuen sich, wenn sich alle an die Maßregeln halten, und das ist ja auch nicht so schwer, oder ?

Trotzdem weiterhin viel Spaß beim Beiträge schreiben !

Bitte fordern Sie vor Einsendung Ihres Beitrages das Merkblatt über die Zusammenarbeit zwischen dem Fischel-Team und Ihnen an ! Es wird Ihnen umgehend zugeschickt !

Betrifft: Biorhythmus - Total, Heft 32, S. 6

Damit der Computer in Schaltjahren den 29. Februar auch tatsächlich berechnet und ausdrückt, ist ein Zeilenaustausch nötig:

```
2300:FOR I=1 TO B:READ      2304:DATA 31,"AUGUST",3
D,D1$:NEXT I              0,"SEPTEMBER",31,"
2302:DATA 31,"JANUAR",2    OKTOBER",30,"NOVEM
8,"FEBRUAR",31,"MA       BER",31,"DEZEMBER"
ERZ",30,"APRIL",31      2306:IF INT (F/4)=F/4
,"MAI",30,"JUNI",3      AND B=2 LET D=D+1
1,"JULI
```

Heinrich Dirks
Osterrade 21
2330 Eckernförde



Ton- und Musikprogramm-sammlung

DURCH INFORMATION VORN
1000 BERLIN 12 TEL. (030) 324028

FISCHEL SHARP-USER-CLUB DEUTSCHLAND
FISCHEL GMBH KAISER-FRIEDRICH-STR. 54 A

für SHARP
Taschencomputer

ISBN 3-924327-83-1

Programme gesucht !



FISCHEL

Macht mehr aus Ihrem
POCKET COMPUTER

Alles für SHARP-Computer

FISCHEL GMBH -

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER



I R R L Ä U F E R
PC-1350 und andere PCs

Ihr PC als Pfadfinder in einem Labyrinth!
Er merkt sich seinen Weg,
und lässt sich nicht reinlesen!

J. GARTINGER

Auf der Kuhweide 13
4600 DORTMUND 30

```
5:CLS
10:WAIT 250:PRINT "ZEI
CNE EIN KLEINES
LABYRINT AUF RECHEN
- PAPIER UND BEWE
GE MICH
20:PRINT "JEWEILS UM EI
N KAESTCHENWEITER
30:CLS : WAIT 0: PRINT
"NUN LOESCHE ICH MEI
N GEDAECNISS BIT
TE WARTEN
40:REM SPC=BISHERIGER
WEG
100:CLER :GD=250: DIM M
(GD,3): DIM RI$(3)
110:RI$(0)="NORDEN":RI$(
1)="OSTEN":RI$(2)="S
UEDEN":RI$(3)="WESTE
N"
120:MZ=1
130:FOR I=1 TO GD
140:FOR J=0 TO 3
150:M(I,J)=-1
160:NEXT J
170:NEXT I
175:BEEP 3
180:CLS : WAIT 100:
PRINT "BITTE GEBEN S
IE DIE ANFANGSRICHTU
NG EIN"
```

```
190:CLS : WAIT 0: PRINT
"NORDEN=1
200:PRINT "OSTEN =2
210:PRINT "SUEDEN=3
220:INPUT "WESTEN=4 ";I
$
230:IF VAL (I$)>4 GOTO 1
80
240:X= VAL (I$)-1: GOTO
330
250:F=0
260:GOSUB 500
270:IF M(MZ,X)<>-1 GOTO
400
280:WAIT 0: CLS : PRINT
"KANN ICH NACH "I RI$
(X): INPUT "GEHEN ?
";I$
290:IF I$<>"J" AND I$<>"
N" AND I$<>" " GOTO
280
300:IF I$=" " GOTO 800
310:IF I$="N" PRINT "NEI
N":M(MZ,X)=-2:X=X+1:
GOTO 260
320:PRINT "JA"
330:M(MZ,X)=MZ+1
335:MZ=MZ+1
340:IF MZ>GD PRINT "ICH
HABE MICH VERLAUFEN
- GABE AUF": END
```

```
350:G=X: GOSUB 700:X=G
360:M(MZ,X)=MZ-1
370:G=X: GOSUB 700:X=G
380:GOTO 250
400:IF M(MZ,X)=-2 LET X=
X+1: GOTO 260
410:IF M(MZ,X)>-1 LET X=
X+1: GOTO 260
500:IC=0
510:FOR N=0 TO 3
520:IF M(MZ,N)=-2 LET IC
=IC+1
530:NEXT N
540:IF IC<3 RETURN
550:IF IC=4 PRINT "ICH L
ASSE MICH NICHT REIN
LEGEN": END
600:MZ=MZ-1
610:FOR N=0 TO 3
620:M(MZ+1,N)=-1
630:IF M(MZ,N)<>MZ+1
GOTO 670
640:M(MZ,N)=-2
650:G=N: GOSUB 700
660:BEEP 1: WAIT 150:
PRINT "ICH GEHE NACH
";RI$(G);"."
670:NEXT N
680:X=0
690:IF MZ=1 PRINT "BIN W
```

```
IEDER AM EINGANG":
GOTO 30
695:GOTO 500
700:IF G=0 LET G=2:
GOTO 740
710:IF G=1 LET G=3:
GOTO 740
720:IF G=2 LET G=0:
GOTO 740
730:IF G=3 LET G=1:
GOTO 740
740:RETURN
800:CLS : PRINT "DURCH F
OLGENDE BEFEHLE KOM
MT MAN VOM EINGANG Z
U MEINEM STANDORT"
810:FOR I=0 TO MZ-1
820:FOR J=0 TO 3
830:IF M(I,J)>0 AND M(I,
J)<>I-1 PRINT RI$(J)
I";";J=4
835:NEXT J
840:NEXT I
850:WAIT 0: PRINT "SOLL
ICH WEITERMACHEN ?"
860:INPUT I$
870:IF I$<>"J" AND I$<>"
N" GOTO 850
880:IF I$="J" GOTO 280
890:END
```

HEULTON für SHARP PC's (ohne Adressänderungen Lauffähig auf PC 1401)

| | | |
|-------------|-----------|-----------------------------|
| 3005 03FF | LIB FF | Akkus mit FF laden |
| 3007 02FF | LIA FF | |
| 3009 103013 | LIDP 3013 | Datapointer auf Waitzyklus |
| 300C 52 | STD | setzen und abspeichern |
| 300D 125F | LIP 5F | } Piezosummer einschalten |
| 300F 6110 | ORIM 10 | |
| 3011 DF | OUTC | } Vorgegebene Zeit warten |
| 3012 4E90 | WAIT 90 | |
| 3014 125F | LIP 5F | } Piezosummer ausschalten |
| 3016 60EF | ANIM EF | |
| 3018 DF | OUTC | } Warten (Dauer in 3024) |
| 3019 4EFF | WAIT FF | |
| 301B 6B08 | TEST 08 | Brk-Taste gedrückt? |
| 301D 7C302F | JPNZ 302F | Wenn ja, Ende |
| 3020 42 | INCA | Akku vermindern |
| 3021 7C3009 | JPNZ 3009 | Wenn A=0 dann weiter, sonst |
| 3024 10301A | LIDP 301A | Waitzyklus bestimmen |
| 3027 DA | EXAB | A und B vertauschen |
| 3028 52 | STD | A ablegen |
| 3029 7515 | SBIA 15 | A um &15 vermindern |
| 302B DA | EXAB | A und B zurück |
| 302C 7D3009 | JPNC 3009 | nächster Durchgang |
| 302F 125F | LIP 5F | } kurzes Beep erzeugen |
| 3031 6120 | ORIM 20 | |
| 3033 DF | OUTC | |
| 3034 37 | RTH | Ende |

Sie können das Maschinenprogramm wie folgt laden:
Sie schieben vor Ihre Basic Programme die Zeile 1:

```
1:REM *****
*****
*****
*****
```

Dann tippen Sie mit "Pokes" die Maschinen-codes ein:

```
POKE 12293,
3 255 2 255 16
48 19 82 18 95
97 16 223 78 198
18 95 96 239 223
POKE 12313,
78 255 107 8 124
48 47 66 124 48
9 16 48 26 218
82 117 21 218 125
POKE 12333,
48 9 18 95 97
32 223 55
```

Fragrances
André Nam
Seehtsli
CH-8707 Uetikon

Sie haben ohne viel Aufwand ein kurzes (48 Bytes) Programm, welches durch seinen Aufruf mit Call 12293 einen interessanten Alarm-ton von sich gibt! Schreiben Sie mal ein Programm wo Sie unmittelbar hintereinander zweimal den Befehl Call 12293 haben! Sie werden überrascht sein. Durch poken von verschiedenen Argumenten in die Zelle &302A können Sie auch die Länge des Tones bestimmen.

FISCHEL GMBH -

Theodor Zius
 Posenergasse 12
 8045 Graz
 AUSTRIA

**Die JAGD nach
 CAPITAIN FLINT's Schatz**

IN STICHWORTEN: Textadventure, Schatzsuche, Ihr PC versteht 3 Worte x GEHEN, SEHEN, NEHMEN. Anfangsbuchstaben eingeben, 5 Gegenstände finden, 24 Räume usw. usw.

```

10:," CLEAR : RESTORE
    : RANDOM
20: DIM Z$(24,2)*20,0$(2
    4)*15,S$(17)*13
30: PRINT "Jagd nach dem
    Schatz des----Capit
    ain-Flint-----"
40: DATA "0R0B","0GA0","
    0H0D","00CE","0JDF",
    "0KE0","000H","0NGI",
    "00HJ","0EIK"
50: DATA "FQJL","0RK0","
    0S00","HT00","IUN0",
    "0V00","KWPR","L0QA",
    "M00T","N0SU"
51: DATA "00TV","P0U0","
    0X00","W0Z0"
60: FOR I=1 TO 24: READ
    Z$(I,0): NEXT I
70: DATA "0Ankerplatz","
    0Strand","0Urwaldpfa
    d","0Lichtung","0Ber
    g d. Toten"
80: DATA "0Plantasen","0
    Kueste","03Suapf","0S
    teppe","0Tal d. Henk
    er","0Anhoehe"
90: DATA "0N-Oestliche K
    ap","0Kokospalmen","
    0Gestruepp","03Steinh
    aus","0WDepresion"
100: DATA "0Wasserfall","
    0Stkueste","0Suedue
    st Kap","0Rio Mare",
    "0Rio Negro"
101: DATA "0Hoehle","0Tro
    pfsteinhoehle","0Sch
    atzgruft"
110: FOR I=1 TO 24: READ
    Z$(I,1): NEXT I
120: DATA "PLAN","N","GEH
    EHR","N","SCHWERT","
    N","N","PISTOLE","N",
    "WASSER"
130: DATA "GREIS","GEISTE
    R","N","BLATT","N","
    NAHRUNG","FLASCHE","
    N"
131: DATA "BANANEN","SCHL
    UESSEL","BOOT","PULV
    ER","N","N"
140: FOR I=1 TO 24: READ
    0$(I): NEXT I
150: FOR I=1 TO 24
160: S= RND (24): IF 0$(S
    )="" GOTO 160
170: Z$(I,2)=0$(S):0$(S)=
    ""
180: NEXT I
190: CLS : PAUSE " Jetzt
    gehts los !!!":
    BEEP 1,100,100:
    BEEP 1,200,115
200: Z=1:E=250
210: IF LEFT$(Z$(Z,1),1)
    ="M" THEN LET A$="in
    der ": GOTO 230
211: IF LEFT$(Z$(Z,1),1)
    ="3" LET A$="ia":
    GOTO 230
212: IF LEFT$(Z$(Z,1),1)
    ="9" LET A$="bei der
    ": GOTO 230
213: IF LEFT$(Z$(Z,1),1)
    ="B" LET A$="beia":
    GOTO 230
214: IF LEFT$(Z$(Z,1),1)
    ="?" LET A$="bei den
    ": GOTO 230
215: IF LEFT$(Z$(Z,1),1)
    ="$" LET A$="an der"
    : GOTO 230
219: IF Z=11 LET A$="auf
    der": GOTO 230
220: A$=""
230: CLS : PAUSE " Du bist
    t ;A$: PAUSE " ;
    RIGHT$(Z$(Z,1),
    LEN(Z$(Z,1))-1)
240: CLS : PAUSE " Energi
    e: ;E: CLS : GOSUB
    2000: IF E<=0 THEN "
    E"
250: P$=A$+" ": ON ERROR
    GOTO 240
260: GOTO P$
270: "S.": IF Z$(Z,2)=""
    THEN LET Z$(Z,2)="Ni
    chts"
280: CLS : PAUSE " Ich se
    he : ": PAUSE " ;Z$(
    Z,2)
290: IF Z$(Z,2)="GEISTER"
    THEN GOTO "GE"
300: CLS : PAUSE " Das is
    t alles":E=E-5:
    GOTO 240
310: "N.": CLS : PAUSE "
    Was soll ich":
    INPUT " nehmen ";G$:
    IF G$= LEFT$(Z$(Z,2)
    ), LEN G$ THEN 330
320: PAUSE " gibts hier n
    icht !!!": GOTO 240
330: IF (G$="NAHRUNG")
    AND (S$(3)<>"BLATT")
    THEN PRINT "Das Esse
    n kann man nur":F=1
340: IF F=1 THEN CLS :
    PRINT " nehmen, wenn
    man das": PRINT " b
    latt hat":F=0: GOTO
    240
350: IF G$="PLAN" THEN
    LET S$(10)=G$
360: IF G$="GREIS" THEN
    LET S$(5)=G$
370: IF (G$="PISTOLE")
    AND (S$(2)<>"PULVER"
    ) THEN PRINT " Die P
    istole geht ohne Pul
    ver nicht
380: IF G$="BLATT" THEN
    LET S$(3)=G$
385: IF G$="SCHWERT"
    THEN LET S$(7)=G$
389: IF G$="GEWEHR" THEN
    LET S$(8)=G$
390: IF G$="BOOT" THEN
    LET S$(4)=G$
391: IF (G$="WASSER")
    AND (S$(6)<>"FLASCHE
    ") THEN GOSUB 5000
400: IF G$="GEISTER"
    THEN PRINT "Die Geis
    t kann
    n nicht nehmen!!!":
    GOTO 310
401: IF G$="PULVER" THEN
    LET S$(2)=G$
402: IF G$="WASSER" THEN
    LET S$(9)=G$
403: IF G$="FLASCHE"
    THEN LET S$(6)=G$
404: IF G$="NAHRUNG"
    THEN LET S$(11)=G$
405: IF G$="PISTOLE"
    THEN LET S$(12)=G$
406: IF G$="GREIS" THEN
    LET S$(13)=G$
407: IF G$="BANANEN"
    THEN LET S$(14)=G$
408: IF G$="SCHLUESSEL"
    THEN LET S$(15)=G$
409: Z$(Z,2)="N"
410: PS=PS+1: IF PS)=8
    GOSUB 4000
420: GOTO 240
430: "G.": INPUT " 0/N/
    S/W ";G$: IF G$="N"
    THEN LET Y=1
440: IF G$="S" THEN LET Y
    =2
450: IF G$="W" THEN LET Y
    =3
460: IF G$="0" THEN LET Y
    =4
470: IF ((G$="N")+1+(G$="
    S")+1+(G$="0")+1+(G$
    ="W")+1)<>1 THEN
    GOTO "G."
480: D$= MID$(Z$(Z,0),Y,
    1): IF D$="0" THEN
    WAIT 90: PRINT " Ach
    tungs Abersund !!!":E=
    E-10: GOTO 240
510: IF D$="Z" THEN GOTO
    "V."
520: L=(ASC(D$)-64)
530: Z=L: GOTO 210
540: "GE": CLS : PRINT "
    Du musst mit dem Gei
    st kaempfen !!!":
    BEEP 1,40,50: BEEP 1
    ,100,50
550: Z$(Z,2)="N"
560: IF S$(12)<>"PISTOLE"
    THEN PRINT " Dir feh
    lt aber die Pi
    stole. Das heisst":
    GOTO "E"
570: CLS : PRINT "Da du i
    n Besitz der Pi
    stole bist,: PRINT
    " siegst du !!!":E=E
    +100
580: GOTO 240
590: "V.": CLS : PRINT "
    ua das Grab zu betre
    ten braucht man":
    CLS
600: PRINT " den Schatz
    plan": PRINT " die
    Pistole": PRINT "
    den Greis": PRINT "
    die Nahrungs"
601: PRINT " & das Wasser"
610: CLS : PRINT " Du has
    t: ": FOR I=9 TO 13:
    WAIT
620: PRINT " ;S$(I):
    NEXT I
630: QW=((S$(9)="WASSER")
    *1+(S$(10)="PLAN")*1
    +(S$(11)="NAHRUNG")*
    1)
631: QW=QW+(S$(12)="PISTO
    LE")+1+(S$(13)="GREI
    S")+1: IF QW<5 LET
    F=1
640: IF F=1 THEN CLS :
    PRINT " Dir fehlt al
    so noch
    etwas !!!":F=0:
    GOTO 210
650: CLS : PRINT " Du has
    t es geschafft !!!:
    CLS : PRINT " restl.
    Energie: ";E: END
660: "E": CLS
680: END
2000: CLS : PAUSE " Was
    tust du ??? "
2005: A$= INKEY$: IF A$
    =" " GOTO 2000
2010: RETURN
4000: CLS : FOR I=2 TO 1
    6
4010: IF S$(I)="" NEXT I
4020: PRINT "Du hast Nr.
    : ";I; " ;S$(I):
    IF I>16 THEN 4040
4030: NEXT I
4040: CLS : PRINT " ,das
    s heisst: Du musst
    etwas zuruecklass
    en"
4041: INPUT " Welche Nr
    .: ";MB: IF MB>16
    GOTO 4041
4045: Z$(Z,2)=S$(MB)
4046: S$(MB)=""
4050: PS=PS-1: RETURN
5000: CLS : PRINT " Das
    Wasser kann man oh
    ne Feldflasche nic
    ht nehmen!!!"
5001: RETURN
    
```

CE-140F

**Damit auch Sie
 unser Softwareangebot
 nutzen können!!**



CE-140F

**KLEIN
 aber FEIN**

FISCHEL GMBH

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

--STOP--AUTOREN GESUCHT--STOP--AUTOREN GESUCHT--STOP--

Haben Sie ein gutes Programm geschrieben ?



Wollen Sie mit uns zusammenarbeiten ?

FISCHEL
macht mehr aus Ihren
POCKET COMPUTER



Dann gibt es für Sie nur einen Weg, fordern Sie kostenlos unser x Merkblatt über die Möglichkeiten der Zusammenarbeit x an. Wir suchen ständig gute Programme und Fachbeiträge

für AfSC, unsere Bücher und die Discothek! Für gute Beiträge erhalten Sie eine Gratifikation. Also raus mit Ihren guten Programmen aus der Schublade und das Merkblatt angefordert bei der:

FISCHEL GMBH

Kaiser-Friedrich-Str. 54a 1000 BERLIN 12

Das Merkblatt enthält unter anderem auch Richtlinien für Beiträge in ALLES FÜR SHARP COMPUTER und vieles andere mehr!!

CE-140F

Damit auch Sie unser Softwareangebot nutzen können!!

Helfen Sie mit die Zeitschrift zu gestalten.

EDV FÜR KLEIN- UND MITTELBETRIEBE MIT SHARP COMPUTERN

Fragebogen: Leserbefragung

Anlässlich einer wissenschaftlichen Untersuchung, bittet die Fischel GmbH folgenden Fragebogen auszufüllen und an uns einzusenden. Sie erhalten dafür eine Gratifikation! Es sollen Informationen über den betrieblichen Einsatz von Taschencomputersystemen ermittelt werden.

1) Das eingesetzte System ? : _____

2) Welche Peripherie verwenden Sie ? : _____

3) Erstellen Sie Programme selbst? (Ja/Nein) : _____

4) Wozu verwenden Sie Ihr Gerät (Anwendung)? : _____

(falls Blatt nicht reicht, bitte extra Blatt nehmen)

5) Welche Programme vermissen Sie ? : _____

6) Welcher Branche oder Gewerbe gehört Ihr Betrieb an ? : _____

Alle Angaben werden vertraulich behandelt; Danke !

Mit freundliche Grüßen

Bernd Fischel

Sharp Microcomputer
..... Fischel GmbH
Kaiser-Friedrich-Str. 54 a
D - 1000 Berlin 12
..... Tel. 030 / 323 60 29
Mo - Fr 10 - 18.30, Sa - 14 h



SHARPCOMPUTER
= ALLES FÜR
SHARP -
COMPUTER
VON FISCHEL

Kenn ich auch, habe sie alle schon gelesen.

FISCHEL GMBH -

Sehr geehrter Sharp-Software Lieferant!

Für eine Zusammenarbeit gibt es drei Möglichkeiten:

- 1) Listings, Fachbeiträge und Programme auf Diskette oder Kassette.

- 2) Sendungen werden nur bearbeitet, wenn eine unterschiedene Ueberlassungserklärung beiliegt.

- 3) Produktbeschreibungen für Soft- und Hardware.

- 4) Anzeigen

- 5) zu überlassung

- 1) Der Einreicher versichert, dass seine Sendung frei von urheberrechtlichen Dritter ist.

- 2) Grundsätzlich uebernimmt der Verlag keine Haftung und Verpflichtung fuer Sendungen jeglicher Art.

- 3) Die Einsendung gilt als Zustimmung zum Abdruck. Einer gesonderten Zustimmung des Verfassers bedarf es nicht.

- 4) Mit der Annahme der Sendung erwirbt der Verlag vom Ueberlasser saemtliche Rechte einschliesslich die Vielfaeltigung zu gewerblichen Zwecken.

- 5) Der Ueberlasser erhaelt eine Gratifikation nach Er-messen des Verlages. Der Ueberlasser kann Gratifikati-onswuensche angeben.

Der Ueberlasser erkennt mit seiner Unterschrift diese Bedingungen des Verlages FISCHEL GmbH, 1000 Berlin 12, an.

Datum

Unterschrift

zu b) PROVISION

- 1) Bestellungen für Software von ----- dürfen von der Fischel GmbH, 1000 Berlin 12 entgegen ge-nommen werden.

- 2) Bestellungen müssen an (Name, Strasse, Plz, Ort) ----- weitergeleitet werden.

- 3) Für die Entgegennahme von Bestellungen und deren Weiterlei-tung erhält die Fischel GmbH je Bestellung ein Brutto Ent-gelt (die gesetzliche Mehrwertsteuer ist bereits enthalten) in Höhe von 25 % (fünfundzwanzig Prozent) des Bruttoverkaufs-preises (VK=inkl. Mwst.). Die Abrechnung der Provision erfolgt auf Rechnung.

- 4) Diese Vereinbarung kann zum Anfang eines jeden Kalender-quartals gekündigt werden.

- 5) Im Falle eines Rechtsstreites ist Berlin Gerichtsstand. verbindliche Unterschrift

Berlin, den

zu c) Anzeigen in "Alles für Sharp Computer"

- 1) Kleinanzeigen

Wenn Sie eine Anzeige aufgeben wollen, senden sie uns bitte den unten folgenden Abschnitt mit einem Scheck über den zu leistenden Betrag zu, sonst wird Ihre Kleinanzeige nicht be-arbeitet. Wir behalten uns das Recht vor, Kleinanzeigen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Eingereichte Schecks werden dann natürlich umgehend zurückerstattet.

Bitte ausfüllen, ausschneiden und an die Fischel GmbH senden.

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von "Alles für Sharp Computer" den folgenden Text:

Bitte nur 30 Zeichen pro Zeile einschliesslich Satzzeichen und Wortzwischenräumen eintragen. Jede angefangene Zeile kostet 6.- DM (incl 7% Mwst). Der Gesamtbetrag liegt als Scheck bei.

Name: _____
Straße, Nr: _____
PLZ, Ort: _____
Telefon (für Rückfragen): _____
Datum, Unterschrift: _____

- 2) Produktanzeigen

Es gilt die Anzeigenpreisliste von September 1987. Weitere Informationen auf Anfrage. Wir werden Ihnen gerne ein kosten-günstiges Angebot machen.

Richtlinien für Beiträge in "Alles für Sharp Computer"

Eingereichte Beiträge müssen druckreif sein, d.h.:

- maschinell geschrieben, guter schwarz-weiß Kontrast

- Überschrift und Angabe des Gerätetyps

- keine Telefonnummer und Datum

- keine unnötigen Leeräume, jeder Millimeter zählt

- maximal 2-3 Seiten

- Name und Anschrift des Autors

- keine handschriftlichen Korrekturen oder Ergänzungen

Bestellungen

- richten Sie nur schriftliche Anfragen oder Bestellungen an die Fischel GmbH

- bitte geben Sie immer die Bezugsquelle (Heftnummer und Seite) an

- Wenn bei Produktbesprechungen die Anschrift des Lieferanten fehlt, dann richten Sie die Bestellung an die Fischel GmbH. Bestellungen aus dem Ausland nur gegen Vorkasse.

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

GERÄTEKOPPLUNG: brother EP 44 (->) SHARP PC 1600

Der PC 1600 besitzt eine Fülle von Befehlen, die zur Steuerung der beiden seriellen Schnittstellen dienen. Entsprechend viele Übertragungsmöglichkeiten ergeben sich, wenn an die RS-232 - Schnittstelle eine brother EP 44 angeschlossen wird. Hierüber soll im Folgenden ein Überblick gegeben werden.

Zunächst läßt sich zwischen zwei Grundtypen der Datenübertragung beim PC 1600 unterscheiden:

- 1.) Übertragung mit Hilfe des SETDEV-Kommandos
- 2.) Übertragung mit Hilfe der Dateibefehle.

Als Übertragungsparameter sei beim PC 1600 durchweg die Standardeinstellung angenommen, die nach einer etwaigen Veränderung leicht durch SETCOM "COM1:" hergestellt werden kann. An der EP 44 muß dann die Baudrate auf 1200, die Wortlänge auf 8 Bit, die Parität auf N und ER auf Y gestellt werden. Die Übertragungs-codes können beliebig gewählt werden. Soll der Text mit dem PC 1600 weiterbearbeitet werden, wählt man am besten den 8-Bitcode, da dann alle Zeichen auf dem Display des PC 1600 korrekt dargestellt werden. Soll der Text nur gespeichert werden ist der T/W-Code günstiger, da bei ihm auch Unterstreich- und Halbzeilenschaltungs-codes übermittelt werden.

Nun muß an der EP 44 noch der Zeilenendcode eingestellt werden. Bei einer Übertragung nach Punkt 1.) richtet sich die Einstellung nach der am PC 1600 mit PCONSOLE vorgenommenen, entsprechenden Einstellung (Standart: CR, vgl. Bedienungsanl. 14-149). Im anderen Fall ist unbedingt CR+LF einzustellen.

(A) EP 44 als Ausgabegerät

Sebastian Oehms
Schleiermacherstr. 28

A1.) Übertragung mit SETDEV

7250 Leonberg

A11.) SETDEV "COM1:",PO (,KI)

Wird dieser Befehl dem PC 1600 eingegeben, so wirken die Basic-Befehle LPRINT, LLIST, LLIST* und LFILES nicht mehr auf den Standarddrucker CE-1600P, sondern auf die EP 44. Die Befehle PCONSOLE, PZONE und TAB sind zur Steuerung des Druckformats ebenfalls anwendbar.

A2.) Übertragung mit Dateibefehlen

A21.) MAXFILES=1, OPEN "COM1:" FOR OUTPUT AS #1

Nach dieser Anweisung kann die EP 44 mit PRINT#1, angesprochen werden, jedoch erfolgt der Ausdruck erst, wenn der Pufferspeicher gefüllt ist oder CLOSE#1 eingegeben wird. Im Gegensatz zur Übertragung mit LPRINT können PCONSOLE, PZONE und TAB nicht verwendet werden.

A22.) COPY "X:MUSTER.TXT" TO "COM1:"

Diese Anweisung druckt die auf Diskette befindliche Datei "MUSTER.TXT" im Originalformat direkt auf der EP 44 aus.

Dies ist die bei Weitem einfachste Methode eine ASCII Datei zu drucken. Ist die zu druckende Datei keine ASCII-Datei, so werden im Fall eines Basic-programms die ASCII-Zeichen der Token gedruckt, bei Binärdateien kommt es auf der EP 44 zu chaotischen Reaktionen.

A23.) SAVE "COM1",A

Dies gibt auf der EP 44 das Listing des im Arbeitsspeicher befindlichen Programms aus. Das Programm wird weiter links gedruckt als bei LLIST, außerdem ist PCONSOLE nicht verwendbar. Im Gegensatz zu LLIST werden aber die Zeichen der letzten beiden Spalten der ASCII-Tabelle (etwa B) gedruckt. Weglassen von ,A hat dieselbe Wirkung wie COPY "S1:PROG1.BAS" TO "COM1:" mit dem auf S1 befindlichen Basic-Programm PROG1 (vgl. A22.)

A24.) SAVE= "COM1"

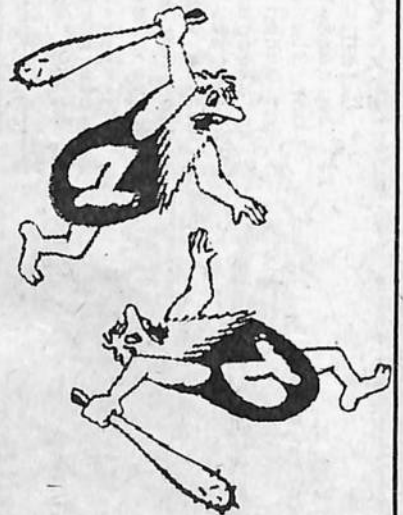
Dieser Befehl bewirkt das gleiche wie LLIST* mit den gleichen Besonderheiten wie unter Punkt A23.)

(B) EP 44 als Eingabegerät

B1.) Übertragung mit SETDEV

B11.) SETDEV "COM1:",KI (,PO)

Nach dieser Anweisung werden die Eingaben bei INPUT-Befehlen in Basic-Programmen nicht mehr von der Tastatur des PC 1600, sondern von der Tastatur oder dem Textspeicher der EP 44 erwartet..



FISCHEL GMBH -

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

SHARPCOMPUTER
= ALLES FÜR
SHARP -
COMPUTER
VON FISCHEL

B12.) SETDEV "COM1:" , KEYSTAT 2 , OUTSTAT,0

Diese Befehlskette legt die Tastatur der EP 44 als zweite Tastatur des PC 1600 aus. Dies ist eine äußerst Zweckmäßige Einstellung um lange Basic-programme in den PC 1600 einzugeben. Die Tasten SHIFT, CTR, KBII etc. werden mit Hilfe der CODE-Taste der EP 44 aufgerufen (eine entsprechende Tabelle ist diesem Artikel beigelegt). Die beiden Tastaturen sind stets gleichzeitig verwendbar. Der Ausgangszustand wird durch KEYSTAT 0 wieder eingestellt.

B2.) Übertragung mit Dateibefehlen

Hierbei wird die EP 44 als ASCII-Datei betrachtet. Dabei stellt sich die Frage, wo diese Datei beginnt und wo sie endet. Der Anfang wird mit der Aktivierung durch einen der Dateibefehle gesetzt. Das Dateieinde muß dem PC 1600 manuell mitgeteilt werden (Dies gilt auch für die Übertragung des EP 44-Speicherinhalts durch Druck auf die TEXT-Taste). Es geht durch gleichzeitiges Betätigen der CODE- und Z-Taste.

B21.) MAXFILES=1 , OPEN "COM1" FOR INPUT AS #1

Nach dieser Anweisung können, ähnlich wie bei B11.), EP 44 Signale mit INPUT#1, gelesen werden. Ein Unterschied zu B11.) besteht jedoch darin, daß Kommas nicht als Textzeichen, sondern als Trennzeichen zwischen Variablen aufgefaßt werden.

B22.) COPY "COM1:" TO "S1:TELEFON.LIS"

Diese Anweisung erzeugt z.B. auf der RAM-DISK eine ASCII-Datei namens "TELEFON.LIS". Der Inhalt dieser Datei entspricht den Tastatureingaben, die nach Aktivierung des Befehls auf der EP 44 getätigt werden bzw. dem Speicherinhalt, falls die TEXT-Taste gedrückt wird. Ebenso kann natürlich auf Diskette, Kassette oder SIO kopiert werden. Als Datum und Uhrzeit werden nur Nullen eingetragen. Da in 256-Bytes-Blöcken gespeichert wird, werden die so erzeugten Dateien etwas länger als nötig.

B23.) LOAD* "COM1:"

Hiermit wird der TEXT-Inhalt bzw. die Tastatureingabe der EP 44 in den Arbeitsspeicher des PC 1600 geschrieben, und zwar analog zu dem Vorgang LOAD* "X:BRIEF" mit der Diskettendatei "BRIEF.TXT".

Erläutert sei dies noch einmal für diejenigen, die bisher keine Erfahrung mit den Befehlen LOAD* und SAVE* gemacht haben: Die Textzeilen des Speichers der EP 44 werden zu Zeilen eines Basic-programms, die in 10er Schritten durchnummeriert sind und alle mit einem Hochkomma beginnen, also Kommentarzeilen sind.

Diese Methode ist die von mir bevorzugte, um Dateien über die RS-232-Schnittstelle in den PC 1600 zu übertragen, da man sich leicht über Erfolg und Mißerfolg des Vorgangs vergewissern kann.

Die Datei kann vom Arbeitsspeicher mit SAVE* auf Diskette oder RAM-Disk gebracht werden: Sie nimmt hier nun weniger Platz ein als bei B22.) und Datum und Uhrzeit sind gespeichert.



Bitte senden Sie uns Ihre
besten Programme

für die

**Ton und Musik-
programmamsammlung
für SHARP**



Taschencomputer

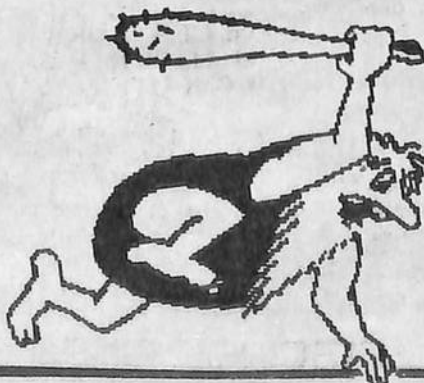


ISBN 3-924327-83-1

FISCHEL GMBH

Tabelle zu B12.)

| | | | | | |
|----------|-----------|----------|-----------|------------|------|
| CODE+A = | SHIFT | CODE+J = | CUR.DOWN | CODE+T = | F4 |
| CODE+B = | SMALL | CODE+K = | CUR.UP | CODE+U = | F5 |
| CODE+C = | CTR | CODE+L = | CUR.RIGHT | CODE+V = | F6 |
| CODE+D = | KBII | CODE+M = | ENTER | CODE+X = | CL |
| CODE+E = | BS | CODE+N = | ON | CODE+Y = | RCL |
| CODE+H = | CUR.LEFT | CODE+O = | OFF | CODE+Z = | CA |
| CODE+I = | RES.EBENE | CODE+R = | F2 | CODE+DEL = | MODE |



FISCHEL GMBH -

Meßdatenverarbeitung mit SHARP-Taschencomputern

1. Einleitung

Allgemeine Problematik bei der Meßdatenerfassung und Meßdatenverarbeitung

2. Meßdatenerfassung

2.1. Direkte Verbindung von Meßgerät und Computer

2.1.1. über A/D-Wandler

solche Interfaces werden anschlussfertig angeboten, z.B. über Fischel GmbH, Berlin oder D. Hoff, Essen. Der PC-1600 hat sogar schon eine Anlogschnittstelle eingebaut. Elektronikerfahrene Taschencomputerbesitzer können sich solche Geräte auch selber bauen.

2.1.2. über V24 (RS232)-Schnittstelle

da viele moderne Meßgeräte bereits über eine eingebaute serielle Schnittstelle verfügen, ist dieser Weg besonders einfach, denn dem PC-1500 z.B. steht mit CE-158 eine besonders komfortabel ausgestattete V24-Schnittstelle zur Verfügung. Andere, wie der PC-1350 und der PC-1600 haben sie sogar fest eingebaut.

2.1.3. über spezielle Meßdatenerfassungssysteme

moderne Kassettenschreiber z.B. erfassen und protokollieren Meßdaten nicht nur, sondern können sie über eingebaute serielle Schnittstellen zum Speichern und Auswerten auch weitersenden. Speziell für den PC-1500 wird von Althen GmbH in Kelkheim ein System angeboten, das über Analogein- und -ausgänge verfügt und gleichzeitig Meßdatenverarbeitung betreibt.

2.2. Dateneingabe per Tastatur

da viele Anwender wahrscheinlich nicht über die oben genannten Möglichkeiten verfügen, soll auch auf diesen Weg der Meßdatenerfassung eingegangen werden: die Meßdaten werden abgelesen und eingegeben bzw. erst schriftlich festgehalten und später bearbeitet.

3. Meßdatenverarbeitung

3.1. Darstellung der Meßdaten

eine übersichtliche Darstellung von Meßdaten ist die tabellarische Auflistung der direkt erfaßten oder per Hand eingegebenen Meßwerte.

Anschaulicher ist aber oft die graphische Darstellung in Diagrammen verschiedenster Art: Liniendiagramme mit oder ohne Netzdarstellung (linear, halblogarithmisch, logarithmisch), Säulendiagramme, usw.

3.2. Auswertung der Meßdaten

statistische Auswertung durch Regressionsanalysen und Verteilungsfunktionen; Kurvenanpassung durch Splinefunktionen; Minima, Maxima, Mittelwerte.

Die oben aufgeführten Verfahren werden durch Programme anschaulich dargestellt. Diese Programme sind zwar auch z.T. universell einsetzbar, wie z.B. ein sehr komfortables Programm zur graphischen Darstellung und Auswertung; teilweise allerdings sind sie auf ganz spezielle Problemlösungen ausgerichtet und sollen zur Anregung dienen bzw. müssen eigenen Problemstellungen angepaßt werden.

Jörg Meyer
Finsterwalder Str. 5

Buchbesprechung: Betriebswirtschaft ISBN 3-924327-69-6

1000 Berlin 26

Das von der Fischel GmbH veröffentlichte 98 Seiten starke Buch "Betriebswirtschaft mit Sharp Taschencomputern" setzt in mehreren Punkten einen Maßstab für zukünftige Veröffentlichungen dieser Art:

1. ein sinnvoll gegliedertes Inhaltsverzeichnis
2. ausreichende Beispiele zu jedem Thema
3. die im Programm verarbeiteten Formeln werden vorher einzeln angesprochen und mit Grafiken unterstützt
4. die verwendeten Variablen werden einzeln erklärt
5. zu jedem recht gut erklärten Problem wird zusätzlich noch auf entsprechende Fachliteratur hingewiesen
6. die bisher von mir aus dem Buch verarbeiteten Programme laufen auf dem PC 1360 ohne Probleme
7. die Programme sind so geschrieben, daß sie auch auf anderen Sharp-Computern lauffähig sind

Fazit: Das Buch vom Autor B. Wagner ist fachlich sehr gut. Ich hoffe, daß er noch weitere Veröffentlichungen für die Fischel GmbH schreiben wird und einen breiten Leserkreis findet.

FISCHEL GMBH -



FISCHEL HATs

Dear Herr Fischel

I am sending the Chinese character information. The meaning of the two characters is something like "bringing harmony", and one possible sound (in Japanese) is Fischel.

I enclose two pages from my Japanese dictionary, and the word-processor output for the two characters. I hope that the printing is suitable for you.

Regards

FISCHEL HATs

John Heary

節
節
節
節
節
節

節

節

節

筮 ³⁴⁰¹ ZEI divining; diviner's equipment. _{F1411}
 卜 zeiboku divining with divining rods
 竹 zeichiku divining rods

節 ³⁴⁰² SETSU season, period, occasion, time; verse, clause, paragraph, section, stanza; integrity, honor. *ses(suru)* be temperate, be moderate; control, restrain; save, be sparing. *fushi* joint, knuckle; knob, lump, knot; tune, melody; point (in a talk). *netto* knot, nautical mile.

刀 *settō* sword given by the emperor to the commander-in-chief

水 *sessui* water economy
 介 *sekkai* untimely interference

分 *setsubun* last day of winter

用 *setsuyō* frugality, economy

目 *fushime* knots in lumber

穴 *fushiana* knothole

立 *fushi(kure)da(tsu)* be knotty; be bony

句 *sekku* annual festival

付 *fushizu(ke)* setting to music

米 *setsumai* rice economy

回 *fushimawa(shi)* melody, intonation

會 *sechie* court banquet

供 *sekku* annual festival

制 *sessei* temperance, moderation, self-re-

季 *sekki* year end [straint

食 *sesshoku* moderation in eating, spare diet

度 *setsudo* rule, standard; instructions;

約 *setsuyaku* economy [moderation

奏 *sessō* rhythm

儉 *sekken* economy, thrift

酒 *sesshu* temperance, sobriety; moderation

婦 *seppu* virtuous wife [in drinking

欲 *setsuyoku* curbing desires

減 *setsugen* curtailment, economy, retrench-

期 *sekki* time, chance [ment

煙 *setsuen* moderation in smoking

節 *fushibushi* joints; points (in a talk)

義 *setsugi* fidelity to principle, constancy;

電 *setsuden* economy of electricity [honor

操 *sessō* constancy, integrity, honor, chastity

織 *fushio(ri)* pongee, coarse silk

羊羽老少而未耳聿肉月臣自至白舌舛舟艮色艸++疋虫血行衣糸西

可 *junes* stratagem, ruse, trick | policy
 策 *jussaku* artifice, stratagem, trick, intrigue,
 無 *subena(shi), jutsuna(i)* nothing can be
 数 *jussū=jussaku* 術策 (see above-12)
 語 *jutsugo* technical term, terminology

得 ¹⁶²² TOKU profit, advantage, ben- _{F676}
 失 *tokushitsu* pros and cons, gains and
 安 *eyasu(i)* easily obtainable
 言 *e(mo)-i(warenu)* indescribable, unspeak-
 体 *etai* nature, character
 物 *emono* weapon
 易 *eyasu(i)* easily obtainable
 度 *tokudo suru* enter the (Buddhist) priest-
 点 *tokuten* marks, score, runs [hood
 点 *tokuten keijiban* scoreboard
 道 *tokudō* attainment of (Buddhist) salvation
 得 *tokutoku toshite* proudly, triumphantly
 票 *tokukyō* votes obtained

節

節

節

節得

得

得

得

得

得

得

FISCHEL HATs



ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

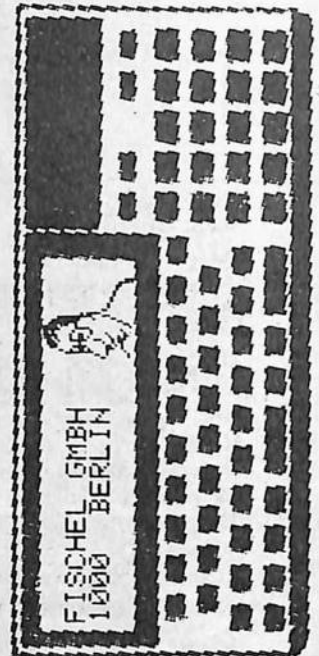
PC-1600 RECHNERSCHUTZ

Thomas Spitzer, Birkenredder 4, 2000 Hamburg 67

Dieses Programm ist in der Lage lästige Fummler sicher abzuweisen. Das Programm wird beim Ausschalten mit DEF "S" aktiviert, schaltet man mit OFF aus, so ist der Schutz nicht aktiviert. Wird der Rechner eingeschaltet, wenn der Schutz aktiviert ist, so muss eine Tastenfolge eingegeben werden. Man hat ca. 2 sec. Zeit, um die nächste Taste zu drücken, drückt man in dieser Zeit keine, oder die falsche Taste, so beepet der Rechner auch schon los. Zusätzlich wird ein blinkender Text (siehe Zeile 6) angezeigt. Nach kurzer Zeit schaltet sich der Rechner selbstständig aus. Dadurch, dass das BREAK OFF schon vor dem Ausschalten steht, ist es absolut unmöglich das Programm zu unterbrechen. Die Tastenfolge ist in der DATA-Zeile 65278 einzugeben. (Tabelle der möglichen Zeichen siehe unter INKEY\$ in der Bedienungsanleitung). Das Ende der Tastenfolge wird durch ein "ENDE" markiert, so sind beliebig lange Tastenfolgen möglich. Ausserdem wird, nachdem die Zeichenfolge korrekt eingegeben wurde, eine "1" angezeigt, wenn keine Fehlversuche gemacht worden sind. Sind Fehlversuche gemacht worden, so wird die Zeit des letzten Fehlversuches angezeigt. Auf diese Weise kann festgestellt werden, ob jemand versucht hat das Gerät unerlaubterweise einzuschalten. Wenn die Zeit, die man hat um die nächste Taste zu finden, falsch bemessen vorkommt, möge in Zeile 4 die 75 entsprechend ersetzen.

A-C-H-T-U-N-G !!

Bei der Ersteintragung das BREAK OFF in der Zeile 65279 weglassen. und das Programm ausprobieren, da bei einem Programmfehler oder wenn man die Tastenfolge nicht weis, man einen VOLLSTÄNDIGEN R-E-S-E-T durchführen muss !!
Dies Programm kann selbstverständlich auch als Programmschutz verwendet werden. Dazu muss das zuschützende Programm zwischen die Zeilen 8 u. 65278 geschrieben werden: Wenn der Rechner nicht benutzt werden kann, kann das Programm im Rechner weder benutzt, noch eingesehen, noch verändert werden.



```
1:ARUN :RESTORE "S":IF S0=0RESTORE :END
2:READ S$:IF S$="ENDE"RESTORE :PRINT S0:S0=0:BREAK ON :END
3:IF INKEY$ <>" "THEN 3
4:FOR I=0TO 75:IF INKEY$ <>" "LET I=75:NEXT I:IF INKEY$ =S$THEN 2ELSE 6
5:NEXT I
6:OUT 23,65:PRINT "Bitte erst Thomas fragen, ob Du mich benutzen darfst!!!!!!
   ????"
7:FOR I=0TO 10:OUT 80,62:FOR J=0TO 50:NEXT J:OUT 80,63:FOR J=0TO 150:NEXT J:
  NEXT I:POWER OFF
65278:"S"DATA "F","I","S","C","H","E","L","E","NDE"
65279:BREAK OFF :S0=1:POWER OFF
```

MZ-700 VOKABEL

STEFAN NIEDERBERGER
6700 LU - 32

HIERMIT UEBERSENDE ICH IHNEN DAS PROGRAMM "VOKABEL" FUER DEN SHARP MZ-700. MIT DIESEM PROGRAMM KANN MAN VOKABELN EINGEBEN UND SPAETER WIEDER ABRUFEN UND DIESE VOM COMPUTER WIEDER ABHOEREN LASSEN. DIE VOKABELN KANN MAN AUCH VOM COMPUTER AUSDRUCKEN LASSEN.

```
10:CLR:DIMV$(200),D$(200),H$(200)
20:CLS
30:PRINT"      VOKABEL      "
40:PRINT:PRINT"      1 - VOKABELN EINGEBEN.  "
50:PRINT:PRINT"      2 - VOKABELN ANSEHEN.  "
60:PRINT:PRINT"      2 - VOKABELN AUSDRUCKEN.  "
70:PRINT"-----"
80:GET H$:IF H$="" THEN 80
90:IF H$="1" THEN 130
100:IF H$="2" THEN 230
110:IF H$="3" THEN 370
120:GOTO 80
130:CLS:FOR W=1 TO 200
140:INPUT"DEUTSCHES VERB: ";D$(W)
150:PRINT:INPUT"FREMDES VERB: ";V$(W)
160:PRINT:PRINT
170:PRINT"W=WEITERHACHEN/A=ABBRECHEN"
180:GET R$:IF R$="" THEN 180
190:IF R$="A" THEN 20
200:IF R$="H" THEN 220
210:GOTO 160
220:NEXT W
230:CLS:FOR W=1 TO 200
240:PRINT"FREMDES VERB: ";V$(W)
250:INPUT"DEUTSCHES VERB: ";H$(W)
260:IF H$(W)=D$(W) THEN RI=RI+1:PRINT"RICHTIG!":GOTO 280
270:FA=FA+1:PRINT"FALSCH!"
280:GET R$:IF R$="" THEN 280
290:IF R$="A" THEN 330
300:IF R$="H" THEN 320
310:GOTO 280
320:NEXT W
330:PRINT"RICHTIGE ";RI:PRINT
340:PRINT"FALSCHES ";FA:PRINT
350:GET R$:IF R$="" THEN 350
360:GOTO 20
370:CLS:FOR W=1 TO 200
380:PRINT/P"DEUTSCHES VERB: ";D$(W):PRINT/P
390:PRINT/P"FREMDES VERB: ";V$(W):PRINT/P
400:GET R$:IF R$="" THEN 400
410:IF R$="A" THEN 20
420:IF R$="H" THEN 440
430:GOTO 400
440:NEXT W
450:END
```

FISCHEL GMBH -

Der sensationelle Computer am Handgelenk: SEIKO PC Datagraph

Der SEIKO PC Datagraph ist eine Uhr.

Mit Stunden-, Minuten- und Sekundendisplay. Mit Wochentag und Datum.

Der SEIKO PC Datagraph ist viel mehr als eine Uhr.

Speichert Verabredungen und wichtige Telefonnummern. **Erinnert an Geburtstage und Geschäftstermine. Informiert über all' das, was für Sie unterwegs an Informationen wichtig ist. Heute, morgen, in einer Woche oder sogar in einem Jahr. Auf die**

Sekunde genau mit persönlichem Stichwort und akustischem Signal.

Der SEIKO PC Datagraph ist voll programmierbar.

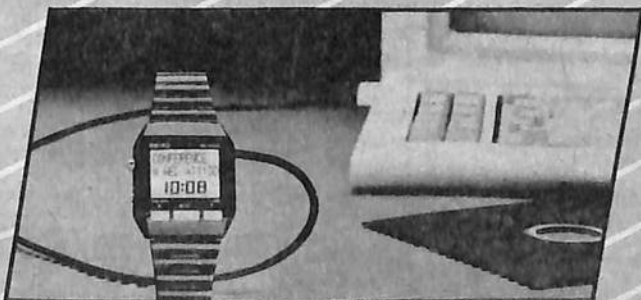
Unterwegs – ohne zusätzlichen Computer oder an Ihrem Arbeitsplatz mit Hilfe des Büro-Computers (down load/up load). Software und Anschlußkabel liegen bei. Die ausführliche Programmierungs-Anleitung hilft Ihnen zuverlässig.

Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Das Super-Ding am Handgelenk... SEIKO PC Datagraph RC-4000

Mit der 2K Super-Speicherkapazität. Kompatibel mit Apple II, II+, IIe, IIc, mit Commodore 64 und IBM-PC, PCjr und IBM-kompatibel. Super der Aktionspreis:

DM 299,-



Eine Nummer kleiner! SEIKO PC Datagraph RC-1000

Kompatibel mit Commodore 64 und IBM-PC, PCjr und IBM-kompatibel. Einmalig der Preis: **DM 159,-**

Fachhändler-Anfragen erwünscht!

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich _____ Stück (frei Haus)

SEIKO PC Datagraph RC-4000, je 299,- DM

SEIKO PC Datagraph RC-1000, je 159,- DM

V-Scheck liegt bei

per Nachnahme

Software und Anschlußkabel passend für:

Apple

(nur für SEIKO PC Datagraph RC 4000)

Commodore 64

IBM-PC, PCjr, IBM-kompatibel

Bitte entsprechend ankreuzen!

Vorname/Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift: _____

INTRAPROJECTS GMBH
Raphaelsweg 17, 4047 Dormagen 1,
Telefon: 0 21 06/410 57-58-59

**CASSETTEN-BESCHRIFTUNG
PC-1500 & CE-150**

PC 1500 + CE-150

K.FILIPAN
SIEPMANN'S HOF 3
4330 MUELHEIM 1

DIESES PROGRAMM
DRUCKT ZETTEL ZUR
BESCHRIFTUNG VON
CASSETTENHUELLEN

START: DEF A
DANN EINGABE VON
UEBERSCHRIFT UND
TITEL AUF SEITE
A UND B

ENDE DER TITEL-
EINGABE MIT ENTER

AUSDRUCK DER
UEBERSCHRIFT :ROT
TITEL :SCHWARZ
RAND :BLAU

| | |
|--|---|
| Seite A 1 DONALD FALEN - THE NIGHTLY 1)1 G.V. 0:05 2)GREEN FINGER STREET 3:48 3)RUBY BABY 5:38 4)MARTINE 3:58 5)SING FRONTIER 6:23 6)THE NIGHTLY 5:45 7)THE GOODBYE LOOK 4:47 8)WALK BETWEEN RAINBOWS 2:38 9) 10) 11) 12) 13) 14) 15) 16) 17) 18) | Seite B 1 PAULETTE - TITEL IN THE NIGHT 1)BIG LOVE 3:37 2)SEVEN MONDAYS 3:38 3)EVERYWHERE 3:41 4)CAROLINE 3:58 5)STANGS IN THE NIGHT 3:58 6)MYSTIFIED 3:00 7)LITTLE LIES 3:38 8)FAMILY TOWN 4:01 9)WELCOME TO THE ROOM...SARA 3:37 10)ISN'T IT MIDNIGHT 4:00 11)WHEN I SEE YOU AGAIN 3:47 12)YOU AND I, PART II 2:48 13) 14) 15) 16) 17) 18) |
|--|---|

←
BEISPIEL-
AUSDRUCK

```
5:"A":PAUSE "CAS
SETTENHUELLEN-
":PAUSE "BESCH
RIFTUNG"
10: CLEAR
15: DIM A$(17)*36,
B$(17)*36, U$(1
)*40
20: INPUT "Uebersc
hr. A (MAX 40)
: ";U$(0)
25: FOR I=0 TO 17:
PAUSE "TEXT A"
;I+1: INPUT "(M
AX 36): ";A$(I
):NEXT I
30: INPUT "Uebersc
hr. B (MAX 40)
: ";U$(1)
```

```
35: FOR I=0 TO 17:
PAUSE "TEXT B"
;I+1: INPUT "(M
AX 36): ";B$(I
):NEXT I
40: GRAPH
45: LINE (0,0)-(21
6,-484),0,1,B
50: LINE (25,0)-(2
5,-484),5,1
55: LINE (0,-242)-
(216,-242),0,1
60: ROTATE 3
65: COLOR 3:CSIZE
1
70: GLCURSOR (10,-
482):LPRINT "S
eite A : "
75: GLCURSOR (20,-
482):LPRINT U$(
0)
80: GLCURSOR (10,-
238):LPRINT "S
eite B : "
```

```
85: GLCURSOR (20,-
238):LPRINT U$(
1)
90: COLOR 0:CSIZE
1
95: FOR I=0 TO 17:
GLCURSOR (35+I
0*1,-482):
USING "###":
LPRINT I+1:
LPRINT " "":A$(
I):NEXT I
100: FOR I=0 TO 17:
GLCURSOR (35+I
0*1,-238):
USING "###":
LPRINT I+1:
LPRINT " "":B$(
I):NEXT I
105: GLCURSOR (0,-5
60):LPRINT ""
110: PAUSE "NOCHMAL
GLEICHEN AUSD
```

```
RUCK": INPUT "(
J/N) "":X$(
1)
115: IF X$="J"GOTO
40
120: PAUSE "NEUE BE
SCHRIFTUNG"
125: INPUT "(J/N) "
:Y$(
130: IF Y$="J"GOTO
5
135: END
STATUS 1
```

754



UMWANDLUNGSPROGRAMM Dezi-Hexa-Binär auf den PC-1350

Nach der Eingabe wird das Programm mit RUN oder mit einem beliebig vorgeetzten DEF gestartet.

Um eine Zahl von Dezi in Hexa und Binär umzuwandeln wird die Zahl einfach eingetippt. Um von Hexa in Dezi und Binär umzuwandeln muß ein &-Zeichen vor der Zahl gesetzt werden, da der Rechner die Zahl sonst als Dezi wahrnimmt. In Binär muß die Zahl 8 oder 16 stellig sein.

```
Gianl Brechtl
Am Michelsee 47
6050 Offenbach/M
10:CLS : CLEAR : DIM Z$(
0)*16: INPUT "ZAHL=
":Z$(0)
20:L=LEN(Z$(0)):A=
ASC(Z$(0))
30:IF L>5 THEN GOTO 120
40:IF A=38 THEN GOTO 14
0
50:IF VAL(Z$(0))<65536
THEN GOTO 70
60:PRINT "FALSCH EINGA
BE!":GOTO 10
65:REM DEZIMAL IN BINA
ER
70:D=VAL(Z$(0))
71:D1=D:FOR X=16 TO 1
STEP -1:D=INT(D/2^(
X-1))
75:IF B=1 THEN LET D=D-
2^(X-1):WAIT 0:
PRINT STR$(B):
NEXT X:GOTO 90
85:WAIT 0:PRINT STR$(
B):NEXT X
90:IF 0=1 THEN WAIT :
PRINT :GOTO 10
92:REM DEZIMAL IN HEXA
95:WAIT 0:PRINT :
WAIT 0:PRINT "2":
100:FOR X=12 TO 0 STEP -
4:B=INT(D1/2^X):
IF B>0 THEN LET D1=D
1-B*2^X
110:GOSUB 180:NEXT X:
WAIT :PRINT :GOTO
10
115:REM BINAER IN DEZIM
AL
120:FOR X=L TO 1 STEP -1
:D1=D1+VAL(MID$(Z
$(0),X,1))*2^(ABS
(X-L)):NEXT X
130:CURSOR 24:PAUSE "DE
ZI=":D1:GOTO 90
135:REM HEXA. IN DEZIMA
L
140:Z$(0)=MID$(Z$(0),2
+4):FOR X=4 TO 1
STEP -1
145:H$=MID$(Z$(0),X,1)
:IF ASC(H$)<65
THEN LET D1=VAL(H$)
:GOTO 160
150:FOR Y=65 TO 70:IF
ASC(H$)=Y THEN LET
D1=Y-55
155:NEXT Y
160:D=D+2^X*ABS((X-4)*4)
*D1:NEXT X
170:CURSOR 24:WAIT 0:
PRINT "DEZI.=":D1:GOTO 1
:GOTO 71
175:REM UNTERROUTINEN
180:IF B=10 THEN PRINT "
A":GOTO 240
190:IF B=11 THEN PRINT "
B":GOTO 240
200:IF B=12 THEN WAIT 0:
PRINT "C":GOTO 240
210:IF B=13 THEN WAIT 0:
PRINT "D":GOTO 240
220:IF B=14 THEN WAIT 0:
PRINT "E":GOTO 240
225:IF B=15 THEN WAIT 0:
PRINT "F":GOTO 240
230:WAIT 0:PRINT STR$(
B):
240:RETURN
```

Produkte für Computer
von Fischer Sharp

Eckhart Bau

SCHACH
Programmsammlung
für SHARP-Taschencomputer

Fischel GmbH
ISBN 3-924327-64-5

sofort lieferbar !

FISCHEL GMBH

CE-140F CE-140F

2.5-ZOLL-DISKETTENLAUFWERK

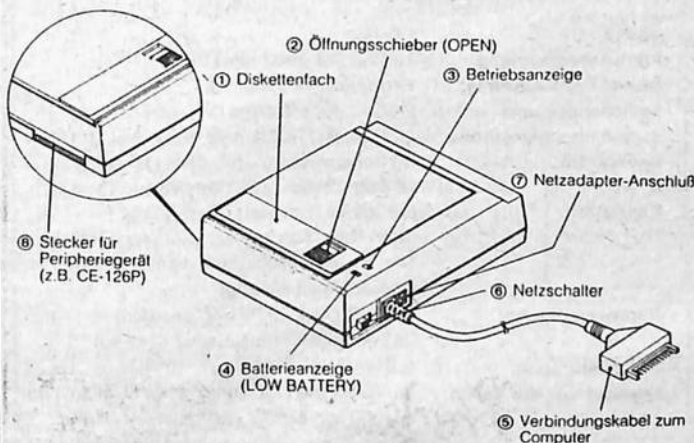
MERKMALE DES DISKETTENLAUFWERKS

Das Diskettenlaufwerk gleicht den üblichen Diskettenlaufwerken von Personal-Computern. Mit dem Diskettenlaufwerk können Programme oder Daten leichter und schneller als mit einem Kassettenrekorder geschrieben oder gelesen werden. Darüberhinaus ermöglicht es Ihnen, die gewünschten Daten schneller zu finden und sie mit Hilfe der Funktion **COPY** (Kopieren) zu sichern.

KOMPATIBLE TASCHENCOMPUTER

Das Diskettenlaufwerk kann an die folgenden Geräte angeschlossen werden:
PC-1460, PC-1425, PC-1403, PC-1360 (von Januar, 1987 an)

BEZEICHNUNG UND FUNKTIONEN



(1) Diskettenfach

Dieses Fach nimmt die Diskette auf. Schieben Sie den Öffnungsschieber in Pfeilrichtung (▲), um das Diskettenfach zu öffnen und legen Sie eine Diskette ein. (Siehe dazu Seite 47.)

(2) Öffnungsschieber (OPEN)

Bewegen Sie diesen Schieber in Pfeilrichtung (▲), um das Diskettenfach zu öffnen.

(3) Betriebsanzeige

Diese Lampe leuchtet auf, wenn das Gerät auf die Diskette oder den Computer Zugriff hat (d.h. während des Schreibens oder Lesens von Daten auf der Diskette oder der Datenübertragung zum oder vom Computer).

Anmerkung: Betätigen Sie nie den Öffnungsschieber, wenn diese Anzeige aufleuchtet.

Wird das Diskettenfach während des Diskettenzugriffs geöffnet, kann die Diskette beschädigt oder die Daten gelöscht werden. Diese Anzeige leuchtet auch auf, wenn ein Druckbefehl ausgeführt wird. Sie zeigt keinen Fehler an.

(4) Batterieanzeige (LOW BATTERY)

Diese Anzeige leuchtet auf, wenn die eingelegten Batterien fast verbraucht sind. In diesem Fall, schalten Sie den Netzschalter aus und wechseln die Batterien durch neue aus oder schließen einen Netzadapter (EA-160) an.

Achtung: Schalten Sie unbedingt den Netzschalter des Diskettenlaufwerks aus bevor Sie das Netzgerät anschließen, weil sonst die gespeicherten Daten gelöscht oder die Diskette zerstört werden könnte.

(5) Verbindungskabel zum Computer

Mit diesem Kabel wird das Gerät an den Computer angeschlossen. Für den Transport des Gerätes ist der Stecker mit der Schutzkappe zu versehen. Entfernen Sie die Kappe, bevor das Kabel angeschlossen wird.

(6) Netzschalter (POWER)

Stellen Sie diesen Schalter auf ON, um die Stromversorgung einzuschalten.

(7) Netzadapter-Anschluß

Über diese Buchse wird das Gerät mit dem Netzadapter verbunden.

(8) Stecker für Peripheriegerät

Über diesen Stecker wird das Gerät mit dem Drucker CE-126P verbunden.

AUSWECHSELN DER BATTERIEN

Dieses Gerät wird über Batterien und/oder einen Netzadapter betrieben. Legen Sie die Batterien ein, bevor Sie versuchen das Taschen-Diskettenlaufwerk zu benutzen. Wenn die Batterieanzeige aufleuchtet, wechseln Sie die Batterien folgendermaßen aus:

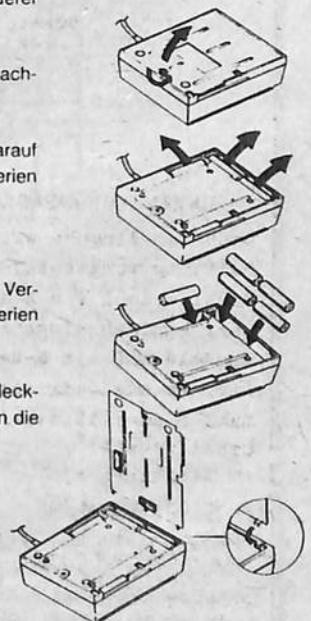
(1) Schalten Sie die Netzschalter des Computers, des Diskettenlaufwerks und anderer Peripheriegeräte aus.

(2) Lösen Sie die Schrauben des Batteriefachdeckels und nehmen diesen ab.

Beim Auswechseln der Batterien darauf achten, daß alle verbrauchten Batterien gleichzeitig ausgewechselt werden.

(3) Legen Sie die neuen Batterien ein. Versuchen Sie nicht alte und neue Batterien zusammen zu gebrauchen.

(4) Führen Sie die Zungen des Batteriefachdeckels ein, setzen den Deckel ein und ziehen die Schrauben fest.



ANSCHLUSS

Schließen Sie das Diskettenlaufwerk über das Verbindungskabel an.



STROMVERSORUNG

Um die Stromversorgung einzuschalten, gehen Sie folgendermaßen vor:

① Schalten Sie den Netzschalter des Computers ein.

② Schalten Sie den Netzschalter des Diskettenlaufwerks ein.

Legen Sie eine Diskette in das Diskettenfach ein, nachdem der Computer und das Diskettenlaufwerk eingeschaltet sind. Um den Computer und das Diskettenlaufwerk auszuschalten, führen Sie die oben beschriebenen Arbeitsgänge in der entgegengesetzten Reihenfolge aus. Nehmen Sie zuerst die Diskette aus dem Laufwerk und schalten dann die Netzschalter des Diskettenlaufwerks und des Computers aus. Warten Sie mindestens 5 Sekunden lang, bevor Sie den Computer und das Diskettenlaufwerk wieder einschalten.

GEBRAUCHSANLEITUNGEN

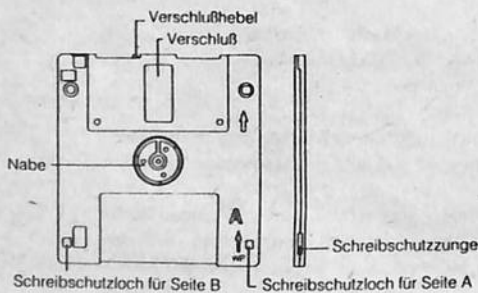
Da das Diskettenlaufwerk ein Präzisionsgerät ist, sollten bei seiner Benutzung und Lagerung die folgenden Punkte beachtet werden. Werden diese Vorsichtsmaßnahmen ignoriert, könnte das Diskettenlaufwerk beschädigt werden.

- ① Schalten Sie nie das Gerät mit eingelegter Diskette ein oder aus.
- ② Betätigen Sie nie den Öffnungsschieber während die Betriebsanzeige leuchtet. Sonst könnten die Daten gelöscht werden.
- ③ Falls die Batterieanzeige (rot) während des Betriebs des Laufwerks aufleuchtet, schalten Sie das Gerät nach dem Erlöschen der Betriebsanzeige aus und wechseln die Batterien aus oder schließen das Gerät an den Netzadapter an.
- ④ Schließen Sie das Diskettenlaufwerk richtig an und benutzen Sie es an einem sicheren, erschütterungsfreien Ort.
- ⑤ Die Netzschalter aller Systemkomponenten müssen vor dem Zusammenstecken ausgeschaltet werden.
- ⑥ Das Diskettenlaufwerk keinen starken Erschütterungen aussetzen. Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Gerät.
- ⑦ Wenn das Diskettenlaufwerk für einen längeren Zeitraum nicht benutzt werden soll, entfernen Sie die Diskette und die Batterien aus dem Gerät.

KONSTRUKTION UND HANDHABUNG DER DISKETTE

(1) Konstruktion der Diskette

Dieses Gerät benutzt eine 2,5-Zoll doppelseitige Diskette mit doppelter Dichte (in dieser Betriebsanleitung einfach Diskette genannt).



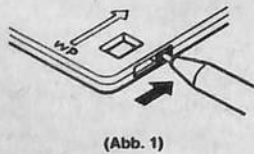
Verwenden Sie die mitgelieferte Diskette bzw. CE-1650F Disketten, die in Fachgeschäften erhältlich sind. Die Verwendung anderer Disketten könnte eine Funktionsstörung des Diskettenlaufwerks zur Folge haben.

- Disketten müssen vor ihrem Gebrauch im Diskettenlaufwerk formatiert werden. Formatieren Sie immer eine neue Diskette bevor sie verwendet wird. Benutzen Sie dazu den Befehl **INIT**.

- ◆ Wenn Sie Disketten von einem Händler kaufen, der unsere Produkte führt, nennen Sie im einzelnen CE-1650F Disketten für das Gerät CE-140F.

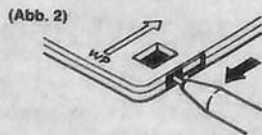
(2) Schreibschutz

- Schieben Sie die Schreibschutzzunge in Pfeilrichtung (wie in Abb. 1 gezeigt), um zu verhindern, daß die Daten überschrieben oder gelöscht werden. Wenn Sie versuchen Daten auf einer schreibgeschützten Diskette (Schreibschutz) zu überschreiben oder zu löschen, wird ein Fehler angezeigt.



(Abb. 1)

- Um den Schreibschutz aufzuheben und damit das Überschreiben oder Löschen von Daten zu ermöglichen, schieben Sie die Schreibschutzzunge in die entgegengesetzte Richtung (wie in Abb. 2 gezeigt).



(Abb. 2)

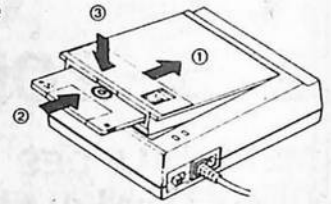
Ein Schreibschutz kann für beide Seiten (A und B) der Diskette angewendet werden.

EINLEGEN/ENTFERNEN EINER DISKETTE

- Um eine Diskette einzulegen oder zu entfernen, betätigen Sie den Öffnungsschieber, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß die Betriebsanzeige nicht aufleuchtet.

(1) Einlegen einer Diskette

- ① Schieben Sie den Öffnungsschieber in Pfeilrichtung ①, um das Diskettenfach zu öffnen.



- ② Legen Sie die Diskette in die Diskettenfach mit der zu verwendenden Seite (A oder B) nach oben weisend ein. Drücken Sie die Diskette in Pfeilrichtung ②, bis sie eingerastet ist.

- ③ Drücken Sie das Diskettenfach in Pfeilrichtung ③, um es zu schließen. Wird die Diskette nicht richtig eingelegt, kann das Fach nicht geschlossen werden.

(2) Entfernen einer Diskette

Betätigen Sie den Öffnungsschieber in Pfeilrichtung ① in der Abbildung, um das Diskettenfach zu öffnen. Ziehen Sie die Diskette heraus und bewahren Sie sie in ihrer Plastikschutzhülle auf.

TECHNISCHE DATEN

| | |
|--------------------------------|---|
| Modell: | CE-140F |
| Produktbezeichnung: | Taschendiskettenlaufwerk |
| Anzahl der Laufwerke: | Einzellaufwerk (einseitig) |
| Speichermedium: | 2,5-Zoll doppelseitige Diskette |
| Aufzeichnungsmethode: | GCR (4/5) |
| Spurenzahl: | 16 Spuren/Seite (8 Sektoren/Spur, 512 Bytes/Sektor) |
| Kapazität: | 64K Bytes (einseitig) 128K Bytes (doppelseitig) Die Benutzerfläche (bei Formatierung) beträgt 62464 Bytes (einseitig) |
| Stromversorgung: | 7,5V Gleichstrom (5 Trockenzellen) Wechselstrom: Netzadapter (EA-160) |
| Stromverbrauch: | 2,5 W |
| Lebensdauer der Zellen: | ca. 60 Minuten für Manganzelle SUM-3(C) R6P ca. 200 Minuten für Alkalizelle AM-3 LR6 (Diese Werte werden erhalten, wenn ein 4K-Byte-Programm bei einer Temperatur von 20°C andauernd geschrieben und gelesen wird.) Die Lebensdauer der Zellen könnte wegen einer natürlichen Entladung kürzer sein als die angegebenen Werte. Sie könnte außerdem je nach den Umgebungsbedingungen und Gebrauch etwas unterschiedlich sein. |
| Betriebstemperatur: | 10°C bis 35°C (Umgebungsbedingungen für Laufwerkbetrieb) |
| Luftfeuchtigkeit: | 20% bis 80% kondensationsfrei |
| Abmessungen: | 118 (Breits) × 145 (Tiefe) × 39 (Höhe) mm |
| Gewicht: | ca. 650 g (einschließlich der Zellen) |
| Zubehör: | Taschendiskette (1), Trockenzelle (5), Bedienungsanleitung (1) |
| Optionen: | CE-1650F (10 Disketten) EA-160 (Adapter) |

(Anmerkung) Eine 2,5-Zoll-Diskette (ca. 63,5 mm) bedeutet, daß der Disketten-Durchmesser 2,5 Zoll beträgt

48

Sharp Microcomputer
..... Fischel GmbH
Kaiser-Friedrich-Str. 54 a
D - 1000 Berlin 12
..... Tel. 030 / 323 60 29
Mo - Fr 10 - 18.30, Sa - 14 h

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

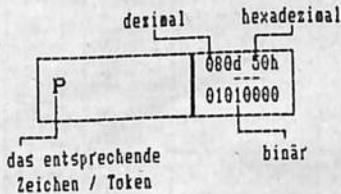
Ralph Punga - Kronbergs
Krokusstraße 43
4100 Duisburg 28

ASCII-TABELLE FÜR DEN PC-1401/-X/02

Va BASIC-Programme wenigstens etwas zu beschleunigen, muß man oft auf die PEEK- und POKE-Anweisungen zurückgreifen. Mit ihnen bewirkt man eine schnellere Bearbeitung von komplexen Anweisungen, da man direkt auf den Speicher zugreift. Da aber alle Befehle, Buchstaben, Zahlen usw. per Zahlencode in Speicher abgelegt werden, damit auch der Rechner (bzw. der Interpreter) die Anweisungen "kapiert", muß man oft ziemlich lange nach den zutreffenden ASCII-Werten suchen. Der erste Schritt zur Vereinfachung der Suche geht über den eigenen Ausdruck einer ASCII-Tabelle. Da aber die schmalen Papierstreifen ziemlich unpraktisch sind und der Ausdruck mit Arbeit verbunden ist, habe ich nun eine vollständige ASCII-Tabelle für die oben genannten Rechnerversionen erstellt. Da sich ALLE ASCII-Werte auf einer Seite befinden, wird die Suche zum einen schon extrem erleichtert. Desweiteren entfällt nun die lästige Umrechnung in HEX, DEC und BIN-Format, da gleich alle 3 Zahlensysteme vertreten sind. Ebenfalls habe ich noch einige ASCII-Werte von Funktionstasten eingefügt, die bei der Abfrage mit

(1: WAIT 0 : CALL &141F : VERT=PEEK 24634)

z.B. in der Variablen (VERT) gespeichert werden. Es handelt sich dabei um die ASCII-Werte 2... bis 15... Somit kann man auch die Cursor- und andere diverse Tasten über BASIC abfragen. Zur Verwendung dieser Tabelle muß man lediglich wissen, welche Bedeutung die Zeichen hinter den Ziffern haben:



Ich hoffe, daß Ihnen die Tabelle zum schnellen Finden Ihrer gesuchten Werte behilflich sein wird.

| Symbol | decimal | hexadezial | binär |
|--------|----------|------------|-------|
| NUL | 000d 00h | 00000000 | |
| INS | 011d 00h | 00001011 | |
| DEL | 012d 00h | 00001100 | |
| C-CE | 002d 02h | 00000010 | |
| ENTER | 013d 00h | 00001101 | |
| CA | 003d 03h | 00000011 | |
| ↗ | 004d 04h | 00000100 | |
| ↘ | 005d 05h | 00000101 | |
| ↔ | 006d 06h | 00000110 | |
| BREAK | 007d 07h | 00000111 | |
| BASIC | 000d 00h | 00001000 | |
| CAL | 009d 09h | 00001001 | |
| ON/OFF | 010d 00h | 00001010 | |
| SPACE | 032d 20h | 00100000 | |
| 1 | 022d 16h | 00010110 | |
| 2 | 023d 17h | 00010111 | |
| 3 | 024d 18h | 00011000 | |
| 4 | 025d 19h | 00011001 | |
| 5 | 026d 1Ah | 00011010 | |
| 6 | 027d 1Bh | 00011011 | |
| 7 | 028d 1Ch | 00011100 | |
| 8 | 029d 1Dh | 00011101 | |
| 9 | 030d 1Eh | 00011110 | |
| : | 031d 1Fh | 00011111 | |
| : | 058d 3Ah | 00111010 | |
| ; | 059d 3Bh | 00111011 | |
| < | 060d 3Ch | 00111100 | |
| = | 061d 3Dh | 00111101 | |
| > | 062d 3Eh | 00111110 | |
| ? | 063d 3Fh | 00111111 | |
| @ | 064d 40h | 01000000 | |
| a | 065d 41h | 01000001 | |
| b | 066d 42h | 01000010 | |
| c | 067d 43h | 01000011 | |
| d | 068d 44h | 01000100 | |
| e | 069d 45h | 01000101 | |
| f | 070d 46h | 01000110 | |
| g | 071d 47h | 01000111 | |
| h | 072d 48h | 01001000 | |
| i | 073d 49h | 01001001 | |
| j | 074d 4Ah | 01001010 | |
| k | 075d 4Bh | 01001011 | |
| l | 076d 4Ch | 01001100 | |
| m | 077d 4Dh | 01001101 | |
| n | 078d 4Eh | 01001110 | |
| o | 079d 4Fh | 01001111 | |
| p | 080d 50h | 01010000 | |
| q | 081d 51h | 01010001 | |
| r | 082d 52h | 01010010 | |
| s | 083d 53h | 01010011 | |
| t | 084d 54h | 01010100 | |
| u | 085d 55h | 01010101 | |
| v | 086d 56h | 01010110 | |
| w | 087d 57h | 01010111 | |
| x | 088d 58h | 01011000 | |
| y | 089d 59h | 01011001 | |
| z | 090d 5Ah | 01011010 | |
| [| 091d 5Bh | 01011011 | |
|] | 092d 5Ch | 01011100 | |
| ^ | 093d 5Dh | 01011101 | |
| ~ | 094d 5Eh | 01011110 | |
| _ | 095d 5Fh | 01011111 | |
| 0 | 096d 60h | 01100000 | |
| 1 | 097d 61h | 01100001 | |
| 2 | 098d 62h | 01100010 | |
| 3 | 099d 63h | 01100011 | |
| 4 | 100d 64h | 01100100 | |

FISCHEL GMBH -

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

| | | | | | | | | | |
|-----|----------------------|-----|----------------------|---------|----------------------|--------|----------------------|---------|----------------------|
| 22 | 101d 65h 01100101 | POL | 130d 82h 10000010 | ATN | 159d 97h 10011111 | 22 | 180d 0Ch 10111100 | NEXT | 217d 09h 11011001 |
| 22 | 102d 66h 01100110 | ROT | 131d 83h 10000011 | RND | 160d 00h 10100000 | 22 | 189d 0Dh 10111101 | STOP | 218d 0Ah 11011010 |
| 22 | 103d 67h 01100111 | DEC | 132d 84h 10000100 | AND | 161d 01h 10100001 | 22 | 190d 0Eh 10111110 | READ | 219d 0Bh 11011011 |
| 22 | 104d 68h 01101000 | HEX | 133d 85h 10000101 | OR | 162d 02h 10100010 | 22 | 191d 0Fh 10111111 | DATA | 220d 0Ch 11011100 |
| 22 | 105d 69h 01101001 | TEN | 134d 86h 10000110 | NOT | 163d 03h 10100011 | RANDOM | 192d 00h 11000000 | PAUSE | 221d 0Dh 11011101 |
| 22 | 106d 6Ah 01101010 | RCP | 135d 87h 10000111 | ASC | 164d 04h 10100100 | DEGREE | 193d 01h 11000001 | PRINT | 222d 0Eh 11011110 |
| 22 | 107d 6Bh 01101011 | SQU | 136d 88h 10001000 | VAL | 165d 05h 10100101 | RADIAN | 194d 02h 11000010 | INPUT | 223d 0Fh 11011111 |
| 22 | 108d 6Ch 01101100 | CUR | 137d 89h 10001001 | LEN | 166d 06h 10100110 | GRAD | 195d 03h 11000011 | GOSUB | 224d 00h 11100000 |
| 22 | 109d 6Dh 01101101 | HSN | 138d 8Ah 10001010 | PEEK | 167d 07h 10100111 | BEEP | 196d 04h 11000100 | AREAD | 225d 01h 11100001 |
| 22 | 110d 6Eh 01101110 | HCS | 139d 8Bh 10001011 | CHR\$ | 168d 08h 10101000 | WAIT | 197d 05h 11000101 | LPRINT | 226d 02h 11100010 |
| 22 | 111d 6Fh 01101111 | HTN | 140d 8Ch 10001100 | STR\$ | 169d 09h 10101001 | GOTO | 198d 06h 11000110 | RETURN | 227d 03h 11100011 |
| 22 | 112d 70h 01101000 | AHS | 141d 8Dh 10001101 | MID\$ | 170d 0Ah 10101010 | TRON | 199d 07h 11000111 | RESTORE | 228d 04h 11100100 |
| 22 | 113d 71h 01110001 | AHC | 142d 8Eh 10001110 | LEFT\$ | 171d 0Bh 10101011 | TROFF | 200d 08h 11001000 | 22 | 229d 05h 11100101 |
| 22 | 114d 72h 01110010 | AHT | 143d 8Fh 10001111 | RIGHT\$ | 172d 0Ch 10101100 | CLEAR | 201d 09h 11001001 | 22 | 230d 06h 11100110 |
| 22 | 115d 73h 01110011 | FAC | 144d 90h 10010000 | INKEY\$ | 173d 0Dh 10101101 | USING | 202d 0Ah 11001010 | 22 | 231d 07h 11100111 |
| 22 | 116d 74h 01110100 | LN | 145d 91h 10010001 | PI | 174d 0Eh 10101110 | DIM | 203d 0Bh 11001011 | 22 | 232d 08h 11101000 |
| 22 | 117d 75h 01110101 | LOG | 146d 92h 10010010 | MEM | 175d 0Fh 10101111 | CALL | 204d 0Ch 11001100 | 22 | 233d 09h 11101001 |
| 22 | 118d 76h 01110110 | EXP | 147d 93h 10010011 | RUN | 176d 00h 10110000 | POKE | 205d 0Dh 11001101 | 22 | 234d 0Ah 11101010 |
| 22 | 119d 77h 01110111 | SQR | 148d 94h 10010100 | NEW | 177d 01h 10110001 | 22 | 206d 0Eh 11001110 | 22 | 235d 0Bh 11101011 |
| 22 | 120d 78h 01111000 | SIN | 149d 95h 10010101 | CONT | 178d 02h 10110010 | 22 | 207d 0Fh 11001111 | 22 | 236d 0Ch 11101100 |
| 22 | 121d 79h 01111001 | COS | 150d 96h 10010110 | PASS | 179d 03h 10110011 | TO | 208d 00h 11010000 | 22 | 237d 0Dh 11101101 |
| 22 | 122d 7Ah 01111010 | TAN | 151d 97h 10010111 | LIST | 180d 04h 10110100 | STEP | 209d 01h 11010001 | 22 | 238d 0Eh 11101110 |
| 22 | 123d 7Bh 01111011 | INT | 152d 98h 10011000 | LLIST | 181d 05h 10110101 | THEN | 210d 02h 11010010 | 22 | 239d 0Fh 11101111 |
| 22 | 124d 7Ch 01111100 | ABS | 153d 99h 10011001 | CSAVE | 182d 06h 10110110 | ON | 211d 03h 11010011 | 22 | 240d 00h 11110000 |
| 22 | 125d 7Dh 01111101 | SGN | 154d 9Ah 10011010 | CLOAD | 183d 07h 10110111 | IF | 212d 04h 11010100 | 22 | 241d 01h 11110001 |
| 22 | 126d 7Eh 01111110 | DEG | 155d 9Bh 10011011 | 22 | 184d 08h 10110000 | FOR | 213d 05h 11010101 | 22 | 242d 02h 11110010 |
| 22 | 127d 7Fh 01111111 | DMS | 156d 9Ch 10011100 | 22 | 185d 09h 10110001 | LET | 214d 06h 11010110 | 22 | 243d 03h 11110011 |
| 22 | 128d 80h 10000000 | ASN | 157d 9Dh 10011101 | 22 | 186d 0Ah 10110100 | REM | 215d 07h 11010111 | 22 | 244d 04h 11110100 |
| REC | 129d 81h 10000001 | ACS | 158d 9Eh 10011110 | 22 | 187d 0Bh 10110101 | END | 216d 08h 11010000 | 22 | 245d 05h 11110101 |

ASCII-TABELLE FÜR DEN PC 1401/-X/02

| | |
|----------------------|----------------------|
| 254d 7Ah 11111110 | 254d 7Bh 11111111 |
| 254d 7Ch 11111100 | 254d 7Dh 11111101 |
| 254d 7Eh 11111110 | 254d 7Fh 11111111 |
| 246d 7Bh 11111000 | 246d 7Ch 11111001 |
| 246d 7Dh 11111010 | 246d 7Eh 11111011 |
| 246d 7Fh 11111100 | 246d 70h 11111101 |
| 246d 71h 11110100 | 246d 72h 11110101 |
| 246d 73h 11110110 | 246d 74h 11110111 |
| 246d 75h 11110000 | 246d 76h 11110001 |
| 246d 77h 11110010 | 246d 78h 11110011 |
| 246d 79h 11110100 | 246d 7Ah 11110101 |
| 246d 7Bh 11110110 | 246d 7Ch 11110111 |
| 246d 7Dh 11110000 | 246d 7Eh 11110001 |
| 246d 7Fh 11110010 | 246d 70h 11110011 |
| 246d 71h 11110000 | 246d 72h 11110001 |
| 246d 73h 11110010 | 246d 74h 11110011 |
| 246d 75h 11110100 | 246d 76h 11110101 |
| 246d 77h 11110110 | 246d 78h 11110111 |
| 246d 79h 11110000 | 246d 7Ah 11110001 |
| 246d 7Bh 11110010 | 246d 7Ch 11110011 |
| 246d 7Dh 11110000 | 246d 7Eh 11110001 |
| 246d 7Fh 11110010 | 246d 70h 11110011 |

FISCHEL GMBH

BLEIBANZEITIGEN BLEIBANZEITIGEN

Speichererweiterungen: 1401
 10KB(Basic/ML)50.-DM;1401 oder 1402
 32 KB (30Basic/2ML)120.-DM,1403
 32KB(Basic/ML)100.-DM. Mit
 Garantie. Dipl. Ing. W. Koop. MO-DO
 18-19 Uhr 0641/77592.

Vermessungsprogramm 1350/1360
 (1600), bewährt + komfortabel.
 Info: Dipl.Ing.(FH) R. Erdmann
 Wilhelm-Föll-Straße 4
 7150 Backnang, Tel.07191/82833

R O U L E T T E - D A T E N B A N K PC 1500 (A) Soft

 authentische halbjahres P e r m a n e n z Lindau-1976
 PMZ-Interface Prg. zum automatischen Daten-Zugriff zur
 P M Z - D A T A - B A S E

 Lieferumfang: PMZ-Datenbank ca. 50 000 auth. Coup
 PMZ-Interface BASIC / ASSEMBLER Prg.
 3 Daten-Cass. Demo-Prg. Bediener-Manual, per NN DM -,98
 Multiple - Informatik - Ludographische - Software
 Peter Bauer 7032 Sindelfingen Hasenweg Nr. 1

Wir suchen Programme !
 Wenn Sie ein Programm für die



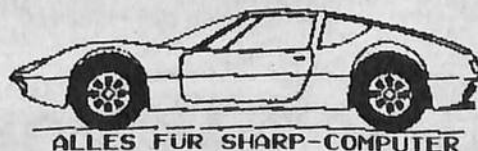
RAM Speichererweiterung PC1500 und 1500A.
 Einbau im PC-1500-Gehäuse bis 586 KB.
 136,80 DM + 22,50 pro 8 KB. Beispiel:
 24 KB 136,80 + 3 * 22,5 = 204,30 DM
 104 KB 136,80 + 13 * 22,5 = 429,30 DM
 184 KB 136,80 + 23 * 22,5 = 654,30 DM

Die Erweiterungen sind jederzeit nachrüstbar.
PC-1600 auf Anfrage bis 512K. 12 Monate
 Garantie. Bitte fordern Sie unsere ausführlichen
 Unterlagen an. Fa. Bajić, Wasserlooser
 Weg 34, 2390 Flensburg, Tel: 0461/33831.

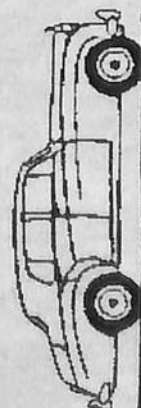
RAM Speichermodule für PC1500 u. PC 1600
 Paßt ins vorhandene Einschubfach
 16 KB - Modul nur 149,00 DM
 22 KB - Modul nur 179,00 DM (nur 1500 A)
 26 KB - Modul nur 189,00 DM (nur 1500)
 32 KB - Modul nur 159,00 DM (nur 1600)
 Laengner electronic, Kadenbacherstr.30
 5411 Neuhausen Tel. 02620/2399



haben, so warten Sie nicht
 lange mit dem Schicken!
 Verwertbare Programme werden gratifiziert.



Sehr geehrte Damen und Herren
 Hiermit möchte ich die Gelegenheit nutzen und Ihnen zu dieser gut
 gemachten und interessanten Zeitschrift gratulieren. Es ist Ihnen gelungen,
 mit wenig Farbe aber viel interessanter Information, diese Zeitschrift
 zur Pflichtlektüre für Sharp PC-User zu machen.
 mit freundlichen Grüßen



Axel Kubisch
 Nuewiedweg 10
 43 Essen 11



FISCHEL GMBH -

Für alle PC's mit Cassetteninterface

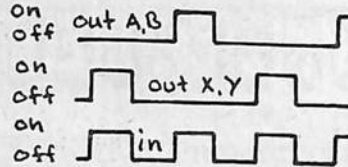
!Remote-Umschalter!

Wer war nicht schon mal in der lästigen Situation:

Sie haben eine Caßette voll von Programmen, und Sie möchten sie gerne kopieren, oder Sie möchten numerische Arrays in den Rechner laden, umrechnen und anschliessen auf einer neuen Caßette abspeichern. (Z.B Messdatenserien).

Bis anhin hatten Sie nur eine Wahl: Von Hand ständig die Caßetten zu wechseln, den Recorder von "Aufnahme" auf "Wiedergabe" umzuschalten, und am Rechner die nötigen Anweisungen einzutippen. Kurz: Vollautomatisiert ging es nicht!

Mich hat das auf die Dauer gestört, und ich habe mir deshalb einen Remote-Umschalter angefertigt. das Prinzip ist folgendes: Sie haben zwei Caßettenrecorder, wobei Sie den einen auf "Aufnahme" und den andern auf "Wiedergabe" stellen. Der Remote-Umschalter aktiviert dann abwechselungsweise den einen oder den andern. Mögliche Programme für die Verwendung des Remote-Umschalters sind unten beschrieben.



Fragrances
André Nann
Seehüsli
CH-8707 Uetikon

```
PROGRAM 1 (ASSEMBLER) Start mit:
KOPIEREN VON CASSETTEN Call 18000 (1401)

4650 0201 LIA 01 Akku mit Anzahl
4652 43 DECA Programmen laden
4653 7F4661 JPC 4661
4656 34 PUSH Akku retten
4657 789E0C CALL 9E0C CLOAD ausführen
465A 789D00 CALL 9D00 CSAVE ausführen
465D 5B POP Akku zurückbringen
465E 794652 JP 4652 nächster Durchgang
4661 37 RTN
```

Zur Herstellung des Remote-Umschalters:

Stückliste:

- 1 CMOS Flip-Flop MC 14093
- 1 CMOS Schmitt-Trigger MC 14013
- 2 Transistoren BC 307
- 2 6V-Relais (1*um)
- 1 Kondensator 0.01 uF
- 4 Widerstände: 1*330 Ohm, 1*10 kOhm, 2*100 Ohm
- 2 Leuchtdioden (eine Rote und eine Grüne)



PROGRAM 2 (BASIC) UMRECHNUNGS-BEISPIEL

```
100: DIM T(100,1),S(100)
110: FOR I=1 TO N
120: INPUT #T(*)
130: FOR K=0 TO 100
140: S(I)=T(I,0)+T(I,1)
150: NEXT K
160: PRINT #S(*)
170: NEXT I
```

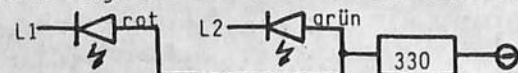
Das Maschinenprogramm wird über Pokes eingetippt: Poke 18000,2,N,67,127,70,97,52,120,158,12,120,157,0,91,121,70,82,55
N bedeutet jeweils Anzahl Arrays, bzw Programme, welche zu kopieren sind.

Anschlüsse:

I₁ und I₂ sind Eingänge und werden mit dem Remote-Ausg. des Interfaces verbunden:

A und B, bzw. X und Y sind Ausgänge und werden mit den Remote-Eing. der Cassettenrecorder verbunden.

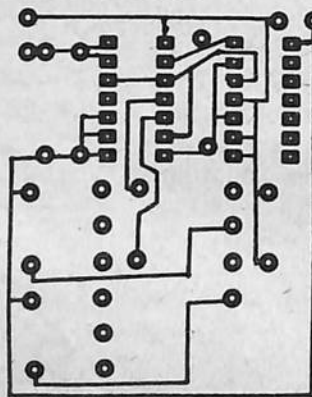
L1 und L2 werden zu den Kontroll-leuchtdioden geführt:



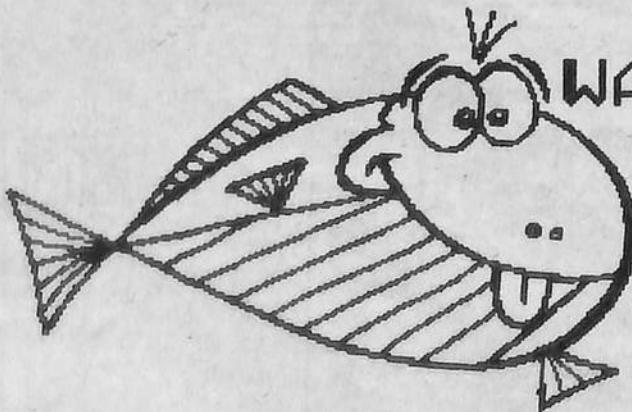
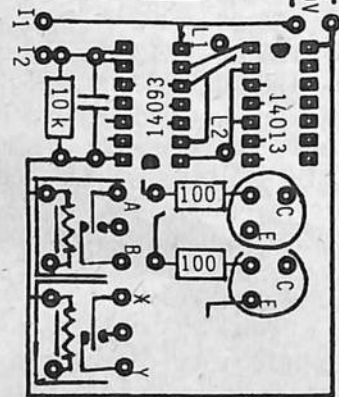
Hinweis: Bei den Programmen, die Sie zum Remote-

Umschalter schreiben, unbedingt darauf achten, dass sich CLOAD u. CSAVE bzw. INPUT u. PRINT regelmässig abwechseln, da ja der Umschalter die Basic-Befehle nicht kennt, sondern nur (siehe Titelskizze) den Remote-Takt 1:2 aufspaltet!

Platinenraster (1:1)



Bestückungsplan



WAAAHHNS INN

was
FISCHEL
wieder bietet!!

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

TIPS ZUM PC-1280

Wie werden Basic-Programme im PC-1280 gespeichert ?

Seit kurzem bin ich Besitzer eines PC-1280s und bin natuerlich sehr begeistert.

Mein erster SHARP war ein PC-1401. Desoefteren hatte ich auch versucht, verschiedene PC-1401-Programme in den PC-1280 zu laden. Oft klappte es auch bestens. Denn die Befehle u.Funktionen des 1401 'kennt' der 1280 alle!

Doch manchmal klappte es garnicht. Und der 1280 liess sich nur noch mit RESET zur Vernunft bringen. Ich dachte zunaechst an zu lange Zeilen (der 1401 laesst 80 Zeichen pro Zeile (Befehl=1 Zei-

chen) zu und die neueren nur 79). Aber dies konnte eigentlich nicht die Ursache sein; denn es waren stets weit weniger und so machte ich mich mittels PEEK im Speicher auf die Suche.

Und dann fand ich auch schon das Problem: Der PC-1280 speichert Befehle und Funktionen mit 2 Bytes ab. Und zwar mit dem Anfangscode 254 und mit einem folgendem, der aus der nachfolgenden Tabelle entnommen werden kann. (es sind immerhin 138 Befehle und Nachfolgend ist noch an einem kleinen Beispiel-Programm der Speicher-Methodik aufgefuehrt. (alle Angabe der Speicheradressen beziehen sich auf die Grundausfuehrung ohne RAM-Card!)



```
10:FOR I=9 TO 0 STEP-1
20:NEXT I
```

| Adres. | Code | Bedeutung |
|--------|------|----------------|
| &8030: | 255 | :Basic-Anfang |
| &8031: | 0 | :*256 |
| &8032: | 10 | :*1 >=Z.Nr. |
| &8033: | 13 | :Bytes/Zeile. |
| &8034: | 254 | :< |
| &8035: | 87 | :>'FOR' |
| &8036: | 73 | :ASCII-C. f. I |
| &8037: | 61 | :ASCII-C. f. = |
| &8038: | 57 | :ASCII-C. f. 9 |
| &8039: | 254 | :< |
| &803A: | 82 | :>'TO' |
| &803B: | 48 | :ASCII.-C.f. 0 |
| &803C: | 254 | :< |
| &803D: | 83 | :>'STEP' |
| &803E: | 45 | :ASCII.C. f. - |
| &803F: | 49 | :ASCII.C. f. 1 |
| &8040: | 13 | :Zeilenende |
| &8041: | 0 | :*256 |
| &8042: | 20 | :*1 >=Z.Nr. |
| &8043: | 4 | :Bytes/Zeile. |
| &8044: | 254 | :< |
| &8045: | 91 | :>'NEXT' |
| &8046: | 73 | :ASCII.C. f. I |
| &8047: | 13 | :Zeilenende |
| &8048: | 255 | :Basic-Ende |

===== CODE-TABELLE====PC-1280= Anfangscode 254(dez.)= DER BEFEHLE UND FE(hex.) plus Endcode FUNKTIONEN aus der Tabelle. ===== Beisp. &FE,&60 = PRINT =====

| L | H | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|--------------|-------|
| 0 | | | 16:RUN | 32:CSAVE | 48:DIM | 64:~ | 80:CLS | 96:PRINT | 112:~ |
| 1 | 1:~ | 17:NEW | 33:OPEN | 49:CALL | 65:~ | 81:CURSOR | 97:INPUT | 113:OUTPUT | |
| 2 | 2:~ | 18:CONT | 34:CLOSE | 50:POKE | 66:~ | 82:TO | 98:GOSUB | 114:APPEND | |
| 3 | 3:~ | 19:PASS | 35:SAVE | 51:GPRINT | 67:~ | 83:STEP | 99:AREAD | 115:AS | |
| 4 | 4:~ | 20:LIST | 36:~ | 52:~ | 68:~ | 84:THEN | 100:LPRINT | 116:ARUN | |
| 5 | 5:~ | 21:LLIST | 37:RANDOM | 53:~ | 69:~ | 85:ON | 101:RETURN | 117:AUTOGOTO | |
| 6 | 6:~ | 22:CLOAD | 38:DEGREE | 54:BASIC | 70:DEFDBL | 86:IF | 102:RESTORE | 118:~ | |
| 7 | 7:~ | 23:MERGE | 39:RADIAN | 55:~ | 71:DEFSNG | 87:FOR | 103:CHAIN | 119:~ | |
| 8 | 8:~ | 24:LOAD | 40:GRAD | 56:~ | 72:FIELD | 88:LET | 104:~ | 120:ERROR | |
| 9 | 9:~ | 25:RENUM | 41:BEEP | 57:~ | 73:PUT | 89:REM | 105:~ | 121:~ | |
| A | 10:~ | 26:AUTO | 42:WAIT | 58:ERASE | 74:GET | 90:END | 106:~ | 122:~ | |
| B | 11:~ | 27:DELETE | 43:GOTO | 59:LFILES | 75:LSET | 91:NEXT | 107:~ | 123:~ | |
| C | 12:~ | 28:FILES | 44:TRON | 60:KILL | 76:RSET | 92:STOP | 108:~ | 124:~ | |
| D | 13:~ | 29:INIT | 45:TROFF | 61:COPY | 77:~ | 93:READ | 109:~ | 125:~ | |
| E | 14:~ | 30:CONVERT | 46:CLEAR | 62:NAME | 78:~ | 94:DATA | 110:~ | 126:~ | |
| F | 15:~ | 31:~ | 47:USING | 63:SET | 79:~ | 95:PAUSE | 111:~ | 127:~ | |

| 8 | 9 | A | B | C | D | E | F | H | L |
|----------|----------|----------|----------|---------|---------|-------------|-----------|---|---|
| 128:MDF | 144:FACT | 160:RND | 176:EOF | 192:ERN | 208:ASC | 224:~ | 240:CHR\$ | 0 | |
| 129:REC | 145:LN | 161:AND | 177:DSKF | 193:ERL | 209:VAL | 225:~ | 241:STR\$ | 1 | |
| 130:POL | 146:LOG | 162:OR | 178:LOF | 194:~ | 210:LEN | 226:~ | 242:HEX\$ | 2 | |
| 131:ROT | 147:EXP | 163:NOT | 179:LOC | 195:~ | 211:~ | 227:~ | 243:~ | 3 | |
| 132:DECI | 148:SQR | 164:PEEK | 180:~ | 196:~ | 212:~ | 228:~ | 244:~ | 4 | |
| 133:HEX | 149:SIN | 165:XOR | 181:~ | 197:~ | 213:~ | 229:~ | 245:~ | 5 | |
| 134:TEN | 150:COS | 166:~ | 182:NCR | 198:~ | 214:~ | 230:~ | 246:~ | 6 | |
| 135:RCP | 151:TAN | 167:~ | 183:NPR | 199:~ | 215:~ | 231:~ | 247:~ | 7 | |
| 136:SQU | 152:INT | 168:~ | 184:~ | 200:~ | 216:~ | 232:~ | 248:~ | 8 | |
| 137:CUR | 153:ABS | 169:~ | 185:~ | 201:~ | 217:~ | 233:INKEY\$ | 249:~ | 9 | |
| 138:HSN | 154:SGN | 170:~ | 186:~ | 202:~ | 218:~ | 234:MID\$ | 250:~ | A | |
| 139:HCS | 155:DEG | 171:~ | 187:~ | 203:~ | 219:~ | 235:LEFT\$ | 251:~ | B | |
| 140:HTN | 156:DMS | 172:~ | 188:~ | 204:~ | 220:~ | 236:RIGHT\$ | 252:~ | C | |
| 141:AHS | 157:ASN | 173:~ | 189:~ | 205:~ | 221:~ | 237:~ | 253:~ | D | |
| 142:AHC | 158:ACS | 174:PI | 190:~ | 206:~ | 222:~ | 238:~ | 254:~ | E | |
| 143:AHT | 159:ATN | 175:MEM | 191:CUB | 207:~ | 223:~ | 239:~ | 255:~ | F | |

Torbjørn Hovden
Konvallveien 23
N-3900 PORSGRUNN

PC-1600

Sehr geehrte Damen und Herren,
Fuer den PC-1600 habe ich folgende Tips & Tricks:

MODE WECHSELN

In A.f.S.C Nr. 21 Seite 8 1986, zeigt Frank Dabringhausen wie man waehrend des Programmablaufes zwischen MODE 0 und MODE 1 wechseln kann. Diese Methode hat nach meiner Meinung folgende Nachteile:

- Innerhalb eine FOR ... NEXT Schleife oder einer Subroutine ausgefuehrt, fuert es zum ERROR 2 wenn NEXT bzw. RETURN erreicht wird.

- Die Zeilennummern die innerhalb Anfuierungs-Zeichen stehen, wird von RENUM nicht beruecksichtigt.

Unten finden Sie Herrn Dabringhausen's original Routine, und mein Forschlag zur Verbesserung seiner sehr gute Idee:

```
10 REM ORIGINAL ROUTINE
20 REM Ablauf in MODE 0
30 ...
40 KBUFF$ ="MODE1"+CHR$ 13+"GOTO60"+CHR$ 13
50 END
60 REM Ablauf in MODE 1
70 ...
```

```
10 REM MEINE ROUTINE
20 REM Ablauf in MODE 0
30 ...
40 WAIT :KBUFF$ ="MODE1"+CHR$ 13+CHR$ 13:
PRINT :WAIT 0
50 REM Ablauf in MODE 1
60 ...
```

CE-158 CENTRONICS SCHNITTSTELLE

Wenn man einen Drucker vom PC-1600 ueber CE-158 ansteuerte, kann es Probleme geben: Der CE-158 kennt den Befehlsatz des PC-1600 nicht. Betrachten Sie folgendes Beispiel-Programm:

```
100 INPUT "DATO ODER UHRZEIT? (D/U)?";D$
110 IF D$="D"PRINT DATE$ ELSE PRINT TIME$
120 GOTO 100
```

Dieses Programm soll ueber CE-158 ausgelistet werden:

```
MODE 1
OPN "LPRT"
CONSOLE 0,0
LLIST
```

Die PC-1600 spezifische Befehle, wie DATE\$ und ELSE, werden durch "" ersetzt, und das Listing wird schwer verstaendlich. Die Zeilennummern in Sprungbefehlen werden im PC-1600 als Binaerkode gespeichert (immer 2 Byte), und nicht als ASCII wie beim PC-1500. Der CE-158 uebersetzt diese Binaerkodes nicht in ASCII, und statt Zeilennummern schreibt der Drucker seltsame Zeichen. Eine listing mit Brother HR-15 kann so aussehen:

```
100:INPUT "DATO ODER UHRZEIT? (D/U)?";D$
110:IF D$="D"PRINT "" PRINT ""
120:GOTO d
```

Es gibt mehrere Wege dieses Problem zu vermeiden. Wenn der Drucker eine RS232C Schnittstelle besitzt, kann man ganz einfach den CE-158 in eine Schublade werfen, und die in PC-1600 enthaltene RS232C benutzen. Falls

der Drucker statt RS232C eine Centronics Schnittstelle hat, geht das nicht.

Man kan natuerlich einen RS232C/Centronics Umformer kaufen, und das Rechnerinterne Serieninterface benutzen, aber solche Wandler sind teuer. Besser waere es dann ein Maschinenkode Programm zu schreiben, das die CE-158 Parallelschnittstelle als ein PC-1600 Peripherie Port definierte. Es waere eine gute Idee, diese Programm so zu schreiben dass man die Parallelschnittstelle auf gleiche Art benutzen kann wie COM1n: oder LPTn:. Es koennte z.B. LPT3: oder COM3: heissen.

Fuer die traege gibt es noch eine Loesung, die ich hier beschreiben will. Angenommen das obige Programm ist in Programmspeicher: SAVE'n Sie das Programm mit 'SAVE"d:name.bas",A'; dabei ist d: entweder S1:, S2:, X:, Y:, oder CASS:. Damit ist das Programm als eine ASCII Datei gespeichert, d.h. alle Tokens und Zeilennummern sind als ASCII Zeichen gespeichert. Laden Sie dann das Programm mit 'LOAD*d:name.bas"'. Das Programm kann jetzt durch

```
MODE 1
OPN "LPRT"
CONSOLE 0,0
LLIST
```

gelistet werden. Das listing enthaelt das eigentliche Programm in REM Zeilen, und jede Zeile hat 2 Zeilennummern. Entfernt man die erste Zeilennummern und die "" Zeichen, so wird das Listing folgendermassen:

```
100 INPUT "DATO ODER UHRZEIT? (D/U)?";D$
110 IF D$="D"PRINT DATE$ ELSE PRINT TIME$
120 GOTO 100
```

SERIELLE DATENUEBERTRAGUNG

Wenn mann eine Datei, z.B. eine Programm ueber einen seriellen Port empfaengt, muss dieser unbedingt mit CHR\$ 26 abgeschlossen werden, da den Sharp CHR\$ 26 als EOF (End of File) Marke verwendet Falls keine CHR\$ 26 empfaengt wird, muss die Uebertragung mittels <BREAK> unterbrochen werden. Die laetzten empfaengten Daten, die sich immer in Empfaengspuffer befinden, geht dann verloren. Dies steht nicht in meine Bedienungsanleitung.

KEINE LINPUT

"," fungiert als Datentrenner bei sequentielle Dateien. Das kann problematisch sein wenn man Textdateien speichern, die "," enthaelt. Wenn die Datei mittels INPUT \$ gelesen wird, verschwindet die Komma's. Sehen Sie folgende Beispiel:

```
OPEN "X:PROBE.TXT" FOR OUTPUT AS #1
PRINT #1," CIAO!"
PRINT #1,"PC-1600 MI PIACI, ANCHE TI?"
CLOSE #1
```

```
DIM A$(2)*80
OPEN "X:PROBE.TXT" FOR INPUT AS #1
INPUT #1,A$(0)
INPUT #1,A$(1)
INPUT #1,A$(2)
CLOSE #1
PRINT A$(0)
CIAO!
PRINT A$(1)
PC-1600 MI PIACI
PRINT A$(2)
ANCHE TI?
```



FISCHEL GMBH

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Um dies zu vermeiden, kann man statt ",," (CHR\$ 44) CHR\$ (44+128) verwenden. Dies ist durch KBII, SHIFT, J, KBII zu erreichen. In meine Textverarbeitungsprogramm habe ich eine kleine Routine, die alle CHR\$ 44 mit CHR\$ 172 ersetzen bevor speichern, und umgekehrt bei lesen. Wenn ich die Datei mittels LOAD*

laden, findet selbsterstehend keine CHR\$ 44/CHR\$ 172 Wandlung statt, aber das macht nichts; Meine Typenraddrucker (Brother HR15) beruecksichtigt Bit 7 nicht, und fuer ihn ist es ganz egal, entweder man CHR\$ 44 oder CHR\$ 172 zu ihn schreibt. (Wenn man seine Dateien ausschliesslich mittels LOAD* laedt, gibt das Problem nicht, weil den Sharp fuer LOAD* nur CHR\$ 13 als Datentrenner versteht).

Wenn bei den Sharp eine LINPUT befehl zu Veruegung stand, waehre es kein Problem mehr, weil bei LINPUT nur CHR\$ 13 als Datentrenner verstanden werden soll.

Bemerken Sie auch in das obige Beispiel, dass die vier Leerzeichen bevor "CIAO!" verschwunden ist. Leerzeichen am anfang einer Zeile wird von INPUT E nicht beruecksichtigt. Wenn man die erste Leerzeichen, CHR\$ (32) durch CHR\$(32+128) = CHR\$(160), oder KBII, A, KBII, ersetzt, kommt auch die Anfangsleerzeichen mit. Dies ist auch kein Problem mit LOAD*.

Es ist wohl bekannt dass als Antwort eine INPUT Frage keine ""s eingegeben werden kann. Man kann dasselbe Trick hier benutzen. "" ist CHR\$ 34, und man kann CHR\$ 162 benutzen. CHR\$ 162 ist durch KBII, F, KBII zu erreichen.

Wenn man eine Drucker mit IBM kompatibles Zeichensatz besitzt, kann die oben genannte Tricks nicht verwendet werden, da Bit 7 hier beruecksichtigt wird.

PC-1600 : Tips und Tricks-Programmhandbuch

Die Fischel GmbH plant die Veröffentlichung des Tips & Tricks-Programm-Handbuches für SHARP PC-1600 Pocket Computer. Das Buch wird um die 120 Seiten umfassen und im Spätsommer dieses Jahres erscheinen.

Das Buch umfasst Themen aller Art; es werden sowohl Basic- als auch Assemblerfans auf ihre Rechnung kommen. Programme für die Datenkommunikation und Datenübermittlung mittels Modem werden genau so wenig fehlen, wie Diskettenprogramme oder Druckerprogramme. Alles in allem wird in diesem Buch erklärt, wie man mit seinem Computer noch effizienter umgehen kann.

Haben auch Sie Programme geschrieben, die in dieses Konzept passen würden? Nicht zögern und sofort einschicken (Gratifikation winkt)...

Tips + Tricks- Programmhandbuch für SHARP PC - 1600 Pocket Computer

FISCHEL GMBH

ISBN

3-924327-85-8

THOMAS JEGER



FISCHEL GMBH -

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Netzteil für die SHARP-PC's

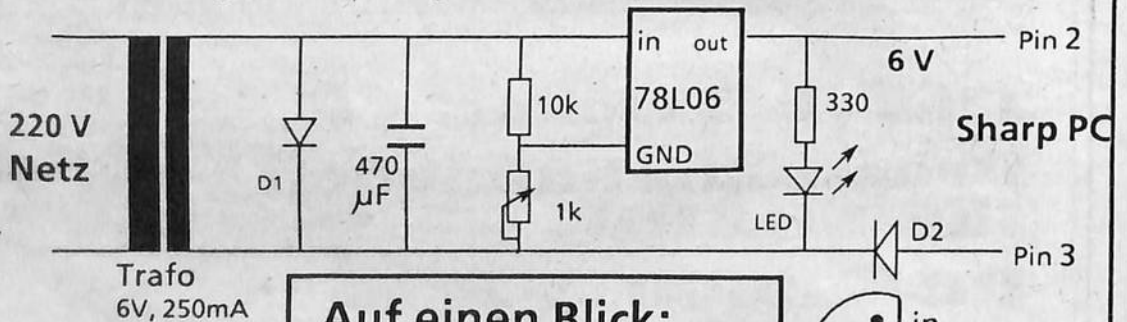
Dipl. Ing. Thomas Mey Heinrich-Hertz-Str.15 D - 8520 Erlangen

Um die teuren Lithiumbatterien der SHARP-PC's zu entlasten, empfiehlt es sich, ein Netzteil dafür anzuschaffen. Allerdings scheidet der Kauf oft an einem lächerlich hohen Preis für dieses simple Teil. Als Abhilfe dieses Mißstandes hier ein Vorschlag für ein selbstgebautes Netzteil, welches sehr einfach auf einer Lochrasterplatine aufzubauen ist. Die Lötarbeiten dürften auch für den Ungeübten recht einfach auszuführen sein. Bevor es aber an den Aufbau geht, einige Hinweise zu den verwendeten Bauteilen: Der Trafo sollte so klein wie möglich sein, eine Ausführung für Print-montage mit höchstens 250mA ist ideal (der Verkäufer im Elektronik- Bastelladen weiß mit dem Ausdruck, welche Bauform gemeint ist). Das Steckernetzteilgehäuse muß Platz für die etwa 40*60 mm große Lochrasterplatine bieten, denn der kleine Trafo kommt mit in das Gehäuse. Der Baustein 78L06 ist ein 6V Spannungsregler mit einer maximalen Leistung von 100 mA, was mehr als genug ist. Die Dioden D1 und D2 sind völlig unkritisch. auch bei den Widerständen und beim Kondensator sollte die kleinste Bauform genommen werden, also bitte keine 1/2 Watt- Widerstände oder ein Kondensator mit einer Spannungs-festigkeit von mehr als 40 V. Nun zum Aufbau: Als erstes wird der 11-Pin- Connector hergestellt. Dazu werden von einem Pfostenverbinder genau 11 Pins abgebrochen. Dann wird an den zweiten und dritten Pin je ein Draht des Kabels angelötet. Damit wäre der Stecker eigentlich fertig, er ist allerdings noch nicht isoliert, und auch eine Zugentlastung fehlt. Also wird jetzt um den Stecker Tesaband geklebt, aber auf der einen Seite müssen die Pins noch heraus schauen, denn er soll ja in den PC gesteckt werden. Nun ist auf der Seite des Steckers, auf der das Kabel heraus schaut, eine Art Tasche entstanden, in die der Zweikomponentenkleber gefüllt werden kann (aber nicht zuviel, der Stecker soll nur etwa 2mm hoch werden). Nachdem der Kleber getrocknet ist, haben wir einen stabilen Stecker für den 11- Pin- Connector hergestellt. Nun zum Aufbau des eigentlichen Netzgerätes: Die Lochrasterplatine wird auf die Größe des Steckernetzteiles abgesägt. Auf dieses ca. 40*60 mm große Stück muß die gesamte Schaltung passen. Der Trafo muß sorgfältig an den Netzstecker mit einigen cm flexiblen Kabels (1mm quadr.) gelötet werden, da hier 220V anliegen werden. Dann den Rest der Schaltung entsprechend dem Schaltplan frei verdrahten, wobei die LED mit ca. 10 cm Draht angeschlossen wird, damit sie später im Gehäuseoberteil befestigt werden kann. Den Kondensator sollten Sie stehend einlöten, um Platz zu sparen. Danach muß das Gehäuse bearbeitet werden: oben kommt eine Bohrung für die LED hinein, damit man später sehen kann, ob das Netzteil arbeitet. An eine Seite muß ein Loch gebohrt werden, durch das hindurch man mit einem Schraubendreher das Potentiometer ein-stellen kann. Jetzt kann die Platine in das Gehäuse eingesetzt werden. Bitte vergessen Sie nicht, den Selbstbaustecker zu markieren ("OBEN" und "UNTEN"), damit er nicht versehentlich falsch herum gesteckt wird. Als letztes muß die Spannung auf genau 6.0V mit dem Potentiometer eingestellt werden. Dazu muß das Netzteil in die Steckdose gesteckt werden, wobei die LED leuchten sollte. Ist das nicht der Fall, Netzteil sofort wieder herausziehen und die gesamte Schaltung noch mal überprüfen.

Diese Anleitung hört sich viel schwieriger an, als der Bau in Wirklichkeit ist, Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Basteln und bei der Anwendung des Netzteiles.

Benötigte Bauteile:

- 1 Transformator für 220V primär, 6V Ausgangsspannung
- 1 Lochrasterplatine
- 2 Dioden, z. B. 1N4148
- 1 Leuchtdiode
- 1 Kondensator 470 uF
- 1 Potentiometer (stehende Ausführung)
- 1k
- 1 Spannungsregler IC 78L06
- 1 Widerstand 330 Ohm
- 1 Steckernetzteilgehäuse
- 1 Pfostenverbinder mit 11 Polen im Raster 2.54 (wird nur in längeren Ausführungen verkauft, die ganz einfach auf die richtige länge gekürzt werden)
- 1 Kabel, zweiadrig, etwa 1 m lang
- Zweikomponentenkleber, Tesaband
- ein Voltmeter muß zur Verfügung stehen,



Auf einen Blick:

Bauanleitung für ein Netzteil für SHARP- pocket- Computer

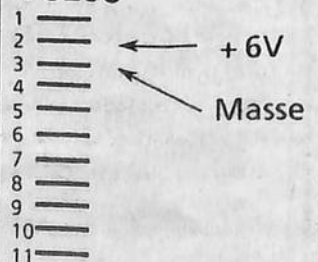
Das Netzteil ist am 11-Pin-Connector angeschlossen und versorgt den PC mit Strom. Damit werden die teuren Lithium- Bateriaen geschont, so daß sich das Netzteil schnell amortisiert.

um die Ausgangsspannung auf 6,0V einzustellen.

ca. 10 cm flexiblen Draht



78L06



11- Pin-connector SHARP-PC von oben

FISCHEL GMBH =

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Ankündigung zum Fremdsprachenhandbuch für Sharp-Taschencomputer:

Aus dem Inhalt:



1. Erstellen von Zeichensätzen fremder Sprachen
 - 1.1. Griechischer Zeichensatz
 - 1.2. Russischer Zeichensatz
 - 1.3. Japanischer Zeichensatz
2. Lernen und Trainieren von Fremdsprachen
 - 2.1. Englisch
 - 2.2. Französisch
 - 2.3. Griechisch
3. Übersetzungen aus Fremdsprachen
4. Verwalten von Vokabelsammlungen
 - 4.1. Vokabelmanager
 - 4.2. Vokabeleditor
 - 4.3. Lexikon
5. Deutsch als Fremdsprache
 - 5.1. Deklinieren deutscher Verben



TOLL
Diese FISCHEL-Bücher

Programme gesucht ?

BARASCHO

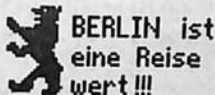
Ein Grafikprogramm der Superklasse für den PC-1600 und CE-1600P,F,M. Es erlaubt die Erstellung eigener Bilder und liefert viele Hilfsmittel dazu. Es hilft beim Linien-, Rechteck-, Kreis- und Ellipsenzeichnen. Weiter kann man die erstellte Grafik auf dem Drucker ausdrucken oder auf Diskette (Ramdisk) speichern. Das Programm ist in BASIC geschrieben und lässt Modifikationen und Erweiterung zu.

Das Programm wird mit ausführlicher Anleitung geliefert:

Auf Diskette: DM 54.- (inkl. 14% MwSt.)

Auf Kassette: DM 49.- (inkl. 14% MwSt.)

Als Listing: DM 39.- (inkl. 14% MwSt.)



Bitte angeben welchen Datenträger und welche Lieferung (Vorkasse oder per Nachnahme; letzteres: +5 DM Gebühr)

Grafiken erstellt mit Barascho !



Bestellungen an: Fischel GmbH, Kaiser-Friedrichstr. 54a, D-1000 Berlin 12



Kenn ich auch, habe sie alle schon gelesen.

OPTIKALK Ein Tabellenkalkulationsprogramm für den PC-1600

Dieses Programm dient bei grossen Berechnungen, Buchhaltungen, Etatberechnungen zur einfachen und schnellen Lösung. Bekannt sind Programme dieser Art schon länger (Framework, Multiplan, Lotus, etc), aber für den PC-1600 ist OPTIKALK eine absolute Neuheit. Das Besondere an diesem Programm: Die Daten lassen sich auf drei verschiedene Arten grafisch darstellen.

Zur richtigen Anwendung brauchen Sie: Einen Drucker, Eine Diskettenstation und evt. eine Speichererweiterung (Ohne Erweiterung bearbeiten Sie ein Feld von höchstens 7*7 Zellen).

Geliefert wird das Programm mit einer ausführlichen Anleitung:

Diskette & Anleitung : DM 89.- (inkl. 14% MwSt.)

Vorkasse oder per Nachnahme (+ Gebühr) bitte in der Bestellung angeben.

Zu bestellen bei: Fischel GmbH

Kaiser-Friedrichstr. 54a

D-1000 Berlin 12



FISCHEL GMBH -

MZ-800

Alles für SHARP-Computer

```

10 ' "CLEAR DISK"
20 '
30 ' Programm von Volker Garbisch, Brüningheide 213, 4400 Münster
40 ' für SHARP MZ-800 mit Floppy Disk, RAM
50 '
60 ' Löscht die gesamte Diskette oder RAM-Card außer AUTO RUN.
70 ' Geschützte Programme können berücksichtigt werden.
80 '
90 '
100 DIM I$(64):INIT"CRT:M3"
110 F$="FD1:"R$="RAM:"
120 ON ERROR GOTO "ERROR"
130 CONSOLE2,23:CURS0R,0
140 PRINT" CLEAR DISK Routine by V.Garbisch für MZ Anwender"
150 PRINT"-----"
160 READ Z$:IF Z$="@" THEN 220 ELSE PRINTZ$:GOTO160
170 DATA " Diese Routine löscht alle Programme,
180 DATA " die sich zur Zeit auf der Diskette befinden.
190 DATA " Dabei können die durch LOCK geschützten Programme
200 DATA " berücksichtigt werden oder nicht.
210 DATA @
220 CURSOR1,23:PRINT"Welches Disk soll gelöscht werden ? F)loppy oder R)am"
230 GETT$:IF T$="" THEN 230 ELSE IF T$="F" THEN DF$=F$ ELSE DF$=R$
240 CURSOR1,23:PRINT"Sollen die geschützten Programme auch gelöscht werden ? "
250 GETT$:IF T$="" THEN 250 ELSE IF T$="J" THEN UL=1 ELSE UL=0
260 CURSOR1,23:PRINT"Soll die gesamte Diskette wirklich gelöscht werden ? "
270 GETT$:IF T$="" THEN 270 ELSE IF T$<>"J" THEN CLS:END
280 CURSOR1,23:PRINT"Soll tatsächlich alles auf ";DF$;" gelöscht werden ?",
290 GETT$:IF T$="" THEN 290 ELSE IF T$="J" THEN ' ELSE END
300 FORT=1TOS:SOUND 80,4:BEEP:SOUND 70,2:NEXTT
310 CURSOR1,23:PRINT"Bitte einen Moment warten. Löschvorgang aktiviert ! "
320 DEFAULT DF$
330 DELETE"RAM:DIRECTORY"
340 WOPEN #127,"RAM:DIRECTORY"
350 DIR #127,DF$
360 CLOSE #127
370 '
380 I=0
390 ROPEN #127,"RAM:DIRECTORY"
400 INPUT #127,I$(I)
410 IF EOF(#127) THEN CLOSE #127 ELSE I=I+1:GOTO400
420 DELETE"RAM:DIRECTORY"
430 '
440 FOR I=2 TO 63
450 CURSOR1,21
460 IF MID$(I$(I),5,1)="$" AND UL=0 THEN PRINT"not ";
470 D$=MID$(I$(I),8,16)
480 IF D$<>" THEN PRINT"deleting ";I$(I),, ELSE PRINTSPC(40)
490 IF D$<>"AUTO RUN" AND I$(I)<>" THEN DELETE D$
500 NEXT I
510 PRINT:PRINT" Disk deleted !",,,,,,
520 CURSOR1,6:DIR
530 END
540 '
550 LABEL"ERROR"
560 IF ERL=330 THEN RESUME NEXT
570 IF ERN=46 AND ERL=490 THEN IF UL THEN UNLOCK D$:RESUME 490 ELSE RESUME 500
580 PRINTERN,ERL
    
```



FISCHEL GMBH

BENNO STURM

Münsterscher Damm 30
2906 Wardenburg

ZUFALLSBILD-GRAPHIK PC-1600 & CE-1600P

1) DISPLAY-Graphik,
d.h. es lassen sich zusätzlich die DISPLAY-Punkte in der Anzahl,
Grösse, Farbe und den Abständen sowohl in der Breite wie auch in der
Höhe vorher festlegen.
Das Zufallsbild auf dem DISPLAY lässt sich je nach Belieben anhalten
und dann ausdrucken.

Während des Druckes kann mit der Farbwechsellaste die Farbe beliebig
gewechselt werden, so dass ein buntes Bild entsteht.

2) Linienmuster-Graphik,
d.h. nach Eingabe der Rechteckbreite, -höhe, Linienstruktur, Anzahl
Rechtecke und Farbe werden nach dem 1. Rechteck alle weiteren
Zufallsrechtecke innerhalb des 1. Rechteckes gezogen.

```

10: 'Benno Sturm          290: K=0: INPUT "Farbe,      620: PRINT "          Grap
20: 'Münsterscher Damm   0-3          :";K:          hik format
   30          IF K>3GOTO 290
30: '2906 Wardenburg     300: CLS
40: '
50: 'PC-1600 / CE-1600   310: IF G$="N" THEN "B"
   P / CE-1600 F       320: '
330: 'Ausdruck der Date  630: INPUT "Ausdruck de
   n                   r Werte?(J/N):";G$
60: '                   :CLS :COLOR 0
70: CLS :CLEAR :WAIT    340: '                   640: PCONSOLE "LPT1:",8
80: PRINT " Zufallsb    350: LPRINT B;H;-C;D;E;  650: '                   0,0,34
   ild-Graphik         -K: TEXT :LF 1       660: 'Eingabe der Daten
   -----           360: M=(980-(B*D))/24   670: '
   -"                370: LET L=M:PCONSOLE "  680: B=400: INPUT "AUSDR
   90: PRINT "Display-Gra  LPT1:",80,0,L       .-Br.<900, 5=1mm:"
   phik DEF D Lin     380: '                   ;B: IF B>900GOTO 68
   ienmuster-Graphik  390: 'Anzeige der DISPL  0
   DEF L              AY-Graphik  690: H=400: INPUT "AUSDR
100: CLS :END          400: '                   UCK-Höhe,<900 :
110: '                  410: "B"COLOR K:LINE (Z  0
120: '                  ,Y)-(-Z+B,-Y+H),X,  ;H: IF H>900GOTO 69
130: 'Start DISPLAY-Gra  ,BF       700: O=0: INPUT "Linien
   phik              420: RANDOM :Z=RND B:Y=  trucktur,0-8 :";0
140: '                  RND H:WAIT 80       :IF O>8GOTO 700
150: '                  430: IF ASC INKEY$ =13   710: N=5: INPUT "Anzahl
160: "D"CLS :CLEAR :    GOSUB "Abdruck"     Rechtecke :";N
   TEXT :WAIT 10       ELSE GOTO 410       :IF N>20GOTO 710
170: PCONSOLE "LPT1:",8  440: '                   720: W=0: INPUT "Farbe,
   0,0,0               450: 'Stop nach Wunsch  0-3 :";W
180: PRINT "          Grap  mit BREAK          :IF W>3GOTO 720
   hik format
   -----
190: INPUT "Ausdruck de  460: 'BREAK-Anzeige mit  730: CLS
   r Werte?(J/N):";G$  RCL löschen       740: IF G$="N" THEN GOTO
   :COLOR 0:CLS        470: 'Ausdruck der DISP  830: GRAPH
200: PCONSOLE "LPT1:",8  LAY-Graphik mit DE  750: '
   0,0,34              F A
210: '                  480: '
220: 'Eingabe der Daten  490: "A"GRAPH
230: '                  500: FOR Y=0TO H:FOR X=  760: 'Ausdruck der Date
240: B=50: INPUT "DISP.-  0TO B              n
   Br., <155 (+1):";B  510: IF POINT (X,Y)=1  770: '
   :IF B>155GOTO 240   GOSUB 540ELSE       780: LPRINT B;H;-O;N;W:
250: H=10: INPUT "DISP.-  GLCURSOR (X,Y*-D)  TEXT
   Hö., <31 (+1):";H  520: NEXT X:NEXT Y:TEXT  790: '
   :IF H>31GOTO 250   530: PCONSOLE "LPT1:",8  800: 'Ausdruck der Lin
260: C=6: INPUT "Punktbr  0,0,0:CLS :LF 5:   ienmuster-Graphik
   eite(1=0.2mm):";C   END                   810: 'Stop mit BREAK
   :IF B*C>930GOTO 260  540: FOR U=1TO C     820: '
270: D=6: INPUT "P.-Abst  550: LLINE (X*D+U,Y*-D)  830: PCONSOLE "LPT1:",8
   . waag. u. se.:";D  -(X*D+U,Y*-D+E):    0,0,0
   :IF B*D>930GOTO 27  NEXT U:RETURN       840: LET I=H
280: E=6: INPUT "Punkthö  560: '                   850: GRAPH :GLCURSOR ((
   he :";E              570: '                   960-B)/2,-I):SORGN
   :IF H*E>930OR E>C   580: 'Start Linienmuste  860: FOR L=1TO N
   GOTO 280             r-Graphik          870: LLINE (Z,Y)-(-Z+B,
290: '
300: CLS
310: IF G$="N" THEN "B"
320: '
330: 'Ausdruck der Date
340: '
350: LPRINT B;H;-C;D;E;
-K: TEXT :LF 1
360: M=(980-(B*D))/24
370: LET L=M:PCONSOLE "
LPT1:",80,0,L
380: '
390: 'Anzeige der DISPL
AY-Graphik
400: '
410: "B"COLOR K:LINE (Z
,Y)-(-Z+B,-Y+H),X,
,BF
420: RANDOM :Z=RND B:Y=
RND H:WAIT 80
430: IF ASC INKEY$ =13
GOSUB "Abdruck"
ELSE GOTO 410
440: '
450: 'Stop nach Wunsch
mit BREAK
460: 'BREAK-Anzeige mit
RCL löschen
470: 'Ausdruck der DISP
LAY-Graphik mit DE
F A
480: '
490: "A"GRAPH
500: FOR Y=0TO H:FOR X=
0TO B
510: IF POINT (X,Y)=1
GOSUB 540ELSE
GLCURSOR (X,Y*-D)
520: NEXT X:NEXT Y:TEXT
530: PCONSOLE "LPT1:",8
0,0,0:CLS :LF 5:
END
540: FOR U=1TO C
550: LLINE (X*D+U,Y*-D)
-(X*D+U,Y*-D+E):
NEXT U:RETURN
560: '
570: '
580: 'Start Linienmuste
r-Graphik
590: '
600: '
610: "L"CLS :CLEAR :
TEXT :WAIT 10
620: PRINT "          Grap
hik format
-----
630: INPUT "Ausdruck de
r Werte?(J/N):";G$
:COLOR 0:CLS
640: PCONSOLE "LPT1:",8
0,0,34
650: '
660: 'Eingabe der Daten
670: '
680: B=400: INPUT "AUSDR
.-Br.<900, 5=1mm:"
;B: IF B>900GOTO 68
0
690: H=400: INPUT "AUSDR
UCK-Höhe,<900 :
;H: IF H>900GOTO 69
0
700: O=0: INPUT "Linien
trucktur,0-8 :";0
:IF O>8GOTO 700
710: N=5: INPUT "Anzahl
Rechtecke :";N
:IF N>20GOTO 710
720: W=0: INPUT "Farbe,
0-3 :";W
:IF W>3GOTO 720
730: CLS
740: IF G$="N" THEN GOTO
830: GRAPH
750: '
760: 'Ausdruck der Date
n
770: '
780: LPRINT B;H;-O;N;W:
TEXT
790: '
800: 'Ausdruck der Lin
ienmuster-Graphik
810: 'Stop mit BREAK
820: '
830: PCONSOLE "LPT1:",8
0,0,0
840: LET I=H
850: GRAPH :GLCURSOR ((
960-B)/2,-I):SORGN
860: FOR L=1TO N
870: LLINE (Z,Y)-(-Z+B,
-Y+H),O,W,B
880: RANDOM :Z=RND B:Y=
RND H
890: NEXT L:TEXT :LF 5:
GRAPH :GLCURSOR (0
,0):END
900: IF ASC INKEY$ =13
GOSUB ELSE GOTO 87
0

```

10 20-5 10 3-1

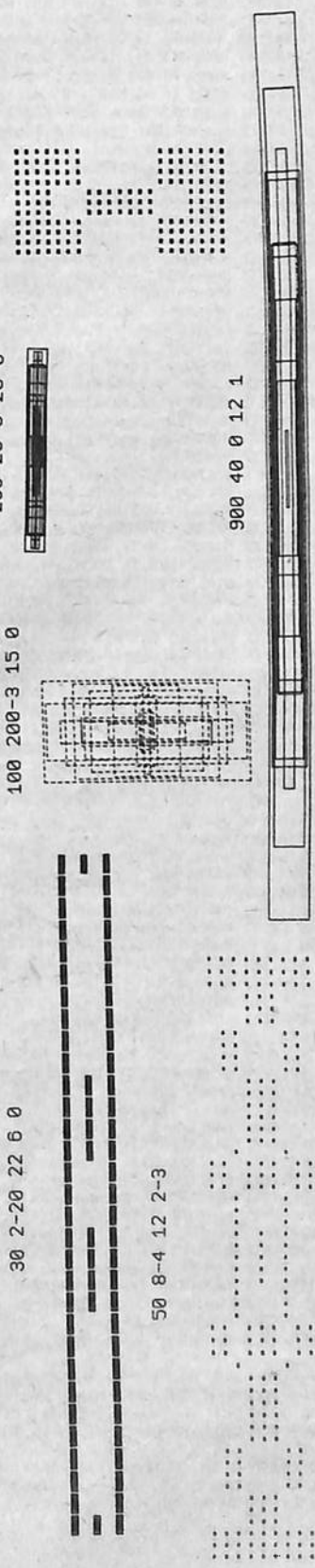
200 20 0 20 0

100 200-3 15 0

30 2-20 22 6 0

STATUS 1 2106

50 8-4 12 2-3



Das Listing wurde mit Kommentarzeilen versehen.
Die eingegebenen Daten können auch ausgedruckt werden.

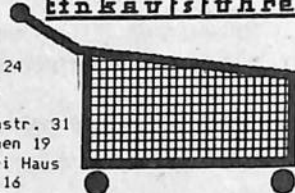
FISCHEL GMBH

EINKAUFSFÜHRER BUCHHANDLUNGEN

Die folgenden Buchhandlungen bieten Ihnen "Alles für SHARP-Computer":

PLZ ORT: Firma, Straße

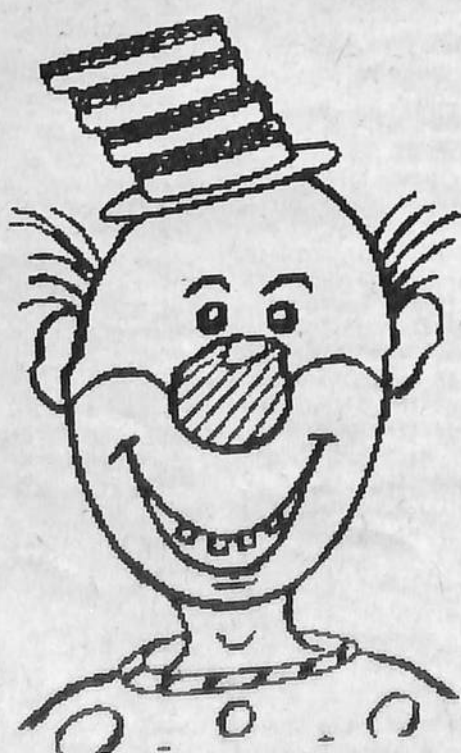
Einkaufsführer



- 1000 BERLIN 30: Plastronic GmbH, Einemstr. 5
- 1000 BERLIN 20: Frank Oppermann, Waldörner Weg 24
- 1000 BERLIN 12: Kiepert KG, Hardenbergstr. 4-5
- 1000 BERLIN 30: Computare oHG, Keithstr. 18-20
- 2000 HAMBURG 1: Buchhdl. Boysen+Maasch, Hermannstr. 31
- 2000 HAMBURG 36: Thalia-Buch-Haus, Große Bleichen 19
- 2000 HAMBURG 50: Georg Lingenbrink Export, Libri Haus
- 2300 KIEL 1: Buchhdl. G. Weiland Nachf., Markt 16
- 2390 FLENSBURG: Buchhdl. Carl Ruffer, Holm 19-21
- 2390 FLENSBURG: Buchhdl. August Westphalen, Nikolaistr. 5
- 2400 LÜBECK: Buchhdl. Weiland Nachf., Königstr. 79
- 2800 BREMEN 1: Buchhdl. Joh. Storm, Langenstr. 10
- 2800 BREMEN 1: Fa. Ernst Brinkmann KG, Obernstr. 82-88
- 2840 DIEPHOLZ: Buchhdl. Wilhelm Günzel KG, Bahnhofstr. 18
- 3000 HANNOVER 1: Fachbuchhdl. Fr. Weidemann, Georgstr. 11
- 3000 HANNOVER 1: Buchhdl. Schmorl, Große Packhofstr. 18-20
- 3000 HANNOVER 1: Buchhdl. Leonie Konertz, Lister Meile 88
- 3167 BURGDORF: Buchhdl. Hermann Börgen, Marktstr. 54
- 3300 BRAUNSCHWEIG 77: Buchhdl. A. Graff, Neue Str. 23
- 3360 OSTERODE: Buchhdl. T. Riemenschneider, Scheffelstr. 18
- 4000 DUSSELDORF 1: Stern Verlag Janssen+Co, Friedrichstr. 24-26
- 4250 BOTTRUP: Buchhdl. Horst Erlenkämper OHG, Osterfelder Str. 25P
- 4290 BOCHOLT: Buchhdl. Temming + Heiborn, Nordstr. 27
- 4300 ESSEN 1: Buchhdl. G. D. Baedeker, Kettingenstr. 35
- 4352 HERTEN: Buchhdl. Schramm, Kaiserstr. 162
- 4400 MÜNSTER: Regensbergsche Buchhdl. GmbH, Alter Steinweg 1
- 4460 NORDHORN: Buchhdl. Danzfuss, Hagenstr. 40
- 4600 DORTMUND 1: Buchhdl. C. L. Krüger, Westenhellweg 9
- 4630 BOCHUM 7: Otten + Freckmann, Alte Bahnhofstr. 121-123
- 4630 BOCHUM: Buchhdl. Brockmeyer, Viktoriastr. 1-3
- 4630 BOCHUM: UNI-Buchhdl. Brockmeyer, Querenburger Höhe 281
- 4650 GELSENKIRCHEN: Minerva-Buchhdl., Sparkassenhaus PF1
- 4800 BIELEFELD 1: UNI-Buchhdl. Phoenix, Am Jahnplatz 3
- 4800 BIELEFELD 1: H. M. Microcomputer Vertriebs GmbH, Am Bach 1a
- 4800 BIELEFELD 1: Buchhdl. Alfred Wetter, Heeper Str. 110
- 4800 BIELEFELD 1: GEMINI Medienvertriebsges., Bahnhofstr. 39
- 5000 KÖLN 1: Buchhdl. Gonski, Neumarkt 24
- 5000 KÖLN 1: CSI Dz. Fazlic, Peterstr. 13
- 5000 KÖLN 1: Verein. UNI- u. Fachbuchhdl., Richard-Wagner-Str. 1
- 5090 LEVERKUSEN 1: Buchhdl. Dr. F. Middelhaue, Wiesdorfer Platz 56
- 5100 AACHEN: Mayersche Buchhdl., Ursulinerstr. 17-19
- 5300 BONN 1: Buchhdl. Hermann Behrend, Am Hof 5a
- 5400 KOBLENZ: Buchhdl. Reuffel, Löhrsstr. 92
- 5500 TRIER: Akademische Buchhdl. Interbook, Fleischstr. 62-65
- 5600 WUPPERTAL 13: Buchhdl. Werner Finke, Kipdorf 32
- 5600 WUPPERTAL 21: Ronsdorfer Bücherstube, Staatsstr. 11
- 5630 REMSCHEID 1: RGA-Bücher-Markt, Konrad-Adenauer-Str. 2-4
- 5800 HAGEN 1: Buchhdl. Karl Kersting GmbH, Bergstr. 78
- 5840 SCHWERTE: Babylon+Zschengel GmbH, Luisenstr. 45
- 5860 ISERLOHN: Buchhdl. Kerstin, Wasserstr. 6
- 5860 ISERLOHN: Buchhdl. Alfred Potthoff, Vermögensstr. 41
- 6000 FRANKFURT 1: Buchhdl. Michael Kohl, Zeil 127
- 6000 FRANKFURT 1: Fachbuchhdl. Staak u. Beirich, Domstr. 4
- 6100 DARMSTADT: Buchhdl. Wellnitz, Lautenschlägerstr. 4
- 6100 DARMSTADT 11: Buchhdl. Henschel+Ropertz, Am Markt 2
- 6300 GIESSEN: Ferber'sche Buchhdl., Seltersweg 83
- 6500 MAINZ: Joh. Gutenberg Buchhdl., Große Bleiche 29
- 6750 KAISERSLAUTERN: Computer Systeme Kirch, Dr.-R.-Breitscheidstr. 16
- 6962 ADELSHEIM-LEIBENSTADT: ECPS, R. Kratzer, Zur Ziegelhütte 6
- 6990 BAD MERGENTHEIM: Bücher Zehnder, Burgstr. 24
- 7000 STUTTGART 1: Gemini Medienvertriebsges. mbH, Königstr. 18
- 7000 STUTTGART 80: Verlag Koch-Neff & Oetinger, Schockenriedstr. 37
- 7080 AALEN 1: Böhmer-Electronic, Wilhelm-Zapf-Str. 9
- 7080 AALEN 1: Buchhdl. Arthur Wirth, Postfach 1860
- 7500 KARLSRUHE 1: UNI-Buchhdl. von Loeper, Kaiserstr. 69
- 7500 KARLSRUHE 1: Papierhaus Erhardt GmbH+Co KG, Am Ludwigplatz
- 7500 KARLSRUHE 1: Buch-Kaiser, Kaiserstr. 199
- 7500 KARLSRUHE 1: Fachbuchhdl. Lorenz Arzberger, Steinstr. 19
- 7600 OFFENBURG: Buchhdl. Roth, Hauptstr. 45
- 7750 KONSTANZ: Gess GmbH, Känzlestr. 5
- 8000 MÜNCHEN 2: Pele Computerbücher, Schillerstr. 17
- 8200 ROSENHEIM: Schörgers PapierKiste, Gillitzerstr. 1
- 8500 NÜRNBERG: Firma MCPS, Gibitzenhofstr. 69
- 8500 NÜRNBERG 11: UNI-Buchhdl. Büttner+Co, Adlerstr. 10
- 8700 HÜRZBURG: Akad. Buchhdl. August Knodt, Textorstr. 4
- 8900 AUGSBURG: Karstadt AG (16), Abteilung 18, Denchinger Str. 135
- 8940 KEMPTEN: Kemptener Fachsortiment GmbH, Salzstr. 30

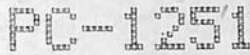
- A-10661 WIEN: Erb-Verlag, Abt. Buch+Zeitschr.-Vertr., Amerlingstr. 1
- A-4010 LINZ: ÖB. Landesverlag Buchhdl., Landstr. 41
- A-5021 SALZBURG: Buchhdl. Otto Schneid, Fischergasse 14
- A-6020 INNSBRUCK: Tyrolia Buchhdl., Maria-Theresien-Str. 15

- CH-8022 ZÜRICH 1: Buchhdl. Orell Füssli, Pelikanstr. 10
- CH-9001 ST. GALLEN: Buchhdl. am Rössli, Webergasse 5
- CH-9500 WIL: Buchhdl. Bischoff, In der Altstadt



ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Jürgen Schwister
 Rolshover Kirchweg 82
 5000 Köln 91



DER RESERVE SPEICHER (des PC 1251)

Der Inhalt des RESERVE Speichers wird beim PC 1251 unter anderem in den Adressen von 32768 bis 32815 (dec) abgelegt. Daraus ergibt sich, daß maximal 47 Bytes darin abgelegt werden können, dieses ist aber nicht gleichbedeutend mit Zeichen, da Basicbefehle, egal wie lang als ein Zeichen abgespeichert werden. Mit Hilfe des kleinen Programms ermöglicht das Ausdrucken einer Tabelle der Zeichen bzw. Befehle und der dazugehörigen Codes. (50640 ist die Adresse in der die Werte der Variablen Z(S) abgelegt werden (8 bit)) In dieser Form werden nicht nur die Zeichen des Reservespeichers codiert, sondern auch die des Programmspeichers (z.B. 32817 - 36703). Einige Codes z.B. 107 - 124 scheinen keine Bedeutung zu haben lassen aber den PC unter Umständen "Abstürzen". Einige Befehle wiederum sind weder in der Anleitung noch sonstwo erwähnt z.B. 154 EY, 181 DEBUG u.s.w..

Den Reservespeicher kann man wie folgt beeinflussen:

Um z.B. den Befehl RUN mit SHIFT A aufrufen kann man POKE 32768,225,176,0 ENTER eingeben und schon steht RUN im Reservespeicher. Doch wie geht das?

- 32768 ist die erste Adresse des Reserve Speichers.

```
1: CLEAR : Z$ = "A"
10: X=N+1: N=0: FOR X=X
    TO X+4: A=X: IF A=8
    OR A=10 OR A=13 LET
    A=32
20: N=N+1: POKE 50640+N,
    A: NEXT X
30: LPRINT X-4; " - " ; X; "
    " ; Z$: GOTO 10
```

```
1: SCPE
5: E=
```

13

```
12. - 16. 4 0#0
16. - 20. 0 *?1
20. - 24. !%$#
24. - 28. $%#&
1. - 5. *SCPE
6. - 10. = I
11. - 15. 4 0#
16. - 20. 0 *?1
21. - 25. %$#&
26. - 30. /:;0
31. - 35. & !*#
36. - 40. %&0(
41. - 45. )+*-
46. - 50. /(<>)
51. - 55. <+*-
56. - 60. /AC Y
61. - 65. ?!01
66. - 70. 23456
71. - 75. 789.E
76. - 80. LM_
81. - 85. ABCDE
86. - 90. FGHJ
91. - 95. KLMNO
96. - 100. PQRS
101. - 105. UVWXY
```

```
106. - 110. Z M M M M
111. - 115. M M M M M
116. - 120. M M M M M
121. - 125. M M M M
ASC
126. - 130. VAL LEN M
AND >=
131. - 135. <=> OR NOT
SQR
136. - 140. CHR$ COM$
INKEY$ STR$ LEFT$
141. - 145. RIGHT$
MID$ M TO STEP
146. - 150. THEN
RANDOM M WAIT ERROR
151. - 155. M M KEY M
SETCOM
156. - 160. M M ROM
LPRINT SIN
161. - 165. COS TAN
ASN ACS ATN
166. - 170. EXP LN LOG
INT ABS
171. - 175. SGN DEG
DMS RND PEEK
176. - 180. RUN NEW
MEM LIST CONT
181. - 185. DEBUG
CSAVE CLOAD MERGE TRON
186. - 190. TROFF PASS
LLIST PI OUTSTAT
191. - 195. INSTAT
GRAD PRINT INPUT RADIAN
196. - 200. DEGREE
CLEAR M M M
201. - 205. CALL DIM
DATA ON OFF
206. - 210. POKE READ
IF FOR LET
211. - 215. RPN FND
NEXT ON/OFF GOTO
216. - 220. GOSUB
PRINT PAUSE REPEAT AREAD
221. - 225. USING
RETURN RESTORE :
```

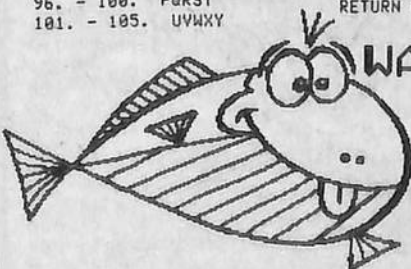
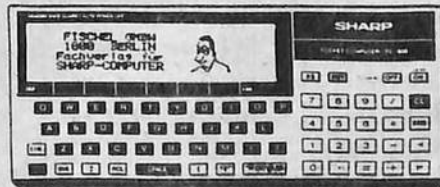
- Jede Reserve-Taste hat ihren eigenen Code
 A = 225
 B = 226
 C = 227
 D = 228
 F = 230
 G = 231
 H = 232
 :
 S = 243
 = = 244
 V = 246
 X = 248
 Z = 250
 = 241
- die Null dient als Stopp Byt (ende des Speichers)

Möchte man nun z.B. in A die Zahl 32768 und in G den Befehl ABS ablegen möchte, so muß man
 POKE 32768,225,67,66,71,70,73,231,170,0

eingeben und ENTER, danach steht das gewünschte im Reservespeicher.

Mit POKE 32768,225,176,18,96,98,95,18,30,0 ENTER läßt sich mit drücken von SHIFT A das Programm mit dem Label "PRO" starten. Der Code 30 (entspricht SHIFT 3) bewirkt das der Befehl ohne drücken von ENTER ausgeführt wird.

Dieses einPoken kann auch Programmgesteuert werden z.B. indem man den oben stehenden POKE Befehl in die erste Zeile eines Programms einfügt. Wenn das Programm einmal gelaufen ist läßt es sich über SHIFT A wieder starten. Dieses ist sehr nützlich wenn man viele nicht zusammenhängende Unterprogramme im Speicher hat die man sonst nur durch umständliche aufrufe mit RUN oder GOTO erreichen kann.



WAAAHHNSINN

was FISCHEL wieder bietet!!



FISCHEL GMBH - Gf.1BH

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Jürgen Schwister
 Rolshover Kirchweg 82
 5000 Köln 91



CODE KNACKER

Mit diesem Programm kann man Texte u.ä. mit Hilfe eines eigenen Code-Schlüssel codieren bzw. decodieren.

Das Programm wird mit RUN"CODE" gestartet, dann fragt das Menü welche Zeichen codiert werden:

- ABC... nur Buchstaben
- ARC...+0123 Buchstaben+Zahlen
- o123 nur Zahlen

Alle Zeichen alle Zeichen

Möchte man z.B. nur Zahlen codieren so drückt

man ENTER ENTER (Taste) ENTER.

Danach erscheint das Hauptmenü :

- SCHLÜSSEL EINGEBEN eingabe des selbst entworfenen Codeschlüssels.
- SCHLÜSSEL AUSGEBEN ausdruck des Codeschlüssels.
- SCHLÜSSEL LADEN/SAVEN Laden bzw. Abspeicher auf Cassette eines selbst entworfenen Codeschlüssels.
- UEBERSETZEN codieren eines Text mit dem selbst entworfenem Schlüssel.
- DEF S decodieren eines verschlüsselten Textes.
- DEF A zum erneuten Starten des Programms, da durch RUN die Variablen gelöscht werden (der Schlüssel geht verloren).

In Zeile 10,12,14,16,30,34,80 muß bei der Eingabe des Labels folgende Tastenfolge eingehalten werden: SHIFT W DEF A SHIFT W

Das Programm wurde zwar auf einem PC 1251 geschrieben, müßte aber auch auf anderen PCs laufen.

Adresseen CALL 4576 schaltet auch während schwebender Berechnungen ein.

Dieser Befehl kann auch weggelassen werden, dann muß aber der WAIT - Intervall größer gewählt werden, damit man genügend Zeit hat die Anzeige zulesen.

Sälte kein Tape zur Konservierung der Schlüssel zur Verfügung stehen kann der Programmteil "TAPE" weggelassen werden; sollte auch kein Drucker zur Verfügung stehen müssen alle LPRINT in PRINT Befehle umgewandelt werden.

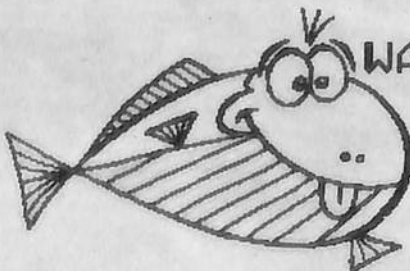
```

0123456789
0123456789

10 : "CODE" CLEAR : DIM B
$(96)*1,C$(1)*80: INPUT
" ABC... " ; P$ : H=6
5: J=90: GOTO "A"
12 : INPUT " ABC...+0123
... " ; P$ : H=48: J=90: GOTO
"A"
14 : INPUT " 0123
... " ; P$ : H=48: J=57: GOTO
"A"
16 : INPUT " ALLE ZEICHE
N " ; P$ : H=32: J=96: GOTO
"A"
18 : GOTO "CODE"
20 : DATA "EING", " SCHLU
ESSEL EINGEBEN"
22 : DATA "AUSG", " SCHLU
ESSEL AUSGEBEN"
24 : DATA "TAPE", " SCHLU
ESSEL LADEN/SAVEN"
26 : DATA "UBER", " UEBER
SETZEN"
28 : DATA "E", " "
30 : "A" READ P$, C$(0):
IF P$="E" RESTORE : GOTO
"A"
32 : "C" WAIT 0: PRINT C$
(0): CALL 4576: GOSUB "I
$": IF I$="J" GOSUB P$
34 : GOTO "A"
36 : "EING" B$(H-1)="EE":
FOR X=H TO J: IF H=48
AND J=90 AND X<65 AND X>
57 NEXT X
38 : "D" PAUSE " >"; CHR$
X;"< " : INPUT "
"; B$(X): GOTO "E"
40 : GOTO "D"
42 : "E" K=0: FOR Y=H-1 TO
X-1: K=(B$(X)+B$(Y)):
NEXT Y: IF K=1 GOTO "D"
44 : NEXT X: RETURN
46 : "AUSG" WAIT 0: PRINT
" AUSDRUCKEN /N": CALL
4576: GOSUB "I$": PRINT
= PRINT : IF I$="J"
PRINT = LPRINT
48 : IF H=48 AND J=90
FOR X=48 TO 69: PRINT
CHR$ X;" " ; B$(X); "
"; CHR$ (X+21); " " ;
B$(X+21): NEXT X: RETURN
    
```

```

50 : IF H=32 FOR X=32 TO
64: PRINT CHR$ X;" " ; B
$(X); " " ; CHR$ (X+
32); " " ; B$(X+32): NEXT
X: RETURN
52 : IF H=65 FOR X=65 TO
77: PRINT CHR$ X;" " ; B
$(X); " " ; CHR$ (X+
13); " " ; B$(X+13): NEXT
X: RETURN
54 : IF H=48 AND J=57
FOR X=48 TO 52: PRINT
CHR$ X;" " ; B$(X); "
"; CHR$ (X+5); " " ; B
$(X+5): NEXT X: RETURN
56 : "TAPE" WAIT 0: PRINT
" S PEICHERN L ADEN":
CALL 4576: GOSUB "I$":
IF I$("<"L" AND I$("<"S"
GOTO "TAPE"
58 : A$=I$: WAIT 0: PRINT
" BEREIT ?": CALL 4576:
GOSUB "I$": WAIT 0:
PRINT " BUSY...": CALL
4576: IF A$="L" INPUT #B
$(*) : RETURN
60 : IF A$="S" PRINT #B$
(*) : RETURN
62 : "UBER" INPUT "TEXT:"
; C$(0): LPRINT C$(0): C$(
1)="": FOR X=1 TO LEN C$
(0)
64 : C$(1)=C$(1)+B$( ASC
MID$( C$(0), X, 1)): NEXT
X: LPRINT C$(1): C$(0)="
UEBERSETZEN": RETURN
66 : NEXT X: END
68 : "I$" I$= INKEY$ : IF
I$="" GOTO "I$"
70 : WAIT : RETURN
72 : "S" INPUT "TEXT:" ; C$
(0): LPRINT C$(0): C$(
1)="": FOR X=1 TO
LEN C$(0): N=H-1: A$=
MID$( C$(0), X, 1)
74 : "B" N=N+1: IF A$=B$(
N) LET C$(1)=C$(1)+
CHR$ N: GOTO "F"
76: IF N<J GOTO "B"
78: C$(1)=C$(1)+ CHR$ 39
: GOTO "F"
80: "F" NEXT X: LPRINT C
$(1): GOTO "A"
    
```



WAAHHHNSINN
 was
FISCHEL
 wieder bietet!!

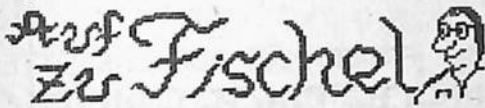
FISCHEL
 macht mehr aus Ihren
 POCKET COMPUTER



FISCHEL GMBH -

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Alain Wyss
Im tiefen Boden 7
4059 BASEL
SCHWEIZ



Plan des Verlieses (ohne Türen)

THE SORCERER (für SHARP PC-1401/02)

- Programmstart mit DEF "A" oder "RUN"
Danach Ausgabe von 1. Gelöste % des Prog.
2. Monster (Anzahl)
3. Speziellen
4. Geld in GOLDMUNZEN
5. Türen: -N (Nord)
 -E (Ost)
 -S (Süd)
 -W (West)

- Danach Eingabe von 1. NEHMEN (NE) zum Nehmen der Objekte/Geld im Raum
2. INVENTORY (IN) oder "ENTER" Anzeige von Getragenen und Verfassung (TP): HÜCHSTZAHLE DER NOCH ERHALTBAREN TREFFER
3. HAND (HA) aktiviert Hand wenn getragen
4. ZAUBERN (ZA) aktiviert Zauber aus Buch wenn getragen
5. TUEREN (TU) zeigt Türen u.a. an.
6. KAEMPFEN (KA) führt zum Kampf mit Monster
7. N,E,S,W geht in Richtung
- Programmende bei ermorden des Zauberers.

THE SORCERER (für SHARP PC-1401/02)

Ein böser Zauberer hat Sie gefangen genommen. Sie müssen sich befreien, indem Sie ihn liquidieren.

```

10:"A" PAUSE "THE SORCERER:
20:PAUSE "(C) 1987 BY SHC
30:CLEAR :DIM A$(0)*80,T(5,2),V$(4)*8:RANDOM
40:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 2:Q=Q+1:T(I,J)=Q:NEXT J:NEXT I
50:D=6
60:"0" RESTORE "Q":P=P+.5:POKE 18163,6
70:A$(0)=" "
80:FOR I=1 TO T(X,Y)
90:READ A,B,C,E,F,G,H,K
100:NEXT I
110:IF A<>0 LET A$(0)="MONSTER":GOSUB "W
120:IF C<>0 LET A$(0)=A$(0)+" GELD:"+STR$(C/100)+"GM
130:IF E<>0 LET A$(0)=A$(0)+" SPEZIELL":GOSUB "E
140:A$(0)=A$(0)+" TUEREN:"
150:IF F=1 LET A$(0)=A$(0)+"N
160:IF G=1 LET A$(0)=A$(0)+"E
170:IF H=1 LET A$(0)=A$(0)+"S
180:IF K=1 LET A$(0)=A$(0)+"W
190:GOSUB "R
200:"1" POKE 18136,6:WAIT 0:A$(0)="IN":INPUT "JA BOSS>";A$(0)
210:IF A$(0)="NEHMEN" OR A$(0)="NE GOSUB "7":GOSUB "T
220:IF A$(0)="TUER" OR A$(0)="TU" GOSUB "7":GOSUB "Y
230:IF T(X,Y)>9 AND (A$(0)="ZAUBERN" OR A$(0)="ZA") LET P=P*5:GOSUB "7":GOSUB "U
240:IF T(X,Y)>9 AND (A$(0)="HAND" OR A$(0)="HA") LET P=P*2:GOSUB "7":GOSUB "I
250:IF A$(0)="INVENTORY" OR A$(0)="IN" GOSUB "7":GOSUB "O"
260:IF Z>0 OR ((A$(0)="KAEMPFEN" OR A$(0)="KA") AND Z=0) GOSUB "P
270:IF A$(0)="N" AND F=1 LET X=X+1:GOTO "0
280:IF A$(0)="E" AND G=1 LET Y=Y+1:GOTO "0
290:IF A$(0)="S" AND H=1 LET X=X-1:GOTO "0
300:IF A$(0)="W" AND K=1 LET Y=Y-1:GOTO "0
310:IF A$(0)="N" OR A$(0)="E" OR A$(0)="S" OR A$(0)="W" WAIT:PRINT "KEINE TUERE
320:GOTO "1
330:"U" FOR I=0 TO 4:IF V$(I)="BUCH" LET O=O-1:V$(I)="":RETURN
340:NEXT I
350:P=P/5:RETURN
360:"I" FOR I=0 TO 4:IF V$(I)="HAND" LET O=O-1:V$(I)="":RETURN
370:NEXT I:P=P/5:RETURN
380:"O" WAIT :FOR I=0 TO 4:IF V$(I)<>" " PRINT V$(I)
390:NEXT I
400:PRINT "TP:";D:PRINT "SCHADEN:";P:PRINT "GELD:";N:PRINT INT L;"%
410:"T" IF C<>0 LET N=N+C/100:L=L+(.0001/C):C=0
420:IF E=0 RETURN
430:IF O>5 GOSUB "A
440:IF O>5 RETURN
450:O=O+1:GOSUB "E
460:IF E=1 LET L=L+3:E=0
470:IF E=3 LET D=D*5:L=L+1:E=0
480:IF E=4 LET L=L+5:E=0
490:IF E=5 LET D=D*5:L=L+1:E=0
500:IF E=6 LET P=P*5:L=L+1:E=0
510:FOR I=0 TO 4:IF (V$(I)=A$(0) AND A$(0)<>"BUCH") LET V$(I)="":O=O-1:RETURN
320:NEXT I
530:FOR I=0 TO 4:IF V$(I)=" " LET V$(I)=A$(0):RETURN
540:NEXT I:RETURN
550:"P" WAIT :PAUSE "KAMPF":IF RND 5>4 LET D=D-Q
560:Z=Z-RND P
570:IF D<=0 PRINT "DU BIST TOT !":PRINT "GELOEST:";L;"%":END
580:IF Z<1 AND B>9 WAIT :L=L+7:PRINT "DU HAST ES":PRINT "GESCHAFFT !":PRINT "GELORST:100%":
PRINT "GELD:";N:END
590:IF Z<1 PAUSE "VIECH TOT...":L=L+7:RETURN
600:GOTO "P
610:"Y" WAIT :IF F=1 PRINT "NORD
620:IF G=1 PRINT "OST
630:IF H=1 PRINT "SUED
640:IF K=1 PRINT "WEST
650:PRINT "RAUM NR.":T(X,Y):IF E<>0 GOSUB "E":PRINT A$(0)
    
```



FISCHEL GMBH -

```
660:IF C<>0 PRINT C/100:"GM
670:RETURN
680:"Q" DATA 0,0,0,5,1,1,0,0
690:DATA 0,0,0,6,1,1,0,0
700:DATA 0,0,0,3,1,0,0,0
710:DATA 0,0,0,4,1,0,0,0
720:DATA RND 5,2,2,0,1,0,0,1
730:DATA RND 6,1,3,0,1,0,0,1
740:DATA RND 3,3,3,1,1,1,0,0
750:DATA RND 2,4,10,0,1,1,0,0
760:DATA 0,0,20,0,1,0,0,0
770:DATA RND 2,5,0,0,1,0,0,0
780:DATA RND 2,6,30,9,1,0,0,1
790:DATA 1,7,100,0,1,0,0,1
800:DATA 0,0,200,0,0,1,0,0
810:DATA 1,9,0,0,0,1,0,0
820:DATA 0,0,300,0,1,0,0,0
830:DATA 1,10,0,0,0,1,1,0
840:DATA 1,9,200000,0,0,0,0,1
850:DATA 0,0,0,0,0,0,0,1
860:"W" IF B=1 LET A$(0)=A$(0)+"RIESENBRATTE":Q=L+1,Z=A*5
870:IF B=2 LET A$(0)=A$(0)+"RIESENAMBISE":Q= INT (A*5.5):Z= INT (A*4.5)
880:IF B=3 LET A$(0)=A$(0)+"RIESENSPINNE":Q= INT (A*8.5):Z=A*10
890:IF B=4 LET A$(0)=A$(0)+"SCHLANGE":Q=A*10:Z=A*5
900:IF B=5 LET A$(0)=A$(0)+"ZWERG":Q=A*3:Z=A*9
910:IF B=6 LET A$(0)=A$(0)+"GNOM":Q= INT (A*7.5):Z=RND 10*A+10
920:IF B=7 LET A$(0)=A$(0)+"ORC":Q=A*10:Z=RND 20*A
930:IF B=9 LET A$(0)=A$(0)+"DRACHE":Q=20:Z=150
940:IF B=10 LET A$(0)=A$(0)+"ZAUBERER":Q=25:Z=1E3
950:A$(0)=A$(0)+" (" +STR$(A)+" )
960:RETURN
970:"E" IF E=1 LET A$(0)=A$(0)+"HAND
980:IF E=3 LET A$(0)=A$(0)+"RUESTUNG
990:IF E=4 LET A$(0)=A$(0)+"BUCH
1000:IF E=5 LET A$(0)=A$(0)+"SCHILD
1010:IF E=6 LET A$(0)=A$(0)+"SCHWERT
1020:IF E=9 LET A$(0)=A$(0)+"BUCH
1030:RETURN
1040:"^" PAUSE "GETRAGEN:
1050:WAIT :PRINT 1;V$(0):PRINT 2;V$(1):PRINT 3;V$(2):PRINT 4;V$(3):PRINT 5;V$(4):INPUT "WAS WEG ?";U
1060:IF U>5 RETURN
1070:V$(U-1)="
1080:O=4:RETURN
1090:"7"A$(0)="" :RETURN
1100:"R":A$(0)=STR$(INT L)+"% "+A$(0)
1110:PAUSE A$(0):WAIT 0:CALL 1442
1120:FOR I=1 TO LEN A$(0) STEP .5:PRINT MID$(A$(0),I,16):CALL 1442:NEXT I:RETURN
```

```

Länge des Programms o. Variable:2975 Bytes
Länge des Programms m. Variable:3260 Bytes
ACHTUNG: 0 entspricht der Zahl 0 (NULL)
          0 entspricht dem Buchstaben 0

```



FISCHEL
Macht mehr aus Ihrem
POCKET COMPUTER

PROGRAMME AUF CASSETTE
SOFTWAREMARKT
MZ-700/800 ANGEBOTE

NEU*NEW* SPIELE *NEW*NEU

- BLACK JACK / 17+4 39.-DM
 - FLASHER 39.-DM
 - BARRICADE /
 - BARRICADE CASH 39.-DM
 - GLUECKSSPIELAUTOMAT 39.-DM
 - LADY BUG/REDMONSTER 42.-DM
- Der Preis enthaelt 14%MwSt
sowie Porto und Verpackung
Bestellungen bei FISCHEL!

SOFTWAREMARKT
DSU- RANGLISTEN- REGATTA
ADRESSAUFKLEBER

DSU-RANGLISTEN-
REGATTA
für PC-2500 und
PC-1350

Das Regatta-Auswertprogramm ist für jeden Segelverein bzw. jeden Segelsportfan ein unbedingtstes Muss. Mit dem Programm können Sie innerhalb von 2-5 Min. je 30 Boote in 4 Klassen ausrechnen lassen, zu "Fuss" brauchen zwei Personen bis zu 2 Std. dazu. Da Fischel ein Herz für Segler hat, kostet das Prog. 49.-DM incl. 14%MwSt auf Cassette. Für jene die keinen PC-2500 o. PC-1350 besitzen, liefern wir auch ein Listing, dieses kostet dann 39.-DM incl. 14%MwSt.

PC-2500
ADRESSAUFKLEBER

Mit diesem Prog. können Sie Ihre Briefe, Päckchen, Postkarten usw. zweckmässig nach DBP-Richtlinien beschriften. Das Programm ist vollmenuegesteuert und daher komfortabel und leicht zuhandhaben. Bestellen Sie das Programm bei FISCHEL. Der Preis beträgt 39.-DM incl. 14%MwSt auf Cassette.

SOFTWARE

S-B-T

nur vom Feinsten

BEIDE PROGRAMME BENÖTIGEN
EINEN PLOTTER

ZWEI-ZEILER

Entfernungen zweier Orte auf der Erde, die auf demselben Breitenkreis liegen. Start mit DEF "S". Das Programm erklärt sich von selbst.
Beispiel:
Breite:55°
Newcastle: 1° 37' wL
Kowno : 23° 55' oL
Entfernung:1628.2km

```
1:"S" CLEAR :
INPUT "Breite:
";B:INPUT "1.L
aenge(O=+,W=-)
";L1:INPUT "2
.Laenge:";L2:L
1=DEG L1
2:L2=DEG L2:C=2*
PI*(6370)*COS (
ABS B))*(ABS (
L1-L2)/360):
USING "#####
.##":PRINT C;"
km":END
```

Dr.Klaus Kluge
Behring-Krankenhaus
Arztgasse 25
1000 Berlin 37
Tel. (030)8066633

Postgiraamt Berlin
10010010
1-105

SOFTWAREMARKT
* MODELL KM/H *
Ein auf einem PC-1500 geschriebenes BASIC-Programm zur Berechnung der Modellgeschw. bei Modelleisenbahnen, sollte mit kleinen Anpassungen auch auf allen anderen PC's laufen. Sie geben die reale Geschw. und danach die Nenngröße und schon steht im Display, wieviel cm/min. Ihr kleiner Liebling fahren darf. Das Programm erhalten Sie als Paperware bei FISCHEL! Preis: 25.-DM incl. 14%MwSt

Muster

Eilzustellung
Nachnahme DM 12.50
Paeckchen

Frau
Erika Mustermann
Wilmersdorf
Berliner Str. 12a

D-1000

1000 Berlin 31

FISCHEL GMBH -

Thomas Saenger
Herzogstrasse 7
4100 Duisburg 18

GLÜCKSHAUS PC1261/62

PC-1260
MIT SPEICHERERWEITERUNG

GLUECKSHAUS

Sharp PC 1261/62
Sharp PC 1260 mit
Speichererweiterung

Das Spiel <Glueckshaus> beinhaltet die beiden Spielarten <Poker> und <Black Jack>. Der Start erfolgt mit <DEF A>. Nach Anzeige der Ueberschrift erscheint das Menu. Man kann dort zwischen den beiden Spielarten auswählen. Das Startkapital beträgt 10 Punkte; es lässt sich in Zeile 1000 verändern (N). Nun kommt die Frage nach dem Einsatz; es kann von 1 bis 9 Punkten gesetzt werden. Bei Eingabe einer 0 wird das Menu wieder angezeigt.

1. POKER

Nach dem Hinlegen der 5 Karten - der Kartenruecken wird gezeigt - werden die Karten der Reine nach aufgedeckt. Nun kann man Karten, die man nicht mehr braucht, austauschen. Dafür muss man die jeweiligen Zifferntasten druecken (1 = ganz links bis 5 = ganz rechts). Dadurch erscheinen zunächst wieder die Kartenruecken. Hat man genug ausgetauscht, muss man die Taste 0 druecken. Für die ungedrehten Karten erscheinen nun neue Karten. Nach kurzer Zeit erscheint der Hinweis, ob und wieviel man gewonnen hat!

Es gibt folgende Gewinnmoeglichkeiten und Gewinne:

1. EIN PAAR

zwei gleiche Karten,
drei verschiedene
1 - fach

2. ZWEI PAARE

zwei mal zwei gleiche,
eine andere Karte
2 - fach

3. EIN DRILLING

drei gleiche Karten,
zwei verschiedene
3 - fach

4. EINE STRASSE

fuenf Karten hinter-
einander mit verschie-
denen Farben. As kann
auch in Mitte stehen.
5 - fach

5. FARBENFLUSH

fuenf Karten mit glei-
cher Farbe, aber nicht
hintereinander.
7 - fach

6. FULL HOUSE

ein Drilling und
ein Paar
10 - fach

7. VIERLING

vier gleiche Karten
30 - fach

8. STRAIGHT FLUSH

fuenf Karten mit glei-
cher Farbe und hinter-
einander
60 - fach

9. ROYAL FLUSH

fuenf Karten mit glei-
cher Farbe und hinter-
einander, tiefste Karte
ist eine zehn.
90 - fach

2. BLACK JACK

Sinn des Spieles ist es,
mehr Punkte zu bekommen
als die Bank, wobei 21
nicht ueberschritten
werden darf. Hat man mehr
Punkte, verliert man so-
fort. Hat der Spieler die
gleiche Punktzahl wie
die Bank, verliert er
auch.

Der Spieler beginnt; es
werden zunächst zwei
Karten gegeben. Die Summe
wird ganz links ange-
zeigt. Nun hat man die
Wahl, ob man noch eine
Karte moechte; wenn ja
druecke man <J>, wenn
nein, druecke man <N>. Man
kann hoechstens 3 Karten
nachfordern. Asse zaehlen
im Spiel 11 Punkte oder
1 Punkt. Sollte man naem-
lich mehr als 21 Punkte
haben und ein oder mehr-
ere Asse auf der Hand
haben, zaehlen diese nur
noch 1 Punkt und man
kann weitermachen. Sollte
man <N> gedrueckt haben,
wird die erreichte Punkt-
zahl rechts angezeigt.
Sollte man genau 21
Punkte erreicht oder 5
Karten auf der Hand ha-
ben, geschieht das An-
zeigen automatisch. Nun
zieht die Bank ihre Kar-
ten. Sie zieht solange,
bis sie mehr Punkte hat
als der Spieler oder
mindestens 17 Punkte hat
oder mehr als 21 Punkte
hat oder 5 Karten auf
der Hand hat. Es gibt
folgende Gewinnmoeglich-
keiten und Gewinne:

1. GEWONNEN

mindestens 1 Punkt
mehr als die Bank.
2 - fach

2. BLACK JACK

21 Punkte mit zwei
Karten.
4 - fach

3. FUENF UNTER 21

mindestens 1 Punkt
mehr als die Bank und
fuenf Karten auf der
Hand.
12 - fach

4. SUPERJACK

21 Punkte mit Kreuz-As
& Kreuz-Bube oder
Pik-As & Pik-Bube.
48 - fach

3. RISIKO

Beim Zusatzspiel RISIKO
kann man seine gerade
gewonnenen Punkte noch-
mal aufs Spiel setzen.
Hat man die Frage nach
Risiko mit Ja beantwor-
tet, muss man Hoch oder
Niedrig tippen. Werden
zwei Wuerfel geworfen
und man muss voraussagen,
ob der Wurf hoeher
oder niedriger als sieben
ist! Sollte genau
sieben gewuerfelt werden
muss man nochmal tippen
und wuerfeln. Hat man
richtig getippt, verdop-
pelt sich der Einsatz;
tippte man falsch, ver-
liert man seinen Ein-
satz!

1: OS= INKEYS : IF OS
RETURN

2: GOTO 1

3: FOR U=0 TO 1: GOSUB
4: POKE X,127,65,93,
65,127: NEXT U:
RETURN

4: A=15*0+5*U: X=10082+A
+SGN(A-59.5)*98:
RETURN

5: CURSOR A: PRINT
RIGHT\$ (" *"
STR\$ M,5): RETURN

6: READ C,D,E,F,G: POKE
X,C,D,E,F,G: RETURN

7: CURSOR 0: PRINT GS(1
)

8: FOR Y=1 TO 100: NEXT
Y: RETURN

9: Y=(R(0)-INT R(0))*1
00: RETURN

100: "A" CLS: WAIT 0:
CURSOR 5: PRINT "GLU
ECKSHAUS": RESTORE:
RANDOM: CLEAR

110: DIM A(13),GS(1)*26,R
(5),V\$(13)*14,W\$(2)*
10

120: GS(0)="0102031005300
7609002041248": FOR
B=1 TO 24: GS(1)=GS(1
)+" ": NEXT B

130: FOR A=0 TO 13: READ
V\$(A): NEXT A

140: FOR A=0 TO 2: READ W
\$(A): NEXT A

150: DATA "KEIN GEWINN",
"EIN PAAR", "ZWEI PAAR
E", "EIN DRILLING", "E
IN FULL HOUSE"

160: DATA "EINE STRASSE",
"EIN VIERLING", "FARB
ENFLUSH", "STRAIGHT F
LUSH", "ROYAL FLUSH"

170: DATA "GEWONNEN", "EIN
BLACK JACK", "FUENF
UNTER 21", "EIN SUPER
JACK"

180: DATA " *** ", "SUPE
RPOKER", "BLACK JACK"

1000: "B": N=10: WAIT 0
1010: PRINT "BITTE I S
UPERPOKER = 1WAELH
EN I BLACK JACK =
2"

1020: GOSUB 1: IF OS<"1"
OR OS>"2" GOTO 102
0

1030: P=VAL OS
1040: BEEP 5: WAIT 200:
PRINT W\$(0); W\$(P):
W\$(0): WAIT 0

1050: CURSOR 24: PRINT "
Kredit Einsat
z"

1060: A=30: M=N: GOSUB 5:
T=0: CURSOR 43:
PRINT "

1070: GOSUB 7: CURSOR 5:
PRINT "DEIN EINSAT
Z?"

1080: GOSUB 1: IF OS="0"
GOTO 1010

1090: IF OS<"1" OR OS>"9
" OR VAL OS>N GOTO
1080

1100: GOSUB 7: Z=VAL OS:
N=N-Z: M=N: A=30:
GOSUB 5: A=43: M=2:
GOSUB 5

1110: ON P GOSUB 2000,30
00

1120: GOSUB 7: IF W=0
GOTO 1320

1130: CURSOR 1: PRINT "H
URRA ! " V\$(W):
GOSUB 8

1140: T=(VAL MID\$(GS(0
) ,2*W-1,2))*2

1150: Y\$=" PUNKT": IF T
1 LET Y\$=Y\$+"E"

1160: A=30: M=N: GOSUB 5:
CURSOR 0: PRINT
LEFT\$ ("DU GEWINNS
T "+STR\$ T+Y\$+GS(1
) ,24): GOSUB 8

1170: GOSUB 7: CURSOR 4:
PRINT "RISIKO ?"
(J/N)

1180: GOSUB 1: IF OS="N"
GOTO 1330

1190: IF OS<"J" GOTO 11
80

1200: A=43: M=T: GOSUB 5
1210: CURSOR 0: PRINT "
HOCH ODER NIEDRIG
(H/N)"

1220: GOSUB 1: IF OS<"H"
" AND OS>"N" GOTO
1220

1230: GOSUB 7: CURSOR 1:
IF OS="H" PRINT "
HOCH"

1240: IF OS="N" PRINT "N
IEDRIG"

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

```

1250:S=10240: FOR Q=0
TO 1: POKE S+10*Q,
62:62:62:62:62:
NEXT Q: GOSUB 8
1260:FOR Q=1 TO 9
1270:W=0: FOR R=0 TO 1
1280:V= RND 6:W=W+V:X=S
+10*R: GOSUB 1399+
V
1290:NEXT R: NEXT Q:
GOSUB 8
1300:IF W=7 CURSOR 0:
PRINT " NOCHMAL
!!!": GOSUB 8:
GOTO 1210
1310:IF (W>7 AND 0$="H"
) OR (W<7 AND 0$="
N") LET T=2*T:
GOTO 1150
1320:T=0: CURSOR 1:
PRINT "SCHADE ! ";
V$(0): GOSUB 8
1330:N=N+T: IF N>0 GOTO
1060
1340:CLS : CURSOR 5:
PRINT "NEUES SPIEL
?": GOSUB 1
1350:IF 0$="J" GOTO "B"
1360:END
1400:POKE X,0,0,8,0,0:
RETURN
1401:POKE X,2,0,0,0,32:
RETURN
1402:POKE X,2,0,8,0,32:
RETURN
1403:POKE X,34,0,0,0,34
: RETURN
1404:POKE X,34,0,8,0,34
: RETURN
1405:POKE X,42,0,0,0,42
: RETURN
2000:FOR Q=1 TO 5:
GOSUB 3: NEXT Q
2010:GOSUB 8: FOR Q=1
TO 5: GOSUB 4000:
NEXT Q
2020:GOSUB 1: IF 0$("<")"
OR 0$(">")" GOTO 202
0
2030:Q= VAL 0$: IF Q>0
LET R(Q)=0: GOSUB
3: GOTO 2020
2040:FOR Q=1 TO 5: ON R
(Q)+1 GOSUB 4000:
NEXT Q
2050:FOR Q=1 TO 13:A(Q)
=0: NEXT Q
2060:T=20:W=0
2070:FOR Q=1 TO 5
2080:GOSUB 9:W=W+A(Y)+2
+1:A(Y)=A(Y)+1: IF
T>Y LET T=Y
2090:NEXT Q
2100:Q=0:V=0:W=(W-5)/2:
IF W>0 GOTO 2200
2110:Q=Q+1: IF Q>T>13
GOTO 2130
2120:IF A(Q+T)=1 GOTO 2
110
2130:IF V=0 LET V=1:T=T
+7: GOTO 2110
2140:IF Q=6 LET W=5
2150:V=0: FOR Q=1 TO 4:
IF INT R(Q)= INT R
(Q+1) LET V=V+1
2160:NEXT Q
2170:IF W=0 AND V=4 LET
W=7
2180:IF W=5 AND V=4 LET
W=8
2190:IF W=8 AND A(1)+A(
10)=2 LET W=9
2200:RETURN
3000:CURSOR 2: PRINT "I
": GOSUB 3200
3010:IF S>20 OR Q=6
GOTO 3040
3020:GOSUB 1: IF 0$="J"
GOSUB 3300:Q=Q+1:
GOTO 3010
3030:IF 0$("<")" GOTO 30
20
3040:IF S>21 LET W=0:
GOTO 3130
3050:CURSOR 19: PRINT "
SP=": STR$ S
3060:W=10: IF S=21 AND
3=3 LET W=11
3070:IF Q=6 LET W=12
3080:Q=1: GOSUB 9:L=Y:Q
=2: GOSUB 9: IF W=
11 AND L+Y=12 AND
INT R(1)= INT R(2)
AND INT R(1)>2 LET
W=13
3090:M=S: CURSOR 0:
PRINT **: GOSUB 32
00
3100:IF W<12 AND Q<6
AND S<17 AND S<M
GOSUB 3300:Q=Q+1:
GOTO 3100
3110:IF S>21 GOTO 3130
3120:IF S=M LET W=0
3130:GOSUB 8: RETURN
3200:L=11:R=0:S=0
3210:FOR Q=1 TO 2:
GOSUB 3300: NEXT Q
: RETURN
3300:GOSUB 3: GOSUB 400
0
3310:IF Y>10 LET Y=10
3320:IF Y=1 LET Y=L:R=R
+1
3330:S=S+Y: IF S>21 AND
L=11 LET S=S-10*R:
L=1
3340:K= INT (S/10):X=99
84: GOSUB 3400
3350:K=S-10*K:X=X+5:
GOSUB 3400: RETURN
3400:IF K=0 AND S<10
RETURN
3410:A=4109: IF K<2 LET
A=A-5
3420:RESTORE A+K: GOSUB
6: RETURN
4000:T=T+1
4010:R(Q)= RND 4+ RND 1
3/100
4020:A(T)=R(Q):V=1: ON
T GOTO 4050
4030:IF A(T)=A(V) GOTO
4010
4040:V=V+1: IF V<T GOTO
4030
4050:Y= INT R(Q)
4060:FOR U=0 TO 1
4070:GOSUB 4: RESTORE 4
099+10*U+Y: GOSUB
6: GOSUB 9
4080:NEXT U: RETURN
4100:DATA 8,28,62,28,0
4.31:DATA 12,30,60,30,1
2
4102:DATA 28,14,127,14,
28
4103:DATA 8,8,62,8,8
2
4104:DATA 62,81,73,69,6
4105:DATA 0,66,127,64,0
4110:DATA 124,18,17,18,
124
4111:DATA 66,97,81,73,7
0
4112:DATA 65,73,77,75,4
9
4113:DATA 24,20,18,127,
16
4114:DATA 39,69,69,69,5
7
4115:DATA 60,74,73,73,4
8
4116:DATA 1,1,121,5,3
4117:DATA 54,73,73,73,5
4
4118:DATA 6,73,73,41,30
4119:DATA 2,127,62,65,6
2
4120:DATA 65,127,73,73,
54
4121:DATA 65,127,65,65,
62
4122:DATA 127,8,20,34,6
5

```

Original M & T - Software

Jetzt bietet die Fischel GmbH auch original Markt & Technik Software an. Sie können die Pakete

- M&T Fibu und
- dSoft III

direkt bei uns beziehen.

M&T Fibu ermöglicht Ihnen eine wesentliche Rationalisierung Ihrer Finanzbuchhaltung. Die Stammdatenverwaltung beinhaltet dabei die Pflege der Bereiche

Firmenstamm, Sachkontenstamm, Debitorenstamm, Kreditorenstamm, Kostenstellen, Bilanztext, Mahntext.

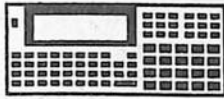
Das Programm ist jeder Zeit ohne zeitraubende Installation einsetzbar.

dSoft III ist ein kommerzielles Datenbanksystem für die Aufgabengebiete Adreßverwaltung, Artikelverwaltung und Fakturiering. daß speziell für die Belange kleiner und mittlerer Unternehmen programmiert wurde. Das Gesamtpaket dSoft III setzt sich aus den Einzelmodulen dAdreß, dArtikel und dRechnung zusammen.

Also worauf warten Sie noch ? Greifen Sie zu !



FISCHEL GMBH -

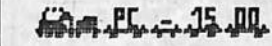


SHARP und (Model I-)Eisenbahn S-B-T U - u. S - BAHNLINIEN

Als kleiner Junge habe ich gerne mit meiner Modelleisenbahn U- od. S-Bahn gespielt (heute als grosser Junge noch immer). Deshalb habe ich dieses Programm gemacht. Sie können zwischen BERLIN, MÜNCHEN und STUTTGART wählen. Diese 3 Städte sind mit allen U- u. S-Bahnlinien vertreten, so habe ich beim Eisenbahnspielen Abwechslung und kann jede Station richtig ausrufen.

Programmstart mit RUN und alles andere erklärt sich von selbst.

Im Listing Zeile 300 befindet sich der Befehl C A L L & D 0 9 1. Mit diesem Befehl löschen Sie nur dimensionierte Variablen, normale bleiben unberührt.



```

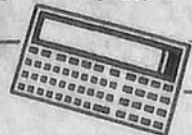
1:REM PC-1500
2:REM U- u. S-Bahnstrecken
5:L$="":INPUT "m
i: BEEP (J/N)
? ";L$:IF L$="
J":BEEP ON :
GOTO 10
6:IF L$="GOTO 5
7:IF L$="N":BEEP
OFF
10:BEEP 1:PAUSE "
U- u. S-Bah
nstrecken"
11:BEEP 1:PAUSE "
BERLIN WEST
...1"
13:BEEP 1:PAUSE "
MÜNCHEN
...2"

```

```

14:BEEP 1:PAUSE "
STUTT GART
...3"
19:BEEP 1:INPUT "
IHRE WAHL = ";
A:IF A<10R A>7
GOTO 10
20:ON AGOTO 30,60
,90
30:0=30:BEEP 1:
PAUSE "BERLIN
WEST"
31:BEEP 1:PAUSE "
S1 ...1"
32:BEEP 1:PAUSE "
S2 ...2"
33:BEEP 1:PAUSE "
S3 ...3"
34:BEEP 1:PAUSE "
U1 ...4"
35:BEEP 1:PAUSE "
U2 ...5"
36:BEEP 1:PAUSE "
U3 ...6"
37:BEEP 1:PAUSE "
U4 ...7"
38:BEEP 1:PAUSE "
U6 ...8"
39:BEEP 1:PAUSE "
U7 ...7"
40:BEEP 1:PAUSE "
U8 ...10"
41:BEEP 1:PAUSE "
U9 ...11"
43:BEEP 1:INPUT "
IHRE WAHL = ";
B:IF B<10R B>1
IGOTO 30
44:B$="BW"+STR$ B
:GOTO 200
60:0=60:BEEP 1:
PAUSE "MÜNCHEN
N"
61:BEEP 1:PAUSE "
S1 ...1"
62:BEEP 1:PAUSE "
S2 ...2"
63:BEEP 1:PAUSE "
S3 ...3"
64:BEEP 1:PAUSE "
S4 ...4"
65:BEEP 1:PAUSE "
S5 ...5"
66:BEEP 1:PAUSE "
S6 ...6"
67:BEEP 1:PAUSE "
S7 ...7"
68:BEEP 1:PAUSE "
S8 ...8"
69:BEEP 1:PAUSE "
S27 ...9"
70:BEEP 1:PAUSE "
U1 ...10"
71:BEEP 1:PAUSE "
U3 ...11"
72:BEEP 1:PAUSE "
U5 ...12"
73:BEEP 1:PAUSE "
U6 ...13"
74:BEEP 1:PAUSE "
U8 ...14"
75:BEEP 1:INPUT "
IHRE WAHL = ";
B:IF B<10R B>1
4GOTO 60
76:B$="M"+STR$ B
:GOTO 300
90:0=90:BEEP 1:
PAUSE "STUTTG
ART"
91:BEEP 1:PAUSE "
S1 ...1"
92:BEEP 1:PAUSE "
S2 ...2"
93:BEEP 1:PAUSE "
S3 ...3"
94:BEEP 1:PAUSE "
S4 ...4"
95:BEEP 1:PAUSE "
S5 ...5"
96:BEEP 1:PAUSE "
S6 ...6"
97:BEEP 1:INPUT "
IHRE WAHL = ";
B:IF B<10R B>6
GOTO 90
98:B$="S"+STR$ B
:GOTO 300
200:RESTORE B$:
CALL &D091:
READ Z:DIM Z$(
Z)*26:FOR I=1
TO Z:READ Z$(I
):NEXT I
201:BEEP 1:FOR I=1
TO Z:PRINT Z$(
I):NEXT I
203:L$="":BEEP 1:
INPUT "RUECKWA
ERTS (J/N) ? "
;L$:IF L$="N"
GOTO 205
204:BEEP 1:FOR I=2
TO ISTEP -1:
PRINT Z$(I):
NEXT I
205:L$="":BEEP 1:
INPUT "WIEDERH
OLEN ? (J/N) ? "
;L$:IF L$="J"
GOTO 201
206:GOTO 300
300:H$=LEFT$ (B$,1
):H=(H$="M")*8
00+(H$="S")*12
00
301:RESTORE B$:
CALL &D091:
READ P:DIM Z(P
),Z$(0)*26:FOR
I=1TO P:READ Z
(I):NEXT I
302:BEEP 1:FOR I=1
TO P:RESTORE Z
(I)+H:READ Z$(
0):PRINT Z$(0)
:NEXT I
303:L$="":BEEP 1:
INPUT "RUECKWA
ERTS (J/N) ? "
;L$:IF L$="N"
GOTO 305
304:BEEP 1:FOR I=P
TO ISTEP -1:
RESTORE Z(I)+H
:READ Z$(0):
PRINT Z$(0):
NEXT I
305:L$="":BEEP 1:
INPUT "WIEDERH
OLEN ? (J/N) ? "
;L$:IF L$="J"
GOTO 302
306:L$="":BEEP 1:
INPUT "neue St
recke ";L$:IF
L$="J":GOTO 0
307:L$="":BEEP 1:
INPUT "zurueck
ins Hauptmenu
";L$:IF L$="
J":GOTO 10
308:BEEP 1:PAUSE "
Ich schalte mi
ch jetzt aus":
CALL &CD71
499:END
500:"BW1"DATA 14,"
WANNSEE","NIKO
LASSEE","SCHLA
CHTENSEE","LIN
DENTHALER ALLE
E"
501:DATA "ZEHLENDO
RF","SUNDGAUER
STR.,""LICHTER
FELDE-WEST","
BOTANISCHER GA
RTEN"
502:DATA "STEGELITZ
","FEUERBACHST
R.,""FRIEDENAU
","SCHOENEBERG
"
503:DATA "GROSSGOE
RSCHENSTR.,""A
NHALTER BHF."
504:"BW2"DATA 18,"
FROHNAU","HERM
SDORF","WALDMA
NNSLUST","WITT
ENAU (NORDBAHN
505:DATA "WILHELMS
RUH","SCHOENHO
LZ","WOLLANKSS
TR.,""GESUNDBR
UNNEN"
506:DATA "HUMBOLDT
HAIN","FRIEDRI
CHSTR. (DDR)","
"ANHALTER BHF.
","YORCKSTR."
507:DATA "PAPESTR.
U","PRIESTERWEG
","MARIENDORF"
","MARIENFELDE"
508:DATA "BUCKOWER
CHAUSSÉE","LI
CHTENRADE"
509:"BW3"DATA 11,"
WANNSEE","NIKO
LASSEE","GRUNE
WALD","WESTKRE
UZ","CHARLOTTE
NBURG"
510:DATA "SAUVIGNY
LATZ","ZOOLOGI
SCHER GARTEN","
TIERGARTEN"
511:DATA "BELLEVOUE
","LEHRTER STA
DTBAHNHOF","FR
IEDRICHSTR. (O
DR)"
512:"BW4"DATA 20,"
RUHLEBEN","OLY
MPIA-STADION","
"NEU-WESTEND","
THEODOR-HEUSS
-PLATZ"
513:DATA "KAISERDA
MM","SOPHIE-CH
AKLOTTE-PLATZ"
","BI SMARCKSTR.
","DEUTSCHE OP
ER"
514:DATA "ERNST-RE
UTER-PLATZ","Z
OOLOGISCHER GA
RTEN","WITTENB
ERGPLATZ"
515:DATA "NOLLENDO
RFPPLATZ","KURF
UERSTENSTR.,"
GLEISBERGSTR.
","MOECKERNBRUE
CKE"
516:DATA "HALLESCH
ES TOR","PRINZ
ENSTR.,""KOTTB
USSER TOR"
517:DATA "GOERLITZ
ER BAHNHOF","S
CHLESISCHES TO
R"
518:"BW5"DATA 14,"
KRUMME LANKE"
","ONKEL-TONS-HU
ETTE","OSKAR-H
ELENE-HEIN"
519:DATA "THIELPLA
TZ","DAHLEM-DO
RF","PODBIELSK
IALLEE","BREIT
ENBACHPLATZ"
520:DATA "RUEDESHE
IMER PLATZ","H
EIDELBERGER PL
ATZ","FEHRBELL
INER PLATZ"
521:DATA "HOHENZOL
LERNPLATZ","SP
ICHERNSTR.,""A
UGSBURGER STR.
","WITTENBERGP
LATZ"
522:"BW6"DATA 3,"U
HLANDSTR.,""KU
RFFUERSTENDAMM
","WITTENBERGPL
ATZ"
523:"BW7"DATA 5,"N
OLLENDORFPLATZ
","VIKTORIA-LU
ISE-PLATZ","BA
YERISCHER PLAT
Z"
524:DATA "RATHAUS
SCHOENEBERG","
INNSBRUCKER PL
ATZ"
525:"BW8"DATA 24,"
TEGEL","BORSIG
WERKE","HOLZHA
USER STR."
526:DATA "SEIDELST
R.,""SCHARNWEB
ERSTR.,""KURT-
SCHUMACHER-PLA
TZ"
527:DATA "AFRIKANI
SCHE STR.,""RE
HBERGE","SEEST
R.,""LEOPOLOPL
ATZ"
528:DATA "WEDDING"
","REINICKENDOR
FER STR.,""FRI
EDRICHSTR. (O
DR)"
529:DATA "KOCHSTR.
","HALLESCHES
TOR","MEHRINGD
AMM"
530:DATA "PLATZ DE
R LUFTBRUECKE"
","TEMPELHOF","
ALT-TEMPELHOF"
531:DATA "KAISERIN
-AUGUSTA-SIR.
","ULLSTEINSTR"
","WESTPHALWEG"
","ALT-MARIENDO
RF"
532:"BW9"DATA 40,"
RUDDOW","ZWICKA
UER DAMM","WUT
ZKYALLEE"
533:DATA "LIPSCHIT
ZALLEE","JOHAN
NISTHALER CHAU
SSEE","BRITZ-S
UED"
534:DATA "PARCHIME
R ALLEE","BLAS
CHKALLEE","GR
ENZALLEE","NEU
KOELLN"
535:DATA "KARL-MAR
X-STR.,""RATHA
US NEUKOELLN"
","HERMANNPLATZ"
","SUEOSTERN"
536:DATA "GNEISENA
USTR.,""MEHRIN
GDAMM","MOECKE
RNBUECKE","YO
RCKSTR.,""KLEI
STPARK"
537:DATA "EISENACH
ER STR.,""BAYE
RISCHER PLATZ"
","BERLINER STR
","BLISSESTR.
538:DATA "FEHRBELL
INER PLATZ","K
ONSTANZER STR.
","ADENAUERPLA
TZ","WILMERSOO
RFER STR.
539:DATA "BISMARCK
STR.,""RICHARD
-WAGNER-PLATZ"
","MIERENDORFFP
LATZ"
540:DATA "JUNGFERN
HEIDE","JACOB-
KAISER-PLATZ","
HALENWEG","SI
ENENDAMM","RO
HRDAMM"
541:DATA "PAULSTER
NSTR.,""HASELH
ORST","ZITADEL
LE","ALTSTADT
SPANDAU"
542:DATA "RATHAUS
SPANDAU"
543:"BW10"DATA 10,"
LEINSTR.,""B
ODDINSTR.,""HE
RMANNPLATZ","K
OTTBAUSSER DAMM
"
544:DATA "KOTTBUSS
ATZ"
ER TOR","MORIT
ZPLATZ","VOLTA
STR.,""GESUNDB
RUNNEN"
545:DATA "PANKSTR.
","OSLOER STR.
"
546:"BW11"DATA 18,
"OSLOER STR.,"
"NAEUER PLATZ
","LEOPOLOPLAT
Z"
547:DATA "AMRUHER
STR.,""PUTLITZ
STR.,""BIRKENS
TR.,""TURMSTR.
","HANSAPLATZ"
548:DATA "ZOOLOGIS
CHER GARTEN","
KURFFUERSTENDAM
M","SPICHERNAM
R.,""GUENTZELS
TR."
549:DATA "BERLINER
STR.,""BUNDES
PLATZ","FRIEDR
ICH-WILHELM-PL
ATZ"
550:DATA "WALTHER-
SCHREIBER-PLAT
Z","SCHLOSS-ST
R.,""RATHAUS S
TEGLITZ"
560:"M1"DATA 33,25
,26,27,28,29,3
0,31,32,33,34,
35,36,37,38,10
,9,8,7,6,5,4,3
,2
561:DATA 39,40,41,
42,43,44,45,46
,47,48
562:"M2"DATA 28,49
,50,51,52,53,5
4,55,56,57,37,
38,10,9,8,7,6,
5,4,3,2,58,59,
60,61,62
563:DATA 63,64,65
565:"M3"DATA 23,17
,16,15,14,13,1
1,10,9,8,7,6,5
,4,3,2,1,18,19
,20,21,22,23,2
4
566:"M4"DATA 33,66
,67,68,69,70,7
1,72,73,74,75,
76,12,11,10,9,
8,7,6,5,4,3,2,
1,77,78
567:DATA 79,80,81,
82,83,84,85,86
568:"M5"DATA 21,10
,9,8,7,6,5,4,3
,2,1,87,88,89,
90,91,92,93,94
,95,96,97
569:"M6"DATA 34,98
,99,100,101,10
2,103,104,105,
106,107,108,12
,11,10,9,8,7,6
,5,4,3,2
570:DATA 1,87,109,
110,111,112,11
3,114,115,116,
117,118
571:"M7"DATA 22,10
,9,8,7,6,5,4,3
,119,120,121,1
22,123,124,125
,126,127,128,1
29,130
572:DATA 131,132
573:"M8"DATA 11,10
,9,8,7,6,5,4,3
,2,39,133
574:"M9"DATA 8,5,3
,119,120,121,1
22,123,52
580:"M9"DATA 8,5,3
,119,120,121,1
22,123,52

```





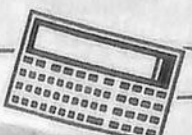
durch Information von

| | | | | | |
|-----------------------|-------------------------|----------------------|---------------------|---------------------|----------------------|
| 581: "M10" DATA 12, 1 | 827: DATA "Peiss" | 886: DATA "Gellendo | 1218: DATA "Bad Ca | 931: DATA "Icking" | 962: DATA "Kieferng |
| 34, 135, 136, 5, 1 | 828: DATA "Aying" | 887: DATA "Westkreu | nnstatt" | 932: DATA "Wolfrats | arten" |
| 37, 138, 139, 140 | 829: DATA "Duerrnha | z" | 1211: DATA "Neckar | hausen" | 963: DATA "Giselast |
| , 141, 37, 142, 14 | ar" | 888: DATA "Neuaubin | stadion" | 933: DATA "Olympias | rasse" |
| 3 | 830: DATA "Hohenki | g" | 1212: DATA "Untert | tadion" | 964: DATA "Universi |
| 582: "M11" DATA 17, 1 | rch./Siegertsb | 889: DATA "Harthaus | uerkheim" | 934: DATA "Rotkreuz | taet" |
| 54, 153, 152, 155 | runn" | 890: DATA "Unterpfa | 1213: DATA "Obertu | platz" | 965: DATA "Odeonspi |
| , 156, 163, 164, 1 | 831: DATA "Waechter | ffenh.-Germeri | erkheim" | 935: DATA "Mailling | atz" |
| 65, 7, 137, 166, 1 | hof" | 891: DATA "Geisenbr | 1214: DATA "Hettlin | erstrasse" | 966: DATA "Goethepl |
| 67, 168, 120, 169 | 832: DATA "Hohenbru | ng" | gen" | 936: DATA "Stiglmaj | atz" |
| , 170, 171 | nn" | 892: DATA "Giltching | 1215: DATA "Esslin | erplatz" | 967: DATA "Pocceistr |
| 583: "M12" DATA 7, 16 | 833: DATA "Ottobrun | -Argelsried" | gen (Neckar) | 937: DATA "Sendling | asse" |
| 5, 6, 5, 172, 173, | n" | 893: DATA "Neugilch | 1216: DATA "Oberes | er Tor" | 968: DATA "Imperst |
| 119, 174 | 834: DATA "Neubiber | ing" | slingen" | 938: DATA "Fraunhof | rasse" |
| 584: "M13" DATA 19, 1 | g" | 894: DATA "Wessling | 1217: DATA "Zell" | er Strasse" | 969: DATA "Partnach |
| 62, 161, 160, 159 | 835: DATA "Neuperla | 895: DATA "Steineba | 1218: DATA "Altbac | 939: DATA "Kolumbus | platz" |
| , 158, 157, 156, 1 | ch-Sued" | ch" | h" | platz" | 1239: DATA "Nordba |
| 63, 164, 165, 7, 1 | 836: DATA "Perlach" | 896: DATA "Seefeld- | 1219: DATA "Plochi | 940: DATA "Silberho | hnhof" |
| 37, 166, 167, 168 | 837: DATA "Giesing" | Hechenfeld" | ngen" | rnstrasse" | 1240: DATA "Feuerb |
| , 120 | 838: DATA "St. Marti | 897: DATA "Herrsch | 1220: DATA "Nuernb | 941: DATA "Unterber | ach" |
| 585: DATA 169, 170, 1 | nsstrasse" | 898: DATA "Erding" | erger Strass | 942: DATA "Karl-Pre | 1241: DATA "Zuffen |
| 71 | 839: DATA "Moosach" | 899: DATA "Altenerd | e" | is-Platz" | hausen" |
| 586: "M14" DATA 21, 1 | 840: DATA "Fasaneri | ing" | 1221: DATA "Sommer | 943: DATA "Innsbruc | 1242: DATA "Kornwe |
| 54, 153, 152, 151 | e" | 890: DATA "Herrsch | rain" | ker Ring" | stheim" |
| , 150, 149, 148, 5 | 841: DATA "Feldmoch | 891: DATA "Erding" | 1222: DATA "Felliba | 944: DATA "Michaeli | 1243: DATA "Ludwig |
| , 137, 138, 139, 1 | ing" | 892: DATA "Aufhause | ch" | bad" | sburg" |
| 40, 141, 37, 142, | 842: DATA "Oberschl | n" | 1223: DATA "Waibli | 945: DATA "Quiddest | 1244: DATA "Favori |
| 143, 144 | eischeim" | 893: DATA "St. Kolo | ngen" | rasse" | tepark" |
| 587: DATA 145, 146, 1 | 843: DATA "Untersch | mann" | 1224: DATA "Rommel | 946: DATA "Neuperla | 1245: DATA "Freibe |
| 47, 35 | leischeim" | 894: DATA "Ottenhof | shausen" | ch Zentrum" | rg (Neckar)" |
| 600: "S1" DATA 19, 19 | 844: DATA "Lohhof" | 902: DATA "Markt Sc | 1225: DATA "Stette | 947: DATA "Therese- | 1246: DATA "Bennin |
| , 18, 17, 16, 15, 1 | 845: DATA "Eching" | hwaben" | n-Beinstein" | Gieshe-Strasse | gen" |
| 4, 13, 12, 11, 10, | 846: DATA "Neufahrn | 903: DATA "Markt Sc | 1226: DATA "Enders | 948: DATA "Koenigsp | 1247: DATA "Marbac |
| 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, | " | hwaben" | bach" | latz" | h" |
| 2, 1 | 847: DATA "Pulling" | 904: DATA "Poing" | 1227: DATA "Beutel | 949: DATA "Theresie | 1248: DATA "Asperg |
| 601: "S2" DATA 20, 4, | 848: DATA "Freising | 905: DATA "Grub" | sbach" | nstrasse" | " |
| 5, 6, 7, 8, 9, 10, 2 | 849: DATA "Holzkirc | 906: DATA "Heimstet | 1228: DATA "Grunba | 950: DATA "Josephpl | 1249: DATA "Tamm" |
| 0, 21, 22, 23, 24, | hen" | ten" | ch" | atz" | 1250: DATA "Bietig |
| 25, 26, 27, 28, 29 | 850: DATA "Otterfin | 907: DATA "Feldkirc | 1229: DATA "Gerads | 951: DATA "Hohenzol | heim" |
| , 30, 31, 32 | g" | hen" | tetten" | lernplatz" | 1251: DATA "Neuwir |
| 602: "S3" DATA 17, 4, | 851: DATA "Sauerlac | 908: DATA "Riem" | 1230: DATA "Winter | 952: DATA "Scheidpl | 1252: DATA "Kornfa |
| 5, 6, 7, 8, 9, 10, 2 | h" | 909: DATA "Lochham" | bach" | atz" | l" |
| 0, 21, 22, 23, 33, | 852: DATA "Deisenho | 910: DATA "Graefelf | 1231: DATA "Weiler | 953: DATA "Petuelri | 1253: DATA "Ditzin |
| 34, 35, 36, 37, 38 | fen" | ing" | 1232: DATA "Schorn | ng" | gen" |
| 603: "S4" DATA 13, 6, | 853: DATA "Furth" | 911: DATA "Planegg" | dorf" | 954: DATA "Olympiaz | 1254: DATA "Hoefin |
| 7, 8, 9, 39, 40, 41 | 854: DATA "Taufkirc | 912: DATA "Stockdor | 1233: DATA "Neusta | entrum" | gen" |
| , 42, 43, 44, 45, 4 | hen U." | f" | dt-Hohenacke | 955: DATA "Bonner P | 1255: DATA "Leonbe |
| 6, 47 | 855: DATA "Unterhac | 913: DATA "Gauting" | n" | latz" | rg" |
| 604: "S5" DATA 12, 6, | hing" | 914: DATA "Huehltha | 1234: DATA "Schwai | 956: DATA "Muenchen | 1256: DATA "Rutesh |
| 7, 8, 9, 39, 40, 41 | 856: DATA "Fasanenp | l" | kheim" | er Freiheit" | eim" |
| , 42, 43, 48, 49, 5 | ark" | 915: DATA "Starnber | 1235: DATA "Winnen | 957: DATA "Dietlind | 1257: DATA "Rennin |
| 0 | 857: DATA "Fasaneng | g" | den" | enstrasse" | gen" |
| 605: "S6" DATA 16, 6, | arten" | 916: DATA "Possenho | 1236: DATA "Nellme | 958: DATA "Nordfrie | 1258: DATA "Malsh |
| 7, 8, 9, 39, 40, 41 | 858: DATA "Obermenz | fen" | rsbach" | dhof" | eim" |
| , 51, 52, 53, 54, 5 | ig" | 917: DATA "Feldafin | 1237: DATA "Maulba | 959: DATA "Alte Hei | 1259: DATA "Weild |
| 5, 56, 57, 58, 59 | 859: DATA "Allach" | g" | ch" | de" | er Stadt" |
| 600: DATA "Pasing" | 860: DATA "Karlsfel | 918: DATA "Tutzing" | 1238: DATA "Backna | 960: DATA "Studente | |
| 802: DATA "Laim" | d" | 919: DATA "Heimeran | ng" | nstadt" | |
| 803: DATA "Donnersb | 861: DATA "Dachau" | platz" | 920: DATA "Harras" | 961: DATA "Freimann | |
| erger Bruecke" | 862: DATA "Walperst | 920: DATA "Harras" | 921: DATA "Mittese | | |
| 804: DATA "Hackerbr | hofen" | 921: DATA "Mittese | nding" | | |
| uecke" | 863: DATA "Roehnmoo | 922: DATA "Siemensw | 922: DATA "Siemensw | | |
| 805: DATA "Hauptbah | s" | erke" | erke" | | |
| nhof" | 864: DATA "Esterhof | 923: DATA "SolIn" | 923: DATA "SolIn" | | |
| 806: DATA "Karlspla | en" | 924: DATA "Grosshes | 924: DATA "Grosshes | | |
| tz (Stachus)" | 865: DATA "Pettersha | selohe Isartal | selohe Isartal | | |
| 807: DATA "Marienpl | usen" | bhf." | bhf." | | |
| atz" | 866: DATA "Ebersber | 925: DATA "Pullach" | 925: DATA "Pullach" | | |
| 808: DATA "Isartan" | g" | 926: DATA "Hoellrie | 926: DATA "Hoellrie | | |
| 809: DATA "Rosenhei | 867: DATA "Grafing | gelskreuth" | gelskreuth" | | |
| mer Platz" | Stadt" | 927: DATA "Buchenha | 927: DATA "Buchenha | | |
| 810: DATA "Ostbahnh | 868: DATA "Grafing | in" | in" | | |
| of" | Bahnhof" | 928: DATA "Baiersbr | 928: DATA "Baiersbr | | |
| 811: DATA "Leuchten | 869: DATA "Kirchsee | unn" | unn" | | |
| bergring" | on" | 929: DATA "Hohensch | 929: DATA "Hohensch | | |
| 812: DATA "Berg am | 870: DATA "Egharti | aeftlarn" | aeftlarn" | | |
| Laim" | ng" | 971: DATA "Holzapfe | 971: DATA "Holzapfe | | |
| 813: DATA "Daglfing | 871: DATA "Zornedin | lkreuth" | lkreuth" | | |
| " | g" | 972: DATA "Theresie | 972: DATA "Theresie | | |
| 814: DATA "Englischa | 872: DATA "Baldham" | nwiese" | nwiese" | | |
| lking" | 873: DATA "Ualenste | 973: DATA "Messigel | 973: DATA "Messigel | | |
| 815: DATA "Johannes | llen" | aende" | aende" | | |
| kirchen" | 874: DATA "Haar" | 974: DATA "Westends | 974: DATA "Westends | | |
| 816: DATA "Unterfoe | 875: DATA "Gronsdon | trasse" | trasse" | | |
| hring" | f" | 1201: DATA "Boebli | 1201: DATA "Boebli | | |
| 817: DATA "Ismaning | 876: DATA "Teuderin | ngen" | ngen" | | |
| " | g" | 1202: DATA "Goldbe | 1202: DATA "Goldbe | | |
| 818: DATA "Langwied | 877: DATA "Leienfel | rg" | rg" | | |
| " | sstrasse" | 1203: DATA "Rohr" | 1203: DATA "Rohr" | | |
| 819: DATA "Lochhaus | 878: DATA "Aubing" | 1204: DATA "Uaihin | 1204: DATA "Uaihin | | |
| en" | 879: DATA "Puchheim | gen" | gen" | | |
| 820: DATA "Groebenz | 880: DATA "Eichenau | 1205: DATA "Univer | 1205: DATA "Univer | | |
| ell" | " | sitaet" | sitaet" | | |
| 821: DATA "Olching" | 881: DATA "Fuersten | 1206: DATA "Schwab | 1206: DATA "Schwab | | |
| 822: DATA "Esting" | feldbruck" | strasse" | strasse" | | |
| 823: DATA "Gennlind | 882: DATA "Buchenau | 1207: DATA "Feuers | 1207: DATA "Feuers | | |
| en" | " | ee" | ee" | | |
| 824: DATA "Maisach" | 883: DATA "Schoenge | 1208: DATA "Stadt m | 1208: DATA "Stadt m | | |
| 825: DATA "Kreuzstr | ising" | itte" | itte" | | |
| asse" | 884: DATA "Grafrath | 1209: DATA "Hauptb | 1209: DATA "Hauptb | | |
| 826: DATA "Grosshel | 885: DATA "Tuerken(kenf | | | | |
| fendorf" | " | | | | |

STATUS 1 11105



CHEMIE-PROGRAMMSAMMLUNG für SHARP - TASCHENCOMPUTER



Das Programm ist, wie der Name schon sagt ein Terminkalender b.z.w. ein Taschenbuch. Man kann damit Daten eingeben und wieder löschen.

Mit DEF A gelangt man zum Hauptmenue. Dort erscheint dann:

- 'H' für HEUTE
- 'M' für MORGEN
- 'N' für NEUES DATUM
- 'L' für LISTEN

Bei 'H' nimmt der computer das Heutige Datum. Bei 'M' das Morgige und bei 'N' ein Neues das extra eingegeben werden muß.

Bei 'L' werden die noch vorhandenen Datensätze gelistet.

Nach 'H', 'M' oder 'N' fragt der Computer was an disem Datum ist (Max. 30 Zeichen).

Danach gelangt man ins Hauptmenue zurück.

Bei 'L' werden die Datensätze folgendermaßen aufgelistet:

Nummer X / AM XX.XX.XX (eingegebenes Datum) danach 'ENTER'

XXXXXXXXXX (eingegebener Datensatz zu obergenanten Datum)

Wenn alle Datensätze gelistet sind, fragt der computer ob sie einen Datensatz löschen wollen. Danach springt er wieder ins Hauptmenue zurück.

Bei jedem neuen listen werden die gelöschten Daten dann übersprungen.

- VARIABLEN: T6\$ = DATUM
 T4\$ = TAG
 T5\$ = MONAT
 A\$ = DATUM (im Datensatz)
 B\$ = EINGABE (zum jeweiligen Datensatz)
 ZA = ZÄHLER (der Datensätze)
 NR = NUMMER (für den zu löschenden Datensatz)



 * LOTTOZAHLEN *
 * PROGRAMM *
 * 6AUS38/7AUS49*

 *RALF ZELTNER *
 WEIMARER RING6
 6086 RIEDSTADT

Programmbeschreibung - Ziehung der Lottozahlen

Nach dem Start mit RUN fragt das Programm nach dem zu wahlenden Spiel (6 aus 49 oder 7 aus 38). Nach Eingabe kommt die Abfrage "Drucken" J/N " (für die Ausgabe zum Drucker). Danach noch die Anzahl der Ziehungen und schon gehts los. Der PC generiert Zufallszahlen, und gibt sie nach dem Sortieren aus.

Das Programm belegt 1,1 kByte im Basic Speicher.

Sollte sich der Lottovolltreffer nicht beim erstenmal einstellen, so klappt es vielleicht beim nächstenmal. Viel Glück !

```

1: CLEAR : WAIT 130:          F GLEICHHEIT          95: IF N=1 GOTO 110
   PRINT "****LOTTOZAHLE    45: IF A(1)=A(2) OR A(1)    100: PRINT " (7)=";A(7)
   N**": PRINT "****PROG    =A(3) OR A(1)=A(4)      110: NEXT M
   RAMM*****": BEEP 2:      OR A(1)=A(5) OR A(1)    115: WAIT 190
   PRINT "BY RALF ZELTN    =A(6) GOTO 10          118: PRINT "ENDE DER ZIEH
   ER"                      50: IF A(2)=A(3) OR A(2)    UNG": PRINT "****VIEL
   2: PRINT "6AUS49 <1> OD    =A(4) OR A(2)=A(5)      GLUECK**": END
   ER": INPUT "7AUS38 <2    OR A(2)=A(6) GOTO 10    500: REM SORTIER-ROUTINE
   > :";N: IF (N<1) OR (    55: IF A(3)=A(4) OR A(3)    510: FOR I=1 TO 0
   N>2) GOTO 2              =A(5) OR A(3)=A(6)      520: FOR K=1 TO P
   3: Y=7:H=38:0=6:P=7:      GOTO 10                530: IF A(1)<A(K) THEN 57
   WAIT                     60: IF A(4)=A(5) OR A(4)    0
   4: IF N=1 LET Y=6:H=49:    =A(6) GOTO 10          540: L=A(I)
   0=5:P=6                  65: IF A(5)=A(6) GOTO 10    550: A(I)=A(K)
   5: INPUT "DRUCKEN (J/N)    66: IF N=1 GOTO 68        560: A(K)=L
   ?":Q$: IF Q$="J"          67: IF A(7)=A(1) OR A(7)    570: NEXT K
   PRINT = LPRINT          =A(2) OR A(7)=A(3)      580: NEXT I
   6: PAUSE "WIEVIEL"        OR A(7)=A(4) OR A(7)    590: RETURN
   7: INPUT "ZIEHUNGEN ?":    =A(5) OR A(7)=A(6)      600: REM
   IZ                       GOTO 10          610: REM
   8: WAIT 90: PRINT "****    68: GOSUB 510            620: REM
   ;Y;" AUS ;H;"****"      69: REM AUSGABE          630: REM
   9: FOR M=1 TO Z          70: LPRINT "": WAIT 60:    640: REM
   10: RANDOM              PRINT M; " ZIEHUNG:";    650: REM
   20: FOR I=1 TO Y        BEEP 1: WAIT            660: REM
   30: A(I)=RND H          80: PRINT "(1-3)=";A(1);    670: REM
   32: IF A(I)=0 THEN 10    A(2);A(3)              680: REM
   35: NEXT I              90: PRINT "(4-6)=";A(4);    690: REM
   40: REM UEBERPRUEFEN AU  A(5);A(6)              700: REM
                           710: REM
                           720: REM
                           730: REM

```

```

12: GOSUB 5000
15: "A"
17: GOSUB 5100
20: Z$=" "
30: PAUSE "H/M/N/L
   ";T6$;" / ";
   T2$
35: Z$=INKEY$
40: IF Z$="H" THEN
   LET ZA=ZA+1:
   LET A$(ZA)=T6$
   :GOTO 100
50: IF Z$="M" THEN
   LET T4$=STR$(
   VAL T4$+1):
   GOSUB 5100: LET
   ZA=ZA+1: LET A$
   (ZA)=T6$: GOSUB
   5100: GOTO 100
60: IF Z$="N" THEN
   LET ZA=ZA+1:
   INPUT "DATUM:"
   ;A$(ZA): GOTO 1
   00
70: IF Z$="L" THEN
   GOTO "B"
90: GOTO 35
100: INPUT "WAS:";B
   $(ZA,1)
110: GOTO "A"
200: "B"
210: FOR A=0 TO ZA
220: IF A$(A)=""
   THEN NEXT A
230: IF A<ZATHEN
   GOTO 280
240: PRINT "NUMBER:
   ";A;" / AM ";A
   $(A)
250: PRINT B$(A,1)
260: BEEP 1,10,500
270: NEXT A
280: PAUSE "ENDE ":
   BEEP 10
300: LET C$=" "
310: PAUSE "LOESCHE
   N ? (Y/N) "
320: C$=INKEY$
330: IF C$="Y" THEN
   GOTO 400
340: IF C$="N" THEN
   GOTO "A"
350: GOTO 320
400: INPUT "NUMBER
   ? ";NR
410: LET A$(NR)=""
420: GOTO "A"
4999: STOP
5000: REM DATUM/Z
   EIT
5010: DIM A$(50)
5020: LIM B$(52,1)
   *30
5100: REM
5110: LET T1$=STR$(
   TIME
5120: FOR A=1 TO
   LEN T1$
5130: IF MID$(T1$,
   A,1)=". "
   THEN LET T=A
5135: NEXT A
5140: LET T2$=MID$(
   (T1$,T-2,5)
5150: LET T3$=
   LEFT$(T1$,T
   -3)
5160: LET T4$=
   RIGHT$(T3$,
   2)
5170: LET T5$=
   LEFT$(T3$,1
   )
5180: LET T6$=T4$+
   ". "+T5$+".87
   "
5900: RETURN

```



Morseprogramm für den PC-1403

Das folgende Programm ist in der Lage, Morsezeichen mit dem PC-1403 zu erzeugen und hörbar zu machen. Ein Moretext kann entweder direkt über die Tastatur erzeugt werden oder in der REM-Zeile 1 vorgespeichert werden. Außerdem ist ein Übungsprogramm vorhanden, mit dem man einen alphabetisch geordneten Morsekurs zur Vorbereitung auf die Amteurfunk-Lizensprüfung durchführen kann.

Das Programm wird in meinem Buch "Maschinenprogrammiersammlung für Sharp-Taschencomputer" (Fischel-Verlag) am Beispiel des PC-1350 und des PC-1260 behandelt. Dort finden sich weitere Programmteile zum Decodieren von Morsezeichen und zum Decodieren und Senden von Fernschreibsignalen. Damit ist es z.B. möglich, Wettersendungen im Fernschreibcode vom Kurzwellenempfänger zu lesen oder Amateurfunkverkehr in Telegraphie zu beobachten. Mein Buch gibt viele Hinweise zum Aufbau der verschiedenen Rechner, so daß sich die Programme auch für andere Geräte umschreiben lassen.

```

1:REM DER TEXT IN DIESER          530:GOTO 470
   ZEILE WIRD GEMORST             540:FOR M=1 TO (500/B)
                                   550:NEXT M: GOTO 470
100:"A" PRINT "MORSETASTATUR"    600:"G" PRINT "MORSETRAINER"
110:INPUT "TON 0/1/2/3 ";U       610:POKE &F6BB, 32
120:POKE &F6BB,U*16              620:INPUT "BIS BUCHSTABE ";X$
130:INPUT "BPM ";C               630:W=ASC X$-64
140:POKE &F861,5700/C            640:INPUT "BPM ";S
150:IF INKEY$="" GOTO 150         650:POKE &F861,5700/S
160:Z$=INKEY$                    660:INPUT "PAUSE 0-500 ";T
170:IF INKEY$="" GOTO 150        670:FOR V=1 TO 10
180:CALL &F7DO                    680:A$(V)=""
190:GOTO 150                      690:FOR U=1 TO 5
400:"F" PRINT "SPEICHERTASTE"    700:Z$=CHR$(64+RND W)
410:INPUT "TON 0/1/2/3 ";X       710:CALL &F7DO
420:POKE &F6BB,X*16              720:WAIT T: PRINT Z$: WAIT
430:INPUT "BPM ";B               730:A$(V)=A$(V)+Z$
440:POKE &F861,5700/B            740:NEXT U
460:N=&EO34                       750:WAIT (5*T+20): PRINT A$(V):
470:N=N+1                          WAIT
480:A=PEEK N                       760:NEXT V
490:IF A=13 GOTO 400              770:FOR V=1 TO 9 STEP 2
500:IF A=32 GOTO 540              780:PRINT A$(V),A$(V+1)
510:POKE &FB11,A                  790:NEXT V: GOTO 600
520:CALL &F7DO

```

| | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 0A | 0B | 0C | 0D | 0E | 0F |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| F7D0 | 88 | 02 | 08 | DB | 85 | 02 | F8 | DB | 10 | FB | 11 | 57 | 43 | 84 | DB | 24 |
| F7E0 | 49 | 5A | 3B | 03 | 5A | 3A | 06 | 78 | F8 | 00 | 2C | 04 | 78 | F8 | 10 | 49 |
| F7F0 | 29 | 0D | 37 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| F800 | 12 | 5F | 61 | 20 | DF | 78 | F8 | 60 | 60 | 01 | DF | 78 | F8 | 60 | 37 | 00 |
| F810 | 12 | 5F | 61 | 20 | DF | 78 | F8 | 60 | 78 | F8 | 60 | 78 | F8 | 60 | 60 | 01 |
| F820 | 8C | 8C | DF | 78 | F8 | 60 | 37 | 00 | 00 | 00 | CA | D5 | B3 | A1 | 95 | D2 |
| F830 | DF | CF | C7 | C3 | C1 | C0 | D0 | D8 | DC | DE | 00 | FE | D6 | D1 | 85 | 8C |
| F840 | DF | F9 | E8 | EA | F4 | FC | E2 | F6 | E0 | F8 | E7 | F5 | E4 | FB | FA | F7 |
| F850 | E6 | ED | F2 | F0 | FD | F1 | E1 | F3 | E9 | EB | EC | F5 | E4 | FB | FA | F7 |
| F860 | 03 | 5F | 4E | FF | C3 | 29 | 04 | 37 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |



Fachliteratur SHARP
von Fischel

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1360 3 D - H I S T

PREIS: 98,- DM ink 1.14% Mwst.
BEST. NR.: 1360/20

Dieses Programm dient zur grafischen Darstellung von Daten in der Form eines dreidimensionalen Histogramms (Balkendiagramms), auf den Plottern CE-140 P oder CE 516 P.

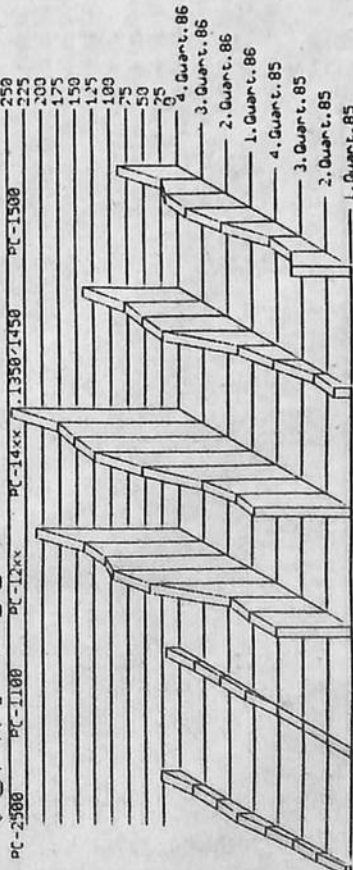
Nach dem Start des Programms, mit RUN oder DEF A, muß der Titel des Diagramms eingegeben werden, dabei sind maximal zehn Zeichen erlaubt. Danach besteht die Möglichkeit, die erforderlichen Daten von Kassette einzulesen, oder, falls nicht, diese von Hand einzugeben. Bei der Eingabe von Hand wird zunächst nach der Anzahl der Linien (X Achse/mx. 12) und der Gruppen (Y Achse/mx. 6) gefragt. Dann erfolgt die Farbbelegung: 1. für die Einteilung auf der Z Achse und 2. für die Linienzüge. Drückt man hierbei jeweils nur ENTER, so wählt der Computer automatisch für die Einteilung rot (2) und für die Linienzüge blau (1). Danach müssen die jeweiligen Nennungen eingegeben werden (für die X Achse mx. 10 und für die Y Achse mx. 8 Zeichen).

Schließlich müssen noch die entsprechenden Werte eingegeben werden. Ausserdem hat man die Möglichkeit, dem Maximal und den Minimalwert, sowie die Abstufung auf der Z Achse zu bestimmen. Danach ist die Eingabe abgeschlossen.

Mit DEF S kann man die eingegebenen Daten auf Kassette speichern. Die Daten werden unter dem Namen "3DDATA" abgespeichert. Mit DEF Z erreicht man den abgebildeten Ausdruck.

HINWEIS: FÜR DIE VERWENDUNG DIESER PROGRAMMS IST MINDESTENS EIN 8 KBYTES-RAK-CARD ERFORDERLICH !!

Verk. PCs



| PC-Modell | 1. Quart. 85 | 2. Quart. 85 | 3. Quart. 85 | 4. Quart. 85 | TOTAL |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| PC-2500 | 8 | 15 | 14 | 18 | 55 |
| PC-1100 | 9 | 9 | 8 | 12 | 48 |
| PC-12xx | 118 | 112 | 104 | 108 | 442 |
| PC-14xx | 141 | 132 | 146 | 198 | 617 |
| PC-1350/1450 | 25 | 28 | 42 | 58 | 153 |
| PC-1500 | 88 | 51 | 49 | 86 | 274 |
| TOTAL | 378 | 338 | 352 | 542 | 1610 |

FISCHEL GMBH

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

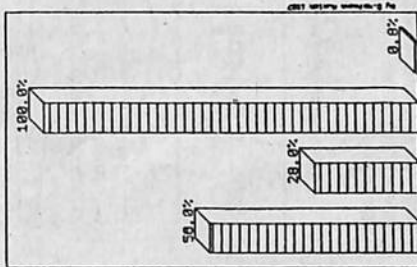
PC-1360 BALKENDIAGRAMM

BEST. NR.: 1360/21
PREIS: (DISKETTE)
69,- DM ink 1.14% Mwst.

Dieses Programm dient zur Erstellung eines allgemein anwendbaren, drei-dimensionalen Balkendiagramms in vier Farben, auf dem Plotter CE 516 P. Das Programm gibt ebenfalls die zum Diagramm gehörige Wertetabelle aus.

Es können der Diagrammtitel und maximal zehn Posten, mit Benennung und dem dazugehörigen Wert, eingegeben werden. Die Dimensionierung des Diagramms und der Tabelle erfolgt programmgesteuert.

1. : Lebensmittel..... : 50000.
2. : Elektroartikel..... : 20000.
3. : Bekl.waren..... : 100000.
4. : Schreibwaren..... : 800.



DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

FISCHEL GMBH

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

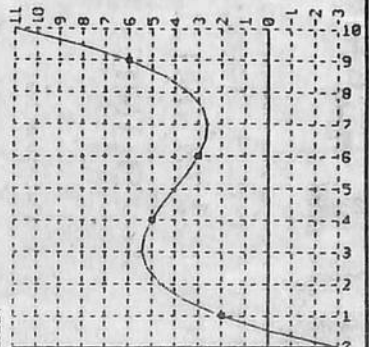
PC-1360 INTERPOLATION

PREIS(DISKETTE):
69.-DM inkl. 14% Mwst.
BEST.NR.: 1360/23

Mit diesem Programm hat man die Möglichkeit, zwischen bekannten oder errechneten oder aus Versuchen ermittelten Wertepaaren (X/Y Koordinaten) zu interpolieren oder sich den Kurvenverlauf plotten zu lassen. Es kann sich dabei um beliebige Funktionen handeln. Der Verlauf der Kurve erfolgt 'schwingvoll' durch die vorgegebenen Punkte, dies wirkt sich um so stärker aus, je ungenauer die vorgegebenen Punkte definiert werden. Programmablauf: Nach dem Start des Programms, mit RUN, und Durchlaufen des Titels, muß die Anzahl der bekannten Wertepaare (Punkte) eingegeben werden. Danach erfolgt die Eingabe der X/Y Koordinaten der Reihe nach. Wenn dies geschehen ist, hat man die Wahl zwischen der Berechnung eines einzelnen Y Wertes und dem Plotten der Kurve.

Entscheidet man sich für die Einzelberechnung (E), so muß der jeweilige X-Wert eingegeben werden und es erfolgt darauf die Ausgabe des interpolierten Y Wertes. Diesen Vorgang kann man beliebig wiederholen. Entscheidet man sich jedoch für den Kurvenplot (K), so müssen noch folgende Eingaben vorgenommen werden: Der erste und der letzte X Wert, der zu ermittelnden Kurve und die Bestimmung des Intervalls (Das Intervall bestimmt die Auflösung der Kurve). Darauf erfolgt die Anzeige '(klich rechne !))'. Dieser Rechendurchgang ist quasi ein Iroekendurchlauf, um die Minimal- und Maximalwerte zu ermitteln. Danach kann man das Raster festlegen, in dem die Kurve gezeichnet werden soll. Dabei müssen die Minimalwerte stets kleiner oder gleich dem Xmin oder Ymin und die Maximalwerte stets größer oder gleich dem Xmax oder Ymax sein. Anschließend ist noch die Einteilung in X- und in Y-Richtung anzugeben. Hiernach erfolgt der Ausdruck wie in nachstehenden Beispielen abgebildet.

Anmerkung: Die Größe des Ausdruckfeldes läßt sich leicht abändern, indem man in den Zeilen 630, 770 und 830 statt 400 eventuell 380 einsetzt. Je nach Ausmaß der Änderung, muß auch Zeile 640/650 modifiziert werden. Diese Änderungen können erforderlich werden, wenn die Zahlen am rechten Rand länger werden oder ein anderes Papierformat gewählt wird. Das Programm nutzt die Breite des Rollenpapiers optimal aus.



Interpolation

mittels der Formel von Lagrange

Beispiel:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| X | 1 | 4 | 6 | 9 |
| Y | 2 | 5 | 3 | 6 |

 Kurve von $x=0$ bis $x=10$
 Intervall 0,5
 Ausdruck: von $x=0$ bis $x=10$
 und von $y=-3$ bis $y=11$
 Einteilung in $x=10$ und in $y=14$

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1360 KURVENDIAGRAMM

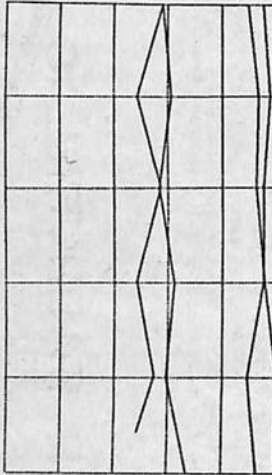
PREIS(DISKETTE):
69.-DM inkl. 14% Mwst.
BEST.NR.: 1360/26

Dieses Programm dient zur Erstellung eines Kurvendiagramms, auf dem Plotter CB-515, im Format DIN A5 im Querformat.

Durch mehrfaches Durchlaufen des Programmteils "J", der mit DEF J angewählt wird, können beliebig viele Kurven gezeichnet werden, wobei natürlich jede Kurve ihre eigene Farbe erhalten kann.

Wichtig ist die Eingabe des Höchstwertes, um die Kurven in der richtigen Relation zu erhalten. Der Programmteil "S", der mit DEF S angewählt wird, dient zur Erstellung eines angepaßten Rasters, nachdem die Kurve(n) gezeichnet wurde(n).

MALEN IN HAMBURG 1970-1980 (2)



TOLL
Diese FISCHEL-Buchher



Kann ich auch
habe sie alle
schon gelesen.

Best. Nr.: 1360/1

PREIS: 69.-DM inkl. 1.14% MwSt.

BÜRGERMEISTER

Programmiersprache:

BASIC

Programmlänge:

ca. 5.5 kBytes

Zubehör:

Bürgermeister: Ein Strategiespiel für Ihren PC-1360. Regieren Sie Ihr Land, setzen Sie die Steuern fest, säen Sie Korn und teilen Sie Ihre Untertanen zur Feldarbeit oder als Soldaten ein. Aber Vorsicht! Das Wetter und Banditen machen Ihnen zu schaffen. Wenn es Ihren Untertanen gut geht, werden Sie viele Nachkommen haben - und auch Sie können so Ihr Vermögen vergrößern. Sie können neues Land kaufen, mit dem Computer um den Landpreis handeln, und Land und Korn zu günstigen Preisen an- und verkaufen. Aber Vorsicht! Unüberlegtes Handeln kann zum vorzeitigen Ende Ihrer Regierungszeit führen!

Ihr Ziel sollte sein, ein möglichst großes Vermögen zu erwirtschaften. Am Ende eines Spieljahres wird Ihnen ein Diagramm gezeigt, das Ihnen, über Ihre gesamte Regierungszeit hinweg, Ihren Vermögensstand anzeigt.

Ein Spiel, das den Speicher Ihres PC-1360 voll ausfüllt (ca. 5.5 kBytes).

Nach dem Laden des Programms mit LOAD "X:1360/1", kann es mit RUN gestartet werden. Nach einer Unterbrechung des Spieles, die bei der Einwohner, Korn, Land, und Geldangabe möglich ist, kann es mit DEF B beim alten Spielstand fortgesetzt werden.

Nach dem Start des Programms gelangt man in einen Programmteil, in dem die wirtschaftlichen Faktoren des Spieles eingegeben werden müssen: Die Mahrung, die jeder Einwohner erhalten soll (5-10 Sack Korn pro Einwohner), den Teil des Landes, der bebaut werden soll, die Menge Korn die ausgesät werden soll (bis zu 10 Sack Korn pro Morgen Land) und die Anzahl der Arbeiter (ein Arbeiter kann 2 Morgen Land bearbeiten).

Falsche Eingaben werden hierbei vom Computer nicht akzeptiert.

Land kann nur bei einem ausreichenden Vermögen gekauft, aber immer verkauft werden.

Wenn beim Landhandel auf die Frage 'Weiterhandeln?' mit 'N' geantwortet wird, akzeptiert man den Preis und kann die Landmenge bestimmen.

Am Ende der fünfundzwanzigjährigen Regierungszeit, gibt der Computer die höchste, in dieser Zeit erwirtschaftete Geldmenge an.

PC-1360 MESSWERTGRAFIK

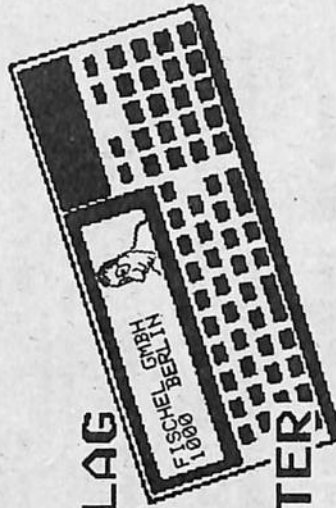
BEST. NR.: 1360/31
PREIS: (DISKETTE)
69.-DM inkl. 1.14% MwSt.

Dieses Programm ermöglicht es, Meßwerte grafisch, mit dem Plotter CR-515P/516P darzustellen.

Nach dem Start des Programms, mit RUN, haben Sie die Möglichkeit, die Position des Diagramms auf dem Blatt, durch Eingabe der Koordinaten, festzulegen. Das Format des Diagramms wird durch folgende Daten, die danach eingegeben werden müssen, festgelegt: Anzahl der Meßwerte, Ymax, Ymin und Delta Y.

Durch die Anzahl der Meßwerte wird automatisch die Unterteilung der X-Achse festgelegt, während die anderen drei Werte dazu dienen, die Y-Achse festzulegen.

Bei der Eingabe der Meßwerte ist darauf zu achten, daß keiner dieser Werte größer als der zuvor eingegebene Ymax-Wert ist, da es sonst vorkommen kann, daß ein Teil des Diagramms, durch die Abschneidfunktion des Plotters, unterdrückt wird.



DER FACHVERLAG

FÜR

SHARP-COMPUTER

DEMAUSDRUCK

90.0
80.0
70.0
60.0
50.0
40.0
30.0
20.0
10.0
0.0
10.0
20.0
30.0

DISCOTHEK

MATHEMATIK PROGRAMMSAMMLUNG

Best.Nr.: 1403/2

MATHEMATIK-PROGRAMMSAMMLUNG

(Best.Nr. 1403/2 / Preis: 69,-DM incl. 14% MwSt.)

Dieses, den kompletten Speicherplatz des PC-1403 füllende, Programm umfaßt einen großen Teil der Schulmathematik. Diese menügesteuerte Programmsammlung verzweigt in folgende Unterprogramme:

1. unbegrenzte DIVISION
2. BRUCHRECHNEN (dez.Zahl in Bruch)
3. G.G.T. (größter gemeinsamer Teiler)
4. PRIMZAHLEN ? (für N 5)
5. QUADRATISCHE GLEICHUNG
6. FAKULTÄT (auch über 69!, Formel von Stirling)
7. REST EINER DIVISION
8. LOG (Basis N) = ?
9. ZAHLENSYSTEME (beliebige Umwandlung, auch mit Kommastellen)
10. VIELECK-Berechnung
11. gleichmäßiges TEILEN DES KREISUMFANGES
12. Nullstellenberechnung nach REGULA FALSI (Funktionsprogramm)
13. zentraler DIFF. QUOTIENT (Funktionsprogramm)
14. WERTETABELLE für die Funktion (Funktionsprogramm)
15. INTEGRATION der Funktion (Funktionsprogramm)

Erklärungen zu den einzelnen Programmen gibt das jeweilige Programm selbst.

Aufgrund des 'Bytes-Mangels' fehlt jedoch die genaue Erklärung zu LOG (Basis N), die jetzt nachfolgend abgegeben wird:

Als erstes wird gefragt: BASIS ? Es muß nun die Ausgangsbasis eingegeben werden. Nachher wird nach den ARGUMENT gefragt. Wiederum muß das zur Ausgangsbasis gehörende Argument eingegeben werden.

Bedienung des Programmes:

Gestartet wird das Programm mit RUN oder DEF M. Zuerst wird gefragt, ob man auf das PASSWORT einsteigen will. Durch Drücken der ENTER-Taste (im Menü vermerkt) zweigt man sofort zum Mathematikprogramm ab.

Entscheidet man sich jedoch für das PASSWORT, so könnte es (hoffentlich) sein, daß der Anwender ins Zweifeln kommt: Was soll die Anzeige L-E-T A.Sh. ?? Und dann gleich darauf das BREAK IN 486 ??

Nun, das L-E-T A.Sh. soll den Benutzer darauf hinweisen, daß er eine beliebige ein- oder zweistellige Zahl in A\$ speichern soll. (Also z.B. A\$="17" (ENTER)). Wird dies vom Benutzer durchgeführt und steigt mit CONT wieder in das Programm ein, so wird als nächstes gefragt: CODE = ?

Hier muß nun genau die gleiche Zahl, welche vorher in A\$ gespeichert wurde wieder eingegeben werden. Ist dies der Fall, so erscheint auf

FISCHEL GMBH -

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

dem Display PASSWORT. (Nicht-Eingeweihte werden wohl kaum wissen, was L-E-T A.Sh. gefolgt von einem BREAK bedeuten kann.)

Im nächsten Schritt kann das Passwort, falls noch nicht eingeschaltet, eingeschaltet werden. (Achtung! Wenn das Passwort bereits eingeschaltet ist, schaltet es sich auf die Beantwortung der Frage PASSSCHUTZ ? mit J wieder aus.

Eine Fehlbedienung (v.Unbefugten) läßt einen 4 kHz-Ton, welcher krächzend endet ertönen.

Obwohl im FUNKTIONS-PROGRAMM im Menü darauf hingewiesen wird, daß zuerst die Funktion in Zeile 546 eingesetzt werden muß, möchte man sich bereits dann auch vergewissern, in welchem Winkeleinheits-Modus man die Berechnungen durchführen will. Nach Start mit DEF S wird zwar nochmals danach gefragt.

Will man innerhalb des Programms kurzfristig das Menü aufrufen, so benutzt man DEF A. (Dies wird auch erforderlich, wenn man mal ein Unterprogramm mit BREAK stoppt.)

Hinweis: Benutzt man das Funktionsprogramm nicht, so ist es ratsam, die Zeile 546 bis auf "FK":Y= zu kürzen. Dies spart Speicherplatz.

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin



PC-1403 PC-1475 PC-1425 PC-1280

Die FISCHEL GmbH gewährt allen Anwendern, der oben genannten Rechner, eine Gratifikation für Programme auf CE-1650F Diskette zum Diskettenlaufwerk CE-140F. Die Programme können aus der Zeitschrift 'Alles für SHARP Computer' und aus den Büchern der FISCHEL GmbH entnommen werden. Es muß aber immer die Quelle (Heftnummer und Seite, bzw. Buchtitel und Seite) angegeben werden.

Das heißt, wir suchen Anwender, die bereit sind, für uns Programme, aus unserer Literatur, in ihre Rechner einzutippen und auf Diskette abzuspeichern. Nach der Einsendung erhalten Sie eine Original CE-1650F Diskette und eine Gratifikation zurück. Na, ist das nicht ein Angebot?

FISCHEL GMBH -

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 FUNKTIONSPLOTTER

BEST.NR.: 1600/32

PREIS: 49.-DM inkl. 14% MwSt.

Dieses Programm zeichnet Ihnen irgend eine Funktion auf das Display des PC-1600. Nachdem Sie das Programm geladen haben, starten Sie es mit **RUH**. Der Computer fragt Sie jetzt nach den Grenzen des Ausschnitts, den Sie auf Ihrem Display haben wollen. Er beginnt mit der Frage nach "XMIN:". Hier geben Sie die untere Grenze auf der X-Achse ein. Die nächste Eingabe, ist die obere Grenze auf der X-Achse. Danach erfolgt die gleiche Prozedur für die Y-Achse. Werden die Eingaben als richtig erkannt, können Sie die Funktion eingeben. Diese muß die Variable **x** beinhalten. Eine mögliche Funktion kann wie folgt aussehen:

$$y = \cos x * 55$$

Diese Eingabe müssen Sie mit **ENTER** abschliessen. Jetzt programmiert sich der Computer selbst, d.h. er generiert eine Programmzeile (Zeile 170). Als nächstes wird die Funktion gezeichnet. Die Linie auf der rechten Hälfte des Displays, ist eine Abgrenzung. Diese ist notwendig, um rechts daneben noch Text darstellen zu können. Wenn keine Funktion zu sehen ist, und sich der Computer mit "X INPUT" meldet, haben Sie den Bereich der Funktion falsch gewählt. Stoppen Sie das Programm mit der **BREAK**-Taste und starten Sie es erneut mit **RUH**.

Währendem das Programm die Funktion auf das Display zeichnet, können Sie die **ENTER**-Taste drücken. Es werden Ihnen dann die Koordinaten des momentan gezeichneten Punktes ezeigt. Nachdem die Funktion, im gewählten Bereich, fertig gezeichnet wurde, erscheint "X-INPUT". Sie können nun einen X-Wert (der aber in dem von Ihnen gewählten Bereich liegen muß) eingeben. Das Programm rechnet den Y-Wert aus und setzt einen blinkenden Cursor an diese Stelle im Display. Wenn Sie nun die "Pfeil auf" oder "Pfeil ab"-Taste drücken, wandert der Cursor hinauf/hinunter. Vollen Sie einen weiteren X-Wert eingeben, drücken Sie die **SPACE**-Taste. Wenn Sie, nach der Eingabe des "X-INPUT"-wertes, die Taste **II** (Hardcopy) betätigen, erhalten Sie eine Displayhardcopy auf dem Plotter CB 1600P. Willen Sie die Eingabe der Funktion überspringen, d.h. Sie wollen die bereits eingegebene Funktion beibehalten, können Sie mit **DEF A** diese Eingabe überspringen.

FUNKTION: Y = COSX*55
XMIN: -300
XMAX: 300
YMIN: -60
YMAX: 60

FUNKTION: Y=SINX^2
XMIN: -500
XMAX: 500
YMIN: -1
YMAX: 1



FISCHEL GMBH -

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 P C - P I A N O

BEST.NR.: 1600/38

PREIS: 69.-DM inkl. 14% MwSt.

PC-Piano ist ein Musikprogramm, das dem Anwender die Möglichkeit gibt, auf der Tastatur des PC-1600 Klavier zu spielen. Der Tonumfang beträgt zwei Oktaven mit den entsprechenden Halbtönen.

Nach dem Programmstart mit **RUH**, wird auf dem Display des PC-1600 eine Klaviatur dargestellt. Folgende Tasten der PC 1600 Tastatur entsprechen den Tasten der Klaviatur:

1. Oktave: Z . . (
2. Oktave: A . X

Den Halbtönen (also den Schwarzen Tasten der Klaviatur) entsprechen en folgende Tasten:

- Halbtöne der ersten Oktave: Q . T
Halbtöne der zweiten Oktave: Y . P

Mit den Tasten ']' und '[' kann die gewünschte Tonlänge eingestellt werden, die dann als Punktreihe, auf der linken Seite des Displays, angezeigt wird. Mit der '.' Taste wird dabei die Tonlänge erhöht, während die '-' Taste die Tonlänge verkürzt.

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

FISCHEL GMBH -

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 FUNKTIONSGRAFIK

BEST. NR.: 1600/22

PREIS: 69.-DM inkl. 14%Mwst.

Funktionsgrafik ist ein menuegeführtes Mathematikprogramm, das es ermöglicht, den Graphen zu beliebigen Funktionen auf dem Display des PC 1600 darzustellen. Der gezeichnete Abschnitt ist dabei frei wählbar.

Weiterhin ermöglicht es das Programm, Funktionswerte zu eingegebenen X-Werten zu errechnen und das numerische Integral zwischen zwei X Werten zu ermitteln.

Anmerkungen zum Programm:

1. Die Länge der zu behandelnden Funktion darf 63 Zeichen nicht überschreiten.
2. Ist die Differenz der Endpunkte der Achsen für die X bzw. Y Achse nicht größer als 50 bzw. 15, so werden die Achsen mit Längeneinheiten markiert, wobei die Werte jedoch ganzzahlig sein sollten, da sie sonst nicht mehr mit dem Graphen übereinstimmen. Die Markierungen auf der Y Achse können, in Einzelfällen, um einen Punkt nach oben verrückt sein. Zur genaueren Berechnung von Funktionswerten muß das dazugehörige Unterprogramm verwendet werden.
3. Der eingegebene Gültigkeitsbereich des Graphen schließt, aus Genauigkeitsgründen, zur besseren Ablesung der Markierung, sowohl die X und Y-Achsen, als auch die für die Markierung reservierte Zeile bzw. Spalte aus.
4. Kommt es zu Rechenfehlern während der Berechnung der Punkte, so kann man das Programm durch Eingabe von BREAK und CONT fortsetzen, wonach anschließend noch ENTER gedrückt werden muß. Bei den Plotten des Graphen erscheint dann auf dem Display entweder gar kein Punkt (bei Error 1) oder aber auf der untersten Zeile des Gültigkeitsbereiches des Graphen (bei Error 38).
5. Das Programm beginnt mit einem Startmenue. Nach dessen Erscheinen einfach SPACE drücken und dann die Funktion eingeben.
Beispiel: x^2 oder $(x-4)/(x^2+5)$
Anschließend landet man im Hauptmenue.
6. Um den Graphen auf das Display plotten zu lassen, erst auf A drücken, um den Gültigkeitsbereich zu definieren. Anschließend werden die Displaypunkte errechnet, wofür der Rechner leider einige Zeit benötigt. Nach der Berechnung landet man wieder im Menue. Um den Graphen drucken zu lassen muß nun noch die Taste G gedrückt werden.
7. Um einen neuen Gültigkeitsbereich zu definieren, wird wieder die Taste A benutzt.
8. Zur Berechnung numerischer Funktionswerte auf X drücken und dann den X-Wert eingeben. Nach der Ausgabe des f(x)-Wertes entweder ENTER (zur Wiederholung) oder SPACE (zurück zum Menue) drücken.
9. Zur Berechnung von Integralen I drücken und anschließend die Grenzen a und b, sowie die Anzahl n, der zu berechnenden Intervalle eingeben. (Tatsächlich errechnet der Computer doppelt so viel Intervalle, da die Anzahl der Intervalle immer gerade sein muß.) Nach der Ausgabe des Integrals entweder auf ENTER (erneute Integralberechnung) oder auf SPACE (Menue) drücken.
10. Zur Definition einer neuen Funktion F eingeben und danach die neue Funktion. Der Graph der alten Funktion bleibt jedoch solange erhalten, bis ein Gültigkeitsbereich für die neue Funktion definiert wird.
11. Um das Programm zu beenden, auf E drücken.

Beispiel: Geben Sie die Funktion X^2 ein und wählen Sie folgende Grenzen:
X-Achse: -10 bis 10; Y-Achse: -1 bis 100
Bei der Abfrage der X und Y Werte auf den Achsen muß immer zuerst der kleinere Wert eingegeben werden.

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 DISKMANAGER

BEST. NR.: 1600/56

PREIS: 69.-DM inkl. 14%Mwst.

Diskmanager ist ein Programm, das Ihnen die Arbeit mit Disketten auf dem PC-1600 enorm erleichtert. Es ermöglicht es Ihnen, Programme zu kopieren, den Namen eines Programms zu ändern, den Programmschutz zu setzen oder aufzuheben, Files zu löschen und Disketten zu initialisieren.
Nach dem Start des Programms, durch RUN, erscheint folgendes Menue:

1. Kopieren
2. Rename
3. Schutz
4. Löschen
5. Init
6. Ende

Nach Betätigung der entsprechenden Zahlentaste, gelangen Sie in das gewünschte Unterprogramm.

1. Kopieren: Legen Sie die Quellschleife ein und betätigen Sie, vom Menue aus, Taste 1: Kopieren. Nun werden die Files der Quellschleife geladen und auf dem Display angezeigt. Mit den Tasten 4 und 6 können Sie nun in diesem Verzeichnis wandern. Wählen Sie so das zu kopierende Programm an und betätigen Sie die ENTER-Taste. Nun können Sie noch zwischen folgenden zwei Moden wählen, auf die die Kopie erfolgen soll:

1. Disk Y
2. Kasette

Alles weitere erklärt sich im Programm selbst.

Falls mehr als drei Programme auf der Diskette sind, wählen Sie das >>> Zeichen an und betätigen die ENTER-Taste.
Y steht immer für die Quellschleife und X für die Quellschleife. Wurde ein Programm gelöscht, erscheint es zwar immer noch in der Auflistung, wird aber mit dem Vorzeichen σ versehen, und muß bei der folgenden Bearbeitung ausgeklammert werden.

Erscheint nach der Menuewahl ein Punkt, statt der Filesbezeichnung, bedeutet das, daß die Diskette keine Files enthält. In diesem Fall müssen Sie die BREAK-Taste betätigen.

Da das Programm über eine ausgezeichnete Menueführung verfügt erklärt sich alles weitere selbst.

SHARPP
TASCHENCOMPUTER
von Fischel

FISCHEL GMBH

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

**KOMPLEXE ARITHMETIK
EIN PC-1600 PROGRAMM**

BEST. NR.: 1600.72

PREIS: 69.-DM inkl. 14% MwSt.

Komplexe Arithmetik ist ein Mathematikprogramm, das es ermöglicht, mit komplexen Zahlen zu rechnen. Da dieses normalerweise nicht mit normalen Taschenrechnern möglich ist (Die Grundeinheit der komplexen Arithmetik, i, ist eine imaginäre Einheit, die als die Wurzel aus -1 definiert ist. Versuchen Sie mal, das mit Ihrem Taschenrechner zu berechnen!), bietet das Programm, gerade für Nichtmathematiker, die mit solchen Problemen jonglieren müssen, einige Vorteile.

Die Eingabe erfolgt dabei fast wie bei einem UPN Rechner, wobei Rechenfunktionen über entsprechenden Tastendruck angesprochen werden. Zum Rechnen müssen die Zahlen in Normalform vorliegen. Da das Programm aber auch das Umrechnen von Zahlen in polarer Darstellung, in solche in kartesischer (normaler) Darstellung beherrscht, dürfte darin kein Nachteil liegen.

Tastencode zum Programm komplexe Arithmetik

- B = Eingabe: 1 = Normalform 2 = Polarform
- R = Umrechnung in Normalform
- + - * / = Rechenoperationen
- I = Invers: 1/x
- H = sinh x
- K = exp x
- V = n-te Wurzel aus x
- M = Komplexe Zahl speichern, Min
- B = M+
- P = Umrechnung in Polarform
- C = Vorzeichenwechsel
- J = cosh x
- L = ln x
- X = x^n
- H = M recall
- = Ende

Beispiele: Z1 = 2 + i SQR 3 ; Z2 = 4 - i

Rechenoperationen:

- Z1 + Z2 = 6 + i 0.732
- Eingabe: Run, E, 1, 2, ENTER, SQR3, ENTER, E, 1, 4, ENTER, -1, ENTER, +
- Z1 - Z2 = -2 + i 2.732
- Z1 * Z2 = 9.732 + i 4.928
- Z1 / Z2 = 0.369 + i 0.525
- Z1^5 = -118 - i 53.694
- Z1^(1/2) = 1.524 + i 0.568
- 1.524 - i 0.568
- 1 / Z1 = 0.286 - i 0.247
- sinh Z1 = -0.582 + i 3.713
- cosh Z1 = -0.604 + i 3.580
- exp Z1 = -1.186 + i 7.293
- ln Z1 = 0.973 + i 0.714

n = 5
n = 2; k = 0
k = 1

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 DISK COPY

BEST. NR.: 1600/67

PREIS: 98.-DM inkl. 14% MwSt.

Diskcopy ist ein Programm, das es Ihnen ermöglicht, auf schnelle und einfache Weise Kopien von Disketten zu erstellen.

Bevor Sie das Programm starten, legen Sie sich bitte die Quell und die Zioldiskette bereit. Wichtig ist es, die Quelldiskette unbedingt mit dem Schreibschutz zu sichern, damit die Programme auf dieser Diskette nicht versehentlich gelöscht werden können. Als nächstes müssen Sie die Zioldiskette formatieren. Nachdem das geschehen ist, können Sie das Programm mit RUN starten. Falls Sie vergessen haben sollten, die Zioldiskette zu formatieren, werden Sie nun daran erinnert; Es erscheint, auf dem Display, die Frage "Zioldisk formatieren (J/N)". Geben Sie J ein, so wird das Programm beendet, und Sie können die Zioldiskette formatieren. Bei Betätigung der M Taste, gelangen Sie in das eigentliche Copy-Programm.

Nun muß die Quelldiskette eingelegt werden. Auf dem Display erscheint der Hinweis "Load Disk" in reverser Darstellung (weiße Schrift auf dunklem Hintergrund). Nach dem Betätigen der ENTER-Taste wird nun ein Teil der Quelldiskette eingelesen. Warten Sie, bis die Floppykontrolllampe erloschen ist und tauschen Sie die Quelldiskette gegen die Zioldiskette aus. Auf dem Display wird nun der Hinweis "Save Disk" ebenfalls revers ausgegeben. Nach dem Sie wieder die ENTER Taste betätigt haben, wird der eingeladene Teil der Quelldiskette auf der Zioldiskette gespeichert (ca. 8192 Bytes). Nun müssen Sie wieder warten, bis die Kontrolllampe der Floppy erloschen ist, und den gesamten, zuvor beschriebenen Vorgang solange wiederholen, bis alle Programme und Dateien von der Quelldiskette auf die Zioldiskette übertragen wurden sind. Auf der rechten Seite des Displays wird Ihnen angezeigt, wieviele Bytes Sie schon kopiert haben. Das Programm ist sehr einfach zu handhaben, wenn Sie sich folgende Punkte merken:

1. Die Quelldiskette muß geschützt sein
2. Die Zioldiskette muß formatiert sein
3. Revers, auf dem Display dargestellte Befehle werden durch einen Druck auf die ENTER-Taste ausgeführt.

Wer schon einmal eine oder mehrere Disketten mit vielen Programmen kopieren mußte, wird das Programm *Diskcopy* zu schätzen wissen!



VORSTELLUNG IN.....
ALLES FÜR SHARP COMPUTER

FISCHEL GMBH -

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

Best. Nr.: 1600/5

PREIS: 98.-DM inkl. 14% MwSt
Textprogramm

Programmiersprache:

BASIC

Programmlänge:

ca. 4000 Bytes + ca. 6000
Bytes Variablen Speicher

Zubehör:

CE-1600P

Nach dem Programmstart mit RUN gelangt man sofort ins Hauptmenue, aus dem man, nach einem Druck auf die entsprechende Zahlentaste, in die entsprechenden Unterprogramme gelangt:

Eingabe = 1
Anzeige = 2
Ausgabe = 3
Ändern = 4

Speichern = 5
Laden = 6
Files = 7
Disklue = 8

Fun zu den einzelnen Punkten des Hauptmenues:

1) Eingabe: Zuerst wird die momentane Zeilennummer angezeigt, und gleichzeitig gefragt, ab welcher Zeile man seinen Text eingeben will. Nach Eingabe dieser Zahl und einer Bestätigung mit ENTER, erscheint in der unteren Displayzeile der Hinweis: << Zeile 1. Nun kann die erste Zeile des zu bearbeitenden Textes eingegeben werden und zwar bis zum << Zeichen, als insgesamt 80 Zeichen, jede darüber hinausgehende Eingabe in dieser Zeile wird ignoriert. Durch einen Druck auf die ENTER-Taste wird die Zeile in den Speicher übertragen und es kann die zweite Zeile eingegeben werden. Betätigt man vor dem Drücken der ENTER-Taste die 'Pfeil' auf'-Taste, wird der Text nicht angenommen, und man kann die Zeile neu eingeben. Nach der Betätigung der ENTER-Taste erfolgt ein ca. drei Sekunden langer BEEP-Ton, wird während dieser Zeit die ENTER-Taste ein zweites mal betätigt, gelangt man zurück ins Hauptmenue.

2) Anzeige: Bei diesem Menüpunkt wird zuerst gefragt, ab welcher Zeile der Text gezeigt werden soll. Nach Eingabe der entsprechenden Zeilennummer und Bestätigung durch ENTER, wird die Zeile auf dem Display ausgegeben. Mit dem 'Pfeil auf' und 'Pfeil ab' Tasten kann der gezeigte Text nun auf- und abgerollt werden. Um zurück ins Menue zu gelangen, fahren Sie den Cursor an das Ende des Textes und betätigen die ENTER-Taste.

3) Ausgabe: Nach Anwahl dieses Menüpunktes werden Sie gefragt, ob die Ausgabe über den Plotter CE-1600P oder über die RS-232C Schnittstelle erfolgen soll. Danach können Sie mit CSIZE 1-9 die Schriftgröße und mit Color 0-3 die Farbe des Ausdrucks festlegen. Danach müssen Sie den Abstand vom linken Papierrand festlegen (in Zeichen). Jetzt folgt noch eine Sicherheitsabfrage, ob die Wahl der eingegebenen Parameter korrekt war, falls diese Frage positiv beantwortet wird, beginnt der Ausdruck, ansonsten können Sie die Parameter neu wählen.

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

4) Ändern: Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, gelangen Sie in ein Untermenue, das Ihnen folgende Möglichkeiten bietet:

Zeile ändern = 1
Zeile einfügen = 2
Zeile löschen = 3

Alles weiter erklärt das Programm selbst. Zeile NIVO bedeutet, daß die entsprechende Zeile nicht vorhanden ist, und deutet auf eine Fehleingabe hin.

5) Speichern: Dieser Programmpunkt führt sie in folgendes Untermenue:

Datenquelle = 1
Diskette = 1
RAM-Disk S1 = 2
RAM-Disk S2 = 3

Nach Eingabe Ihres Speichermediums, werden Sie nach dem Dateinamen gefragt, darauf erfolgt eine Sicherheitsabfrage, ob die Datei gespeichert werden soll. Nach dieser Bestätigung erfolgt das Abspeichern auf der zuvor gewählten Datenquelle. Falls Sie mit Disketten arbeiten, sollten Sie darauf achten, daß der Schreibschutz Ihrer Diskette nicht aktiviert ist!

6) Laden: Nach der Anwahl dieses Punktes erfolgt zuerst die Abfrage, ob der sich im Rechner befindliche Text gelöscht werden kann (Erinnerung den vorhandenen Text erst abzuspichern!). Nun wieder die, schon aus dem vorangegangenen Punkt bekannte, Frage nach der Datenquelle. Dann ist der Name der zu ladenden Datei einzugeben, und nach einer Sicherheitsabfrage wird die entsprechende Datei von der zuvor gewählten Datenquelle geladen.

7) Files: Wieder erfolgt die schon bekannte Abfrage der Datenquelle, danach werden die vorhandenen Textfiles auf diese Datenquelle über das Display ausgegeben.

8) Disklue: Mit diesem Menüpunkt können Sie Textdateien auf Ihren Datenträger löschen.

Anmerkung: Falls Sie Probleme haben, aus dem Programm wieder ins Menue zu kommen, einfach BREAK-Taste betätigen und mit DEF A wieder starten. Ebenfalls auf der Diskette befindet sich eine weitere Beschreibung, die nach dem Starten des Programmes mit der Menue-Funktion "Laden" unter dem Dateinamen "BESCHREI" aufgerufen werden kann.

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

FISCHEL GMBH -

FISCHEL GMBH -

FISCHEL GMBH -

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 KARTENTRICK

BEST.NR.: 1600/57

PREIS: 49,- DM inkl. 14% MwSt.

Kartentrick ist ein Programm, mit dem Sie bestimmt viele Freunde beeindrucken werden, denn der PC-1600 führt Ihnen einen Kartentrick vor, der immer wieder verblüffend ist. Er kann Ihnen genau sagen, welche Karte Sie sich gedacht haben.

Anleitung:

Sie denken sich eine Karte (z.B. Herz Dame). Nun lassen Sie den Computer alle 36 Karten (von 6 bis As) aufdecken. Falls die Karte erscheint, die sie sich gedacht haben, markieren Sie sich die Kolonne, in der sie erschienen ist. Nach dem Aufdecken aller 36 Karten, werden Sie nach der Kolonnennummer gefragt.

Dieses Spiel wiederholt sich dreimal. Sie müssen aber immer an die gleiche Karte denken!
Zum Schluß zeigt der Computer Ihnen, an welche Karte Sie gedacht haben.

Und nun viel Spaß mit diesem Programm!

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin



FISCHEL GMBH

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

BEST.NR. 1360/10

PC-1360 GEOMETRIE-BERECHNUNGEN

Dieses Programmpaket besteht aus zwei Programmen, die von einem Hauptmenü aus, angewählt werden können. Das erste Programm, 'Geometrie', bietet die Möglichkeit zur Flächen und Inhaltsbestimmung der gängigsten geometrischen Figuren. Das zweite Programm, 'Kreisflächenberechnung', widmet sich nur dem Kreis, und bietet die Möglichkeit, viele Berechnungen zu diesem Themenkreis anzustellen.

Nach Start des Programms mit RUN wird zuerst abgefragt, mit welchem Programm man arbeiten will. Bei Anwahl des ersten Programms, gelangt man, nachdem gefragt wurde, ob die Ausgabe über das Display oder einen Drucker erfolgen soll, in folgendes Menü:

1. Dreieck
 2. Trapez
 3. Kreis
 4. Kegel
 5. Pyramide
 6. Zylinder
 7. Kugel
 8. Quader
- Durch Druck auf die entsprechende Zahlentaste können dann folgende Berechnungen angestellt werden:

1. Dreieck: Berechnung des Flächeninhalts aus Breite und Höhe.
2. Trapez: Berechnung des Flächeninhalts aus der Höhe und den beiden Breiten
3. Kreis: Berechnung des Flächeninhalts und des Umfangs aus dem Durchmesser.
4. Kegel: Berechnung der Oberfläche, der Mantelfläche und des Rauminhalts aus Durchmesser, Höhe und Seitenhöhe.
5. Pyramide: Berechnung der Oberfläche und des Rauminhalts aus der Höhe und der Seitenbreite.
6. Zylinder: Berechnung der Oberfläche, der Mantelfläche und des Rauminhalts aus dem Durchmesser und der Höhe.
7. Kugel: Berechnung der Oberfläche und des Rauminhalts aus dem Durchmesser
8. Quader: Berechnung der Oberfläche und des Rauminhalts aus Höhe, Breite und Länge.

Beim zweiten Programm können die einzelnen Unterprogramme durch verschiedene Kennbuchstaben angewählt werden, die zu Beginn des Programms, in Form einer Liste, vorgestellt werden. Folgende Kennbuchstaben ermöglichen die nachfolgenden Berechnungen, nachdem zuerst der Durchmesser des Kreises und der Winkel für Kreisstücke eingegeben wurde. Aufgrund der folgenden Berechnungen dürfen für den Winkel weder 0 Grad noch 180 Grad und seine Vielfachen eingegeben werden, da es sonst zu einem Programmabbruch durch einen Rechenfehler kommt.

1. K = Kreis
Berechnung von Fläche und Umfang.
2. KS = Kreissegment
Berechnung von Fläche, Umfang, Bogenlänge und Tangente.
3. KA = Kreisausschnitt
Berechnung von Fläche, Umfang, Bogenlänge, Sehne, Tangente und Höhe AB.
4. KD = Kreisdreieck
Berechnung von Fläche, Umfang, Höhe und Sehne.
5. KR = Kreisring
Berechnung von Fläche, Umfang, Umfang innen, Breite und Durchmesser mitte, nach Eingabe des kleineren Durchmessers.
6. KRA = Kreisringausschnitt
Berechnung von Fläche, Umfang, Breite, Durchmesser mitte, Bogenlänge innen und Bogenlänge außen, nach Eingabe des kleineren Durchmessers.

MIT FISCHEL-TYPSETZ

PREIS: 69,- DM inkl. 14% MwSt. >

FISCHEL GMBH

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

n (Nano) 0,000.000.001
p (Pico) 0,000.000.000.001
f (Femto) 0,000.000.000.000.001

Eine zweite Form der Zahleneingabe erlaubt die Funktion "ZÄHL". Wird diese Funktion aufgerufen, so werden die Werte für a, b und den Darstellungssindikator einzeln abgefragt. Hier können auch Rechnungen (s.o.) eingegeben werden.

Die Ausgabe der komplexen Zahl kann mit der Funktion "=" in einer ausführlichen Form mit voller Stellenzahl geschehen.

FUNKTIONEN:

Die Funktionen werden aufgerufen, wenn man bei der Abfrage (s.o.) den Namen der Funktion als Buchstabenfolge (nicht als Tastenfunktion) eingibt. Das Programm kann keine Periodizitäten bestimmter Funktionen berücksichtigen. Die gespeicherten Zahlen werden automatisch in die Darstellungsform umgewandelt, die die Rechenformel verlangt.

Das Programm stellt folgende mathematischen Funktionen für das Rechnen mit komplexen Zahlen zur Verfügung:

- XY Wandelt die letzte Zahl in die Gaußsche Schreibweise $a+jb$ um.
- RP Wandelt die letzte Zahl in die Eulersche Schreibweise $a \cdot e^{jb}$ um.
- PUSH Umkehrung von POP. Der Stack wird erweitert, ohne eine neue Zahl abzulegen.
- POP Die letzte Zahl auf dem Stack wird gelöscht.
- DUP Die letzte Zahl wird dupliziert. Sie ist jetzt zweimal im Stack gespeichert.
- SWAP Die letzten beiden Zahlen im Stack werden ausgetauscht.
- +- Das Vorzeichen der letzten Zahl wird geändert.
- NEW Löschen aller Speicher und des Stack.
- INIT Löschen des Stack, die Speicher bleiben erhalten.
- MIN Die letzte Zahl kann in einem Speicher (0..30) abgelegt werden.
- HR Aus einem Speicher wird eine Zahl auf den Stack geholt.
- + Die beiden letzten Zahlen im Stack werden addiert.
- Die letzte Zahl im Stack wird von der Vorletzten subtrahiert.
- * Die letzten beiden Zahlen auf dem Stack werden multipliziert.
- / Die vorletzte Zahl im Stack wird durch die Letzte dividiert.
- RCP Von der letzten Zahl im Stack wird der Kehrwert $(1/x)$ gebildet.
- LN Von der letzten Zahl im Stack wird der natürliche Logarithmus errechnet.
- EXP Die letzte Zahl im Stack wird zur Basis e (e^x) potenziert.
- ^ Die letzte Zahl im Stack wird zur Basis der Vorletzten (y^x) potenziert.
- KONJ Die letzte Zahl im Stack wird konjugiert, (x^*).
- EQ Eine quadratische Gleichung der Form $0=x^2+px+q$ wird gelöst. Das Ergebnis (2 Werte) wird im Stack abgelegt.
- SQU Die letzte Zahl im Stack wird quadriert.
- SQR Aus der letzten Zahl im Stack wird die Wurzel errechnet.
- SIN dito
- SINH dito
- COS dito
- COSH dito
- TAN dito
- TANH dito

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

D-S Eine Dreieck-Stern-Wandlung (für Elektrotechnik) wird durchgeführt. Dazu müssen die drei Werte im Stack abgelegt sein. Das Ergebnis wird so im Stack abgelegt, daß jetzt anstelle der alten Widerstände die gegenüberliegenden abgespeichert sind.

S-D Gleiches für die Stern-Dreieck-Wandlung.

Eigene Erweiterungen

sind natürlich möglich. Dazu muß man einfach die Funktion mit dem Label "k..." benennen und kann sie sofort einsetzen. Im Programm sind verschiedene Unterroutinen, die man immer braucht:

170 Abfrage, ob mindestens zwei Zahlen auf dem Stack stehen.

nein: Fehlermeldung (Zeile 175)

ja: Die letzte Zahl wird in die Speicher Y, Z, M\$ übernommen. (Zeile 155)

155 Die letzte Zahl wird in die Speicher Y, Z, M\$ übernommen.

125 Die letzte Zahl wird in die Gaußsche Schreibweise umgeformt. Danach wird sie in die Speicher Y, Z, M\$ übernommen. (Zeile 135, 155)

130 Die letzte Zahl wird in die Eulersche Schreibweise umgeformt. Danach wird sie in die Speicher Y, Z, M\$ übernommen. (Zeile 135, 155)

135 Die letzte Zahl wird in die Form umgewandelt, die in M\$ gespeichert ist und wird danach in die Speicher Y, Z, M\$ übernommen. (Zeile 155)

160 Auf dem Stack wird ein neues 'Fach' reserviert, wenn noch Platz ist.

175 Eine Fehlermeldung wird ausgegeben. Danach Ende.



Schau mal rein in
**ALLES FÜR
S H A R P
COMPUTER**

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

Best.Nr.: 1403/26 /// Best.Nr.: 1280/26

Komplexes Rechnen. Dieses Programm hilft bei der Rechnung mit komplexen Zahlen. Dafür wird ein Taschenrechner mit UPN-Logik simuliert. Sie geben also Zahlen ein, die dann auf einem Stack (Speicher) gespeichert werden und später mit Rechensymbolen verknüpft werden können.

Best.Nr.: 1403/27 /// Best.Nr.: 1280/27

Dreieck-Berechnungen. Nach Eingabe der dreiecksbestimmenden Größen (2 Seite, 1 Winkel / 1 Seite, 2 Winkel etc.) werden die restlichen Größen (alle Seiten und Winkel, Winkel-/Seitenhalbierende, In- u. Umkreise etc.) berechnet.

Best.Nr.: 1403/28 /// Best.Nr.: 1280/28

2D-/3D-Auflagerkräfte-Berechnung. Um die Belastungen von Wellen und Trägern zu berechnen, brauchen nur die rechts- u. linksdrehenden Kräfte, die in X u. Y - (u. Z-) Richtung wirken, mit deren Abständen vom Drehpunkt eingegeben werden. Hierauf werden die Lagerkräfte berechnet.



Bestellschein

Best.Nr. Programmbezeichnung Preis in DM

Gesamtbetrag (inkl. 14% MWST): _____

Bezahlung:

- Verrechnungsscheck (Euroscheck) schnellste Erledigung
- Nachnahme (nur Inland)
- Der Gesamtbetrag wurde auf das Postgirokonto der FISCHEL GmbH Kto.Nr.: 461533-103, Blz.: 10010010, Postgiroamt Berlin-West überwiesen (Bearbeitung nach Zahlungseingang)

Gerätekonfiguration:

PC-1600 PC-1360 PC-1280 PC-1403
mit _____ kBytes Speichererweiterung (-smodul)

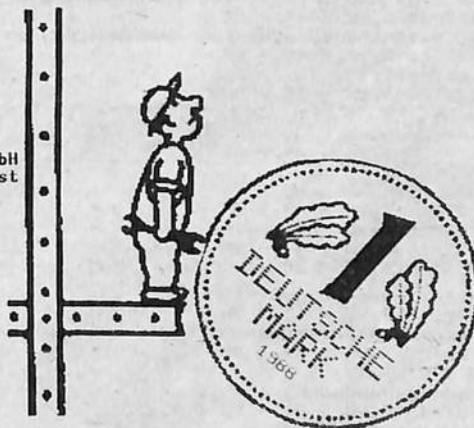
Datenträger: Casette () Diskette ()

Kundenanschrift:

Vorname, Name: _____

Straße, Nr.: _____

(Land), PLZ, Stadt: _____



An alle Auslandskunden !



Wenn Sie bei uns Bestellen
so fügen Sie bitte einen
Euroscheck bei. Sie
ersparen sich damit viele
unnötige Gebühren, da

Nachnahmesendungen ins Ausland sehr viel mehr kosten und auch
wesentlich länger unterwegs sind! Das gilt auch dann, wenn Sie
z.B. in Österreich oder der Schweiz leben!

PC-1280--Programme
PC-1403--Programme

| Best.Nr. | Diskette | Casette |
|----------|----------|---------|
| 1280/26 | 59,-DM | 59,-DM |
| 1280/27 | 69,-DM | 69,-DM |
| 1280/28 | 59,-DM | 59,-DM |
| 1403/26 | 59,-DM | 59,-DM |
| 1403/27 | 69,-DM | 69,-DM |
| 1403/28 | 59,-DM | 59,-DM |



ALLE PREISE inkl. 14% Must.



FISCHEL GMBH -

ABONNEMENT

Wenn es Ihnen Spaß gemacht hat, diese Ausgabe von "Alles für Sharp Computer" zu lesen, und Sie sich auch in Zukunft durch unsere interessante Zeitschrift über alles Wissenswerte zum Thema Sharp Computer informieren wollen, dann sollten Sie nicht länger zögern, "Alles für Sharp Computer" jetzt im regelmäßigen Bezug per Post zu bestellen. Sichern Sie sich eine lückenlose Information und schicken Sie den Bestellabschnitt am besten noch heute ab. "Alles für Sharp Computer" kommt dann regelmäßig jeden Monat ins Haus, ohne daß Ihnen zusätzliche Kosten entstehen.

Alles für SHARP Computer

Bestellschein
Bitte vollständig und lesbar ausfüllen, unterschreiben und einsenden an Fischel GmbH, Kaiser-Friedrich-Str. 54a, D-1000 Berlin 12

Ich abonniere die Zeitschrift "Alles für Sharp Computer" von der nächsten erreichbaren Ausgabe an (Preis pro Jahr 72 DM, Ausland 84 DM, Luftpostzuschlag 12 DM).

Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann jeweils gültigen Bedingungen, wenn es nicht 2 Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Ich bestelle folgende schon erschienene Exemplare von "Alles für Sharp Computer" (Stückpreis 6 DM, Ausland 7 DM):
Heftnr.: ... , ... , ... , ... , ... Alle Preise incl. 7 % MwSt.

Der Gesamtbetrag von DM

- liegt bar bei
- liegt als Verrechnungsscheck bei (schnellste Erledigung)
- wurde am auf das Postgirokonto der Fischel GmbH, Kontonr. 461533-103, BLZ 10010010, Postgiroamt Berlin überwiesen (Bearbeitung nach Zahlungseingang)
- liegt (nur bei kleineren Beträgen) in Briefmarken oder internationalen Antwortscheinen bei.

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift

ABONNIEREN!
Fischel's ALLES FÜR SHARP-COMPUTER!



Bestellschein

IMPRESSUM
Alles für SHARP - Computer

Die Zeitschrift für alle Anwender und Freunde von SHARP Computern. Organ des SHARP User Clubs Deutschland. Sitz des Clubs ist Berlin. Kontaktadresse ist die Fischel GmbH.

Redaktion : Oliver Simon
Chefredakteur : Dipl.-Kfm. Bernd Fischel
Vertrieb : Inland sowie Österreich und Schweiz
Verlagsunion
Friedrich Bergius Str. 20, 6200 Wiesbaden
"Alles für SHARP Computer" wird herausgegeben von der:
FISCHEL

Betriebswirtschaftlicher Beratungs- und Programmierdienst GmbH
Telefon 030/3236029 ; HRB 19396, Amtsgericht Charlottenburg
Kaiser Friedrich Str. 54a
1000 Berlin 12

Postgirokonto 461533-103, Postgiroamt Berlin(West), BLZ 10010010
"Alles für SHARP Computer" erscheint am Anfang eines jeden Monats.
Bezugspreise : Inland : Einzelheft 6.- DM, Jahresabo 72.- DM
Europäisches Ausland: Einzelheft 7.- DM, Jahresabo 84.- DM
Luftpost und Übersee: Je nach Kosten und Aufwand

Kündbar jeweils 8 Wochen vor Ablauf des Abonnementzeitraumes.
Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorauszahlter Bezugsgeelder. In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer in Höhe von 7% enthalten, in den Abonnementpreisen auch die Versandkosten.

Programme und Beiträge in "Alles für SHARP Computer":

Für unverlangt eingesandte Manuskripte besteht keine Haftung und Verpflichtung. Die Einsendung gilt als Zustimmung zum Abdruck. Mit der Annahme zur Veröffentlichung erwirbt der Verlag vom Verfasser alle Rechte einschließlich der weiteren Vervielfältigung zu gewerblichen Zwecken. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urhebergesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Für Schäden durch Anwendung der Anleitungen oder Programme in dieser Zeitschrift wird keine Gewährleistung oder Haftung übernommen.

Anzeigen in "Alles für SHARP Computer":

- 1) Produktanzeigen
Im Moment gilt die Anzeigenliste vom Sept. 87. Preisnachlässe sind nach Rücksprache möglich. Näheres auf Anfrage.
- 2) Anzeigen im Einkaufsführer
In dieser Rubrik machen Sie in Ihrem Einzugsgebiet auf sich aufmerksam. Bitte fordern Sie weitere Informationen an.
- 3) Kleinanzeigen
Kleinanzeigen kosten 6.- DM pro angefangene 30 Zeichen (incl. 7% MwSt.), der Betrag ist per Vorkasse zu entrichten. Die Anzeige erscheint dann in der nächsten erreichbaren Ausgabe.

- Richten Sie nur schriftliche Anfragen oder Bestellungen an die Fischel GmbH
- Bitte geben Sie immer die Bezugsquelle (Hefennummer und Seite) an
- Wenn bei Produktbesprechungen die Anschrift des Lieferanten fehlt, dann richten Sie die Bestellung an die Fischel GmbH.
Bestellungen vom Ausland nur gegen Vorkasse.
Gerichtsstand ist Berlin.



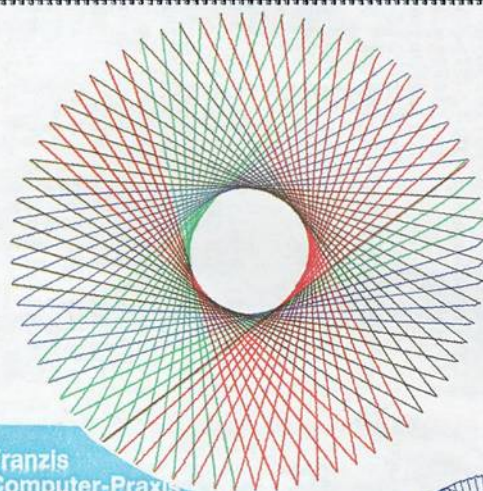
Alles für SHARP Computer



Software

Paperware

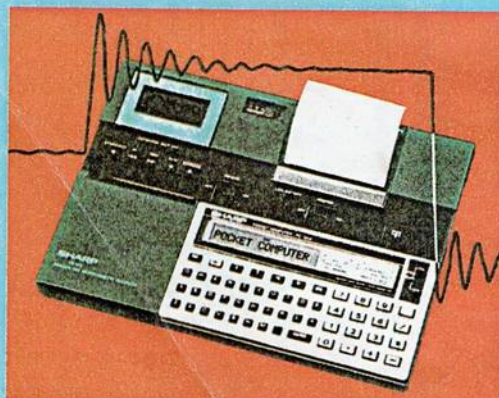
Hardware



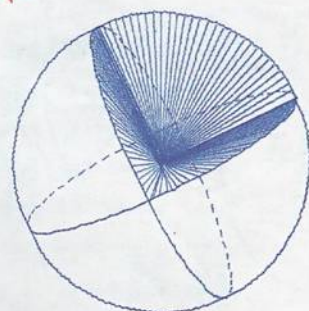
Kainka Hardware-Erweiterungen für Sharp-Taschencomputer

Applikationen und Software zum Messen und Steuern

Franzis
Computer-Praxis



PC-1245
PC-1251
PC-1290
PC-1291
PC-1350
PC-1401
PC-1402
PC-1421
PC-1450



04800
9 783772 383519
ISBN N 3-7723-8351-3 DM +048.-00

Franzis'

Verkauf:
Sharp Microcomputer
..... Fischel GmbH
Kaiser-Friedrich-Str. 54 a
D - 1000 Berlin 12
..... Tel. 030 / 323 60 29
Mo - Fr 10 - 18.00, Sa - 14 h

