

PCC

Magazin

Jänner
Februar
1992

10

Unabhängige, österreichische Computerfachzeitschrift

ÖS 66,-

2,3 MB - Software auf beiliegender Diskette

*Tips und Tricks
DTP - Für alle
Turbo Pascal 6.0 Kurs
Viren-Rechtlage
Schädlicher Einfluß der Computerspiele !?
PC-Flugsimulatoren
Softwarevorstellungen*



Inhaltsverzeichnis

PCC Magazin

Vorwort	3	Nachbestellung PCC-Magazine 1-9	12
Computerclub	3	Softwarevorstellung	
Händlervorstellungen	4	Kung Fu Louie, Qubecal	13
Presseinformationen	4	Lotto, Geoworks Esemble	14
Tips und Tricks	6	PC-Flugsimulator-Programme	15
Leserbriefe	8	Turbo-Pascal-Kurs Teil 4	16
Kleinanzeigen	9	DTP-Für alle!?	20
Diskette zum Heft	9	Das Geschäft mit den Viren	21
360kB 5,25"	10	Videospiele und Homecomputer	22
720kB 3,5"	11	Der Computer - mein liebster Feind	23
1,2MB 5,25"	11	Inserentenverzeichnis	23
1,44MB 3,5"	12		

Impressum

Herausgeber-Redaktion-Verleger:

Franz Wesonig, A-8461 Retznei 15, Tel. u. FAX: 03453/3706, BTX: *913410125#

Richtung des Magazines:

Unabhängiges objektives Magazin. Spiegelt die Meinung der computerinteressierten Endverbraucher wieder. Bietet Hilfe, Tips und Tricks für alle Personal-Computeranwender. Verbreitung guter Public-Domain- und Shareware-Programmen. Möglichkeit der Mitgestaltung durch die Leser.

Verantwortlich für Inhalt:

Franz Wesonig

Layout und Gestaltung:

Franz Wesonig - Klaus Melser

Bezugsadressen:

PCC-Verlag, Postfach 7, A-8461 Ehrenhausen, Tel. und FAX: 03453/3706, BTX: *913410125#

Anzeigenverkauf:

PCC-Verlag, Postfach 7, A-8461 Ehrenhausen, Tel. und FAX: 03453/3706; Bernd GACKSCH, Bergmannsg. 13, 8010 GRAZ, Tel. und FAX: 0316/671258

Druck:

FOTO-Print, Peter Höher, Murweg 30 a, A-8430 Leibnitz

Vertrieb:

Pressegroßvertrieb Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif

Anzeigenpreise:

Laut Tariffiste vom 1.7.1991

Bezugspreise:

Das PCC-Magazin erscheint 6x jährlich, österreichweit, jeweils in der ersten Woche der Monate 1, 3, 5, 7, 9 und 11.

Einzelpreis: öS 66,-

Jahresabonnent:

mit 5,25" DD-Disk. öS 300,-; mit 3,5" DD-Disk. öS 350,-; mit 5,25" HD-Disk. öS 400,-; mit 3,5" HD-Disk. öS 500,-; (Preise inkl. Porto und Verpackung)

Bitte benutzen Sie für Ihre Bestellung die dem Magazin beigelegte Bestellkarte. Die Verrechnung erfolgt entweder per Vorauskasse auf untenstehendes Konto, in bar, mittels Verrechnungsscheck oder per Erlagschein bis 14 Tage nach Rechnungserhalt.

Die Abonnementbestellung kann innerhalb von 10 Tagen nach Auftragserteilung bei der Redaktion des PCC-Magazines, Postfach 7, A-8461 Ehrenhausen, schriftlich widerrufen werden. Das Abonnement erlischt automatisch nach Ablauf eines Jahres (12 Monate). Es besteht somit keine Verpflichtung die Kündigung in irgendeiner schriftlichen, fristgebundenen Form der Redaktion mitteilen zu müssen. Die genannten Vereinbarungen gelten jedoch nur für Verlags-Abonnements. Für andere Abonnements bitten wir Sie daher die Geschäftsbedingungen unserer Vertriebspartner zu beachten.

Kleinanzeigen:

Die Verrechnung einer Kleinanzeige erfolgt nach der Anzahl gedruckter Zeichen. Leerzeichen werden dabei nicht in Rechnung gestellt.

Private Kleinanzeige: öS—,30 pro Anschlag; **Kommerzielle Kleinanzeige:** öS—,50 pro Anschlag; **Abonnenten-Anzeige:** bis 200 Zeichen gratis, für alle übrigen Zeichen wird der Tarif einer privaten Kleinanzeige verrechnet.

Gegen eine Gebühr von öS 20,- erscheint die Anzeige auf Wunsch unter einer Chiffre. Die zu einer chiffrierten Anzeige eingehenden Meldungen werden besonders vertraulich behandelt.

Die Bezahlung der Anzeigenpreise hat nach dem Erhalt der Rechnung und vor dem Erscheinen der Anzeige zu erfolgen. Eine Kleinanzeige darf nicht mehr als 300 Zeichen inklusive Leer- und Satzzeichen umfassen. Bitte verwenden Sie zur Auftragserteilung die beigeheftete Postkarte.

Bankverbindung:

Postscheckkonto, A-8461 Ehrenhausen, Kto.Nr.: 7627.723

Freie Mitarbeiter:

Klaus Melser, Norbert Mandl, Bernd Gacksch die Mitglieder des PC-Clubs SLV, PC-Club KRONACH (BRD), sowie Leser des PCC-Magazines.

Für eingesandte Manuskripte und Datenträger übernimmt die Redaktion keine Haftung. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann ebenfalls nicht übernommen werden. Da das PCC Magazin als freies Pressemedium dient, werden auch Artikel veröffentlicht, die nicht unbedingt die Meinung der Redaktion widerspiegeln. Wir behalten uns jedoch vor beleidigende oder unsittliche Äußerungen aus Artikeln zu streichen. Die Entscheidung über die Art und den Zeitpunkt der Veröffentlichung eingesandter Artikel bzw. Software, sowie von Inseraten und Werbungen, trifft alleine die Redaktion. Kürzungen und Änderungen von Artikeln können auch ohne Rücksprache mit dem Autor erfolgen.

Bei der veröffentlichten Software handelt es sich um Public Domain- und Shareware-Programme. Bitte beachten Sie jedoch die für Public Domain- und Shareware-Produkte geltenden gesetzlichen Bestimmungen.

Als Systemvoraussetzungen gilt allgemein ein IBM™ PC XT, AT oder kompatibler Computer mit mindestens 640kB Hauptspeicher, einem Diskettenlaufwerk und einer Festplatte. Die Lauffähigkeit der Programme auf Ihrem PC können wir nicht gewährleisten.

Der Einsatz der Programme erfolgt auf Ihre eigene Verantwortung. Wir übernehmen keine Haftung für eventuelle Schäden oder Folgeschäden, die durch den Einsatz der beiliegenden Software entstehen könnten. Die veröffentlichte Software wird mit den jeweils aktuellen Anti-Viren-Programmen überprüft. Dennoch können wir absolute Virenfreiheit nur hinsichtlich der Prüfdaten gewährleisten.

Defekte Disketten werden kostenlos ersetzt. Senden Sie bitte den Datenträger in einem frankierten Kuvert an den Verlag zurück. Der Umtausch erfolgt sofort nach Erhalt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen!

Auflage: 5000 Exemplare

Vorwort

Sehr geehrte(r) Computerinteressent(in)!

Ständig gibt es Neuigkeiten am Computermarkt. Für computerbezogene Zeitschriften mag dieser Umstand zwar positiv sein, denn wer möchte schon in dieser schnelllebigen Welt der Hard- und Software den Anschluß verlieren. Doch nicht immer sind es diese Neuerscheinungen, die uns interessieren, vielmehr möchten wir mit den bereits vorhandenen Hardwarekomponenten und mit der gekauften Software effizient arbeiten können. Sich alle paar Monate die neueste Softwareversion oder die letzte Hardwareausstattung zuzulegen, vermag nicht einmal ein gutgehender Betrieb. Selbst wenn die Software-Updatepreise erschwinglich sind, steht man oft vor der Aufgabe, sich der neuen, eventuell verbesserten Version anzupassen. Nicht immer bleiben nämlich Handhabung und Funktionalität bei den Updates gleich. Vergleicht man z.B. WORD 5.5 mit WORD 5.0, so sind doch gravierende Handhabungsunterschiede gegeben, die einen bereits mit der Version 5.0 vertrauten Anwender öfteren dazu zwingen, wieder im Handbuch nachzuschlagen.

Ähnliches ist bei der Hardware zu beobachten. Neue und schnellere Prozessoren werden entwickelt, um mit den Mammutprogrammen mitzuhalten. Die Frage ist nur, wer treibt wen: Ist

es die Softwareindustrie, die die Hardwarehersteller dazu bringt, schnellere Computer zu bauen, oder werden die Programmierer durch die leistungsfähigere Hardware dazu verleitet, Programme zu schaffen, die auch die Kapazität der schnellsten Rechner voll ausnützen. Jedenfalls könnten auch Programme gemacht werden, die auch auf einem Uralt-PC des Typs XT oder auch AT problemlos laufen. So gesehen stellt die Softwareindustrie sicher jene treibende Kraft dar, die auch dafür sorgt, daß der Umsatz mit neuen Geräten angekurbelt wird.

Doch wozu kommen immer neue Prozessoren auf den Markt?

Der für Herbst 1992 angekündigte 80586-Prozessor, der unter dem Namen P5 verkauft werden soll, stellt angeblich einen neuen Meilenstein in der Computerindustrie dar. Nur was nützt der schnellste Prozessor, wenn die Peripherie nicht mithält. So sind derzeit kaum Hardwarezusätze auf dem Markt, die die Leistungsfähigkeit eines 80386er-Prozessors voll ausnützen können, bzw. sind die Preise dafür für Otto Normalverbraucher fast unerschwinglich. Die meist angebotenen Standardkonfigurationen bieten keine ausreichende Ausnützung des schnellen Prozessors. Durch zu langsame Festplatten, Speicherchips, Gra-

phikkarten etc. wird das gesamte System gebremst. Besonders bei den Diskettenlaufwerken scheint ein Stillstand eingetreten zu sein. Selbst der schnellste 486-Prozessor bringt den Computer nicht dazu, die Daten schneller zu lesen oder zu schreiben als ein langsamer 80286. Die angekündigten 2,88-MB Laufwerke sind zwar schon auf dem Markt, aber leider noch nicht aktuell, da die dabei verwendeten Disketten inkompatibel zu den derzeit üblichen 3,5"-Disketten sind. Die Leistungsfähigkeit der 2,88-MB-Laufwerke soll aber wesentlich besser sein. Datenzugriffszeit und Übertragungszeit sind angeblich ähnlich wie bei einer langsamen Festplatte.

Hoffentlich ist die Industrie nun endlich einmal soweit, nicht nur neue Computer herzustellen, sondern auch die Anpassung der Peripherie durchzuführen und diese Produkte dem Endverbraucher zu erschwinglichen Preisen zu kommen zu lassen. Wäre es zum Beispiel nicht einfacher und kostengünstiger, wenn man nur ein paar Chips und Steckkarten austauschen müßte, um auf dem aktuellen Stand der Technik zu sein?

Die Redaktion

In eigener Sache: die PC-Clubs

PC-Club SLY
Franz Wesonig
8461 Retznei 15
Tel.: 03453/3706



Computerclub Bad Hall
Franz Wieser
Otto Harmerstr. 1
4540 Bad Hall
Tel.: 07258/4360
BTX: 917312484
FidoNet 2:31/40

Mit Ende des Jahres blickt der Club auf ein ereignisreiches Jahr zurück. 92 passive und aktive Mitglieder konnten die Leistungen des Clubs in Anspruch nehmen. Zum Beispiel wurden Ausflüge nach Wien ins Technische Museum ins ORF-Zentrum und IFABO durchgeführt. Die monatlichen Clubtreffen erlangen immer größere Beliebtheit, und durch den clubeigenen PC können Demovorführungen und Schulungen sowie Hilfestellungen vor Ort geboten werden. In Verbindung mit einigen Händlern konnten Ermäßigungen beim Einkauf mittels Clubausweis von bis zu 20 % erzielt werden. Für das kommende Jahr wurden wieder einige Aktionen geplant. Dabei stehen vor allem Ausflüge, Exkursionen und die Abhaltung von Computerflohmärkten auf dem Plan. Sponsoren, die diese Aktionen des Clubs unterstützen wollen, sind herzlichst eingela-

den, unsere Gruppe Gleichgesinnter zu unterstützen. Jeder, der am Clubgeschehen teilnehmen will, kann unverbindliches Informationsmaterial anfordern.

Die jährliche Weihnachtsfeier ermöglichte, mit Unterstützung der Datenwelt Graz, der Raiffeisenkasse und Post, daß jedes anwesende Clubmitglied auch mit kleinen Überraschungsgeschenken begrüßt werden konnte. Bei einem gemütlichen Beisammensein konnten neue Aktionen für 1992 besprochen werden.

Als Stützpunkt und Clublokal stehen uns für das kommende Jahr neben den Sitzungssälen des Bahnhofsrestaurants Graz nun auch ein gesonderter Raum des Restaurants Flucher zur Verfügung. In Verbindung mit der Möglichkeit sich während der Clubtreffen Köstlichkeiten aus der vorzüglichen Küche bringen zu lassen.

Besonders starke Aktivitäten sind vom Computerclub Bad Hall zu vernehmen. Ein im November 1991 durchgeführter Tag der offenen Tür wurde mit großem Interesse von mehr als 100 Computerinteressierten aus Bad Hall und Umgebung genutzt. Mit Unterstützung namhafter Computerfirmen und der Post mit einer BTX-Leitung bot der Club eine Anlaufstelle für Interessierte. Aber nicht nur mit öffentlichen Veranstaltung glänzt der Club. 14-tägige Treffen am Stammtisch in der ehemaligen Musikschule Bad Hall bieten Mitgliedern die Möglichkeit, einen regen Erfahrungsaustausch, Nützung des clubeigenen Computers, Public-Domain-Service, Clubbibliothek, viele Informationen und Schulungen zu nutzen.

TANZCAFE

Tip Top

PIZZERIA FLUCHER GES.M.B.H.

PIZZERIA
Restaurant Cafe

8430 Leibnitz, Reichstraße 15

BILLARD - SALON



POOL BILLARD

Tel.: 03452 / 324974

Händlervorstellungen

Vergleichbar mit den Programmneuerscheinungen ist der Zuwachs an EDV-Fachhändler zu beobachten. Dies hat insofern den Vorteil, daß der Konkurrenzkampf stärker wird und schließlich der Endverbraucher davon profitiert. Wie immer wollen wir Ihnen einige Händleradressen weiterempfehlen und damit zeigen, daß es nicht nur in Deutschland sondern auch in Österreich gute Ware zu günstigen Preisen gibt.

Datenwelt Doppler OEG
Neutorgasse 55
8010 GRAZ
Tel.: 0316/81-19-48

Herr Steiner, einer der ersten Abonnenten des PCC-Magazines und begnadeter Clipper Programmierer, hat im Sommer 1991 in GRAZ ein neues Computergeschäft eröffnet. Zusammen mit Herrn Doppler ist es ihm gelungen, nicht nur ein konkurrenzfähiges Unternehmen aufzubauen, sondern auch einigen alteingesessenen Händlern durch hervorragende Angebote das Fürchten zu lehren. Angeboten werden im Stadtgeschäft Computer der Marke DTK sowie sämtliche gängige Peripheriegeräte und Literatur. Besonders erfreulich ist, daß Preisen-

kungen vom Hersteller so schnell wie nur möglich an den Kunden weitergegeben werden. So war z.B. nach der letzten Werbeeinschaltung im PCC-Magazin der Preis des beworbenen 80386-33 bereits eine Woche nach Erscheinen des PCC-Magazines von öS 31.500,- auf öS 27.590,- gesunken. Durch die Zusammenarbeit mit der DTK-Vertretung in Wien kann eine rasche Lieferung erfolgen.

Von jeder gängigen Konfiguration steht im Stadtgeschäft in GRAZ ein PC zum Test zur Verfügung und Laien wird das eine oder andere Programm und Peripheriegerät, von Herrn Steiner oder Herrn Doppler gerne vorgeführt. Weiters werden ein telefonischer Support, Zustellungsservice innerhalb Graz und Umgebung sowie Bahnversand geboten.

NUSAC GmbH
Blumentalstr. 37
2721 Bad Fischau
Tel.: 02639/2345

Mehr oder minder durch Zufall entdeckten wir in Bad Fischau einen **Computergroßhändler**, dessen Angebote beachtenswert sind. So bietet die Fa. Nusac, das soviel heißt wie "Nuclear Supplies & Accessories", Wiederverkäufern preiswerte und, wie wir feststellen konnten, auch qualitativ hochwertige PC-Be-

standteile. Vom PC-Gehäuse, Motherboards, bis zu Speichererweiterungen der Spitzenklasse zu günstigen Preisen, von Motherboards bis hin zu Mäusen werden sämtliche Artikel angeboten, die zur Zusammenstellung eines guten PC notwendig sind. Die allgemeinen Lieferzeiten betragen in etwa eine Woche.

PD-Service
Anton Hofer
Kreil 9
5122 ACH
Tel.: 07727/3186

Der im letzten PCC-Magazin vorgestellte PD-Vertrieb bietet mit 1. Jänner 1992 einige Neuerungen an. Das sind vor allem ein Registrierservice für einige deutsche und englische Sharewareprogramme. Um öS 800,-/Jahr wird ein Neuheitenservice angeboten, wobei jeweils 2-monatlich 5 Programme freier Wahl angefordert werden können. Die Katalogdiskette sowie eine Liste der verfügbaren Versionen kann durch Einsenden von öS 1,- (in Briefmarken) angefordert werden. Sämtliche virengeprüften Programme daraus können um öS 25,- bzw. öS 35,- für 3,5" Disketten bestellt werden.

Presseinformationen

In dieser neuen Rubrik wollen wir Ihnen einige der uns ständig erreichenden Presseinformationen weitergeben. Vor allem wollen wir über jene Neuigkeiten sowie Änderungen am PC-Markt berichten, von denen wir hoffen, daß sie für Sie von Interesse sind. Würden wir alles weitergeben, könnten wir schon ein eigenes Presseinformations-Magazin herausgeben. Dazu wollen wir es aber nicht kommen lassen. Diesen Bereich deckt außerdem die österreichische Computerzeitschrift "COMPUTERWELT" ab, die wöchentlich erscheint und in der hauptsächlich über Neuigkeiten am Computermarkt sowie über Wirtschaftsdaten der Computerbranche berichtet wird.

TU Graz erwirbt eine Lizenz für Computer-Algebra-Paket MAPLE V

Im November 1991 hat die Technische Universität Graz als erste österreichische Universität das Computer-Algebra-Paket MAPLE V zum flächendeckenden Einsatz erworben.

Durch diesen Schritt ist es nun möglich, daß sich Wissenschaftler und Studenten auf das Lösen der eigentlichen Probleme der Physik, Mechanik, Elektrotechnik, Elektronik, Chemie ... konzentrieren können, anstatt Zaubermeister des Rechnens zu werden. Maple V wird auf elf verschiedenen Rechnerplattformen eingesetzt. Computer-Algebra-Systeme erledigen mechanische Mathematikarbeiten, die sonst mit Kopf, Zettel und Bleistift durchgeführt werden müssen, rasch und sicher. Sie rechnen mit Formeln, vereinfachen Terme, differenzieren und integrieren symbolisch, lösen Gleichungen und Differentialrechnungen, manipulieren Matrizen, stellen Funktionen im Raum grafisch dar und vieles mehr.

Maple V beherrscht die Regeln der Algebra, der Trigonometrie, der Analysis, der Vektor- und Matrixalgebra uvm.

Info: UNI SOFTWARE PLUS in A-4232 Hagenberg, Schloß Hagenberg

Power für Datenbanken

SQL Solutions und Comtecno haben sieben leistungsstarke Datenbanken-Tools für große Computer-Plattformen entwickelt: die POWER Play Serie.

Das Unternehmen B&C ist Partner von SQL Solutions und Comtecno und bietet die POWER Play Serie, die unverzichtbare Vorteile für alle Datenbank-anwender bietet.

DEFT ist ein RDBMS CASE Produkt für den Apple-Macintosh (CASE ist die Abkürzung für "Computer Aided Software Engineering", was zu deutsch soviel wie "computerunterstützte

Softwareentwicklung" bedeutet). Die graphischen Fähigkeiten optimieren die Präsentations- und Systemdokumentation mit einem Mausclick.

TOP*CASE ist ein Werkzeug für die automatisierte Entwicklung. Informationssysteme können auf SQL Basis entwickelt werden. TOP*CASE ist für ORACLE und SQL Form 2 und 3 erhältlich.

SQR ist ein prozeduraler Listengenerator. Es unterstützt sämtliche SQL-Ergänzungen und erlaubt dem Benutzer, seine Format-, Druck- und Gestaltungsbefehle direkt in eine SQL-Abfrage einzuschreiben.

EASY SQR, ein menügesteuerter Listengenerator der auch Einsteigern ermöglicht, vorformatierte Listen wie Tabellen, Formbriefe, Postetiketten herzustellen, ohne auch nur eine Zeile programmieren zu müssen.

RESOURCE MANAGER, APPLICATION MANAGER und DATABASE ANALYSER ermöglichen die optimale Nutzung des Plattenspeichers, die Kontrolle von Benutzerzugriffen sowie die genaue Analyse der Datenbanken mit Fehlermeldungen und Korrekturmöglichkeiten.

Info: B&C, Buchkammerl 23, A-3400 Klosterneuburg, Tel.: 02243/86891

MERISEL-Austria

Merisel, früher Softsel und Microamerica, einer der größten Hard- und Software-Großhändler der Welt, ist jetzt auch in Österreich vertreten.

Über 8.000 Produkte von mehr als 700 Herstellern werden von ca. 55.000 Händlern vertrieben. Die Palette inkludiert IBM PC's und Kompatible, den Apple Macintosh und eine Vielzahl von UNIX- und Workstation-Systemen. Unter Geschäftsführer Otto Lehninger wurde mit 1. September 1991 in Wien eine 100%-Tochter der Merisel Inc. gegründet.

Info: Merisel, Computer Produkts Ges.m.b.H., 1232 WIEN, Traviatagasse 35.

Investitionsrechnung

Wer heute eine Investitionsentscheidung treffen muß, hat einen schweren Stand, soll doch der ausgegebene Betrag in wenigen Jahren wieder zurückverdient werden.

Das Softwarepaket INVESTOR bietet dabei Hilfe, egal ob es dabei um die Anschaffung eines Autos oder um ein ganzes Hotel geht. Investitionsentscheidungen werden damit, unter Berücksichtigung wirtschaftlicher Faktoren, Rentabilität, Liquidität, Kreditstabilität, Cash Flow etc., erleichtert. Das Programm bietet Maus- und Tastatursteuerung im SAA-Standard mit eingebauter 3D-Graphik und kostet 9.600,- (exkl. MWSt.)

Info: Bauer&Schmalstieg, Bacherplatz 4/10/11, A-1050 WIEN, Tel.: 0222/5535055

Virusschool von Ikarus

Auf der PC-Expo 1991 wurde von der Ikarus Software Ges.m.b.H. das Programm Virusschool vorgestellt.

Das Programm, das um öS 199,- erworben werden kann, zeigt vor allem Einsteigern und Schülern, wie sich die Viren bemerkbar machen.

Das gänzlich im Graphikmodus arbeitende Programm gibt Aufschlüsse über die Verseuchungsursachen, den nötigen Schutz davor und wie ein Virus sich weiter verbreitet. Eine gelungene Animation bringt die Gefahr einer Infektion zum Vorschein, belehrt aber auch die Anwender, daß nicht alles zu spät ist, wenn sich mal ein Virus eingenistet hat. Schließlich handelt es sich auch bei Computerviren nur um Softwareprodukte, die sich nur durch ihre störende bzw. zerstörende Wirkung von anderen Programmen unterscheiden.

Info: IKARUS Software, Franz Josef Str. 7, A-5700 Zell am See, Tel.: 06542/2941-15

ADIM

Arbeitsgemeinschaft für Didaktik Information und Mikroelektronik

Die ADIM wurde gegründet, um den Unterricht in den Bereichen Informatik bzw. Datenverarbeitung und Mikroelektronik durch einen regen Erfahrungsaustausch zu verbessern. Neben einer einmal pro Woche abgehaltenen telefonischen Sprechstunde werden in eigenen Skripten Probleme und aktuelle Fragen der Hard- und Software behandelt.

Des weiteren werden Programmierskripten für die gängigsten Programmiersprachen herausgegeben (Turbo-C, Turbo-Pascal, Modula, ADA etc.). Sämtliche Skripten können im Unterricht verwendet werden, sind jedoch nicht über die Schulbuchaktion beziehbar.

Zu den Aktivitäten der ADIM zählen auch gemeinsame Einkäufe von Hardware, um zu günstigsten Preisen zu kommen.

Info: ADIM Graz, Postfach 37, A-8028 GRAZ oder ADIM Wien, Postfach 23, A-1191 WIEN Tel.: 0222/368858

Computerwäsche



Verschmutzte Computer bieten ein unansehnliches Bild. Nicht nur der Computer im Empfangsraum einer Firma, sondern auch der PC jedes einzelnen Anwenders sollte ansehnlich und von unschönen Verschmutzungen verschont bleiben. Jeder ehrgeizige Computeranwender weiß, wie schwer es ist, sich von seinem PC zu trennen, wenn man mal "in Fahrt" ist. Um sich unnötige Ablenkungen auszusetzen, werden mitunter am Computertisch sämtliche lebensnotwendigen Aktionen so nebenbei getätigt. Essen, Trinken, eventuell während einer längeren Rechenoperation kurze Maniküre, und schon ist es passiert. Schmutz sammelt sich an. Die Tastatur verdeckt dabei besonders schnell. Besonders die Raucher wissen ein Lied davon zu singen, wie schnell sich die Farbe der in der Umgebung befindlichen Geräte in ein häßliches Braungelb verwandelt. Haben nicht auch Sie schon daran gedacht, daß Sie Ihr Arbeitsgerät wieder mal putzen könnten? Leider läßt sich dieser hartnäckige Schmutz nicht ohne weiteres beseitigen, denn Scheuerpulver, Wasser und Schwamm sind Gift für die Innen-

reien, die bei einem gründlichen Reinigungsvorgang schon mal etwas abbekommen können. Unzählige Lüftungsschlitze und Fugen ziehen die chemische Reinigungssubstanz nahezu an. Gewöhnliche Fensterreiniger für den durch die magnetische Anziehung stark verstaubenden Bildschirm haben den Nachteil, daß verdampft viel Feuchtigkeit im Spiel ist. Der lange Rede kurzer Sinn:

Bereits auf der "ifabo" und nun wieder auf der PC-EXPO konnten wir Produkte der Firma NBS begutachten und zu Testzwecken mitnehmen. Anfangs waren wir nicht gerade überzeugt von den Erfrischungstüchern ähnlichen Reinigungstüchern mit besonderer Duftnote sowie von den Stäbchen mit Schaumstoffspitze, die sehr an Ohrenstäbchen erinnern.

Als uns dann nach einiger Zeit der PC samt Drumherum zu unansehnlich wurde, die Finger auf der Tastatur schon fast kleben blieben und der Monitor mit einer gelblich-braunen Umrandung nur mehr ein Bild bieten konnte, das einer Nebelwand gleicht, erinnerten wir uns, nachdem wir schon mühevoll mit diversen Haushaltsreinigern versucht hatten, den Schmutz zu beseitigen, an die Probepackung der Firma NBS.

Das Produkt, das unter dem Namen DISKO vertrieben wird, erwies sich dabei als reinstes Wunderwerk. Wenige Handgriffe genügten und, vergleichbar mit dem Staubwischen, ließ sich der schwer entfernbare Schmutz wegputzen. Durch die professionelle Zusammenstellung der Reinigungsartikel war immer das geeignetste Material zur Hand, um in jeden Winkel der Tastatur zu kommen. Erfreulich ist auch, daß das Reinigungsmaterial zu 99% umweltfreundlich ist und die Reinigungstücher den Bildschirm einige Zeit antistatisch machen und dadurch eine Wiederverschmutzung etwas hinausschieben.

Nach knapp 15 Minuten war unser Arbeitsbereich wieder sauber, sämtliche Plastikteile sahen wie neu aus und strahlten außerdem einen angenehmen Duft aus. Zusätzlich läßt sich das Reinigungsmaterial auch zur Reinigung verschmutzter Hände nach einem Farbbandwechsel und auch zur Möbelreinigung verwenden. Der Nachteil daran ist sicher der Preis. So kostet ein Reinigungsset für den PC für ca. 30 Anwendungen öS 594,-.

Wie wir kürzlich aus einem Bericht entnehmen konnten fördern verunreinigte Tastaturen Hauterkrankungen da der Schmutz, der sich an der Tastatur sammelt, Pilzwachstum fördert.

Weitere Angebote der Firma NBR sind Antistatikmatten, Bildschirmfilter und luft- und wärmedurchlässige Schutzhauben für PC, Drucker, Tastatur, Bildschirm und alle Büromaschinen.

Info: NBS, Silberwurzweg 12/2, 1220 Wien, Tel.: 0222/2263970

Da sag doch noch mal jemand, wir hätten keinen Platz für sein Inserat

Zum Beispiel hier. Günstig und effektiv.

Fordern Sie unsere unverbindliche Anzeigenpreisliste an.

Tel. und FAX: 03453/3706

Tips und Tricks

WORD 5.x

Suchen und Ersetzen

Eine nützliche Funktion der Textverarbeitung WORD ist das Suchen und Ersetzen von Worten oder Buchstaben. Will man nun aber bestimmte Zeichen durch Sonderzeichen (z.B. ein Komma durch ein Tabulatorzeichen) ersetzen, ist unter "Ersetzen durch" das Kürzel "^t" für den Tabulator einzutragen. Weitere Kürzel für die Sonderzeichen sind:

- ^l Leerraum
- ^a Absatzmarke (Return)
- ^b Bereichsmarke bzw. Seitenwechsel
- ^t Tabulator
- ^g geschützter Zwischenraum
- ^z Zeilenschaltung
- ^- Trennstrich

WORD 5.x

mit Bedingungs-Abfrage

Oft wäre es notwendig, bei einem Serienbrief einen Textabschnitt oder einzelne Wörter nur dann schreiben zu lassen, wenn eine bestimmte Bedingung zutrifft.

Die Funktion «AWENN» und «EWENN» ermöglicht dies.

z.B.:
Sehr «AWENN Anrede="Herr"»geehrter «Anrede» «SONST» geehrte Frau «EWENN» «Name»

Alles was nach der Bedingung und dem Doppelpfeil rechts (») bis zur nächsten Bedingungsabfrage steht wird gedruckt, wenn in der Seriendatei unter Anrede Herr steht. Ansonsten wird der Text nach dem Operator «SONST» gedruckt. «EWENN» wird immer gedruckt, wenn eine der beiden Bedingungen zutrifft.

Weitere Operatoren sind «UND», «ODER» und «NICHT». Zusätzlich können Zahlenwerte abgefragt werden, was besonders bei Anbotserstellungen sinnvoll ist, bei denen ab einem gewissen Betrag Rabattabzüge gelten.

Gelten nicht immer dieselben Textpassagen, kann mittels

«ABFRAGE Renr=?Rechnungsnummer eingeben»

für jeden einzelnen auszudruckenden Serienbrief eine individuelle Angabe erfolgen. Soll für die auszudruckenden Serienbriefe eine Aussage zutreffen, kann diese mittels «BESTIMMEN Bearbeiter=?Name des Bearbeiters» nach dem

Start des Serienbriefdruckes eingegeben werden.

Die so bestimmten Textvariablen, im Text eingefügt, ergeben den Anschein eines persönlich an den Absender gerichteten Schreibens.

Kurzes Beispiel:

Serienbriefdatei Test.txt

Anrede;Name
Herr;Huber
Frau;Schmidt
Herr;Koller

Serienbrief

«STEUERDATEI TEST.TXT»
«BESTIMMEN Bearbeiter=?Name des Bearbeiters»
«ABFRAGE Renr=?Rechnungsnummer eingeben»
«ABFRAGE Datum=?Datum des eingelangten Schreibens»
Sehr geehrte«AWENN Anrede="Herr"»r «EWENN»«Name»!
Sachbearbeiter
«Bearbeiter»

Bezüglich Ihres Schreibens vom «Datum» weisen wir Sie darauf hin, daß der Rechnungsbetrag lt. Rechnungs Nr. «Renr» mit besten Dank bei uns eingelangt ist.

Mit freundlichen Grüßen
im Namen des PCC-Verlages
«Bearbeiter»

Wie dieser Ausdruck nach dem Start der Serienbrieffunktion aussieht, können Sie selbst ausprobieren.

Piep-Ton in Batchdatei



Wirkungsvoll und oft nützlich wäre eine Tonausgabe innerhalb einer Batchdatei. Dies läßt sich ohne jegliches Zusatzprogramm verwirklichen. Geben Sie innerhalb Ihrer Batchdatei folgenden Befehl ein: ECHO ^G (CTRL bzw. Strg-Taste gedrückt halten und den Buchsta-

ben G drücken). Doch nicht jeder Editor läßt diese Tastenkombination zu und bringt diesen Effekt. Problemlos funktionierte es mit dem Uralteditor EDLIN.

Diskettenlaufwerk schützen

Um Schäden am Schreib- und Lesekopf der 5,25"-Diskettenlaufwerke zu vermeiden, ist es ratsam, diese während eines Transportes des PC's durch das Einlegen einer nicht mehr benötigten Diskette zu schützen. Wirkungsvoll sind dabei auch Reinigungsdisketten, da durch das weichere Vlies das Zusammenstoßen der beiden Schreib- und Leseköpfe gedämpft wird. Besonders bei ausgebauten Laufwerken ist das Vorhandensein eines Schutzes zwischen den Köpfen empfehlenswert.

Bei 3,5"-Laufwerken ist es nicht unbedingt notwendig, da durch das Einrasten des Laufwerkschuhes der Schreib und Lesekopf besser geschützt ist.

Versuchen Sie auch nie bei 3,5- und 5,25"-Laufwerken, die Laufwerksverriegelung ohne Disketteninhalt zu schließen. Im schlimmsten Fall wird dadurch das Lesen- und Schreiben auf die Diskette nicht mehr möglich oder es treten laufend Schreib- und Lesefehler bei Zugriff auf die Diskette auf, obwohl diese in Ordnung ist.

Gewalttäter am PC

Oft mußten wir schon Computeranwender beobachten, die glauben, Ihre gesamte Kraft auf Tastatur, Maus oder Laufwerke auszulassen. Zu harte Tastaturanschläge, wie es scheinbar manche noch aus der Zeit der mechanischen Schreibmaschinen gewohnt sind, lehren die Tastatur dermaßen aus, daß im Laufe der Zeit eine Eingabe wirklich nur mehr unter Gewalt möglich ist. Besonders bei spielbegeisterten Computeranwendern leiden Tastatur und Maus, durch aggressive Attacken bei einem Spiel, enorm.

Das "Schnepfen" der 5,25" Laufwerksverschlüsse und der zu starke ruckartige Diskettenauswurf oder -Einschub am 3,5"-Laufwerk kann zur Dejustierung der Diskettenlaufwerke führen. Häufige Schreib- und Lesefehler, besonders bei Fremddisketten, sind die Folge.

Durch die besonders feine Elektronik und durch die mikrometeregenaue Einstellung ist eine selbst durchführbare Justierung fast unmöglich. Ein Techniker macht sich diese Arbeit erst gar nicht, da die Neujustierung mehr Zeit und Geld kostet als ein neues Laufwerk.

WANTED !!!

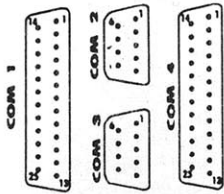
Tips und Tricks

für die Veröffentlichung im PCC-Magazin.

Belohnung:

Bis zu öS 200,--

Serielle Schnittstelle



Die Hauptfunktion der seriellen Schnittstelle liegt in der Verbindungsmöglichkeit zu externen Ein- und Ausgabegeräten. Hauptsächlich wird sie für den Anschluß der Maus benötigt. Doch weitere Möglichkeiten wie Schnittstelle zu BTX, Datentransfer über Nullmodem, oder externen MODEM-Geräten haben den Nachteil, daß die meist zwei vorhandenen seriellen Schnittstellen schnell belegt sind. Der Einbau von zusätzlichen seriellen Schnittstellen ist kein Problem, da dies einfach mit einer Steckkarte geschieht und nicht allzuviel kostet. Nun hat man zwar 4 serielle Schnittstellen doch einige Programme unterstützen nur zwei. Die Möglichkeit sich stattdessen eine Umschaltbox um ca. 6\$ 500,- anzuschaffen ist zwar gegeben aber es geht auch ohne Kosten.

Schnittstellenumleitung heißt das Zauberwort. Mittels des MS-DOS-Befehl DEBUG kann man leicht Adressenänderungen im System durchführen. So sind für die Adressen 400 - 407 für die vier seriellen Schnittstellen zuständig. Tauscht man nun die Einträge in diesen Adressen um, so wird z.B. aus Schnittstelle 4 die serielle Port 1.

Wie gehen Sie nun vor.

Rufen Sie den Debugger auf. Sehen Sie sich mit "D" die Einträge der Adressen 400-407 an und ändern Sie diese mit der Funktion "E".

Folgendes Beispiel bei zwei vorhanden seriellen Schnittstellen die untereinander ausgetauscht werden, soll Ihnen die Funktion verdeutlichen

Dies könnte nun so aussehen:

Das serielle Port 1 wird nun als COM2 angesprochen und umgekehrt. Achten Sie aber darauf, daß die Maus bzw. die Programme die auf die Schnittstellen zugreifen erst nach dieser Prozedur installiert werden sollen.

Da diese Änderung nach jedem Rechnerstart wieder im Ursprungszustand ist wäre es sinnvoll sich dazu eine kleine Batchdatei zu schreiben.

COPY CON COM12.BAT

```
E 0000:0400 F8 02 F8 03
Q
[F6]
```

COPY CON COM21.BAT

```
E 0000:0400 F8 03 F8 02
Q
[F6]
```

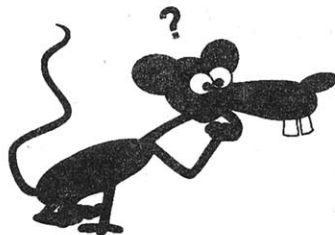
Fügen Sie nun DEBUG<COM12.BAT in die Batchdatei die das Programm startet bei der ein Schnittstellenwechsel nötig ist.

z.B.:

BTX.BAT

```
DEBUG<COM12.BAT
LL2 1
DECODIX
DEBUG<COM21.BAT
```

Um nach Beendigung des Programmes die Schnittstellen wieder auf den Ursprungszustand zurückzusetzen fügen Sie am Ende die Batchdatei COM21.BAT ein.



Funktionstasten unter MS-DOS

Nicht nur Anwendungsprogramme verfügen über Eingaberoutinen über die Funktionstasten F1 bis F10. Auch MS-DOS bietet unter Verwendung einiger Funktionstasten Erleichterung bei der Befehlseingabe.

- **F1:** Kopiert ein Zeichen aus der letzten Eingabe in die Befehlszeile. Jeder weitere Druck der F1-Taste bringt das nächste Zeichen auf den Bildschirm.
- **F2 [Zeichen]:** Kopiert alle Zeichen aus dem Buffer bis [Zeichen] vorgefunden wird.
- **F3:** Bringt die vollständige letzte Eingabe auf den Bildschirm.
- **F4 [Zeichen]:** Kopiert alle Zeichen aus dem Buffer ab [Zeichen]
- **F5:** Kopiert die aktuelle Befehlszeile in den Buffer.
- **F6:** Entspricht der Funktion CTRL-Z, die als MS-DOS Dateiendezeichen fungiert und auch zur Beendigung des COPY CON .. Befehls dient.

PD-Service Gutzelnig

bietet

**SOFTWARE für JEDERMANN:
PD und Shareware zu
Spitzenpreisen!**

z.B.

alle 89 Topprogramme

aus dem Buch "Internationale Shareware-Hits" (Systema-Verlag) zum unschlagbaren Preis von **OS 790,-** (ohne Buch) bzw. **OS 890,-** (inklusive Buch jeweils zuzüglich OS 30,- für Porto und Verpackung! Die Programme sind komprimiert. Zum Entpacken wird eine Festplatte benötigt!

Oder:

50 Shareware-Hits

(ebenfalls komprimiert), beliebiges Diskettenformat: **OS 490,-** (zuzügl. OS 30,- für Porto und Verpackung)

Unser komplettes Angebot umfaßt mehr als 3000 ausgewählte Disketten zu Staffelpreisen ab

**OS 9,95
pro Diskette**

Wie bieten Programme für alle Anwendungen: Betriebe, Spiele, Windows, Utilities, Textverarbeitung, Datenbanken, Menüsysteme, Virenschutz, Lernen, usw.

Gratiskatalogdisk anfordern!

PD-Service Gutzelnig, Tobra 40, 4320
Perg Tel: 07262/8477 Fax: 07262/8477

```
DEBUG
-D 0000:0400
0000:0400 F8 03 F8 02 00 00 00 00-78 03 00 00 00 00 00 00 .....x.....
0000:0410 61 44 BF 80 02 00 00 A0-00 00 32 00 32 00 30 0B aD.....2.2.0.
0000:0420 30 0B 30 0B 30 0B 3A 34-30 0B 34 05 30 0B 30 0B 0.0.0.:40.4.0.0.
0000:0430 0D 1C 74 14 0D 1C 2D 35-08 0E 64 20 20 39 01 00 ..t...-5..d 9..
0000:0440 0D 00 04 00 00 00 01 05-02 03 50 00 00 10 00 00 .....P.....
0000:0450 00 18 00 00 00 00 00 00-00 00 00 00 00 00 00 .....
0000:0460 07 06 00 D4 03 29 30 04-05 78 90 FF 93 CF 0C 00 .....0..x.....
0000:0470 00 00 00 00 00 01 00 00-14 14 14 14 01 01 01 01 .....
-E 0000:0400 F8 02 F8 03
-D 0000:0400
0000:0400 F8 02 F8 03 00 00 00 00-78 03 00 00 00 00 00 00 .....x.....
0000:0410 61 44 BF 80 02 00 00 A0-00 00 32 00 32 00 30 0B aD.....2.2.0.
0000:0420 30 0B 30 0B 30 0B 3A 34-30 0B 34 05 30 0B 30 0B 0.0.0.:40.4.0.0.
0000:0430 0D 1C 74 14 0D 1C 2D 35-08 0E 64 20 20 39 01 00 ..t...-5..d 9..
0000:0440 0D 00 04 00 00 00 01 05-02 03 50 00 00 10 00 00 .....P.....
0000:0450 00 18 00 00 00 00 00 00-00 00 00 00 00 00 00 .....
0000:0460 07 06 00 D4 03 29 30 04-05 78 90 FF 93 CF 0C 00 .....0..x.....
0000:0470 00 00 00 00 00 01 00 00-14 14 14 14 01 01 01 01 .....
-Q
```



Leserbriefe

Da wir diese Rubrik bisher ziemlich vernachlässigt haben und auf Grund des Zeitmangels kaum dazu kamen, die eingetroffenen Briefe zu beantworten, bieten wir ab 1992 ein verstärktes Leserservice an. Sollten Sie Fragen zu diversen Hard- und Softwareproblemen haben, Ihre Gedanken und Eindrücke zum PCC-Magazin loswerden wollen oder nur eine Einkaufsquelle oder einen Preis für PC oder Bestandteile erforschen wollen, so sind wir gerne bereit, Ihre Anfragen so rasch wie nur möglich zu beantworten.

Alle uns erreichenden Anfragen wollen wir natürlich auch im Magazin veröffentlichen, um somit auch anderen Lesern die Möglichkeit zu bieten, bei den Problemen und Anfragen mitzunutzen und eventuell hilfreich zur Seite zu stehen da wir ab und zu Fragen an die Leser weitergeben.

Wollen Sie, daß wir Ihren Brief nicht veröffentlichen, so bitten wir dies anzumerken. Längere Briefe bitten wir, wenn möglich, uns als Textdatei auf Diskette zu schicken.

Keine Windows Programme mehr Spiele

Bitte keine Programme nur für Windows und EGA/VGA. Turbo-Pascal Kurs größer
Ein paar Spiele auf Diskette. Keine blöden Titelfotos (7/91, 8/91)

Grießnig Markus (Maria Elend, Ktn.)

Wegen der Lesbarkeit wäre es sicher sinnvoll, in Zukunft den Hintergrund bei der Rubrik Disketteninhalt hell zu gestalten (den Augen zuliebe). Dies ist sicher im Interesse der Leser.

Pretl Heinz (Müllersdorf, NÖ)

Englischlernprogramm mit Grammatik

Gibt es ein Sharewareprogramm zum Englischlernen, das nicht nur Vokabeln abfragt, sondern auch Grammatik und Redewendungen beherrscht?

Hölzl Johann (OÖ)

Am Sharewaremarkt ist uns leider kein diesbezügliches Programm bekannt. In Erfahrung bringen konnten wir das Grammatik-Korrekturprogramm für englische Texte "Correkt grammar" aus dem Hause Writing Tool Inc. Knowledge Dynamics.

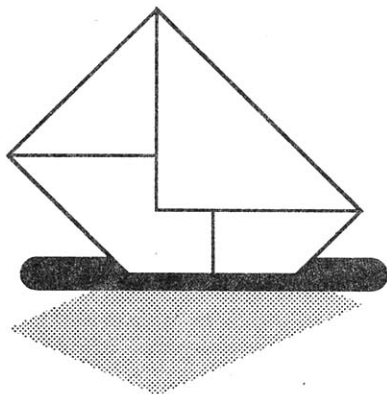
Vielleicht kann uns einer unserer Leser weiterhelfen.

Die Red.

Danke für das Lob!

Endlich eine österreichische Zeitschrift voll nach meinem Geschmack. Macht weiter so!

Seltenhammer Alfred (Wien)



Virus oder Systemfehler?

Ein Kollege borgte mir die Ausgabe 8/91 Ihres Magazines, der einige interessante Details über Viren und deren spezielles Verhältnis zum Bootsektor und der FAT finden konnte. Schläge ich mich doch dzt. mit einem solchen Problem herum:

Seit der Installation von DOS 5.0 habe ich Probleme mit dem CHKDSK Befehl. Er zeigt nach erfolgtem Bootvorgang mehrere EXE-Dateien mit Zuordnungsfehlern, die sich mit dem Parameter /f nicht berichtigen lassen, obwohl "berichtigt" dort steht.

Das hat zur Folge, das bestimmte Programme nicht mehr laufen und mit dem Satz erfreuen "Packed file is corrupt" (wie sinnig!).

Manchmal passiert es auch, daß ich nur mehr mittels Bootdiskette hochstarten kann.

Nun habe ich mittels eines Lowlevel-Programms "The Fixed Disk Preformat Utility V 1.02/r 1.00" eine Low-Level-Formatierung durchgeführt und DOS 5.0 installiert. Ergebnis gleich null. Wieder dieselben Probleme.

Übrigens: Bevor ich diese Prozedur durchführte hatte, ich mit den IKARUS Advanced VU (von dem Sie berichteten) den PC durchgetestet und bei zwei EXE Dateien die Tequila-Virus-Kennung gefunden. Dies war auch der Grund für mich, den obengenannten Weg zu gehen. Leider ohne Erfolg. Entweder sind alle Disketten bereits verseucht (IKARUS zeigt zwar nicht mehr an) oder liegt der Fehler woanders. Vielleicht können Sie mit einen Rat geben.

Drechsler Peter (Hard, Salzbg.)

Wie aus Ihren Schilderungen zu entnehmen ist, vermuten wir auch, daß ein Virus aktiv ist und sich im Bootsektor Ihrer Festplatte festgesetzt hat. Höchstwahrscheinlich sind auch schon einige Ihrer Disketten verseucht. Da es sich dabei wahrscheinlich um den weit verbreiteten Tequila-Virus handelt ist auf einige ältere Virussuchprogramme kein 100prozentiger Verlaß. Besorgen Sie sich unbedingt eine neuere Version, und überprüfen Sie alle Ihre Disketten, bevor Sie diese wieder auf die Festplatte kopieren! Mit der Version 84 von McAfee könnten Sie Erfolg haben. Installieren Sie auch einen Viruswächter (z.B. TSAFE), und starten Sie erst danach die Programme. Das Betriebssystem sollten Sie unbedingt neu von den Originaldisketten installieren. Kopien davon oder eigens erzeugte Bootdisketten könnten auch schon verseucht sein. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns einen Erfolg mitteilen könnten.

Die Red.

Festplattentausch nach Virus

Vor einiger Zeit traten bei meinem PC ständig Fehlfunktionen auf. Zeitweise war das Booten über Festplatte nicht mehr möglich. CHKDSK meldete Zuordnungsfehler in EXE-Dateien. Als ich daraufhin meinen Fachhändler aufsuchte, teilte dieser mir mit, daß die Festplatte defekt sei. Leider war die Garantiezeit bereits abgelaufen und mußte ich mir lt. Angaben des Händlers eine neue Festplatte kaufen (120 MB Seagate AT-Bus öS 9.000).

Ich bitte Sie mir insoweit mitzuteilen, ob ich dabei auf einen allzu geschäftstüchtigen Händler hereingefallen bin.

Hubert Kleinberger (Salzbg.)

Antwort:

Ob der Austausch der Festplatte wirklich notwendig war, kann nun ja nicht mehr nachgeprüft werden. Es kann schon möglich sein, daß Ihre Festplatte wirklich einen Defekt hatte. Auf jeden Fall finden wir den Preis für die neue Platte mit öS 9.000,- verdammt hoch. (Richtpreis liegt bei etwa öS 7.000,-).

Auf Grund Ihrer Schilderung liegt die Vermutung nahe, daß kein Defekt der Festplatte vorlag, sondern Sie Probleme mit einem Virus hatten (Tequila). Da die Auswirkungen dieses Virus so weit gehen, daß ein Bootvorgang von Festplatte nicht mehr möglich ist und EXE-Dateien befallen werden, liegt die Vermutung nahe, daß sich Ihr Händler nicht allzuviel Mühe machte, auch den PC auf einen Virus hin zu untersuchen bzw. er sich zuwenig mit diesen Problemen auskannte, da er ja nur auf Hardwarefehler spezialisiert war. (Oder nützte er die Chance, die Unwissenheit eines Kunden auszunützen?)

Die Red.

Testaktion:

Ein Dreamer für 10 Tage
nur S 60.- pro Tag!

(Bericht Seite 12 im PCC-Magazin)

PEGASUS DSA
GRAZ, LEONHARDSTR. 89

Telefon: 0316/38 31 23

Inserate

Biete an:

Verkaufe: Festplatten - Seagate ST 1239a 210 MB öS 9000,-; Seagate ST 251-1 40 MB öS 1800,-; Slimline **PC-Gehäuse inkl. Netzteil** 150 Watt öS 600,-; **AT-Motherboard** 12 MHz öS 700,-; **2 MB DRAM-Speicher** 411000-80 öS 1000,-; **3,5" FDD 1,44 MB** öS 750,-; **Hercules-Karte** öS 200,-; **MFM-AT-Kontroller** 1:1 öS 500,-; alle Teile voll funktionstüchtig.
Tel.: 03453/3706 (G)

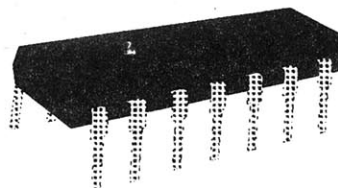
HEGA verschiedene Auflösungen einstellbar 600,-; **CGA-Karte** 350,-; **HGA-Karte** mit ser. Port 300,-; **Herc. Monitor**, bernstein, 14" 400,-; Karl Hader, Friedhofstr. 14, 4311 Schwertberg (G)

LAPTOP B310 AT Plus 80286-12, 1 MB RAM, 1,44 FDD, 40 MB HDD, 3,8 kg, LCD-CGA Display - Hintergrund beleuchtet, 2 ser. 1 par., 3 Akkus + Ladegerät + Netzteil, 6 Monate alt wenig gebraucht. VB öS 15.000,-
Tel.: 03184/2103 (G)

XT-Sanjo MBC16Plus mit NEX V20, 8087, 3,5" FD, 5,25" GD, 20 MB und 40 MB HD, Hercules VB: 14.000,-. Rechner kann auf Wunsch auch anders konfiguriert werden.
Tel.: 0222/85-73-155 o. 02236/200/2103DWG (B)

HOCHSCHULSTUDIUM auch ohne Matura an amerikanischem College, deutschsprachige Fernkurse möglich, viele Fachrichtungen, auch Elektro- und Computertechnik, Wissen aus der Praxis wird honoriert, Absolventen informieren kostenlos und unverbindlich. Infos gegen Rückporto von: 1108 Wien, Postfach 84/PCC1 (B)

ZUSATZEINKOMMEN vom heimatlichen Küchentisch aus, leichte selbst. Versandarbeiten, hoher Verdienst, CC-Kontakt, 1100 WIEN, Pernerstorfergasse 2 (B)



Suche

3,5" FD 1,44 MB gebraucht + günstig. Karl Hader, Friedhofstr. 14, 4311 Schwertberg (G)

ACHTUNG! Kaufe günstige gebrauchte Computer (vorwiegend PC) (können auch teilweise kaputt sein). Andreas Stöger.
Tel.: 02826/7155 (G)

Diskette zum Heft

Hilfsprogramme dürfen die ständigen Leser des PCC-Magazins mittlerweile schon in Hülle und Fülle haben. Darum haben wir dieser Ausgabe für Sie hauptsächlich Anwendungsprogramme beigelegt, von denen wir glauben, daß sie erwähnenswert sind. Wir weisen nochmals darauf hin, daß wir versuchen, die beiliegenden Programme so auszuwählen, daß diese nicht allzu viele Einschränkungen haben und durch lästige Warteschleifen beim Testen der Programme und durch eingeschränkte Funktionen die Benutzer bzw. Tester verärgern. So mußten wir schon einige gute Programme aus den zahlreichen Sharewareprogrammen aussortieren, da sie oft nicht nur 2 bis 3 Warteschleifen von 20 Sekunden hatten, sondern auch noch eingeschränkte Funktionen aufwiesen, die den Leser nur weitgehendst erahnen lassen, was das Programm leistet. Diese Programme legen wir unter die Kategorie Demoprogramme ab, denn sie verdienen nicht den Sharewaretitel. Wie treue Leser sicher feststellen konnten, war jedes bisher beigelegte Programm auch in der

Sharewareversion verwendbar.

Um aber den Sharewaregedanken weiterhin aufrecht zu erhalten, können wir nicht oft genug darum bitten, daß Sie sich, bei regelmäßiger Nutzung der Programme, auch registrieren lassen sollten. Ansonsten kommen nämlich immer mehr Sharewareprogramme auf den Markt, die nur als Demoprogramme bezeichnet werden können.

Wie immer sind die beiliegenden Programme von uns auf Funktionalität und Virenfreiheit getestet worden und danach einzeln komprimiert worden. Um die Programme nutzen zu können, entpacken Sie diese durch den Aufruf des Dateinamens.

Kopieren Sie entweder die gepackte Datei in ein zuvor erstelltes Unterverzeichnis.

```
C:
MD SPLIT
cd SPLIT
COPY A:\SPLIT.EXE C:\SPLIT
SPLIT
```

oder rufen Sie den Dateinamen gleich direkt von diesem Unterverzeichnis aus auf:

```
C:
MD SPLIT
CD SPLIT
A:SPLIT
```

Danach entpackt sich die Datei direkt in das Unterverzeichnis in dem Sie sich befinden.

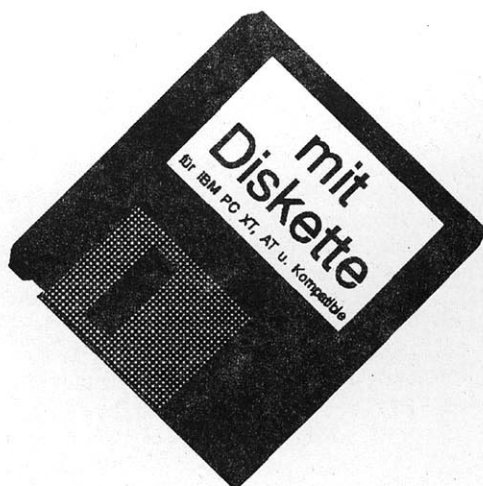
Fehlermeldungen, wie WRITE ERROR oder CRC ERROR, weisen darauf hin, daß entweder zu wenig Platz auf Ihrer Festplatte ist, oder eventuell Fehler (z.B. ein Virus) auf der Festplatte vorhanden sind.

Abonnenten, die Disketten im 1,44-MB-Format beziehen, erhalten sämtliche in der nachfolgenden Auflistung angeführten Programme mitgeliefert. Sollten Sie jedoch kein Abonnent sein oder nicht das gewünschte Format beziehen, besteht für Sie die Möglichkeit, die beigelegte Diskette gegen das jeweils höhere Format umzutauschen. Schicken Sie hierzu den nötigen Aufpreis in Form von Briefmarken, eines Verrechnungsschecks oder von Bargeld inkl. der beiliegenden Diskette an uns. Sie erhalten dann umgehend das gewünschte Format mit allen angeführten Programmen zugesandt.

Sollten Sie das PCC-Magazin im Zeitschriftenhandel bezogen haben und über kein 3,5"-Laufwerk verfügen, ist es auch möglich, die beiliegende Diskette gegen zwei 5,25"-DD Disketten umzutauschen.

Umtausch auf

- > 3,5" HD öS 50,-
- > 5,25" HD öS 40,-
- > zwei 5,25" DD öS 20,-



5,25" 360 KB Diskette

SPLIT.EXE

Programmname: SPLIT
Programmstart: VSPLIT [Dateiname] [Größe]
Programmart: Hilfsprogramm Public Domain
Beschreibung:

SPLIT ermöglicht es Ihnen, auch große Dateien auf einzelne Disketten zu kopieren. Steht man nun vor dem Problem, eine 3 Megabyte große Datei auf 360 KB Disketten zu kopieren, so konnte man dies, wenn Komprimierprogramme nicht ausreichten, nur mit Hilfe des Backup-Befehls erreichen. Split teilt die Dateien in die vorgegebene Größe auf. Dadurch kann man diese auf jedes gängige Diskettenformat kopieren. Mittels Merge lassen sich die einzelnen Dateien wieder zu einer Gesamtdatei zusammenfassen.

SPLIT1 teilt GIF Bilder in mehrere Dateien auf. Der Befehl hierfür lautet: SPLIT1 [Bildname] [KB]. Als Bildname kann jedes GIF Bild ohne Extension angegeben werden. Unter KB wird die Dateigröße in Kilobyte angegeben.

So teilt z.B. "SPLIT1 TEST 354" die Bilddatei TEST.GIF mit 1087488 Bytes mit der Angabe 354 in 3 Dateien mit der Länge von 362496 Bytes (354*1024) auf. Mit dem Befehl UNSPLIT TEST werden die 3 Dateien TEST.00, TEST.01 und TEST.02 wieder zu TEST.GIF zusammengefaßt.

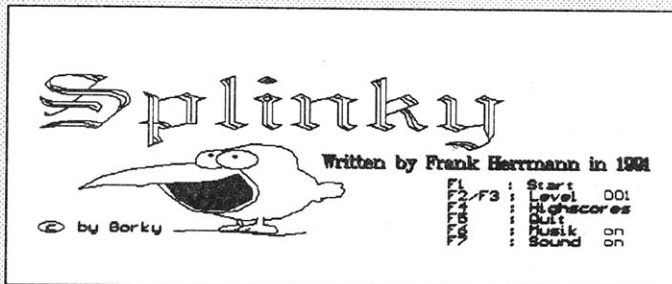
Natürlich vermag das Programmpaket auch andere Dateien mit übergrößer Länge aufzuteilen. Verwenden Sie dazu aber den Befehl VSPLIT.

Der Befehl dafür lautet: VSPLIT [Dateiname.ext] [Bytes]
Der Befehl "VSPLIT TEST.DBF 362000" teilt z. B. die Datei TEST.DBF, die angenommen eine Länge von 1448000 Bytes hat, in 4 einzelne Dateien mit der Länge von exakt 362000 Bytes.

Der Befehl MERGE TEST.DBF TEST.001 TEST.002 TEST.003 TEST.004 fügt die 4 Dateien wieder zu einer großen zusammen.

Lesen Sie auch die Dateien: SPLIT.DOC und SPLIT.TXT

SPLINKI.EXE



Programmname: SPLINKY
Programmstart: SPLINKY
Programmart: Kombinationsspiel für EGA und VGA (Public Domain dt.)

Beschreibung:

Ein Spiel, das ein wenig Geschicklichkeit und Kombinationsvermögen fordert. Mittels der Cursortasten am Ziffernblock sollen durch Bewegen des Männchens möglichst viele Figuren von den Plattformen verschwinden. 71 verschiedene Level machen das Spiel interessant. Genauere Hinweise zu Spielhandhabung entnehmen Sie der Datei README.SPL

FRANKE.EXE

Programmname: FRANKE.387 V 2.4 - SOFT87
Programmstart: DEVICE=FRANKE.387 bzw. SOFT87
Programmart: Koprozessor emulator für 80287 und 80387 Prozessoren (Shareware engl. bzw. dt.)

Beschreibung:

Schon einmal lag dem PCC-Magazin ein Koprozessor emulator bei (EMUL87). Doch gab es bei diesem ständig Probleme und Programmabstürze. FRANKE hingegen läuft etwas zufriedenstellender und bringt auch einen kleinen Geschwindigkeitszuwachs bei der Ausführung

von koprozessorunterstützender Programme. FRANKE.387 ist der Emulator für den 80387 Koprozessor und wird in der CONFIG.SYS installiert (DEVICE=FRANKE.387) und mittels 387 ON bzw. 387 OFF an- und abgeschaltet. Die Einschränkung der Sharewareversion, daß bei der Installation von FRANKE.387 eine Taste gedrückt werden muß, ist nicht weiter störend, jedoch sollten Sie darauf achten, daß dabei Großbuchstaben eingegeben werden müssen.

SOFT87 ist der Koprozessor emulator für 80287-Koprozessoren. Installiert wird dieser durch den Aufruf SOFT87.

Lesen Sie auch die Dateien FRANK387.DOC und SOFT87.DOC

ENKORE.EXE

Programmname: ENCORE V 1.0
Programmstart: ENCORE /Parameter
Programmart: Tastatureingabe-Makro (Public Domain engl.)

Beschreibung:

ENCORE bietet die Möglichkeit, bestimmte Tastatureingaben zu speichern und jederzeit wieder abzurufen.

Nach dem Start von ENCORE aktiviert man die Aufzeichnungsfunktion mittels des Tastendruckes CTRL-R und beendet oder wiederholt sie mit CTRL-P. Mit dem Parameter /S [Name] kann die Aufzeichnung abgespeichert werden. Mittels CTRL-P wird die Makrofunktion gestartet und alle Eingaben bzw. Befehle, die Sie getätigt haben, werden wiederholt. Bei längeren Befehlen sollte beim Start von ENCORE mittels des Parameters /Kn der Tastaturbuffer erhöht werden. (ENCORE /K1024).

Bei uns leistete ENCORE gute Dienste beim Einstieg ins BTX-System, da dadurch die lästige aber notwendige Codeeingabe und Auswahl oft benötigter Seiten (Kontomanager) ohne viel Tipparbeit geschehen konnte.

Für Assemblerkenner liegt der Sourcecode bei.

APSUTIL.EXE

Programmname: Dial Commander V 1.0
Programmstart: DCOMM comX
Beschreibung:
DCOMM ist ein Wahlprogramm für Hayeskompatible Modems. Lesen Sie auch die Datei DCOMM.DOC

Programmname: DIALTHAT V 1.03
Programmstart: DIALTHAT

Beschreibung:

Mit diesem Programm ist es Modemnutzern möglich, auf dem Bildschirm befindlichen Telefonnummer nach Drücken der Tasten Alt-D zu markieren und automatisch wählen zu lassen. Lesen Sie auch die Datei DIALTHAT.DOC

Programmname: KEYCODE
Programmstart: KEYCODE

Beschreibung:

Nach dem Aufruf von KEYCODE wird Ihnen der Hexadezimalcode der gedrückten Taste angezeigt. In Verbindung mit dem Programm DIALTHAT und auch anderwärtig lassen sich dadurch Tastaturbe- fehle mittels DEBUG umbelegen.

Programmname: PSEARCH V 4.4D
Programmstart: PS

Beschreibung:

PSEARCH ist ein sogenannter Text- und Dateisucher. Textpassagen oder Dateinamen können auf der gesamten Festplatte oder nur in einem Unterverzeichnis gesucht und angezeigt werden. Die Bedienung ist entweder durch direkte Eingabe aus der DOS-Ebene oder innerhalb des PSEARCH-Menüs möglich.

Eine Hilfsfunktion ist im Programm enthalten.

Lesen Sie auch die Datei: PSEARCH.DOC

Programmname: RIGHTIME - TESTTIME V 1.1
Programmstart: RIGHTIME /Paramater
TESTTIME

Beschreibung:

Rightime und Testtime testen Ihre Hardwareuhr. Mittels speicherresident installiertem Rightime werden Schwächen der Batterie oder Hardware schnell aufgespürt. Lesen Sie auch die Datei: RIGHTIME.DOC

BILDPCX.EXE

5 Bilder im PCX-Format



Programmname: Print Head Utility
Programmstart: TESTHEAD

Beschreibung:

Die einzelnen Nadeln der 24- und 9-Nadeldrucker sind besonders starken Belastungen ausgesetzt, und es kann schon mal vorkommen, daß eine Nadel streikt. TESTHEAD testet jede einzelne Nadel des Druckkopfes Ihres Druckers. Unterstützt werden 9- und 24-Nadeldrucker. Lesen Sie auch die Datei: TESTHEAD.DOC

Programmname: SYSCHK V 2.24
Programmstart: SYSCHK

Beschreibung:

Ähnlich dem Norton Systeminfo bietet Syschk Informationen über das komplette PC-System mit Anzeige des RAM-Speichers, Drucker-test, Geschwindigkeitstest uvm. Lesen Sie auch die Datei: SYSCHK.DOC

3,5" DD 720 kB Diskette

GSEAR136.EXE

Programmname: Gandke & Schubert Einnahmen-Überschuß
Rechnung V 1.36

Programmstart: GSEAR

Programmart: Buchführung Shareware dt. DM 98,-

Beschreibung:

Nach dem in der letzten Ausgabe beigelegten Programm GS-Adress geben wir auch diesmal eines der vielen nützlichen Produkte aus dem Hause Gandke & Schubert an Sie weiter. GS-EAR ist ein mandantenfähiges Buchhaltungsprogramm für Klein- und Mittelbetriebe, das auch für den Hausgebrauch geeignet ist. Nach dem Entpackungsvorgang von der PCC-Magazin-Diskette muß GS-EAR mittels "INSTALL [Ziellw.] [Zielpfad]" installiert werden. Da GS-EAR mit

dem Produkt GS-Auftrag zusammenarbeitet, wird in der nächsten Ausgabe GS-Auftrag beigelegt.

Lesen Sie auch die Dateien: DOK.TXT, INFO.TXT, INSTALL.TXT, PROBLEME.TXT, SHAREWAR.TXT und WERBUNG.TXT

GGEOWORK.EXE

Beschreibung:

Nach dem Entpackungsvorgang erhalten Sie verschiedene Hintergrundbilder für Geoworks Ensemble. Sollten Sie Benutzer von Geoworks sein, so kopieren Sie die Dateien in das Unterverzeichnis GEOWORKS\SYSTEM\BACKGRND.

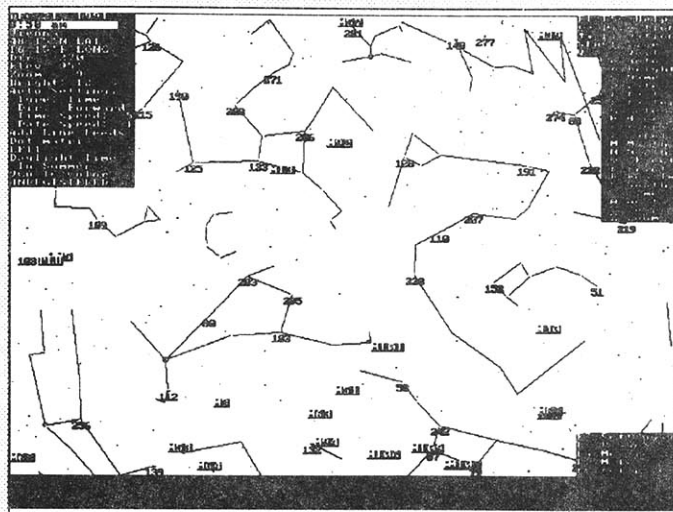
Klicken Sie dann in Geoworks das Icon "Voreinstellungen" und "Hintergrund" an, um eines der Bilder zu installieren.

5,25" HD 1,2 MB Diskette

Disketten ab diesem Format beinhalten eine Installationsroutine, mit deren Hilfe die mitgelieferten Programme auf Ihre Festplatte installiert werden können.

Befehl: INSTALL (Quellw.) (Ziellw.)

SKYGLOB.EXE



Programmname: SKYGLOBE V. 2.5

Programmstart: SKYGLOBE

Programmart: Astronomieanimation für Herc. EGA VGA
(Shareware engl.) \$15

Beschreibung:

SKYGLOBE, vergleichbar mit dem Programm PC-COSMOS vom M&T-Verlag, bietet dem Hobbyastronomen einen Einblick in den Sternenhimmel. Es können verschiedene Betrachtungspunkte auf der Erde gewählt werden und mittels einfachem Tastendruck gezoomt (Z) werden. Weiters sind ein Bewegungsablauf durch Animation mit einstellbarer Geschwindigkeit und frei wählbarem Zeitpunkt, die Veränderung der Drehrichtung und viele andere Funktionen möglich. Vom jeweiligen Bild kann über einen Nadeldrucker oder Laserdrucker (HP-Laserjet) der aktuelle Gestirnenstand ausgedruckt werden. Das Einblenden der Planetennamen sowie der Eclipse, des Horizontes und anderer astronomischer Hilfslinien ist im großen Umfang möglich. Im Gegensatz zu PC-Cosmos das ca. \$1300,- kostet, bietet SKYGLOBE viele brauchbare Funktionen um nur \$15,-. Lesen Sie auch die Dateien: SKYGLOBE.DOC, START-SKY.DOC, TRBSHOOT.DOC und ORDER.FRM.

QUIZ_.EXE

Programmname: Harry's Quiz V 1.0

Programmstart: GO

Programmart: Quiz-Lernprogramm (Sharew. dt. DM 60,-)

Beschreibung:

Harry's Quiz ist ein Quiz-Programm zum Überprüfen des Wissens in allen denkbaren Bereichen auch für Schüler ab dem 10. Lebensjahr. Verschiedene Schwierigkeitsgrade können im Kampf gegen die Uhr bewältigt werden. Lesen Sie auch die Datei: QUIZ.DOK

BILDPCX.EXE

Weitere 19 Bilder im PCX-Format

3,5" HD Diskette 1,44 MB

WINTOOL.EXE

Vier Programme, die nur unter Windows 3.0 lauffähig sind.

Programmname: CHOMP
Beschreibung: PACMAN für Windows

Programmname: ORGANIZE
Beschreibung: Terminkalender mit besonders gelungener grafischer Oberfläche in Form eines Buches.

Programmname: DRWATSON

Beschreibung: DRWATSON überprüft im Hintergrund den korrekten Ablauf von Windows-Anwendungen und meldet sich oft schon, bevor Windows-Anwendungen abstürzen, mit einer Warnung.

Programmname: SHUFFLE

Beschreibung: Shuffle ist ein Bildschirmschoner, der Ihren Bildschirm in einzelne Würfel aufteilt und diese am Bildschirm verschiebt. Eine kurze Mausbewegung, und alles ist wieder in Ordnung.

Nachbestellung

PCC Magazin

Um auch ältere Magazine interessant zu machen, haben wir uns bemüht, die beigelegten Programme, soweit es im Rahmen des Möglichen war und sofern genügend Platz auf der Diskette war, gegen Neuerscheinungen auszutauschen.

Freundschaft ist....



.... ein PCC-Magazin Abonnement zu schenken.

Preise für Nachbestellungen:

Ausgabe 1	Juli-August 1990	inkl. 1 Diskette 5,25" DD	.8S 35,-
Ausgabe 2	Sept.-Okt. 1990	inkl. 1 Diskette 5,25" DD	.8S 45,-
Ausgabe 3	Nov.-Dez. 1990	inkl. 2 Disketten 5,25" DD	.8S 60,-
Ausgabe 4	Jän.-Feb. 1991	inkl. 1 Diskette 5,25" DD	.8S 50,-
Ausgabe 5	März-April 1991	inkl. 1 Diskette 5,25" DD	.8S 50,-
Ausgabe 6	Mai-Juni 1991	inkl. 2 Disketten 5,25" DD	.8S 60,-
		inkl. 5,25" HD + 5,25" DD	.8S 85,-
		inkl. 3,5" HD + 5,25" DD	.8S 95,-
Ausgabe 7	Juli-Aug. 1991	inkl. 1 Diskette 5,25" DD	.8S 50,-
		inkl. 1 Diskette 5,25" HD	.8S 75,-
		inkl. 1 Diskette 3,5" HD	.8S 85,-
Ausgabe 8	Sept.-Okt. 1991	inkl. 1 Diskette 5,25" DD	.8S 50,-
		inkl. 1 Diskette 5,25" HD	.8S 75,-
		inkl. 1 Diskette 3,5" HD	.8S 85,-
Ausgabe 9	Nov.-Dez. 1991	inkl. 2 Disketten 5,25" DD	.8S 60,-
		inkl. 3,5" HD + 3,5" DD	.8S 95,-

"Speichererweiterung"

Die Festplatte ist zu klein, der Datentransfer zu langsam, die Speichermöglichkeit begrenzt, die Archivierungsfehler häufen sich, die Datenmenge ist unüberschaubar und die Kompatibilität zu anderen läßt zu wünschen übrig.

Dieses Testmodell würden Sie mit Sicherheit nicht kaufen - da Sie es bereits besitzen. Es ist der menschliche Computer - das Gehirn. Da Ihnen Fuzzy Logic ein Begriff ist, brauchen wir die Arbeitsweise nicht zu erläutern. Nachdem Sie jetzt wissen, worum es geht, lesen Sie bitte die ersten Zeilen nochmals. Der Vergleich des Hirnes mit einer Festplatte mag vermessen sein, hält aber stand.

Vom Computer verlangen wir, was wir selbst nicht können. Er soll unfehlbar sein, nichts vergessen und immens schnell sein vor allem beim Multi Tasking. Das ist das Betriebssystem des Gehirnes. Ein Fülle von Informationen - physische, psychische, emotionale, etc. -

wird gleichzeitig verarbeitet. Das Ergebnis ist daher oft nicht vollständig, da wir es nicht schaffen uns zu konzentrieren. Nur wenn die Aufgabe uns fesselt, gelingt dies Kunststück. Ursache dafür ist die uns fehlende Entspannung. Wir können nicht abschalten und uns auf die neue Aufgabe konzentrieren.

Um diesem Problem zu begegnen, gibt es zwei grundlegende Möglichkeiten. Erstens auf geistigem Wege, z.B.: Yoga, Tai Chi u.ä.. Die zweite Möglichkeit ist neu und nennt sich Mentaltraining mit der mind machine. Das Funktionsprinzip ist leicht erklärt: Das Gehirn reagiert auf äußere Einflüsse und paßt seine Schwingungen an. Die Schwingungsbereiche wurden untersucht und eingeteilt, da sie durch die Naturgesetze vorgegeben sind. Der zweite Schritt war die Entwicklung eines Gerätes, das diese Schwingungen vorgibt. Die mind machine. Durch optische und akustische Reize stimuliert, entspannt sich unser Gehirn und kann

sich danach auf eine neue Aufgabe konzentrieren. Nach einigen Trainingseinheiten lernen Sie Ihr Gehirn zu steuern und schaffen sich damit ein größeres Leistungspotential und vor allem eine Steigerung der Effizienz.

Vorreiter dieser neuen Mentaltrainingsmethode war unter anderen auch der 3fache Radweltmeister Roland Königshofer, der vom Grazer Team Pegasus betreut wird. Für den Einsatz des Dreamers vom Team Pegasus spricht die einfache Bedienung und die Erfahrung des Teams.

Mehr über die Möglichkeiten dieses neuen Mentaltrainings erfahren Sie in unserer nächsten Ausgabe. Wenn Sie aber schon jetzt mehr wissen wollen, wenden Sie sich an das Team Pegasus in Graz, Tel.: 0316/38 31 23. Dort können Sie sich auch eine mind machine zum Test ausleihen.

DATENWELT



Service
Netzwerke

Beratung

Notebooks

COMPUTERFACHHANDEL DOPPLER OEG

Neutorgasse 55
A - 8010 Graz

Tel. 0316/ 81 19 48

Fax 0316/ 81 19 49

Software
Drucker

Bücher
Zubehör

Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag

9.00 - 19.30

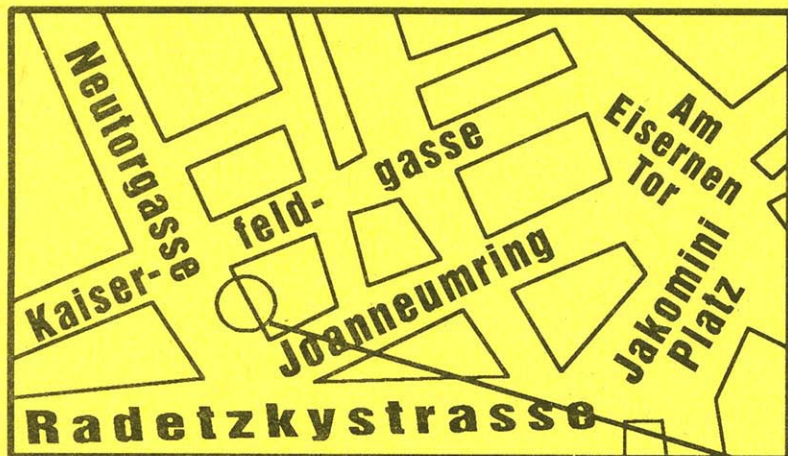
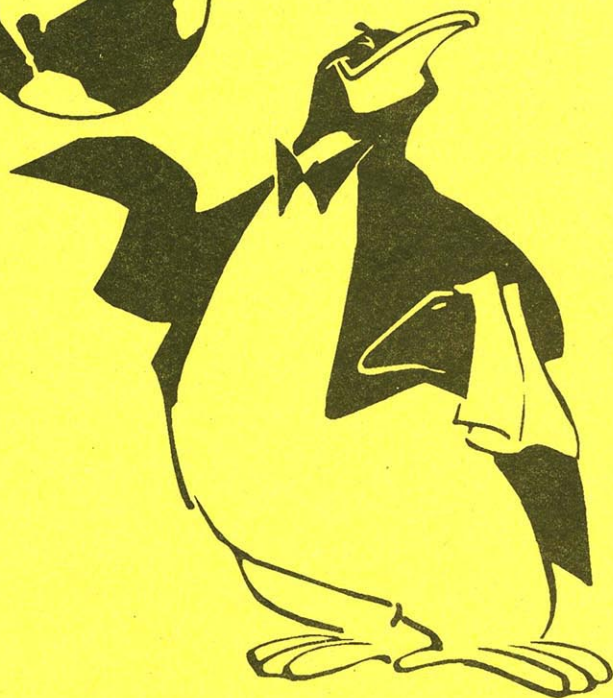
Samstag

9.00 - 13.00

Jeden ersten Samstag im Monat bis 17.00

*Service ist
unsere Stärke !*

DATENWELT



0316/ 81 19 48

Die Firma DATENWELT wurde im Juli 1991 gegründet mit der Zielsetzung Computer und Zubehör mit hoher Qualität; Zuverlässigkeit und günstigen Preisen anbieten zu können. Innerhalb kürzester Zeit gelang es uns in der Computerbranche Fuß zu fassen.

Schnell war der richtige Partner für Computer in DATATECH gefunden. Der Schlüssel zum Erfolg sind sowohl die qualitativ hochwertigen Produkte der Firma DATATECH, als auch gezielte Kundenberatung und Service. Das DATENWELT-Team gibt sich nicht allein mit dem Verkauf von Hardware zufrieden, sondern legt großen Wert darauf, seinen Kunden ein umfangreiches Angebot an Zubehör, Software und Fachliteratur zu bieten. Auf Wunsch wird maßgeschneiderte Software fachmännisch installiert und Konzepte für Netzwerke erstellt.

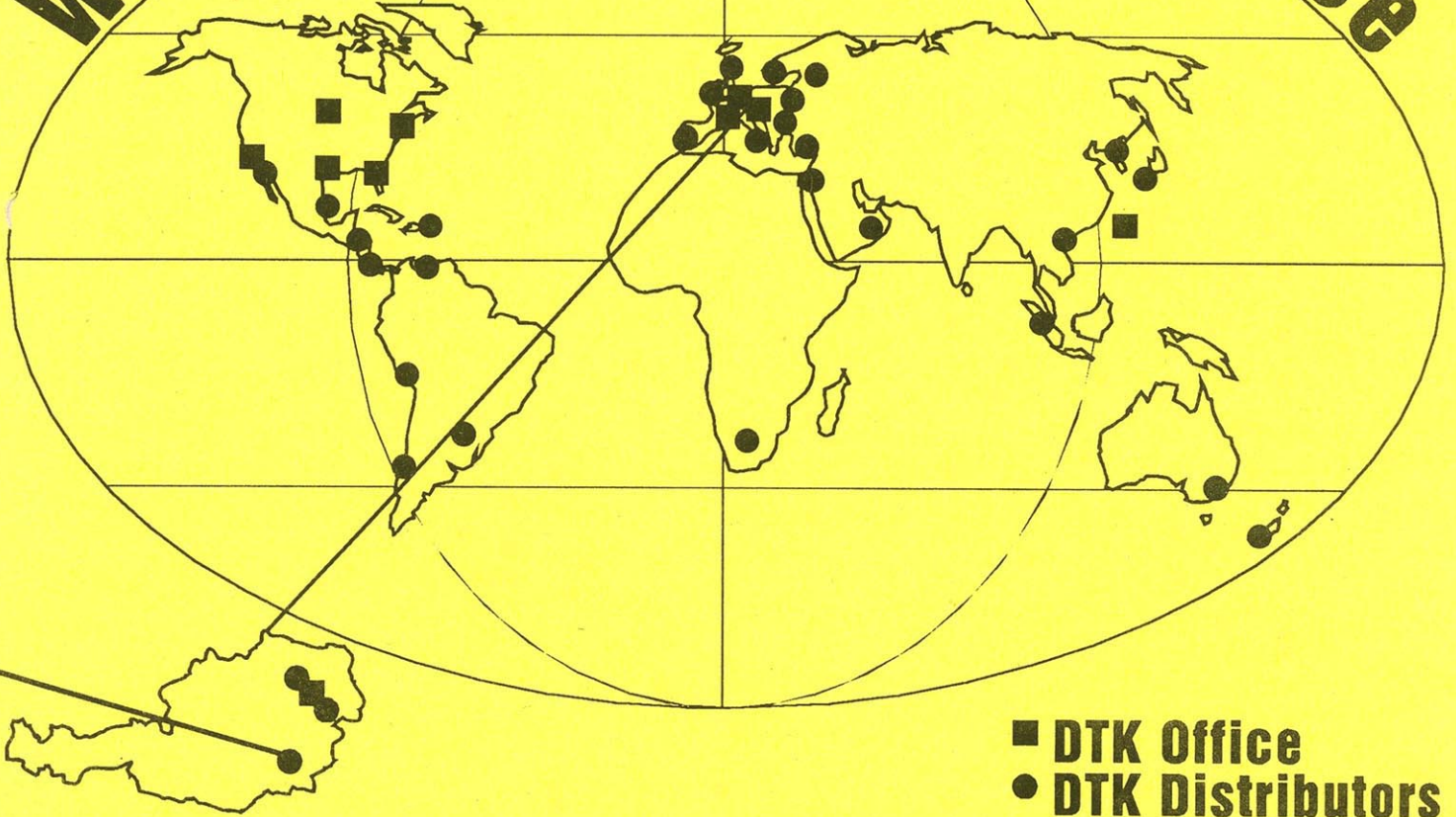
Dabei steht Kundenberatung immer an erster Stelle: nicht nur vor dem Kauf, sondern auch nach dem Kauf, frei nach dem Motto,

"Service ist unsere Stärke" !

Bezüglich Qualität, Service-, Garantie- und Preisleistung fragen Sie nicht uns sondern unsere Kunden !



Weltweit Verkauf und Service



■ **DTK Office**
● **DTK Distributors**

*Wenn Qualität, Zuverlässigkeit,
Service und Preis entscheiden!*

DATATECH Computer wurde 1982 gegründet mit der Zielsetzung, Computer hoher Qualität, Zuverlässigkeit und Innovation herzustellen. Durch die hohe Qualität und Zuverlässigkeit wuchs DATATECH innerhalb kürzester Zeit zu einem der grössten Computer Hersteller in Taiwan. Das Weltweit verzweigte Service- und Händlernetz wird kontinuierlich erweitert und ausgebaut.

*Beetle Mouse bringt Farbe in
den grauen Computeralbtag*

Beetle Mouse 2 Tasten

100% Microsoft Mouse kompatibel,
inclusive Software, Mousepad
und 25 Poligem Adapter

verschiedene Farben **ÖS 590,-**

Beetle Mouse 2,5 Tasten

100% Microsoft Mouse kompatibel,
inclusive Software, Mousepad
und 25 Poligem Adapter

verschiedene Farben **ÖS 990,-**



Kassaabholpreise incl. 20% MWSt. solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler ausgenommen!

HP-DESKJET und EXCEL

um aus Excel heraus auf einem HP-Deskjet problemlos drucken zu können, gilt es, in der
Datei >win.ini< im HP-Deskjet-Abschnitt einen Eintrag einzufügen.

Sie wählen das Menü

[D]ateiDruck[e]rkonfiguration[E]inrichtung
und stellen die Auflösung auf 75 dpi, die Sie mit >OK< bestätigen.

Nun gehen Sie wieder über

[D]ateiDruck[e]rkonfiguration[E]inrichtung
in das Menü und stellen auf 300 dpi zurück. Bestätigen Sie mit >OK<.

Durch diesen Vorgang wurde die Zeile

Prtresfac=0

in der Datei >win.ini< im HP-Deskjet-Abschnitt hinzugefügt.

Der Ausdruck mit Excel funktioniert nun.

TIP

Compino News

Ja senden Sie mir bitte in Hinkunft kostenlos
ihre aktuelle Preisliste an folgende Adresse.

Bitte ankreuzen bzw. in Blockschrift ausfüllen.

Anrede ☐ Frau ☐ Herr ☐ Firma

Name

Vorname

Strasse

Land/PLZ/Ort .../.../.....

Telefon

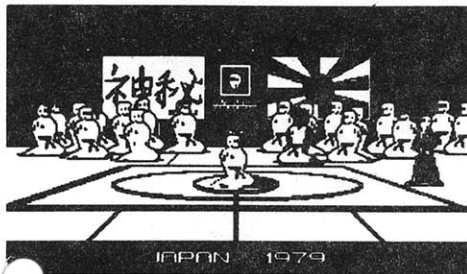
Nebenstehenden
Anforderungsschein für
die **Compino News**
ausfüllen,
ausschneiden und
absenden an

DATENWELT
Doppler OEG
Neutorgasse 55
A-8010 Graz

Softwarevorstellung

KUNG FU LOUIE

Versionsnummer: 1.00
Autor: Raphael Salgado
Konfiguration: PC-AT, 512 KB Arbeitsspeicher, EGA-Grafikkarte, 2 Diskettenlaufwerke oder Festplattenspeicher, PC/MS-DOS 3.0 oder höher
Vertriebsart: Shareware
Registriergebühr: \$ 30,-



"Kung Fu Louie versus The Martial Art Posse" heißt das Karatespiel, dessen Ziel es ist, im Endkampf den "Martial Art Posse" zu besiegen. Doch der Weg dorthin ist lang und von vielen karatekämpfenden Bösewichten belagert. Den Ausgang nimmt alles im Park. Von da an steht man den diversen Gegenspielern gegenüber und muß nun trachten, diese mit Händen und Füßen niederzukämpfen. Die Steuerung erfolgt über die Tastatur. Man benötigt dazu sechs Tasten, die den Kämpfer vorwärts und rückwärts bewegen (., und .), dem Gegner einen Faustschlag (Taste A), einen Fußtritt (Taste S), einen Tritt an den Kopf (Taste D) oder als radikale Lösung einen Kopftritt mit vorangehender Drehung (Taste F) versetzen.

Die Energie des Karatekämpfers wird als blauer Balken, die des Gegners als roter Balken am Bildschirm angezeigt. So ist es z.B. nicht gerade vorteilhaft, immer in Kampfposition zu bleiben. Es führt kaum zum Erfolg und verschwendet lediglich Energie. Kämpfen soll man daher nur, wenn es wirklich sein muß. Wer auch zu langes Zögern kann sich rächen; die Gegner erholen sich rasch.

Hat man den Kampf im Park überstanden, geht's in die Untergrundbahn von New York. Die Stärke der gegnerischen Kämpfer nimmt zu. So ist denn auch der Straßenkampf im dritten Level kein Honiglecken mehr. Vor allem die grünen Kämpfer sind ziemlich hart im Nehmen. Hat man dennoch die Levels gemeistert, kommt es zum Endkampf gegen den Boss der

Unterwelt. Daß dieser Kampf noch anstrengender ist, kann man sich denken. Aber erst Übung macht bekanntlich den Meister.

Die Installation des Programms ist etwas kompliziert. Nicht vergessen sollte man jedenfalls das Entpacken der beiden CHARS-Dateien, die im Unterverzeichnis CHARS stehen sollten. Laut Autor sollte es auch möglich sein, mit zwei Diskettenlaufwerken zu spielen. Mir wollte dies beim Testen allerdings nicht gelingen. Übrigens wird die Adlib-Karte unterstützt. Sie läßt sich über den Parameter /A aktivieren.

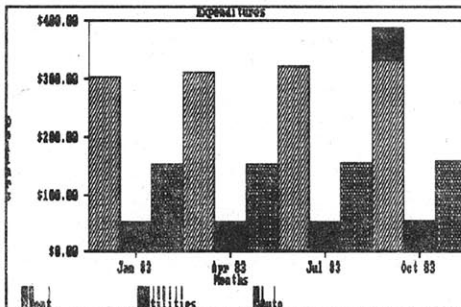
Als sehr gelungen darf man bei diesem Spiel Grafik und Animation bezeichnen. Wenig bedienerfreundlich ist die Steuerung über die Tastatur. Manchmal ist man nämlich bereits in großer Gefahr und muß dann noch die richtige Taste für den richtigen Schlag suchen. Aber auch das ist eine Sache der Gewöhnung, schließlich liegen die Tasten ja alle nebeneinander.

KUNG FU LOUIE ist ein Actionspiel, welches keine Eintönigkeit aufkommen läßt. Wer im Besitz eines AT mit EGA- oder VGA-Karte ist, sollte sich dieses Spiel jedenfalls nicht entgehen lassen.

Harald Gutzelinig

QUBECALC

Versionsnummer: 3.10
Autor: FormalSoft
Konfiguration: PC-XT/AT, 256 KB Arbeitsspeicher, Farbgrafikkarte
Vertriebsart: Shareware
Registriergebühr: \$ 69,95-



Vollkommen neue Dimensionen für die Tabellenkalkulation eröffnet QUBECALC. Es handelt sich bei diesem Programm um keine gewöhnliche Tabellenkalkulation, QUBECALC ist vielmehr ein dreidimensionaler Re-

chenwürfel. Den 2 Dimensionen eines herkömmlichen Rechenblattes (Spalten und Zeilen) wird somit eine dritte Ebene (Seiten) hinzugefügt.

Insgesamt 64 separate Tabellen lassen sich so in einer Datei hintereinander anordnen. Die Daten daraus können problemlos miteinander verbunden werden. Der Rechenwürfel läßt sich aber auch nach allen Seiten drehen, und ermöglicht die Betrachtung der Daten von 6 verschiedenen Blickwinkeln.

Diese verschiedenen Perspektiven sollte man anhand der mitgelieferten Beispieldatei der Reihe nach einnehmen. Dazu startet man das Programm, nachdem man eventuell zuvor mit SETUP die Farben für Text- und Hintergrund festgelegt hat. Das Hauptmenü wird über den Schrägstrich "/" aktiviert und enthält unter anderem den Menüpunkt FILE, welcher Dateioperationen wie LADEN, SICHERN usw. unterstützt. Laden Sie doch einmal die Datei EXAMPLE und betrachten Sie anschließend die Daten von allen möglichen Perspektiven. Diese sind über den Menüpunkt WORKQUBE zugänglich. Von A bis F läßt sich der Blickwinkel frei wählen.

So kann man etwa die Umsatzzahlen verschiedener Bereiche (Zeilen) in verschiedenen Monaten (Spalten) und verschiedenen Jahren (Seiten) gleichzeitig ausgeben. In der Beispieldatei zeigt die Perspektive B die Ergebnisse des jeweiligen Monats über den gesamten Zeitraum hinweg. Blickwinkel F etwa reserviert für jede Seite des Würfels einen Bereich und zeigt die Monats- und Jahresumsätze der einzelnen Bereiche in Tabellenform. Andere Blickwinkel zeigen dieselben Ergebnisse in spiegelbildlicher Form. Es ist anfangs gar nicht leicht, dreidimensional zu denken und die Rechenblätter dementsprechend anzuordnen. Jedoch lassen sich mit Hilfe der Beispieldatei die schier unerschöpflichen Fähigkeiten des Programms etwas besser nachvollziehen.

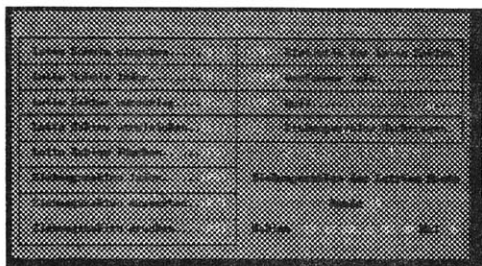
Wem dies nun doch ein bißchen zuviel des Guten war, dem sei gesagt, daß sich QUBECALC aber auch als ganz gewöhnliche Tabellenkalkulation mit vielen integrierten Funktionen verwenden läßt.

Eine neue Dimension in der Tabellenkalkulation bietet die Fa. FormalSoft mit dem Programm QUBECALC. Dem Normalverbraucher fällt zwar die Umstellung auf eine dritte Rechenebene nicht immer leicht, aber die Darstellungsmöglichkeiten sind damit einfach phantastisch. Der Preis für die Vollversion kann jedenfalls als sehr benutzerfreundlich bezeichnet werden.

Das nächste PCC-Magazin erscheint am 10.3.1992

Redaktionsschluß ist der 15.2.1992

Lotto 6 aus 45



Funktionen enthalten. Waren wir von der Sharewareversion nicht allzu begeistert, da jede Menge Einschränkungen vorhanden waren und etliche Funktionen mit dem Hinweis "nur in der Vollversion" abbrechen, so wurden unsere Erwartungen in der Vollversion bei weitem übertroffen. LOTTO 6 aus 45 funktioniert nur mit VGA-EGA und CGA Grafikkarten.

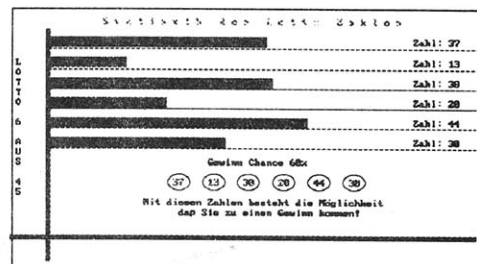
Auf Grund einiger Anfragen wollen wir noch darauf hinweisen, daß der Lottoschein nicht über die Druckfunktion ausgefüllt werden kann.

Kurze Funktionsbeschreibung welche die Vollversion bietet:

- (F1) = Eingeben des Lottoscheines.
- (F2) = Laden eines Lottoscheines.
- (F4) = Lotto Zahlen vergleichen.
- (F5) = Löschen eines Lottoscheines.
- (F6) = Ziehungszahlen laden.
- (F7) = Ziehungszahlen auswerten.
- (F8) = Ziehungszahlen drucken.

Ein weiteres, unter die Kategorie "Alles ist möglich" fallendes, Programm erreichte unsere Redaktion. Lotto 6 aus 45 das wohl beliebteste Spiel Österreichs hat schon so manchen Programmierer dazu verleitet das scheinbar undurchschaubare System der 45 Zahlen zu knacken oder zumindest die größtmögliche Gewinnchancen, mittels Computer, herauszufinden. Ein das fast allen Wünschen des Lottospielers gerecht werdendes Programm bietet Herr Kriebernig Siegfried an. Neben der graphischen Auswertung der gezogenen Zahlen bis hin zur Tipermittlung, Tipvorschlages mit Berechnung der Gewinnchancen, Tipverwaltung, graphische Statistik aller bisher gezogenen Zahlen und Ausgabe auf dem Drucker sind alle

- (F9) = Statistik der Lottozahlen.
- (F10) = Verfasser Info Information des Programmierers.
- (ESC) = Verlassen des Programmes
- (Z) = Ziehungszahlen nachtragen.



Die Vollversion kostet öS 350,-, die Demoverision öS 30,- (inkl. Versandkosten)

Info:

Kriebernig Siegfried
Hauptstraße 45
8753 Fohnsdorf
Tel.: 03573/2103

Geoworks Ensemble



Sieht man sich dagegen Windows 3.0 an, von dem demnächst die Version 3.1 erhältlich sein wird (die Mangelhaftigkeit eines Softwareproduktes zeichnet sich vor allem darin aus, wie schnell eine neue Version auf den Markt kommt), so sind für Windows die besseren und effektiveren Programme, wenn auch um viel Geld, erhältlich. Für den Normalverbraucher ist Geoworks mit den im Preis von ca. öS 3.790,- inkludierten Anwendungen sicher ausreichend.

Viel wurde schon darüber gelesen, kaum jemand kannte es. Neben den schon bekannten Oberflächen wie Windows und auch GEM ist mit Geoworks ein weiteres nicht uninteressantes Produkt auf dem Markt gekommen.

In der Grundversion, die aus 4 vier 5,25"-HD-Disketten besteht, sind Textverarbeitung, Layoutprogramm, Karteikasten uvm. sowie Spiele inkludiert.

Oft wurde Geoworks als Konkurrent von Windows 3.0 angepriesen. Sieht man es sich aber genauer an, so bieten die inkludierten Anwendungen und Handhabungen gegenüber Windows schon bezüglich der Ausführungsgeschwindigkeit einen wesentlichen Vorteil, sodaß man auch auf den sogenannten Uralt-XT's noch damit arbeiten kann. Eine Nutzung des Erweiterungsspeichers, Multitasking und der Start von DOS-Programmen über Icons werden ebenfalls geboten. Nachteilig ist, daß in der Grundversion kein Druckertreiber für Postscriptdrucker vorhanden ist und es fast keine Shareware- und Public-Domain-Programme dazu gibt. Aber was noch nicht ist, kann ja noch werden.



Außerdem bietet Geoworks:

Verwaltung von Druckerwarteschlangen, Drucken im Hintergrund, Zwischenablage, Hintergrundgrafiken.

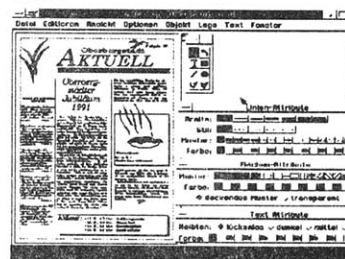
GeoManager:

Kopieren, Verschieben, Löschen von einzelnen Programmen und kompletten Unterverzeichnissen, gleichzeitige Darstellung verschiedener Laufwerksinhalte, Starten von DOS-Programmen, Formatierung, Umbenennen etc.

GeoWrite:

Grafische Textverarbeitung mit WYSIWYG, Einfügen von Text und Grafik, 9 skalierbare Schriften, Ausdruck im Hoch- oder Querformat

GeoDraw:



Objektorientiertes Zeichenprogramm, bietet beliebiges Skalieren von Objekten, 9 verschiedene Schriftarten, Import von PCX- und TIFF-Bildern (leider keine Exportmöglichkeit) uvm.

GeoDex:

Elektronisches Adressbuch mit Suchfunktion und Modemunterstützung.

GeoComm:

Datenfernübertragungsprogramm mit Übertragungsraten von 300 bps bis 19200 bps

GeoPlaner:

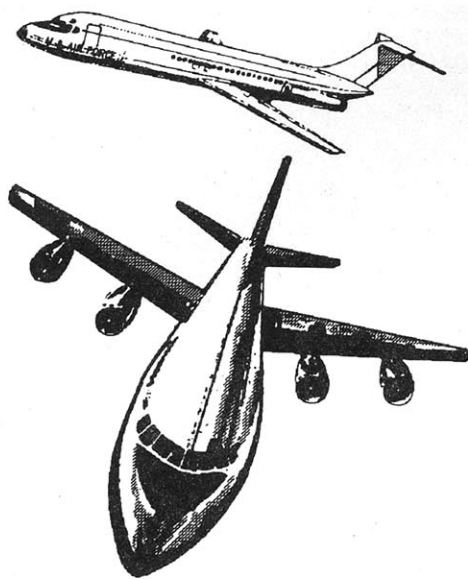
Flexibler Terminkalender, der mit GeoDex voll zusammenarbeitet, bietet Alarmfunktion, Verwaltung mehrerer Termindateien uvm.

Zusätzlich sind im Geoworks-Paket noch nützliche Programme, wie Banner, Notizblock, Taschenrechner und Solitaire-Spiel, enthalten.

Alpha Up-to-date
Getreidemarkt 10
1010 Wien
Tel.: 222/5878511

PC-Flugsimulator-Programme

Nur "wirklich" fliegen ist schöner



von Norbert Mandl

Es wäre wahrscheinlich wie Luft in den Himmel zu schießen, wollte man an dieser Stelle und gerade in einem Computer-Magazin über des Menschens größten Traum, das Fliegen, einen umfangreichen und seitenfüllenden Artikel verfassen. Über diese Spezies der Fortbewegung klären unzählige Bücher, Zeitschriften, neuerdings auch schon Videos, den wissensbegierigen Erdenbürger genügend auf.

Manche können sich es leisten, gelegentlich und gewollt in die Luft zu gehen, andere müssen es machen, damit viele wiederum können, aber der Großteil möchte. Leider ist aber hierfür das berühmte und berühmte Geldbörse oft zu schmal. Aber für einen Computer mit dementsprechender Software reicht es vielleicht doch, dann kann man sich auch so manchen Traum vom Fliegen, wenn er auch nur simuliert wird, im Arbeitszimmer, Wohnzimmer oder im Büro (wenn der Chef nicht da ist) zur Realität werden lassen.

Abgesehen von allem anderen Drumherum,

(*) Diese Bücher besitze ich selbst, den Rest habe ich zumindest einmal kurz durchgesehen oder oberflächlich gelesen.

(**) Trotz der veralteten Ausgabe zum längst veralteten Programm zählt es zu meinen Lieblingsbüchern dieser Reihe, weil es eines der besten überhaupt ist.

Manche der hier angeführten Werke sind von wirklich guten Autoren verfaßt und mit vielen Details (Flugkarten) gestaltet worden. Außerdem werden sie mit vielen Beispielen (Modes) auf Diskette ausgeliefert, sodaß sie auf jeden Fall eine Bereicherung für den flugbegeisterten Wohnzimmerpiloten darstellen.

Software ist heutzutage nicht mehr unerschwinglich. Und als vor rund zehn Jahren ein Flugsimulator für den legendären C64 auf den Markt kam, hätte sich niemand gedacht (die Produzenten hofften es wahrscheinlich), daß diese Art zu spielen die Welt erobern würde. Mittlerweile wird schon an der Version V des ebenfalls schon zur Legende gewordenen Flightsimulators gebastelt (erscheint ca. Herbst 92). Denn auch diese Firma blieb nicht allein im siebten Himmel, sondern brachte ebenso andere gescheite Programmierer auf den Plan, für uns Bildschirm-Piloten neue phantastische Spiele zu entwickeln. Abgesehen vom Rechtsstreit zwischen Microsoft und Sublogic (beide sind eingetragene Warenzeichen) gibt es nun zwei Simulationen auf dem Markt, die die Zeit bei ihrer Bedienung wirklich wie im Fluge vergehen lassen. Über die Serie FS II, III und IV sind bereits eine Reihe von Büchern geschrieben worden (siehe Kasten), eine Dokumentation zum A.T.P., sprich "Airline Transport Pilot" ist inzwischen noch nicht erschienen. Ich möchte dieses Programm in den nächsten Ausgaben des PCC-Magazins vorstellen.

Am großen Simulatorkuchen möchten aber auch andere Produzenten mitnaschen. So gibt es noch eine Reihe weiterer Programme mit dem Ziel, den Benutzer vom Sessel zu heben. Der "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer" gehört noch zu den reinen Simulationen, wie auch der erst kürzlich erschienene "Civilian Aircraft Flighter 1.0". Darüber hinaus ist der große Rest bei den Adventure-Regalen zu finden. Red Baron - wir berichteten bereits davon, Their Finest Hour (der Nachfolger "SWOTL" kommt gerade auf den Markt), Wing Commander, Gunship 2000, die "F"-Serie und wie sie noch alle heißen, sind bis auf wenige Ausnahmen wirklich nur mehr Rollenspiele und behandeln das Fliegen mehr von der leichten (fliegen kann

man sowieso) Seite.

Die Beliebtheit o.a. Programme läßt sich auch an den Ergänzungen und an bereits angedeuteten literarischen Auswüchsen erkennen. Hier allein fliegt der FSIV in den höchsten Regionen. Bücher, Disketten für Landschaften, Navigations- und Wetterhilfen (wie z.B. Navigator 4.5 v. DMV-Verlag) Designer Szenenerweiterung von Fa. Ringwald BRD, ja sogar eigens dafür entwickelte Bediengeräte sind am Markt aufgetaucht. Leider ist das eine oder andere nur in Amerika erhältlich. Die Scenery-Diskette von Hawaii (übrigens noch von Sublogic entwickelt) war lange Zeit nicht erhältlich. Der anfangs '91 erhältliche Designer zum FSIV war wahrscheinlich mit der Vorstellung der Boeing 747 ein Vorgriff auf den A.T.P., welcher die Cessna ganz vergessen hat und nur mehr mit mehreren Passagieren abhebt. Abschließend sollte ein ebenso ausgezeichnetes Produkt nicht unerwähnt bleiben, welches zwar nur indirekt zu den Flugsimulationen gezählt werden kann, dafür aber eine ganze Menge mit dem Fliegen zu tun hat - "Rapcon" bzw. das besser bekannte "Tracon II", zwei Kunstwerke, welche die Arbeit der Lotsen eindrucksvoll und aufregend nachvollziehen lassen.



Jetzt kann ich nur hoffen, daß mein Bildschirm nach diesen Zeilen seinen Dienst nicht wörtlich nimmt und aus lauter Lust am Fliegen aus dem Raum gleitet.

FLUGSIMULATOR II, III + IV

Verlag	Titel	Autor/Sonstig.	ISBN	Preis
Systema	Flugsim. 3.0,4.0	Martin	3-89309-336-4	DM 34.80
	284 S.	Aschoff		
Data	Take Off - Das Buch	Leinhos	3-89011-364-8	DM 39.00
Becker	z.FS4, 385 S.			
SYBEX	Flugsim 4.0	Dille	3-88745-755-2	DM 19.80
	152 S.	Quickstart	Best. 3755	
SYBEX	Das Flugsim. IV-	Dille/Leddin/	3-88745-781-1	DM 49.00
	Buch, 480 S. (*)	Raabe		
Markt & Technik	Flugsim. 4.0	Krieger	3-87791-034-8	DM 25.00
	Taschenref.	Zander&Partner		
Data	Flight-Simulator	Schnelleinst.	3-89011-767-8	DM 19.80
Becker	Designer, 150 S			
Chip	Fliegen mit dem	Honerkamp/	3-8023-0630-9	Dm 40.00
Wissen	FSII, 209 S (**)	Jetter		
Vogel	Flight Simulator	Honerkamp	3-8023-0454-3	DM 48.00
Buch-	ATLAS, 292 S (*)			
"	Flight Simulator	Honerkamp	3-8023-0369-5	DM 39.00
	ATLAS II, Europa, Hawaii (*)	169 S		
"	Flugzeug-Design	E.A. Sunder-	3-8023-0367-9	DM 38.00
	m. dem FS IVmann	172 S (*)		
CHIP-	TRACON II-			DM 39.00
Wissen				

Auflistung der Bücher zum Microsoft-Programm:

Turbo Pascal Kurs Teil 4

Kontrollstrukturen in Turbo Pascal

Turbo Pascal bietet mehrere Kontrollstrukturen, von denen aber die IF..THEN-Anweisung am häufigsten zum Einsatz kommt.

von Harald Gutzelning

1. IF...THEN...ELSE

Anhand eines einfachen Quizprogramms sollen Sie diese Verzweigungsanweisung kennenlernen. Sie beginnen mit einem Programm, das dem Anwender eine Frage aus dem Bereich "Sport" stellt. Der Anwender soll seine Antwort eingeben können, woraufhin das Programm die Antwort überprüfen und eine Bewertung - *Richtig* oder *Falsch* - am Bildschirm ausgeben soll.

Dazu muß die Antwort mit der richtigen Lösung verglichen werden:

```
WENN Lösung = Antwort DANN
    schreib 'RICHTIG'
ANDERNFALLS
    schreib 'FALSCH';
```

Turbo Pascal mit seinen hervorragenden Englischkenntnissen versteht natürlich die folgende Formulierung besser:

```
If Lösung = Antwort then
    Write ('RICHTIG')
ELSE
    Write ('FALSCH');
```

Achten Sie darauf, daß (ausnahmsweise) vor dem **ELSE** kein Strichpunkt gesetzt wird, da der Compiler sonst eine Fehlermeldung ausgibt. Diese neue Anweisung bietet Ihnen die Möglichkeit, zwei Fälle zu unterscheiden. Je nach Erfüllung einer gestellten Bedingung (Lösung = Antwort) verzweigt das Programm zur entsprechenden Anweisung.

Sollen mehrere Anweisungen ausgeführt werden, müssen diese zwischen **BEGIN** und **END** stehen, z.B.:

```
IF Lösung = Antwort THEN
BEGIN
    GotoXY (20,20);
    Write ('RICHTIG');
END
ELSE
BEGIN
    GotoXY (50,20);
    Write ('FALSCH');
END;
```

Die soeben gewonnenen Kenntnisse können Sie in Ihrem Quizprogramm nun anwenden.

```
PROGRAM Quiz1;
Uses Crt;
VAR Antwort: String;
BEGIN
    ClrScr;
    GotoXY (33,3);
    Write ('SPORTQUIZ');
    GotoXY (4,12);
    Write ('Wer wurde 1991
österreichischer Fußballmeister?');
    ReadLn (Antwort);
    IF Antwort = 'Austria Wien'
```

```
THEN
    Write ('Richtig')
ELSE
    Write ('Falsch');
    GotoXY (20,24);
    Write ('Mit beliebiger Taste beenden');
    REPEAT UNTIL keypressed;
END.
```

Starten Sie das Programm und beobachten Sie die Auswirkungen!

Die Kontrollstruktur überprüft die Antwort auf ihre Richtigkeit. Ist die Bedingung *Antwort = 'Austria Wien'* wahr (true) kommt die Anweisung *Write ('Richtig')* zur Ausführung, andernfalls die Anweisung *Write ('Falsch')*;

Wie Sie sehen, wird hier das "="-Zeichen als **Vergleichsoperator** verwendet. Im Gegensatz zum Zuweisungsoperator ":" wird durch den Vergleichsoperator kein Wert zugewiesen, es werden in diesem Fall zwei Zeichenketten verglichen!

Übrigens ist der ELSE-Zweig nicht unbedingt erforderlich. Auch die Form

```
IF Antwort = 'Austria Wien' THEN
    Write ('Richtig');
```

Write ('Mit beliebiger Taste beenden');
REPEAT UNTIL keypressed;
wäre syntaktisch richtig. Jedoch würde dann die Bewertung bei einer falschen Antwort fehlen.

Bei Vergleichen dieser Art dürfen folgende **Vergleichsoperatoren** verwendet werden:

```
= ist gleich
< ist kleiner
> ist größer
<> ist ungleich
```

Also hätte der Vergleich

```
IF Antwort <> 'Austria Wien' THEN
    Write ('Falsch')
ELSE
    Write ('Richtig');
```

dieselbe Wirkung.

Sie sehen schon, daß das Programm noch lange nicht ausgereift ist. Was passiert z.B., wenn der Anwender als Antwort nur "Austria" eingibt oder die beiden Wörter "AUSTRIA WIEN" groß schreibt? Dann wird dies vom Programm als *falsch* bewertet, obwohl die Antwort genau genommen nicht falsch ist. Für dieses Problem gibt's selbstverständlich Lösungen. Die einfachste wäre, in einem Vergleich mehrere Bedingungen zuzulassen, etwa so:

```
IF (Antwort = 'Austria Wien') OR
(Antwort = 'Austria') THEN
    Write ('Richtig')
ELSE
    Write ('Falsch');
```

Nur wenn die Antwort der Zeichenkette 'Austria Wien' oder 'Austria' nicht entspricht, wird sie als *falsch* bewertet. Hier kann man nun alle richtigen Antwortmöglichkeiten anführen, z.B.

```
(Antwort = 'AUSTRIA WIEN')
```

usf.

Einem Ausbau Ihres Quizprogramms steht nichts mehr im Wege. Sie können nun zusätzliche Fragen in das Programm einbinden.

PROGRAM Quiz2;

```
Uses Crt;
VAR Antwort: String;
BEGIN
    ClrScr;
    GotoXY (33,3);
    Write ('SPORTQUIZ');
    GotoXY (4,12);
    Write ('Wer wurde 1991
österreichischer Fußballmeister?');
    ReadLn (Antwort);
    IF (Antwort = 'Austria
Wien') OR (Antwort = 'Austria')
THEN
BEGIN
    Write (^G);
    Write ('Richtig')
END
ELSE
    Write ('Falsch');
    Delay (3000);
    ClrScr;
    GotoXY (33,3);
    Write ('SPORTQUIZ');
    GotoXY (4,12);
    Write ('In welchem Land
fand 1990 die Fußball-WM statt?');
    ReadLn (Antwort);
    IF (Antwort = 'Italien') OR
(Antwort = 'ITALIEN') THEN
BEGIN
    Write (^G);
    Write ('Richtig')
END
ELSE
    Write ('Falsch');
    GotoXY (20,24);
    Write ('Mit beliebiger Taste beenden');
    REPEAT UNTIL keypressed;
END.
```

2. Menüauswahl mit CASE..OF; Prozeduren

Das Programm soll nun um die Fachgebiete Geographie und Musik erweitert werden. Weiters soll der Anwender zwischen den einzelnen Wissensgebieten wählen können. Wie wär's denn beispielsweise mit folgendem Programm?


```

PROGRAM Quiz3;
Uses Crt;
VAR Antwort: String;
      Wahl : Char;
BEGIN
  ClrScr;
  GotoXY (32,3);
  Write ('Bitte wählen Sie
aus!');
  GotoXY (20,8);
  Write ('1 - Sport');
  GotoXY (20,10);
  Write ('2 - Geographie');
  GotoXY (20,12);
  Write ('3 - Musik');
  GotoXY (20,16);
  Write ('Ihre Wahl: ');
  ReadLn (Wahl);
  ClrScr;
  CASE Wahl OF
    '1': Geographie;
    '2': Sport;
    '3': Musik;
  END;
  GotoXY (28,25);
  Write ('Mit beliebiger Ta-
ste beenden');
  REPEAT UNTIL keypressed;

```



Der Versuch, das Programm laufen zu lassen, wird vorerst einmal zum Scheitern verurteilt sein. Der Compiler wird mit den Anweisungen "Geographie", "Sport" und "Musik" nichts anfangen können. Sie sind in seinem Wortschatz nicht enthalten und stellen genaugenommen Prozeduraufrufe dar.

Eine Prozedur ist ein abgeschlossener Teil des Programms, der bei Bedarf zur Ausführung gebracht werden kann. Anweisungsblöcke, die die Übersichtlichkeit eines Programms zerstören oder öfter ausgeführt werden sollen, werden als Prozedur abgelegt.

Jede Prozedur besteht aus einem Prozedurkopf, der sich aus dem Schlüsselwort **PROCEDURE** und dem eigentlichen Namen der Prozedur zusammensetzt.

PROCEDURE Sport;

Es folgt das eigentliche Teilprogramm, welches zwischen **BEGIN** und **END**; stehen muß. Dieses **END** wird nicht mit einem Punkt abgeschlossen, sondern mit einem Strichpunkt. Das erscheint verständlich, wenn man bedenkt, daß an dieser Stelle das Programm noch lange nicht zu Ende ist!

ACHTUNG! Die Prozedur selbst muß im Programm vor dem Prozeduraufruf stehen, da sie andernfalls der Compiler nicht als solche erkennen kann.

Die Prozedur Sport könnte folgendes Aussehen haben:

```

PROCEDURE Sport;
BEGIN
  ClrScr;
  GotoXY (33,3);
  Write ('SPORTQUIZ');
  GotoXY (4,12);
  Write ('Wer wurde 1991
österreichischer Fußballmeister?
');

```

```

  ReadLn (Antwort);
  IF (Antwort = 'Austria
Wien') OR (Antwort = 'Austria')
  THEN
    BEGIN
      Write (^G);
      Write ('Richtig')
    END
  ELSE
    Write ('Falsch');
    Delay (3000);
    ClrScr;
    GotoXY (33,3);
    Write ('SPORTQUIZ');
    GotoXY (4,12);
    Write ('In welchem Land
fand 1990 die Fußball-WM statt?
');
    ReadLn (Antwort);
    IF (Antwort = 'Italien') OR
(Antwort = 'ITALIEN') THEN
      BEGIN
        Write (^G);
        Write ('Richtig')
      END
    ELSE
      Write ('Falsch');
    END;

```

Und das komplette Quizprogramm präsentiert sich nun wie folgt:

```

PROGRAM Quiz4;
Uses Crt;
VAR Antwort : String;
      Wahl : Char;
PROCEDURE Menue;
BEGIN
  ClrScr;
  GotoXY (32,3);
  Write ('Bitte wählen Sie
aus!');
  GotoXY (20,8);
  Write ('1 - Sport');
  GotoXY (20,10);
  Write ('2 - Geographie');
  GotoXY (20,12);
  Write ('3 - Musik');
  GotoXY (20,16);
  Write ('Ihre Wahl: ');
  ReadLn (Wahl);
END;

```

```

PROCEDURE Musik;
BEGIN
  ClrScr;
  GotoXY (33,3);
  Write ('MUSIK');
  GotoXY (4,12);
  Write ('Wie nennt man die
Grundtonart? ');
  ReadLn (Antwort);
  IF (Antwort = 'C-Dur') OR
(Antwort = 'C-DUR') THEN
    BEGIN
      Write (^G);
      Write ('Richtig')
    END
  ELSE
    Write ('Falsch');

```

```

  Delay (3000);
  ClrScr;
  GotoXY (33,3);
  Write ('MUSIK');
  GotoXY (4,12);
  Write ('Was bedeutet in der
Musik "appassionato"? ');
  ReadLn (Antwort);
  IF (Antwort = 'leidenschaft-
lich') THEN
    BEGIN
      Write (^G);
      Write ('Richtig')
    END
  ELSE
    Write ('Falsch');
  END;

```

PROCEDURE Geographie;

```

BEGIN
  ClrScr;
  GotoXY (33,3);
  Write ('GEOGRAPHIE');
  GotoXY (4,12);
  Write ('Wie heißt die Haupt-
stadt von Albanien? ');
  ReadLn (Antwort);
  IF (Antwort = 'Tirana') OR
(Antwort = 'TIRANA') THEN
    BEGIN
      Write (^G);
      Write ('Richtig')
    END
  ELSE
    Write ('Falsch');
    Delay (3000);
    ClrScr;
    GotoXY (33,3);
    Write ('GEOGRAPHIE');
    GotoXY (4,12);
    Write ('In welches Meer
fließt der Nil? ');
    ReadLn (Antwort);
    IF (Antwort = 'Mittelmeer')
THEN
      BEGIN
        Write (^G);
        Write ('Richtig')
      END
    ELSE
      Write ('Falsch');
    END;

```

PROCEDURE Sport;

```

BEGIN
  ClrScr;
  GotoXY (33,3);
  Write ('SPORT');
  GotoXY (4,12);
  Write ('Wer wurde 1991
österreichischer Fußballmeister?
');
  ReadLn (Antwort);
  IF (Antwort = 'Austria
Wien') OR (Antwort = 'Austria')
THEN
    BEGIN
      Write (^G);
      Write ('Richtig')
    END
  ELSE
    Write ('Falsch');

```



```

Delay (3000);
ClrScr;
GotoXY (33,3);
Write ('SPORT');
GotoXY (4,12);
Write ('In welchem Land
fand 1990 die Fußball-WM statt?
');
ReadLn (Antwort);
IF (Antwort = 'Italien') OR
(Antwort = 'ITALIEN') THEN
BEGIN
    Write(^G);
    Write ('Richtig')
END
ELSE
    Write ('Falsch');
END;

BEGIN
    ClrScr;
    Menue;
    ClrScr;
    CASE Wahl OF
        '1': Sport;
        '2': Geographie;
        '3': Musik;
    END;
    GotoXY (28,25);
    Write ('Mit beliebiger Tas-
te beenden');
    Repeat until keypressed;
END.

```

Je nach dem Wert der Entscheidungsvariablen *Wahl* wird in eine der drei Prozeduren *Sport*, *Geographie* oder *Musik* verzweigt. Diese Variable muß zwischen *Case* und *of* angeführt werden und darf außerdem nicht vom Typ *String* oder *Real* sein.

Die *Case*-Anweisung wird mit *Case Wahl of* eingeleitet und mit einem *END*; abgeschlossen.

Wiederholungsanweisungen

1. Wiederholen mit REPEAT..UNTIL

Natürlich ist es nicht vorteilhaft, wenn das Programm nach der Beantwortung der Fragen eines Gebietes abgebrochen wird. So wäre es vorteilhaft, wenn der Benutzer bei einem einzigen Programmlauf mehrere Fachgebiete auswählen könnte und er außerdem die Möglichkeit hätte, über einen zusätzlichen Menüpunkt das Programm beenden zu können.

Sie sollten dazu die Prozedur *Menue* folgendermaßen abändern:

```

PROCEDURE Menue;
BEGIN
    Clrscr;
    GotoXY (32,3);
    Write ('Bitte wählen Sie
aus:');
    GotoXY (20,8);
    Write ('1 - Sport');
    GotoXY (20,10);
    Write ('2 - Geographie');
    GotoXY (20,12);
    Write ('3 - Musik');

```

```

GotoXY (20,14);
Write ('0 - Programm beenden');
GotoXY (20,16);
Write ('Ihre Wahl: ');
ReadLn (Wahl);
END;

```

Eine einzige Änderung wurde vorgenommen. In der vierzehnten Zeile wird nun ein weiterer Menüpunkt "0 - Programm beenden" ausgegeben.

Nun ist aber im Hauptprogramm noch nicht vermerkt, was geschehen soll, wenn "0" ausgewählt wird. Außerdem sollen ja so lange Fragen gestellt werden, bis der Benutzer "0" eingibt. Der Programmablauf muß also so lange wiederholt werden, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. In diesem Fall lautet die Bedingung:

WIEDERHOLE so lange
die Anweisungen
BIS Wahl = '0'

In Turbo Pascal muß man das so formulieren:

```

REPEAT
    ..Anweisungen..
UNTIL Wahl = '0'

```

Bei Ihrem Quizprogramm sollen alle Anweisungen so lange wiederholt werden, bis die Wahl 0 ist. Daher setzen Sie alle Anweisungen des Hauptprogramms zwischen *REPEAT* und *UNTIL Wahl = '0'*.

```

PROGRAM Quiz5;
Uses Crt;
VAR Antwort: String;
    Wahl : Char;

PROCEDURE Menue;
BEGIN
    ...
END;

PROCEDURE Sport;
BEGIN
    ...
END;

PROCEDURE Geographie;
BEGIN
    ...
END;

PROCEDURE Musik;
BEGIN
    ...
END;

```

```

BEGIN
    ClrScr;
    REPEAT
        Menue;
        ClrScr;
        CASE Wahl OF
            '1': Sport;
            '2': Geographie;
            '3': Musik;
            '0': ;

```

```

ELSE
    BEGIN
        GotoXY(30,12);
        Write('Sie ha-
ben eine falsche Taste ge-
drückt!');
        Delay(1000);
    END;
    UNTIL Wahl = '0';
END.

```

2. Wiederholen mit FOR..TO..DO

Zum Abschluß möchte ich Ihnen eine weitere Wiederholungsstruktur nicht vorenthalten, die *FOR..TO..DO*-Anweisung. Sie erlaubt Ihnen beispielsweise, die Anzahl der Programmdurchläufe exakt festzulegen. So könnte es im Sinne eines Wettbewerbes von Interesse sein, wer auf eine vorgegebene Anzahl von Fragen die meisten richtigen Antworten gibt!

Anstelle der *REPEAT...UNTIL*-Anweisung müßte hier die *FOR...TO...DO*-Anweisung treten. Jeder der Benutzer soll z.B. genau fünf Fragen gestellt bekommen.

Dazu benötigen Sie eine Laufvariable, die selbstverständlich im Deklarationsblock einbart werden muß. Sie zählt die Schleifendurchläufe.

```

VAR Antwort: String;
    Wahl : Char;
    Z : Integer;

```

Das Hauptprogramm hätte folgende Form:

```

BEGIN
    ClrScr;
    FOR Z := 1 TO 5 DO
    BEGIN
        Menue;
        ClrScr;
        CASE Wahl OF
            '1': Sport;
            '2': Geographie;
            '3': Musik;
            '0': ;
        ELSE
            BEGIN
                GotoXY(30,12);
                Write('Sie haben ei-
ne falsche Taste gedrückt!');
                Delay(1000);
            END;
        END;
    END;
END.

```

So das war's. Längst nicht alles wurde behandelt. Turbo Pascal kann noch viel mehr. Denken Sie nur an die Grafikprogrammierung oder an die OOP (objektorientierte Programmierung). Sie haben aber ein Basiswissen für die Programmierung in Turbo Pascal erworben. Daß Sie ohne weiterführende Literatur kein professioneller Programmierer werden können, liegt auf der Hand. Ich hoffe aber, Ihnen in diesem Kurs einen Vorgesmack dessen geboten zu haben, was man mit Turbo Pascal alles anfangen kann.

Turbo Pascal Befehle

Die wichtigsten der über 200 Prozeduren und Funktionen der Version 6.0 in alphabetischer Reihenfolge:

CHR (Zahl)

übergibt das ASCII-Zeichen mit der Nummer *Zahl*.

CLRSCR

löscht den gesamten Bildschirm.

COPY (String, Position, Anzahl)

übergibt einen Teilstring von *String*, der an der Stelle *Position* beginnt und *Anzahl* Zeichen enthält.

DEC (Ganzzahl, Faktor)

Vermindert den Wert der Intervariablen *Ganzzahl* um den Wert *Faktor*.

DELAY (tsek)

unterbricht den Programmaufbau für ca. *tsek* Tausendstelsekunden.

DELETE (String, Position, Anzahl)

löscht in der Zeichenkette *String* ab der Stelle *Position* genau *Anzahl* Zeichen.

EXIT

bricht eine Prozedur ab und kehrt in den aufrufenden Programmteil zurück.

GOTOXY (X, Y)

stellt den Cursor in die durch *X* und *Y* angegebene Spalte und Zeile des Bildschirms.

HALT

bricht ein Programm ab.

INC (Zahl, Schrittgrösse)

erhöht eine *Zahl* um den Wert *Schrittgrösse*.

IORESULT

übergibt die Fehlernummer eines Ein-/Ausgabe-Fehlers oder 0, wenn kein Fehler auftritt.

KEYPRESSED

ist eine Funktion vom Typ BOOLEAN und übergibt TRUE, wenn eine beliebige Taste gedrückt wird, andernfalls den Wert FALSE.

LENGTH (String)

übergibt die Anzahl der in der Zeichenkette "String" enthaltenen Zeichen.

NOSOUND

schaltet den Tongenerator aus.

ORD (Zeichen)

übergibt die Ordnungszahl eines Zeichens des ASCII-Zeichensatzes.

POS (Suchstring, Zielstring)

übergibt die erste Stelle eines Strings *Suchstring* innerhalb eines zweiten Strings *Zielstring*.

RANDOM (Grenze)

erzeugt eine Zufallszahl, die einen Integer-Wert von 0 bis "Grenze" annehmen kann.

RANDOMIZE

schaltet den Zufallsgenerator ein.

READ (Variable)

liest eine Eingabe von der Tastatur ein und übergibt sie der Variablen *Variable*.

READLN (Variable)

liest eine Eingabe von der Tastatur ein und übergibt sie der Variablen *Variable*. Anschließend wird ein Zeilensprung durchgeführt.

READKEY (Zeichen)

liest ein Zeichen von der Tastatur und übergibt es der Variablen *Zeichen*.

ROUND (Realzahl)

rundet eine *Realzahl* vom Typ REAL auf eine Ganzzahl vom Typ INTEGER.

SOUND (Frequenz)

erzeugt einen Ton mit der Frequenz *Frequenz*.

SQR (X)

liefert das Quadrat der Zahl *X*.

SQRT (X)

liefert die Quadratwurzel der Zahl *X*.

STR (Zahl, String)

wandelt den Integer- oder Real-Ausdruck *Zahl* in eine Zeichenkette *String* um.

TEXTBACKGROUND (Farbzahl)

gibt den Texthintergrund mit der durch *Farbzahl* angegebenen Farbe aus.

TEXTCOLOR (Farbzahl)

gibt den Text mit der durch *Farbzahl* angegebenen Farbe aus.

TRUNC (Realzahl)

gibt den ganzzahligen Anteil einer *Realzahl* aus.

UPCASE (Zeichen)

gibt den entsprechenden Großbuchstaben eines Zeichens *Zeichen* zurück, wenn ein solcher existiert.

VAL (String, Zahl, Fehlerstelle)

wandelt eine Zeichenkette *String* in eine Integer-Zahl *Zahl* um und übergibt bei Erfolg als *Fehlerstelle* den Wert 0, ansonsten die Position des ersten nichtnumerischen Zeichens im *String*.

WINDOW (X1, Y1, X2, Y2)

legt einen durch die linke obere Ecke (*X1*, *Y1*) und die rechte untere Ecke (*X2*, *Y2*) angegebenen Bereich für die Bildschirmausgabe fest.

WRITE (Variable)

Gibt eine *Variable* am Ausgabegerät (standardmäßig der Bildschirm) aus.

WRITELN (Variable)

Gibt eine *Variable* am Ausgabegerät (standardmäßig der Bildschirm) aus und führt anschließend einen Zeilensprung durch.

EDV

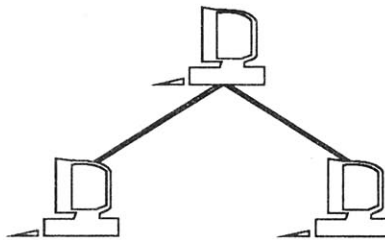
BERATUNG & ORGANISATION

Systembetreuung

Netzwerklösungen

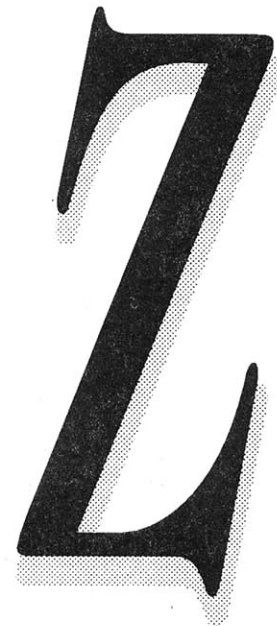
Individualsoftware

Komplettlösungen



OTTO-HANS
ZERGATSCH

TELEFON :
0316/93 43 72
Graz, Neue Bienengasse 5



GACKSCH

DTP - Für alle !?

Ein Plädoyer für und wider.

Desktop Publishing - dieser Begriff hat in den letzten Jahren die Welt der Werber, Drucker und Setzer erschüttert wie kein anderer zuvor und in zwei Welten geteilt. Die einen meinen den Untergang der Ästhetik und ihres Berufes zu sehen, die anderen ihre Preise bestätigt, da der Kunde am eigenen PC verspürt, welche Qualität an Wissen erforderlich ist, um ein wirksames DIN-A4 Flugblatt zu erstellen.

Zufrieden sind aber alle mit DTP. Grund für den durchschlagenden Erfolg ist die Zeitersparnis und der daraus resultierende finanzielle Vorteil. Wenn auch Sie diese Vorteile für sich nutzen wollen, sollten Sie sich überlegen, was Sie publizieren wollen und die Kaufentscheidung Ihren Anforderungen entsprechend treffen. Denn nicht alles ist Desktop-Publishing. Zwischen dem einfachen Setzen eines Textes und dem professionellen DTP liegen - nicht nur finanziell - Welten. Für die Gestaltung von Rundschreiben, persönlichen Einladungen etc. reichen Textverarbeitungsprogramme mit heute bereits üblichen umfangreichen DTP-Funktionen wie z.B.: Wordperfect, Word etc. vollkommen aus.

von Bernd Gacksch

Professionelle DTP-Programme wie Ventura-Publisher oder Page-Maker stellen nicht nur hohe Ansprüche an den Anwender, sondern auch an die Hardware. Für einen sinnvollen Einsatz benötigen Sie mindestens einen 80386 SX. Wesentlich besser ist ein 80386 PC oder 80486 PC mit entsprechender Speicherkapazität, Grafikkarte und einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten, um alle Elemente möglichst scharf am Bildschirm darzustellen. Ein Laserdrucker mit mindestens 300 DPI, wenn möglich postscriptfähig, ist unumgänglich, um einen möglichst realen Korrekturabzug zu erhalten. Denn um die übliche Druckqualität - zwischen 1200 und 2400 Dpi - zu erreichen, kommen Sie an einem Belichtungsstudio nicht vorbei. Mit dieser Konfiguration ist auch der Sprung zur Elektronischen Bildverarbeitung (EBV) nicht

mehr weit. Die Preise für Flachbettscanner oder Digitizer sind durchaus erschwinglich, und die Möglichkeiten sind fast grenzenlos. Für Farb reproduktionen in hochwertiger Druckqualität haben aber noch immer die herkömmlichen Reprostudios die Nase vorne - auch im Fachwissen. Für gelegentliches Scannen von Firmenlogos oder Faxvorlagen eignen sich auch die äußerst preiswerten Handyscanner.



Neben dieser Hardware brauchen Sie trotzdem noch ein wenig Software, um einen effizienten Einsatz zu erzielen. Auf alle Fälle Schriften, da der Lieferumfang sehr mager ist. Um eine Textverarbeitung kommen Sie auch nicht herum, da die Editierfunktionen bei diesen Programmen logischerweise vernachlässigt werden, und für die grafischen Highlights müssen Sie auf ein Illustrationsprogramm zurückgreifen. Wenn Sie sich jetzt berechtigterweise fragen, warum alle von Programmen schwärmen, die höchste Ansprüche stellen und selbst nichts können, sei mir der Vergleich mit der Mikrowelle erlaubt. Auch hier kommen alle Zutaten roh hinein und in Minutenschnelle wieder essbar heraus. Denselben Zweck erfüllen auch die DTP-Programme, die aus dem Bedarf der Zeitungsbranche entstanden sind. Aus Aktualitätsgründen müssen Berichte, Fotos und eventuell Grafiken innerhalb kürzester Zeit miteinander verbunden werden, täglich auf vielen Seiten. Die Zeitersparnis liegt im fixen Grundlayout, das sich nur geringfügig verändert. Die Rentabilität des Desktop-Publishing ist daher bei jedem Periodikum gegeben.

Wenn Sie sich entschließen, selbst zu produzieren, sollten Sie sich zuvor trotzdem mit den Bereichen Typographie, Reprographie, Drucktechnik, Layout und Visualisierung auseinandersetzen, da Sie nicht nur mit Ihrem Produkt, sondern auch mit der Werbung dem üblichen Qualitätsstandard entsprechen müssen, um nicht durch den Rost zu fallen. Die besten Kenntnisse im Umgang mit dem PC und die gleiche Ausrüstung ersetzen nicht die mehrjährige Erfahrung eines Grafikers, Setzers oder Druckers. Aber auch die haben es gelernt. Es ist nur eine Frage der Zeit!

Da Zeit mit Geld in der Wirtschaft häufig gleichzusetzen ist, ist diese Frage das Entscheidungskriterium, ob man sich für oder gegen DTP entscheidet. Denn es wird anfangs öfter vorkommen, daß Sie der Drucker wieder heim-schickt, weil die Passer und die Schnittmarken fehlen, dann wieder haben Sie ihm zuwenig

Greiferrand gelassen. Beim ersten Andruck fragt er Sie mit einem milden Lächeln und dem Finger auf den dunklen Fleck gerichtet: "Welcher Rasterwinkel?" Fragen Sie Ihren Drucker am besten vorher, was er alles haben will, und Sie sparen sich damit viel Zeit und Ärger.

Ratschlag

Bevor Sie sich an den PC setzen und drauflos produzieren und nach einigen Stunden harter Arbeit das x-te Layout verwerfen, nehmen Sie Papier und Bleistift und stellen sich folgende Frage: Wem will ich was vermitteln und was will ich damit erreichen? Dem Ergebnis entsprechend machen Sie ein Skribble (Rohlayout) und setzen dieses am PC um. Keine Angst die Feinheiten kosten noch genug Zeit, Schweiß und Papier.



Das Geschäft mit den Viren

Virensuchprogramme und ihre Effektivität sind ein Thema, das schon von vielen Computerzeitschriften aufgegriffen wurde. Verschiedene Testberichte sollen Aufschluß über ihren Wirkungsgrad geben und somit auch den Anwendern dieser Programme ein Sicherheitsgefühl vermitteln. Oftmals haben solche Testberichte aber den unangenehmen Beigeschmack, den auch so manche Artikel sowie Soft- und Hardwarevorstellungen haben, nämlich den, daß diese Berichte sich wahrscheinlich nicht dem Einfluß der Produkthersteller entziehen konnten. Manchmal kann man diesen Einfluß sogar direkt beobachten, wenn nach einem Jubelbericht ein Inserat dasselbe Produkt bewirbt. Vermutlich werden Testberichte nur aus den Angaben der Hersteller abgeschrieben und verlieren so an Glaubwürdigkeit bzw. verfälschen das Ergebnis.

Vermuten darf man, aber Behauptungen müssen bewiesen werden. Da in Österreich die Rechtslage so ist, daß eine Anschuldigung beständig werden muß und nicht der Beschuldigte den Nachweis erbringen muß, daß die Anschuldigung unwahr ist, verzichten die meisten Computerzeitschriften, wie auch wir, auf direkte Anschuldigungen.

Was hat das aber mit dem Geschäft mit den Viren zu tun, werden Sie sich fragen.

In den letzten Tagen ist uns eine besonders interessante Broschüre in Haus geflattert. Da gibt es endlich einen, der schreibt, wie es wirklich ist. Kein unnötiges Blabla, keine schönge-

waschen Artikel. Mit aller Härte versucht der Autor auf die verschiedenen Probleme und unbefriedigenden Zustände in der EDV-Welt und auch in der Politik hinzuweisen. Da der Autor händlerunabhängig agiert (keine Inserate) und selbst ein Virenspezialist ist, der sich seit mehr als drei Jahren mit diesen Programmen beschäftigt und derzeit über eine Sammlung von 900 verschiedenen Virenarten bzw. Mutationen verfügt, lassen seine Testberichte in der 20- bis 30-seitigen Broschüre **"VIREN TELEGRAMM Spezial"** auf seine Glaubwürdigkeit schließen. Hervorgerufen durch seine kritischen Berichte haben sich schon einige Softwarehäuser, die sich auf den Kampf gegen die Viren spezialisiert haben, geweigert, ihre Produkte zum Test zur Verfügung zu stellen.

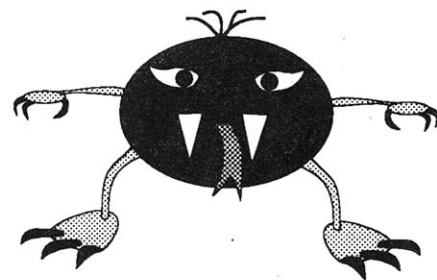
Selbst das ca. 600 Seiten starke PC-Viren und Sicherheitsbuch **"Die Viren-Apokalypse"** wollte kein österreichischer Verlag in Auftrag nehmen.

Das "Viren Telegramm" kostet im Jahresabonnement (12 Ausgaben) öS 1.100,- und ist, wie auch das Buch "Die Viren-Apokalypse", beziehbar bei: Ing. F. Swoboda Postbox 37, 1165 WIEN

Wir hoffen in weiterer Zukunft eine Zusammenarbeit mit Herrn Swoboda erreichen zu können und auch Berichte von ihm in das PCC-Magazin übernehmen zu können.

Zum Thema Virensuchprogramme wollen wir noch auf das Programm FINDVIRU hinweisen. Das von der Firma S&S International entwickelte Produkt, von dem wir leider noch keine Testversion auftreiben konnten, soll angeblich in der Version 3.3, 719 verschiedene Viren und 300 Mutationen finden. Die neuere Version 4.23 soll auch schon jene sehr seltenen Viren finden, die sich im VIDEO-RAM festsetzen. Mit einer Hirate von ca. 98 % übertrifft FINDVIRU viele anderen Suchprogramme. Besonders fiel uns beim Testbericht im Virentelegramm die Schnelligkeit des Programmes auf.

Info: Ing. F. Swoboda, Postbox 37, 1165 WIEN



Der Virus !

Wir alle kennen sie oder haben zumindest von ihnen gehört.

Jeder hatte oder hat noch immer mit mindestens einem von ihnen Kontakt. Nächtelangen, panische Angst vor jeder neuen Diskette oder Klebeband vor dem Diskettenlaufwerk sind markante Symptome eines Geschädigten - denn jeder weiß was passiert, wenn ein Virus zuschlägt.

Antivirenprogramme zur restlosen Entfernung der Festplatten- und Diskettengeister gibt es genug und nur Digital Research ist mit seinen DOS Updates schneller als die Viren- und Antivirenprogrammierer.

Wie aber schaut nun dieses Szenario rechtlich aus? Angewandt wird der Paragraph Nr. 126a des Strafgesetzbuches. Voraussetzung ist allerdings der Tatnachweis, der nicht so einfach ist. Erst dann werden folgende Zeilen bittere Realität.

Wenn Daten oder Programme gelöscht, unbrauchbar oder verändert werden, wird der Schuldige entweder zu einer Freiheitsstrafe bis zu sechs Monaten oder einer Geldstrafe bis zu 360 Tagessätzen verurteilt. Falls der Schaden mehr als S 25.000,- beträgt, erhöht sich das des

Freiheitsentzuges auf bis zu zwei Jahren. Ab einer Schadenssumme von S 500.000,-, die schneller erreicht wird als man glaubt, beträgt das Höchstausmaß der Freiheitsstrafe fünf Jahre.

Das Schadensausmaß wird von gerichtlich beideten Sachverständigen für Informationstechnik, so der genaue Titel, festgestellt. Eventuelle finanzielle Schadenswiedergutmachungen können vom Kläger auf dem Zivilrechtsweg eingeklagt werden. Diese Summe muß der Verurteilte zusätzlich zur gesetzlichen Geldstrafe tragen. Hinzufolgend noch die Gerichts-, Prozess- und Rechtsanwaltskosten.

Man sieht, daß sich der österreichische Rechtsstaat sehr wohl Gedanken zu diesem Thema macht und dementsprechende Gesetze erstellt. In nächster Zukunft kann man mit einem Präzedenzfall, der beim Obersten Gerichtshof ausjudiziert wird, rechnen, dessen Urteil für nachfolgende Verhandlungen richtungsweisend ist.

Also für alle die vorhaben einen Virus irgendwo auf eine Festplatte zu portieren, habe ich nur einen Rat, entweder bleiben lassen oder zur Sicherheit nach Südamerika auswandern.

Soweit so gut! Aus der Sicht der Gesetzbücher wären insofern Schranken gesetzt. Nur gibt es kaum Fälle bei denen es wirklich zu folgeschweren Strafausmaßen kam. Zu groß ist das Risiko ohne hundertprozentige Beweise im Endeffekt außer Spesen nichts erreicht zu haben. Mitunter sitzt man dann selbst noch vor dem Richter und muß sich wegen Ruf- und Geschäftsschädigung verantworten.



Videospiele und Homecomputer .

Kinder und Jugendliche mit ihrem Lieblingsspielzeug .

Seit das US-Magazin "Time" den Computer 1982 zum "Mann (Frau,Es) des Jahres" auserkor, hat die von Menschenhand geschaffene künstliche Intelligenz bei Ihrem Siegeszug rund um die Erde nur noch mehr aufs Tempo gedrückt. In der westlichen Welt gibt es fast nichts mehr, das nicht irgendwie von Computern - oder zumindest von elektronischen Bauteilen - gelenkt und gesteuert wird. Nach den großen Konzernen eroberten die Computer die Klein - und Mittelbetriebe; und nach diesen zogen sie in die privaten Haushalte ein.

von Christian Huber

Haben Computer einen schädlichen Einfluß auf unsere Kinder ?

Das gesellschaftliche Drama, das sich da ereignet, läßt die Hersteller von Homecomputern Jahr für Jahr fette Zuwächse verbuchen; allein 1988 hielten die kleinen Rechenmaschinen Einzug in rund 90.000 Haushalte.

Daß diese Entwicklung Konsequenzen aufs Familienleben hat, liegt auf der Hand: Während Mama und Papa ihren Sprößling auf den besten Weg zum Computerexperten wähen, kämpft Klein-Mäxchen verbissen um den Endsieg, der ganz Europa nuklear vernichtet. Mäxchen ist aber weder in das Verteidigungssystem der NASA eingedrungen noch hat er das russische Verteidigungssystem angezapft, stattdessen traktiert er den Joystick bis an die Grenzen der Belastbarkeit, um beim neuen "Superspiel" den Computer endlich schlagen zu können. Diese Situation entwickelt sich immer mehr zum Alltagsbild.

Doch welche Wirkungen sind denn bei Computer- und Videospielen so gefährlich?

Einer weit verbreiteten Auffassung zu folge führen solche Spiele zur Vereinsamung. Die ständige Auseinandersetzungen mit fiktiven Bildschirmwelten konditioniere bei manchen Menschen, so wird behauptet, den Schritt in die soziale Isolation. Die Spielindustrie scheint die Tragkraft dieses Gedankens erkannt zu haben und präsentiert in ihrer Werbung häufig eine Gruppe von Jugendlichen, die gemeinsam vor einem Bildschirm sitzen und sich dabei glänzend miteinander zu unterhalten scheinen. Somit kann eigentlich das Zerrbild vom vereinsamten, isolierten Spieler nicht aufrecht erhalten werden, denn das gemeinsame Spiel mit Freunden, die Unterhaltungs- und Geschicklichkeitsaspekte, dominieren im Bewußtsein der Jugendlichen.

Das mag allenfalls für einige elektronisch vermittelte Gesellschaftsspiele gelten. Bei zahlreichen Videospielen tritt man allerdings nicht gegen einen menschlichen Partner, sondern gegen den Computer an. Wo hier der soziale Aspekt herkommen soll, ist unerfindlich. Und wenn sich vor einem derartigen Spielautomaten mehrere Jugendliche scharen, sind die Blicke in der Regel unverwandt auf den Bildschirm gerichtet; die soziale Interaktion bleibt auf verbale Äußerungen zum Spielgeschehen beschränkt; allenfalls werden geschickte Spielfreaks bewundert, wenn sie stolz ihren Namen in den ersten Platz der Siegerliste eintragen können.

Meiner Ansicht nach sind die typischen Video- und Computerspiele daher zu den am wenigsten gemeinschaftsfördernden von allen Spielen zu zählen. Welche Wirkung sie zeigen, hängt natürlich von der Spielintensität und der psychischen Konstellation des Spielers ab. Offen bleibt natürlich auch, ob das ständige Videospielen autistische Neigungen erzeugt oder vorhandenen Autismus fördert (mit Autismus ist hier der Ansatz zu einem Verlust des Kontaktes mit der Wirklichkeit gemeint). Beides erscheint mir problematisch, denn in beiden Fällen werden Sozialisierungsbemühungen korrumpiert. Vielleicht flüchten sich genau jene, die Angst vor der Auseinandersetzung mit Menschen haben, in den Umgang mit der Maschine. Das Spiel kann diese Angst subjektiv verringern, sicherlich; aber deswegen ist es noch lange nicht gemeinschaftsfördernd.

Zu heftigen Kontroversen führte auch die Frage, ob die Kriegssimulationen auf dem Bildschirm die Aggressivität der Spieler erhöhe oder nicht. Unzählige Untersuchungen von Wissenschaftlern ergaben die einzig "logische" Antwort: Die einen orten eine zunehmende Neigung zur Aggressivität, die anderen stellen dagegen fest, Videospiele dienen der (nützlichen) Ableitung von Aggressionen. Fest steht jedenfalls, daß die Schulung von Kampfpiloten immer mehr mit aufwendigen Computersimulationen durchgeführt wird, die später - quasi als Abfallprodukt - auf dem Markt für Videospiele landen; ein typisches Beispiel dafür ist der "Flight Simulator".

Eine andere Wirkung der Videospiele könnte in der Kraft der Simulation irrealer Welten liegen (zum Beispiel Space Quest, Kings Quest, Indiana Jones und vieles mehr). Nicht so sehr die Geisteslosigkeit vieler elektronischer Spiele ist bedenklich, sondern die Möglichkeit, daß junge Menschen sich in simulierten Welten regelrecht verlieren können. In manchen Fällen mag es dann so weit kommen, daß die simulierte Welt attraktiver wird als die reale. Nicht umsonst wurde mehrfach festgestellt, daß ein überdurchschnittlicher Prozentsatz der Besucher von Spielhallen Arbeitslose und jugendliche Dropouts sind. Die Gefahr des Selbstverlustes in einer simulierten Welt ist natürlich kein Phänomen, das nur den elektronischen Spielen eigen ist. Aber es kommt dabei eine wichtige Eigenschaft der Computertechnik zum Ausdruck, nämlich die Möglichkeit, künstliche Welten zu schaffen und in ihnen zu "leben". Dazu kommt weiter, daß beim Videospielen die Wahrnehmung im wesentlichen auf das Auge reduziert wird. Videospiele spielen sich im Kopf ab; sie sind eine Welt, in die man eintritt - und bis zu einem gewissen Grad sind sie etwas, das man "wird".

Durch spielerische Simulationen werden - etwa bei Videokriegsspielen - Persönlichkeitsdimensionen aktiviert, die prägende Sozialisierungseffekte erwarten lassen. Gelernt wird: In der Welt gibt es zwei Sphären. Man selbst bewegt sich in jener, die "gut" ist. Die andere ist das Böse. Es ist übermächtig und bedrohlich. Das Gute hat es immer schwerer. Es muß kämpfen, auch auf verlorenen Schlachten. Mag das simulierte Konfliktfeld so banal sein, wie es will - der Spieler gerät alsbald in eine subjektive Notwehrsituation, die in der Angst der Niederlage quasi existentielle Dimensionen annimmt. Es geht ganz eindeutig um Leben oder Tod, Vernichtung des Feindes oder eigene Vernichtung.

Aus der Auseinandersetzung mit Videospielen und Heimcomputern entwickelt sich weiter - und das mag viele Eltern schon zur Verzweiflung getrieben haben - eine eigene Kinderszene, oder besser gesagt, eine Kindersubkultur. So wurden in den letzten Jahren Kaufhäuser zum beliebten Treffpunkt von Jugendlichen, die dort untereinander ihre Erfahrungen mit Computern austauschten; Computerclubs, Feriencamps und andere Veranstaltungen rund um die neuen Maschinen tragen maßgeblich zur Entstehung und Ausbreitung dieses spezifischen Kinderkollektivs bei. Viele Kinder und Jugendliche machen auf diese Weise erste Bekanntschaft mit den neuen "Medium" und erwerben gleichzeitig kollektive selbständige Erfahrungen in einem Bereich, der neu und von der Erwachsenengesellschaft noch nicht "besetzt" ist.

Die so entstehende Kindercomputerszene hat mehrere Aspekte: Zunächst sind die Kinder - vor allem die Jungen - dabei unter sich; sie bilden eine nur ihnen bekannte Geheimsprache aus, es entsteht ein Tausch- und Schwarzmarkt für Software, der mit dem Geldwert des einzelnen Spiels auch dessen Bedeutung und Anspruch mindert. Dieses Netzwerk von Tauschkanälen macht sodann jegliche Bemühungen der spielpädagogischen Zensur weitgehend wirkungslos. So werden elektronischen Märchen zu einem kulturellen Subsystem. Und schließlich sind, wie in der gesamten Kultur des Homecomputers, auch im Bereich der Videospiele männliche Bedürfnisse und Mythen eindeutig überrepräsentiert. Das mag wohl in der Struktur der Spielkultur liegen, die das weibliche Element ausgrenzen, aber auch in spezifisch männlichen Befreiungsphantasien.

Zusammenfassend sollte gesagt werden, daß Computer- und Videospiele sicher in einem großen Ausmaß schädlich sind. Isolation von anderen Kindern, Kontaktlosigkeit und auch schlechte Noten in den Schulen werden ohne Zweifel früher oder später der Fall sein. Da aber in unserer heutigen Zeit der Computer nicht mehr wegzudenken ist, müssen wir mit ihnen leben lernen. Wenn sich Klein-Mäxchen bewußt wäre, daß der Blechtrötel nicht nur ein Spielgerät ist, sondern auch für kreative Zwecke zur Verfügung steht, dann stünde einer erfolgreichen Bewältigung des "Alptrauums" Computer nichts mehr im Wege.

Der Computer - mein liebster Feind

Ich habe 26 Jahre lang wunderbar ohne eigenen Computer gelebt. Bytes und Bits hielt ich bisher immer für Fachbegriffe der Zahnheilkunde, ein Schirm war für mich bloß ein Schutz gegen einen überraschend auftretenden Regenguß und beim Begriff "config.sys" konnte es sich sicher nur um ein mir unbekanntes frivoles Wort handeln.

Doch das sich unaufhaltsam verbreitende Computer-Virus machte auch vor mir nicht halt.

Eines schicksalschwangeren Tages - ich hatte mich bereits zum x-ten Mal auf meiner mechanischen Schreibmaschine vertippt - reifte in mir der Entschluß, mir auch so ein elektronisches Wunderding anzuschaffen. Ich malte mir aus, wieviel Arbeit mir mein Computer abnehmen würde.

Computer als Sklave!

Die Texte würden praktisch wie von selbst den Weg aufs Papier finden. Ich hätte so eine Art literarisches Heinzelmännchen, meinen eigenen Schreibsklaven. Obwohl ich ein liberal denkender Mensch bin, gefiel mir diese Aussicht. Ich setzte mein mühsam Ersparnis zusammen, und ab ging's in den nächsten Computershop. "Ich bin Journalist und brauche für meine Zwecke einen brauchbaren Computer. Wenn Sie ein solches Gerät hier haben, dann packen Sie's mir bitte gleich ein", verlangte ich selbstbewußt vom Verkäufer und wunderte mich, warum der Heini mit seiner bunten Krawatte so blöd grinste.

Ob's denn ein XT oder ein AT sein sollte mit einem Hercules-Schirm oder einem Super-VGA-Monitor, wollte der von mir wissen. Er hätte da auch einen preiswerten Nadeldrucker. Für gehobene Ansprüche allerdings würde er mir einen postscriptfähigen Laserprinter empfehlen, und auch auf eine Maus sollte ich auf keinen Fall verzichten. Im übrigen...

Ich verstand nur mehr Bahnhof, für jedermann leicht erkennbar durch meinen sperrangelweit offenen Mund und die weit aufgerissenen Augen. So einfach war es also nicht. Ich murmelte

etwas von "in 14 Tagen wiederkommen" und verließ das Geschäft, allerdings nicht mehr ganz so selbstbewußt wie ich es zuvor betreten hatte. Hinter mir konnte ich deutlich hören, wie der Computerfritze nur mit Mühe einen Lachkrampf unterdrückte.

Zwei Wochen waren vorbei. Ich hatte meine Lektion gelernt und mich mit dem Computertechnik vertraut gemacht. Nochmals würde ich mich nicht blamieren.

von Wolfgang Polz

Ich suchte den Ort meiner ersten Niederlage wieder auf. Der Verkäufer strahlte übers ganze Gesicht, als er mich sah. "Na warte Bürscherl, diesmal kannst du mich nicht mehr ausbremsen", schoß es mir durch den Kopf. Ich orderte einen 386er/SX mit einem Super-VGA-Monitor und einen 24-Nadeldrucker, bezahlte und bat den staunenden Mann, mir die Geräte in mein Auto zu stellen. Ich war rundherum zufrieden, dem hatte ich's gezeigt.

Doch zuhause angekommen, begann das Elend aufs neue. Drei "Kasteln" und ein Wirrwarr von Kabeln machten mich erneut ratlos. Mein Stolz ließ es allerdings nicht zu, den Computerheini um Rat zu fragen. Also, selbst ist der Mann... Und, o Wunder, nach knapp einem halben Tag, hatte ich das Ding zum Laufen gebracht.

Jetzt konnte es endlich losgehen. Ein hoffnungsvoller Druck auf die Power-Taste, den Bildschirm eingeschaltet, und mein Arbeitsklave konnte seine Tätigkeit aufnehmen.



Doch alles, was geschah, war, daß nichts geschah. Das einzige Lebenszeichen, das der Blechtrottler von sich gab, war die Meldung: "Boot disk failure. Type key to retry." Na dann, aller guten Dinge sind drei.

Die Krawatte war eine andere, das blöd grinrende Gesicht des Verkäufers leider das selbe. Nur widerwillig setzte ich ihm mein Problem auseinander. Ich hatte vergessen, die Systemdiskette einzulegen, erklärte mir schmunzelnd der Anzugmensch im Computershop, erst dann würde mein Heinzelmännchen arbeiten...

Inzwischen sind knapp zwei Jahre vergangen. Ich habe verlernt, mit meiner Schreibmaschine umzugehen, dafür kenne ich heute zwei Dutzend MS-Dos-Befehle und beherrsche einigermaßen einige Textverarbeitungs- und Layoutprogramme. Meine Augen dürften mittlerweile schon oval sein und anstatt meine Freizeit in der Natur zu verbringen, kommuniziere ich mit meinem Computer.

Des Computers Sklave

Ihn wollte ich zu meinem Sklaven machen, doch wie es scheint, ist es umgekehrt. Ich bin süchtig. Nein, nicht nach LSD oder Nikotin. Bits und Bytes haben es mir angetan, GEM und PCX.

Ich weiß, daß er mich in seiner Gewalt hat und habe ihm deshalb schon mehrmals nach dem Leben getrachtet.

Doch irgendetwas hält mich dann doch immer wieder ab, den Stecker aus der Dose zu ziehen...



Schlußwort

Wieder wollen wir Sie recht herzlich einladen, an der Gestaltung des PCC-Magazines mitzumachen. Besonders die Rubrik Tips und Tricks lebt von den Zuschriften aktiver Leser. Sollten auch Sie Interesse haben, für das PCC-Magazin einen Artikel zu schreiben oder Tips und Tricks weiterzugeben, soll es nicht Ihr Schaden sein. Die ständig steigenden Verkaufszahlen erlauben es uns, nun auch entsprechende Honorare zu vergeben.

Haben Sie Interesse, so setzen Sie sich mit uns in Verbindung.

Dankbar sind wir auch für die Zusendung selbstgeschriebener Programme, bitte schicken Sie uns aber nur solche Programme, die nicht vor lauter Einschränkungen strotzen. Sollten Sie auf ein gutes Shareware- oder Public-Domain-Programm aufmerksam geworden sein oder sollten Sie ein solches im Einsatz haben, bitten wir Sie, uns darauf aufmerksam zu ma-

chen oder am besten gleich zuzuschicken. Sollten Sie keine Geldforderungen stellen, belohnen wir Ihre Mühe mit kleinen Werbegeschenken, ansonsten sind wir auch bereit, gerechtfertigte Forderungen zu erfüllen.

Die Redaktion

Inserentenverzeichnis

Datenwelt Doppler OEG, 8010 Graz	5000	Beihefter	PD-Service Gutzelnig, 4320 Perg	Seite	7
PEGASUS, 8010 Graz	Seite	8	Restaurant Flucher, 8430 Leibnitz	Seite	3
Zergatsch EDV-Beratung, 8010 Graz	Seite	19	Alpha Up-to-date	Seite	24

BUCHHAS ■ JAKOBER

Computer Top Ware

Mr. Neustädterstraße 24, 2540 Bad Vöslau

Tel. 02252/70800 Fax 02252/76743

PD- und Shareware - News

- 986 SCORCH** Scorched Earth - VGA-Artillerieuell in Spitzengrafik V. 1.0
- 987 DRAFT CHOICE** CAD-Programm für alle Grafikarten V. 1.51 mit EMS-Unterstützung und Animation!
- 988 MASTERMIND** Mastermind mit Erfrüchen für die VGA-Karte - bekanntes Denkspiel
- 989 PCXIFF** Turbo-Pascal 5.0 - 6.0 - Units, um PCX und IFF-Bilder darstellen und schreiben zu können V. 1.6
- 990D FAKTURA-WIN** WINDOWS-Auftragsbearbeitung, OP-Buchhaltung, Rechnungsbuch, Druck, Statistiken, ...
- 991D LOTTO** 6 aus 45 mit vielen Auswertungen - österr. Shareware - mit BlackJack und Roulette
- 992 MIPPI** Tolles VGA-Verschiebepuzzle aus Ungarn mit bemerkenswerter Programmieretechnik!
- 993D WIN-ADDRESS** Adressenverwaltung unter WINDOWS V. 1.0
- 994 BACKMENU** Backmenu: WINDOWS-Popup-Menusystem - Bigdesk: virtuelles 1920 x 1440 - Desktop
- 995D MUSIKMANAGER** von A. Winkler V. 2.0: LP/CD/Musikkassettenverwaltung mit Listendruck, Interpretien, u.v.m.

- 996D ACCOUNT** Doppelte Buchhaltung - sehr einfach zu bedienen - auch für Buchhaltungslisten! V. 5.01b
- 997D K1** Kalenderprogramm für MS-WINDOWS mit Druckausgabe - verschiedene Kalenderarten (österr. Feiertage!)
- A417 CIPHERWIN** WINDOWS-Worträtsel - Sprichwörter sollen erraten werden!
- A418 HATHOR** Alägyptisches Logikspiel für HGC/EGA/VGA - Strategiebreitspiel
- A419D MEDIZIN** Datenbank für 472 nicht rezeptpflichtige Arzneimittel
- A420 JETPILOT** Lasertest-Kontrollprogramm - Version 1.2 - menügesteuert - Spitzenprogramm für LJ II/III und Kompatible
- A421 QUESTMAKER** Schreiben Sie Ihre Grafikadventures selbst - mit Grafikbildschirmen, Musik, versteckten Objekten, ...
- A422 SOUNDINDEX-BLAST** Soundblaster Soundeditor zum Herstellen und Bearbeiten von SOUND-Files
- A423 DIRECTOR** Mächtige Benutzeroberfläche mit Viewer für WordPerfect, WordStar, Word, PCX, PKZIP, ...
- A426 OBERON** - M Oberon-Compiler für DOS-kompatible Rechner Version 1.12
- A427D SYMOBOL-R** Symbolrechnen

- für WINDOWS - mathematische Rätselaufgabe für Menschen mit Köpfchen
- A428 STABLE CHARTS** Technische Aktienanalyse mit graphischen Vergleichsmöglichkeiten unter WINDOWS
- A429 WIN COMMANDER** Dateimanager, Launcher, Menü, Exit für WINDOWS - mit 2 Dateileisten
- A430 MICROLINK** DFÜ-Programm für WINDOWS 3.0 mit X/Y/Z-Modem, ANSI-BBS, TTY, ... - Scriptsprache
- A431D DB2WORD** V. 1.4 - Erstellung von Serienbrief-Steuerdateien ab WORD 3.0 aus dBASE-Dateien - Beschränkung: 5 Datensätze
- A432D ADDRESSRIX** V. 4.01A - Adressenverwaltung mit Etikettendruck von J. Becker - dBASE-kompatibel
- A433D ARTIKELRIX** V. 4.01A - Zeitschriften-Artikelverwaltung mit Volltextsuchen von J. Becker - dBASE-kompatibel
- A434D BUCHEIX** V. 4.01A - Volltext-Buchverwaltung von J. Becker - Multitasking-Synchronisation in allen Becker-Programmen!
- A435 RP-SORT** Sehr schnelles Sortierprogramm für alle Größen von Dateien - mit vielen Wahlmöglichkeiten
- A436 GITARRE** Grifflemprogramm für Gitarre für Rechts- und Linkshänder - akustische Stimmhilfe
- A437 VOC386** VOC-Editor für Soundblaster (nur ab 80386) - VOC-Files bearbeiten, verzerrten, ...
- A438D FALLOUT** Mischung zwischen Tetris und 4gewinnt (ft. Autor) - Spiel für die VGA-Karte
- A439 KDRIVE** Verbesserter Tastaturtreiber (nur 1450 Bytes) mit Quellcode, Screensaver, ...
- A440D REMINDER** WINDOWS-Terminprogramm: Erinnert an alle Termine der nächsten 10 Tage!
- A441D HATHOR-W** WINDOWS-Version des bekannten Spieles Hathor - ägyptisch-asiatisches Brettspiel

- A442 WIN-UTIL 9** HP-Laserjet III-Druckertreiber f. WINDOWS, RS-232-Konfiguration, Disk Map, Editor
- A443 ATM-FONT 1** Adine-Kirberg-Font (Schriftschrift) für den ADOBE Type Manager für WINDOWS
- A444 ATM-FONT 2** Gutenberg - Postscriptfont für den ADOBE Typeomanager für WINDOWS mit Umlauten!
- A445 SME-POKER** Pokerspiel für WINDOWS - benötigt das VB-Runtimemodul Diskette A407
- A446 BOX AND SPOT** C-Programmbeispiele, wie man Grafiken unter WINDOWS erzeugt (MS-C 5.1-Source)
- A447 BALLISTIX** Flipperähnliches Spiel für CGA und EGA - tolle Grafikgestaltung!
- A448 COMMO** V. 5.01 Telekommunikationsprogramm mit Macroprozessor, ANSI-BBS und VT-102-Emulation
- A449D WIN-ARC** Oberfläche für Archivierungsprogramme unter WINDOWS (PD) V. 1.31
- MAUSPAD** rot/ blau **ÖS 50,-**

Preise pro Diskette:

- 5,25" Noname 39,-
3,50" Noname 49,-
Versand (bei beigelegtem Eurocheck): 30,-
Nachnahmegebühr: 27,-

In unserem kostenlosen Versandkatalog finden Sie neben PD- und Shareware Standardsoftware Schulsoftware Spiele für den PC EDV-Bücher