Software

Dank der Hilfe von A. Schön, J. Spannkrebs, M. Radtke, P. Winges, S. Braun und Dr. P. Schäfer und meiner Arbeit gibt es folgende Downloads:

- Rominhalte 2K- und 4K- Betriebssystem und zum ES 2.3
  neu 04/2011: 4K-System in einem ROM
- Software zum 6K-System + Kassetteninhalt (Dank an J. Müller)
- Software zum 6K-System ES 4.5 1991 für &K-System (modifiziert) (Dank an W. Harwardt und H. Scheutzow)
- FORTH (Dank an Peter Winges) → s.a. FORTH, Assemblercode V. Pohlers, aktualisiert 01/2022
- und andere Programme (Dank an Peter Winges)
  - othello (aus ju + te): basicprogramm
  - steine (aus ju + te): ein Maschinenprogramm Start %E000
  - eprommer (aus ju + te): Basicprogramm mit MP-Unterprogramm; programmiert EPROM's bis zum 27128 für Hardware „EPROMMER“
  - laufschrift: ein Maschinenprogramm Start %E000, mit „ZASM“ erzeugt
- BASIC-Programme u.a. aus der JU+TE-Dokumentation (→ liegen jetzt beim JUTE-Emulator bei)
- Assemblerquellcode von FORTH tiny_forth.zip
- Assemblerquellcode 2K-System alt, neu, und 4K-System, von P. Schäfer, J. Spankrebs, V. Pohlers emr-es.zip, 2021 erweitert V. Pohlers, ist auch in dem neueren Paket
  es-quellcode.zip
  2023 enthalten
- TINY-Toolkit V 1.02 von P. Schäfer, Erweiterung für das 4k EMR-ES tiny_toolkit.zip
  - MemCopy: kopiert einen Speicherbereich
  - SIO-Druck: Druckausgabe über die serielle Schnittstelle
  - SIO-Transfer: Speicherbereich über die serielle Schnittstelle an/von PC übertragen
- software_tiny6k.zip Programmsammlung zum ES4.0 (Tiny 6K), von https://www.tiny-computer.de/
- Assemblerquellcode ES 2.3 ES40, Zusatzprogramme etc.
  es-quellcode.zip
  2023 V. Pohlers

Quellcodes und Unterlagen zum U883 s.

- U883 und
- Assemblerquellcode des U883-BASIC-Interpreters
- bzw. online Listing MP-BASIC

Die Assemblerquellcodes lassen sich mit einer aktuellen Version des Arnold-Assemblers **as** www.alfsembler.de übersetzen und liefern dann genau die Original-Binaries.

JTCEMU-Dateitypen:

.basic = Klartext. Diese werden mit Datei/Texteditor geladen und mit F9 übersetzt.
.tiny = übersetzte Programme. Diese werden direkt geladen (Datei/Laden, autom. Typ bin)
.jtc = KCC-Format (enthält Ladeadresse im Header)

Und dann wird generell mit „+“ gestartet.

weitere Programme

Programme von Wolfgang (PC-Opa):

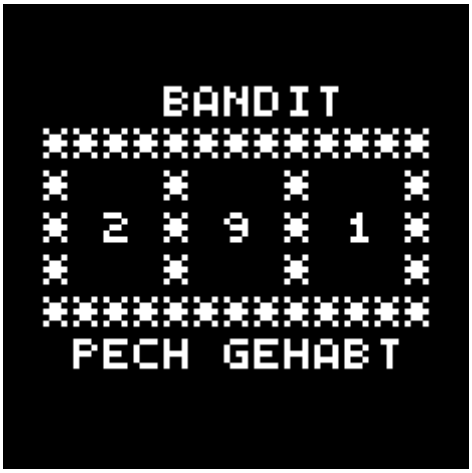
2021: Wolfgang hat eine neue Website: https://www.tiny-computer.de (jetzt mit Downloadmöglichkeit)

tiny_programme_wolfgang.zip

„hier sind ein paar Tiny 4k und 6k Programme aus meiner Feder. Beschreibung ist dabei. Die Programme sind für jeden Tiny-Freund gedacht, Rechte Dritter bestehen nicht. Jeder darf diese Programme unentgeltlich nutzen und verbessern - bitte auch mich bei Verbesserungen informieren“

4k-System:





1. ballern.bin

Die Rakete (V) soll das feindliche Ziel (U) treffen. Schusstaste ist <ENTER> Aufhören geht mit „X“. Nach 10 Treffern wird ausgewertet. Also ganz einfach, geht am Besten auf der realen Hardware (Emu ist zu schnell).

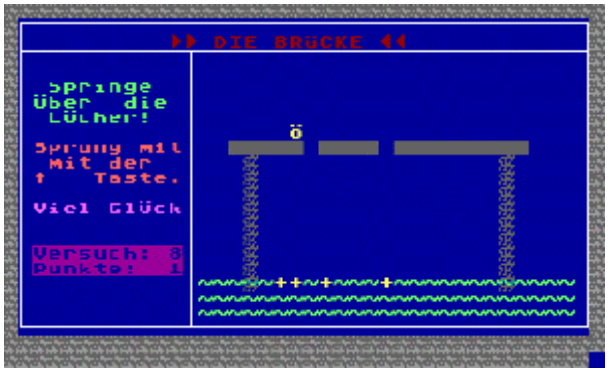
2. BanditV3.bin

Einarmiger Bandit Startguthaben sind 2000 Punkte. Maxinaler Einsatz sind 1000 Punkte. Du kannst spielen bist du Pleite bist :). Problem: In ganz wenigen Fällen ist der Gewinn so hoch, dass das Programm abstürzt. Hier ist <ENTER> für Bestätigung des Einsatzes.

6k-System:

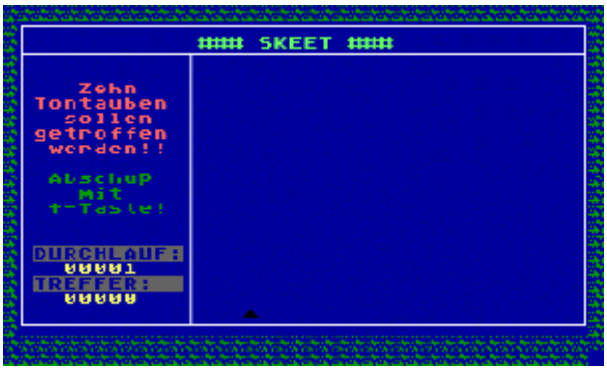
Für den Tiny 6k gibt es auch einige Basic-Programme von mir:

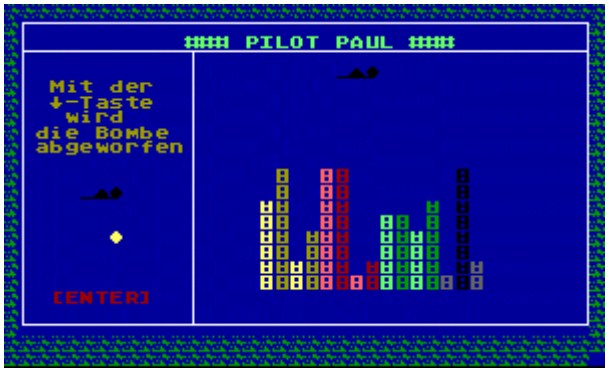
software_tiny6k.zip
software_12_2022.zip


DIE BRÜCKE
Springe über die Löcher!
Sprung mit ↑ Taste.
Viel Glück
Versuch: 8
Punkte: 1


BOMBER
Du bist Bomber-Pilot Paul
Abwurf mit Taste: ↓
Ziel: ▲
VERSUCH: 3
TREFFER: 1

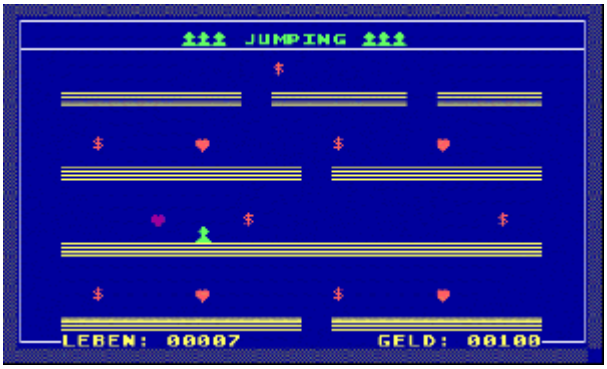

00000
$ 00520
FLEDERMAUS ERWARTET DICH!


SKEET
Zehn Tontauben sollen getroffen werden!!
Abschuß mit ↑-Taste!
DURCHLAUF:
TREFFER:


PILOT PAUL
Mit der ↓-Taste wird die Bombe abgeworfen
[ENTER]


PUNKTE: 01


ANGELN
Teddy hat Hunger.
Die Angel wird mit den Tasten Y X C V B N M ausgeworfen!
VERSUCHE: 0
FISCHE: 0


JUMPING
LEBEN: 00007
GELD: 00100


FROSCH
CALORIEN: 1000
MÜCKEN: 0


MONDLANDUNG
Lander
Du steuerst die Lande-Kapsel mit den Pfeil-Tasten ↔ durch den Mondsturm.
Viel Glück!
Weltraumschrott
Landeplatz





//Nach der Neuauflage des Tiny 6k-Projekts Anfang 2019 durch Buebchen (Wolfgang Harwardt) habe ich wieder einige neue Basic-Programme geschrieben. Es macht viel Spass, mit den Farben und der Grafik die Möglichkeiten des Tiny 6k zu testen. Außerdem haben immer mehr Tiny-Freunde ihren JU+TE Tiny 6k erfolgreich aufgebaut, darum müssen neue Programme her. An alle Hobby-Programmierer: Versucht auch mal kleine Programme in Tiny MP-Basic zu schreiben.

Die Bedienung meiner Programme erfolgt mit den Steuertasten sowie [ENTER]. Hier gilt es zu probieren. Das Programm 17+4 wird z.B. mit den beiden Pfeiltasten (hoch, runter) gespielt.

Meine Programme sollen als Anregung dienen und können auch noch kleine Fehler enthalten! Nutzung also auf „eigene Gefahr“🤣.

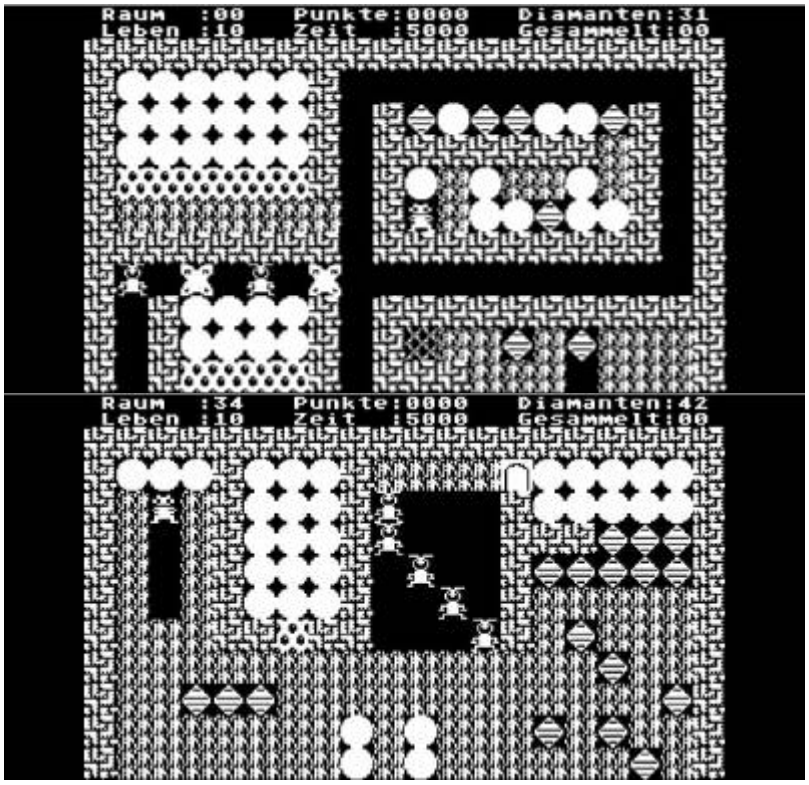
Alle Programme sind auch im JTCEmu von Jens Müller lauffähig. So kann jeder, der noch keinen „echten“ Tiny 6k hat, meine kleinen Programme testen.

Rolf Weidlich entwickelte mit Siegfried Schenk und Wolfgang Harwardt eine ROM-Bank für den Tiny 6k. Damit wurde eine Möglichkeit geschaffen, auf mehrere Programme schnell zugreifen zu können.

Mehr Informationen zu weiteren Programmen und über den JU+TE Tiny findet ihr hier: https://tiny-computer.de

Viel Spass beim Ausprobieren. //





// Mit Hilfe von Rolf Weidlich konnte ich noch ein schönes Programm von einer alten ORWO-Kassette digital sichern und bearbeiten. Das Spiel „MINE“ kann auch auf dem Emulator gespielt werden, aber auf der originalen Hardware ist es am schönsten. 🤣 BIN-File versende ich gerne auf Anfrage. //

Beschreibung:

mine.pdf

C-Compiler

Beispiele für die Ntzung des Zilog-Z8-C-Compilers s.

- https://github.com/boert/JU-TE-Beispiele

Sprites

Sprites s. ES 4.0-Handbuch (dort als Player bezeichnet), 16×16 Pixel, einfarbig Mit den ES-Funktionen „SHOWPLAYER“ und „HIDEPLAYER“ kann man Sprites über den Bildschirm ohne störende Streifen bewegen.

Sprite-Erstellung s. https://www.robotrontechnik.de/html/forum/thwb/showtopic.php?threadid=18961

Die Sprites können nur im Mon mit dem Programm „BITMAN.JTC“ von der ES4.0-Demokassette (liegt dem JTCEmu von Jens Müller mit bei) editiert werden oder als BIN-Datei in jedem anderen Editor. Die Arbeit mit „BITMAN.JTC“ erfolgt byteweise Bit für Bit einzeln.
Bekannte Basic-Programme legen diese Sprites als Basic-Zeile 1 ab. SPRITES werden in den Bereich ab E003 geschrieben. Diese Programme kann man daher erst ab Zeilennummer 10 im Edi editieren.

Programme s.a. https://www.robotrontechnik.de/html/forum/thwb/showtopic.php?threadid=12429

- Apollo2021 von „perser“

apollo2021.zip



- https://tiny-computer.de

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

Permanent link:
https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/tiny/software

Last update: **2026/05/07 10:22**