



# SOFTWARE CATALOGUS



De Philips P2000T thuiscomputer.  
Praktisch, plezierig en professioneel.

Retroforum



# TEN GELEIDE

In deze catalogus wordt een overzicht gegeven van programma's die voor de P 2000T beschikbaar zijn.

De in deze catalogus vermelde programma's zijn geen Philips producten, maar werden ontwikkeld door enthousiaste gebruikers van de P 2000T, verenigd in twee computer hobby-clubs:

- „P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>“, een club bestaande uit Philips medewerkers.
- „De „P2000gg“, een landelijke club van P 2000 bezitters.

De programma's van beide clubs zijn niet verkrijgbaar via de normale handelskanalen. Ze worden binnen clubverband door de „P2000gg“ beschikbaar gesteld tegen een geringe vergoeding, hetgeen inhoudt dat u de kosten betaalt voor de mini-cassette, het kopiëren en de verzending.

Bovendien kunt u de programma's van de „P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>“ vinden in het Viditel P 2000T programma-bestand. Hebt u een abonnement op Viditel (van P.T.T.), dan kunt u deze programma's via de telefoon inlezen en overnemen. Diverse programma's worden gratis beschikbaar gesteld. Voor andere wordt een geringe vergoeding per Viditel programma-pagina gevraagd.

Dit programma staat ook op de demonstratie-cassette, die gratis bij de P 2000T wordt geleverd.

## P 2000T PROGRAMMA'S

### ONTWIKKELD DOOR DE „P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>“

In het Viditel P 2000T-bestand zijn thans de volgende programma's opgenomen. Nadere bijzonderheden vindt u in Viditel op pagina \* 515#.

#### SPELPROGRAMMA'S

##### MAANLANDER



Een boeiend spel, waarbij u met uw raket moet trachten een zachte landing op de maan te maken. U bedient de rem-raketten en moet daarbij het brandstofverbruik goed in de gaten houden.

##### KORENVLIET



Een avontuur, waarvan u zelf het verloop bepaalt. U arriveert in een dorp en gaat op zoek naar het landhuis Korenvliet, waar een excentrieke oom een vermogen heeft nagelaten. Aan u de taak om de erfenis in de wacht te slepen.

##### MARCO POLO



Een avontuurlijk verhaal-spel. U gaat van start met een begin-kapitaal van 5000 Denarii. Het zal niet genoeg zijn om al uw onkosten voor de hele reis te dekken. U zult dus onderweg handel moeten drijven terwijl u met uw karavaan van plaats naar plaats trekt!

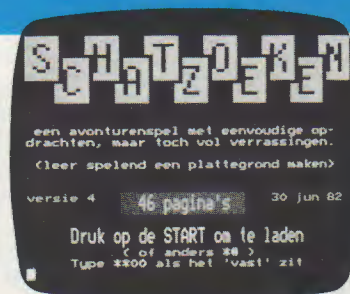
Philips Nederland aanvaardt geen verantwoordelijkheid voor de kwaliteit, bruikbaarheid en inhoud van de programma's.

#### PAK DE MUIS

Drie katten, die gezamenlijk moeten proberen één klein muisje te vangen. Een spel dat een beroep doet op uw strategisch inzicht.

Maar let op, het computer-gestuurde muisje wordt steeds slimmer!

#### SCHATZOEKEN



De computer vertelt u een verhaal. De tekst hiervan verschijnt op de beeldbuis en stopt plotseling. U moet nu een keuze maken, waarna de computer het verhaal voortzet. Wilt u het hele verhaal uitlezen, dan is het opletten geblazen, anders loopt u in een kringetje rond.

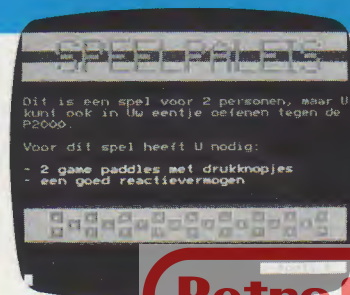
#### LETTERDANS



De letters van het alfabet staan op willekeurige manier door elkaar geplaatst. Door schuiven moet u proberen ze in de volgorde te krijgen.

De computer houdt dan bij hoe vaak u de letters verschuift en vertelt naderhand wat het minimum aantal beurten was.

#### SPEELPALEIS



Een verzameling van zes verschillende video-spelen: hindernisbaan, ping pong, flinkerkast, penaltyschieten, basketball en



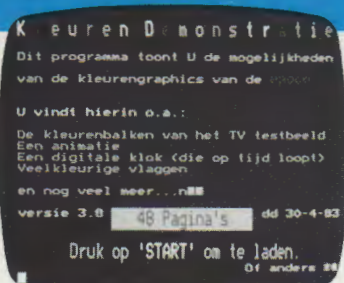
roulette. Hier gaat het vooral om uw reactiesnelheid. Er is een scorebord voor 16 personen als u in competitieverband wilt spelen. Voor deze spelen hebt u spelregelaars nodig.

## SLUIT-IN

Een strategisch spel tegen de P 2000T of tegen elkaar.

De strijd speelt zich af op een veld van 8 x 8 vakken. De stukken worden om beurten geplaatst en bij voorkeur zo, dat er zoveel mogelijk stukken van de tegenpartij ingesloten worden. Deze stukken worden dan „geannexeerd“. Een met wisselende kansen, dat alle aandacht vraagt. Is het elektronische spelbord helemaal vol, dan is de speler met de meeste stukken winnaar.

## KLEURENDEMO

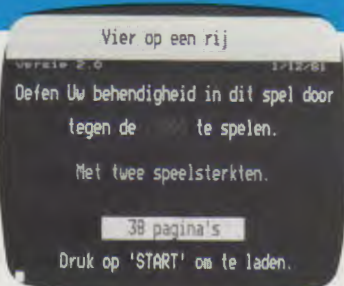


Bedoeld vooral als demonstratie van de kleuren en grafische mogelijkheden, die de P 2000T biedt. Een bont geheel.

Het programma bevat diverse op zichzelf staande onderdelen, waaronder een digitale klok, een vlaggenspel en een statistisch meettoestel.

Bovendien blijkt de P 2000T muziek te kunnen maken.

## VIER OP EEN RIJ



U kent het spel ongetwijfeld. In dit geval kunt u spelen tegen de computer of tegen een huisgenoot. Het gaat er om, dat u er in slaagt vier stukken op één rij te krijgen. Dat mag horizontaal, verticaal of diagonaal. Lukt het, dan hebt u gewonnen.

## U HANGT!

Een aardig woordraad-spel. De computer neemt een goed Nederlands woord in gedachten en het is aan u dat woord te raden, letter voor letter. Pas op dat u niet teveel verkeerde letters raadt, want .... dan

## KRALLEN EN SCHALEN

Een hier in Nederland nog vrij onbekend spel, dat echter duizenden jaren oud is en zich over de hele wereld verspreid heeft. Geen geluksspel. Tactisch, strategisch inzicht levert de winnaar op. Elders wordt het gespeeld met steentjes of schelpen op een bord of gewoon in kuultjes in het zand. De P 2000T presenteert u een elektronische variant in sprinkelende kleuren.

## JACKPOT



Dit programma voert u in gedachten naar een speelhal ergens in Las Vegas, waar u uw geluk beproeft met wat daar bekend staat als de „One-armed-Bandit“, hier vaak „fruit-automaat“ genoemd, ook al komen er geen vruchten uit.

U krijgt wat zakgeld van de computer waar u uw geluk mee kunt beproeven en dan maar hopen, dat de juiste combinatie van symbolen op het scherm blijft staan.

## SCHAKEN



Door velen beschouwd als de meest edele van alle denksporten. U treft het schaakspel driemaal aan. Het feitelijke spelprogramma is voor alle drie hetzelfde, met keuze uit verschillende spelniveau's. U kunt vanaf het begin spelen of een bijzondere uitgangstelling kiezen om het spelverloop nader te analyseren.

- Schaakprogramma in zwart/wit
- Schaakprogramma in kleuren
- Schaakprogramma in kleur zowel als zwart/wit

Voor het laatste programma heeft uw computer een werkgeheugen van 32 Kb nodig.

## BACKGAMMON

Een unieke combinatie van geluk en strategie. Het spel dat ruim 3000 jaar geleden ook al

een grote bekendheid gekregen. De computer zorgt ervoor dat de spelregels niet overtreden worden, of u nu alleen speelt tegen de P 2000T of tegen iemand anders.

## DRAAI-KUBUS



Natuurlijk kent u hem, die slimme kubus met al die bontgekleurde vlakjes. En dan maar draaien en zoeken om te proberen alle zes vlakken van die kubus keurig netjes kleur bij kleur te krijgen.

Dit is een elektronische versie, waarbij de vlakken van de kubus zijn uitgeslagen. Een 2-dimensionale kubus dus. Toch weer net even anders.

## PIRATEN AVONTUUR



Uit en stoffig boek valt een briefje, de verwijzing naar de door een piraat verborgen schat. U gaat meteen op zoek. Daarbij raakt u verward in een magisch avontuur. Pas na veel vallen en opstaan vindt u de schat. Maar dan blijkt dat ....

## BINGO



Elke speler krijgt een aantal willekeurige getallen toegewezen. Op een paneel, bovenin het scherm vertoont de computer, beginnend bij 1, alle cijfers in volgorde. Nu gaat het er om, dat u op tijd een toets indrukt om juist een van uw getallen tot stilstand te brengen. Winnaar? De speler met de beste reactiesnelheid of



## SUPERBREIN

Krachtmeting met de computer, die u een raadsel opgeeft. U kunt daarbij kiezen tussen twee versies: een spel met cijfers of met kleuren.

Komt u er niet uit, dan laat de computer zien wat de juiste oplossing was. Uw score wordt keurig bijgehouden.

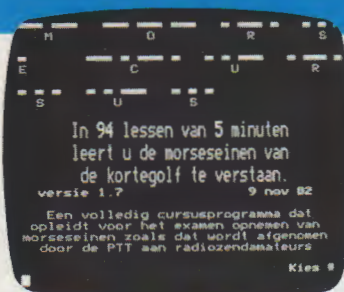
## EDUCATIEVE PROGRAMMA'S

### DROSOPHILA



Een demonstratie-programma over de erfelijkheids-wetten van Mendel, gebaseerd op de bekende kruisingsproeven met bananenvliegjes.

### MORSE CURSUS



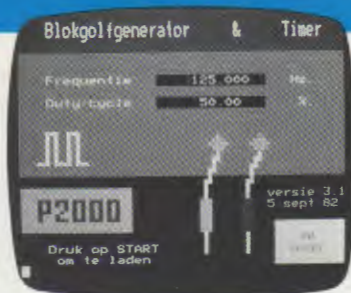
Een complete, uit 94 lessen opgebouwde cursus om de geheimzinnige morsesen om de korte golf te leren verstaan. Onder auspiciën van de VERON, de Nederlandse vereniging van gelicentieerde radio-zend-amateurs.

### REKENEN

Een programma om kinderen en volwassenen een flitsende rekenvaardigheid bij te brengen. Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen in verschillende moeilijkheidsgraden.

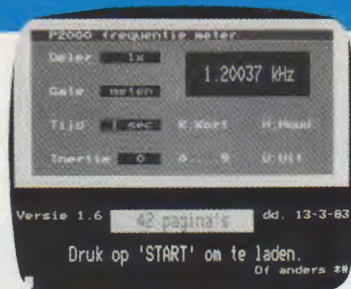
## HOBBY PROGRAMMA'S

### BLOKGOLF GENERATOR



Een interessant programma voor elektronica-hobbyisten. Het frequentiebereik is van 1,5 millihertz t/m 34 kilohertz. Ook te gebruiken als pulsgenerator. De pulsbreedte is in te stellen van 15 microseconden tot 165 seconden, in stapjes van 0,4 microseconden. Ingebouwde ijkfaciliteit.

### FREQUENTIEMETER



Dit programma maakt van uw P 2000T een werkelijke frequentie-teller, waarmee u met grote nauwkeurigheid toonhoogten kunt meten van 1 Hz t/m 25 kHz. Gebruik van de ingebouwde ijkgenerator waarborgt een maximale precisie.

### KOMPAS DEVIATIE

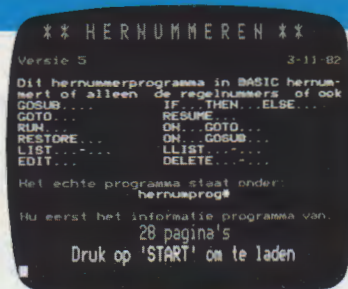


Een prachtig hulpmiddel voor zeezeilers, die hun kompasafwijking zorgvuldig willen berekenen aan de hand van uitgevoerde controle-metingen.

## COMPUTER HULPPROGRAMMA'S

De volgende programma's zijn ontwikkeld om u behulpzaam te zijn bij het programmeren.

### HERNUMMEREN



Voor het hernummeren van BASIC programma-regels.

### MONITOR

Kijkt in het geheugen van uw P 2000T en kan de inhoud veranderen.

### DISASSEMBLER

Geeft inzicht in de werking van machinetaal code.

### TEKST SPEURDER

Doorzoekt programma's op een gegeven tekst.

### ASSEMBLER-MONITOR



Hulpmiddel bij het maken van programma's in machinetaal. Voor dit programma heeft uw P 2000T een werkgeheugen van 32 Kb nodig.

MENU

**Retroforum**

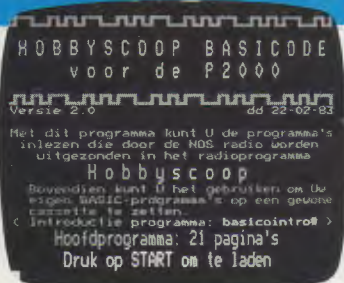
Voor het samenstellen van een inhouds-



## SPATIE-STUFFER

Haalt alle overbodige ruimte uit uw programma's.

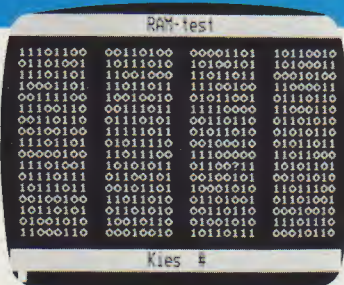
## BASICODE



„Esperanto” voor de thuiscomputer. Een bijzondere door Philips' specialisten ontwikkelde code, waardoor verschillende merken micro-computers elkaar „verstaan” kunnen. Het wordt onder andere gebruikt bij het uitzenden van computer-programma's via het NOS radio-programma Hobbyscoop (elke zondagavond). U kunt die programma's met een gewone audio cassette recorder opnemen en ze dan met behulp van dit programma in uw P 2000T inlezen.

BASICODE programma's zijn er ook voor vele andere merken. Het overnemen van programma's is zonder veel moeite nu mogelijk geworden, dank zij BASICODE. Erg nuttig en praktisch. Ook in andere landen, wordt BASICODE reeds gebruikt.

## RAM-TEST



Speciaal ontwikkeld om het werkgeheugen van uw P 2000T te beproeven. Het hele proces duurt nogal even om elke mogelijke fout aan het licht te brengen. Na ongeveer vier uur is de test compleet en vertelt de computer u of de zaak 100% in orde is. Mocht dat, bij hoge uitzondering, niet zo zijn, dan kunt u op uw beeldscherm aflezen welke geheugenchip defect is.

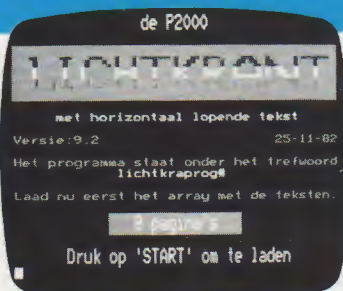
## VIDITEL

Met dit speciale programma kunt u de P 2000T thans als enige thuiscomputer (!!) gebruiken als volwaardig Viditel station. Natuurlijk hebt u dan nog wel het aansluitkasje nodig op de telefoon, de z.g. „modem”. Maar dan hebt u ook toegang tot alle informatie, die in de reusachtige Viditel

P 2000T computer-programma's, die u via de telefoonlijn kunt inlezen. Dit programma „Viditel” staat ook op de demonstratie-cassette die gratis bij de P 2000T wordt geleverd. Nadere inlichtingen over Viditel kunt u bij de P.T.T. verkrijgen. (tel. 004, gratis)

## PRAKTISCHE PROGRAMMA'S

## LICHTKRANT



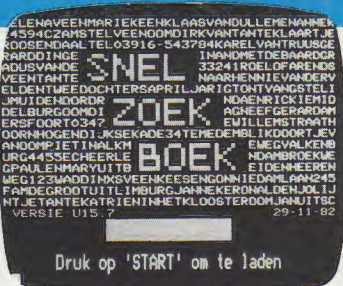
Een programma om uw eigen lichtkrant te maken, waarbij boodschappen en mededelingen in grote grafische letters over het scherm lopen. Interessant ook voor commerciële doeleinden, zoals het aankondigen van speciale aanbiedingen in winkel en etalage.

## METRONOOM



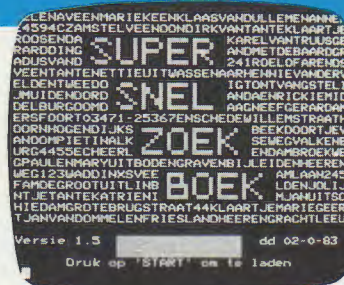
Verandert uw T. V. tijdelijk in een elektronische metronoom. Deze is nauwkeurig, traploos in te stellen. Stoort het geluidssignaal, dan kan het worden uitgeschakeld en kunt u afgaan op twee lichtbalken op het scherm. Bovendien verandert het programma het toetsenbord in een elektronisch orgeltje met twee klavieren.

## SNELZOEKBOEK



Een slim programma in BASIC waarin u allerlei gegevens kwijt kunt. Van postzegels tot de leden van de biljart-club. Bliksemsnel worden met een trefwoord de gevraagde

## SUPER SNELZOEKBOEK



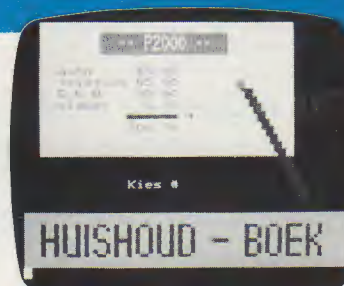
Als snelzoekboek. Het zoeken gaat in dit programma nog sneller in machinetaal. Dit is speciaal nodig wanneer veel verschillende gegevens zijn ingebracht.

## RAPPORTCIJFERS



Een handig hulpmiddel voor leerlingen en ouders, een „must” voor onderwijzers en leraren, om de rapportcijfers van al hun leerlingen bliksemsnel te bepalen. Toets eerst de namen van de leerlingen in en daarna de behaalde cijfers. Mondelinge beurten, schriftelijk werk, proefwerken, u kunt er een verschillend gewicht aan geven. De computer rekt dan haarfijn een absoluut objectief cijfer uit wat het uiteindelijke rapportcijfer moet worden en geeft de statistische waarden voor de gehele klas.

## HUISHOUDBOEKJE



We moeten allemaal wat rustiger aan doen tegenwoordig en het is dus ook zaak goed bij te houden wat we uitgeven. Dat geldt speciaal voor de huishouding. De P 2000T helpt hierbij met dit elektronische huishoudboekje. U kunt zelf bepalen welke posten u wilt invoeren en kunt daar te allen tijde ook nieuwe posten aan toevoegen. De computer registreert alles en geeft u maandelijks een totaal-overzicht.

**Retroforum**



# P2000gg – PROGRAMMA'S

De navolgende programma's werden ontwikkeld door leden van de P2000gg en kunnen verkregen worden door overschrijving van f 22,50 per cassette (plus f 2,50 verzendkosten) op postgiro-rekening 1931769, t.n.v. „HCC P2000gg” in Schiedam

Bij bestelling dient u het gewenste cassette-nummer op te geven. Op een enkele uitzondering na bevat elke mini-cassette meerdere programma's. De in het navolgende overzicht opgenomen programma's van de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup> zijn thans opgenomen in het Viditel P 2000T programma-bestand. Omschrijvingen daarvan vindt u op de voorgaande pagina's.

## Hoe wordt u lid van de P2000gg?

Door het invullen van een kaart, die in de doos van de P 2000T zit, meldt u zich aan als lid van de landelijke hobbycomputer club, de HCC. De P 2000 Gebruikers Groep is een ondervereniging van de HCC, zodat u zich als lid van de HCC gratis kunt aansluiten bij de P2000gg. De kosten van het HCC lidmaatschap bedragen f40,- per jaar. Hiervoor ontvangt u iedere maand de HCC nieuwsbrief, boordevol informatie over het hobbygebruik van alle merken micro-computers. Daarnaast kunt u gebruik maken van alle activiteiten van de HCC en de P2000gg, zoals verkoop software en hardware. Tevens heeft u toegang tot alle bijeenkomsten. Met name over de landelijke bijeenkomsten van de P2000gg ontvangt u van tevoren persoonlijk bericht, zodat u op de hoogte bent van de lezingen en demonstraties op die dag.

## CASSETTE 0101

### TAALOEFENINGEN

De computer laat eerst zien hoe met dit programma gewerkt moet worden. Dan moet de leerling het zelf proberen te doen. Niet afgemaakte programma's kunnen op cassette bewaard worden.

### WERKWOORDVORMEN 1

Oefeningen in tegenwoordige en verleden tijd van werkwoorden.

### WERKWOORDVORMEN 2

Stam en tegenwoordige tijd van werkwoorden. Indien nodig geeft de computer uitleg.

### ZOEK HET WOORD

Een woord is in een vierkant vol letters verborgen. Dit programma is bijzonder geschikt voor mensen, die lijden aan leesblindheid.

### SPELLINGSPEL

De computer laat alleen de medeklinkers van een woord zien. De klinkers moeten worden ingevuld. De woorden zijn verdeeld in 18 categorieën.

## REKENEN



De leraar kan zelf opgaven inbrengen, die de leerling dan moet uitvoeren. Niet afgemaakte opdrachten kunnen op de mini-cassette vastgelegd worden.

## SOM SCHATTEN

Er komen, na elkaar, een aantal getallen op het scherm. Ze moeten opgeteld worden en de som moet dan worden ingevuld.

## PRODUKT SCHATTEN

Als „Som Schatten”, maar dan met vermenigvuldigen.

## LEREN REKENEN

Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. De computer geeft de opdrachten en controleert of de oplossing juist is. Houdt bovendien de resultaten bij.

## CASSETTE 0102

### SCHOOL-BOEKHOUDING

Programma voor school-administratie.

### LEERLINGENBESTAND

Een programma voor het bijhouden van gegevens over leerlingen.

### PROVINCIEHOOFD-STEDEN

Dit programma vraagt welke de hoofdsteden van onze provincies zijn.

### MULTIPLE CHOICE

De leraar brengt vragen in en geeft daarbij vier mogelijke antwoorden. De leerling moet dan proberen het juiste antwoord te kiezen.

### OVERHOREN

De leerkracht toetst vragen in, die dan door de leerling beantwoord moeten worden. Het resultaat kan op mini-cassette worden vastgelegd.

### TYPE-CURSUS

Dit programma geeft type-oefeningen en controleert of de fouten gemaakt worden.

## GIRO LEREN INVULLEN

Leren omgaan met giro- en bankrekeningen.

## CASSETTE 0103

### ALGEMENE INFORMATIE OVER DE P 2000

Dit bandje bevat vier programma's, die een indruk geven hoe men met de P 2000 kan werken.

## TOETSENBORD

Oefenen met het toetsenbord.

## CASSETTERECORDER

Het werken met de ingebouwde mini-cassetterecorder.

## GETALLEN EN TEKST

Het intoetsen van getallen en teksten.

## CASSETTE A201

### GROENTEMAN

Informatie over groenten en kruiden met gegevens per soort, teelplan, zaai- en oogsttijd.

Deze mini-cassette bevat verder de navolgende programma's, die ontwikkeld werden door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Jackpot*
- *Sluit-in*
- *Superbrein*
- *Kleurendemo*
- *Lichtkrant*
- *Schaken in kleur 16K*

## CASSETTE A202

### HUISHOUD-BUDGET

Programma voor het verdelen van uw inkomsten en uitgaven.

Deze mini-cassette bevat verder het navolgende programma, dat ontwikkeld werd door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Huishoudboekje*

## CASSETTE A203

### ADMINISTRATIE

Boekhoud-programma met kas-, bank- en giro, grootboekrekening, balans en resultaten-rekening.

## JAARPLOT

Maakt een histogram, verdeeld in maanden.



## CALCULATOR

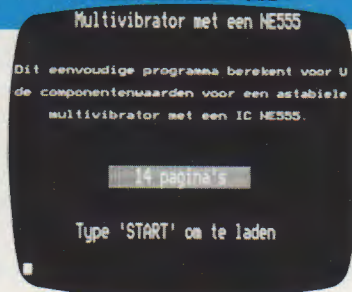
Werkt als een wetenschappelijke zakrekenmachine.

Deze mini-cassette bevat verder de navolgende programma's, die ontwikkeld werden door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Snelzoekboek*
- *Super snelzoekboek*
- *Rekenen*

## CASSETTE A204

### MULTIVIBRATOR BEREKENEN



Ontwerp programma voor een RC-oscillator met het IC NE555.

Deze mini-cassette bevat verder de navolgende programma's, die ontwikkeld werden door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Morse cursus*
- *Blokgolf generator*
- *Frequentiemeter*

## SATELLIETBANEN

Voor het berekenen van satellietbanen en aldus een satelliet te kunnen volgen.

## CASSETTE A205

Deze mini-cassette bevat uitsluitend programma's, die door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup> ontwikkeld werden:

- *Speelpaleis*
- *Puzzelen*
- *Pak de Muis*
- *Drosophila*
- *Maanlander*
- *Korenvliet*
- *Marco Polo*
- *Letterdans*

## CASSETTE A206

### DISPLAY VIDEO

Met dit programma kunnen de met het voorgaande programma gemaakte plaatjes als een doorlopende serie vertoond worden.

## EDITOR VIDEO

Met dit programma kan men plaatjes in kleur op het scherm brengen en op de mini-cassette vastleggen.

### DEMO VIDEO

Een serie voorbeeldplaatjes voor het voorgaande programma.

Deze mini-cassette bevat verder de navolgende programma's, die ontwikkeld werden door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Basicode 2.0*
- *Viewdata*
- *RAM-test 16K*

## CASSETTE A207

Deze mini-cassette bevat uitsluitend programma's, die door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup> ontwikkeld worden:

- *Piraten avontuur*
- *Schaken de Luxe 32K*
- *Schaken zwart/wit 16K 3.3.*

## CASSETTE A208

Deze mini-cassette bevat uitsluitend programma's, die door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup> ontwikkeld werden:

- *Backgammon*
- *Draaikubus*
- *Vier op een rij*
- *Schatzoeken*

## CASSETTE A209

### CENTENKWESTIE

Een spel waarbij de betekenis van vreemde woorden wordt gevraagd. Bij elk goed antwoord wordt het aantal centen verdubbeld totdat er een fout gemaakt wordt.

### HUSSEL

De letters van een woord zijn door elkaar gehusseld. Het betreffende woord moet zo snel mogelijk gevonden worden. De woorden zijn in rubrieken verdeeld.

### WOORDSPEL

Hier gaat het om het raden van een woord. De lengte wordt met puntjes aangegeven.

### DAMPUZZEL

Op een spelbord van 8 bij 8 vakken staan, langs de kant, 48 stukken opgesteld. Probeer door diagonaal te slaan zo weinig mogelijk stukken op het bord over te houden.

### KRUISPUNT

Op een kruispunt, verdeeld in 5x5 vakjes, staan haaks op elkaar 2 maal 5 voertuigen die moeten oversteken. De rijnsnelheid wordt door de computer bepaald. Een spel

## KLOPJACHT

U bevindt zich op een veld, omgeven door een stralingsgordel waarin één uitgang is. Op het veld zelf vindt u ook stralingsbronnen die ontweken moeten worden. Bovendien zijn er robots die proberen u te vangen, terwijl u probeert die uitgang te bereiken.

## DRAAI-KUBUS

Drie-dimensionele kubus-simulatie in kleur. De vlakken zijn in drie lagen te draaien.

## HEXAPAWN

Een spel tegen de computer. Op een veld van 3x3 vakken staan 2x3 pionnen tegenover elkaar. De pionnen lopen en slaan, zoals op een schaakbord. Wie het eerst een stuk aan de overzijde heeft, is winnaar. De computer is zelf-lerend en gaat steeds beter spelen!

## DOOLHOF 3-DIM

Men ziet de gangen zoals men er in kijkt. Wanden met zijgangen en aan het einde een achterwand. De wanden staan onder hoogspanning en u mag er dus niet tegenaan lopen!

## CASSETTE A210

### KOPPELEN EN COMPRIMEREN

Met behulp van dit programma kan men programma's aan elkaar koppelen en inkorten door overbodige spaties en REM-instructies te verwijderen.

## MARMON DEBUGGER

Hiermee kan men in het computer-geheugen kijken en daar wijzigingen in aanbrengen. Ook kan men complete geheugenblokken verplaatsen met en zonder sprong-correctie. Bovendien kan men het gebruiken om bepaalde programma-delen te zoeken. Goede aanvulling voor het „MONITOR“ programma (zie programma's P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>).

## MACRO-FOTOGRAFIE

Met dit programma kan men de verschillende parameters bij macro-fotografie berekenen.

## FLITSSEN BIJ MACRO-FOTOGRAFIE

Met dit programma kan men de afstand van de flitser en vergrotingsfactor bij macro-fotografie berekenen.

Deze mini-cassette bevat verder de navolgende programma's, die ontwikkeld werden door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Hernummersen in Basic*
- *Kompas deviatie*
- *Metrage*



## CASSETTE A 211

### OVERLEVEN

Een moeilijk en spannend spel. Bij een landing op de maan is de raket defect geraakt. Nu moet u proberen om op de maan te overleven en de raket weer te repareren!

### CESIL

Een symbolische programmeertaal om inzicht te krijgen in het programmeren in „ASSEMBLER“.

### UTOPIA

Dit is een z.g. management-spel, waarbij uw beslissingen het wel en wee bepalen van de door u geleide bevolkingsgroep.

Deze mini-cassette bevat verder het navolgende programma, dat ontwikkeld werd door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Bingo*

## CASSETTE A212

Deze mini-cassette bevat uitsluitend programma's, die door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup> ontwikkeld werden.

- *Assembler in machine-taal*
- *Monitor in machine-taal*

## CASSETTE A401

### EEUWIGE KALENDER

Kalender, maand of jaar op scherm of op papier.

### REACTIE-TEST

De computer laat op het beeldscherm een letter zien. U moet zo snel mogelijk proberen de getoonde letter op het toetsenbord aan te slaan.

### SCHIETSPEL

Vanaf een vaste plaats moet u proberen overvliegende voorwerpen te raken. Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden.

### VLIEGENMEPPEN

U moet proberen om binnen 5 minuten 15 vliegen te vangen!

### KUBISCH VIER OP EEN RIJ

Vier op een rij spel in een kubus van 4x4x4. De doorsnede van vier vlakken wordt getoond.

### TANKSLAG

De vijand komt steeds dichterbij. U moet proberen hem met een wel gemikt schot te vernietigen.

### TAKE DOWN

Er staan stapels stenen. Elke keer mogen daar een aantal vanaf genomen worden. Wie de laatste neemt, heeft verloren.

## HAASJE OVER

Op een kruisvormig veld staan 32 pionnen. Men moet proberen om door stukken te slaan tenslotte nog maar één pion over te houden.

### 4x4 BLOKJES VERPLAATSEN

Op een lijn met 9 vakjes staan links 4 rode en rechts 4 blauwe blokjes. Door schuiven en springen moeten de rode en blauwe blokjes van plaats verwisselen.

## CASSETTE A402

### TRUCKER

Een spel in twee uitvoeringen: Nederlands- en Engelstalig. Een vrachtrijder moet met zijn lading dwars door Amerika. Hij kan daarbij allerhande tegenslagen hebben. De lading kan bederven, er zijn snelheidsbeperkingen en zijn benzine kan op raken! Een boeiend spel.

### HANGMATH

Een rekenpuzzel van een vernenigvuldiging. U moet raden welke getallen achter de sterretjes staan.

### RACEN

U rijdt met een auto over een weg en komt allerlei obstakels tegen. U kunt de wagen met behulp van de pijltjes-toetsen van de computer besturen.

### OREGON TRAIL

Een avontuurlijke tocht per huifkar door het Wilde Westen.

### SORTEER ANIMATIE

Laat stap voor stap zien hoe de computer sorteert.

## CASSETTE A403

### ASSEMBLER IN BASIC

Een primitieve „Assembler“ voor gebruik met 16K werkgeheugen.

### 10 STATISTIEK- PROGRAMMA'S

Hierin zijn verschillende formules uitgewerkt.

Deze mini-cassette bevat verder het navolgende programma, dat ontwikkeld werd door de P<sup>2</sup>C<sup>2</sup>:

- *Disassembler*

## CASSETTE A404

### PIMS 16K

Als PIMS 32K maar door het kleinere werkgeheugen wat minder gebruikersvriendelijk.

## TEKENEN

Met dit programma kan men tekenen in zwart/wit. De tekeningen kunnen op de mini-cassette bewaard worden en ook uitgeprint worden. Gebruiksaanwijzing staat in P2000gg Nieuwsbrief nr.3.

### DIVERSE VORMEN TEKENEN

Dit programma tekent diverse meetkundige figuren.

### LICHTPEN PROGRAMMA

Dit programma demonstreert hoe men met een lichtgevoelige pen tekeningen op het beeldscherm kan maken.

### KALENDER-FUNCTIES

Dit programma berekent de data van feestdagen, de datum na verstrijken van een bepaald aantal dagen, de dag waarop een datum valt en de tijd tussen twee data. Werkt ook met printer.

### ANALOGUE KLOK

Verandert uw T.V.-scherm in een klok met wijzers, die uren en minuten aangeven.

### SORTEER-TEST ROUTINE

Een programma voor het uittesten van sorteerprogramma's.