

# Programme

auf den Unterseiten werden einzelne Programme für den LC-80 ausführlicher vorgestellt. Die Downloads selbst gibt es auf der Seite [40\\_software](#).

## Spielerom

Autor: Gunther Zielosko

Start auf Adr. 1000 (Zusatz-ROM 3)

Über die Tasten 1..5 sind 5 verschiedene Spiele startbar. Taste 6 ist vorbereitet, aber noch unbelegt.

1000-1030	Menü
1030-116f	Mastermind
1170-1245	Reakttest
1250-12e0	elektron. Würfel
12f0-13f1	Spielhöhle
1400-14e9	fallende Leuchtbalken
frei	frei

31.08.03 in Reakttest ist noch ein Fehler



## Jagd

alle nachfolgenden Programme starten auf Adresse 2000h. Zu Details s.a. Quelltexte

Jagdspiel (Volker Pohlers)

Nach Begrüßung läuft irgendwann eine Ziffer o. Buchstabe über die Anzeige. Entsprechende Taste drücken! Tonausgabe bei Tastendruck. Die Pos. des Treffers wird ausgewertet. Endauswertung bei Taste „LD“. Druck auf bel. Taste: Neubeginn.

## musiken

verschiedene Musiken (Volker Pohlers)

Wachet auf; Fame, der Weg zum Ruhm; Oh, wie wohl ist mir am Abend ...

## reaktv

Reaktionstest (Volker Pohlers, nach René Reicher und Peer Reedeman)

5x (von A..E): nach einmaligem Drücken einer Taste erscheint nach einer gewissen Zeit eine 8. Reagieren (Taste drücken)! Reaktionszeit wird gestoppt und angezeigt. Taste drücken → nächster Versuch. Reaktionszeiten sind ab 2053h abgespeichert.

## synthi1

Musikbox/Synthesizer (Volker Pohlens, nach Dr. Salewski)

Bedienung wie synthi20

## synthi20

Musikbox/Synthesizer (Volker Pohlens)

Die weissen Tasten stellen die eigentliche Klaviatur dar, waehrend die schwarzen Tasten fuer den Klang verantwortlich sind. Die Taste <0> entspricht dem Ton gis, <1> dem a usw. bis zur Taste <F> Ton h1. Wird auf eine dieser Tasten gedruickt, so erklingt der entsprechende Ton, Beim Druicken auf eine schwarze Taste werden intern einige Speicherzellen veraendert, die auf den Klang Einfluss haben. (Bei den Tasten <LD>, <ST>, <ADR> kommen vorerst nur dieselben Toene). Verlassen werden kann das Programm durch <RES>.

## tarech

Taschenrechner (? , auf LC-80 umgesetzt: Volker Pohlens)

Einfacher Taschenrechner nach Poly-Computer Poly-880 für ganze, positive Zahlen ← 65535, RPN

Bedienung:

1. Zahl eingeben, „E“ drücken
  2. Zahl eingeben, Funktionstaste drücken
- „A“-Addition, „B“-Subtraktion, „C“-Multiplikation, „D“-Division, „E“-Eingabe, „F“-Quadrat-Funktion bei unzulässiger Operation und Bereichsüberschreitung Anzeige „error“, mit beliebiger Taste löschen

1. Zahl ist Konstante (bleibt bei Rechnung erhalten, außer DIV)

## uhr

Digitaluhr mit Melodie (Volker Pohlens)

nach Handbuch Beispiel 10

## wissen

Wissenstest (Volker Pohlens, frei nach Matthias Grimmberger)

Es handelt sich m.W. um eine Frage-Antwort-Auswertung ala Auswahl einer richtigen Antwort aus z.B. 4 vorgegebenen.

ab 2114H Tabelle mit richtigen Antworten, mit FFH abschließen! nach Eingabe der Antworten und Fehleranzeige durch Drücken von „EX“ genaue Fehlerauswertung, dann zum Anfang; sonst gleich zum Anfang zurück. Tabelle mit antworten (ERG) ab Adr. 2200H

## bandit

Spielautomat (Einarmiger Bandit)

Autor: Gunther Zielosko

„Hinweise zur Anwendung des Lerncomputers LC 80“, Teil 3, Seite 57-64

Auf den ersten 3 Stellen rotieren 3 Ziffern. Mit den Tasten <1>..<3> werden diese gestoppt. Gewinne werden rechts angezeigt, möglich sind 3 oder 9 Spielmarken, die einen Wert von je 0,10 M symbolisieren. Das Gewinnschema ist einfach: bei Gleichheit der 1. und 2. Ziffer 3 (0,30 M), bei Gleichheit der 1., 2. und 3. Ziffer 9 (0,90 M). Mit der Wahl der möglichen Ziffern (1..6), dem Gewinnschema und der bei jedem Spiel symbolisch einzuzahlenden Spielmarke (0,10 M) ergibt sich statistisch, daß 2/3 der eingezahlten Beträge als Gewinn wieder ausgezahlt werden. Der Rest bleibt im „Automaten“. Zur Demonstration dieses Verhaltens wurde ein kleiner „Buchhalter“ mit einprogrammiert, der bei stehenden Ziffern über <+> abgefragt werden kann. Der Automat beginnt mit einem Startkapital von 10,00 M. Bei jedem Spiel kommen 0,10 M hinzu, jeder Gewinn wird automatisch abgezogen. Mit <0> beginnt ein neues Spiel!

## logik

Logikspiel (Master Mind)

Autor: Gunther Zielosko

„Hinweise zur Anwendung des Lerncomputers LC 80“, Teil 3, Seite 49-56

Es geht darum, eine vom Computer vorgegebene unbekannte Ziffernkombination zu ermitteln. In unserem Falle gibt der LC-80 eine vierstellige Zahl vor, gebildet aus den Ziffern 0..7, die mit möglichst wenigen Versuchen zu ermitteln ist. Dabei sind beliebige Wiederholungen einzelner Ziffern möglich (z. B. 1137). Das Spiel ist auf der Adresse 2000 zu starten und meldet sich dann mit einer Laufschrift „LOGIKSPIEL“. Mit <+> geht es los. Durch Eingeben von Ziffern der eigenen Wahl (0..7) können die ersten 4 Stellen des Displays beschrieben werden, wie wir es vom Adresseneingeben her gewohnt sind. Anzeige als Versuch|Nr. Nach Betätigen der <+>-Taste wird uns das Ergebnis präsentiert. Anzeige links Position, rechts „Farbe“ (z.B. 0P|1F - 1 richtig, aber falsche Stelle). Bei 4Ps → Fanfare. Bel. Taste → nächster Versuch.

## reakt

Geschicklichkeitsspiel (Reaktionstest)

Autor: Gunther Zielosko

„Hinweise zur Anwendung des Lerncomputers LC 80“, Teil 1, Seite 77-84

Nach dem Programmstart erscheint nach ca. 1 sec. im rechten Feld des Displays eine Zufallsziffer (0..F). Innerhalb von wiederum etwa 1 sec, müssen wir die dazugehörige Taste finden und betätigen. Wenn das gelungen ist, wird in den beiden linken Feldern die Trefferanzahl angezeigt und ein kurzer Ton erzeugt. Die nächste Ziffer erscheint usw. Scheinbar mühelos zu bewältigen ... Aber der Teufel liegt im Detail. Nach jeder Zufallszahl wird nämlich die Zeit zum Finden und Drücken der Taste kürzer. Zum Schluß haben nur noch Könner eine Chance. Die Treffersumme bis zum automatischen Ende des Spieles ist ein „Dokument“ der erreichten Fertigkeiten. Die bei mehreren Spieldurchlaufen jeweils erreichte Höchstpunktzahl wird als „Rekord“ gespeichert. Dieser Rekord wird bei Spielende auf den beiden rechten Feldern des Display, angezeigt. Wird der Rekord überboten, ertönt eine Siegesfanfare, wird er verfehlt, ist der Computer „traurig“ und zeigt das auch.

## taler

Sterntaler (fallende Leuchtbalken)

Autor: Gunther Zielosko

„Hinweise zur Anwendung des Lerncomputers LC 80“, Teil 3, Seite 64-69

Dieses Spiel fordert unsere ganze Geschicklichkeit. Das Display stellt das „Spielfeld“ dar, auf dem es „Taler“ regnet. Letztere werden durch zufällig nach unten fallende Leuchtbalken der 7-Segment-Anzeigen symbolisiert. Leider fallen die Taler nach unten durch und sind dann durch nichts mehr zu erwischen. Glücklicherweise gibt es einen „Topf“, durch einen Leuchtpunkt gebildet, der sich über die Tasten <0> und <3> hin und her bewegen läßt. Mit dem können wir die herabfallenden Taler auffangen, wenn wir ihn in die entsprechende Position rechts neben dem Leuchtbalken gebracht haben. Das Ganze wird im Spielverlauf immer komplizierter und die „aufgefangenen Taler“ werden mit einem Ton quittiert. Gezählt werden sie auch, so daß am Spielende jeder weiß, wie geschickt er gespielt hat. Ein neues Spiel beginnt, wenn die Taste <+> gedrückt wird.

## wuerfel

Würfelspiel

Autor: Gunther Zielosko

„Hinweise zur Anwendung des Lerncomputers LC 80“, Teil 1, Seite 41-45

Mit <-> wird das Display dunkel. Beim Betätigen von <+> ertönt ein kurzer Piepton, danach rollt die Zufallszahl (1..6) von rechts nach links ein und bleibt auf der 1. Stelle des Display, bis wieder ↔ gedrückt wird.

From:

<https://hc-ddr.hucki.net/wiki/> - **Homecomputer DDR**

Permanent link:

<https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/lc80/programme?rev=1489478640>

Last update: **2017/03/14 08:04**

