

QL Today

DEUTSCH

Jahrgang 1
Ausgabe 6
März/April
1997

ISSN 1432-5446

Das Magazin über QL, QDOS,
Sinclair Computer, SMSQ...

**... WIEDER 20
SEITEN VOLLER
QL-INFO'S
IN DEUTSCH!**



GEDRUCKT MIT
LDUMP

Herausgeber:

Jochen Merz Software Tel. +49 203 502011
Im stillen Winkel 12 Fax +49 203 502012
47169 Duisburg Box1 +49 203 502013
Deutschland Box2 +49 203 502014

QL Today erscheint alle zwei Monate, Erscheinungsdatum der ersten Ausgabe ist der 15. Mai. Das Abo beginnt mit der aktuellen Ausgabe zum Zeitpunkt des Eingangs des Abos. Das Abo kostet wie folgt:

Deutschland	DM 70,-
England	DM 60,-
Rest der Welt	DM 70,-

Leser in Deutschland erhalten zum englischen Haupt-Teil auch einen deutschen Teil, der im Ausland für zusätzliche DM 10,- erhalten werden kann.

Zusätzlich zu **QL Today** ist auch eine Mitgliedschaft im deutschen Sinclair QL User Club zu ermäßigten Bedingungen möglich. Weitere Informationen und Antragsformulare sind bei Jochen Merz Software erhältlich.

Bezahlung kann in DM erfolgen, entweder mit Verrechnungsscheck einer Bank mit Sitz in Deutschland oder Euroscheck. Schecks sollten auf Jochen Merz Software ausgestellt sein. Es besteht auch die bequeme Möglichkeit der Einzugsermächtigung, auch hier nur bei Banken in Deutschland. Zahlung per Kreditkarte ist ebenfalls möglich - hier wird neben Ihrer Kartenummer auch die Gültigkeitsdauer benötigt.

Ihre Kommentare, Vorschläge und Artikel sind herzlich willkommen. SIE machen **QL Today** möglich. Wir verbessern das Magazin wo immer möglich um Ihren Vorstellungen gerecht zu werden. Artikel sollten auf 3,5" Diskette (DD oder HD) eingeschickt werden. Das Format sollte ASCII, Quill oder Text87 (Druckertreiber angeben!) sein. Bilder sollten im _SCR-Format geschickt werden, GIF und TIF ist auch möglich. BITTE senden Sie auch einen Ausdruck der Bilder. Wenn ein Bild an einer bestimmten Stelle platziert werden soll geben Sie es bitte auch an.

Redaktionsschluß für Artikel und Werbung:

Ausgabe 1:	15. April
Ausgabe 2:	15. Juni
Ausgabe 3:	15. August
Ausgabe 4:	15. Oktober
Ausgabe 5:	15. Dezember
Ausgabe 6:	15. Februar

Inhalt

- 3 Editorial
- 3 Kleinanzeigen
- 4 Diskettenkram - Thomas Menschel
- 5 Das Pointer Environment für Anfänger - Teil 2 - Ralf Tenbrink
- 6 Job-bezogene Freigabe-Automatik - H.P. Recktenwald
- 8 QPC-Installation unter Windows 95 - Jochen Merz
- 9 Noch mal LDUMP - Helmut Friedrich
- 11 Neues bei Jochen Merz Software
- 12 Zusammengefaßt - H.P. Recktenwald
- 14 LDUMP Grafikdruck - kein Test - H.P. Recktenwald
- 15 Jochen Merz Software
- 16 Zum Artikel "Verschiedenes, Teil 1" von F. Oertel - H.P. Recktenwald
- 17 FiFi II - Ein Utilityprogramm zur komfortablen Dateisuche - Alfred Kendall, UK
Übersetzt von E.C. Herrnsdorf

QL Today behält sich vor, eingeschicktes Material nicht zu veröffentlichen. **QL Today** ist unter keinen Umständen für die Richtigkeit der abgedruckten Artikel und Programmen haftbar, ebenso nicht für aus fehlerhaftem Material hervorgerufene Datenverluste, Unbenutzbarkeit oder ähnliche Probleme die aus Artikeln in **QL Today** herrühren könnten. Die Meinung in diesem Magazin entspricht der des jeweiligen Autors und nicht notwendigerweise der des Herausgebers.

Dieses Magazin unterliegt dem Copyright und jegliches hierin veröffentlichte Material darf nicht ohne schriftliche Erlaubnis von **QL Today** reproduziert, übersetzt oder sonstwie verbreitet werden. Allen Copyrights und Trademarks wird hiermit Rechnung getragen.

Editorial

Liebe QL Today-Leser,

so, nun können wir auf ein weiteres erfolgreiches QL-Jahr zurück blicken, gezählt ab Ausgabe 1 von QL Today. Die Beteiligung am QL Today ist deutlich besser als erwartet, (keine Angst, deutsche Artikel sind immer noch herzlich willkommen!) aber leider ist die Anzahl der Abonnenten nicht so ausgefallen, wie wir es uns vor einem Jahr gewünscht hätten.

Trotz alledem und 20% Steigerung der Druckkosten, höhere UPS-Kosten, Porto-Erhöhung der Post bleiben die Preise erstmal wie sie sind.

Da die deutsche Ausgabe nun regelmäßig auch schön gefüllt ist und nicht alle, die gerne QL Today Deutsch lesen möchten, auch Englisch sprechen (und daher für die englische Ausgabe zahlen, die sie nicht lesen können), haben wir ein neues, interessantes Angebot:

QL Today Deutsch & Club Abo für nur DM 55,- im Jahr. Für's Ausland kommen wie gewohnt DM 10,- dazu; das Porto ist hier nach wie vor höher.

In dieser Ausgabe gibt es auch das erste Mal eine Zusammenfassung der englischen Ausgabe in deutsch - wer bestimmte Artikel gerne übersetzt sehen möchte kann sich ja melden.

Eindhoven im Februar war nicht so toll, aber dafür gab es viele Gründe: es wurde nicht separat eingeladen, d.h. nur QL Today-Leser wußten von dem Treffen. Nebel, Karneval, Kurzferien und dergleichen halfen auch nicht gerade. Im April wird's besser, versprochen - aber das hängt natürlich auch von den Besuchern ab. Die Aurora gibt es auch zu sehen, da Ron Dunnett (Qubbesoft) kommen will.

Für Juni ist wieder ein deutsches Treffen angesetzt. Da es in Solms im letzten Jahr schön war, haben wir uns entschlossen, es auch in diesem Jahr dort wieder stattfinden zu lassen. Gleicher Ort, die Taunushalle, und zwar am Sonntag, den 15. Juni. Merkt Euch den Termin am besten schon mal, damit auch dieses Treffen wieder gut besucht und interessant wird.

Davor, Anfang Mai, gibt's das nächste Treffen in den USA. Ich bin schon zu mehreren Treffen geflogen und auch andere QL-User, die mitgekommen sind, erinnern sich sehr gerne an diese Treffen. Es ist ja auch nicht nur das QL-Treffen, man verbindet es mit ein paar Tagen oder Wochen Aufenthalt in den USA. Wer Interesse hat, meldet sich bitte bei mir. Die Hälfte der Besucher kam im letzten Jahr aus Europa, alleine ist dort niemand!

Wie versprochen finden Sie auf der englischen

Ausgabe die "Cover-Disk". Die mit "Dx_" beginnenden Dateien sind für die deutschsprachigen Leser gedacht und enthalten die in den Ausgaben 2 bis 6 erschienene Listings, Source-Codes, residente Erweiterungen und Programme. Das x steht für 2 bis 6, also die jeweilige Ausgabe.

Dann noch ein Aufruf: die LDump-Bilder haben uns auf eine Idee gebracht. Es ist immer recht schwer, Titelbilder für QL-Today zu finden. Wir möchten daher alle Leser aufrufen, QL-bezogene Titelbilder zu produzieren. Wie sie angefertigt wurden spielt keine Rolle, das Ergebnis zählt. Die besten Bilder werden dann auf oder in QL Today's erscheinen. Gewinnanreize geben immer Motivation: der Hauptgewinner soll ein Jahresabo QL Today bekommen, für Trostpreise soll auch gesorgt sein. Einsendeschluß ist der 15. April. Eine aus Editoren, Händlern und Lesern zusammengesetzte Jury darf dann bewerten.

Ab der nächsten Ausgabe soll auf Leserwunsch hin auch die Adresse (oder eMail-Adresse) von Autoren veröffentlicht werden, damit direkter Kontakt möglich ist. Dies möchte vielleicht nicht jeder, daher: wer seine Adresse nicht weitergeben haben möchte schreibt es einfach beim Einsenden seines Artikels dazu - der Wunsch wird selbstverständlich respektiert.



Kleinanzeigen

Da *QL Today* eine der wichtigsten Quellen für QL-Neuigkeiten werden wird werben auch die meisten QL-Händler hierin. Nun stellte sich natürlich die Frage warum nur QL-Händler inserieren dürfen sollten, warum nicht auch QL-User die ihre eigenen Programme, Hardware oder Entwicklungen verkaufen oder suchen können sollen.

Anfangs konnte man selbstgeschriebene Software von Clubs vertreiben lassen, beispielsweise dem deutschen QL User Club. Aber warum soll man es denn nicht selbst vermarkten können? Es gibt hier keinen Unterschied zwischen privaten und kommerziellen Anzeigen, nur mit dem QL und Drumherum sollte es schon etwas zu tun haben.

Bis zu 50 Worte im englischen oder deutschen Teil kosten DM 5,- (oder 3 Internationale Antwortscheine), bis zu 100 Worte kosten DM 10,- (oder 6 Internationale Antwortscheine). Soll die Anzeige im deutschen und englischen Teil erscheinen ist der Preis zu verdoppeln.

Diskettenkram

Thomas Menschel

Wer einmal eine volle Diskette, noch dazu mit zahlreichen, verschachtelten Subdirectories zu löschen versucht hat, kennt die Geschichte. Eigentlich ist es ja nicht so schlimm, erstmal alle Dateien löschen. Wie war das doch noch? "WDEL flp1_!" Gut, aber die Dateien in den Subdirectories sind noch da. Also mit WDEL auf jedes einzelne der Dinger, zwischendurch mit DIR noch ein paar mal nachgesehen, man ist ja so vergesslich. Schließlich ist die Diskette leer. Außer den Subdirectories! Die werden jetzt einzeln mit DELETE gelöscht, weil WDEL nämlich keins von den Dingen anrührt. Eine langwierige Geschichte. Dateimanager wie QPAC2 u.a. erleichtern es etwas, aber das Löschen von Subdirectories geht auch da nur mit einigem Hin und Her.

Also greift man aus Faulheit einfach zu FORMAT. Aber das dauert eben etwas länger. Noch dazu ist der ganze QL während dieser Zeit lahmgelegt.

Doch hier gibt es Abhilfe. Eine einmal richtig formatierte Diskette braucht nie wieder formatiert zu werden. Man muß nur einige Diskettendaten und die leere Zuordnungstabelle an die richtige Stelle schreiben, und die Diskette ist leer!

Wer nun meint, dazu sind tiefgreifende Kenntnisse von QDOS und Assembler notwendig, der irrt. Superbasic macht das, TK2 vorausgesetzt, mit ein paar Zeilen in wenigen Sekunden. Natürlich muß man die richtigen Daten an die richtigen Stellen schreiben. In den drei Programmen sind die richtigen Daten für DD, HD und ED Disketten enthalten und werden selbstverständlich auch richtig verwendet.

Da auf den re-formatierten Disketten ja vorher Daten vorhanden waren, bleibt dieser Datenmüll natürlich da wo er war. Aber dies ist völlig normal, auch DELETE löscht lediglich den Eintrag im Directory und in der Zuordnungstabelle, die eigentlichen Daten bleiben drauf. Allerdings sind die Daten auf einer mit diesem Programm behandelten Diskette nur unter großem, manuellen Aufwand wieder herstellbar. Schließlich ist die Zuordnungstabelle ja völlig geleert worden und kein Rettungsprogramm findet irgend etwas wieder. Also nur benutzen, wenn wirklich alles weg soll!

Programm 1 reformatiert DD, Programm 2 ist für HD und Programm 3 für ED Disketten. Formate mischen geht nicht, und natürlich muß der QL im verwendeten Diskettenlaufwerk das gewünschte Format auch bedienen können, auf einem DD-Laufwerk geht nunmal nur DD und kein HD oder ED.

Aber etwas anderes klappt hervorragend. Man kauft in Zukunft vorformatierte DOS Disketten, und behandelt die Dinger einfach mit dem entsprechenden Programm. Denn für DD und HD Disketten ist das Format bei DOS und QDOS gleich, die richtigen Daten zu schreiben reicht hier völlig. Bei ED Disketten verwendet QDOS dann etwas Anderes, hier muß man wohl oder übel beim ersten Mal zu FORMAT greifen.

Der Programmablauf ist bei den drei Programmen gleich, ebenso die verwendeten Zeilennummern. Es ist keinerlei Fehlerbehandlung (von der DATA Prüfsumme abgesehen) und keinerlei Komfort (oder ist ein einfaches INPUT schon komfortabel?) eingebaut, sondern die reine Arbeitsroutine in einfachem Basic, so daß auch Ungeübte den Ablauf verstehen werden (meine persönliche Version ist nur 6 Zeilen lang). Der Diskettenzugriff und die Daten sind in zahlreichen Publikationen so ausreichend beschrieben, daß ich mir jeden Kommentar erspare. Der Interessierte schaut in die Anleitung zum TK2 und z.B. in PiQ nach.

In Kürze beschrieben geht es so: In den Zeilen 2 bis 4 wird der Diskettenname abgefragt und sichergestellt, daß dieser immer 10 Zeichen lang ist. In Zeile 5 wird die Zeichenkette in der erforderlichen Länge mit \$FF (255) gefüllt, um später diese Zeichen nicht mehr einzeln zuweisen zu müssen. Die Zeilen 6 und 7 setzen die Diskennung, den Namen und eine 16 bit Zufallszahl zur eindeutigen Identifizierung in die Zeichenkette. In den DATA-Zeilen (8 bis 14) stehen die Diskettendaten und eine Prüfsumme, weil man sich beim Abschreiben ja mal vertippt. Die Zeilen 16 bis 23 lesen diese Daten, ermitteln die Prüfsumme, und setzen die Daten in die Zeichenkette. Der Schleifenzähler (Zeile 17, das Komma ist richtig und wichtig) sorgt für die richtige Stelle, und bei falscher Prüfsumme bricht das Programm ab. Die Zeilen 24 bis 26 schreiben eine leere Zuordnungstabelle in die Zeichenkette, da dort überall schon \$FF (255) steht, braucht nur noch jedes 3. Zeichen auf \$FD (253) gesetzt zu werden. In Zeile 27 wird die Diskette im direkten Zugriff geöffnet und die 3 (bei HD sind es 6) notwendigen Sektoren aus der Zeichenkette heraus geschrieben. Zum Schluß noch CLOSE und fertig. Sollte überall funktionieren.

Zum Ende noch einmal: Eine solchermaßen behandelte Diskette ist LEER! Sämtliche früheren Daten sind unrettbar verloren!

Die Programme finden Sie auf der Coverdisk!



Das Pointer Environment für Anfänger - Teil 2

Ralf Tenbrink

Auf meinen ersten Artikel haben sich zwei Anwender gemeldet, die sich über meinen Artikel gefreut haben. Also scheint es doch noch einige zu geben, die das Pointer Environment nicht oder nicht gut kennen. Grund genug für mich, einen weiteren Artikel zu Papier zu bringen. Auch wurde ich auf einen kleinen Fehler aufmerksam gemacht, der mir nicht aufgefallen ist. Bei dem Beispiel vom Starten von QUILL und ARCHIVE mit PE habe ich nicht erwähnt, daß es sich dabei um speziell veränderte Versionen handelte. Ich dachte, jeder, der eine Speichererweiterung im QL hat, kennt das Problem mit den PSION Programmen. Sie nehmen sich den gesamten Speicher und lassen keinen Platz mehr. Dadurch ist es auch nicht mehr möglich, zurück ins Basic zu schalten. (Kein Speicher für das PE, um den Bildschirminhalt zu sichern.) Aber solange es Speichererweiterungen gibt, ist das Problem erkannt und es gibt dafür mehrere Programme, um dieses zu beheben. Da ich nur so veränderte PSION Programme habe, ist mir der Fehler nicht aufgefallen. Das Hotkey System selber kann hier schon Abhilfe liefern. Es enthält einen Ersatz für den Befehl EX oder EXEC. Dadurch ist es möglich, daß QUILL oder ein anderes PSION Programm mit weniger Speicher gestartet wird. Der Befehl lautet

```
EXEP QUILL,p,40
```

Damit sollte es auch möglich sein, das Beispiel mit unbehandelten PSION Programmen durchzuführen. Eine ausführlich Erklärung zum Hotkey System und dem PE findet man im Handbuch für QPAC2. Auch ein "Lehrgang" befindet sich im Handbuch für QPAC2.

Aber nun sofort zu meinem zweiten Teil über das PE. Wie schon im letzten QL Today erwähnt, hat sich das Pointer Environment seit seinem Erscheinen noch mehr erweitert. Man nennt das ganze System nun "Extended Environment". Das heißt ungefähr "Erweiterte Benutzerumgebung." Zum Extended Environment gehört das Hotkey System (darauf gehe ich gleich noch näher ein), das Thing System, QPAC2 und der Buttonframe. Das Extended Environment wurde von Tony Tebby gemacht und wird von QJump vertrieben. Auch heute noch wird es immer weiter verbessert und Neuerungen kommen dazu. Die Menü Erweiterung ist von Jochen Merz (sie gehört streng genommen nicht zum EE, aber ich zähle sie dazu, weil so viele Programme sie benötigen). Heute werde ich das

Hotkey System und die Menü Erweiterung beschreiben. Aber wie schon im letzten Artikel, geht es nur um die grundsätzlichen Dinge für alle Anfänger und diejenigen, die noch nicht wissen, was es damit auf sich hat.

Ein fester Bestandteil des Extended Environments (ich werde es von nun ab nur noch EE nennen), ist das Hotkey System. Eine einigermaßen passende, deutsche Beschreibung wäre wohl Kurz- oder Schnellasten System. Ich bleibe aber bei Hotkey System, das erscheint mir immer noch am besten zuzutreffen. Viele werden Altkeys schon vom TK2 her kennen. Hotkeys (oder ALT-Keys) sind Tasten, die in Verbindung mit der ALT Taste gedrückt werden (z.B. die ALT Taste drücken und zusätzlich die Taste D). Mit dieser Tastenkombination kann nun eine spezielle Funktion ausgeführt werden. In der einfachsten Form liefert das Hotkey System nach dem Drücken eines Hotkeys mehrere Tastenanschläge an das aktive Programm. Das hört sich kompliziert an, ist aber ganz einfach. Wenn ich in Quill einen Brief ausdrucken will, muß ich folgende Tasten betätigen. Zuerst F3 (Befehls Menü einschalten), dann a (Ausdruck), dann RETURN (für aktuellen Brief), dann nochmal RETURN (ganzes Dokument), dann nochmals RETURN (für auf Drucker). Mit dem Hotkey System kann ich nun die ALT-D Taste so programmieren, daß nach dem Betätigen von ALT-D keine weitere Taste mehr notwendig ist, um das aktuelle Dokument zu drucken. Das Hotkey System schickt an QUILL alle nötigen Tasten. Mit folgender Zeile wird das gemacht.

```
ERT HOT_KEY ("d",CHR$(240) & "a" &  
CHR$(10) & CHR$(10) & CHR$(10))
```

Zuerst kommt die Taste als String, die man belegen will, in diesen Fall das d. Dann, getrennt mit einem Komma, kommen die Tasten, die gesendet werden sollen. Vor allem bei den PSION Programmen kann man sich mit den Hotkeys eine Menge Tipparbeit sparen. So könnte man das komplette Seiten-Layout auf einen Hotkey legen. Wenn man nun ein neues Dokument anfängt, drückt man nur noch den Hotkey und alle Einstellungen wie Seitenlänge, oberer Rand und so weiter sind eingestellt. Auch bei ABACUS kann man einiges über die Hotkeys lösen. So hat es mich immer schon gestört, daß man nicht seitenweise blättern kann, sondern immer nur eine Zeile oder eine Spalte. So habe ich mir kurzerhand mit ALT-H (hoch) und ALT-R (runter) einen Hotkey gemacht der 15 Zeilen nach unten oder unten geht. Der Befehl sieht so aus.

```
r$ = FILL$(CHR$(216),15)
```

eine Variable mit 15 "Cursor abwärts"-Zeichen
ERT HOT_KEY("r",r\$)

nun r Taste programmieren.

Wie Ihr seht, geht das sehr einfach und man spart damit enorm viel Zeit. Ich habe in den Beispielen hier immer kleine Buchstaben verwendet. Man kann natürlich auch die Großbuchstaben verwenden. Dann muß man vor dem Betätigen der entsprechenden Taste noch die Shift-Taste (Hoch-Taste) drücken, damit der Hotkey auch aufgerufen wird. Bis hierher sind die ALT-Keys aus dem TK2 und das Hotkey System identisch. Aber das Hotkey System kann noch viel mehr und diese zusätzlichen Funktionen sind besonders interessant.

Das wirklich neue an dem Hotkey System ist die Möglichkeit, über einen Hotkey ein Programm zu starten. So habe ich mir den QD Editor auf einen Hotkey gelegt. Nun brauche ich nur ALT-Q drücken und schon habe ich den Editor. Das geht natürlich auch mit jedem anderen Programm. Hier nun das Beispiel für den QD.

```
ERT HOT_LOAD1 ("q", "f1p1_qd8!" "QD")  
startet neuen QD oder aktiviert QD  
ERT HOT_LOAD ("Q", "f1p1_qd8!" "QD")  
startet neuen QD .
```

Mit ALT-q versucht das Hotkey System den Job QD zu aktivieren. Das bedeutet, wenn der QD schon geladen war, wird er nun das aktive Programm. Das nennt man auch "picken". Befindet sich noch kein Job im Speicher mit dem Namen QD, wird das Hotkey System das Programm auf flp1_ starten. Bei Computern ohne Festplatte muss sich der QD auf der Diskette befinden, die sich im Laufwerk befindet. Mit ALT-Q, also q in Verbindung mit der Hochtaste, startet das Hotkey System immer einen neuen QD.

Nach dem Ausrufezeichen kommt der Jobname des Programms. Das ist nötig, da in vielen Fällen der Jobname mit dem Dateinamen nicht identisch ist. Gibt man keinen Job Namen an, nimmt das Hotkey System den Dateinamen als Jobnamen. In solchen Fällen wird immer ein neuer Job angelegt, der vorhandene wird nicht zum aktiven Programm, er wird nicht gepickt. Das hört sich nun doch sehr kompliziert an. Deshalb nun hier sofort ein Beispiel, wie ich immer vorgehe. Ich starte zuerst das Programm, das ich auf einen Hotkey bringen möchte, mit dem Befehl EX Programm. Dann schalte ich mit CTRL-C zurück ins SuperBasic. Dort gebe ich den Befehl JOBS ein. Nun erhalte ich eine Liste aller vorhandenen Jobs. Dadurch kann ich auch den Namen meines Programms ersehen. Wenn ich nun den Hotkey programmiere, gebe ich nach den Ausrufezeichen

den Jobnamen ein. Sicher werden einige jetzt sagen, daß das auch anderes geht. Ich weiß, aber ich wollte einen Weg beschreiben, der von jedem durchgeführt werden kann, auch wenn er nichts über Dateiheder und solche Dinge weiß.

Ich hoffe, daß ich dies nun verständlich genug erklärt habe. Auch ich hatte damit am Anfang meine Schwierigkeiten. Am besten versucht ihr mal, einige Programme auf einen Hotkey zu bringen damit ihr seht, daß es gar nicht so schwer ist, wie es sich an hört. Habt ihr einen Hotkey programmiert und stellt fest, daß ihr einen Fehler gemacht habt, müßt ihr den Hotkey zuerst löschen. Erst danach könnt ihr ihn neu programmieren. Das Löschen geht mit folgendem Befehl.

```
ERT HOT_REMV ("q")  
entfernt den hotkey q.
```

Danach könnt ihr nochmals versuchen den Hotkey zu belegen. Zusätzlich zu HOT_LOAD gibt es auch noch einige andere Befehle, um ganz spezielle Dinge des EE auszuführen. Ich glaube aber, das wird für einen Anfänger im Moment zu viel. Auch ich brauche die anderen Befehle nur sehr selten und werde deshalb später darauf zurück kommen.

Job-bezogene Freigabe-Automatik

H.P. Recktenwald

Angeregt durch den Artikel von J. Wildgruber versuche ich mal, die problemfreie Verbindung beliebiger Systemroutinen mit Jobs oder anderen entfernbaren Programmteilen darzustellen, wie sie vor etlichen Jahren erstmals von Boris Jakubith beschrieben wurde.

Dazu macht man sich eine wohldokumentierte(!) Eigenheit des Systems zunutze, das mit Entfernen eines Jobs zugleich auch alle Kanäle schließt und die Speicherbereiche freigibt, die jenem zugeeignet waren.

Welcher Systemaufruf dafür zuständig ist, erfährt man aus den Kopfdaten der betreffenden, will sie mal so nennen, "Wirk-Einheiten". Am einfachsten lassen sich Speicherzuweisungen nutzen, mit denen in der Tiefe des Systems ohnehin (nahezu) jede Aktion verbunden ist.

Mit einer Speicherzuweisung durch z.B. die QDOS-Trap "mt_alchp" erhält man im Register A0 die Anfangsadresse eines nutzbaren und bereits gelöschten Speicherblocks der angeforderten Größe. 16 Bytes davor beginnt der 16 Bytes lange Block Kopfdaten, der den Originaldokumenten

zum QDOS (Dickens, Karlin/Tebby) folgend die Angaben umfaßt:

```
00 hp.len   Länge der Zuweisung einschl.
           Datenkopf
04 hp.drivr zeigt auf eine Adresse 12 Bytes
           vor der Stelle, die den
           Freigabeaufruf verzeichnet
08 hp.ownr  Besitzerjob des Speicherblocks
12 hp.rflag zeigt auf den Ort einer Flag bei
           Kanalfreigabe
```

Ausgehend von der Zuweisungsadresse in A0 findet man nun an der Position -\$0C (-12) den Posten "hp.drivr". Die von dort auf einem umständlich anmutenden aber höchst nützlichen Umweg zu ermittelnde Adresse springt das System an, wenn der betr. Speicherblock aufgegeben werden soll.

Nun braucht man nichts weiter zu tun, als vor diesen Aufruf eine Umleitung auf die zusätzlichen Aktionen einzufügen, die ggf. vor Aufgabe eines Jobs noch zu verrichten sind. Was ansich ganz einfach und zuverlässig wäre, würden sich auch die Schöpfer von Nachfolge-Systemen an diese (ihre eigene!?) Konvention halten... Da dem nicht so ist, muß eine weitere Vorkehrung getroffen werden,

die undokumentierten Eigenheiten jener Systeme abzufangen. Glücklicherweise besteht der Unterschied (bis dato) nur darin, daß bei "hp.drivr" dann eine Null steht, die es durch geeignete Daten zu ersetzen gilt.

Im Prinzip ist es das schon. Nun ein möglichst universelles Beispiel:

einbauen zeige auf ein Programmstück, das vom Job aufgerufen wird, und das irgendeine Systemeigenheit beeinflusst, die beim Entfernen des Jobs zurückgestellt werden muß.

rausnehmen sei der Programmteil, der vor der endgültigen Jobaufgabe alle Stellen bereinigt, die danach nicht mehr nutzbar sind.

sicherung ist dann der Programmteil, der die später automatisch vom System aktivierte Schutzfunktion präpariert.

Damit ist dies eine allgemeine Routine zum Anlegen eines Speicherblocks, dessen einziger Zweck es ist, durch seine automatische Freigabe im richtigen Augenblick die selbstdefinierten Programmteile zu aktivieren.

sicherung	moveq #24,d1	16 bytes sind minimum für diesen part
	moveq #-1,d2	besitzer ist der aufrufende job
	moveq #24,d0	mt.alchp
	trap #1	
	move.l d0,d3	fehlercode
	bne jobremv	? notfalls abbrechen, z.b. "mt.frjob"
	move.l a0,a1	basisadresse sichern
	move.w #\$4EB9,(a1)+	"jsr"-code compilieren
	lea rausnehmen(pc),a2	zum sprung auf die
	move.l a2,(a1)+	eigene freigaberoutine
	move.w #\$4EF9,(a1)+	"jmp"-code compilieren
	move.w \$c2,a2	mm.rechp
	move.l -12(a0),d0	falls "hp.drivr" null ist
	beq.s sqnull	? SMSQ's extratour
	move.l d0,a2	sonst wirkliche adresse
	move.l 12(a2),a2	die auf den freigabeaufruf zeigt
sqnull	move.l a2,(a1)+	systemeigene routine compilieren
	move.l a0,(a1)+	neuer pointer auf neue freigabeadresse
	move.l a0,-12(a0)	auf die nun "hp.drivr" zeigt
	moveq #0,d0	
	trap #1	mt.inf
	move.l d1,(a1)+	zusätzlich eigene job-id (s.u.)
	jmp einbauen(pc)	nun problemlos aufrufbar

("pointer" ist eine Speicherstelle, deren Inhalt als Adresse einer (weiteren Speicherposition bewertet wird.

Fertig. Am Schluß ist in diesem Beispiel nur ein Langwortposten frei, es läßt sich aber beliebig viel Platz reservieren, sodaß hier alle für die Abschlußroutine erforderlichen Daten aufbewahrt werden können.

Ganz ohne Vorsichtsmaßnahmen läßt sich die

Freigabe nicht installieren: Es darf keines der Register verändert weitergegeben werden, und eigene Speicherzuweisungen oder -Freigabeaufrufe sind strikt zu vermeiden.

Da dies ein Subroutinenaufruf ist, steht im Stack die Adresse, die auf den umgeleiteten systemeigenen Freigabeaufruf zeigt. 6 Bytes danach beginnt der oben angefügte "private" Datenbereich, hier

zunächst nur mit der ID des Besitzerjobs besetzt. Letzteres hat seinen Grund darin, daß vor Erreichen dieses Aufrufs der eigentliche Besitzer in den

Kopfdaten schon vom System gelöscht wurde, anders der evtl. für das eigene Programm benötigte Bezug zum Besitzer also nicht herstellbar ist.

Beim Aufruf zeigt

A0 auf den Kopf des betr. Speicherblocks,
A6 auf die Systemvariablen, und
A7 enthält die Adresse 6 Bytes vor o.a. freien Datenbereich.

Der Speicher des betr. Jobs ist zu diesem Zeitpunkt noch unversehrt vorhanden, dort abgelegte Daten oder Programmteile sind also gefahrlos verwendbar.

```
rausnehmen      movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)  übervorsichtig, aber sicher
                 move.l 15*4(a7),a0    subroutinen-returnadresse
                 addq.l #6,a0        zeigt zum posten der besitzer-ID
                 ...
hier tut man nun, was getan werden muß, etwa
"mt.rpoll" zur freigabe einer interrupt-routine
                 ...
                 movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
                 rts
```

In der genannten Form spielt diese Gruppe von Aufrufen mit sämtlichen QDOS (und ähnlichen) Systemen; sie ist vielfältig erprobt mit JM, JS, MGG, MINERVA und SMSQ/E in QXL und GoldCard.

QPC-Installation unter Windows 95

Jochen Merz

Die in den ersten Anleitungen beschriebenen Installationsmechanismen von QPC gingen davon aus, daß viele Leute nach wie vor DOS benutzen. Dem scheint mittlerweile nicht mehr so zu sein, die meisten benutzen Windows 95. Die Anleitung wurde diesbezüglich geändert, und damit auch bestehende QPC-User QPC einfach aus WINDOWS 95 starten können, hier wie's geht:

Ganz wichtig: Bei einer Neu-Installation beachten Sie bitte, daß die Installation von QPC in der DOS-Eingabeaufforderung geschehen muß bevor Windows 95 gestartet ist, andernfalls erkennt das Installationsprogramm die QPC-Diskette nicht als Original an. Wenn bei Ihrem Rechner das Boot-Auswahlmenü unterdrückt wird, in dem Sie unter Punkt 6 "Nur Eingabeaufforderung" anwählen können, so drücken Sie beim Hochfahren des Rechners F8 so lange bis das Menü erscheint. Wählen Sie hier Punkt 6 "Nur Eingabeaufforderung" an und nach kurzer Zeit erscheint ein DOS-Prompt, z.B.

C: >

Geben Sie nun

A:

ein, dann

INSTALL

Nun wird das Installationsprogramm geladen und schlägt nach kurzer Zeit das Unterverzeichnis vor, in das QPC installiert werden soll, beispielsweise

C:\QPC

Sie können hier ein anderes Laufwerk oder anderes Verzeichnis eingeben oder es einfach bestätigen oder den Vorschlag akzeptieren. QPC wird nun installiert.

Wenn alles in Ordnung ist, starten Sie den Computer neu und lassen ihn bis ins Windows 95 hochfahren. Suchen Sie nun QPC im jeweiligen Laufwerk, beispielsweise über den Explorer. Sie können QPC dann dort mit der rechten Maustaste anklicken oder ihn auf den Desktop ziehen und dort mit der rechten Maustaste anklicken. In dem jetzt erscheinenden Menü finden Sie ganz unten "Eigenschaften", die Sie anwählen. Dann erscheint ein größeres Fenster. Ein Menü-Reiter heißt "Programm", den Sie bitte anwählen. Unten im nun sichtbaren Menü finden Sie "Erweitert..." - anwählen und Sie gelangen in ein weiteres Unter-Fenster. Wählen Sie "MS-DOS Modus an". Unterhalb von "MS-DOS Modus" klicken Sie den runden Knopf neben "Neue MS-DOS Konfiguration angeben".

Danach erscheinen einige Zeilen in den beiden darunter liegenden Bereichen, die die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT für QPC darstellen soll. Zu beachten ist die Zeile "DOS=UMB,HIGH" im CONFIG.SYS - hier muß unbedingt das ",HIGH" entfernt werden. Bei der AUTOEXEC.BAT sollten Sie noch den Maus-treiber hinzufügen, hier müssen Sie selber wissen

wo sich der Maustreiber für DOS befindet und fügen den kompletten Pfad ein, z.B. "C:\DOS\MOUSE.EXE".

CONFIG.SYS sollte ungefähr so aussehen:

```
DOS=UMB
```

```
Device=C:\WIN95\Himem.Sys /INT15=8192 /v
```

AUTOEXEC.BAT sollte ungefähr so aussehen:

```
SET TMP=C:\WIN95\TEMP
```

```
SET winbootdir=C:\WIN95
```

```
SET PROMPT=$p$g
```

```
SET PATH=C:\WIN95;C:\WIN95\COMMAND;C:\DOS
```

```
SET TEMP=C:\DOS
```

```
C:\WIN95\SMARTDRV.exe
```

```
C:\QPC\MOUSE.COM
```

Es können noch weitere Zeilen in beiden Fenstern stehen, z.B. Treiber für die Soundkarte. Sollte QPC nicht problemlos starten, entfernen Sie am besten alle Zeilen, die in obigem Beispiel nicht enthalten sind oder setzen Sie REMark davor.

Wählen Sie nun OK an und verlassen alle Fenster. Ab sofort kann QPC als Einzel-Anwen-

dung aus Windows 95 gestartet werden, indem Sie es im Explorer oder auf dem Desktop doppelklicken. Natürlich können Sie QPC auch in das Startmenü von Windows 95 bringen - wie dies geht verrät Ihre Windows 95-Anleitung. Nach dem Doppelklick warnt Windows95, daß es sich um eine DOS-Anwendung handelt - diese Warnung können Sie in "Erweitert..." abstellen. Akzeptieren Sie die Warnung, dann fährt Windows 95 herunter und der Rechner startet neu, dieses Mal im DOS-Modus und startet QPC. Wenn Sie QPC verlassen, fährt der Rechner wieder herunter und startet wiederum Windows 95.

Sie können QPC auch ein schöneres Symbol als MS-DOS zuweisen - neben dem "Erweitert..." Menüpunkt finden Sie "Anderes Symbol". Durchsuchen Sie die Platte nach "QPCICONS.DLL" (befindet sich auf neueren QPC-Versionen) und wählen Sie das rechte Icon an - schon erscheint ein viel aussagekräftigeres Icon.

Noch mal LDUMP

Helmut Friedrich

In meinem letzten Bericht über LDump habe ich noch etwas sehr Wichtiges (neben vielem Anderen) vergessen: Mit der neuesten Version von LDump (1.05) ist das RECOL aus SuperBASIC möglich. Dies bringt an Stelle des Umschaltens mit xco% noch einmal deutlich bessere Ergebnisse. Wenn ein Bild im Positiv vorliegt, kann man nun folgendermaßen vorgehen:

Für den Mode 4:

```
LDUMP#'flp2_Beispiel_cut',-1,6,6,4,4,2,2,0,0
```

Für den Mode 8:

```
LDUMP#'flp2_Beispiel_cut',-1,7,6,5,4,3,2,1,0
```

Die gesamte Zahlenkolonne braucht natürlich nicht ständig wiederholt werden. Für weitere Ausdrücke reicht die Kurzform: LDUMP#'flp2_Beispiel_cut' LDump bleibt so eingestellt. Sinnvoll ist es, wenn man diese Einstellung mit in einem Datensatz sichert. Will man wieder umschalten, gilt natürlich die umgekehrte Reihenfolge:

Für den Mode 8:

```
LDUMP#'flp2_Beispiel_cut',-1,0,1,2,3,4,5,6,7
```

Mit WDUMP lässt sich natürlich das Gleiche machen. (siehe auch Update_txt)

Ausschnitte aus großen Bildern mit höherer Auflösung

Mit LDump lassen sich pixelgenaue Ausschnitte aus einer Datei heraus ausdrucken. Doch wie bestimmt man nun Lage und Abmessungen des Ausschnittes, wenn sich das Bild nicht auf dem Bildschirm darstellen läßt? Nun, hier bietet sich die Koordinatenanzeige in QDesign an. Damit sich der Ausschnitt auch wirklich pixelgenau bestimmen läßt, habe ich mein QDesign (Version 5.01) mit Menuconfig wie folgt eingestellt:

```
Position X-fakt 0-200 => 1
```

```
Position Y-fakt 0-200 => 1
```

```
Position X-org 0-200 => 1
```

```
Position Y-org 0-200 => 1
```

Die Startauflösung ist auf 512 x 256 eingestellt. Nun starte ich QDesign mit:

```
EXEP QDesign;flp2_Beispiel
```

(Dies ist in dieser Form ab Version 4 möglich. Auch mit EX funktioniert es.) QDesign hat sich nach erfolgreichem Start auf die richtige Größe eingestellt. Im Status-Menü unter Mode kann man nun unter Punkt 7 die genaue Größe des Bildes ablesen. In diesem Beispiel: 786 x 489 (tatsächliche Bildbreite - und

höhe). Falls nicht, muß man diese eben von Hand mit dem Mauszeiger herausmessen. Diese beiden Werte sind eigentlich wichtig für die Ausschnittabmessungen. Es handelt sich hier um ein SVGA Bild und hieraus ergeben sich schon die ersten Einstellungen für LDump. Die Gesamtbreite des Bildes beträgt 800 Pixel und die Gesamthöhe 600 Pixel. Dies ist mit maßgebend für einen für einen exakten Ausdruck.

Für lil% gilt: 200 (800/4).

Folgende Unterscheidungen möchte ich deutlich machen:

- Gesamte Bildgröße
- Tatsächliche Bildgröße
- Ausschnittbildgröße

Ich bevorzuge die Eingabe mit SBAS/QD in den Hotkeypuffer (dies hilft mir die Übersicht bewahren):

```
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(3,800):REMark ganze Bildbreite in Pixel'  
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(4,600):REMark ganze Bildhöhe in Pixel'  
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(5,611):REMark Fensterbreite in Pixel' (Ausschnittbreite)  
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(6,389):REMark Fensterhöhe in Pixel' (Ausschnitthöhe)  
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(7,175):REMark Pixelnr. linker Ursprung'  
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(8,100):REMark Pixelnr. oberer Ursprung'  
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(13,200):REMark lil einstellen' (mache ich immer zuerst)  
HOT_STUFF'PRINT LDP_PRM(40,30447):REMark Rot-grün Kontrast verstärken'
```

Zur Vereinfachung habe ich mir Datensätze für EGA, VGA, und SVGA gefertigt. Dann brauchen bei Bedarf nur noch die Parameternummern 5 bis 8 geändert werden.

Über den ausgedruckten Ausschnitt kann man nur noch staunen. Außerdem ist er wirklich pixelgenau. Immer noch der schwarze QL. Und ich bin immer wieder auf's Neue begeistert.

Hans Peter Recktenwald ist es als Erstem mit LDump gelungen, die Grafikmöglichkeiten des QL wirklich voll auszuschöpfen. Es ist erstaunlich, was mit den wenigen Farben (als Graustufen) des QL möglich ist.

Zur Geschwindigkeit (HP Deskjet 500): Mit der SGC über *par* braucht eine volle A4-Seite etwas mehr als 4 Minuten. Über *ser* mit 19200 Baud ca. 8 Minuten (300 dpi). Man muß bedenken, es handelt sich um einen Ausdruck in wirklich höchster Präzision und nicht um einen gewöhnlichen SDump. Die Pufferung bringt auch nach meinen Beobachtungen für LDump keine höhere Geschwindigkeit und kann hier sogar eher hinderlich sein.

Der Umgang mit LDump erweist sich einfacher, als der Anfang befürchten ließ. Es lohnt sich, die Zeit zum Kennenlernen von LDump zu investieren.

Den Ausschnitt muß man aus der tatsächlichen Bildgröße ermitteln, nicht aus der gesamten Bildgröße.

Damit die Koordinatenanzeige aktiviert wird, klicke ich den Mauszeiger auf den "/" Strich, links neben dem Arbeitsfenster. Natürlich auch F3 drücken. Nun läßt sich leicht der gewünschte Ausschnitt bestimmen, in diesem Beispiel mit XP = 175 und YP = 100 (bei Bedarf noch eine rechte und untere Begrenzung). Dies sind auch schon die Werte für die Parameternummern 7 (xo%) und 8 (yo%).

Ausschnittbreite = Tatsächliche Bildbreite - XP
(786 - 175 = 611)

Ausschnitthöhe = Tatsächliche Bildhöhe - YP
(489 - 100 = 389)

Zu QDesgin:

QDesgin kann mit unGIF, das man ebenfalls nicht genug loben kann, erzeugte PIC-Dateien höherer Auflösung laden, nicht jedoch Screen-Dateien. Und leider ist es nur zum Ermitteln der Koordinaten geeignet. Ein einmal mit QDesign gespeichertes Bild wird für den Ausdruck mit LDump so gut wie unbrauchbar. Die Pixel werden verzerrt, gröber wiedergegeben und das gesamte Bild wirkt dadurch sehr grob. Am Bildschirm zeigt sich nichts Auffälliges und es sieht alles ganz normal aus. Das Bearbeiten von Bildern mit QDesign für den Ausdruck mit LDump ist zur Zeit leider nur in der normalen QL-Auflösung sinnvoll. Sicher findet sich noch eine Lösung.

Herr Friedrich hat noch eine Menge wirklich tolle Ausdrücke mütgeschickt, die wir hier leider aus Platzmangel nicht alle veröffentlichen können. Ein besonders eindrucksvolles Bild finden Sie auf der Titelseite, hoffentlich geht bei der Reproduktion nicht zu viel verloren. Auch hier möchte ich noch einmal auf den Bild-Wettbewerb aus dem Editorial hinweisen. Editor



Neues bei Jochen Merz Software

SMSQ/E liegt in V2.80 oder höher vor mit vielen Verbesserungen. Eine der gravierenden Verbesserungen, die es schon seit Version 2.77 gibt, ist die vollständige Anzeige der geöffneten Kanäle im QPAC2-Kanäle-Menü (setzt zudem QPAC2 1.37 oder höher voraus). Der Bildschirm-Dump zeigt, wie so etwas aussehen kann. PIPES und HISTORIES mit Namen werden nun angezeigt, PIPES sind zudem numeriert und die Richtung wird angezeigt, sodaß die Richtung und der Datenfluß zwischen den Jobs sichtbar wird. Die seriellen und Parallel-Schnittstellen werden nun mit allen Parametern angezeigt, was gerade bei Benutzung mehrerer Schnittstellen sehr, sehr sinnvoll sein kann. Im neuen SMSQ/E wurde der PIPE-Gerätetreiber auf den gleichen Stand wie HISTORY gebracht, HISTORY wurde zudem noch verbessert. DIR PIPE listet alle PIPES mit Namen auf, auch diejenigen, die keinen geöffneten Kanal zu sich haben aber noch Daten enthalten. PIPES können mit DELETE gelöscht werden, sogar WDEL geht nun (auch bei der HISTORY). Viele weitere Verbesserungen wurden vorgenommen, aber auf die Kleinigkeiten möchte ich hier im Detail nicht eingehen.

Das neue MenüConfig zeigt nun auch mit blinkendem Symbol an, ob es etwas Neues gelernt hat und diese Änderungen gespeichert werden sollten. Ein seit einigen Versionen bestehender Bug, der bei Benutzung von MenüConfig SuperBASICS Kanal #0 geschlossen hat, ist nun entfernt - fiel bei Minerva und SMSQ nicht auf, da das System das Schließen von Kanal #0 erst gar nicht erlaubt.

Am QPTR hat sich auch einiges getan, das im Zusammenhang mit dem neuen Window Manager steht. Letzterer hat einen neuen Vektor bekommen, mit dem man endlich den WM.RPTR-Aufruf mit einem Timeout versehen kann. Dies kann mittels QPTR auch von BASIC aus genutzt werden. Der neue Aufruf, genannt WM.RPRT, kann unter SMSQ/E auch auf ein externes (Job-)Event reagieren. Dies geht unter QDOS leider nicht, da QDOS keine externen Events kennt.

All dies und noch viele andere Veränderungen, hauptsächlich am SMSQ/E, werden in den nächsten Wochen mit einem schon lange überfälligen Update am QDOS/SMSQ Reference Manual Update an alle Kunden, die für den Update-Service registriert sind, verschickt.

Viele Verbesserungen auch an QPC. Eine Menge neuer Befehle wurde hinzugefügt, die Geschwin-

digkeit wurde erheblich verbessert (so liest die Floppy bis zu 10 mal schneller als vorher!) und SMSQ/E V2.80 wurde ebenfalls eingebaut. Update ist kostenlos, kann auch aus einer der beiden JMS-Mailboxen gezogen werden. Zudem hat sich an der Anleitung einiges getan. Wer QPC vor Mitte Dezember gekauft hat und es bislang noch nicht von Windows 95 starten kann, der sollte sich die Erklärung auf den vorhergehenden Seiten zu Gemüte führen. In der Box bzw. wenn man die Diskette updatet, finden sich auch nette Icons für Windows 95. Wer es immer noch nicht weiß: QPC gibt es auch als Demo-Version. Sie kann alles was die Vollversion kann, weigert sich jedoch, auf Floppy und Harddisk zu schreiben. Zum Testen und Sehen-wie-toll-es-ist keine gravierende Einschränkung.

Ein Blick in die Mailbox lohnt sich auch mal wieder, auch für alle, die schon länger nicht mehr drin waren. Ich habe mich im Februar mal hingesetzt und richtig aufgeräumt. Es gibt einiges Neues, und die Umlaute gehen (endlich!!). Wer's noch nicht mitbekommen hat: es gibt auch einen großen Psion 3a Bereich mit sehr interessanten Programmen. Komischerweise haben sehr, sehr viele QL-User mittlerweile auch einen Psion 3a, irgendwie komisch ... Aber wie's scheint wissen QL-User eben was gut ist! Schade nur, daß noch niemand etwas zur direkten Kommunikation zwischen QDOS/SMSQ und dem Psion geschrieben hat. Falls doch, meldet Euch bitte, das Interesse ist groß!

Zu dem Zeitpunkt, zu dem dies hier gelesen wird, kann es gut sein, daß noch weitere Neuigkeiten von JMS existieren. Falls nicht, wird's nicht mehr lange dauern, so einiges ist in Arbeit. Das Hauptproblem ist nach wie vor: die Zeit, die Zeit, die Zeit! Wo bleibt sie nur? Ah, ich weiß: hier, in QL Today, da steckt 'ne Menge Zeit und Arbeit.

Was noch? Ach ja, SERNET wurde stark verbessert. In Hauptsache wurden zwei Dinge geändert: das Protokoll wurde wesentlich sicherer gegen verlorene oder defekte Bytes gemacht. Dies sollte zwar nicht passieren, aber vielleicht nutzt der Eine oder Andere ja doch serielle Schnittstellen ohne Hardware-Protokoll (und dann kann Verlust auftreten, z.B. wenn ein Rechner stark beschäftigt ist mit Formatieren und dergleichen) oder bei sehr hohen Baudraten und langen Kabeln - hier können Fehlbits und -Bytes auftreten. Zweitens wurde versucht, SERNET weniger von der Prozessor-Geschwindigkeit abhängig zu machen. Wie wir von Kunden erfahren haben, kann es Kommunikationsprobleme zwischen Rechnern mit stark unterschiedlicher Geschwindigkeit geben. Da die Rechner, mit denen wir SERNET laufen lassen,

ähnliche Geschwindigkeit haben (bei mir selber sind zwei TTs mit 57600 Baud verbunden - klappt perfekt!) fiel es bei den anfänglichen Tests nicht auf. SERNET gibt's kostenlos zu SMSQ/E (das auch benötigt wird) und ist beim kostenlosen Update auf jeden Fall mit auf der Diskette - und natürlich auch aus der Box zu ziehen. Auch hier ist ein mehrfach bemängelter Kanal #0-Bug verschwunden.

Dann noch zwei lang erwartete Neuerungen:

Die Menü-Erweiterung ist jetzt V7, u.a. mit Verbesserungen am File-Select-Menü (FSEL), INFO, Character-Select (CHSL) sowie einer neuen XBTN Funktion, mit der man nette Buttons mit blinkenden Sprites oder einem zusätzlichen WAKE-Item auch aus BASIC heraus nutzen kann.

QD ist nun endlich zu V9 gewachsen. Es wurden viele Wünsche berücksichtigt:

- Spaltennummer beginnt bei 1, nicht 0.
 - neues, verbessertes File-Select auch beim Block-Speichern und Speichern mit neuem Namen.
 - CTRL-Z-Zeile kann automatisch gestuft werden.
 - Leere Dateien werden gespeichert.
 - Das Editier-Fenster ist nun auch endlich farbkonfigurierbar.
 - Neue, nützliche Befehlszeilen-Parameter.
 - Es können nun auch vollständige Worte in den Block geschiftet werden, z.B. REMARK. Auch sind diese Parameter konfigurierbar.
 - Die Zeichentabelle schlägt nun nicht nur das Zeichen ein auf dem man sich befindet, sondern auch das zuletzt eingefügte Zeichen (sehr nützlich).
 - zu guter letzt noch diverse kleinere Verbesserungen und *Word Wrap!!!*
- Mehr zu allem in der JMS-Werbung!
-

Zusammengefaßt

H.P. Recktenwald

Von nun an will ich in der deutschen Ausgabe immer ein paar ausgewählte Artikel kurz umreißen, evtl. auch den Inhalt in einer Kurzfassung wiedergeben. Wer Interesse an Texten jeweils zurückliegender Ausgaben hat, wird gebeten, dies mir mitzuteilen. Ich werde je nach Zeitaufwand versuchen, das Gewünschte nachzutragen.

"Ich" ist H.-Peter Recktenwald. Nachricht ggf. bitte per e-mail an "phpr@berlin.snafu.de" oder Tel. 030 8520413 (jederzeit, evtl. Anrufbeantworter).

True Confessions

Nett, ein kauziger Artikel zum Leben ohne "Buttons". Gefällt mir sehr, stimme zu, auch mir sind diese kastenförmigen Knöpfe eher lästig. Die "Hotkeys" tun es oftmals weit besser (besonders im Winter). Nun ja...

Snippets Corner

erklärt anhand von Beispielen, wie man im Basic mit großen und dennoch genauen Zahlen im Bereich bis zu +/- 2^30 umgeht.

Config Blocks for C68

Wenngleich oft nur Alibi bei nicht gelungener automatischer Systemanpassung, so ist die Möglichkeit der Programm-Konfiguration doch ein wertvolles Hilfsmittel. In diesem Artikel finden sich ausführliche Erläuterungen und Beispiele, wie man C-Programmen solche Blöcke verpassen kann. Vieles davon ist in Assembler-Klartext geschrieben und hilft darum auch Menschen wie mir, die mit C nichts im Sinn haben. Da aber der Text außerordentlich umfangreich ist und nicht gekürzt werden kann, muß dessen Wiedergabe hier unterbleiben. Vielleicht macht sich ja mal ein C-Kenner an die Übersetzung?

QPC and PC Virusses

Eine eindringliche Ermahnung, bei Verwendung des QPC nicht auf die Virentests zu verzichten. Der QL ist nur virenfrei, solange er keinen Kontakt zur m.s.-Welt hat!

QPC Hints and Questions

WIN_USE "flp" stößt auf Schwierigkeiten, aufgrund derer es nicht zu funktionieren scheint. Ursache ist die Suchfolge in den Systemtabellen, wor die echte FLP vor der vorgetäuschen gefunden wird. Abhilfe z.B. durch FLP_USE "fdk".

ALT/ENTER funktioniert erst, nachdem HOT_GO aufgerufen wurde.

QUILL und die anderen Psion-Programme werden nicht richtig ins Bild gesetzt. Ursache sind allzu "clevere" Programmteile, die direkt in den vermeintlichen - Bildschirmspeicher schreiben. Es gibt kein anderes Mittel, als auf eine entsprechend korrigierte Version zurückzugreifen. XCHANGE ist eine solche (Angemerkt: oder, für den, der nicht immer gleich das ganze Monstrum laden möchte, meine Variante QUIL, die mit allen Systemen seit JM spielt, in den Device-Vorgaben und im Speicherbedarf konfigurierbar ist, und den gleichzeitigen Betrieb mehrere QUILs erlaubt. Es ist aus Mailboxen oder von mir direkt zu beziehen).

SBasic-Programme werden nur mit der Endung "_bas" automatisch durch den Aufruf SBASIC auch ausgeführt, ein Punkt als führendes Zeichen wird nicht akzeptiert.

Die "**Handbücher**" zum SMSQ sind, freundlich beschrieben, höchst mangelhaft. Der verheißungsvolle Kommentar des Herausgebers geht dahin, daß man sich noch ein wenig gedulden möge, denn eine vollständige Neuauflage sei in Arbeit. Es gibt eine Rüge, weil in vielen Artikeln der QL-Today an Kenntnis stets das vorausgesetzt sei, was auch der betr. Autor wisse. Richtig, im Prinzip. Schwierig in der Praxis, denn in das Stadium der eigenen Lernphase kann man sich oft nur schwer zurückversetzen. Und so bleibt immer die Gefahr, daß einerseits Dinge erklärt werden, die der Leser für trivial hält, wodurch er sich für dumm gehalten fühlt, oder andererseits zuviel oder auch nur an der falschen Stelle etwas voraussetzt, das zu wissen der Leser vielleicht berechtigt für eine Zumutung hält. Wem also soll es recht geschehen? Da helfen nur Fragen, ganz egal welche, ohne Rücksicht darauf, ob sie vielleicht "dumm" sein könnten. Anmerkung: Nun, es kann ja durchaus auch sein, daß ein Text sich eben nur an diejenigen wendet, die ihn verstehen. Nicht immer läßt sich in jahrelangen Mühen erworbene Kenntnis mit wenigen Zeilen erschöpfend weitergeben. Und so mag auch der Anspruch, alles verstehen können zu müssen, unangemessen sein. Da wird ein Anfänger, und das ist doch durchaus ehrenhaft, eben Fragen zu stellen haben; wenn er das nicht einmal leistet, was erwartet er dann von anderen?

The Lonely Joker

Ist ein Spielprogramm für sechs Arten **Kartenspiel**. Hier wird es kurz vorgestellt und beurteilt. Im großen ganzen schneidet es recht gut ab.

A few Suggestions

Hier werden drei Programme zur **Rechtschreibprüfung** verglichen und in Bezug auf die beabsichtigte Verwendung bewertet. Das sind SUGGEST, QTYP und Spellchecker. Fazit, der Spellchecker ist besonders dann vorzuziehen, wenn fertige Dokumente schnell geprüft und zur späteren Korrektur leicht auffindbar markiert werden sollen. QTYP hat seinen Vorteil darin, daß während des Schreibens bei einem Fehler sofort ein Hilfsfenster erscheint, neue Wörter in das Verzeichnis übergeben werden können, oder man nach einem Tastendruck einfach mit dem Schreiben fortfährt. SUGGEST übertrifft dies insofern

noch, als es nach Möglichkeit plausible Alternativen der Schreibweise anbietet. Es basiert aber auf QTYP, sodaß jenes ohnehin vorhanden sein muß. Bei "Perfection" gibt es Schwierigkeiten mit QTYP, das dort wegen Eigenheiten jenes Programms nicht zum Zuge kommt. Dagegen spielt SUGGEST auch damit einwandfrei. Dazu muß erst Perfection geladen und mit QTYP verknüpft werden, danach kann SUGGEST über Hotkey "aufgeweckt" werden. Weiter finden sich Hinweise zu häufigen Schreibfehlern, die aber vor allem für englischsprachige Texte Bedeutung haben. Zum Schluß noch der Hinweis, daß SUGGEST aus verschiedenen Mailboxen, also kostenlos, bezogen werden kann, oder von QUANTA auf der Diskette UG14.

The Aurora

Dilwyn Jones stellt die Aurora-Karte vor. Dies ist im Wesentlichen der **Rest-QL zur Gold-Card**, erweitert um die Möglichkeit der VGA-Bildwiedergabe mit voller Auflösung, ohne Microdrives und Tastatur. Zwei der IC-Bretter (Co-Protz und eine ULA) müssen aus dem QL übernommen werden, sind aber auch einzeln lieferbar. Auf fünf Seiten folgt nun ein detaillierter Erlebnisbericht, gewürzt mit vielen hilfreichen Erklärungen und praktischen Hinweisen, der das Abenteuer der Erstinstallation darstellt. Anmerkung: Spannend, aber der Text war mir zu lang. Wenn er denn gebraucht wird, möge ihn ggf. ein anderer übersetzen.

QXL & QLTools Notes

Ein paar Anmerkungen zum Umgang mit diesem Werkzeug, das den Austausch von Dateien zwischen m.s.-Dos und QDOS-Datenträgern unterstützt. Vor allem aber ein Tip, den immensen Platzbedarf der **WIN-Dateien** zu reduzieren, die das SMSQ hilfswise anstelle eigener Partitionen anlegt. Besonders dann, wenn man nicht über viele davon verfügt. Denn das SMSQ für die QXL erlaubt immer nur eine WIN-Datei je Partition. Die Dateien lassen sich austauschen, doch das nützt nur, wenn genügend Platz dafür vorhanden ist. Da, egal wie voll das Pseudo-Laufwerk im QL-System erscheint, sie immer in voller Größe auf der Harddisk existieren, kann es da schnell Probleme geben. Der Autor hat nun eine Methode gefunden, den Platzbedarf enorm zu reduzieren. Es wird damit nur wenig mehr belegt, als auch wirklich an Daten vorhanden ist: Nach Formatieren der WIN-Datei im QXL-System werden vom DOS aus alle zunächst ja nur zum Erzeugen einer genügend langen Datei vorhandenen Platzhalter-Daten gekappt, sodaß nur noch das vom QDOS zu

verwaltende Directory und die Sectortabelle am Anfang stehenbleiben. Nach dem Formatieren mit WIN1_1, einem 1M-Byte-"Laufwerk", sind das 4162 Bytes. Diese Datei hebt man sich z.B. unter dem Namen EINMEG.WIN auf und benutzt sie später anstelle einer mit FORMAT WIN1_1 neu zu erzeugenden, indem man sie mit dem Namen QXL.WIN in die gewünschte DOS-Partition kopiert. Wenn jetzt von der QDOS-Seite her Dateien dort angelegt und gefüllt werden, sorgt das DOS des PC dafür, daß die QXL.WIN dem wirklichen Bedarf entsprechend vergrößert wird. So erreicht man eine erhebliche Platzersparnis dadurch, daß die WIN-Dateien nur noch die wirklich benötigte Größe haben.

Anmerkung: Was weiter folgt, beschreibt einige Arbeiten mit den QLTools, zu deren Verständnis die Dokumentation bekannt sein muß - was auf mich nicht zutrifft. Darum Schluß.

Sorting Routines

Ein altes Thema, wichtig, doch kaum Hauptzweck der Tätigkeit. In jedem Falle aber immer wieder gut, sich in neue Programm- und Programmierumgebungen einzuarbeiten. Davon abgesehen ist auch Neues in diesem Artikel angerissen, das später ausgearbeitet werden soll. In diesem ersten Text dazu stellt D.Jones kurz die Basic-Programme vor, die auf der dem Heft beigelegten Diskette vorhanden sind. In der nächsten Ausgabe soll die Besprechung einzelner Sortierverfahren folgen. Anmerkung: Da die Diskette mir nicht vorliegt, will ich es dabei zunächst bewenden lassen. Mehr beim nächsten Mal.



LDUMP-Graphikdruck - kein Test

H.P. Recktenwald

Ich habe den Rat bekommen, "möglichst viele Druckertypen aufzuführen, denn das "beruhige ungemain". Kann ich tun, will ich aber nur, wenn der betr. Drucker auch wirklich mit diesem Programm ordentlich betrieben worden ist.

Ich weiß, die betr. Nachricht war nett gemeint, und doch reißt sie, wie ich finde, einen eklatanten Mißstand an. Solche willkürlichen Behauptungen finden sich andernorts allzuoft, vielfach durch Widersprüche in Beschreibung und Programmgestaltung sogar klar nachweisbar. Das kommt m.E. einem Betrug sehr nahe und geht nur darum durch, weil seriöses und verantwortliches Handeln im Zusammenhang mit Computersoftware so unbekannt zu sein scheint, daß es allein darum auch nicht erwartet wird. Man sollte einmal dieselbe "Toleranz" vom Käufer eines Möbelstückes erwarten, oder irgendeines Gegenstandes des täglichen Bedarfs, wie groß wäre dann das Geschrei!

Ich will mich da nicht einreihen.

Darum: Wer das LDUMP-Programm benutzt, teile mir doch bitte mit, welchen Drucker er betreibt, und ich bitte ihn, wenn die Mühe nicht zu groß ist, mir den z.B. mit

LDP_DTS"flpl_ "

erzeugten Datensatz einer bewährten Konstellation zukommen zu lassen.

Ich könnte dann eine Sammlung bilden und diese etwa bei Mailboxen und in der Club-Sammlung unterbringen.

"Ich" ist: H.-Peter Recktenwald,

12159 Berlin - Albestr. 21 - Tel. 030 8520413 -

e-mail phpr@berlin.snafu.de



JOHANN MARZ SOFTWARE

Diverses QL-Zubehör,
Karten, Drucker, Adapter,
usw. gebraucht auf Lager!
Einfach mal nachfragen!

**Suche preiswerte
externe Festplatte
für ATARI ST
oder STE.**

JOGHELEN MARZ SOFTWARE

Im stillen Winkel 12 • 47169 Duisburg • Germany
 ☎ 0203-502011 (Fax 0203-502012 Mailbox 0203-502013 & 502014)

QPC ist da!

Der neue QL-Emulator mit **SMSQ/E** läuft prima! Man kann **SMSQ/E** auf PC's und Laptops ohne zusätzliche Emulator-Hardware laufen lassen!

486 oder Pentium ist Voraussetzung, ebenso DOS 6 oder Windows 95.
 Der Preis ist DM 199,- für Kunden die **SMSQ/E** für andere Systeme bereits besitzen, andernfalls DM 249,-. Mit CueShell nur 40,- DM mehr!

NEUHEIT: QD V9 - endlich ist die nächste "große" Version mit vielen Verebesserungen fertig. Einen Eindruck der Veränderungen gibt's auf der "Neu bei JMS"-Seite. DM 125,-

Upgrade von V8 DM 24,90

Upgrade von V7 oder davor DM 39,90

NEUHEITEN!!!

NEUHEIT: QMENU V7 - auch hier gibt's viele Veränderungen, Verbesserungen und auch Neues. DM 41,90

Upgrade mit neuer Anleitung DM 16,90

NEUHEIT: FiFi II - Zeigt nun die gefundenen Dateien an während weitergesucht wird! Zudem gibt es neue Optionen wie "nur nach Worten suchen", "keine Subdirectories durchsuchen", Dateien mit bestimmten Datei-Endungen durchsuchen oder nicht durchsuchen und einiges mehr. Mit deutscher Anleitung [V4.09] DM 54,90

Upgrade von älteren Versionen DM 19,90

QL Spiele

BlackKnight Schach DM 119,90
 Pipes DM 29,90
 BrainSmasher DM 39,90
 Arcanoid DM 39,90
 Firebirds DM 39,90
 QShang DM 39,90
 Diamonds DM 39,90
 The Oracle DM 39,90
 MineField DM 39,90
 Double Block DM 39,90
 The Lonely Joker 2 DM 59,00
 SuperGamesPack .. DM 90,00

QL Ersatzteile

ZX8301 DM 24,90
 ZX8302 DM 19,90
 Tastaturfolie DM 28,00

QL Anwendungen

NEU: QD Editor [V9.00] DM 125,00
 QMAKE [V4.16] ..DM 44,90
 QLiberator SuperBASIC Compiler ... DM 139,00
 QLoad-Ref DM 49,90
 QLQ [V1.13] ..DM 69,90
 QMAC Macro Assembler [V1.01] ..DM 69,00
NEU: QMENU [V7.00] ..DM 41,90
 QPAC 1 [V1.05] ..DM 61,50
 QPAC 2 [V1.38] ..DM 119,00
 QTYP 2 Spell-Checker [V2.17] ..DM 82,50
 QPTR Pointer Toolkit [V0.29] ..DM 89,90
 QSpread Spreadsheet [V1.33] ..DM 169,00
 QSUP [V3.08] ..DM 79,90
 QMON/JMON [V2.14] ..DM 89,00
 EPROM Manager [V3.01] ..DM 61,50
 WINED [V1.19] ..DM 49,90
 I/O 2 Toolkit [V2.16] ..DM 99,00
 BASIC Linker [V1.12] ..DM 49,90

QL Anwendungen

LDUMP [V1.05] ..DM 65,00
NEU: DISA Disassembler [V3.02] DM 95,00
NEU: DISA Upgrade from V1 or V2 DM 35,00
 EasyPTR Part 1 DM 89,00
 EasyPTR Part 2 DM 49,00
 EasyPTR Part 3 DM 49,00
 DataDesign Database DM 149,00
 LineDesign Vektor/DesktopPublishing .. DM 239,00
 Fontpack for LineDesign DM 195,00
 Pfddata DM 59,00
 Stylus-Driver für text87 und text91 .. DM 69,00
 ProWesS WindowManager+HTML Reader DM 119,00
 HyperHelp for BASIC DM 44,90
 DiskMate 5 DM 69,00
 CueShell DM 95,00
 SerMouse Treiber DM 40,00
 QDOS/SMS Reference Manual ... DM 84,90
 Update-Seiten von März 1997 DM 16,00

SMSQ/E für alle Systeme V2.80

SMSQ/E ist das neue Betriebssystem mit dem Sie Ihre QL-Programme laufen lassen können und eine Unmenge neuer Möglichkeiten erhalten: schneller, flexible Diskettenformate, viele und viel schnellere BASICs und sehr viel mehr!

Für QXL & QXL 2 DM 199,-
 Für ATARIs mit QL-Emulator DM 199,-
 Für ATARIs ohne QL-Emulator DM 249,-
 Für GoldCard & SuperGoldCard DM 199,-

QXL2 - QXL2

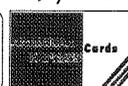
QXL2 Karte mit 8MB RAM und der "erweiterten" Version von **SMSQ** namens **SMSQ/E** für nur **DM 749,-** oder ohne **SMSQ/E** nur **DM 619,-**

LIEFER- und ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Versandkosten [Deutschland] DM 8,80 (wenn Rechnungsbetrag unter DM 50,- dann nur DM 5,80). Bei Rechnungsbeträgen über DM 500,- kostet es DM 18,- [Europa] DM 14,- (wenn Rechnungsbetrag unter DM 50,- dann nur DM 9,-). Alle Preise inkl. 15%



MwSt. Irrtum und Preisänderung vorbehalten.
 Verrechnungs-, Euroschecks und Kreditkarten werden akzeptiert. Bankeinzug möglich.



Zum Artikel "Verschiedenes, Teil 1" von F. Oertel

H.P. Recktenwald

Auch auf die Gefahr hin, mich einmal mehr unbeliebt zu machen, will ich ein paar mißverständliche Dinge aus o.g. Aufsatz etwas ausführlicher darzustellen:

"BAS = PAL monochrom" ist falsch, die Abkürzung BAS steht für Bild-, Ablenk- und Synchron-Signal, worin neben der geometrischen Strahl-Steuerung einzig die Helligkeitsinformation enthalten ist. Mit PAL hat das nichts zu tun, und "PAL monochrom" gibt es nicht. "PAL" ist die Abkürzung für "Phase Alternating Line", ein Verfahren, das nur mit Farbsignalen Sinn hat und möglich ist, und das weiter unten kurz umrissen wird.

"FBAS = Color-PAL oder RGB" ist falsch und widersprüchlich. FBAS steht für Farbart-, Bild-, Ablenk- und Synchronsignal.

"Color-PAL" ansich ist unsinnig, denn PAL ist ein an die Farbsignale gebundenes Verfahren und existiert anders nicht. Es ist auch keineswegs mit "RGB" gleichzusetzen, mit "FBAS" ebensowenig, wengleich dieses im allgemeinen (hierzulande) mit dem PAL-FBAS gleichgesetzt wird: PAL, SECAM, NTSC weisen auf ein bestimmtes Codierungsverfahren für die Farbe im FBAS hin. Wobei PAL und SECAM Weiterentwicklungen des stör anfälligen Verfahrens der NTSC beschreiben.

PAL zeichnet sich gegenüber dem Verfahren der NTSC dadurch aus, daß Störungen in der Farbinformation durch zeilenweise abwechselnde Übertragung des Differenzsignals (R-Y) mit einer Phasenverschiebung von +45° oder -45° gegenüber einer Referenz kompensiert werden. Damit lassen sich Farben gewinnen, die als Summe der jeweils vorigen und der gerade bearbeiteten Zeile dann den gewünschten Bildeindruck wiedergeben. Wann die Umschaltung zu erfolgen hat, wird durch ein weiteres Signal in Gestalt eines kurzen Schwingungspakets zwischen den Zeilen angegeben.

FBAS und RGB-Signale sind grundverschieden. RGB steht einfach nur für "Rot-Grün-Blau" deren Gesamt-Helligkeit dem S/W-Videosignal entspricht und im FBAS mit festem Verhältnis enthalten ist:

$$Y = 0,3 * \text{Rot} + 0,59 * \text{Grün} + 0,11 * \text{Blau}.$$

Die Farbart des FBAS dagegen ist ein Signal, das nur Farbsättigung und Farbton der Anteile Blau und Rot enthält, und zwar als Differenz zum Signal der Helligkeit Y (ROT-Y und BLAU-Y).

Helligkeit und Farbsättigung sind nicht dasselbe,

wenn sie auch ähnlich scheinen. In der Sättigung ist der Weiß-Anteil einer Farbe enthalten, die Helligkeit entspricht allein der Lichtintensität.

Die Signale werden folgendermaßen zurückgewonnen:

Es kommen die Farbdifferenzen an, (B-Y) und (R-Y), sowie das Summensignal (Y) für die Helligkeit. Die Erste Gruppe ist das "F" im FBAS, die Helligkeit das "B" darin. Letztere ist identisch dem Videosignal für S/W-Geräte.

Erst ein Farb-Decoder erzeugt damit die Farbsignale:

$$R = (R-Y)+Y$$

$$G = R-B + Y \text{ aus } -(R-Y) - (B-Y) - Y$$

$$B = (B-Y)+Y$$

Gebraucht wird das ganze umständlich erscheinende Verfahren vor allem, weil Farbbilder auch von S/W-Geräten ordentlich wiedergegeben werden sollen, und weil nur eine begrenzte Informationsmenge in die vor Einführung des Farbfernsehens festgelegten Frequenzbereiche ("Kanäle") hineingeschachtelt werden kann. Und immerhin braucht FBAS auch drahtgebunden eben nur eine Strippe, RGB dagegen vier (denn das Synchronsignal muß ja zusätzlich geliefert werden).

Ein Coder muß den umgekehrten Vorgang darstellen, und ein PAL-Coder hat zusätzlich die zeilenweise Umpolung des (R-Y)-Anteils für das eigentliche PAL-Verfahren zu erzeugen, sowie das Umschaltsignal (4,43MHz).

Gewiß wird hieraus klar, daß RGB und FBAS so verschieden sind, daß das RGB-Signal nicht einfach mal eben zum FBAS gewandelt werden kann, oder umgekehrt. "Mischer" allein sind hierzu mit Sicherheit völlig ungeeignet. Die getreue Bildwiedergabe stellt zudem hohe Anforderungen an eine entsprechende Einrichtung und so ist es kaum verwunderlich, wenn solche Geräte nicht gerade verschenkt werden. Erst recht, wenn sie in der elektrisch extrem verseuchten Umgebung eines Computers spielen sollen.

Ein Hinweis mag Interessenten vielleicht helfen: Es gibt relativ preiswerte FS-Prüfgeneratoren, denen auch RGB-Signale eingespeist werden können, und die die Entnahme der wichtigsten Zwischensignale erlauben. Selbst als Bausatz kann man solche Teile gelegentlich bekommen. Nicht bei C*rad, sicherlich, aber Quellen können u.U. über den Verlag der "UKW-Berichte", Terry Bittan, herauszufinden sein, oder bei der "Funkschau"-Redaktion, wo schon Bauanleitungen zu dergleichen Geräten erschienen sind. Mehr läßt sich gewiß auch bei jeder Amateurfunk-Gruppe erfahren.



FiFi II

Ein Utilityprogramm zur komfortablen Dateisuche

Alfred Kendall, UK

Übersetzt von E.C. Herrnsdorf

Die neueste Ausgabe - Version II - dieses sehr nützlichen und benutzerfreundlichen Programms ist kürzlich erschienen und enthält auf der Masterdiskette bereits alle erforderlichen Dateien, so auch die englischen und deutschen Versionen wie auch das allgegenwärtige MENU_rext.

Wie von einem modernen Programm, das unter dem Pointer Environment läuft, erwartet werden darf, werden die Standardeinstellungen mittels MenuConfig eingestellt und dann jedesmal bei Programmausführung aus den Konfigurationsblöcken geladen.

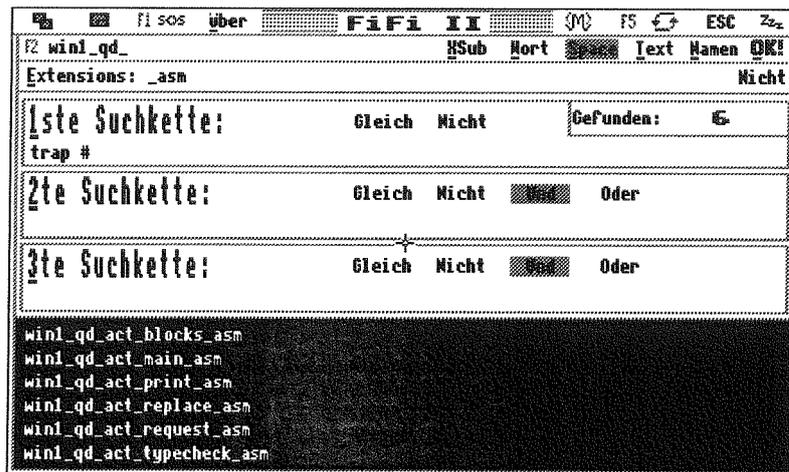
Sofern alle erforderlichen Erweiterungen (WMAN, PRT_GEN, Menu_rext und WLTimer) geladen sind, braucht man FiFi nur noch auszuführen und die Jagd nach Dateien und Texten kann beginnen. Suchparameter können auch schon der Kommandozeile hinzugefügt werden, ich jedoch bevorzuge es, mit einem leeren Suchformular zu beginnen und dieses erst dann je nach Bedarf zu verändern. Wie FiFi II aussieht ist in der Abbildung zu sehen. Anwender der alten FiFi-Ausgabe werden die Ähnlichkeit zwischen den beiden Versionen bemerken. Die normalen Pointer Environment Symbole, also die Icons für die Veränderung der Größe (RESIZE) und der Position (MOVE) sowie für ESCape und den Standby-Modus bedürfen wohl kaum einer Erläuterung. Ich will hier allerdings kurz auf die nicht standardgemäßen Icons eingehen, bevor ich das Programm an sich beschreibe.

Ein Einfach- oder Doppelklick (HIT bzw. DO) auf die Schaltfläche ÜBER führt zu einer Anzeige von Informationen über FiFi sowie der Angabe der Versionsnummer.

Mit F1 gelangt man zur Hilfefunktion, die sich hier in einer neuartigen und sehr funktionellen Weise präsentiert. Statt F1 zu drücken, kann man auch auf SOS klicken. Sobald die Hilfefunktion aktiviert ist, muß man nur noch mit dem Mauszeiger auf ein Symbol oder eine Box zeigen und einige

Sekunden warten. Wenn man beispielsweise den Mauszeiger auf dem SOS-Icon läßt, erscheint nach einer Weile ein Fenster "HILFE ZUR HILFE". Darin wird erklärt, wie die Hilfefunktion funktioniert und wie man die Zeitverzögerung bis zum Erscheinen der Hilfstexte einstellen kann. Um ein Hilfefenster wieder zu verlassen, muß man nur ESCAPE anklicken. Dann kann der Mauszeiger wieder auf jedes beliebige andere Symbol geführt werden, um dann darüber Hinweise zu erhalten. Diese Hilfefunktion arbeitet jedoch nur, wenn WLTimer_bin zuvor geladen wurde.

Mit dem "M"-Icon kann man Makros laden oder sichern. Innerhalb von FiFi sind Makros externe Dateien, die geladen werden können, während das Programm läuft. Bestimmte Dateien in bestimmten Verzeichnissen wird man immer wieder suchen wollen; anstatt nun jedes mal auf neue sämtliche Parameter einzustellen, läßt man eine Art Kommandofolgedatei, die diese Arbeit übernimmt. Wenn man beispielsweise häufig nach dem Wort "Fred" in Textdateien auf win1_ sucht, kann man, nachdem man die dafür notwendigen Einstellungen in FiFi eingegeben hat, diese Einstellungen mit der M-Funktion in einer beliebigen Macrodatei speichern. Die im Beispiel verwendete Auswahl wird als "\Dwin1_\T\S1Fred" gespeichert; diese Kommandofolge stellt win1_ als Suchverzeichnis ein und Fred als Suchstring in Zeichenfolge 1 in Textdateien. Diese Kommandofolge wird als Datei unter ram1_fred gespeichert. Wenn man dann das nächste Mal diese Suche durchführen möchte, braucht man nur noch auf das "M"-Symbol zu klicken und mit der Option 'Makro laden' (???) die Macrodatei auswählen und laden - die Suche beginnt.



Wenn man F5 drückt oder das Symbol neben "M" anklickt, öffnet sich das STATUS-Fenster. Dort kann man die Verzögerungswerte für die Hilfefunktion einstellen. Bei der niedrigsten (schnellsten) Stufe erscheint das Hilfsfenster

beinahe sofort. Darüber hinaus kann man im Statusfenster einen Ausgabepfad für eine Suche angeben; so kann eine Datei mit dem Suchergebnis erstellt werden, auf die man auch später noch zurückgreifen kann.

Doch nun zum eigentlichen Bericht und genug

der langen allgemeinen Vorrede.

FiFi ist auf Festplattensystemen geradezu ein Muß, hat aber auch bei lediglich auf Disketten gestützten Systemen durchaus eine Daseinsberechtigung, insbesondere bei ED Disketten.

Das Standardverzeichnis wird bei der Grundkonfiguration eingestellt, kann jedoch jederzeit mit F2 geändert werden. Natürlich kann man auch auf das Standardverzeichnis klicken und dies dann neu eingeben. Mit einem Doppelklick auf das Standardverzeichnis gelangt man hingegen in den Modus zur Verzeichnisauswahl, sofern menu_rext aktiv ist.

"Suchkette" Es gibt drei derartige Felder, die jeweils durch Drücken von 1, 2 oder 3 bzw. durch anklicken mit dem Mauszeiger aktiviert werden. Für einfache Suche wird der Suchtext in das erste Feld eingetragen, während die anderen beiden Suchfelder für kompliziertere Suchvorgänge verwendet werden. Man kann "Gleich", "Nicht", "Und" oder "Oder" für komplizierteres Suchen anklicken. Wenn "Gleich" nicht aktiviert ist, würde beispielweise eine Suche nach dem Wort "das" sowohl "das" als auch "Das" finden. Benutzt man die ersten beiden Suchfelder mit der Option "Nicht" für das zweite Feld, so kann man nach allen Dateien suchen, die "Tom" aber nicht "Dick" enthalten. Die "Und" und "Oder" Optionen erlauben noch differenzierteres Suchen, so z.B. eine Suche nach den Zeichenfolgen A und B, oder aber nach Dateien mit A aber nicht B, oder auch nach Texten die A oder B enthalten. Die darin enthaltene Logik dürfte leicht nachvollziehbar sein.

Bisher habe ich die Verzeichnisse, in denen gesucht werden soll, und Dateien, nach denen gesucht werden soll, erwähnt. Jetzt komme ich zu den weiteren fünf Optionen, welche in der zweiten Bildschirmzeile angezeigt werden. Eigentlich sind es sechs Optionen, wobei die OK Option aber nur zum Start der Suche benutzt wird. Ich gehe dabei der Reihe nach von links nach rechts vor:

Die erste Option lautet "XSub" und ist eine einfache Methode, um das Umfeld der Suche einzuschränken. Wenn diese durch einfaches Anklicken aktiviert wird, ist die Suche auf das derzeit ausgewählte Verzeichnis beschränkt.

Die nächste Option ist "Wort". Wird sie gewählt, wird nur nach ganzen Worten und nicht nach Teilen von längeren Worten gesucht. Wenn die gesuchte Zeichenfolge beispielsweise "Tom" wäre, würde FiFi "Tomate" ignorieren. Die Begrenzungsparameter für ein ganzes Wort in diesem Sinne sind <ENTER>, die <LEERTASTE> oder irgendeine beliebige Kombination aus „;!/? oder ".

Die dritte Option heißt "Space". FiFi findet bei Auswahl dieser Funktion auch Zeichenfolgen, die durch mehrere Leerzeichen getrennt sind, aber auch Tabs, für die im Suchstring nur ein Leer-

zeichen angegeben wird. In diesem Fall dürfen jedoch nicht mehrere aufeinanderfolgende Leerzeichen eingegeben werden. Diese Option dürfte für Programmierer sehr nützlich sein.

Desweiteren gibt es die Auswahl "Text". Wird sie gewählt, sucht FiFi nur in Textdateien, aber nicht in ausführbaren und anderen Dateien.

Schließlich gibt es noch die Option "Namen". Hierbei wird nur nach Dateinamen gesucht.

Und dann gibt es noch OK. Hiermit wird die Suche eingeleitet. Das ESC-Symbol in der oberen Zeile wird während des Suchvorganges zu einem STOP-Symbol. Dies ist natürlich sehr nützlich, wenn man nach Beginn eines Suchvorganges feststellt, daß man sich bei dem einen oder anderen Suchparameter geirrt hat.

FiFi kann innerhalb von Dateien nach Dateinamen und anderem Text suchen. Wenn man den Namen (oder auch nur den Teil eines Namens) einer Datei kennt, sich aber nicht erinnert, wo man sie gespeichert hat, wird FiFi sie sehr schnell ausfindig machen. Man muß nur den Dateinamen bzw. einen Teil davon in das erste Suchfeld eingeben, auf "Namen" und dann auf OK klicken; FiFi beginnt sofort mit der Suche nach Dateien, die die gesuchte Zeichenfolge enthalten. Im Gegensatz zu der ersten Version von FiFi öffnet sich sobald eine entsprechende Datei gefunden wurde ein Fenster, das den vollen Pfad und Dateinamen der gefundenen Datei enthält. Währenddessen geht die Suche weiter. Während der noch laufenden Suche kann man sich die bereits gefundenen Dateien näher ansehen, indem man sie anklickt. Das ist wirklich Multi-Tasking erster Klasse.

Wenn zum Beispiel "dick" als Teil eines Dateinamens eingegeben wurde, würde FiFi auch eine Datei mit Namen "dick_tom" finden. Und wenn man richtig clever sein will, kann man die drei Suchfelder noch mit AND, OR oder NOT verbinden.

Wenn man nicht nach einem Dateinamen, sondern nach einem Text suchen will und überhaupt keine Ahnung hat, wo dieser gespeichert ist - auch kein Problem, FiFi kümmert sich darum. Man muß dann nur FiFi so einstellen, daß es mit dem Grundverzeichnis der Festplatte beginnt und sich nach und nach durch alle anderen Verzeichnisse arbeitet. Wenn man hingegen weiß, daß sich die Datei in einem Datenverzeichnis befindet, wird die Suche eben auf win1_data_ beschränkt. Man sollte natürlich beachten, daß die Suche um so schneller wird, je mehr Informationen man FiFi gibt. Wie bei der Suche nach Dateinamen gibt man einfach die gesuchte Zeichenfolge in die Suchfelder und drückt OK; selbstverständlich darf jetzt "Namen" nicht aktiviert sein. Wieder öffnet sich ein Fenster, welches sämtliche gefundenen

Dateien auflistet; dieses Fenster gibt auch die Zahl der insgesamt gefundenen Dateien an. Wie bereits erwähnt, können auch komplizierte Suchen erfolgen, also u.a. kann nach Dateien gesucht werden, die Jochen und/oder Dilwyn aber nicht Stewart enthalten.

FiFi kann so konfiguriert werden, daß wenn QD resident geladen ist, gefundene Dateien mittels Doppelklick in QD geladen werden können und QD dann auch automatisch zur gesuchten Zeichenfolge springt. Diese kann mit mehreren Dateien geschehen, so daß direkt nach der richtigen Datei gesucht werden kann. Dateien, die auf diese Weise geladen wurden, werden in einer Zwischenablage (Hotkey-Buffer) gespeichert. Während man sich so Dateien ansieht, geht die Suche mit vollem Multi-Tasking im Hintergrund weiter.

Darüber hinaus gibt es noch zwei weitere Befehle, die man zur Verfügung hat. Diese präsentieren sich in der Form eines Eingabefeldes namens "Extension" und einem "Nicht" in derselben Zeile. Wenn man "t91" als Erweiterung einträgt, beschränkt sich die Suche lediglich auf Dateien mit der Erweiterung _t91. Es können auch mehrere Erweiterungen als Suchziel angegeben werden. Die Option NOT sondert die angegebenen Erweiterungen hingegen von der Suche aus.

Schließlich hat FiFi noch ein weiteres Merkmal, das bei den seltenen denkbaren Gelegenheiten, bei denen man es brauchen kann, äußerst nützlich ist. Die Rede ist von der Möglichkeit, die Suche auf nicht sichtbare (Steuer-)Zeichen auszudehnen. Dies ist zugegebenermaßen etwas, was man nicht unbedingt jeden Tag braucht, aber sicherlich dann, wenn man z.B. die Zeichenfolge 1.9.94 in der LINEDesign-Datei finden will; diese wird nämlich als "1<null>.<null>9<null>.<null>9<null>4" gespeichert.

Im Auslieferungszustand von FiFi ist das voreingestellte Zeichen, das den Beginn eines unsichtbaren Steuerzeichens angibt, das \$-Zeichen; dies kann wenn gewünscht in der Konfigurationsdatei geändert werden. Der Suchstring für das obige Beispiel wäre dann

```
"1$00.$009$00.$009$004".
```

Grundsätzlich muß man also, um ein Steuerzeichen in einer Datei zu finden, das \$-Zeichen gefolgt vom Hex-Code des gesuchten Zeichens in das Suchfeld eingeben. Die muß ein gültiger HEX-Code sein, der jeweils aus zwei Zeichen besteht (z.B. 01 oder AB oder 00, etc.).

ABCD\$01EFG würde beispielsweise nach der Zeichenfolge ABCD gefolgt vom ASCII-Code 1 (d.h. CHR\$(1) in Basic) weiter gefolgt von EFG suchen - \$01 wird bei der Suche einfach durch den ASCII-Code 1 ersetzt. Da das \$-Zeichen den Beginn eines HEX-Codes bezeichnet, muß man

\$\$ eingeben, wenn man nach dem \$-Zeichen selbst suchen möchte. So würde ABC\$DEF die Zeichenfolge ABC gefolgt vom HEX-Code DE gefolgt von F finden, aber ABC\$\$DEF den String ABC\$DEF.

Man kann auch nach mehreren HEX-Codes gleichzeitig suchen, wenn man dies will. Dann muß nur jedem Code im Suchstring ein \$-Zeichen vorangestellt werden, also z.B. ABCD\$00\$01\$02EFG. Es wäre natürlich verrückt, aber man könnte, um nach dem Musical Cats in einer Datei zu suchen, den Suchstring \$63\$61\$74\$73 eingeben.

Aber Vorsicht: Während es nichts ausmacht, wenn man einen unmöglichen HEX-Code wie \$+- eingibt, so KANN es zum ABSTURZ des Systems führen, wenn nach dem \$-Zeichen nur ein oder gar kein Zeichen folgt. Dies führt zu einem Speicherfehler, also Vorsicht!

Während ich diesen Bericht schrieb ist mir eine Stelle aufgefallen, an der sich FiFi sonderbar verhält. Ich habe FiFi wie oben beschrieben mit einem residenten QD konfiguriert. Bei der Suche nach dem Wort "zone" hat FiFi dann nicht nur die gesuchte Datei, sondern auch eine Datei namens "win1_u_id_pf_broadway_pff", die das Wort "zone" offensichtlich nicht enthielt, gefunden. Offensichtlich wandelt FiFi Suchwörter in Großbuchstaben um und sucht dann danach. Was FiFi gefunden hat war "z--N"; QD gelang es natürlich nicht, "zone" zu finden und packte den Cursor deshalb einfach an den Anfang der Datei. Wenn FiFi mit unveränderten Standardeinstellungen betrieben wird, findet es das Wort "z--N" in der Datei und zeigt diese im Listenfenster an. Ich bin mir aber sicher, daß Sie sich eher mit dem äußerst seltenen Fall eines falschen Funds abfinden können, als damit, daß eine richtige Datei gar nicht gefunden wird.

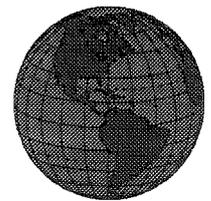
Es gibt noch eine weitere Komplikation in Verbindung mit FiFi und QD. Zur Zeit des Schreibens dieses Artikels kann QD bei einer Suche nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterscheiden. Das bedeutet, daß bei der Suche nach "Das" QD nur auf das erste Vorkommen von "das" achtet und den Cursor auf diese Position stellt. Mir ist aber bekannt, daß in Kürze eine neue, überarbeitete Version von QD erscheint, in der dieses minimale Problem behoben sein wird.

Als Fazit kann ich nur sagen, daß FiFi meines Erachtens ein hervorragendes Programm ist, welches seine Aufgabe beispielhaft erledigt. Es ist sicherlich das Geld wert, auf die Version II (Versionsnummer 4.09) umzusteigen.

■



Die zukünftigen QL-Treffen



Die folgende Liste sollte Ihnen eine Idee geben wo demnächst QL Treffen stattfinden. Vielleicht ist ja eins in Ihrer Nähe, vielleicht auch etwas weiter entfernt und es lohnt sich trotzdem, hinzufahren. Wie wollen hier sowohl große, wichtige Treffen als auch lokale Treffen auflisten - es kann ja sein, daß jemand in Urlaub oder beruflich in der Nähe von anderen Treffen ist und mal hineinschauen möchte. Also, Club-Regionalleiter usw. - bitte gebt mir Bescheid über die Daten. Englische Treffen sind hier wieder nicht gelistet, sie sind auf der Rückseite der englischen Haupt-Ausgabe zu finden.

5. April Eindhoven, Niederlande.

Dies soll wieder ein größeres Treffen werden. Fahren Sie am besten so, daß Sie von Venlo aus auf der Autobahn nach Eindhoven kommen. Verlassen Sie die Autobahn am "Knooppunt Leenderheide" (unter der Autobahn ist ein sehr großer Verteilerkreis) und fahren Sie Richtung "Centrum". Am nächsten Kreisverkehr biegen Sie links ab und bleiben Sie bis zur ersten Ampel auf dieser Straße. An der Ampel biegen Sie links ab, es sollte die "Roostenlaan" sein. Sie finden hier auch schon Schilder "St. Joris College" (hier findet das Treffen statt). Weitere Details gibt es bei Sjef van de Moolengraaf, Tel. +31 40-2442309.

Das Treffen startet um 10 und endet um 17 Uhr, aber seien Sie besser vor 15 oder 16 Uhr da!

24. Mai Eindhoven, Niederlande.

Details wie oben.



15. Juni Solms, Deutschland in der Taunushalle.

Und wieder mal steht ein schönes QL-Treffen in Deutschland an. Solms liegt ziemlich in der Mitte Deutschlands, so daß die Nordlichter nicht allzu weit fahren müssen (wie im letzten Jahr) und auch aus dem Süden ist es eine erreichbare Nähe. Von Westen kommend über die Sauerlandlinie A45 aus Dortmund - Gießen am Wetzlarer Kreuz über die A480 und B277a auf die B49 (E44) in Richtung Weilburg/Limburg. Nach ca. 4km kurz hinter dem OT Oberbiel geht es über die Lahn nach Solms-Burgsolms. In Solms der Hauptstraße in Richtung Braunfels folgen bis zur Taunushalle, die linker Hand liegt.

Von Norden über Kassel (A5) kommend am Gambacher Kreuz auf die A45 Richtung Dortmund bis zur Ausfahrt Wetzlar Ost direkt auf die B49 (E44) in Richtung Weilburg/Limburg. Durch Wetzlar hindurch (Schnellstraße) und dann hinter Oberbiel wie oben.

Von Süden kommend über Frankfurt A5 vor dem Gambacher Kreuz Richtung Wetzlar halten. Direkt über die A45 von Aschaffenburg her ab dem Gambacher Kreuz wie oben.

