

Ergänzende Bemerkungen zum Konvertierungsprogramm TRANS1

1.

Während INK-, PAPER- und BORDER-Befehle korrekt in den COLOR-Befehl umgesetzt werden, muß bei PRINTINK-Befehlen darauf geachtet werden, daß nach der Ausführung des PRINT-Befehles die ursprüngliche Vordergrundfarbe wieder eingestellt wird. Die in KC-BASIC nur auf den einen PRINT-Befehl beschränkte Farbumschaltung gibt es nicht beim RBASIC.

Beispiel:

```
KC
10 INK 2: PRINT "ROT"
20 PRINTINK4; "GELB"
30 PRINT "ROT"
```

```
RBASIC
10 COLOR 12: PRINT "ROT"
20 COLOR 14: PRINT "GELB"
30 COLOR 12: PRINT "ROT"
```

2.

Die BASIC-Funktion INSTR testet das Vorhandensein der Zeichenkette 1 in einer Zeichenkette 2.

Die Anordnung der Argumente der INSTR-Funktion ist zwischen KC-BASIC und RBASIC vertauscht:

KC: INSTR (Zeichenkette 1, Zeichenkette 2)

RBASIC: INSTR (Zeichenkette 2, Zeichenkette 1)

3.

Bei der Spielhebelabfrage wird zwar die Funktion JOYST(n) durch die Funktion STICK(n) des RBASIC ersetzt. Es ist jedoch zu beachten, daß bei RBASIC die Kursortasten nicht parallel zum Spielhebel 1 liegen und mit STICK(0) gesondert abgefragt werden müssen.

Außerdem ist die Kodierung der Richtungen völlig anders:

KC	8		Mittelstellung (Ruhe) = 0
	9	10	Aktionstaste = 16

1	*	2
---	---	---

5		6
	4	

RBASIC	1		Mittelstellung (Ruhe) = 0
	8	2	Aktionstaste über gesonderte
			Funktion STRIG(n) abfragen

7	*	3
---	---	---

6		4
	5	

4.

Die Tastaturabfrage mit der INKEY-Funktion muß im RBASIC grundsätzlich anders organisiert werden, da im BIC ein Tastaturpuffer von max. 39 Zeichen vorhanden ist und stets das "älteste" Zeichen eingelesen wird. Soll ein Zeichen unmittelbar von der Tastatur gelesen werden, so muß vorher der Tastaturpuffer geleert werden (siehe Programmierhandbuch, Pkt. 3.7., Seite 66).

5.

Beim Konvertieren von POKE-Anweisungen und PEEK-Funktionen muß grundsätzlich zwischen Adressen im Arbeitsspeicher und im Bildspeicher unterschieden werden. Durch TRANS1 erfolgt eine gleichmäßige Behandlung, d.h. Markierung der entsprechenden Befehle durch den Kommentar "Adresse ändern".

5.1. Arbeiten im Bildspeicher (Angaben gelten für SCREENO)

```
KC:                BIC:
PEEK(X)            ----> VDEEK (X+5120)AND 255
                   bzw.  VDEEK (X+5120)MOD 256

POKE X, a          (Zeichen)      )
                   ) ----> VDOKE X+5120, c+d*256
POKE X-5120, b    (Farbattribut) )

a = ASCII-Zeichen  KC          c = ASCII-Zeichen BIC
b = Farbattribut am KC      d = Farbattribut am BIC
```

5.2. Arbeiten im RAM

Gleicher syntaktischer Aufbau der Befehle, ggf. veränderte Adressen beachten.

6.

Für die Nutzung der Quasi-Grafik-Symbole muß vorher (am Programmanfang) der KC-Zeichensatz von der Diskette geladen werden:

```
BLOAD "KC87.RZG",Z
```

7.

Am Programmanfang muß der gewünschte SCREEN eingeschaltet und ggf. die Anzeige der Funktionstasten abgeschaltet werden:

```
SCREEN 0: KEYOFF: CLS
```

8.

Sollen mit Funktionswerten, die durch die VDEEK-Funktion unter Einbeziehung der logischen AND-Operation gewonnen werden, logische Tests ausgeführt werden, muß genau auf die Rangfolge der Operation geachtet werden. Ggf. sind Klammern zu setzen.

Beispiel:

```
KC : IF PEEK(X)=Y THEN ...
BIC: IF VDEEK (X+5120)AND255=Y THEN ...
      führt zu falschem Ergebnis,
      richtig:
      IF (VDEEK(X+5120)AND255)=Y THEN ...
```

9.

Die Abfrage der Speicherzellen 29, 30, 31 für Stunden, Minuten und Sekundenangabe beim KC muß in eine Abfrage der Systemvariablen TIME geändert werden. (siehe Programmierhandbuch, Pkt. 8.5., S. 197)

10.

Bei Bedienerführung und Abfragen im Menü werden beim KC im Normalfall Großbuchstaben eingegeben und bei Eingabetests auf die ASCII-Zeichen für Großbuchstaben getestet.

Beim BIC ist die Normaleingabe der Kleinbuchstabe, so daß die Tests scheinbar nicht erfüllt werden können.

Sichere Abhilfe schafft die Erweiterung der Testbedingung auf beide ASCII-Zeichen durch 'OR'-Verknüpfung.

Soll jedoch die Eingabe außerdem angezeigt werden, z.B. Spielernamen u.s.w. empfiehlt es sich, unmittelbar vor der Eingabe durch

```
POKE &HFC19,1
```

die Eingabe von Großbuchstaben zu erzwingen und unmittelbar nach der Eingabe durch

```
POKE &HFC19,0 den alten Zustand, der einer Blockierung der 'CAPS-LOCK'-Tasten gleichkommt, wieder herzustellen.
```