

Autoboot beim C 64

Tippen Sie zwei Zeilen im Direktmodus ein, und Ihr Programm verhält sich wie die meisten professionellen Programme — es startet nach dem Laden der Diskette von selbst.

Es gibt verschiedene Techniken zum automatischen Booten von Programmen. Die hier vorgestellte zeichnet sich dabei durch besondere Einfachheit aus.

Denken Sie sich zunächst einen neuen Namen für das Programm aus, das Sie autoboot-fähig machen wollen. Laden Sie nun Ihr Programm in den Computer. Tippen Sie sodann den folgenden Text:

```
PRINT"(CLR)POKE45,"PEEK(45)":POKE46,"PEEK(46)"
:RUN"
```

Drücken Sie RETURN. Dies löscht den Bildschirm und schreibt folgendes in die oberste Zeile:

```
POKE45,n1 :POKE46,n2 :RUN
```

wobei anstelle von n1 und n2 die Inhalte der Speicherstellen 45 und 46 als Zahlenwerte erscheinen, die von der Länge Ihres Programmes abhängig sind. Zwei Zeilen tiefer steht dann »READY« mit dem blinkenden Cursor darunter.

Gehen Sie mit der CURSOR DOWN-Taste zwei Zeilen tiefer und schreiben Sie:

```
POKE631,19:POKE632,13:POKE198,2:POKE43,198:
POKE44,0:SAVE"O:NEUER NAME",8
```

und drücken Sie die RETURN-Taste. Natürlich können Sie jeden beliebigen Namen statt »Neuer Name« verwenden.

Ihr Autoboot-Programm wird nun auf Diskette gespeichert. Die »SYNTAX ERROR«-Meldung, die Sie nach dem Speichern

erhalten, können Sie ignorieren. Gehen Sie jetzt mit dem Cursor auf eine leere Zeile, wo Sie POKE43,1:POKE44,8 tippen und RETURN drücken. Dann ist alles wieder beim alten, und der Computer befindet sich im Ausgangszustand.

Das Programm kann nun jederzeit mit »LOAD"NEUER NAME",8,1« wieder geladen werden. Vergessen Sie dabei nicht, zuvor NEW zu schreiben und bedenken Sie, daß die Sekundäradresse 1 in »LOAD"NN",8,1« unbedingt erforderlich ist, um alles an den richtigen Platz zu bringen.

Das eben beschriebene Verfahren funktioniert wie folgt: Durch »POKE 43,198:POKE44,0« wird der Basic-Anfang heruntersetzt und so das Programm zusammen mit allen Speicherplätzen ab 198 auf Diskette gespeichert, inklusive den Speicherstellen 631 und 632 des Tastaturpuffers, der Speicherstelle 198 für die Anzahl der im Tastaturpuffer gespeicherten Zeichen sowie dem Bildschirmspeicher von 1024 bis 2023. Dies ermöglicht die Benutzung der »Dynamic Keyboard«-Technik, so daß der Computer gleich nach dem Laden die in den Textspeicher geschriebenen Befehle durchführt.

Der Cursor wird durch das POKE631,19 auf die Home-Position geführt, findet dort die Zeile POKE45,n1:POKE46,n2:RUN vor, und das POKE632,13 läßt ihn genau diese Zeile ausführen.

Die POKes in 45 und 46 sind dabei notwendig, um den Vektor für das Programmende wieder richtig zu setzen. Das vom RUN automatisch mit ausgeführte CLR setzt auch die übrigen Vektoren von 47 bis 52 auf die richtigen Werte. Ein Gratis-Bonbon, das Sie mit dieser Technik erhalten, ist die Möglichkeit, mit POKE808,234 in der ersten Zeile Ihres Programmes das Anhalten und Listen verhindern zu können, so daß kein Unbefugter Ihr Programm kopieren kann.

(Prof. Hartmut Ginnow-Merkert/ev)



Fehlerteufelchen

3-D Vier gewinnt, Ausgabe 12/84, Seite 99

Der korrekte Befehl für die Zeile 2543 lautet: GOSUB 2900:RX (Y,Z)=H

Hypra-Load mal vier, Ausgabe 1/85, Seite 83

Da schafft man es doch tatsächlich, runde 1500 DATAs richtig abzdrukken (gemeint ist

Hypra-Load in Ausgabe 10/84), und wenn man vier POKE-Befehle angibt, ist die Hälfte davon falsch. Hier sind die korrigierten POKes für Hypra-Modul:

```
POKE 3301,130:POKE 3332,128
POKE 3364,133:POKE 3377,132
```

Richtig verbunden, Ausgabe 2/85, Seite 22

In Bild 3 muß es bei der Belegung der Pins nicht 18 sondern 8 heißen. Pin 8 führt 12V Schaltspannung, Pin 18 liegt auf Masse. Außerdem wurden die Bilder 4 und 5 vertauscht. Ein monochromer Monitor wird also an Pin 1, ein Farbmonitor an Pin 4 der Video/Audio-Buchse des C 64 angeschlossen.

Grab des Pharao, Ausgabe 2/85, Seite 57

In Zeile 780 muß das GOTO 50000 in GOTO 50211 geändert werden. Zwischen den Zeilen 19129 und 19130 taucht auf Seite 61 wahrscheinlich durch einen Fehler im Betriebssystem die

Zeile 19002 mit verändertem Inhalt nochmal auf. An dieser Stelle ist die Zeile 19002 nicht einzutippen.

MSE, Ausgabe 2/85, Seite 69

Die fehlenden Zeilen im MSE-Lader in der Ausgabe 2/85 sind in dieser Ausgabe beim MSE besonders gekennzeichnet.

Sonderheft

SH1, Fileprotect, Seite 62

Die Zeilen 2470 und 2480 müssen, um einen Absturz in der Protect-Ebene zu vermeiden, folgendermaßen geändert werden:

```
2470 IFP = ITHENFT = (FT{SPACE}
OR{SPACE}64)
2480 IFP = 0THENFT = (FT{SPACE}
AND{SPACE}255-64)
```

Wichtig ist dabei, daß die Zwischenräume {SPACE} eingegeben werden. Dieser fehlende

Zwischenraum ist leider auch auf der Diskette vorhanden. Die Anwender dieser Diskette müssen also die Blanks in 2470 und 2480 nachträglich noch einfügen.

(Klaus Dieter Kupfermann)

Leserforum, Hier gibt's Mailboxnummern, Ausgabe 1/85, Seite 15

Bitte folgende Nummern aus der Liste nicht mehr anrufen, es handelt sich dabei um private oder reprivatisierte Telefonnummern, oder um Mailboxen, die aufgegeben wurden.

0202/448202, 0202/448204, 02366/38536, 040/5246387, 06826/2234, 069/835037
 Folgende Mailboxnummern haben sich geändert:
 Toelleturm 0202/559350
 MCS Karlsruhe 0721/685010
 Cyber 809/280310

Wir bitten alle SysOps, diese Änderungen beziehungsweise Streichungen in Ihren Mailboxen vorzunehmen.