



ATARI CASSETTE ENHANCER



HANDLEIDING

Enige algemene opmerkingen bij het gebruik

Voordat u naar de commando's in de drie ACE opties gaat kijken, zijn hier eerst enkele algemene aanwijzingen, die voor het gebruik van ACE belangrijk zijn.

* ACE herkent uw commando aan een heel simpel commando karakter, nl. het '@' teken. Wilt u dat ACE iets voor u doet, dan moet u uw ACE commando laten beginnen met het '@' teken. Let op: het '@' teken moet helemaal links staan van de regel waar de cursor op staat.

* Het '@' teken is gekozen, omdat het zelden of nooit als eerste karakter voorkomt. U kunt het '@' teken veranderen door de waarde van het ATASCII teken te poken in locatie 2047. De ATASCII waarden van elk karakter staan in uw Atari Basic Reference Manual. U kunt de waarde ook krijgen door PRINT ASC ("teken") <RETURN> te typen.

Voorbeeld: Stel, u wilt dat het nieuwe commando karakter een '!' wordt. Uw Atari Basic Reference Manual leert u dat de waarde voor '!' = 33 of ?ASC("!") geeft 33. Nadat u ACE geladen heeft en de door u gewilde optie heeft gekozen, kunt u de '@' veranderen in een '!' door POKE 2047,33 in te typen.

Onthoudt u wel, dat de volgende keer dat u ACE wilt gebruiken, het commando karakter weer het '@' teken is.

LADEN:

Voor laadinstructies zie achterkant handleiding

* Op de volgende pagina's vindt u de verscheidene ACE commando's. Als u ACE iets wilt laten doen, dan hoeft u niet het hele commando in te tikken. Het commando karakter en de eerste drie letters van het commando zijn voldoende.

De volgende pagina's geven u een gedetailleerde beschrijving van de commando's in de drie ACE opties.

Optie 'A'

Dit zijn de commando's en mogelijkheden als optie 'A' is ingeladen:

@CSAVE "Name"

@CLOAD"Name"

@CVERIFY"Name"

@CRUN"Name"

@CATALOG

@VERIFY

@FLASH

@FLASH 'z'

@OFF

@VAL x Rekent hexadecimaal, decimaal en binair om. 'x' is het getal. Voor hexadecimale getallen moet een \$. Voor binaire getallen een %. Decimale getallen kunt u zo invoeren.

@POINTER x Laat de hoge en lage byte zien van het geheugenadres 'x'

Foutmeldingen

Syntax Error! U heeft een commando ingetikt dat ACE niet kent of niet heeft ingeladen.

Value Error! U heeft een commando ingetikt met een foute waarde of tijdens het hernummeren werd het regelnummer groter dan 32766.

Cassette 1/0 Error! ACE kan een programma niet van cassette laden wegens een fout.

Verify Error! ACE heeft een fout gevonden in het gesavede programma.

Insufficient Memory! U probeert een programma te laden, waar u niet genoeg geheugen voor heeft.

Not Binary File! U heeft BLOAD gebruikt voor een niet binair programma.

Optie 'B'

Als optie 'B' geladen wordt, zijn alle mogelijkheden van optie 'A' aanwezig, samen met de volgende extra mogelijkheden:

@DUMP

@AUTO

@AUTO s,i

@AUTO s

@REPORT

@RENUMBER s,i

@RENUMBER,E

Optie 'C'

Als optie 'C' geladen wordt, zijn tevens de opties 'A' en 'B' aanwezig.

@BSAVE x,y

@BLOAD

@BVERIFY

@VAL x

@POINTER x

- @CSAVE "Name"** Savet het basic programma dat in het geheugen zit met een programmanaam van 16 characters. Deze programma's kunnen nog steeds met CLOAD worden geladen.
- @CLOAD"Name"** Zoekt het programma met de gegeven naam en laadt het in het geheugen.
- ▷CVERIFY"Name"** Kijkt of het programma goed gesaved is, m.a.w. of er geen errors in zitten.
- @CRUN"Name"** Zoekt programma met gegeven naam, laadt en runt het zodra het gevonden is.
- @CATALOG** Zoekt een cassette af naar programma's en geeft de namen van de gevonden programma's.
- @VERIFY** Kijkt of een LIST"C" gesaved programma goed gesaved is.
- @FLASH** Laat de cursor knipperen. De knippersnelheid kan geregeld worden met POKE 2421,X. X is een getal tussen 1 en 255. Het mooiste is als u slechts 1 bit aanzet, dus de getallen 1,2,4,8,16,32,64 en 128.
- @FLASH 'z'** Laat ieder invers video getypt karakter knipperen. De waarde van 'z' in het com-

mando heeft het volgende effect.

0 Alleen de cursor knippert.

1 Inverse karakters zijn normaal en knipperen.

2 Inverse karakters knipperen tussen inverse en normaal.

3 Inverse karakters zijn normaal en knipperen tussen normaal en wit.

4 Elk karakter knippert tussen normaal en op zijn kop.

64 Inverse characters blijven inverse en knipperen tussen in-verse en wit.

@OFF

Zet alle FLASH commando's uit.

@DUMP

Laat alle variabelen zien die in het geheugen zijn, samen met de bijbehorende waarden. Als het programma eerder met een naam is gesaved, zal de naam aan de variabelenlijst worden toegevoegd.

@AUTO

Zorgt voor een automatische nummering van de regels. Het nummeren begint bij 100 en gaat met stapjes van 10. Als er een programma in het geheugen is, begint het automatisch nummeren aan het eind van het programma.

@AUTO s,i

Automatische nummering begint op regel 's' en wordt verhoogt met stapjes 'i'.

@AUTO s

Automatische nummering vanaf regel s met stapjes van 10.

Als auto een regel tegenkomt die reeds bestaat, zet hij zichzelf uit.

U kunt AUTO verlaten door op RETURN te drukken.

Tijdens een dump, strings en array variabelen (variabelen die u moet dimensioneren) worden weergegeven als de variabelen gevolgd door de gedimensioneerde waarde van de variabele. U krijgt een 'u' te zien als de variabele nog niet gedimensioneerd is.

@REPORT

In Atari Basic kunt u naar andere regels springen d.m.v. variabelen (b.v. REGEL = 10: GOTO REGEL). Dit geeft problemen met hernummeren. REPORT laat iedere sprong via een variabele op het scherm zien; zodat u ze kunt herstellen na het hernummeren. (Als Report er veel vindt, kijk dan in de eerste regels van het programma. Daar wordt meestal de waarde van de variabelen gegeven.)

@RENUMBER s,i

Hernummerd het programma in het geheugen. Alle GOTO, GOSUB, ON.... GOTO, ON....GOSUB, LIST, RESTORE, TRAP en THEN verwijzingen worden zo hernummerd. Het eerste nieuwe regelnummer is 's' en het gaat met stapjes 'i'.

Wordt 's' niet gegeven, dan wordt de waarde 100 genomen. Wordt 'i' niet gegeven, dan gaat het met stapjes van 10. Verwijzingen naar niet bestaande regels worden hernummerd met 32767. TRAP 40000 wordt dan TRAP 32767. Dit schakelt nog steeds het TRAP commando uit.

- @RENUMBER,E** Het toevoegen van de letter 'E' aan een hernummeropdracht laat de computer de regels weergeven, die de problemen kennen zoals beschreven in REPORT.
- @BSAVE x,y** Savet een machinetaalprogramma of data (dat(die) dus in het geheugen zit(ten)) van locatie 'x' tot en met locatie 'y'. Er moeten waarden voor 'x' en 'y' worden ingevoerd. Deze waarden mogen decimaal of hexadecimaal zijn. Om een hexadecimale waarde aan te duiden moet u er een \$ voor zetten.
- @BLOAD** Laadt een machinetaalprogramma in het geheugen. Het lage en hoge geheugenadres laat ACE u zien.
- @BVERIFY** Kijkt of een binair programma errorvrij is gesaved.

Laden:

- Zet je computer uit.
- Zorg dat de cassette volledig teruggespoeld is.
- Druk <START> [REDACTED] in.
- Zet je computer aan.
- Laat na de "beep" <START> [REDACTED] los.
- Druk op de "PLAY" toets van je recorder.
- Druk op een willekeurige toets.

963

©1984 English Software Company

In licentie geproduceerd door AACKOSOFT

INTERNATIONAL B.V. Zoeterwoude
