

BasiCode-3 für 8-bit-ATARIs

```
ATARI BasiCode V. 1.1 08-18-89
by Andreas Graf
Workspace 22193 Bytes
Ready
```

Auf den 16-bit-Modellen von ATARI gab es BasiCode früher als auf den 8-bit-Vorgängern, allerdings nur in Version 2, also ohne Dateiarbeit, Pixelgrafik und Sound. Geschrieben hat diesen Bascoder Thomas Mäurer aus Oberhausen 1988 für Omikron-Basic.

Andreas Graf nahm sich nun vor, für die 8-bit-Modelle nachzuziehen und das gleich für Version 3. Dort gab es diverse Basics, manche wären mehr, manche weniger geeignet gewesen. Schließlich entschied er sich dafür, wie es auch schon beim AC1 (einem DDR-Selbstbaucomputer) gehandhabt worden war, für BasiCode ein eigenes Basic (für die Modelle 800XL/XE, 600XL und 130XE) zu schreiben, das auch "einfach so" benutzt werden kann, also im Direktmodus oder für das Schreiben eigener Programme mit einem

```
ENDFORNEXTDATAG.INPUTDIMREADLETGOTORUNIERESTOREGOSUBRETURN
REMSTOPONP.LOADSAVED.DEFPOKELP.PRINTCONLISTCLRT.CL.S.CS.O.NE
WTAB(TOFNONTHENNOTSTEP+*/ANDOR)<=<SGNINTABSC.F.
+SQR.LOGEXP.COSSINTANATANPEEKLENOSTR$VALASCCHR$LEFT$RIGHT$MID
$N.GO
```

allerdings sparsameren Befehlsvorrat, wie man der Abbildung entnehmen kann. Leider bedeutet das auch, dass für eine Erweiterung auf Version 3C (Farbfähigkeit) zunächst das Basic erweitert werden muss, denn es gibt keine Befehle wie COLOR, INK oder PEN. Möglicherweise reichen dafür aber auch PEEKs und POKEs, das wäre zu ergründen.

Im vorliegenden Paket sind vier Diskettenabbilder enthalten. ← BASICOD0.ATR entspricht der Diskette PD-305 beim ABBUC (Atari Bit Byter User Club e.V.). Alle vier Diskettenabbilder sind bootfähig dank des XDOS 2.43 von Stefan Dorndorf, das als Public Domain freigegeben ist.

Filename	Sectors	Size
AUTORUN.SYS	86	10665
BAUM.BC3	21	2560
DIV2000.BC3	14	1636
DOS.SYS	37	4625
KURS1.BC3	82	10130
KURS2.BC3	98	12237
KURS3.BC3	75	9366
KURS4.BC3	112	13944
KURS5.BC3	83	10307
KURS6.BC3	92	11474
KURS7.BC3	66	8242
KURS8.BC3	97	12080
KURS9.BC3	78	9688
LIESMICH.BAS	2	216
ROOT.BC3	26	3167

```
XDOS 2.43N (c)'09 S.Dorndorf
1DF0
Buf D# FD <Car> <Run> Col
=0709 02 FF 00 00 00 46 40 00
```

Die AUTORUN.SYS ist das besagte Basic von Andreas Graf. Die Diskette habe ich um eine LIESMICH.BAS erweitert, die die allernötigsten Bedienhinweise enthält.

Folgendes gibt es zu beachten:

- Sowohl Befehle als auch Variablennamen dürfen keine Kleinbuchstaben enthalten.
- Der LOAD-Befehl ist sehr vielseitig, deswegen ist dem Dateinamen D1: voranzustellen, wenn vom ersten Diskettenlaufwerk geladen werden soll.

- Warum dauert das Laden so lange? Ursprünglich kennt Atari-Basic vier Lese- und Schreib-Befehle: LOAD und SAVE für die Token-Form, also die computerinterne Darstellung sowie ENTER und LIST für die Textform. Bei Andreas Grafs Basic stehen in Wahrheit die Befehle für die Textform der Programme hinter den Kommandos LOAD und SAVE. Beim Laden wird also Text eingelesen und gleich in die interne Darstellung umgewandelt - und das braucht natürlich mehr Zeit.
- Zunächst muss das Grundprogramm geladen werden: **LOAD"D1:ROOT.BC3"**.
- Als DIR-Befehl kann man die Basic-Zeile
15 O. "D:*.*",6,0:FORI=1TO36:D\$=R.(0):PRINTD\$;" ";;NEXTI:RETURN
in den Bascoder (ROOT.BC3) einfügen, sie wird mit GOSUB 15 aufgerufen und stört ansonsten nicht.
- Dann kann ein Programm hinzugeladen werden. Das Graf-Basic benutzt den LOAD-Befehl in dem Sinn wie andere Basics den MERGE-Befehl, Zeilen eines vorher im Speicher stehenden Programms werden durch neue Zeilen mit der gleichen Nummer überschrieben.
- Der Befehl NEW löscht im Graf-Basic nur die Programmzeilen von 1000 aufwärts, der Bascoder bleibt unangetastet und der Computer ist bereit zum (Zu-)Laden des nächsten Programms.
- Mit POKE 9,1 und RESET gelangt man ins DOS-Menü zurück.

Ich habe drei Diskettenabbilder mit Programmen verschiedener Kategorien zusammengestellt. Auf BASICOD1.ATR, wo es noch einmal eine etwas ausführlichere LIESMICH.BAS gibt, habe ich zu Vergleichszwecken auch Thomas Mäurers Bascoder kopiert, der hier leider nicht nutzbar ist, man kann ihn lediglich laden und listen. Auf BASICOD0.ATR sind "Journale", die das BasiCode-System erklären und zwei Beispielprogramme.

BASICOD3.ATR enthält z.T. Programme, die erst unter einer zukünftigen farbfähigen Version sinnvoll nutzbar sind.

Filename	Sectors	Size	Filename	Sectors	Size	Filename	Sectors	Size
ALF2.BC3	77	9620	AUTORUN.SYS	86	10665	AUTORUN.SYS	86	10665
AUTORUN.SYS	86	10665	DOS.SYS	37	4625	BASC3C.BC3	101	12619
BASCODER.BC2	9	1035	FAXICODE.BC3	41	5039	DOS.SYS	37	4625
DOS.SYS	37	4625	FKT3D.BC3	32	3976	FARBDEMO.BC3	80	9966
FIGUREN.BC3	119	14819	FREUNDS2.BC3	130	16155	HIJSKRAA.BC3	50	6181
FIGUREN1.BC3	84	10454	KUBUERKL.BC3	18	2212	JULIASET.BC3	17	2111
LIESMICH.BAS	6	741	KUBUSGER.BC3	186	23207	LIESMICH.BAS	6	705
MASTMIND.BC3	49	6020	LEDBILD.BC3	34	4137	NECK.BC3	10	1135
MEMORY.BC3	129	16065	LISSAJOU.BC3	30	3640	OTHELLOC.BC3	91	11324
MINENSUC.BC3	86	10634	MUZIEKDE.BC3	94	11636	ROOT.BC3	26	3167
ROOT.BC3	26	3167	OPUS5.BC3	23	2874	RUSSISCH.BC3	72	8947
ROTATION.BC3	51	6256	PLANETAR.BC3	99	12347	SIMPLEPA.BC3	54	6659
SCHNEEFL.BC3	26	3152	ROOT.BC3	26	3167	SLIDER2A.BC3	152	18897
SIERPINS.BC3	25	3069	SPIROGRA.BC3	94	11741	SLIDER2B.BC3	119	14826
SIMPLEPA.BC3	54	6659				SLIDINFO.BC3	42	5159
TESTBILD.BC3	49	6053						
TETRIS.BC3	27	3331						