

MSX Infobulletin

Jaargang: 19 november 2016 Nummer 58



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 24-09-2016 MCWF
Pag.: 4
Harddisks (slot)
Pag.: 5
Verslag Retro SpelComputer Beurs
Pag.: 6
Japan en Computers
Pag.: 7
MSX-DOS 1 of 2
Pag.: 8
De kleintjes
Advertentie



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het al weer de laatste clubdag van het jaar.

Op deze laatste dag volgt de ontknoping van de spelcompetitie. Gezien de stand na 4 spelrondes is het nog niet duidelijk wie dit jaar de competitie gaat winnen. De nummers 1 en 2 zullen het elkaar nog wel even moeilijk maken. Ook plaats 3 is nog niet duidelijk. Daar zijn een aantal gegadigden voor die een nek-aan-nekrace voeren.

Op 25 september jl. heeft de club weer deelgenomen aan de Retro Spelcomputer Beurs te Apeldoorn. Deze keer is het de club niet voor de wind gegaan. Deze keer zat echt de klad er in. Van dhr. Kalkwiek

hebben we begrepen dat de onkosten er net uit zijn gekomen. Echter, net als de vorige keren was er ook deze keer weinig MSX op de Beurs. Delta Soft had een ruime collectie bij zich en Rudy Westerhof stond voor ons met zijn stand Darkstone. Sander was er deze keer ook. Een verslag van de Beurs is in het Infobulletin opgenomen.

Ons sloeg de schrik om het hart toen we vernamen van dhr Kalkwiek dat hij 24 september jongsleden te horen had gekregen dat er plannen zijn bij de gemeente Hoorn om met ingang van het jaar 2017 het wijkcentrum De Huesmolen in de weekenden te sluiten. Lijkt wel of de Gemeenten een hekel hebben aan MSX. De gemeente Nijmegen heeft ook al van die plannen met als gevolg dat de MSX-beurs in januari 2017 op de tocht is komen te staan. Afwachten maar weer hoe één en ander gaat verlopen.

De redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:

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

Internet Home Page:

www.msxwf.info

Public Domain:

Paul Brugman
e-mail adres
pjnbrug@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 24 september 2016
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 12 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 9 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik afberichten had ontvangen van Bas Kornalijslijper, Jan Kobus en Jaap Hoogendijk.
- ik de volgende mededelingen heb
 - Mailadres is tijdelijk buiten werking omdat Windows 10 Windows Live niet ondersteund. Live moet ondersteund worden door Outlook, maar dat wil bij mij niet omdat er iets aan het Windows sturingssysteem mankeert. Ik kan via Hotmail.com wel bij de binnenkomende mails komen. Beantwoord ze alleen middels mijn privé mailadres. Wordt binnenkort verholpen;
 - Morgen 25/9, is er weer een Retro Spelcomputer Beurs te Apeldoorn. De club is daar ook als standhouder aanwezig;
 - Nijmegen. Gisteren heb ik bericht gekregen dat er wat moeilijkheden zijn m.b.t. de organisatie van de MSX-beurs in januari 2017. Hopelijk krijgt Manuel het voor elkaar om het toch door te laten gaan. Reden voor dit is dat wijkcentrum Hattert na 1 januari 2017 niet meer in de weekenden open gaat wegens bezuinigingen van de gemeente Nijmegen. Verder heeft de gemeente Nijmegen aangegeven dat er geen detailhandel mag plaatsvinden in een eventueel vervangende ruimte, wijkcentrum Rustenburg. Mocht de MSX-beurs niet meer terugkomen, is dit een ontzettende aderlating voor de club aangezien de inkomsten tijdens deze Beurs de basis is voor het bestaansrecht van de club;

- 6 november is er een Retro Beurs te Schiedam;
- De volgende clubdag is op 19 november. Dit in verband met de vogeltentoonstelling een week later.
- Financiële situatie.
Baten zijn dit jaar dusdanig dat we er op de huidige wijze zo wie zo nog 1 jaar aan kunnen vastplakken. Dus volgend jaar nog geen ingrepen.
- Aangeboden MSX-materiaal
Tussen de vorige clubdag en nu heeft de club 2x (bij Paul en mij) MSX-materiaal aangeboden gekregen. Conform de afspraak die we in het verleden hebben gemaakt, staat het hier nu om bewondert te worden en als er iemand belangstelling voor heeft, kan die er een bod op doen.
- Demonstraties
Paul heeft een listing die we vanmiddag gaan bespreken. Het betreft een klok en aan de hand hiervan heeft hij een timer proberen te maken. Dit gaan we vanmiddag bespreken na de spelcompetitie
- Spelcompetitie
 - de spelcompetitie is georganiseerd door Eltje Kalkwiek. Het door hem uitverkoren spel is "Billiards". Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

2 ^{de} plaats	prijs 1
4 ^{de} plaats	prijs 4
6 ^{de} plaats	prijs 3
8 ^{ste} plaats	prijs 5
10 ^{de} plaats	prijs 2

 De prijzen betroffen
 Prijs 1 USB stick 8 Gb
 Prijs 2 Poetsdoekje (I-Pad, telefoon, etc.)
 Prijs 3 Doosje diskettes DD
 Prijs 4 Organisatie spelcompetitie 19/11
 Prijs 5 Hoornse Broeder
 De Hoornse Broeder is ter beschikking gesteld door Kier Kracht.
- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

We zijn om 14.00 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 10 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden.

Uitslag is geworden:

1. Eltje Kalkwiek	22.100
2. Kier Kracht	12.500

Prijs 1: USB stick 8 Gb

3. Franc Peters	12.100
4. Albert Beevendorp	9.900

Organisatie spelcompetitie 19/11/16

5. Alex Kalkwiek	8.600
6. Nick Mol	7.400

Prijs 3: Doosje diskettes DD

7. Paul Brugman	3.600
8. Daan Schouten	3.400

Prijs 5: Hoornse Broeder

9. Bartholo Kobes	2.900
10. Ankje Kalkwiek	800

Prijs 2: Poetsdoekje

Tussenstand spelcompetitie 2016 na de 4^{de} speelronde:

1. Jan Kobus	30
2. Alex Kalkwiek	25
3. Nick Mol	15
4. Albert Beevendorp	11
5. Eltje Kalkwiek	10
6. Bartholo Kobes	10
7. Jaap Hoogendijk	9
8. Kier Kracht	8
9. Franc Peters	6
10. Paul Brugman	5
11. Daan Schouten	3
12. Ankje Kalkwiek	2
13. Ynes Kornalijnslijper	2
14. Quintie Kornalijnslijper	0

Na de spelcompetitie hebben we met zijn allen de listing van Paul besproken. Albert nam hierin het voortouw en heeft uitgelegd hoe het programma werkte. Iedereen deed mee in de discussie en inzake de timer kwamen we tot verrassende uitkomsten, nl. dat het via een omslachtige lange weg mogelijk was als middels een korte snelle oplossing. Deze laatste oplossing kwam van Albert. Albert heeft ook uitgelegd waarom de timer van Paul snel werkte en niet per seconde. De discussie was dusdanig dat iedereen er wel iets van leerde.

Van het verkregen MSX-materiaal werd van alles verkocht tijdens de clubdag.

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

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke en gezellige middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 28 januari 2017.

E. Kalkwiek

Harddisks (slot)

De computer

Voor de computer is het simpel, je doet de interface in een cartridgeslot en klaar is Kees. Toch kunnen er nog een aantal probleempjes de hoek om komen kijken.

Bij IDE moet de interface eerst van een BIOS worden voorzien. Deze staat op de bijgeleverde diskette. Hiervoor moet de interface in slot twee van de computer zitten.

Ook de MEGA heeft een soortgelijk protocol. In de interface zit het zogenaamde kernel opgeslagen, maar is niet direct bruikbaar. Met de bijgeleverde utilities moet je deze eerst installeren.

Eén van de redenen hiervoor is dat er RAM-geheugen in de interface zit die je kunt gebruiken als een ramdisk, maar wel eentje die zijn informatie vast houdt, ook al wordt de computer uitgezet.

De overige bij mij bekende interfaces geven verder geen problemen.

Meerdere computers

Met SCSI is het mogelijk om met meerdere computers op dezelfde harddisk te werken. Maar ook de computer is een apparaat aan de SCSI-keten en moet dus ook van een ID worden voorzien. Meestal is dit ID 7, maar de tweede computer moet er ook één hebben, maar dezelfde is taboe volgens de officiële SCSI-regels.

Elke volgende computer krijgt dus een lagere ID dan 7. Let er dan dus op dat je niet meer dan acht apparaten op de SCSI-keten aansluit want dan heb je gegarandeerd een conflict tussen de ID's. Het instellen van het ID is met de MAK, de MK en de HG niet mogelijk. Later toen de HG met een Novaxis-BIOS geleverd werd, was dit wel mogelijk. De HSH moet op de interface met behulp van jumpers ingesteld worden. De BERT, de MEGA en

zoals gezegd de NOVAXIS doen dit met behulp van de meegeleverde software.

SCSI-ID instellen

Dit heeft uiteraard alleen betrekking op de BERT, de MEGA en de NOVAXIS. De NOVAXIS laat zich met de set-up van de interface instellen. Wanneer je een BERT of een MEGA hebt, doe je dat met een utility.

Bij het opstarten van de computer wordt de HG en NOVAXIS geïnitieerd. Beiden laten dan de regel zien dat je door op te drukken je in de set-up kunt komen. In dit scherm kun je door op de <H> te drukken het host-ID veranderen. De waarden kunnen variëren van 4 tot 7. Wil je de gegevens bewaren, druk dan op de <S> om te bewaren.

De BERT heeft een utility die SCSID.COM heet. Hiermee kun je opgeven welk ID de computer heeft. Een voorbeeld:

SCSID 7 /K

Met de MEGA is het ook mogelijk om het SCSI-ID van de computer te veranderen. Start hiervoor de utility ESET.COM maar eens op. Druk vervolgens op de <X>, de <S> en de <I>. Je kunt nu met de cijfertoetsen het gewenste ID ingeven. Druk vervolgens op <RETURN>, de <S> en dan op de <Y>. Verlaat nu het programma met <ESC> en de <Q>. Je moet nu wel de machine resetten.

Partitioneren

Partitioneren is de harddisk indelen in blokken, zodat de MSX de complete harddisk kan gebruiken. Op MSX kan op een drive maximaal 65.536 sectoren of 4.096 clusters gebruikt worden. Als je dit gaat doorrekenen kom je uit op een maximale partitie-grootte van 32 MB. Als je een grotere harddisk zou hebben zou je de overige ruimte niet kunnen gebruiken. Met het programma FDISK.COM kun je deze partities aanmaken en indelen.

Naast het maximum aantal clusters hebben we nog een probleem, het maximum aantal partities.

Dit verschilt weer per interface. Je moet dus even bekijken hoe je de partities indeelt. Bij een MAK2 interface kun je niet meer dan 4 partities aanmaken. De maximale grootte van de harddisk bedraagt dus $4 \times 32 = 128$ MB. Heb je een harddisk van 100 MB, dan dien je dus minimaal 2 partities aan te maken van 32

MB plus een paar andere nl. 2 van 18 MB. Aan te raden is om de eerste partitie niet te groot te kiezen, bijvoorbeeld 4 MB. Bij dit voorbeeld zie je dan dat de volgende 3 partities elk 32 MB zijn om de volledige capaciteit te benutten.

Heb je daarentegen een BERT of een Novaxis, dan kun je tot 15 partities gaan. Dan zou je weer een aantal kleinere partities van bijvoorbeeld tegen de 16 MB kunnen maken. Met die 15 partities kun je natuurlijk ook een grotere harddisk gebruiken $15 \times 32 = 480$ MB maximale grootte. Het kan nog spannender: de MEGA kan zelfs door tot 250 partities. Je kunt nu dus een harddisk van 8 GB gebruiken. Dit is dus dik 8.000 MB. De vraag rijst dan natuurlijk van wat moet je met zoveel ruimte.

Het voordeel van kleinere partities is dat kleine bestanden minder ruimte in beslag nemen. Elk bestand neemt de plaats in van minimaal één cluster. Als een cluster 4 KB groot is, dan zal een batchbestand van 10 tekens net zoveel ruimte in beslag nemen als een tekst van 3 á 4 KB, namelijk één cluster. We hebben een maximum van 4.096 clusters, dus daar kunnen we weinig aan doen, maar met 2 partities van 16 MB kunnen we 2 keer zoveel bestanden kwijt dan op één partitie van 32 MB mits de bestanden kleiner zijn dan 8 KB.

Probeer je partities op een zinvolle manier in te delen en ook zo te gebruiken. Ik hou mijn eerste partitie altijd klein, 4 of 8 MB. Klein aangezien de DOS-utilities en batchbestanden maar kleine bestandjes zijn. Het inlezen van de kleine harddisk gaat wat sneller, want de harddisk is wat sneller bij zijn gegevens. De overige partities kun je gebruiken voor grotere programma's als menuprogramma's of tekenprogramma's en andere partities voor bijvoorbeeld gegevensopslag.

Elke interface heeft zijn eigen FDISK-programma. Deze is bijgeleverd op een diskette. Raadpleeg de handleiding om met behulp van deze programma's jouw harddisk in te delen

De Schrijver

Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn

Zondag 25 september jl. waren ik en mijn echtgenote voor de club in Apeldoorn. Deze keer werd het, net als de vorige keren, gehouden in de sporthal, genaamd Matenpark. Alex ging deze keer ook mee als standhouder om zijn Playstation 2 spellen te koop aan te bieden.

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 aantal standhouders was weer als vanouds. 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.

Deze keer hadden we het gevoel dat we alleen op de wereld waren. Naast ons was er nagenoeg geen MSX te vinden op de Beurs. Verder was Commodore (Robert Sprokholt) er wel. Ook hij had er last van dat er weinig belangstelling voor Commodore was. Qua MSX waren er 2 stands. Naast ons was er nog Deltasoft en tegenover hun stond nog iemand met MSX cassettes. Die kwam 's morgens informeren wat die cassettes nog op konden brengen.

Verder was het allemaal SEGA, Playstation, Nintendo, Atari, PC, enz.

Het bleek dat het publiek alleen maar gameminded was en totaal geen belangstelling voor MSX had. We verkochten dus ook weinig. Het merendeel hadden we voor de opening van de Beurs al verkocht aan andere standhouders.

De club heeft deze keer weinig verkocht. Wel zijn we uit de kosten gekomen, maar dan ook net met € 2,=. Dit moet je een keer meemaken en hopelijk blijft het in de toekomst bij deze ene keer.

De bezoekers renden de stand niet voorbij aangezien Alex, net als wij de vorige keer, veel Playstation 2 spellen aanbood. Hij verkocht er veel van.

Voor de PC-literatuur was totaal geen belangstelling.

Tijdens een rondgang van mij zag ik een stand waar ze DD diskettes verkochten in

originele verpakking. Zo'n doosje moest € 17,- kosten. Had er willen kopen voor de spelcompetitie, maar voor die prijs heb ik ze laten liggen.

Na afloop waren de meeste standhouders wel de mening toegedaan dat deze retrobeurs weer succesvol is geweest. Er zijn uiteindelijk bijna 500 bezoekers geweest, ondanks het warme weer buiten. We hebben deze keer geholpen de stands weer af te breken. Bij de aankondiging was vermeld dat de standhouders zelf hun tafels moesten inklappen. In de praktijk werd hier ook 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

Japan en computers

In Japan is een computer een ding waar je veel mee moet kunnen doen en als het kan moet dat ook nog een duur apparaat zijn, want dat levert weer een leuk aanzien op (in Japan is een dure computer een statussymbool).

In Japan heerste er een behoorlijke overeenkomst tussen de Personal Computers en de Home Computers (die in Japan dan ook Home Personal Computers genoemd werden).

Om dit uit te leggen zal ik even duidelijk maken wat wij hier onder een PC en een Home Computer verstaan. Een PC is bij ons een ding met gigantisch veel geheugen en die eigenlijk alleen maar aanwezig is voor professionele toepassingen zoals Spreadsheet-, Database programma's en tekstverwerkers. Een geluidchip en videoprocessor is aanwezig voor eigen doeleinden als games, muziek, films, etc.

Later bleek echter dat ook tekstverwerkers (en nog later de Desk Top Publishers) aantrekkelijker en gebruiksvriendelijker werden als je er grafische toepassingen in ging gebruiken. Dat was de reden waarom IBM in het verleden is begonnen met het ontwerpen van zogenaamde 'grafische kaarten' zoals CGA, EGA en VGA. Deze zaten meestal standaard in de machine en waren ook wel handig voor de spelprogrammeurs.

Laten we even naar het principe van IBM PC's kijken: Ze waren bedoeld voor BEDRIJVEN. Door de vele PC-privé projecten in de loop der jaren deed de PC ook haar intrede bij particulieren. Hierdoor zagen de spelfabrikanten er brood in door het op de markt brengen van spelprogramma's voor de PC.

Met Homecomputers van Amerikaans fabricaat ging het precies hetzelfde. Ze waren dan qua graphics en geluid wel subliem, maar toch scheen men vooral veel geheugen en een krachtige microprocessor het belangrijkste te vinden. Jammer voor de beginnende computeraar, want deze kon (vanwege de weinig meegeleverde programmatuur e.d.) niet veel met deze machines. Zeer gebruiks-onvriendelijk en al was de computer in zijn kunnen dan toch nog zo mooi, er viel weinig mee te beleven.

In Japan was het dus zo, dat ze graphics en geluid bijna even belangrijk vonden als de gebruiksvriendelijkheid en professie. In Japan had men PC's die een krachtige microprocessor hadden, maar daarnaast een videoprocessor met videogeheugen zoals in de MSX2 en geluid van PSG kwaliteit.

Geheugen vonden de Japanners niet zo belangrijk, 512k voor een PC was voldoende. Op de Japanse PC (zo vonden de Japanners) moest je zowel recreatief als professioneel kunnen werken.

Dat gezeur toentertijd hier in Europa van: "Hoeveel geheugen heeft jouw PC? Die van mij 4Mb!". Het klonk wel leuk, maar wat moest je in vredesnaam met zoveel geheugen?

En een microprocessor van 40 MHz was wel leuk om snelle berekeningen mee te maken, maar wat had je er aan als je toch alleen maar tekstverwerkingsprogramma's en games gebruikte? Een typisch Japanse gedachtegang. Veel Nederlanders vinden computers nog steeds saaie dingen waar je weinig mee kan doen. Dit omdat ze meestal alleen een PC gezien hadden waar van die computerfreaks achterlijk achter zaten te tikken.

In Japan hadden de computers dus niet zo'n geweldige microprocessor (of dit zou nodig hebben moeten zijn bij een bepaald bedrijf). Ze hadden weinig geheugen ten

opzichte van de Amerikaanse modellen (behalve dan bij bedrijfjes die complete boekwerken of bestanden van duizenden kaarten wilden opslaan). Ze waren naast de professionele kant ook bedoeld voor recreatief gebruik d.m.v. een video-processor (256 kleuren) en een PSG-achtige soundchip.

Nu hebben we het over PC's, maar met de homecomputers in Japan ging het precies hetzelfde. De serie homecomputers van NEC zijn computers die veel weg hadden van het MSX-systeem, dus ook met een ingebakken BASIC e.d., hebben ook 256 kleuren en een leuke soundchip.

En zo zit het dus ook bij MSX. Het enige verschil tussen Home Computers en Personal Computers in Japan zat hem hierin, dat de Home Computers iets meer gericht waren op creatief gebruik en in een wat goedkopere prijsklasse lagen. De MSX computer zat in Japan tussen de Home- en Personal Computer in.

De Japanners hadden hier misschien een raar idee over, maar ik geef ze gelijk. Waarom zou een computer alleen moeten fungeren als een zakenmachine? De mens kreeg door de vele automatiseringen steeds meer vrije tijd en waarom zouden we dat dan niet oplossen met een geautomatiseerde vrije tijdsbesteding?

En neem nou van mij aan, 128k in de MSX2+ lijkt heel weinig maar is heus voldoende. Ik weet ook wel dat als de MSX machines meer geheugen hebben er dan ook meer mee te doen is. Maar aan de kwaliteit van de Japanse programma's valt te zien dat 128k meer dan genoeg is. Ik hoop dat nu het e.e.a. duidelijk is geworden hoe de Japanner toentertijd dacht over zijn computer.

Harrie

MSX-DOS 1 of 2

Ik zal proberen commando's van MSX-DOS 1 & 2 uit te leggen voor degene die niet of nauwelijks bekend is met MSX-DOS 1 en/of 2.

Mocht een bepaald commando of optie alleen voor een bepaalde MSX-DOS versie gelden, dan staat er een (1) voor alleen MSX-DOS 1 commando's, een (2) voor alleen MSX-DOS 2 commando's of

een (3) voor MSX-DOS versie 2.4. Staat er niets dan is deze optie in alle 3 de versies te gebruiken.

De MSX geeft aan dat één van de 5 standaard MSX-DOS apparaten heeft gevraagd. Deze en hun betekenis zijn:

- **CON Scherm/Toetsenbord I/O**
- **NUL NUL apparaat, doet niets**
- **AUX Hulpstuk I/O (RS232 Serieel)**
- **LST Printer output**
- **PRN Printer output**

Anders dan bij andere systemen, is een dubbele punt (:) niet verplicht achter de apparaatnaam.

Normaal gesproken kan een apparaatnaam overal worden gebruikt waar een bestandsnaam zou worden gebruikt. Bijvoorbeeld het commando **COPY MYFILE PRN** zal het bestand **MYFILE** lezen en wegschrijven naar de printer.

Geschiedenis

De geschiedenis van MSX-DOS loopt terug tot in het CP/M tijdperk. Ik wil beginnen bij de geschiedenis van MSX-DOS 1. Deze werd uitgebracht in 1984 door Microsoft. Velen zullen hem in hun bezit hebben. Hij zat onder andere standaard bij de Philips computer. MSX-DOS 2 is uitgekomen in 1988 en is ten opzichte van MSX-DOS 1 ontzettend uitgebreid.

Er is onder andere het gebruik van subdirectories bijgekomen, waardoor ook de harddisk voor de MSX'ers in zicht kwam. En dan is er ook nog MSX-DOS 2.30 en 2.31 welke beide respectievelijk bij de FS-A1 ST en de FS-A1 GT zaten. Oftewel beter bekend als de MSX Turbo R van Panasonic. Ook is er nog een illegale versie 2.32 in omloop, maar daar gaan we verder niet op in.

Wat kan ik met MSX-DOS?

MSX-DOS is simpel gezegd een Disk Operating System. Je kunt er dus je diskette en/of harddisk mee benaderen en manipuleren. Vanuit MSX-DOS kun je programma's opstarten en Batch-files schrijven. Ook zijn er vele programma's die draaien op MSX-DOS, zoals Multi-Mente, ERIX, Improve en nog honderden zo niet duizenden meer.

Interne & externe commando's

MSX-DOS kent een verschil tussen interne en externe commando's. Interne

commando's worden uit de COMMANDO2.COM gehaald. Externe commando's zijn losse programma's die bij MSX-DOS geleverd zijn of extra utilities die het leven van een MSX-DOS gebruiker wat vereenvoudigen. Ik zal even een lijst geven van de standaard ingebouwde MSX-DOS commando's en de externe zoals deze zijn meegeleverd bij MSX-DOS 2.30.

Interne commando's

ASSIGN(2,3)	MKDIR(2,3)	ATDIR(2,3)
MODE(2,3)	ATTRIB(2,)	MOVE(2,3)
BASIC	MVDIR(2,3)	BUFFERS(2,3)
PATH(2,3)	CD(2,3)	PAUSE
CHDIR(2,3)	RAMDISK(2,3)	CLS
RD(2,3)	CONCAT(2,3)	REM
COPY	REN	DATE
RENAME	DEL	RMDIR(2,3)
DIR	RNDIR(2,3)	ECHO
SET(2,3)	ERA	TIME
ERASE	TYPE	EXIT
VER(2,3)	FORMAT	VERIFY(2,3)
HELP(2,3)	VOL(2,3)	MD(2,3)

Externe (bij MSX-DOS meegeleverde) commando's

CHKDSK	UNDEL	COMMAND2
XCOPY	DISKCOPY	XDIR
FIXDISK		

Ik zal vanaf nu enkele commando's behandelen die MSX-DOS rijk is. Als eerste wil ik beginnen met het commando DIR. Dit zal, denk ik, één van de meest gebruikte commando's zijn binnen MSX-DOS.

Wordt vervolgd met **DIR**

E. Kalkwiek

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

Advertentie



Webshop voor losse Lego onderdelen

Nieuw en tweedehands

www.eyeforbricks.nl
eyeforbricks@ziggo.nl

Atoomweg 2
1627 LE Hoorn
06 51 06 91 77

Tevens inkoop gebruikt Lego