

Der C 64 als PET

Wenn Sie CBM 2000, 3000 oder 4000 geschriebene Programme auf Ihrem C 64 laufen lassen wollen, müssen Sie umständlich PEEKs und POKEs ändern. Der »Pet-Simulator« nimmt Ihnen diese Arbeit ab.

Ist das Programm eingegeben und gestartet, werden als erstes die DATAs für das Maschinenprogramm in den Bereich ab Adresse 49152 gePOKEt (SU = Prüfsumme für die Daten). Danach fragt das Programm nach der Zeichenfarbe. Sie werden aufgefordert, eine Zahl zwischen 0 und 15 einzugeben. (0 = schwarz, 1 = weiß,..., 15 = grau 3).

Bei anschließendem Starten des Maschinenprogrammes wird das Basic-ROM in das darunterliegende RAM gePOKEt (Basic-Interpreter kopieren). Anschließend wird das Bildschirm-RAM von Adresse 1024 nach Adresse 32768 verlegt. Basic-Speicheranfang und -ende, werden dem des PET ange-

paßt. Weiterhin wird in der POKE-Routine des Basic-Interpreters ein Eingriff vorgenommen, nach der der Computer aus dem Interpreter in eine Routine des Maschinenprogramms springt. Hier wird überprüft, ob das Bildschirm-RAM angesprochen wurde. Trifft dies zu, wird die dazugehörige Farb-RAM-Adresse berechnet und der vorher festgelegte Farbwert (Zeichenfarbe) hineingePOKEt. Um das Zurücksetzen des Bildschirms auf das C 64-Format zu vermeiden (durch Drücken der RUN/STOP- und RESTORE-Tasten) wird die RESTORE-Taste durch Verändern des NMI-Vektors ausgeschaltet. Programme können aber noch mit der RUN/STOP-Taste unterbrochen werden.

Nach Ablauf des Maschinenprogrammes meldet sich der Computer mit »PET-SIMULATOR AKTIV«. Sie können jetzt immer noch die Zeichenfarbe mit POKE 49239, ZF (ZF = Zeichenfarbe — siehe oben) ändern. Wenn Sie jetzt zum Beispiel POKE 32768,1 eingeben, erscheint ein »A« am linken oberen Bildschirmrand in der gewählten Zeichenfarbe. Schlußbemerkung: Bevor Sie das Programm starten, empfiehlt es sich, es vorher abzuspeichern, da sich das Programm selbständig löscht.

(Wolfgang Hopf/rg)

Listing »Pet-Simulator«

```

1 REM *****
2 REM *          PET - SIMULATOR          *
3 REM *
4 REM *          BY W. HOPF 1984          *
5 REM *****
6 :
7 REM PROGRAMM VOR DEM START ABSPEICHERN
8 :
9 FORI=49152TO49152+91:READA:SU=SU+A
10 POKEI,A:NEXT
11 IFSUK<>12552THENEND
12 PRINT"BITTE WAEHLEN SIE DIE ZEICHENFARBE"
13 PRINT"(0-15 EINGEBEN)!"
14 INPUTZF:IFZF>=0ANDZF<=15THENPOKE49239,ZF:POKE646,ZF:GOTO80
15 PRINT"NICHT ERLAUBT":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO40
16 SYS49152:POKE1,54:PRINT"PET-SIMULATOR AKTIV":NEW
17000 DATA160,0,132,254,169,160,133,255
18000 DATA177,254,145,254,200,208,249,230
19000 DATA255,166,255,224,192,208,241
20000 DATA169,5,141,0,221,141,24,208,169
21000 DATA128,141,136,2,133,56,169,4
22000 DATA133,44,169,0,141,0,4,169
23000 DATA63,141,37,184,169,192,141,38
24000 DATA184,169,193,141,24,3,96,32
25000 DATA235,183,24,165,21,201,128,144
26000 DATA18,201,132,176,14,24,105,88
27000 DATA133,255,165,20,133,254,169,0
28000 DATA234,145,254,96
29000 :
30010 REM LISTE DER VERWENDETEN COMMODORE-STEUERZEICHEN
31020 REM "L" = CLR
32030 REM "M" = CRSR-DOWN
33000 :
34000 READY.
```