

1. ÅRGANG

NR. 2

JUNI

# BRUGERBLADET

# MTX



## MTX BRUGERKLUB

PRAKTISKE OP-  
LYSNINGER

Bestyrelsen:	Ansvarlig for:
Formand J.K.Mortensen	(Programmer, konkurren- cencer, andet)
Næstformand F.Eriksen	(Teknisk brevkasse)
Sekretær S.Hoffmann	(Oversættelse af brugervejledning, læserbreve, nyheder)
Kasseren H.Timm	(C/PM programmer, annoncer)
Bestyrelsesmedlem J.Wienbjerg	(Programbibliotek)

MTX BRUGERKLUB  
Hasle Centervej 277  
8210 Århus V

Tlf. (06) 152743

Telefontid mandag mellem

16 00 og 22 00

Giro 9 38 67 93

eller

MTX BRUGERKLUB  
Postbox 1262  
8210 Århus V

Formålet med MTX Brugerklubben er at give brugerne af MEMOTECH-hardware en mulighed for at komme i kontakt med andre brugere og der igennem lære af andres erfaringer med MEMOTECH'er. Da ikke alle brugere bor omkring Århus er denne kontakt mulig igennem BRUGER-  
BLADET.

Medlemsskab koster kun kr. 60,00 for resten af 1984.

For dette beløb modtager du et brugerblad hver måned, undtagen JULI. Du kan der igennem få svar på nogle af de problemer, som du måske har vedrørende din MEMOTECH, eller få nogle nye ideer til hvad du kan bruge den til.

Hvis du sender os en frankeret svarkuvert vil vi besvarer tekniske spørgsmål personligt, eller de vil blive bragt i det følgende nummer, hvis vi mener, at det har en almen interesse.

Du kan også ringe til MTX Brugerklubben hver mandag mellem kl. 16 00 og 20 00.

Når du indsender programmer bedes du vedlægge porto og konvolut med dit navn påskreve, hvis du ønsker at få programmerne igen.

Dette er en nødvendighed da vi ønsker at holde medlemsgebyret så langt nede som muligt, således at der er økonomisk mulighed for alle at være medlem af Brugerklubben.

Hvis du enten skriver eller ringer til MTX Brugerklubben bedes du opgive dit medlemsnr.

Annoncering i bladet under køb / salg og bytte er gratis for medlemmer hvis det er private annoncer. Alle private annoncer skal indsendes Skriftlig.

Trykkested Huset.

Oplag 700

## FORMANDEN TALER

Så kom det andet nummer af brugerbladet selv om vi har haft en del problemer med en skønskriftsprinter, hvor det var meningen at hele bladet skulle være skrevet på.

Derfor kan man også se at bladet er skrevet med flere forskellige printere og vi har ikke fået alle de artikler med, som vi har lovet, vi beklager meget.

Men vi håber at de artikler der mangler i dette nummer kan vi sætte i det næste nummer, der vil udkomme først i august.

Vi kan oplyse at vi på nuværende tidspunkt er ca. 110 medlemmer og der kommer stadig flere.

Jeg vil gerne her gentage hvis der er nogle der vil hjælpe os med at skrive bladet vil vi meget gerne hører fra jer, da vi er ved at drukne i arbejde.



## INDHOLDSFORTEGNELSE:

	SIDE
TEST AF DMX80.....	4
PROGRAM KONKURRENCE.....	5
ANDEJAGT.....	6
OVERSIGT OVER PROG. TIL MEMO.....	7
NODDY GENNEMGANG.....	8
RENUMBER.....	10
UDP. AF KOMMANDO ORD.....	11
KOMMA UNDER KOMMA.....	12
NYHEDER FORTSAT.....	13
UDPRINT AF BASIC TOLKER.....	14
ANNONCØRER:	
TEVIC DATA.....	15

## TEST AF MEMOTECH DMX80

DET VAR SANDELIG OGSÅ PÅ TIDE ??

Jeg har nu haft den fornøjelse at teste den nye printer fra MEMOTECH med type betegnelsen DMX80 og jeg må erkende at den er et meget fremragende stykke værktøj med en kolosal masse muligheder.

Som udgangspunkt kan jeg nævne de tekniske specifikationer:

PRINTER TYPE	SERIEL DOT MATRIX
KARAKTER SÆT	PICA / ELITE
HASTIGHED	80 PR.SEK. / 96 PR.SEK.
HOVEDE STØRRELSE	9 NÅLE
HOVEDE LIV	150 MILIONER KARAKTERE+NÅLE
LINIE MELLEMRUM	4.23 mm(1/6') OG 3.18 mm(1/8'),n/72',n/144'
INTERFACE	8 BIT PARALLEL
STØJ	60 dB
MÅL (HxBxL)	115mm x 399mm x 286mm
VÆGT	7,0 kg
PRIS	5.795,00 kr. incl.moms

Printeren overstiger mine forventninger med sine 12 printtyper og sin hurtige reaktionevne.

Printeren har sin hurtighed da printhovedet kan skrive begge veje. Lave gennemslag til faktura med kopier m.m. hører til en af printerens mange finesser.

Special printpapir er ikke nødvendigt, da den også kan bruge løseark. Et stort minus ved anskaffelsen af printeren er dens engelske instruktionsbog, som er meget svær at forstå selv om ens engelske sprogkundskaber er gode. Jeg håber derfor at den danske brugervejledning snart kommer på markedet.

I slutningen af denne artikel vil jeg forsøge at give en forklaring på nogle af de mange ordre som er praktiske at vide.

(fortsættes)

## PROGRAM KONKURRENCE

Vinderen af første premien i sidste nummers program konkurrence blev

Eigil Friis-Christensen

med programmet Andejagt, som er et spil. Spillet er vist et andet sted i bladet.

Vinderen bedes sætte sig i forbindelse med Brugerklubben for valg af premie.

Da der ikke er indkommet programmer fra dem der er under 16 år har det ikke været mulig at udtrække vindere men vi håber at der vil indkomme programmer i dette nummers konkurrence.

Også i dette nummer er der to konkurrencer en for dem der er over 16 år og en for dem der er under.

Der er de samme regler for de to konkurrencer.

Reglerne går ud på at konstruerer et program, hvor der ikke er grænser for hvordan det skal se ud, det kan være i maskine sprog, i basic, det kan være et administrations program, et matematik program, et spil program, et grafik program, det kan være et kort eller et meget langt program, alle slags programmer kan deltage i konkurrencen.

Der er to hold premier, et til dem der er over 16 år og et til dem der er under.

Premierne er ens for de to hold

1. premien er et joystik eller to spil.
2. premien er et Dust Cover

Programmerne skal indsendes på bånd og hvis båndet ønskes retur, skal der være vedlagt frankeret kuvert med navn og adresse.

Programmerne skal være konstrueret af indsenderen.

Programmerne skal være os i hænde senest den 20 juli 1984.

Husk at skrive hvis du er under 16 år.

klip.....

- . Under 16 år, sæt kryds .
- . Medlemsnr. \_\_\_\_\_ .
- . Navn \_\_\_\_\_ .
- . Adresse \_\_\_\_\_ .
- . Postnr. By. \_\_\_\_\_ .
- . . . . .

Hvis du ikke vil klippe i bladet må du gerne, skrive kupponen af, på et andet stykke papir.

Kupponen samt programmet skal sendes til:

MTX BRUGERKLUB

Postbox 1262

8210 Århus V

Mrk. kuverten >>PROGRAM KONKURRENCE<<

## ANDEJAGT

Programmet som vandt 1. premien i konkurrencen er vist her.

Der kan i dette spil enten bruges cursor pilene og Home tasterne eller joystick til at styre spillet.

Programmet kan fås i programbiblioteket

```

10 REM "ANDEJAGT" 21 MARTS 1984
20 REM Anders og Eigil Friis-Christensen
30 GENPAT 0,92,112,136,152,168,200,136,112,0
40 GENPAT 0,91,56,96,160,248,160,160,184,0
50 PLOD "PROGR"
60 INPUT SVGRAD
70 CRVS 2,1,0,0,32,2,32
80 LET A=0: LET ALLE=0
90 VS 4: CLS
100 CTLSPR 0,3
110 LET XDIST=3
120 CTLSPR 1,XDIST
130 CTLSPR 2,15
140 CTLSPR 3,15
150 CTLSPR 5,15
160 LET FIGUR=5
170 LET SKIFT=0
180 RAND (-7)
190 CTLSPR 6,2
200 GENPAT 4,5,0,0,0,0,0,15,15,31: GENPAT 5,5,63,31,15,15,7,3,1,0: GENPAT 6,5,0,000,000,0,0,0,224,240: GENPAT 7,5,240,128,0,0,0,128,192,0
210 GENPAT 4,6,0,1,3,7,07,15,15,31: GENPAT 5,6,63,31,15,00,0,0,0,0: GENPAT 6,6,0,192,128,0,0,0,224,240: GENPAT 7,6,240,128,0,0,0,0,0,0
220 GENPAT 4,7,0,0,0,0,0,0,7,15: GENPAT 5,7,15,1,0,0,0,1,3,0: GENPAT 6,7,0,0,0,0,0,240,240,248: GENPAT 7,7,252,240,224,224,192,192,128,0
230 GENPAT 4,8,0,3,1,0,0,0,07,15: GENPAT 5,8,15,1,0,0,0,0,0,0: GENPAT 6,8,0,128,192,224,224,240,240,248: GENPAT 7,8,252,240,224,0,0,0,0,0
240 GENPAT 4,11,39,39,55,23,23,19,31,31: GENPAT 5,11,3,3,6,12,8,8,8,8: GENPAT 6,11,0,0,128,128,128,0,192,192: GENPAT 7,11,192,192,64,64,64,64,64,64
250 GENPAT 4,13,0,32,32,32,32,0,0,0: GENPAT 5,13,0,0,0,0,0,0,0,0: GENPAT 6,13,0,0,0,0,0,0,0,0: GENPAT 7,13,0,0,0,0,0,0,0,0

```

```

260 COLOUR 2,5
270 COLOUR 3,2
280 COLOUR 4,10
290 PRINT CHR$(91)
300 GENPAT 1,129,8,10,78,108,56,112,16,16
310 CSR 0,23: COLOUR 0,5: COLOUR 1,2
320 FOR I=1 TO 31: PRINT CHR$(129): NEXT I
330 LET XM=100: LET T=0: LET LODRETFART=0
340 ON SVGRAD GOTO 10,360,370,380
350 GOTO 10
360 LET HOJDE=INT(60+RND*70): LET FART=INT(30+25*RND): GOTO 390
370 LET HOJDE=INT(60+RND*110): LET FART=INT(40+35*RND): GOTO 390
380 LET HOJDE=INT(60+RND*110): LET FART=INT(40+45*RND): LET LODRETFART=INT(-15+RND*30)
390 LET START=INT(RND*10-5): LET S=SGN(START): IF S=0 THEN LET S=1
400 LET START=128+S*140
410 SPRITE 1,FIGUR+1-S,START,HOJDE,-S*FART,LODRETFART,14
420 IF ALLE=0 THEN GOTO 440
430 VS 2: COLOUR 0,8: COLOUR 1,15: CSR 1,0: PRINT "RAMT!A!" UD AF "ALLE!" EN DER ~";INT(100*A/ALLE);" %": VS 4
440 SPRITE 11,11,XM,08,0,0,1
450 SPRITE 13,13,XM,13,0,0,1
460 LET Y=ASC(INKEY$): IF Y=-1 THEN GOTO 520
470 GOSUB 750: IF Y=10 THEN GOTO 340
480 IF Y=26 THEN GOTO 540
490 IF Y<>8 AND Y<>25 THEN GOTO 520
500 IF Y=25 THEN LET XM=XM+XDIST ELSE LET XM=XM-XDIST
510 ADJSR 2,11,XM: ADJSR 2,13,XM
520 LET T=T+1: IF T<4 THEN GOTO 460
530 LET SKIFT=1-SKIFT: ADJSR 0,1,FIGUR+1-S+SKIFT: LET T=0: GOTO 460
540 ADJSR 5,13,127: ADJSR 1,13,15: LET T ALLE=ALLE+1: LET R=0: LET RT=0: GOSUB 700
550 LET R=R+1: IF PEEK(65108)=175 THEN GOTO 640
560 IF R<5 THEN GOTO 550
570 LET SKIFT=1-SKIFT: ADJSR 0,1,FIGUR+1-S+SKIFT: LET RT=RT+R: LET R=0
580 IF RT<60 THEN GOTO 550
590 LET SKIFT=1-SKIFT: GOSUB 750
600 LET R=50
610 ADJSR 0,1,FIGUR+1-S+SKIFT
620 LET Y=ASC(INKEY$): IF Y=-1 THEN GOTO 550
630 GOTO 470

```

```

640 LET A=A+1
650 ADJSR 5,1,180
660 ADJSR 3,13,0: ADJSR 5,13,0
670 GOSUB 750
680 GOSUB 790
690 GOTO 460
700 REM SKUD
710 SBUF 10
720 SOUND 2,1,0,10,00,032,1
730 SOUND 3,07,15
740 RETURN
750 REM STOP LYD
760 SBUF 10
770 SOUND 0,0,0: SOUND 1,0,0: SOUND 2,0
,0: SOUND 3,0,0
780 RETURN
790 REM RAMT TONE
800 SBUF 10
810 SOUND 1,1000,180,10,1,200,1
820 RETURN

```

VEJLEDNING

PIL - NED : LAD GEVÆRET

HOME : SKYD

PIL - VENSTRE/HØJRE  
: FLYT JÆGEREN

TAST RETURN

NODDY siderne skal se ud som følger:

```

PROGR

*DISPLAY VEJLEDNING. ← Husk punkten
*ENTER

*DISPLAY ANDEJAGT.

*RETURN

```

```

ANDEJAGT

VÆLG SVÆRHEDSGRAD 1-3

1 BEGYNDERE

2 LIDT ØVEDE

3 ØVEDE

-----

```

- Oversigt over programmer der er udgivet til MTX 500/512 per. 15.5.1984
- 1) BLOBBO
  - 2) KILOPEDE
  - 3) ALICE IN WONDERLAND
  - 4) TOADO
  - 5) SUPER MINEFIELD
  - 6) DRAGHTS
  - 7) CHESS
  - 8) MISSION ALPHATRON
  - 9) SNAPPO
  - 10) COBRA
  - 11) NEMO
  - 12) REVERSI
  - 13) KNUCKLES
  - 14) PHYSIC ONE
  - 15) MATHS ONE

NODDY GENNEMGANG forsat fra sidste nummer.

Vi vil her gennemgå nogle nye og interessante NODDY kommandoer

IF (hvis) som bruges i betingede sætninger.

GOTO(gå til.)bruges når man ønsker at fortsætte i et andet NODDY program.

BRANCH som bruges når man vil have sit program til at køre i en løkke.

La' os prøve at tage et eksempel:

Vi skal først have indtastet en NODDY side før vi kan demonstrere hvorledes programmet vil virke . Vi kan skrive

NODDY <RET> så fremkommer Noddy> nederst på siden og vi skal nu kalde siden ved et navn:

Noddy>ANDERS på denne side kan vi så skrive de oplysninger vi ønsker, lad os skrive:

Anders telefon 122222

Vi tager nu og laver program siden ved at taste <RET> og skrive PROG3

```
*DISPLAY ANDERS.  
*ENTER  
*IF R,1  
*GOTO PROG3.  
^1 *RETURN
```

Forklaringen på ovennævnte er at vi i første linie beder computeren om at hente programmet ANDERS frem og vise det på skærmen for derefter at afvente en tastning. Linie tre sortere indtastningerne og hvis i dette tilfælde vi taster alt andet end R vil programmet fortsætte med linie fire hvor den fortsætter forfra. Men taster man derimod det ønskede tal eller bogstav her er det R vil programmet "springe" til der hvor ^1 er indsat her i eksemplet er det sidste line og NODDY programmet vil returnere til basic.Vi skal lige her i parentes bemærket notere at du skal huske at efter hver indtastning skal der trykkes på <RET>



Hele dette ovennævnte kan vi udvide med kommandoen BRANCH.  
lad os først tage eksemplet\*

```
^t  *ENTER
     *IF F,a
     *IF R,r
     *BRANCH t

^a  *DISPLAY ANDERS. *BRANCH t
^r  *RETURN
```

I linie 1 afventes en indtastning og er indtastningen F går programmet til line 5 og viser siden ANDERS på skærmen. Derefter går programmet igen til linie 1. Tastes der nu R vil programmet nu gå til linie 6 som instruerer om at returnere til basic.

Sidst i denne serie af demonstrationsprogrammer vil vi kort vise hvorledes du selv kan lave din egen telefonliste.

Du skal først oprette sider på alle dine venner, her gør vi det kort og tager kun 3 for anskuelighedens skyld. Vi har allerede ANDERS så nu tager vi og laver en side med BENTE og en side med CARLA. Nu kan vi så indtaste programmet som skal bruges i dette eksempel.

```
^t  *ENTER
     *IF A,a
     *IF B,b
     *IF C,c
     *IF SLUT,r
     *BRANCH t

^a  *DISPLÁY ANDERS.   *BF  CH t
^b  *DISPLAY BENTE.   *BF  CH t
^c  *DISPLAY CARLA.   *BF  CH t
^r  *RETURN
```

De første seks linier i dette program er den løkke som vi før har omtalt hvor du kan vælge mellem fire indtastninger A,B,C eller SLUT. Vælges en af titlerne A,B,C vil programmet "hoppe" ned og hente det program som der henvises til med bogstavet efter kommaet. enten ^a, ^b eller ^c. Den sidste mulighed du har er at afslutte med at skrive SLUT hvilket resulterer i at programmet vil gå tilbage til basic. Du skal her igen huske at trykke <RET> efter hver indtastning.

## RENUMBER

Renummererings program bruges til at ændre linie nummerne, således at de har et interval, som man ønsker det.

Dette program er meget hurtigt da det er i maskine kode.

Ulempen ved programmet er at det ikke kan bruges i sammenhæng med NODDY sider da det samtidig går ind og ændre adresser på siderne, således at man ikke kan finde dem igen.

Desuden ændre programmet ikke linie-nummerne ved GOSUB og GOTO.

Hvis der skulle værre en der kan løse dette problem vil vi meget gerne hører fra vedkommende.

Den mest effektive måde at bruge programmet på er at lægge programmet ind på de første program linier, således at man ikke skal til at flytte det hele tiden.

Programmet indtastes på følgende måde  
Der skrive ASSEM 10 hvor efter der i nederste venste hjørne kommer til at stå Assemble> derefter tages <RET>  
Derefter kommer der til at stå den første programlinie i Hex

4007 RET

Der indtaste så alt hvad der står efter linie nummerne i nedennævnte program. Man skal her huske at RET skal slættes af linien før computeren vil tage den.

Når programmet er intastet tages CLS <RET> to gange og man vil returnere til basic.

Man kan herefter liste programmet og man vil se af der står 10 CODE, når man vil bruge programmet, skriver man RUN, det er hensigtsmæssig at skrive STOP i linie 20, således at programmet, stopper før det program man ønsker at udfærdige.

De to tal i de første linier bestemmer henholdsvis ved hvilken linie programmet skal starte og med hvor stort interval der skal værre imellem de nye linier.

Programmet er indsendt af H. Dinsen.

J.K.M.

## 10 CODE

MTX500

```

4007 LD HL,10
400A LD DE,10
400D LD IX,16384 32768
4011 LOOP: LD C,(IX+0)
4014 LD B,(IX+1)
4017 XOR A
4018 CP C
4019 RET Z
401A LD (IX+2),L
401D LD (IX+3),H
4020 ADD IX,BC
4022 ADD HL,DE
4023 JR LOOP
4025 RET
4026 RET

```

Symbols:

LOOP 4011

20 STOP

MTX

MTX

## MTX-TIPS

Autorepeat sættes ud af funktion ved at indtaste

POKE 64862,123

Hvis den igen skal bruges indtastes

POKE 64862,143

Ønsker du cursoren er fremme når du f.eks. bruger "DSI", så kan du skrive:

PRINT CHR\$(30);

Skal de væk igen skrives

PRINT CHR\$(31);

MTX

MTX

UDPRINT AF KOMMANDO ORD MED ASCII OG  
DECIMALVÆRDI

Følgende programstup udprinter kommando orderne med ASCII og DECIMAL værdi, denne decimal værdi kan eksempelvis bruges sammen med kommandoen USR. Skriv P.USR(11439) og programmet vil køre.

Decimalværdien bruges desuden i sammenhæng med maskinesprog, som vi vil komme ind på i et senere nummer. Da der er nogen der ikke er ejer af en printer er der sammen med programmet også en udskrift af kørslen med programmet.

```

10 REM TABEL FOR COMMANDER
12 LET ALFA$=""
15 INPUT "Klar til list ?";A$
16 IF LEFT$(A$,1)="J" THEN GOTO 20 ELSE
GOTO 15
20 LET TJUMP=9975: LET CHAR=127
30 FOR A=9531 TO 9974
40 LET Z$=CHR$(PEEK(A))
50 IF ASC(Z$)>127 THEN LET Z$=CHR$(ASC
(Z$)-128)+CHR$(9)
60 IF ASC(Z$)<32 THEN LET Z$=CHR$(9)
65 PRINT Z$;: LET ALFA$=ALFA$+Z$
80 IF RIGHT$(Z$,1)=CHR$(9) THEN GOSUB
100
90 NEXT A
95 STOP
100 LET M=PEEK(TJUMP): LET N=PEEK(TJUMP
+1)
102 LET SPA$=" "
110 LET ADDRESS=N*256+M
120 LET CHAR=CHAR+1: LET TJUMP=TJUMP+2
130 IF CHAR>193 THEN LET ADDRESS=0
132 LET SPC=LEN (ALFA$)
135 LPRINT ALFA$;LEFT$(SPA$,12-SPC);CHA
R;
" ;ADDRESS
140 PRINT CHAR,ADDRESS
145 LET ALFA$=""
150 RETURN
160 SAVE "COMMANDER LIST": RUN

```

REM	128	10154
CLS	129	5525
ASSEM	130	10116
AUTO	131	2567
BAUD	132	3384
VS	133	5622
CONT	134	10119
USER	135	64137
CRVS	136	5610
CLEAR	137	10235
CLOCK	138	10966
ATTR	139	5602
COLOUR	140	5555
INK	141	5520
CSR	142	5507
DATA	143	10154
PRINT	144	11144
DIM	145	10295
ADJSPR	146	5563
EDIT	147	10310
NEXT	148	10852
FOR	149	10343
GOTO	150	10383
GOSUB	151	10396
INPUT	152	10460
IF	153	10593
MVSPR	154	5585
LIST	155	10621
LET	156	10714
LLIST	157	10561
LOAD	158	10990
LPRINT	159	10807
SPRITE	160	5572
CTLSPR	161	5531
NODE	162	10111
NEW	163	517
PAPER	164	5514
NODDY	165	11076
ON	166	11087
OUT	167	2557
PLOD	168	11058
PANEL	169	11256
GENPAT	170	5539
PAUSE	171	11236
PHI	172	5642
POKE	173	11266
RAND	174	11273
RETURN	175	11281
READ	176	11380
VIEW	177	5594
RESTORE	178	11404
ROM	179	158
RUN	180	11439
SAVE	181	11011
SOUND	182	11532
EDITOR	183	10437
DSI	184	5500
PLOT	185	5744
STOP	186	11605
ANGLE	187	5628
SBUF	188	10163

VERIFY	189	11034
DRAW	190	5767
ARC	191	5838
CIRCLE	192	6159
LINE	193	5492
CODE	194	0
ELSE	195	0
FK	196	0
OFF	197	0
STEP	198	0
THEN	199	0
TO	200	0
	201	0
I	202	0
J	203	0
K	204	0
L	205	0
M	206	0
N	207	0
+	208	0
-	209	0
*	210	0
/	211	0
^	212	0
=	213	0
>	214	0
<	215	0
>=	216	0
<=	217	0
<>	218	0
AND	219	0
OR	220	0
NOT	221	0
ABS	222	0
ATN	223	0
COS	224	0
EXP	225	0
FRE	226	0
INT	227	0
INT	228	0
LN	229	0
PEEK	230	0
SGN	231	0
SIN	232	0
SQR	233	0
TAN	234	0
INP	235	0
USR	236	0
LN	237	0
ASC	238	0
LEN	239	0
VAL	240	0
LN	241	0
MOD	242	0
PI	243	0
RND	244	0
PI	245	0
CHR*	246	0

SPK*	247	0
INKEY*	248	0
LEFT*	249	0
MID*	250	0
RIGHT*	251	0
GR*	252	0
STR*	253	0
TIME*	254	0
	255	0

KOMMA UNDER KOMMA

Hvis man ønsker at kommaerne skal stå under hinanden når man udskriver tabeller, kan følgende programstump måske give en ide til, hvordan det kan løses.

```

10 REM*****
20 REM*      KOMMA UNDER KOMMA      *
30 REM*      J.K.M.      DATA      *
40 REM*      Programør      *
50 REM*      J.K.Mortensen      *
60 REM*****
70 REM
80 REM ***Moms tabel***
90 REM
100 PRINT "Beløb";"      Beløb+moms"
110 FOR M=1 TO 20
120 LET G=M*1.22
130 GOSUB 200: GOSUB 220
140 CSR X,M: PRINT M: CSR X1,M: PRINT G
150 NEXT M
160 PAUSE 10000
200 LET X=(4-(LEN (STR$(INT(M))))))
210 RETURN
220 LET X1=(10-(LEN (STR$(INT(G))))))
230 RETURN
    
```

## PRINTER KOMMANDOER

Kommando	Effekt
CHR\$(27);"0"	: Laver et liniemellemrun på 1/8'
CHR\$(27);"1"	: Laver et liniemellemrun på 7/72'
CHR\$(27);"2"	: Laver et liniemellemrun på 1/6'
CHR\$(27);">"	: Skriver med skrå skrift
CHR\$(27);"="	: Skriver med almindelig skrift igen
CHR\$(27);CHR\$(173)	: Understeger skriften
CHR\$(27);CHR\$(192)	: Skriver almindeligt igen
CHR\$(9)	: Hopper 8 takker og skriver teksten
CHR\$(12)	: Køre et A4 ark igemmen
CHR\$(14)	: Skriver med dobbelt brede og højde
CHR\$(16)	: Skriver med normal størrelse igen
CHR\$(15)	: Skriver med den halve brede
CHR\$(16)	: Skriver med normal størrelse igen
CHR\$(27);"S"	: Skriver med den halve brede og højde
CHR\$(27);"Z"	: Skriver med normal brede og højde igen
CHR\$(27);"S";chr\$(15)	: Skriver med en 1/4 af normal størrelse
CHR\$(27);"Rn";	: n=det lands karaktere du ønsker 0=USA 1=Frakig 2=Tyskland 3=England 4=Danmark 5=Sverige 6=Italien 7=Spanien

Martin Bøjstrup

Ovennævnte er kun en kort beskrivelse af printeren men Martin har lovet at vi i næste nummer får nogle eksempler på f.eks. udprintning af grafik. Jeg vil forsøge at belyse dens kunnen og formåen samt lave en bedømmelse af DMX80 i næste nummer.

ET S T O R T SUK !!!!!!!

Vi ville meget gerne have kunnet skrive en artikel her i dette nummer af brugerbladet om FDX -Floppy Disc system- men det vidste sig at vi ikke har kunnet få fremskaffet en basic version. Der er nu udsigt til at importøren kan få et sådanne fra MEMOTECH. D.v.s. vi skulle gerne kunne bringe en saglig beskrivelse her i næste nummer.

S.H.

## UDPRINT AF BASIC TOLKER

Medlemmer der er interesseret i at gå mere i dybden i maskinen kan ved at indtaste følgende program få en udskrift af basic tolkeren.

Da denne udprintning er meget lang kan man ved henvendelse til klubben få tilsendt en kopi af udskrifterne mod betaling af 30 kr. på giro 9 38 69 63. Mrk. Giro kortet kopi af basic tolker.

```

10 PRINT "HEX          CODE          A
SC"
20 LET A$="0123456789ABCDEF"
21 LET NR=0
25 LET H=0: LET HH=0
30 INPUT "LIST ADRS ";B$
35 IF LEN (B$)<>4 THEN GOTO 30
40 LET HE$="": LET HEX$="": LET ADRS$=""
"
41 LET FS$=""
42 LET AD=H/16^3: LET ADR=INT(AD)
43 LET ADRS=(AD-ADR)*16: LET ADRE=INT(A
DRS)
44 LET BL=(ADRS-ADRE)*16: LET BLA=INT(B
L)
46 LET BB=(BL-BLA)*16: LET TAL1=INT(BB)
47 LET ADRS$=A$(ADR+1)+A$(ADRE+1)+A$(BL
A+1)+A$(TAL1+1)+" "
50 LET HH=HH+1
52 LET R=PEEK(H): LET GJ=R
53 IF GJ<32 THEN LET GJ=46
54 IF GJ>122 THEN LET GJ=46
55 LET DS$=CHR$(GJ): LET FS$=FS$+DS$
57 IF H=16385 THEN STOP
60 LET Q=R/16: LET W=INT(Q): LET P=Q-W
70 LET OP=P*16
300 LET T$="": LET S$=""
310 LET F$=A$(W+1): LET U$=A$(OP+1)
320 LET HE$=F$+U$+" ": LET HEX$=HEX$+HE
$
330 LET H=H+1
340 IF HH=16 THEN GOTO 700 ELSE GOTO
50
700 LET ADRESSE$=ADRS$+HEX$: LET NR=NR+
1
702 IF NR=70 THEN GOSUB 800
705 LPRINT CHR$(13);ADRESSE$+" "+FS$: L
ET HEX$="": LET HH=0: LET FS$="": LET D
S$=""
710 LET HE$="": GOTO 40
800 LET NR=1
810 FOR V=1 TO 3
820 LPRINT : NEXT V: RETURN

```

## NY FORRETNING I ARHUS

Der er nu opstartet en ny data forretning i Aarhus, der handler udelukkende med MEMOTECH.

Der vil også være en produktionsafdeling under denne forretning som bl.a. vil udvikle software og hardware til MEMOTECH.

Det første produkt man vil lave til MEMOTECH, bliver en enkelt diskdrive hvor den første allerede er udviklet. Vi håber meget, at vi snart får den at se, således at vi kan komme med en grundig beskrivelse.

Forretningens navn er TEVIC DATA og vi vil gerne byde den velkommen.

## BRUGERKLUBBENS HANDEL

MTX Brugerklubbens handel kan nu tilbyde et adresse kartoteks program på dansk, hvor der er plads til 200 adresser. Der kan i dette program både søges på fornavn, efternavn, samt telefonnr.

Programmet koster 170 kr.

Medlemmer minus 10%

Programmet kan fås ved inbetaling af 153 kr + 3,30 i porto på

Giro 9 38 69 63

MTX Brugerklubbens handel

8210 Aarhus V

Tlf (06)155166

Husk at opgive medlemsnr. !!!

**TEVIC  
DATA:**

UDVIKLING FOR MICRO COMPUTERE, PROGRAMMER M.V. FOR  
VIRKSOMHEDER, SKOLER OG RADIOAMATØRER.

MTX MEMOTECH  
SOFT - HARDWARE  
Z80 PROCESSOR

Ivar Huitfeldtsgade 67 B  
Postbox 2616 · 8200 Århus N.  
Tlf. (06) 16 76 00 · Giro 9 38 69 39  
Bank · Handelsbanken, Ryhavevej 8 · Århus V

**MTX**  
SERIES



### KÆRE KUNDE

VORT FIRMA VIL KUNNE TILBYDE NYT DISK DRIVE TIL MTX SOM KAN ARBEJDE  
MED BASIC TOLKEREN FEX VIL KUNNE KØBES FRA DEN 15/8 1984.

VI UDVIKLER OGSÅ SPECIAL PROGRAMMER FOR MTX, FDX, FEX HVOR DE FØRSTE  
VIL VÆRE KLAR DEN 15/6

NÆSTE PROJEKT BLIVER INTERFACE OG SOFT FOR RADIOAMATØR-TELEFON MODEM  
TIL ASC TRANSPORT.

VED KØB AF MTX500/512 GIVER TEVIC DATA GRATIS MEDLEMSSKAB FOR RESTEN  
AF ÅRET.

MTX 500 (32 BRUGER RAM)	KR. 4.995,00
MTX 512 (64 BRUGER RAM)	KR. 5.695,00
DMX 80 PRINTER 9x9 MATRIX	KR. 5.795,00
FDX FLOPPY DISK 2x500 K	KR. 15.995,00

**TEVIC DATA:**

**Vi ses!!!**

**MTX**

SOFT - HARDWARE CENTER

TLF. (06) 16 76 00 · POSTBOX 2616

IVAR HUITFELDTSGADE 67 B · 8200 ÅRHUS N

**TEVIC  
DATA:**

UDVIKLING FOR MICRO COMPUTERE, PROGRAMMER M.V. FOR  
VIRKSOMHEDER, SKOLER OG RADIOAMATØRER.

MTX MEMOTECH  
SOFT - HARDWARE  
Z80 PROCESSOR

Ivar Huitfeldtsgade 67 B  
Postbox 2616 8200 Århus N  
Tlf. (06) 16 76 00 · Giro 9 38 69 39  
Bank: Handelsbanken, Ryhavevej 8 · Århus V

**MTX**  
SERIES



### KÆRE KUNDE

VORT FIRMA VIL KUNNE TILBYDE NYT DISK DRIVE TIL MTX SOM KAN ARBEJDE  
MED BASIC TOLKEREN FEX VIL KUNNE KØBES FRA DEN 15/8 1984.

VI UDVIKLER OGSÅ SPECIAL PROGRAMMER FOR MTX, FDX, FEX HVOR DE FØRSTE  
VIL VÆRE KLAR DEN 15/6

NÆSTE PROJEKT BLIVER INTERFACE OG SOFT FOR RADIOAMATØR-TELEFON MODEM  
TIL ASC TRANSPORT.

VED KØB AF MTX500/512 GIVER TEVIC DATA GRATIS MEDLEMSSKAB FOR RESTEN  
AF ÅRET.

MTX 500 (32 BRUGER RAM)	KR. 4.995,00
MTX 512 (64 BRUGER RAM)	KR. 5.695,00
DMX 80 PRINTER 9x9 MATRIX	KR. 5.795,00
FDX FLOPPY DISK 2x500 K	KR. 15.995,00

**TEVIC DATA:**

**Vi ses!!!**

**MTX**  
SOFT - HARDWARE CENTER  
TLF. (06) 16 76 00 · POSTBOX 2616

IVAR HUITFELDTSGADE 67 B · 8200 ÅRHUS N