



**Computerprogramma**

**PROGRAMMEREN . . .**

**Hoe doe je dat?**

**deel 1**

TXN 4101

# Deze cassette gebruikt de Atari Basic Programmeertaal

(\*Reeds ingebouwd in de Atari "XL" series Homecomputers)

Accessoires:  
Minimaal 16 k RAM geheugen  
Atari 1010 programmarecorder

```

70 PRINT "WAT RAADT U?"
80 INPUT RADEN
90 LET POSING=POSING+1
100 IF RADEN<GETAL THEN PRINT "TE HOOG! U MOET"
110 IF RADEN>GETAL THEN PRINT "TE LAAG! U MOET"
120 IF RADEN=GETAL THEN GOTO 300
130 IF POSING=7 THEN GO TO 200
140 GOTO 70
200 PRINT "JAMMER, HET GET"
210 GOTO 310
300 PRINT "DAT"
310 PRINT
370 .
1100 C1=C2=0:GOSUB SCREEN:POSITION 0,10:PRINT "ATARI SYMFONIE":GRAPHICS
1110 GOSUB SCREEN:LUM1=12:LUM2=4:GOSUB TIME
1120 LIST 10,300:GOSUB TIME
1200 LUM1=2:LUM2=2:GOSUB SCREEN:GOSUB SHADE:LIST 500,710:GOSUB SCREEN:POSITION 2,10:PRINT "TUSSE"
1210 LUM1=12:LUM2=2:GOSUB SCREEN:GOSUB SHADE:SETCOLOR 3,4,8
1220 SCREEN:LUM1=2:LUM2=2:GOSUB SCREEN:GOSUB SHADE:SETCOLOR 3,4,8
1230 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,60:PRINT "DRUK OP RETURN OM TE BEGINNEN"
1240 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,60:PRINT "DRUK OP RETURN OM TE BEGINNEN"
1250 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1260 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1270 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1280 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1290 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1300 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1310 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1320 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1330 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1340 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1350 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1360 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1370 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1380 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1390 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1400 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1410 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1420 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1430 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1440 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1450 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1460 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1470 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1480 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1490 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1500 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1510 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1520 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1530 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1540 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1550 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1560 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1570 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1580 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1590 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1600 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1610 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1620 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1630 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1640 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1650 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1660 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1670 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1680 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1690 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1700 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1710 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1720 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1730 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1740 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1750 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1760 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1770 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1780 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1790 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1800 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1810 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1820 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1830 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1840 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1850 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1860 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1870 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1880 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1890 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1900 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1910 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1920 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1930 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1940 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1950 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1960 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1970 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
1980 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62
1990 GOSUB SCREEN:FOKE 54018,62
2000 GOSUB SCREEN:FOKE 54019,62

```

## Deze cassette gebruikt de Atari Basic\* Programmeertaal

### INHOUD:

#### LES EEN, deel een

Opzet van de cursus  
Presentatie van het toetsenbord  
Kwaliteiten van de Atari  
Homecomputers

#### LES EEN, deel twee

Inleiding tot BASIC computertaal  
PRINT  
Foutmeldingen  
Gebruik van PRINT bij rekenwerk  
Maaltekens en deelttekens

#### LES TWEE, deel een

Wat is een programma?  
Regelnummers  
Aan te houden volgorde  
Instructie RUN

#### LES TWEE, deel twee

LIST  
NEW  
Corrigeren van fouten in een  
programma

#### LES DRIE, deel een

Numerieke variabelen  
LET  
INPUT

#### LES VIER (kant 2)

Stringvariabelen  
DIM (dimensioneringsinstructie)  
LET met strings  
INPUT met strings

#### LES VIJF

IF/THEN gebruikt met PRINT  
GOTO

#### LES ZES

Demonstratie van twee niet zo  
eenvoudige programma's  
Inleiding tot GRAPHICS en COLOR  
instructies  
Eerste gebruik van SOUND instructies

## Programmeren... hoe doe je dat?

Deze cassette omvat een reeks lessen, die u kennis laat maken met het programmeren van uw ATARI "XL" Homecomputer en is eveneens geschikt voor de andere modellen uit deze nieuwe serie van ATARI, zowel als voor de voorafgaande modellen. Deze lessen maken van u geen computer-expert, maar u zult genoeg leren om eenvoudige programma's te kunnen schrijven en met succes gebruik te maken van ons ATARI BASIC handboek.

Als het u niet duidelijk is, hoe u de cassette moet inzetten of hoe u moet omgaan met de ATARI 1010 Programmarecorder, raadpleeg dan de bij uw computer verpakte Handleiding. Een overeenkomstige handleiding is ook bij de ATARI 1010 Programmarecorder meegeleverd. Voordat u met kant 1 of 2 van de cassette begint te werken, dient u er zich van te vergewissen dat de band geheel is teruggespoeld. Zet de teller op 000.

Bandrecorders werken nooit geheel gelijk en het verdient daarom aanbeveling om voor de verschillende lesonderdelen de tellerstanden van uw eigen recorder te noteren. U kunt de lessen dan gemakkelijk terugvinden. Om de les in de computer te laden, dient u de instructie CLOAD in te tikken, gevolgd door drukken op **RETURN**. U hoort dan een geluidssignaal, dat u eraan herinnert, dat u **PLAY** op de programmarecorder moet indrukken. Daarna drukt u weer op de **RETURN**-toets! De cassette begint nu te lopen en u hoort een reeks geluidsignalen, terwijl het programma in het geheugen wordt geladen. Als het televisiescherm READY te zien geeft, kunt u RUN intikken en op

**RETURN** drukken. Dan begint het programma te lopen. Deze stappen zijn altijd nodig voor het laden van een programma en de laadtijd voor deze cassette is ongeveer twee minuten.

Na het laden van het programma, kunt u kijken — en luisteren — naar de afwikkeling van de les op het beeldscherm. Druk de gevraagde toetsen in en geeft antwoord op de vragen, die u gesteld worden. Na het intypen van een antwoord, dient u

**RETURN** in te drukken, zodat de computer weet, dat uw antwoord volledig is. Als u de instructies van de computer niet nauwkeurig opvolgt, kunt u een foutmelding (ERROR -) krijgen, en als dit gebeurt, is het meestal het beste om met dat deel van de les opnieuw te beginnen. Dit geldt uiteraard niet, als u foute antwoorden in de les geeft, want daarop reageert de computer met verdere vragen.

Er zijn gelegenheden aan het eind van een les om zelf programma's uit te proberen en te oefenen op wat u geleerd hebt. Om ervoor te zorgen, dat het geheugen van de computer leeg is, dient u daarna NEW in te tikken, gevolgd door **RETURN** telkens als u aan een nieuw programma begint.

Er zijn drie lessen op kant 1 en drie lessen op kant 2 van de cassette, waarbij les Een en Twee in twee delen verdeeld zijn. Elk deel van de les moet apart in de computer worden geladen, maar dit wordt in de lessen duidelijk aangegeven.

De zes lessen lenen zich ervoor om in één geheel te worden verwerkt. Als u gedurende de les even wilt stoppen, wacht dan op een moment, waarop de computer u een vraag stelt en op uw antwoord wacht.

De les gaat toch pas verder als u de juiste instructie of het juiste antwoord, ingetoetst hebt. U kunt het beste stoppen, als u daaraan behoefte heeft, aan het eind van een lesgedeelte en voordat u een nieuwe les gaat laden met CLOAD.

Het onderbreken van een les door middel van ingrepen op het toetsenbord of aan de programma-recorder, heeft tot gevolg, dat u de band moet terugspoelen naar het beginpunt van de laatste les en met CLOAD opnieuw moet laden.