

**Beschreibung
Programmkassette R 0191**

BASIC-MIX 1

- 5 Programme -

**Software
für Kleincomputer rotron KC 87**

Hinweis:

Mit dieser Programmkassette stellen wir Ihnen einige ausgewählte Basic-Programme zur Verfügung. Sie sollen Ihnen helfen, sich schnell mit Ihrem Computer vertraut zu machen und speziell die programmtechnischen Möglichkeiten des Basic-Interpreters kennenzulernen.

Wir hoffen, Sie finden in diesen Programmen einige Anregungen für Ihre eigenen Programme. Mit diesen ungeschützten Programmen können Sie beliebig experimentieren und sie Ihren speziellen Vorstellungen anpassen.

~~Sollten bei Ihnen allgemein nachnutzfähige Programme entstehen, dann treten Sie bitte mit uns in Verbindung. Wir sind bemüht, das Angebot an Kleincomputersoftware ständig zu erhöhen.~~

Für weitere Anregungen zur Gestaltung von Programmkassetten und Beschreibungen sind wir Ihnen dankbar!

VEB Robotron-Vertrieb Berlin
1086 Berlin, PSF 1235
Abt. Vertrieb Software und
Dokumentation

© rotron 1986

R+GREKAL

Gregorianischer Kalender (1582 - 3000)

Für ein beliebiges Datum kann entsprechend der zugehörige Wochentag bestimmt werden. Es ist außerdem möglich festzustellen, wieviel Tage zwischen zwei Daten liegen.

Hinweis:

Ein Datum ist in der Form
Tag.Monat.Jahr (19.5.1986) ENTER

einzugeben.

Unzulässige Datumseingaben werden erkannt.

R+MEMORY

Logisches Kartenspiel

Speichererweiterung erforderlich!
(ein RAM- oder das BASIC-Modul)

Das Programm realisiert mit den Mitteln des Computers in 2 Schwierigkeitsstufen das bekannte Kartenspiel MEMORY, bei dem die Spieler versteckte Kartenpaare aus einer Anzahl verdeckter Karten aufzuspüren haben. Sieger ist derjenige, der die meisten Kartenpaare mit den wenigsten Versuchen hat.

Hinweise:

Zu Beginn werden alle 32 Kartenbilder vorgestellt.

Die Wahl der Schwierigkeitsstufe (Variante A oder B) erfolgt mit den Tasten A bzw. B. Bei Variante A werden 16 Karten mittels Zufallsgenerator ausgewählt, davon Paare gebildet, gemischt und auf dem Bildschirm verteilt. Variante B verwendet alle 32 Karten, die auf zwei Bildschirmseiten verteilt werden.

Der Stern ist mit den Kursortasten auf die Karte zu positionieren, die aufgedeckt werden soll. Nach Betätigen von ENTER wird das Kartenbild sichtbar.

In der Variante B bleibt die aktuelle Seite erhalten, bis der Spieler die andere Seitennummer wählt. Der Seitenwechsel kann auch während der Kartenauswahl durch Neueingabe der gewünschten Seitennummer erfolgen.

Ein Pfeil (->) zeigt auf die aktuelle Spielernummer.

R+PASCH

Würfelspiel für 1 bis 6 Spieler auch bekannt als "Kniffel"

Speichererweiterung erforderlich!
(ein RAM- oder das BASIC-Modul)

Ziel des Spieles ist es, im Verlauf von 15 Spielrunden möglichst viele Würfelkombinationen zu erreichen.

Sieger wird, wer die höchste Punktsumme erreicht, wenn das Protokoll für sämtliche Spieler vollständig ausgefüllt ist. Jeder Spieler kann dreimal würfeln und entscheidet, welche Würfel stehenbleiben sollen.

Hinweise:

Würfeln

Nach dem ersten und zweiten Wurf erscheint jeweils die Frage: "WELCHE WÜRFEL BLEIBEN STEHEN?" In Abhängigkeit vom Würfelbild und der Tabellensituation wählt der Spieler eine der folgenden Antworten:

- N : Nichts bleibt stehen. Der folgende Wurf wird mit allen 5 Würfeln ausgeführt.
- G : Es bleibt der gesamte Wurf stehen. Der Spieler verzichtet in dieser Runde auf weitere Würfe.
- An : Es bleiben alle Würfel, die die Augenzahl n zeigen, stehen.
- $n_1n_2\dots$: Für jede der (max. 5) eingetasteten Ziffern bleibt genau ein Würfel der entsprechenden Augenzahl stehen.

Eintragen

Ein Spieler, der seine Spielrunde beendet (spätestens nach dem 3. Wurf), wird aufgefordert, das erzielte Ergebnis in das Protokoll einzutragen. Jede Rubrik darf im Verlauf der 15 Spielrunden nur einmal gewählt werden. Die Eingabe erfolgt zweistellig mit dem Kurzzeichen der Rubrik, z. B. "1P" für EIN PAAR.

Die Rubriken ZS (Zwischensumme) und BO (Bonus) können nicht gewählt werden. Sie werden ständig ausgewertet!

Falls $ZS \geq 63$ ist, erhält der Spieler einen einmaligen Bonus (B0) von 50 Punkten.

Erfüllt ein Wurf die Bedingungen der angegebenen Rubrik nicht, so wird ein Strich (= 0 Punkte) eingetragen!

Protokoll

Rubrik	Bedeutung	Bewertung	Würfel	Punkte
Z1	Zahl Eins			1
Z2	Zahl Zwei	Es werden die im Wurf enthaltenen Würfel dieser Augenzahl addiert	6 6 6 2 1	2
Z3	Zahl Drei			0
Z4	Zahl Vier			0
Z5	Zahl Fünf			0
Z6	Zahl Sechs			18
1 P	Ein Paar			12
2 P	Zwei Paar	16		
3 G	Drei Gleiche	18		
4 G	Vier Gleiche	0		
KL	kleine Straße	15 Punkte	2 3 1 5 4	15
GR	große Straße	20 Punkte	4 3 5 6 2	20
KU	Kuchen (voll Haus)	Wurf muß 3G und 1P enthalten, dann Addition der Augen	6 4 6 6 4,	26
CH	Chance	kann genutzt werden, falls Wurf in keine der noch freien Rubriken paßt. Augenzahlen werden addiert.	1 4 6 5 3	19
PA	Pasch	5 gleiche Augenzahlen (egal, ob Einsen oder Sechsen) = 50 Punkte	2 2 2 2 2	50

R+PERDAT

Verzeichnis "Persönliche Daten" (Datei)

Speichererweiterung erforderlich!
(ein RAM- oder das BASIC-Modul)

Im Menue wählen Sie durch Eingabe einer Kennziffer (1. - 7.).

1. Daten eingeben

Als Vorschlag wird Ihnen ein Verzeichnis angeboten.

Dieses kann unter "Verzeichnis ändern" ergänzt oder geändert werden.

Oben rechts wird vom Computer angegeben, wieviel BYTES frei sind, d. h., wieviel Zeichen von Ihnen noch eingegeben werden können.

Sie können diesen Programmabschnitt beliebig oft aufrufen und zu den bereits vorhandenen Daten weitere eingeben.

Soll die Eingabe beendet werden, dann geben Sie bitte unter "Name" nichts ein und betätigen die Taste ENTER.

Eine Korrektur der einzelnen Daten oder das Löschen eines kompletten Datensatzes kann im Abschnitt "Daten ausgeben" erfolgen.

Ihre Daten werden alphabetisch eingeordnet, was manchmal einen Augenblick dauern kann.

Es können maximal 100 Datensätze mit insgesamt 7.000 Zeichen gespeichert werden.

2. Daten abspeichern auf Kasette

Sie werden aufgefordert, die Aufnahme einzuschalten und die Taste ENTER zu betätigen, um die Daten auf Tonbandkassette zu speichern. Danach erfolgt das Kontroll-Lesen "VERIFY".

3. Daten einlesen von Kassette

Sie werden aufgefordert, die Wiedergabe einzuschalten und bei Ertönen des Vortones die Taste ENTER zu betätigen. Dadurch werden die auf der Tonbandkassette (mittels Zählwerknummer) gewählten Daten in den Computer eingelesen und alle bisherigen dabei gelöscht.

4. Verzeichnis ändern

Soll ein Begriff nicht geändert werden, dann drücken Sie nur ENTER. Andernfalls überschreiben Sie ihn mit dem neuen Begriff. Es können bis 7 Zeichen eingegeben werden, weitere werden ignoriert. Das aktuelle Verzeichnis wird mit den Daten ausgelagert und von der Tonbandkassette wieder eingelesen. Zu beachten ist, daß die Daten des ersten Begriffs alphabetisch sortiert werden. Bei gleichen ersten Zeichen werden sie nach dem zweiten Zeichen sortiert.

5. Daten ausgeben auf Bildschirm

Nach der Ausschrift "Worüber wollen Sie informiert werden?" können Sie eine beliebige Zeichenkette (z. B.: Name, Wohnort, Telefon-Nr. usw.) eingeben.

Alle Datensätze, in denen diese Zeichenkette enthalten ist, werden ausgegeben, wenn Sie die Frage "Weiter suchen?" mit J (für Ja) oder ENTER beantworten.

Mit N (für Nein) erscheint die Fragen "Korrigieren?". Mit J (für Ja) oder ENTER können Sie den Datensatz korrigieren, indem Sie die Daten mit ENTER bestätigen oder mit neuen Angaben überschreiben.

Beantworten Sie die folgende Fragen "Löschen?" mit J, dann wird der gesamte Datensatz gelöscht, andernfalls neu sortiert ("Bitte warten!").

6. Datenliste einsehen

Hierbei werden alle Daten alphabetisch geordnet ausgegeben.

7. Programm beenden

Es erscheint die Frage "Wollen Sie Daten abspeichern?".

Mit J (für Ja) oder ENTER gelangen Sie zum Punkt 2 des Menues.

R+MORSET

Morsetexte für Hörübungen

1 RAM-Erweiterungsmodul erforderlich!

Das Programm eignet sich zum Erlernen und Festigen des Hörens von Morsezeichen bei der Qualifizierung zum Funkamateurl.

Das Programm erzeugt nach Eingabe verschiedener und für Morsetexte typischer Parameter über einen Zufallsgenerator Morsetexte in 5-er Gruppen, die auf dem Fernsehbildschirm sichtbar, über die Anschlußbuchse für das Kassettentonbandgerät hörbar gemacht und auch auf Band aufgezeichnet werden können.

Hinweise:

Alle Eingaben werden mit ENTER abgeschlossen.

Bei Werteüberschreitungen oder falscher Tastenbetätigung:

Keine Reaktion oder Ausschrift "FALSCH!", danach erneute Eingabe erforderlich

Programmfortsetzung:

- nach Erscheinen der Ausschrift " ENTER " durch Drücken der Taste ENTER
- bei Ausschrift "Gleicher Text noch einmal (J/N)" durch Drücken der entsprechenden Taste
- über Menue

Programmabbruch vermeiden! (Tasten STOP ; RESET)

Programmunterbrechung: Taste PAUSE, Fortsetzung mit CONT,
vermeiden

Stop während der Tonausgabe: durch Drücken einer beliebigen Taste
(außer STOP ; RESET)

Menue:

- 1 = Neu - Sprung zum Programmanfang
- 2 = Wiederholen - Tonausgabe Text mit gleichen Parametern
- 3 = Ändern - Anzeige alter Parameter,
Eingabe neuer Parameter
(nur Drücken ENTER übernimmt alten Wert)
- Korrekturen - sind nur in der Eingabezeile möglich!
(Nicht durch Kursortasten)
Bewußt falsche Taste betätigen!
(Werteüberschreitung)
- "Lernzeichen" - sind Zeichen aus dem Vorrat A - Z; 0 - 9,
die zur Texterzeugung benutzt werden.
- "Pausenverhältnis" - bedeutet Pause zwischen den Gruppen.
Standardwert 1 = 7 Zeiteinheiten
(1 Zeiteinheit = 1 Punktdauer).