

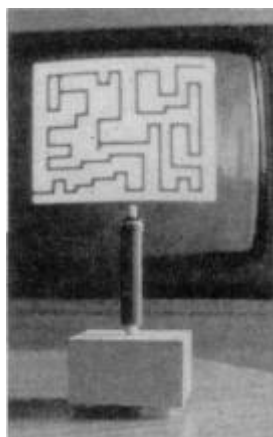
practic 4/87, S. 158-160

# Joysticks\ FÄ¼r Spiel und Arbeit

**Cursorbewegungen lassen sich mit einem Spielhebel einfacher steuern als mit den entsprechenden Tasten, die zwischen vielen anderen auf der Tastatur nicht immer leicht ZM treffen sind. Bei einem Spiel Ärgert man sich und mu eventuell von vorn anfangen. Bei der Lsung von Arbeitsaufgaben ist der stndige Blickwechsel zwischen Bildschirm und Tastatur auf die Dauer sehr ermdend.**

## Die Mechanik

Es gibt die verschiedensten mechanischen Lsungen. Allen Varianten ist eigen, da vier Schaltkontakte den vier Bewegungsrichtungen zugeordnet sind und Zwischenstufen durch das gleichzeitige Bettigen von zwei Kontakten erzielt werden. Ulf Kindermann ordnete vier Mikrotaster mit den Stckeln nach oben und nach auen auf einer Uni-Platine an (**Bild 1**). Ein entsprechend groes Stck Halbzeug (z. B. Aluminium) wurde auf einen Gewindebolzen (M3) verschraubt.



Die Gewindestange erhlt oben ein strkeres Rohr als Griff und wird unten mit Abstand mit Cenusil auf die Uni-Platine geklebt (Es ergibt sich eine Cenusilfeder,..)

Wird die Stange angekippt, werden ein oder zwei Mikrotaster geschlossen.

Eine schnelle und einfache Lsung stammt von Jrgen Kampf. Er ordnete vier Taster nach Richtungen geordnet und eine Enter-Taste (Aktionsknopf) in einer Seifendose an (**Bild 2**). Eleganter sieht die von ihm umfunktionierte Butterdose mit Billardkugel als Griff aus (**Bild 3**). Der Inhalt ist sehr einfach gehalten (**Bild 4**). Ein Gewindebolzen (M8) wurde mit einer Stahlfeder verltet und auf eine Hartpapierplatte geschraubt. Eine Messingplatte ist in der Hlfte des Gewindebolzens angeschraubt und bildet einen Kontakt. Vier Messing-Blechwinkel bilden den jeweils zweiten Kontakt fr die vier Richtungsschalter.

Die Feder mu so stark sein, da beim Loslassen des Spielhebels die Gewindestange nicht pendelt und keine entgegengesetzten Kontakte geschlossen werden. Als Griff wurde eine aufgebohrte und mit Gewinde versehene Billardkugel verwendet. Ein Stck Plastschlauch verdeckt das sonst sichtbare Gewinde. Von den zwei gleichwertigen Enter-Tasten ist eine eine rastende Ausfhrung.

Mehr Komfort ist natrlich mit mehr Aufwand verbunden. In **Bild 5** ist das Innenleben unserer

Konstruktion zu sehen. Ein stabiles Metallrohr **(A)** trägt einen Vierkant aus etwa 8 mm dickem Hartpapier. Zwei Sperrholzringe sichern eine konzentrische Lage des aufzuschiebenden Griffrohres **(B)**. An seinem oberen Ende wird die Festhaltemutter des Klingelknopfes **(C)** angeklebt. Das Metallrohr darf nur soweit in das Griffrohr hineinragen, da es oben noch der Klingelknopf eingeschraubt werden kann. Eine Platte **(D)** trägt vier Mikrotaster. Die Stellschrauben treffen sich im Mittelpunkt der Platte unter einem Winkel von  $90^\circ$ . Der Abstand zwischen gegenüberliegenden Stellschrauben entspricht der Kantenlänge des Vierkants. In ein Kästchen (z. B. Sperrholz) wird eine Stahlfeder geschraubt. Auf sie wird das Metallrohr geklebt. Eine andere Befestigungsart wie verschrauben oder anlöten ist auch denkbar. Durch ein Loch unterhalb des Vierkants im Metallrohr und das Griffrohr wird eine zweifadige Leitung gezogen. Oben werden die Kontakte zum Klingelknopf hergestellt. Die Leitung wird entgegen der Einschraubrichtung des Knopfes verdreht und dann der Klingelknopf eingeschraubt. Dabei hebt sich die vorherige Verdrehung auf. Diese etwas umständliche Befestigungsart sichert die Reparaturfähigkeit. Nach dem Anbringen der Leitungen wird die Platte **D** mit den Tastern nach unten so angebracht, daß beim Bewegen des Hebels der Vierkant die Mikrotaster spielfrei betätigt. Durch den Vierkant können zwei Kontakte gleichzeitig geschlossen werden. Vier Saugfüße (Ersatzteile für die Arbeitsplatte von Kuchenschranken) in die Bodenplatte des Kästchens eingeklebt (Cenasil) schonen die Politur des Tisches und verhindern ein Rutschen des Gerätes. Der Griff kann natürlich ergonomisch besser geformt werden.

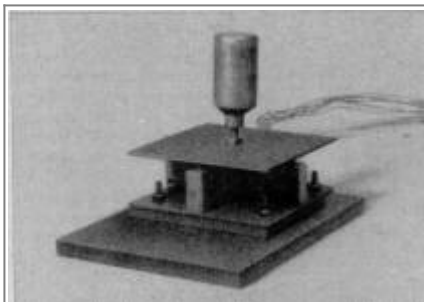


Bild 1



Bild 2

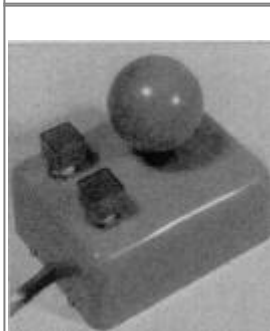


Bild 3

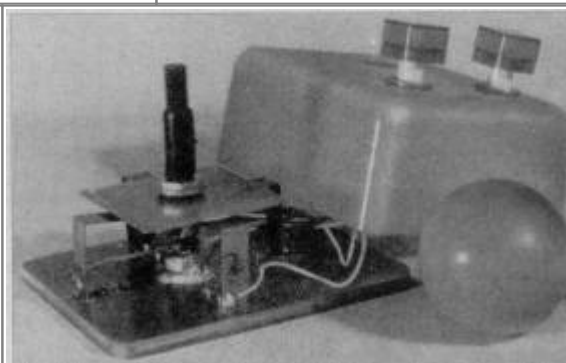


Bild 4

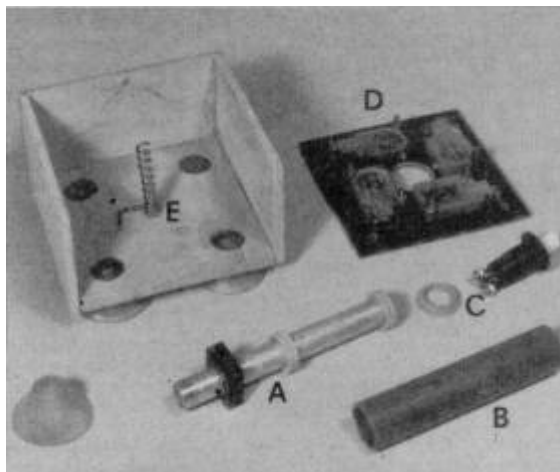


Bild 5

### Der Anschluß beim Z 1013

Im einfachsten Fall wird eine f¼nfpolige Diodenbuchse an der Tastatur angebracht und die Schalter des Spielhebels werden den entsprechend programmierten Tastaturkontakten parallel geschaltet (siehe z B. [practic 1/87, Seite 30](#)).

Eleganter ist die Nutzung von Port A der PIO, das ¼ber den Steckverbinder X4 zug¼nglich ist. Dann ist der Anschluß von zwei Spielhebeln gleichzeitig m¼glich Die Abfrage des Spielhebels im Maschinencode erl¼utern wir im n¼chsten Heft in Zusammenhang mit Tastaturl¼sungen Ungeduldige k¼nnen vorher in [JUGEND +TECHNIK 6/1987, Seite 437](#) nachlesen.

Damit zwei Spielhebel gleichzeitig angeschlossen werden k¼nnen, empfehlen wir, zwei Diodenbuchsen mit den erforderlichen Widerst¼nden in ein extra K¼stchen einzubauen. Man spart dadurch einen Kontakt zum Spielhebel (+5 V).

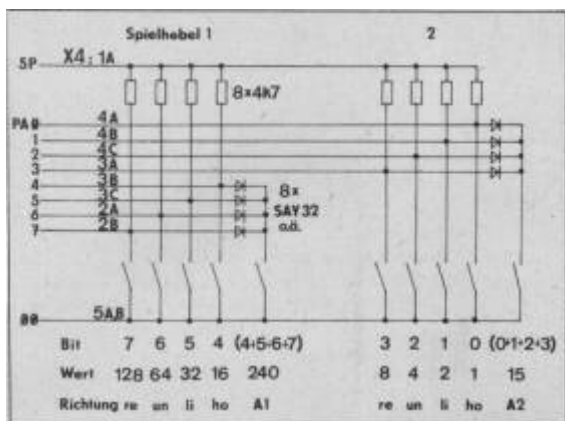


Bild 6

Wird die Benutzung eines zweiten Spielhebels generell ausgeschlossen, kann nat¼rlich ein passender Stecker zum direkten Anschluß an X4 angel¼ftet werden. Die Widerst¼nde werden dann unmittelbar an den Kontakten untergebracht und die Entkoppeldioden entfallen, wenn eine andere Leitung f¼r den Aktionsknopf programmiert wird. Beim 10 K BASIC wird der Befehl INP(K) verwendet. Wenn beide Spielhebel in Ruhstellung sind, erh¼lt die Variable A den Wert 255:

```
10 A = INP (255)
```

Werden Kontakte geschlossen, so sind die zugeordneten Zahlenwerte (**Bild 6**) von der maximalen Zahl 255 abzuziehen, da durch Betätigen der Taster die dazugehörenden Eingangssignale auf logisch 0 gezogen werden. Wird z. B. Spielhebel 2 nach rechts oben bewegt, so ergibt sich  $A - 255 - (8 + 1) = 246$ . Eine Betätigung der Aktionstaste des Spielhebels 1 und gleichzeitige Bewegung des Spielhebels 2 nach rechts ergibt  $A = 255 - (240 + 8) = 7$ .

Die Nutzung aller vier Richtungsleitungen für die Aktionstasten verringert die Fehlerquote und verhindert ungewollte Richtungsänderungen auf dem Bildschirm.

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

Permanent link:  
<https://hc-ddr.hucki.net/wiki/doku.php/z1013/literatur/practic-87-4-1?rev=1280309935>

Last update: **2010/07/27 22:00**

