



commodore

HABERLER



COMMODORE 128

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

TELETEKNIK A.Ş. 'NİN COMMODORE' CULARA ARMAĞANIDIR.

mikro bahçe

bilgisayar sistemleri a.ş.



Ç commodore **PC**
Ç commodore **8296**
Ç commodore **64**

Kolay kullanılabilen, eğitime gerek olmayan,
hızlandırılmış süratli ve 3 yıldır denenmiş

PROGRAMLARIMIZ

GENEL MUHASEBE
FATURALAMA (KOMBİNE)
STOK KONTROL
MÜŞTERİ CARİ HESAPLARI
SENET TAKİP

ÇEK
BORDRO
ADRES ETİKET
ÖZEL YAZILIM HİZMETLERİ

ÇEVRE BİRİMLERİ

1530 Data Set • 1541 Disket Sürücü • MPS 803 Yazıcı • 1702 Renkli Monitor •

Philips yeşil monitör (sesli) • Grafik Tablet • Modem • Lightpen •

IEEE-488 Ara birim Ünitesi • CP/M (Z80 kartı) • Commodore katalogları

BİLGİSAYARINIZ SİZİ YÖNETMESİN

SİZ BİLGİSAYARINIZLA İŞİNİZİ YÖNETİN!

İÇİNDEKİLER

BAŞYAZI

Bilgisayarlar Klasmana Girdi	5
------------------------------------	---

TELETEKNİK'TEN

Ekim Ayı Software Listesi	8
Süperbase 64 / Bir Dosyalama Sistemi	13
Bestseller List	14
Mikrobahçe Yazılım Paketleri / İş Programları	15
Elektrüsys Ve Elektralis / Sınav Programları	16
Commodore 64 TÜRKÇEYAZAR	17
Bir Oyunumuz Var / One On One	20
Commodore 128	22

BİLGİSAYAR USTALARI İÇİN

Basic Bilienler İçin / Makina Dili III	23
Ne, Nerede, Nasıl?	26
Modem Nedir?	28
UNIX / İşletim Sistemi	30
1541 Memory	31

PROGRAM LİSTELERİ

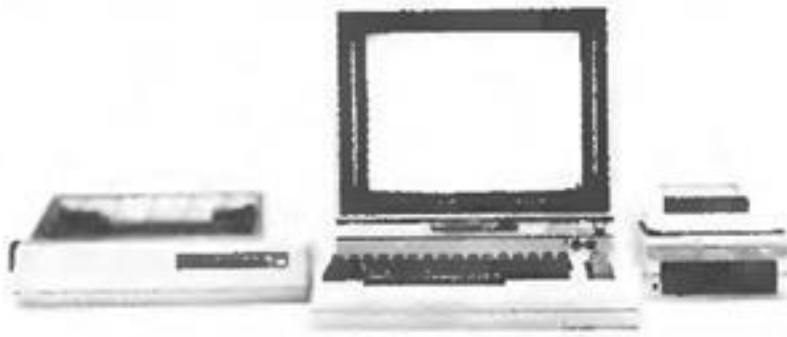
Labirent / Commodore 64	32
Balloon Rescue / Commodore 64	35
Kayak / VIC-20	39

OKURLARDAN, SİZDEN, BİZDEN

VIC-20 ile Müzik	41
C-64+C-1541=Commodore PC	43
Siir Köşesi	44
Sohbet	45



Bu evlerde Commodore 64 var!



Dünyanın birçok ülkesindeki milyonlarca ev gibi, Türkiye'de de binlerce evde Commodore 64 var şimdi.

Şimdi derslerin yükü daha hafif. Sınavlara daha bir şevkle hazırlanıyor geleceğin doktorları, mühendisleri... Zekâ, beceri oyunları çok iddialı. Müzik, daha çok kızların tekelinde.

Anneler ev bütçelerini Commodore 64'le düzenliyor. Kimileri yabancı dillere başladı yeniden. Gelecek yılın ÖSYM sınavı daha şimdiden çoğu annenin gündeminde.

Eve iş getiren babalar (boş bulurlarsa Commodore'un başını), çek/senet hesaplarını, stok kontrollerini, uzun vadeli planlamaları kolaylıkla yürütüyorlar. Commodore 64'ün aile bütçesini sarsmadan alınabildiğine memnundur.

Onlara katılın. Çağın gerçeğine ayak uyduran milyonlarca aileden biri de siz olun. Evinize bir Commodore 64 alın. Bir yenisi katılsın aydınlık pencerelere.

Teleteknik
Commodore'un Türkiye ve K. Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
Tam ve Tek Yetkili Distribütörü



C64

commodore

BİLGİSAYARLAR KLASMANA GİRDİ!

Geçtiğimiz günler içinde bazı gazetelerde gözümüze çarpan bir ilan üzerine, merak edip Türkiye piyasasındaki belli başlı ev bilgisayarlarının objektif bir gözle kıyaslamaya çalıştık. Sonuçlar, tahmin ettiğimiz gibi, ilan veren markanın A, B, ve C markalarından üstünlüğünü kanıtlar nitelikte. ANCAK.....

Ancak, ilanda herhalde bir dizgi hatasından olacak, E MARKASI'na ait sütun çıkmayıp venmiş!...

Bilgisayar sahibi olan veya olmayı düşünen kamuoyuna daha tam bir bilgi verebilmek amacıyla aşağıdaki tabloları hazırladık. İlginizi çeker sanıyoruz.

* * *

Tablo 1, A, B, C, D ve E markalarının bellibaşlı teknik özelliklerini yanyana getiriyor. Buradaki bilgileri, doğrudan doğruya pazarlayıcı firmadan ve alet kullanıcı kılavuzlarından aldık; yorum veya eleştiri getirmedi.

Tablo 2'de Hollanda Kraliyet Standartlar Enstitüsünün, ev bilgisayarları için geliştirdiği kalite puanlama sistemini Türkiye'de satılan ev bilgisayarlarına uyarlayarak bir puantaj oluşturduk. Puantajın esasları şöyle:

1. RAM: Her 32Kbyte kullanıcı bellek kapasitesi için 10 puan.

2. EKRAN: 80 kolon*25 satır standart için 10 puan.

3. GRAFİK: 640*200 pixel standart rezolüsyon için 10 puan.

4. RENK: 16 renk için 5/ 256 renk için 10 puan.

5. SES: Mevcut ses kanalı sayısı*oktav range.

6. ROM: İşletim sistemi hariç, ROM'da bulunan BASIC dahil her komple program için 2,5 puan.

CP/M ve MSX gibi standartlara uyan sistemlere ayrıca birer puan ekledik.

7. INPUT/OUTPUT: Makinaya dahil RS232, Centronics, IEEE-488 veya disk interfaCe'leri için 2,5'er puan. Bu interface'leri dıştan bağlayabilme imkanı için 1'er puan. Teyp, joystick ve TV interface'leri için 1'er puan.

8. PROGRAM DİLLERİ: Piyasada mevcut (Assembler hariç) ek program dilleri için 1'er puan.

9. SOFTWARE: Oyun, eğitim ve iş olarak, mevcut her 100 program için 1 puan.

10. TÜRKÇE KLAVYE: Türkçe karakter display ve basım için 5, F standart klavye için 5 puan.

11. TÜRKÇE KILAVUZ: Komple kılavuz için 10, fotokopi klavuz için 5 puan.

12. SATIŞ AĞI: Türkiye çapında her 10 satış noktası için 1 puan.

Bu puanların toplanmasıyla elde edilen rakam ise şu an için geçerli perakende satış fiyatına böldük. "Değerlendirme" sütununda gördüğünüz rakam, bölme işleminin sonucu ve "lira başına satın alınan bilgisayar gücünü" ifade eder.

Tablo 3'te, 1985 yılı Chip, Your Computer ve Compute! dergilerinden derlediğimiz, "\$1000'den ucuz bilgisayarlar arasında" beş markanın satış puanlarını görüyoruz.

TABLO 1: TEKNİK ÖZELLİKLER

	A	R	C	D	E
	AMSTRAD CPC 464	SINCLAIR SPEC+	SVI 328	ATARI 800XL	COMMODORE 64
RAM	64KB	48KB	80KB	64KB	64KB
EKRAN	80*24	32*24	80*24	40*24	40*25
GRAFİK	640*200	256*276	256*192	320*192	320*200
RENK	27	8	16	256 (BASIC'TE 16)	16
SES	3KANAL,80K	1KANAL,100K	3KANAL,80K	4KANAL,3,50	3KANAL,80K
ROM	BASIC,CP/M	BASIC	BASIC,MSX	BASIC	BASIC
I/O	CENTRONICS			RS-232	RS-232
PRG.DİLLERİ	5 KAPI	4 KAPI	5 KAPI	7 KAPI	9 KAPI
DISK	1	4	8	9	9
SOFTWARE	3*170KB	1*85KB	2*360KB	4*130KB	5*170KB
TÜRKÇE KLAVYE	150	400	120	500	2000
TÜRKÇE KLAVUZ	DISPLAY	-	-	-	DISPLAY
SATIŞ AĞI	VAR	VAR	OLACAK	BROŞÜR	VAR
	35 KADAR	38 KADAR	15 KADAR	34	162

TABLO 2: PUANTAJ

	A	B	C	D	E
	AMSTRAD CPC 464	SINCLAIR SPEC+	SVI 328	ATARI 800XL	COMMODORE 64
FİYAT	240.000₺	120.000₺	181.000₺	117.000₺	136.500₺
RAM	20	15	25	20	20
EKRAN	9.6	3.8	9.6	4.8	5
GRAFİK	9.6	4.4	4.8	4.8	5
RENK	8.4	2.5	5	7.5	5
SES	2.4	1	2.4	1.4	2.4
ROM	3.5	2.5	3.5	2.5	2.5
I/O	8	3	7	12.5	12.5
PRG.DİLLERİ	1	4	8	9	9
DISK	3.4	.9	7.2	5.2	8.5
SOFTWARE	1.5	4	2.4	5	20
TÜRKÇE KLAVYE	5	0	0	0	10
TÜRKÇE KLAVUZ	10	10	5	7.5	10
SATIŞ AĞI	3.5	3.8	1.5	3.4	16.2
TOPLAM PUAN	85.9	54.9	81.4	83.6	126.1
DEĞERLENDİRME	35.79	45.75	44.97	71.45	92.38

TABLO 3: GENEL KLASMAN

	A	B	C	D	E
	AMSTRAD CPC 464	SINCLAIR SPEC+	SVI 328	ATARI 800XL	COMMODORE 64
DÜNYA	9	7	10	3	1
ABD	-	-	6	3	1
İNGİLTERE	3	2	11	6	1
ALMANYA	3	2	?	5	1
TÜRKİYE	3	2	5	4	1

BİR COMMODORE İLE
NELER YAPABİLİRSİNİZ?



SOFTWARE LİSTEMİZ ! - -

Teleteknik'in software konusunda çeşitli aksaklık ve eksiklikleri olduğu yolundaki şikayetlerinizi öteden beri biliyorduk. Software konusunu daha iyi bir düzene sokabilmek için, Ekim ayından geçerli olmak üzere bazı kararlar aldık. Halen Türkiye'de en geniş software hazinesine sahip bilgisayar olan Commodore'un, yakında, aynı zamanda en düzenli ve en profesyonel software desteğine sahip bilgisayar olacağını umuyoruz.

1) Elimizde bulunan 3000'i aşkın programın hepsini birden piyasaya sunmak, programları bazen yeterince tanımadan, kontrol edemediğimiz, kutusuz, açıklamasız kullanıcıya sunmak anlamına geliyordu. Bunun için,

Ekim ayından başlayarak, her ay, özel olarak seçtiğimiz sadece 100 parça software'i piyasaya sunacağız. Her ayın listesini Bülten'de ve Yılbaşından önce çıkarmayı umduğumuz aylık Commodore Dergisinde yayımlayacağız. Çok özel haller dışında, ayın listesinde bulunmayan programları satışa sunmayacağız.

Listede bulunan tüm programların, teker teker

denenmiş, üzerinde çalışılmış, ayrıntılı açıklamalarıyla birlikte paketlenmiş eserler olmasına özen göstereceğiz. Listemizde olmayan birçok oyun kasetini ayrıca birçok Commodore satıcısı, Teleteknik'ten bağımsız olarak bulundurmaktadır.

2) Bülten'imizin içinde ayrı bir kart üzerinde bir SOFTWARE SİPARİŞ FORMU bulacaksınız. İsteddiğiniz programları, ayrıca bir posta masrafına gerek olmadan, kartı doldurmak suretiyle sipariş edebilirsiniz.

Listedeki fiyatlar indirimli perakende satış fiyatlarıdır. Kulüp üyeleri için %20 özel indirimimizi ve indirimli tutar üzerinden %10 KDV'yi hesaba katmayı unutmadan, Teleteknik adına bir posta havalesi alın ve kartı doldurup postaya atın! Programınız en çok 10 gün içinde elinizde olacaktır.

3) Fiyatı 2000.-'nin üzerinde olan tüm program kaset ve disketlerimiz üç aylık Teleteknik garantisini belirten KIRMIZI BENEK sahibidir. 2000.-'dan ucuz kaset oyunlarımızda ise garanti yoktur. Ancak, bu kasetlerin de teker teker denendiğine emin olabilirsiniz.

COMMODORE-64 PROFESYONEL PROGRAMLAR

- 1 Mikrobahçe İş Programları
"Fiyatla orantılı kalite..."
a) Müşteri takip-Stok-Faturalama
b) Stok Kontrol
c) Müşteri Takip
d) Muhasebe

KOD	FİYAT
XA400	150.000.-
XA401	75.000.-
XA402	75.000.-
XA403	75.000.-

	KOD	FİYAT
e)Senet Takip	XA404	60.000.-
f)Çek Takip	XA405	60.000.-
g)Bordro	XA406	75.000.-
h)Adres/Etiket	XA407	30.000.-
2 Ramesa İş Programları		
a)Muhasebe	XA410	30.000.-
b)Stok Kontrol	XA411	25.000.-
c)Çek/Senet Takip	XA412	25.000.-
3 "Türkçeyazar" Kelimeişlem Paketi		
Teleteknik Türkçe F/Q klavye C-64 ile		
Sadece program disk fiyatı...	1A900	30.000.-
4 Easyscript İngilizce Kelimeişlem	1A223	12.500.-
5 Superbase İngilizce Database	1A231	13.500.-
6 Practicalc İngilizce Spreadsheet	1A249	10.000.-
7 İstatistik Hesap programları		
a)UNISTAT	1A258	26.000.-
b)UNIMAX	1A259	26.000.-

MERAKLISI İÇİN

8 S.A.M. (kaset)		
Bilgisayarınızı Türkçe konusturun!	2A206	2.100.-
(Türkçe input!)		
9 Assembler(disket ve ayrıntılı kitap)	2A207	12.500.-
10 Makina Dili (kaset)		
Monitör ve mini-assembler	2A208	1.200.-
11 Datassette Doctor		
Dataset otomatik kafa ayarı programı		
Kaset sorunları için nihai çözüm...	2A209	5.000.-
12 Adım C-64 (üç kaset)		
Commodore'unuzla tanışın!	2A210	8.000.-
13 COLOSSUS Satranç (kaset)	5A907	2.000.-
14 SOLO FLIGHT (kaset)		
Komple pilot eğitimi!	5A908	4.500.-

EĞİTİM PAKETLERİMİZ

15 ElektrüSYS 64-Üniversite sınavları	1A901	49.500.-
Arkalı-önlü 4 diskette, özel kutusu,		
kitabı ve kilidiyle yılın eğitim olayı..		
16 Anadolu Liselerine Hazırlık		
40 kasetlik dizi...		
a)5.ci sınıf Matematik (5 kaset)	1A832	15.000.-
b)5.ci sınıf Fen	1A834	15.000.-
c)5.ci sınıf Türkçe	1A831	15.000.-
d)5.ci sınıf Sosyal	1A833	15.000.-
e)4.cü sınıf Matematik	1A838	15.000.-
f)4.cü sınıf Fen	1A837	15.000.-
g)4.cü sınıf Türkçe	1A836	15.000.-
h)4.cü sınıf Sosyal	1A835	15.000.-

		KOD	FİYAT
17	0 Level Prep Course Tüm konular...Her kaset:	3A707	9.900.-
18	İngilizce dili eğitim/test	3A150	3.500.-
COMMODORE 64 OYUNLAR!			

19	OYUNLAR 1 (Bir kasette 10 oyun) Arcadia-Baseball2-CosmicTunnels-Dancing Monster-EscapeMCP-Kaktüs-Forbidden Forest-Backgorman-Protector2-Mutant Camels	5A900	1.500.-
20	OYUNLAR 2 Aztec-Bandits-FlyingAce-HoverBouwer- Matrix-Bilardo-Pooyan-Seawolf-Juice- Squish'em	5A901	1.500.-
21	OYUNLAR 3 Bonka-CosmicConvoy-Dragonsden-Bowling Hungry Horace-JupiterLander-Kickman- Motormania-Necromancer-O'Riley's Mine	5A902	1.500.-
22	OYUNLAR 4 Quix-Ratrace-ScubaDive-Shadowfox- Mr.Robot-Blue Moon-CongoBongo-Decathlon- Jumpman Junior-Neptun's Daughter	5A903	1.500.-
23	OYUNLAR 5 Boulderdash-Eagle Empire-Fast Eddie- Moon Buggy-Falcon Patrol-Seafox-Save Me York-Laser Strike-Galaxions-R Nest	5A904	1.500.-
24	OYUNLAR 6 KongoKong-Maggotmania-Monster Attack- Skieer-TimeRunner-Hexpert-Omega Race- Fort Apocalypse-Ski-Frogrun	5A905	1.500.-
25	OYUNLAR 7 Clowns--Jinn Genie-Revenge of Camels- Rubbish Monster-Time Zone-Breakdance- Daley's Decathlon-Pakacuda-PACMAN	5A906	1.500.-
	--OYUNLAR HEDİYE PAKETİ--	5A999	6.000.-
	Bir pakette onar oyunluk 5 kaset!		
26	SUPER OYUNLAR 1 (disket) Bruce Lee-Archon-David's MM Flipper- Motormania	4A900	3.500.-
27	SUPER OYUNLAR 2 (disket) Storm Warrior-Aztec Challenge-Pit stop 2 Highnoon-	4A901	3.500.-
28	SUPER OYUNLAR 3 (disket) One on One-Pole Position-Match point Ice Hunter	4A902	3.500.-
29	SUPER OYUNLAR 4 (disket) Zaxxon-Süper Zaxxon-Stix-Suicide Express	4A903	3.500.-
30	SUPER OYUNLAR 5 (disket) Soccer 2-Arabian Nights-Quasi Modo Space Taxi	4A904	3.500.-
	--SÜPER OYUNLAR HEDİYE PAKETİ--	4A999	14.000.-
	Bir pakette 5 disket,toplam 20 oyun		

		KOD	FIYAT
31	Ankh (kaset)	5A660	1.000.-
32	Automania (kaset)	5A742	1.000.-
33	Astro Blaster (disket)	4A545	2.500.-
34	BeachHead (kaset)	5A059	1.000.-
35	Bozo's Night Out (disket)	4A905	2.500.-
36	Blue Thunder (kaset)	5A586	1.000.-
37	Bruce Lee (kaset)	5A137	1.200.-
38	Burnin' Rubber (disket)	4A512	2.500.-
39	Cliff Hanger (kaset)	5A103	1.200.-
40	David's Midnight Magic (kaset)	5A015	1.200.-
	"Olağanüstü bir tilt..."		
41	Exploding Fist (disket)	4A848	2.500.-
	"Ayn oyun"		
42	Falcon Patrol 1 ve 2 (kaset)	5A069	1.500.-
	"Bestseller'da 3 numara ve yükseliyor"		
43	Flak (kaset)	5A361	1.000.-
44	Frantic Freddie (disket)	4A849	2.500.-
45	Ghostbusters (kaset)	5A220	1.200.-
46	Ghostbusters (disket)	4A220	2.500.-
47	Hard Hat Mack (kaset)	5A799	1.200.-
48	Hard Hat Mack (disket)	4A799	2.500.-
49	Harrier Attack (kaset)	5A567	1.000.-
50	Henry's House (kaset)	5A548	1.000.-
51	Impossible Mission (kaset)	5A070	1.500.-
52	Impossible Mission (disket)	4A070	2.500.-
53	International Basketball (kaset)	5A828	1.000.-
54	International Tennis (kaset)	5A827	1.000.-
55	Jet Boot Jack (kaset)	5A688	1.000.-
56	Mr. Mephisto (kaset)	5A690	1.000.-
57	Megahawk (disket)	4A652	2.500.-
58	Nato Commander (kaset)	5A366	1.200.-
59	Nato Commander (disket)	4A366	2.500.-
60	One-on-One (kaset)	5A093	1.200.-
	"En iyi basketbol oyunu..."		
61	Pegasus (disket)	4A850	2.500.-
62	Popeye (kaset)	5A426	1.000.-
63	Pole Position (kaset)	5A043	1.200.-
64	Raid Over Moscow (kaset)	5A012	1.500.-
65	Raid Over Moscow (disket)	4A012	2.500.-
	"Geçen ayın en çok satan oyunu"		
66	River Raid (kaset)	5A063	1.000.-
67	Smurf (kaset)	5A493	1.000.-
68	Snokie (kaset)	5A060	1.000.-
69	Space Taxi (disket)	4A362	2.500.-
70	Summer Games (disket)	4A039	2.500.-
71	Strontium Dog (kaset)	5A664	1.000.-
72	Strip Poker (kaset)	5A033	1.500.-
73	Strip Poker (disket)	4A033	2.500.-
74	Traffic (kaset)	5A744	1.000.-
75	Zodiac (kaset)	5A737	1.000.-
76	Zeppelin Rescue (kaset)	5A360	1.000.-
77	Zaxxon (kaset)	5A106	1.200.-
78	Zaxxon Süper (kaset)	5A929	1.500.-

COMMODORE 64 ORIJINAL KASET VE KARTUŞLAR

	KOD	FİYAT
Yalnızca Teleteknik'ten...		
79 Spirit of the Stone (kaset)	6A039	3.900.-
80 Stellar Wars-Blitz (kaset)	6A083	3.900.-
81 Maggotmania (kaset)	6A120	3.900.-
82 International Soccer (kartuş)	6A003	9.000.-
"En iyi futbol programı..."		
83 Avenger (kartuş)	6A044	9.000.-
84 Starcross (disket)	6A045	9.000.-
85 Wizard of Wor (kartuş)	6A451	9.000.-
86 Pinball (kartuş)	6A008	19.000.-
C-1312 paddle ile birlikte!		

COMMODORE 16 ve +4 OYUNLARI

87 C-16 Super Oyunlar (kaset)	7A900	2.500.-
Dorks-Grandmaster-Super Grand-Star		
Commander-Tycoon Tex		
88 Blitz-Satranc (kaset)	7A002	1.500.-
89 Climb it-Hoop it (kaset)	7A003	1.500.-
90 Invaders-Lunar Docking (kaset)	7A005	1.500.-
91 Munch it-Olympiad (kaset)	7A009	1.500.-
92 Rig Attack-Space Sweep (kaset)	7A010	1.500.-
93 Star Commander-Shoot it (kaset)	7A018	1.500.-
94 Tycoon Tex-UXB (kaset)	7A019	1.500.-
95 Xzap-Zapem (kaset)	7A022	1.500.-
96 Jack Attack (kartuş)	6A382	9.000.-
97 Viduzzles (kartuş)	6A344	9.000.-
98 Pirate Adventure (kartuş)	6A310	9.000.-
99 Atomic Mission (kartuş)	6A765	9.000.-
100 Her Türlü VIC-20 Kartuşu	8A900	7.500.-
50'ye yakın çeşit...		

**SPARIS KARTINIZI HEMEN DOLDURUP
BUGÜN POSTAYA VERİNİZ...**

Dikkatli okuyucularımız, software listemizde müzikle ilgili hiç birşey bulunmadığını farkedecekler. Listeye parça bölük, eksik bir ürün koymaktansa, hiçbir şey koymamayı tercih ettik. Gelecek ayın listesinde, programı, kutusu, el kitabı, özel klavyesiyle komple bir ürün sunabilmeyi umuyoruz.

Süper Base bir çoğunuzun bildiği ve belkide kullanmakta olduğu, bir dosyalama programıdır. Dosyalama programı nedir ve niçin kullanılmaktadır. Bunu daha iyi anlamak için kayıtlarımızı klasik sistemlerle kağıt ve defter kullanarak nasıl düzenlediğimizi inceleyelim.

Bir cari hesap takip sistemi kurduğumuzu düşünelim. İhtiyaç duyduğumuz bilgiler herhangi bir kişi veya şirketle yapmış olduğumuz alışverişlerin dökümü ve hesabın bakiyesidir. Amacımız kayıtlarımızın gerekli bilgiyi içermesinin yanı sıra aranan kaydın süratle bulunabilmesidir.

Amacımıza ulaşmak için değişik yollar izleyebiliriz; kalamozalı bir sistem kurarak yeni bir kayıt yapacağımız zaman o kaydı alfabetik sıraya uyararak diğer kayıtların arasına koyarız. Ancak bu sistemi bilgisayara uygularken küçük bir sorunumuz olabilir. Disketimizi kesip yapıştırma imkanımız olmadığına göre araya yeni bir kayıt girebilmek için alfabetik olarak daha sonraki bütün kayıtları dosyanın bir alt satırına kaydırmamız gerekecektir. Eğer kayıtlarımız çok sayıda ve uzunsa bu disketten

silip yazma işlemi aslında çok süratli olduğu bilinen 1541 disket sürücülerimizde bile uzun bir zaman alacaktır.

Kayıtların yer değiştirmesi ve bunun sonucu zaman kaybı problemini bilgileri geliş sırasına göre peşpeşe yazarak çözebiliriz. Fakat bu sistemde de bilgiler karışık olacağı için aradığımız bilgiyi bulabilmemiz için belki de bütün kayıtları taramamız gerekebilir.

Kayıtları peşpeşe yazma sisteminde de bilgiye ulaşmada zaman problemi yine karşımıza çıkıyor; isme göre aramayı hızlandırabilmek için kayıtları deftere geliş güzel yazdıktan sonra ayrıca bir de hangi ismin hangi sayfada yazıldığını gösterir bir fihrist tutabiliriz. Böylece kaydın toplam uzunluğuna göre daha kısa olan isimler ve kaydın satır numarası alfabetik sıraya sokularak hem disket üzerindeki silip yazılan harf sayısı azaltılabilir hem de isim fihristten hızla bulunarak o ismi ilgilendiren bilgilere kolaylıkla erişilebilir.

Böyle bir dosyalama sistemi şöyle gösterilebilir:

NO	ISIM	ADRES	HAREKETLER	ISIM	NO
1	Orhan	xxxxxx xxx.	yy. tt. zz. tt.	Ali	2
2	Ali	oooo oo.	ff. tt. uu. tt.	Orhan	1
3	Zeynep	llll llll.	cc. tt. gg. tt.	Turgut	4
4	Turgut	iiiiii iiiii.	aa. tt. ii. tt.	Zeynep	3
5	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.

Bu sistemde kayıt ilk girilişinde dosyanın en altına yazılırken index (fihrist) dosyası da yeniden düzenlenir. Eski bir kayıtla ilgili bir hareket olunca bu kez fihrist dosyasından kaydın yeri bulunarak gerekli ekleme ve düzeltmeler yapılabilir. Ayrıca özel bir rapor istenirse ana kayıt dosyası taranarak istenen kayıtlar veya bu kayıtların dökümleri alınabilir.

Şimdi bir adım daha ileriye gidebiliriz. Böyle bir dosyalama sistemini bir bilgisayar programında nasıl gerçekleştirebiliriz?

Bütün bu işlemleri birbirimize anlatmamız ne kadar kolaysa, bilgisayara neler yapacağını anlatmamız da o kadar zor olacaktır. Sadece index dosyasını alfabetik sıraya koymak için kullanacağımız komut sayısı ve bu komutları yazmak için harcayacağımız vakit bile ürkütücü olabilir. Bu vakti, mesleği programcılık olan bir

kişi ayırabilir, ama bilgisayarı işlerinin hızlandırıp kolaylaştırması amacıyla masasının üzerindeki yardımcısı olarak gören bir kişi feda edebilir mi? Onun bu değerli vaktini kazandıracak bir program elinin altındaysa herhalde tekerleği yeniden keşfetmektense o tekerleği kullanarak yol katetmek daha akıllıcadır.

İşte SÜPER BASE burada devreye giriyor. Yeni bir dosya yaratmak için dosyanın adını, ihtiyacımız olan bilgileri ve bunların uzunluklarını vermemiz yeterli oluyor. Yeni bir kayıt gireceğimiz zaman da o kaydın bilgilerini girdikten sonra kaydın diskete yazılması, index dosyasının düzenlenmesi, eski bir kaydın bulunması veya dökümlerin alınması işlemlerini de SÜPER BASE bizim için yapıyor.

SÜPER BASE'de bu işlemleri nasıl yapacağımızı ve hangi komutları nasıl kullanacağımızı ileriki yazılarımızda anlatmaya çalışacağız.

COMMODORE - 64

BESTSELLER LIST

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| 1) Kolejlere hazırlık (1) | 7) Nato Commander (-) |
| 2) Raid Over Moscow (3) | 8) Forbidden Forest (7) |
| 3) Falcon Patrol I-II (9) | 9) Datassette Doctor 64 (-) |
| 4) Exploding Fist (-) | 10) Impossible Mission (-) |
| 5) Adım 64 (6) | 11) David's Midnight Magic (-) |
| 6) One On One (2) | 12) Ghostbusters (11) |

MIKROBAHÇE YAZILIM PAKETLERİ

İŞ PROGRAMLARINDA YENİ BİR STANDART

Pek çok Commodore kullanıcısı, nitelekli iş programları bulamamaktan dolayı, ne yazık ki Commodore 64'lerini evlerine esir etmiş durumdalar. Oysa ki, Commodore 64'ün bir çok iş yerinin sorunlarını rahatlıkla çözebilecek güçte olduğunu bir kez daha natırlatalım.

Commodore 64 için yazılım hizmeti veren en önemli kuruluşlardan biri de hiç kuşkusuz Teleteknik Yetkili Satıcılarından MIKROBAHÇE A.Ş.

Commodore 64 için hazırladıkları Fatura-Stok-Müşteri Cari, Stok Kontrol, Müşteri Cari Takip, Muhasebe, Senet Takip, Çek Takip, Ücret Bordrosu, Adres-Etiket programlarının bir çok iş yerinde sorunsuz kullanıldığını belirten Mikrobahçe A.Ş. Genel Müdürü Faik Burhanoğlu, "Küçük ve orta çaplı bir çok kuruluşun, az yatırım, iyi sonuç düşüncesinden hareketle, bilgisayara geçiş aşamasında düşünebilecekleri ilk sistem Commodore 64'tür." diyor ve şöyle devam ediyor: "Önce yazılım prensibi ile, yaklaşık 2 yıl kadar önce Commodore 64 iş programlarının yazımına başladık ve bir çok seçkin kuruluşun kullanımına sunduk. Mikrobahçe olarak yazılım alanındaki bazı

boşlukları doldurduğumuza inanmaktayız."

Faik Burhanoğlu ayrıca, "Mikrobahçe yazılım paketlerinin kullanımı için bilgisayar bilgi ve tecrübesinin gerekmediğini" belirterek, "programlar içerisindeki çeşitli kontrollerle kullanıcının yapabileceği hatalar minimuma indirilmiştir. Halen 100'ün üzerinde kuruluş tarafından kullanılmakta olan programlarımız, geniş açıklamalı kullanım klavuzları ile birlikte verilmektedir." diyor.

Piyasadaki diğer Commodore 64 iş programları ile kıyaslandığında biraz daha pahalı olduğu olduğu göze çarpan Mikrobahçe yazılım paketleri için "neden fiyatı daha yüksek" sorusuna ise, "iyi program-iyi sonuç" diyor ve ekliyor, "programlarımız, konusunda uzman deneyimli bir kadro tarafından aylarca üzerinde çalışılarak hazırlanmıştır. Yine aylarca test edilmiş ve sorun çıkarmadığı gözlemlenerek piyasaya sunulmuştur. Biz bundan dolayıdır ki programlarımıza güveniyoruz." diyor ve hemen ekliyor, "Bu yeterli değil mi?"

Bizim için yeterli. Ya sizin için...

ELEKTRUSYS-64 VE ELEKTRALIS-64

TELESOFT'TAN EĞİTİM PROGRAMLARI ALANINDA İKİ BÜYÜK ATILIM

Teleteknik'in software alanındaki yeni kuruluşu olan Telesoft, program yayın hayatına, Ekim ayında eğitim alanında iki önemli atılımla başlıyor. Ekim ortalarında Commodore Yetkili Satıcılarına ulaşması beklenen ElektrUSYS-64, arkalı önlü 4 disket üzerinde hazırlanmış bir Üniversite Seçme ve Yerleştirme Sınavları hazırlık paketi. Kasım içinde çıkması beklenen ElektrALIS-64 ise, yine disket üzerinde çalışan bir Anadolu Liseleri hazırlık sistemi.

Her iki program da, Türkiye piyasasında bugüne kadar görülen eğitim paketlerinden temel farklılıklara sahip. Her ikisi de, yardımcı birer ders aracından çok, komple sınav hazırlık paketleri olarak düşünülmüşler. Birçok yönden, yurt dışında Commodore-64 için hazırlanmış eğitim paketlerinden üstün özellikleri var.

İlk bakışta göze çarpan bir özellik, testlerde ayrıntılı şekil, şema, çizim, kesit vb. görüntülenmesine imkan veren grafik niteliğinin eklenmiş olması. Özellikle matematik ve fen konularında grafiklerin çok büyük yararı var.

İkinci bir özellik, programların, sınırsız sayıda yeni soru hazırlanmasına imkan vermesi. Telesoft'un satışa sunduğu pakette, her sınav için yaklaşık 1700-1800 soru mevcut. Ancak bunlar sadece bir örnek niteliğinde. Programın "Sınav Editörü" opsiyonunu kullanarak, hiç bilgisayar bilgisi olmayan birinin yeni sorular hazırlaması mümkün. Alanlarında otorite olan birkaç eğitimci ve dersane ile yapılan anlaşmalar sayesinde, piyasada yakında ElektrUSYS ve ElektrALIS için onbinlerce

soruluk disketlerin bulunması bekleniyor.

Üçüncü bir özellik, alıştırmalar sırasında, programın disketten rasgele yöntemle her seferinde farklı soruları yüklemesi. Böylece, aynı sınav disketini kullanarak defalarca farklı sınav alıştırmaları yapmak mümkün.

Bir başka özellik de, sınav test raporları. Programlar, her öğrencinin test alıştırmaları için bir dosya açarak sonuçları kaydediyor. Daha sonra bu dosyalardan, tarihleri ve sonuçlarıyla tüm alıştırmalar sınavlarının dökümünü, ham ve standart puanları, Fen ve Eşit Ağırlıklı ÖYS puanlarını, istenirse ekrana, istenirse yazıcıya dökmek mümkün. Ayrıca, bir sınav birkaç kez alınmışsa, program hem ortalama puanları hem de son alınan sınav sonuçlarını hesaplayarak, öğrencinin gelişme eğrisini de gözler önüne seriyor.

Gerek ElektrUSYS gerekse ElektrALIS, Sınav Antrenörü, Sınav Raportörü ve Sınav Editörü olmak üzere üçer bağımsız modülden oluşuyor. Sınav Antrenöründe, iki ayrı yöntemle test alıştırmaları yapmak mümkün. Bir yöntem, deneme/alıştırma: soru sayısı ve süre sınırsız, ve her sorudan sonra doğru cevabın ne olduğu öğreniliyor. Öbür yöntem ise sınav uygulaması: bu yöntemde sınav süresi ve soru sayısı, gerçek sınavlardaki rakamlarla sınırlı. Doğru cevaplar ve sonuçlar, dosyaya kaydedildikten sonra, sınav sonunda görülebiliyor. Sınav sırasında soru atlamak, eski sorulara geri dönmek, cevapları değiştirmek vb. olanaklı.

Sınav Raportörü yukarıda anlatılan biçimde, ekran veya

Devamı 18.ci sayfada

COMMODORE 64 TÜRKÇEYAZAR SİSTEMİ

KAMUOYUNA SUNULUYOR !

Elinizdeki Bülten'i üç sayıdır Türkçe ö,ç,ü,ğ gibi harfleri içeren bir Commodore 802'de bastığımızın herhalde farkındasınız. Üstelik, sekreter arkadaşlarımız İngilizce QWERTY klavyede değil, hepimizin alışık olduğu FGĞIO klavyede çalışıyorlar...hem de Commodore 64'te.

Gelen ilgi üzerine, Teleteknik'in iç yazı işlerinde kullanmakta olduğumuz COMMODORE 64 TÜRKÇEYAZAR sistemini, Ekim sonlarından itibaren seri üretime sokup, kamuoyuna sunmaya karar verdik. Türkçeleştirme işlemlerini de, İstanbul Erenköy'de Yetkili Commodore Satıcısı olan Erman Elektronik gerçekleştirdi.

TÜRKÇEYAZAR'ın kalbi, Commodore-64T modeli. 64T, özel olarak hazırladığımız ve hem Q hem F dizilimini içeren bir klavyeye sahip. Aletin yanındaki bir düğme, bilgisayarın bir işleyiş tarzından öbürüne kolaylıkla geçmesini sağlıyor. Bir işleyiş tarzında, bilgisayarınız bildiğimiz Commodore 64; tüm C-64 programlarını aynen kullanmak mümkün. Düğmeye basıldığında, klavye değişiyor ve Türkçe çalışan bir Commodore geliyor karşınıza.

Commodore 802T printer'ı, hem İngilizce hem Türkçe tüm karakterleri basma olanağına sahip.

Elinizdeki Commodore 64 ve 802 printerleri Teleteknik'te veya herhangi bir Yetkili Satıcımızda 50.000.- TL karşılığında Türkçeleştirmeniz de mümkün.

TÜRKÇEYAZAR sistemine ayrıca Commodore 1541 Disk Sürücü, Sanyo Yeşil Monitör ve Türkçe EASYSRIPT Kelime işlem programı da dahil.

EASYSRIPT, Commodore 64'ün iş hayatında kullanılmasını sağlayan en önemli programlardan biri.

Diyeelim ki işadamsınız ve tüm müşterilerinize aynı mektuptan göndermek istiyorsunuz. Ancak her mektubun, gönderdiğiniz kişinin adına olması da gerekiyor. Ya mektubu bir defa yazıp teksir veya fotokopi ile çoğaltacak ve isim yerlerini elle dolduracaksınız, ya da her mektubun ayrı ayrı yazılmasına razı olacaksınız. Tabii, Commodore 64'ü ve EASYSRIPT'i olanlar böyle sorunlara gülüp geçeceklerdir.

Veya öğretmensiniz ve öğrencilerinize bir kağıt dağıtmanız gerekiyor. Kağıdı elinizde yazdınız ve çoğalttınız. Ama ne yazık ki öğrenciler kötü baskı nedeniyle kağıtları okuyamadılar.

Bir başka örnek.. Öğrencisiniz ve öğreniminizin son senelerini yaşıyorsunuz. Artık bir tez hazırlamanızın zamanı geldi. Birkaç yüz sayfayı daktilo ile yazmanın zorluğunu anlatmaya gerek yok.

Bunlara benzer olaylarda hiçbir soruna yol açmadan kullanılabilecek bir program gerekliydi ve bunun farkına varan programcılar 'kelime işlemcisi' adı verilen programlar yazdılar. Bunların arasında en güçlü olanlardan biri de EASYSRIPT oldu.

Devamı arka sayfada

Baştarafı 16.cı sayfada

yazıcıya rapor çıkarma yeteneğine sahip. Sınav Editörü ise programın asıl güzel tarafı. Bu modülü kullanarak, Türkçe harfleri ve 20'ye yakın matematik işaretini (derece, kare, sigma, integral, vb.) içerebilen, grafik çizimlere imkan veren, bir veya iki ekran uzunluğunda sorular yaratmak, diske kaydetmek, kaydedilmiş soruları değiştirmek mümkün. Yazım sırasında gerçekten çarpıcı bazı kolaylıklar düşünülmüş. Örneğin satır sonuna gelindiğinde, sözcükler, Türkçe imla kurallarına uygun olarak, kendiliğinden kesiliyor; satır açmak, düzeltme yapmak, paragraf düzenlemek, herhangi bir kelime işlem programından çok daha kolay ve kullanışlı.

ElektrüSYS-64 paketi, özel kutusu içinde, 4 diskette

yaklaşık 1360 Kilobyte bilgi, ayrıntılı bir kullanım kılavuzu ve bir koruma kilidini içeriyor. Paketin perakende satışı 49.500.- TL. Kullanım için doğal olarak disk drive gerekiyor. Commodore'cuların birçoğunun disk cihazının bulunmadığı gözönünde tutularak, bir de maddi kolaylık düşünülmüş: ElektrüSYS paketini satın almak isteyenlere, program paketi ve disk drive, 8 aylık taksitle satışa sunuluyor. Böylece, bir dersane ücretinden çok daha düşük bir fiyata, hem komple bir sınav hazırlık kursu, hem de disk sürücülü gerçek bir bilgisayar sistemi edinmek imkanı doğuyor.

Ekim ortalarından itibaren, programı ve sistemi herhangi bir Teleteknik Yetkili Satıcısında görmek ve incelemek mümkün.

Baştarafı arka sayfada

EASYSRIPT'le, gereken yazıları sadece bir defa yazmak yeterli olacaktır. Sonra yazıyı düzeltmek için ne silgi ne de dosyalar dolusu kağıt harcamanız gerekir. Yazınızın kaybolması söz konusu olamaz. Hatta yazınızın kağıt üstünde nasıl görüneceğini bile önceden görebilirsiniz. Sayfalarınıza otomatik olarak başlık veya altlık koyabilir, buralara gene otomatik olarak sayfa numaraları yerleştirebilirsiniz. Bu elkitabında anlatılan birkaç basit emiri kullanarak yazınızın çok değişik şekillerde

basılmasını da sağlayabilirsiniz. Yazınızın her satırda ortalanmasını sağlayabilir, veya yazınızın sağ ve sol kenarlarının aynı hizada olmasını bilgisayardan isteyebilirsiniz. Bir mektubu bir kere yazar, sonra da bu mektubu sadece gerekli isimleri vererek 'şahsa özel' hale getirebilirsiniz.

Bunlar, EASYSRIPT'in size sağladığı kolaylıkların sadece birkaçı. Daha fazlasını EASYSRIPT'le hazırlanan bu elkitabını okurken göreceksiniz. Ve yazı yazmanın artık bir işkence değil bir zevk olduğunu anlayacaksınız...

COMMODORE

FERMAN

elektronik

HARD & SOFT
SERVICE

HER TRL HARDWARE VE SOFTWARE PROBLEMLERİNİZDE ZENGİN KAYNAKLARIMIZLA HİZMETİNİZDEYİZ.

ADRES = BAĞDAT CADDESİ No:177/6 FENERYOLU - İSTANBUL
TEL = 337 41 90

BİR OYUNUMUZ VAR !

ONE ON ONE

Güzel bir basketbol maçına ne dersiniz? Evet bu kez ayın oyunu bir basketbol maçı. Bilgisayara karşı oynayabileceğiniz gibi dilerseniz bir arkadaşınızla zevkli saatler geçirebilirsiniz.

Kaset veya disket olarak temin edebileceğiniz bu program için "övmeye gerek yok, oynayın görün" diyoruz.

Seçenekleri bir hayli çok olan One On One programını yükledikten sonra, Joystick'in fire tuşuna basın. Bir menu karşınıza çıkacaktır. Bu listede joystick yukarı aşağı iterek seçime başlanır.

Tamamıyla yeni kurallara göre hazırlanan bu oyunda 3 sayı, steps, basket foul gibi sürprizler de vardır. Oyun tek potada oynanacaktır. Fire tuşu'na basarak atışları sağlayacağınız gibi hafif bir basma ile de oyuncunun ters dönmesini ve topu gizlemesini sağlayacaksınız. 3 sayılık atış, en dışta bulunan çizginin dışından atmakla

mümkündür. Joystick kullanarak oyuncunun sağa-sola ve ileri-geri gitmesini sağlarsınız. Top rakibinizdeyken fire tuşuna sürekli basarak topu kapabilirsiniz. Eğer rakibiniz atış halinde ise zamanlı bir sıçrayışla sayı yapmasına de engel olabilirsiniz.

Tabii ki rakipten dönen topu değerlendirmek için ampul çıkmayı unutmayın. Yoksa hata yapmış olursunuz ve top rakip oyuncuya geçer.

Diğer önemli bir nokta ise 24 saniye içinde topu kullanmanız. Hemen dikkatinizi çekecektir, üç atış çizgisi dışında bulunan mavi ve beyaz çizgiler. Bunlar yorgunluk çizgilerinizdir. Mola almak istediğinizde ise klavyede bulunan B veya J harflerine basmanız yeterli. Dolayısı ile oyuna dinlenmiş olarak devam edeceksiniz. Bu arada bilgisayarın beğendiği atışları tekrarlaması da oldukça ilgi çekici.

OYUNUN AYARLANMASI

GAME OPTIONS MENU

PLAY BALL!	RESUME GAME	NEW GAME	DEMO
SELECT GAME	PARK AND RACE	VAR SITY	COLLEGE PRO
PLAY MODE	TWO PLAYER	COMPUTER DR.J.	COMPUTER LARRY BIRD
SELECT END OF GAME	TIMED GAME		PLAY TO SET SCORE
POSSESSION	WINNER'S OUTS		LOSER'S OUTS

1.- Basket attıktan sonra topu tekrar aynı oyuncunun kullanması için listeden winner's outs'u seçmek gerekir. Diğer oyuncunun kullanması için loser's outs'a getirilmesi gerekiyor.

2.- Oyunun süresinin ayarlanması: (SELECT MENU OF GAME)

Play to set score'a getirilip fire tuşuna basıldığı an şöyle bir liste karşınıza çıkacaktır:

- a) Play to 21 points
- b) Play to XX points
- c) Exit

a) Play to 21 points: Herhangi bir oyuncu 21 sayı kaydettiği an oyun sona erer.

b) Play to XX points: Joystick'i aşağı yukarı iterek kaç sayıda oyunun sona ereceğini ayarlayabilirsiniz. Skor, 1-99 arasında herhangi bir sayı olabilir.

c) EXIT: Ayarlandığı an yine oyun 21'de sona erer.

3.- Oyuncu ayarlanması (play mode)

Two players'ı seçerseniz iki kişilik oyun oynayacaksınız. Bilgisayarla oynamak istediğinizde ise iki seçeneğiniz var. Computer DR.J. ve Computer Larry Bird. Bunlar arasındaki fark formalarının değişikliği ve Computer DR.J.'nin zenci olması.

4.- Oyunun zorluk derecesi (select game) 4 kademeden oluşuyor. En zor olan profesyonel yani (pro)'dur. Sonra sırasıyla College, Var sity ve Park and Race gelmektedir.

5.- Play Ball:

a) Resume Game: Herhangi bir skorda seçenek değiştirdikten sonra Resume Game ile kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

b) New Game: Yeni oyunda başlarsınız.

c) Demo: Oyunun tanıtımını sağlar.

Teleteknik A.Ş tarafından dağıtımı yapılan FIRST PUBLICATION LTD. yayınlarının listesi aşağıdadır.

1. Peeks And Pokes C-64
2. Machine Language Book For C-64
3. Advanced Machine Language Book For C-64
4. Idea Book For C-64
5. The Anatomy Of The C-64
6. The Anatomy Of The C-1541 Disk Drive
7. Tips & Tricks For Your C-64

Teleteknik Yetkili satıcılarında bulabilirsiniz.

Commodore 128, daha yeni bilgisayar kullanmaya başlayanların da tercih edebilecekleri PERSONEL COMPUTER gurubundandır. Commodore 64 ile ortak özellikleri bir hayli fazladır fakat bir çok yeni teknik ekler konulmuştur. İlk bakışta göze çarpan özellikleri içinde nümerik keyboard, sol tarafta fonksiyon tuşları ise üst sırada cursor tuşları kolay kullanım için birbirinden ayrı dört tuş olarak sol yanında help, line feed, 40/80 kolon display, no scrool, escape, tab, alt, lock tuşları sol üst köşede yer almıştır.

Şimdi sizlere COMMODORE 128 ile ilgili olarak teknik bilgi ile beraberinde açıklamalar verelim.

MICROPROCESSOR: Commodore 64'ün kullandığı klasik 6510 ve buna ek olarak Z-80 (8bit) işlemci kullanır.

CLOCK SPEED: Commodore 64 modunda iken 1 MHz çalışma hızı olan COMMODORE 128 EXTENDED moda geçtiği zaman 2 MHz işlem hızına yani 128 KB çalıştığı zamanki sürati ve Z-80 ile çalıştığı zaman yani CP/M modda 4 MHz işlem hızına erişir. Bu modlar arasında birbirine geçişler sağlanabilir. Aslında bu özellik çok az komputerde vardır. MODE ACCES bilinçli bir şekilde yapıldığı zaman COMMODORE 128 de her türlü profesyonel çalışma yapılabilir.

SYSTEM MEMORY: 128K RAM ile kullanıcıya hem Commodore 64 modda hem de COMMODORE 128 modda çalışma imkanı sağlar memory içinde 128 KB kullanıcıya source olarak açıktır fakat MACHINE CODE kullanarak Commodore 64 modundan 128 KB memory kullanılabilir.

ROM 64 KB olup içinde COMMODORE 128 mod ve Commodore 64 mod işletim sistemi bulunur.

DISPLAY : EXTENDED ve Z-80 modda iken COMMODORE 128 içinde CBM özel imalatı olan 7563 VIDEO INTERFACE CHIP kullanır. Bu mod ile RGBI interface kullanarak 80 kolon çalışma imkanı bulabilirsiniz. Commodore 64 modda ise 6569 VIC ile 40 kolon çalışılabilir. C64 için geliştirilmiş bir takım programlar ile de 80 kolon çalışmak mümkündür fakat yeterli netice alınamaz. Her iki modun PAL ve NTSC modu vardır.

KEYBOARD: Kullanıcıya kolaylık getirmek amacı ile tuş sayısı 72 olmuş bunun yanı sıra tuşlar özel bir biçimde sıralanmış hızlı bilgi girişi kolaylaştırılmıştır. Keyboard dinamiktir.

SOUND: COMMODORE 128 sound için yine Commodore 64'ün 6581 SOUND INTERFACE CHIP'ini kullanır. Bu chip'i kullanarak 3 oktav ses üretmek mümkündür.

Commodore 64'le kompatibilite sağlamak için aynı interface'ler kullanılmıştır. SERIAL PORT, JOYSTICK(2), USER, RGBI, MONITOR, RF, CASSETTE, CARTRIDGE EXPANSION portlar mevcuttur.

STORAGE: COMMODORE 128 eğer CP/M modda ise mutlaka 1572 Floppy Drive'a ihtiyacı vardır. Bu modda iken bilgi iletişim hızı 19200 bytes/san veri iletim hızına ulaştırılmıştır. Commodore 64 modda ise bu hız şimdiye kadar en çok 4200 Bytes/sec data transfer rate ulaştırabildik.

SOFTWARE: COMMODORE 128 modda iken EXTENDED BASIC V 3.5 ve MACHINE LANGUAGE MONITOR kullanır. Commodore 64 modda ise BASIC V 2.0'dır.

Bülten'in ilk sayısında bir Machine Language Monitor programının dökümünü vermiş, ikinci sayıda da makina dilinin temel bazı özelliklerini anlatmıştık. Heyecanla devamını beklerken, yaz geldi ve yazarımız Baytan BİTİRMEZ yıllık yaz uykusuna yatıverdi. Uzun araştırmalardan sonra nihayet geçenlerde kendisini Bodrum açıklarında bir teknede LDA...CLI...BVC...9D diye sayıklar durumda keşfettik. Sayıklamalarını, uykudan uyanmaya başladığının belirtisi sayıp not almaya başladık. Pek anlaşılır gibi değilse de, belki bir anlam çıkarmanız olur diye aşağıda özetliyoruz.

* * * *

Hexadecimal (onaltılı) sayı sistemini geçen sefer anlattım. Aslında çok basit. Decimal (onlu) sistemi biliyoruz. Bir sayı görünce otomatikman, sağdan sola ilk haneyi 1'le, ikinciye 10'la, üçüncüyü 100'le, dördüncüyü 1000'le çarpıyoruz. Onaltılıda ilk hane *1, ikinci hane *16, üçüncü hane *16*16 filan. Tabii 0'dan 9'a on rakam yerine, 0'dan 15'e 16 rakama ihtiyacımız var 0,1,2,...,9,a,b,c,d,e,f,10,11 diye gidiyor.

hex 01=dec 1	
0A= 10	
0F= 15	
10= 16	(1*16+0)
15= 21	(1*16+5)
1A= 26	:
31= 49	:
80= 128	:
A5= 165	:
FF= 255	(15*16+15)
100= 256	(16*16+0*16+0)

Peki ya FFFF ne ediyor?

Bir de ikili (binary) sistem var. Bunun da numarası, yine sağdan sola, ilk hane*1, ikinci*2, üçüncü*4, dördüncü*8, beşinci*16, v.b. Yalnız iki rakam var: 1 ve 0

Mesela: 00000100 = 4
 01000100 = 68
 10101010 = 170
 11111111 = 255

Bunların hex karşılığı ise, sırasıyla: 04, 44, AA, FF. Dikkat edilsin: ikiliyi hex'e çevirmek, onluya çevirmekten daha kolay. Örneğin 8 haneli bir binary sayının sol yarısı, iki haneli hex sayının ilk (sol) hanesine, sağ yarısı ise ikinci (sağ) haneye karşılık düşüyor. 0100 = hex4, 01000100 = hex44. 8 haneli binary ile ifade edebilecek en büyük rakam 11111111 = 2 haneli hex ile ifade edilebilecek en büyük rakam FF. Commodore'un kafası, bir defasında sadece 8 tane on-off (1-0) işaretini anlamaya yetenekli olduğundan, hex sisteminin neden kullanıldığını anlamak kolay. BASIC'in PEEK-POKE komutlarında niye hep 0 ile 255 arası sayıların kullanıldığı da böylece anlaşılıyor.

Makina dili denilen gayriinsani dil, PRINT, GET filan gibi yarı-İngilizce terimlerden değil, sıra sıra hex rakamlardan oluşuyor. Buyrun bir örnek:

C000: A0 00 B9 0E C0 20 D2 FF
 C008: C8 C0 07 D0 F5 60 4D 45
 C010: 52 48 41 42 41 -- -- --

Bunun BASIC'teki karşılığı: PRINT"MERHABA"!! Denemesi bedava! programcığımızı C000, yani 49152 adresinden başlatıp C014 (49172) adresinde bitecek şekilde düşündük. Şimdi yukardaki 21 tane rakamın desimal karşılığını hesaplayıp, 49152'den başlayarak sırayla POKE edin. (POKE 49152,160: POKE 49153,0: POKE 49154)

Sonra SYS 49152 deyin. Ve seyredin.

Birinci ilkemizi tahmin ettiniz herhalde: makina dili programlar, birer byte'lık rakamlardan oluşuyor, ve bellekte, bizim seçeceğimiz belli bir adresten başlayarak, her adrese bir byte olarak duruyor. BASIC'ten makina dili bir programı işletmek için, programın başladığı adrese SYS komutu veriliyor.

Bu rakamlar ne demek oluyor? Rakamların bazısı makina dilindeki komutların rakamsal kodları, bazısı ise komutu izleyen değerler. Her komutun, arkasında kaç sayı değer alacağı, komuta göre değişiyor ve sabit. Programcığımızın ilk rakamı olan A0, bir komut kodu. Makina buradan işlemeye başlıyor. A0 kodu, ardından bir rakam değer (parametre) alan bir kod. O halde 00 bir değer. Dolayısıyla, onu izleyen B9'un da kod olması şart (yoksa makina sapıtır). B9, 2 byte parametre alan bir komut. Programımızda bu değerler 0E, C0. Sonra gelen 20 gene bir komut. 2 byte parametre (D2, FF) alıyor. C8 gene komut. Parametre yok. C0 komut, 07 parametre. D0 komut, F5 parametre. 60 komut: "iş bitti,

geri dön" demek. 4D 45 52 48 41 42 41 ise merhaba demek. İnanmazsanız, üşenmeden bunları desimale çevirip, ASCII-CHR\$ tablosundaki karışıklıklarına bakın.

Bu rakamlarla program yazmaya sadece deliler kalkışacağından, makina dilinin yarı-insani bir dille tercümesi olan Assembly diye bir dil daha icat edilmiştir. Assembly dili, makina dilinin komut kodlarına biraz daha anlaşılır birer isim vermekten ibaret. Örneğin A0, LDY demek-yani Load Y. B9, LDA, yani Load A demenin bir çeşidi. 20,JSR, yani Jump to SubRoutine demek. C8=INY (Increment Y); C0=CPY (Compare Y); D0=BNE (Branch if Not Equal); 60=RTS (Return from Subroutine) Yani program, Assembly'de şöyle yazılabilir:

```
LDY #$00
LDA $C00E,y
JSR $FFD2
INY
CPY #$07
BNE $C002
RTS
```

\$'lar #'lar ve başka hususların ne olduğunu sırayla anlatacağız. Yalnız \$ işaretinin hex demek olduğunu söylemek şimdilik yetsin. Yani bir yerde \$10 gibi bir ifade görürsek, bunun, bizim bildiğimiz on değil, hex 10 (yani?) olduğunu anlıyoruz. Bu dolar işaretinin BASIC'teki dizi anlamına geleh \$ ile ilgisi yok.

* * * *

Bu arada, Tefrikanın devamını beklerken, henüz yapmadınızsa bir zahmet oturup ilk sayıdaki monitör programını POKE'layıverin. İlk sayı elinizde yoksa yazıp istetin. Çok tembel iseniz, program kasetini bir Commodore'cudan bulun, veya 1000 kağıda Teleteknik'ten gönderettirin. Kasetin arka tarafına İbrahim Tatlıses'i kaydettiklerini söylüyorlar. Ben inanmadım ama, Teleteknik bu, belli olmaz.

Bir de küçük yarışma: Elinize kağıt kalem alın, ve

1) \$FFFF'in desimal karşılığını,

2) "Merhaba" diyen makina dili programcığınızı bilgisayar belleğine POKE edecek BASIC programı yazıverin.

```
(ipucu: 10 FOR X= 0 TO 20
        20 READ A
        30 .....)
```

Elimize ilk geçecek doğru çözünün sahibine bir adet monitör kasedi acele postayla gönderilecektir.

TÜRKÇE PROGRAMMER'S REFERENCE GUIDE VE 1541 EL KİTABI

Commodore 64'te usta programcının vazgeçilmez dostu olan Programmer's Reference Guide, gelen sürekli istek üzerine Türkçe'ye çevrildi. Dizgici, matbaacı ve mücellit insafli davranırlarsa, önümüzdeki aydan itibaren, hem de İngilizcesinden çok daha uygun bir fiyatla Teleteknik Yetkili Satıcılarında bulabileceksiniz.

Bu arada, Disk Drive'ı bulunan Commodore'cular, isterlerse Türkçe olarak yeni çıkacak olan 1541 El Kitabını, Ekim sonlarında 1200 ₺ karşılığında Yetkili Satıcılarımızdan temin edebilirler.

Aralık programımızda ise, orta düzeyde BASIC bilenlerin çok hoşuna gideceğini umduğumuz bir çevirimiz var: David Lawrence'ın The Working Commodore 64 adlı kitabı.

Ali Atik
NOVA BİLGİSAYAR

Geçen sayıda kaldığımız yerden devam edelim ve ilk olarak YONGA'lerden bahsedelim.

CHIP-ÇİP

Bilgisayarlar kompleks elektrik devrelerden oluşmuşlardır. Bu devrelerden elektrik akımı geçer ve elektrik taşırlar. Böyle devre kümelerine YONGA diyoruz. Yongaların herbiri, yüzeyinde binlerce küçük devre taşırlar. Çok hafiftirler ve silicon'dan imal edilirler. Bilgisayarlarda çeşitli yongalar bulunur, en önemlileri: Bellek Yongaları (RAM & ROM), Mikroişlemciler ve Girdi/Çıktı Yongaları'dır.

MEMORY-BELLEK

Bilgisayarlarda bilgi ve komutların saklandığı bölümlere bellek denir. Ana Bellek ve Yan Bellek olarak ikiye ayırabileceğimiz belleklerin kapasiteleri, bilgisayar seçiminde önemli rol oynamaktadır. Yan Bellek denildiğinde, bilgisayarın yan ünitelerinde yani disk, teyp, kaset, disk üniteleri gibi kullanılan manyetik ortamların disket, kaset, teyp gibi depolama kapasitelerinden bahsediyoruz. Ana Bellek ise bilgisayarın içindeki yongalardan oluşur.

RAM (Random Access Memory-
Rastgele Erişmeli Bellek)

Bilgisayarlarda, kullanıcı tarafından verilen bilgi ve komutları saklayan ve bilgisayar kapatıldığında sisinen bellek türüdür. Örneğin Commodore 64'ünüzde yazdığınız bir program, bu bellekte saklanır. Eğer yazdığınız programı yan bellekte (örneğin kasete SAVE etmezseniz) saklamaz iseniz Commodore 64'ünüzü kapattığınızda, programınızı kaybedeceksiniz. Bu tüm bilgisayarlarda böyledir. (VOLATILE özelliği) RAM belleğin istendiğiniz her bellek birimine ulaşabilir, okuyabilir, silebilir, yeniden yazabilirsiniz. Büyütülebilir özelliği olan RAM belleğin kapasite birimi KByte'dır.

ROM (Read Only Memory-
Yalnız Okunabilir Bellek)

Bilgisayarların kendi işletim komutlarının yüklü olduğu ve sadece okuma yapılabilen bellek türüdür. Bu bellekte herhangi bir bilgi veya komut saklayamaz ve silme yapamazsınız. Bilgisayarınız açık veya kapalı olsa da bu bellek üzerindeki bilgiler silinemez. (NON-VOLATILE özelliği) RAM belleğe oranla, kapasitesi daha küçük olan bu belleklerden birimi KByte ile ifade edilir.

İleriki sayılarda buluşmak üzere, "00000010" YONGA devresi SELAM!!!...



NOVA
BİLGİSAYAR
MERKEZİ

✓ EĞİTİMDE

✓ YAZILIM DESTEĞİNDE

✓ MÜŞAVİRLİKDE

BİZ SİZDEN YANAYIZ

— 147 28 00 —

Ebe Kızı Sok. No: 37/5
Osmanbey – İSTANBUL

commodore

POPPI™

MONROE
Systems For Business

EPSON

MODEM NEDİR?

Su günlerde Türkiye'de bilgisayar ile ilgililer arasında oldukça sözü edilen bu sözcüğün arkasında nelerin saklı bulunduğunu öğrenmek isteyen birçok okuyucumuz var sanıyoruz.

MODEM, İngilizce'de "MODulator DEModulator" teriminden türetilmiştir. Türkçeye uyarıldığında "Modüler demodülatör" ya da "Modüler kodçözücü" gibi karşılıklar elde edebiliriz. Herhalde konuya yabancı olanlar için bu çok şey açıklamayacaktır. Dolayısıyla MODEM'in günlük yaşamdaki kullanışını inceleyeceğiz.

MODEM, sayısal (digital) veriler içeren bir aygıt ile, telefon sistemi arasında, iki yönlü işaret dönüşümü yapar. Yani, bir sayısal cihazın verilerini, telefon hatlarında nakledilebilecek işaretlere dönüştürür ve benzer şekilde uygun telefon işaretlerinin sayısal bir cihazda kullanılmasına olanak sağlar. Sayısal (digital) cihaz derken, bilgisayarların günümüzde en önemli MODEM kullanıcıları olduklarını vurgulamak gerekir.

Bilgisayarlar iç bünyelerde "ikili sayı tabanı" üzerine kurulmuş bir "dil" kullanırlar. Bu dile "Makina dili" adı verilmektedir. Bilgisayar kullanıcıları olanlarımızın çoğu ise, bilgisayara özgü, ancak bildiğimiz bir işaret kümesinden oluşan BASIC, FORTRAN gibi bilgisayar dillerini kullanırız. "Makine dili" konusuna eğilmeden dilin sadece "0" ve "1" gibi iki sembolden oluştuğunu hatırlayalım. İşte, MODEM cihazına telefon ile nakledilmek

üzere gelen böyle işaretler, burada iki ses sinyaline çevrilir. Genellikle, "1" 2225Hz, "0" da 2025Hz'lik işaretlerle değiştirilir. Başka bir deyişle, 1 ve 0 gibi sayısal bilgilerin yerine, tonu değişen bir ses verilir. Cevap veren cihazın karışıklığa sebep vermemesi için, onun işaretleri "1" için 1270Hz, "0" için 1070Hz'dir. Frekans değerleri, telefon hatlarındaki optimum iletişim frekansı eğrilerine göre belirlenmiştir. Böylece, iletişimde hatalar azaltılmış olur.

MODEM'ler, bağlantı tipine göre iki grupta incelenir.

Akustik bağlantılı olan 1. grupta, telefon ahizesinin mikrofonu küçük bir hoparlör, kulaklığı ise bir mikrofona ile birleştirilmiştir. Bunun için, ahize, dışardan gelecek gürültüleri önleyecek bir sokete takılır. Genellikle pilli taşınabilir bilgisayarlar da kullanılan bu tipin mahsurları yankı/gürültü problemleri ve bazı ahizeler ile soket arasında bazen görülebilecek uyumsuzluklardır. Buna karşı, taşınabilirlik açısından kullanışlı bir yöntemdir.

Direkt bağlantılı olan 2. grupta, MODEM cihazının ucunda standart bir telefon konektörü bulunur. Bu tip modemlerde vibrasyon ve gürültü sorunlarının olmaması yanı sıra fiyatları da daha ucuz olabilmektedir. Bazı direkt bağlantılı MODEM'ler otomatik olarak aramalara cevap verebilir ya da istenen numarayı arayabilirler.

İsterseniz şimdi de MODEM çalışması ile ilgili bazı önemli terimlerin tanımını yapalım.

BAUD: Bu parametre iletişimin (kominikasyonun) hızını belirler. Ölçülen, MODEM'in saniyedeki modülasyon miktarı başka bir deyişle gelen sayısal işaret miktarı (bit)'dir. Bu hıza veri işaretleri yanısıra iletişim işaretleri de dahildir.

Veri bilgileri genellikle 1 byte (8 bit) uzunluğundadır. Bu nedenle ilişim hızının 10'a bölümü saniyede iletilen sembol sayısı için yaklaşık bir fikir verebilir. Mikrobilgisayarlarda en çok kullanılan hızlar 75, 300, 600 ve 1200 baudur. Genellikle RS-232C arabiriminin hızı 19200 bauda kadar yükseltilebilir; ancak, telefon ile iletişim açısından bu hızlara uygulamada erişilemez.

PARITY (Eşlik): Bu işletimde kullanılan özel bir işaretin adıdır. Kullanımındaki amaç, haberleşmedeki hataların farkedilmesini kolaylaştırır.

Yollanan her veri işareti 1 byte (8 bit) uzunluğundadır. Veri mesajının sonuna 1 bit'lik bir işaret eklenir ve buna "eşlik bit'i" (parity bit) adı verilir. Bu bit'in değeri 0 veya 1 olabilir. Haberleşme önerisi yollanan bilginin içerdiği 1'lerin sayısının çift veya tek olacağı belirlenir. Dolayısıyla çiftli bir sistem için veri işareti tek sayıda 1 içerdiğinde eşitlik bit'i 1 yapılır. Örneğin "a" harfini 01100001 kodu ile temsil ettiğimizde, burada 3 adet 1 bulunduğu görülür. Bu durumda "eşlik bit'i" 1 yapılır ve yollanan mesaj 01100001+1 halini alır. Bu uygulama ile iletişimde bir hata olmasıyla, alıcı 1 sayısının tutmadığını anlayıp bilgiyi tekrar ister.

Eşlik bit'i için tek veya çift 1'lerin uygulanabilmesi nedeniyle alıcıya hangisinin kullanılacağını ayrıca bildirmek gerekmektedir. Bütün bunlar, telefon hatları ile haberleşmenin problemliliğinden gerekli olmaktadır. Ancak, yeni bir alternatif belirene kadar, yaygınlığı nedeniyle bu zorluklara katlanmak zorundayız. Hatlardaki çeşitli toleranslı elektriksel parametreler, standartlardaki çeşitlilik MODEM kullanıcılarını özellikle başlangıçta uğraştırabilir.

Son olarak Commodore bilgisayarları açısından MODEM'lere göz atalım. Bildiğiniz gibi, Commodore bilgisayarları ev ve iş amaçlı olmak üzere iki grupta toplanabilir.

Ev bilgisayarları grubundan olan Commodore 64, Commodore 16, Commodore Plus/4 ve Commodore 128, standart bir RS-232C arabirimine sahip değildir. Bu nedenle, Commodore için özel olarak geliştirilmemiş MODEM tiplerinde, MODEM ile bilgisayar arasında bir RS-232C dönüştürücü yerleştirmek gerekir. Çünkü, standart RS-232C 25V çıkışlar verirken Commodore ev bilgisayarlarının RS-232C çıkışları 5V'lukdur. Böyle bir dönüştürücü edinirken bunun çift yönlü olmasına dikkat ediniz. Bazı dönüştürücüler sadece yazıcı için düşünüldüğünden, tek yönlü çalışırlar. Commodore ev bilgisayarları için yapılan MODEM'lerde böyle bir sorun yoktur.

Commodore iş bilgisayarları gurubunu oluşturan Commodore PC-10 ve 20, Commodore Amiga ile Commodore 900 ise standart RS-232C çıkışları içerirler. Bu cihazlar RS-232C çıkışı için yapılmış MODEM'lerle kullanılabilirler.

Unix COMPUTER OPERATING SYSTEM'ler ailesindendir. Bu işletim sistemi BELL Laboratories tarafından üretilmiştir. Kullanıma kolaylık getirmek amacı ile uluslararası dillerde anlaşabilecek SYSTEM komutlarından oluşturulmuştur.

İşlemlerde ve çevre birimler ile olan erişimlerde UNIX, HIERARSIK sistem içerisinde çalışır. Bunun yanı sıra kullanıcıya açık olarak kolay File erişimleri, Editor, Assembler, Compiler ve Text Editor türü programlarla destek verir. Genelde çok kullanıcıli sistemler için tercih edilen UNIX bahsettiğimiz gibi 32 bit ve daha ziyade CO processor'lü computerler serisinde kullanılır. Kullandığı işlemciler 8088, 68000, 28000 kullanır. Ayrıca bu tür processor kullanan computerler 256K bit RAM kapasitesini içerir. Burada şunu vurgulayalım UNIX benzeri içinde en hızlı çalışanıdır. Aşağıda UNIX eşdeğer işletim sistemleri ve kullandıkları CPU'ları veriyoruz.

CPU	OP. SYSTEM
*****	*****
68000	UNIX COHERENT XENIX UNIFLEX
-----	-----
8086/8088	COHERENT XENIX
-----	-----
28000	UNIX COHERENT XENIX ONIX ZEUS
-----	-----

6809	UNIFLEX
-----	-----
280	CRONIX UNIX
-----	-----
PDP11/LSI11	COHERENT XENIX-11
-----	-----

Sizlere biraz UNIX işletim sisteminin çalışma biçiminden ve kolaylıklarından bahsedelim. Öncelikle şunu söylemek gerekir UNIX 32 bit ve geniş işlem kapasitesinde olan computerler için geliştirilmiş sistemdir.

UNIX kullanıma verdiği kolaylık ve kullandığı ALT programlar sayesinde MACRO'lar için ideal bir işletim sistemidir.

. C compiler ve debugger;

. Kaliteli programlama dilleri, APL, Basic, Fortran 77, Pascal, ve Snobol;

. Text editor ve text editor düzenleyicisi;

. Matematik işlemlerde tbl, eqn, troff ve nroff;

. Çevrim işlemlerinde, yacc ve lex;

. Haberleşme işlemlerinde, user mail ve write;

. Grafik ve çizim;

. Uygulama ve devre dizayn kullanıcı paketleri.

Comodore yeni ürünü olan C-900 UNIX ve COHERENT kullanabilmektedir. Sizlere diğer haberlerde COHERENT OPERATING SYSTEM'i anlatacağız.

1541 MEMORY

Ilhan Atalay
MOUSE SOFTWAREHOUSE

```
10 REM* BU PROGRAM SIZE 1541 MEMORY
12 REM* DOKUMUNU VERIR. ISTEGINIZ HEX
14 REM* ADRESI INPUT ILE GIRERSENIZ
16 REM* O BOLGEDEKI POZISYONLAR ASCII
18 REM* OLARAK EKRANDA CIKAR. BOYLELIKLE
20 REM* NERELERDE ISLEM YAPACAGINIZI
22 REM* KOLAYLIKLA BULABILIRSINIZ.
100 REM 1541 FLOPPY DISK
110 REM CREATED MOUSE SOFTWAREHOUSE
115 REM M.S.H. LTD. STI.
120 C0=0:C2=2:C7=7:CA=10:F=15:CG=16
125 H0=48:HX=127
130 Z$=CHR$(0):N$=""
140 M$=""
150 PRINT"J"TAB(10)"MOUSE 1541 MEMORY"
160 PRINTTAB(8)"-----"
170 PRINTTAB(8)"YAZILIM:MOUSE SOFTWARE"
180 PRINTTAB(11)"BIRAZ BEKLEYINIZ"
190 DIM H$(255),H$(15)
191 FOR K=0 TO 9:H$(K)=CHR$(48+K):NEXTK
195 FORK=10TO15:H$(K)=CHR$(55+K):NEXTK
200 FORJ=0TOF
202 FORK=0TOF:HX$(J*16+K)=H$(J)+H$(K)
205 NEXTK:NEXTJ
230 OPEN 15,8,15
240 PRINT"J $0000":PRINT"J";
250 INPUT H$
260 HL=C0:HH=C0
265 FORK=1TO2:C=ASC(MID$(H$,K))-H0
268 IFC>CA THENC=C-C7
270 IFC<C0ORC>F THENPRINT"J":GOTO240
280 D=ASC(MID$(H$,K+2))-H0
285 IFD>CA THEND=D-C7
290 IFD<C0ORD>F THENPRINT"J":GOTO240
300 HH=HH+C*CG+(C2-K):HL=HL+D*CG+(C2-K)
305 NEXTK
310 PRINT"J"TAB(6);
320 PRINT#15,"M-R"CHR$(HL)CHR$(HH)CHR$(8)
330 O$="":FOR K=C0TOC7:GET#15,A$
333 IF A$=N$ THEN A$=Z$
340 A=ASC(A$):E=A AND HX:E$="."
345 IF E>31 AND E<97 THEN E$=CHR$(E)
350 O$=O$+E$:PRINT" "HX$(ASC(A$)):NEXT
355 PRINT" J"O$
360 FL=0:HL=HL+8:IF HL>255THENHL=HL-256
365 HH=HH+1:FL=1:PRINT M$
370 IF HL=128 THEN FL=1:PRINT
380 PRINT" $"HX$(HH) HX$(HL);
385 IF FL=1 THENPRINT:PRINT"J":GOTO250
390 GET A$:IF A$=""GOTO 320
400 IFA$="B"THENPRINT:PRINT"J":GOTO250
410 CLOSE15
```

READY.

```

2 GOSUB100:GOTO82
3 PRINT" ";:FORJ=0TO22:PRINT" " :NEXT:S=
X:T=Y:FORI=1TO4
4 PN=PEEK(B+(S+XV)*M+T+YV)
5 IFPEEK(B+(S-YV)*M+T+XV)<2THEN11
6 PRINTLEFT$(S9$,P(I))SPC(P(I-1))LEFT$(S1$,P(I)-P(I-1))
7 PRINTLEFT$(S9$,23-P(I))SPC(P(I-1))LEFT$(S2$,P(I)-P(I-1))
8 IFI<>1THENPRINTLEFT$(S9$,P(I-1)+1)SPC(P(I-1)-1)LEFT$(S4$,
11-P(I-1))*6);
9 IFPN>1THEN14
10 GOTO15
11 PRINTLEFT$(S9$,P(I-1)+1)SPC(P(I-1))LEFT$(S5$, (P(I)-P(I-1))
)*2)
12 PRINTLEFT$(S9$,22-P(I-1))SPC(P(I-1))LEFT$(S6$, (P(I)-P(I-1))
)*2)
13 IFPN>1ANDPN<>255THEN15
14 PRINTLEFT$(S9$,P(I)+1)SPC(P(I)-1)LEFT$(S4$, (11-P(I))*6);
15 IFPEEK(B+(S+YV)*M+T-XV)<2THEN21
16 PRINTLEFT$(S9$,P(I))SPC(22-P(I))LEFT$(S1$,P(I)-P(I-1))
17 PRINTLEFT$(S9$,23-P(I))SPC(22-P(I))LEFT$(S2$,P(I)-P(I-1))
;
18 IFI<>1THENPRINTLEFT$(S9$,P(I-1)+1)SPC(22-P(I-1))LEFT$(S3$,
(11-P(I-1))*6-2);
19 IFPN>1THEN24
20 GOTO25
21 PRINTLEFT$(S9$,P(I))SPC(22-P(I))LEFT$(S6$, (P(I)-P(I-1))*2
)
22 PRINTLEFT$(S9$,23-P(I))SPC(22-P(I))LEFT$(S5$, (P(I)-P(I-1))
)*2-1);
23 IFPN>1ANDPN<>255THEN25
24 PRINTLEFT$(S9$,P(I)+1)SPC(22-P(I))LEFT$(S3$, (11-P(I))*6-2
);
25 IFPN=255THEN30
26 IFPN>1THEN32
27 PRINTLEFT$(S9$,P(I))SPC(P(I))LEFT$(S1$, (11-P(I))*2)
28 PRINTLEFT$(S9$,23-P(I))SPC(P(I))LEFT$(S2$, (11-P(I))*2);
29 RETURN
30 PRINTLEFT$(S9$,11)SPC(S)" 0 A L"
31 RETURN
32 S=S+XV:T=T+YV
33 NEXT
34 PRINTLEFT$(S9$,11)SPC(10)" "
35 RETURN

```



```

36 FORI=1TOM-1:FORJ=1TOM-1:POKEB+I*M+J,1:NEXTJ,I
37 FORI=0TOM:POKEB+I,0:POKEB+M*M+I,0:POKEB+M*I,0:NEXT:POKEB+
1,255:POKEB+M+1,2
38 N=1:FORI=1TOM-1STEP2:FORJ=1TOM-1STEP2:N=N+1:X=I:Y=J
39 IFRND(1)<.5THENXV=1:YV=0:GOTO41
40 XV=0:YV=1
41 IFPEEK(B+M*I+J)=1THEN45
42 XX=X+XV*2:YY=Y+YV*2:IFXX<0ORXX>MORYY<0ORYY>MTHENNEXTJ,I:G
OTO58
43 IFPEEK(B+XX*M+YY)<>1THENNEXTJ,I:GOTO58
44 POKEB+(X+XV)*M+Y+YV,N:X=XX:Y=YY:POKEB+X*M+Y,N:GOSUB53:GOT
O42
45 POKEB+X*M+Y,N:XX=X+XV*2:YY=Y+YV*2:IFXX<0ORXX>MORYY<0ORYY>
MTHEN48
46 IFPEEK(B+XX*M+YY)=1THEN52
47 IFPEEK(B+XX*M+YY)<>NTHENPOKEB+(X+XV)*M+Y+YV,N:NEXTJ,I:GOT
O58
48 IFRND(1)<.5THENXV=-1:YV=0:GOTO50
49 XV=0:YV=-1
50 IFPEEK(B+(I+XV)*M+J+YV)=0THENT=XV:XV=YV:YV=T
51 POKEB+(I+XV)*M+J+YV,N:NEXTJ,I:GOTO58
52 POKEB+(X+XV)*M+Y+YV,N:X=XX:Y=YY:POKEB+X*M+Y,N:GOSUB53:GOT
O45
53 P=RND(1)
54 IFP<.25THENXV=1:YV=0:RETURN
55 IFP<.5THENXV=0:YV=1:RETURN
56 IFP<.75THENXV=-1:YV=0:RETURN
57 XV=0:YV=-1:RETURN
58 POKEB+FNX(0)*M+FNX(0)+1,2:POKEB+(FNX(0)+1)*M+FNX(0),2
59 X=FNX(0)+1:Y=FNX(0)+1:POKE36878,8:GOSUB53:TI$="000000":GO
SUB78
60 POKE36875,215:FORI=1TO50:NEXT:POKE36875,0
61 GOSUB3
62 T$=MID$(TI$,3,2)+": "+RIGHT$(TI$,2):PRINTS9$T$:K=PEEK(563
20):KK=PEEK(197)
63 IFK=126ORKK=60THENTY=22:GOSUB200:GOTO69
64 IFK=123ORKK=12THENTY=35:GOSUB200:T=XV:XV=-YV:YV=T:GOTO60
65 IFK=119ORKK=55THENTY=35:GOSUB200:T=XV:XV=YV:YV=-T:GOTO60
67 IFKK=19THENGOSUB78:PRINTLEFT$(S9$,X+1)SPC(Y)*":GOTO74
68 GOTO62
69 XX=X+XV:YY=Y+YV:PN=PEEK(B+XX*M+YY)
70 POKE36874,0
71 IFPN<260GOTO62
72 IFPN<255THENX=XX:Y=YY:GOTO61
73 FORTY=40TO80:GOSUB200:FORJH=0TO40:NEXTJH,TY:GOSUB78
74 POKE198,0:PRINTS9$"TIME:"T$:
75 GETT$:IFT$=""THEN75
76 GOTO88
77 END
78 PRINT"遊戲結束";D2$:FORI=0TOM:FORJ=0TOM
79 IFPEEK(B+I*M+J)<2THENPRINT" ";:GOTO81

```

```

80 PRINT " ";
81 NEXT J:PRINT:PRINT D2$;:NEXT I:RETURN
82 POKE51,168:POKE52,28:POKE55,168:POKE56,28:CLR:B=7337
83 DEF FN(X)=INT(RND(1)*M/4+M/5)*2:DIMP(5):FOR I=1 TO 20
84 S1$=S1$+CHR$(164):S2$=S2$+CHR$(163):S3$=S3$+CHR$(165)+" "
  ":S4$=S4$+CHR$(167)+" "
85 NEXT:FOR I=1 TO 4:S5$=S5$+"\n":S6$=S6$+"/\":NEXT
86 S9$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
87 FOR I=0 TO 5:READ P(I):NEXT:DATA 0,1,5,8,10,11
88 INPUT "TANISIZ (4-8)";M:IF M<4 OR M>8 THEN 88
89 M=INT(2*M)
90 UU=30-(M/2):D1$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":D2$=LEFT$(D1$,UU)
91 GOTO 36
100 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT "TANIS"
110 RETURN
200 POKE54276,0:POKE54296,15:POKE54277,10:POKE54276,17:POKE54273,17
210 RETURN

```

READY.

PROGRAM LİSTELERİMİZDE GRAFİK İŞARETLER OLARAK GÖRÜLEN SEMBOLLERİ ELDE ETMEK İÇİN ŞU TUŞLARA BASMANIZ GEREKMEKTEDİR.

␣	CURSOR AŞAĞI	␣	CTRL-5:MOR
␣	CURSOR YUKARI	␣	CTRL-6:YEŞİL
␣	CURSOR SAĞA	␣	CTRL-7:MAVİ
␣	CURSOR SOLA	␣	CTRL-8:SARI
␣	CLR HOME	␣	COMMODORE-1:TURUNCU
␣	SHIFT-CLR HOME	␣	COMMODORE-2:KAHVERENGİ
␣	SHIFT-INST DEL	␣	COMMODORE-3:PEMBE
␣	CTRL-9:RVS ON	␣	COMMODORE-4:KOYU GRİ
␣	CTRL-0:RVS OFF	␣	COMMODORE-5:ORTA GRİ
␣	CTRL-1:SIYAH	␣	COMMODORE-6:AÇIK YEŞİL
␣	CTRL-2:BEYAZ	␣	COMMODORE-7:AÇIK MAVİ
␣	CTRL-3:KIRMIZI	␣	COMMODORE-8:AÇIK GRİ
␣	CTRL-4:CYN		

BALOON RESCUE/64

```
0 POKE53248+24,21:POKE53248+27,1:DIMA%(400,1),B(7,1)
1 POKE2040,250:ME=3:S1=12288
2 V=53248:POKEV+21,15
3 FORI=250*64TO253*64+63:READR:POKEI,R:NEXT
4 POKEV+40,3:POKEV+41,3:POKEV+42,13
5 CU=54272:Q=1024:POKE54296,15:W=54270
6 REM**
7 POKEW+6,0:POKEW+7,200:POKEW+8,0
8 POKEW+13,0:POKEW+14,0:POKEW+15,132
10 POKEW+2,200:POKEW+3,10:POKEW+9,00:POKEW+10,100:GOSUB1600
11 'FORI=0TO7:READB(I,0),B(I,1):NEXT
12 PRINT"      PRESS ANY KEY TO CONTINUE "
13 GETA$:IFA$=""THEN13
14 PRINT"3"
15 SC=0:ME=3:DI=.05:A2=0:LE=1:T=1
16 POKE53248+33,0:POKE53248+32,0
20 DATA7,224,0,59,92,0,111,118,0,223,123,0,223,123,0,170,170,
,0,223,123,0
21 DATA223,123,0,111,118,0,59,92,0,19,200,0,8,16,0,4,32,0,2,
64,0,7,224,0
22 DATA7,224,0,7,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
23 IFLE=2THEN50
24 POKEV+24,24:PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA OIJ
0":IFLE=3THEN7000
25 PRINT"AAA          AAAA        AAAA"
26 PRINT"AA           AA         AA NFLMG"
27 PRINT"A            A           A"
28 PRINT"A             AA         A HI NFLMG"
29 PRINT"A       A     AA       AA   A"
30 PRINT"A       AA     AA       AA   A"
31 PRINT"A       AAA  AAA  AAA  AAAA   A"
32 PRINT"AAA  AAAA  AAAA  AAAA  AAAA  AAAA  AA"
33 PRINT"AA  AAAA  AAAA  AAAA  AAAA  AAAA"
34 PRINT"AA                AAAA"
35 PRINT"A                 AA"
36 PRINT"A                 A"
37 PRINT"A               AA    A"
38 PRINT"A              AA    AA"
39 PRINT"A              AAA  AAA  AAA"
40 PRINT"AA             AA  AAA  AAA  AAA  AAA"
41 PRINT"AAA          AAAA          AA    AA"
42 PRINT"AAA          AAAA          A     AA"
43 PRINT"AAA          AAAA          A"
44 PRINT"AAAA        AAA      A      A"
45 PRINT"AA          AA      AAA  AAA  AAA"
46 PRINT"A          AA      AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
47 PRINT"AA  AAA  AAA  AAA  AAAA  AAAAAAAAAAAAAA"
48 PRINT"AAA  AAAA  AAAA  AAAA  AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA";GOTO90
50 PRINT"";POKEV+24,24:PRINTCHR$(14);
```

```

51 PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA 0IJ6"
52 PRINT"AAAA          AAAA          AAAA"
53 PRINT"AA          AAA          AA NFLMG"
54 PRINT"A          A          A"
55 PRINT"A          AA          A HI NFLMG"
56 PRINT"A      A      AA          AA      A"
57 PRINT"A      AA      AA          AA      A"
58 PRINT"A      AAA      AAA      AAAA      A"
59 PRINT"AAAAAAA AAAA      AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAA"
60 PRINT"AAAA33AAAA          AA37AAAA"
61 PRINT"AA          A"
62 PRINT"A          A"
63 PRINT"A          333 A"
64 PRINT"A      A      AAAAAAAAA      A34AAA"
65 PRINT"A      AA      AAAA          AAA"
66 PRINT"A      AA      33 AAAA          AAA"
67 PRINT"AA      AAAA31AAAAAAA 333 AAA"
68 PRINT"AAA      AAAAAAAAA35AAA AAA"
69 PRINT"AAA      AAAA      AA      AA"
70 PRINT"AAA      AAA          A"
71 PRINT"AAAA      AA      AA          A"
72 PRINT"AA      AA      AA 333 AAA"
73 PRINT"A      AA      AAAA333AAAAAAAAAAAA"
74 PRINT"AA 333 AAA 333 AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
75 PRINT"AAA32AAAAAAA363AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA";
90 K1=56336:DEFFNA(E)=-((PEEK(56321)AND32)<>32)-((PEEK(K1)AND16)=0)
91 DEFFNB(U)=-((PEEK(203)=7)+(PEEK(203)=2)-((PEEK(K1)AND4)=0)+(PEEK(K1)AND8)=0)
95 P=0
100 X=138:Y=130:T=1:R=0:I=0:POKEV+21,1:POKE2040,250:POKEV,X:POKEV+1,Y
101 PRINT"#####"TAB(31)RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1),6)
102 IFME=0THEN6000
103 FORI=1TO3:POKE2040+I,250:POKEV+(2*I),0:POKEV+(I*2)+1,200:NEXT:POKEV+16,0
104 IFME>1THENFORI=1TOME-1:POKEV+16,2+(I)+PEEK(V+16):POKEV+(I*2),10+(I*10):NEXT
105 POKEV+21,15:GOSUB1700:GOSUB260:I=0
106 IFSC>HITHENHI=SC
107 PRINT"#####"TAB(31)RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN(STR$(HI))-1),6)
200 Y=Y+T:T=T+DI:IFFNA(0)THENT=T-.5:GOSUB500
201 A9=FNB(0)
210 R=R+A9/2:IFABS(A9)=1THENPOKEV+13,129
211 IFA9=0THENPOKEV+13,0:POKE2040,250
220 R=R-(R*.05):X=X+R:POKEV,X:POKEV+1,Y
221 IFA9=-1THENPOKE2040,253
222 IFA9=1THENPOKE2040,252
225 A=0+INT((Y-50)/8)*40+(X-20)/8:S=PEEK(A)+PEEK(A+1)+PEEK(A+80):IFSC>96THEN400
230 AZ(I,0)=X:AZ(I,1)=Y:I=I+1:IFI>400THEN600
231 PRINT"#####"TAB(31)400-I"### "
240 GOTO200
260 POKEN+6,0:POKEV+7,200:POKEV+8,0

```



```

261 POKEN+13,0:POKEN+14,0:POKEN+15,132
262 POKEN+2,200:POKEN+3,5:POKEN+9,00:POKEN+10,100:RETURN
400 IFS=66THENPOKE0+INT((Y-50)/8)*40+(X-20)/8+80,32:GOTO430
401 POKEN+13,0:POKEN+14,0:POKEN+15,255:POKE2040,251
402 POKEN+9,0:POKEN+10,255:POKEN+13,129:FORJ=YTO255STEP.5:PO
KE53249,J:NEXT
404 POKEN+13,0:POKEN+14,0:POKEN+15,255
405 POKE54296,15
406 POKEN+9,0:POKEN+10,6:POKEN+13,129:FORJ=15TO0STEP-.2:POKE
54296,J+.5:POKEV+32,1
408 POKEV+32,0:NEXT:POKEN+9,00:POKEN+10,100
409 POKEN+13,0:POKEN+14,0:POKEN+15,132:POKE54296,15
410 ME=ME-1:GOTO100
420 FORJ=I-1TO1STEP-1:POKEV,AZ(J,0):POKEV+1,AZ(J,1):NEXT
450 M=PEEK(0+INT((Y-50)/8)*40+(X-20)/8+120):M1=(M-176):I=INT
((400-I)/10)
451 PRINT"XXXXXXXXXXTAB(29)" ELKPN":PRINTTAB(29);M1"■ C"I"■
"
452 PRINTTAB(31)"D"M1*1"■ ":SC=SC+M1*I:POKEN+6+7,0:POKEN+6+1
4,0:FORI=1TO200:NEXT
453 FORI=0TO7:POKEN+6,32:POKEN+7,12:POKEN+8,0:POKEN+3,B(I,0)
:POKEN+4,B(I,0)*4
454 POKEN+6,17:FORB=1TOB(I,1)*0.6:NEXTB,I
456 IFA2=0ANDSC>1500THENME=ME+1:DO-1
457 POKEN+7,200:POKEN+8,0:POKEN+6,33:P=P+1:IFP=8ANDLE=1THENL
E=2:GOTO23
458 IFP=8ANDLE=2THENLE=3:GOTO23
459 IFP=8ANDLE=3THENLE=1:DI=DI+.02:GOTO23
460 FORI=1TO199:NEXT:GOTO100
500 POKE54276,0:POKE54276,129:RETURN
600 FORJ=1TO15
601 POKEN+6,0:POKEN+7,8:POKEN+8,0:POKEN+6,33:POKEN+3,68:POKE
W+2,149
602 FORI=1TO100:NEXT
603 NEXT
604 POKE54296,15:POKE2040,251:FORJ=YTO255:POKE53249,J:NEXT
605 POKEN+9,0:POKEN+10,6:POKEN+13,129:FORI=15TO0STEP-.05:POK
E54296,I+.5:NEXT
606 POKEN+9,00:POKEN+10,100
607 POKEN+13,0:POKEN+14,0:POKEN+15,132:POKE54296,15
608 ME=ME-1:GOTO100
1002 DATA12,6,0,198,12,0,99,24,0,49,179,0,204,102,0,51,0,0,0
,207,0,248,176,0
1003 DATA6,24,0,25,140,0,96,198,0,131,3,0,0,0,0,0,0,0
1004 DATA7,224,0,7,224,0,7,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1005 DATA7,224,0,59,92,0,111,118,0,223,123,0,223,123,0,170,1
70,0,223,123,0
1006 DATA223,123,0,111,118,0,59,92,0,19,200,0,8,16,0,28,32,0
,50,64,0,7,224,0
1007 DATA7,224,0,7,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1008 DATA7,224,0,59,92,0,111,118,0,223,123,0,223,123,0,170,1
70,0,223,123,0
1009 DATA223,123,0,111,118,0,59,92,0,19,200,0,8,16,0,4,56,0,
2,76,0,7,224,0
1010 DATA7,224,0,7,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1011 DATA30,50,35,50,20,50,30,50,60,50,50,40,50,60,1
1600 PRINT"Q&P"

```


KAYAK/ VIC 20

```

10 PRINT"~~~~~ SPEED-SKI":PRINT"~~~~~"
20 POKE56,23:POKE55,250:POKE52,28:POKE51,250:POKE36879,25
30 READX:IFX=0THEN70
40 FORI=XTOX+7:READY:POKEI,Y:NEXTI:GOTO30
50 DATA7672,16,56,56,124,124,254,254,16
51 DATA7664,0,0,15,32,64,128,0,0
52 DATA7656,0,0,240,4,2,1,0,0
53 DATA7648,40,40,40,40,104,56,44,40
54 DATA7640,32,16,136,68,34,17,8,4
55 DATA7632,4,8,17,34,68,136,16,32
56 DATA7624,16,28,30,28,16,16,16,56
57 DATA7616,0,0,0,0,255,85,170,255
58 DATA7608,16,24,126,24,26,44,72,16
59 DATA7424,0,0,0,0,0,0,0,0
60 DATA7592,8,24,126,24,88,52,18,8
61 DATA7584,0,0,0,0,0,0,255,0
62 DATA7576,8,8,28,8,62,8,127,8
63 DATA7568,8,8,62,8,8,8,0,0,0
70 PRINT"~~~~~ SPEED-SKI":PRINT"~~~~~"
80 PRINT"~~~~~YOUR SCORE IS ELAPSED TIME + 5 FOR EACH GATE MISSED. L
OWEST SCORE WINS."
90 PRINT"~~~~~PRESS <A> TO GO LEFT AND <B> TO GO RIGHT."
100 INPUT"~~~~~NO. PLAYERS (1-4)";NP:IFNP<1ORNP>4THEN70
110 INPUT"~~~~~NO. ROUNDS (1-5)";NR:IFNR<1ORNR>5THEN70
120 R=1:P=1
130 PRINT"~~~~~SKIER #";P:PRINT"~~~~~SLOPE DESIRED":PRINT"1=BEGINNER":
PRINT"2=INTERMEDIATE"
140 PRINT"3=ADVANCED":PRINT"4=OLYMPIC":PRINT"5=PROFESSIONAL"
150 A$="":GETA$:IFA$=""THEN150
160 IFA$="1"THENS$=" BEGINNER"
170 IFA$="2"THENS$=" INTERMEDIATE"
180 IFA$="3"THENS$=" ADVANCED"
190 IFA$="4"THENS$=" OLYMPIC"
200 IFA$="5"THENS$=" PROFESSIONAL"
210 SK=VAL(A$):RN=(SK+1)/10:IFSK<1ORSK>5ORSK<>INT(SK)THENPRINT"~~~~~"
":GOTO130
220 SK=35-5*SK
230 POKE36869,255:PRINT"~~~~~":POKE36878,15:S=36877
240 FORI=1TO22:L=INT(RND(1)*19)+1:PRINT"~~~~~<";TAB(L);"~~~~~?";TAB(20)"~~~~~<";NEXTI
250 B=7910:C=30720:F=55:POKEB,F:POKEB+C,3:POKEB+22,32:POKEB+21,32
:POKEB+23,32
260 POKE8125,57:POKE8131,57:POKE8125+C,4:POKE8131+C,4
270 PRINT"~~~~~~~~~~ S";S$:"~~~~~~~~~~"
280 FORI=8126TO8130:POKEI,52:POKEI+C,4:NEXTI
290 FORI=1TO5:POKE3-1,220+5*I:FORI=1TO100:NEXTT:POKE3-1,0:NEXTI

```

READY.

OKURLARDAN VIC 20 İLE MÜZİK



Commodore VIC-20 kullanıcılarından Suat Kısacık isimli okurumuz yine VIC-20 kullanıcıları için bir müzik programı göndermiş. Programı yazıp RUN ettikten sonra klavyenizin ilk iki sırasında 1'den f'a ve Q'dan *'a kadar olan tuşları kullanmak suretiyle VIC-20'nizi bu sefer bir müzik aleti olarak kullanmış oluyorsunuz.

Suat Kısacık'a teşekkür eder, diğer okurlarımızdan da gelecek ilginç programları yayınlayacağımızı bir kez daha belirtiriz.



```
10 DATA216,0,0,214,0,0,206,131,145,157
20 DATA0,172,181,189,0,200,0,0,0,0
30 DATA0,0,211,0,0,0,0,162,0,0
40 DATA0,196,0,0,0,0,0,203,209,138
50 DATA167,0,177,193,0,151,0,185,0,0
60 DATA218,0,220
70 DATA15,117,6,5,5,4,4,4,3,3,3,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
100 DIM N(53),D(39)
110 FORJ=1TO53:READN(J):NEXT
120 FORJ=1TO37:READD(J):NEXT
130 FORJ=1TO4
140 POKE36873+J,0
150 NEXT
160 T=4
170 IF T<40THEN POKE 36878,D(T):T=T+1
190 GETA$:IFA$(">")THEN 230
210 GOTO170
230 A=ASC(A$)-41
240 IFA<1 ORA>53THEN190
250 POKE36875,N(A):POKE36876,N(A):T=1:GOTO170
READY.
```





MARKOM

Yarın sabah işinize Commodore 64'le başlayın!

Commodore 64'le yepyeni bir dönemi başlatın işyerinizde. Sermayenize, iş yapma gücünüze bilgisayarları da katın.

İşinizin yapısı ne olursa olsun, Commodore 64 hızla uyum sağlar. Hiçbir ara birim gerektirmeyen disket sürücü, yazıcı, monitör gibi ek donanımlarıyla tam bir bilgi işlem merkezi olarak hizmet eder.

Her türlü muhasebe, bordro hesap ve düzenlemeleri, müşteri ve senet takibi, stok kontrol, fatura, çek, fişleme işlerinizde yükün çoğunu üstlenir, sizi gereksiz zaman alıcı işlemlerden kurtarır.

Commodore 64 bir bilgisayarın yapabileceği her şeyi, bir bilgisayardan beklenmeyecek bir fiyata hizmetinize sunar. Yarın, yarın değilse öbür gün bir bilgisayar sahibi olabilirsiniz diye...

İşyerinizi Commodore 64'le güçlendirmek için bugün bir Teleteknik Yetkili Satıcısına girin, ayrıntılı bilgi alın. (Oyun programlarını sormayı unutmayın.)

Teleteknik

Commodore'ün Türkiye ve K. Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
Tam ve Tek Yetkili Distribütörü



C64

commodore

Osman Gölçük
NOVA BİLGİSAYAR

Başlığımız bir formül. Uzun lafın kısası bilgisayarlı kafası bir denklemle bütün anlatmak istediğimi formülize ettim. Artık bundan sonraki bölümlerde bu formülün çözümünü anlatalım.

COMMODORE-64 tanıtmak değil amacımız. Amacımız bilgisayarınızı en verimli şekilde kullanmanızı sağlamak. Sizler bilgisayarınızla oynarken bizlerde, "KÜÇÜK DEV ADAM" 'ı oyundan uzaklaştırıp iş yaptıralım diye uğraştık. Küçük devle neler yapmadık ki.

Biliyorsunuz Küçük Dev daha önce öğretmenliğe başlamıştı, öğrencileri kolejlere ve anadolu liselerine hazırlıyordu. Şimdi artık lise mezunlarını üniversitelere hazırlamaya başlıyor. Tayini ekimde çıkıyor. Bakarsınız 1986 başında ders öğretmenliğine de başlayıp Fizik, Kimya, Matematik vb. dersleri vermeye başlar. Öğrenciler gözünüz COMMODORE dergisinde olsun.

Bazı işlerlerinde ve mühendislik bürolarında gördük ki C-64 yatıyor. Transfer ücreti alıp yan gelip yatan futbolcular gibi. Başladık antremanlara. Verilen emirlere ve taktiklere eksiksiz yerine getiren disiplinli ve kabiliyetli bir futbolcuyla karşılaştık.

Bilgisayarı, bilgisayar yapan programlardır. Bizde C-64 için öyle programlar yazdık ki PC'lerle yapılacak işleri C-64 de yükledik. Ama yüzümüzü kara çıkarmadı.

Küçük Dev'le neler mi yaptık? Anlatalım.

Hazırlanan STOK Kontrol programıyla 1200 parçalık stok ve sipariş kontrolunuzu tutabilirsiniz. Diskette hazırlanmış olan program yazıcısı olanlara çıktı alma imkanı da vermekte.

Küçük işyerleri ve esnaflar için müşteri takibi. Giren, çıkan fatura ve ödemeleri tutan, isim, alacak-borç bakiyesi ve tarih bazında görüntüleme ve çıktı veren program, disket ve kaset için hazırlanmıştır.

Özellikle taksikli satış yapanlar için SENET-ÇEK takibi. Kaset ve disket için hazırlanan program karmaşık senet-çek bordolarını ortadan kaldırıyor.

Fatura programı KDV'siz mal satışlarında yanlışsız fatura kesen program kaset ve diskette hazırlanmıştır.

Mühendislik büroları karmaşık hesapları ve betonarme hesaplarını bilgisayarınızla yapıp yazıcınızdan döküm alabilirsiniz. Program disket ve kaset için hazırlanmıştır.

Küçük Dev doktorların da yardımına koşuyor, hasta kartotekslerini ve randevularını tutuyor. Program diski, göz, çocuk vb. bütün doktorlar için özel hazırlanmıştır ve diskettedir.

Küçük Dev hipodrumda sizlere tiyo veriyor. At yarışı hastaları haftalık 6'lı ganyan sonuçlarını C-64 de söyleyin O da sizlere bu haftanın tahminlerini söylesin. Kasette hazırlanmış olan program disket için uyarlanıyor. Hasta

bir arkadaşımız Küçük Dev'in
tiyolarıyla oynuyor, yakında
ganyan milyoneri olursa hiç
şaşmayın.

Şimdi Başlık denklemini
çözebildiniz mi?

Başlık formülünüzün çözümü,
küçük işyerleri için en ucuz
çözümdür.

C-64+1541=300.000.-n

BİZ SİZDEN YANAYIZ !!!



S I I R

YENİ DÜNYAM

ARTIK NE KONUŞAN BEBEĞİM,
NE ELEKTRİKLİ TRENİM,
NE DE MİSKETLERİM
HEYECANLANDIRIYOR BENİ.
GECELERİ YALNIZ UYUYORLAR
İYİ KALPLI AYIM YUMAK, ROBOTUM TONİ.
MUTLU UYANIYORUM ARTIK.
YÜREĞİM KIPIR KIPIR...
COŞKUyla DOLU, ONA KOŞUYORUM.
KOŞUYORUM ONUNLA GELECEĞE...
BAŞKA DÜNYALARA ALIYOR BENİ
GELECEĞİ YAŞIYORUM.
ONU ÖĞRENIYORUM ONUNLA,
VE BEN, 2000 YILININ BÜYÜK ADAMI,
DÜNYAM DOLUYOR, SEVGİMLE TAŞIYORUM.
ARTIK BABAMA SORMUYORUM SORUMU,
ÇOK SEVIYORUM, AMA ÇOK
BABAMDAN DA AKILLI COMMODORE'UMU...

BÜKE SÖZÜÇETİN

COMMODORE KULÜP üyeleri için hazırlanan bu şirin dergide ilk kez birkaç satır karalama mutluluğuna kavuşurken genç Commodore'cularla biraz sohbet etmek istedim. Bunun nedeni ise okullar açılırken anne ve babalarınızın bilgisayar aldıkları siz sevgili çocukların ders dönemi içinde bilgisayarınızla neler yapacağınızı merak ettiklerini bilmenden kaynaklanıyor. Büyükleriniz, Commodore'unuzla oyun oynayarak derslerinizi ihmal etmenizden haklı olarak çekiniyorlar. Gelin biz bu küçük sohbet içinde samimi olalım ve bilgisayarınızdan yararlanmanın yollarını aramaya çalışalım.

Hepimiz Türkiye'de bilgisayarların güncel yaşantımıza tam olarak yansımada iş hayatımızda birçok iş yaradığını biliyoruz. Gelişmiş ülkelerde ev ekonomisinden aile sağlığına, okuma-yazma öğreniminden yabancı dil eğitime kadar Commodore 64'ten yararlanma alanlarının sürekli geliştiğini de okuyarak, zaman zaman görerek öğreniyoruz.

Ülkemizde ev bilgisayarı sahibi olanların büyük bölümünü ilk ve orta öğretimde olan siz kardeşlerimiz oluşturmaktasınız. Bilgisayarınızla genellikle oyun oynuyorsunuz ve çok küçük bir azınlığınız ise bilgisayar dillerini öğrenmeye çalışıyor. Gerçi ülkemizde, bilgisayarlarla ilgili Türkçe yayın yok denecek kadar az, Türkçe eğitim programları ise oyun programlarının yanında farkedilmeyecek sayıda. Bütün bunları söylerken, şunu unutmamak gerekir. Henüz ülkemizde ev

bilgisayarları emekleme dönemini yaşıyor. Bilgisayarın gerçek yüzüyle yeni yeni tanışıyorsunuz, onunla neler yapılabileceğini yavaş yavaş öğreniyorsunuz. Ancak tüm bu olumsuzlukların yanında sevinerek gördüğümüz ise Türkçe kitap ve program sayısının hergün biraz daha arttığı. Teleteknik A.Ş.'nin bu konudaki çalışmalarını yakında ürünlerini vererek ve tüm Commodore kullanıcılarını sevindireceği kanısındayım.

Bu açıklamalardan sonra sohbetimizi dağıtmadan tekrar asıl konumuza dönelim. Commodore'unuzla saatlerce basından ayrılmadan zevkle ve heyecanla oynadığınız o güzel oyunları yaratanlar yani programlayanlar, bilgisayarlarını iyice tanıyan, onunla artık iki dost gibi olan batı ülkelerindeki çoğu sizin gibi genç yaşta olan kardeşleriniz. Küçük ve genç yaşta olan kardeşleriniz diyorum, çünkü bilgisayarda başarılı olmanın temeli, çok çalışmak, azim, herşeyden önemlisi iyi düşünme yeteneği ve henüz yıpranmamış bir beyine, zakaya sahip olmakta yatıyor. Programlama konusunda genç beyinler bu nedenle daha başarılı oluyorlar. Öğreniyor, düşünüyor, deniyor, yanılıyor ve başarıyorlar. Türkiye'deki genç Commodore'cular olarak bunları yapmak sizin elinizde. Ama bu başarı sadece oyun oynayarak sağlanmıyor... Siz içinizden geçirirken ben oyunun yararlarından söz etmek istiyorum. Kuşkusuz oyun oynarken, düşünüyorsunuz, yaşıyorsunuz, dinleniyor, eğleniyorsunuz hatta farkında olmadan reflekslerinizi

geliştiriyorsunuz. Bunlar oyunun reddedilemeyecek yararlı yanları. Ayrıca oyun anlayışının eğitimle içiçe girdiğini bile hep beraber farkediyoruz.

Sonuç olarak sizlere söylemek istediğim şu; Commodore'unuzla oyun oynayabilirsiniz, eğlenebilirsiniz ama ondan hakettiği gibi bir bilgisayar olarak da yararlanmayı ihmal etmeyin. Commodore sadece bir oyun makinası olsaydı üzerindeki tuşlara, harflere, rakamlara ve şekillere hiç gerek olmazdı. O sadık bir dosttur, doğru verilen emirlere hiç karşı koymaz ve hemen emrinizi yerine getirir. Çok marifetli, çok yararlı ve eğittiğimiz sürece çok akıllı olduğunu unutmayın. En önemlisi, ailenizin büyük maddi

fedakarlıklarla size aldığı Commodore'unuzla size yararlı birşeyler yapıp günlük yaşantımızın bir parçası haline gelen bilgisayar dilini öğrenerek kendinizi geliştirin. Çağımız bilgisayar çağı ve sizin göreviniz ona hükmetmeyi onu yönlendirmeyi öğrenmek. Commodore'unuz ve büyükleriniz sizlerden bunu bekliyor. Derslerinize ve Commodore'unuza ayıracağınız saatlerinizi iyi programlayın. Onu dersinizin bir parçası gibi görün. Başarılı bir programcı olmanın sırrı, hem derslerinizi hem de bilgisayarınızı iyi bilmenize bağlıdır.

Yeni öğretim yılında hepinize başarı, sağlık ve mutluluk dileklerimle...

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

-- Klavyedeki tüm tuşları, tıpkı CRSR'lar gibi, sürekli basar duruma getirmek için;
POKE 650,128 komutunu verebilirsiniz.

-- POKE 808,234 komutuyla, hem STOP tuşunu hem de LIST fonksiyonunu işlemez hale getirebilirsiniz. Bu yöntemle, BASIC programlarınız okumak isteyenlere karşı korunabilir.

-- Tüm harf ve karakterlerin ASCII-CHR\$ kodlarını kolayca bulabilmek için şu programı deneyin:

```
10 GET A$:IF A$="" THEN 10
20 PRINT ASC(A$);:GOTO 10
```

-- Ekran çerçevesinde renkli bantlar oluşturmak için aşağıdaki programı deneyebilirsiniz.

```
10 FOR N=49152 TO 49169:READ A:POKE N,A:NEXT
20 SYS 49152
30 DATA 238,32,208,160,34,200,208,243,32,228
,255,240,253,201,3,208,239,96
```


COMMODORE

HİZMET VE FİYATTA ÖNCÜ

ROM

BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

Kayışdağı Caddesi Aktaş Apt. No:92/4 Kuyubasi Kadıkoy/İSTANBUL Tel:3389588

HARDWARE & SOFTWARE

HARDWARE

Ev bilgisayarlarından başlayıp İş bilgisayarlarına kadar uzanan geniş envanterimiz.

SOFTWARE: A

- I) Muhasebe (600 hesap planı)
- II) Stok takibi (1000-1200 birim mal)
- III) Çek-Senet takibi (1200-1800 adet)
- IV) Müşteri cari
- V) Hastâ takibi.
- VI) Stok + fatura
- VII) Haritacılık hesapları
- VIII) Text-Etiket-Adres

- B
- I) BEACH-HEAD II
 - II) SUMMER GAMES II
 - III) DAMBUSTERS
 - IV) KARATEKA
 - V) DALEY TOMPSON SUPER TEST
 - VI) BOXING
 - VII) JUMP JET
 - VIII) CASSTLE OF TERROR
 - IX) SLAPSHOT HOKEY
 - X) THE WAY OF THE EXPLODİNG FİST

C Tek kasette 25-50-75 oyunlu paketler uygun fiyatla satışa sunulmuştur.

gibi 1985'in süper programları toptan ve perakende kaset ve diskette satışa sunulmuştur.

MEMORY

Bağdat Cad. No. 396/4 SUADIYE