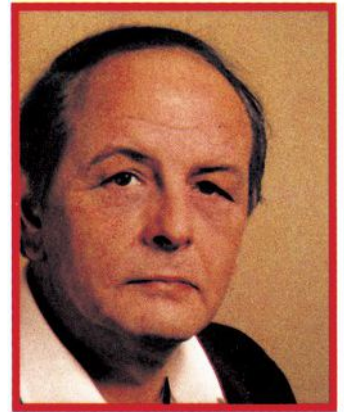


**500 Mark
für das
lustigste
Programm**

Der Gewinner des Programmierwettbewerbs »Das lustigste Programm« steht fest. Die »Notlandung« von Rainer Schleeweiß hat eine gelungene Pointe, die auch nach wiederholtem Anschauen immer wieder zum Lachen reizt. Die Wirkung wird jedoch nicht nur durch die Idee alleine hervorgerufen, sondern auch durch die gelungene grafische Umsetzung.

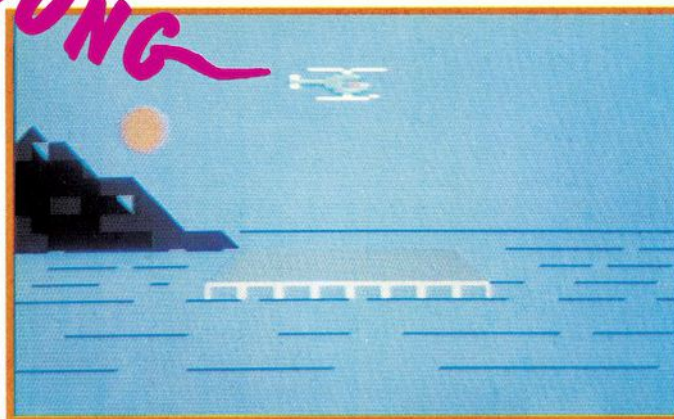


Rainer Schleeweiß, der Autor der »Notlandung«

NOTLANDUNG

Ein »lustiges Programm« zu schreiben ist nicht so einfach. Wie bei Witzen im allgemeinen wird der Lacherfolg nicht alleine durch den Inhalt erreicht, sondern vor allem durch die richtige Platzierung der Pointe und nicht zuletzt durch den Erzähler.

Die Notlandung ist ein »programmierter Gag«, eine Art Zeichentrickfilm, kein Witz, den man erzählen könnte. Der Titel des Programms könnte auch treffender nicht sein, und er hat



nichts mit materiellem Schaden zu tun, sondern mehr mit einer menschlichen Schwäche. Doch mehr wird nicht verraten. Wir mußten einige REM-Zeilen des sonst gut dokumentierten Programms entfernen, um Ihnen nicht schon bei der Eingabe oder beim Studieren des Programmlistings einen Teil des Späßes vorwegzunehmen. Wir hoffen, daß auch Sie mit unserer Wahl einverstanden sind und genauso lachen wie wir. (gk)

»Notlandung«, das lustige Programm

```

1 REM *****
2 REM * <128>
3 REM * 'NOTLANDUNG' * <229>
4 REM * * <046>
5 REM * VON R.SCHLEEWEISS * <231>
6 REM * 6094 WEINHEIM * <154>
7 REM ***** <018>
8 REM <134>
10 REM *SPRITE-REGISTER AUF 0 SETZEN* <151>
15 FOR X=53248 TO 53263:POKE X,0:NEXT X <059>
20 GOSUB 2000:REM ***TITEL*** <224>
23 POKE 53265,PEEK(53265)AND 239 <170>
:REM BILDSCHIRM WEGBLENDEN <201>
25 GOSUB 3000:REM ***LANDSCHAFT*** <006>
30 V=53248:S=54272 <111>
35 REM *** SONNE *** <049>
40 FOR I8=12736 TO 12798:READ Q8:POKE I8,Q8:NEXT <155>
45 POKE 2047,199:REM ZEIGER <239>
50 POKE V+21,128:REM SPR.EINSCH. <199>
60 POKE V+27,128:REM HINTERGR.PRIORIT. <180>
65 POKE V+46,8 :REM FARBE <207>
70 POKE V+14,72:REM X-POS. <069>
75 POKE V+15,98:REM Y-POS. <084>
77 FOR BR=1 TO 350:NEXT BR <209>
78 POKE 53265,PEEK(53265)OR 16 <241>
:REM BILDSCHIRM ZURUECKSETZEN <180>
80 REM **HELIKOPTER-LANDUNG**
90 FOR I=12288 TO 12350:READ Q:POKE I,Q:NEXT <223>
95 FOR I6=12608 TO 12670:READ Q6:POKE I6,Q6 <060>
:NEXT I6
100 FOR I7=12672 TO 12734:READ Q7:POKE I7,Q7 <072>
:NEXT I7
110 POKE 2040,192:REM ZEIGER SETZEN <251>
120 POKE V+21,129:REM SPRITE EINSCHALTEN <008>
130 POKE V+29,1:REM IN X-RICHT.VERGR. <034>
140 POKE V+39,8:REM SPRITE-FARBE <032>
150 POKE V+28,1:REM FRBMODUS SETZEN <057>
160 POKE V+37,1:REM 1.FARBE <134>

```

```

170 POKE V+38,3:REM 2.FARBE <148>
180 POKE V,150:REM SPRITE X-POS. <168>
181 FOR L=S TO S+24:POKE L,0:NEXT L <015>
182 FOR K=7 TO 24:READ X:POKE S+K,X:NEXT K <050>
183 POKE S+11,65:POKE S+18,65 <018>
184 POKE S+5,9:POKE S+6,2 <072>
190 FOR I=35 TO 157 <227>
191 POKE S+5,0 <228>
193 POKE S+1,6 :REM TONHOEHE <011>
194 POKE S,177:REM NIED.FREQUENZ <254>
196 POKE S+4,65 :REM RECHTECK <053>
198 POKE S+4,32 :REM RECHTECK AUSLÖSEN <224>
200 POKE V+1,I:REM SPRITE Y-POS. <075>
210 POKE 12294,5:POKE 12295,81:POKE 12296,84 <188>
:REM ROTOR-DREH-EFFEKT M.ZEILE 230 <253>
220 FOR BR=1 TO 5 :NEXT BR <233>
230 POKE 12294,21:POKE 12295,85:POKE 12296,85 <187>
240 NEXT I <246>
250 REM ***ROTOR LAEUFT NACH*** <127>
260 POKE V,150:POKE V+1,157 <030>
265 POKE S+1,4:POKE S,177 <198>
270 FOR I=1 TO 15 <101>
275 POKE S+5,0:POKE S+4,65:POKE S+4,32 <233>
280 POKE 12294,5:POKE 12295,81:POKE 12296,84 <122>
290 FOR BR=1 TO 65:NEXT BR <048>
300 POKE 12294,21:POKE 12295,85:POKE 12296,85 <002>
310 NEXT I <198>
315 POKE S+24,22 <217>
320 REM ***MANN NACH RECHTS*** <024>
325 POKE S,220:POKE S+5,0 :POKE S+6,180 <141>
330 FOR I1=12352 TO 12414:READ Q1:POKE I1,Q1 <166>
:NEXT <026>
340 FOR I2=12416 TO 12478:READ Q2:POKE I2,Q2 <192>
:NEXT <006>
350 POKE V+21,131 <028>
360 POKE V+40,0 <187>
370 POKE V+3,157
380 P=193
390 FOR I=165 TO 219 STEP 3

```



```

400 POKE V+2,I <207>
410 POKE 2041,P:POKE S+1,R:POKE S+4,65 <035>
:POKE S+4,64 <124>
420 P=P+1:IF P>194 THEN P=193 <017>
430 IF I=219 THEN 450 <010>
440 FOR BR=1 TO 50:NEXT BR <142>
450 NEXT I <007>
460 : <025>
470 FOR I1=12352 TO 12414:READ Q1:POKE I1,Q1 <008>
:NEXT <010>
480 POKE 2041,193 <076>
490 POKE V+21,131:REM SPR.1,3 EINSCH. <001>
500 POKE V+40,0 <009>
510 POKE V+3,157:REM Y-POS. <150>
520 POKE V+2,219:REM X-POS. <088>
530 FOR BR=1 TO 150:NEXT BR <118>
540 : <093>
550 FOR I3=12480 TO 12542:READ Q3:POKE I3,Q3 <195>
:NEXT <166>
560 POKE 2043,195 <088>
570 POKE V+21,139:REM SPR.1,3,4 EINSCH. <094>
580 POKE V+42,7 <158>
590 POKE V+7,168:REM Y-POS. <157>
600 POKE V+6,238:REM X-POS. <055>
610 : <228>
620 POKE 2045,197 <185>
630 POKE V+21,171 <199>
640 POKE V+44,7 <067>
650 POKE V+11,180:REM Y-POS. <140>
660 POKE V+10,249:REM X-POS. <099>
670 P=197 <060>
675 POKE S+6,200:POKE S+5,0 <146>
680 FOR I=1 TO 80 <157>
685 POKE S,9:POKE S+1,I:POKE S+4,129 <021>
690 POKE 2045,P <251>
700 P=P+1:IF P>198 THEN P=197 <164>
710 FOR BR=1 TO 10:NEXT BR <220>
720 NEXT I:POKE S+4,0 <199>
730 FOR Y=12480 TO 12542:POKE Y,0:NEXT Y <060>
740 POKE V+21,PEEK(V+21)AND 255-40 <086>
755 POKE S,220:POKE S+5,0:POKE S+6,180 <202>
760 FOR I1=12352 TO 12414:READ Q1:POKE I1,Q1 <112>
:NEXT <150>
770 FOR I2=12416 TO 12478:READ Q2:POKE I2,Q2 <204>
:NEXT <022>
780 POKE V+21,131 <127>
790 POKE V+40,0 <211>
800 POKE V+3,157 <044>
810 P=193 <176>
820 FOR I=219 TO 165 STEP-3 <052>
830 POKE V+2,I <108>
840 POKE 2041,P:POKE S+1,R:POKE S+4,65 <010>
:POKE S+4,64 <078>
850 P=P+1:IF P>194 THEN P=193 <021>
860 FOR BR=1 TO 50:NEXT BR <128>
870 NEXT I <031>
880 REM ***FERTIG ZUM ABFLUG*** <228>
<102>
890 POKE 2040,192:REM ZEIGER SETZEN <005>
900 POKE V+21,129:REM SPR.1 EINSCH. <137>
910 FOR BR=1 TO 800:NEXT BR <020>
920 REM *ROTOR BEGINNT ZU DREHEN* <208>
930 POKE V,150:POKE V+1,157 <162>
935 POKE S+1,4:POKE S,177:POKE S+24,31 <030>
:POKE S+6,2 <252>
940 FOR I=1 TO 15 <148>
945 POKE S+5,0:POKE S+4,65:POKE S+4,32 <065>
950 POKE 12294,5:POKE 12295,81:POKE 12296,84 <010>
<171>
<036>
960 FOR BR=1 TO 50:NEXT BR <1040>
970 POKE 12294,21:POKE 12295,85:POKE 12296,85 <023>
<233>
980 NEXT I <233>
990 REM ***HELIKOPTER-START*** <019>
995 POKE S+1,6:POKE S,177 <067>
1000 FOR I=157 TO 52 STEP-1 <047>
1005 POKE S+5,0:POKE S+4,65:POKE S+4,32 <170>
1010 POKE V,307-I :REM X-POS. <236>
1020 POKE V+1,I:REM Y-POS. <136>
1030 POKE 12294,5:POKE 12295,81:POKE 12296,84 <151>
:REM ROTOR-DREHEFFEKT M.ZEILE 1040 <016>
1040 POKE 12294,21:POKE 12295,85:POKE 12296,85 <073>
<070>
<070>
1050 NEXT I <073>
1060 REM ***RECHTE X-POS.*** <073>
<073>
1065 POKE S+1,6:POKE S,177 <067>
1070 FOR Y=50 TO 80 <047>
1072 IF Y<65 THEN 1075 <170>
1073 POKE S+24,96-Y:REM MOTOR LEISER <236>
1075 POKE S+5,0:POKE S+4,65:POKE S+4,32 <136>
1080 POKE V+16,1 <151>
1090 POKE V+0,Y-50:REM X-POS. <016>
1100 POKE V+1,101-Y:REM Y-POS. <073>
1110 POKE 12294,5:POKE 12295,81:POKE 12296,84 <070>
:REM ROTOR-DREHEFFEKT M.ZEILE 1120 <070>
1120 POKE 12294,21:POKE 12295,85:POKE 12296,85 <070>
<103>
1130 NEXT Y <073>
1135 POKE V+16,0:POKE V+0,0 <042>
1140 REM *** END-ZEICHEN 1.TEIL *** <154>
1141 FOR I=12288 TO 12350:READ Q:POKE I,Q:NEXT I <071>
<071>
1142 FOR I1=12352 TO 12414:READ Q1:POKE I1,Q1 <054>
:NEXT I1 <071>
1143 FOR I2=12416 TO 12478:READ Q2:POKE I2,Q2 <071>
:NEXT I2 <047>
1145 REM *** SONNE NACH UNTEN *** <047>
1146 FOR I=5 TO S+24:POKE I,0:NEXT <134>
1147 POKE S+24,10:POKE S+5,10:POKE S+6,100 <210>
:POKE S+3,100:POKE S+2,100 <252>
1150 FOR I=72 TO 39 STEP-1 <025>
1152 READ HF,LF,DR <231>
1154 POKE S+1,HF:POKE S,LF <230>
1155 POKE S+4,65 <236>
1160 POKE V+14,I:POKE V+15,170-I <024>
1170 FOR BR=1 TO DR:NEXT BR <242>
1172 POKE S+4,33 <107>
1180 NEXT I <170>
1182 FOR I=S TO S+24:POKE I,0:NEXT <219>
1190 REM *SPRITE-REGISTER AUF 0 SETZEN* <133>
1200 FOR X=53248 TO 53263:POKE X,0:NEXT X <071>
1204 REM <071>
1205 REM *** END-ZEICHEN 2.TEIL *** MI <061>
T ZEILEN 1141,1142,1143 <073>
1206 REM <073>
1208 FOR I3=12480 TO 12542:READ Q3:POKE I3,Q3 <134>
:NEXT I3 <143>
1210 FOR I4=12544 TO 12606:READ Q4:POKE I4,Q4 <160>
:NEXT I4 <177>
1220 FOR I5=12608 TO 12670:READ Q5:POKE I5,Q5 <094>
:NEXT I5 <060>
1230 FOR I6=12672 TO 12734:READ Q6:POKE I6,Q6 <111>
:NEXT I6 <118>
1235 POKE V+28,0:REM MEHRFARBMOD.AUF 0 <089>
1240 POKE V+39,1 <150>
1250 POKE V+0,150 <112>
1260 POKE V+1,110 <060>
1270 POKE V+29,1 <089>
1290 FOR J=0 TO 6 <150>
1300 POKE V+21,1 <112>
1310 POKE 2040,192+J <060>
1320 FOR BR=1 TO 30:NEXT BR <124>
1330 NEXT J <003>
1340 FOR BR=1 TO 1000:NEXT BR <238>
1350 FOR K=6 TO 0 STEP-1 <088>
1360 POKE 2040,192+K <111>
1370 FOR BR=1 TO 30:NEXT BR <174>
1380 NEXT K <054>
1390 POKE V+21,0 <201>
1400 FOR BR=1 TO 400:NEXT BR <253>
1410 GOTO 1290 <220>
1500 END <097>
2000 PRINT "{CLR}":REM ***TITEL*** <142>
2010 POKE 53280,2 :POKE 53281,6 <014>
2012 FOR BR=1 TO 800:NEXT BR <103>
2015 S=54272 <239>
2017 FOR I=S TO S+24:POKE I,0:NEXT I <057>
2018 POKE S+24,10:POKE S+5,12*16+0 <163>
:POKE S+6,15*16+10 <163>
2020 FOR A=0 TO 39 <159>
2025 POKE S+1,A+15:POKE S,226:POKE S+4,33 <176>
2030 POKE 1024+A+40*16,64 <245>
2040 POKE 55296+A+40*16,7 <016>
2050 NEXT A <205>
2060 FOR I=0 TO 65 <207>
2065 POKE S+1,65-I:POKE S,226:POKE S+4,129 <029>
2067 IF I>24 THEN 2090 <120>
2070 POKE 1024+10+40*I,66 <034>
2080 POKE 55296+10+40*I,1 <021>
2090 NEXT I <253>

```

»Notlandung«,
das lustige
Programm


```

7010 DATA 0,0,0
7011 DATA 0,0,4
7012 DATA 0,0,0
7013 DATA 0,0,0
7014 DATA 0,0,2
7015 DATA ,,,,,,,,,,
7500 DATA 0,0,0 :REM MANN NACH LINKS
7501 DATA 0,0,0 :REM (HAND UNTEN)
7502 DATA 0,0,0 :REM (READ Q4)
7503 DATA 0,0,0
7504 DATA 0,24,0
7505 DATA 0,56,0
7506 DATA 0,8,0
7507 DATA 0,28,0
7508 DATA 0,26,0
7509 DATA 0,25,0
7510 DATA 0,24,128
7511 DATA 0,24,0
7512 DATA 0,8,0
7513 DATA 0,8,0
7514 DATA 0,8,0
7515 DATA 0,24,0
7516 DATA ,,,,,,,,,,
8000 DATA 0,0,0 :REM MANN NACH LINKS
8001 DATA 0,0,0 :REM (HAND OBEN)
8002 DATA 0,0,0 :REM (READ Q5)
8003 DATA 0,0,0
8004 DATA 0,24,0
8005 DATA 0,56,0
8006 DATA 0,8,0
8007 DATA 1,255,192
8008 DATA 0,8,0
8009 DATA 0,8,0
8010 DATA 0,8,0
8011 DATA 0,8,0
8012 DATA 0,12,0
8013 DATA 0,18,0
8014 DATA 0,161,0
8015 DATA 0,66,0
8016 DATA ,,,,,,,,,,
8090 REM *** END 1.TEIL ***
8100 DATA ,,,,,,,,,,
8101 DATA 42,
8102 DATA ,,,,,,,,,,
8200 DATA ,,,,,,,,,,
<232>
<237>
<234>
<235>
<238>
<241>
<098>
<148>
<145>
<215>
<014>
<020>
<226>
<021>
<020>
<020>
<127>
<021>
<232>
<233>
<234>
<025>
<100>
<088>
<036>
<136>
<205>
<004>
<010>
<216>
<170>
<218>
<219>
<220>
<221>
<009>
<016>
<064>
<021>
<090>
<168>
<190>
<005>
<200>
<127>
8201 DATA 42,, ,42,
<052>
8202 DATA ,,,,,,,,,,
<013>
8300 DATA ,,,,,,,,,,
<227>
8301 DATA 221,128,,221,128
<044>
8302 DATA ,,,,,,,,,,
<113>
8499 REM FLIEGERLIED *****
<243>
8500 DATA 13,10,250,9,196,500
<126>
8510 DATA 14,162,100,13,10,100
<163>
8520 DATA 12,78,100,13,10,250
<135>
8530 DATA 9,196,500
<188>
8540 DATA 14,162,100,13,10,100
<193>
8550 DATA 12,78,100,13,10,250
<165>
8560 DATA 14,162,100,16,109,100
<017>
8570 DATA 17,103,100,16,109,250
<031>
8580 DATA 14,162,125,19,137,750
<059>
8590 DATA 21,237,250,21,237,125
<059>
8600 DATA 17,103,250,14,162,500
<062>
8610 DATA 19,137,250,19,137,125
<091>
8620 DATA 16,109,250,13,10,500
<030>
8630 DATA 13,10,125,14,162,125
<041>
8640 DATA 16,109,250,14,162,125
<110>
8650 DATA 13,10,125,14,162,250
<060>
8660 DATA 13,10,125,12,78,125
<027>
8670 DATA 13,10,750
<059>
8990 REM *** END 2.TEIL ***
<049>
9000 DATA ,,,,,,,,,,
<194>
9001 DATA 1,213,128,1,157,64,1,213,128
<043>
9002 DATA ,,,,,,,,,,
<204>
10000 DATA ,,,,,,,,,,
<042>
10001 DATA 7,162,224,4,50,144,7,42,144,4,38,144,
7,162,224
<147>
10002 DATA ,,,,,,,,,,
<052>
10100 DATA ,,,,,,,,,,
<010>
10101 DATA 31,65,120,16,97,68,16,81,68,30,73,68,
16,69,68,16,67,68,31,65,120
<151>
10102 DATA ,,,,,,,,,,
<020>
10200 DATA ,,,,,,,,,,
<234>
10201 DATA 126,65,62,64,65,33,64,97,33,64,81,33,
124,73,33
<114>
10202 DATA 64,69,33,64,67,33,64,65,33,126,65,62
<139>
10203 DATA ,,,,,,,,,,
<245>
»Notlandung«, das lustige Programm (Schluß)

```

Programmier- wettbewerb:

Terminal- programm

**Um den Akustikkopler
oder das Modem voll auszunutzen,
braucht man ein gutes »Werkzeug«.
Nicht alle der meist teuren
Terminalprogramme sind ihr Geld wert.
Wir setzen 1 000 Mark
für das beste Terminalprogramm aus.**

Was ist ein »gutes« Terminalprogramm, beziehungsweise, was zeichnet dieses Programm gegenüber anderen aus?

Zuerst muß es einwandfrei funktionieren. Es soll für die Kommunikation von Computern über die Telefonleitung sorgen. Darüber hinaus muß das Programm aber komfortabel und benutzerfreundlich sein. In diesem Punkt sind Ihren Ideen keine Grenzen gesetzt. Hierzu einige Anregungen:

Die Übertragungsparameter sollten frei einzustellen sein. Ideal wäre es, wenn ein Prüfprogramm mit eingearbeitet ist, das automatisch die Parametereinstellung des anderen Computers überprüft und sich selbst einstellt.

Parallel zum Empfang sollten die Texte gespeichert

werden können (die »Time out«-Regelung bei manchen Mailboxen ist zu beachten!). Diese Texte müssen später auf dem Bildschirm und dem Drucker abrufbar sein. Eigene Nachrichten sollte man vorab schreiben und später als Gesamtheit senden können.

Ein wichtiger Punkt, den man nicht vergessen darf, ist die Übertragung von Programmen.

Gängige Befehle sollten auf den Funktionstasten liegen.

Schicken Sie Ihre Lösung unter dem Stichwort »Programmierwettbewerb: Terminalprogramm« an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München.
Einsendeschluß: 28. 2. 1985