

MSX Infobulletin

Jaargang: 29 maart 2025 Nummer 91



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 18-01-2025 MCWF
Pag.: 4
Kennismaking (deel 1)
Pag.: 6
Developer 3 (deel 1)
Pag.: 8
Sociale paragraaf
Pag.8
De kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het weer de tweede clubdag van dit seizoen. Wij wensen van deze kant dan ook iedereen weer een leuke clubdag toe.

We beginnen met de mededeling dat de vorige clubdag zowel qua aantallen bezoekers (in totaal 36) als de verkopen van nieuw MSX-materiaal door de club een succes is geweest. Dat het zo maar mag doorgaan. Van de heer Kalkwiek hoorden we dat ook de beurs in Beuningen (Nijmegen) een succes is geweest voor wat betreft verkopen en donaties. Het gaat dus voor de wind met de club. Toch moeten we er op attenderen dat door de huur van 2 ruimtes inzake de clubdagen de financiële situatie hard achteruit zal lopen. Zal het bestuur toch aandacht aan

moeten besteden.

Leuk weer mee te maken dat de heer Kalkwiek weer in ons midden is en de draad weer heeft opgepakt. Hoorden van hem dat de dagorganisatie wat anders is geworden. Hoorden dat Daan in het vervolg de bezoekers zal opvangen, dat Jan en Paul de spelcompetitie onder hun hoede nemen en Jan en Bas afspraken gaan maken omtrent het maken van foto's van de clubdag. Hoorden van de heer Kalkwiek dat hij zich meer gaat toelagen op de organisatie van de dagbesteding inzake de acties (demonstraties of toespraken, etc.). Zullen zien hoe dit gaat lopen.

Jammer dat we hoorden dat de club niet naar de MSX-veiling Mariënborg is geweest. We hoorden namelijk na de vorige clubdag dat de veiling gewoon door zou gaan en niet werd geseponeerd. Volgende keer beter zullen we maar denken.

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.nl

Internet Home Page:

www.msxwf.nl

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 2025:

18 januari	2025
29 maart	2025
24 mei	2025
27 september	2025
29 november	2025

**Verslag clubdag 18 januari 2025
MSX Club West-Friesland**

De clubdag startte om 11.30 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Wel was op de groepsapp aangekondigd dat er wel eens veel bezoekers zouden komen. Vandaar dat we de zaal Palet er ook maar bij gehuurd hebben. Er zijn uiteindelijk 36 bezoekers geweest. Maar goed dat we zaal Palet erbij hebben gehuurd. Dit aantal was te groot voor zaal Focus.

Voor half 12 waren al diverse leden druk bezig met de inrichting van de beide zalen. Hulde voor de hulp.

Daan gaat in het vervolg de bezoekers bij de ingang verwelkomen en een ieder te voorzien van een nieuw club blad. Nu ik alleen ben is het mij teveel ook dit werk er bij te doen. Derhalve gaat Jan in het vervolg Paul helpen met de spelcompetitie.

Omstreeks 13.00 uur hield ik de gebruikelijke toespraak.

Daarin heette ik ieder welkom.

Wij hadden de volgende afmeldingen:

1. Nick Mol
2. Jan Kobus

Mededelingen:

- Bericht gekregen dat de MSX-veiling dit jaar geen doorgang zou vinden. Reden onbekend. Na de clubdag is uiteindelijk wel gebleken dat de veiling gewoon doorgang zou vinden.
- Vandaag huren we voor 1 keer (dagdeel) zaal Palet er bij. Berichten waren dat er veel bezoekers zouden komen.
- 13 september wordt het 40-jarig bestaan van MSX2 gevierd in Amsterdam-Noord. Zelfde adres waar het 40-jarig bestaan van MSX is gevierd.
- In het vervolg blijft het zo dat als de club MSX-materiaal heeft verkregen, dat er een pagina op de website wordt gezet. De aankondiging hiervan vindt plaats op WhatsApp. Degene die een bod doet op een artikel, meldt dit op mijn emailadres e.kalkwiek@quicknet.nl. Elk bod

wordt vermeld op de website. Je ontvangt een bevestiging van je bod. Indien je wordt overboden, krijg je hiervan bericht.

- Organisatie
 - o In het verleden gemaakte afspraken inzake de catering is dat we geen ondermijnende activiteiten ontplooiën met ander etenswaar dan de catering biedt. Club doet dus niet mee aan eetfeestjes. Indien je zelf iets wilt meenemen, de club weerhoudt je er niet van.
 - o Clubdagen verlengen tot in de avonduren. De club doet hier niet aan mee. Zul je dus zelf moeten regelen met Netwerk (Jordan Wijnker). Hier hangt een kostenplaatje aan vast.
- Wat gaan we doen vandaag:
 - o Bas heeft wat muziek mee wat hij wil laten horen en waar hij wel iets over wil vertellen.
 - o Spelcompetitie
 - o Paul heeft een listing waar hij wel iets over wil vertellen
 - o Verkoop MSX-materiaal
 - o Afsluiting spelcompetitie 2024 en uitreiking bekens.
 - o Toespraak Jeroen
- Spelcompetitie
 - o Organisatie Jaap Mark
 - o Spel Topografie van Nederland
 - o Prijzen
 - 1. Muis
 - 2. Programma Privad
 - 3 Badge
 - 4 Spelcompetitie 29/3
 - 5 Boek peeks/pokes
 - 6 Hintboek
 - 7 MSX-letters

Na de toespraak heb ik iedereen veel plezier toegewenst.

Na de toespraak deed Bas om 13.15 uur zijn woordje. Hij gaf uitleg over Muziek op de MSX.

Hij vertelde over de 1^{ste} muziek transcriptie, midi sampling, dat Yamaha een hele muziekcomputer had uitgebracht met een extra module en midi. Verder vertelde hij over de Panasonic muziekmodule, de Philips muziekmodule en de FAC-soundtracker, Hij raakte niet uitgepraat en vertelde nog over FMPAC, Famous Hits, Koreaanse FMPAC, Hayo Rubbing met midi cartridge, JVC met midi module, enz, enz. Alle bezoekers stonden soms ademloos te luisteren en hadden veel waardering voor zijn uitleg

Na Bas deed Jeroen zijn woordje om 13.45 uur. Hij had wat nieuwe onderdelen (adapters) mee zoals het bouw pakket Pico9918, adapter voor een USB-muis en een VGA-adapter voor PSP-muis. Hij vertelde waar dit voor diende en was daarin duidelijk voor de toehoorders.

Na Jeroen deden we om 14.20 uur de spelcompetitie.

De spelcompetitie is georganiseerd door Jaap Mark. Het door hem uitverkoren spel heet "Topografie van Nederland". Naast de gebruikelijke prijzen had hij ook nog 3 prijzen zodat het totaal op 7 prijzen kwam. Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

1 ^{ste} plaats	prijs 1
2 ^{de} plaats	prijs 7
3 ^{de} plaats	prijs 2
4 ^{de} plaats	prijs 5
5 ^{de} plaats	prijs 3
7 ^{de} plaats	prijs 4
10 ^{de} plaats	prijs 6

Uitslag is geworden:

Arnaud de Klerk	122
-----------------	-----

Prijs 1: Muis

2 Eltje Kalkwiek	110
------------------	-----

Prijs 7: Letters MSX

3 Alex Kalkwiek	100
-----------------	-----

Prijs 2: Programma Privad

4 Mike	98
--------	----

Prijs 5: Boek peeks en pokes

5 Jacco	87
---------	----

Prijs 3: Badge

6 Jaap Hoogendijk	81
-------------------	----

6 Albert Beevendorp	81
---------------------	----

7 Bartholo Kobes	72
------------------	----

Organisatie Spelcompetitie 29/3/25

8 Wolter Lesman	69
-----------------	----

9 Bas Kornalijslijper	39
-----------------------	----

10 Johan de Punder	33
--------------------	----

Prijs 6: Hintboek

11 Erik	29
12 Eric Klein	25
13 Alex Bok	23
14 Daan Schouten	6
15 Sem Kornalijslijper	6
16 Stefan	4

Tussenstand spelcompetitie 2025 na 1 speelronde

1. Arnaud de Klerk	10
2. Eltje Kalkwiek	8
3. Alex Kalkwiek	6
4. Mike	4
5. Jacco	3
6. Albert Beevendorp	2
7. Jaap Hoogendijk	2
8. Wolter Lesman	1

Alle verdere deelnemers hadden 0 punten.

Paul hield zijn listingbespreking om 15.00 uur.

Paul had een listing waar volgens hem een fout in zat die hij niet kon vinden. Samen met Jaap en een paar anderen zijn ze aan de slag gegaan de fout er uit te halen. Sommige regels bleken te lang en moesten gesplitst worden met een :

Zo gezegd zo gedaan. De volgende listing zag het daglicht en werkte:

```
10 SCREEN7:COLOR1,7,4:CLS:Z=1:
LINE(0TO120)-(512,120),1
20 COLOR=(13,6,6,7):SETPAGE0,1:CLS
30
DRAW"S4C1BM10,40R20F2D16L28U18R
6D6F1R12E1U6BL4BD2L3D3BL5R2BR3
R1U3R1D3BD13BR7U8H1L17G1D8"
40
PAINT(8,40),4,1:PAINT(11,41),13,1:PAI
NT(9,51),15,1:FORU=0TO4:READA,B,C,D,
E
50 LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
60
DRAW"BM11,51C1R5BR2R2BL9BD2R6B
R3R1BM88,29D4R17U3L12M105,25U2H
213G2D2R5U1R5D1M88,29C15BM7,33M
13,21R5M2,26M24,21R5M34,30R10E1H1
L6H2U3E2R19F4E4R5G6F6L5H4G4L5E6
H3L13G1F1R6F2D3G2L18M27,27M24,33
L6M15,27M12,33L5"
70 PAINT(11,32),15,15:PAINT(89,30),1,1
80
DATA79,18,115,36,15,0,18,78,36,1,0,18,7
8,36,1,179,40,179,58,13,9,57,26,58,8
```

```
90                                COPY(4,40)-
(32,58),1TO(4,80),1:U=0:FORI=18TO0ST
EP-1:COPY(0,18-I)-(78,36-
I),1TO(100,40),1:COPY(4,80-I)-(32,98-
I),1TO(370,100),0
100
FORW=1TO10:NEXTW:GOSUB200:NEX
TI
110        FORU=1TO225:COPY(4,40)-
(4+U,59),1TO100-U,40,1:COPY(4,80)-
(36,98),1TO(360-U,40),1:COPY(4,80)-
(36,98),1TO(370-
U,100),0:GOSUB200:NEXTU
120
SETPAGE0,0:FORI=0TO1:FORU=9TO14
3STEP3:LINE(U+1*2,100)-(U+1*2,118),1
130 FORW=1TO40:NEXTW,U,I
140        SETPAGE0,1:LINE(74,25)-
(78,29),15,BF:LINE(79,25)-(83,29),1,BF
150 FORI=1TO5:FORU=0TO125STEP5
160        COPY(0+I+U,18)-
(0+I+U,36),1TO(14+I+U,100),0
170 NEXTU,I
180        ON        INTERVAL=25
GOSUB210:INTERVAL ON
190 IFINKEY$=""THEN190ELSE END
200        COPY(100-U,40)-
(78,58),1TO(10,100),0:RETURN
210 COPY(9,80)-(26,88),1TO(10,100),0
220 Q=Q+Z:IFQ<1ORQ>2THENZ=ZX-1
230 RETURN
```

De listing levert een werkend plaatje op met de initialen MSX-2 en een diskette. Iedereen vond het prachtig.

Omstreeks 16.15 uur liep het op zijn einde en hielpen de aanwezigen met het opruimen van de tafels.

Al met al weer een geslaagde clubdag.

E. Kalkwiek

Kennismaking met de computers in het verleden (deel 1)

Inleiding

MSX, zo heette de meest belovende computer standaard, die volgens "insiders" best wel eens een nieuw computer tijdperk zou kunnen inluiden.

De ongekende wildgroei van de home-computer heeft destijds geleid tot een grote verscheidenheid van computer-systemen, waarvan toen het einde nog

niet in zicht was. De uitwisselbaarheid en de uniformiteit waren hierdoor ver zoek.

Deze gedachte leefde ook bij Nazuhiko Nishi, vicepresident van het Amerikaanse softwarebedrijf Microsoft. Tezamen met enkele Japanse computerbouwers heeft hij dan ook in 1982 het idee opgevat een standaard voor de homecomputer op te stellen. Deze standaard bevat allerlei technische specificaties en is gebaseerd op de programmeertaal BASIC. Omdat er sprake is van een uitgebreidere (in het Engels extended) vorm van BASIC en omdat de firma Microsoft nauw betrokken was bij de opstelling van de standaard, noemde men deze Micro Soft eXtended (MSX).

De fabrikant die zijn computer volgens de MSX-standaard bouwde, mocht zijn computer aanduiden als een MSX-computer.

Nadat in 1982 de MSX-ontwikkelingen elkaar snel opvolgden, werd reeds het jaar daarop de eerste "echte" MSX-computer op de markt gebracht. In enkele jaren tijds hadden diverse computerfabrikanten zich achter het idee van Nishi geschaard en een eigen MSX-computer ontwikkeld. Het aantal MSX-computers nam daardoor hand over hand toe. Zodra u één MSX-computer kon programmeren, kon je ze allemaal programmeren!

De hoge vlucht die de computer had genomen en de enorme vraag naar homecomputers hadden er toe geleid, dat computerfabrieken als paddenstoelen uit de grond schoten. De ene homecomputer was nog fraaier en kon nog meer dan de andere homecomputer.

Naarmate het aantal computersystemen echter toenam, namen ook de problemen toe. Niet zozeer doordat de computers in de ontstane felle concurrentie altijd wel eens als "minder" betiteld moesten worden, maar veeleer doordat elke fabrikant zijn computer een eigen variatie op de eens zo fraai opgestelde BASIC-programmeertaal meegaf.

Hoeveel computer-hobbyisten zullen na korte of langere tijd niet tot de verbitterende conclusie zijn gekomen, dat hun computersysteem op een aantal punten tekort schoot. En wat te denken van de uitwisselbaarheid van programma's. Een voor de ene homecomputer

geschreven programma kon niet altijd worden gebruikt op een ander type homecomputer. Dankzij de komst van MSX behoorden dergelijke problemen tot het verleden.

Het accent van dit verhaal zal voornamelijk liggen op het leren programmeren van de MSX-computer. Om u een idee te geven van de wijze waarop dit verhaal is opgebouwd, zult u in dit verhaal enkele verkorte overzichten aantreffen. Op die manier zult u zelf kunnen ervaren dat u stap voor stap vertrouwd wordt gemaakt met het programmeren van de computer en de vele mogelijkheden daarvan.

We zullen u nu echter eerst laten zien, hoe het tellen op de vingers uiteindelijk heeft geleid tot de komst van de computer, die beslist meer kan dan alleen tellen.

Grondslag van het rekenen: tellen

De gegevensverwerking had zich vooral toentertijd dynamisch, ja zelfs koortsachtig ontwikkeld. Daardoor is men gemakkelijk geneigd geen aandacht te schenken aan de ontwikkeling die er aan is voorafgegaan. Zonder dat kon men zich echter geen goede voorstelling maken van de toenmalige stand van zaken in de gegevens-verwerkingstechniek. Aan de hand van het volgende historische overzicht kunt u zich gemakkelijk een beeld vormen van wat er allemaal mogelijk is.

± 5000 v. Chr.

De mens begon te tellen met de hulpmiddelen die de natuur hem had gegeven, zijn vingers. Met één hand kon hij tot 5 tellen (vijftalig stelsel), met beide handen tot 10 (decimaal stelsel of tientalig stelsel). Voor grotere getallen maakte hij gebruik van stenen kralen of stokjes.

± 1100 v. Chr.

Het aan het vijfvingersysteem verwante Suan Panstelsel maakte gebruik van kralen die op metaal draad waren geregen. Dit rekenapparaat, dat bij de Romeinen abacus werd genoemd, wordt ook nog op grote schaal in Azië gebruikt. In vereenvoudigde vorm wordt het op kleuterscholen nog wel voor de eerste rekenoefening toegepast.

Met de talstelsels van de oude cultuurvolkeren kon men wel getallen noteren, maar niet betrekkelijk eenvoudig rekenen zoals wij dat doen. Probeert u bijvoorbeeld maar eens de twee Romeinse

getallen CDXXVI en MDCLXI met elkaar te vermenigvuldigen.

± 500 v. Chr.

De basis voor de ontwikkeling van het rekenen met machines werd gelegd door het in India ontstane en via de Arabische cultuur tot ons gekomen hindo-arabische talstelsel met de tien cijfers 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Heel belangrijk waren de invoering van de nul en de positiewaarde van de cijfers in een getal

1642

De telmachine van Blaise Pascal: een apparaat dat was gebaseerd op mechanische principes en dat diende voor het optellen van geldbedragen (zijn vader was belastingontvanger).

1672

Godfried Wilhelm von Leibnitz hield zich bezig met het tweetalig stelsel, dat de basis zou worden van de moderne elektronische gegevensverwerking. Hij verbeterde de "Pascaline" zodanig dat ook kon worden vermenigvuldigd en gedeeld. Het apparaat bleek echter mechanisch onbetrouwbaar te zijn.

1778

Philip Mathäus Hahn bouwde de eerste onberispelijk werkende rekenmachine met de vier basisbewerkingen: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Maar deze machine was commercieel niet aantrekkelijk.

1808

J.M. Jacquard gebruikte kaarten met ingestanste weefpatronen voor de automatische bediening van weefstoelen. Soortgelijke, van gaatjes voorziene kaarten worden (in gevouwen vorm) nog gebruikt in draaiorgels.

1833

De Engelse wiskundehoogleraar Charles Babbage ontwikkelde de eerste door ponskaarten gestuurde rekenmachine (verschillenmachine). Zijn opvattingen liepen vooruit op het principe van de moderne apparaten met geheugen, rekenorgaan, in- en uitvoer en bovenal een (in ponskaarten) opgeslagen programma.

1890

Hermann Hollerith voerde bij de 11^{de} Amerikaanse volkstelling het ponskaartensysteem in. De verwerking van de

gegevens had in 1880 nog zeven jaar gekost en in 1890 nog slechts zes weken!

(Ponskaarten hebben nog steeds de door Hollerith gebruikte afmetingen van het toenmalige één dollarbiljet).

Hij combineerde het idee van Jacquard met de elektrotechniek, die in deze tijd (vanaf 1980) net van de grond kwam.

De ponskaarten werden gelezen door middel van metalen pennetjes die via de ponsgaatjes elektrisch contact maakten met een kwikbad. Het daardoor opgewekte elektrisch signaal (stroomimpuls) ging vervolgens naar een teller.

1944

H.H. Aiken ontwikkelde aan de Harvard Universiteit de relaisrekenmachine MARK1. De rekensnelheid hiervan was 100 maal sneller dan die van de mens.

1946

John von Neumann ontwikkelde de basisprincipes van een computer:

- Het programma wordt als data opgeslagen,
- Voorwaardelijke programma-opdracht met (voor- of achterwaartse) aftakking,
- Het programma bestaat uit een reeks logische binaire (ja/nee)-beslissingen.

Wordt vervolgd met **Computer-generaties**

E. Kalkwiek

Developer 3 (deel 1)

Inleiding

Developer 3 is de opvolger van het tekenontwerpprogramma Developer 2 en is alleen geschikt voor MSX2 met 128VkB Ram, diskdrive en ook het bezit van een muis is een vereiste. De cursors kunnen samen met de muis bediend worden. Het programma benut de grafische eigenschappen van de MSX2 computer ten volle en is voor 100% in de krachtige MSX2 BASIC geschreven. Dit programma is kwa bediening bijna gelijk aan zijn voorganger, maar er zijn enkele wezenlijke veranderingen aangebracht. Zo is o.a. gebruik gemaakt van SCREEN 8. Deze schermmode heeft weliswaar een resolutie van 256x212 beeldpunten, maar

er kunnen 256 kleuren gelijktijdig worden benut. Tekeningen van VIDEO GRAPHICS of DESIGNER PLUS kunnen zonder meer geladen en eventueel bewerkt worden. Het is evenwel niet mogelijk om uw grafisch ontwerp, dat met Developer 3 is gesaved, in eerder genoemde programma's te laden. Het is nu mogelijk om uw tekening te superimposeren. Superimpose is het projecteren van de door de computer gemaakte beelden over een binnenkomende videobron. De mogelijkheden om te spiegelen, kopiëren, omdraaien, verkleinen, inverteren, verschillende patroonkeuzes, etc zijn nog steeds voorradig. Developer 3 maakt o.a. gebruik van beeldsymbolen (ikonen), die aan de linkerkant van het scherm kunnen worden gekozen door één druk op de linker muisknop. Met de rechter muisknop daarentegen kan men altijd de kleur van een punt op het scherm bepalen (deze zal dan de actieve tekenkleur worden!). wat Developer 3 nog meer te bieden heeft, kunt u in de handleiding terugvinden.

Handleiding

3 pendikten:

Fijn punt (max. resolutie 256x212)

Dik punt (max. resolutie 128x212)

Meerkleurenpunt (max. resolutie 96x72)

Lijn

Trekt lijnen aan te geven punten. Als men op een bepaald punt de linker muisknop even indrukt, wordt dit punt als beginpunt beschouwd en op dezelfde manier het eindpunt bepaald.

Geometrische figuren

Door het kiezen van de volgende ikonen kan men vierhoeken, driehoeken, cirkels en ovalen tekenen op dezelfde manier als hierboven. Bij cirkels en ovalen moet men wel rekening houden met het feit, dat wanneer de diameter in het menu komt te liggen, de cirkel (ovaal) niet getekend zal worden.

Borstel

Door het kiezen van deze optie kan men willekeurige figuren met eenzelfde randkleur inkleuren. Mocht het gebeuren dat het scherm ingekleurd wordt, doordat de rand van het ingesloten vlak niet geheel gesloten was, kan men het scherm herstellen door op F5 te drukken.

Waaier

Eerst kiest u door middel van de linker muisknop een startpunt. Vanaf dat punt worden er nu lijnen getrokken op de manier, waarop u de muis met ingedrukte muisknop over het scherm beweegt. De kleur kan gelijktijdig veranderd worden door op F1 te drukken.

Copy

Kopiëren, omdraaien, spiegelen van een deel van het scherm. Een eerste druk op de knop bepaalt het beginpunt, nogmaals een druk op de linker muisknop is het eindpunt van de tekening. Men verplaatst dan de cursor op de plaats waar men de tekening wenst en met een derde druk op de linker muisknop wordt het gekozen gedeelte op het scherm gezet. Maximaal $\frac{1}{4}$ deel van het scherm kan met Copy bewerkt worden. Dat is dus een blok van max. 110x100 beeldpunten.

A Z

'A Z' zet tekst op het scherm, met de RETURN toets bekomt u een linefeed en met de BS toets kunt u altijd een karakter terug, terwijl de karakterkleur=tekenkleur of met F1 de karakterkleur direct veranderen. Met een druk op de linker muisknop of ESC toets verlaat u de tekst optie. Het ikoon naast "A Z" zal het gehele scherm omzetten tot een inverse scherm als u deze met de linker actieknop activeert.

PTRN

Een druk met de muisknop op PTRN, geeft op de plaats van de kleureselectie 6 patronen. Met de muis wordt een patroon gekozen. Nadien kiest u een begin- en eindpunt en dat vlak wordt opgevuld met het gekozen patroon. Het patroon is als het ware transparant, zodat deze eigenlijk bovenop een bestaande tekening zal geplaatst worden. De kleur van het patroon is de actieve tekenkleur. Door nogmaals PTRN te kiezen bekomt men weer de kleureselectie.

LOAD

Laadt uw ontwerp van de diskette, nadat eerst wordt gevraagd of u een overzicht wenst van de Developer 3 files, die zich op de diskette bevinden. Max. 8 letters en geen EXT. Het invoeren van een lege filenaam -net als weer op de muisknop te drukken- heeft tot gevolg dat u de optie verlaat. Het is overigens wel mogelijk om tekeningen van bv: VIDEO GRAPHICS of DESIGNER PLUS te laden door

eenvoudig de extentie "PIC" aan uw loadname toe te voegen. Let wel: de tekening wordt dan bij een save-opdracht met 'DEV' weggeschreven en wordt dus als dusdanig weer geladen, dus zonder extentie!

Wordt vervolgd met **SAVE**

E. Kalkwiek

Sociale paragraaf

Door de negatieve ontwikkelingen inzake de echtscheiding van Bas is zijn mailadres veranderd. Deze is geworden baskornalijslijper@gmail.com

E. Kalkwiek

De kleintjes

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

Tegen donatie verkrijgbaar:

Tijdens clubdagen of MSX-beurzen
Boeken, Handleidingen en Tijdschriften

Te koop aangeboden

Samsung monitor SyncMaster 206BW
Model LS20MEWSF
Prijs € 75,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Luidsprekerboxen Jollenbeck GmbH
Type G-120
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Laptop Packard Bell model rioraG
14 inch 3 GB RAM
Prijs € 50,=
e-mail: maswestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Snoerloze Handycam Station
Sony HSA-IF1
Prijs € 25,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Dreamgear
Dreamgear Dgun-856
Incl. 30 Videogames
Prijs € 15,00
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick merk Multihandel
Met 88 geïntegreerde spellen
Prijs € 25,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Adapter Casio type AD-4150
Prijs € 5,=

Te koop aangeboden

Joystick Microsoft Sidewinder
Type Dualstrike voor PC
Prijs € 15,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Gezocht

Monochrome monitor voor MSX
Prijs gratis of klein bedragje
e-mail: sem.kornal@gmail.com

Te koop aangeboden

Diskdrive
Citizen Z1DE-62B 505997A57
Prijs € 15,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl
