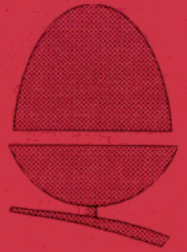


# Egebladet

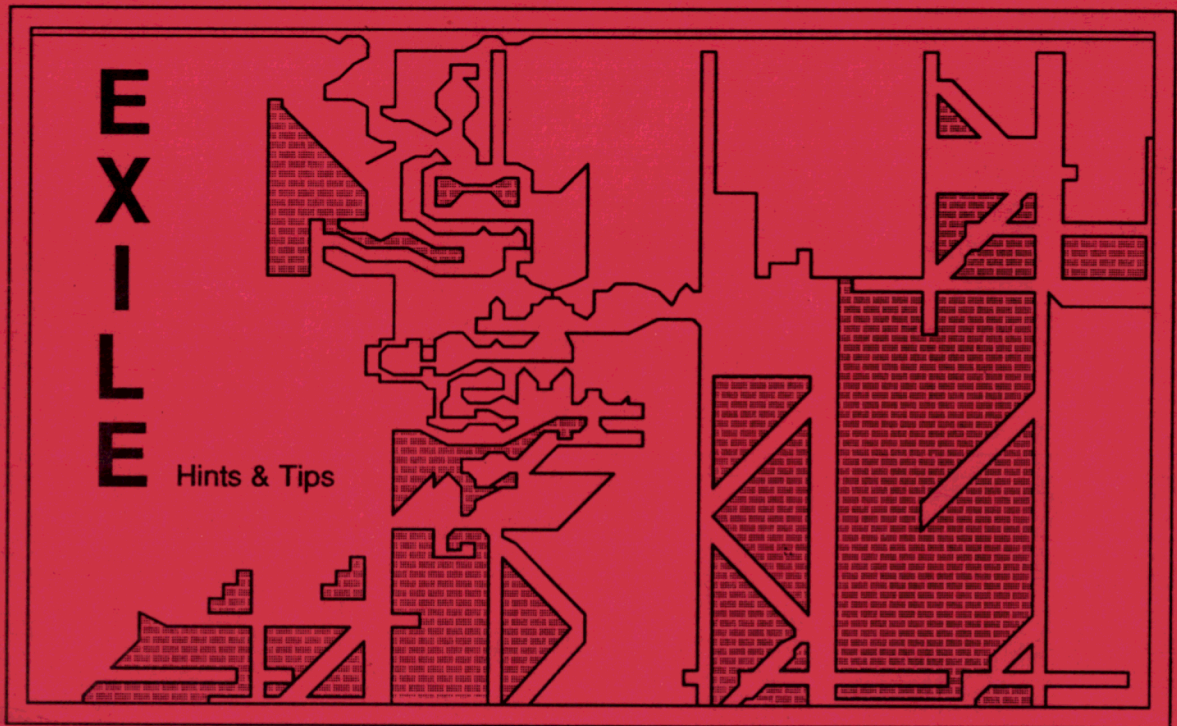


Dansk blad for BBC/Acorn computere

Nr.9

SEPTEMBER/OKTOBER

1989



+ *Formandens rapport fra AU-show*

# Indhold

## Artikler

<b>Reader Survey</b> .....	3
Resultater og gulerodspræmie.	
<b>Anmeldelse af Arc-Term</b> .....	14
Terminal-program til Archie.	
<b>Show Time</b> .....	21
Fra AU Show 89 i London.	
<b>Reception</b> .....	25
... hos den danske Acorn-agent	
<b>Anmeldelser</b> .....	27
Pro-Artisan og Orion under lup.	

## Faste emner

<b>Redaktionelt</b> .....	3
<b>Læserbreve</b> .....	16
<b>Annoncer m.m</b> .....	26
<b>Adventuresiden</b> .....	29

## Listninger

<b>Applikation til Risc OS</b> .....	7
Illustration af multitasking.	
<b>Roll over MODE 7</b> .....	9
Lysavis i teletext-modus.	

## Forskelligt

<b>Tegneserie</b> .....	28
Kurt Latt bidrager med en comic.	

# Egebladet

Egebladet nr.9 September/Oktober 1989

"Egebladet" udgives af foreningen "QUERCUS"

Redaktørene	(ARC):	K. Latt
	(ARC):	J. H. Ovesen
	(BBC):	T. Olsson
Grafisk tilrettelægning:		K. Latt
I redaktionen iøvrigt:		M. J. Søndergaard
		B. M. Andersen
Forside:		Kim Igel

"Egebladet" udkommer såvidt muligt hver anden måned.  
Redaktionen sluttet den **5. Oktober 1989**  
Deadline for næste nummer **1. November 1989**

Henvendelser vedrørende klubben :  
"QUERCUS" v/ M.J.Søndergaard  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J  
Tlf. 97 10 21 95

Henvendelser, indlæg og øvrige ting omkring "Egebladet" :  
"Egebladet" v/ K.Latt  
Nørregade 68 B II th.  
5000 Odense C  
Tlf. 65 91 13 86

# Quercus

Formand: Olav M. Christiansen  
Sundevej 30, Hvalpsund  
9640 Farsø  
Tlf. 98 63 81 50

Næstformand: Thomas Christiansen  
Svanevej 22  
3250 Smidstrup pr. Gilleleje  
Tlf. 42 11 83 46

Kasserer: Martin J. Søndergaard  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J  
Tlf. 97 10 21 95

Quercus BBS: Tlf. 42 11 83 46 (Mellem 22<sup>00</sup>-08<sup>00</sup>)  
SysOp: Næstformanden

Indbetalinger til klubben/henvendelser angående medlemskab:

Giro: 4 36 71 54  
QUERCUS  
Dansk Acorn og BBC brugergruppe  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J  
Tlf. 97 10 21 95

# Redaktionelt

I forbindelse med udgivelsen/færdiggørelsen af denne udgave af **Egebladet**, har vi bemærket, at folk stadig ikke gider bidrage med artikler og programmer, nyheder, hints og lignende.

Flere har bemærket i Survey, at vi bør have et mere alsidigt stof i bladet. Dette kan KUN lade sig gøre såfremt mange forskellig skribenter bidrager med DERES foretrukne emne.

Redaktionen hverken kan eller vil påtage sig at anmelde eksempelvis brugerprogrammer til BBC'en, når det forholder sig sådan, at vi ikke har, og ikke længere interesserer os for BBC eller Master. Som det er nu, er vi 5 Archimedes-ejere, NUL BBC-ejere og een Master-ejer der gider skrive noget til bladet (!).

Da bladet udskrives på en Archimedes med Acorn DTP, ser vi helst at artiklerne ankommer til os i dette format. Har man en BBC og kender man en Archimedes-ejer, kunne følgende arbejdsgang foreslåes:

- a) Man laver teksten på f.eks. View og spooler den som en Ascii-fil.
- b) Dernæst kontakter man sin Archimedes-ven.
- c) Man aftaler at overføre teksten til ADFS-format (Master?) eller til Archimedes v.h.a. et serielt kabel.
- d) Dernæst aftales nærmere med een af redaktørerne om udlån af klubbens Acorn DTP.
- e) Nu overføres filen til DTP. Nærmerer oplysninger fra een af redaktørerne.
- f) Kender man IKKE en Archimedes-ejer, KAN vi overtale til at overføre den til DTP'en, men KUN hvis det er en Ascii-fil!

Da vi egentlig er holdt op med at tro på, at vi modtager stof fra Jer, og da vi alle er travlt optaget med studie og arbejde, skal vi lettes så meget som muligt, for at ville

fortsætte arbejdet med bladet. Det kræver altså en indsats fra DIN side, for at vi (og dermed bladet?) skal fortsætte.

Med "sur" hilsen  
Redaktørerne  
(Klatt og JHO)

P.S. Med hensyn til bortkomsten af DisArming og C-kursus, skyldes det force majeure: Deadline ikke overholdt eller ikke plads i bladet!

# Reader-Survey

Så kommer vi til det du har ventet på: Er det dig der har vundet "guleroden"?

Svaret er: NEJ.

Men det har... (surprise, surprise)

## Quercus

c/o Kim Latt

Nørregade 68, B, 2. sal th.

5000 Odense C

Det havde du aldrig gættet, hvar'?

Nå, okay da .... her kommer den rigtige vinder (Du kan vel ta' en spøg?):

Henrik Hansen (6536)

Græsted Vænge 52

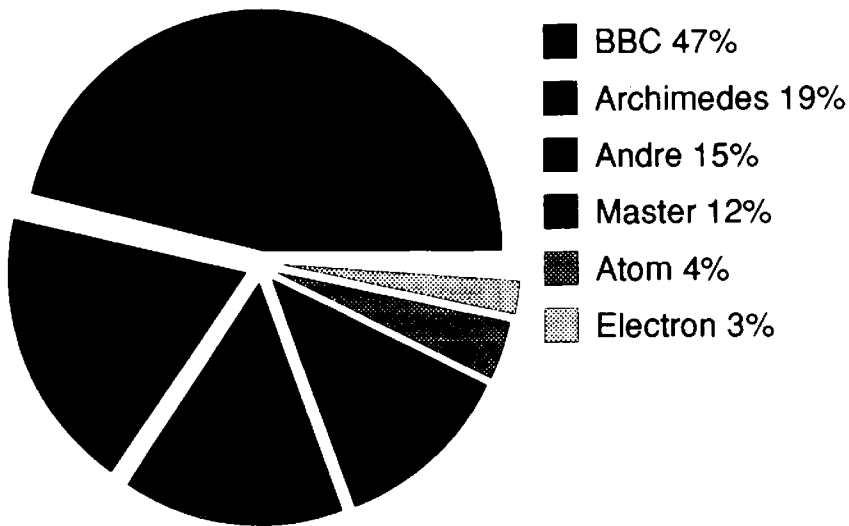
3230 Græsted

Tillykke med plowmanden, Henrik. Du skulle have modtaget den med dette blad, ellers ring sporenstrengs til formanden!

Vi har modtaget ca. 40 surveys-svar. Det må siges at være flot, men det har måske noget med guleroden at gøre. Nå, man skal jo tænke positivt om folk, så vi tror naturligvis, at du har gjort det ud fra et ædelt motiv! (du betaler da penge for dette blad, for at blive fornærmet på skrift, ikk'?)

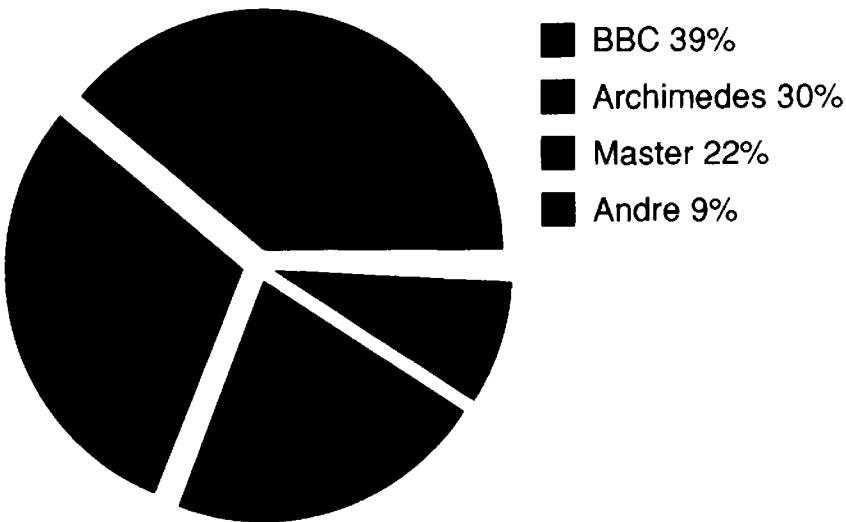
Vi har valgt at udtrykke de forskellige svar ved hjælp af Pie-charts. (Lagkagediagrammer, hvis du vil have det på råt dansk). Her kommer de så, tilknyttet nogle kommentarer hen af vejen.....

## Procentvis fordeling af maskintype i klubben



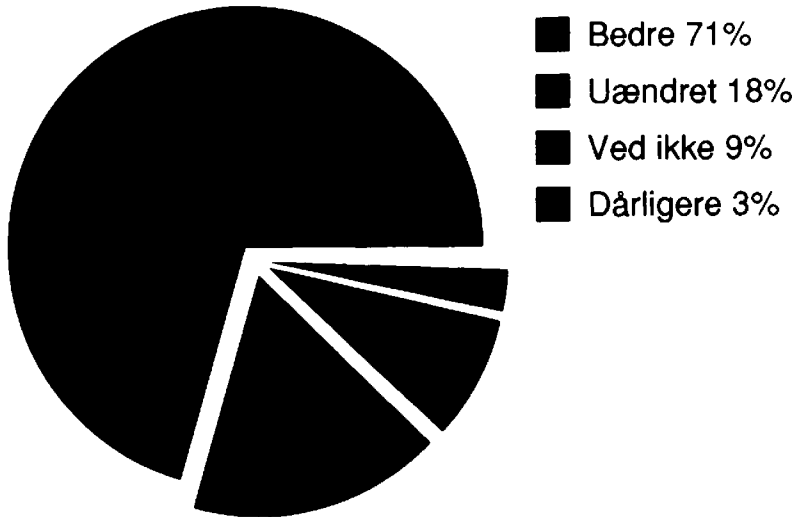
Det ses heraf, af BBC'en ikke overraskende er den største repræsentant af maskine blandt klubbens medlemmer. Bemærk, at den næste i rækken er Archimedes...skal det tolkes som en maskine i stærk fremgang? Eller som største interesse i bladet ved indsendelse af Survey-svar? Du har sikkert din egen personlige mening om den sag!

## Den mest brugte maskintype i klubben



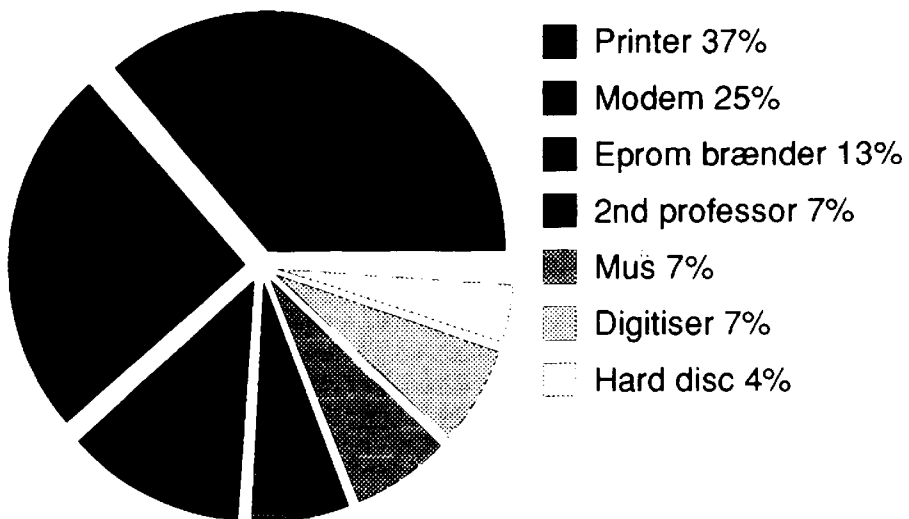
Det lader til, sammenlignet med det første chart, at der er en del BBC'er der bare står og samler støv....

## Synes-om statistik



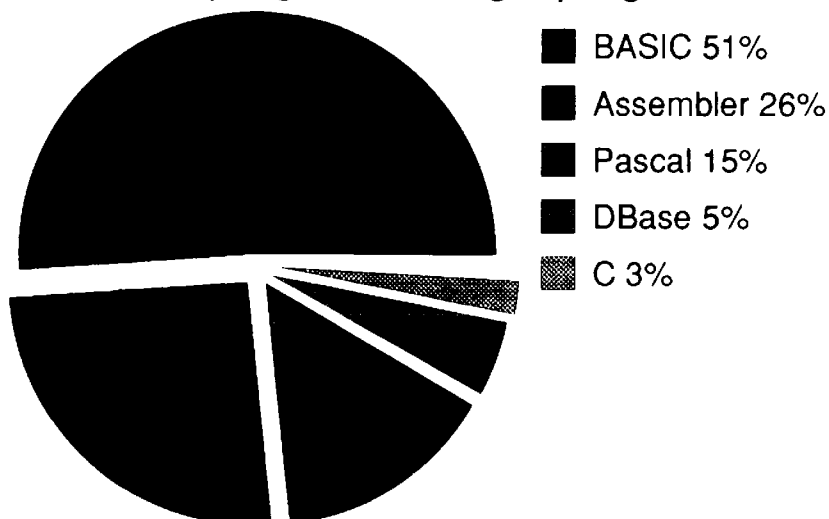
Det lader til, at vi havde held med den foregående udgave af bladet...en del kommenterede dog stavfejl etc. DET synes vi ikke er så vigtig endda, men vi skal da nok prøve at gøre det bedre denne gang. Alle mente at selve layout'et af bladet var blevet væsentlig bedre. Det må nok skyldes DTP'en og vores (!) indsats. Indholdet havde en del en negativ kritik af, men det har vi jo brygget på...

## Det mest populære ekstra-udstyr



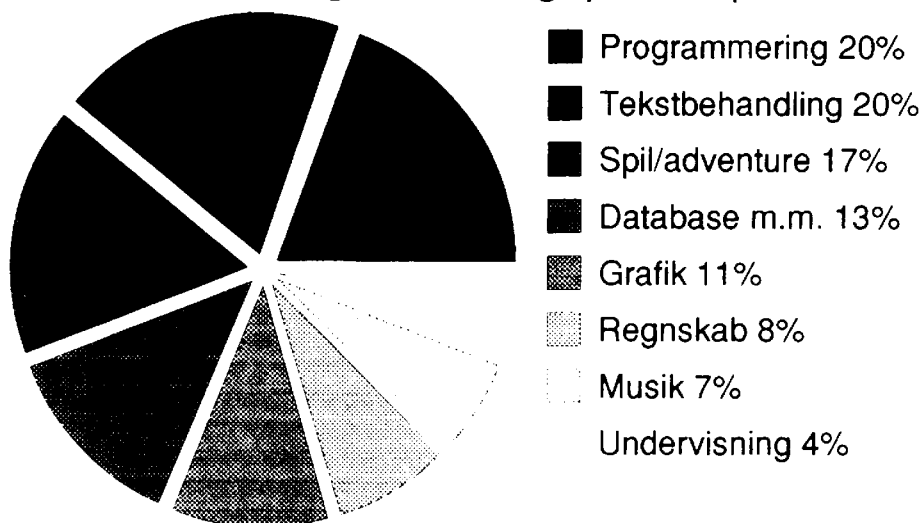
Ikke overraskende finder de fleste en printer uundværlig. Et modem er åbenbart også et must for de fleste. Eprombrænder? Det må være BBC- og Master-ejerne med deres ROM-boards. Overraskende mange har 2nd-processorer...det er åbenbart ikke alle der vil finde sig BBC'ens og Masterens lille hukommelse/hastighed længere.

## Fortrukne programmeringssprog



Det hyppigst brugte programmeringssprog er tydeligvis den let tilgængelige BBC Basic. Det er måske lidt atypisk at så mange brugere tyer til maskinkode, men det har måske noget at gøre med BBC Basic's indbyggede assembler (endnu et plus til BBC Basic). Versionen af Pascal på BBC'en er ikke god, og C-implementationerne er nok også lidt grinagtige sammenlignet med PC- eller Archimedes-versioner. Måske derfor den lille udbredelse.

## Sammensætning af tid brugt på computeren



Tja øhh.....jo, det er vist et udtryk for folks forskellighed, men det er da positivt (set fra redaktionens synspunkt), at så mange beskæftiger sig med programmering. Og tekstbehandling er en computer jo suveræn til.

# !ArmBe

## Jens Ovesen skriver en applikation til ArmBe...

Efter modtagelsen af mit **RISC OS** irriterede det mig en del at man ikke umiddelbart, ved hjælp af **WIMP**'en, kunne editere et **BASIC**-program ved f.eks. at drage programmet til **BASIC**-editoren. Iøvrigt var modulet næsten aldrig present. Det irriterede mig også. Omsider har jeg fået taget mig sammen til at lave applikationen, der er nødvendig for at have denne feature. Programmet følger her som en listning. Man kan trykke på iconen eller drage et basicprogram til iconen. I første tilfælde åbnes **ArmBe** uden program, i det andet loades **BASIC**-programmet også. Hvis en applikation drages til iconen, loades applikationens **!RunImage**. Programmet kan iøvrigt downloades fra **BBS**' og forefindes også på klubdisketten.

```
10 REM >:App2.$!ArmBE.!RunImage
20 REM >ArmBE runimage
30 REM (C) JHO June 1989
40
50 DIM Block% 150,Sprites% 1500,Menu% 10
0,Code% 256
60 $Block%="TASK"
70 SYS "Wimp_Initialise",200,!Block%,"ArmBE"
TO ,ourtask
80 ON ERROR PROCerror:QUIT
90 PROCassem
100 !Sprites%=2000:Sprites%!4=0
110 Sprites%!8=16:Sprites%!12=16
120 SYS "OS_SpriteOp",&10A,Sprites%,"<ArmBE
$Dir>.!Sprites"
130 !Block%=-2:Block%!20=&3102
140 Block%!4=0:Block%!12=68
150 Block%!8=0:Block%!16=68
160 DIM isp 10:$isp="!ArmBE"
170 Block%!24=isp:Block%!28=Sprites%:Block%!
32=LEN$isp+1
180 SYS "Wimp_CreateIcon",,Block% TO ib
190 quit=FALSE
200 ON ERROR PROCerror
210 REPEAT
220 SYS "Wimp_Poll",1,Block% TO R%
```

```
230 CASE R% OF
240 WHEN 6:PROCbuttons(Block%)
250 WHEN 9:PROCmenuselect(Block%)
260 WHEN 17,18:PROCreceive(Block%)
270 ENDCASE
280 UNTIL quit
290 SYS "Wimp_CloseDown"
300 END
310
320 DEF PROCreceive(b)
330 CASE b!16 OF
340 WHEN 0:quit=TRUE
350 WHEN 3:PROCdataload(b)
360 WHEN &400C2:IF FNdup(b+28) AND b!4<
>ourtask THEN quit=TRUE
370 ENDCASE
380 ENDPROC
390
400 DEF PROCerror
410 SYS "Wimp_DragBox",,-1
420 !Block%=ERR
430 IF ERR>1 THEN
440 $(Block%+4)=REPORT$+" (Internal error
code "+STR$ERL+)" +CHR$0
450 ELSE
460 $(Block%+4)=REPORT$+CHR$0
470 ENDIF
480 SYS "Wimp_ReportError",Block%.1,"ArmBE"
490 ENDPROC
500
510 DEF PROCmenu(b)
520 CASE b!12 OF
530 WHEN -2:PROCdrawmenu(1,"ArmBE.Quit")
540 SYS "Wimp_CreateMenu",,Menu%+4,!b-
64,136
550 ENDCASE
560 ENDPROC
570
580 DEF PROCdrawmenu(handle,menu$)
590 !Menu%=handle:Menu%?16=7
600 Menu%?17=2:Menu%?18=7:Menu%?19=0
610 Menu%!20=140:Menu%!24=40
620 Menu%!28=0:ptr=Menu%+32
630 $(Menu%+4)=LEFT$(menu$,INSTR(menu$,
")-1)
640 menu$=menu$+"."
650 WHILE menu$<>"
660 menu$=MID$(menu$,INSTR(menu$,")+1)
670 IF menu$<>" THEN
680 !ptr=0:ptr!4=-1
690 ptr!8=&7000021
700 $(ptr+12)=LEFT$(menu$,INSTR(menu$,
")-1)
710 ptr+=24
720 ENDIF
730 ENDWHILE
740 ptr!-24=ptr!-24 OR &80
750 ENDPROC
760
770 DEF PROCmenuselect(b)
780 IF !Menu%=1 AND !b=0 THEN quit=TRUE
```

```

790 ENDPROC
800
810 DEF PROCdataload(b)
820 LOCAL A%,obj%,path$
830 IF b!12=0 THEN
840 path$=FNgetname(b+44)
850 SYS "OS_File",5,path$ TO obj%..A%
860 IF obj%=0 THEN ERROR 2."File not found"
870 IF USR typ%=&FFD THEN
880 IF LEFT$(FNleaf(path$),1)<>"!" THEN
ERROR 1,"Not application"
890 path$+="!RunImage"
900 SYS "OS_File",5,path$ TO obj%
910 IF obj%=0 THEN ERROR 1,"!RunImage not found"
920 ENDIF
930 PROCFkeys
940 SYS "OS_Byte",138,0,129
950 OSCLI"WimpTask Basic -load "+path$
960 ENDIF
970 ENDP
980
990 DEF PROCbuttons(b)
1000 IF b!8 AND 2 THEN
1010 PROCmenu(b)
1020 ELSE
1030 IF b!12=-2 THEN
1040 PROCFkeys
1050 SYS"OS_Byte",138,0,129
1060 *WimpTask basic
1070 ENDIF
1080 ENDIF
1090 ENDP
1100
1110 DEF FNgetname(A%):CALL RetStr%:=$A%
1120
1130 DEF FNdup(A%)
1140 CALL RetStr%
1150 =($A%="ArmBe")
1160
1170 DEF PROCassem
1180 LOCAL const%.cons1%.endstr%
1190 FOR I%=0 TO 2 STEP 2
1200 P%=Code%
1210 [OPT I%
1220 .ty%
1230 LDR R0,[R0]
1240 .typ%
1250 LDR R1,const%:AND R2,R0,R1:CMP R2,R1
1260 LDREQ R1,cons1% :ANDEQ R2,R0,R1
1270 MOVEQ R0,R2,LSR#8
1280 MVNNE R0,#0
1290 MOV PC,R14
1300 .RetStr%
1310 LDRB R2,[R0]:MOVS R2,R2:BEQ endstr%
1320 ADD R0,R0,#1
1330 B RetStr%
1340 .endstr% MOV R2,#13:STRB R2,[R0]
1350 MOV PC,R14

```

```

1360 .const% EQU &FFF00000
1370 .cons1% EQU &000FFF00
1380 ]:NEXT
1390 ENDP
1400
1410 DEF FNleaf(f$)
1420 WHILE INSTR(f$,"."):f$=MID$(f$,INSTR(f$,".")+1):ENDWHILE
1430 =f$
1440
1450 DEF PROCFkeys
1460 *key 1 EDIT|M
1490 ENDP

```

```

RMEnsure ARMBasicEditor 1.00 load <Obey$Dir>.ArmBe
wimpslot -min 16K -max 16K
set ArmBE$Dir <Obey$Dir>
run <ArmBE$Dir>.!RunImage

```

Denne fil gemmes i **!ArmBe** under navnet **!Run**. Herefter tages følgende tekstfil ind og gemmes under navnet **!Help** i **!ArmBe**:

*Drag BASIC-file to icon or Drag application to icon (!RunImage edited) or Click select on icon to make new BASIC-file  
Click menu to show menu (finish)*

*Written by Jens Henrik Ovesen, September 1989*

Herefter laves en icon af størrelse width 17 og height 34 i mode 12, som for eksempel den viste. Spriten skal hedde **!ArmBe** og skal gemmes i **!ArmBe** under navnet **!Sprites**. Til sidst flyttes basic-editor modulet over i **!ArmBe** under navnet **!ArmBe**. **!ArmBe** kan "ArmBe". **!ArmBe** kan nu klikkes som en hver anden applikation og vil installere sig på icon-baren. Læg mærke til brugen af **!Help**. God fornøjelse. (løvrigt er programmet nemt at lave om til at køre **twin**. Lav twin om til et modul og brug **\*wimptask twin path\$**  
Denne applikation ligger vistnok også på **BBS'et!**)



# Roll MODE 7

## Thomas Olsson skriver en lysavis ...

Har du, som jeg, siddet med en MODE 7 skærm med en masse tekst på, der dels er i forskellige farver, dels blinker eller andet godt, og alligevel haft en tekst, der skulle gøre sig betydeligt mere bemærket end alle de andre? I så fald har du brug for denne rutine. Eller har du, som jeg, haft din maskine opstillet på en udstilling eller lignende, og har du ikke tiltrukket nok opmærksomhed? I så fald har du bl.a. brug for denne rutine. Eller har du beskæftiget dig med BASIC, og vil du egentlig gerne have lidt mere styr på maskinkode? I så fald kan du lære af denne rutine. Uanset om du har brug for denne rutine eller ej, bør du læse teksten; Det KUNNE jo være, at der stod noget nyt og spændende.

Målsætningen før produktionen af dette program, var i al sin enkelthed følgende: Lav et program, der kan rulle en vilkårlig tekst over en MODE 7 skærm hvor tegnene er blevet 64 gange forstørret. Teksten skal rulle fra højre mod venstre ligesom en almindelig lysavis, så er den også nemmest at læse. Desuden skal det gå i et rimeligt tempo uden flimrer eller andet pjat.

Nej, fuldstændigt rigtigt, det går ikke i BASIC. Godt nok er BBC BASIC hurtig, men ikke SÅ hurtig. (Og jeg vil ikke høre nogen skryden fra folk med ARMkræfter.) Næh, her må grovere midler til. MASKINKODE!!! Det ord kan få kolde gys til at løbe ned af ryggen på selv den mest garvede BASIC-bruger. Og I skulle bare vide, hvor godt vi har det. Der er indbygget en dejlig assembler i BASIC, hvor man faktisk kan få de kaotiske MC-programmer til at stå rimeligt pænt. Intet er så ordentligt at der

ikke kan rodes i det, men i denne måned har jeg faktisk bestæbt mig på at lave et nydeligt program. Det tager cirka 3 gange så lang tid, men i den gode sags interesse, er jeg altid parat til at yde den slags ofre. Men til sagen. Programmet er her, og jeg vil nu beskrive BASIC delen, linie for linie.

10 Den burde sige sig selv.

20 Her slår vi cursoren fra.

30 Her gøres plads til maskinkoden, samt en blok til osword-kald 10.

40 Her afsætter vi rigeligt plads, så teksten kan være i ca. 26 min., og derefter til tegn-definitionerne.

50 Her rettes definitions-adressen til, så den går op i 8 og desuden ikke kommer under den tildelte adresse. Grunden til dette, er at den i maskinkoden skal kunne deles med 8 og derefter ganges med 8, uden at den ændrer værdi af den grund.

60 Her sættes linien, hvor den store tekst skal køre under.

70 Og her udregnes så, hvor det er i skærm-memory'en.

80 Her sættes en konstant, så vi ikke behøver at huske, hvor OSword er.

90 Ditto med OSbyte.

100 Denne tid er vigtig for at undgå flimrer. 14 passer på min Master, men afhænger af yline, og af maskintypen, så den må der eksperimenteres lidt med. Den skal cirka ligge mellem 5 og 15.

110 Vi kan jo ikke have teksten liggende i DATA-sætninger, da det er alt for besværligt (og dermed tidskrævende) at finde frem, så derfor lægger vi teksten i en køre fra text, og afslutter med CHR\$13. Her sættes altså start-adressen.

120 Læs første streng.

130 Indled løkke.

140 Læg den læste streng på adressen, og opdater adressen. Bemærk, at \$ automatisk lægger en CHR\$13 efter strengen.

150 læs næste streng.

160 Og gentag dette indtil strengen er 'End'. Hvorefter det kun er efter den sidste

streng, at der ligger en CHR\$13, de andre har vi overskrevet.

170 Forbered OSword kald. (Sæt X til LSB (Least Significant Byte (Mindst betydende byte, herefter kaldet LSB)) af adressen på parameterblokken)

180 Ditto med Y, bare MSB.

190 OSword-nummeret skal i A, 10 betyder 'læs tegn-definition'.

200 Indled en løkke, hvor vi læser alle de tegn, vi vil kunne skrive.

210 Læg ASCII-koden i første byte af parameter-blokken.

220 Kald OSword, hvorved definitionen bliver lagt i de sidste 8 bytes af parameterblokken.

230 Kopier de første 4 bytes over i vores egen tegn-memory.

240 Og også de sidste 4 bytes.

250 Fortsæt med allesammen.

260 Assembler maskinkodeprogrammet.

270 Det skulle jo se pænt ud, så vi slår grafikken til på alle de 8 linier, hvor vi skriver de store bogstaver, så de hænger sammen.

280 Det gør vi så her.

290 Og vi skal have samtlige linier med.

300 Kald så maskinkodeprogrammet, der kører indtil vi trykker på Escape eller Break.

310 Komplet unødvendigt, da programmet er stoppet inden vi når hertil, men det ser pænere ud, og det skal man skam ikke kimse af.

320 Her sætter vi rutinen, der skal assemblere assembleren.

330 Findes ikke. Og heller ikke

340.

350 Vi definerer et sted, der hele tiden skal indeholde hvor vi er på skærmen. Bemærk her, at stedets navn 'pointer' ikke indeholder stedets værdi, men derimod adressen på stedet. (Her &70)

360 Dette sted indeholder, hvor vi er i teksten mens vi udskriver den.

370 Her holder vi rede på, hvor vi er i tegnet, som textpointer peger på. Denne byte er organiseret på den måde, at der

altid kun er 1 bit sat i den, og det er den, der bestemmer hvilken bit vi kigger på i det aktuelle tegn.

380 Her skal stå hvilken linie i tegnet, vi er igang med.

390 I modsætning til textpointer, der opdateres ustandseligt, står der her i runpoint, hvor vi er kommet til i teksten, så vi ved, hvad textpointer skal sættes tilbage til, hver gang vi har skrevet en skærm fuld.

400 Ligeså har vi runmask, der viser ovenstående for bitmask.

410 Dette sted bruges under udregning af, hvor i memoryen vi har lagt definitionerne for det aktuelle tegn.

420 Og så kan vi ellers godt gå igang med at assemblere.

430 Herfra skal koden ligge.

440 Og ind i assembleren.

Herefter følger maskinkoden, der er rigt kommenteret, og derfor skulle kunne følges. Jeg ved ikke hvor mange, der har prøvet at udtrykke et programs virkemåde i danske ord, men jeg kan gøre læsere, der ikke har, opmærksomme på, at der er to måder plus en mellemvej. 1. At lave masser af små, korte sætninger. 2. At lave een lang sætning. Mellemvejen er naturligvis at lave et passende antal sætninger, hver af passende længde. Og så er der selvfølgelig fordele og ulemper ved alle 3 måder. Den første er nem at følge med i, men man skal næsten være computer for at forstå den. Den anden er umulig at følge med i, men hvis man læser den tilstrækkelig mange gange, er der en mulighed for, at man forstår i hvert tilfælde dele af den. Den bløde mellemvej, som jeg har tænkt mig på god dansk vis at følge her, håber jeg er klar nok til at maskinkode-uerfarne læsere kan følge med.

Programmet tegner en hel skærm, for derefter at opdatere positionen i det aktuelle tegn, eventuelt også opdatere positionen i teksten, vente et passende tidsrum, forvisse sig om, at der ikke er trykket på escape, og derpå køre hele

lækken igen. Skærmen laves ved at læse tegn-definitionen i den dertil indrettede memory, og herefter tage een lodret linie af gangen, indtil man har lavet 39 lodrette linier. Tegn-definitionen læses, ved at lægge tegnets nummer (ASCII-koden minus 32) til adressen på definitionerne delt med 8, og derefter gange resultatet med 8. Det er lidt omvendt tankegang, men det er nu engang den hurtigste måde at gøre det på. De lodrette linier af tegnene laves ved at sætte en blok, og derefter lægge 40 til adressen. Når man er færdig med en linie trækkes 319 fra adressen, hvorved man er parat til den blok, der ligger umiddelbart til højre for den man startede med før. Ventetiden frembringes ved at tælle med X og Y til et tal, der afhænger af waittime, nærmere bestemt waittime\*256.

Hav dette i baghovedet, når du læser kommentarene til MC-programmet, og du vil kunne følge virkemåden. Måske vil du ligefrem få lyst til at forbedre det. Lad mig tilsidst komme med nogle ideer til dette. Hvad med at implementere kontrol-koder, der kan styre farver? Der kan checkes for dem lige efter linie 530, og man kan så lægge passende koder ind på de 8 linier, der indeholder 'hvid grafik', som blev sat der i linie 270-290. Eller for dem der måtte ønske at skifte tegnsæt midt i det hele, kunne man bare ændre 480 og 500 til at tage adressen fra en variabel, så der kan vælges mellem forskellige tegndefinitionstabeller. Også dette kunne laves med ovennævnte kontrol-koder. For de mere ambitiøse kan nævnes, at der helt klart mangler nogle lydeffekter, der selvfølgelig også skal kunne styres fra teksten. Eller hvad med at hardware-scrolle sig frem til at teksten flytter sig op og ned? Der er jo masser af muligheder, men et sted må jeg jo stoppe, så jeg har bare tilbage at sige: God fornøjelse.

P.S. Skulle der være læsere, der i øjeblikket er ved at lære sig maskinkode, og skulle der være en ting i dette program, der

af den ene eller den anden grund volder problemer med forståelsen, stiller jeg mig gerne til rådighed for spørgsmål eller kommentarer. Bare kontakt mig pr. brev, telefon eller E-mail.

---

```

10 MODE 7
20 VDU 23,1,0;0;0;0;
30 DIM mcstart &200, oswblock 9
40 DIM text 2000, chars 800
50 chars=(chars DIV 8)*8+8
60 yline=7
70 screenstart=&7C00+yline*40
80 osword=&FFF1
90 osbyte=&FFF4
100 waittime=14
110 adr=text
120 READs$
130 REPEAT
140 $adr=s$:adr=adr+LENS$
150 READs$
160 UNTILs$="End"
170 X%=oswblock MOD 256
180 Y%=oswblock DIV 256
190 A%=10
200 FOR I%=32 TO 127
210 ?oswblock=I%
220 CALL osword
230 chars!((I%-32)*8)=oswblock!1
240 chars!((I%-32)*8+4)=oswblock!5
250 NEXT
260 PROCassembler
270 FOR I%=yline TO yline+7
280 PRINTTAB(0,I%)CHR$151;
290 NEXT
300 CALLmcstart
310 END
320 DEFPROCassembler
350 pointer=&70
360 textpointer=&72
370 bitmask=&74
380 line=&75
390 runpoint=&76
400 runmask=&78
410 charadr=&7A
420 FOR pass=0 TO 2 STEP 2
430 P%=mcstart
440 [OPTpass
450 .entry
460 JSR initvars
Initialiser variablerne
470 .readchar
480 LDA #(chars/8) MOD 256
charadr = LSB af tegnlistens

```

```

490 STA charadr           \ adresse delt med 8
500 LDA #(chars/8) DIV 256 \ charadr+1 = MSB af samme
510 STA charadr+1
520 LDY #0: LDA (textpointer),Y \ Accu = det aktuelle tegn
530 CMP #13: BEQ entry     \ Er det CR (= 'End'), begynd da forfra
540 SEC: SBC#32           \ Træk 32 fra
550 CLC                   \ Slet eventuel mente
560 ADC charadr: STA charadr \ Læg resultatet til LSB af charadr
570 LDA charadr+1: ADC #0  \ Læg eventuel mente til MSB af samme
580 STA charadr+1         \ Og gem den
590 ASL charadr: ROL charadr+1 \ Gang det hele med 2
600 ASL charadr: ROL charadr+1 \ Og igen. (altså nu ialt 4)
610 ASL charadr: ROL charadr+1 \ Igen. (nu er den ganget med 8)
620 .loop
630 LDA #0: STA line     \ Første linie
640 .loop2
650 LDY line              \ Put linienr. ind i Y
660 LDA (charadr),Y      \ Tag så den aktuelle linie i definitionen
670 AND bitmask          \ og mask den bit vi skal bruge ud.
680 BEQ black            \ Er den 0?
690 LDA #127             \ Nej, Accu = Hvid blok
700 JMP setblock         \ Gå ned og sæt blokken
710 .black
720 LDA #32              \ Den er 0, Accu = Sort blok
730 .setblock            \ Så kan blokken sættes på skærmen
740 LDY #0: STA (pointer),Y \ på den dertil udregnede adresse.
750 CLC                   \ Slet mente
760 LDA pointer:ADC #40  \ Læg 40 til skærmadressen
770 STA pointer          \
780 LDA pointer+1:ADC #0 \ Husk eventuel mente.
790 STA pointer+1       \
800 INC line             \ Næste linie
810 LDA line             \ Men var vi iøvrigt færdige,
820 CMP #8              \ og er vi kommet til linie 8?
830 BNE loop2           \ Nej, tilbage igen.
840 SEC                 \ Ja, forbered til subtraktion.
850 LDA pointer:SBC #&3F \ Træk 319 fra skærmadressen
860 STA pointer          \ dvs. 8 linier på nær den
870 LDA pointer+1:SBC #&1 \ sidste tegn.
880 STA pointer+1       \
890 CMP #(screenstart+40) DIV 256 \ Er vi færdige med skærmen?
900 BNE nextline        \ Hvis nej, spring over næste check
910 LDA pointer         \ Kig også på LSB...
920 CMP #(screenstart+40) MOD 256 \ Er vi også færdige her?
930 BEQ nextstep       \ Hvis ja, hop ned til venterutine
940 .nextline
950 LSR bitmask         \ Skift bittet, vi bruger, til højre
960 BCC loop            \ Røg den ud? Hvis ikke, gå tilbage.
970 ROR bitmask         \ Den røg ud; prop den ind igen.
980 INC textpointer:BNE back \ Og kig på det næste tegn
990 INC textpointer+1   \
1000 .back
1010 JMP readchar       \ Hop så tilbage
1020 .nextstep         \ Vi er færdige med skærmen, og skal
1030 LDA #(screenstart+1) MOD 256 \ derfor tilbage stille pointeren

```

```

1040 STA pointer \
1050 LDA #(screenstart+1) DIV 256 \ Begge bytes.
1060 STA pointer+1 \
1070 LSR runmask \ Skift startmasken til højre
1080 BCC roll \ Hvis ikke den røg ud, hop over
1090 ROR runmask \ dette, hvor vi skifter bitten tilbage
1100 INC runpoint :BNE roll \ og forbereder at starte med det næste
1110 INC runpoint+1 \ tegn i teksten ved næste udskrift
1120 .roll
1130 LDA runpoint \ Tag adressen på tegnet, vi skal begynde
1140 STA textpointer \ med, og læg den i textpointer,
1150 LDA runpoint+1 \ som vi jo bruger til at læse tegnet
1160 STA textpointer+1 \ med.
1170 LDA runmask:STA bitmask \ Ditto med positionen i tegnet
1180 LDA #19:JSR osbyte \ Vent så på VSync
1190 JSR delay \ Og vent lidt
1200 LDA &FF \ Er der forøvrigt trykket på
1201 \ Bit 7 af &FF reflekterer ESC. (red)
1210 BMI escape \ Escape?
1220 JMP readchar \ Hvis ikke, hop op igen
1230 .escape \ ellers overlad til BASIC at
1240 RTS \ tage vare på Escape-tilstanden.
1250 .initvars \ -----
1260 LDA #(screenstart+1) MOD 256 \ Initialiser pointer med
1270 STA pointer \ adressen på starten af udskrifts-
1280 LDA #(screenstart+1) DIV 256 \ adressen.
1290 STA pointer+1 \
1300 LDA #text MOD 256 \ Initialiser både den absolutte
1310 STA runpoint \ og den temporære variabel, der
1320 STA textpointer \ viser hvor vi er i teksten.
1330 LDA #text DIV 256 \ Også MSB.
1340 STA runpoint+1 \
1350 STA textpointer+1 \
1360 LDA #64:STA bitmask \ Ligeså med variabelen til
1370 STA runmask \ positionen i tegnet
1380 RTS \ Retur
1390 .delay \ -----
1400 LDY #waittime \ Y=ventetiden
1410 .waitloop
1420 LDX #0 \ X=0
1430 .waitloop2
1440 DEX \ X=X-1 (husk at 0-1=255)
1450 BNE waitloop2 \ Hvis X<>0, træk da yderligere fra
1460 DEY \ Y=Y-1
1470 BNE waitloop \ Hvis Y<>0, gør da det hele igen
1480 RTS \ Ellers retur.
1490 ]
1500 NEXT
1510 ENDPROC
1520 DATA " Her lægges teksten, "
1530 DATA "der skal rulles lækkert h"
1540 DATA "en over skaermen i MODE 7. "
1550 DATA " Teksten afsluttes gans"
1560 DATA "ke enkelt med 'End'. "
1570 DATA "End"

```

# ArcTerm 6.01

## Thomas Christiansen skriver om ArcTerm ...

Der findes i øjeblikket 4 kommunikationsprogrammer til **Archimedes**: **U-Connect**, **ArcComm**, **HearSay** og **ArcTerm**.

Jeg har valgt at anmelde sidstnævnte da jeg mener at det er mest omfattende comms-program på markedet. Programmet koster i **England** 49.95 pund og leveres på en 3,5" disk uden kopibeskyttelse samt en 130 siders manual i **A5** format.

Alene ved hurtig gennembladning af manualen ser man at dette program tager **LANG** tid at sætte sig ind i endsige udnytte det fuldt ud. Når disken bootes op præsenteres man for en lyd/grafik-demo som er kendetegnende for forfatteren af programmet, **Hugo Fiennes**. Han er kendt i **England** for at lave imponerende demo'er til **Archimedes** og nu også comms-programmer! Efter initialiseringen, som består af indlæsning af dial-directory, modemkonfiguration, defaultopsætning samt key-definitioner, er **ArcTerm** klar. Man bliver præsenteret for en sort skærm med en blå bar i toppen af skærmen. Denne bar viser **ArcTerm's** status:

Hvilken skærm-emulering man benytter,  
**RX/TX**-baudrates, filter settings,  
wordformat, local/remote echo status,  
printer output status, spool-status,  
tlf.nr man har forbindelse med,  
tid og hvor lang tid man har været online.

Alle disse informationer kan godt virke lidt forvirrende i starten, men man vænner sig hurtigt til det. Når man skal kommunikere med **ArcTerm** benyttes **ALT**-tasten i kombination med en anden tast. I begyndelsen kan det godt være svært at huske tast-

kombinationerne, men den medfølgende hjælpeside (**ALT-H**) giver en oversigt over de forskellige tasters virkemåde. Denne hjælpeside er dog på ingen måde komplet, **ArcTerm** kan **MEGET** mere. At beskrive alle **ArcTerms** muligheder i denne anmeldelse vil fylde alt for meget, derfor vil jeg kort opridse de forskellige funktioner. Ved up/download supportes :

**Xmodem**, **Xmodem CRC**,  
**X/Ymodem CRC**, **Ymodem batch**,  
**Ymodem-g batch**, **Kermit**,  
**Zmodem**, **SEALink**,  
**CET** telesoftware og **ARCfer**

**ARCfer** der er en specielt udviklet transferprotokol som giver mulighed for at "chatte" med personen i den anden ende samtidig med filoverførsel. Dial-directory der naturligvis indeholder tlf.nr og baudrates, men også terminaltype, logon-streng, script-fil (se senere), antal opkald, prisudregning, password beskyttelse, spool-fil og kommentarer.

Dial-dir'et kan indeholde op til 100 tlf.numre og kan enables til "cycle-dial", dvs at man kan mærke flere forskellige numre og hvis et nummer er optaget, hopper programmet videre til næste nummer osv lige indtil der opnås forbindelse. Terminal emuleringerne supporter:

**TTY**, **ANSI**, **VT52**, **VT100**, **ViewData**,  
**BBC** colour og har også 2 "debug-modes";  
showcontrol der viser alle kontrolkoder  
samt hexdump der sender al indkommen  
data ud til skærmen i hex-koder.

Til **ViewData** findes endvidere en avanceret **ViewData** editor som er et helt tegneprogram for sig selv. I denne editor kan man opbygge frames der direkte kan uploades til **Prestel** eller andre **ViewData**-baserede **BBS'er**

**Host mode**: Denne del af **ArcTerm** er et lille **BBS**-system i sig selv. Det skal dog

nævnes at det kan ikke ret meget, men det er også kun ment til at man selv kan ringe op udefra og hente oplysninger fra sin egen **Archimedes**.

**ARCscript** programmering: **ArcTerm** indeholder et **BASIC**-lignende **script-sprog** som gør det muligt at programmere bla. menusystemer og logon-sekvenser. En lille fiffig detalje er at man kan eksekvere en **Script Learn**. I denne tilstand husker **ArcTerm** alle indtastninger, således at man ved opringning til sit yndlings-**BBS** blot skal taste alle de nødvendige oplysninger 1 gang. Ved efterfølgende opkald beder man **ArcTerm** om at eksekvere dette script og resten går så automatisk. Et eksempel på en script-fil kunne være at man beder **ArcTerm** ringe op til et **BBS**, downloade alle private beskeder samt downloade alle beskeder man ikke har læst i de områder man normalt læser. Derefter downloades de nyeste filer og der logges af. Alt dette kan gøres helt automatisk og iøvrigt også på et bestemt klokkeslæt hvis man måtte ønske det!

**Phone-logging**: **ArcTerm** kreerer en fil der hedder **PhoneLog**. I denne fil står der hvilket nummer man har ringet til samt hvorlænge man har været online. Tilsidst er der udregnet hvor mange penge man har ringet for alt afhængig af hvilken sats man har sat nummeret til i dial-dir'et. Dette er udregnet i engelske pund, men man kan tilnærme det til danske forhold.

**ArcTerm** kan utvivlsomt en masse andre ting, men dem har jeg ikke opdaget endnu! Det skal siges med det samme at programmet kræver en del tilvænning før man føler sig hjemme i det. I modsætning til **HearSay** som slet ikke fungerer uden mus, bruger **ArcTerm** kun musen i **ViewData** editoren. Dette synes jeg er en fordel, da man på denne måde kan betjene programmet hurtigere. Eksempelvis er det dødirriterende i **HearSay** at man først klikker rundt og hiver vinduer frem og tilbage når man skal til at

downloade en fil, for tilsidst at skulle skrive filnavnet med hænderne og derefter igen klikke "ok" med musen! **ArcTerm** har dog også nogle mindre heldige egenskaber såsom at dial-dir'et ikke bliver sorteret alfabetisk samt at man heller ikke kan søge i det. Det betyder at man bruger cursor-pilene flittigt hvis nummeret man vil ringe til står et par sider nede. **ArcTerm** har også fastlagt de forskellige terminal-emuleringer. F.eks. er det ved **ANSI** umuligt at få **ÆØÅ** frem på skærmen, lidt irriterende når man ringer rundt til danske **BBS'er**.

**ArcTerm** er **MEGET** grådig mht. memory. Før **RISC-OS** blev man nødt til at konfigurere hele maskinen om hver gang man skulle starte det op, men med lidt fiksfakserier er det nu muligt at starte det op i **DeskTop**'en uden problemer. Disse fejl er alle af mindre betydning og kan næppe overskygge **ArcTerms** gode sider. Den medfølgende manual er til rent **UG!** 130 sider spækket med information og 11 appendices der omhandler alt fra hvilket modem man skal købe til tekniske data over skærmemuleringer og transferprotokoller. Endelig er der også en ordliste over de forskellige termer der benyttes. Alt i alt kan jeg kun konkludere at **ArcTerm 6.01** er et program der fuldtud er sine 49.95 pund værd.

Programmet kan bestilles hjem fra **Rex Data** eller direkte fra:

**The Serial Port** c/o Hugo Fiennes  
12 Housman Road Street  
Somerset BA16  
OSD England .

Yderligere oplysninger kan fås ved henvendelse til **Quercus BBS**, hvor der i filområde 16 ligger en demoversion af programmet under navnet "**ArcTerm601**". Dette program er public domain og altså kun en "smagsprøve" på det rigtige program

# Læserbreve

## Sidelæns RAM & 6502SP ...

Til redaktionen af Egebladet.

I forbindelse med arbejde med sidelæns RAM, har jeg skrevet to små programmer, som måske også kan interessere andre.

### Opgave:

Systemet Master128 + 6502 Secondprocessor rummer 16 ROM fatninger i I/O-processoren, og det gemmer i en tabel med 16 elementer, oplysninger om typerne af de ROMmer, der sidder i fatningerne.

1. Skriv et program i BASIC, som bruger OSBYTE &AA (170) til at læse adressen (adr%) på den celle i I/O-processoren (= Master 128), hvor tabellen begynder.

2. Skriv et assemblerprogram, som bruger OSWORD 5 til at læse indholdet af de 16 celler på adresserne adr%, adr%+1, ..., adr%+15 i I/O-processoren, og som derefter udskriver dem.

### Løsning.

1. Følgende BASIC program løser første delopgave:

```
10 A%=&AA :REM Akkumulatoren skal
indeholde OSBYTE-nummeret
20 X%=&00 :REM For af læse
30 Y%=&FF :REM Ogs} for at læse
(ref.(1), p.D.2-2)
40 R%=USR(&FFF4) :REM OSBYTES adresse
er &FFF4
50 R%=R% AND &00FFFF00
60 R%=R% DIV &100
70 PRINT "ROM-informationstabellens
adresse i I/O-processoren er"
80 PRINT "&"; ~R%
```

Noter: Lin. 10-30: Vi benytter OSBYTE 170

til at læse adressen på ROM-informations-tabellens i I/O-processoren. OSBYTE 170 skal derfor (ref.(1), p.D.2-2) kaldes med parametrene X%=&00 og Y%=&FF. Efter kaldet indeholder X-reg. den lave byte, og Y-reg. den høje byte af adressen (ref(1), p.D.2-51) i I/O-processoren.

Lin. 40: Efter denne linie består resultatet R% af 4 bytes, som viser indholdet af registre PYXA, hvor P (status-registeret) er den mest betydende byte i R% og A (akkumulatoren) den mindst betydende.

Lin. 50: Da vi kun ønsker at se på indholdet af X og Y-registeret, nulstiller vi de dele af R%, der indeholder P og A.

Lin. 60: Derpå flytter vi de to tilbageblivende bytes 1 byte mod højre. Nu indeholder den mindst betydende byte af R% så X-registeret (som jo indeholdt den mindst betydende byte af vor adresse). Da de to mest betydende bytes af R% er sat til &00, indeholder den nu mest betydende byte af R% Y-registeret, som jo også indeholdt den mest betydende byte af den søgte adresse.

Lin. 70-80: Adressen på tabellen udskrives. De 5 programlinier 40-80 kunne være erstattet af den ene linie 40:

```
40PRINT"&"; ~USR&FFF4 DIV256AND&FFFF
```

men det ville da være mindre tydeligt, hvad programmet gjorde.

2. Følgende assembler program løser den anden delopgave:

```
10 REM Filnavn: $.ASSEMBLER.ROMTABEL
20 REM Programmet læser vha. OSWORD
5, indholdet af
30 REM 16 på hinanden følgende
adresser i I/O-processoren,
40 REM idet, det begynder ved den
opgivne startadresse &FFFFyyxx.
50 REM Programmet prompter for de to
laveste bytes &yyxx
```

```

60 REM af adressen. Programmet kører,
uanset om 6502 SP'en
70 REM er tilsluttet eller ej.
80 :
90 OSWORD=&FFF1
100 :
110 TEMP%=&70 :REM tæller
120 PAR5%=&72 :REM startadr. i SP på
parameterblok
130 SLUTLAGER=&7A :REM startadr. i SP
på kopieret ROM-tabel
140 :
150 PRINT "Hexadecimal startadresse i
I/O-processor,"
160 INPUTLINE "højst 2 bytes: &" adr$
170 adr%=EVAL("&"+adr$)
180 :
190 DIM start% 100
200 FOR I%=0 TO 3 STEP 3
210 P%=start%
220 [OPT I%
230 :
240 LDA #&FF \Lad A med &FF
250 STA PAR5%+3 \De to MSB i I/
O-adressen
260 STA PAR5%+2 \er begge lig &FF
270 :
280 LDA #adr% DIV &100 \Lad A med MSB
af adr%
290 STA PAR5%+1
300 :
310 LDA #adr% MOD &100 \Lad A med LSB
af adr%
320 STA PAR5%+0
330 :
340 .foerste_gang
350 LDA #&00
360 STA TEMP% \Definer tællevariablen
370 :
380 JSR kald_osword5
390 :
400 LDX TEMP% \Lad X med
tællevariablen
410 LDA PAR5%+4 \Lad A med den til
PAR5%+4 overførte byte
420 STA SLUTLAGER%,X
430 :
440 .videre
450 INC TEMP% \Opdater tællevariablen
460 INC PAR5% \Opdater LSB af adressen
470 BNE over
480 INC PAR5%+1 \Opdater evt. MSB af
adressen
490 :
500 .over

```

```

510 JSR kald_osword5
520 :
530 LDX TEMP% \Lad X med
tællevariablen
540 LDA PAR5%+4 \Lad A med den til
PAR5%+4 overførte byte
550 STA SLUTLAGER%,X
560 :
570 LDA TEMP%
580 CMP #&0F \Har vi gennemført alle
15 flytninger?
590 BNE videre \Hvis ikke, så tilbage
igen
600 :
610 RTS \Retur til BASIC
620 :
630 .kald_osword5
640 LDA #&05 \Læs en byte fra I/
O-processorens hukommelse
650 LDX #PAR5% MOD &100 \LSB af
adresse på parameterblok
660 LDY #PAR5% DIV &100 \MSB af
adresse på parameterblok
670 JSR OSWORD
680 RTS \Retur fra subrutine til
hovedprogram
690 ]
700 NEXT I%
710 :
720 CALL start%
730 PRINT "'Der sidder ROMmer af
følgende typer i fatningerne:"'
740 FOR K%=15 TO 0 STEP -1
750 PRINT;K% " &" SLUTLAGER%?K%
760 NEXT K%

```

Opgaven løses nu ved først at køre program 1, hvorved startadressen i I/O-processoren på informationstabellen for ROMmerne oplyses, f.eks. &2A2. Dernæst køres program 2, idet den netop fundne startadresse gives som hexadecimalt input (uden '&').

Indirection operatorene (! og ?) kan ikke bruges over TUBE'n (ref.(3), p.22f), så hvis opgaven skal kunne løses både med og uden 6502 SP'en, er det nødvendigt at bruge OSWORD 5 og dermed assembler. Med venlig hilsen  
Jens Bertelsen (6551)

---Referencer:

- (1) Master Series Reference Manual Part One, 1986
- (2) Master Series Reference Manual Part Two, 1986
- (3) 6502 Second Processor User Guide, 1984

## Landskaver m.m.

Er der mon nogen i klubben, der kan lave et kort, hurtigt (helst) program der kan lave et kort, noget lignende det vedlagte?

Jeg skal bruge programmet til et spil jeg er igang med at lave. (Jeg vil evt. stille det til rådighed for klubbens medlemmer, hvis det bliver godt nok (jeg har det til PC-Emulatoren, hvis nogen er interesseret)).

Følgende krav skal opfyldes ;

- 1) Kortet skal være tilfældigt og forskelligt hvergang.
- 2) Størrelsen på kortet skal kunne ændres v.h.j.a. nogle få variable.
- 3) Der skal være forbindelse fra ethvert punkt i havet til ethvert andet (indsær undtaget)
- 4) Der skal være mere end ét kontinent, kunne bestemmes af en variabel

Byerne behøves ikke at blive genereret af programmet. Klubben kunne evt. lave en konkurrence af det!

Med venlig hilsen  
(6532) Karsten Jensen

Ps.

Lige en lille vitsighed!

To klubmedlemmer kommer trillende på en bassinkant. Den ene fortæller en vits.

SPLAT! siger det. Så fortæller den anden en vits. Det siger også SPLAT!

**Morale:** Hvis i fyrer flere af den slags af, så falder der brænde ned!!!!

(Faktisk synes jeg den var sjov, men da jeg

blev ved med at fortælle den, mistede jeg alle mine venner, mit job, plus at mit avisbud smider avisen i bunden af trappeopgangen om søndage etc. hulk)

Redaktionen har flere vitser på lager (til dine ikke-venner forstås):

To frøer sidder på en jernbanneskinne. "Pas på! Der kommer et tog! Spratchsflrpppps" siger den ene frø. "Hva'?? Spratchsflrpppps" siger den anden frø.

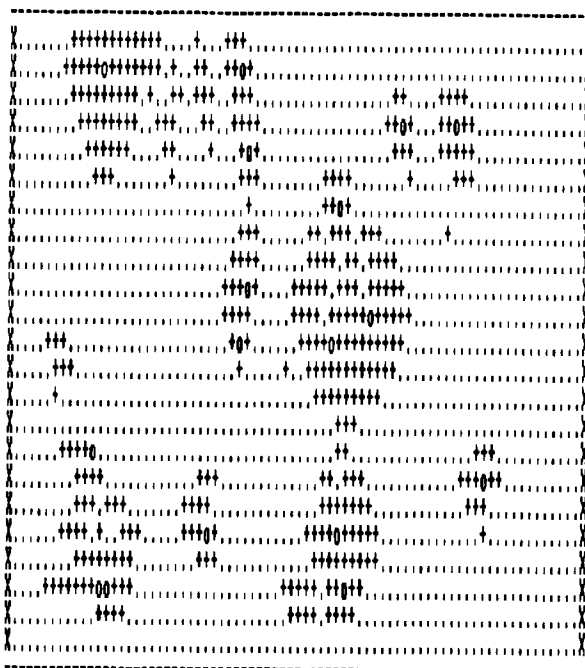
Eller hvad med:

To frøer sidder på en jernbanneskinne. "Pas på! Der kommer et lyn-Spratchsflrpppps-fshh-spratchsflrpppps"

Eller på germansk:

Es sitzen zwei frösche auf einem Eisenbahngleis, "Pass auf! Es kommt ein Zug! Quatsch!" sagt der erste frosch. "Was??? Quatsch!" sagt der zweite frosch.

Map at round 457uz



Forklaring : , = Vand  
+ = Land  
o = Byer

## Vorses allesammens faste kronikør skriver ...

Kildebrønne d. 17/8-89.

Hi Guys.

Jeg sidder her med nr 8 af Egebladet, som sædvanlig er det godt skruet sammen. Oven i købet er det blevet lavet med en laserprinter. Det ser efterhånden temmelig professionelt ud. (bukke-skrabbe-rødme Red.)

Så har egebladet fået ny redaktion, og allerede på side 3 lægger den nye redaktion ud med at "vi tåler al kritik" og det kan jeg selvfølgelig ikke sidde overhørig så derfor: (Vi glemte vist at skrive om vore sanktionsmuligheder. Red.)

Var det muligt at programlistningerne i bladet kunne blive udskrevet uden proportional spacing? (Nej - Vi har prøvet! Men det er kropumuligt med Acorn DTP. Red.)

Jeg ved at normal tekst bør udskrives på denne måde, men programmer er ikke ligefrem normal tekst. Det kan også skabe problemer f.eks. hvis man skal tælle spaces i en PRINT-sætning.

(Det problem kunne løses ved at skrive tal som følger :

```
10PRINT"Egebladet1234er123et12godt1  
234blad":REM Erstat tallene med  
spaces
```

Red.)

Efter dette dryp af edder, kan jeg faktisk ikke finde mere at brokke mig over, jeg håber at i bærer over med mig. (S'føli' gør vi det!? Red.)

Til gengæld har jeg et spørgsmål omkring den nye Archie (A3000). I skriver at den er 10% hurtigere end de "gamle" Archimedes'er, men som jeg engang tidligere skrev, så findes der en SYS kommando (SYS"OS\_UpdateMEMC",64,64), der forøger Archimedes'ens hastighed med omkring 10%. Mit spørgsmål er derfor om

A3000'eren er hurtigere end en Archimedes der har aktiveret denne kommando? Hvis jeg skal sige min egen mening, tror jeg at de er nøjagtig lige hurtige.

(Der er hastighedsforskel mellem A300-400 og den nye A3000. Forskellen fremkommer ved at den nye MEMC1A har en bedre memorycycle. Red.)

Det er i øvrigt længe siden at jeg har set noget til jeres tegneserie. Hvad er der blevet af den?

Som sædvanligt følger der en stribe programmer med dette brev. De fleste af dem er af typen som man loader ind og starter, og når man så har set på dem et minut eller mindre, siger man 'interessant', stopper dem, og prøver et af de andre. Der er dog et par stykker, hvor jeg har brugt teknikker der kunne bruges i andre programmer.

Programmerne CARDS og CARDS2 er af lysavis-typen. Man skriver en tekst ind, og får den vist på skærmen på en interessant måde. Da man ikke kan generere samtlige tegn fra tastaturet, bliver de (tegnene) skrevet på skærmen, så man bare kan kopiere dem med COPY-tasten, når man skriver sin tekst ind. Begge programmer kræver mindst 40k til sprites. (Hvad med bruge den rigtige måde?? : se p. 437-438 Programmers Reference Manual part 2. Red.)

CARDS2 viser en teknik til at lave baggrundsbilleder der ikke bliver slettet, når en sprite bevæger sig hen over den. Baggrunden er nemlig selv en sprite.

FERN3 laver en 24 billeders animations sekvens, som man selv kan bestemme farten på, ved hjælp af 'F' og 'S' tasterne. Programmet krver et skærmareal på 480k.

FLIGHT er en en-linies 'flysimulator'. Det programmet laver, ligner i hvert fald en flyvning hen over et eller andet. FLIGHT2 er det samme program, men her er instruktionerne delt over flere linier. Det gør programmet lidt mere læseligt.

PTEST1 er det eneste program der måske kan bruges til noget praktisk. Det laver flere farver i mode 12. Det gør det dels ved hjælp af de originale farver dels ved hjælp af mønstre. man kan lave op til 29 farver ved hjælp af procedurerne i dette program. Fidusen er at hvis man vælger en farve, der ligger mellem 2 reelle farver vil programmet lave denne farve ved hjælp af et mønster der dannes af de to pågældende farver.

ORBIT er en animations sekvens, der viser en planet med tilhørende måne. Jeg har gjort en del ud af at lave en effektiv error-trapping i dette program. Det bruger i øvrigt mønster-farve proceduren fra PTEST1.

Jeg håber at i kan bruge dem til noget.  
Til sidst endnu en vandet vits:

Ved i hvad definitionen på en computer er? Det er en maskine, der på eet sekund kan begå 10.000 fejl, og sortere dem i alfabetisk rækkefølge.

Kom så Klatt og JHO, kan i også en til?  
Venlig hilsen Jan Vibe (6513)

PS. Der følger en returkuvert med dette brev, så i kan sende disketten tilbage til mig. ("Det lader til at vi har glemt det! Hvar JHO?". Klatt.)

## **Mulige tilføjelser til bladet:**

Ib Heide (6568) skriver:

Efterfølgende er en tilføjelse til jeres brugerundersøgelse 1989.

Jeg er mest interesseret i at bladet indeholder:

### **Reviews vedrørende hardware**

**Printere**

**Monitors**

**Disk-stationer**

**Harddisks**

**Add-ons**

**Programmer**

Desuden omtale af brugen af computeren og diverse udstyr, samt eksisterende programmer.

Endelig listninger fortrinsvis grafik og hjælpeprogrammer til kommercielle programmer og Quercus-programmer. Jeg må tilføje, at min interesse begrænser sig til hvad der har med BBC model B at gøre, men opfat mine bemærkninger som udtryk for en tendens, som formentlig også gælder folk, der sidder med en Master eller Archimedes.

Jeg tror jeg tilhører en voksende del af befolkningen, som interesserer sig for at bruge computere i vores fritid, herunder de programmer andre har produceret, men som ikke har lyst til at sætte os ind i programmering. Jeg kan godt forstå, at andre kan have lyst, der går på computer-teknik/edb-teknologi. Men de to retninger kan næppe tilgodeses i rimelig grad på een gang i et lille blad.

Jeg vil med interesse følge Egebladets udvikling.

Med venlig hilsen

Ib Heide (6568)

Redaktionens bemærkninger:

Vi synes da også at der skal være en rimelig blanding af begge dele. Men vil du og andre have trukket det til den ene eller den anden side, er det kun muligt, hvis I giver jeres besyv med i form af artikler og/eller listninger med passende forklaring.

Det er klart, at det er de mennesker der skriver artiklerne, der præger bladets tilsnit. Læserundersøgelsen har vist, at din holdning ikke deles af et flertal af bladets læsere.

Men selvfølgelig skal dine ønsker også tilgodeses. Derfor vil Egebladet i fremtiden nok også blive en blandet landhandel. Men det er fra redaktionens side lidt af en balancegang at tilgodeses alles ønsker i hvert nummer af bladet!

# AU show

## SHOW RAPPORT

En rapport fra BBC Acorn User Show 1989.  
Af: Olav M.J. Christiansen

Det store engelske show for Acorn/BBC-computere blev i år afholdt af bladet BBC Acorn User og foregik i Alexandra Palace i det nordlige London. Tidligere har der været flere forskellige shows (blandt andet The Micro User Show), men i år blev det kun til et enkelt. Dette show var til gengæld ret stort, når man tænker på, at der kun var et enkelt computer-fabrikat repræsenteret (hvis man ser bort fra Cambridge Computers Z88).

Alexandra Palace er et ret stort slot, der iøvrigt er ved at blive restaureret efter en brand, og det ligger temmelig højt oppe på en bakke (det var kun den første dag, jeg gik op ad bakken). Det første, man lagde mærke til, når man var kommet ind til selve showet, var nok Acorns egen stand, der var den allerstørste. Denne var strategisk anbragt lige i midten med alle de øvrige stande rundt om. Acorns stand var dog langt fra den mest informative. Generelt synes jeg, at de fleste andre stande virkede meget mere aktive og interesserede i at sælge deres produkter end Acorn.

Hele showet bar præg af, at Acorn benyttede lejligheden til at udsende den nye RISC computer A3000, idet næsten alle stande anvendte en A3000 til at fremvise deres produkter. Enkelte stande anvendte større maskiner, primært 410'ere med hard-disk og 440'ere. Der var også en enkelt R140 (Acorns Unix workstation) på Acorns stand, men ikke særligt mange 8-bits maskiner. På dette show var der mulighed for at købe produkter direkte fra standene, og jeg har siden fået at vide, at 1 ud af hver 32 besøgende på showet købte en A3000 (der iøvrigt har fået betegnelsen

"den nye BBC-computer").

Hvis jeg skulle fortælle om alle de nyheder, der blev præsenteret på showet, ville jeg kunne fylde noget i retning af tre "Egeblade", så jeg vil nøjes med at udvælge nogle af de mest interessante ting. Samtidig vil jeg heller ikke gå alt for meget i dybden, idet flere af nyhederne sandsynligvis vil blive anmeldt hen ad vejen her i bladet.

## RISCWARE

Efter at Acorn har udsendt RISC OS, det nye operativ-system til Archimedes (samt A3000) er der kommet en del software, som er specielt lavet til at køre multitasking, også benævnt "RISC-ware". Et eksempel er Acorns Desktop Publishing, som jo bliver anvendt til at lave dette blad. Der er nu flere konkurrerende produkter på vej, som skulle kunne nogenlunde det samme som Acorns. Det, som gjorde størst indtryk var nok Computer Concepts "Impression". Det blev faktisk til en hel talemåde på showet, at man var blevet "impressed by Impression"! Det lignede umiddelbart Acorns DTP meget, men der var alligevel en del forskelle. Først og fremmest virkede det som om det var hurtigere. Jeg talte med en af CC's programmører, og han sagde at "Impression" var lavet næsten fuldstændig i assembler, hvad Acorns ikke var. En anden væsentlig forskel er, at "Impression" ikke kun er et DTP-program men kan anvendes som et komplet tekstbehandlings-system. Endvidere skulle det ikke være helt så "RAM-sultent" som Acorns system. Med andre ord har man selv på en 1MB maskine - plads til at køre andre programmer samtidigt, f.eks. DRAW. Det skal dog lige indskydes, at den ikke bliver udsendt lige med det samme. Ifølge de sidste rygter skulle udsendelses-datoen blive omkring 1. november; og så bliver det alligevel efter alt at dømme kun en foreløbig version. Foruden CC's "Impression" demonstrerede Clares også et system

"Tempest", der skulle indeholde både DTP og tekstbehandling på en gang. Det virkede ikke nær så færdigt som de andre systemer (Acorns blev released for efterhånden længe siden og CC's er som sagt på vej i løbet af en måneds tid), så jeg tør ikke udtale mig alt for meget om det. Dog bemærkede jeg, at det blev demonstreret på en 440'er, og da jeg gik dem på klingen viste det sig også at det ikke kunne køre i 1MB RAM på daværende tidspunkt! Efter sigende skulle Beebug iøvrigt også være på vej med et DTP-program, men jeg har ikke hørt nogle nærmere detaljer om dette endnu. Af andre DTP-programmer (som jeg dog ikke personligt synes er nær så interessante) kan for eksempel nævnes AVP Computing's "Pixel Perfect" (som også findes i en BBC-version), der nu er omskrevet til at køre under RISC OS og Ian Copestake Software's "Wordpower Wordprocessor", der er et BBC/Master tekstbehandlings-system med blandt andet mange forskellige fonts og matematiske symboler m.v.

Af andre områder, hvor der er mange om budet, kan for eksempel nævnes tegneprogrammer. På showet blev der ihvertfald demonstreret tre forskellige 256-farves tegne-programmer til Archimedes/A3000. Clares' Pro-Artisan havde eksisteret et stykke tid før showet og er udviklet fra den gamle 16-farves Artisan. Det kan iøvrigt indskydes at Clares lige har udsendt en forbedret Artisan - Artisan 2. Pro-Artisan virkede meget vel-gennemtænkt og jeg fik at vide, at det, de lagde vægt på var at programmet skulle være brugervenligt frem for alt. Jeg fik endvidere demonstreret de andre 256-farver programmer, Computer Assisted Learning's "Art Nouveau" og Minerva Software's "Atelier". Det er svært at udnævne nogen af dem til en decideret vinder, idet de stort set kunne det samme. Desværre var ingen af programmerne bygget til RISC OS. De var alle udviklet før det nye operativsystem var bleve udsendt og

derfor var der ingen af dem, der brugte helt samme menu-system, som anvendes i andre såkaldte "RISC-ware" produkter.

Man vil måske undre sig over, hvor udtrykket "RISC-ware", som har været anvendt flere gange i artiklen, egentlig stammer fra; og dette bringer mig frem til næste interessante nyhed: Colton Software's "Pipedream 3". Det er nemlig Colton Software, der har opfundet dette udtryk. De har lavet en check-liste, hvor man kan krydse af om et givet program kan: køre under desktop'en, køre i flere vinduer på en gang, importere fra andre programmer etc, altså bygget over samme model som DRAW, EDIT, PAINT m.v. (for uindviiede skal det lige oplyses, at dette er tre programmer, der følger med RISC OS), og Pipedream 3 er altså lavet ud fra denne check-liste. Det oprindelige Pipedream stammer fra BBC'en, hvor det hedder "View Professional". Siden er det blevet udsendt både på Archimedes og på IBM-kompatible maskiner. Desuden er det indbygget på en Z88 (se evt. anmeldelsen af denne i "Egebladet" nr. 4), så det er egentlig et ideelt program til udveksling af data mellem forskellige maskin-typer. Ideen med Pipedream er, at det er et regneark, der også er et tekstbehandlings-program og samtidig har visse database-faciliteter; altså en slags alt-i-et program. Med Pipedream 3 er man så gået et skridt videre, idet det også er blevet meget brugervenligt. Næsten alting kan gøres ved hjælp af musen, men man kan dog også undlade at bruge denne, hvis man foretrækker at bruge funktionstasterne. Af væsentlige forskelle på PD2 og PD3 kan nævnes: Billeder fra andre programmer kan loades ind i et dokument og vises på skærmen, udprintes etc. Z88 filing-system følger med systemet og gør at man ved hjælp af et serielt kabel kan gå ind på en Z88 og manipulere med filer (loade, save etc.), der ligger i Z88'erens lager. Man kan vælge mellem korte og lange menu'er. Foruden de tidligere nævnte forskelle, der gør at systemet kan køre som multi-tasking og multi-window er der endvidere kommet en del nye regneark-funktioner.

## HARDWARE

Bortset fra de førnævnte software produkter, var showet egentlig domineret kraftigt af hardware, altså forskellige former for tilbehør. Der var næsten alt, lige fra RAM-kort til hard-disk controllere og video digitizere. Der blev også fremvist forskellige former for sound-samlere og andre musikprogrammer.

Et kendt problem med Archimedes 300 serien og A3000'eren har været at de ikke kunne udvides til 4MB, som man kan med 400 serien. Det problem er der iøjeblikket flere forskellige firmaer, der arbejder på at løse. Et firma kaldt Mach Technology påstår snart at have produkter færdige, der kan udvide en 310 helt op til 4MB RAM. De skulle ifølge udstillerlisten også have haft en stand på showet, men der var ingen, der havde set noget til dem; så alle venter spændt på, om deres lovede produkter nogensinde bliver til noget. Mere interessant var det, at Watford Electronics havde store skilte med "4 MB A3000" og "2 MB 310"! Disse produkter blev rent faktisk vist frem, men de er først blevet officielt udsendt for nylig, og det ser ud til, at det var Watford der vandt det kapløb. Det sidste ord er dog ikke sagt i den sag. Både CJE Micros og Computerware er på vej med helt tilsvarende produkter. Dog svinger de noget i pris, men Watford som de billigste og CJE som de dyreste (indtil videre). Eksempelvis kan nævnes, at Watford vil have 549 pund for at udvide en 310 til 4MB, mens CJE tager 650 pund for det samme. Dog er CJE's pris inklusiv montering (det vil sige, at man ikke selv skal til at rode inden i maskinen).

En anden meget interessant upgrade for Archimedes var ARM3-processoren, som et firma kaldt Aleph One viste frem. Den blev blandt andet demonstreret af Acorns "troidmand" Roger Wilson. Han afholdt et seminar, hvor han fortalte historien bag udviklingen af Archimedes og RISC OS. På

dette seminar fortalte han en hel del om den tekniske baggrund og demonstrerede, hvor hurtig den nye processor er. De processorer, der sidder i de nuværende maskiner er ARM2 processorer på 8Mhz. Den nye processor, der altså kan fås som et "plug-in kort" til Archimedes-serien, kører på mellem 16 og 24 Mhz. Den indeholder et specielt on-chip "cache" lager på 4K, som processoren kan få adgang til på fuld hastighed, og cpu'en skulle efter sigende kunne køre ca. 2-3 gange hurtigere end de nuværende maskiner!

Der var to forskellige firmaer, der demonstrerede hard-disk controllere til Archimedes, nemlig Linguinity og Oak Computers. I øjeblikket findes der flere hard-disk controllere af typen MFM, men disse er begrænset i ydeevne, både hvad angår størrelse på hard-disk og hastighed. Det er iøvrigt MFM-controllere, der sidder i 400-serien. De to nye controller-kort, der blev vist frem på showet var af typen SCSI, som har den fordel at man dels kan køre meget hurtigere og dels kan få meget større harddiske. Begge dele blev demonstreret på Oaks stand, hvor man vist en "film" på en sort/hvid monitor. Filmen, der varede omkring fem minutter, bestod af forskellige små klip af blandt andet racerbiler, en kat og forskellige andre ting. Umiddelbart så det ud til at være en almindelig sort/hvid film uden lyd, men det viste sig at være en Archimedes med en 320MB SCSI harddisk, der loadede MODE 9 billeder ind i computeren med ca. 25 billeder pr. sekund. Det svarer til noget i retning af 1MB pr. sekund! Hvor Oak Computers har prøvet at lave deres SCSI-interface så hurtigt som muligt, er Linguinity gået en anden vej. De har lavet et helt tilsvarende interface-kort (som sandsynligvis er blevet udsendt, når dette læses), som dog er knap så hurtigt. Til gengæld skulle det være 100% Acorn kompatibelt, så man f.eks. kan bruge det fra desktop'en som ethvert andet filing system.

En ting, som man åbenbart har syntes, at Archimedes er god til er video og TV. Der blev ihvertfald demonstreret en del forskellige produkter indenfor denne branche. Wild Vision viste sammen med Linguenity flere forskellige systemer til brug sammen med TV og video, deriblandt genlock kort og "real time" farve digitizer. Et genlock kort er et system, der synkroniserer computerens billede med en ekstern video-kilde. Eksempelvis kan man bruge det til at sætte rulle-tekster på egne video-optagelser, og Linguenity viste bl.a. "Presenter Story" og "Image Works", der demonstrerede dette. Der var opsat et almindeligt video-kamera (video 8) på Lindis International's stand (overfor Acorns), så man kunne se sig selv på de forskellige skærme, dels som digitaliseret billede, dels med rulle-tekst over. Ret imponerende!

Som tidligere nævnt var Acorns stand den største. Det, der var mest interessant ved den, var at der blev afholdt små seminarer eller shows, om man vil, på 15-20 minutters varighed. Jeg deltog selv kun i en enkelt, "Presentation of Sound on the A3000". Det bestod af en demonstration af to af de vigtigste produkter, når det drejer sig om lyd, nemlig "Studio 24" fra Electromusic Research (EMR) og Clares' "Armadeus". En A3000 var forbundet til en ekstern højttaler og en video-projektor, så man kunne følge med i, hvad der skete. Der eksisterer iøvrigt en del andre musik/lyd-programmer til Archimedes og A3000. Især EMR har specialiseret sig i at lave musik-programmer i alle pris-klasser.

## RYGTER

Jeg har vist efterhåndet været det mest interessante igennem, og jeg håber ikke jeg har glemt noget. Hvis der er noget specielt, man gerne vil vide mere om, skal man være velkommen til at skrive/ringe til undertegnede, så skal jeg gerne prøve at finde ud af, hvad jeg kan. På sådan et show møder man en masse mennesker, og man

hører en masse rygter. Nogle af disse rygter er mere bekræftede end andre, men jeg kan evt. be- eller afkræfte dem ved en senere lejlighed. Som tidligere nævnt blev den nye ARM3 CPU demonstreret på messen. Et rimeligt bekræftet rygte går ud på, at der snart kommer en ny computer med denne chip indbygget. Det bliver sandsynligvis en ny og kraftigere UNIX-workstation, med 8 MB RAM, ca. 10 MIPS og til omkring samme pris som den nuværende R140. Det vides dog ikke, hvornår Acorn frigiver nogle af disse maskiner til eksport. Indtil videre kan de kun købes i England. Et andet rygte vil vide, at der er en ny VIDC chip på vej, som kan klare 256 farver ud af 16 millioner. Der var også tale om, at Acorn arbejder på en BASIC 6. Denne skulle være en forbedring af BASIC 5 og skulle kunne arbejde med 64 bits. Efter sigende skulle den være lavet specielt til RISC OS, og man kan da så håbe, at det bliver lidt nemmere at programmere desktop'en. Et gammelt rygte vil vide, at Acorn på et tidspunkt har haft planer om en maskine, der skulle hedde "A600", men om den nogensinde bliver til noget, vil kun fremtiden vise. Et interessant rygte er, at der er ved at blive arbejdet på forskellige nye emulatorer til Archimedes/A3000. I øjeblikket findes der jo både en PC-emulator og flere forskellige BBC-emulatorer (se evt. Egebladet nr. 7). De emulatorer, jeg har hørt om er Spectrum, Atari ST og Amiga. Hvis nogen af disse bliver til noget på et tidspunkt, vil det nok primært være på grund af de mange spil, der findes til disse maskiner. En 64'er emulator er vel heller ikke helt urealistisk, idet der jo allerede findes en 6502-emulator. Mange vil sikkert indvende, at det vil være at skyde myg med kanoner, hvis man køber en Archimedes, og så bruger den til at køre 8 bits spil på, men der findes faktisk temmelig mange gode spil til f.eks. Spectrum og C64.

Det var en lille gennemgang af de mest

interessante nyheder fra messen. Vi vil sikkert hen ad vejen prøve at få nogle af de nye ting anmeldt her i bladet. En god ting ved sådan en messe er, at man får set en masse nye ting, som man ellers ikke ville have set. Jeg håber, denne lille artikel har givet andre folk lyst til at deltage i senere shows. Det kan jeg ihvertfald roligt anbefale.

Olav Christiansen, Alexandra Palace, London.

## Rex Data

### **Vor udsendte medarbejder Bo Mohr Andersen har været til reception...**

Rex Data afholdt den 29 juli 1989 reception i en ny butik i byen Vridsted, der ligger i nærheden af Skive. Butikken er inderettet i helt nye bygninger, og der skal sælges

produkter fra Rex Data og Breiner Elektronik.

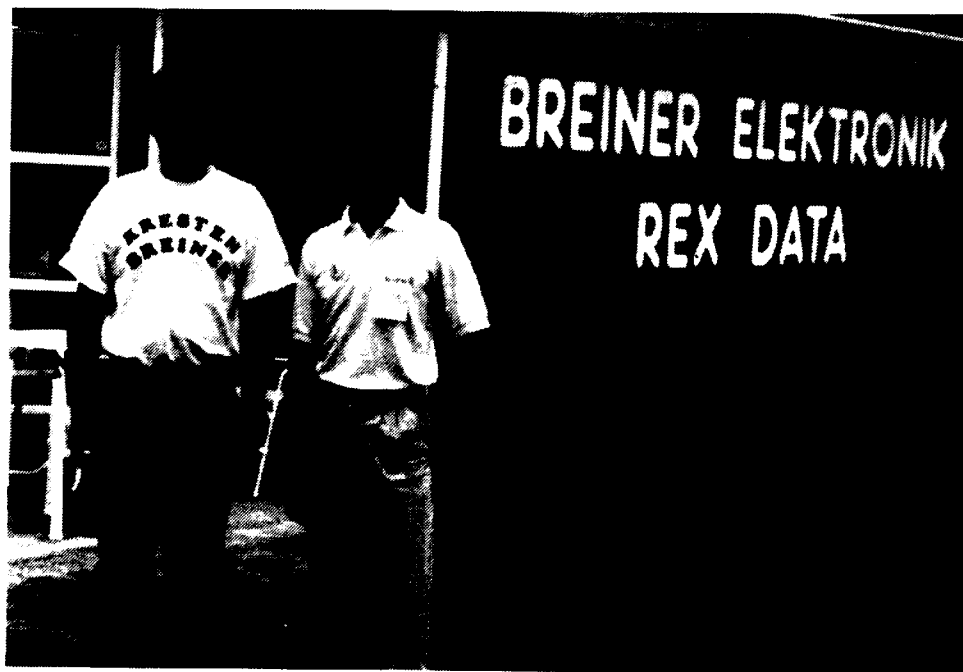
Kombinationen af de to firmaer gør det iøvrigt fremover muligt for Rex Data at foretage reparationer under eget tag.

For de mange besøgende ved receptionen, blev der serveret koldt bord og fadøl/sodavand, og imens der blevet gumlet løs kunne de fremmødte få demonstreret den nye A3000 af medarbejderen Olav Christiansen.

Generelt var man meget imponerede over maskinen og dens software, både hvad angår prisniveau og kvalitet.

Dette er måske ikke så underligt, idet mange havde en PC'er eller en Amiga at sammenligne med.

Lokalerne var fyldte med besøgende hele dagen, og den store interesse kan forhåbentlig føre til, at der bliver flere Acorn brugere her i landet, og dermed og flere medlemmer af Quercus.



De to af de tre "bossen".

# Medlemmer

MEDLEMMER Indmeldt i perioden 1/7 - 25/8, 1989

## 6597

Københavns Kommunale Skolevæsen  
Islands Brygge 37  
2300 København S

## 6598

Radiotekniker John Sørensen  
Krimpendam 11  
7500 Holstebro  
Tlf. 97 42 83 56

## 6599

Børge Krog  
Arvikavej 11/528  
7800 Skive  
Tlf. 97 51 11 34

# Annoncer

## **BBC MASTER 128 SÆLGES :**

BBC Master 128 med 512 Board incl. Mouse og GEM pakke. 1 stk. TEAC 80 diskdrive, 5 stk cartridge, 2 stk Peartree cartridge (M6000), ISO-Pascal i cartridge, write-protect ROM/RAM Select Switch. Højeste bud over 6000 kr.

Henvendelse :

(6524) Knud Andersen.

Tlf.: 31 53 28 62, bedst om aftenen.

## **APOLLO MODEM SÆLGES :**

APOLLO modem fra Watford med software og kabel. Pris 500 kr.

Henvendelse :

(6524) Knud Andersen.

Tlf.: 31 53 28 62, Bedst om aftenen.

## **Archimedes 310 sælges :**

Archimedes 310 sælges med monitor, LC-10 printer og spil m.m.

Pris 15000,-kr evt. kan en BBC indgå i handlen.

Karsten Jensen (6532)

Tlf. 98 16 34 62

# Klubside

Abonnement på **Egebladet** (6 blade) + medlemskab i et år: kr. 175,00

**Klubdiskette nr. 1** (Fra blad nr. 1-3, samt biorytme-programmer, raytracer og badge-program): kr. 20,00

**Klubdiskette nr. 2** (Fra blad nr. 4-7, samt Væveprogram, vinderbadge og vindue-demo) kr. 20,00

Tidligere numre af **Egebladet**. nr. 1-7 pr. stk: kr. 12,00, nr. 8: kr. 20,00

Hele årgang 1988 (1-4): kr. 40,00

Ekstra **Badges** (medlemskab inkluderer et gratis badge): kr. 10,00 pr. stk.

Bemærk: Ovenstående priser er alle inklusiv porto.

## **Særlige disketter:**

Medlemsregister, julekalender (fra nr. 4), vedtægter. Supergrafik-pakke (til Archie); 4 disketter fyldt med IFF/GIF bilder. Send frankeret svarkuvert og formateret diskette.

**Programmer på tape** (se nummer 6 eller skriv eventuelt efter en komplet liste).

Listen er også at finde på vores **BBS**.

1 bånd: kr. 20,00, 4 bånd: kr. 50,00, 10 bånd: kr. 100,00, Lykkepakke med 5 bånd:

kr. 50,00

Ved bestillinger på kr. 50,00 og derover betales der ikke forsendelsesporto. Opgiv navn og adresse samt eventuelt medlemsnummer.

**Martin J. Søndergaard**

**Årestrupvej 76, 7470 Karup J**

**Tlf. 97 10 21 95**

# Anmeldelser

## Jens "Clint" anmelder noget af Rex Data udlånt software ...

### Pro-Artisan

Den danske importør af Acorn-stuff, Rex Data (se annonce andetsteds i bladet), har udlånt Pro-Artisan til gennemsyn. Jens Ovesen tjekker det ud.

Pro-Artisan er en udvidelse af Artisan, som kører i mode 15 (256 farver, 640 x 256) på Archimedes. Det har flere features, men det kører ikke multitasking under Risc OS. Det går heller ikke altid helt godt i single-tasking: Jeg har observeret at programmet har en kedelig tendens til at "gå ned" ved opstart, hvis ikke der er hukommelse nok (432K i mode 15 = 592 K).

Pakken består af en programdisc, en exampledisc og en manual der er sat sammen med en spiral. Manualen er rimelig god, med et afsnit for tidligere brugere af Artisan, som forklarer forskellene. Bagerst er der et index, som er udemærket, omend lidt kort. Ellers går man Pro-Artisan's funktioner igennem, afbrudt af eksempler på hvordan man bruger den foregående funktion.

Det første man lægger mærke til når man går igang med Pro-Artisan er ændringen ved brug af Menu (på musen): Ved ét tryk kommer farvetabellen frem. Hvis man flytter pilen til tabellen kan man vælge en farve: Men lader man pilen blive på skærmen, kan vælge farven fra skærmen, med de dermed indlysende fordele. Ved endnu et tryk forsvinder farvetabellen, og iconmenuen kommer frem.

Her er der ikke de store forskelle i forhold til Artisan. Der er selvfølgelig kommet nogle flere icons og undermenuer, men princippet er det samme: Ingen tekst, kun icons. Dette finder jeg en del irriterende, specielt i starten hvor man ikke kender

programmet: Jeg foretrækker de normale menu'er. Der er ganske vist help-funktionen kendt fra Artisan, men det retter ikke helt op på det, set fra mit synspunkt. Men det er vel en smagssag. Det er stadig sådan af menuen lukker ned, hvis man fjerner pilen fra den. Det er meget rart, at man ikke behøver klikke på et lukke-kryds eller klikke et andet sted end et menupunkt, for at lukke menu'en ned. I spritemenu'en kan man hente en sprite fra skærmen (n-kant), skrive den ud reskaleret, drejet, spejlvendt. Man kan ikke specificere et antal grader når man drejer, det gør man pr. gehoer. I floodfill kan man også fylde med en sprite, dog kun i oprindelig form (spriten kan ikke skaleres eller lignende).

Floodfill-menuen er noget større: Man kan fylde med en farveserie, som bliver mørkere eller lysere jo længere op/ned eller højre/venstre fill kommer. Funktionen findes også som en circle-fill: Mørkere eller lysere jo længere væk fra startpunktet fill kommer. Dette kan bruges til f.eks. at skabe perspektiv i billede, eller raytrace-like billeder. Overgangene kan vælges som grove eller jævne. En skam at man ikke kan vælge at starte fra f.eks. midten af farvespektret. Som det er nu bliver en toneovergang fra f.eks. hvid til sort altid med hvid eller sort som start. Man kan dog vælge hvor "hurtig" overgangene sker.

Man kan også vælge at arbejde med bezierkurer: Kurven laves på en "arbejds-skærm", hvorefter den skrives ud. Er den skrevet ud, hjælper kun UNDO, hvis ikke den er tilfredsstillende. Altså ikke noget a la Draw. Ikke særlig brugervenlig eller hurtigt at arbejde med. Men de er der da.

Alle sædvanlig kurveformer som f.eks. ellipser kan udskrives. Dette gøres (har jeg en til vished grænsende mistanke om) ved hjælp af OS-rutiner.

Konklusion: Jeg mener, at Pro-Artisan er det bedste tegneprogram til skærbilleder jeg har set: Skal man lave sprites foretræk-

ker jeg så absolut !Paint, der er multitas-king, ikke fylder så meget i hukommelsen og har et meget mere professionelt finish. Pro-Artisan har mange interessante features, som grafik-freaks sikkert kunne bruge meget tid på, men jeg kan ikke lade være med spekulere over, hvem der vil give den danske kontantpris på kr. 2600,- for det?! Og det er ikke den danske importør der tjener fedt på det: Clares tager tydeligvis ågerpris for dette stykke software. Og så godt er det altså ikke! Og så kunne jeg da også godt have tænkt mig nogle flere 3-dimensionelle tegnemuligheder, end dem der er under floodfill.

JHO

## Orion

Alle der har haft med BBC'en at gøre bør kende Acornsofts smashhit: Planetoid. Nu er det kommet i en Archimedes-udgave, med alt hvad man kunne forvente at lyd, grafik og hurtighed. Spillet kommer fra Clares, hedder Orion og koster kr. 215,- fra Rex Data.

Ideen i spillet er ganske simpel. Man er den heldigt udvalgt pilot der flyver en laser-dims. Man har fået til opgave at beskytte en eller anden planet mod fremmede aliens. Til at begynde med har man

10 mand på jorden. Disse mænd kan blive snuppet af en alien. Slipper den godt fra det fortagende, muterer den til en rigtig aggressiv satan, på hvilken kun en smartbomb har effekt (hvis ikke man er superlynhurtig). Det har også den bieffekt at en mand går tabt.

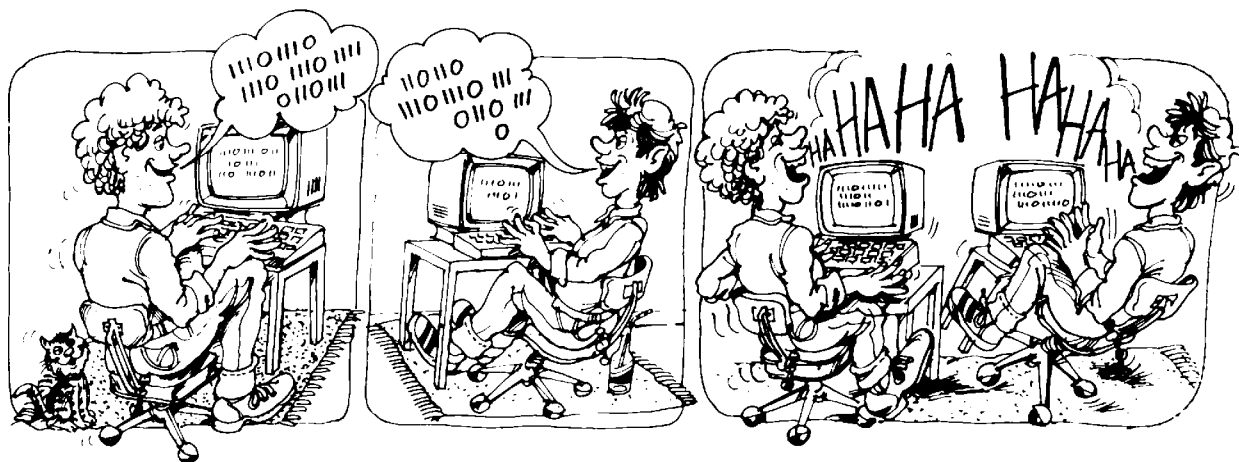
Mister man alle sine mænd på den måde, eksploderer das Planet, og alle aliens muterer til de før omtalt sataner. Only one thing left: Pray and Die. Så hvis man er smart (og det er man jo) sørger man for at beskytte sine mænd og eventuelt skyde die Aliens når de har hugget en mand; så skal man også samle manden op og sætte ham blidt (!!) på planetens overflade.

Man har 3 liv, 3 smartbombs (CLU : nogen har flere!), og aliens'erne kommer i flere bølger. Efter 10 af sådanne bølger får man 10 nye mænd. Ekstra mand og smartbomb ved 10.000 points.

Konklusion: Er man en spillefreak, er Orion så absolut et MUST: Der er gang i den, og man vender altid tilbage "fordi man lige skal ha'ed spil mere".

Er man ikke en spillefreak: Køb det alligevel! Programmøren har så absolut også humor: Det finder man ud af efter 50.000 points!

JHO



# Adventure siden

## The "Mad hatter" Martin Søndergaard forsætter ...

Hej Freaks.

Først vil jeg undskylde den manglende indledning til artiklen i blad nr. 8. Den første forklaring gælder eventyret Project Thesius.

Denne gang vil jeg kaste et lille blik på Sphinx Adventure, Castle of Riddles og Philosopher's Quest, alle fra Acornsoft. Jeg vil især se på de forskellige labyrinter, der findes i disse eventyr.

Sphinx Adventure indeholder 3 labyrinter. Disse er af den almindelige type og kan kortlægges ved DROP metoden.

Det vil sige at man kan smide ting i de forskellige rum (lokaliteter). Vær opmærksom på at labyrinter normalt ikke er logisk forbundne, hvilket vil sige, at rummene er ikke forbundet NORD - SYD eller ØST - VEST.

Den største af de 3 labyrinter fører fra det blå rum til slottet med vampyren. Man kan f.eks. gå følgende vej:

S - D - D - D - N - D - D - U.

Vejen fra piratens skjulested gennem ørkenen til Sphinxen er:

N - E - N - S - E - W - E - S - N - S - E - W  
- E - S - N - S - E - W - E - S - N.

Tager man nu et eventyr som Castle of Riddles møder vi nogle helt andre labyrinttyper. Dette eventyr indeholder også tre labyrinter. Den første møder man allerede indenfor slotsporten. Denne labyrint er ikke oplyst, så man skal bruge en lygte. Hver gang denne slukkes vises retningen ved en

selvlysende pil på væggen. Den anden labyrint findes bag den østlige alkove. Hvis man her prøver DROP metoden, kommer en lille øgle og fjerner tingen. For at kortlægge denne labyrint skal man bruge en lille stav, som udsender en lille røgsky, hver gang man svinger den i luften. Gør man dette inde i labyrinten, vil staven udsende forskelligt farvet røg, afhængigt af hvilket rum man befinder sig i. Dette er dog ikke muligt, hvis man følger den naturlige rute i eventyret, da vil man nemlig have mistet staven, inden man når frem til denne labyrint. Jeg ved ikke hvad konstruktøren af dette eventyr har tænkt på. Den tredje labyrint er en skydebane. Her gælder det om at gå den rigtige vej uden at blive skudt. Ruten er:

N - NW - NE - SE - NE - NW - SW - WAIT  
- WAIT - NW - NE - NE.

Endelig har vi så Philosopher's Quest. Dette eventyr indeholder underligt nok også tre labyrinter. De to af dem kan kortlægges ved DROP metoden, medens den tredje kræver en anden metode. Her befinder man sig nede i maven på en hval. Hver gang man tænder en tændstik driver røgen en eller anden retning, så skal man bare gå i den modsatte retning.

Nu tror jeg det er på tide at kikke på Exile fra Superior Software. Her er hvad Kim Igel har fundet ud af indtil videre.

Start med at flyve ud til højre - over fuglen - hent granaten. Flyv tilbage - over fuglen igen - og spræng døren over de 2 granater. Flyv ned under rumskibet, forbi burgeren, spring døren med en granat.

Hent granaten ved bierne, lige før man kommer ned i det store område i starten. Flyv ned og hent kanden ved bierne, under/til venstre for det store område.

Gem en position lige uden for døren til bierne, hent kanden, flyv mod døren og

inden den lukker kastes kanden ud gennem døren.

Teleport til den gemte position uden for døren og hent kanden. Fyld kanden med vand og flyv (forsigtigt) ned og stil den over ilden, så døren der lukker sig over denne (over bierne hvor kanden stod). Gem en position lige over døren - gå ned til aberne, lok dem med dig og skub dem hen forbi gangen der fører ned (derved åbnes døren hos og over ilden), når de går forbi indgangen igen, teleport op til ilden der nu forhåbentlig er slukket) og hent RCD'en, stop den i lommen og tag kanden med op og stil den et sted så man kan finde den igen.

Tag nøglen der ligger hos nogle bier længere oppe.

Læg en granat foran døren ind til 'destroy' robotten, (hør selv efter), der står ved en teleport inde i et lille rum 'midt i det hele'. Tag pistolen der sidder lige til højre for teleporten (den falder som regel ned, når man sprænger døren).

Gå ind i teleporten, og man havner ude til venstre ved nogle hidsige fugle.

Flyv op til venstre (op i vinden), men prøv at ramme/skubbe den nøgle, der ligger på overfladen lige til højre for 'hullet' man kommer op af, således at man også har denne.

Flyv tilbage, næsten til starten af spillet, ned under rumskibet, forbi burgeren, men fortsæt lige ned. Skyd kuglerne der kommer fra venstre, indtil der ikke er flere tilbage. Åbn døren til højre med RCD'en. Kast en granat efter robotten inde til højre. Flyv hen til den lyserøde 'kasse' og kravl ind under den og skub den ad vejen ned til venstre.

Fortsæt gennem hullet i muren. De to 'guld-baljer' indeholder endnu en destroy robot og en masse kugler.

Teleporten til højre sender en på vej ud til fuglene længst ude til venstre, og teleporten til venstre sender en op i toppen af rumskibet med en granat og en kanon.

Hvis man skyder på knappen til højre skifter teleportene. Nu sendes man med den venstre ud til et nyt stort område (se senere) og den til højre sender en et andet sted hen (lige under en hidsig burger, herom senere).

Til højre for den venstre teleport hænger en icer, skyd på den gennem teleporten indtil den falder ned, og få den til at 'hoppe' ind i en teleport, efter den! og tag den. Skift knappen ved den højre teleport, så man med den venstre teleport nu sendes til et nyt stort område, og man 'lander' til venstre for en teleport og til højre for en burger! (Start med at flyve opad så burgeren ikke når at skyde en).

Til højre for teleporten hænger en gul nøgle. Flyv op/rundt om klippen, den teleporten er under, og flyv ned langs den venstre kant af vindsøjlen, hvor man straks skyder på de kugler der kommer ud. Når der ikke kommer flere, flyver man hen og tager nøglen.

Hvis man tager teleporten; lander man midt i teleporten man kom fra og teleportes straks tilbage igen... meget sjovt, men ikke så effektivt, så tryk T til man havner oppe i rumskibet igen og flyv tilbage til der, hvor man fandt den lyserøde kasse.

Fortsæt til venstre under det hvor man kom ind og skyd løs på robotten indtil den 'trækker' sig lidt tilbage... Skynd dig efter den og fyr løs på den indtil den falder ned i 'hullet' under teleporten. (Den kan sikkert skydes men det er meget besværligt).

Hop ind i teleporten og man lander i en busk med nogle hidsige fugle. Skyd dem, eller teleport tilbage med T og prøv lidt senere (for det er ikke altid de lige er der med det samme). Over fuglene ligger en energipille.

Det var så slut for denne gang. Næste gang vil jeg fortsætte Kim's forklaring. Indtil da god spillelyst.

# REX DATA

**Nyheder i denne måned:**

**RISC OS PROGRAMMERS REFERENCE MANUAL**

**kun kr. 1065**

**SCSI PODULE TIL ARCHIMEDES**

**kun kr. 2695**

samt masser af andre nyheder til Acorn/BBC computere. Se vores pris-liste, som er vedlagt dette nummer af "Egebladet".

REX DATA går på messe! Kom og se den nye A3000 RISC computer på Mikro Data 89, der afholdes i Bella-centret fra onsdag den 25. til søndag den 29. oktober. Åbningstider: Onsdag - fredag: 10-18. Lørdag/søndag: 10-16. Ring eller skriv til REX DATA efter fribilletter.

Vi ses i hal B1 på stand 028A!

**ADMINISTRATION:**

Sundvej 34  
Hvalpsund  
9640 Farsø

Tlf. 98 63 81 50  
Fax. 98 63 86 68

**MESSETILBUD**

**MIKRO DATA 89:**

Alle varer, der bliver bestilt på standen i løbet af messen, vil blive fratrukket:

**5 %**

**BUTIK/VÆRKSTED:**

Bjerregårdsvej 4  
Vridsted  
7800 Skive

Tlf. 97 54 70 15  
Fax. 97 54 70 19

**B**

**Afsender:  
"Egebladet"  
v/ Kim Latt  
Nørregade 68 B, 2th  
5000 Odense C**

Ved vedvarende adresseforandring  
bedes "Egebladet" returneret med  
oplysning om den nye adresse.