Bedienung

(aus JTCEMU, J.Müller)

Das 2 KByte große Betriebssystem bietet die wichtigsten Funktionen zur Eingabe und Verwaltung von BASIC-Programmen. Des weiteren verwendet das Betriebssystem auch den im ROM des Einchipmikrorechners U883 enthaltenen BASIC-Interpreter.

Kommandos

Nach dem Start bzw. nach einem RESET befindet sich das Betriebssystem im Kommandomodus. Das erkennt man an dem flimmernden Rechteck, unter dem sich der Buchstabe K verbirgt (K-Cursor). Ist der K-Cursor zu sehen, können Sie durch Drücken einer Taste (evtl. in Verbindung mit der Shift-Taste) folgende Kommandos eingeben, die auch sofort ausgeführt werden:

Eingabe	**Kommando**	
Backspace	NEW	Löschen des BASIC-Programms, Achtung! Wenn Sie ein BASIC-Programm eingegeben haben und drücken die Backspace-Taste, wird das Programm ohne Nachfrage gelöscht.
- (Minus)	LIST	Anzeige einer Zeile des BASIC-Programms, Durch nochmaliges Drücken der Minus-Taste wird die nächste Programmzeile angezeigt.
+ (Plus)	RUN	BASIC-Programm starten
*	CONT	BASIC-Programm nach der STOP-Anweisung fortsetzen
Shift - O	LOAD	BASIC-Programm von Kassette laden. Achtung! Sie sollten das Kommendo erst dann starten, wenn der Kennton zu hörern ist.
Shift - P	SAVE	BASIC-Programm auf Kassette speichern, Diese Kommando gibt das im Speicher befindliche BASIC-Programm auf dem Kassettenrekorderanschluss aus und führt danach, d.h. entsprechend der Länge des zu speichernden Programms nach einigen Sekunden bis einigen Minuten, eine Systeminitialisierung durch.
Shift - ENTER	OFF	Bisherige Eingabe löschen
A…Z (Buchstabe)		Anzeige des Inhalts der gleichnamigen BASIC-Variable
0…9 (Ziffer)		Eingabe bzw. Löschen einer BASIC-Programmzeile

Eingabe von BASIC-Programmzeilen

Möchten Sie eine BASIC-Programmzeile eingeben, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

1. Eingabe der Zeilennummer beim K-Cursor
2. ENTER drücken. Es erscheint der sogenannte A-Cursor (flimmerndes Rechteck über einem A)
3. Eingabe einer BASIC-Anweisung durch Drücken des entsprechenden Zeichens (siehe Tabelle)
4. Eingabe der evtl. notwendigen Argumente der BASIC-Anweisung
5. Eingabe evtl. weiterer BASIC-Anweisungen, die mit einem Semikolon zu trennen sind.
6. ENTER

Beim A-Cursor können Sie folgende BASIC-Anweisungen eingeben:

BASIC-Anweisung	Einzugebendes Zeichen
CALL	C
ELSE	> (größer gefolgt von Semikolon)
END	E
GOSUB	S
GOTO	G
IF…THEN…	F…,… (THEN: Komma)
INPUT	I
LET	L
PRINT	P
PTH (PRINTHEX)	H
PROC	O
RETURN	R
REM	M
STOP	T
TOFF	/
TRAP…TO…	!…,…(TO: Komma)
WAIT	W

Bei der Eingabe prüft der Editor die Syntax. Ist diese falsch, wird die Eingabe mit ERROR 0 abgebrochen. Achtung! Wenn der A-Cursor zu sehen ist, hat der Editor die Zeilennummer bereits in das BASIC-Programm eingefügt. Sie sollten nun auf keinen Fall RESET auslösen, denn dann bleibt die Zeilennummer ohne Programmzeile im BASIC-Programm stehen, was einen Syntaxfehler bedeutet. Das BASIC-Programm ist somit an dieser Stelle defekt. Sie können aber die störende Zeile einfach löschen und so das Programm wieder reparieren.

Einschränkungen bei Zeilennummern

Das Betriebssystem verwendet ein Null-Byte als Endekennung für das BASIC-Programm. Aus diesem Grund darf kein Null-Byte im BASIC-Programm vorkommen, weder in Zeichenketten noch in Zeilennummern. Die Zeilennummern 0, 256, 512, 768, 1024 usw. enthalten jedoch in ihrem niederwertigen Byte eine Null. Aus diesem Grund wird bei der Eingabe einer solchen Nummer ihr Wert einfach um eins erhöht, d.h., aus 256 macht das Betriebssystem 257. Im höherwertigen Byte der Zeilennummer kann ein Null-Byte nicht vorkommen, da dort das Bit 7 immer gesetzt ist.

Löschen von BASIC-Programmzeilen

Möchten Sie eine BASIC-Programmzeile löschen, drücken Sie nach Eingabe der Zeilennummer zweimal die ENTER-Taste, d.h., Sie lassen einfach die Anweisung weg. Zwar meldet der Editor ERROR 0, jedoch wird die Zeile trotzdem gelöscht.

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

Permanent link:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/tiny/bedienung?rev=1295254694

Last update: **2011/01/17 07:58**