

Alte Datasette am C 16

Der neue Datasetten-Anschluß des C 16 ist ein Ärgernis für alle Besitzer einer »alten« Datasette. Mit wenig Aufwand läßt sich jedoch ein Adapter basteln.

Das größte Problem ist die Beschaffung eines geeigneten Steckers für den C 16. Wer keinen solchen auftreiben kann, der kann sich wie folgt selber einen bauen: Benötigt werden sieben IC-Wrap-Stifte als Steckkontakte (in jedem Elektronik-Shop erhältlich), ein Kunststoffring mit einem Innenloch, größer als die Buchse am C 16, aber kleinen Außenmaßen, um nicht den seriellen Port zu verdecken, Tesafilm, ein Zwei-Komponenten-Kleber, eine Nadel, ein Stück Veroboard, das den recorderseitigen Anschluß bildet (ebenfalls im Elektronik-Shop

erhältlich). Und so wird's gemacht: Die Recorderbuchse mit mindestens drei Lagen Tesafilm zukleben. Mit der Nadel die Löcher für die IC-Stifte vorstechen (Vorsicht, nicht zu groß!) Dann die Stifte durch die Löcher in die einzelnen Buchsenlöcher einstecken. Nun den Zwei-Komponenten-Kleber anrühren, ruhig etwas dickflüssiger. Als nächstes legen Sie den Kunststoffring auf den Tesafilm mit den Stiften. Nun das Ganze mit einer ersten Schicht Kleber vorläufig fixieren. Seien Sie nicht zu sparsam mit dem Kleber und fixieren Sie auch die IC-Stifte

damit. Gut aushärten lassen, dann vorsichtig aus der Buchse herausziehen. Danach die Lötseite noch durch weitere Schichten Kleber sichern. Schon ist der Stecker fertig (Bild 1).

Einfacher ist die Herstellung des Recordersteckers. Hier genügt ein Stück Veroboard mit genau sieben Kontakten, in das, wie in Bild 2 übertrieben dargestellt, ein Schlitz gesägt werden muß.

Als letztes muß die Kabelverbindung zwischen Recorder- und Computerstecker hergestellt werden.

(Peter Schneider/ev)



Bild 1. Der Selbstbaustecker auf Tesafilm-Basis

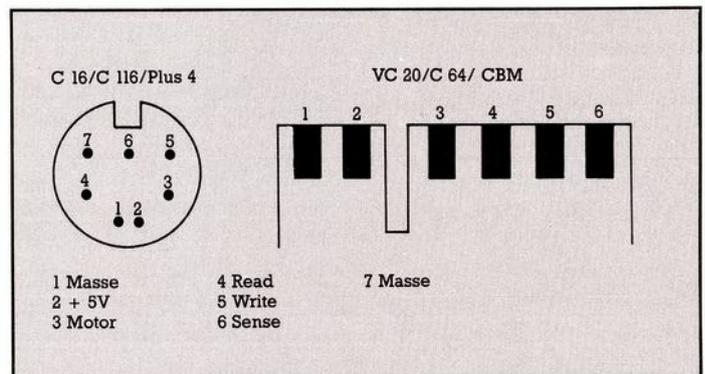


Bild 2. Alter und neuer Datasettenanschluß. Links: Die Buchse am C 16. Rechts: Das Veroboard muß nach dem Muster des VC 20-Anschlusses zurechtgesägt werden.

Tips und Tricks für C 16/C 116

Die »nur« 2 KByte Speicher im Grafikmodus verleiten dazu, die Technik des Programm-Chaining anzuwenden. Dies bedeutet nichts anderes, als daß ein Programm das nächste nachlädt. Dies kann allerdings zum totalen Chaos führen, wenn das nachgeladene Programm auch nur ein Byte länger als das vorhergehende ist. Dann tauchen Fehlermeldungen wie »FORMULA TOO COMPLEX« während des Listens und ähnliches auf. Ein Editieren des nachgeladenen Programms führt dann schließlich zu einem totalen System-Zusammenbruch nach dem Nichts-geht-mehr-Prinzip. Auch der inzwischen schon relativ bekannte

Trick, einen Reset bei gedrückter STOP- und Commodore-Taste auszulösen, um so im Monitor zu landen, mit X wieder herauszugehen und schon ist das Programm wieder da, kann hier nicht mehr helfen. Also aufgepaßt beim Chaining. Ist das Hauptprogramm allerdings länger als das nachzuladende Programm, dann treten keine Schwierigkeiten auf. Es bleiben sogar alle Variablen (auch Stringvariable) erhalten. Im Zweifelsfalle empfiehlt es sich daher, das Hauptprogramm mit REM-Zeilen künstlich zu verlängern.

In diesem Zusammenhang sollte vielleicht erwähnt werden, daß GRAPHIC 0 die Grafik zwar abschaltet, diesen Bereich aber nicht wieder für Basic freigibt. Hier hilft dann nur GRAPHIC CLR, ein im Handbuch nur beiläufig erwähnter Befehl.

Ein Fehler hat sich in den RE-NUMBER-Befehl eingeschlichen. Befindet sich irgendwo eine Zeile mit einem GOTO-Befehl auf eine illegale Zeile, so zum Beispiel 65535, dann steigt der RENUMBER-Befehl mit SYNTAX ERROR aus, ohne eine Zeilenangabe zu geben.

Zum Schluß noch ein Hardware-tip: Wenn der C 16 mal nicht so tut wie er soll, dann kann das daran liegen, das die Sicherung im Netzteil kaputt ist. Dort ist nämlich eine Sicherung eingebaut, die weniger belastbar als die im C 16 ist und die somit eher »rausfliegt«. Also erst beide Sicherungen (im Computer und im Netzteil) überprüfen, bevor das Gerät in die Werkstatt wandert. Aber Vorsicht bei neuen Computern, die Garantie erlischt durch Öffnen des Gehäuses.

(Peter Schneider/ev)