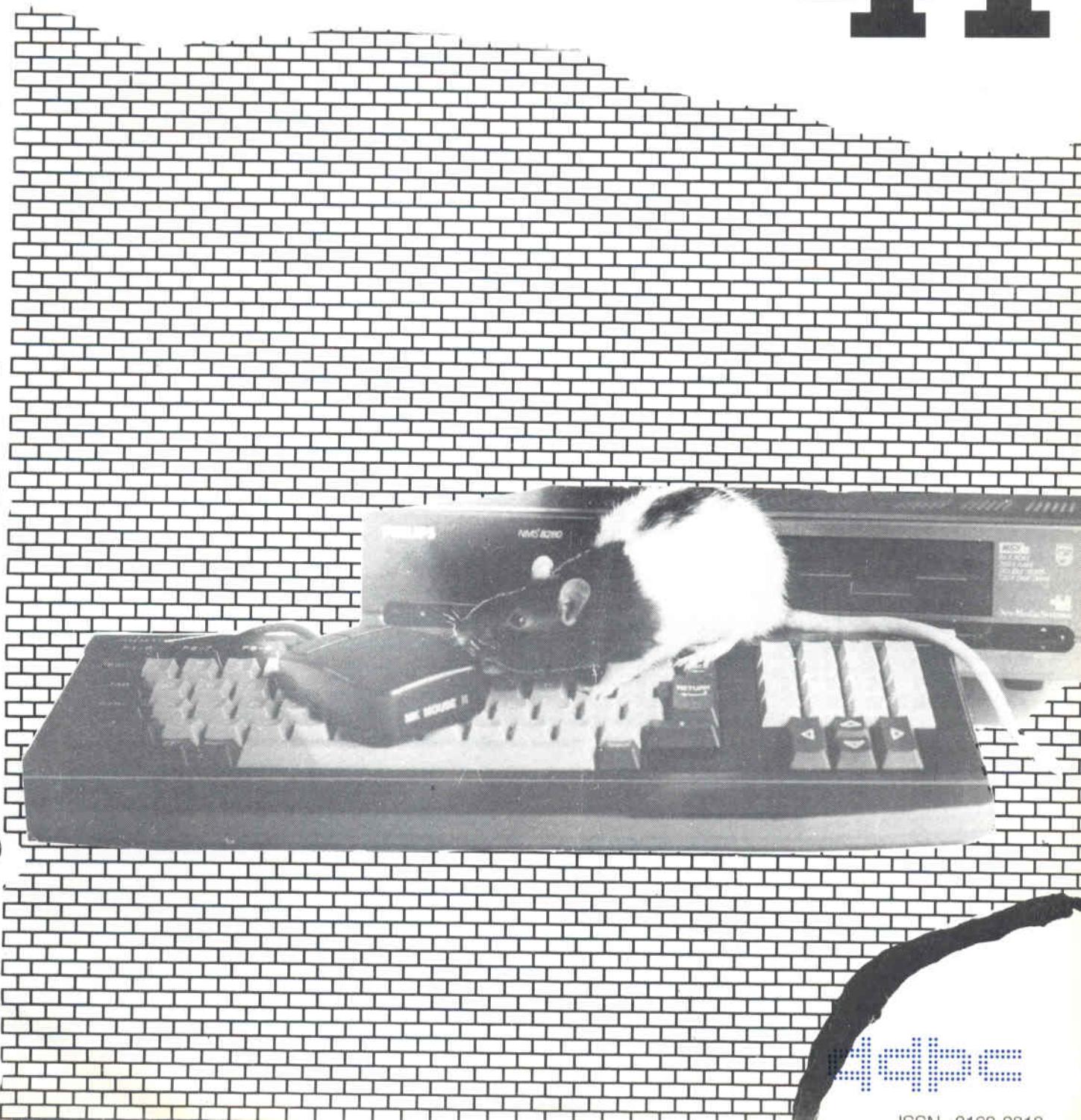


tron

(voor P2000, MSX, PC- en modemgebruikers)

41

Stichting Gebruikersgroep P. Computers



abc

tron

is het officiële contactorgaan van de stichting P computers

COLOFON

Uitgever Stichting Gebruikers

Groep P Computers.

Redactie adres : Postbus 7268 2701 AG Zoetermeer

Database: *TRON-VIEUWTEST* 079 -310.166

(24 uur per dag, 7 dagen per week)

Hoofdredakteur	:	Albert C. Veldhuis (079 - 316 915)
Hoofdredakteur a.i.	:	Jeroen Wortelboer
Eindredakteur	:	Jo C. Garnier
Vormgeving	:	Robert Vroegop
Omslag	:	George Vroegop
Revisor	:	Wilfred Korrelboom
2 + PC - publicist	:	Roeland van Zeijst
Algemene Zaken	:	Jannie Aalderink-Bosveld
Druk	:	CONTEXT Rijswijk

Medewerkers aan dit Blad:

**Dick Brandt, Rik de Koning, Andries Hofstra
Erwin ter Riet, Roeland van Zeijst,
Peter Greve, Diederik van Bochove,
Fred Wezenaar, Ad v.d. Werken,
Jos van Zanten, Guido Klemans,
Jeroen Hoppenbrouwers en Emile Eykenaar.**

Advertentietarief: OP AANVRAAG.

COPYRIGHT:

De inhoud van dit blad mag niet gereproduceerd worden in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. De aansprakelijkheid uit hoofde van auteursrechten van ingezonden kopij ligt bij de inzender.

Abonnementen:

Deelnemers van de GGPC krijgen het blad gratis toegestuurd. Losse nummers: f 5,85

Doelstelling:

De stichting GebruikersGroep P computers stelt zich ten doel het gebruik van computers in de ruimste zin te bevorderen. Deelname aan de Stichting wordt aangegaan voor ten minste 1 (een) kalenderjaar en geldt tot schriftelijke wederopzegging. Het deelnemerschap bedraagt f 45,00 per jaar, voor individuele personen, bedrijven en instellingen met toezending van 1 gratis TRON. Alleen een abonnement op TRON kost f 30,00 per 6 (zes) nummers. Opgave voor het deelnemerschap dienen gericht te worden aan:

Het Secretariaat van de Stichting GGPC, Wielingenplein 17, 3522 PC Utrecht. Telefoon: 030 - 88 10 87

BETAALWIJZE: Binnen 14 dagen na aanmelding of direct op gironummer: 240.800 t.n.v. Penningmeester Stichting GGPC te Utrecht.

INHOUD

VAN DE VOORZITTER	3
REDACTIONEEL	3
NIEUWS UIT DE AFDELINGEN	
Rotterdam, Noord, Apeldoorn	4
Den Haag, Twente	5
 P2000	
Basic-NL uitbreiden(5)	13
 MSX	
Open brief aan hoofdredacteuren	15
Over MSX-BBSen	23
TED	29
PC	
dbaseIII + dbaseIV	14
Noodrem	16
Turbo Pascal(3)	17
Enkeltje Pascal(13)	18
Educatief: Ega-Kleurboek	21
Dos 5.0.	25
 GGPC-NET	
Piep Klein	16
 ALGEMEEN	
Schijven en Schrijven	7
Grafisch Wel en Wee	10
Tron-Test Philips Monitor	12
Raadgeversdienst	30
Adressen en bijeenkomsten	31
 BEURSEN	
Electro World	20
 BOEKBESPREKINGEN	
dBase III plus	27
BeckerTools for Windows 3.0	28



tron



is het officiële contactorgaan van de stichting P computers

Van de Voorzitter

De vakantie is weer voorbij en dus zit ik weer achter mijn computer en heb ik het nieuwe programma van GIRO-TEL uitgeprobeerd. Terwijl ik dat aan het doen was, belde een collega uit Deventer met de vraag hoe een bepaalde opstart file voor zijn communicatie programma moet worden ingevuld. Communicatie is één van de vele toepassingen die er, met het oog op het gebruik van een computer zijn te bedenken.

De GGPC is een club die het gebruik van de computer stimuleert en dat doet op de regio bijeenkomsten en via ons lijfblad de TRON. Immers, er zijn altijd personen die of hun programma, een boek, of andere wetenswaardigheden in TRON toelichten, in de hoop dat andere mede hobbyisten er wat aan hebben en daardoor weer een stukje verder komen in het computergebruik.

Om nu een en ander op landelijk niveau te presenteren, zal de GGPC moeten groeien. Het bestuur heeft zich de afgelopen tijd over dit onderwerp gebogen en is tot een voorlopige conclusie gekomen dat **naamsbekendheid** van groot belang is. Hoe de GGPC dit wil bereiken, is nog niet geheel bekend. Er zijn een aantal mogelijkheden, die op dit moment worden onderzocht. Zodra er meer bekend is, laat ik het u weten.

Waarom dit stukje.

Het heeft in de voorgaande TRONnen gestaan dat wij met het een en ander bezig waren. Karin bijvoorbeeld heeft in een van haar columns over een nieuw bestuur en dus een nieuw beleid geschreven. We zijn er mee bezig, maar om redenen van zorgvuldigheid, heeft dit wel zijn tijd nodig.

Dick Brandt

bij de foto: "In vergadering bijeen: vlnr Dick Bruggemans, Dick Brandt, Peter Vierbergen en Emile Eykenaar"



Redactioneel

Namen bij "naamsbekendheid"

Een gevleugeld woord in de kringen van onze bestuurden is momenteel "naamsbekendheid". Als redactie van uw (naar wij hopen) gewaardeerde lijfblad TRON, dragen wij daar natuurlijk ook ons steentje toe bij.

Eenieder die met de GGPC wil kennismaken, kan zich, zo menen wij in alle bescheidenheid, een goed beeld vormen door de TRON te lezen. Daarom nodigen wij ook u uit om contact op te nemen met de redactie of onze secretaris Peter Vierbergen, wanneer u een kennis of bevriende relatie met een GRATIS TRON wil verrassen!

Acties van geheel andere aard, doch met hetzelfde doel, worden gepleegd door het inmiddels al bekende

"BEURZENTEAM": Andor Vierbergen, Bart Eversdijk, Erwin ter Riet en Roeland van Zeijst. Nog in september heeft iedereen hen op de Computerbeurs in Eindhoven in actie kunnen zien. Zij zijn ook voor demonstraties op afdelingsbijeenkomsten beschikbaar, zoals blijkt uit hun bezoek aan Rotterdam (zie TRON 40) en Den Haag (zie iets verder in dit blad!).

"Onze" medewerker voor de contacten met NOS Radio 'Scoop' is Herman Hasz. Hij zorgt ervoor dat de regiobijeenkomsten van de GGPC tijdig in de Beeldkrant worden opgenomen. En onlangs is het hem ook gelukt, de bijeenkomsten van regio Den Haag in een rubriek van Radio West vermeld te krijgen! Een idee ter navolging voor de andere gewesten?

En dankzij Gijs Heijnekamp, de sysop van de databank Tele-View (030-433877), worden de regiobijeenkomsten elke donderdagavond op Teletekstpagina 357 van de TROS vermeld.

Als ook u uw steentje wilt BIJdragen tot het UITdragen van de naam van de GGPC, dan zal de secretaris u ongetwijfeld volledig ondersteunen!

ap veldhuis

**UITERSTE DATUM VOOR
INLEVERING VAN UW KOPIJ
VOOR TRON 42 is:
31 oktober!**

Schijven en schrijven, soms een flop

(een vervolg op de 2 artikelen "de fabricage van een floppy diskette")

U heeft het ongetwijfeld wel eens meegemaakt. Uw buurman heeft ergens een leuk computerspelletje opgedaan en biedt spontaan aan, voor u een kopie te maken. "Jij hebt toch ook een vijf-en-kwart inch diskette station?" vraagt hij nog voor de zekerheid. En inderdaad, het schijfje van uw buurman glidt probleemloos uw diskettesstation in. Maar op het moment dat u alleen nog maar de inhoud van het schijfje wilt bekijken geeft de boodschap "Algemene storing bij lezen van station A" al aan dat u het verder wel kunt vergeten.

Of u zet, via uw computer thuis een bestand op een schijfje met de bedoeling, dit op de computer op de zaak verder te bewerken en leesfouten zijn er de oorzaak van dat uw werkdag wordt beoorlijk vergald. Hoe komt het toch dat diskettes zich niet, zoals muziek-cassettes, altijd laten lezen, ongeacht het type PC waar ze worden ingestoken? Om die vraag te kunnen beantwoorden, zullen we ons eerst moeten verdiepen in de wijze, waarop de gegevens op zo'n diskette worden opgeslagen.

Mag het wat meer magnetisch zijn

Op het moment dat een diskette de fabriek verlaat vormt het niets meer en niets minder dan een plat rond schijfje met een laag magnetisch materiaal erop. Een blanco blad papier waarop het lastig schrijven is. De eerste actie die moet worden ondernomen, is het "tekenen" van lijnen op de schijf waarbij straks de data zullen worden geschreven. Dit proces staat bekend als het formatteren van de diskette. Deze lijnen, of liever banen, die cirkelvormig zijn omdat de schijf nu eenmaal cirkelvormig is, noemen we "sporen" of ook wel op zijn Engels "tracks".

Momenteel kennen we twee soorten, de diskettes waarop 40 sporen zijn aangebracht en die waarop 80 sporen staan, de zogenaamde "high density"(hoge dichtheid) diskettes. Daarnaast kan zo'n diskette aan één zijde of

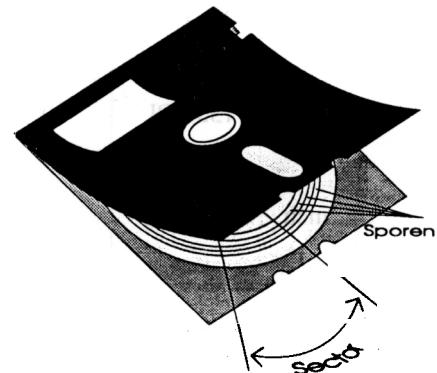
aan beide zijden van sporen zijn voorzien. De "single sided" diskettes zijn zo goed als uitgestorven.

Het aantal sporen dat kan worden aangebracht, is niet vrij te kiezen, maar wordt, door het type diskette station dat zich in uw computer bevindt, bepaald. Het aantal sporen stelt ook eisen aan de eigenschappen van de magnetische laag op de diskette. Hoe meer sporen er op een schijf van bepaalde afmetingen voorkomen, hoe smaller die sporen zullen zijn en hoe dichter de sporen bij elkaar zullen liggen. Om onderlinge beïnvloeding van de sporen te voorkomen zal men een magnetische laag die een zwakker magnetisch veld ontwikkelt, moeten gebruiken. Dergelijke zwakkere magnetische materialen vereisen een sterker signaal om te worden beschreven. In tegenstelling dus tot wat men altijd denkt, bevatten diskettes met een lagere opslagcapaciteit gevoeliger magnetisch materiaal. De gevoeligheid van de diskette drukt men uit in het aantal aan te brengen sporen over een breedte van 1 inch(Tracs Per Inch). Gangbaar zijn de gevoeligheden 48TPI, 96TPI en 135TPI.

Tenslotte heeft het formatteren tevens tot gevolg dat ieder spoor nog in sectoren wordt onderverdeeld. Er worden in feite lijnen vanuit het midden van de diskette naar buiten getrokken, die de diskette in "taartpunten" verdelen. Vroeger verdeelde men zo de schijf in 8 sectoren, tegenwoordig kunnen dat er 9, 15 of 18 zijn. Per sector kunnen straks 512 bytes worden opgeslagen wat globaal overeenkomt met 512 karakters. Hoe meer sectoren per spoor, hoe meer gegevens per spoor. Het aantal sectoren stelt daarom ook weer eisen aan de karakteristieken van de magnetische laag.

Ruim een miljoen karakters per flodderschijf

Op een diskette met 40 sporen en 9 sectoren die aan twee kanten wordt



Figuur 1. Diskette indeling

gebruikt, kunnen we $512 \times 40 \times 9 \times 2 = 368.640$ bytes (= 368 Kilobyte) kwijt. Op een dergelijke diskette zijn de eerste 12 sectoren (12x512 bytes) voor administratieve doeleinden gereserveerd, zodat er 362.496 bytes voor opslag overschieten. Dit is de hoeveelheid vrije ruimte, waarvan het format-commando aan het einde van het formattersproces gewag maakt. Een diskette met 80 sporen en 15 sectoren levert $512 \times 80 \times 15 \times 2 = 1.228.800$ bytes ofwel 1,2 Megabyte.

Was de diskette van 5½ inch in doorsnede, gestoken in een slap hoesje en daarom met recht de flexibele schijf genoemd (of "flodderschijf" zoals onze zuiderburen hem zo treffend karakteriseren) tot voor kort de standaard; tegenwoordig kent men ook de 3½ inch diskette in de hardplastic hoes. Dit steviger omhulsel helpt het schijfje beter te stabiliseren, waardoor grotere spoor- en gegevensdichthesen mogelijk zijn.

Met de parameters schijfkwaliteit, aantal sporen, aantal sectoren en schijfafmetingen zijn een behoorlijk groot aantal verschillende soorten diskettes te maken.

Gelukkig is de schade beperkt gebleven tot vier gangbare typen, twee in de

De tabel hieronder geeft de karakteristieken.

Afmeting	Kwaliteit	Aantal sporen	Aantal sectoren	Bytes per sector	Opslag capaciteit
5½ inch	48 TPI	40	9	512	2x40x9x512 = 360 Kb
5½ inch	96 TPI	80	5	512	2x80x15x512 = 1,2 Mb
3½ inch	135 TPI	80	9	512	2x80x9x512 = 720 Kb
3½ inch	135 TPI	80	18	512	2x80x18x512 = 1,44 Mb

Goedkoop soms duurkoop

Hoe staat het nu met de uitwisselbaarheid?

Het zal duidelijk zijn dat 5½ inch diskettes zich niet laten uitwisselen met 3½ inch diskettes. Met 3½ inch diskettes onderling is veel mogelijk, mits u over een 1,44 Mb diskettestation beschikt. De 3½ diskettes kennen allemaal dezelfde spoordichtheid (135TPI) en dus eenzelfde spoorbreedte en verschillen alleen in het aantal sectoren. Een 1,44 Mb diskettestation kan dan ook zowel 1,44 Mb als 720 Kb diskettes lezen en beschrijven. Sterker nog, een 1,44 Mb station is in staat, aan de hand van de "high density sensor", zelf te detecteren of het een 1,44 Mb of een 720 Kb diskette bevat. Deze sensor ziet aan het extra gaatje, dat een 1,44 Mb diskette wel en een 720 Kb diskette niet bezit, met welk type diskette het te doen heeft. Op een 1,44 Mb-station kunt u ook 720 Kb diskettes formateren als opslag medium voor 720 Kb, mits uw computer over MS-DOS versie 3.3 of hoger beschikt. De eerder genoemde high density sensor staat niet toe dat een 720 Kb diskette (dus zonder gaatje) als een 1,44 Mb-diskette wordt geformateerd.

Er zijn mensen die in de, veelal goedkopere, 720 Kb schijfjes zelf een gaatje boren om ze zo als 1,44 Mb diskette te kunnen gebruiken. De perforator is hiertoe een geliefd instrument. Het blijft echter oppassen met de plaats van de ingreep.

Niet zelden is een hap uit het magnetisch materiaal het onherstelbare gevolg. Bovendien moet u uitkijken voor

scherpe randen en stofdeeltjes, die dit magnetisch materiaal kunnen beschadigen. Er zijn overigens speciaal hiervoor bedoelde apparaatjes in de handel verkrijgbaar, de zogenaamde diskette convertors. Toch is het af te raden op deze wijze voor een dubbeltje op de eerste rang te willen zitten en wel in verband met de eerder genoemde magnetische gevoeligheid.

Bij 1,2 Mb diskettes geldt bovendien dat voor het beschrijven van deze hoge capaciteit diskettes een sterker signaal nodig is, omdat dergelijke diskettes met minder gevoelig magnetisch materiaal zijn uitgerust. Het loslaten van een sterk signaal op gevoelig materiaal kan een dusdanig sterk magnetisch veld tot gevolg hebben dat de sporen elkaar onderling gaan beïnvloeden.

Het is overigens vrij eenvoudig om vast te stellen of een 3½ inch diskette-een-

heid al dan niet een high density station is. U tilt eenvoudigweg het klepje van het 3½ inch diskette-station op en gluurt door de gleuf naar binnen. Bij een 1,44 Mb station ziet u dan twee blauwe pennetjes, een aan links en een aan rechts, die de schrijfsbeveiligingssensor en de high density sensor vormen.

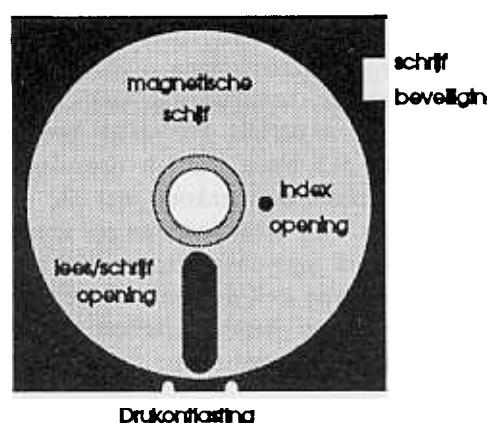
Een 720 Kb station bevat alleen de schrijfsbeveiligings sensor (links!).

5½ inch ligt gevoeliger

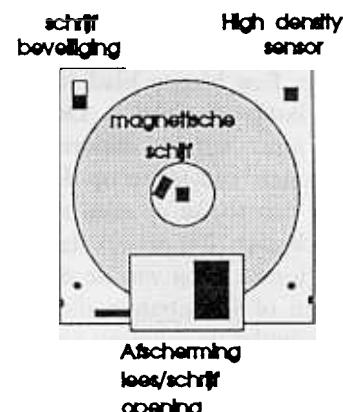
Met het gebruik van verschillende 5½ inch diskettes onderling, ligt het aanzienlijk moeilijker. Gevoelighetsverschillen en de verschillen in spoorbreedten zijn er de oorzaak van dat de uitwisseling vaak een groot probleem is.

Stel, men beschrijft een diskette op een 360 Kb diskettes-tation (breed spoor) met een bepaalde zin (*figuur 3a*) en stopt deze in een 1,2 Mb diskette-station (smal spoor). In veel gevallen zal de informatie via een dergelijk station nog wel zijn te lezen (*figuur 3b*). Schrijft men nu (dezelfde of andere) informatie via een 1,2 Mb diskette-station op de diskette terug, dan ontstaat een patroon waarvan het 360 Kb diskette-station echt geen brood meer kan bakken (*figuur 3c*).

Het beschrijven van 360 Kb diskettes op een 1,2 Mb station is daarom rampzalig, zeker als men de diskette ooit weer in een 360 Kb-station wilt gebruiken. Dat het lezen van een 360 Kb-schijfje op een 1,2 Mb station wel lukt,



5.25 inch diskette



3.5 inch diskette

figuur 2 Typen disketten

Tabel 2 geeft de samenvatting weer van de uitwisselingsmogelijkheden.

	720 Kb diskette station	1,44 Mb diskette station
Lezen 720 Kb	ja	ja
Lezen 1,44 Mb	nee	ja
Schrijven 720 Kb	ja	ja 1)
Schrijven 1,44 Mb	nee	ja
Formatteren 720 Kb	ja	ja 2)
Formatteren 1,44 MB	nee	ja

Tabel 2 Overzicht uitwisselbaarheid 3 1/2 inch diskettes

- 1) 720 Kb diskettes die met een 1,44 Mb station zijn beschreven, laten zich ook lezen in een 720 Kb diskette station.
- 2) Mits MS-DOS 3.3. of hoger wordt gebruikt.

ondanks afwijkende sector- en spoorindeling, komt doordat een 1,2 Mb station in staat is het type diskette zelf vast te stellen. Niet door gebruik te maken van een sensor, maar gewoon door 41 sporen of meer naar binnen te stappen. Bij een 360 Kb diskette zal de kop niet verder komen dan het 40-ste spoor, immers meer sporen zijn er niet.

Op een 1,2 Mb-diskette zal de kop dan boven het 41-ste spoor hangen.

Door nu precies 40 stappen terug te doen, zal bij de 360 Kb-schijf spoor 0 weer zijn bereikt, terwijl bij de andere schijf spoor 1 zich onder de kop zal bevinden. Of spoor 0 bereikt is, in welk geval we met een 360 Kb diskette te doen hebben, kan het diskette-station aan de hand van een track 0 sensor op de diskdrive vaststellen. Het lezen van 1,2 Mb diskettes in een 360 Kb-station is bij voorbaat een verloren zaak, simpelweg vanwege het feit dat de

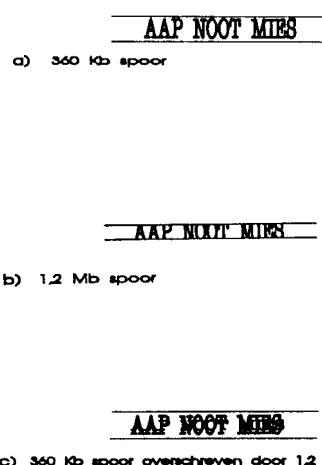
lees/schrijf kop in een 360 Kb station gewoon te breed is en altijd twee smalle 1,2 Mb sporen tegelijkertijd zal zien. Formatteren van een 1,2 Mb schijf als een 360 Kb schijf op een 360 Kb station is behalve zinloos en ook technisch niet mogelijk; deze schijven hebben een sterker schrijfsignaal nodig dan dat het station afgeeft.

Geld uitsparen door goedkope 360 Kb diskettes als 1,2 Mb diskettes te formatteren is er ook niet bij. MS-DOS staat het toe, maar u bent dan wel bezig toch al gevoeliger magnetisch materiaal met een extra hoog signaal te beschrijven.

Onderlinge spoorbeïnvloeding is ongetwijfeld het gevolg. Bovendien is de flop onherstelbaar beschadigd.

Het opnieuw formatteren tot een 360 Kb diskette lukt niet meer, omdat het bij 360 Kb behorende zwakkere schrijfsignaal nooit meer het al aanwezige sterkere magnetische veld zal kunnen overschrijven. Weggooien is meestal het enige alternatief, tenzij u over een circa 50 gulden kostend apparaat (de bulk eraser) beschikt, waarmee u het magnetische veld kan wissen.

(overgenomen uit:
MicMail, nummer 11, november 1990)



Samengevat kunnen we zeggen:

**Schoenmaker hou je bij de leest;
gebruik 1,2 Mb diskettes voor 1,2 Mb stations
en 360 Kb diskettes voor 360 Kb-stations.**

**Gebruik een 1,2 Mb station alleen om beschreven
360 Kb diskettes te lezen
maar nooit om ze opnieuw te beschrijven.**

figuur 3 Effecten bij verschillende spoorbreedten

Grafisch wel en wee

door Jeroen Hoppenbrouwers

De hieren computer verkopers hebben weer een schitterende manier gevonden om hun spullen te slijten. Eerst laten ~~ze~~ iedereen een goedkope XT of AT aanschaffen en praten ze de wereld aan dat deze machines modern zijn, zodat ~~jou~~ en allemaal zuchtend MS-DOS en WordPerfect onder de knie proberen te krijgen. Dan komen ze ineens met een ~~lancey~~ grafisch systeem dat Windows heet, gewoon niet loopt op een XT en kruisend voortsjokt op een AT. Waar is dat nou voor nodig?

Laten we eens beginnen om de geschiedenis van de zogenaamde grafische interfaces wat uit te diepen.

Zo rond 1965 (ja, meer dan vijfentwintig jaar geleden!) kwamen heldere geesten in het onderzoekslaboratorium van Rank Xerox in Palo Alto (Californië) op het idee, om eens te kijken of een computer misschien wat makkelijker dan via een toetsenbord was te bedienen. Ze gingen wat met psychologen en andere menswetenschappers praten en na een tijd studeren kwamen twee belangrijke basisgedachten benvrijven.

Gedachte één was: mensen zijn vooral met hun ogen bezig, en ogen kunnen heel wat meer dan tekst op een beeldscherm lezen. Plaatjes kunnen erg veel bijdragen aan een snel begrip van een situatie. Het bekende Chinese spreekwoord over een plaatje en duizend woorden zegt in dit verband genoeg.

Gedachte twee: mensen zijn nooit echt met één ding tegelijkertijd bezig. Wij kunnen heel simpel even met iets stoppen om bijvoorbeeld de telefoon aan te nemen, een collega antwoord op zijn vraag te geven, een kop thee te halen en dan gewoon weer de draad op te pakken. Een echt bruikbare computer moet deze manier van werken ondersteunen.

Gewapend met deze twee koeien van waarheden, tegen de ontwerpers aan de slag. Ze kwamen hun lab uit met het eerste

grafische venstersysteem ter wereld. Samen met een losse andere uitvinding, de muis, en computers die een scherp grafisch beeldscherm voldoende snel konden aansturen, was zo de kiem gelegd voor een tamelijk revolutionaire manier van computerbediening. Dat was rond 1970. We hadden bijna vijftien jaar nodig om de hardware zover in prijs te laten dalen dat dit geavanceerde onderzoek ook echt toepasbaar werd. Maar sinds 1984 kunnen we gewoon computers kopen met een aardig gebruikersgezicht. Een computer voor de mensen.

Intuïtieve interfaces

De kern van een goede grafische interface wordt gevormd door een duidelijk plaatje van de situatie waarin een gebruiker zich bevindt. Dat plaatje moet zoveel op de werkelijkheid lijken dat niemand na hoeft te denken om te begrijpen wat de bedoeling is. Wanneer de gebruiker vervolgens iets wil doen, bijvoorbeeld een zin typen in een tekstverwerker, dan dient dit zo voor de hand te liggen hoe dat moet, dat er niet eens een handleiding nodig is om het uit te leggen.

Natuurlijk is dit doel, een volledig intuïtieve interface, niet simpel te realiseren. Maar je kunt wel je best doen om er zo dicht mogelijk bij in de buurt te komen. Ideaal is een programma waarvan de bediening zo eenvoudig is, dat de gebruiker zich daar helemaal nooit druk over hoeft te maken. Zo blijft er kostbare hersencapaciteit over om het gewone werk te klaren, bijvoorbeeld het typen van een fatsoenlijke brief. WordPerfect is een perfect voorbeeld van een niet-intuïtieve interface: iemand die niet helemaal op de hoogte is van dit programma, besteedt het grootste deel van zijn of haar aandacht aan de bediening er van en niet aan het verzinnen van tekst. Fout dus.

In principe zijn er in de moderne interfaces, drie verschillende elementen die ieder apart moeten worden bekeken: directe manipulatie, grafische weergave en vensters. Ook al komen deze drie vaak gebroederlijk tezamen in een

gebruikersinterface voor, ze hebben niets met elkaar te maken.

Directe manipulatie

Directe manipulatie is een manier van werken die heel dicht bij de "moderne" (sinds 1967) term "object oriented" staat. In plaats van een speciale opdracht te geven om iets te doen, doe je het gewoon meteen zelf. Als voorbeeld neem ik even het instellen van de kantlijnen in WordPerfect. Dat moet daar met `<shift F8>`, `<r>`, `<m>`, en vervolgens twee getallen. Daarna kom je terug op het typscherm en weet je nog niks. Met `<shift-F7>`, `<v>` kun je pas zien wat ervan is terechtgekomen. En dat nog behoorlijk onduidelijk ook. Maar er zijn ook al lang tekstverwerkers waarbij je gewoon met de muis de linkerkantlijn vastpakt en die naar links trekt terwijl de tekst meeschuift. Op die manier hoeft je niet na te denken over HOE je iets wilt doen, maar alleen over WAT je wilt doen. Je manipuleert direct het gewenste object op het scherm. In werkelijkheid zet je een raam ook meteen open, je hoeft daar niet eerst een opdracht voor op te zetten. Dit klinkt simplistisch maar dat is precies waar het bij directe manipulatie om draait.

Grafische weergave

Grafische weergave sluit aan bij onze sterk visuele instelling. Een plaatje vertelt vaak veel meer dan een beeldscherm vol tekst. Een tekening van een prullebak is heel wat duidelijker dan het woordje DELETE, een tekening van een pen-met-inkpot is beter dan WP.EXE enzovoort.

Goede grafische systemen zijn helemaal met plaatjes uitgerust, waar dat ook praktisch mogelijk is. Dat is natuurlijk niet overal; sommige zaken kunnen wel degelijk beter met tekst worden weergegeven. De datum, bijvoorbeeld. Grafische "objecten" zien er meestal ongeveer zo uit als bedieningsknoppen van een echt, fysiek apparaat. Er zijn schuifregelaars, drukknopjes, wisselschakelaars enzovoort.

Deze manier van bedienen werkt echt

een heel stuk prettiger, dan het geklungel met functietoetsen of commando's, die dan ook nog eens voor ieder programma verschillend zijn.

Vensters

De venstertechniek werkt mee aan de menselijke eigenschap, om meerdere dingen tegelijkertijd te doen. In eerste instantie werd er voor deze techniek naar een bureau gekeken. Daarop liggen en staan verschillende spullen: documenten, gereedschappen (schaar, pen), een kaartenbakje, een postbak enzovoort. Vooral de papierberg is interessant. Het stuk papier waarmee je werkt ligt bovenop, maar wat er onder ligt steekt een stukje uit zodat je het ook nog ziet (je weet dus waar het ligt) en je kunt er meteen bij (even omhoogtrekken en bovenop leggen). Op een computerbeeldscherm kun je dit systeem nabootsen: elk lopend programma draait in zijn eigen venster, dat gedeeltelijk een ander venster kan overlappen.

Niet natuurgekend, maar wel heel handig, is de mogelijkheid om vensters te vergroten en te verkleinen (zodat je de ruimte op het beeldscherm zo efficiënt mogelijk kunt indelen). Meestal kun je ook met een simpele handeling een venster tot een zo klein mogelijk plaatje, een icon of pictogram (geen icoon; dat is iets heel anders!) in elkaar laten krimpen. Op die manier kun je lopende programma's even wegzetten, zonder ze meteen te stoppen. Natuurlijk werkt al dit moois alleen maar op een computer, die meerdere dingen tegelijkertijd kan doen: een multi tasking machine.

Uitvoeringen

Bovenstaande drie technieken (directe manipulatie, grafische weergave en vensters) worden nogal eens gecombineerd. Een groot aantal programma's (Turbo Pascal 6.0, Cakewalk, PC-Tools) gebruikt een soort directe manipulatie, samen met een soort venstertechniek. Ze doen dit op een tekstscherf met "letter"lijnen, maar dat kan natuurlijk.

Andere programma's claimen dat ze grafisch zijn en vensters gebruiken, maar doen dat zo knullig dat er niks

van terechtkomt. Het mooiste voorbeeld hiervan is Dynamic Duet op de PC en zowat alle Atari-programma's kunnen er ook wat van. De makers van DynaDuet zijn er in geslaagd, om een grafische interface zodanig te verknallen dat het middel het doel voorbijschiet. Het beeldscherm is zo volgepropt met rommel dat ik echt niet kan zien wat er van me wordt gevraagd. Vensters worden volkomen willekeurig heen en weer gegooid, en tot overmaat van ramp is er geen enkele vorm van consistentie. Soms zit de stopknop links, soms rechts, en dan weer in een submenu dat EXTRA heet. Een ramp. Dit bewijst weer dat het maken van een interface echt niet simpel is. Een goede interface kost meer programmeertijd dan het functionele deel van het programma. Veel te veel mensen associeren een muis en een grafisch scherm direct met gebruikersvriendelijkheid.



FOUT! FOUT!

Kijk maar naar de meeste Atari-programma's. Grafisch: ja, muis: ja, vensters: ja, te bedienen: nee. Beginnen en begrijpen? Ho maar.

Ook de PC-variant van een vriendelijke interface, MS-Windows, maakt er een potje van. Het klikken met de muis op een filenaam en vervolgens het menuje **DELETE** naar beneden trekken om de file weg te gooien, is natuurlijk geen directe manipulatie. Je moet de file met de muis oppakken en vervolgens in de prullebak gooien; kijk maar naar de Macintosh en ook naar sommige MSX-programma's. Windows is ook lang niet overal een grafische interface. Ja, er staan lijnen op het scherm, maar binnen die lijnen een overvloed aan tekst, die ook in plaatjes had kunnen worden gevangen.

Gemiste kans, jongens.

Voor iedereen?

Trouwens, MS-Windows heeft nog veel meer ongeïn aan boord. Omdat Windows op MS-DOS is gebouwd, zeult het idioot veel ballast mee.

Het gevolg: groot gebrek aan geheugenruimte en strooptraag. Op een XT is Windows nauwelijks aan de gang te krijgen (het kan wel, maar daar is dan ook alles mee gezegd). Een AT doet het al beter, maar is ook nog regelmatig niet vooruit te branden. Nee, voor een beetje fatsoenlijk werk heb je gewoon een 80386 met minstens 4 MByte geheugen nodig en een schijf van 40 à 60 MByte. En dan nog: de leukste mogelijkheden van Windows werken gewoon niet op een XT of AT.

Multi tasking bijvoorbeeld doet het pas op een 80386, omdat de 8088- en 80286-processor dit niet voldoende ondersteunen.

Een diskette formatteren terwijl je een spelletje speelt kan echt alleen op een 80386.

En toch is het niet alleen een kwestie van hardware. Een Macintosh is heel aardig te vergelijken met een AT, maar heeft genoeg aan 1 Mbyte geheugen en kan desnoeds zonder harddisk. En kijk eens naar de interface: zonder meer de beste van de betaalbare wereld. Windows kan daar echt niet tegenop. Nee, het is gewoon weer MS-DOS dat ons tegenwerkt. Dit besturingssysteem is nooit als basis voor een grafische interface en multi tasking bedoeld geweest. Alle trucs die Windows uithaalt om MS-DOS toch zover te krijgen, zijn dus per definitie broddelwerk. Plakband en wasknijpers om de boel bij elkaar te houden.

Maar ja, de wereld wil toch graag een betere interface dan de bestaande op de PC en dus toch maar aan de Windows. Met een lang gezicht wordt een 80386 gekocht en meteen voorzien van vier megabytes extra RAM (dat kost tegenwoordig nog maar 100 gulden per Mbyte, dus...). En ja, het werkt. Even. Het machien crasht gegarandeerd op het meest vervelende moment. Nu nog voldoende programma's die onder Windows draaien en het wordt misschien nog wel wat. Maar Microsoft

verkoopt op het moment 70.000 (!) Windows-pakketten per dag (!!!) dus dat zit wel goed.

Toch maar OS/2?

Maar, zul je zeggen, zo'n dikke PC met een 386 en 4 Mb geheugen en een 60 Mb harddisk, riepen we daar een jaar geleden niet over dat die v  l te duur was en dat daarom OS/2 het nooit zou halen?

Inderdaad. De heren van de afdeling marketing gebruiken dus nu gewoon MS-Windows om ons allemaal een dikke PC te laten kopen, zodat we deze herfst pijnloos op OS/2 versie 2.0 kunnen overstappen. IBM doet er alles aan om de fouten, die ze in het verleden met de marketing van OS/2 hebben gemaakt, te vermijden. Dus, misschien lukt het ze nu w  l.

Een PC kan met OS/2 V2.0 eindelijk datgene wat alle andere computers al jaren kunnen: gewoon makkelijk bedienbaar zijn, aan multi tasking doen en hard lopen. OS/2 V2.0 is in staat om een aantal MS-DOS-sessies tegelijkertijd aan het werk te zetten, daarnaast alle Windows-programma's rechtsreeks (buiten een DOS-venster!) te laten draaien en natuurlijk ook de speciale volbloed OS/2-programma's van ondersteuning te voorzien. En dit alles veel en veel beter, sneller en betrouwbaarder dan Windows het ooit zal kunnen, omdat MS-DOS niet meer de baas is, maar OS/2.

Wat dat straks kost? \$150 (in de VS) -- minder dan Windows en MS-DOS samen. De softwarefabrikanten hebben dit feilloos gezien en het aantal programma's voor Windows stijgt dan ook behoorlijk. Dat spul verkoopt nu prima en niemand blijft met onbruikbare software zitten, als de omschakeling naar OS/2 komt. Nou ja -- behalve al die Nederlanders die door hun baas van een XT of AT zijn voorzien, dan. Want dat zijn de enige machines, die het over een half jaar niet meer aankunnen.

Wat is marketing toch een prachtig vak.

Jeroen Hoppenbrouwers

TRONTEST...PHILIPS PRO 4BM 279 monitor

Op computergebied is veel gaande en dat lijkt voorlopig ook niet te stoppen. Toen ik begin dit jaar eens bij PTC-Net inlogde had ik post (*slik ja ik ben nog lid, maar eerlijk waar, eigenlijk alleen voor de PTC-Net codes.*).

Als ik in het bezit was van een AT met een VGA-kaart kon ik gratis een Philips VGA monitor thuiskrijgen. Weliswaar heb ik een puike kleurenmonitor, maar toch heb ik mij opgegeven. Na een kleine maand kwam het bericht dat hij kon worden afgehaald. Dat ding aan mijn AT gegooid en dus kijken wat het allemaal was. Leuk, mooi scherp beeld, alleen ja..als je zoals ik altijd in kleur hebt gekeken, mis je dat toch wel en dus bleef mijn eigen monitor er braaf naast staan. De pluggen werden echter regelmatig verwisseld. Zo ontdekte ik dat de kleuren rood en blauw op een monochroom monitor bijna niet zijn te onderscheiden. De PRO 4BM 279 is een paperwhite monitor, met een mooi vlak beeld. En wat ook wel een leuk extra'tje is dat ze er een inverse knopje op hebben gedaan. Dan word wit zwart, en andersom. De monitor geeft 720 bij 400 beeldpuntjes en ondersteunt IBM MCGA of VGA. (Ook alle andere videokaarten die VGA met een horizontale atlasfrequentie van 31,5 kHz ondersteunen). De monitor is op een ronde voet geplaatst, en kan kantelen en draaien. De voet is afneembaar.

Al met al een fijne monitor, die zeker als je lang met teksten werkt (met WP of een ander pakket wat ook al niet prettig werkt) fijner is dan een kleurenmonitor, omdat je hierbij GEEN last krijgt van prikkende ogen.

De prijs kan ik nog niet geven, omdat dit een testmodel is en het toestel nog niet te koop was. Vandaar dat ook de prijs, op het moment dat ik dit stukje schrijf, nog niet bekend is.

U kunt mij bereiken op het volgende adres;

Erwin ter Riet
De Ganzenwei 7
5581 AA Waalre 04904-14437
of via Quo Vadis
onder nummer 04904-17394 (V23).
Stuur dan post aan nr 9999
(Sysop Riet)



Eenv alle gegevens op een rijtje;

(Deze gegevens komen uit het bijgeleverde boekje, waarin ook staat dat wijzigingen kunnen voorkomen, dit geldt dus uiteraard ook voor deze gegevens..)

Beeldbuis	: 14 inch 90 graden deflectie
Fosfor	: meduim, paperwhite
Compatibiliteit	: IBM PC,XT & AT, en andere IBM MCGA-, VGA kaarten, of die daaraan compatibel zijn.
Beeldformaat	: 240 mm * 180 mm (H*B)
Lijnfrequentie	: (= hor.) 31,5 KHz
Rasterfrequentie	: (= vert.) 60 tot 70 Hz
Netspanning	: 220-240 V ,50 Hz
Oplossend vermogen	: 720 * 400 bij 70 Hz 640 * 480 bij 60 Hz
Aantal karakters	: 2000
Afmetingen	: 332 * 297 * 309 mm
Gewicht	: 7 kg

BASIC NL uitbreiden deel 5

door Diederik
van Bochove.

Tja, intussen ben ik alweer voor aflevering 5 aan het typen. Naar mijn gevoel, is deze serie 1 heel groot experiment geweest. Hier en daar zijn er ook wel eens wat dingen fout gegaan. Jammer is echter dat ik nog maar weinig (1) reactie(s) op mijn artikelen heb gekregen. Ik weet nu nog steeds niet, of ik nu op het goede spoor zit, of niet. Maar goed, dat is uw eigen schuld, ik ga nog even in de oude trant door. Echter, deze aflevering wel even wat nieuws. In dit geval ga ik een stukje echt werkende en gebruikte software bespreken, dat zonder BASIC NL uitbreiden absoluut niet zou werken. Natuurlijk, m'n eigen BASICODE Interpreter. Daar heb ik natuurlijk alle source's van, dan hoef ik daar ook niet om te bedelen. Overigens, ook heel aardig, op mijn suggestie dat Jeroen Hoppenbrouwers z'n Hoppie's BASIC source op zou sturen, heeft hij gelijk maar ALLE source's opgestuurd, die hij de afgelopen jaren heeft gebakken. Ik heb even in Hoppies BASIC zitten gluren, maar nu snap ik waarom hij altijd zo op slechte LISTings kankert. Hij heeft, naar mijn idee, volkomen recht van spreken. Z'n prg is uiterst leesbaar, en dat in machinetaal, dat is niet niks. Overigens is deze reactie van hem ook een bewijs, dat hij mijn stukjes in elk geval vluchtig doorkijkt. Ik geloof dat ik langdradig begin te worden, allé hop, aan de slag :

LISTings uitspitten, deel 1.

Om te beginnen ga ik iets over m'n BASICODE Interpreter vertellen. Het idee voor het programma is geboren, toen m'n leraar nederlands erover klaagde dat Basicode niet lekker met JWS-DOS samenwerkte. Programma's konden dan wel van disk worden gehaald, al ging dat moeizaam. Bestanden echter konden absoluut niet met JWS-DOS overweg. Dat zat domweg niet in het programma opgenomen. Bovendien was vooral de bestandsafhandeling van Basicode storend langzaam. Die leraar gebruikte vooral het BC3 prg Puntenboekje van Sjaak Haubrich, en dat werkte dus vrijwel enkel met bestanden. Het inlezen van een bestand duurde 2 minuten.

Het vertaal programma moest dus in machinetaal. Nu is dat niet zo moeilijk. Op de verschillende GOSUB regels zet je gewoon een USR opdracht. Je hebt maximaal 10 USR's, dus zou er ook een waarde moeten worden meegegeven, welke functie werd bedoeld. Echter, ECHT alles in machinetaal doen, is natuurlijk nog sneller en aardiger. Er moet dus een routine zijn, die alle GOSUB's en GOTO's afvangt, even bekijkt of het een basicode subroutine is, zo ja dan de betreffende routine uitvoeren, en zo niet, dan ook werkelijk een GOSUB of GOTO uitvoeren. Het is dus duidelijk dat je BASIC NL dan uitbreidt/omleidt, zodat je de subroutines helemaal niet meer in BASIC hebt. Ik ben dus begonnen met de routine van Hoppie, om een standaard omleiding te kunnen maken.

Dit is het eerste stukje routine waar mee ik het Überhaupt mogelijk maak, om commando's om te leiden, zodat ze in mijn straatje passen. Zoals u ziet, is het niet helemaal de aller nieuwste routine, maar in een BSC prg mogen toch geen JWS- opdrachten staan, vandaar. Zoals u ziet, heb ik ook GOTO aangevangen, omdat er ook vaak met GOTO naar een Basicode subroutine wordt gesprongen. Dat mag officieel wel niet, maar het gebeurt regelmatig. Ook kunt u zien dat ze allebei dezelfde routine gebruiken. Dat scheelt ruimte. Daarom wordt er ook opgeslagen, welk token er werd verwerkt, want helemaal aan het einde moet, afhankelijk van het soort, een andere methode worden gevolgd.

		sprong	Call#2833
		Call	#28ac
start	Call	begin	
dos	JP	JWS_Dos	
		Ld	a,e
		Srl	d
		Rra	
klaar	Ld	a,(com)	
	Cp	#8c	
	Jp	z,begin	
		Ld	rra
		Ret	Cp
			20/4
			Jpz
			,R20
			Cp
			100/4
begin	Push	hl	Jpz
	Ld	a,(hl)	Cp
	Or	a	110/4
	Jr	nz,nonewln	Jpz
	Inc	hl	...
	Ld	a,(hl)	...
	Inc	hl	...
	Or	(hl)	Cp
	Jr	z,terug	Jp
	Inc	hl	950/4
	Ld	e,(hl)	Pop
	Inc	hl	z,R950
	Ld	d,(hl)	Ret
	Ld	(#625a),hl	hl
	Call	#2833	
nonewln	Ld	(com),a ; zie verder	
	cp	#8c ;gosub	
	Jp	z,sprong	
	Cp	#88 ;goto	
Jp z,sprong			

Deze routine wordt dus aangeroepen, als BIS- een GOSUB- of GOTO-opdracht tegenkomt. Om te beginnen wordt routine #2833 aangeroepen, om HL naar het eerste teken na GOSUB/GOTO te laten wijzen. Daarna wordt routine #28AC aangeroepen, om het regelnummer uit te vogelen. Vervolgens wordt het regelnummer door vier gedeeld. Dit is erg handig, want nu past een BSC- subroutineregelnummer in 1 byte. Dat vergelijkt

veel makkelijker en sneller dan een "word". De BSC regelnummers lopen van 10 tot 950. Delen door 4 levert dus een getal op dat kleiner is dan 256. Is het resultaat groter dan 255, dan was het regelnummer groter dan 1024, en dus een gewoon regelnummer. Dit wordt na de laatste Srl d getest.

Als het regelnummer bv. 1000 is, moet toch even de hele lijst worden doorlopen, maar daar is weinig aan te doen. De test of het nummer na deling groter is dan 255, is dringend noodzakelijk. Ik kreeg namelijk eerst altijd problemen als er naar bv. regel 1044 werd gesprongen. Dat is $20 + 1024 \cdot 1024 = 4 \cdot 256$, dus er werd dan naar subroutine 20 gesprongen. Als de hele lijst doorlopen is, dan is het blijkbaar geen BSC-subroutine. Dan moet register HL van de stack worden gehaald, (daarom moet ie er eerst op worden gezet) en moet er gewoon naar ROM worden terug gesprongen.

Het is een gewone GOSUB/GOTO, en na het uitvoeren van de opdracht, komt ROM vanzelf wel weer bij ons aankloppen. Je kunt natuurlijk ook de GOTO/GOSUB routines uit ROM gedeeltelijk overnemen, dan hoeft het regelnummer niet 2 maal te worden berekend.

Wordt ie ook weer sneller van. Nu ef-kes hoe de routine voor regel 100 eruit moet zien:

R100	Pop	bc ;dummy	
	Ld	a,112	
	Call	#104A	
	Ld	a,2	
	Call	#104a	
	Ld	a,(breedte)	
	Call	setwidth	
	Jp	klaar	
R110	Ex	(sp),hl	
	Ld	a,4	
	Call	#104A	
	Call	ve	
	Inc	a	
	Call	#104A	
	Call	ho	
	Inc	a	
	Call	#104A	
	Pop	hl	
	Jp	klaar	

Er staan hier een aantal (3) verwijzingen naar subroutines, die ik niet helemaal ga bespreken: setwidth stelt de breedte van het scherm in. Dit is nodig, omdat het grafisch-scherf ALTIJD van de 80 koloms kaart (als ie aanwezig is) gebruik maakt. Het kan echter zijn dat je voor het tekst-scherf toch gewoon 40 tekens wilt zien. Daarom moet er eventueel worden terug geschakeld. De routines "ve" en "ho" halen de waarde van resp. de variabele "ve" en "ho" op. Deze variabelen bevatten de gewenste cursorpositie. Hoe deze variabelen worden opgezocht, is weer een heel ander punt. Als de computer uiteindelijk bij een routine is aangekomen (bv R100, of R110), kan de oude waarde van HL, die nog op stack staat, wel worden verwijderd. Vandaar Pop bc bij R100. Omdat de routine bij R110 de waarde van HL verandert, zou er eigenlijk moeten staan: Pop bc Push hl. Omdat er met de waarde van HL tijdelijk toch niets wordt gedaan, heb ik dat samengevat in Ex (sp),hl.

Aan het einde van de routine wordt HL weer met Pop hl hersteld. Dan komt er nog even een ander probleem om de hoek kijken. Als er met GOTO 100 naar subroutine 100 wordt gesprongen, staat er aan het einde van de subroutine (in BASIC) toch een RETURN. Dat heeft als gevolg dat er niet NA goto 100 wordt verder gegaan, maar dat de subroutine, waar GOTO 100 in voorkwam, Ook gelijk wordt beëindigd. Echter, als alles in machine-taal wordt geregeld, wordt er geen GOSUB uitgevoerd en ook geen RETURN.

Het is een BASIC-statement geworden. Daarom moet er bij aanroep met GOTO, nu opeens WEL een RETURN worden uitgevoerd. Daarom wordt er aan het einde van de routines R100, R110 en de rest, niet een jump gedaan naar label "begin", maar naar label "klaar". Daar wordt het token van het zojuist uitgevoerde statement uit (com) gehaald.

Was het een GOSUB, dan wordt er snel naar "begin" doorgesprongen, anders was het een GOTO of THEN RE-GELNR. Er moet dus op een of andere manier een RETURN worden uitgevoerd. Dat gaat het simpelste, door HL naar een RETURN-token in het machinetaal prg te laten wijzen en dan door te springen naar ROM.

Dat wat betreft het afhandelen van de commando's. Aangezien dit de eerste keer is dat ik kopij op WP51 aanmaak, heb ik geen idee hoe lang dit in TRON is. Vandaar dat ik het voor deze keer hier bij laat.

Groeten, Diederik van Bochove

dbase III + dBase IV

In de volgende afleveringen van de TRON zal aan dBASE III + en dBASE IV uitgebreid aandacht worden besteed. Hoe de afleveringen er uit zullen gaan zien is op dit moment nog niet bekend. Het wordt geen cursus maar meer een inleiding tot dBASE. Omdat er nog veel mensen zijn die met dBASE III + werken zullen we proberen om waar mogelijk de verschillen met dBASE III + en IV uit te leggen. Het verhaal zal over meerdere afleveringen worden verdeeld. Wat we u nu wel kunnen verklappen is dat de volgende boeken in het verhaal zullen worden besproken:

- » 1. dBase IV Wegwijzer van Metzelaar/Fox
- » 2. Werken met dBase IV F.W. Egmond
- » 3. dBase IV handboek van Tsu-der Chou
- » 4. dbase IV toepassingen van T.H.W. Carlton/Tiley
- » 5. dBase IV Programmeer technieken van Tiley
- » 6. Ontwikkelen van dBase IV applicaties van Tony Lima
- » 7. Gebruikershandboek van D. Hergert
- » 8. PC Vraagbaak dBase IV van Moreau
- » 9. dBase IV SQL leerboek van R.F. v.d. Lans/G Verbaan.

U ziet dat de boeken die besproken worden allemaal gaan over dBase IV, maar u zult zeker de meeste voorbeelden kunnen gebruiken in DBase III +. Indien er deelnemers van de regio DEN HAAG in een cursus DBase IV /DBase III + zijn geïnteresseerd, dan kunnen zij zich aan melden bij de secretaris van de regio DEN HAAG. Bij voldoende belangstelling zullen wij trachten deze cursus met ingang van het volgende seizoen te beginnen. Voorwaarden e.d. zullen dan ter zijner tijd bekend worden gemaakt.

Robert Vroegop en Jo C. Garnier

Open brief aan de hoofdredacteuren van MSX-bladen.

**WILLEN JULLIE NU
ASJEBLIEFT EENS
STOPPEN MET TE
VERKONDIGEN DAT
KOPIEREN ZO
ONGEVEER EEN
DOODSZONDE IS!**

Moe word ik er van. En treurig. Ooit heeft eens een software-boer geroepen dat het kopieëren van computerprogramma's hem naar het faillissement dreef en sinds die tijd meet elke hoofdredacteur zich het recht aan, de lezer daarover te kapittelen.

Tijd voor tegengas. Hier komt het.

De weerzin tegen het kopieëren wordt met twee regelmatig terugkerende argumenten 'onderbouwd'.

1. Het is slecht voor de commercie, het ontnemt de software-huizen de lol om nieuwe programmatuur uit te brengen.

2. Het staat in de wet dat het niet mag.

Om met het laatste te beginnen. Formeel gezien zal dat wel kloppen. Maar wetten zijn vreemde dingen. Soms houden ze geen rekening met de maatschappelijke realiteit. Het is echt nog niet zo heel lang geleden dat overspel strafbaar was... Er staat bijvoorbeeld ook in de wet dat elke fietser bij een richtingsverandering zijn/haar hand uit moet steken en het rijwiel 's avonds verlichting moet voeren. Verlichting? Mijn 1,5 watt fietslampje tegen tegen de kilowatten straatverlichting? Onzin.

Op een donkere buitenweg? Natuurlijk, daar wel! Hand uitsteken als ik rechtsaf wil en niemand kruis? Kom nou. Dreig ik door een halfblinde Bo-vagklant van de wereld gereden te worden, dan, ja dan gaat het handje uit! Waarmee ik maar wil zeggen dat je een wet ook formeel kunt uitleggen en geen rekening houdt met wat de wetgever

voor ogen stond, toen die wet werd gemaakt.

Ook een vorm van generaliseren is, het op een hoop gooien van alle soorten kopieën. Voor dit verhaal maak ik het volgende onderscheid:

a. mensen die professionele software-pakketten van duizend(en) gulden(s) voor een zakenriendje kopieëren, die het op zijn beurt weer gebruikt om geld te verdienen, worden vrij regelmatig betrapt.

b. verenigingen die gekopieerde software verkopen, om de kas te spekken. Ik ken een voorbeeld van lieden die daar pas na een inval mee stoppen...

c. een hobbyïst die zijn mede-hobbyïst van een fraai tekenprogramma voorziet zonder dat daarbij geld aan te pas komt. Ik ken geen enkel voorbeeld dat die ooit zijn gepakt.

Enfin, u voelt het al. Het grote verschil zit hem niet in wat en hoe je het kopieert, maar vooral of je er een zaakje van maakt en er geld mee verdient.

Vandaar dat ik de eerste twee vormen van kopiëren afwijs, maar geen enkele moeite heb met de laatste vorm.

Maar daar is nog een reden voor. En nu komen we aan het argument dat het slecht voor de handel is. Nou, om maar met de deur in huis te vallen:

hoe fanatieker er door de hobbyisten wordt gekopieerd, des te bloeiender is de handel in die computertak.

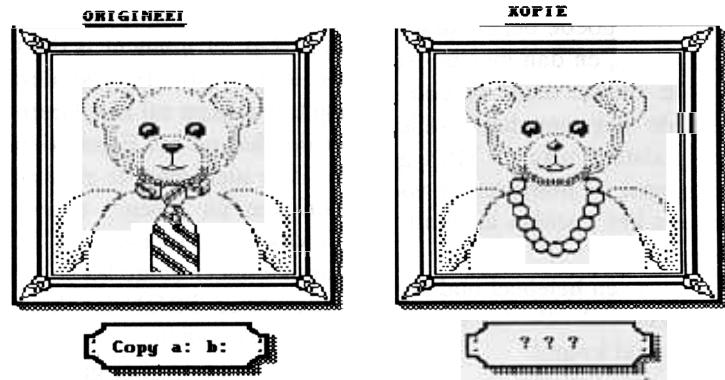
Nee?

Voor de kopieer-kampioenen onder de homecomputers (de C64 dus...), is het grootste aanbod van software verkrijgbaar.

Het grote misverstand is dat men er van uit gaat dat voor elke gemaakte kopie de leverancier een levering en daarmee winst derft. Maar dit is natuurlijk niet zo. Ik denk de uitspraak aan te kunnen dat 98% van wat in de diskettebakken staat, nooit zou zijn gekocht, als men de normale winkelprijs had moeten betalen...

Wat wel aanwijsbaar juist is, is dat het kopieren voor veel mensen de hobby mogelijk heeft gemaakt. Dat worden mensen die verbruiksmateriaal kopen. Leveranciers van boeken, tijdschriften, diskettes, opbergdozen, printerpapier, linten, enz. blijven lachen om onze hobby. Ook de handel in hardware voer en vaart er nog zeer wel bij. Vrijwel iedereen begint op een minimumlijdersmasjient, en als hij/zij de smaak te pakken heeft, dan is het doorstomen naar een groter/mooier maar meestal flink duurder model.

Behalve dat het bedrijfsleven daar leuk winst uit slaat, zijn ze ook op andere gebieden erg blij met onze hobby.



Ging er iets fout tijdens het kopiëren?

vervolg open brief

Het maakt het voor hen met name een stuk makkelijker, te automatiseren.

Die mensen hebben geen last van vooroordelen tegen de computer en zijn makkelijk te scholen voor het specifieke doel, dank zij de met de hobby opgedane ervaring.

Tot slot wil ik even het beschuldigende vingertje richting leveranciers laten wijzen. Wat die de afgelopen jaren, met name met de MSX-bezitters, hebben uitgehaald grenst vaak aan het ongelooflijke. Niet alleen dat ze zelf (van elkaar!) jatten en kopieëren en daar ook voor veroordeeld worden (de firma Ph. te E. bijvoorbeeld), maar vooral de schandalige behandeling van de consument. Een goede verpakking was al een uitzondering. Handleidingen waren nog ergerlijker. En schermafbeeldingen van Atari's op MSX programma's.

Enfin, deze lijst van treurnis kan moeiteloos worden uitgebreid. De paar goede niet te na gesproken, maar die weten het van zichzelf wel, Filosoft, Radarsoft, om er een paar te noemen. Dat deze mensen kwaliteit leveren bewijst wel het feit dat hun programma's nog regelmatig over de toonbank gaan, terwijl de scharrelaars uit Leiden al lang hun zaakje hebben opgeblazen, om erger te voorkomen.

Het ergste wat de MSX'er is overkomen, is de genante vertoning van de grote elektronica-producenten.

Eerst met veel publiciteit 'de nieuwe standaard' propageren, de hobbyisten koeien met gouden hoorns beloven (programmeerwedstrijden, weet u nog?), de scholen vol zetten met apparatuur waar geen goede begeleiding of software voor was, en dan ineens - van de ene op de andere dag - de consumenten als de baksteen laten vallen. Dàt is de doodsteek voor de MSX geweest. Nu mogen de hobbyisten er voor opdraaien, om het systeem in stand te houden.

Zo, dit was even een heleboel oud zeer. Ik dank de Tron-redactie dat ik er op deze manier vanaf kwam!

Fred Wezenaar.

Had er iemand aan de noodrem getrokken?

door Roeland van Zeijst

Rectificatie TRON 40, Enkeltje (12)

Helaas is er bij de layout-afdeling tijdens het in elkaar zetten van de vorige TRON iets misgegaan. De bedoelde Pascal-listing was wel leesbaar, maar z'n interne structuur was niet meer zo duidelijk op het oog.

Hierbij de verbeterde listing:

```
PROGRAM DommerOfWijzer; { grappig hoor }
```

```
TYPE NormaleString = string[25];
      StringPointer = ^NormaleString;
```

```
VAR NormStr : NormaleString;
      StrnPtr : StringPointer;
```

```
BEGIN
```

```
  New(StrnPtr);
  NormStr := 'Dit is een normale string';
  StrnPtr ^ := 'Dit is een pointer-string';
  Dispose(StrnPtr);
  StrnPtr := nil;
```

```
END.
```

Ook bleek Ventura moeite te hebben met het apostaatje. Blz. 21, kolom 2, vetgedrukte blok na de paragraaf "GetMem" gaat dus over het apostaatje. Ipv de vet-code zou er als kopje "@" boven hebben moeten staan. De @'s in het voorbeeldje aldaar zijn dus geheel op hun plaats en géén druk-/zet-/layoutfout, zoals sommigen onder u dachten. Zo, alles duidelijk? Dan kunnen we verder met de cursus, lees maar weer lekker foutloos mee op bladzijde 18.

RovaZ

PIEPKLEIN (5) rubriekje over datacommunicatie

In verband met de kopijstroom was er voor dit nummer eigenlijk geen "Piep-piep..." meer ingepland. Toch heel even wat tragisch nieuws: Sinds 30 september bestaat de databank Escape niet meer. Op dit moment is duidelijk, dat een klein restje Escape deze maand nog te bekijken zal zijn. Gratis toegang tot de chat en het Frustratiebord, verder is er niets meer te zien van de vele rubrieken uit vroeger tijden. Escape, het vroegere Hobbytel, bestaat dus in feite niet meer en de beschrijving die u in de vorige TRON las, kunt u in de prullenbak gooien.

Laat ik ook even het gewijzigde nummer van mijn eigen databankje doorge-

ven. Voortaan niet meer alleen 's nachts van 0-7 uur op mijn spraaktelnummer, maar 24 uur per dag op het telefoonnummer 055-226.116 (ja, mooi hè!). Voorlopig alleen nog maar op 1200/75 Baud. In TRON 42 of 43 leest u uitgebreide informatie over wat er al lemaal voor moois gebeurd is en staat te gebeuren met mijn bankje, maar daar was nu dus helaas geen ruimte meer voor.

Mijn adres etc. vindt u zoals gebruikelijk onderaan het Enkeltje Pascal van deze TRON. Tot de volgende

Piep en keep 'em beeping!

RovaZ

Turbo Pascal Routines deel 3

door Guido Klemans

Deze keer een universele input-routine. Met deze routine kan op elke gewenste plek op het scherm een invoerveld worden aangemaakt. Dit invoerveld kan door middel van elk gewenst teken worden aangegeven, bijvoorbeeld door een rij puntjes. Verder is het mogelijk om in het invoerveld een string te plaatsen, die kan worden ge-edit. De procedure maakt gebruik van een functie, die een toets uit de toetsenbordbuffer haalt.

Bekijk het programma hier naast.....

De procedure moet, bij aanroep, de volgende parameters mee krijgen:

x: de x coordinaat op het scherm
y: de y coordinaat op het scherm
max: de lengte van het invoerveld
mark_ch: het teken waarmee het
invoerveld wordt gemarkerd
text: de string die in het invoerveld
moet worden geplaatst.
(deze mag ook leeg zijn)
In deze variabele wordt de ingevoerde string, bij het verlaten
van de procedure, geplaatst.

Vragen en/of opmerkingen?

Guido Klemans

Abdij van Egmondstr. 41

5037 CR Tilburg

Tel: 013 - 670345



```

uses crt;
type string80 = string[80];
function key : word;
var ch : char;

begin
ch := readkey;
if ch = #0 then key := word(ord(readkey) shl 8) else key := word(ord(ch));
end;
procedure input(x,y,max : integer; mark_ch : char; var text : string80);

var ins      : byte;
chn       : word;
cp,dummy   : integer;

begin
text := copy(text,1,max);
cp := length(text); {cursor positie}
if (max < cp) then cp := max - 1;
ins := 0;           {insert vlag}
repeat
  gotoxy(x,y);
  for dummy := 1 to max do write(mark_ch);
  gotoxy(x,y);
  write(text);
  gotoxy(x + cp,y);
  chn := key;
  if (((chn > 31) and (chn < 256)) and (((length(text) < max) and (ins = 1)) or (ins = 0))) then
    begin
      case ins of
        1: begin
            insert(chr(chn),text,cp + 1);
            cp := cp + 1;
          end;
        0: begin
            text := copy(text,1,cp) + chr(chn) + copy(text,cp + 2,length(text));
            if (cp + 1 > max) then cp := cp + 1;
          end;
        end;
      end;
      if((chn = 8) and (cp > 0)) then {Backspace}
        begin
          delete(text,cp,1);
          cp := cp - 1;
        end;
      if ((hi(chn) = 75) and (cp > 0)) then cp := cp - 1; {<-}
      if ((hi(chn) = 77) and (cp + 1 < length(text))) then cp := cp + 1; {->}
      if hi(chn) = 79 then cp := length(text); {End}
      if hi(chn) = 71 then cp := 0; {Home}
      if hi(chn) = 82 then ins := ins xor 1; {Ins}
      if ((hi(chn) = 83) and (cp < length(text))) then delete(text,cp + 1,1);{Del}
      until (chn = 13);
    end;
  end;

```

Een enkeltje Pascal alstublieft (13)

Een cursus Turbo Pascal

door Roeland van Zeijst

Even een tussenstand na twee jaar overstappen... De trein staat al op het perron, maar waarom een normale NS-loc nemen, als we ook een TGV kunnen krijgen?

Oftewel: Als het goed is kunt u na de afgelopen 2 jaar TeePee-en inmiddels wel wat leuke programmaatjes schrijven. De diepere (en "gemenere") functies, alsmede wat "periferie", zullen de komende tijd aan bod komen.

We gaan dieper in Pascal snuffelen, kijken wat we met de machine zelf kunnen doen en wat er te doen valt om programma's te verfraaien met bijv. kleurtjes en graphics.

We zijn voorlopig dus nog niet klaar... (Kunnen we er de volgende keer misschien een OV-Jaarkaart bijkrijgen?). Goed, nu de beloofde reactie op de vorige TRONnen. Al die heisa om TRON 39 werd gecompenseerd met een prachtige TRON 40. Ik denk dat het overstappen op Ventura iets te geforceerd was; het was voor de eerste indruk (denk ik) beter geweest als men met iets meer beleid was overgegaan op Ventura. Aan de andere kant heeft eea nu wél reacties opgeleverd (veel zelfs!) en dit weerspiegelt zich in TRON 40.

Ik ben het gedeeltelijk met Karin (TRON 40) eens, maar ik heb TRON 39 echt wel doorgelezen hoor... De overstap was iets te haastig; TRON 39 was een beetje onherkenbaar, maar TRON 40 is toch zéér duidelijk de oude vertrouwde TRON in een nieuw jasje.

Petje af voor de layout-afdeling! En Ap, laten we wel wezen, een beetje variatie op z'n tijd is leuk, maar laten we het nu wel minimaal tot TRON 45 zo houden...

Overigens zijn de klachten over de indeling van de listing uit de vorige TRON nu verholpen door bijgaande Noodrem. Het blijkt weer, dat de lay-

out-afdeling zeer druk bezig is met layouten en waar geplakt wordt, kan ook een listinkje weleens in de soep lopen (variatie op een oudt-Hollandsch spreekwoord). Of, zoals een diep verontwaardigde kennis tegen mij zei - en ik sta niet in voor de gevolgen van zijn uitspraak: "*HET IS TOCH ZEKER GEEN BASIC?!*"

Maar goed, vergissen is menselijk en de TRON zo vrolijk layouten als Robert Vroegop doet is al bijna een bovenmenschelijke taak.

Wist u trouwens dat Robert deze TRON heeft gelayout terwijl hij een flinke griep te pakken had? Petje af hoor, dát noem ik nog eens hart voor je club hebben!

Verder, inhoudelijk was TRON 40 een regelrechte afspiegeling van de GGPC, wat de (bijna) 40 onderwerpen betreft. Ik word wel een beetje depri van de 386'ers en "een PC met Windows" (wel eens Windows 3.0 gedraaid op mijn PC? Nee, ik ook niet. Wel Windows één-punt-nul.. Een uiterst trageramp!), maar dat komt niet door de auteurs. En wat een klassesprookje van Hoppie... Menigeen zal zich likkebaardend een weg hebben gegeten (bladenwurm) door pagina 25. Je zou bijna Hoppie willen zijn, ware het niet dat ik koffieverslaafd ben en de ontwenningsschijnselen waarschijnlijk niet zouden opwegen tegen het gebruik van WorldNet...

En dan... Karin's boek! Ik lach niet hoor, Karin. Een prima ID, want dat je schrijverskwaliteiten bezit bewijs je toch al TRON na TRON. Over je uitgever: Een leuk (maar minder haalbaar) idee: stap naar de penningmeester... "Een GGPC Uitgave" dus. Dat wil denk ik niet, maar als het niet Rap kan, dan maar wat Langzamer (vreemde zin). Ik ben zéér benieuwd! En Karin is niet de enige GGPC'er die gaat boeken, maar daarover later meer...

O ja, de verhouding kopij:TRON is uitgekomen op 2:1; beter dan vroeger dus. Geen extra-korte verhalen meer, ge-

woon XXXXX tekens informatie, zoals altijd.

Vol verwachting klopt uw hart misschien voor de bespreking van TP 6.0.

Helaas...

Conversieprobleempjes maakten, dat het niet voor dit nummer besproken kon worden. Geruchten over TP 6.5 zijn nog niet bevestigd en dat zou ook stапelwerk worden, want ter compensatie gaan we er niet één, maar drie besprekingen van maken.

Tenslotte nog heel even "ONBEGRIJPELIJK!" bespreken. Fred Wezenaar heeft nl. volkomen gelijk! Fred, hierbij de uitnodiging om in het komende beurs-seizoen een keer of wat met ons GGPC PromoTeam op stap te gaan. De PC en de P2000 staan er namelijk al en de beurs-bezoekers zullen flink opkijken als er ook eens een MSX tussenstaat die niet alleen maar "riedelriedelplinkploink" zegt!

Periferie gehad, Pascal nu.

Aangezien ik de afgelopen vakantie mijn handen volhad aan QDR - ProTel, waarover later meer, heb ik nog geen tijd gehad Karin's Kookboek te plannen. We gaan dit keer dieper in op het combineren van records en pointers tot een dynamisch bestand, maar heus, Karin, beloofd is beloofd. En als jij intussen nog even een kookboek schrijft, hebben we meteen recepten!

Les 11 : Dynamische record-strings

Het principe van dynamische records is niet zo heel moeilijk, maar het gaat hem - net als bij pointers - om het "zien" ervan. En vergist u niet, door tien keer deze cursus door te lezen hoeft u het nog steeds niet te zien! Het is aan ú om wat te programmeren en dan, tijdens het schrijven van zo'n proefprogrammaatje, flitst het ineens voor uw ogen. Dan is het duidelijk.

Gewoon achter het toetsenbord knippen dus!

Goed, we weten uit TRON 40 hoe we een pointer maken en wat-ie doet. Een dynamisch record is niets meer of minder dan een record dat zich gedraagt als een dynamische variabele. Blader er eventueel de vorige TRON nog eens op na. Een dynamisch record zou er dus zo uitzien:

```
TYPE Persoon = record
  Naam : string[40];
  TelNr : string[15];
  Leeft : byte;
  case Compu : boolean of
    true : (Soort : string[10];
    Sinds : integer);
    false : (Reden : string[100]);
  end;
  PersoonPtr = ^Persoon;
  VAR PPtr : PersoonPtr;
```

Dan hebben we dus een pointer, die straks - na initialisatie - zal wijzen naar het dynamische record Persoon.

Initialiseren dus maar:

```
BEGIN
  New(PPtr);
```

Programma init, draaien, afronden en...

```
.Dispose(PPtr);
END.
```

Okee, tot zover dus niets bijzonders. Maar... nu komt het! Laat ik u eerst de nieuwe listing geven en daarna het hele verhaal met u gaan bespreken.

PROGRAM

```
DynamischPersoon;
USES Crt, Dos;
TYPE PersoonPtr = ^Persoon;
  Persoon = record
    Naam : string[40];
    TelNr : string[15];
    Leeft: byte;
    Volgend : PersoonPtr;
    case Compu : boolean of
      true : (Soort : string[10];
      Sinds : integer);
      false : (Reden : string[100]);
    end;
  VAR Iemand, Start : PersoonPtr;
    ch : char;
```

```
Procedure JaNeeInvoer(str : string);
begin
  write(str + ' (j/n) ? ');
  repeat
    ch := UpCase(ReadKey);
  until (ch in ['J','N']);
  writeln(ch);
end;
```

```
Procedure VraagIemand;
begin
  with Iemand ^ do
  begin
    write('Uw naam aub : ');
    readln(naam);
    write('Uw telefoonnummer : ');
    readln(telnr);
    write('Leeftijd : ');
    readln(leeft);
    JaNeeInvoer
    ('Hebt u een computer');
    Compu := (ch = 'J');
    case Compu of
      true : begin
        write('Soort computer : ');
        readln(Soort);
        write('Sinds wanneer
hebt u deze ' + Soort + ' ? ');
        readln(Sinds);
      end;
      false : begin
        writeln('Waarom hebt
u geen computer ? ');
        readln(Reden);
      end;
    end;
  end;
end;
```

```
Procedure MaakBestand;
begin
  Iemand := Start;
  repeat
    VraagIemand;
    writeln;
    JaNeeInvoer('Nog iemand
invoeren');
    writeln;
    if (ch='N') then
    begin
      New(Iemand ^ .Volgend);
      Iemand := Iemand ^ .Volgend;
    end
    else Iemand ^ .Volgend := nil;
    until (ch = 'N');
  end;
```

```
Procedure ToonBestand;
begin
  Iemand := Start;
  ClrScr;
  repeat with Iemand ^ do
  begin
    writeln('Naam: ',Naam);
    writeln('Telefoon: ',TelNr);
    writeln('Leeftijd: ',Leeft);
    write('Computer: ');
    if Compu = true then
      writeln('ja; sinds ',Sinds,' een
      ',Soort,'.') else
      writeln('nee; reden: ',Reden);
  end;
  writeln;
  write('Toets');
  readln;
  writeln;
  Iemand := Iemand ^ .Volgend;
  until Iemand = nil;
```

```
Begin {hoofdlus}
  ClrScr; ch:= ' ';
  New(Start);
  MaakBestand;
  ToonBestand;
  Dispose(Start);
End. {hoofdlus}
```

Hm, dit lijkt wel verdacht veel op het MaakIemFile-programma uit TRON 39, maar dat is niet zo erg; een heel nieuw programma zou denk ik veel verwijderender zijn (let overigens even op de nieuwe versie van de Procedure JaNeeInvoer). Wat gebeurt hier nou eigenlijk precies?

We lopen het zaakje weer netjes af.

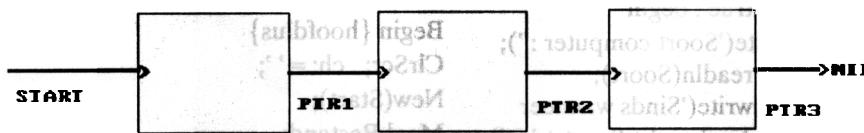
Allereerst ziet u de definitie van het type PersoonPtr. Het lijkt misschien gek, dat dat type een ^Persoon mag zijn, maar als je PersoonPtr na Persoon definieert, kan Persoon geen type PersoonPtr bevatten. Het lijkt vreemd, maar het is toegestaan en... het werkt. In het record Persoon staat nu ook "Volgend : PersoonPtr", oftewel: het record bevat zelf weer een pointer naar een nieuw record Persoon!

En daar gaat het juist om in deze aflevering.

Wat er nu in het programma gebeurt is het volgende:

Er wordt een variabele Start aange- maakt, die wijst naar het eerste record Persoon. Zo onthoudt het programma altijd waar het eerste record in het geheugen begint. De pointer Iemand wordt nu gelijk aan Start, zodat we straks een elegante repeat..until-lus kunnen toepassen.

Het dynamische record wordt op de traditionele manier gevuld, maar dan komt het! Kijk even goed naar de Procedu re MaakBestand. Door nu in het record Iemand[^] de pointer Volgend (bij aanvang is hij nil) te initialiseren, plakt MaakBestand een heel nieuw record aan het oude! Door nu de wijzer Iemand gelijk te maken aan Iemand[^].Volgend, gaat het helemaal weer van voren af aan.



Dus:

Laten we het even zo bekijken. Aller eerst wordt Pointer Start geïnitialiseerd. Iemand wordt hieraan gelijk gemaakt. Hierna wordt, binnen Iemand[^], een tweede record aange maakt. De waarde "PTR1" behoort toe aan Iemand[^].Volgend, maar spoedig zal ook Iemand zelf deze waarde be vatten. Hierna wordt binnen dit nieuwe record Iemand[^] weer een record aange maakt. PTR2 is eerst de waarde van Iemand[^].Volgend en wordt dan ook weer de waarde van Iemand. Tenslotte zal Iemand[^].Volgend de waarde nil bevatten, oftewel: einde van deze record-keten.

Het teruglezen van dit record gaat vrij eenvoudig. Het belangrijkste is, dat er al die tijd een pointer is gebleven, die het begin van de hele keten aangeeft. Immers, Pointer Start wijst nog steeds naar het eerste record uit de rij. Hierna is het niet zo moeilijk meer. We laten Iemand wijzen naar het adres waar Start ook naar wijst. Iemand[^] wordt getoond, Iemand wordt gelijk aan Iemand[^].Volgend en het verhaaltje loopt keurig rond, net zolang totdat Ie-

mand[^].Volgend gelijk is aan nil; einde keten.

Klein leuk dingetje

Klein leuk dingetje: Over keten gesproken... Bekijk de Engelse vertaling daarvan eens! Een string dus. Nou is een dynamische record-keten zeker GEEN string, maar het achterliggende idee... Overigens, in ISO-Pascal, het oude, traditionele (en immiddels ietwat achterhalde, nietwaar Andor?) Pascal, bestond de string helemaal niet. Een string is dus een keten van alfanumerieke tekens. Omdat de lengte vooraf bepaald is, mogen we het verder niet vergelijken met onze "keten". Toch leuk om even aan te kaarten, dacht ik zo. Houdt u van de straat, zakmazegge. **Volgende keer nog heel veel meer**
(Met een poëtisch metrum uitspreken.

Beursverslag ElectroWorld

Door Roeland van Zeijst

Nou ja, ElectroWorld... Onder de naam ElectroWorld wordt er ieder jaar een gro(o)t(s)e computerbeurs gehouden in Eindhoven. Eind vorige maand was deze beurs onderdeel van een grote, vier van dergelijke beurzen tellende, internationale manifestatie. Een soort "vier onder één kap" dus. De NS had er speciale Trein + Toegang-kaartjes voor gemaakt, er waren computerzaken uit heel West-Europa en Amerika (dat leerde nogal eens Babylonische tafere len op) en... het GGPC PromoTeam was er ook!

Volgens mij was het de leukste stand die we ooit gehad hebben als GGPC. Featuring oa. **The DataBrothers**, met hun **T65-BIT** (Beurs Informatie Terminal), waarbij je in een P2000-databank keek en kon kiezen door een cijfer te draaien op een telefoon. Ook toonden zij het nieuwste van het nieuwste op **P2000-gebied - POST 2000** - en gaven zij (al dan niet ludieke) informatie via hun eigen lichtkrant.

De Vierbergens waren er natuurlijk ook; wie kan zonder ze. *Andor QMO* showde onze TeleNet-banken en onze secretaris coördineerde (en vervoerde) het hele gebeuren, waarvoor onze hartelijke dank!

B&E-Soft waren er ook, met hun **P2-Treinbaan Part II**, licht(bak)effecten, VGA-beursdemo op de PC en... het oorverdovend lekker klinkende kaartje dat de Vierbergens, Diedje en ik op de terugweg "PC-SoundFox" zouden doppen (alleen voor de volksmond). Dankzij dit fabuleuze stukje soldeerwerk van Rietje was de GGPC dé trekpleister van de eerste verdieping!

Verder boden we de bezoeker allerde hande informatie over de **GGPC**, we verkochten en showden (nadat de monitor gerepareerd was door *DataBrother Space* en *Diederik van Bochove*)

RovaZ

Educatieve Software-bespreking

Jos van Zanten's fax-print en -programma, met échte kabel (thanks, Died!), deelden TRONnen uit aan geïnteresseerden, toonden GGPC Light en konden veel aspirant-leden en zelfs een aspirant-afdeling inschrijven!

Het lekkerste moet je altijd voor het laatst bewaren. Daarom aan het eind van deze opsomming toetsen-virtuoos Peter's Data genoemd, die weer zijn P2000-je met MIDI bij zich had. Dit keer met *totally improved* software, waarmee zelfs ik bijna muzikaal te noemen was, al was het dan voor wat betreft het ritme. Overigens is dit alleen maar een compliment aan het adres van de P2000; ik noem mijzelf (nog) geen tweede Vangelis... Ook had Peter zijn eigen P2Golf-spel mee (mét effectbal!), maar dat moet u zelf maar eens komen bekijken.

De beurs in zijn algemeen was prettig voor iedereen. Men had meer mensen verwacht, maar het aantal van 20.000 bezoekers in 3 dagen valt mij toch reuze mee. Daarbij was het een reuze gezellige beurs; niet zulk gedrang als op andere beurzen van dit formaat. Er waren wel wát leuke koopjes, maar het was vooral gezellig rondkijken en hier en daar je Engels en Duits ophalen op het internationale gedeelte. De beurs was prima ingedeeld, goed verzorgd en het was voor zowel bezoeker als stand-in een hele leuke en gezellige happening, waar we met een warme glimlach op terug kunnen kijken.

Meer informatie over waar het GGPC PromoTeam de volgende keer te vinden is?

Het PromoTeam uitnodigen op uw clubdag/-avond?

Meegaan met het PromoTeam?

Bel ons snel... 030-88.10.87 !

RovaZ

Reactie van Dainamic.

Alvorens mij op een nieuw educatief programma te werpen, moeten mij nog een aantal opmerkingen van het hart over de in voorgaande Trons besproken programma's van Dainamic. Dhr. Hermans, woordvoerder van deze firma, benaderde mij na het stukje over "Magic" in Tron 39. Hij had het probleem dat ik aldaar op bladzijde 12 schetste, gevonden. Ik had geschreven een blijvende foutmelding te krijgen, toen ik een vaatje trachtte in te kleuren. Zeer waarschijnlijk had ik voor de optie "spiegelen" gekozen, hetgeen betekende dat niet het programma maar ikzelf de ganse tijd fouten maakte. Veel belangrijker vond ik het te horen dat voor de Nederlandse markt nog eens extra goed naar woorden die mogelijkwijs te Vlaams konden zijn zou worden gekeken. Die zouden uit de Dai-programma's worden verwijderd en het doet me deugd om te kunnen melden dat zulks onlangs inderdaad op de presentatielag van Dai's nieuwe software in België was veranderd. Een bedrijf dat goed in staat is om naar opmerkingen van kritische consumenten te luisteren verdient het om in de belangstelling te staan, waarvan akte! De nieuwste software van Dai is overigens van verbluffend hoog gehalte. In oktober (ongeveer net voor de HCC-dagen) komen de programma's op de markt.

Dan nu eindelijk een portie nieuwe software:

Besproken wordt het programma :

"Ega kleurboek"

van

Uitgeverij Visiria uit Lopik.

Reeds enige jaren timmert het kleine Visiria aan de computer-weg, via de verspreiding en ondersteuning van uitsluitend educatieve software. Dhr. Rudolf Mulder stelt alles in het werk om

zowel in middelbaar als in basis- en speciaal onderwijs goede programma's te kunnen slijten. Hij bedient zich van Nederlandse programmeurs om dat waar te kunnen maken, alsmede vertaalt hij share-ware. Dit laatste is het geval met het voor mij liggende pakket "Ega-kleurboek". In PCMagazine van juli/augustus hebt u de beschrijving van "Ega-Colourbook" in een bespreking over shareware kunnen lezen. Voor 16 dollar kunt u een Amerikaanse versie van dit programma laten overkomen, met een beperkt aantal plaatjes en uiteraard in de Engelse taal. Vindt u dit te ingewikkeld, of wilt u dat uw leerlingen uitsluitend met Nederlandse soft-

ware werken, dan kunt u het programma voor F89,- bij de eerder genoemde uitgever bestellen. Voor dat geld krijgt u er een uitgebreide Nederlandstalige handleiding bij alsmede een opbergmap en een 15-tal

tekeningen. Wat doe je vervolgens met het programma? Bij het opstarten (bijna alle Visiria-programma's doen dat op dezelfde manier, n.l. door het woordje "start" in te typen vanaf floppy of directory op de harddisk) krijg je een rolmenu met keuzen te zien. Je kunt kiezen uit een palet, het gaat tenslotte om een kleurprogramma, en een gummetje. Het palet laat ons 120 kleuren zien. Ook is het mogelijk de korrelgrootte van de rasters in te stellen, zodat het totaal aantal te kiezen kleuren op 600 komt. De gekozen tekening (middels een muisklik gekozen) komt meteen in kleur op het scherm. Dan wordt het een zwart-wit-tekening en kan de leerling aan de slag met inkleuren. Net een echt kleurboek, zoals de titel terecht suggereert. Het gaat mij overigens wat ver, om te spreken van "de kleurtjes en kleurpotloden kunnen voorlopig in de onderste la worden opgeborgen", zoals de handleiding doet. Ik denk dat programma's als "Ega-kleurboek" en ook het reeds eerder besproken "Magic", hooguit wat ondersteunende werkzaamheden kunnen

verrichten in de kennis van kleur, vorm en enige begrippen, doch het onvervalste leren van een goede pengreep en het goed binnen de lijntjes kunnen kleuren, lees "het verwerven van een goede fijne motoriek", kan niet via de computer geschieden. Wellicht dat de komst van de notepad-computers van NEC en Atari daar, in de nabije toekomst iets aan kunnen veranderen. Wat houden we dan over aan software? Wat doet het, hoe ziet het eruit en wat is het doel? In het kort: met "Ega-kleurboek" kan een leerling vastgestelde tekeningen inkleuren. Het leert spelenderwijs omgaan met de muis en deszelfs besturingsknoppen. Ook omgaan met menu's en submenu's wordt zo, al spelend, getraind. Hoe kleiner de in te kleuren vakjes zijn, hoe beter de motoriek van de leerling moet zijn, om die te kunnen inkleuren. Waarbij overigens mij iedere keer weer blijkt dat de muis nu niet echt het meest eenvoudige invoermedium is... zeker niet voor kinderen, maar dit terzijde. Uiteraard kun je als leerkracht met dit programma de kleuren en begrippen als "groot/klein, voor/achter, links/rechts, boven/onder" etc. oefenen. De leerkracht kan de leerling per kleurplaat opdrachten geven.

Visueel aantrekkelijk...

Hoewel gemaakt voor Ega-beeldschermen, draait het programma keurig op mijn VGA-kleurenmonitor, maar maakt niet gebruik van de verfijnde

mogelijkheden daarvan. Ik vind dit niet echt een gemis, want de tekeningen zien er fris en vrolijk uit en zijn voor kinderen aantrekkelijk. Dat bleek, toen gedurende de afgelopen zomervakantie een heel peleton nichtjes en neefjes tussen de drie en acht jaar, uren zoet was met "Ega-kleurboek". Ook de beperktheid van 15 tekeningen was voor hen geen bezwaar, want iedere keer krijg je toch weer nieuwe resultaten omdat de kleuren altijd weer anders zijn. De handleiding zegt niets teveel als ze vermeldt: "kinderen kunnen al zeer snel zelfstandig met dit programma werken". Binnen vijf minuten hebben ze het onder de knie... Wat is het jammer dat de tekeningen niet kunnen worden geprint, of dat Visiria ze niet in de handleiding meeleviert. Ideetje voor Visiria? Dat zou (ook de educatieve) waarde van het programma verhogen. De leerling kan dan voorbeelden, als opdracht van de leerkracht, namaken of van het scherm een gemaakte tekening nakleuren. Helemaal mooi zou een kleurenprintje zijn, maar ach, ik verwacht misschien teveel van een vrij goedkoop programma.

Nog even een paar van de 15 tekeningen: zeilschip, aan het strand, oerwoud, regenboog, vijver etc. De makkelijkste staat bovenaan het rolmenu, de moeilijkste onderaan. Een gummetje kan in omgekeerd chronologische volgorde alle ingekleurde vakjes weer wit maken, zodat de tekening weer bij een

nare kleur o.i.d. kan worden hersteld. Ook kun je met een muisklik de tekening schoon vegen.

"Ega-kleurboek" lijkt me geschikt voor leerlingen uit groep 1 tot en met 4/5 van de basisschool, alsmede voor leerlingen in het speciaal onderwijs. Voor hen is niet zo bar veel goede software, dus ik ben blij dat ik dit kan aanbevelen. Visiria heeft overigens best nog meer aardige programma's voor basis- en voortgezet onderwijs. Dhr. Mulder kan u, denk ik, op aanvraag een beknopte brochure zenden. Hij geeft ook af en toe bij aankoop van meerder pakketten een stukje korting. Ook dat vindt u in de brochure vermeld.

Ik heb eerlijk gezegd niet zo bar veel meer over "Ega-kleurboek" te verhappenstukken. Rest me niets meer dan u goede dagen toe te wensen nu ze al weer korten; betekent het lange avonden met veel leesplezier in Tron en veel tijd kwijt achter het toetsenbord van uw en mijn computer....

**"Ega-Kleurboek",
een uitgave van
Visiria,**

**Herman de Manpark 4,
3411 ZP Lopik,
tel: 03485-2982.
Het programma kost
F89,- inclusief porti.**

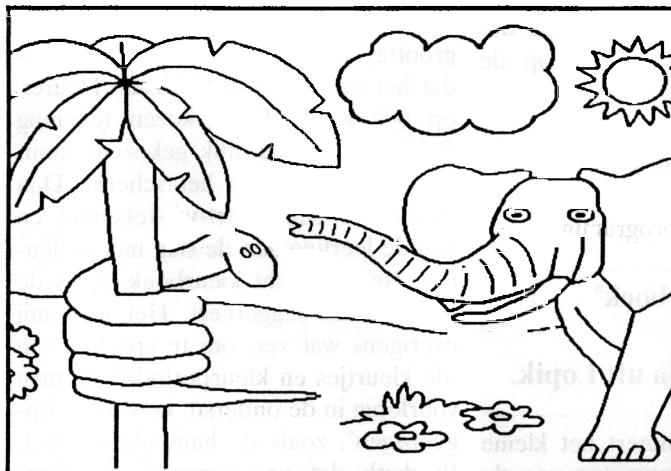
Ad van der Werken

*Job van
Broekhuijze*

software	
BOEKHOUDEN:	journaal, grootboek, balans, winst en verlies btw, debiteuren, crediteuren, projecten het enige computer-programma, dat voldoet aan alle fiscale en boekhoudkundige eisen 1 jaar en 1/2 dag instructie fl 1265 daarna fl 297,- per jaar
BESTANDEN:	leden (verenigings) administratie acceptgirokaarten, labels, lijsten fl 199
FAKTURATIE:	bloemisten, tandartsen, garages enz va fl 495
hardware	
DISKDRIVE:	3.5 "" 720 K DD/DS (MSX of MS-DOS) fl 149 3.5 "" 1.44 Mb (voor MS-DOS AT) fl 199
HARDDISK:	20MB geïnstalleerd en gemonteerd fl 625 40MB fl 725
COMPUTER:	PHILIPS P2120 XT, 720KB diskdrive fl 1275
PRINTERS:	diverse matrixprinters van af fl 389
POORTEN:	tweede printer(LPT2) of RS232(COM2) fl 55
KEYBOARD:	met 101 toetsen voor XT of AT fl 199 prijzen ex BTW. Programma's voor MS-DOS, MSX-2 en CPM

Job van Broekhuijze Computers
Rijnsingel 13 Ridderkerk tel: 01804-14655 fax: 01804-11221

E G A



K L E U R B O E K

Over MSX BBS-en:

RuudFransBBS (010 - 4774486)

PascalBBS (010 - 4764177)

door Ruud Schipper

Laat mij eerst vertellen dat ik als geen ander kan weten wat een MSX, PC en P2000 aan mogelijkheden heeft. Ik bezit n.l. alle drie de machines. Ook heb ik nog een Atari Lynx spelcomputer en over een paar maanden nog een Commodore 64.

Er wordt (met name door PC gebruikers) nog al eens laconiek over het Msx-systeem gedacht; dat dit niets voor zou stellen.

Vaak genoeg heb ik meegemaakt dat een PC-gebruiker, na de aanschouwing van het echte MSX werk, verbaasd stond te kijken. Als je beschikt over MSX-DOS 2.20, dan ben je al compatible met MS-DOS, inclusief de subdirectories.

Sterker! Er is een programma onder DOS dat niet van de specifieke machineroutines gebruik maakt en zonder aanpassing op beide machines werkt, en dit is geen 1 april grap!!! U kunt desgewenst bij mij dit programma, al dan niet uit het BBS, verkrijgen.

PC en MSX vullen bij mij elkaar perfect aan. Dit betekent dat ik eenvoudig files op de PC kan in- en uitpakken, welke in de genoemde BBS-systemen worden geplaatst. Uiteraard zijn er uitpakprogramma's voor MSX, die alles kunnen uitpakken. Het kleinste formaat is momenteel het LZH-formaat. Een gearcte file van bv 120 Kb, is door mij met Lharc tot een lengte van 85Kb teruggebracht. Dit scheelt voor de downloaders enorm in de transfertijd via de modem en dus in de telefoonkosten. Het nadeel is dat het uitpakprogramma op de MSX traag werkt en dat het lang duurt voor zo'n grote file is uitgepakt.

In de BBSen staan allerhande MSX-programma's en soms ook zelf gedigitaliseerde screen12 beelden van TV of andere beelddragers. Daarmee is een MSX2+ investering zeker niet voor niets voor diegenen, die zich een speciale digitiser niet kunnen veroorloven. Inclusief de aanpassing naar PAL,

heeft dit mij ongeveer 600 gulden gekost, maar dit kwam, doordat ik hem zelf uit Japan heb "gehaald". Via diverse clubs in den lande kost het ongeveer 700 gulden. Hier is het oppassen met aanpassing naar PAL, want er is een club, die deze computers importeert en ze zelf aanpast naar PAL, doch tot op heden zonder al te fraaie resultaten. Ook staan in RuudFranBBS zelfs full stereo files voor het stereo FM-pak.

PASCALBBS

In PascalBBS staan vele sources voor MSX TP3 en ook enkele TP4 t/m 5.5 sources. Verder MS-DOS-machine taalcursus, MSX-BASIC-cursus, vele

**Er wordt nog al eens
laconiek over het
Msx-systeem gedacht.
Vaak genoeg heb ik meege-
maakt dat men na de
aanschouwing van het
echte MSX-werk,
verbaasd stond te kijken.**

handige tools voor programmeurs in BASIC en machinetaal, evenals enkele "C" sources. Natuurlijk ook een berichtengebied voor uitwisseling ideeën etc. Wellicht kan hier opnieuw een samenwerking met TRON en Roeland van Zeijst uit voortvloeien, om de Turbo-pascal-cursus ook met de sources in dit BBS-systeem te plaatsen.

Wie met MSX bezig gaat, zal merken dat nu sinds er MEMMAN 2.2 bestaat, er opeens meer mogelijk is, waaronder (net als op de PC) residente programma's. Ook bestaat er CONNECT, waarmee je twee computers met elkaar kunt verbinden en zodoende de ene als host en de andere als slaaf kunt gebruiken. De nieuwste versie van MEMMAN is natuurlijk (samen met enkele andere handige MM2.2 tools) gecomprimeerd uit RuudFranBBS te laden.

Zowel RuudFranBBS als PascalBBS zijn TELETYPE-systemen, dus geen VIEWDATA- systemen als TRON-VIEWTEKST en VIDITEL.

Dit betekent dat (al naar gelang de modem, NMS of TELCOM) er voor TELETYPE dient te worden gekozen. Overigens is het altijd verstandig, om de handleiding van uw modem ook even te lezen. Aan het eind van dit verhaal vertel ik voor de beide MSX modems, hoe u precies te werk moet gaan. Als u in RuudFranBBS bent en u heeft een NMS-modem, dan is het verstandigste wat u kunt doen, eerst een speciaal programma te laden dat sneller en handiger werkt: YMODEM uit sectie 12.

Bent u al wat verder gevorderd en bekend met Teletype, dan kunt u ook eens met ANSI op de MSX gaan werken. Jawel u leest het goed; voor zowel NMS1250 als TELCOM II, bestaat er een terminal-programma dat dit aankan, zodat u ook ANSI-BBSen (alles in kleur en met knipperende tekst, grafica, etc) kunt bellen. Natuurlijk kunt u dan ook, net als in Viewdata, plaatjes bekijken en geheel in kleur. Wie zei er ook alweer MSnIX??? Beide BBSen kunt u op 1200 (Receive)/75 (Send) bps bereiken. Voor uploads ook reverse en 300 bps.

Tenslotte is ook het diskformaat (standaard PC-drive) volledig compatible. Bovendien hoor ik geruchten dat MSX ook met 1.44 Mb drives zou kunnen werken, waardoor ook in dat formaat de MSX volledig compatible is!!!

Even voor geïnteresseerden: buiten de 2 MSX computers voor de BBS-en beschik ik nog over een NMS 8280 (2+) met ingebouwde DOS2.20 draaiende op 3.5 en 7 Mhz en 2Mb geheugen aan boord. In de toekomst zal er op een PC-BBS met een multi speed modem worden overgegaan, waarin natuurlijk heel veel MSX-software, maar die dan ook op 2400 bps en mogelijk ook andere snellere protocollen zijn te laden. Momenteel moet het dus nog met het

Xmodem-, Xmodem-1K- en het Ymodem-protocol.

DE MOGELIJKHEDEN IN EEN BBS

Wat kan er in een BBS? Je kunt offline - via je tekstverwerker - een bericht aanmaken, bewaren als ASCII op schijf, verbinding maken met een BBS en een bericht aan een gebruiker of aan alle users sturen (al dan niet privé gericht). Deze tekst mag (in Ruud-FranBBS of PascalBBS) per bericht maximaal 50 regels van 80 kolommen bevatten. In grotere PC-systeem zijn langere berichten mogelijk. Ook kunt u op een bericht direct aan iemand antwoorden, waarbij het oude bericht wordt gekopieerd en aan het nieuwe bericht van u wordt gekoppeld.

Momenteel wordt er gekeken of de beide systemen - voor wat betreft het berichten systeem - met het fidonetwerk van de HCC zijn te koppelen. Dat betekent voor u, in Groningen, lokaal een bericht in een fidonetcomputer verzenden, die het bericht via een host-computer (vergelijk met de centrale PTT in Utrecht), binnen 24 uur in mijn BBS laat aankomen. Het enige voorbehoud dat momenteel nog moet worden gemaakt, is of het technisch haalbaar is. Hiervoor zoeken wij nog naar een goede MSX-programmeur. Als u, lezer, denkt ons behulpzaam te kunnen zijn, neemt u dan even contact met mij op!

In tegenstelling tot Ap Veldhuis, vind ik dat informatie eenvoudiger en uitgebreider in een TELETYPE-systeem dan in een VIEWDATA systeem kan worden verspreid. Een stuk informatie dat in een Viewdatabank over 20 pagina's staat, kan in een BBS in 1 simpele

ASCII-file, die desgewenst ook nog eens gecomprimeerd kan worden overgenomen. Wat gaat sneller (in deze dure tijd), 20 Viewdatapagina's laten opbouwen of 1 file laden/lezen.

Natuurlijk is het mogelijk om een log sessie bij te houden. Dit houdt in dat alle informatie, die over uw scherm scrollt, als ASCII op uw disk wordt weggeschreven, om het later als de verbinding is verbroken, het te lezen en eventueel voor eigen gebruik te bewerken.

Informatie die voorbijscrollt, kunt u online tijdelijk stoppen met "S" en met een willekeurige toets weer verder gaan. Met de "C"- toets is een actie af te breken, maar mijn BBS-en zijn er zo op ingesteld dat als u bij "Meer aan uit" van de instellingen op "Aan" laat staan, u op elke 23e regel een vraag te zien krijgt of u verder wilt lezen of niet. Het uitloggen in een TELETYPE-systeem hoort op een nette manier te gaan. In mijn BBS-en is hier het commando "G" van Goodbye voor gebruikt. In andere databanken is daarvoor het uitropteken of soms ook het sterretje nodig! Daarna kunt u nog ingeven "J" als u een bericht aan mij achter wilt laten, of "N" als u direct uitlogt.

Hoe moet u downloaden uit een BBS met het 1250 modem (MSX) + DATACOM.COM Om goed met de NMS modem en het DATACOM-pakket te kunnen laden, moet u de volgende handelingen doen:

Laadt trouwens meteen Ymodem1.3 waarmee u meteen alles grafisch kunt bekijken en ook sneller en beter kunt werken!!! Ymodem1.3 staat hier in sectie 12.

Start eerst DATACOM.COM onder MSXdos op. Verander in het technische gegevensmenu de databank in Teletype door op de "L" te drukken. De baudrates staan veelal nog juist ingesteld. Verander wel eventjes de RETURN, die een hekje toont in een Return teken, door daar simpelweg even op de return te drukken.

Maak gewoon verbinding met het BBS systeem, log nu met uw volledige naam in. Kies een password, dat u eenmalig

2x dient in te voeren. U bent nu binnen. U kunt nu nog enkele andere dingen instellen, echter alles staat al standaard in de juiste instellingen, dus u kunt gewoon een return geven.

U ziet nu een menu, dat door ervaren BBS gebruikers kan worden uitgezet, om nog sneller door een BBS te gaan. In sub[M]enu keuze 2 staat hulp voor het Ymodem-pakket. Uit filesectie 11 is deze ook als txtfile2.txt te laden. Downloaden met de NMS modem + DATACOM.COM gaat als volgt:

[F] ga naar het filegebied toe
[F0] geef overzicht van alle files eventueel!!!

[P] zet instelling op "X" xmodem download zet hem NIET op Xmodem-1K want dat werkt NIET!!! die instelling werkt uitsluitend met Ymodem.com en Plato !!!

[D] kies voor download en geef vervolgens de volledige filenaam in de file staat nu klaar in het BBS.

Deze handelingen moeten liefst binnen hooguit 15 seconden worden gedaan!

- » druk op TAB (nieuwe versie datacomm) of ESC (oude versie datacomm)
- » kies 5 ontvangst op diskette
- » geef de filenaam in zo als hij op disk moet komen en geef return
- » geef nu F9

Er verschijnen nu puntjes. Elk puntje stelt 1 blok voor dat wordt ontvangen.

Het is aan te raden, om met een Ymodem 1.3 of uit Jostel versie 1.4 te laden. Hiermee worden de functies stukken eenvoudiger en de beeldopbouw wordt stukken beter (niet houterig). Zie het submenu [M] voor hulp bij Ymodem13. Verder dan de mogelijkheden van Xmodem-1K en Ymodem (batch). Ook kan uit Jos-Tel(zie elders) NMSTERM worden geladen, waarmee u in ANSI- BBSen kunt inloggen.

Hoe moet u downloaden uit een bbs met de telcom modem

TELCOM II (nieuwe versie) - kies bij DATABANK instelling voor FIDO - 1200/75

FILES VAN MIJ DOWNLOADEN:

- » Doe de diskette in drive A



- » Ga naar het filegebied en kies voor -D- (downloaden.)
- » Geef de naam van de file in en zodra het BBS klaarstaat binnen 10 sec.:
- » druk op F9 (er verschijnt een menu)
- » kies voor -D- (file ontvangen, download)
- » geef de naam in en druk op return
- » Terug naar het BBS ... druk op ESC

Als het Xmodem programma niet in de telcom(Telcom 1) zit, ga dan naar Basic, en Bload"mtcom.com", R Mtcom.com is te downloaden uit: COMNET VIEWDATA (078-1561-00) 24 u/d.

FILES VAN MIJ DOWNLOADEN:

Doe de diskette in drive A Ga naar het filegebied en kies voor -D- (downloaden). Geef de naam van de file in en zodra het BBS klaarstaat binnen 10 sec.:

- » - druk op F9 (er verschijnt een menu)
 - » kies voor file ontvangen (download)
 - » geef de naam in en druk op return
- Terug naar het BBS ... druk op ESC.

FILES NAAR MIJ UPLOADEN:

Doe de diskette in drive A. Ga naar het filegebied en kies voor -C- (uploaden voor telcom). Geef de naam van de file in en zodra het BBS klaarstaat binnen 10 sec.:

- » druk op F9 (er verschijnt een menu)
- » kies voor file verzenden (upload)
- » geef de naam in en druk op return

Nu worden de blokken overgezonden. Terug naar het BBS, druk op ESC
Daarna alleen heel even wachten. Dit duurt een paar seconden. Geef dan de omschrijving van het programma.
Verbreek dus NIET !!!! de verbinding.

ALGEMEEN:

Downloaden: 1200/75 baud
(1200 receive/75 send)
Uploaden: 75/1200 baud
(75 receive/1200 send)
300/300 baud
(300 receive/300 send)

Als u gaat uploaden, bel dan onder genoemde snelheid, en druk daarna net zolang op "C" (afbreken) tot u een nieuw commando "F" kunt geven. Geef hier ook net zolang "C" tot u de commandoregel ziet.

Volg dan de handelingen als boven omschreven.

Instellingen:

Databits	= 8
Pariteit/Parity	= N (None/geen)
Stopbit	= 1

RuudFranBBS 24 hrs: 010-4774486

PascalBBS: 010-4764177

Zie ik u eens in de BBS-en ???

Indien u een geformateerde diskette met een retourveloppe en voldoende retourporto opstuurt, kan ik u ook datacommunicatiefiles (uitgezonderd de pakketten die door Jos-Tel voor de Multiple Sclerose actie worden verspreid; zie het artikel over TED elders in deze TRON) en/of compressiefiles per PTT post toezenden. Stuur wel even een berichtje mee, welke file(s) u wenst te ontvangen. Alle files die in RuudFranBBS of PascalBBS staan, kunt u op deze manier bestellen.

Als u files heeft geladen, staan ze vaak in een gecomprimeerd formaat en zijn dus niet direct te gebruiken. U dient ze eerst te decomprimeren. Hieronder ziet u, hoe dit dient te gebeuren:

Helptekst bij ingepakte files. Veel files in de BBS-en zijn ge-arct of gcrunched (al dan niet in een library op- genomen).

In deze textfile wordt uitgelegd, wat het inhoudt en hoe deze dienen te worden uit- gepakt.

Voorbeelden worden gegeven met de file "NAAM.EXT". Al naar gelang uw configuratie, volgt u INSTALL-1, 2 of 3.

INSTALL-1

(1 diskdrive met ramdisk van minimaal 128Kb vrij geheugen)

1. kopieer COMMAND.COM naar de ramdisk C:
2. kopieer het betreffende uitpakprogramma naar de ramdisk C:
3. kopieer het uit te pakken programma naar de ramdisk C:
4. plaats een lege geformateerde diskette in drive A:

INSTALL-2

(1 diskdrive zonder ramdisk!!!)

1. plaats MSXDOS.SYS en COM MAND.COM op de werkschijf.
2. plaats het betreffende uitpakprogramma op de werkschijf.
3. plaats het uit te pakken programma op de werkschijf.

INSTALL-3

(2 diskdrive's)

1. plaats de de-comprimeer schijf met DOS en de-comprimeer files in A:
2. plaats de werkschijf met het uit te pakken programma in B:

Dos 5.0 ook na de uiterste verkoop datum nog drie dagen houdbaar.

Lees ik in eens in TRON 39 in Karin's Column dat Dos 5.0 nog vol 'knoerten van fouten' zit. Nu ben ik benieuwd welke Dos 5.0 Karin bedoeld, ik heb al drie versies, alle drie verschillend (uiteindelijk). Op het moment (begin juni) gebruik ik Dos 5.00.409c en die werkt perfect maar heeft een uiterste verkoopdatum van 1 juli. Diverse Dos 5.00 versies (allemaal beta!) zetten namelijk na een bepaalde datum een bericht op het scherm in de geest van 'The licence for this pre-release version MS-DOS 5.0 has expired. Please replace it with an updated version immediately.'

Na een toetsindruk gaat alles weer verder. Wat doet Dos 5.0 nu? Voor het uitvoeren van het eerste programma wordt naar de systeemdatum gekeken. Valt deze na de uiterste verkoopdatum dan verschijnt bovenstaand bericht. Maar ... Bij veel XT's moet de systeemdatum met een programma a la clock.com uit de hardwareklok worden geladen. Dos 5.0 krijgt dan een foute datum voorgeschotelt en er komt geen tekst op het scherm. Zou Dos 5.0 ook na de uiterste verkoopdatum nog drie dagen in de koeling houdbaar zijn?

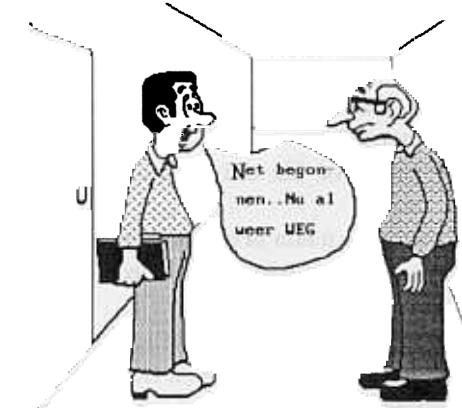
Guido Klemans

Filesoort	Hoe heet deze file	Uitpakfile(s)	Opmerkingen
NAAm.arc	Gearcute File	Unarc16.com	Geen Wildcards
Naam.ark	Gearcute File	Unarc16.com	Geen Wildcards
Naam.tzt	Gecrunchte .txt File	Uncr24.com	Wildcards Toegestaan
Naam.dzc	Gecrunchte .doc File	Uncr24.com	Wildcards Toegestaan
Naam.bzs	Gecrunchte .bas File	Uncr24.com	Wildcards Toegestaan
Naam.czm	Gecrunchte .com File	Uncr24.com	Wildcards Toegestaan
Naam.pzc	Gecrunchte .pic File	Uncr24.com	Wildcards Toegestaan
Naam.?z?	Gecrunchte File.....	Uncr24.com	Wildcards Toegestaan
Naam.lzh	Ge-lharcte File	Lhx.com	Geen Extensie Invoeren
Naam.lbr	Library File	Delbr.com	Geen Extensie Invoeren
Naam.lrz	Gecrunchte Library	Uncr24 + Delbr	
Naam.zip	Gezippte File	Unzip08.com	Geen Extensie Invoeren
Naam.?q?	Gesqueezde File	Usq.com	Geen Wildcards

Naam.?y?
nieuw formaat volgens LZH principe, zie KRUNSJ.ZIP met de helpfiles die meegezipt zijn.
Is niet de vervanger voor LHX.COM

- » als uw file UNARC.COM heet, lees dan UNARC.COM voor UNARC16.COM
- » als uw file UNCRUNCH.COM heet, lees dan UNCRUNCH.COM voor UNCR24.COM
- » als uw file UNZIP.COM heet, lees dan UNZIP.COM voor UNZIP08.COM

NAAM.?Z?	(1 diskdrive zonder ramdisk) Auncr24 a:naam.?z? a:
NAAM.?Z?	(1 diskdrive met ramdisk) Cuncr24 c:naam.?z? a:
NAAM.?Z?	(2 diskdrive's) Auncr24 b:naam.?z? b:
NAAM.ARC	(1 diskdrive zonder ramdisk) Aunarc16 a:naam.arc a:
NAAM.ARC	(1 diskdrive met ramdisk) Cunarc16 c:naam.arc a:
NAAM.ARC	(2 diskdrive's) Aunarc16 b:naam.arc b:
NAAM.ARK	(1 diskdrive zonder ramdisk) Aunarc16 a:naam.ark a:
NAAM.ARK	(1 diskdrive met ramdisk) Cunarc16 c:naam.ark a:
NAAM.ARK	(2 diskdrive's) Aunarc16 b:naam.ark b:
NAAM.LZR	(1 diskdrive zonder ramdisk) Auncr24 a:naam.lzr a: uitgepakt wordt een .LBR file --- zie onder hoe verder....
NAAM.LZR	(1 diskdrive met ramdisk) Cuncr24 c:naam.lzr a: uitgepakt wordt een .LBR file --- zie onder hoe verder....
NAAM.LZR	(2 diskdrive's) Auncr24 b:naam.lzr b: uitgepakt wordt een .LBR file --- zie onder hoe verder....
NAAM.LBR	(1 diskdrive zonder ramdisk) Adelbr naam meestal bevat een library (.LBR) gecrunchte files, zie .?Z? hoe verder...
NAAM.LBR	(1 diskdrive met ramdisk) Ac:delbr naam meestal bevat een library (.LBR) gecrunchte files, zie .?Z? hoe verder...
NAAM.LBR	(2 diskdrive's) Ba:delbr naam meestal bevat een library (.LBR) gecrunchte files, zie .?Z? hoe verder...
NAAM.LZH	(1 diskdrive zonder ramdisk) Alhx -e naam
NAAM.LZH	(1 diskdrive met ramdisk) Ac:lhx -e naam
NAAM.LZH	(2 diskdrive's) Ba:lhx -e naam
NAAM.ZIP	(1 diskdrive zonder ramdisk) Aunzip08 naam
NAAM.ZIP	(1 diskdrive met ramdisk) Ac:unzip08 naam
NAAM.ZIP	(2 diskdrive's) Ba:unzip08 naam



Ruud Schipper Blokmakersstraat 56 Tel: 05149-1837 3025 NJ Rotterdam

BIJ HET TER PERSE GAAN VAN DEZE TRON WERD ONS MEDEGEDEELD DAT DEZE BBS-EN MET INGANG VAN 1 - 10 - 1991 GESLOTEN ZIJN EVENALS DE DATABANK COMNET!