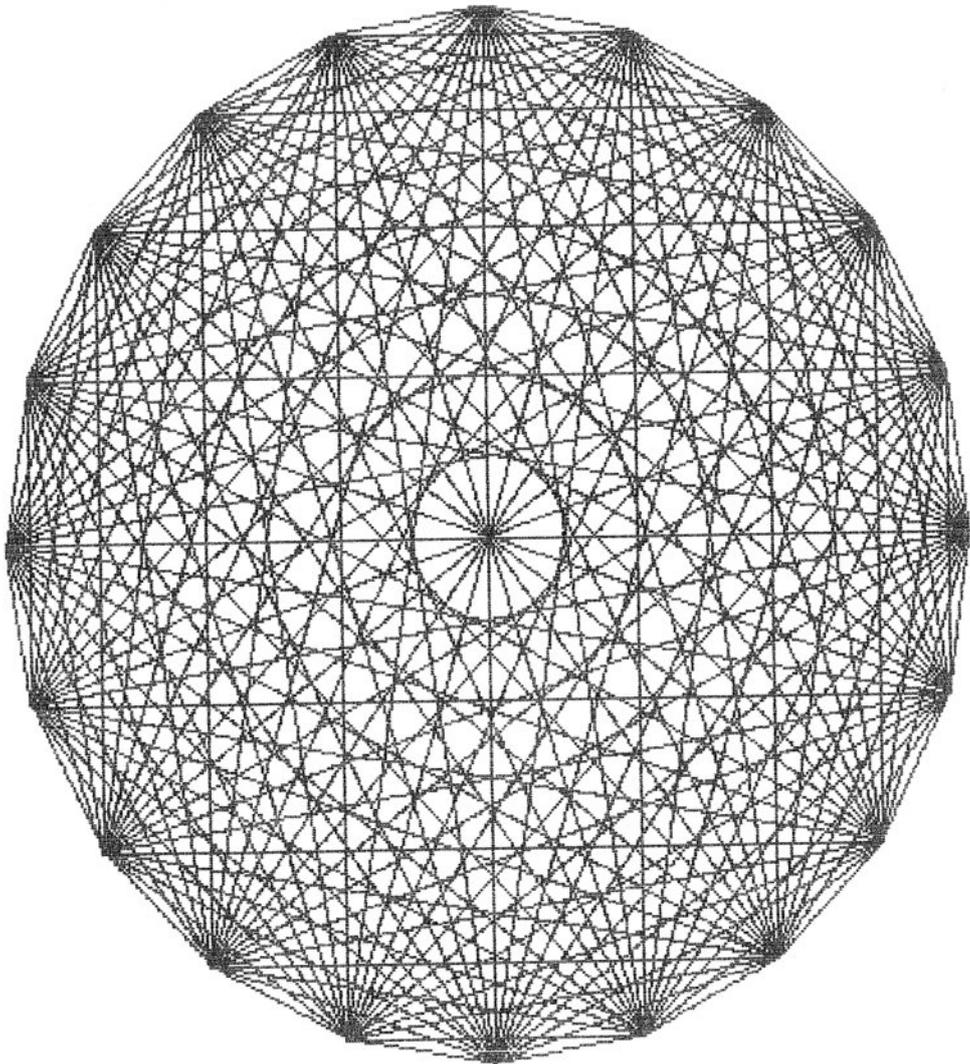


**G E N T I E**

**T R S B O**

**USER-CLUB BREMERHAVEN**

**CLUB-INFO FO**  
**CLUB-INFO FO**  
**CLUB-INFO FO**



**2. JAHRGANG | 1. AUSGABE**

Betr.: Peter Spieß, Trugenhofenerstr. 27, 8859 Rennertshofen 1

# Inhalt

## Club-Info

Seite	Thema
1	Internes vom Betreuer
2	Adressenliste Genie/TRS80 User Club
* 3-7	Digitaler Kassettenrekorder
8	Mystery Program / Berichtigung
9-10	Computerwesen leicht gemacht
11-13	Miniatur-Monitor v. Klaus Schmidt
14	Softwareliste von W. Kutter
15	--"-- --" K. Schmidt
16-17	--"-- --" H. Thönnißen
18	Flohmarkt
19	Kalender für 1984 zum herausnehmen (wer noch keinen hat)

\* Aus Elektor

Internes  
vom  
Betreuer



# INTERNES VOM BETREUER

An dieser Stelle bedanke ich mich bei allen Mitgliedern für ihre Mithilfe und die Unterstützung des Clubs im vergangenen Jahr. Ich hoffe, daß die rege Mitarbeit an der Gestaltung des Infos nicht nachläßt und ich auch 1984 immer genug Beiträge aus den Reihen der Mitglieder zur Veröffentlichung erhalte.



Drei neue Mitglieder haben sich in unseren Reihen eingefunden:

## Manfred Blaschek

Er kommt aus Wien (österreich) und besitzt einen TRS80 Modell 1. Er interessiert sich für Speichererweiterungen und befasst sich mit Z-80 Asembler und verschiedenen Programmiersprachen. Weiterhin möchte er mit allen Mitgliedern einen regen Programmaustausch durchführen.

## Harald Thom

Er ist Mitglied in einem Schmalfilmclub und interessiert sich für Programme, die das Vereinsleben unterstützen (Verwaltung, Buchführung, Wettbewerbsauswertung usw.); an solchen Programmen bin ich übrigens ebenfalls interessiert. Als Schmal- und Videofilmer sucht er außerdem Programme für Film- und Videodateien, Titelerstellung für Schmalfilme, Filmvertonungsprogramme und Computerfilme in Verbindung mit Video. Beruflich benutzt er sein Colour Genie zur Berechnung von betrieblichen Altersruhegeldern. Als nächstes möchte sich Harald einen Drucker anschaffen.

## Ralf Folkerts

Er nennt einen Genie I mit einem Laufwerk und einen der besten Drucker der Welt (NEC PC 8023 B-C) sein Eigen. Seine Interessenschwerpunkte liegen hardwaremäßig bei Grafikerweiterungen und die Software betreffend sucht er neue DOS'es und Sprachen.



## Geburtstagssecke im Januar

Wir gratulieren zum Geburtstag:

---> Uwe v. Scheidt <---  
---> Thomas Schneider <---

Herzlichen Glückwunsch !

Beitrag

Digitaler Kassettenr.

siehe

ELEKTOR

1/84

8

## MYSTERY PROGRAM

Folgendes kleine Programm einfach eintippen, mit >RUNC starten und sich am Ergebnis erfreuen.

```
1'Mystery Program
10 FOR X=28707 TO 28814:READ A:POKE X,A:NEXT
20 POKE 16633,143:POKE 16635,143:POKE 16637,143
30 POKE 16634,112:POKE 16634,122:POKE 16634,112
40 POKE 16548,36 :POKE 16549,112
50 CLS:LIST
60 DATA 0,68,112,10,0,76,69,65,82,78,32,65,76,76,32
70 DATA 65,66,160,32,83,69,76,70,206,77,79,68,143,89,73
75 DATA 78,71,0,102,112,20,0,89,79,85
80 DATA 82,32,79,87,78,32,80,82,79,71,82,65,77,83,206
90 DATA 206,67,79,77,73,78,71,32,83,79,161,0,140,112,30
100 DATA 0,73,78,32,58,147,251,84,72,69,32,65,76,84,69
110 DATA 82,78,65,84,69,32,83,79,85,82,67,69,32,78,69
120 DATA 87,83,39,33,0,0,0,28
130 'DIE DATA-ZEILEN BESONDERS SORGFALTIG EINGEBEN !
```

Enjoy . . . .

### Berichtigung

Im Info 12/83 hat sich auf Seite 15 ein Dreckfuhler eingeschlichen:

In Zeile 2 muß es heißen: Ohne DOS Zeile 28 POKE.....

-- 3 --"--- Ohne DOS Zeile 29 X=USR(0)

Ebenso ist die unterschiedliche Nummerierung bei der Beschreibung zu korrigieren.

## Computerwesen leicht gemacht

Viele Computerbesitzer sind keine Computer- oder Elektronikexperten. Trotzdem werden in den meisten Artikeln von Computermagazinen Ausdrücke, Abkürzungen und Jargon, die nur Computerspezialisten bekannt sind, benützt. Mit dem folgenden Lexikon kann jedoch auch ein blutiger Anfänger die Computersprache wie der beste (oder schlechteste) von ihnen sprechen. Nie wieder brauchen Sie Angst zu haben, daß Ihre Unwissenheit bei wichtigen Computerausdrücken zum Vorschein kommt.

6502...	In diesem Jahr werden Sie endlich Ihren Computer abbezahlt haben.
6800...	In diesem Jahr werden Sie endlich Ihre Peripherie abbezahlt haben.
8080...	Ein wesentlich größeres Kaliber als 3030.
68000...	In diesem Jahr wird Ihnen Ihr Ehegatte den Kauf des Computers verzeihen.
Abenteuer	Ein komplexes Spiel mit Puzzles, Irrgärten, ungewissen Zielen u.gewaltiger Zeitverschwendung. Auch bekannt unter "DEBUGGING"
AD/DA	Computeräquivalent der Missionarsstellung.
ADA	Eine Computersprache, die für die Behörden entwickelt wurde. Sie ist bis jetzt noch nicht definiert, wie die meisten Ausdrücke im behördlichen Sprachapparat.
Akustik-	
Koppler	Lippen
ALGOL	Der Ehemann von Polygol; seine vermisste Tochter ist Polygon.
Algorithmus	1. Rhythmus, der in der Computermusik benutzt wird. 2. Eine Art der Geburtenkontrolle, die von ALGOL verwendet wird
Altair	1. Ein Platz, an dem Computer getraut werden. 2. Ein Platz, an dem Computer heilig gesprochen werden.
APL	Ein APPLE-Computer nach einem Sturz vom Dach.
Applikation	Gattungsname für eine bestimmte Programmart. Niemand weiß genau, was ein Applikationsprogramm ist, aber es ist immer sehr teuer.
Array	Das Gesichtsfeld eines Programmierers während des Programmierens (Bildschirm).
ASCII	Wird gewöhnlich paarweise benutzt. Ideal, um verschneite Berge herunterzufahren.
Assembler	Person, die ihren Computer nach einem Clubtreffen wieder zusammenbaut.
ATARI	Berühmter John Wayne Film, in dem Elefanten vorkommen.
ATARI 800	Die Großkinoversion in 70 mm Breite.
ATARI 400	Die 8 mm Stummfilmversion.
Backup	Gegenteil von Vorwärts.
Bank Select	Wird von Dieben benutzt; hilft bei der Auswahl der Bank, die sie berauben wollen.
Barcode-	
leser	Elektronische Hilfe; fahndet nach Strichen.
BASIC	Programmiersprache zur Erzeugung von "ERROR's". Die meisten gekauften Programme sind offensichtlich in BASIC geschrieben.
Batch-	
processing	Viele Plätzchen auf einmal backen.
BCD	Drei der ersten vier Buchstaben des Alphabets.
Befehl	Vorschlag, der dem Computer gemacht wird.
Bool'sche	
Logik	Die von Ihrem Ehegatten verwendete Bezeichnung für Ihre Argumentation.
Boot	1. Eisenbeschlagener Schuh, um Computer zu treten.

2. Gutes Mittel, einen vierstündigen Sortiervorgang zu beenden.

Bubble	
Memory	Der von Ihrer Gattin gebrauchte Spitzname für Sie.
Bubble Sort	Die Bezeichnung für Ihre Freunde.
Burn in	Gegenteil von "Burn out".
Bus	Kurzwort für SCHNELLEDATENTRANSPORTOMNIBUS.
Character	Hamlet
Checksum	Umgangssprachlich für Zufallszahlengenerator.
Chip	Wird in Computern verwendet und ist in drei Sorten erhältlich: Silikon, Kartoffel und Schokolade.
CLOAD	Befehl (siehe dort) um die Tastatur zu blockieren.
COBOL	Weit besser als MONOBOL.
Coding	Eine abhängig machende Droge.
Computer	Ein Gerät, um Fehler automatisch und schneller zu kreieren.
Computer-Club	Die Gruppe der Leute, die Bier über Ihre Tastatur gekippt haben.
Computer crunching	Einen Computer auf den Boden stellen und darauf herumtrampeln.
Control	
Character	Herausgeber eines Computermagazines.
CPS	In Verbindung mit Textsystemen benutzt. Es bedeutet: "Korrekturen pro Sekunde".
CPU	C3PO's Mutter
Crash	Normales beenden einer Befehlsfolge.
DIP	Erfinder eines berühmten Schalters.
DISASSEMBLER	Ein weiterer Ausdruck für Computerclub (siehe ASSEMBLER).
Disk Drive	1. Ein Tripp durch die Wälder auf der Suche nach fliegenden Untertassen. 2. Motor für Frisbees.
Diskette	Ein Frisbee zum Tragen von Informationen; gleichbedeutend mit Brieftaube.
DMA	Abkürzung für "Direct Memory Acces" = Gehirnoperation.
Dokumentation	Anleitungen, die mit der Hard- oder Software ankommen und erklären, wieviel Geld Sie ausgehen werden müssen, um die Hard- oder Software zum Laufen zu bringen.
DOS	Kurz für "Disk Operating System" = ein Kurs für Frisbees.
Dump	Ausdruck für die Umgebung des Computers.
Dynamischer Speicher	Speicher, in den Panik geraten ist.
EBCDIC	Sicherheitscode für IBM Computer. Er bedeutet: Erase Backup, Chew Disk, Infire Cards (lösche Kopie, zermansche Disk, verbrenne Karten). Wegen einer Reihe von offensichtlichen Gründen wird der EBCDIC-Code nur bei IBM Computern verwendet.
Electric Pencil	Großer technologischer Fortschritt, Batterien nicht mit eingeschlossen.
Endlosschleife	(siehe Schleife, endlos)
EPROM	Kürzel für "Exit Program, Read Owner's Manual".
Error	Die Entscheidung eines Programmierers, keine Flowchart zu machen und Kommentare wegzulassen.
Error Trap	Ein großes schwarzes Loch im Computer um Fehler einzufangen.
Execution	Was der Computer mit Ihrem Programm machte; auch bekannt unter "NEW".
Expansion	Computerslang für "wichtige Teile fehlen". Ein Computer mit Erweiterungsmöglichkeit ist imstande, nur zu funktionieren, wenn alle übrigen Teile installiert sind.
Expression	'Malerischer' Satz, der von einem Programmierer ausgestoßen wird wenn der Computer etwas unerwartetes macht.
FIFO	Ein guter Name für einen französischen Pudel.

# MINIATUR-MONITOR

11

Das auf den folgenden beiden Seiten abgedruckte Programm fand ich in dem neuen Magazin "c't", was soviel wie "Computer Technik" heissen soll. Die vom Heinz Weise Verlag neu herausgegebene Zeitschrift machte mit ihrer Erstausgabe einen erfreulichen Eindruck auf mich. Sie beschäftigt sich (u.a.) angenehmer Weise und im Gegensatz zu den Marktführern, mit grundlegenden Anwendungsproblemen von Z80-Systemen und scheint auch dem Bastler zugeneigt zu sein. Da der Leser dieser Serie vermutlich noch keinen Maschinensprachenmonitor sein eigen nennt, hielt ich es für sinnvoll dieses Programm als Grundlage zur Mitarbeit anzubieten.

Allerdings hat der Autor des Programms, A. Burwitz, den Monitor in einen, für 16k-Bestzer, unsüchtigen Speicherbereich gelegt, weshalb ich das Programm kurzerhand um 32k-Byte nach "unten" verschob. Das Dez-Listing meines Programms steht Ihr neben diesem Text. Es ist mit den jeweiligen Adressen und einer Prüfsumme pro 11 Speicherzellen dargestellt. Ihr müßt nun ein Basicprogramm schreiben, welches nebenstehende Zahlen als Datenzeilen beinhaltet, wobei die Prüfsumme als Kontrollmöglichkeit mit in den Basiczeilen stehen sollte um etwaige Tippfehler aufzuzeigen. Zur Bedienung:

MODIFY Format: Mxxxx - zeigt den Inhalt der Adr. xxxx, welcher nun geändert werden kann. Mit RETURN wird die nächste Zelle angezeigt und der neue Wert in die vorhersehende übertragen. Wird kein neuer Wert eingegeben, bleibt der resident erhalten. Mit "." RETURN kehrt man zum Prompt "#" zurück.

TABULATE Format: Txxxx zzzz - Hexdumb von Adr. xxxx bis zzzz. Kann durch SPACE unterbrochen und wieder fortgesetzt werden. Wenn unterbrochen kann mit "." zum Prompt zurückkehrt werden.

ASCII Format: Axxxx zzzz - wie TABULATE nur wird der Inhalt der Speicherplätze als ASCII interpretiert und ausgegeben.

JUMP Format: Jxxxx - springt zu der Adr. xxxx. Es sollte sich dort ein Programm befinden, welches mit JP 7C30h endet.

BREAKPOINT Format: Bxxxx - setzt einen möglichen Breakpoint an die Adr. xxxx. Wenn beim Ablauf eines Programms die CPU auf diesen Breakpoint stößt unterbricht sie den Ablauf und kehrt zum Monitor zurück, wo zunächst der aktuelle Inhalt aller Register auf dem Bildschirm ausgegeben wird und dann wieder das Prompt erscheint und der Monitor auf weitere Befehle wartet. Ein Breakpoint wird mit B RETURN gelöscht.

Gerade die Möglichkeit zum Setzen eines Breakpoints machte dieses Programm für uns interessant, denn das bietet ja die Chance unserer CPU ein wenig auf die Finger zu schauen.

Wie Ihr bemerkt habt ist das Programm noch nicht in der Lage Systemfiles selber auf Cassette abzuspeichern oder zu laden. Genau dies soll dann auch das Thema für den Januar sein, nämlich den Minimonitor um die zwei Routinen zu erweitern. Bis dahin muß ein Basicprogramm der Träger bleiben.

Nach dem "reinspoken" des Programms durch das Basic muß nun an die Startadresse des Monitors gesprungen werden. Das Colour Genie erreicht dies durch CALL 7C30 beim GENIE I/II und TRS80 muß der Anspruch durch den USR-Befehl erfolgen. Dafür muß unser Basic allerdings erst die Startadresse an den Interpreter übergeben: POKE 16526,48 : POKE 16527,124 ! - und dann mit X=USR(0) den Monitor erreichen. Er meldet sich in beiden Fällen nur mit seinem Prompt "#" und ist dann für die o.g. Befehle bereit.

Ein Tip noch: Bevor Ihr das Maschinenprogramm das erste Mal anspricht solltet Ihr erst das Basic auf Cassette sichern, denn es kann leicht sein, das auf Grund falscher Befehle Euer Kasten austeigt und so nebenbei das BASIC "tillt". - dann hilft nur die große RESET-Taste mit dem Aufdruck "ON/OFF"! In diesem Sinne wünsche ich allen Clubmitgliedern ein frohes und besinnliches Weihnachtsfest sowie einen gelungenen Rutsch ins neue Jahr. k.s.

# MINIMON

— Kurzes Monitorprogramm für Z80-Rechner

```

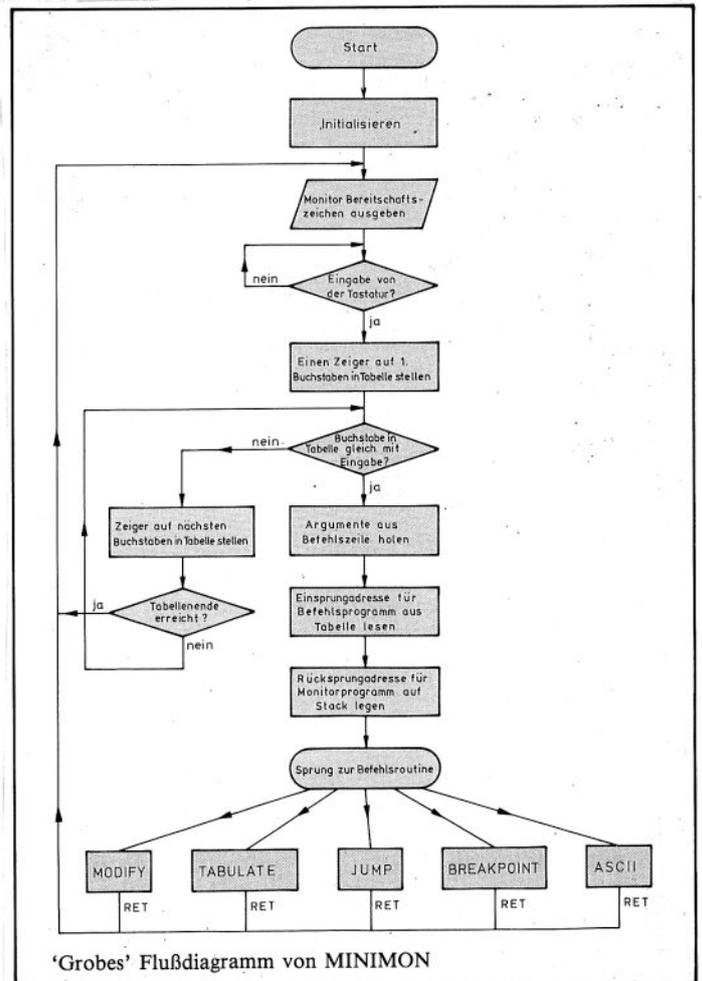
FDAA FE2E 00299 MOD2 CP '.,'
FDAC CB 00300 RET Z
FDAD E5 00301 PUSH HL
FDAE CDB7FC 00302 CALL AHX
FDB1 23 00303 INC HL
FDB2 7E 00304 LD A,(HL)
FDB3 E1 00305 POP HL
FDB4 77 00306 LD (HL),A
FDB5 23 00307 INC HL
FDB6 1BD4 00308 JR MOD1
00309 ;
00310 ;
00311 ;
00312 ;SETZT (ARG1) 'CALL BREAK'
FDB8 AF 00312 BREPO XOR A
FDB9 3A01FC 00313 LD A,(BUFF+1)
FDBC FE0D 00314 CP CR
FDBE 281B 00315 JR Z,BREPO1
FDC0 010400 00316 LD BC,04H
FDC3 1118FC 00317 LD DE,BREBU
FDC6 2A12FC 00318 LD HL,(ARG1)
FDC9 EDB0 00319 LDIR
FDCB 2A12FC 00320 LD HL,(ARG1)
FDCE 2216FC 00321 LD (BREAD),HL
FDD1 36CD 00322 LD (HL),0CDH
FDD3 23 00323 INC HL
FDD4 11EBFD 00324 LD DE,BREAK
FDD7 73 00325 LD (HL),E
FDD8 23 00326 INC HL
FDD9 72 00327 LD (HL),D
FDDA C9 00328 RET
FDDC 010400 00329 BREPO1 LD BC,04H
FDDE EDB16FC 00330 LD DE,(BREAD)
FDE2 2118FC 00331 LD HL,BREBU
FDE5 EDB0 00332 LDIR
FDE7 C9 00333 RET
00334 ;
00335 ;
00336 ;
00337 ;
00338 ;
00339 ;
00340 ;
00341 ;
00342 ;
00343 ;
00344 ;
00345 ;
00346 ;
00347 ;
00348 ;
00349 ;
00350 ;
00351 ;
00352 ;
00353 ;
00354 ;
00355 ;
00356 ;
00357 ;
00358 ;
00359 ;
00360 ;
00361 ;
00362 ;
00363 ;
00364 ;
00365 ;
00366 ;
00367 ;
00368 ;
00369 ;
00370 ;
00371 ;
00372 ;
00373 ;
00374 ;
00375 ;
00376 ;
00377 ;
00378 ;
00379 ;
00380 ;
00381 ;
00382 ;
00383 ;
00384 ;
00385 ;
00386 ;
00387 ;
00388 ;
00389 ;
00390 ;
00391 ;
00392 ;
00393 ;
00394 ;
00395 ;
00396 ;
00397 ;
00398 ;
00399 ;
00400 ;
00401 ;
00402 ;
00403 ;
00404 ;
00405 ;
00406 ;
00407 ;
00408 ;
00409 ;
00410 ;
00411 ;
00412 ;
00413 ;
00414 ;
00415 ;
00416 ;
00417 ;
00418 ;
00419 ;
0000 ;
00000 TOTAL ERRORS
    
```

## Das Programmlisting

```

00001 ;
00002 ;MINI-MONITOR FUER Z80
00003 ;
00004 ; VON
00005 ; A.BURGWITZ
00006 ;
00007 ;
00008 ;SYSTEMDEFINITIONEN
00009 ;
00010 ;
00011 ;
00012 ;
00013 ;
00014 ;
00015 ;
00016 ;
00017 ;
00018 ;
00019 ;
00020 ;
00021 ;
00022 ;
00023 ;
00024 ;
00025 ;
00026 ;
00027 ;
00028 ;
00029 ;
00030 ;
00031 ;
00032 ;
00033 ;
00034 ;
00035 ;
00036 ;
00037 ;
00038 ;
00039 ;
00040 ;
00041 ;
00042 ;
00043 ;
00044 ;
00045 ;
00046 ;
00047 ;
00048 ;
00049 ;
00050 ;
00051 ;
00052 ;
00053 ;
00054 ;
    
```

Halt! Jetzt erst die nächste Seite !!! c't 1983, Heft 12



```

FC4D CD28FD 00055 CALL KBIN
00056
00057 ;SUCHT TABA NACH BEFEHL DURCH
00058 ;WENN GEFUNDEN SPRUNG JEKE
00059
FC50 2177FC 00060 EXEC LD HL, TABA
FC53 AF 00061 XOR A
FC54 3A00FC 00062 EXEC1 LD A, (BUFF)
FC57 FE0D 00063 CP CR
FC59 2BE7 00064 JR Z, KBDL
FC5B BE 00065 CP (HL)
FC5C 2B0A 00066 JR Z, JEKE
FC5E 3EFF 00067 LD A, OFFH
FC60 BE 00068 CP (HL)
FC61 2BDF 00069 JR Z, KBDL
FC63 23 00070 INC HL
FC64 23 00071 INC HL
FC65 23 00072 INC HL
FC66 1BEC 00073 JR EXEC1
00074
00075 ;
00076 ;SPRINT ZU BEFEHLS ROUTINE
FC68 E5 00077 JEKE PUSH HL
FC69 CDACFC 00078 CALL GETA
FC6C E1 00079 POP HL
FC6D 23 00080 INC HL
FC6E 5E 00081 LD E, (HL)
FC6F 23 00082 INC HL
FC70 56 00083 LD D, (HL)
FC71 2142FC 00084 LD HL, KBDL
FC74 E5 00085 PUSH HL
FC75 D5 00086 PUSH DE
FC76 C9 00087 RET
00088
00089 ;-----
00090 ;BEFEHLS TABELLE
FC77 4D 00091 TABA DEFB 'M'
FC78 B6FD 00092 DEFW MDDIFY
FC7A 54 00093 DEFB 'T'
FC7B 4DFD 00094 DEFW TABU
FC7D 4A 00095 DEFB 'J'
FC7E 45FD 00096 DEFW JUMP
FC80 42 00097 DEFB 'B'
FC81 B6FD 00098 DEFW BREPO
FC83 41 00099 DEFB 'A'
FC84 27FE 00100 DEFW ASCII
FC86 FF 00101 DEFB OFFH
00102
00103 ;-----
00104 ;UNTERPROG. Liest (DE) U.WANDELT ASCII IN HEX
00105 ;ERGEBNIS STEHT IN AHXB+1
FC87 AF 00105 AHXB XOR A
FC88 210FFC 00106 LD HL, AHXB
FC8B 77 00107 LD (HL), A
FC8C 23 00108 INC HL
FC8D 77 00109 LD (HL), A
FC8E 23 00110 INC HL
FC8F 77 00111 LD (HL), A
FC90 2B 00112 AHXB1 DEC HL
FC91 2B 00113 DEC HL
FC92 1A 00114 LD A, (DE)
FC93 0630 00115 SUB 30H
FC95 FB 00116 RET M ;UNGUELTIG
FC9A FE0A 00117 CP OAH
FC9B 3B0B 00118 JR C, AHXB2 ;GUELTIG 0-9
FC9A D607 00119 SUB 07H
FC9C FE0A 00120 CP OAH
FC9E FB 00121 RET M ;UNGUELTIG
FC9F FE10 00122 CP 10H ;UNGUELTIG
FA1 F0 00123 RET P ;UNGUELTIG
FA2 13 00124 AHXB2 INC DE
FA3 34 00125 INC (HL)
FA4 23 00126 INC HL
FA5 ED6F 00127 RLD
FA7 23 00128 INC HL
FA8 ED6F 00129 RLD
FAA 1BE4 00130 JR AHXB1
00131
00132 ;-----
00133 ;UNTERPROG. Liest AUS EINGEG. ZEILE DIE
00134 ;ARGUMENTE ARG1 UND ARG2
FCAC 1101FC 00135 GETA LD DE, BUFF+1
FCAF CDD2FC 00136 CALL TESP
FCB2 CDB7FC 00137 CALL AHXB
FCB5 D5 00138 PUSH DE
FCB6 2110FC 00139 LD HL, AHXB+1
FCB9 5E 00140 LD E, (HL)
FCBA 23 00141 INC HL
FCBB 56 00142 LD D, (HL)
FCBC ED5312FC 00143 LD (ARG1), DE
FCC0 D1 00144 POP DE
FCC1 CDD2FC 00145 CALL TESP
FCC4 CDB7FC 00146 CALL AHXB
FCC7 2110FC 00147 LD HL, AHXB+1
FCCA 5E 00148 LD E, (HL)
FCCB 23 00149 INC HL
FCCD 56 00150 LD D, (HL)
FCCD ED5314FC 00151 LD (ARG2), DE
FCD1 C9 00152 RET
00153
00154 ;-----
00155 ;UNTERPROG. SETZT DE UEBER SPACE
FCD2 AF 00156 TESP XOR A
FCD3 1A 00157 LD A, (DE)
FCD4 FE20 00158 CP ' '
FCD6 C0 00159 RET NZ
FCD7 13 00160 INC DE
FCD8 1BF8 00161 JR TESP
00162
00163 ;-----
00164 ;UNTERPROG. DRUCKT AKKUIINHALT IN HEX
FCD9 F5 00165 PRHEX PUSH AF
FCD8 1F 00166 RRA
FCD9 1F 00167 RRA
FCD9 1F 00168 RRA
FCD9 1F 00169 RRA
FCD9 CDE3FC 00170 CALL PRHEX1
FCE2 F1 00171 POP AF
FCE3 E60F 00172 PRHEX1 AND 0FH
FCE5 C630 00173 ADD A, 30H
FCE7 FE3A 00174 CP ' '
FCE9 3B02 00175 JR C, JCRT
FCEB C607 00176 ADD A, 07H

```

```

FCED C33300 00177 JCRT JP CRT ;RETURN UEBER RET IN CRT ROUTINE
00178
00179 ;-----
00180 ;UNTERPROG. DRUCKT CR
FCF0 3E0D 00181 CRET LD A, CR
FCF2 C33300 00182 JP CRT
00183
00184 ;-----
00185 ;UNTERPROG. DRUCKT SPACE
FCF5 3E20 00185 PSP LD A, ' '
FCF7 C33300 00186 JP CRT
00187
00188 ;-----
00189 ;UNTERPROG. DRUCKT ADRESSE IN HL
FCFA 7C 00190 PRHL LD A, H
FCFB CDDAFC 00191 CALL PRHEX
FCFE 7D 00192 LD A, L
FCFF CDDAFC 00193 CALL PRHEX
FD02 C9 00194 RET
00195
00196 ;-----
00197 ;UNTERPROG. DRUCKT ZEICHEN IN BC
FD03 7B 00198 REGS LD A, B
FD04 CD3300 00199 CALL CRT
FD07 79 00200 LD A, C
FD08 CD3300 00201 CALL CRT
FD08 C3F5FC 00202 JP PSP
00203
00204 ;-----
00205 ;UNTERPROG. DRUCKT ADRESSE IN HL UND (HL)
FD0E CDAFC 00206 PR CALL PRHL
FD11 CDF5FC 00207 CALL PSP
FD14 3E2B 00208 LD A, '('
FD16 CD3300 00209 CALL CRT
FD19 7E 00210 LD A, (HL)
FD1A CDDAFC 00211 CALL PRHEX
FD1D 3E29 00212 LD A, ')'
FD1F CD3300 00213 CALL CRT
FD22 CDF5FC 00214 CALL PSP
FD25 C3F0FC 00215 JP CRET
00216
00217 ;-----
00218 ;UNTERPROG. KBD ABFRAGE, HL ZEIGT AUF BUFFER
FD2B 2100FC 00219 KBIN LD HL, BUFF
FD2B AF 00220 KBIN1 XOR A
FD2C CD4900 00221 CALL KBD
FD2F CD3300 00222 CALL CRT
FD32 77 00223 LD (HL), A
FD33 23 00224 INC HL
FD34 FE0B 00225 CP BS
FD36 2008 00226 JR NZ, KBIN2
FD38 2B 00227 DEC HL
FD39 3620 00228 LD (HL), ' '
FD3B 2B 00229 DEC HL
FD3C 3620 00230 LD (HL), ' '
FD3E 18EB 00231 JR KBIN1
FD40 FE0D 00232 KBIN2 CP CR
FD42 C8 00233 RET Z
FD43 18E6 00234 JR KBIN1
00235
00236 ;-----
00237 ;BEFEHLSROUTINEN
FD45 2112FC 00242 JUMP LD HL, ARG1
FD48 5E 00243 LD E, (HL)
FD49 23 00244 INC HL
FD4A 56 00245 LD D, (HL)
FD4B D5 00246 PUSH DE
FD4C C9 00247 RET
00248
00249 ;-----
00250 ;HEXDUMP VON ADR1 - ADR2
FD4D 2A12FC 00251 TABU LD HL, (ARG1)
FD50 CDF0FC 00252 CALL CRET
FD53 CDAFC 00253 TABU1 CALL PRHL
FD56 060B 00254 LD B, B
FD58 CDF5FC 00255 TABU2 CALL PSP
FD5B 7E 00256 LD A, (HL)
FD5C CDDAFC 00257 CALL PRHEX
FD5F 23 00258 INC HL
FD60 AF 00259 XOR A
FD61 CD2B00 00260 CALL KBDM
FD64 FE20 00261 CP ' '
FD66 2B14 00262 JR Z, TAWAIT
FD68 FE2E 00263 CP ' '
FD6A C8 00264 RET Z
FD6B 10EB 00265 TABU3 DJNZ TABU2
FD6D E5 00266 PUSH HL
FD6E B7 00267 OR A
FD6F ED5B14FC 00268 LD DE, (ARG2)
FD73 ED52 00269 SBC HL, DE
FD75 E1 00270 POP HL
FD76 D0 00271 RET NC
FD77 CDF0FC 00272 CALL CRET
FD7A 1BD7 00273 JR TABU1
FD7C AF 00274 TAWAIT XOR A
FD7D CD2B00 00275 CALL KBDM
FD80 FE20 00276 CP ' '
FD82 2BE7 00277 JR Z, TABU3
FD84 1BF6 00278 JR TAWAIT
00279
00280 ;-----
00281 ;AENDERT SPEICHERINHALT
FDB6 2A12FC 00282 MODIFY LD HL, (ARG1)
FDB9 CDF0FC 00283 CALL CRET
FDBC CDAFC 00284 MOD1 CALL PRHL
FDBF CDF5FC 00285 CALL PSP
FD92 7E 00286 LD A, (HL)
FD93 CDDAFC 00287 CALL PRHEX
FD96 CDF5FC 00288 CALL PSP
FD99 E5 00289 PUSH HL
FD9A CD2BFD 00290 CALL KBIN
FD9D E1 00291 POP HL
FD9E AF 00292 XOR A
FD9F 1100FC 00293 LD DE, BUFF
FDA2 1A 00294 LD A, (DE)
FDA3 FE0D 00295 CP CR
FDA5 2003 00296 JR NZ, MOD2
FDA7 23 00297 INC HL
FDAB 1BE2 00298 JR MOD1

```

Software-Liste

Colour-Genie

Wolfgang Kutter, Illerstr. 18, 8961 Wiggensbach, Tel.: 08370/1268

Bei einigen Programmen sind längere Anweisungen nötig. Die Seitenanzahl dieser Anweisungen steht dabei. Ich bitte deshalb bei derartigen Programmwünschen darum 0,15 DM pro Seite für die Kopierkosten beizulegen.

Maschinenspracheprogramme:

- 01) Colour-Monitor            Leistungsfaehiges Monitorprogramm            \*\* 10 Seiten
- 02) Colour-Compiler        Compiliert fast alle Basicanweisungen. Ca. 40-50 mal schneller wie BASIC !        \*\* 22 Seiten
- 03) Editor/Assembler & Z-Bug Super Assembler, mit Monitorprogramm (Breakpoints, Macroverarbeitung, ...)        \*\* 21 Seiten
- 04) Kopiermonitor            Kopiert problemlos auch kopiergeschützte Programme
- '  Graphik-Editor            Hilfsprogramm zum Erstellen von Graphiken im FGR-Modus.                                \*\* 13 Seiten
- vo) Deutscher Zeichensatz
- 07) Synthesizer              Sehr gutes Musikprogramm.
- 08) Orgel                     Orgel spielen auf der Tastatur
- 09) Colour-Schach            Sehr komfortables Schach-Programm
- 10) I-K-Monitor              Sehr kurzes Monitorprogramm mit einer großen Anzahl von Befehlen
- 11) Tiny-Monitor             Sehr kurzes Monitorprogramm
- 12) Design                    Zeichnet Graphiken im FGR-Modus
- 13) Tausendfuß                Sehr gutes Spiel, Viertel-Cursor
- 14) Skramble                  wie SCRAMBLE, von Algray-Software
- 15) Colour-Kong              wie DONKEY-KONG, im FGR-Modus
- 16) Meteor                    wie ASTEROIDS, im FGR-Modus
- 17) Eis                        wie PENGU
- 18) Walls                     Dreidimensionales Labvrinth
- 19) Space-Rain                Sehr kurzes, aber sehr gutes Actionspiel
- 20) Reversi                   Brettspiel, gegen den Computer
- 21) Geisterfahrer            Man muß versuchen dem Computerauto auszuweichen
- 22) Mauer                     Spiel gegen den Computer
- 23) Invasion                  wie SPACE-INVADERS
- Andromeda                  Weltraum-Actionspiel
- 25) Motten                    Actionspiel

Basicprogramme:

- 26) Super Star Trek        Als Kapitaaen der Enterprise muß man versuchen die Klingonenflotte zu vernichten
- 27) Typing Tutor            Schreibmaschinenkurs in mehreren Lektionen
- 28) Adressverwaltung        Sehr gutes Adressverwaltungsprogramm
- 29) Robot War                Man muß versuchen den Robotern zu entkommen
- 30) Softlanding             Landung eines Raumschiffes auf einem fremden Planeten
- 31) Morsen                    Morsetrainer
- 32) Cosmos 1402             Weltraum-Actionspiel
- 33) Kamel                     Dialogspiel
- 34) Island Adventure        Adventure-aehnliches Dialogspiel
- 35) Robot-Kill                Erweitertes NIM-Spiel
- 36) Schatzsuche             Adventurespiel
- 37) Missile-Command        Staedteverteidigung
- 38) Cowboy-Duell
- 39) Cristal                    Adventurespiel
- 40) King                      Königreich regieren

**SOFTWARELISTE COLOUR-GENIE**  
Klaus Schmidt, Bleßmannstr. 1b  
2850 Bremerhaven, 0471-24998

Für Fotocopien -,15DM in Marken pro Seite beilegen, wenn Seitenzahl ansetzen.  
Getauscht wird Programm gegen Programm, unbeeachtet Länge oder Wert  
Vernünftige Programme, die in meiner Liste noch fehlen, also gleich, unter Angabe des aus meiner Liste gewünschten zusenden.  
Sollte kein geeignetes Programm zum Tausch vorhanden sein, bitte Rückporto beilegen.

Maschinensprache

- 01 COLCOM Basiccompiler 40x schneller 22 Seiten
- 02 COLMON Maschinensprachenmonitor relozierbar 10 Seiten.
- 03 COLASM Assembler 32K sinnvoll 12 Seiten
- 04 TZPWRT DIN- oder ASCII-Tastatur Umschaltbar mit Shift-Controll. Unterstützt INKEY/INPUT u. Kommandomod.
- 05 COPCLO Copiert Maschinenprogramme (F400 - F7FF !)
- 06 HEKTIK läßt die Monster abstürzen und flüchtet.
- 07 PACLAB II Monster hetzen Euch durchs Labyrinth.
- 08 PUNKTE -dto- etwas anders.
- 09 BREAK Spuashähnl. Mauern durchbr. und Punkte sammeln.
- 10 INVASION ähnlich Invaders (nur dümmer).
- 11 ANDROMEDA Feinde abschießen und Punkte sammeln.
- 12 DESIGN Zeichnet Graphiken

BASIC/MASCHINE

- 13 ZBOA/D Assembler/Disassembler/Maschinenspr.mon speziell für USER-Routinen und kleine Hilfsprogramme (Assembliert nur direkt!) 5 Seiten

BASICPROGR.

- 14 Zeicheneditor -siehe Handbuch
- 15 Shaper Hilfsprogramm für den shape-Befehl.
- 16 Haushaltsfinanzen -Verbessert gegenüber der Version aus GENIE DATA 3-83
- 17 Karteikasten Vol. 1.2 - Frei definierbare Datei 2 Seiten.
- 18 COLOUR-CITY Resiert 10 Jahre sinnvoll eine Stadt!
- 19 Funktionenplotter -plottet jede Math.Funktion.(auch Druck)

Listnine >ZEICHENSATZ<

D7000	700E				
7000	210044	I	D	LD	HL,4400H
7003	3E20	>		LD	A,20H
7005	77	W		LD	(HL),A
7006	23	#		INC	HL
7007	3C	<		INC	A
7008	C20570	B	p	JF	NZ,7005H
700B	C9	I		RET	

AN/TITEL.

23.12.1983

**Alle Clubmitglieder**

Dies ist meine vorläufige, provisorische PROGRAM - LISTE !!!

NR.	NAME:	KURZBESCHREIBUNG:	DRUCKAUSGABE (J/N)
01	GAUSS/BAS	Math. Funkt. rechnen m. Unbek.	NEIN
02	FUND1/BAS	Baustatik - Prog.	JA
03	RAUMJAEG/BAS	Spiel - Prog.	NEIN
04	EXPTST/BAS	Hardware - Test f. TRS-80	NEIN
05	QUERPVB/BAS	Baustatik - Prog.	JA
06	ADRESSEN/BAS	Adressenverwaltung (DISK-Prog)	JA
07	AUFKLEBE/BAS	Adressaufkleber (Form.510)	JA
08	UMWANDLG/BAS	Umwandlung von z.B. (ae in ä)	NEIN
09	REAKTION/BAS	Reaktionsspiel	NEIN
10	WKURSBER/BAS	Wechselkursberechnung (EUROPA)	NEIN
11	DARLEHNR/BAS	Berechnung Bankdarlehn i. Raten	NEIN
12	QUERTVB/BAS	Baustatik - Prog.	JA
13	OELVERBR/BAS	Berechn. d. Oelverbr. ue. 5 Jahre	NEIN
14	SPORTAUS/BAS	Simul. Fussballergebnisse (Spiel)	NEIN
15	COMKLEBE/BAS	Interessanter Aufkleber	JA
16	OHMSCHEG/BAS	Umrechnung v. Volt,Watt,Ampere	JA
17	EFEKTIVZ/BAS	Berechnung d. Effektivzins	NEIN
18	FORMELN/BAS	Hoehere math. Formeln	JA
19	LOTTO649/BAS	Simulation 6 AUS 49 (Zahlenzieh.)	NEIN
20	LOTTO738/BAS	- / - 7 AUS 38 - / -	NEIN
21	WARENKAL/BAS	Kalkulation zwecks Verkauf	- ? -
22	TELFONA/BAS	Abrechnung v. Tel.-Gebühren	JA
23	RECHFORM/BAS	Erstellt Rechnungsformular	JA
24	RANDOMDA/BAS	Erstellt spezielle Dateien (DISK)	JA
25	KORBRIEF/BAS	Spezial - Brief - Prog.(korrektur)	JA
26	WOCHENTG/BAS	Ermittlung best. Tage	NEIN
27	HEIRATEN/BAS	Spielprogramm	JA
28	PROVISON/BAS	Provisionsberechnung	JA
29	ZINSBERE/BAS	Berechn. v. Zinsen f. Darlehn	NEIN
30	STROMREC/BAS	Zur Kontrolle d. Stromrechnung	JA
31	SYSADR/BAS	TRS-80 ROM ADRESSEN	JA
32	M/CMD	Spezial MENU-Prog m. Copy u.s.w.	NEIN
33	VARIABLE/BAS	Programmierhilfe (Variablenliste)	JA
34	ICDATEI/BAS	Menue-Prog. z. Erstellung v. IC-Dat. - ? -	
35	PFERDERE/BAS	Pferderennen m. Wettmoeglichkeit	JA
36	GEBRIEF/BAS	Geschaefts/Privat-Brief-Prog.	JA

Weitere Programme werden im naechsten Club - Info bekannt gegeben.

Weiterhin stehen noch 4 BETRIEBS - SYSTEME zur Verfuegung :

1. TRS -DOS (OLDIE/SYST.)
2. NEW -DOS
3. G -DOS
4. MULTIDOS mit Superbasic

Zu den Betriebssystemen 1 - 3 sind Dokumentationen vorhanden, genau wie zum SUPERUTILITY PLUS, welches auch zur Verfuegung steht.

Gesucht werden von mir, sofern irgendwo vorhanden :

Unterlagen in Deutsch zu MULTIDOS

- 1 -

zu ACCEL3

- / -

zu SUPERUTILITY PLUS.

Fuer Hinweise zur Erlangung der von mir gesuchten Unterlagen bin ich sehr dankbar.

  
H. Thoennissen

# FLOHMARKT

18

==> Suche Monitor für Colour-Genie. Angebote bitte an folgende Adresse:

Wolfgang Kutter, Illerstr. 18  
8961 Wiggensbach  
Tel. : 08370/1268

==> Verkaufe 20 neue Datenkassetten; Stück 2,--DM. Zur Bestellung bitte Geld gleich mitschicken.

Peter Spieß, Postfach 28, 8859 Rennertshofen 1

==> Ein Mitglied sucht eine preisgünstige Bezugsquelle für neue 80 Spur DD DS Laufwerke. Wer da etwas an der Hand hat, oder jemanden kennt, meldet sich bitte bei der Betreuungsadresse.

```

      1      999      888      4
     11     9  9  9     8  8  8     4
    1 1     9  9  9     8  8  8     4  4
     1     9999     888     44444
     1     9  9  9     8  8  8     4
    1111   999     888     4
  
```

	JANUAR					FEBRUAR					MÄRZ				
M	2	9	16	23	30	6	13	20	27	5	12	19	26		
D	3	10	17	24	31	7	14	21	28	6	13	20	27		
M	4	11	18	25	1	8	15	22	29	7	14	21	28		
D	5	12	19	26	2	9	16	23	1	8	15	22	29		
F	6	13	20	27	3	10	17	24	2	9	16	23	30		
F	7	14	21	28	4	11	18	25	3	10	17	24	31		
S	1	8	15	22	29	5	12	19	26	4	11	18	25		
S															
	APRIL					MAI					JUNI				
M	2	9	16	23	30	7	14	21	28	4	11	18	25		
D	3	10	17	24	31	1	8	15	22	29	5	12	19	26	
M	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27		
D	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28		
F	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29		
F	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30		
S	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24		
S															
	JULI					AUGUST					SEPTEMBER				
M	2	9	16	23	30	6	13	20	27	3	10	17	24		
D	3	10	17	24	31	7	14	21	28	4	11	18	25		
M	4	11	18	25	1	8	15	22	29	5	12	19	26		
D	5	12	19	26	2	9	16	23	30	6	13	20	27		
F	6	13	20	27	3	10	17	24	31	7	14	21	28		
F	7	14	21	28	4	11	18	25	1	8	15	22	29		
S	1	8	15	22	29	5	12	19	26	2	9	16	23	30	
S															
	OKTOBER					NOVEMBER					DEZEMBER				
M	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	31	
D	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25		
M	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26		
D	4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27		
F	5	12	19	26	2	9	16	23	30	7	14	21	28		
F	6	13	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22	29		
S	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	30		
S															