

```
350 PRINT "Dann den Ausgabe-Device u 360 PRINT :PRINT :RETURN
nd -File{7SPACES}eingeben. (Dev:File
name.Ext)"
READY !
```

Kreis

(Atari 800XL)

Der Befehl "FILL" des Atari-BASIC funktioniert leider dann nicht, wenn die auszufüllende Figur ein

Kreis ist. Mit einem kleinen Trick funktioniert es aber doch, wie dieses Programm zeigt.

Ulrich Schmitz

```
1 REM KREIS
2 REM FUER CHIP-SPECIAL
3 REM VON ULRICH SCHMITZ
4 REM -----
5 REM
10 GRAPHICS 24:COLOR 1:POKE 765,1
20 DEG :S=10:R=85:MX=160:MY=96
30 FOR W=270 TO 440 STEP S:V=540-W
100 PLOT MX+R*COS(W),MY-R*SIN(W):DRA
WTO MX+R*COS(W+S),MY-R*SIN(W+S)
110 DRAWTO MX+R*COS(V-S),MY-R*SIN(W+S):POSITION MX+R*COS(V),MY-R*SIN(W)
120 XIO 18,#6,0,0,"S:"
130 NEXT W
140 GOTO 140
READY !
```

Page-6-Utility

Page-6-Utility
(Atari 800XL, Diskettenstation)

Das Atari-BASIC bietet wenige Möglichkeiten zur direkten Diskettenmanipulation. Dabei sind unmittelbare Zugriffe auf beliebige Sektoren die wichtigste Voraussetzung für effektive Dateiprogramme. Page-6-Utility behebt diesen Mangel und bietet darüber hinaus dem Programmierer noch einige arbeitserleichternde Features.

Das Programm hat seinen Kern in einer Maschinensprachroutine. Es gibt dem Benutzer die Möglichkeit, blitzschnell irgendwelche Begriffe

innerhalb von Dateien zu finden. Zusätzlich kann es direkt Sektoren von der Diskette lesen und gesuchte Ausdrücke im Speicher finden. Zur maschinennahen Programmierung stellt es die Befehle DPEEK und DPOKE sowie die MOVE-Funktion zur Verfügung. Die Syntax der einzelnen Erweiterungen wird durch eine Demonstration erklärt, die unmittelbar nach dem Programmstart abläuft.

Mit diesem Werkzeug kann nun jeder BASIC-Programmierer einen wesentlich höheren Grad an Effizienz erreichen.

Ulrich Schmitz

```
1 REM PAGE-6-UTILITY
2 REM FUER CHIP-SPECIAL
3 REM VON ULRICH SCHMITZ
4 REM
100 GRAPHICS 0:GOSUB 32000:REM PAGE6
INITIALISIEREN
110 DIM A$(120),A2$(20),B$(20):POKE
82,2:POKE 710,146:POKE 712,146
120 ? "Gib einen Satz ein.":? ">";
130 INPUT #2,A$:REM Input vom Editor
```



```

145/0/230/2/208/2/230/3/230/0/208/22 32023 Y$(46,46)=CHR$(34)
9/230/1/24/144/224}hh{CODE162/16/157 32030 X=USR(ADR(Y$)+MOVE-FIND,ADR(Y$
}E{CODE3}h{CODE157}D{CODE3}h{CODE157 ),FIND,LEN(Y$))
}I{CODE3}h{CODE157}H{CODE3}hh{CODE24 32040 Y$="hh{CODE141/11/3}h{CODE141/
}i{CODE3/157}B{CODE3}LV{CODE228}" 10/3}h{CODE141/5/3}h{CODE141/4/3}hh{
CODE133/0}hh{CODE141/2/3} S{CODE228/ 32050 X=USR(MOVE,ADR(Y$),1475,LEN(Y$
238/10/3/208/3/238/11/3/173/4/3/24}i {CODE128/141/4/3/144/3/238/5/3/198/0
/208/227/96}" /208/227/96)"
32022 Y$(165)="hh{CODE133/1}h{CODE13 32022 Y$(165)="hh{CODE133/1}h{CODE13
3/0/160/0/177/0/133/212/200/177/0/13 3/0/160/0/177/0/133/212/200/177/0/13
3/213/96}hh{CODE133/3}h{CODE133/2}h{ CODE160/1/145/2/136}h{CODE145/2/96}h
CODE160/1/145/2/136}h{CODE145/2/96}h hh{CODE170/189}x{CODE2}I{CODE15}}{CO
DE3/208/5/169/2/24/144/6/201/2/208/2 /169/3/133/212/169/0/133/213/96}hhh{
CODE170/189}x{CODE2}JJI{CODE3/24/14 /222}"

```

READY !

Pferderennen

(Atari 600XL - 64 K)

Die Spannung erreicht ihren Höhepunkt: Auf den letzten Metern vor dem Ziel wird der Favorit noch vom Aussenseiter überholt - aus der Traum vom großen Geld! Aber der Nachbar jubelt, denn er hat auf des richtige Pferd gesetzt.

Und trotzdem wird niemand wirklich arm oder reich. Der Computer bringt die Rennbahn-Atmosphäre direkt ins Wohnzimmer, den Pferderennen ist ein Spiel für alle Atari-Rechner.

Maximal fünf Spieler können an diesem spannenden Spiel teilnehmen. Sie alle starten mit einem Vermögen von 200 Mark und können dies durch eine gehörige Portion Glück und gutes Tippen erheblich vergrößern.

Die Wetten

Nachdem man durch Drücken der START-Taste das Titelbild verlassen hat, fragt der Computer nach Anzahl und Namen der Mitspieler. Im Anschluß an die Eingabe wird die Rennstatistik angezeigt, die nach jedem Rennen aktualisiert wird. Hier kann man ablesen, wie oft die fünf Pferde im Zieleinlauf einen der ersten drei Plätze erreicht haben. Dieser Anzeige folgt nun die Tippoutine. Hier wird jeder Spieler gefragt,

auf welches Pferd er setzen möchte. Hat er sich für eines der Pferde entschieden, so muß er jetzt die Platzierung des Pferdes (1 bis 3) angeben. PARLAY (4) ist ein spezieller Tip, bei dem der Spieler angibt, welche beiden Pferde zuerst ins Ziel kommen. Wählt man diesen Tip, so wird man nach einem weiteren Pferd gefragt, das dann auf den zweiten Platz gesetzt wird. Selbstverständlich kann man bei PARLAY nur dann gewinnen, wenn beide Pferde in der getippten Reihenfolge ankommen. Schließlich müssen alle Mitspieler noch ihren jeweiligen Wetteinsatz eingeben. Hier sind, falls man noch reich genug ist, maximal 200 Mark zulässig.

Das Rennen

Jetzt kann das Rennen beginnen. Im Computer spielt sich dabei folgendes ab. Das Programm läuft in einer Schleife, in der immer wieder eine Zufallszahl ermittelt wird, die darüber entscheidet, welches Pferd eine Position weiterrückt. Hat ein Pferd die horizontale Position 17 erreicht, so ist es am Ziel. In den Zeilen 5110 bis 5150 kann man das Rennen manipulieren, indem man die "Bewegungswahrscheinlichkeiten" der einzelnen Pferde verändert. In der Originalversion ist diese Wahrscheinlichkeit gleich 0,2.