

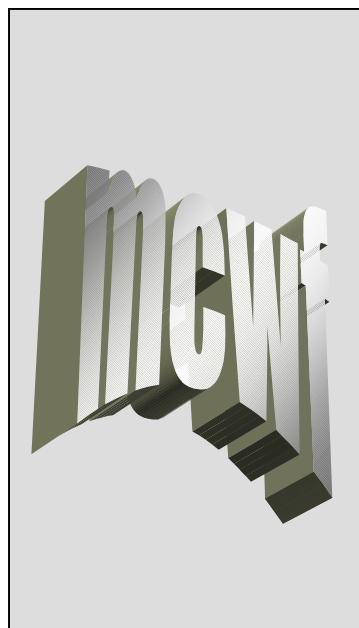
MSX Infobulletin

Jaargang: 25 september 2010 Nummer 27



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 22-05-10 MCWF
Pag.: 3
Panasonic FS 3900
Pag.: 4
MP3-speler
Pag.: 5
Spelbeschrijving: Randar III
Pag.: 6
BlueMSX
Wakker worden
Schoon aan de haak
Pag.: 8
Kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het weer de eerste clubdag na de vakantieperiode. Alle vakanties zitten er weer op.

Wij hebben vernomen dat het de club tot dusver uitstekend is vergaan door de beurs in Nijmegen en tussentijdse verkopen. Chapeau.

De redactie is weer terug van een vakantie op Bonaire. Achteraf bleek het, ondanks 23 dagen aldaar, wederom een te korte vakantie te zijn geweest. Er is zoveel te zien, zowel boven als onder water, en te beleven.

De MSX Club West-Friesland zal als standhouder aanwezig zijn op de retro-beurs te Apeldoorn op zondag 3 oktober. Maar weer afwachten hoe het ons daar weer vergaat.

Ons is verder ter ore gekomen dat een regelmatige bezoeker van de club op 2 september jl. in het huwelijksbootje is gestapt. De regelmatige bezoeker betreft Wouter de Vries. Alle felicitaties van de club voor hem en zijn kersverse echtgenote en dat het huwelijk maar lang stand mag blijven houden.

Ons is nog ter ore gekomen dat de heer Kalkwiek volgend jaar op 29 april gebruik gaat maken van de mogelijkheid vervroegd met pensioen te gaan.

Verder moeten we al weer gaan nadenken over de clubdagen voor volgend jaar. Dit zouden de volgende kunnen zijn:

Zaterdag	29 januari
Zaterdag	26 maart
Zaterdag	28 mei
Zaterdag	24 september
Zaterdag	26 november

Hierover kan gediscussieerd worden tijdens de clubdag in september

De redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:

MSX-Club West-Friesland
Kagerbos 43
1693 AW Wervershoof
☎ 06-22338863
e-mail adres
paul@msxwf.info

Secretariaat:

E. Kalkwiek
e-mail adres
msxwestfriesland@msxwf.info
secretariaat@msxwf.info

Redactieadres infobulletin:

E. Kalkwiek
Galerij 47
1695 JG Blokker
☎ 06-29407598
e-mail adres
secretariaat@msxwf.info

Website:

Jan Kobus
e-mail adres
jan@msxwf.info

Internet Home Page:

www.msxwf.info

Public Domain:

Paul Brugman
e-mail adres
paul@msxwf.info
☎ 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 2010:

30 januari	2010
27 maart	2010
22 mei	2010
25 september	2010
20 november	2010

**Verslag clubdag 22 mei 2010
MSX Club West-Friesland**

De clubdag begon om 11.00 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Uiteindelijk zijn er 10 bezoekers geweest.

Om 13.00 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom. Op dat moment waren er 9 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- Jaap, Regina, Wouter en Marten afwezig waren. Het wordt afwachten of Albert en Gerard met zijn broer nog komen;
- de club de volgende mededelingen heeft:
 - ik contact heb gehad met Rob Hiep van Sunrise en dat hij mededeelde dat de IDE-interface nieuw wordt aangemaakt en onbekend is wanneer hij uitgegeven kan worden;
 - ik in de tussentijd bezig ben geweest met muziek voor de MSX-MP3-speler. Het levert nogal wat problemen op zoals:
 - a. downloaden van internet gebeurt in FAT32 en niet in FAT16. Moet dus teruggebracht worden.
 - b. muziek is vaak groter dan 32 kBit en moet teruggebracht worden naar 32 kBit of lager. Dit doe ik met het programma CDex op de PC. Muziek is dan niet meer om aan te horen.
 - c. het is niet effe simpel te doen.
 - d. zal er in het volgende bulletin iets over schrijven;
 - i.h.k.v. de sociale paragraaf:
 1. Wouter trouwt 1 september aanstaande
 2. Eltje gaat 29 april 2011 met pensioen. Maakt gebruik van de FPU-regeling;
- Zondag en maandag is het Pinksteren. De club wenst iedereen prettige Pinksterdagen toe;
- de spelcompetitie is georganiseerd door de Bartholo. Het door Bartholo uitverkoren spel is Flicky. Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

1 ^{ste} plaats	prijs organisatie spelcompetitie
2 ^{de} plaats	prijs 1
4 ^{de} plaats	prijs 2
voorlaatste plaats	prijs 3
laatste plaats	prijs 4

De prijzen betroffen een USB-kaartlezer, een klokje op standaard en 2 Vuvuzelatoeters

- Hierna heb ik iedereen een prettige en plezierige clubdag toegewenst.

Uiteindelijk hebben we om 14.00 uur de spelcompetitie gespeeld. Er waren 8 deelnemers.

Uitslag is geworden:

1. Alex Kalkwiek punten
53.150

Organisatie spelcompetitie

2. Bartholo Kobes punten
38.350

handicap punten door 2 delen

1^{ste} prijs USB-kaartlezer

3. Nick Mol punten
9.700

4. Regillio Hulstede punten 5.600

2^{de} prijs Klokje op standaard

5. Bas Kornalijnslijper punten
2.200

6. Jan Kobus punten 2.200

7. Paul Brugman punten 1.500

3^{de} prijs Vuvuzela-toeter

8. Ankje Kalkwiek punten 1.000

4^{de} prijs Vuvuzela-toeter

Voor en na de spelcompetitie konden de bezoekers zichzelf vermaken. Dat deden de bezoekers ook zowel met discussies, het bezichtigen van de uitgestalde apparaten, het oplossen van computerprobleempjes en het spelen van spelletjes alsmede met het gespeelde spelletje.

Bas had een hele collectie muizen mee voor de MSX. Een ieder benutte de tijd toch het e.e.a. te willen weten omtrent de muizen. Bas vertelde van alles omtrent de muizen, zoals producent en wanneer ze op de markt zijn gekomen en waarom of wat je er mee kon.

Ik ben bezig gegaan met de MP3-speler. Ik heb gepoogd alle gedownloade muziek af te spelen, echter dat is niet gelukt. Een aantal liedjes bleek toch nog te groot te zijn om af te kunnen spelen. Volgende keer beter moet je maar denken. Ik weet hoe het moet.

Aan SymbOS hebben we dit keer niks kunnen doen aangezien ik te zeer in beslag werd genomen door de MP3-speler.

Uiteindelijk zijn ook Albert en Gerard en zijn broer niet gekomen op de clubdag.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 20 november 2010.

E. Kalkwiek

Panasonic FS 3900

De FS 3900 is een direct-klaar tekstverwerker met ingebouwde thermische printer.

Soms heeft Bas wel eens van dit soort dingen. Kwam laatst een artikel tegen die ik jullie niet wil onthouden. Dus bij deze.

MSX leende zich voorheen nooit optimaal voor tekstverwerken. Het 38- of 40-koloms scherm op de Msx-1-machines deed het overzicht en daarmee de gebruiksvriendelijkheid in dat opzicht niet goed. MSX-2 bracht daar met 80 tekens op een regel en een goede beeldkwaliteit verandering in. Panasonic probeerde met de 3900 toch nog iets meer te bieden onder de MSX-1 vlag.

De Panasonic FS 3900 blijft wat dat betreft technisch gezien een MSX-1-computer. Maximaal kunnen er 24 regels met 40 tekens op het monitorscherm. In Japan, waar deze machine met voor ons onbegrijpelijke karakters al eerder was ontdekt, is dat overigens van minder belang, daar zijn 20 karakters op één regel al voldoende zijn, maar dan wel echte Kanji of Katakana tekens. Voor Europa lag de kracht van deze machine echter toch in de behoorlijk gebruiksvriendelijke bediening van de ROM-tekstverwerker. Daartoe heeft de fabrikant een groot aantal extra tekstbevelen aan de MSX-1-norm toegevoegd.

De tekstverwerker

Alle belangrijke tekstverwerkingscommando's zijn door middel van het indrukken van slechts een functietoets oproepbaar. Bovendien worden alle gegeven tekstopdrachten snel en gemakkelijk op het beeldscherm bevestigd.

De 8-bits Z80A CPU kreeg de beschikking over de volgende wordprocessor-commando's: SCROLL, DELETE/ERASE (letters, woorden, zinnen en blokken), TAB, BLOK MARKEREN, INSERT AAN/UIT, CAPS LOCK, het KOPIËREN- en VERSCHUIVEN van TEKSTBLOKKEN, BLOK LADEN, SEARCH en REPLACE, READ/RETRIV, PRINT, FORMAT, CENTREREN, KANTLIJN INSTELLEN, VIEW/SCREEN LAYOUT (voor het afdrukken), PAGINANUMMERING en een SCHRIJFMACHINE-mode. Deze opdrachten zijn in een extra ROM van 32k ondergebracht. Daarbij blijft de normale 64 KB RAM beschikbaar voor de tekstopslag.

Net als bij een losse tekstverwerker vereist de bediening toch enige oefening. Er zijn heel wat commando's onder de verschillende toetsencombinaties verscholen en dat leidt in het begin gemakkelijk tot vergissingen. Al doende leert men echter snel.

Een aardige toevoeging is de keuze uit de tekstverwerkingsopties Engels, Frans, Duits en BASIC. Zo heeft men de beschikking over alle benodigde (lees-)tekens.

De printer(s)

De FS 3900 is standaard met een NLQ thermische printer uitgerust. Het Thermal Transfer proces drukt karakters van 16 x 16 punten op gewoon papier af. Er zijn twee printsnelheden:

- 36 Cps in de normale tekstmode en
- 27 Cps in de MSX-BASIC mode.

Het lettertje kan er best mee door. De echte schrijfmachine kwaliteit wordt echter niet geëvenaard. Ook kunnen er uitsluitend A4 (216mm breed)-vellen in het frictiemechanisme gevoerd worden. Daar staat tegenover dat u geen extra ruimte en gewicht aan een losse printer kwijt bent. Bovendien is de thermische printer veel rustiger dan het getsjirp van een matrix- of het geratel van een margrietwielprinter.

Gelukkig is het ook mogelijk om een andere afdrukker op de 8-bits Centronics Parallel-printerpoort aan te sluiten. Het omschakelen tussen de in- en externe printer is daarbij een fluitje van een cent.

Het toetsenbord

De Panasonic FS 3900 beschikt over 86 toetsen: 10 functietoetsen, 4 cursortoetsen, 10 numerieken met +, - en invoertoets, en het gebruikelijke msx-1-keyboard. De aanslag is aanzienlijk beter en er worden minder missers gemaakt dan bij de doorsnee MSX-machine. Helemaal professioneel is het bord echter nog niet.

Zoals gezegd kan het toetsenbord ook als een elektronische schrijfmachine gebruikt worden. Daarbij laat elke ingetypte zin zich eerst op het beeldscherm corrigeren alvorens de printer de letters op het papier zet. Alle lay-out mogelijkheden blijven ook in de schrijfmachinemode beschikbaar.

De MSX-computer

Bij al die aandacht voor het tekstverwerken zou je bijna vergeten dat de FS 3900 tevens een volwaardige MSX-1-machine is. In BASIC beschikt de gebruiker over 32K- en in machinetaal over de volle 64K RAM-geheugen. Het operating-ROM meet net als het word-processor-ROM 32K. De microprocessor is de vertrouwde Z80A.

De RF-, RGB (21 pins scart)- en de Video/Audio output geven de bekende 32 tekens x 24 regels- of 0 tekes x 24 regels tekstmodes, een 256x192 pixels grafische mode in 16 werkkleuren en 32 Sprite-planes. De beeldkwaliteit is goed hoewel niet optimaal voor tekstverwerking.

Zoals gebruikelijk zijn er een 1200/2400 Baud FSK-cassetterecorderaansluiting en twee cartridgeslots voor modules en extra randapparatuur, bijvoorbeeld een diskdrive. Verder beschikt deze Panasonic machine over twee joystickaansluitingen.

Het muzikale deel biedt de MSX-er 3 accoorden (voices) en 8 octaven.

De computer weegt 4100 gram en is 279 x 109 x 471 mm groot.

Ondanks de aanwezigheid van een goede wordprocessor blijft de FS 3900 een volledige MSX-1-machine met 64K RAM. Zelf programmeren en andere programmatuur draaien zijn daarbij zonder meer mogelijk.

E. Kalkwiek

MP3-speler

Zoals jullie in Infobulletin 26 hebben kunnen lezen beschik ik nu over een werkende MP3-speler. Het bijbehorende programma heb ik nog niet, maar t.z.t. zal Rob Hiep van de Stichting Sunrise hier zorg voor dragen.

Gezien alle voorvallen in het verleden leek het mij een simpele zaak. Het programma zonder MSX-virus, nog gekregen van Albert Beevendorp, had ik nog. Hoe het programma werkte was bekend, staat beschreven in Infobulletin 22. Nog wat MP3-muziek downloaden van het internet. Heb ik gedaan.

Uitproberen tijdens clubdag 2 van dit jaar. Het resultaat was weer om te huilen. Geen muziek. Voorbeeld voor het spelen van een liedje. Het programma staat op partitie B en de MP3-liedjes op partitie C.

Opdracht luidt op partitie B: dir, cd mp3, dir, plaympr3 c:naam liedje.mp3

Niks mis mee, alleen gebeurde er niets.

Wat was het probleem? Uiteindelijk bleken het 2 hoofdproblemen, namelijk 1: downloaden van het internet gebeurt in FAT 32 en niet leesbaar door het programma playmp3.

Tijdens clubdag 2 van 2010 heeft Albert Beevendorp het bestand teruggebracht naar FAT 16. Het 2^{de} probleem was dat het programma alleen liedjes van 32kBit aan kan. Hogere waardes kunnen niet worden afgespeeld. De MP3-speler speelt wel af, maar er komt geen geluid uit.

Thuis heb ik intussen de beschikking over het programma CDex op de PC om de waardes van liedjes terug te brengen tot 32kBit. Bij sommige liedjes is dit niet om aan te horen als ze teruggebracht zijn naar 32kBit. Is intussen een hele uitzoekerij geworden om een bestand van leuke liedjes te krijgen die afgespeeld kunnen worden op de MSX en dan ook nog leuk klinken.

Gesteld kan worden dat het intussen een goed werkende MP3-speler is geworden.

E. Kalkwiek

Spelbeschrijving

Randar III

Randar III is een door Compile uitgebracht MSX 2, 2+ spel en staat op maar liefst 5 dubbelzijdige diskettes. MSX-Music wordt ondersteund. Daar het een japans spel is, is de handleiding in het japans. Daar wordt je niet veel wijzer van. Bij het spel behoort een kaart waarop het totale gebied staat afgebeeld.

Het spel kan betiteld worden als een actie-adventure.

Intro

Op de zeer fraaie sticker (op iedere schijf staat een andere afbeelding) van disk I staat de leesbare tekst DEMO SAVE.

Na deze in de computer te hebben gestoken volgt een zeer fraaie vertoning, ondersteund met prachtige FM-muziek.

De fraaie beelden gaan vergezeld van veel Japanse tekst. Waarschijnlijk wordt hierin het verhaal verwoord over booswichten die de vrede en rust in de regio hebben verstoord en die zich schuldig hebben gemaakt aan ontvoering en/of betovering van figuren van koninklijke bloede.

Actie

Na de demo te hebben bewonderd en na een druk op de vuurknop volgt een scherm met drie opties, die bemoedigend in het Engels zijn. Te kiezen valt uit New Game, Continue en Message Speed. Opties die alle voor zich spreken.

De eerste keuze valt uiteraard op New Game en de naam van de held in spe mag worden ingevuld. Ook die naam is in Europees schrift in te voeren, dus de hoop op een speelbaar spel neemt hand over hand toe.

Het spel start aan de rand van een dorpje en de held wordt door een oude dorpsbewoner die niet al te best te been is, geleid op z'n krukken, geleid naar een rotswand. Hier moet de held een rotsblok opzij rollen en waarachtig er verschijnt een doorgang. Dit alles speelt zich af in animatievorm, dus tot nu toe kun je lekker relaxed achterover zittend genieten van het schouwspel. Maar nu wordt het toch echt tijd om op te letten want de held bevindt zich in de grot waar allerlei geesten rondwaren. Contact met zo'n geest heeft tot resultaat dat het spel wordt onderbroken en overschakelt naar het gevechtscherm. Dit scherm is gelijk aan hetgeen we gewend zijn bij een spel als Dragonslayer VI. De diverse vijanden verschijnen in zeer fraaie afbeeldingen op het scherm en middels een menustelsel kan de speler actie ondernemen. Het voordeel van

deze manier van actie is dat de speler geen joystickpolsen oploopt, alles kan simpel met het toetsenbord. Het nadeel is dat de actie wat lauwtejes verloopt en buiten opgebouwde ervaring nauwelijks door de speler te beïnvloeden is. In het begin is het in dit soort spellen gebruikelijk om eerst wat meer experience op te bouwen, veel goud te verzamelen en daarmee de uitrusting in het dorp te verbeteren. Dit kan je uitsluitend door de confrontatie met tegenstanders niet uit de weg te gaan. Versla je vijand of een groep van vijanden dan krijg je vaak het goud dat zij bij zich droegen en daarnaast gaat de experience omhoog. Ook ontbreken de gebruikelijke kisten met inhoud in deze adventure niet. Het eerste deel van het spel speelt zich af in een beperkte doolhof. Het aantal richtingen valt nog mee, maar het aantal tegenstanders is talrijk. Denk niet dat je een grot kan zuiveren van deze kwaadaardige creaturen, ze blijven komen. Aan het eind van deze grot staat een enorme vijand, die niet als geest doch direct als rover te herkennen valt. Voor dit figuur heb je toch wat meer power nodig. Dus nog wat meer geesten om zeep helpen.

Grafics en geluid

De grafics doen denken aan Golvelius, evenals de muziek. Meer aan Golvelius 2overigens aangezien MSX 2 duidelijk door de heren programmeurs is benut. De bediening loopt soepeltjes alsmede de scrolling van het scherm. Op zich is de grafische weergave niet buitengewoon doch wel met zorg en aandacht in pseudo 3D (birdsvew) op het scherm gebracht.

Speelbaarheid

Je zult in de loop der tijd wel van meer kanten hebben gehoord dat men zich toch wel heeft gestoord aan de Japanse menu's en mededelingen. Hierdoor gaat een hoop spelplezier verloren. Je moet je geduld blijven bewaren. Door spellen als Dragonslayer VI en nog wat andere titels wil het wel voorkomen dat je spelplezier en lust tot spelen is afgenomen. In eerste instantie denk je te maken te hebben met een opvolger van Golvelius (2). Helaas is dit iet het geval. Wanneer je een confrontatie met een vijand hebt, verschijnt er een keuzemenu met vier opties. Dat valt wel mee hoor ik je zeggen. De tweede optie van dit menu geeft een submenu met maar liefst vijf opties en optie 1 van dit submenu heeft tot resultaat een sub-submenu met wederom maar liefst zes opties. Je kunt je het beste beperken tot optie 1 van het vechtmenu, rechtstreeks aanvallen, maar dan kan niet de bedoeling zijn van een dergelijk uitgebreide adventure.

Conclusie

Randar III is buiten kijf een fraai spel doch uitsluitend geschikt voor doorbijters onder de MSX'ers.

MSX Club West-Friesland

BlueMSX

(Bron: MSX Resource Center)

Er is een nieuwe versie van de front-end voor BlueMSX almede voor OpenMSX uitgebracht. Buiten enkele kleine bugfixes is nieuw in deze versie:

- Toegevoegd multi-language ondersteuning (Frans, Spaans, Portugees, Nederlands, Italiaans als toevoeging op het Engels)
- Toegevoegd mogelijkheid om alle gegevens te exporteren naar een CSV-bestand dat kan worden bekeken en bewerkt door een CSV-editor zoals Microsoft Excel
- Toegevoegd een link naar de geautomatiseerde databse creatie tool in het "Actions" menu in aanvulling op de Database Manager tool
- De DPI-instelling in Windows verbeterd voor het hoofdvenster

U vindt de BlueMSX front-end op de Resource pagina van de BlueMSX website.

Relevante link:

BlueMSX Launcher versie 1.9
www.bluemsx.com/resource.html

E. Kalkwiek

Wakker worden

Op het internet vond ik het volgende programmaatje die ik jullie niet wil onthouden. Een programma om weer wakker van te worden mocht je zijn ingedut. MSX-ers kunnen nu met dit programma een wekkertid invoeren. Er wordt dan een schermje opgebouwd, waarop datum, tijd en wektijd zichtbaar worden. Het programma vergelijkt telkens weer de tijd met de wektijd en als deze gelijk zijn gaat er een alarm af. Door op een willekeurige toets te drukken stopt het alarm, maar de klok loopt verder. Het programma is gemakkelijk uit te breiden met bijv. een sluimertijdfunctie of een repeteeralarm.

```
2 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
3 COLOR 10,1,1:CLS:SV=0
4 PRINT "Voer wektijd in ";
```

```
5 PRINT "UU:MM:SS ";
6 PRINT "(denk om de : )"
7 LINE INPUT B$
8 IF LEN(B$)<>8 THEN 3
9 CLS:LOCATE 2,11
10 PRINT Ü wordt gewekt om ";B$
11 LOCATE 0,0:GET DATE A$:PRINT A$
12 LOCATE 20,0:GET TIME A$
13 IF AV=1 THEN 16
14 PRINT A$:IF A$<>B$ THEN 11
15 SV=1:LOCATE 20,0:PRINT B$
16 FOR F=14 TO 7 STEP -1:SOUND 8,F
17 FOR G=170 TO 190:SOUND 0,G
18 NEXT G:NEXT F:SOUND 0,0
19 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 11
20 SOUND 0,0:SV=0:GOTO 11
```

E. Kalkwiek

Schoon aan de haak

Iedereen kent waarschijnlijk de vuistregel: men mag zo veel kilo's wegens als men centimeters langer is dan één meter. Die vuistregel is veilig, maar wat aan de grove kant. Een ietsje meer of minder hoeft niet onmiddellijk tot paniekreacties aanleiding te geven.

Marge

Er is dus sprake van een ondergrens en een bovengrens met daar tussenin een veilig gebied. In dat gebied mag het lichaamsgewicht als precies goed worden aangemerkt. Er ontstaat pas reden om fanatiek aan de lijn te gaan doen wanneer de bovengrens wordt bereikt of overschreden.

Het programma doet twee dingen: het geeft op het beeldscherm een keurige overzichtelijke lijst van de lichaamslengten tussen 1,5 meter en 2,10 meter met daarachter de lichaamsgewichten tussen ondergrens en bovengrens.

Uit deze lijst valt voor vrijwel iedere volwassene af te lezen of hij of zij al of niet goed zit met zijn of haar lichaamsgewicht.

Het spectaculaire van dit computerprogramma zit in de tweede dienstverlening: persoonlijk advies. Het programma vraagt de lichaamslengte in centimeters en het gewicht (schoon aan de haak) in kilogrammen. Als deze waarden correct zijn ingegeven, wordt eerst het persoonlijke controlegetal berekend. Op basis daarvan wordt een horizontale grafiek gecreëerd. Het is een schaalverdeling met vier zones: te licht, precies goed, zwaar maar aanvaardbaar en veel te zwaar.

Aanwijsbalk

Om deze grafiek tot leven te brengen is er een bewegende aanwijsbalk in geprogrammeerd. Deze dynamische balk is opgebouwd uit

aaneensluitende grafische blokjes en samengesteld uit de ASCII-waarde 255:CHR\$(255). Er is ook een vertraging in aangebracht (GOSUB 600) om de balk langs de schaalverdeling te zien vorderen, want dat houdt de spanning er even in. Zonder deze vertraging floept de balk in één keer onder de schaalverdeling.

Grafische effecten zijn eigenlijk uit den boze, omdat ze voor huiscomputers van diverse merken zo verschillend zijn. In dit geval kan het gelukkig heel goed omdat hetzelfde effect met hooguit enkele programma-aanpassingen ook op niet-MSX computers te realiseren is. MSX-gebruikers kunnen de listing letterlijk intikken en RUNnen.

Niet alle huiscomputers kennen de instructie in regel 160: ON A GOTO. Hierbij springt het programma met de waarde van de INPUT naar het regelnummer in de lijst, dus naar 170 bij de menukeuze 1, naar 280 bij keuze 2 en naar 560 bij keuze 3. Een vervangende oplossing is simpel: IF A=1 THEN 170, IF A=2 THEN 280 en A=3 THEN 560.

Dit programma laat zien dat van een leuk basisidee met weinig creativiteit een bijzonder aardig en nuttig computerprogramma te maken is.

```

100 REM Gezond gewicht/lengte
110 CLS:PRINT TAB(10) "Gezond gewicht":
    PRINT
120 PRINT:PRINT TAB(10) "1 Advieslijst"
130 PRINT TAB (10) "2 Persoonlijke
    beoordeling"
140 PRINT TAB (10) "Einde"
150 PRINT:PRINT TAB (10) "Uw keuze";:
    INPUT a
160 ON A GOTO 170,280,560
170 GOSUB 520
180 FOR L=150 TO 210
190 IF L=167 THEN GOSUB 510
200 IF L=184 THEN GOSUB 510
210 IF L=200 THEN GOSUB 510
220 Q=L*L/10000
230 I=INT(20*Q):A=INT(25*Q):Z=INT(30*Q)
240 PRINT L ;:PRINT "cm";:PRINT TAB(12) I;
    :PRINT "kg";:PRINT TAB(21) "-";:PRINT
    TAB(25) A;:PRINT "kg"
250 NEXT L
260 GOSUB 570
280 CLS:PRINT "Persoonlijke beoordeling":
    PRINT
290 PRINT "Wat is uw gewicht (kg)";:INPUT
    G
300 PRINT "Watis uw lengte (cm)";:INPUT
    L:L=L/100
310 IF L<1.5 OR L>2.1 THEN 300
320 PRINT:C=INT(G/(L*L))
330 IF C>37 THEN C=37

```

```

340 PRINT "Uw persoonlijke controlegetal = ";
    C
350 PRINT:PRINT STRING$(37,195)
360 PRINT TAB(19) "20";TAB(24) "25";
    TAB(29) "30"
370 PRINT " _____|_|_|
    "
380 FOR A=1 TO C-1:PRINT TAB(A-1)
    CHR$(255);:GOSUB 600:NEXT A:PRINT:
    PRINT
390 IF C<=20 THEN PRINT "Te licht":
    GOTO 430
400 IF C<=25 THEN PRINT TAB(19) "Goed":
    GOTO 430
410 IF C<=30 THEN PRINT (TAB24) "Zwaar":
    GOTO 430
420 IF C>30 THEN PRINT TAB(29) "Te zwaar"
430 PRINT:PRINT STRING$(37,195);
440 PRINT "Uw gewicht is ";
450 IF C<=20 THE PRINT "te laag":GOTO 490
460 IF C<=25 THEN PRINT "Precies goed":
    GOTO 490
470 IF C<=30 THEN PRINT "te hoog": GOTO
    490
480 IF C>30 THEN PRINT "Veel te hoog!"
490 PRINT:GOSUB 570:GOTO 110
500 REM SUBROUTINES
510 GOSUB 570
520 CLS:PRINT "Advieslijst"
530 PRINT:PRINT "Lengte";:PRINT TAB(10)
    "Ondergrens - Bovengrens"
540 PRINT STRING$(33,195)
550 RETURN
560 CLS:END
570 PRINT:PRINT TAB(25) "Toets RETURN";
580 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 580
590 RETURN
600 FOR B=1 TO 25:NEXT B:RETURN

```

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:

IBM 80 Mb externe harddisk voor MSX-computer zonder SCSI-interface.

Prijs € 20,=

Met interface € 60,=

e-mail: msxwestfriesland@msxwf.info

Te koop aangeboden:

MSX2 Philips NMS 8250 (2 drives) + Philips witte kleurenmonitor CM8533/00G (Voet en Scart)

Prijs € 50,=

e-mail: msxwestfriesland@msxwf.info

Te koop aangeboden:

Ancona witte kleurenmonitor (Scart)

Prijs € 20,=

e-mail: msxwestfriesland@msxwf.info

Te koop aangeboden:

Sony PRN-C41 Plotterprinter

Prijs € 35,=

e-mail: msxwestfriesland@msxwf.info

Te koop aangeboden:

Philips MSX Interface-modem Cartridge

Prijs € 10,=

e-mail: msxwestfriesland@msxwf.info

Te koop aangeboden:

Philips monitor VS0080/00

Prijs € 20,=

e-mail: msxwestfriesland@msxwf.info

Te koop aangeboden:

Philips datarecorder NMS 1520/00

Prijs € 15,=

e-mail: msxwestfriesland@msxwf.info
