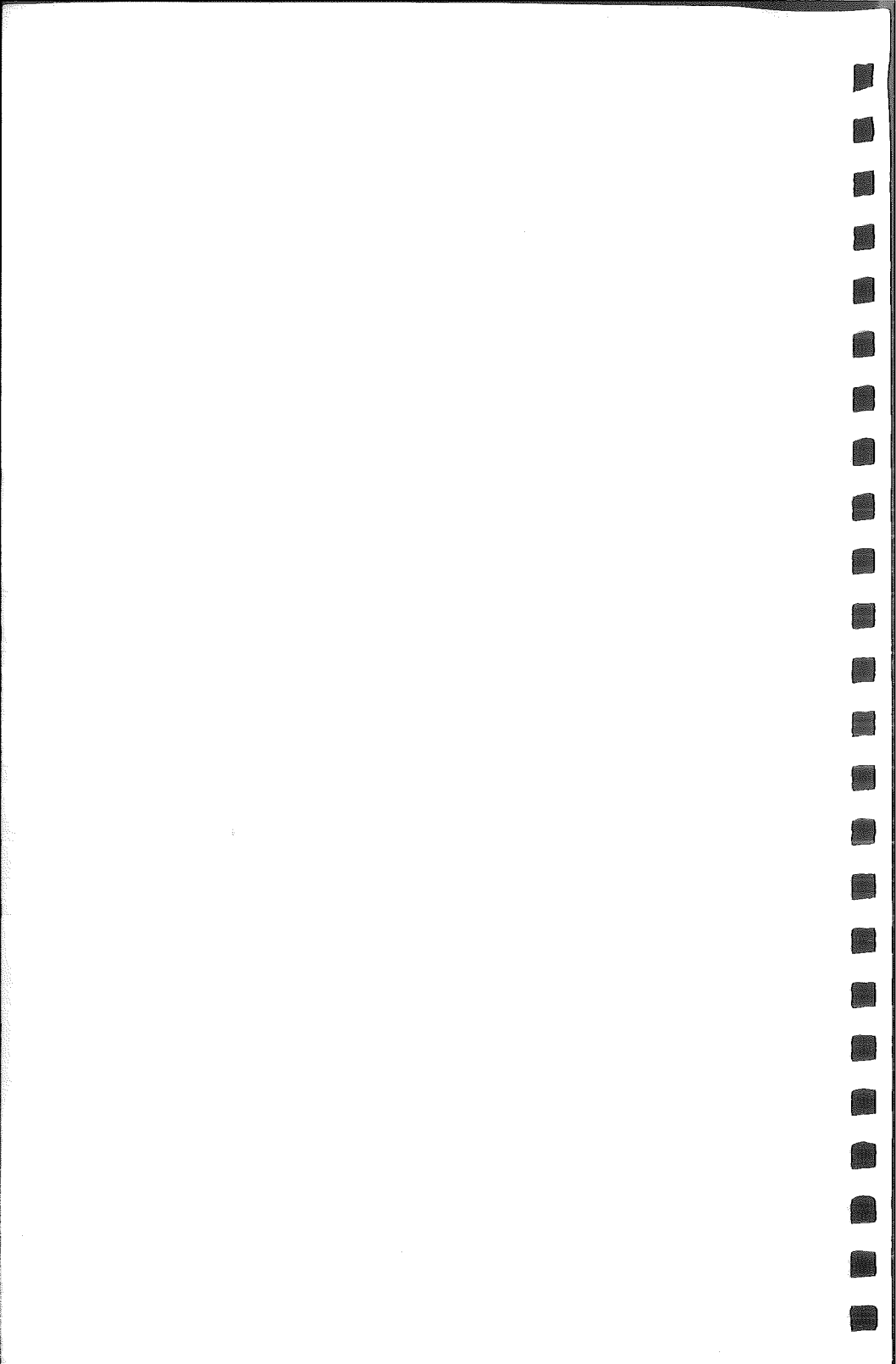




COMMODORE

COMMODORE 116

Bedienungshandbuch



COMMODORE 116

Bedienungshandbuch



Commodore

COMMODORE 116

 * INHALTSVERZEICHNIS *

INHALTSVERZEICHNIS	iii
------------------------------	-----

1.	<u>TEIL 1</u> ANSCHLUSS UND INBETRIEBNAHME	1
1.1	GRUNDAUSSTATTUNG	2
1.2	SCHALTER UND ANSCHLÜSSE	3
	Ein/Aus-Schalter	3
	Netzgeräte-Anschluß	4
	'Reset'-Knopf	4
	Peripherie-Anschluß	4
	Datassetten-Anschluß	5
	Steckmodul-Anschluß	5
	'Joystick'-Anschlüsse	5
	Video-Anschluß	6
	RF-Anschlußbuchse für das Fernseh/Antennen-Kabel . . .	7
1.3	INBETRIEBNAHME	7
	Monitorbetrieb mit dem COMMODORE 116	9
	Inbetriebnahme des COMMODORE 116	9
1.4	KLEINE FEHLERSUCHE	10
1.5	PERIPHERIE	11
2.	<u>TEIL 2</u> BEDIENUNG DER TASTATUR	13
2.1	DAS TASTENFELD	14
2.2	SONDER-TASTEN	16
	<Return>	16
	<Shift>	17
	<Run/Stop>	17
	CURSOR-Steuerung	18
	<Inst/Del>	18
	<Home/Clear>	19
	<Control>	20

	<C=> (COMMODORE - Taste)	21
	<Rvs/On> <Rvs/Off>	22
	<Flash/On> <Flash/Off>	23
	<Esc>	24
2.3	FARB-TASTEN	25
2.4	GRAFIK-TASTEN	26
2.5	FUNKTIONS-TASTEN	28
	Die 'Help'-Taste	30
3.	<u>TEIL 3</u> BENUTZUNG DER SOFTWARE	31
3.1	EINLEITUNG	32
3.2	STECKMODULE (CARTRIDGES)	32
	Laden von Steckmodul-Programmen	32
3.3	KASSETTEN	34
	Laden von Kassetten-Programmen	34
	Laden von bestimmten Kassetten-Programmen	36
	Speichern von Programmen auf Kassette	37
3.4	DISKETTEN	39
	Laden von Disketten-Programmen	40
	Formatieren (Headern) einer Diskette	42
	Speichern von Programmen auf Diskette	44
	Inhaltsverzeichnis (Directory) der Diskette	45
4.	<u>TEIL 4</u> ERSTE SCHRITTE	47
4.1	EINLEITUNG	48
4.2	BILDSCHIRM	48
4.3	REVERSE DARSTELLUNG UND FARBÄNDERUNG	49
4.4	ERSTE PROGRAMMIERSCHRITTE	52
4.5	BEFEHLS-EINGABE	55
4.6	FEHLERBEHANDLUNG	56
4.7	BILDSCHIRM UND ARBEITSSPEICHER LÖSCHEN	60
4.8	BILDSCHIRM-FENSTER	61
4.9	ESCAPE-TASTENBEFEHLE	62
5.	<u>TEIL 5</u> ZAHLEN UND RECHENOPERATIONEN	65
5.1	EINLEITUNG	66

5.2	ZAHLEN UND GRUNDRECHENFUNKTIONEN	66
	Brüche und Dezimalstellen	67
	Die ' π '-Taste	68
	Wissenschaftliche Notation	68
5.3	AUSFÜHRUNG VON RECHENOPERATIONEN	69
	Vorrangordnung bei Berechnungen	71
5.4	WEITERE BEFEHLE ZUM BILDSCHIRMAUSDRUCK	72
5.5	VARIABLE	75
	Numerische Funktionen	77
	Selbstdefinierte Funktionen	78
6.	<u>TEIL 6</u> GRAFIK UND FARBEN	79
6.1	GRAFIKZEICHEN	80
	Wie man Spielkarten entwirft	80
6.2	ZEICHENBEWEGUNG (TRICK)	84
6.3	STEUERUNG DER FARBEN	88
	Nummern der Bildschirmbereiche	89
	Farb-Nummern	89
	Grafik-Modus	91
6.4	HOCHAUFLÖSENDE GRAFIK	93
6.5	PUNKTE, LINIEN UND ÜBERSCHRIFTEN	95
	Die CHAR-Anweisung	97
6.6	QUADRATE, KREISE, VIELECKE UND MALEREI	98
	Rechtecke zeichnen	98
	Die BOX-Anweisung	98
	Kreise zeichnen	100
	Die CIRCLE-Anweisung	101
	Die PAINT-Anweisung	103
6.7	MEHRFARBIGE GRAFIK	103
7.	<u>TEIL 7</u> TÖNE UND MUSIK	107
7.1	EINLEITUNG	108
7.2	LAUTSTÄRKEREGELUNG (VOL)	109
7.3	TONERZEUGUNG (SOUND)	109
7.4	KLANGEFFEKTE ERZEUGEN	111
	Wir machen Musik	114
	COMMODE 116 - die Musikmaschine	116

<u>BASIC 3.5 LEXIKON</u>	119
EINLEITUNG	120
KOMMANDO- UND ANWEISUNGSFORMAT	122
KOMMANDOS IN BASIC 3.5	125
AUTO	125
BACKUP	125
COLLECT	126
CONT	126
COPY	127
DELETE	128
DIRECTORY	128
DLOAD	129
DSAVE	130
HEADER	130
HELP	131
KEY	131
LIST	133
LOAD	134
NEW	135
RENAME	136
RENUMBER	136
RUN	137
SAVE	137
SCRATCH	139
VERIFY	139
ANWEISUNGEN IN BASIC 3.5	141
BOX	141
CHAR	142
CIRCLE	143
CLOSE	144
CLR	144
CMD	144
COLOR	145
DATA	146
DEF FN	146
DIM	147
DO/LOOP/WHILE/UNTIL/EXIT	148
DRAW	149
END	149
FOR...TO...STEP	150
GET	151
GETKEY	152
GET#	153
GOSUB	153
GOTO	154
GRAPHIC	154
IF...THEN (...ELSE)	155
INPUT	157
INPUT#	158
LET	158

LOCATE	159
MONITOR	159
NEXT	160
ON	161
OPEN	161
PAINT	163
POKE	164
PRINT	165
PRINT#	166
PRINT USING	167
PUDEF	172
READ	173
REM	173
RESTORE	174
RESUME	174
RETURN	175
SCALE	175
SCNCLR	176
SOUND	176
SSHAPE/GSHAPE	177
STOP	178
SYS	179
TRAP	179
TRON	180
TROFF	180
VOL	180
WAIT	181
WEITERE INFORMATIONEN ZU DEN GRAPHIK-ANWEISUNGEN . .	182
FUNKTIONEN	183
Numerische Funktionen	183
ABS(X)	183
ASC(X)	183
ATN(X)	183
COS(X)	184
DEC(H\$)	184
EXP(X)	184
FNxx(X)	184
INSTR	184
INT(X)	185
JOY(N)	185
LOG(X)	185
PEEK(X)	186
RCLR(N)	186
RDOT(N)	186
RGR(X)	186
RLUM(N)	186
RND(X)	186
SGN(X)	188
SIN(X)	188
SQR(X)	188
TAN(X)	188
USR(X)	188
VAL(X\$)	189

String-Funktionen	191
CHR\$(X)	191
ERR\$(N)	191
HEX\$(N)	191
LEFT\$(X\$,X)	191
LEN(X\$)	191
MID\$(X\$,S,X)	192
RIGHT\$(X\$,X)	192
STR\$(X)	192
Sonstige Funktionen	193
FRE(X)	193
POS(X)	193
SPC(X)	193
TAB(X)	193
π	193
VARIABLEN UND OPERATOREN	195
VARIABLEN	195
Gleitkomma-Variablen	195
Ganzzahl-Variablen	195
String-Variablen	195
VARIABLEN-NAMEN	196
MATRIZEN / FELDER	196
RESERVIERTE VARIABLEN-NAMEN	197
ST	197
TI TI\$	198
DS DS\$	198
ER EL ERR\$	198
BASIC-OPERATOREN	199
Arithmetische Operatoren	199
Vergleichsoperatoren	200
Logische Operatoren	200
ANHANG	201
BEFEHLS-ABKÜRZUNGEN	202
FEHLERMELDUNGEN	204
DISK-FEHLERMELDUNGEN	206
ABGELEITETE MATHEMATISCHE FUNKTIONEN	210
NOTENWERTE	211
KODE-TABELLEN	212
Bildschirm-Kode	212
ASC- und CHR\$-Kodes	215
Bildschirm-Steuerzeichen	217

MASCHINENSPRACHEN-MONITOR TEDMON	218
TEDMON-Befehlssatz	218
Benutzen von TEDMON	219
Befehl A (Assemble)	219
Befehl C (Compare)	220
Befehl D (Disassemble)	220
Befehl F (Fill)	221
Befehl G (Go)	221
Befehl H (Hunt)	222
Befehl L (Load)	222
Befehl M (Memory)	223
Befehl > (nach M)	223
Befehl R (Register)	224
Befehl S (Save)	224
Befehl T (Transfer)	225
Befehl V (Verify)	225
Befehl X (Exit)	225
 BITS UND BYTES	 226
 SPEICHERBELEGUNG	 228
 INDEX	 229
A	229
B, C	230
D	231
E	232
F	233
G, H	234
I, J, K	235
L	236
M, N	237
O, P	238
Q, R	239
S	240
T, U	242
V, W, X, Y	243
Z	244

