



Basic- Programmier-Handbuch

Wer sich endlich seine mehr oder weniger teure Computer-Anlage angeschafft hat, wird auch gerne die Kunst des Programmierens erlernen wollen. Die meisten Computerneulinge betätigen sich hier als Autodidakten, doch steht ihnen zumeist nur eine unzureichende Dokumentation im Handbuch zur Verfügung. Das nun in zweiter Auflage in deutscher Übersetzung erschienene »Basic-Programmier-Handbuch« aus der Reihe der Computer-Persönlich-Bücher ist ein weiteres Buch in der Masse der Literatur, die dem Neuling die Auswahl erschwert. Doch dieses Buch unterscheidet sich in einigen Punkten deutlich vom sonstigen Angebot.

Zunächst fällt einmal der Umfang dieser Einführung auf: Ganze 508 Seiten, in gut lesbarem Druck gesetzt, stehen dem Basic-Anfänger zur Durcharbeitung bevor. Doch das Arbeiten mit diesem Handbuch ist ausgesprochen leicht. Der Inhalt ist klar in Kapitel und Abschnitte unterteilt. Es beginnt mit einer allgemeinen Einführung in die Praxis der Programmierung, und über die Grundlagen der Programmierung bis hin zu den Höhen der Maschinencode-Programmierung wird dem Interessierten alles Wissenswerte vermittelt.

Im ersten Kapitel werden die Grundlagen einer Programmiersprache vermittelt, so die Ein- und Ausgabe und das Erstellen einfacher Listings. Im zweiten Kapitel werden dann Programmierung und -steuerung vorgestellt. Alles wird mit einfachen, durchweg »netten« Beispielen verdeutlicht. Überhaupt findet sich in diesem Buch nicht der Ernst, der das Arbeiten mit anderen Veröffentlichungen manchmal schnell verleidet. Einige humoristische Abbil-

dungen und ein leichter Schreibstil lassen dieses Handbuch zu einer Lektüre werden, bei der jeder neue Abschnitt mit anhaltendem Interesse angegangen wird.

Am Ende jedes Kapitels stehen einige Fragen, die den Lernerfolg bestätigen sollen. Die in den ersten beiden Kapiteln vermittelten Grundkenntnisse werden im dritten Kapitel anhand eines Spielprogramms vertieft und mit einigen Raffinesen angereichert.

In die Feinheiten von Basic führen dann die Kapitel vier und fünf ein, Stringfunktionen und Programmierhilfen lernt der Leser ebenso kennen wie den Umgang mit der Peripherie. Nachdem schließlich das Kapitel sechs ebenso wichtige wie interessante Funktionen und Routinen für eine gute Programmierung, wie Fehler-, String- und Variablenbehandlung vorstellt, wird im letzten Kapitel ein komplettes Programm entwickelt. Hier kann der inzwischen zum »Fast-Profi« gewordene Leser alle Kenntnisse anwenden, um den Zauberwürfel auf seinem Computer zu simulieren.

Ein umfangreicher Anhang, in dem die verschiedenen Zahlensysteme sowie Tips zum Speichersparen und Programmbeschleunigen ebenso aufgelistet sind wie die Lösungen zu den Aufgaben am Ende jedes Kapitels schließt das Buch dann ab.

In diesem Basic-Programmierhandbuch wird kein spezieller Basic-Dialekt zugrunde gelegt, jedoch finden sich viele Befehle und Funktionen, die auf einem Kleincomputer wohl kaum anzutreffen sind. Der Umfang und der verwendete Sprachschatz deuten hingegen an, daß dieses Buch auf Computer der gehobenen Klasse zugeschnitten ist. Da Dinge wie Grafik, Ton oder Peripherieansteuerung sehr rechner-spezifisch sind, wird im Buch nicht darauf eingegangen.

Wer also eine gut zu lesende allgemeine und noch dazu umfangreiche Einführung ins Basic-Programmieren sucht, für den ist dieses Buch das Richtige. Sowohl als Lektüre zwischendurch wie bei der Arbeit am Computer bietet es sich an. Die sehr übersicht-

liche Gestaltung lädt direkt zum Nachschlagen ein, womit der Titel durchaus seine Berechtigung findet.

(Bernd Schulte)

Mitchell Waite/Miachel Pardee, Basic-Programmier-Handbuch, Markt&Technik 1984, 506 Seiten, ISBN 3-922120-92-X, 78 Mark

Das Maschinensprache- buch für Fortgeschrittene zum Commodore 64

Wer glaubt, daß das Thema »C 64« buchmäßig abgeschlossen sein müßte, wird von Data-Becker eines Besseren belehrt. Inzwischen sind über zwanzig Bücher dieses Verlags auf dem Markt. Eines davon ist das »Maschinensprachebuch für Fortgeschrittene zum Commodore 64«. Der Rückseitentext verspricht eine Einführung in die professionelle Maschinenspracheprogrammierung, angefangen bei der Problemanalyse, bis zu stets verwendbaren Tips und Tricks.

Wer jetzt erwartet, eine Art Lehrbuch oder Kursus zu bekommen, wird allerdings enttäuscht. Denn der tatsächliche Inhalt läßt sich grob in drei Teilgebiete aufteilen:

- Fließkommaarithmetik auf dem C 64 unter Ausnutzung schon vorhandener ROM-Routinen
- Interruptprogrammierung
- Selbstprogrammierte Basic-Erweiterungen

Diese drei Teilgebiete werden auf je zirka 70 Seiten ausführlich und mit sehr vielen Beispielen besprochen.

Dabei ist das Buch sehr verständlich geschrieben. So lernt man, wie versprochen, beim Lesen der einzelnen Kapitel und Ausprobieren der Beispiele, nicht nur etwas über die entsprechende Thematik, sondern auch über Maschinensprache im allgemeinen.

Nur ein Detail hat mir an diesem Buch mißfallen: Die ständige »Werbung« für den Data-Becker-Assembler Profimat.

Insgesamt kann ich das Buch folgenden zwei Gruppen wärmstens empfehlen:

Denen, die ihren C 64 besser kennenlernen wollen und denen ein ROM-Listing dazu nicht reicht, sowie denen, die gerne in Maschinensprache »weiterkommen« wollen.

(Boris Schneider)

Lothar Englisch, Maschinensprache für Fortgeschrittene, Data Becker 1984, 200 Seiten, 39 Mark

PEEKs und POKEs zum Commodore 64

Die große Reihe der Data-Becker-Bücher zum Commodore 64 ist um ein Buch reicher geworden. Es handelt sich um »PEEKs & POKEs zum Commodore 64« des Autors Hans Joachim Liesert.

Dieses Buch erweckte sofort mein Interesse, versprach doch der Titel endlich einmal ein Werk, mit dessen Hilfe man sich durch den »POKE-Wald« des Commodore 64 kämpfen konnte, ohne dabei an den Rand des Wahnsinns zu gelangen.

Dieses Buch ist für Anfänger gedacht und beginnt mit einer lockeren Einführung in die Arbeitsweise des Mikroprozessors 6502 und schließlich des gesamten Computers. Da die Informationen sehr ausführlich und genau nahegebracht werden, wird auch der blutigste Einsteiger schon innerhalb kürzester Zeit das Konzept eines Mikrocomputers verstehen.

Nach den Grundlagen beginnt der Autor die wichtigsten Adressen des Speichers zu erläutern und die Funktionsweise anhand von Beispielen ausführlich darzustellen. Das fängt bei der Peripherieverwaltung an, geht über die Grafik und den Ton, bis hin zur Tastatur und schließlich zu Basic und Betriebssystem.

Da praktisch keine Vorkenntnisse verlangt werden und das Buch zudem sehr erfrischend und spannend geschrieben ist, wird auch der Anfänger bei der Lektüre nicht überfordert, und er wird schnell mit den Möglichkeiten seines C 64 vertraut.

Etwas negativ bewerte ich nur den »Minikurs« für Maschinensprache am Ende des Buches, der eigentlich überflüssig ist, da sich die Adressaten des Buches, die noch ihre Anfangsschwierigkeiten mit PEEK und POKE überwinden müssen, sicherlich nicht in der Lage sehen, auch schon in Maschinensprache einzusteigen.

Insgesamt sicher ein empfehlenswertes Buch, bei dem auch der wichtige Speicherbelegungsplan zum C 64 nicht fehlt.

(Karsten Schramm)

Liesert, PEEKs & POKes zum Commodore 64, Data Becker 1984, 150 Seiten, 29 Mark