

Basic-Erweiterung

Das [Tiny MPBASIC](#) des U883 lässt sich um neue Prozeduren und Funktionen [erweitern](#).
Erstaunlicherweise sind in der Literatur jedoch keine Beispiele zu finden. 2021 habe ich mich mit dieser Thematik beschäftigt und eine erste Erweiterung für das ES4.0 geschrieben:

Download

- [baserw.zip](#)

Erweiterungen für die TINY-Systeme

ES 4.0

Die Erweiterung liegt als Binärdatei vor und muss vorab in den Speicher geladen werden (nach 8000h)

Mit

```
1 PROC SETRR[8,%8000];REM Erweiterung einbinden
```

werden die neuen Prozeduren dem BASIC bekannt gemacht. Danach können die neuen Befehle genutzt werden.¹⁾

Hinweis: in der [ROM-Bank](#) ist die Basic-Erweiterung ab Adresse **3000h** dauerhaft verfügbar. Es ist hierzu SETRR[8,%3000] zu nutzen.

Durch die neuen Befehle werden die Programme auch leichter lesbar (z.B. DRAW statt CALL%, CLS, AT, ...)

Grafik-Befehle

PROC PLOT[X,Y,farbe]	Punkt setzen	statt LET
X=,Y=,Z=; CALL %17FD		
F=PTEST[X,Y]	Punktfarbe abfragen	statt LET X=,Y=;
CALL %17FA; PRINT Z		
PROC DRAW[X1,Y1,X2,Y2,farbe]	Linie von X1,Y1 nach X2,Y2	statt LET
V=,W=,X=,Y=,Z=; CALL %17F7		
PROC CIRCLE[X,Y,radius,Farbe]	Kreis	

Achtung: es werden die Variablen X,Y,Z und V,W (draw) mitgenutzt!
s. ES4.0-Beschreibung. Diese dürfen im eigenen Programm daher nicht genutzt werden!

Text-Befehle

PROC CLS	Bildschirm löschen	statt OPTC[12]
PROC COLOR[FG,HG]	Textfarben setzen	statt OSETEB[%F7A0,%F0]
PROC AT[X,Y]	Textcursor positionieren	statt LET X=,Y=,Z=;C%0827 bzw.

OSETRR[%5B,...];OSETR[%5B,...]

```
10 PROC CLS
20 PROC COLOR[15,0]
30 PROC AT[13,19];PRINT"JU+TE-COMPUTER"
DATA-Befehle
-----
```

Anstelle Schlüsselwort DATA wird REM genutzt.
Die Daten sind in REM-Zeilen abzulegen, ohne Leerzeichen.
10 REM 11,22,33

RESTORE[10] setzt den Daten-Zeiger auf Zeile 10
der Zeiger wird nicht automatisch auf die nächste Zeile gesetzt,
es muss wieder RESTORE erfolgen
Y=READ Funktion, liest den nächsten Datenwert aus der Zeile, auf die
RESTORE
gesetzt ist und setzt den Daten-Zeiger auf den folgenden Wert.

Beispiele

Beispiel Punkte setzen/abfragen

```
1 PROC SETRR[8,%8000]
10 PROC CLS
20 PROC PLOT[200,100,15]
30 PROC PLOT[100,100,8]
40 PRINT PTEST[100,100]
```

Farb- und Programmbeispiel JU+TE 07/1990, Seiten 84

```
10 PROC PTC[12]
20 LET A=0,B=0,C=319,D=191,E=6
30 LET V=A,W=B,X=C,Y=B,Z=E/3; CALL %17F7
40 LET V=C,W=D; CALL %17F7
50 LET X=A,Y=D; CALL %17F7
60 LET V=A,W=B; CALL %17F7
70 LET A=A+2,B=B+1,C=C-2,D=D-1,E=E+1
80 IF A<160 THEN GOTO 30
90 END
```

neu (besser lesbar)

```
1 PROC SETRR[8,%8000]
```

```
10 PROC CLS
20 LET A=0,B=0,C=319,D=191,E=6
30 LET F=E/3
35 PROC DRAW[A,B,C,B,F]
40 PROC DRAW[C,D,C,B,F]
50 PROC DRAW[C,D,A,D,F]
60 PROC DRAW[A,B,A,D,F]
70 LET A=A+2,B=B+1,C=C-2,D=D-1,E=E+1
80 IF A<160 THEN GOTO 30
90 END
```

Beispiel Testbild (analog zu R. Weidlich's MC-Programm)

```
1 PROC SETRR[8,%8000]
10 PROC COLOR[2,13];PROC CLS
15 REM GITTERNETZ
20 LET I=1
30 PROC DRAW[16*I,0,16*I,191,15]
40 LET I=I+1; IF I<=19 THEN GOTO 30
50 LET I=1
60 PROC DRAW[0,16*I,319,16*I,15]
70 LET I=I+1; IF I<=15 THEN GOTO 60
100 REM KREISE
110 PROC CIRCLE[160,96,85,15]
120 PROC CIRCLE[24,24,16,15]
130 PROC CIRCLE[296,24,16,15]
140 PROC CIRCLE[24,168,16,15]
150 PROC CIRCLE[296,168,16,15]
200 REM Farbfelder
210 LET C=0,A=12,B=5,I=0
215 PROC COLOR[0,C]
220 PROC AT[A, B];PRINT" ",
230 PROC AT[A, B+1];PRINT" ",
240 LET C=C+15,A=A+2,I=I+1
250 IF I=8 THEN LET B=7,A=12
260 IF I<16 THEN GOTO 215
300 REM Zeichensatz
310 PROC COLOR[15,0]
330 LET C=0
340 PROC AT[C $MOD 16 + 12, C/16 + 10]
345 IF C<32 THEN PROC PTC[14];REM VORAB ESC
350 PROC PTC[C]
360 C=C+1;IF C<128 THEN GOTO 340
400 REM TEXT
410 PROC COLOR[0,15]
420 PROC AT[13,19];PRINT"JU+TE-COMPUTER"
430 PROC AT[18,20];PRINT"*6K*"
9999 PROC AT[0,0];PROC COLOR[2,13];END
```

Beispiel Data

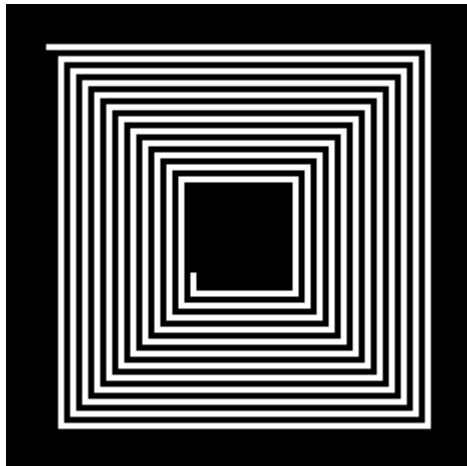
Datas in REM-Zeilen ablegen, ohne Leerzeichen

```
1 PROC SETRR[8,%8000]
5 PROC RESTORE[10]
10 REM 11,22,33
20 PRINT READ,READ
30 LET Y=READ;PRINT Y
```

```
R
00011 00022
00033
```



ES 2k



Die Erweiterung **baserw2k** liegt als Binärdatei vor und muss vorab in den Speicher geladen werden (nach 8000h)

Mit

```
1 PROC SETRR[8,%8000];REM Erweiterung einbinden
```

werden die neuen Prozeduren dem BASIC bekannt gemacht. Danach können die neuen Befehle genutzt werden.

Durch die neuen Befehle werden die Programme leichter lesbar

```
PSET[X,Y]   Punkt zeichnen
PRES[X,Y]   Punkt löschen
PTEST[X,Y]  Punkt abfragen
T=INKEY     aktuell gedrückte Taste
CLS         Bildschirm löschen
AT[X,Y]     Cursor positionieren
RESTORE[Zeile] Datenzeile festlegen
Y=READ      Daten aus REM-Zeilen lesen
```

Übersetzung vorhandenen Codes

```
-----

LET X=..,Y=..;CALL %FCA0          PROC PSET[X,Y]
LET X=..,Y=..;CALL %FCB0          PROC PRES[X,Y]
LET X=..,Y=..;CALL %FCBB; IF Z..  LET Z=PTEST[X,Y]

CALL %C56;LET A=GETR[%6D]$A%7F;PROC SETR[%6D,0]    LET A=INKEY

CALL %8DD                          PROC CLS
PROC SETR[%5B,%20]                  PROC AT[2,0]
```

Beispiele

64x64 Bildpunkte, (0,0) ist links unten

```

      (0,63)          (63,63)
      +-----+
      |           |
      |           (X,Y)
      |           |
      |           |
      |           |
      +-----+
^  y  (0,0)          (63,0)
|
x ->
```

Test Grafik

```
1 PROC SETRR[8,%8000]
10 PROC CLS
20 PROC PSET[10,10]
30 PROC PSET[0,0]
40 PROC PSET[63,63]
100 PRINT PTEST[10,10]
110 PROC PRES[10,10]
120 PRINT PTEST[10,10]
9999 END
```

Test INKEY

```
1 PROC SETRR[8,%8000]
10 PROC CLS
20 X=INKEY;PRINT X
30 GOTO20
9999 END
```

Test AT

```
1 PROC SETRR[8,%8000]
10 PROC CLS
20 PROC AT[0,0];PRINT"00",
30 PROC AT[1,1];PRINT"11",
40 PROC AT[2,4];PRINT"24",
9999 END
```

```
+
00
  11
    24
END 9999
```

Test Data s.o.

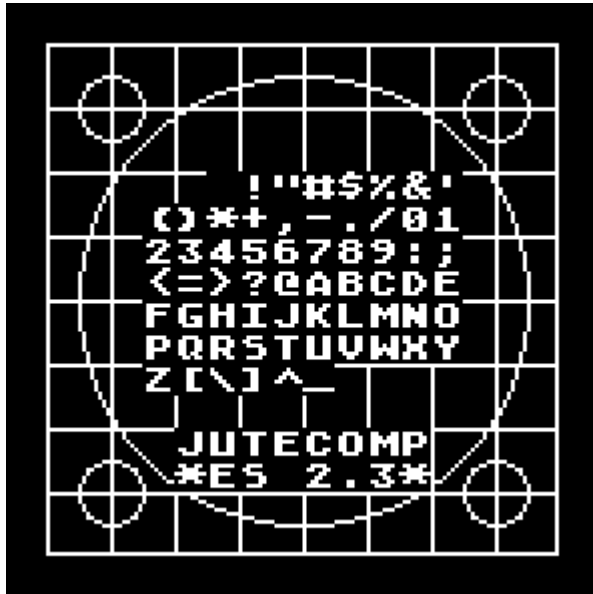
-- Quadrat-Spirale

```
1 PROC SETRR[8,%1C00]
5 REM SPIRALE
10 PROC CLS
15 REM A=X LINKS, B=X RECHTS, C=Y UNTEN, D=Y OBEN
20 LET A=0,B=63,C=0,D=63
25 REM OBEN (0,63) -> (63,63), X=A->B
30 LET X=A,A=A+2
40 PROC PSET[X,D]
50 LET X=X+1; IF X<=B THEN GOTO 40
55 REM RECHTS (63,63) -> (63,0), Y=D->C
60 LET Y=D,D=D-2
70 PROC PSET[B,Y]
80 LET Y=Y-1; IF Y>=C THEN GOTO 70
85 REM UNTEN (63,0) -> (0,0), X= B->A
90 LET I=B,B=B-2
100 PROC PSET[X,C]
110 LET X=X-1; IF X>=A THEN GOTO 100
115 REM LINKS (0,0) -> (0,63), Y= C->D
120 LET Y=C,C=C+2
130 PROC PSET[A,Y]
140 LET Y=Y+1; IF Y<=D THEN GOTO 130
150 IF A<B THEN IF C<D THEN GOTO 30
9998 X=GTC
```

9999 END

ES 2.3

Im ES2.3 lässt sich die baserw4.0 direkt bzw. mit kleinen Abstrichen direkt nutzen. Beispiel: Testbild



¹⁾

Im Emulator JTCEMU ist die Nutzung der neuen Befehle im Texteditor erst ab Version 2.1 möglich.

From:

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

Permanent link:

<https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/tiny/software/baserw40?rev=1706882929>

Last update: **2024/02/02 14:08**

