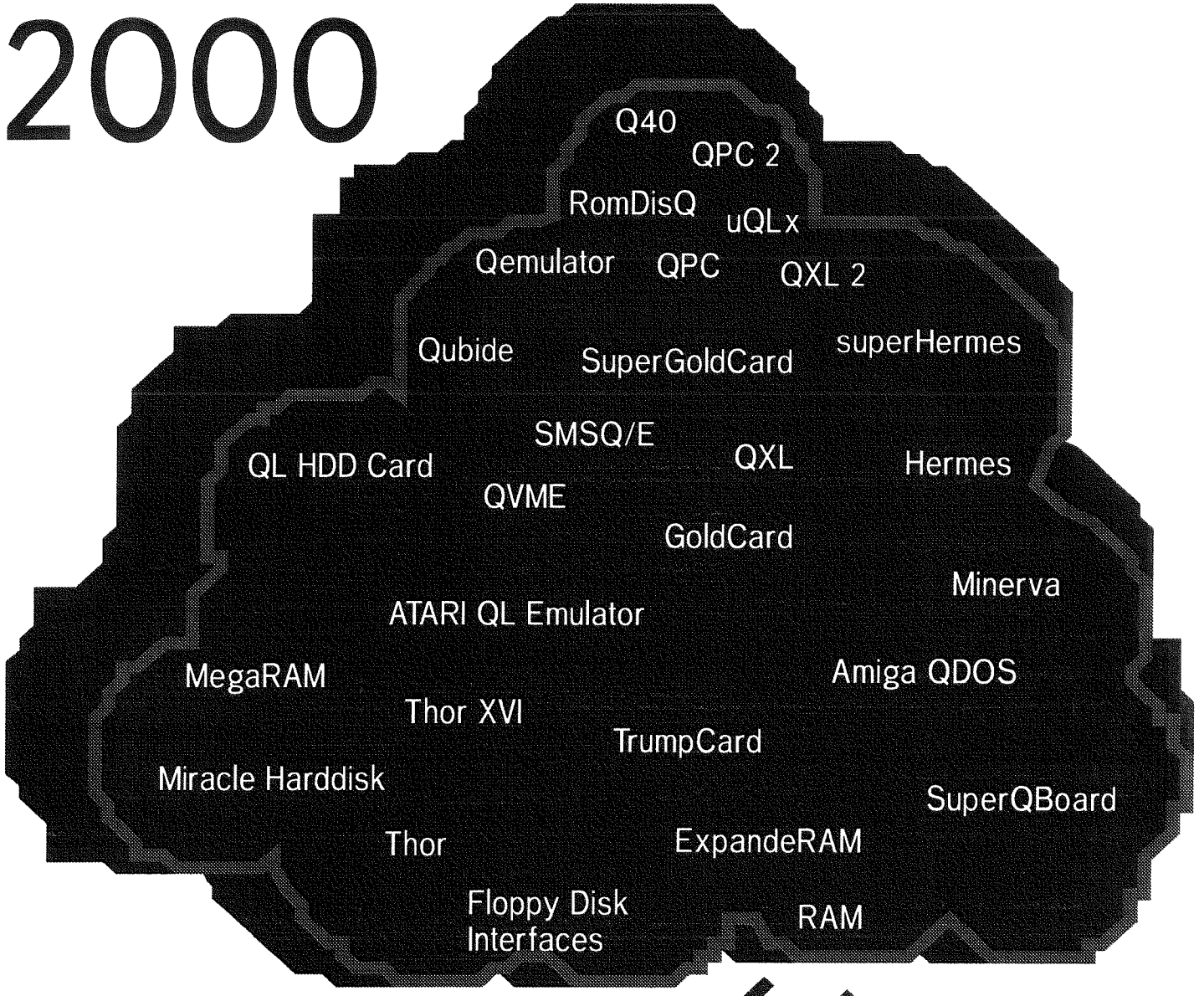
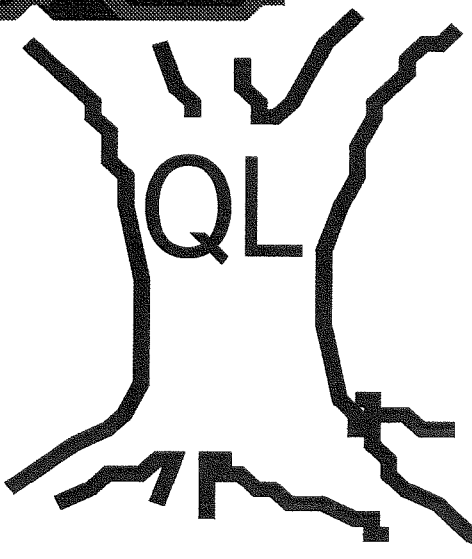
QL Today DEUTSCH

Jahrgang 4
Ausgabe 5
Jan./Februar
2000

ISSN 1432-5446

Das Magazin über QL, QDOS, Sinclair Computer, SMSQ...





1984

Inhalt

2 Kleinanzeigen
2 Impressum
3 Editorial
4 Neuer Parameter-String für QD
Dietrich Buder
6 BOOT-Programm an Hardware: "Identifizieren Sie sich!"
Jochen Merz
7 Werbung Jochen Merz Software
8 Programmieren mit den Basic-Erweiterungen von EASYPTR - Teil 1
Wolfgang Uhlig
12 Zusammenfassung QL Today Volume 4, Issue 3, September/Oktober 1999
Wolfgang Uhlig
14 FileInfo 3 - Besser als je zuvor!
Wolfgang Lenerz
17 Werbung Jochen Merz Software

Kleinanzeigen

Da QL Today eine der wichtigsten Quellen für QL-Neuigkeiten ist, werben auch die meisten QL-Händler hierin. Nun stellt sich natürlich die Frage, warum nur QL-Händler inserieren dürfen, warum nicht auch QL-User, die ihre eigenen Programme, Hardware oder Entwicklungen verkaufen möchten.

Anfangs konnte man selbstgeschriebene Software von Clubs vertreiben lassen, beispielsweise dem deutschen QL User Club. Aber warum soll man es denn nicht selbst vermarkten können? Es gibt hier keinen Unterschied zwischen privaten und kommerziellen Anzeigen, nur mit dem QL und Drumherum sollte es schon etwas zu tun haben.

Bis zu 50 Worte im englischen oder deutschen Teil kosten DM 5,- (oder 3 Internationale Antwortscheine), bis zu 100 Worte kosten DM 10,- (oder 6 Internationale Antwortscheine). Soll die Anzeige im deutschen und englischen Teil erscheinen, ist der Preis zu verdoppeln.

QL *Today* DEUTSCH

ISSN 1432-5446

Herausgeber:
Jochen Merz Software
Im stillen Winkel 12
47169 Duisburg
Deutschland

Tel. +49 203 502011
Fax +49 203 502012
Box1 +49 203 502013
Box2 +49 203 502014
Email: JMerz@j-m-s.com

QL *Today* erscheint alle zwei Monate, Erscheinungsdatum der ersten Ausgabe ist der 15. Mai. Das Abo beginnt mit der aktuellen Ausgabe zum Zeitpunkt der Bestellung. Preisinformationen und Antragsformulare sind bei Jochen Merz Software erhältlich.

Ihre Kommentare, Vorschläge und Artikel sind herzlich willkommen. SIE machen **QL *Today*** möglich. Wir verbessern das Magazin wo immer möglich, um Ihren Vorstellungen gerecht zu werden. Artikel sollten auf 3,5" Diskette (DD oder HD) eingeschickt werden. Das Format sollte ASCII, Quill oder Text87 (Druckertreiber angeben!) sein. Bilder sollten im _SCR-Format geschickt werden, GIF und TIF ist auch möglich. BITTE senden Sie auch einen Ausdruck der Bilder. Wenn ein Bild an einer bestimmten Stelle plaziert werden soll, geben Sie es bitte auch an. Natürlich können auch alle Bilder/Artikel auf elektronischem Weg übersandt werden, also in die Box oder per E-Mail.

Redaktionsschluß für Artikel und Werbung:

Ausgabe 1:	30. April
Ausgabe 2:	30. Juni
Ausgabe 3:	30. August
Ausgabe 4:	30. Oktober
Ausgabe 5:	30. Dezember
Ausgabe 6:	30. Februar

QL *Today* behält sich vor, eingeschicktes Material nicht zu veröffentlichen. **QL *Today*** ist unter keinen Umständen für die Richtigkeit der abgedruckten Artikel und Programmen haftbar, ebenso nicht für aus fehlerhaftem Material hervorgerufene Datenverluste, Unbenutzbarkeit oder ähnliche Probleme, die aus Artikeln in **QL *Today*** herrühren könnten. Die Meinung in diesem Magazin entspricht der des jeweiligen Autors und nicht notwendigerweise der des Herausgebers.

Dieses Magazin unterliegt dem Copyright und jegliches hierin veröffentlichte Material darf nicht ohne schriftliche Erlaubnis von **QL *Today*** reproduziert, übersetzt oder sonstwie verbreitet werden. Allen Copyrights und Trademarks wird hiermit Rechnung getragen.

Editorial

Liebe Leser,

ich hoffe, Ihr seid alle gut ins Jahr 2000 gekommen - und mit Euch natürlich auch sämtliche Hardware und Software.

Hier gab's keine 2000-Pannen (dafür aber genügend andere), alle Rechner laufen und es wird auch hoffentlich so bleiben. Selbst Telefone, Uralt-Videorecorder und dergleichen haben bislang noch nicht gemeutert. Aber wir haben ja noch den Sonderfall 29. Februar dieses Jahres vor uns, da kann auch noch was schiefgehen.

Fragt sich nun, ob der ganze Jahr-2000-Rummel berechtigt war und wir froh sein sollten, daß nichts passiert ist, oder ob sowieso nichts passiert wäre. Ich habe weder für SMSQ noch für TOS (das ATARI-Betriebssystem) noch für meinen PC und Laptop irgendwelche Vorkehrungen getroffen - wäre also nichts passiert. Selbst 486er, die schon 5 Jahre alt sind, zeigen keine Probleme. Naja, wissen wir nun, wie Aussagen wie "70% der 1998 hergestellten PCs sind noch nicht Jahr-2000 sicher" zu bewerten sind. Das Jahr-3000 wird sicherlich nicht mehr unser Problem sein, aber das ist ja auch für andere "Probleme" übertragbar (Stichworte "Internet", "Kreditkarten" und dergleichen).

Doch kommen wir zu QL, QDOS, SMSQ und all das, wozu QL Today eigentlich gedacht ist!
Die Q40-Entwicklung schreitet voran: Jonathan Hudson hat ein Tool veröffentlicht, mit dem alle möglichen Sound-Dateien konvertiert und auf Q40 abgespielt werden können. Er schrieb mir heute eine E-Mail und fragte nach einer Sound-Device, die schon implementiert ist. Vermutlich werden in Kürze WAV-Dateien und ähnliches in Zukunft noch einfacher abspielbar sein.
Auch bei dem Farb-Bildschirmtreiber gibt es Neueigkeiten: Der neue Treiber "als solcher" ist nun endlich fertig, und auch Probleme mit der einen oder anderen Software (Lonely Joker hat Tony noch auf einen Bug gebracht) sind beseitigt. Das heißt, daß alles unter BASIC und dem Pointer Environment und auch jede Software, die nicht direkt in den Bildschirm schreibt, läuft (und das ist fast jede Software, die in den letzten 7 oder 8 Jahren herauskam)!
Software, die jedoch direkt in den Bildschirmspeicher schreibt und dabei die Pixel-Organisation von MODE 4 verlangt, benötigt einen Extra-Patch. text87 ist ein solcher Kandidat. Tony wird hier das QXL-Prinzip nehmen und den Bildschirmspeicher kopieren, d.h. text87 wird als besonderes Programm markiert, druckt in einen nicht sichtbaren Speicherbereich den text87 dann als "seinen MODE 4 Bildschirmspeicher" interpretiert, und dieser Inhalt wird dann bei Veränderung in den richtigen Bildschirmspeicher umgerechnet und übertragen. Q40 ist ja sehr schnell, da sollte es keinerlei spürbare Beeinträchtigung geben.

Tja, und wenn das nun endlich implementiert ist, dann sollte der Farbtreiber als Release-Version vorliegen und auch in z.B. QPC eingebaut werden.

So viel zum Stand der Dinge, bis in zwei Monaten, Jochen Merz

Neuer Parameter-String für QD

Dietrich Buder

1. Einleitung

Beim Start von QD können noch diverse Parameter-Strings und/oder ein Dateiname übergeben werden. Auf meinen Wunsch hin hat Jochen Merz einen weiteren Parameter-String in QD eingebaut, über den ich hier berichten und mich auf diesem Weg bedanken will.
All dies hängt letztlich mit dem Ausdruck des Euro-Symbols zusammen. Wer sich dafür (noch) nicht interessiert, möge meinen Artikel nicht weiter lesen.

2. Start von QD

Ein Start von QD im Direktmodus und gleichzeitig die Übergabe eines Dateinamens ist mir geläufig, aber für mich nicht relevant. Meine Dateinamen sind aufgrund von Unterverzeichnissen und weiterer Angaben relativ lang, außerdem kann ich keine 300 Anschläge pro Minute schreiben.
QD starte ich generell über einen Button und hole mir die gewünschte Textdatei über einen QD-Ikon und MENU_rext, was mit der Maus bzw. dem Touchpad geschieht. Dies betrachte ich als eine elegantere Lösung als jegliche Tipperei im Direktmodus.
Von den 23 weiteren Parameter-Strings laut QD-Handbuch brauchte ich bisher nur \Q, um QD mittels Maus bzw. Touchpad beenden zu können. Die anderen 22 Parameter-Strings sind größtenteils durch meine Konfiguration fest verankert.

3. Druck des Euro-Symbols

Zum Einstellen des Druckers auf den Download-Euro starte ich über den QD-Button zunächst ein kleines QD-Hilfsprogramm. Dies fragt nach dem Drucker-Anschluss 'ser1', 'ser2' oder 'par' und nur bei SMSQ/E, ob der Drucker auf Download-Euro eingestellt werden kann bzw. soll. Danach erfolgt das Drucker-RESET und der eigentliche Start von QD.

4. Die Idee

Eines Tages wollte ich mit einem zweiten Drucker arbeiten. Bei einem QL mit SuperGoldCard und SuperHermes kann ja die SERMaus durch eine PC-Maus oder ein PC-Touchpad ersetzt werden, so dass die Buchse 'ser1' für einen Seriell/Parallel-Konverter mit zweitem Drucker zu Verfügung steht. Das ging im Prinzip sehr gut, nur wurmte mich das zweimalige Tippen der Anschluss-Buchse, erst im QD-Hilfsprogramm und dann für den zweiten Drucker nochmals im Druck-Menü von QD. Ich bin nämlich so ein pedantischer Perfektionist und mein QD ist natürlich auf den ersten Drucker am Parallel-Anschluss der SuperGoldCard konfiguriert.
So entstand die Idee, die bereits im QD-Hilfsprogramm eingegebene Anschluss-Buchse auch gleich mit in QD zu übernehmen.
Der neue Parameter-String für die Drucker-Buchse ist \% und nach Eingabe von [1] für die Buchse b$='ser1' bzw. [p] für b$='par' lautet der vollständiger QD-Start-Befehl des QD-Hilfsprogramms:

```
EXEP 'dev1_QD','\Q \%'&b$
```

5. QD-Hilfsprogramm

Dies Hilfsprogramm ist abgeleitet von meinem 'DRU_EURO_DEMO_BAS', das in QL Today deutsch im Heft Jan/Feb 1999 veröffentlicht wurde.
Hier nur noch zur Erinnerung: In meinem BOOT erzeuge ich die Datei 'ram3_QL_DAT', die diverse Daten für weitere QL-Arbeitsprogramme enthält. Für den Download-Euro brauche ich die von mir gewählte Tastenkombination des Euros, also [CTRL][Shift][e] für CHR$(165) oder ggf. auch [CTRL][Shift][u] für CHR$(181) und die Adressen b und d der TRA-Tabellen für Bastel-Euro und Download-Euro.

```
1000 REMark ** ED_QD_EURO_BAS ** - 08.07.1999 - Dietrich Buder - 21.05.1998
1010 :
1020 REMark Kompilation  nur unter SMSQ/E wg. UPUT !!
1030 REMark Compilation only under SMSQ/E because of UPUT !!
1040 :
1050 REMark QLIB_V3.36 Eingabe/Input: LIBERATE 'dev1_ED_QD_EURO','-NOLINE'
1060 DEF_INTEGER n,x
1070 :
1080 RESTORE : REMark RESTORE für Deutsch : RESTORE 1180 for English
1090 :
1100 q$='dev1_': r$='ram3_'
1110 :
```

```
1120 DATA  6,'Drucker einschalten, Papier einspannen,'
1130 DATA 18,'Drucker-Anschluss eingeben oder [ESC] :'
1140 DATA 40,'1 = ser1     2 = ser2     p = par'
1150 DATA 12,'Ist auf Download-Modus konfiguriert ?'
1160 DATA 30,'j/n'
1170 :
1180 DATA  6,'Please switch on the printer, fit paper'
1190 DATA 18,'and input printer connection or [ESC] :'
1200 DATA 40,'1 = ser1     2 = ser2     p = par'
1210 DATA 12,'Is download mode configurated ?'
1220 DATA 30,'y/n'
1230 :
1240 OPEN #3; r$&'QL_DAT': INPUT #3; k$,m$,e$,b,d: CLOSE #3
1250 v$=VER$: e$=e$(6): x=165: IF e$='u': x=181: REMark EURO=CHR$(x)
1260 :
1270 WINDOW 510,256,0,0: PAPER 0: CLS: CLS #0: PAPER #2;0
1280 OPEN #4; con_259x61a125x60_16
1290 PAPER #4;0: INK #4;7: CLS #4: BORDER #4;2,7,0
1300 PROGR
1310 WINDOW #4;261,61,125,60: CLS #4: CLOSE #4
1320 WINDOW 508,184,0,32: CLS: BEEP 200,0
1330 EXEP q$&'ED_QD_A05';'\Q \%'&b$:   REMark QD ohne RESET    : QD without RESET
1340 :
1350 DEFine PROCedure PROGR
1360  FOR n=1 TO 3: TEXT
1370  WAHL'12p'&CHR$(27): REMark WAHL für Anschluss : choise for connection
1380  IF w$=CHR$(27): b$='0': RETurn
1390  IF w$=='p': b$='par': ELSE b$='ser'&w$
1400  TRA b
1410  IF v$='HBA'
1420   FOR n=1 TO 2: TEXT:  REMark Wahl nur SMSQ/E    : choise only SMSQ/E
1430   WAHL'yjn': IF w$ INSTR'yj': TRA d
1440  END IF
1450  OPEN #3; b$:          REMark Drucker-Anschluss  : printer connection
1460  BPUT #3; 27,64:       REMark Drucker-RESET      : printer RESET
1470  IF w$ INSTR 'yj': DOWNLOAD
1480  CLOSE #3
1490 END DEFine PROGR
1500 :
1510 DEFine PROCedure DOWNLOAD
1520  UPUT #3; 27,120,  0:  REMark Draft-Schrift EIN          : draft ON
1530  UPUT #3; 27, 58,  0:  REMark Kopie Drucker-ROM in RAM   : copy to RAM
1540  UPUT #3;  2,  0:      REMark 2=Courier. Auch bei Draft ! : also at draft
1550  UPUT #3; 27, 38,  0:  REMark Download Definition von ..  : from ..
1560  UPUT #3;  x,  x:      REMark 165 - 165 oder/or 181-181
1570  :                     REMark wide left, character, right : at next line
1580  UPUT #3;  1,  9,  2:  REMark Breite links, Zeichen, rechts
1590  UPUT #3;  0, 72,  0,  3,182,  0: REMark Spalten 1-2     : columns 1-2
1600  UPUT #3; 12, 73,128, 16,144, 64: REMark Spalten 3-4
1610  UPUT #3; 32, 72, 32, 16,144, 64: REMark Spalten 5-6
1620  UPUT #3; 32, 72, 32, 16,128, 64: REMark Spalten 7-8
1630  UPUT #3; 12,  1,128:             REMark Spalte  9
1640  UPUT #3; 27, 37,  1:             REMark Download EIN    : download ON
1650 END DEFine DOWNLOAD
1660 :
1670 DEFine PROCedure TEXT
1680  READ z,a$: CURSOR #4; 126-3*LEN(a$),z: PRINT #4; a$
1690 END DEFine TEXT
1700 :
1710 DEFine PROCedure WAHL(i$): REMark choise
1720  REPeat sh
1730   dum=KEYROW(0): w$=INKEY$(-1)
1740   IF w$ INSTR i$: CLS #4: EXIT sh: ELSE BEEP 2000,60
1750  END REPeat sh
1760 END DEFine WAHL
```

Folgendes BOOT soll die Datei 'ram3_QL_DAT' verdeutlichen und startet das QD-Hilfsprogramm für einen Testlauf.

```
1000 REMark ** ED_QD_EURO_BOOT ** - 26.04.1998 - Dietrich Buder - 21.05.1998
1010 :
1020 DEV_USE 1;'win1_': REMark Laufwerk ggf ändern : change device
1030 :
1040 q$='dev1_': r$='ram3_'
1050 :
1060 WINDOW 508,216,0,0: CLS: CLS #0: v$=VER$
1070 PRINT #0;,'EURO soll auf Tasten / EURO should be on keys [CTRL][SHIFT]+[?]'
1080 PRINT #0;,'Bitte Eingabe [e] oder [u] :: please input [e] or [u]'
1090 a$='QL_DAT': IF FTEST(r$&a$)=0: DELETE r$&a$
1100 REPeat sh: e$=INKEY$(-1): IF e$ INSTR 'eu': EXIT sh: ELSE BEEP 2000,60
1110 :
1120 REMark Zeilen 1150 und 1160 müssen ins BOOT vor LRESPRs !
1130 REMark lines 1150 and 1160 into BOOT in front of LRESPRs !
1140 :
1150 b=RESPR(512): LBYTES q$&'TRA_EUb'&e$&'_BIN',b
1160 d=RESPR(512): LBYTES q$&'TRA_EUd'&e$&'_BIN',d
1170 k$='Karte/card': m$='Maus/mouse'
1180 OPEN_NEW #3; r$&'QL_DAT': PRINT #3; k$\m$\'Euro '&e$\b\d\0: CLOSE #3
1190 :
1200 EX q$&'ED_QD_EURO_OBJ'
```

BOOT-Programm an Hardware: "Identifizieren Sie sich!"

Jochen Merz

Wir haben in SMSQ/E eine Menge Funktionen, um die Hardware abzufragen auf der das aktuelle BOOT läuft, um so ein BOOT-Programm schreiben zu können, welches auf verschiedenen Geräten läuft. Was aber, wenn man zwei oder mehr genau gleiche Geräte hat, die unterschiedliche Fuktionen ausführen sollen? Eine Lösung wird hier präsentiert.

Das Problem existiert bei mir schon sehr lange: Hier werkeln zwei fast identische ATARI TTs. Einen nutze ich als Haupt-Rechner, auf dem ich Rechnungen schreibe und programmiere und der andere ist der Mailbox-Rechner, der die beiden JMS-Mailboxen steuert und auch für Fax-Empfang und dergleichen zuständig ist. Nicht zu vergessen, er ist meine Sicherheitskopie aller Daten auf meinem Haupt-TT.

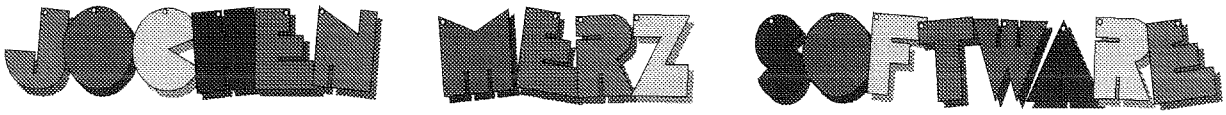
Ich habe das Problem so gelöst, daß ich unbenutze DIP-Schalter in den TTs auf unterschiedliche Werte eingestellt habe und im BOOT diese DIP-Schalter auslese:

```
PRINT (PEEKS_W($FFFF9200)
&&256)/256
```

liest den DIP-Schalter aus (Supervisor-Mode Zugriff, sonst crasht's) und da die 8 Schalter im oberen Byte des Wortes sitzen "schiebe" ich sie runter indem ich durch 256 teile. Ein Byte-Zugriff auf diese Adresse ist im TT nicht erlaubt (auch sonst darf die Hardware nur als Wort-Zugriff angesprochen werden). Mich interessiert nur das Bit 0 (vormals Bit 8, also 2^8=256), daher ANDe ich die anderen Bits aus (hier werden andere Hardware-Einstellungen des TT, z.B. ob er mit DD oder HD-Floppy bestückt ist, eingestellt. So erhalte ich also 0 oder 1 für den jeweiligen TT und kann dann im BOOT die entsprechenden Aktionen ausführen oder eben nicht.

Tja, und nun stand ich vor dem Problem, ein BOOT zu schreiben das auf zwei QPC's läuft - auf meinem Laptop und auf meinem "richtigen" PC. Beide unterscheiden sich eigentlich nicht, beide melden die gleichen Werte beim Maschinen-Typ, im Prinzip ist alles gleich.

Alles ...? Nun ja, eigentlich schon. Was also kann man selber ändern (und abfragen!) und wo kann das Prinzip auch für die anderen Geräte (beide TT's, den treuen alten ATARI Stacy Laptop - der auch ab und zu noch genutzt wird - und auch andere Geräte, die ich (noch) nicht besitze) genutzt werden? Nun, jeder Computer hat eine Harddisk, und jede Harddisk hat einen Namen. Dieser Name ist veränderbar und bei mir schon aus Prinzip unterschiedlich (so sehe ich direkt, ob ich auf den richtigen



Im stillen Winkel 12 D-47169 Duisburg
Tel. 0203 502011 Fax 0203 502012
http://www.j-m-s.com/smsq/index.htm

Jochen Merz Software Programme und Versionsnummern

QPC1 + QPC2 + SMSQ/E Software QL-Emulator für PC's	[V1.52]	**DM 249,-**
QPC1 + QPC2 + SMSQ/E für SMSQ/E-Besitzer	[V1.52]	**DM 199,-**
QPC2 Upgrade von QPC1	[V1.52]	**DM 79,90**
SMSQ/E für ATARI oder QXL oder (Super)GoldCard	[V2.93]	**DM 249,-**
QD 98 Pointer-Environment-Editor	[VA.06]	**DM 119,-**
QD 98 Upgrade von V9	[VA.06]	**DM 39,90**
QD 98 Upgrade von älteren Versionen	[VA.06]	**DM 49,90**
NEW! AGENDA für WMAN or ProWesS	[V1.02]	**DM 59,90**
QMAKE Pointer-MAKE für GST/Quanta Assembler	[V4.25]	**DM 45,-**
BASIC Linker	[V1.12]	**DM 49,-**
WINED Floppy/Harddisk Sektor- & Datei-Editor	[V1.21]	**DM 49,-**
FiFi II File-Finder - Sehr nützlich!	[V4.19]	**DM 49,-**
FiFi II Upgrade von älteren Versionen	[V4.19]	**DM 19,-**
EPROM Manager	[V3.02]	**DM 49,-**
QSpread99 Tabellenkalkulation	[V2.05]	**DM 139,-**
QSpread99 Upgrade	[V2.05]	**DM 39,90**
QPAC I Utility Programme	[V1.07]	**DM 59,-**
QPAC II Dateien, Jobs & andere Dinge	[V1.39]	**DM 119,-**
QPAC II Update	[V1.39]	**DM 16,-**
SONDERANGEBOTE: QTYP II Buchstabierüberprüfer	[V2.17]	**DM 49,-**
QMENU Programmieranleitung/Beispiele für Menü Erweiterung	[V7.04]	**DM 41,90**
QMENU Upgrade	[V7.04]	**DM 18,-**
QPTR Pointer Toolkit	[V0.30]	**DM 89,-**
QPTR Update	[V0.30]	**DM 16,-**
DISA Interaktiver Disassembler	[V3.04]	**DM 89,-**
DISA Upgrade	[V3.04]	**DM 33,-**
typeset-ESC/P2 text87 Treiber für alle ESC/P2 Drucker (incl. Stylus)		**DM 65,-**
CueShell	[V2.14]	**DM 90,-**
CueShell für QPC	[V2.14]	**DM 40,-**
SER Mouse Software Maustreiber für serielle Mäuse		**DM 25,-**
EASYPTR Part 1&2	[V3.10]	**DM 89,-**
QDOS/SMSQ Reference Manual		**DM 79,-**

LIEFER- und ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Versandkosten **[Deutschland]** DM 8,99 (wenn Rechnungsbetrag unter DM 50,- dann nur DM 5,99). Bei Rechnungsbeträgen über DM 500,- kostet es DM 18,99 **[Europa]** DM 14,50 (wenn Rechnungsbetrag unter DM 50,– dann nur DM 9,50). Alle Preise inkl. 15% MwSt. Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Verrechnungs-, Euroschecks und Kreditkarten werden akzeptiert. Bankeinzug möglich.

EUROCARD. VISA Access MasterCard Cards

Rechner in QPAC2 zugreife - ich nutze SERNET zwischen den Geräten und da hilft es dann zu sehen, ob die Harddisk "Mailbox", "Haupt-TT", "Backup" oder ähnlich heißt.
Es gibt zwei Möglichkeiten: Jede Harddisk heißt so wie sie eben heißt und man stellt umfangreiche Vergleichs-Abfragen an, oder man benennt sie direkt "sinnvoll".

Abfragen kann man den Namen eines jeden Laufwerks mit der SMSQ/E-Funktion DMEDIUM_NAME$. Gehen wir davon aus, daß jeder Computer mindestens eine Harddisk oder Harddisk-Partition besitzt, also WIN1_, so können wir den Namen erfragen:

```
PRINT DMEDIUM_NAME$(\win1_)
```

Wer noch kein SMSQ/E hat muß es etwas umständlicher machen, aber glücklicherweise können wir ja selber BASIC-Funktionen hinzufügen. TK2 ist Voraussetzung, aber ohne TK2 wird auch kaum jemand eine Harddisk an seinem QL betreiben:

```
10 DEF FN DMEDIUM_NAME$(lw$)
20 LOCal n$
30 OPEN_OVER#3,"ram1_$name$"
40 DIR#3,PARNAM$(1)
50 BGET#3\0
60 INPUT#3,n$
70 CLOSE#3
80 DELETE "ram1_$name$"
90 RETurn n$
100 END DEFine
```

Wir öffnen eine Datei zum Zwischenschreiben des Inhaltsverzeichnisses des angegebenen Laufwerks (lw$) - eben so, als ob wir ein DIR auf den Bildschirm ausgeben (die erste Zeile ist nämlich der Name des Mediums!). PARNAM$ ist eine nützliche Funktion - sie ergibt in diesem Fall den String-Wert des ersten Parameters. Würden wir hier lw$ einsetzen, müßten wir es beim Aufruf von DMEDIUM_NAME$ in Anführungszeichen setzen - mit PARNAM$ eben nicht!
BGET#3\0 setzt den Dateizeiger in der Zwischenspeicher-Datei ganz an den Anfang - so, als ob man die Datei schließt und wieder öffnet. Wir lesen dann die erste Zeile ein, löschen die Zwischendatei und geben den Namen zurück - genauso wie die "richtige" SMSQ/E-Funktion.

Nun wäre ein numerischer Wert, der das jeweilige Gerät identifiziert, natürlich nützlicher als irgendwelche Namen - mit einem numerischen Wert läßt sich nämlich ein SELect oder eine andere Auswahl einfacher und schneller realisieren als immer den Harddisk-Namen zu vergleichen. Wie wäre es also, als erstes Zeichen des Namens eine Nummer zu vergeben, z.B.

```
0 Haupt-TT
1 Mailbox
2 Haupt-PC
3 Laptop
4 Stacy
```

Aber immer dran denken, maximal 10 Zeichen!
Jetzt kann man die Nummer nämlich ganz einfach auslesen, z.B. mit

```
gerät=DMEDIUM_NAME$(\win1_)(1)
```

Noch nie gesehen, diese Konstruktion? Geht aber, zumindest in SMSQ/E. Man erhält das erste Zeichen des Strings zurück, und genau das ist's was wir wollen. Natürlich gibt es eine Fehlermeldung, wenn das erste Zeichen ein Buchstabe ist - aber wir wollen ja alle Harddisk-Partitionen entsprechend umbenennen.

Bei ATARIs kann man beim Formatieren einen "echten" Laufwerksnamen angeben, hier ist es kein Problem. Das Umbenennen eines Partitionsnamens ist schon problematischer. Und auch bei QPC und QPC2 ist es nicht ohne Hilfsmittel möglich. Wie dies alles genau geht ist nicht in drei Sätzen erklärt - und wenn Sie etwas falsch machen riskieren Sie unter Umständen den Inhalt Ihrer Harddisk, daher wollen wir's für diese Ausgabe hierbei belassen - in der nächsten Ausgabe erkläre ich dann mit Hilfe von WINED wie Sie es auch selber hinbekommen können.

Vielleicht hat bis dahin aber auch jemand eine andere oder bessere Idee, wie gleichartige Geräte im BOOT zu unterscheiden sind.

Programmieren mit den Basic-Erweiterungen von EASYPTR - Teil 1

Eine Serie von Wolfgang Uhlig

Da Jochen Merz einmal wieder um Hilfe gerufen hat, weil er kein Material für die QL Today bekam, habe ich mich entschlossen, eine kleine Serie Artikel darüber zu schreiben, wie man mit Easymenu und Easysprite von Albin Hessler hergestellte Menüs und Sprites in seine eigenen Programme einbinden und die entsprechenden Befehle der Easyextensions, (-Erweiterungen) benutzen kann. Ich richte mich also an Leute, die durchaus schöne Menüs herstellen können und das vielleicht sogar schon getan haben, aber an den Erweiterungen bisher entweder gescheitert sind oder aber nur die ganz einfachen Befehle

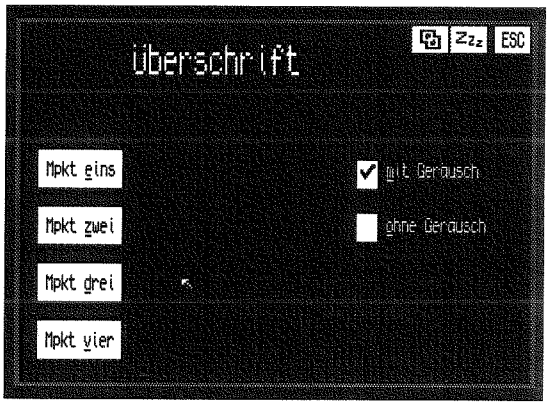
begriffen haben. Was im übrigen keine Schande ist, denn Albin Hessler mag dann ja ein genialer Programmierer sein, die Anleitungen in seinem Handbuch jedoch richten sich anscheinend an pure Digitalakrobaten und bleiben für Otto Normalverbraucher weitgehend im mystischen Informatiknebel verborgen. Ich werde darum auch nicht alle Befehle tiefschürfend erklären können - einige habe ich bis heute nicht einmal verstanden - aber ich denke doch, dass ich einige interessante Dinge erklären und zeigen kann. Sollte jemand an der Art meiner Programmierbeispiele Anstoß nehmen, so möge er das unbedingt schreiben, ich habe die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen und einige Dinge unter EasyPtr können sicher auf ganz verschiedene Weise gelöst werden; ich bin begierig, noch was dazuzulernen!

In diesem ersten Teil werde ich mich damit beschäftigen, wie man ein einfaches Menü mit den Elementen freie Menüpunkte und Infofenster und Infoobjekte steuert. Wer damit keine Schwierigkeiten hat, braucht nicht mehr weiter zu lesen, aber wer weiß, man lernt ja nie aus!

Bitte erstellen Sie sich ein Menü mit den folgenden Elementen:

- Oben in der Mitte befindet sich ein Infofenster mit einem Infoobjekt, groß genug für z.B. eine Überschrift; in das Infoobjekt tragen Sie bitte eine Überschrift Ihrer Wahl ein oder aber nichts. Achten Sie darauf, die Schriftgröße unter 'Eigenschaften' auf sagen wir 2,1 zu setzen! Ach ja, setzen Sie die Farbe des Infofensters auf die Farbe Ihrer Wahl, oft ist die Farbe des Hauptfensters eine gute Wahl, weil man das Infofenster dann gar nicht mehr als solches sieht!
- Oben rechts erstellen Sie drei kleine Menüpunkte:
  1. einen mit dem Text 'ESC', verknüpft mit der Anwahltaste ESC
  2. einen mit dem Symbol 'Schlafen', verknüpft mit dem Code 7
  3. einen mit dem Symbol 'Fenster verschieben', verknüpft mit dem Code 5 (wer mit diesen Verknüpfungen noch keine Erfahrungen hat, schaue sich im Handbuch EASYPTR, Seite 42 an)
- Auf der linken Seite des Menüs erstellen wir uns vier etwas größere Menüpunkte und beschriften sie mit z.B. 'Mpkt_eins', 'Mpkt_zwei' usw. Die Anwahltaste und den zu unterstreichenden Buchstaben können Sie sich aussuchen.
- Auf der rechten Hälfte des Menüs machen wir uns zwei "Ankreuzkästchen", mit anderen Worten zwei kleinere, quadratische Menüpunkte, in die wir keinen Text eingeben. Hier soll später ein Häkchen kommen oder auch nicht.
- Rechts daneben machen wir wieder ein Infofenster (in der Farbe des Hauptfensters?!) und legen uns zwei Infoobjekte an, die wir so positionieren, dass sie neben den vorher angelegten "Ankreuzkästchen" liegen. Hier können Sie als Text z.B. eingeben: "mit Geräusch" und "ohne Geräusch". Wenn Sie es besonders schön machen wollen, lassen Sie hierbei die ersten Buchstaben unterstreichen und setzen in den dazu passenden "Ankreuzkästchen"-Menüpunkten die Anwahltasten auf diese Buchstaben!

Das Ergebnis sollte ungefähr so aussehen:



Nun müssen Sie sich in Easysprite_exe noch einen Sprite herstellen, nämlich das Symbol, das in das Ankreuzkästchen hinein soll, z.B. ein Kreuzchen oder ein Häkchen oder was auch immer Sie schön finden. Natürlich darf dieses Symbol nicht größer sein als der Menüpunkt, also schnell nachschauen, der Menüpunkt ist z.B. 18x18 Pixel (bei mir), also darf mein Kreuzchen auch nicht größer sein. Ich habe dieses Symbol als ein kleines Häkchen erstellt und drumherum noch eine Art Schatten gemacht, so dass der Menüpunkt ein wenig dreidimensional aussieht. Um es ganz perfekt zu tun, habe ich auch noch einen Sprite erstellt, der nur den Schatten und kein Häkchen enthält, Sie werden später merken, wozu das gut ist. So, nun müssen wir uns noch eine Erweiterung nehmen und das Menü und den Sprite an diese Datei "anhängen". Suchen Sie sich dazu in Ihrem Verzeichnis von EasyPtr die Datei "ptrmen_cde" (aufpassen: **NICHT** ptrmenr nehmen!!) und kopieren Sie sie mit einem neuen Namen dorthin, wo Sie auch unser Beispielprogramm haben werden. Ich benutze immer einen deutlichen Namen wie z.B. "Projektmenüs" oder so etwas. Gehen Sie dann zurück zu Easymen_exe und Easysprite_exe und hängen Sie Ihre Menüdefinition und den Sprite unter 'Datei' - 'Anhängen' and die erstellte Datei an.

Nun steht unserem Programm nichts mehr im Wege und wir machen einen ersten Entwurf:

```
100 REMark ***** ein kleines EasyPtr-Übungsprogramm
110 :
120 LRESPR win1_projektmenüs
130 OPEN #3,con
140 MDRAW #3,3
150 REMark ***** eventuelle Variablen definieren/setzen
160 angekreuzt=0
170 :
180 REMark ***** hier beginnt das Hauptprogramm
190 REPeat haupt
200 taste=MCALL(#3,taste,0)
210 SELect ON taste
220  =-1:ENDE
230  =-4:REMark ***** PROZ_1
240  =-5:REMark ***** PROZ_2
250  =-6:REMark ***** PROZ_3
260  =-7:REMark ***** PROZ_4
270  =-8,-9:ANKREUZEN
280  =REMAINDER :NEXT haupt
290 END SELect
300 END REPeat haupt
310 REMark ***** und hier ist das Hauptprogramm zuende
320 :
330 DEFine PROCedure ENDE
340 IF angekreuzt:BEEP 2000,1,8,50,8,0,0,0
350 frage=ITEM_SELECT('ENDE','willst du wirklich aufhören?','ja','nein',,,,2)
360 IF frage=1
370  MCLEAR #3
380  CLOSE #3
390  STOP
400 ELSE
410  NEXT haupt
420 END IF
430 END DEFine ENDE
440 :
450 DEFine PROCedure ANKREUZEN
460 IF taste=-8
470  MITEM #3,-8,-2,1
480  MITEM #3,-9,-2,2
490  angekreuzt=1
500 ELSE
510  MITEM #3,-9,-2,1
520  MITEM #3,-8,-2,2
530  angekreuzt=0
540 END IF
550 END DEFine ANKREUZEN
```

In Zeile 120 laden wir unsere Menüdatei resident, dann öffnen wir eine Konsole in Kanal 3 (ich persönlich fange immer bei drei an, Sie dürfen natürlich auch einen anderen Kanal wählen), und zeichnen mit dem MDRAW Befehl unser Menü. Der Befehl ist hier in seiner einfachsten Form ausgeführt. Wenn zu Ihrem Programm mehrere Menüs gehören, würde hier vielleicht MDRAW #3,2 oder ,3 usw. stehen, man braucht also nicht den ganzen Dateinamen anzugeben, sondern nur den Platz in der Anhängedatei. Je nachdem ob man beim Anhängen die Option "fest" oder "relativ" gewählt hat, erscheint das Menü auf dem Bildschirm an der Stelle, wo es sich bei der Entwicklung unter Easymenu befand oder aber an der Stelle des Bildschirms, wo sich der Mauszeiger befindet. Dieses können Sie jedoch überschreiben mit z.B. MDRAW #3,1,100,50, dann startet das Menü bei den Koordinaten x=100 und y=50. Dies gilt so nur für das allererste Menü, mit dem gleichzeitig die sogenannte Outline gesetzt wird. Alle Menüs, die danach aufgezogen werden,

richten sich nach dieser Outline.
Weiter geht's. Nun eröffnen wir die Hauptprogrammschleife 'haupt'. Alle Aktionen in einem EasyPtr-Menü finden innerhalb einer solchen Schleife statt und werden abgefragt mit dem MCALL-Befehl wie in Zeile 200. MCALL liefert das Ereignis, das in der Schleife aufgetreten ist und übergibt es an die Variable "taste" und die werden wir gleich in der Select-Auswahl abfragen.
MCALL kann einige Parameter haben, u.a. kann man jedem Menüpunkt zuordnen, wie er nach dem Anwählen wieder erscheinen soll; also z.B. MCALL #3,-1,0,-2,0-,3,0,-8,1,9,-1 usw. In unserem Fall habe ich dafür gesorgt, dass der Menüpunkt, der angewählt wurde, gleich wieder auf 0 gesetzt wird, also auf anwählbar.
Für ein kleines normales Menü wie dieses ist das die beste Lösung, für kompliziertere Menüs, in denen bestimmte Menüpunkte manchmal gesperrt, manchmal anwählbar sein müssen oder auch angewählt bleiben bis etwas anderes passiert, ist diese Variante jedoch uninteressant, wir müssen uns dann mit dem MSTAT bzw. MSTAT% Befehl vertraut machen, dazu mehr in der nächsten Folge. Anstelle des Trennzeichens "," sind auch noch "\" oder "!" möglich. Sie dienen speziellen Zwecken und sollen hier nicht weiter erörtert werden. Üben Sie damit nach Abschluss dieses Lehrgangs.

Was liefert uns MCALL nun zurück? Zahlen, nichts als Zahlen, aber die haben eine Bedeutung:
Von minus 1 bis minus 1024, das sind die sogenannten freien Menüpunkte, also alle, die man in unserem Menü auch sehen kann. Von plus 1 bis plus 256, das sind die Anwendungsfenster, MCALL kommt sofort zurück, wenn man in ein solches kommt. Und schließlich alle, die größer als 2^16 sind, das sind Menüpunkte, die in einem Feld stehen, das in einem Anwendungsfenster aufgesetzt ist. Alle positiven Menüpunkte sind für unser Programm uninteressant und kommen in der nächsten Folge an die Reihe.
Wir brauchen also nur noch den einzelnen Menüpunkten unseres Menüs Aktionen zuzuordnen und schon kann's losgehen.
Am besten machen Sie das mit Prozeduren, die Sie den Menüpunkten zuordnen, so wie ich das mit "ENDE" und mit "ANKREUZEN" gemacht habe, damit halten Sie das Hauptprogramm sehr übersichtlich und kompakt.
Sie werden sich fragen, wieso fangen wir die Menüpunkte 2 und 3 nicht ab?! Da wir beim Erstellen des Menüs diesen Menüpunkten einen Kurzcode zugeordnet haben (5 für Schlafen und 7 für Verschieben), brauchen wir nun nichts mehr zu tun, sie werden automatisch vom Pointer-Environment abgefangen und ausgeführt. Das ist doch praktisch oder? Mit dem Menüpunkt 1, ESC habe ich das bewusst nicht so gemacht, denn den will ich extra abfangen und mit einer Rückkehrmöglichkeit versehen, siehe Prozedur "ENDE".
Nun wollten wir ja noch unser 'Kreuzchen' unterbringen und zwar in den Menüpunkten 8 und 9. Wir wollen, dass das Kreuzchen immer nur in einem Kästchen auftaucht. Das tun wir in der Prozedur "ANKREUZEN", indem wir den Befehl "MITEM" benutzen. Mit ihm kann man Objekte in einen Menüpunkt setzen. Das kann Text oder ein Sprite sein. Auch ein Muster oder eine Maske ist möglich, damit habe ich aber noch keine Erfahrung. Ein normaler Befehl könnte z.B. sein:

```
MITEM #3,-8,,"otto"
```

- damit würde der Schriftzug "otto" im Menüpunkt erscheinen. Nach dem zweiten Komma lassen wir eine Lücke, weil eine Unterstreichung uns nicht interessiert. Wollte man z.B. den letzten Buchstaben unterstreichen, müsste der Befehl lauten:

```
MITEM #3,-8,4,"otto"
```

(Das wäre dann auch automatisch der neue Anwählbuchstabe!) Will man nun einen Sprite setzen, muss man nach dem zweiten Komma eine '-2' nehmen, das steht für 'Zeiger', also einen Sprite, und man muss danach statt des Textes die Nummer oder den Namen einer angehängten Zeigerdefinition nehmen. Sie erinnern sich, ich hatte zwei Sprites gemacht, einen mit Häkchen und einen ohne. Beide hatte ich angehängt, also haben sie die Nummern eins und zwei im Anhang unserer Datei "Projektmenüs". Darum also heißt unser Befehl:

```
MITEM #3,-8,-2,1
```

bzw.

```
MITEM #3,-8,-2,2
```

je nachdem, welchen Sprite wir hinein setzen wollen. Damit unsere Ankreuzerei nun auch Sinn hat, habe ich die Variable "angekreuzt" definiert (in Zeile 160). Sie steuert (Zeile 340, 490, 530), ob man Geräusche beim Anklicken von Menüpunkten hört oder nicht. Probieren Sie es einmal mit dem ESC Knopf aus!

Zum Schluss möchte ich Sie noch mit dem Befehl MINOB vertraut machen. Stellen Sie sich vor, Sie haben nach einiger Zeit keine Lust mehr, die Beschriftung "mit Geräusch" oder "ohne Geräusch" zu lesen, möchten aber auch nicht extra das Menü neu bearbeiten. Kein Problem, es gibt eine einfache Lösung. Vorausgesetzt, sie wissen noch, dass o.g. Texte im Infofenster 2 und dort in

den Infoobjekten 1 und 2 stehen, fügen Sie einfach folgende Zeilen in Ihr Programm ein:

```
145 MINOB #3,2,1,"mit Piep"
146 MINOB #3,2,2,"ohne Piep"
```

wobei nach der Kanalnummer erst die Infofensternummer und dann die Infoobjektnummer kommt Wenn Sie die ersten Buchstaben unterstreichen wollen, wird's etwas komplizierter:

```
145 MINOB #3,(1*65536+2)!1,"mit Piep"
146 MINOB #3,(2*65536+2)!1,"ohne Piep"
```

wobei sich die Klammer zusammensetzt aus: Infoobjektnummer*65536+Infofensternummer. Das Trennzeichen ist ein Ausrufungszeichen und die Ziffer danach der unterstrichene Buchstabe. Beim Programmstart werden dann die neuen Texte in die entsprechenden Infoobjekte geschrieben. Achten Sie darauf, dass die neuen Namen nicht länger sind als in der Definition vorgesehen, denn sonst gibt's einen Programmabbruch! Sollten Sie Probleme haben, sich alle Menüpunkt- und Infofensternummern zu merken, empfehle ich Ihnen, Ihr jeweiliges Menü mit MDRAW #kanal aufzurufen und dann sofort mit MLIST #kanal zu listen. Noch besser vielleicht folgendes:

```
OPEN #3,con
OPEN_OVER #4,win1_muss_ich_mir_merken
MDRAW #3,meinmenü
MLIST #4,#3
CLOSE
```

und Sie können die wichtigen Daten Ihres Menüs nie mehr vergessen!!

So, ich hoffe, Sie konnten alles nachvollziehen und freuen sich schon auf die nächste Folge. Sollten Sie noch Fragen haben, schreiben Sie mir an folgende e-mail Adresse

wolwol@compuserve.com

■

Zusammenfassung QL Today Volume 4, Issue 3, September/Oktober 1999

Wolfgang Uhlig

NEUIGKEITEN

Die österreichische QL Webseite hat eine neue Adresse bekommen:
http://altern.org/kuelat/index.html

RWAP Software

Interessant könnte sein, dass sich RWAP mit Druckertreibern für ProWess beschäftigt. Ein Epson ESC/P2 Treiber scheint schon zu existieren.

Bei **Thierry Godefroy** ist eine neue Ausgabe von Micro-EMACS (v4.00) zu erhalten. Auch eine neue Version von FileInfo II ist nun zu bekommen, (v3.40) mit diversen Änderungen. Man kann nun z.B. angeben mit welchem Programm eine Datei gestartet werden soll. Das ist konfigurierbar.

JUST WORDS! hat ein Utility herausgebracht, um alle Dokumente, die mit dem QL hergestellt sind, zum PC transportieren zu können. Alle Sonderzeichen werden korrekt übersetzt und sind entweder zu DOS oder zu WINDOWS kompatibel. QL-2-PC TRANSFER kostet 15 Euro und ist zu kriegen bei QBRANCH oder bei Geoff Wicks selbst.

QBRANCH Neuigkeiten

Mark Knight hat seine Fraktal-Sammlung herausgebracht. Die neueste Version von QDOS Classic kann nun neben SMSQ/E auf demselben System gebraucht werden. Die Farbtreiber für Q40 stehen vor der Vollendung. Es gibt noch einige gebrauchte Aurora/SuperHermes/Qubide zu verkaufen.

Es gab noch ein paar andere Neuigkeiten, die aber für deutsche Leser keine Relevanz haben.

You and Your Programs - Just good Friends? Du und deine Programme - einfach nur gute Freunde? Teil 5

Noch einige Erfahrungen, die Geoff Wicks aus der langen Reihe seiner unterschiedlichsten Erfahrungen mit QL-Benutzern bekommen hat: Man sollte als Programmierer, zumindest, wenn man seine Produkte verkaufen will, versuchen sich den Wünschen der Konsumenten anzupassen. Früher gab es da z.B. den Streit zwischen QLIB und TURBO-komplierten Programmen. QLIBERATOR unterstützt das PointerEnvironment, Turbo tat das nicht. Wenn man also sein Programm 'Maus-tüchtig' machen will, kann man nicht mit Turbo kompilieren. Aber es gibt auch noch immer Leute, denen Mäuse, Buttons und Zeiger ein Dorn im Auge sind. Schnelligkeit ist immer ein Problem, Geoff Wicks meint, dass man dafür sorgen sollte, dass der Benutzer immer etwas auf dem Bildschirm sieht, auch wenn im Hintergrund

schon was anderes passiert. Die Illusion, dass etwas passiert, ist wichtiger als vor dem leeren Schirm zu sitzen und zu warten. Wenn man Erweiterungen selber schreibt oder die von anderen benutzt, sollte man sie einbinden, so dass sie nur beim Benutzen des Programms gebraucht werden und danach wieder aus dem Speicher verschwinden.

Ein neues "SET/ALTER"

von George Gwilt

Im DIY Toolkit gibt es die Befehle SET und ALTER. Sie können sehr nützlich sein, um bereits im Bootprogramm Variablen zu setzen, die dann von allen Programmen benutzt werden können, funktionierten aber bisher nicht richtig unter SMSQ/E. George Quilt hat das verändert und erklärt einiges dazu. Es gibt ein Listing, womit man die entsprechende Erweiterung in sein System bringen kann. Dieses befindet sich auch auf der QL Today Cover Disk.

MVIEW - Ein Dateibetrachter für diverse Dateiformate.

Ein Bericht von Darren Branagh

Darren ist, um es in einem Wort zu sagen, völlig "vernarrt" in dieses kleine Programm. Seine Beschreibung zeigt deutlich warum. MVIEW ist ein kleines Programm, das sehr viel kann. Man kann bis zu 16 verschiedene Dateien anschauen, sie sind dabei nach persönlichen Wünschen anzuordnen: Übereinander, nebeneinander, als Kaskade, es gibt verschiedene Modi, sie anzuschauen, als Quill_doc, als ASCII Text oder als HexDump. Beim Vergleich zweier Dateien gibt es einen Vergleichsmodus, d.h. wenn man in einer Datei scrollt, wird in der anderen automatisch mitgescrollt! Man kann in einer Datei nach einer Zeichenkette suchen, direkt zum Anfang oder Ende gehen usw. Das einzige, was man nicht kann, ist editieren, aber das ist nun mal so bei einem 'Betrachter'. MVIEW ist Freeware und es ist auf der QL Today Cover Disk.

Die Qual der Wahl (des Programmierers) oder: SELect iv sein - 2

von Mark Knight

Mark beschäftigt sich hier mit den SELect Schleifen. In Fällen, wo man einem bestimmten Wert aus einer Reihe möglicher Werte eine Aktion zukennen will, ist SELect die deutlich bessere und schnellere Alternative zu IF-Bedingungen. Es gibt lange und kurze Versionen. Ohne alle besseren oder schlechteren hier ausführlich darzustellen, ist folgende Version, z.B. eine Taste abzufragen, die beste:

```
taste=CODE(INKEY$(#0,-1))
SELect on taste
 =27 :PRINT "dies war die
  ESC-Taste"
 =33 to 47 :PRINT CHR$(taste)
 =48 to 57 :PRINT "dies ist
  eine Zahl"
 =58 to 191 :PRINT CHR$(taste)
  &"der CODE ist "&taste
 =REMAINDER :NEXT schleife
END SELect
```

wobei REMAINDER immer dann etwas tut, wenn keiner der anderen Werte passt. SELect arbeitet mit Fließkommzahlen, also ist auch folgendes Beispiel denkbar:

```
SELect on variable
 =0 to .499999 :PRINT "weniger
  als die Hälfte"
 =.5 to .999999 :PRINT "mehr als
 die Hälfte aber noch nicht ganz
  'Eins'"
END SELect
```

Wichtig ist zu bemerken, dass bei der Verwendung von Fließkommazahlen, die sehr groß sind, die Rundung, die der QL vornimmt, eine Rolle spielt, vor allem weil SELect exakt und inklusiv ist. D.h. wenn eine Zeile heißt: =64 to 100, werden alle Werte genommen, auch z.B. 64.001 oder 76,078 oder was auch immer. Annäherungswerte oder Rundungswerte können dadurch theoretisch verpasst werden. Es gibt noch die Variante, Schritte anzugeben, ähnlich wie in der LOOP-Schleife, dabei muss immer der kleinste Wert zuerst angegeben werden. Also z.B.

```
SELect on wert
 =-30 to -10 :PRINT "das sind
  die Miesen"
 =1 to 10 :PRINT "irgendwas"
 =11 to 13,14,16 to 19, 22 :PRINT
  "diverse Zwischenwerte"
END SELect
```

Dabei ist ein Ausdruck wie STEP nicht nötig, bzw falsch. Sowohl Minerva als auch SBASIC ermöglichen Integer SELect. Es ist schneller, also prima dort einsetzbar, wo Tastaturcodes oder andere einfache Werte abgefragt werden. Integer SELects sind aber durch bestimmte Direktiven auch mit TURBO oder QLIBERATOR integrierbar, wenn man ältere ROMs besitzt.

GEE Graphics! (On the QL?) Part 13

Herb Schaaf beschäftigt sich in diesem dreizehnten Teil seiner 'unendlichen Geschichte' mit drei 'EKT's, nämlich AspEKT, ProjEKTion und PerspEKTive. Dieses Mal gibt es kaum Text (glücklicherweise für mich), aber dafür gibt es wie immer ausführliche Listings, die in bereits vorhandene geMERGEt werden müssen.

Zwei Konfigurationslösungen

stellt Al Boehm vor. In der einen benutzt er die oben schon einmal erwähnten SET und ALTER aus dem DYI Toolkit und probiert auf diese Weise zu vermeiden, extra Konfigurations-

blöcke oder -dateien schreiben zu müssen. Eine andere Variante für ihn sind eine Menge kleine Basic-Dateien ohne Zeilennummern, in denen einfache Programmaufrufe mit dazugehörenden Parametern gehören. Aus der Eingabekonsole kann man dann später mit dem einfachen 'DO' Befehl diese Dateien ausführen und braucht sich keine Sorgen mehr um die Parameter machen.

QPC2 Impressionen

von Don Atkins

Der Autor beschäftigt sich zuerst mit dem seiner Ansicht nach nicht allzu verständlichen Handbuch, bzw. der Installationsanleitung, die sich zu sehr an Leute richte, die schon sehr viel von Computern wissen. Danach beschreibt er, wie er die neue Version installiert hat (es ging sehr einfach!!!) und wie sie funktioniert. Und das ist, wie wir alle wissen, Klasse!

MIDI SOUNDS

von Al Boehm

Der Autor stellt in diesem Artikel seinen Midi-Player vor. Mit dem QL NET port von Simon Goodwin funktioniert er auf allen Plattformen außer QXL und QPC. Al hat große Pläne in Richtung zusätzlicher MIDI Software, einen Editor, ein Notationsprogramm, ein Echtzeit-Eingabeprogramm und mehr.

QL-2-PC Transfer v.2.00

Von Gary Norton

Der Autor berichtet über das schon oben bei Neuigkeiten erwähnte Programm von Geoff Wicks. QL-2-PC Transfer übersetzt Dokumente, die in Quill, Perfection oder Text 87 erstellt wurden in das RTF (Rich Text Format). Diese Dateien behalten diverse Informationen wie Fett, Kursiv, Unterstrichen, Tabs, Ränder, Kopf- und Fußzeilen, Absätze, usw.. RTF Dateien können auf dem PC mit den gängigen Textverarbeitungsprogrammen geöffnet werden. Das alles ist ein Vorteil gegenüber bisheriger Praxis, in der nur ASCII Texte transferiert werden konnten und dabei auch noch das Problem der Sonderzeichen auftauchte. Gary Norton gibt eine ausführliche Beschreibung der Benutzung des Programms und ist außerordentlich zufrieden. Lediglich sehr große Dateien scheinen gewisse Formatierungen zu verlieren.
Ich (der Übersetzer) möchte dazu noch folgendes ergänzen: Leute, die QPC2 nutzen, haben seit neuestem die Möglichkeit, Text auf dem direktesten Wege überhaupt zum PC und umgekehrt zu bringen, nämlich über die Zwischenablage (Scrap): Aus einem beliebigen QL-Programm, das den Scrap unterstützt (z.B. QD) Text in den Scrap bringen, zu Windows gehen und dort die Zwischenablage einfügen, das war's! Umgekehrt funktioniert das übrigens genauso. QPC2 muss in der Version 1.53 vorliegen und im Bootprogramm muss folgende Zeile eingefügt werden:

```
150 QPC_SYNCSCRAP
```

Das war schon alles. Ist doch genial, oder?!

SCART-Verbindungen - Teil 1

von Richard Cooke

Ein Artikel für Elektroniker. Besteht nur aus Widerständen und Transistoren und ähnlichem. Da gibt's nichts zusammenzufassen.

Programmieren in Assembler - Teil 6

von Norman Dunbar

Ein Artikel von über 7 Seiten. Sicher sehr informativ für Leute die diesem Kurs von Norman Dunbar folgen. Wenn doch nur mal jemand etwas Vergleichbares auf deutsch machen könnte, damit ich auch was davon verstehe, seufz!

FileInfo 3 - Besser als je zuvor!

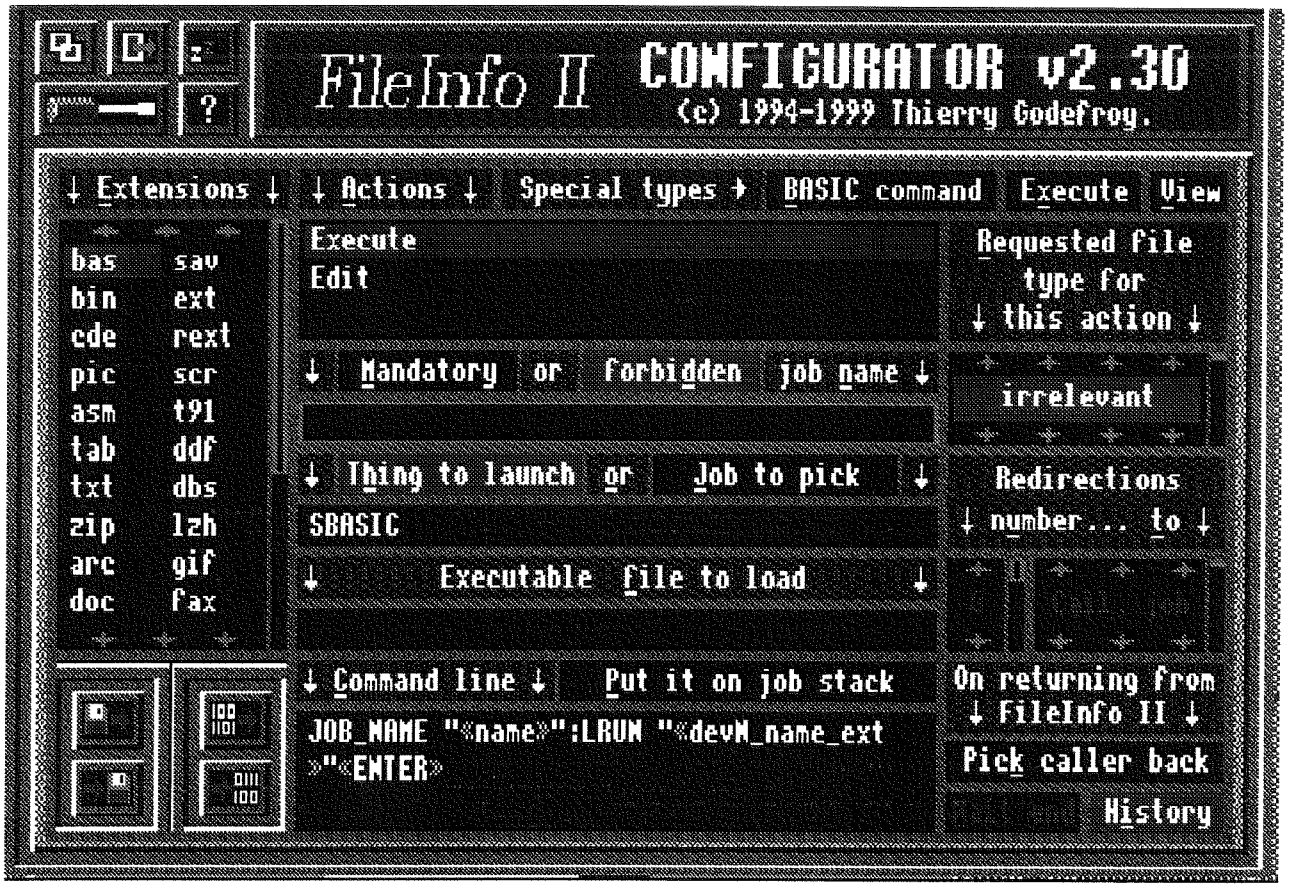
Wolfgang Lenerz

Kennen Sie FileInfo? Nein? Also, erst einmal eine kleine Erklärung: In den meisten neueren Betriebssystemen gibt es die Möglichkeit, eine einfache Datendatei durch einen Klick darauf auszuführen, d.h. daß das dazugehörige Programm aufgerufen wird, und dann wird die Datendatei in das Programm geladen. So etwas gab es ursprünglich nicht für den QL, und, vor ein paar Jahren schon, und zwar Anfang der 90er Jahre, hatte ich mir gesagt, daß was andere, schlechtere Betriebsysteme können, das kann QDOS natürlich auch. So "erfand" ich FileInfo, ein "Ding" das es anderen Programmen ermöglicht, eben diese Funktionalität zu haben.

FileInfo funktioniert nach einem eigentlich ganz einfachen Prinzip: Dateiendungen werden mit Programmen assoziiert. So sagt man sich, z.B., daß Dateien mit der Endung _doc zu Quill (oder Xchange) gehören. Das FileInfo Ding enthält also eine kleine Datenbank mit diesen Assoziationen, und mit Informationen, wie die jeweiligen Dateien in die jeweiligen Programme geladen werden können.
Wenn man jetzt z.B. unter dem QPAC2 Dateimenü auf eine

_doc Datei klickt und diese "ausführt", wird Quill aufgerufen, und die Befehle (F3, Laden usw) werden an Quill übergeben. So kann die Datei einfach in Quill geladen werden.
Um FileInfo zum Erfolg zu bringen, gehörte natürlich auch, daß andere Programmierer, z.B. Tony Tebby mit QPAC 2, ihre jeweiligen Programme auf FileInfo einstellen, und glücklicherweise war das der Fall, vor allem seit FileInfo II entwickelt wurde. Heute greifen viele Programme auf FileInfo oder vielmehr FileInfo II zu.
FileInfo II wurde nicht von mir entwickelt, sondern von Thierry Godefroy in Frankreich, und ich glaube auch, daß der Erfolg von FileInfo (II) sehr viel mit Thierrys Weiterentwicklung zu tun hat. Nachdem ich nämlich FileInfo soweit gebracht hatte wie oben beschrieben, hörte ich mit der Entwicklung auf, für mich hatte FileInfo den Zweck erfüllt, nämlich eine einfachere Bedienung des Computers herbeizuführen, und um ganz ehrlich zu sein, benutzte ich FileInfo noch heute (da bin ich sehr wahrscheinlich der Einzige, alle anderen benutzen FileInfo II). Ich begnügte mich also mit dem einfachen FileInfo.
Thierry war damit nicht zufrieden und beschloß eine Weiterentwicklung, nachdem ich ihm meinen ganzen Quellcode und auch die Beschreibung des Datenformats, in welchen FileInfo die Informationen speichert, gegeben hatte. So brachte er zuerst FileInfo II v. 2.xx heraus.
Gegenüber FileInfo war FileInfo II ein grosser Fortschritt, denn es erlaubte zwei mögliche Aktionen für jede Dateiendung: z.B. wenn man von QPAC 2 Dateimenü auf eine _asm Datei klickte, war es wahrscheinlich, daß man diese Datei mittels FileInfo in einen Texteditor laden wollte. Wenn man jedoch im Texteditor war und dann für diese _asm datei FileInfo anrief, war es wahrscheinlich, daß man diese Datei dann assemblieren wollte. FileInfo II v. 2.4 erlaubte so etwas. Mir persönlich war das etwas zu kompliziert, deshalb ließ ich alles beim alten, obwohl diese neuen Möglichkeiten sonst in der QL Welt überall sehr erfreut aufgenommen wurden....
Thierrys Angewohnheit ist es, seine Programme immer weiter zu entwickeln, und FileInfo II ist hier keine Ausnahme. Also brachte er nun auch FileInfo II v. 3.xx heraus. FileInfo II v.3.xx erlaubt noch viel mehr als FileInfo II v. 2.xx: man kann jetzt, für jede Dateiendung, eine beliebige Anzahl von Aktionen haben, die für diese Endung ausgeführt werden können. Wenn man dann eine Datei mit einer solchen Endung ausführen will, zieht FileInfo II ein Menü auf, welches es erlaubt die auszuführende Aktion auszuwählen. Dieses Menü wird übrigens mit QMenu erzeugt.
Heute gibt es eine ganze Menge Programme, die auf FileInfo (II) zugreifen, z.B.:
QPAC 2 Dateimenü (man sollte aber eine spätere Version als 1.38 haben)
Cueshell (v. 2.13 und spätere)
PWfile (ein Programm unter Prowess)
QD ab QD 2
Qmenu
Qascade
FiFi
Basic Linker
und auch noch viele andere.
Falls Sie öfter eins oder mehrere dieser Programme benutzen, und FileInfo nicht in Ihrem System haben, sollten Sie doch ernsthaft erwägen, es einzubauen: Alle Versionen von FileInfo sind kostenlos und können auf den meisten BBS gefunden werden. FileInfo zu benutzen ist sehr einfach, einmal konfigurieren, und schon ist es gut...
Außerdem, wenn Sie ein Programmautor sind, sollten Sie auch FileInfo unterstützen (wenn es in Ihrem Programm Sinn hat), da mehr und mehr Leute es benutzen. Thierry hat sich hier sehr viel Mühe gegeben, und die Dokumentation zu FileInfo II ist besonders klar und einfach, und müsste Ihnen erlauben FileInfo II ohne weiteres in Ihr Programm einzubinden, und zwar sowohl von Sbasic als auch von Maschinencode, und natürlich auch von 'C' (dafür gibt es sogar ein Beispielprogramm)!
Um FileInfo II v. 3.xx zu benutzen, brauchen Sie auf jeden Fall das "Ding" System, welches im Hotkey System 2 enthalten ist. Das heißt, Sie sollten auch die Pointerumgebung sowie QMenu in Ihrem System haben, da beide von FileInfo II benutzt werden. Dieses Ineinandergreifen der verschiedenen Programme finde ich eigentlich prima, denn das heißt, daß ein Programmautor (Thierry Godefroy) auf die Arbeit anderer (z.B. Jochen Merz für QMenu) aufbauen kann, und dann hat Jochen Merz für QMenu, wiederum FileInfo benutzt. Das zeigt, daß der QL im Grunde genommen immer noch ein sehr offenes System ist, und auch daß man spärlich mit den Systemresourcen umgehen kann, da man nicht immer wieder das "erfinden" muß, was andere hier irgendwo schon programmiert haben.
Bevor man FileInfo benutzen kann, muß man es jedoch erst einmal konfigurieren, denn Sie müssen ja eingeben, was mit den verschiedenen Dateitypen gemacht werden soll. Es gibt dafür ein einfach zu bedienendes Konfigurationsprogramm. Nachdem Sie also alle gewünschten Dateiendungen konfiguriert haben, werden

diese Daten abgespeichert, zusammen mit dem FileInfo II Code. Das gibt dann eine einzige Datei, die nur mit einem LRESPR (oder der etwas umständlicheren RESPR, LBYTES, CALL Kombination) geladen werden braucht.
FileInfo v. 3.xx hat viele Neuigkeiten im Vergleich zu früheren Versionen: Die einzelnen Möglichkeiten werden jetzt über "Extension-Dinge" zur Verfügung gestellt, was ein viel sauberer Weg ist als der, der vom ersten FileInfo genommen wurde. Über Basic, Assembler oder 'C' kann man einfach einen oder mehrere neue Konfigurationsblöcke zufügen, und auch FileInfo II und/oder die Datenbank abspeichern. Auch hat FileInfo II jetzt eine "History"-funktion, die es erlaubt zu sehen, was mit FileInfo gemacht wurde und es nachzumachen. Für diese Funktion kann man aber auch bestimmen, wieviele "History"-einträge abgespeichert werden sollen, um nicht zu viel Speicherplatz daran zu verlieren.
Diese ganzen Möglichkeiten sollen nicht heißen, daß es für den einfachen Benutzer schwieriger geworden ist. Sie brauchen da Ihre Gewohnheiten gar nicht zu ändern. Wenn Sie schon eine ältere Version von FileInfo benutzen, dann wandelt Thierrys Konfigurationsprogramm die Dateien automatisch um (!), Sie brauchen sich da um nichts zu kümmern.
Alles in allem ist FileInfo II ein verdienter Hit. Da es kostenlos ist, würde ich nicht verstehen, daß Sie es noch nicht auf Ihren QL eingespielt haben! Der einzige kleine Minuspunkt ist vielleicht, daß die Dokumentation nur auf Französisch und Englisch vorliegt, aber das sollte kein Hinderungsgrund sein!



So sieht das Konfigurationsfenster aus. Links sind alle Erweiterungen zu sehen, im Moment ist die Aktion von "_bas" im Rest des Fensters zu finden. Ein BASIC-Programm kann man entweder starten (dazu dient "Execute") oder Editieren. FileInfo ist so konfiguriert, daß es einen weiteren SBASIC-Job startet, wenn "Execute" angewählt wird. SBASIC wird dann umbenannt (dazu dient der JOB_NAME Befehl in der Befehlszeile), danach wird das ausgewählte Programm gestartet.
Unter "Edit" kann dann beispielsweise QD gestartet werden.
Das Praktische an FileInfo ist, daß es für die meisten Anwender richtig vorkonfiguriert geliefert wird. Wenn es noch etwas einzustellen gibt, dann meistens nur den Programmpfad, wo das zu startende Programm zu finden ist (z.B. Quill oder XChange für _doc-Dateien.
Also, probiert's mal - wer es noch nicht hat findet's in den JMS-Mailboxen im Utility-Bereich und kann es sich dort herunterladen.

QL-Treffen 2000

Auch in diesem Jahr stehen wieder QL-Treffen auf dem Plan:

Samstag, 19. Februar - Eindhoven

Natürlich wieder im St.-Joris College, gleicher Platz wie immer. Beginn um 10 Uhr, Ende gegen 16 Uhr.
Jochen Merz wird natürlich wieder anwesend sein, QBranch und andere vermutlich auch!

Sonntag, 27. Februar - Hove

Das erste Treffen in England, direkt bei Brighton. Wieder im Excelsior Hotel - gleicher Ort wie in den vergangenen Jahren.
Alle englischen Händler werden erwartet, natürlich auch Jochen Merz!

Samstag, 13. Mai - Eindhoven

Natürlich wieder im St.-Joris College, gleicher Platz wie immer. Beginn um 10 Uhr, Ende gegen 16 Uhr.

Samstag, 20. Mai - Vermont

Wer noch nie in den USA war oder wer wieder einen Grund sucht hinüber zu fliegen, der hat ihn nun gefunden: QL-Treffen ist angesagt! Diesmal ziemlich nord-östlich gelegen stehen viele Flughäfen zur Verfügung, Kanada (und die Niagara-Fälle) sind auch nicht weit und in der Gegend gibt es viel zu sehen.
Nach dem Motto "Wer früh bucht, bezahlt am wenigsten" sollten sich Interessenten möglichst bald ein Flugticket besorgen und auch ein Hotelzimmer besorgen. Bill Cable von NESQLUC, die das diesjährige Treffen auch wieder ausrichten, hat preiswerte Hotelzimmer reserviert - auch hier gilt: Wer zuerst kommt hat die besten Chancen - daher nichts wie los mit der Planung!

Wer Details benötigt findet sie auf der Innenseite - in Englisch, aber wer nach Amerika fliegt wird das in Kauf nehmen müssen.

US QL 2000 Show

Sponsored by NESQLUG

White River Junction, Vermont USA on May 20, 2000

The show will be held at the Hotel Coolidge in White River Junction, Vermont USA on May 20, 2000. This small town is right on the border of the states of New Hampshire and Vermont in the heart of the US region known as New England. Close to major Interstate Highways I-89 and I-91.

The Hotel Coolidge has a web site **http://www.hotelcoolidge.com/** and can be contacted by email (**hotel.coolidge@valley.net**). There is also an 800 number that will work within the US and Canada (800-622-1124) and a regular number (802-295-3118). If you call please mention NESQLUG or QL Computer Show to get special rates:
Single $49 Double $59
I have reserved 8 rooms to be held until April 20th but will reserve more if we need them. All rooms are non smoking. The hotel has a restaurant and bar. For those interested in the experience or on a tight budget will welcome travelers to stay in our home. Just let me know.

As in past years on Friday evening, May 19, at 6 PM we will meet in the hotel lobby and go to dinner together. The show will be at the hotel from 10 AM until 4 PM on Saturday, May 20. A lunch will be served during the show. Admission to the show including lunch will be $12 per person but traders will be free. After the show there will be a dinner at the hotel which will be $20 per person. On the following day, May 21, there will be an all day gathering at our home, Bill Cable/Mary Boyle, for the day. It is located in Cornish, New Hampshire which is about 15 miles from the Hotel Coolidge. See the Wood And Wind Wind Generator in action.

Please contact: Bill Cable Director of NESQLUG at **cable@cyberportal.net** or (603) 675-2218 if you have any questions. The Hotel Coolidge Web Site has a map and more detailed maps and directions will soon be available at the NESQLUG Web Site. If you are planning to come please let me know so we can keep an accurate list of who will be there. Hope to see you there.

Airport	Driving Time to Show Location	
Boston, MA Airport	3 hour drive north	
Manchester, NH Airport	1 1/2 hour drive north	Nice Drive
Hartford, CT Airport	3 hour drive northeast	
Burlington, VT Airport	2 hour drive east	Nice Drive
Montreal, Canada Airport	4 hour drive south	Nice Drive
New York, NY Airports	6 hour drive northeast	
Lebanon, NH Airport	10 minutes drive	

this is small regional airport has rental cars