

Get Koala Pic

Wenn Sie sowohl einen C 64 als auch das Koala Pad besitzen, dann können Sie jetzt Koala-Bilder in ganz »normale« Basic-Programme einbeziehen.

Sie möchten Koala-Bilder auch ohne Koala laden und zeigen können. Wahrscheinlich haben Sie das Programm am Ende der Anleitung abgetippt, wie ich. Aber dann dachten Sie vielleicht auch, wie schön es wäre, wenn es möglich wäre, die Bilder der Reihe nach, wie eine Dia-Show abzurufen. Dann müßte man nicht mehr STOP-RETURN drücken, und unser Basic-Programm könnte weitergehen. Somit hätte man vielfältige Möglichkeit, Koala-Bilder anzuwenden! Zum Beispiel könnte man:

- 1....mit Koala ein Titelbild machen
- 2....mit Koala ein Abenteuer-Programm schreiben; denn: Wenn der Anwender einen Text lesen muß, während das Bild geladen wird, ergibt sich praktisch keine »Wartezeit« für ihn!
- 3....mit Koala ein Lernprogramm schreiben.

Tja, so ähnlich waren meine Gedankengänge. Aber meine Programmierkenntnisse in Basic nützen nichts; so ein Programm muß in Maschinensprache geschrieben werden! Also telefonierte ich mit einigen C 64-Besitzer-Kollegen herum und wurde fündig: Michael M. Meiszl war schon dabei, an so einem Programm zu basteln. Er paßte es meinen Wünschen an und stellte es in Rekordzeit fertig. Und nun können Sie alles oben Erwähnte tatsächlich tun, und noch viel mehr.

Listing 1 ist das Hauptprogramm. Es wird als erstes geladen. Listing 2 ist ein kleines Anwenderbeispiel, damit Sie sehen, wie die SYS-Befehle in ein normales Basic-Programm eingebaut werden. Bild 1 ist eine Übersicht, welcher SYS-Befehl nun was bewirkt. Falls Sie zwei Laufwerke besitzen, dann können Sie wahlweise 8 oder 9 eingeben.

SYS-BEFEHLE: KOALA PER BASIC	
SYS 52500 +BILD-NAME+,8	LOAD+SHOW Ende:Leertaste
SYS 52503	NUR ANZEIGE
SYS 52506	BILDSCH.NRML
SYS 52509 +BILD-NAME+,8	BILD wird nur geladen
IDEE+ARTIKEL: BIRKENBIHL PROGRAMM VON: M.M. MEISZL	

Bild 1. Die SYS-Befehle im Überblick

Das Hauptprogramm ist sehr anwenderfreundlich: Es geht kein Basic-Speicherplatz verloren. Da jedes Bild einzeln geladen und danach alle Zeiger auf Null gesetzt werden, kann man, der Reihe nach, praktisch unzählige Bilder hintereinander im selben Basic-Programm zeigen. Hierzu muß der Anwender nur die Bilder-Diskette einlegen. Sollten Sie mehrere Bild-Disketten benutzen wollen, so genügt ein PRINT-Hinweis auf dem Bildschirm, welche Diskette jetzt eingelegt werden muß. Da die Bilder per Leertaste »beendet« werden, kann das Pro-

Listing 3. Eine Dia-Show auf dem C 64

```

10 REM DEMO #2 ZEIGE BILDER HINTEREINAND
ER WIE EINE DIAS-SHOW
12 REM C MICHAEL M. MEISZL
14 :
20 READA$: IFA$="*"THENRESTORE:GOTO20
30 SYS52509,A$:REM LADE BILD
40 SYS52503::::REM ZEIGE BILD
50 GOTO20
80 REM =====
=====

82 REM ACHTUNG:
84 REM IN DIE DATAZEILEN TRAGEN SIE SPAE
TER IHRE EIGENEN BILDNAMEN EIN!
85 REM VORLAEUFIG KOENNEN SIE DIES PROGR
AMM MIT DER ORIGINAL-dRETTE dXEN
86 REM WICHTIG: DAS "*" MUSS AM ENDE DER
TITEL STEHEN!
96 REM =====
=====
100 DATAABC'S,VAN,VANPROPS,FARM,FARMANIM
,JUNGLE,MONKEY,CASTLE,DRAGON,TREE,*
READY.
    
```

gramm nach einem Bild ganz normal weiterlaufen. Ein SYS-Befehl ermöglicht das nochmalzeigen des letzten Bildes. Dies kann bei Lernprogrammen von Vorteil sein. Ein anderer SYS-Befehl ermöglicht das Laden ohne Zeigen, so daß dieses Bild dann blitzschnell abgerufen werden kann, da es »unsichtbar« bereits »besteht«. Wenn Sie die Tabelle griffbereit neben sich legen, haben Sie die SYS-Befehle bald im Griff.

Noch ein paar Koala-Tips

1. Im Menü finden Sie »INIT DISK«. Damit ist nicht »initialisieren« sondern formatieren gemeint. Trotzdem: Bei Disketten, die mit Koala formatiert wurden, ging jeder zweite Versuch, ein Bild zu laden schief: Dabei stieg dann jedesmal der Computer aus, so daß nicht nur das Bild verloren war, sondern man Koala neu laden mußte, und so weiter.

2. Ich habe bereits des öfteren gelesen, daß die Handhabung im ZOOM-Modus so schwierig sein soll. Mein Vorschlag: Setzen Sie den Pfeil an die richtige Stelle und drücken Sie dann kurz auf die Taste oben. Auf diese Weise kann man punktweise (ebenfalls sehr schnell in lauter Einzelpunkt-Aktionen) und extrem akkurat arbeiten!

3. Wenn Sie ein größeres Stück sauber »radieren« wollen (was durch DRAW mit Hintergrundfarbe leicht ist), dann hilft Ihnen ZOOM ebenfalls: »Radieren« Sie mit ZOOM erst die Ränder mit dem feinsten »Pinsel«, dann können Sie mit einem breiten »Pinselstrich« den Mittelteil schnell weg-malen!

4. Wenn Sie etwas Riskantes ausprobieren wollen, was möglicherweise Ihr Bild kaputtmachen müßte (erst »radieren«, dann das Neue zeichnen, dann erst sehen, ob es Ihnen gefällt), dann rate ich Ihnen: Kopieren Sie das gesamte Bild per COPY (dem ein SWAP vorausgehen muß) auf den zweiten Bildschirm. Jetzt können Sie nach Herzenslust experimentieren, denn Ihr Bild existiert ja noch »im Original« auf der anderen Grafikseite.

So, jetzt hoffe ich nur noch, daß Sie in Zukunft noch mehr Spaß mit Koala haben werden.

(Vera F. Birkenbihl/aa)

Listing 1. Das Hauptprogramm, um Koala-Bilder in eigene Basic-Programme einzubinden.

```

100 REM DISPLAY KOALA PIC V2.1
110 REM (C) 1984 BY MICHAEL A. MEISZL
120 REM =====
=====
122 : REM ACHTUNG: DAS PROGRAMM ENTHAELT
PRUEFSUMMEN, SO DASS SIE FEHLER ...
124 REM ... LEICHTER DMEN KOENNEN, BES.
IN DEN DATA ZEILEN!
126 REM =====
=====
130 A=52500:E=A+335:ZL=9990:POKE53281,0:
POKE53280,0
140 PRINT"KOALA PAINTER DISPLAY"
150 PRINT"SYS 52500,"CHR$(34)"NAME"CHR$(
(34)"[,GERAETENUMMER]
160 PRINT,"=> LOAD + ANZEIGE":PRINT,"(E
NDE MIT 'SPACE')
170 PRINT"SYS 52503
180 PRINT,"=> NUR ANZEIGE
190 PRINT"SYS 52506
200 PRINT,"=> BILDSCHIRM WIEDER NORMAL
210 PRINT"SYS 52509,"CHR$(34)"NAME"CHR
$(34)"[,GERAETENUMMER]
220 PRINT,"=> BILD LADEN":PRINT:PRINT
230 FORI=ATOESTEP8:ZL=ZL+10
240 CH=0:FORJ=0TO7:READX:CH=CH+X:POKEI+J
,X:NEXT
250 READCK:IFCK<>CHTHENPRINT"DATA ERROR
IN ZEILE"ZL:END
260 NEXT:PRINT"PROGRAMM BEREIT
10000 DATA76,32,205,76,145,205,76,79, 89
4
10010 DATA206,76,47,205,32,47,205,32, 85
0
10020 DATA145,205,32,228,255,201,32,208,
1306
10030 DATA249,240,235,32,66,206,32,87, 1
147
10040 DATA226,201,9,144,3,76,88,182, 929
10050 DATA160,9,169,32,153,97,206,136, 9
62
10060 DATA208,250,177,187,153,98,206,200
, 1479
10070 DATA196,183,144,246,169,15,162,91,
1206
10080 DATA160,206,32,189,255,162,8,32, 1
044
10090 DATA121,0,201,44,208,3,32,155, 764
10100 DATA183,169,111,160,0,32,186,255,
1096
10110 DATA32,131,205,169,0,162,0,160, 85
9
10120 DATA160,32,213,255,8,32,138,205, 1
043
10130 DATA40,176,1,96,76,156,225,165, 93
5
10140 DATA1,41,254,133,1,96,165,1, 692
10150 DATA9,1,133,1,96,173,17,208, 638
10160 DATA41,239,141,17,208,32,131,205,
1014
10170 DATA162,191,160,64,32,56,206,162,
1033
10180 DATA200,160,0,32,61,206,162,195, 1
016
10190 DATA160,39,32,14,206,162,195,160,
968
10200 DATA40,32,56,206,162,216,160,0, 87
2
10210 DATA32,61,206,162,199,160,15,32, 8
67
10220 DATA14,206,173,16,199,141,33,208,
990
10230 DATA141,32,208,173,17,208,9,34, 82
2
10240 DATA141,17,208,173,22,208,41,223,
1033
10250 DATA9,16,141,22,208,169,40,141, 74
6
10260 DATA24,208,162,160,160,0,32,56, 80
2
10270 DATA206,162,224,160,0,32,61,206, 1
051
10280 DATA162,191,160,63,32,14,206,173,
1001
10290 DATA0,221,41,248,141,0,221,173, 10
45
10300 DATA17,208,9,16,141,17,208,76, 692
10310 DATA138,205,142,106,206,140,107,20
6, 1250
10320 DATA160,0,177,251,145,253,165,252,
1403
10330 DATA205,106,206,208,8,165,251,205,
1354
10340 DATA107,206,208,1,96,230,251,208,
1307
10350 DATA2,230,252,230,253,208,227,230,
1632
10360 DATA254,76,22,206,134,252,132,251,
1327
10370 DATA96,134,254,132,253,96,32,121,
1118
10380 DATA0,201,44,208,3,76,115,0, 647
10390 DATA76,8,175,32,129,255,173,0, 848
10400 DATA221,9,3,141,0,221,96,129, 820
10410 DATA80,73,67,32,63,32,0,0, 347
READY.

```

Listing 2. Ein Demo Programm

```

10 REM DEMO 1 KOALA BILDER PER BASIC-PRO
GRAMM ZEIGEN
12 REM C MICHAEL M. MEISZL,1984
14 :
20 PRINT"KOALA PAINTER DISPLAY DEMO 1
30 A$="":INPUT"BILDNAME";A$
40 IFA$=""THEN END
45 IFA$=B$THEN100
50 SYS(52500),A$
60 B$=A$:GOTO20
100 REM DEMO ANZEIGE EINES GESPEICHERTEN
BILDES
110 SYS52503:REM BILD NOCHMAL
120 FORI=1TO2000:NEXT
130 SYS52506:REM BILD ABSCHALTEN
140 GOTO20
READY.

```