

1. Opstarten van het F&M BASIC

Als u het F&M BASIC van de band heeft ingeladen typt u CALL(5000). Er verschijnt op uw scherm F&M BASIC V2.00, dit wil zeggen dat het nieuwe basic klaar is voor gebruik. Ha RI/Spatiebalk kont u het F&M BASIC weer aanzetten met CALL(5000) tevens wordt dan het basic programma weer terug geroepen.

2. Scherm editor

Zoals u misschien gemerkt heeft is uw cursor veranderd in een streepje. Deze cursor kunt u over het hele scherm bewegen met uw joystick. Als de cursor op een letter staat, verandert deze van kleur. Het is mogelijk om nu regels die op het scherm staan te veranderen.

- voorbeeld: * Type LIST (CR)
* Ga met de cursor in regel 40 staan.
* U ziet nu:
40 REM A#1: CALL(5000)
* Type het cijfer 5, dit heeft tot gevolg:
50 REM A#1: CALL(5000)
* Type (CR)
* Het basic interpreteert regel 50 alsof hij rechtstreeks is ingetypt.
* Op deze manier kunt u elke willekeurige verbetering uitvoeren.

ALPHA X\$
ALPHA X\$/Y\$,Z\$: Zet X\$ op alfabetische volgorde en neemt eventueel Y\$ en Z\$ mee.

voorbeeld:

```
10 A$(1)="FIEITS" : B$(1)="DEL"  
20 A$(2)="HUIS" : B$(2)="DEUR"  
30 A$(3)="AUTO" : B$(3)="HAAR"  
40 ALPHA A$/B$  
50 FOR X=1 TO 3  
60 PRINT A$(X);B$(X)  
70 NEXT
```

Als u dit programma start zult u zien dat de rij A\$ gesorteerd wordt. En dat bijbehorende woorden van B\$ (de BEL hoort bij FIEITS) meegesorteerd zijn.

BSAVE: Saved in tegenstelling tot PSAVE alleen het basic gedeelte. Dus niet het F&M BASIC zelf

AUTO
AUTO X

AUTO X,Y: Automatische regelnummering, te stoppen met behulp van ESC.
AUTO zonder getallen begint te nummeren vanaf regel 10 en verhoogt met stappen van 10. Als X wordt meegegeven, wordt begonnen bij regel X. Y geeft de stapgrootte aan.
voorbeeld: AUTO 6,3 (CR)
6 ...
9 ...
12 enz.

EDIT X: Deze opdracht is veranderd. Laat de regel met nummer X zien en plaatst de cursor op het eerste cijfer. De regel is nu te verbeteren m.b.v. de joystick en de CTRL toetsen.
Als CR wordt gegeven zet de computer de regel in het geheugen en komt terug met READY.

POINT(X,Y): Geeft de ASCII waarde van het karakter dat op positie x,y staat.

voorbeeld:

```
10 CPOS(0,0) : PRINT "A"  
20 PRINT CHR$(POINT(0,0))
```

Start dit programma en de computer zal de A op het scherm zetten, die ook op positie 0,0 staat.

QUIT: verlaat het F&M BASIC.

SET(X): Zet de DATA pointer op nummer X.

voorbeeld:

```
10 X=INT(RND(5)+1)  
20 SET(X)  
30 READ A$  
40 PRINT A$  
50 DATA "MARCEL", "JOOP", "PIET", "JAN"
```

Als u dit programma start wordt een van de vijf namen op het scherm afgedrukt.

TYP: Geeft de waarde 1,2 of 3. Deze getallen geven aan: 1= volgende DATA is een getal
2= volgende DATA is een string
3= volgende DATA bestaat niet

voorbeeld:

```
10 X=TYP  
20 IF X=1 READ A : PRINT A  
IF X=2 READ B : PRINT B  
IF X=3 READ C : PRINT C
```

BSAVE: Saved in tegenstelling tot PSAVE alleen het basic gedeelte. Dus niet het F&M BASIC zelf

BLOAD: Laad programma in wat met BSAVE is opgenomen.
Het BLOAD is ook een BASIC programma in te laden wat met COHX BASIC is geschreven.

PUR X
PUR X,Y: Verwijderd regel X t/m Y uit het geheugen. Geeft u alleen X mee dan wordt vanaf regel X alles verwijderd.

5. Nieuwe basic opdrachten

TEXT(X): Maakt kleur van de computer in- en uitvoer gelijk.

X	kleur
1	normaal (invoer wit, uitvoer licht blauw)
2	groen
3	blauw
4	licht blauw
5	rood
6	geel
7	roze
8	wit

CHAR(X): "Shaped" hoofd en kleine letters.

X	functie
1	normaal
2	kleine letters onder SHIFT
3	hoofdletters onder SHIFT

De computer accepteert hoofd en kleine letters in opdrachten en functies!

LIST: Hier is aan toegevoegd dat het "lijsten" kan worden gestopt met de spatiebalk en weer kan worden gestart door nogmaals de spatiebalk in te toetsen.

- 10 X=1YP
- 20 IF X=1 READ A : PRINT A
- 30 IF X=2 READ A\$: PRINT A\$
- 40 IF X=3 PRINT "GLIJK DATA HEER!" : END
- 50 GOTO 10
- 60 DATA "SIRJIG",4,"AAP"

F-OFF: Zet de functie toetsen (onder CHIL) af, de "gewone" karakters komen weer op het scherm.

F-ON: Zet de functie toetsen aan.

3. CHIL toetsen

In de editor beschikt u over een aantal handige CHIL toetsen:

- CHIL C: Hegeren van de regel waar de cursor in staat.
- CHIL D: Het karakter dat op de cursor staat wordt weggehaald en de regel die erachter staat wordt een stapje terug gezet.
- CHIL I: Op de plaats van de cursor wordt een plaats vrijgemaakt.
- CHIL R: Herhaalt de laatste opdracht die niet achter een regelnummer is ingetypt.
- CHIL T: Maakt het scherm schoon en plaatst de cursor op de bovenste positie in de linker bovenhoek.
- CHIL W: De regel vanaf de cursor wordt weggehaald.

4. functie toetsen

De rest van de CHIL toetsen worden gebruikt voor functie toetsen. (zie lijst 1 achterin) De functies die onder deze toetsen staan zijn te veranderen met behulp van POKE opdrachten.
voorbeeld: * POKE(44A1,1)
* Type CHIL A er verschijnt: ILXI.

* POKE(44A1,2)
* Type CHIL A er verschijnt: AUTO.
Voor elke letter is een andere POKE nodig: voor A 44A1, B 44A2 enz. (zie lijst 1)
Elke functie heeft een eigen code. (zie lijst 2)

6. Opdrachten voor TURBO bezitters

Deze opdrachten werken alleen als het TURBO programma V1.00, V2.00 of V3.00 van tevoren is ingeladen en "gerund".
Alle opdrachten werken hetzelfde als in de TOS met uitzondering van TOS RESET deze is vervangen door TOS HEW.

7. Opdrachten voor printer bezitters

MON: Roept monitor aan.
PIEST: Zelf test.
P-ON: Zet de printer aan.
PI-ON: Zet de printer en de IV aan.
P-OFF: Zet de printer uit.
PLIST X,Y: Maakt lijst op de printer.
DUMP X,Y: Geheugen dump.
Alleen voor thermo printer:
PC-ON: Zet de printer in gecomprimeerde mode.
CLIST X,Y: Geeft gecomprimeerde lijst.
P-SCR(X): Maakt copy van het scherm.
X geeft het aantal regels weer.
CDUMP X,Y: Gecomprimeerde geheugen dump.

8. Opdrachten voor Fan JOY-CARD bezitters

J-ON: Schakelt joystick aan.

JOY1: Geeft de waarde van joystick 1

LIJST 2

1= TEXT	131= RUN	171= SHAPE
2= AUTO	132= ERD	172= DOS
3= POINT	133= LET	174= EXIT
5= QUIT	134= PRINT	175= TIME
7= TOS	135= GOTO	176= CPOS
8= MON	136= IF	177= RENUMBER
9= CARD	137= INPUT	178= EDIT
10= PIEST	138= LIST	179= FORMAT
11= P-OFF	139= GOSUB	181= AND
12= P-ON	140= RETURN	182= XOR
13= PLIST	141= WAIT	183= OR
14= CLIST	142= DIN	185= CHR\$
15= PI-ON	143= FOR	186= MID\$
16= PC-ON	144= NEXT	188= TAB
17= SET	145= FIXED	192= STEP
19= TYP	146= POKE	193= TO
20= DUMP	147= DEG	197= THEN
21= CHAR	148= RAD	212= SIN
23= ALPHA	149= MUSIC	213= COS
25= JOY1	150= DEFINT	216= ATH
26= JOY2	151= PSAVE	217= EXP
27= J-ON	152= PLOAD	218= LOG
28= F-ON	153= DEFUS	219= SQRT
29= F-OFF	154= EOP	220= INT
30= ULOAD	155= DATA	221= PEEK
31= BSAVE	156= READ	222= ABS
32= P-SCR	157= RESTORE	223= RND
33= CDUMP	158= EOD	224= USR
34= DEL	159= CLD	225= THUM
64= DOS CAT	160= DSAVE	227= FIUM
65= DOS SAVE	161= DLOAD	228= ASC
66= DOS LOAD	162= TIMEOUT	229= LEN
67= DOS RUN	163= NOISE	231= SGN
68= TOS PSAVE	164= SCREEN	232= MOD
69= TOS PLOAD	165= COLOR	234= NOT
70= TOS DSAVE	166= CTORC	235= PI
71= TOS DLOAD	167= TRACE	236= FVAL
72= TOS HEW	168= CALL	237= STR\$
128= REM	169= VOLUME	238= MEH
129= CLS	170= TONE	240= KEY
130= HEW		

De waarden zijn als volgt:

5 1 9
.
.
.
48 Vuurknop: 16
.
.
6 2 10

Als de joystick wordt bewogen en tegelijkertijd de vuurknop wordt ingedrukt worden de waarden opgeteld.

voorbeeld: joystick naar voren en vuren geeft:
1 + 16 = 17

VLEL SUCCES

LIJST 1

CHTL A = AUTO
CHTL B = REHUBBER
CHTL C = Regeer regel.
CHTL D = Delete.
CHTL E = EDIT
CHTL F = FURHAT
CHTL G = GOTO
CHTL H = INPUT
CHTL I = Insert.
CHTL J = J-OH
CHTL K = KEY
CHTL L = LIST
CHTL M = MUSIC
CHTL N = NOISE
CHTL O = CPQS
CHTL P = PRIHT
CHTL Q = QUII
CHTL R = laatste opdracht.
CHTL S = SCRELIH
CHTL T = Schoon scherm.
CHTL U = RUI
CHTL V = VOLUHE
CHTL W = Rejel weq.
CHTL X = BLOAD
CHTL Y = COLOR
CHTL Z = BSAVE
POKE (44A1,....)
POKE (44A2,....)
POKE (44A5,....)
POKE (44A6,....)
POKE (44A7,....)
POKE (44A8,....)
POKE (44AA,....)
POKE (44AB,....)
POKE (44AC,....)
POKE (44AD,....)
POKE (44AE,....)
POKE (44AF,....)
POKE (44B0,....)
POKE (44B1,....)
POKE (44B3,....)
POKE (44B5,....)
POKE (44B6,....)
POKE (44B8,....)
POKE (44B9,....)
POKE (44BA,....)

FOUTHELDINGEN

- 73 Er behoort 1 argument bij TEXT.
- 74 Er behoren 2 argumenten bij POINT.
- 75 Er behoren 2 argumenten bij DUMP.
- 76 Er behoort 1 argument bij CHAR.
- 77 Fout gebruik van Instruktie ALPHA.
- 78 Regelnummer bij regeleditten vergeten.
- 79 IOS niet aanwezig.
- 80 Deze IOS Instruktie bestaat niet.
- 81 Er behoort 1 argument bij P-SCR.
- 82 Er is tekort geheugen voor P-SCR.
- 83 Er behoren 1 of 2 argumenten bij DEL.
- 84 Het eerst argument bij DEL moet kleiner zijn als het laatste.