

robotron

**Beschreibung
Programmkassette R 0192**

BASIC-MIX 2

- 5 Programme -

**Software
für Kleincomputer rotron KC 87**

VEB Robotron-Vertrieb Berlin

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.

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

© rotron 1986

Programmkassette R 0192
BASIC-MIX 2

Diese Programme sind auf Seite A zweimal aufgezeichnet. Tragen Sie bitte die Zählerstände selbst ein.

Inhaltsverzeichnis

Seite A

Nr.	Titel	Inhalt	Seite	Zähler
0	R+INFO	RVB-Information	3	___/___
1	R+HOBBIT	Strategiewettstreit	5	___/___
2	R+FLOHSP	Lustiges Fischspringen	7	___/___
3	R+SLALOM	Geschicklichkeitsspiel	9	___/___
4	R+TBVERZ	Tonbandinhaltsverz.	11	___/___
5	R+BUDGET	Haushaltsbudget	14	___/___

Seite B

Nr.	Titel	Bemerkungen	Datum	Zähler

R+INFO

Informationen des VEB Robotron-Vertrieb Berlin zum Softwarevertrieb für Kleincomputer.

Laden:

Nach Aktivierung des Basic-Interpreters Eingabe:

CLOAD "R+INFO" ENTER

Wiedergabe des Programmes mit Ihrem Kassettenrecorder und gegebenenfalls bei Ertönen des Vortones nochmals ENTER drücken. Vgl. Programmierhandbuch Teil 1 Abschnitt 3.3, Seite 14 – 19

Starten: Taste RUN

LIST: nach STOP Taste LIST

Wir haben für Sie das Programm kurz und übersichtlich gestaltet. Unterprogramme sind mit Kommentaren versehen REM... .

Somit haben Sie die Möglichkeit, diese Programme zu nutzen.

R+HOBBIT
Strategiewettstreit

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

Ziel des Spieles ist es, ein Häschen vor einem Rudel hungriger Wölfe zu retten. 1 - 6 Spieler können bis 10 Runden absolvieren.

Hinweise:

Das Spielfeld stellt ein "Waldstück" dar, in dem sich neben dem Häschen (weißer Stern) zu Beginn jeweils 10 Wölfe (rote Dollar-Zeichen) befinden. Jeder Spieler kann pro Runde mehrere Anfangsbilder spielen, je nachdem, wie lange er sein Häschen vor den Wölfen in Sicherheit bringt. In der Wertungsvariante 1 (Sicherheitsspiel) kann der Spieler bis zum Verlust des Hasen weiterspielen. Alle Punkte bis zu diesem Zeitpunkt gehen in die Wertung. Im Gegensatz dazu zählen beim Risikospiel (Wertungsvariante 2) immer nur die Punkte abgeschlossener Bilder, falls sich der Spieler für "Aufhören" entscheidet. Spielt er weiter und "überlebt" das neue Bild nicht, so gehen alle Punkte dieser Runde verloren.

- Züge des Hasen

Immer, wenn rechts unten auf dem Bildschirm die Eingabeaufforderung "RICHTUNG?" erscheint, kann der Hase bewegt werden. Als Orientierung für die Bewegungsrichtung des Hasen dient das rechts unten auf dem Bildschirm angezeigte Richtungskreuz. Für die 8 möglichen Richtungen ist also ein Tastenblock links auf der Tastatur zu bedienen. Der Hase darf nicht gegen Bäume, Mauern und Wölfe laufen. Für den Zug des Hasen besteht eine Zeitbegrenzung von ca. 5 Sekunden.

Alle Wölfe ziehen nach dem Hasenzug um ein Feld entsprechend ihrer Strategie weiter, "sehen" aber Bäume und Mauern nicht.

Der Hase kann auf der Stelle stehenbleiben. Dies wird durch Betätigen der Taste "S" oder durch Überschreiten der Zeitbegrenzung erreicht. Er darf höchstens 2mal hintereinander stehenbleiben, sonst schläft er für dieses Bild ein und die Wölfe haben freie Bahn.

- Bildwechsel

Sind alle Wölfe eines Bildes besiegt, so erscheint für den glücklichen Spieler ein neues Bild. Jeden neue Bild einer Runde hat weniger Bäume bei gleicher Anzahl Wölfe.

Hat der Spieler seinen Hasen verloren, so ist der nächste an der Reihe. Für ihn wird das 1. Bild angezeigt. Der Aufbau der Bilder richtet sich nach der Wahl der Spielvariante zu Beginn des Spieles.

R+FLOHSP
Lustiges Flohspringen

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

Ein fesselndes Strategiespiel aus einer Kombination der bekannten Spiele "Schnipp" und "Fang den Hut" für 2 - 6 Spieler.

Hinweise:

Wird das Spiel auf einem Schwarz-Weiß-Bildschirm gespielt, so treten anstelle der verschiedenen Farben unterschiedliche Symbole.

- Bildschirmbild

Am linken Rand des Spielfeldes befinden sich die Höfe der Spieler, unterhalb des Spielfeldes werden

- Spielernamen
- erbeutete Flöhe
- eigene freie Flöhe
- evtl. von eigenen Flöhen gefangene gegnerische

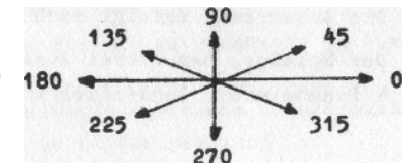
angezeigt.

- Eingaben

Zunächst ist auf die Frage "MIT WELCHEM FLOH SPRINGEN SIE?" mit der Eingabe einer der möglichen Ziffern 1 bis 4 zu antworten. Diese Eingabe wird nicht mit ENTER abgeschlossen.

Um ein gewünschtes Ziel (fremder Floh, eigener Hof) zu treffen, ist gutes Augenmaß und auch Erfahrung notwendig.

Als Sprungwinkel ist eine aus nebenstehender Skizze zu entnehmende Zahl einzugeben. Die Distanz ist in "Flohbreiten" zu schätzen.



- Treffer und Aussprünge

Trifft ein Floh genau auf einen anderen, so wird dieser gefangengenommen, es entsteht ein "Turm". Solche Türme können beliebig hoch werden und Flöhe aller Farben (auch der eigenen) enthalten. Hat ein Floh sein Ziel verfehlt, so hat der Spieler einen Sprung nutzlos vertan. Bei Verlassen des Spielfeldes gelten folgende Aus sprungregeln:

1. Ein einzelner ins Aus gesprungener Floh geht verloren und ist für immer aus dem Spiel.
2. Ein Turm wird bei Ausprung wieder im Spiel verteilt.
3. Befinden sich im Turm außer dem obersten noch weitere eigene Flöhe, so gehen diese wie bei 1. verloren.

- eigener und fremder Hof

Solange sich ein Turm noch auf dem Spielfeld befindet, kann sich der Spieler der darin gefangenen Flöhe noch nicht sicher sein. Deshalb müssen Gefangene von Zeit zu Zeit im eigenen Hof abgeliefert werden. Danach erscheinen sie in der Beuteliste des Spielers. Der Hofsprung muß dabei eines der 4 Hoffelder der eigenen Farbe treffen. Eigene Flöhe werden wieder ins Spiel gebracht, fremde als Beute gespeichert. Der Sprung in einen fremden Hof wird wie ein Aassprung behandelt.

- Spielende und Bewertung

Nacheinander scheiden die Spieler, die keinen Floh mehr besitzen, aus. Ein Spieler scheidet erst dann aus, wenn er keine Chance mehr hat, je wieder einen freien Floh zu bekommen.

Bis dahin setzt er nur aus, da ja z. B. bei einem Ausprung eines Turmbesitzers sich die Situation für ihn wieder bessern kann. Der letzte übrigbleibende Spieler muß in jedem Falle, nachdem er alle Türme in den Hof gebracht hat, noch einen "Freudensprung" machen.

Die Auswertung erfolgt nach folgendem Punktsystem:

Der Spieler, der zuerst ausschied, erhält 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw.. Zusätzlich bringt jeder Beutefloh einen Gewinnpunkt.

R+SLALOM

Abfahrtslauf - ein Geschicklichkeitsspiel

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

Ein "Skiläufer" wird mittels Cursorsteuertasten oder Spielhebel durch die Tore geführt. Ein Lauf besteht aus 3 Runden mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad.

Hinweise:

Zu Runde 1 (Qualifikationsrunde):

- Ziel dieser Runde ist das Passieren möglichst vieler Fähnchentore
- jedes passierte Tor zählt 10 Punkte
- mindestens 500 Punkte sind notwendig, um die 2. Runde zu erreichen
- mehr als 500 Punkte erleichtern die Fahrt in der zweiten Runde, aus ihnen wird eine Fehlergutschrift berechnet
- jeder Zusammenstoß mit Hindernissen kostet 50 Punkte
- die Runde endet nach 100 Toren
- das Auslassen einen Tores bringt keine Punktabzüge, aber das nächste Tor kann nicht mehr ausgelassen werden (Zaun entsteht)
- in die Wertung geht die während der Runde höchste Punktzahl, auch wenn später durch Fehler wieder eine geringere entstanden ist

Zu Runde 2 (Zwischenrunde):

- Fähnchen müssen vom Skiläufer abwechselnd rechts und links passiert werden
- Ziel ist es, mehr als 100 Fähnchen richtig zu umfahren, um Runde 3 zu erreichen
- Runde 2 endet, wenn die Fehlergutschrift aus Runde 2 verbraucht ist oder nach 200 Fähnchen der erste Fehler passiert

- ein falsch umfahrenes Fähnchen bringt bis zu 2 Abzügen. Als Fehler gilt, wenn sich der Fahrer zum Zeitpunkt des Vorüberfahrens nicht auf der Fahnenstangenseite befindet.
- in die Endwertung gehen die über 100 erreichten Fähnchen sowie die eventuell gesparte Fehlergutschrift zu je 5 Punkten ein

Zu Runde 3 (Finalrunde):

- Ablauf ähnlich Runde 1
- Auslassen von Toren nicht möglich (Zaun erscheint immer)
- der erste Fehler beendet die Runde sofort mit den bis dahin erreichten Punkten
- die Punkte dieser Runde gehen doppelt in die Endwertung ein

R+TBVERZ Tonbandinhaltsverzeichnis

Das Programm dient dem Erstellen und Aktualisieren eines Tonbandinhaltsverzeichnisses (Kassette oder Spule). Im Programm sind folgende Funktionen realisiert:

- Bandkenndaten eines neuen Bandes aufnehmen
- Bandkenndatenanzeige
- Anzeige des Spur-Inhaltes
- Zeile ein- oder anfügen
- Zeile löschen
- Zeile ändern
- Spurwechsel
- Bandwechsel

Hinweise:

- Allgemeines
Verarbeitet werden können 4- oder 2-Spurbänder (-kassetten) mit maximal 30 Titeln je Spur. Pro Titel wird eine sogenannte Zeile abgespeichert, die die Titelnummer, den Interpreten, den Titel selbst, den Zählerstand, ab welchem der Titel beginnt, und die Titellänge in Minuten und Sekunden enthält.
Im Rechner befinden sich jeweils die Daten eines Bandes. Zugegriffen wird jeweils auf eine konkrete Spur, die innerhalb des Bandes gewechselt werden kann.
- Neues Band eröffnen
Dieser Programmzweig muß für alle Bänder, von denen noch keine Datei existiert, durchlaufen werden.
Hier werden Bandkenndaten abgefragt.
- Arbeit mit bespieltem Band
Dieser Programmzweig setzt voraus, daß für das gewünschte Band bereits eine Datei existiert. Nach der Bildschirmausschrift "Datei von Band lesen", "Positionieren und Starten" ist die gewünschte Datei analog einem Anwenderprogramm vom Band zu laden.

Das Tonbandgerät darf erst abgeschaltet werden, wenn auf dem Bildschirm die Frage nach der Spurnummer erscheint.

- Zu Spuranzeige

Befinden sich mehr als 15 Titel auf der Spur, so erscheint die Frage "Blättern J/N7"

Nach Eingabe von "J" werden die restlichen Titel angezeigt.

- Zu neue Zeile aufnehmen

Es wird grundsätzlich nach der eingegebenen Zeilennummer eingefügt. Bei Aufnahme der ersten Zeile einer Spur ist als Zeilennummer eine Zahl - 0 einzugeben. Soll vor die erste Zeile eingefügt werden, muß die Zeilennummer 0 angegeben werden. Interpret und Titel sind bei der Eingabe durch ein Komma zu trennen. Interpret und Titel dürfen keine Kommata enthalten. Der Interpret darf nicht mehr als 9, der Titel nicht mehr als 18 Zeichen lang sein.

- Zu freie Bandlänge am Bandende

Unter der Voraussetzung, daß die Spurlänge und die Längen aller auf der Spur vorhandenen Titel richtig eingegeben wurden und daß zwischen den einzelnen Titeln keine Pausen vorhanden sind, wird die freie Spurkapazität nach dem letzten Titel angezeigt.

- Zu Bandwechsel

Es wird geprüft, ob die Datei verändert wurde.

War dies nicht der Fall, so kehrt das Programm sofort zum ersten Menuebild zurück. Ansonsten wird die Datei auf das Band zurückgeschrieben. Dazu erscheint auf dem Bildschirm die Ausschrift "Datei auf Band schreiben", "Positionieren und starten". Alle Handgriffe erfolgen analog dem Abspeichern eines Programms. Nach der ersten Bildschirmausschrift 'VERIFY' ist sofort die N-Taste zu betätigen. Das Herausschreiben wird danach fortgesetzt. Es erscheint erneut die Ausschrift 'VERIFY' und nach erneutem Betätigen der N-Taste kann das Tonbandgerät abgeschaltet werden. Das Programm kehrt in das Hauptmenue zurück und kann von dort aus mit einem anderen Band erneut abgearbeitet oder verlassen werden.

Bemerkung:

Die auf dem Band gespeicherte Datei besteht aus zwei Teilen (deshalb zweimaliges 'VERIFY' und 'N'). Soll oder kann auf das 'VERIFY' nicht verzichtet werden, so ist zu sichern, daß beide Dateiteile auf der Kassette nicht mehr als 20 sec auseinanderliegen.

R+BUDGET
Haushaltsbudget

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

Das Programm dient der Planung, Abrechnung und statistischen Auswertung eines Haushaltsbudgets. Es bietet folgende Hauptfunktionen:

- Spezifikation
- Erfassung der Monatsausgaben
- Einzelauswertung von Monaten
- Auswertung ab Jahresbeginn

Hinweise:

Der Programmzweig "Spezifikation" muß bei erstmaliger Verwendung des Programms unbedingt durchlaufen werden und dient der Einteilung des Haushaltsbudgets in sogenannte Haupt- (max. 10) und Unterkategorien (max. je 5) (im folg.: HK und UK).

Jeder Kategorienname darf nicht mehr als 15 Zeichen lang sein.

Zu jeder UK ist ein Monatsplanwert anzugeben, der sich von Monat zu Monat ändern kann.

Der Programmzweig "Erfassung" dient dem Erfassen der Monatsausgaben und der Zuordnung zur jeweiligen UK. Zur optischen Kontrolle werden die letzten 5 Eintragungen in jede UK auf dem Bildschirm angezeigt. Nach jeder Eingabe eines Geldbetrages muß die Frage "Wert korrekt" beantwortet werden, da ein nachträgliches Korrigieren bereits abgeschickter falscher Beträge nicht mehr möglich ist.

Monatswechsel: Wird die Frage "Neuer Monat" positiv beantwortet, so wird automatisch der nächste Monat bereitgestellt und die interne Statistik um den abgeschlossenen Monat erweitert.

Jahreswechsel: Ist der aktuelle Monat Dezember und wird die Frage "Neuer Monat" positiv beantwortet, so wird die Statistik um den Monat Dezember ergänzt und die Möglichkeit gegeben, die abgeschlossene Jahresstatistik auf Magnetband zu retten.

Wird danach wieder die Hauptfunktion 2 gewählt und die Frage "Neues Jahr beginnen" positiv beantwortet, so werden die Werte des alten Jahres bis auf die HK- und UK-Namen und die Monatsplanwerte im Speicher gelöscht und automatisch der Monat "Januar" eingestellt.

Die Hauptfunktionen 3 und 4 dienen der Statistik. Es werden nur abgeschlossene Monate statistisch ausgewertet. Diese beiden Funktionen können auch für gespeicherte Statistiken abgeschlossener Jahre genutzt werden.

In der Hauptfunktion 3 wird eine Tabelle ausgewählter Monate angezeigt, die einen Plan-Ist-Vergleich in den einzelnen UK darstellt. Der Wert hinter "Überschuß" bzw. "Defizit" ist die Differenz zwischen tatsächlichen Monateinnahmen und -ausgaben.

Die Hauptfunktion 4 beinhaltet zwei Auswertungsmöglichkeiten:

1. Vergleich aller Einnahmen und Ausgaben der bereits abgeschlossenen Monate
2. Aufsummieren der UK bis zum letzten abgeschlossenen Monat

Mit den Hauptfunktionen 3 und 4 kann erst sinnvoll gearbeitet werden, wenn mindestens ein Monat bereits abgeschlossen ist.

Mit der Hauptfunktion "Ende" kann das Programm verlassen werden.

Bei eventuell gemachten neuen Eintragungen wird vorher aufgefordert, die Daten auf Magnetband zu retten.

Das Programm verarbeitet nur Beträge bis 999999. Übersteigt ein Geldbetrag (z. B. Jahresausgaben oder -einnahmen) diesen Wert, so wird dies angezeigt und das Programm wird abgebrochen. Da die gesamte Bildschirmarbeit ohne Angabe einer Geldeinheit erfolgt, kann sich jeder Nutzer praktisch seine "Grundeinheit" selbst festlegen.

Erfolgen alle Eingaben z. B. in TM (tausend Mark), so ist nur zu beachten, daß alle auftretenden Geldbeträge lediglich auf 10 Mark genau dargestellt werden können.