

MSX Infobulletin

Jaargang: 27 mei 2017 Nummer 61



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 25-03-2017 MCWF
Pag.: 5
MSX DOS 1 of 2 (vervolg 3)
Pag.: 6
Computers (vervolg 1)
Pag.: 7
Verslag Retro SpelComputer Beurs
Pag.: 8
G-BASIC
Pag.: 9
Kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het weer de derde clubdag van het jaar. Wij wensen van deze kant dan ook alle bezoekers een prettige clubdag toe.

Bij de vorige clubdag was al wel bekend dat met de clustering van activiteiten niet eerder zou worden begonnen dan met ingang van het nieuwe boekjaar per 1 september 2017. Met de Pasen zou bekend worden hoe e.e.a. geregeld zou zijn of worden. Echter tot op heden is nog steeds niet bekend hoe de zaken geregeld zijn. Dhr. Kalkwiek meldde in deze dat hij wel gevraagd heeft hoe e.e.a. geregeld is maar te horen heeft gekregen wat geduld uit te oefenen. Hij had er bij aangegeven

toch iets te willen horen voor de laatste clubdag in mei aangezien het daarna een heisa zou worden om iedereen van de ontwikkelingen op de hoogte te stellen. Toch nog maar wat geduld uitoefenen.

De retrobeurs in Apeldoorn was voor de club weer als vanouds. Veel aanloop aan de stand en veel spullen kregen een nieuwe eigenaar. Dit keer hadden we naast Playstation- ook SEGA- materiaal mee. Het verrichtte wonderen aan de stand aangezien mensen nu ook meer keken naar MSX.

De bestellingen blijven ook gewoon doorgaan. Als dat zo doorgaat zal de club dit jaar ook weer geen verlies lijden.

We hoorden dat Jan zaterdag zijn opleiding voor wedstrijdleider bridge heeft volbracht en nu wacht op zijn examen. Is hij tijdens de clubdagen ook weer aanwezig.

De redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:

MSX-Club West-Friesland
Kagerbos 43
1693 AW Wervershoof
☎ 06-22338863
e-mail adres
pjmbrug@gmail.com

Secretariaat:

E. Kalkwiek
e-mail adres
msxwestfriesland@live.nl

Redactieadres infobulletin:

E. Kalkwiek
Galerij 47
1695 JG Blokker
e-mail adres
msxwestfriesland@live.nl

Website:

Jan Kobus
e-mail adres
jan@msxwf.nl

Internet Home Page:

www.msxwf.nl

Public Domain:

Paul Brugman
e-mail adres
pjmbrug@gmail.com
☎ 06-22338863

Reparaties

Deze kunnen voorafgaand aan de clubdag bij het secretariaat worden gemeld. Het secretariaat draagt er zorg voor dat de reparatie tijdens de clubdag wordt uitgevoerd of dat het anderszins moet worden opgelost.

Doelstelling:

Het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen ten behoeve van het MSX-systeem en de bijbehorende software. Kortom, het bevorderen van het gebruik van het MSX-systeem middels een gezellig dagje computeren met mensen met dezelfde hobby.

De club kan niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

Clubdagen in 2017:

28 januari	2017
25 maart	2017
27 mei	2017
30 september	2017
25 november	2017

Verslag clubdag 25 maart 2017 MSX Club West-Friesland

De clubdag begon om 11.30 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Er zijn uiteindelijk 15 bezoekers geweest.

Om 12.45 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 11 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik afberichten had ontvangen van Jan Kobus (cursus) en Bas Kornalijslijper. Ook heb ik Albert Beevendorp als afwezige gemeld, maar later op de middag kwam hij toch nog binnen
- Mededelingen
 - 19 maart jl. is de club weer als standhouder op de retro Spel Computer beurs in Apeldoorn geweest. Was weer succesvol. Een verslag hierover komt in de volgende Infobulletin.
 - er wordt nog steeds per e-mail MSX-materiaal besteld. Er moeten nog een paar bestellingen afgeleverd worden. Het gaat goed.
 - Jan Kobus neemt deel aan een opleiding wedstrijdleider bij bridge-toernooien. Deze cursus is op zaterdag. Dus, zolang hij nog niet met goed gevolg examen heeft gedaan, blijft hij afwezig voor de club.
 - het afgelopen weekend hoorde ik dat Anne de Raad uit MSX.org is gestapt. Dat Sander Zuidema eind dit jaar ook van zins is MSX.org te verlaten. In het kader hiervan meldde Sander van Nunen tijdens de beurs in Apeldoorn dat dit wel eens het einde van MSX.org zou kunnen betekenen. Anne, tijdens dit welkomswoord aanwezig, meldde dat de organisatie van MSX.org bestaat uit 10 actieve leden en als er dan een paar om plausibele leden weg gaan, wil dit nog niet betekenen dat zo'n organisatie dan gelijk stopt. Is goed nieuws dit zo te horen.
- Gemeenteperikelen

Volgende week heb ik hierover weer een gesprek met Netwerk. De bedoeling is dat half april, dus voor de Pasen, bekend wordt hoe men de activiteiten gedurende de weekenden in de betreffende wijkcentra gaat clusteren.

- MSX/VR-bril
Alex is begonnen te experimenteren of het mogelijk is het MSX-beeld op een VR-bril te projecteren. Tijdens de clubdag kreeg hij het voor elkaar. Echter er zat een vertraging in van omtrent 2 á 3 seconden. Wij dachten dat dat aan de beeldschermresolutie lag. Dit bleek niet correct. Rob de Ruiter vertelde dat als je een analoog signaal naar een digitaal spectrum brengt, er een vertraging van 2 seconden zit tussen analoog en digitaal. De reden hiervan is dat in het digitale systeem nog een videocomputer zit die het signaal nog gaat aanpassen aan het digitale beeld. Vandaar de vertraging. Alex had van Bas een converter geleend die het analoge MSX-signaal naar HDMI omzette. Wordt nog even verder experimenteren. Alex wil proberen vanaf een PC met de emulator Blue MSX of het dan wil lukken een vertragingsvrij signaal op de VR-bril te krijgen. Wordt vervolgd.
- Nieuw verkregen MSX-materiaal
Het betrof in dit geval cartridges zonder omhuls, originele diskettes, een joystick, een adapter, een datakabel, handleidingen, cassettes en literatuur.
- Listing
Paul heeft een listing tbv de listingbespreking later op de middag,. De listing komt uit het tijdschrift C.U.C. en heet "om en om halve cirkels".
- Spelcompetitie
de spelcompetitie is georganiseerd door Anne de Raad. Het door hem uitverkoren spel is "Kyo Chitsu Ni Hairimashita". Hij heeft dit getypt en de bedoeling is dat de deelnemers, voordat zij het spel

kunnen aanvangen, eerst de listing foutloos moeten intoetsen.

Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

1^{ste} plaats prijs 1

2^{de} plaats prijs 2

3^{de} plaats prijs 3

laatste plaats prijs 4

De prijzen betroffen

Prijs 1 Grote chocolade Paashaas

Prijs 2 Kleine chocolade Paashaas

Prijs 3 Zakje chocolade Paaseitjes

Prijs 4 Organisatie spelcompetitie

27/5

- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

We zijn om 13.50 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 10 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden.

Uitslag is geworden:

1. Nick Mol 229

Prijs 1: Grote Paashaas

2. Albert Beevendorp 199

Prijs 2: Kleine Paashaas

3. Boudewijn de Raad 130

Prijs 3: Paaseitjes

4. Alex Kalkwiek 107

5. Jaap Hoogendijk 81

6. Bartholo Kobes 80

7. Paul Brugman 65

8. Eltje Kalkwiek 60

9. Julius de Raad 52

10. Ankje Kalkwiek 27

Organisatie spelcompetitie 27/05/17

Tussenstand spelcompetitie 2016 na de 2^{de} speelronde:

1. Nick Mol 12

2. Anne de Raad 10

3. Bartholo Kobes 10

4. Albert Beevendorp 8

5. Paul Brugman 7

6. Boudewijn de Raad 6

7. Eltje Kalkwiek 4

8. Jaap Hoogendijk 4

9. Alex Kalkwiek 4

10. Julius de Raad 3

11. Bas Kornalijnslijper 0

12. Ankje Kalkwiek 0

Na de spelcompetitie hebben we met zijn allen de listing van Paul besproken.

De listing kwam uit een C.U.C.-tijdschrift en was als volgt:

90 REM om en om

```

100 REM
110 COLOR .1.3
120 SCREEN 1-(PEEK(0)=243)
130 A=80:B=2:KL=0:C=1.25
140 BE=1.57:BO=4.71
150 FOR X=1 TO A STEP B
160 KL=KL+1:SWAP BE.BO
170 CIRCLE (128.97).X.KL.BO.BE.C
180 IF KL=15 THEN KL=0
190 NEXT X
200 GOTO 200
210 END

```

De discussie startte met regel 120. Dat hadden we al een keer eerder ook al gehad. De vermelding (PEEK(0)=243) staat wiskundig voor -1. Dus SCREEN 1—1 wordt SCREEN 2. In deze discussie mengde zich Albert Beevendorp door te vermelden dat dit uitgangspunt niet goed was. Hij vermeldde dat de listings in CUC zijn geschreven voor MSX en SVI. Deze regel is nodig voor SVI om deze te laten opstarten in SCREEN 1. Echter voor MSX betekent het dat de machine opstart in SCREEN 2 vanwege de wiskundige opstelling.

Hierna gaat de discussie verder met de verandering van regel 120 in SCREEN 3. Dan ontstaat een beeld in blokjes. Anne en Albert wisten te vertellen dat SCREEN 3 is opgebouwd in blokjes. Elk blokje bestaat uit 4 pixels.

Vervolgens wordt regel 120 veranderd in SCREEN 5. Dan ontstaat een discussie omtrent de color mode hiervan. Een lijn van 8 pixels is 2 kleuren met een opbouw volgens de zgn patton table. Ook is de color spill (kleurverspilling) duidelijk te zien.

Vervolgens wordt SCREEN 8 uitgetoond. Hier zien we een duidelijke vervorming.

Uitleg regel 170. Verklaring van de vermeldingen:

CIRCLE het betreft een cirkel
(128.97) = de locatie

X = straal

KL = kleur

BO = aanvangshoek

BE = eindhoek

C = afplatting

Als je in regel 180 het getal 15 (aantal kleuren) veranderd in 255 dan verlopen de stappen niet goed.

In regel 160 staat dat de kleuren steeds met stap 1 worden verhoogd. Als je die stap veranderd in 5, dan stopt hij bij 80 en zal nooit het volledige kleurenschaal afwerken. Immers in regel 180 staat dat hij 15 stappen doet. Zo wordt 5 x 15 gelijk aan 75. Verander je die 1 in 7, dan krijg je een illegal function call. Wil je het wel laten lopen, moet je mod256 toevoegen.

Uiteindelijk wordt de listing na de discussie als volgt:

```

90 REM om en om
100 REM
110 COLOR .1.3
120 SCREEN 8
130 A=106:B=1:KL=0:C=1.25
140 BE=1.57:BO=4.71
150 FOR X=1 TO A STEP B
160 KL=(KL+1)MOD256:SWAP BE.BO
170 CIRCLE (128.106).X.KL.BO.BE.C
180 IF KL=255 THEN KL=0
190 NEXT X
200 GOTO 200
210 END

```

Vervolgens discussieerden een aantal leden om een ellips te maken die ook beweegt. Welke lijnen zouden dan veranderd moeten worden?

Dit leverde de volgende listing op:

```

10 SCREEN 5:COLOR.0.0:CLS
20 FOR P=.2 TO 12 STEP .2
30 CIRCLE(111.111).50.KL...P
40 NEXT P
50 FOR I=0TO15:COLOR=(I.0.0.0):NEXT
60 K1=1:K2=0
70 COLOR=(K1.7.7.7):COLOR=(K2.0.0.0)
80 FOR I=1TO10:NEXT I:
K1=(K1+1)MOD15+1:
K2=(K2+1)MOD15+1:GOTO70

```

Resultaat hiervan is dat er een bewegende ellips op het beeld staat

De discussie was dusdanig dat iedereen er wel weer iets van leerde.

Tijdens de clubdag konden de bezoekers zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al een leuke en gezellige middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 25 maart 2017.

E. Kalkwiek

MSX-DOS 1 of 2 (vervolg 3)

In de Infobulletins 58 en 60 was ik al begonnen over dit onderwerp. We gaan er eens weer wat dieper op in.

We gaan weer een aantal commando's bespreken.

Als volgt:

CONCAT (2,3)

In Infobulletin 57 staat de uitleg over de cijfers 1, 2 en 3.

CONCAT is de afkorting van CONCATenate, dit betekent in het Nederlands aanéenschakelen. Hiermee kun je diverse files aanéenschakelen tot één bestand.

Syntax:

CONCAT/opties bestand.a+bestand.b+bestand.c bestand.z

Opties:

/H: Zorgt er voor dat verborgen bestanden meegenomen kunnen worden.

/P: Iedere keer als er een bronbestand wordt gelezen, wordt de naam ervan op het scherm gezet. Als er veel bronbestanden worden samengevoegd, zal de optie /P er voor zorgen dat de lijst met namen onderaan het scherm gepauzeerd wordt tot er op een toets wordt gedrukt.

/B: Normaal gesproken wordt de aanéenschakeling toegepast op ASCII bestanden. Bronbestanden worden gelezen tot het eerste END-OF-FILE teken (^Z) en een enkel END-OF-FILE teken wordt toegevoegd aan het doelbestand als alle gegevens zijn geschreven. In de binary mode worden de gelezen tekens niet vertaald en er worden geen tekens toegevoegd. Het is ook mogelijk de /B optie te geven aan het doelbestand of aan elk van de geselecteerde bestanden, zodat het alleen voor die geselecteerde bestanden geldt.

/A: Dit maakt /B ongedaan.

/V: De schrijfverificatie wordt aangezet

Voorbeeld:

```
CONCAT/H/P/V *.txt detext.asc
```

De schermuitvoer zal er ongeveer zo uit zien:

```
text1.txt
```

```
text2.txt
```

```
text3.txt
```

Hiermee worden alle bestanden met de extensie .TXT samengevoegd tot het

bestand DETEXT.ASC. Zou ik nu DETEXT.ASC DETEXT.TXT noemen, dan krijg ik de foutmelding "Destination file cannot be concatenated" omdat het bronbestand ook het doelbestand is. Hierna gaat CONCAT gewoon verder. Als CONCAT de melding geeft "NOT ENOUGH MEMORY" zal het verminderen van het aantal buffers of het verwijderen van sommige environment items waarschijnlijk voldoende geheugenruimte vrijmaken..

HELP (2,3)

Zoals de naam al aangeeft, kun je met dit commando uitleg vragen over MSX-DOS 2.x commando's

Syntax:

HELP <functie>

Als er alleen maar HELP wordt ingegeven, wordt er een lijst van onderwerpen, waarvoor HELP beschikbaar is, getoond. Dit zijn alle opdrachten en de belangrijkste systeemopdrachten. Als er een onderwerp is gespecificeerd, komt de hulp tekst van dat onderwerp op het scherm vanuit een "HELP FILE". Het wordt gepauzeerd onderaan het scherm totdat er een toets wordt ingedrukt. De bestandsnamen van "HELP FILES" zijn: **onderwerp.HLP**. En zijn standaard weggezet op de MSX-DOS 2.x systeemdiskette in de directory genaamd HELP.

Een environment item genaamd HELP staat initieel gericht op de HELP directory. Dit kan worden veranderd met de SET opdracht om, indien gewenst, naar een andere diskette of een andere directory te verwijzen. Elk HELP onderwerp kan door de gebruiker worden toegevoegd voor zijn/haar eigen gebruik, door het HLP bestand toe te voegen aan de HELP directory. Het HELP bestand wordt getoond zoals het getoond zou worden met de TYPE <bestandsnaam>/P opdracht.

Voorbeeld:

```
HELP CONCAT
```

De help informatie over de opdracht CONCAT wordt nu getoond. Hierbij zit een beschrijving van de opdracht en wat de mogelijke opties zijn.

Voorbeeld 2:

```
HELP MIJ
```

Schermmuitvoer:

```
***File for HELP not found
```

Deze opdracht verzocht HELP te zoeken naar een bestand genaamd MIJ.HLP, waarin de hulptekst staat, maar kon deze niet vinden en toonde dus de foutmelding. Als MIJ.HLP in de helpdirectory had gestaan, zou hij het getoond hebben.

PAUSE (2,3)

Zoals de naam al doet vermoeden, zorgt dit commando er voor dat er gepauzeerd wordt totdat er op een toets wordt gedrukt. Dit commando kan alleen gebruikt worden in BATCH-files.

Syntax:

PAUSE <commentaar>

Het commentaar bestaat uit een reeks tekens (a-z en leestekens). Het commentaar, indien gegeven, wordt getoond, gevolgd door de vraag "PRESS ANY KEY TO CONTINUE....." op de volgende regel. Het systeem zal wachten tot er een toets wordt ingedrukt en die toets tonen indien het een toonbaar teken is. Als er geen commentaar was gegeven, komt alleen de vraag "PRESS ANY KEY TO CONTINUE...." Op het scherm.

Voorbeeld:

PAUSE Stop disk 2 in drive A

Op het scherm verschijnt:

Stop disk 2 in drive A

Press any key to continue

Door nu, na disk 2 in drive A te hebben gedaan, op een willekeurige toets te drukken, gaat de batchfile verder.

Wordt vervolgd met de commando **SET**

E. Kalkwiek

Computers (vervolg 1)

Snelheid

Naast de grootte en verpakkingsvorm van geheugen is ook de snelheid van belang. Bij SIMM's ging het daarbij in eerste instantie om zogenaamde 80ns, 70ns, 60 ns en soms 50ns modellen. Deze getallen geven daarbij de toegangstijd tot het geheugen in nanoseconden (miljardsten van secondes, dus waar hebben we het over) aan. Deze tijd moet passen bij de processor: lager (getal, dus sneller) is altijd goed (maar duur) te hoog werkt niet! Tegenwoordig zijn er ook allerlei cryptische aanduidingen bij gekomen. Zo is er EDO geheugen (zowel SIMM als

DIMM). EDO staat voor Enhanced Data Out (Geavanceerde Data Uitvoer). Dit geheugen heeft eigenlijk dezelfde toegangstijden als het oorspronkelijke geheugen, maar door slimme techniek lijken deze tijden korter te zijn. EDO RAM van 70ns kan zo als 60ns RAM fungeren. Uit hetzelfde rijtje komt de Fast Page Modus (Snelle Pagina Mode) geheugen. Ook hier gaat het om een technisch foefje en dat foefje schemert in de naam door. Later kwam de zogenaamde SDRAM. Dit staat voor Static Dynamic RAM (Statisch Dynamisch RAM). Het Static Dynamic slaat wederom op de toegepaste techniek. SRAM (Static RAM) was al langer bekend. Dit is een compleet nieuwe techniek waardoor geheugentoeegangstijden van 12ns en zelfs 10ns mogelijk werden. Een aanzienlijke verbetering dus. Heden ten dage gaat het nog sneller.

Connectoren

Connectoren zijn die gaten achter in de computer waarop u alle randapparatuur aansluit. Een aantal van deze aansluitingen gaan rechtstreeks naar het moederbord. Achter ieder van deze connectoren gaat een specifiek stukje hardware schuil en er kunnen dan ook alleen bepaalde apparaten op worden aangesloten.

De parallele poort

Ook wel de printer poort genoemd, naar het randapparaat waar het traditioneel voor bedoeld is. Tegenwoordig heb je daar een USB poort voor. Toentertijd werden er echter ook scanners, ZIP-drives en andere apparaten op aangesloten. Nog een andere naam voor deze poort is de Centronicspoort (naar de fabrikant van de oorspronkelijke connectors). Aan de computer zijde is het een platte stekker met 25 pinnetjes en is het een vrouwtje. De zogenaamde DB25F connector. De naam parallele poort slaat erop dat de gegevens parallel (tegelijk) per Byte worden verzonden. Het andere alternatief is de seriële poort waar de volgende paragraaf over gaat.

Termen die nog vallen in samenhang met de parallele poort zijn SPP, EPP, ECP en IEEE 1284. Al deze termen slaan op bepaalde manieren waarop gegevens niet alleen naar het randapparaat kunnen worden gezonden, maar ook van het

randapparaat naar de computer verzonden kunnen worden. SPP staat voor Standard Parallel Port, EPP voor Enhanced Parallel Port en ECP voor Enhanced Communication Protocol. IEEE 1284 is de standaard waarin het ECP protocol staat beschreven.

De seriële poort

Dit is de andere poort die traditioneel standaard op de PC aanwezig is. Hij wordt ook wel communicatie of COM-poort genoemd. Meestal zijn er 2 van aanwezig. Het kunnen zowel grote platte connectors zijn (DB25M, de tegenpool van de printer poort) als kleine (DB9M, 9 pins) zijn.

De term serieel slaat erop dat de Bits één voor één worden verzonden. Dit maakt de seriële poort aanzienlijk trager dan de parallelle, maar hardware kan simpeler en dus goedkoper worden bij gebruik ervan. Het bekendste voorbeeld is de muis, maar een ander apparaat is de modem. Tegenwoordig heb je daar USB-poorten voor.

Eenbelangrijk gegeven bij de seriële poort is de UART (Universal Asynchronous Receiver & Transmitter = Universele Asynchrone Ontvanger & Zender). Dit is het stukje hardware achter de connector en deze bepaalt de maximale snelheid. Tegenwoordig zit in bijna elke computer een 16550 type (of 16550A, 16550 AF of zelfs 16552) of equivalent. Tot voor kort zat er vaak een 16450 en oorspronkelijk een 8250 in.

Toetsenbord connector

Deze connector is altijd aanwezig. Tot de meest recente moederborden was dit meestal een DIN-5 (vrouwelijk) connector. Op de nieuwere toetsenborden is het vrijwel altijd een PS/2 connector en tegenwoordig is het USB.

PS/2 connector

Op de latere moederborden zaten zowel voor de muis als voor het toetsenbord PS/2 connectoren. Deze zijn aanzienlijk kleiner dan de traditionele DIN-5 connector, ze zijn namelijk uitgevoerd als Mini-Din connectoren. Ze werden oorspronkelijk ingevoerd in de PS/2 (Personel System 2) modellen van IBM en sindsdien werden ze in veel notebooks en merkcomputers al gebruikt, maar nu dus ook in de reguliere PC's.

TenSlotte

In de computerbranche loop je nog steeds tegen ontzettend veel afkortingen als PCI-, MCA-, ISA- en EISA-bussen aan. Ook hoor je kretten als CGA-, MGA-, EGA-, VGA- en PCI-kaarten. Ook vliegt je om de oren afkortingen als SCSI-, (E)IDE-, ATAPI-, ATA- en USB-aansluitingen. Daarnaast worden er gegevens opgeslagen op Harddisk, CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD, Floppy, ZIP, DITTO, JAZ, Tape, MO en anderen.

Wordt vervolgd met **Bussen**

E. Kalkwiek

Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn

Zondag 19 maart jl. waren ik en mijn vrouw voor de club in Apeldoorn. Deze keer werd het, net als de vorige keren, gehouden in de sporthal, genaamd Matenpark.

Het was vroeg opstaan want we moesten er om 09:00 zijn om uit te laden en de kramen in gebruik te nemen. De reisafstand is toch gauw anderhalf uur.

Deze retrobeurs werd zoals altijd georganiseerd door Bonami.

De Beurs was net zo groot van opzet als de vorige editie. Het leek net als de vorige keer of er minder standhouders waren met meer tafels bij sommige standhouders. Ook wij hebben intussen 4 tafels nodig om de spullen ten toon te stellen voor de verkoop. Er was voldoende elektriciteit op de stands.

Het was erg gezellig doordat er van alles op de stands gedaan kon worden qua muziek, demonstraties, etc.

Ook deze keer hadden we het gevoel dat we alleen op de wereld waren qua MSX. Qua MSX was er nog 1 stand. Dat was Deltasoft. Verder was Commodore (Robert Sprokholt) er wel. Zo her en der lag er nog wel een MSX-dingetje, maar overdadig was het niet.

Verder was het allemaal SEGA, Playstation, Nintendo, Atari, PC, enz. Wij hadden deze keer ook Playstation spelletjes en SEGA-materiaal bij ons.

Ondanks dat er niet zoveel MSX was, had het publiek er wel belangstelling voor. Ook dit keer weer leuke verhalen aan de stand.

De club heeft ook deze keer wel weer van alles verkocht. Verbazingwekkend was het dit keer dat er ontzettend veel kabeltjes zijn weggegaan. Het leverde in elk geval weer minder gevulde dozen op toen we terugkeerden naar huis. T.a.v. de vorige keer waren er deze keer ook weer veel MSX bezoekers. Dat was op te maken aan de hoeveelheden bezoekers die bij de stand bleven staan en vragen stelden over het aangeboden MSX materiaal. We hadden ook deze keer weer veel aanloop. Het bleek tijdens de dag dat de bezoekers Game-minded waren, maar deze keer ook voor MSX-spellen. Ook wij verkochten deze keer MSX-software. De bezoekers renden de stand niet voorbij aangezien we ook net als de vorige keer ook veel Playstation 2 spellen, SEGA- en PC-materiaal aanboden. Het Playstation-materiaal deden we voor Alex en we verkochten er ook van. Het SEGA-materiaal was van ons zelf en we verkochten er veel van. Voor het PC-materiaal was geen belangstelling.

Na afloop waren de meeste standhouders wel de mening toegedaan dat deze retrobeurs weer succesvol is geweest. Er zijn uiteindelijk omtrent 500 bezoekers geweest.

We hebben deze keer geholpen de stands weer af te breken. John (Bonami) had 's middags onvoldoende vrijwilligers bij de afbraak van de beurs. Bij de aankondiging had hij vermeld dat de standhouders zelf hun tafels moesten inklappen. In de praktijk werd hier deze keer weinig gevolg aan gegeven.

Wij hebben in ieder geval wel een leuke dag gehad en de club vaart er wel bij.

E. Kalkwiek

G-BASIC

Ontwikkeld door Koen van Hartingsveldt in 1999. Hij bracht de Béta versie uit op de MSX beurs in Tilburg dat jaar.

Diskette

Het betrof een blauwe diskette van het type dubbel density, 720 kB dus, gevuld met e.e.a. aan software. De diskette was voorzien van een kleuren label en bevatte de volgende 7 bestanden:

GBASIC.BIN

HORSE.PIC

Een vijftal .BAS bestanden

Handleiding

De handleiding was van het type beknopt, 5 blaadjes A4 formaat aan beide kanten bedrukt. In deze handleiding werden alle BASIC commando's uitgelegd. De handleiding was heel simpel en het lag in de bedoeling een completere versie uit te brengen wanneer e.e.a. gereed was. Op het internet is een uitgebreidere versie in PDF-formaat te downloaden.

G-BASIC

Wat is G-BASIC nou eigenlijk? G-BASIC is een uitbreiding op het gewone MSX-BASIC om de GFX9000 of de VIDEO9000 met behulp van BASIC commando's te kunnen besturen. Het wordt dan ook vanuit de BASIC omgeving ingeladen met een BLOAD commando. De uitbreiding zou moeten werken onder DOS1 en DOS2. Maar gezien het feit dat het geheugenbeheer niet door alle programma's goed wordt uitgevoerd, wordt geadviseerd om met GSTOP de G-BASIC weer uit het geheugen te verwijderen wanneer de BASIC omgeving wordt verlaten naar de DOS omgeving.

Een lijst met commando's

GBASE Geeft de basis adressen van het videogeheugen

GBLOAD Leest een bestand in het videogeheugen

GBSAVE Bewaart een bestand vanuit het videogeheugen

GCIRCLE Tekent een cirkel, wordt echter nog niet ondersteund

GCLS Maakt het scherm schoon

GCOPY Kopieert een deel van het scherm naar een andere plaats of variabele of in een bestand

\GCOPY SCREEN Digitaliseert een plaatje (Video9000)

GCOLOR Kleuren instellen

GCOLOR= Kleuren aanpassen (RGB instellen)

=GCOLOR Opvragen van de RGB intensiteiten

GCOLOR=NEW Alle kleuren worden aangepast aan de standaard kleuren

GCOLOR=RESTORE Alle kleuren worden aangepast naar de in het videogeheugen opgeslagen RGB intensiteiten

GDRAW Om uit de hand te tekenen, wordt echter nog niet ondersteund

GLINE Tekent lijnen, blokken of vlakken
 GPAINT Vult een aangegeven gebied met een bepaalde kleur
 GPOINT Geeft de kleur van het aangegeven punt
 GPRESET Zet een punt op het scherm in de aangegeven kleur
 GPSET Zet een punt op het scherm in de aangegeven kleur
 GPUT SPRITE Zet een hardware cursor op het scherm
 GSCREEN Stelt de schermmodus in
 GSET ADJUST Stelt de schermpositie in
 GSET IMAGE Stelt de schermgrootte in
 GSET PAGE Stelt de actieve en de zichtbare scherpagina in
 GSET PALETTE Stelt het actieve en het zichtbare palet in
 GSET SCROLL stelt een vensterverschuiving in
 GSET VIDEO Stelt e.e.a. in voor het digitaliseren
 GSPRITE\$ Hiermee geef je een sprite vorm
 GSTOP Verwijdert het G-BASIC uit het geheugen

Vergelijken met PowerBASIC

Bij de aanschaf van de GFX9000 heb je ook een PowerBASIC gekregen. Hiermee kon je op de MSX Turbo-R de GFX9000 ook al in BASIC programmeren en had je zelfs de beschikking over de snelheid die KUN-BASIC je kon bieden. Eén van de grote nadelen hiervan was dat je perse een MSX TURBO-R moest hebben, want deze PowerBASIC wordt in het RAM-geheugen van de RAM-mode gezet. De schermcommando's werden dan niet meer op de standaard videochip, de V9958, uitgevoerd maar op de GFX9000. Dit werkte allemaal prima, totdat je natuurlijk een programma kreeg wat rechtstreeks naar de oude video chip werkte. Dan kreeg je niets op het scherm en moest je alsnog naar het andere scherm gaan kijken of het programma daar wel beeld gaf. Niet ieder programma kon daar goed tegen. Wanneer je in screen 0 aan het werk was, kon je geen 80 tekens op het scherm zetten. Een programma wat in BASIC dus van deze 16 extra tekens op het scherm gebruik maakte, werkte nu niet meer goed want je kunt niet meer zien wat

er rechts op het scherm zou moeten staan.

Wat maakte G-BASIC dan wel leuk? Het is nu dus wel mogelijk om vanuit een BASIC omgeving op een behoorlijke manier de GFX9000 te kunnen gebruiken naast de vertrouwde videochip van de MSX computer. Ook werkt het op alle MSX2 computers. Je moet natuurlijk wel een GFX9000 hebben, want anders heeft het allemaal geen zin. Aan de commando's zie je op welke videochip de programmaregels worden uitgevoerd, ze beginnen tenslotte allemaal met een G.

Internet

Op het internet is de nieuwste versie van G-BASIC wel te vinden. Het vergt wel enige moeite om deze te downloaden.

Compleet

Er worden al een hele reeks schermen ondersteund op de GFX9000. Ook worden de meeste BASIC commando's ondersteund.

Ik hoop dat je wat hebt aan dit relaas en veel plezier met G-BASIC en GFX9000.

De Schrijver

Kleintjes

Kleintjes kunnen gratis door iedereen worden geplaatst. Ook voor niet MSX-gerelateerde zaken. Stuur uw advertentie naar de redactie!

Te koop aangeboden:

Philips monitor CM 8833-II
 Artist serie
 Prijs € 75,=
 e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Tegen donatie verkrijgbaar:

Tijdens clubdagen of beurzen over MSX
 Boeken
 Handleidingen
 Tijdschriften

Te koop aangeboden

Jöllenbeck speakerset G-120
 Prijs € 5,=
 e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Iomega ZIP-drive ZIP250
Parallelaansluiting + disks
Prijs € 25,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Canon printer T-22A
24 dots termische printer
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Toshiba keyboard HX-MU901
zonder muziekmodule
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Data recorder Elektronik K40
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Adapter A7-1236-1504
6V/200mA
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Joystick Microsoft Sidewinder/dualstrike
Voor PC
Prijs € 15,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Joystick SVI Quickshot V
Prijs € 2,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Joystick Technoplus TP135
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Joystick Arcade The Arcade
Prijs € 10,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Kettingpapier in doos
Prijs per doos € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Volle diskettebak met software
Combinatie Games/Utilities
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Adaptor Casio AD4150
4,5V/1.0A
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Universal printer stand
In originele verpakking
Prijs € 2,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

ParaLEDlight 8
Aansluiting printerpoort
Prijs € 10,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Diskettes DD
Kleuren blauw, grijs, wit en zwart
Prijs per stuk € 0,10
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Diskette etui's voor 6 diskettes
Prijs per stuk € 2,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl
