

# Kassettenformate

Das Kassetten-Magnetband-Interface des Z1013 ist ein Diphase-Verfahren. Es kam speziell auf dem Z1013 zum Einsatz und ist auf anderen Computern nicht verbreitet.

Aufgezeichnet wird in Blöcken zu je 32 Byte. Jeder Block besteht aus einem Kopf: einem einzelnen Word 0000h, sowie den Daten; gespeichert als 10h Words. Anschließend folgt eine Prüfsumme (wieder ein Word) über den Datenblock. Tatsächlich werden also pro Block 36 Byte aufgezeichnet.

Programm: <ditaa noedgesep> +----+----+----+----+ +----+

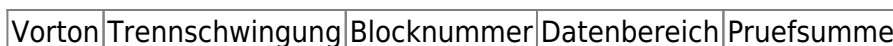


+----+----+----+----+ +----+ </ditaa>

## Physisches Aufzeichnungsformat

Die Aufzeichnung erfolgt in Blöcken zu je 32 Datenbytes. Jeder Block hat folgenden Aufbau:

<ditaa noedgesep> +----+-----+-----+-----+-----+



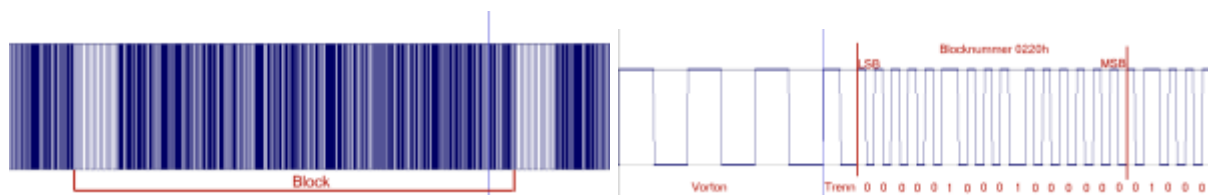
+----+-----+-----+-----+-----+ </ditaa>

1. Vorton: 14 Halbschwingung a 640 Hz, beim ersten Block 2000 Schwingungen
2. Trennschwingung: 1 Volleschwingung a 1280 Hz
3. Blocknummer: 16 Bit, Bedeutung siehe „logisches Aufzeichnungsformat“
4. Datenbereich: 32 Bytes in Form von 16 Datenwörtern
5. Prüfsumme: 16-Bit-Addition über die Blocknummer und die 16 Datenwörter

Die Datenwörter sind Little-Endian-kodiert, d.h. niederwertiges Byte zuerst. Es wird jeweils das Bit 0 zuerst gespeichert.

Bit-Codierung: 0-Bit: 1 Volleschwingung mit 2560 Hz (2 Phasenwechsel nach jeweils 0,39 ms) 1-Bit: 1 Halbschwingung mit 1280 Hz (1 Phasenwechsel nach 0,78 ms)

Mit Blocknummer und Prüfsumme zusammen besteht ein Block damit aus 36 Byte (= 18 Word).



Es werden immer vollständige Blöcke aufgezeichnet, auch wenn die angegeben Endadresse in der Mitte eines Blocks liegt. Zwischen zwei Blöcken, d.h. zwischen dem letzten Phasenwechsel der Prüfsumme und dem ersten Phasenwechsel des Vortons, gibt es eine etwa 2,5 ms lange Pause.





Z9001 sowie Basicode-Programme im BASICODE3-Kassettenaufzeichnungsformat.

## Formate der Emulatoren

### \*.z13 Originalformat des Z1013

also Bin-Datei (ohne Kopf) oder Tiny-Basic (Tiny-Basic-Programme haben Kopf ähnlich wie Headersave: nur aadr (1000), eadr und filename)  
kein Headersave-Kopfblock

### \*.z80 Header-Save-Programme

32 Byte Vorblock (aadr, eadr, sadr, 6 byte frei, typ, 3x 0d3h, 16 Zeichen Filename, mit Leerzeichen aufgefüllt. Die 6 freien Byte enthalten den (Programm-)Autor, (z.B. Brosig), Müll, eine CRC-Summe oder andere Identifikatoren, sind aber nicht notwendig)

Sowohl bei \*.z13 als auch bei \*.z80 werden die Kopf-Daten der Blöcke nicht gespeichert. Die \*.z13-Dateien sind damit reine Speicherdumps (außer Tiny-Basic, auch hier gibt es einen Header), bei \*.z80 kommt noch der Headersave-Kopf davor.

Gebräuchlich sind eigentlich nur \*.z80-Dateien.

### \*.TAP Arne Fitzenreiter:

- 16 byte Header mit „KC-TAPE by AF“
- 129 byte Blöcke mit Blocknummer aber ohne Prüfsumme
- nur für wenige 10K-BASIC-Programme genutzt; gebräuchlicher war HSAVE (Headersave-Aufzeichnung als \*.Z80-Datei)

(vp, jmue)

## Einlesen am PC



Zum Einlesen der Kassetten am PC gibt es das Programm **KCLOAD** von H. Haftmann ([http://www-user.tu-chemnitz.de/~heha/hs\\_freeware/kcemu/](http://www-user.tu-chemnitz.de/~heha/hs_freeware/kcemu/)). Das ist ein extrem kleines Windows-16Bit-Programm, das aber auch unter Windows 7 (32 Bit) noch lauffähig ist und zum Einlesen einer Vielzahl von Kassettenformaten genutzt werden kann.

Zum automatisierten Einlesen von 54 übergebenen Z1013-Kassetten habe ich Version 02/02 des Programms ein wenig modifiziert, so dass „automatisch speichern“ auch wirklich funktioniert. Wegen diverser Probleme mit langen Dateinamen werden als Programmnamen dabei einfach hochgezählte

Nummern vergeben. Ein kurzes Perl-Programm **rename\_z80.pl** benennt die eingelesenen Dateien dann in einem Rutsch um und entfernt auch gleich noch Duplikate.

Nun braucht man bloß noch eine Kassette einlegen – nach einer halben Stunde hat man 20..60 Programme eingelesen!

From:

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

Permanent link:

<https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z1013/kassettenformate?rev=1356796803>

Last update: **2012/12/29 16:00**

