

PROGRAM DÖKÜM EKİ

44

- Sayı Oyunu
- Screen Designer
- Sprite Maker-64
- Solo Test
- Sinyalli Hata
- Kitap Takip
- Versiyon Disk
- Süper Bahçıvan
- Tank And Rockets
- Matris Oyunu
- Inter Music
- Futbol Ligi
- Disk Editör

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Commodore'un Ücretsiz Ekidir

SAYI OYUNU

LEVENT TEKER

Anlaşılacağı gibi bu oyunda önce bir sayı veriyorsunuz, ondan sonra

o sayıyı bulmaya çalışıyorsunuz. Yazmaya değer olmasa da görme-

ye ne dersiniz?

PROGRAM ADI : SAYI OYUNU

```

00001 PRINT "<CLR>-----"
-----" (231)
00002 PRINT "***<33SPACE>***" (092)
00003 PRINT "***<7SPACE>*** SAYI<2SPACE>O
YUNU ***<7SPACE>***" (225)
00004 PRINT "***<33SPACE>***" (094)
00005 PRINT "***<4SPACE><C> 1988 BY<2SPAC
E>LEVENT TEKER<4SPACE>***" (012)
00006 PRINT "***<33SPACE>***" (096)
00007 PRINT "-----"
-----<30DOWN>" ;POKE 53200,2;P
OKE 53201,0 (121)
00009 INPUT "<3SPACE>**SAYININ EN YUKSEK
DURUMU**";LI (152)
00010 NM=INT(LI*RN<1>)+1 (151)
00015 CN=0 (191)
00020 PRINT "<DOWN><8SPACE>OYUN BASLAYAB
ILIR I" (240)
00030 INPUT "<20DOWN><2SPACE>SIZIN SAYINI
Z I";GU (077)
00031 FOR L=54272 TO 54295;POKE L,0;NEXT (170)
00032 POKE 54277,8;POKE 54278,255;POKE 54
276,21 (224)
00033 POKE 54287,40 (174)
00034 FOR Z=1 TO 4 (142)
00035 FOR F1=255 TO 0 STEP -6;POKE 54273,
F1;NEXT F1 (046)
00036 FOR F1=0 TO 255 STEP 20;POKE 54273,
F1;NEXT F1;NEXT Z (203)
00037 POKE 54278,15 (000)
00038 CN=CN+1 (002)
00040 IF GU>NM THEN PRINT "<20DOWN><3SP
ACE>BENİM SAYIM DAHA KUCUK <6UP>*IG
OTO 30 (136)
00050 IF GU<NM THEN PRINT "<20DOWN><3SP
ACE>BENİM SAYIM DAHA BUYUK <6UP>*IG
OTO 30 (077)
00060 IF GU=NM THEN PRINT "<20DOWN> **
TEBRIKLER SAYIYI BULDUNUZ**";GOSUB
120 (099)
00065 PRINT "<DOWN><3SPACE>**SADECE "; C
N ; " DENEMEYLE,**<DOWN>" (111)
00070 PRINT "<DOWN><5SPACE>**BİR DAHA OY
NAR MISIN (E/H)?**" (075)
00090 GET AN$;IF AN$="" THEN 80 (056)
00090 IF AN$ = "E" THEN RUN (050)
00100 IF AN$ = "H" THEN 110 (141)
00100 PRINT "<CLR><31SPACE><CTRL-2> P.S.O
" ;END (207)
00120 FOR J=0 TO 71;POKE 53270,J;NEXT
J (047)
00130 S1=54272;FL=S1;FH=S1+1;TL=S1+2;TH=S
1+3;W=S1+4;A=S1+5;H=S1+6;L=S1+24 (094)
00140 POKE L,15;POKE TH,13;POKE TL,15;POK
E A,3*16+15 (224)
00145 FOR N=0 TO 42 (175)
00150 READ X;READ Y;READ D (139)
00160 IF X=-1 THEN RETURN (221)
00170 POKE FH,X;POKE FL,Y (192)
00180 POKE W,65 (161)
00190 FOR T=1 TO D;NEXT (065)
00200 POKE W,0 (168)
00210 NEXT (220)
00220 DATA 17,103,250,21,237,250,26,20,40
0,21,237,100,26,20,250,29,69,250 (176)
00230 DATA 26,20,250,0,0,250,21,237,250,2
6,20,250,29,69,1000,26,20,250,0,0,2
50 (116)
00240 DATA -1,-1,-1 (044)

```

SCREEN DESIGNER

HAKAN ÖZGÜR

Commodore'cu arkadaşlar.. Yaptığınız programlarda ve intro-larda grafik yaratma zorluğu çekiyorsanız. İşte tam size göre hazırlanmış bir program. Bu program yardımı ile 40x12 karakterlik alanda yüksek çözünürlüklü, karakterlerden oluşan grafikler hazırlayabilir, bunları diskette saklayabilir, istediğiniz zaman tekrar yükleyebilir, üzerinde istediğiniz değişikliği yapabilirsiniz.

Programda kullanılan başlıca 8 fonksiyon vardır. Bunlar:

F1: Kursör yardımı ile ekrana karakter yerleştirme

F2: Yerleştirilen karakterin kodunu okuma

F3: 8x8'lik alanda karakter düzenleme

F4: Karakter düzenini görme

F5: Karakter setini yükleme

F6: Karakter setini kaydetme

F7: Karakter yerleşimini yükleme

F8: Karakter yerleşimini kaydetme

Ayrıca diskete komut gönderebilir ve ekranın yeniden düzenlenmesini sağlayabilirsiniz.

1. Seçenek ile ekranın istediğiniz yerine karakterleri yerleştiriyorsunuz.

2. Seçenek ile ekrana yerleştirdiğiniz karakterlerin kodunu istediğiniz zaman öğrenebilirsiniz.

3. Seçenek ile ekrana yerleştirdiğiniz karakterlerin düzenlemesini yapabilirsiniz.

4. Seçenek ile düzenlemesini yaptığınız karakterleri 8x8 büyütülmüş olarak inceleyebilirsiniz.

5. Seçenek ile önceden diskete kaydedilmiş karakter setini yükleyebilirsiniz.

6. Seçenek ile 3. seçenekle hazırladığınız grafiğinize ait bilgileri taşıyan karakter setini diskete kaydedebilirsiniz.

7. Seçenek ile ekrana yerleştirdiğiniz karakterlerin konumunu diskete aktarabilirsiniz.

8. Seçenek ile daha önceden diskete kaydedilmiş karakter kodları ve konumları ekrana yüklenir.

Programda diskete yapılan kayıt ve okuma işlemleri sıralı erişimle (sequential) yapılmaktadır. Bu sayede

yarattığınız grafiklere kendi programlarınızla ulaşmanız kolay olacaktır.

Programın açıklaması:

100 -200 : Basılan tuş kontrol ediliyor ve gerekli alt programlara dalanılıyor.

500 -530 : Kursörün x ve y değerleri kontrol ediliyor.

600 -610 : Kursör hareketlerinin yapıldığı kısım

650 -660 : Disk driver'a komut gönderme

1000-1020: Sprite'ların düzenlenmesi

1030-1100: Ekranın hazırlanması

1200-1220: Karakter girme

1300-1310: Karakter okuma

1400-1770: Karakter editörü

1800-1830: Karakterin büyütülerek gösterilmesi

2000-2030: Karakter setinin rom'dan ram'e transferi

2100-2470: Disket kayıt-okuma işlemleri

2500- : Disk hatasının ekrana yazımı.

PROGRAM ADI : SCREEN DESIGNER

```
00010 PRINT "(CTRL-6)<CLR)"GOSUB 1000:PO
      KE 53200,0:POKE 53201,0      (093)
00011 FOR I=0 TO 7:U(I)=211:NEXT  (176)
00015 DS="(HOME)<14DOWN)"      (070)
00016 S$="(37SPACE)"          (117)
00017 AS=DS+S$+DS            (241)
00020 L=1024:R=55296:Z1=R:K=0:Y=0:BS=1228
```

```
0:GOSUB 2000:GOTO 610          (110)
00100 GET R$:IF R$="" THEN 100  (246)
00110 IF R$="<UP)" THEN Y=Y-1:GOTO 500 (040)
00120 IF R$="<DOWN)" THEN Y=Y+1:GOTO 500 (210)
00130 IF R$="<RIGHT)" THEN X=X+1:GOTO 500 (206)
00140 IF R$="<LEFT)" THEN X=X-1:GOTO 500 (056)
00150 IF R$="<F1)" THEN GOSUB 1200:GOTO 1 (230)
      00
00160 IF R$="<F2)" THEN GOSUB 1300:GOTO 1
```

Commodore

```

00      00      (002)
00170 IF R$="<F3>" THEN GOSUB 1400:GOTO 1
00      00      (155)
00180 IF R$="<F4>" THEN GOSUB 1800:POKE 1
98.0:WAIT 198.1:GOSUB 1830:GOTO 180
00190 IF R$="<F5>" THEN GOSUB 2200:GOTO 1
00      00      (023)
00200 IF R$="<F6>" THEN GOSUB 2100:GOTO 1
00      00      (019)
00210 IF R$="<F7>" THEN GOSUB 2400:GOTO 1
00      00      (204)
00220 IF R$="<F8>" THEN GOSUB 2300:GOTO 1
00      00      (200)
00230 IF R$="<HOME>" THEN GOSUB 1030:GOTO
100      (061)
00240 IF R$="0" THEN GOSUB 650:GOTO 100
(060)
00500 IF X>39 THEN X=0:Y=Y+1
(157)
00510 IF X<0 THEN X=39:Y=Y-1
(090)
00520 IF Y>12 THEN Y=0
(034)
00530 IF Y<0 THEN Y=12
(192)
00600 POKE V.(24+X*8) AND 255:POKE V+16.(
24+X*8)/256:POKE V+1.58+Y*8
(251)
00610 PRINT A$;"(UP)"(8SPACE)<8LEFT>X="X"Y
="Y":GOTO 100
(006)
00650 PRINT A$;POKE 19.64:INPUT "01"/K$:
POKE 19.0
(122)
00660 OPEN 1.8.15.K$:PRINT A$;:INPUT#1.ME
.ME$.TR.SE:PRINT NE$/ME$;TR:SE:CLOSE
1:RETURN
(220)
01000 V=53240:POKE V+21.3:POKE V+38.1:POK
E 2040.13:POKE 2041.13:POKE V+27.3:
POKE V+40.1
(108)
01005 FOR I=032 TO 032+62:POKE I.,:NEXT
(033)
01010 FOR I=032 TO 032+21 STEP 3:POKE I.2
55:NEXT
(093)
01020 POKE V.24:POKE V+1.50:POKE V+2..
(080)
01030 PRINT "<HOME>(13DOWN)-----"
-----"
(060)
01040 PRINT "F1=ENTER CHAR(3SPACE)F2=READ
CHAR
(206)
01050 PRINT "F3=CHAR DESIGN(2SPACE)F4=REA
D DESIGN
(175)
01060 PRINT "F5=LOAD CHAR(4SPACE)F6=SAVE
CHAR
(110)
01070 PRINT "F7=LOAD SCREEN(2SPACE)F8=SAV
E SCREEN
(249)
01080 PRINT "CLR=REDRAW(6SPACE)0 =DISK CO
MMAND
(092)
01091 PRINT S$:PRINT S$:PRINT S$
(199)
01100 RETURN
(142)
01200 REM ENTER CHAR
(114)
01210 PRINT A$;:INPUT "CHAR CODE I"/A:IF
A<0 OR A>255 THEN 1210
(251)
01220 POKE L+X+40*Y.A:RETURN
(082)
01300 REM READ CHAR
(047)
01310 PRINT A$;"CHAR CODE I"/PEEK(L+X+40*
Y):RETURN
(117)
01400 REM CHAR DESIGN
(106)
01410 PRINT A$;"(DOWN)"/:GOSUB 1800:POKE
V+16.0:POKE V+21.3:GOTO 1600
(183)
01420 GET R$:IF R$="" THEN 1420
(090)
01430 IF R$="<UP>" THEN YC=YC-1:GOTO 1600
(252)
01440 IF R$="<DOWN>" THEN YC=YC+1:GOTO 18
00
(070)
01450 IF R$="<RIGHT>" THEN XC=XC+1:GOTO 1
600
(050)
01460 IF R$="<LEFT>" THEN XC=XC-1:GOTO 16
00
(252)
01465 IF R$=" " THEN POKE L+XC+(YC+15)*40
.42:GOTO 1420
(063)
01466 IF R$="<F7>" THEN POKE L+XC+(YC+15)
*40.46:GOTO 1420
(105)
01470 IF R$="<CLR>" THEN PRINT A$;"(DOWN)
"/:FOR I=0 TO 7:PRINT "....."INE
XT :GOTO 1420
(114)
01480 IF R$="<HOME>" THEN GOSUB 1800:GOTO
1420
(100)
01490 IF R$=CHR$(13) THEN 1750
(015)
01600 IF XC>7 THEN XC=0
(111)
01610 IF XC<0 THEN XC=7
(040)
01620 IF YC>7 THEN YC=0
(140)
01630 IF YC<0 THEN YC=7
(077)
01700 POKE V+3.58+(YC+15)*8:POKE V+2.24+X
C*8
(245)
01710 GOTO 1420
(254)
01750 FOR I=0 TO 7:POKE K+I.,:NEXT I:FOR I
=15 TO 22:FOR T=0 TO 7
(185)
01760 IF PEEK(L+T+1*40)=42 THEN POKE K+I-
15.PEEK(K+I-15) OR U<(7-T)
(137)
01770 NEXT I:NEXT I:GOSUB 1830:POKE V+21.1:
RETURN
(110)
01800 A=PEEK(L+X+40*Y):PRINT A$:K=BS+A*8
(001)
01806 FOR T=0 TO 7:MS=""
(024)
01810 FOR I=7 TO 0 STEP -1:IF (PEEK(K+T)
AND U<(1))<>0 THEN MS=MS+";":GOTO 18
30
(050)
01820 MS=MS+";.
(184)
01830 NEXT I:PRINT MS:NEXT I:RETURN
(167)
02000 REM TRANS CHAR DATA ROM=>RAM
(003)
02010 POKE 53272.28:POKE 56334.0:POKE 1.5
1
(046)
02020 FOR I=0 TO 511:POKE BS+I.PEEK(V+I):
NEXT
(000)
02030 POKE 1.55:POKE 56334.1:RETURN
(210)
02100 POKE V+21.0:PRINT A$;:INPUT "FILE N
AME I"/Q$:
(174)
02110 PRINT A$;"INSERT DISK AND PRESS ANY
KEY":POKE 198.0
(012)
02120 GET R$:IF R$="" THEN 2120
(123)
02130 OPEN 1.8.2.Q$+".S.W"
(053)
02140 OPEN 2.8.15:INPUT#2.A.Q$:IF A<>0 TH
EN 2500
(205)
02150 FOR I=12280 TO 12280+2047:PRINT#1.C
HR$(PEEK(I)):NEXT
(172)
02160 INPUT#2.A.Q$:IF A<>0 THEN 2500
(189)
02170 CLOSE 1:CLOSE 2:POKE V+21.1:RETURN
(002)
02200 POKE V+21.0:PRINT A$;:INPUT "FILE N
AME I"/Q$:
(010)
02210 PRINT A$;"INSERT DISK AND PRESS ANY
KEY":POKE 198.0
(112)
02220 GET R$:IF R$="" THEN 2220
(031)
02230 OPEN 1.8.2.Q$+".S.R":J=12280
(100)
02240 OPEN 2.8.15:INPUT#2.A.Q$:IF A<>0 TH
EN 2500
(048)
02250 GET #1.L$:A=ASC(L$+CHR$(0)):POKE J.
A:J=J+1:IF ST<0 THEN 2250
(203)
02260 INPUT#2.A:IF A<>0 THEN 2500
(008)
02270 CLOSE 1:CLOSE 2:POKE V+21.1:RETURN
(102)
02300 POKE V+21.0:PRINT A$;:INPUT "FILE N
AME I"/Q$:
(110)
02310 PRINT A$;"INSERT DISK AND PRESS ANY
KEY":POKE 198.0
(214)
02320 GET R$:IF R$="" THEN 2320
(187)
02330 OPEN 1.8.2.Q$+".S.W"
(255)
02340 OPEN 2.8.15:INPUT#2.A.Q$:IF A<>0 TH
EN 2500
(151)
02350 FOR I=1024 TO 1543:PRINT#1.CHR$(PEE
K(I)):NEXT
(014)
02360 INPUT#2.A:IF A<>0 THEN 2500
(110)
02370 CLOSE 1:CLOSE 2:POKE V+21.1:RETURN
(204)
02400 POKE V+21.0:PRINT A$;:INPUT "FILE N
AME I"/Q$:
(220)
02410 PRINT A$;"INSERT DISK AND PRESS ANY
KEY":POKE 198.0
(058)
02420 GET R$:IF R$="" THEN 2420
(106)
02430 OPEN 1.8.2.Q$+".S.R":J=1024
(066)
02440 OPEN 2.8.15:INPUT#2.A.Q$:IF A<>0 TH
EN 2500
(251)
02450 GET #1.L$:A=ASC(L$+CHR$(0)):POKE J.
A:J=J+1:IF ST<0 THEN 2460
(073)
02455 GOTO 2450
(005)
02460 INPUT#2.A.Q$:IF A<>0 THEN 2500
(235)
02470 CLOSE 1:CLOSE 2:POKE V+21.1:RETURN
(048)
02500 PRINT A$;Q$:POKE 198.0:WAIT 198.1:C
LOSE 1:CLOSE 2:POKE V+21.1:GOTO 100
(071)

```



```

00034 PRINT "<RVSON><C=3><8SPACE>DEVAM IC
IN SPACE'E BASIN<7SPACE>" :POKE 198.
0 :WAIT 198.1 (150)
00035 PRINT "<CLR><C=C><7SPACE><RVSON><5S
PACE>SPRITE MAKER-64<5SPACE>" :PRINT
"<CTRL-2>" (195)
00036 FOR T=1 TO 21 (144)
00038 FOR E=1 TO 24:PRINT "--":NEXT (139)
00040 PRINT "<DOWN><UP>" :NEXT (009)
00042 PRINT "<HOME><2DOWN>" :TAB(26) :<CTRL-
8><RVSON>CIZIM ICIN" (174)
00044 PRINT TAB(29) :<CTRL-8><RVSON>-JOYST
ICK-" :PRINT (109)
00046 PRINT TAB(26) :<CTRL-3><RVSON>DATA LA
R ICIN" (211)
00048 PRINT TAB(31) :<CTRL-3><RVSON>-RETUR
N-" :PRINT (227)
00050 PRINT TAB(26) :<CTRL-6><RVSON>EKRAN
SILMEK" (107)
00052 PRINT TAB(34) :<CTRL-6><RVSON>- C -"
:PRINT (075)
00054 PRINT TAB(26) :<C=1><RVSON>NOKTA KOY
MAK" (192)
00056 PRINT TAB(33) :<C=1><RVSON>-FIRE-" (033)
00058 PRINT "<1000W><RVSON><C=3> COPYRIG
HT<C>1989 ENIS H. SIMSEK & BYEN" (181)
00060 V=53248:X=0:Y=0: (200)
00062 POKE V+21.1:POKE 2040.192:POKE V+38
.15 (159)
00064 POKE V.255:POKE V+1.170:GOSUB 200 (073)
00066 REM DONDU (218)
00068 J=PEEK(56320):X=X+Y:Y=Y+BE-B:IP=0 (222)
00070 IF J AND 8 THEN X=X-1 (117)
00072 IF J AND 4 THEN X=X+1 (242)
00074 IF J AND 2 THEN Y=Y-1 (058)
00076 IF J AND 1 THEN Y=Y+1 (024)
00078 GET A$ (032)
00080 IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 300 (191)
00082 IF A$="C" THEN GOTO 35 (206)
00084 B=0:IF NOT J AND 16 THEN B=1 (150)
00086 : (062)
00088 IF X<0 THEN X=0 (176)
00090 IF X>23 THEN X=23 (104)
00082 IF Y<0 THEN Y=0 (060)
00094 IF Y>20 THEN Y=20 (157)
00095 HY=H+40*Y+X:HE=H+40*YE+XE:RY=H+R+40
*Y+X:RE=H+R+40*YE+XE (051)
00096 IF PEEK(HY)=81 THEN P=1 (227)
00098 IF BE=1 THEN POKE HE,81:POKE RE,2:G
OTO 102 (145)
00100 IF P=1 THEN POKE HY,81:POKE RY,1:W=
33:GOSUB 420:GOSUB 210 (111)
00101 POKE HE,45:POKE RE,1 (073)
00102 IF PEEK(HY)<>81 THEN POKE HY,43:POK
E RY,7 (095)
00103 IF PEEK(HE)<>81 THEN POKE HE,45:POK
E RE,1 (078)
00104 IF B=0 THEN GOTO 68 (044)
00106 POKE HY,81:POKE RY,2:W=17:GOSUB 420 (074)
00108 MF=D+3*Y+INT(X/8):POKE MF,PEEK(MF)
OR O<X-8*INT(X/8):GOTO 68 (005)
00200 REM KART READING (234)
00202 FOR I=0 TO 7:O<7-I>=2+1:NEXT (115)
00204 FOR I=0 TO 7:A<I>=255-O<I>:NEXT (087)
00206 FOR T=0 TO D+63:POKE T,0:NEXT (140)
00208 RETURN (010)
00210 MF=D+3*Y+INT(X/8):POKE MF,PEEK(MF)
AND A<X-8*INT(X/8) (181)
00211 MF=D+3*YE+INT(XE/8):POKE MF,PEEK(MF)
) AND A<XE-8*INT(XE/8):RETURN (027)
00300 REM DATA READING (147)
00302 POKE V.130:POKE V+1.170 (210)
00304 GOSUB 340:PRINT "<3UP>" (221)
00306 PRINT "<CTRL-5><RVSON><6SPACE>SPRIT
E DATA OKUMA SONUCLARI<6SPACE>" :PRI
NT (240)
00308 FOR T=0 TO 62 (133)
00310 A=12288+T (177)
00312 A=PEEK(A) (233)
00318 PRINT "<HOME><6DOWN><14SPACE><13LEF
T>" :T+1:" :A (190)
00320 POKE 198.0:WAIT 198.1:NEXT (187)
00322 GOSUB 340:PRINT :POKE 198.0 (192)
00326 INPUT "YENI SPRITE <E/H>":A$ (090)
00328 IF A$="E" THEN FL=1:GOSUB 340:GOTO
500 (099)
00329 IF A$="H" THEN GOSUB 340:FL=0:GOTO
500 (165)
00330 PRINT "<UP>":GOTO 326 (115)
00334 : (056)
00336 GOTO 500 (042)
00338 REM SCREEN SUBROUTINE (127)
00340 PRINT "<CLR><C=6><7SPACE><RVSON><5S
PACE>SPRITE MAKER-64<5SPACE>" :PRINT
(066)
00342 PRINT "<2000W><RVSON><C=3> COPYRIG
HT<C>1989 ENIS H. SIMSEK & BYEN <H
OME><5DOWN>" (029)
00344 RETURN (148)
00400 REM SOUND SUBROUTINE (132)
00411 Q1=16*15+15:Q2=16*15+08 (120)
00412 POKE R+24.15:POKE R+5.Q1:POKE R+6.0
2:POKE R+1.100:POKE R.30 (031)
00418 RETURN (223)
00420 REM SOUND1.. (006)
00422 POKE R+4.W:FOR T=0 TO 5:NEXT :POKE
R+4.W-1:RETURN (215)
00500 REM END ROUTINE (237)
00502 POKE V.160:Q1=16*15+15:Q2=16*15+15:
GOSUB 412:W=130:GOSUB 420 (229)
00504 FOR Y=0 TO 1:FOR T=30 TO 200:POKE V
+1.T:POKE V+39.T:FOR D=0 TO 30:NEXT
D.T.Y (172)
00506 FOR T=0 TO 150:POKE V+1.T:NEXT :W=1
29:GOSUB 420:POKE V+39.1 (236)
00508 IF FL=1 THEN F=2000:GOTO 510 (061)
00509 FL=0 (171)
00510 FOR T=0 TO 3000:F:NEXT :IF FL=1 THE
N RUN (046)
00512 END (006)

```

SOLO TEST

HAKAN ÖZGÜR

Bu program çoğumuzun bildiği tek kişi ile oynanan bir zeka oyununun bilgisayara uyarlanmış şeklidir.

Oyunu tanımayanlar için açıklamak gerekirse,

Oyun üzerinde 44 adet taş bulunan "+" işaretine benzer bir zemin üzerinde oynanır. Ortada bir taşlık bir boşluk bulunur. İlk hamle bu boşluğa yapılarak oyuna başlanır. Oyunda hamleler yatay veya dikey olarak bir taşın etrafında bulunan diğer bir taş üzerinden atlatılarak aynı doğrultuda bir ilerki boş hane-

ye konması ve üzerinden atlatılan taşın alınması şeklindedir. Çapraz hareket yapılamaz. Dama oyununu bilenler bu oyun şeklini daha çabuk kavrayabilirler.

Oyun bu şekilde alacak taş kalmayana kadar benzer hamlelerle devam eder, en iyi oyun en az taş bırakılan oyundur. En az bir taş bırakılabilir.

Oyun bilgisayarın ikinci joystick portuna takılan joystick ile oynanır. Ekran üzerinde sürekli kalan taş sayısı gösterilir. Oyundan çıkmak için

"c" tuşuna basmak yeterlidir. Kalan taş sayısı gösterilir, devam edilip edilmeyeceği sorulur.

Program satırlarının açıklaması:

10 -50 : Ekranın düzenlenmesi
60 -120: Joystick ve Keyboard kontrolü

130-160: Kursör koordinatlarının düzenlendiği kısım.

170-350: Hamle hareketinin yapıldığı kısım.

370-550: Oyun zeminin hazırlanması.

560-610: Çıkış

PROGRAM ADI : SOLO TEST

```

00010 T=1235:TR=54272:TF=TR+T:PRINT "CTR
L-2)<CLR)"POKE 53200.0:POKE 53201,
0:TS=44:J=56320 (107)
00020 X=4:Y=4:XL(0)=3:XL(1)=0:XL(2)=3:XH(
0)=5:XH(1)=0:XH(2)=5:GOSUB 360 (007)
00030 PRINT "(HOME)SOLO TEST<6SPACE>DUZEN
LEYEN : HAKAN OZGUR" (207)
00040 PRINT TAB(5)"(DOWN)CIKIS ICIN 'C' T
USUNA BASINIZ." (006)
00050 PRINT "(HOME)<4DOWN>TAS SAYISI:(3SP
ACE)<3LEFT>)"TS (219)
00060 K=PEEK(J) AND 31:IF K=15 AND H=15 T
HEN 60 (155)
00065 H=K:IF K=30 THEN Y=Y-1:GOTO 130 (049)
00070 IF K=29 THEN Y=Y+1:GOTO 130 (191)
00080 IF K=23 THEN X=X+1:GOTO 130 (066)
00090 IF K=27 THEN X=X-1:GOTO 130 (085)
00100 IF K=15 AND F=1 THEN F=0:GOTO 210 (034)
00110 IF K=15 AND F=0 THEN 190 (089)
00120 GET R$:IF R$="C" THEN 560 (253)
00130 IF Y>0 THEN Y=0 (003)
00140 IF Y<0 THEN Y=0 (108)
00150 IF X>XH(Y/3) THEN X=XH(Y/3) (186)
00160 IF X<XL(Y/3) THEN X=XL(Y/3) (233)
00170 Z=T+X*2+Y*80:R=PEEK(Z):POKE Z,(R+12
0) AND 255:IF R<120 THEN 170 (176)
00180 GOTO 60 (142)
00190 XA=X:YA=Y:GOSUB 350:IF PEEK(Z)=32 T
HEN 60 (158)
00200 XD=X:YD=Y:F=1:POKE TF+X*2+Y*80.5:GO
TO 60 (200)
00210 IF XD<X AND YD<Y THEN 300 (123)
00220 IF ABS(XD-X)=0 AND ABS(YD-Y)<2
THEN 300 (025)
00230 IF ABS(XD-X)<2 AND ABS(YD-Y)=0
THEN 300 (141)
00240 IF YD=Y THEN 310 (000)
00250 XA=X:D=YD-Y:YA=YD-D/2:GOSUB 350:IF
PEEK(Z)=32 THEN 300 (199)
00260 YA=Y:GOSUB 350:IF PEEK(Z)=01 THEN
300 (143)
00270 YA=YD:GOSUB 350:POKE Z.32:YA=YD-D/
2:GOSUB 350:POKE Z.32:YA=Y:GOSUB 35
0 (233)
00280 POKE Z.01:F=0:Y=YA:TS=TS-1 (142)
00290 XA=XD:YA=YD:GOSUB 350:POKE Z+TR.1:F

```

Commodore

```

      =0:GOTO 50                                (026)
00300 X=XD:Y=YD:GOTO 290                       (245)
00310 YA=YD:XD=XI:XA=XD-D/2:GOSUB 350:IF
      PEEK(Z)=32 THEN 300                       (203)
00320 XA=XI:GOSUB 350:IF PEEK(Z)=81 THEN
      PRINT "FF":GOTO 300                       (254)
00330 XA=XD:GOSUB 350:POKE 2,32:XA=XD-D/
      2:GOSUB 350:POKE 2,32:XA=XI:GOSUB 35
      0                                         (176)
00340 POKE 2,81:IF=0:XA=XI:TS=TS-1:GOTO 29
      0                                         (091)
00350 Z=T+XA*2+YA*80:RETURN                   (098)
00360 A=16:B=10                                (096)
00370 PRINT "<CLR><4DOWN>"TAB(A)"*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (078)
00380 PRINT TAB(A)"-Q-Q-Q-                   (073)
00390 PRINT TAB(A)"~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (123)
00400 PRINT TAB(A)"-Q-Q-Q-                   (093)
00410 PRINT TAB(A)"~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (143)
00420 PRINT TAB(A)"-Q-Q-Q-                   (113)
00430 PRINT TAB(B)"*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (029)
00440 PRINT TAB(B)"-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-   (126)
00450 PRINT TAB(B)"~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (012)
00460 PRINT TAB(B)"-Q-Q-Q-Q- -Q-Q-Q-Q-     (227)
00470 PRINT TAB(B)"~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (032)
00480 PRINT TAB(B)"-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-Q-   (166)
00490 PRINT TAB(B)"*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (074)
00500 PRINT TAB(A)"-Q-Q-Q-                   (183)
00510 PRINT TAB(A)"~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (243)
00520 PRINT TAB(A)"-Q-Q-Q-                   (215)
00530 PRINT TAB(A)"~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (008)
00540 PRINT TAB(A)"-Q-Q-Q-                   (235)
00550 PRINT TAB(A)"*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*~*" (237)
00560 PRINT "<CLR>KALAN TAS SAYISI I"TS      (251)
00570 PRINT "<RVSON>D<RVSOFF>EVAM VEYA <R
      VSON>C<RVSOFF>IKIS"                    (168)
00580 GET R$:IF R$="" THEN 580                (082)
00590 IF R$="D" THEN RUN                      (239)
00600 IF R$="C" THEN 580                     (168)
00610 PRINT "<CLR>"                          (090)

```


SİNYALLİ HATA

HAKAN KANTAŞ

Sinyalli Hata adındaki bu programın yaptığı iş herhangi bir hatadan sonra (Syntax Error, Illegal Device, Number Error, ... gibi) kısa bir sinyalle sizi uyaracaktır.

Hataların sinyalle bildirilmesi özel-

likle grafik modunda iken faydalı olmaktadır.

Program Basic ile yazılmıştır. DATA satırlarındaki makine dili program hafızanın 53047 ile 53171 adresleri arasında yer almaktadır.

Makine Dili program SYS 53161 ile çalışmaktadır. Programdan çıkmak için SYS 64738 veya Reset tuşu ile bilgisayarı resetlemek yeterlidir.

Hatasız günler dilerim.

PROGRAM ADI : SINYAL

```

00005 PRINT <CLR><6DOWN>BU PROGRAM BIR H          54,0,160,0,169,0,145,253          <217>
ATA MEYDANA BELDIGINDE                            <071>
00006 PRINT <DOWN>BIR SINYAL ILE SIZI UY          00050 DATA 152,201,23,240,7,24,105,1,168
ARIR. OZELLIKLE                                     ,76,67,207,169,15,141,24          <160>
00007 PRINT <DOWN>GRAFİK EKLANLARI ICIN          00060 DATA 212,169,0,141,5,212,169,247,1
FAYDALIDIR.                                         41,6,212,169,17,141,4,212          <255>
00008 PRINT <DOWN><27SPACE>HAKAN KANTAS          00070 DATA 169,40,141,1,212,169,0,141,0,
043)                                                 212,169,0,141,160,0,141          <136>
00009 FOR T=0 TO 3000:NEXT                          <059>
00010 FOR A=53047 TO 53171:READ B:C=B+B:P          00080 DATA 161,0,141,162,0,173,162,0,201
OKE A,B:NEXT :SYS 53161                             ,10,240,3,76,124,207,169          <250>
00020 IF C<>13412 THEN PRINT DATA ERROR          00090 DATA 16,141,4,212,96,141,60,3,142,
1STOP                                                61,3,140,62,3,138,201,31,176,3,32,5
00030 PRINT <CLR><2DOWN>NOW ACTIVE.                <060>
00040 DATA 169,0,162,212,141,253,0,142,2          00100 DATA 207,173,60,3,174,61,3,172,62,
3,76,139,227,169,140,141                          <102>
                                                    00110 DATA 0,3,169,207,141,1,3,96          <015>
                                                    <017>

```

KİTAP TAKİP Version Disk

ÖZGÜR DİNÇER

Birçok kitabı olup da bunları sağa sola ödünç verenler artık kitap kaybına paydos. Aşağıdaki program bu ve bunun gibi birkaç sorununuza çözüm getirecektir. Programı yazmadan (ya da yazdıktan sonra) açıklamayı okuyun.

Programın Çalışması Hakkında Bilgi: Program iki ana kısımdan oluşmaktadır. Kitap Listesi ve Kira Listesi.

Kitap Listesini seçtiğinizde karşınıza dört seçeneikli bir menü çıkacaktır.

1- Sınıflandırma: Bu kısım kitapların sınıflandırılmasıyla ilgilidir. İlk kullanımda bu seçenek seçilerek her kitap türü ile ilgili olarak değişik bir

dosya açılır. Mesela, Klasikler. Ansiklopediler vs.

2- Kitap-Kayıt: Bu kısmı seçerek sahip olduğunuz kitapları sınıflarına göre 15'erli gruplar halinde girebilirsiniz. Bilgisayar hangi dosyaya kayıt yapacaksınız diye sorduğunda dosyalardan hangisine kayıt yapacaksınız onu göreceksiniz.

3- Kitap Listesi: İstediğiniz türdeki kitapların isimlerinin listelerini 15'erli gruplar halinde görebilirsiniz.

Kira Listesi'ni seçerseniz bu sefer ekranda beş seçeneikli bir menü belirir.

1- Kira-Kayıt: Bu bölüm kiraya ver-

diğiniz kitap ile kiralayan kişi hakkındaki bilgileri kayıt etmenize yarar.

2- Kiralar: Kiraya verdiğiniz kitaplar hakkındaki bilgileri görebilirsiniz.

3- Kira Listesi: Kiraya verdiğiniz kitapların isimlerinin listesini ve kira kayıt no'larını görebilirsiniz.

4- Kira Silme: Kayıt no'suna göre istediğiniz kitabın kira kaydını silebilirsiniz.

Bu bölümde (kira listesinde) kayıt no'larında çok dikkatli olmanız gerekmektedir.

Ana menüdeki Çıkış seçeneğini seçerek programdan çıkabilirsiniz. İyi günlerde kullanmanız dileği ile.

PROGRAM ADI | KİTAP-TAKİP

```
00010 GOTO 10000 <230>
00020 PRINT "⟨CLR⟩⟨CTRL-B⟩⟨11DOWN⟩" <182>
00030 PRINT "⟨3RIGHT⟩THIS PROGRAM IS MADE
FOR COMMODORE 64 PERSONAL COMPUTER
* * * * * <163>
00040 PRINT "⟨2DOWN⟩⟨21RIGHT⟩OZGUR DINCER
* * * * * <194>
00050 PRINT "⟨20RIGHT⟩▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽" <100>
00055 FOR Y=1 TO 1000:NEXT Y <141>
00060 DIM A$(100),B$(100),C$(100),D$(100)
.E$(100),H$(100),N$(4000),M$(4000) <208>
00090 PRINT CHR$(142) <254>
```

```
00100 PRINT "⟨CLR⟩⟨CTRL-B⟩" :POKE 53201,6:
POKE 53200,6 <017>
00110 PRINT "⟨8DOWN⟩⟨9RIGHT⟩A⟨2SPACE⟩N⟨2S
PACE⟩A⟨5SPACE⟩M⟨2SPACE⟩E⟨2SHIFT-SPA
CE⟩N⟨2SHIFT-SPACE⟩U" <085>
00130 PRINT "⟨DOWN⟩⟨8RIGHT⟩⟨2SPACE⟩1.KİTA
P LİSTESİ⟨4SPACE⟩" <224>
00135 PRINT <237>
00140 PRINT "⟨8RIGHT⟩⟨2SPACE⟩2.KİTAP KİRA
Sİ⟨5SPACE⟩" <050>
00150 PRINT "⟨RIGHT⟩⟨DOWN⟩⟨7RIGHT⟩⟨2SPACE
⟩3.CİKİS⟨12SPACE⟩" <171>
00160 INPUT "⟨4DOWN⟩⟨5RIGHT⟩SEÇİMİNİZ 1..
..:?" <212>
```

Commodore

```

00170 ON 0 GOTO 200,1000,5000 (200)
00200 PRINT "(CLR)(CTRL-1)(RVSON)KITAP LI
STESI(RVSOFF)"(POKE 53201,1 (130)
00210 PRINT "(SDOWN)(12RIGHT)M E N U" (163)
00220 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)1.SINIFLANDIRM
A" (229)
00230 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)2.KITAP-KAYIT" (008)
00235 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)3.KITAP-ARAMA" (002)
00237 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)4.ANA MENUYE D
ONUS" (021)
00240 INPUT "(4DOWN)(4RIGHT)SECIMINIZ !..
."(Q2 (021)
00250 ON Q2GOTO 251,391,400,100 (239)
00251 REM * SINIFLANDIRMA * (176)
00252 PRINT "(CLR)(RVSON)SINIFLANDIRMA(RV
SOFF)" (250)
00253 INPUT "(2DOWN)(2RIGHT)DOSYA ISMINI
GIRIN !"(J00$ (123)
00254 PRINT "(DOWN)(3RIGHT)"(J00$)" ISIMLI
DOSYA YARATILIYOR..." (197)
00255 OPEN 3.0.3.400$+".S.W" (221)
00256 PRINT "(2DOWN)(2RIGHT)DOSYA YARATIL
DI..." (035)
00257 INPUT "(2DOWN)DEVAM EDECEKMISINIZ (
E/H)"(JL$ (185)
00258 IF L$="H" THEN CLOSE 3:GOTO 200 (012)
00259 CLOSE 3:GOTO 253 (077)
00301 REM * KAYIT * (150)
00392 PRINT "(CLR)(RVSON)KITAP-KAYIT(RVSO
FF)"(INPUT "(DOWN)(2RIGHT)HANGI DOS
YAYA KAYIT YAPACAKSINIZ"(J00$ (073)
00393 OPEN 3.0.3.400$+".S.A"IGOSUB 7000 (218)
00394 FOR I=1 TO 10 (030)
00395 INPUT "KITABIN ADI !"(N$(1)PRINT#3
,N$(1) (126)
00396 INPUT "YAZARI !"(M$(1)PRINT#3,M$(1
) (192)
00397 NEXT I (227)
00398 CLOSE 3 (171)
00399 GOTO 200 (001)
00400 REM * ARAMA * (010)
00405 PRINT "(CLR)(RVSON)KITAP-ARAMA(RVSO
FF)" (193)
00410 INPUT "(2DOWN)(2RIGHT)HANGI DOSYADA
ARAMA YAPACAKSINIZ"(J00$ (173)
00450 OPEN 3.0.3.400$+".S.R"IGOSUB 7000 (007)
00455 FOR I=1 TO 20 (220)
00460 INPUT#3,N$(I),M$(I) (003)
00465 PRINT N$(I)PRINT "(UP)(20RIGHT)"(M
$(I) (125)
00470 NEXT I (044)
00475 INPUT "DEVAM ETMEK ISTERMISINIZ !..
."(JL$ (011)
00476 IF L$="E" THEN 455 (109)
00480 CLOSE 3 (253)
00490 GOTO 200 (172)
01000 REM ** KIRA ** (064)
01001 REM (045)
01010 PRINT "(CLR)(CTRL-0)(RVSON)KITAP K
IRASI(RVSOFF)"(POKE 53201,2 (210)
01020 PRINT "(SDOWN)(12RIGHT)M E N U" (211)
01030 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)1.KIRA-KAYIT" (177)
01040 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)2.KIRALAR" (076)
01043 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)3.KIRA LISTESI
" (173)
01047 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)4.KIRA SILME" (025)
01048 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)5.ANA MENUYE D
ONUS" (018)
01050 INPUT "(4DOWN)(5RIGHT)SECIMINIZ !..
."(J04 (172)
01060 ON Q4 GOTO 1100,2000,3000,3200,100 (192)
01100 PRINT "(CLR)(RVSON)KIRA-KAYIT(RVSO
F)" (047)
01150 INPUT "KAYIT NO !"(J1 (092)
01200 OPEN 2.0.2.STR$(I)+".S.W" (241)
01210 INPUT "(DOWN)KITABIN ISMI "(JA$IPRIN
T#2.A$ (207)
01220 INPUT "YAZARI "(JB$IPRINT#2.B$ (097)
01230 INPUT "KIRALAYAN KISI "(C$IPRINT#2.
C$ (048)
01235 INPUT "KIRALAYANIN ADRESI!"(JD$IPRIN
T#2.D$ (042)
01237 INPUT "KIRALAYANIN TEL. NO"(SU!"(JE$
IPRINT#2.E$ (027)
01238 INPUT "KIRALANIS TARİHI-SURESI!"(JH$
IPRINT#2.H$ (011)
01240 INPUT "(2DOWN)DEVAM ETMEK İSTİYORMU
SUNUZ !.."(JL$ (132)
01250 IF L$="E" THEN I=I+1:CLOSE 2:GOTO 1
200 (110)
01260 CLOSE 2 (007)
01270 GOTO 1000 (184)
02000 REM * KIRA OKUMA * (123)
02010 PRINT "(CLR)(RVSON)KIRA-OKUMA(RVSO
F)" (121)
02030 PRINT "(10DOWN)(8RIGHT)1.SIRALI ARA
MA" (146)
02040 PRINT "(DOWN)(8RIGHT)2.ISİM İLE ARA
MA" (057)
02050 INPUT "(4DOWN)(5RIGHT)SECIMINIZ !..
."(J05 (001)
02060 IF Q5=2 THEN 2500 (185)
02100 PRINT "(CLR)(RVSON)KIRA-OKUMA(RVSO
F)" (213)
02105 I=1 (022)
02110 OPEN 2.0.2.STR$(I)+".S.R" (115)
02120 INPUT#2.A$.B$.C$.D$.E$.H$ (241)
02125 PRINT "(DOWN)KAYIT NO !"(J1 (071)
02130 PRINT "KITABIN İSMİ !"(JA$ (205)
02140 PRINT "YAZARI !"(JB$ (103)
02150 PRINT "KIRALAYAN KISI !"(JC$ (088)
02155 PRINT "KIRALAYANIN ADRESİ!"(JD$ (163)
02157 PRINT "KIRALAYANIN TEL. NO"(SU!"(JE$ (063)
02158 PRINT "KIRALANIS TARİHI-SURESİ!"(JH$ (174)
02160 INPUT "(2DOWN)(3RIGHT)DEVAM ETMEK İ
STERMISINIZ !.."(JL$ (067)
02170 IF L$="E" THEN I=I+1:CLOSE 2:GOTO 2
110 (062)
02180 CLOSE 2 (167)
02190 GOTO 1000 (098)
02500 REM * İSİMLİ ARAMA * (242)
02510 PRINT "(CLR)(RVSON)KIRA-OKUMA(RVSO
F)" (113)
02520 INPUT "(2DOWN)(2RIGHT)ARANAN KİTABI
N KAYIT NO"(SU !"(J1 (233)
02530 OPEN 2.0.2.STR$(I)+".S.R" (025)
02540 INPUT#2.A$.B$.C$.D$.E$.H$ (151)
02555 PRINT "(DOWN)KITABIN ADI !"(JA$ (159)
02560 PRINT "YAZARI !"(JB$ (095)
02570 PRINT "KIRALAYAN KISI !"(JC$ (001)
02575 PRINT "KIRALAYANIN ADRESİ!"(JD$ (075)
02576 PRINT "KIRALAYANIN TEL. NO"(SU!"(JE$ (230)
02577 PRINT "KIRALANIS TARİHI-SURESİ!"(JH$ (005)
02587 INPUT "DEVAM ETMEK İSTERMISINIZ !..
."(JL$ (127)
02588 IF L$="E" THEN CLOSE 2:GOTO 2510 (145)
02589 CLOSE 2 (068)
02590 GOTO 1000 (246)
03000 REM ** LİSTE ** (080)
03010 INPUT "KAC TANE KIRA KAYDI VAR !"(JU (109)
03020 FOR I=1 TO U (086)
03025 CLOSE 2 (250)
03030 OPEN 2.0.2.STR$(I)+".S.R" (017)
03040 INPUT#2.A$ (140)
03050 PRINT I-"(JA$ (037)
03060 NEXT I (094)
03070 INPUT "LISTENİN TEKRARI İCİN 'T'.ME
NÜ İCİN 'M'"(JL$ (231)
03080 IF L$="T" THEN CLOSE 2:GOTO 3020 (200)
03090 IF L$="M" THEN CLOSE 2:GOTO 1000 (204)
03100 CLOSE 2:GOTO 1000 (015)
03200 REM ** KIRA SİLME ** (054)
03210 PRINT "(CLR)(RVSON)KIRA-SİL.(RVSO
FF)" (063)
03220 INPUT "SİLİNECEK KİRANIN (VEYA KİT
ABİN) KAYIT NO"(SUNU BİLİYORMUSUN(E/H

```

```

)JL* <162>
03230 IF L$="H" THEN 3250 <177>
03240 GOTO 3300 <196>
03250 PRINT "SILINECEK KIRANIN KAYIT NO'S
UNU MENUDEKI KIRA LISTESINDEN OGREN
IN" <255>
03260 GOTO 1000 <152>
03300 REM <050>
03310 INPUT "SILINECEK KIRANIN KAYIT NO'S
UNU GIRIN :/K <109>
03320 PRINT "<2DOWN><2RIGHT>SILJIYORUM..." <159>
03330 OPEN 15.8.15:PRINT#15,"S"/STR$(K):
CLOSE 15 <002>
03340 INPUT "BASKA SILINECEK KAYIT VARMIC
E/H)"/L$ <089>
03350 IF L$="E" THEN 3200 <089>
03360 GOTO 1000 <110>
05000 POKE 53281,7:PRINT "(CLR)<8DOWN>"P
RINT "<CTRL-7>***0ZGUR DINCER***" <214>
05010 PRINT "***<C>1989 MACGAYVER SOFTWARE
E***" <013>
05020 PRINT "***ADRES:RAGIBBEY MAH. 219 S
OKAK NO:3<2SPACE>45210/AKHISAR***" <009>
05030 PRINT "***TEL.13910***" <057>
05040 END:NEW <211>
07000 REM * HATA KONTROL * <120>
07010 OPEN 15.8.15 <054>
07020 INPUT#15.EN.EM$.ET.ES <025>
07030 IF EN=62 THEN PRINT "<DOWN><2RIGHT
>BU ISIMDE BIR DOSYA YOK..."CLOSE
15:GOTO 200 <231>
07100 CLOSE 15:RETURN <050>
10000 POKE 53281,14 <226>
10010 PRINT CHR$(14):PRINT "<CLR>" <008>
10020 FOR X=1 TO 6 <207>
10030 PRINT "<CTRL-2>????????????????????
?????????????????" <254>
10040 NEXT X <002>
10050 PRINT "<DOWN><6RIGHT><CTRL-2>K<CTRL
-1>I<CTRL-2>T<CTRL-1>A<CTRL-2>P<CT
RL-1>T<CTRL-2>A<CTRL-1>K<CTRL-2>I<C
TRL-1>P<CTRL-2>V<CTRL-1>E<CTRL-2>R
<CTRL-1>S<CTRL-2>I<CTRL-1>O<CTRL-2>
N<CTRL-1>D<CTRL-2>I<CTRL-1>S<CTRL-
2>K" <208>
10060 PRINT <000>
10070 FOR X=1 TO 6 <001>
10080 PRINT "<CTRL-2>????????????????????
?????????????????" <048>
10090 NEXT X <132>
10100 PRINT "<CTRL-3><3DOWN><11RIGHT>WRIT
TEN BY:<CTRL-8>0ZGUR DINCER" <011>
10110 PRINT "<CTRL-7><DOWN><9RIGHT><C>198
9 MACGAYVER<SHIFT-SPACE>SOFTWARE" <100>
10120 PRINT "<DOWN><17RIGHT><RVSON>BIR TU
SA BASIN"/X$ <009>
10130 GET X$:IF X$="" THEN 10130 <104>
10140 GOTO 20 <164>

```

SÜPER BAHÇIVAN

LEVENT TEKER

Tamamen Basic ile yazılmış olduğundan hareketleri yavaş olmasına rağmen yine de güzel bir oyun. Oyun kendi içinde açıklanıyor.

Oyunda amacımız çiçekler, ekmek ve çiçekleri zararlılardan korumaktır. Hoşçakalın.
Kasette: 1 Süper Bahçivan 0-71'de

F1- Çiçek Sayısı
F3- Oyuncu Sayısı
F7- Oyunu Başlatır
F1- Yeni Oyun

PROGRAM ADI : SUPER BAHCIVAN

```

00000 POKE 53201.1:POKE 53200.0:PRINT CH
R*(0):POKE 53272.20 (220)
00001 PRINT "(CLR)(RVSON)(CTRL-8)(40SPACE
)" (230)
00002 PRINT "(40SPACE)" (002)
00003 PRINT "(40SPACE)" (003)
00004 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(36SPACE)(CT
RL-8)(2SPACE)" (052)
00005 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(36SPACE)(CT
RL-8)(2SPACE)" (053)
00006 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(CTRL-1)(2S
PACE)*** SUPER BAHCIVAN (C) ****(
3SPACE)(CTRL-3)(CTRL-8)(2SPACE)" (049)
00007 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(3SPACE)(30R
IGHT)(3SPACE)(CTRL-B)(2SPACE)" (243)
00008 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(3SPACE)(30R
IGHT)(3SPACE)(CTRL-8)(2SPACE)" (244)
00017 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(3SPACE)(30R
IGHT)(3SPACE)(CTRL-8)(2SPACE)" (253)
00018 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(3SPACE)(30R
IGHT)(3SPACE)(CTRL-8)(2SPACE)" (254)
00019 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(36SPACE)(CT
RL-8)(2SPACE)" (067)
00020 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(4SPACE)BY(2
SPACE)LEVENT TEKER (C) ON 1989(4SPA
CE)(CTRL-8)(2SPACE)" (065)
00021 PRINT "(2SPACE)(CTRL-3)(36SPACE)(CT
RL-8)(2SPACE)" (069)
00022 PRINT "(40SPACE)" (022)
00023 PRINT "(40SPACE)" (023)
00024 PRINT "(8SPACE)(CTRL-1) S P A C E . .
B A S I N (CTRL-8)(3SPACE)" (092)
00025 PRINT "(HOME)(20DOWN)(CTRL-1)(19SPA
CE)(JOY.PORT 2'E TAKIN) " (190)
00026 POKE 2023.100:POKE 56295.7:WAIT 190
.1:POKE 100.0 (202)
00100 POKE 53200.0:POKE 53201.0 (220)
00110 PRINT "(CLR)"CHR*(14))"(3DOWN)(CTR
L-3)(RVSON)(40SPACE)" (206)
00190 PRINT "(HOME)(4DOWN)(CTRL-1)(5SPACE
)(CTRL-2)(2SPACE)----(3SPACE)SUPER
BAHCIVAN(2SPACE)----(CTRL-3)" (002)
00250 PRINT "(3DOWN)(4SPACE)B(SHIFT-SPACE
)S(SHIFT-SPACE)L(SHIFT-SPACE)A(SHIF
T-SPACE)Y(SHIFT-SPACE)A(SHIFT-SPACE
)C(SHIFT-SPACE)A(SHIFT-SPACE)K ... (
4SPACE)BEKLE..(3SPACE)" (100)
00260 PRINT .."(20DOWN)(RIGHT)(CTRL-5)COMM
ODORE (C=1)VERSION:" (PRINT (022)
00270 PRINT .."(3RIGHT)(C=7)BY : (CTRL-4)
LEVENT TEKER(C=1)(3SPACE)WAIT(2SPAC
E)PLEASE !!!!!!" (156)
00271 PRINT "(DOWN) P1 : OYUN BITIRME----
P7 : LEVEL ATLAMA" (122)
00275 RESTORE:FOR A=0 TO 47:READ B:NEXT I
GOSUB 60000 (039)
00280 DIM PH(6.3):RESTORE:FOR A=0 TO
6:FOR B=0 TO 3:READ PH(A,B):INEX
T INEXT (143)
00290 DIM BY(4.3):FOR A=0 TO 4:FOR B
=0 TO 3:READ BY(A,B):INEXT INEXT (147)
00300 PRINT "(CLR)(RVSON)(CTRL-7)TTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT(RV
SOFF)" (004)
00310 PRINT "R(CTRL-8)OYUNCU SAYISI. I(10
SPACE)P1(2SPACE)(RVSON)(CTRL-7)R" (030)
00320 PRINT "R(RVSOFF)TTTTTTTTTTTTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT(RV
SON)0" (102)

```

```

00330 PRINT "(2DOWN)<C=6>TTTTTTTTTTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT<RVSOFF>)" (121)
00340 PRINT "R<C=8>CICEK SAYISI.. I<18SPA
CE>F3<2SPACE><RVSON><C=6>R)" (225)
00350 PRINT "R<RVSOFF>TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT<RVSON>0)" (132)
00360 PRINT "(2DOWN)<CTRL-3>TTTTTTTTTTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT<RVSOFF>
;" (056)
00370 PRINT "R<C=7>BASLA<10SPACE>I F7'E<2
SPACE>BAS..<11SPACE><RVSON><CTRL-3>R
;" (195)
00380 PRINT "R<RVSOFF>TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT<RVSON>0<RVSOFF>
<C=1>)" (121)
00390 MB=10:AS=1 (131)
00400 PRINT "<HOME><DOWN><17RIGHT>"AS (102)
00410 PRINT "<HOME><6DOWN><17RIGHT>"MB;"
<LEFT>" (140)
00420 GET A$IF A$="<F1>" THEN AS=AS+1
-(2 AND AS=2) (105)
00430 IF A$="<F3>" THEN MB=MB+5-(15 A
ND MB)=20 (030)
00440 IF A$="<F7>" THEN 400 (059)
00450 AS=AS-1:DIM PK(AS) (123)
00470 DIM PS(4),XK(4),YK(4),AI(4,3),AF(4
) (114)
00500 S=54272:POKE S+24,15:POKE S+1,0:P
OKE S,0:POKE S+2,100:POKE S+3,0 (204)
00510 POKE S+5,0:POKE S+6,240 (052)
00800 DATA 32,32,0,27 (050)
00810 DATA 96,96,20,29 (115)
00820 DATA 96,96,30,31 (110)
00830 DATA 30,33,35,37 (056)
00840 DATA 91,92,63,64 (210)
00850 DATA 95,120,93,94 (103)
00860 DATA 105,106,103,104 (190)
00870 : (004)
00880 DATA 110,111,107,109 (185)
00890 DATA 114,115,112,113 (106)
00900 DATA 121,111,107,109 (007)
00910 DATA 122,115,112,113 (150)
00920 DATA 116,119,116,117 (233)
00950 : (164)
00960 M$="<RVSON><C=7><2SPACE><0DOWN><2LEF
T><2SPACE><UP><RVSOFF>"IQ$="<RVSON>
<C=7><0SPACE><DOWN><0LEFT><0SPACE><
UP><RVSOFF>" (131)
00970 N$="<CTRL-6>XX<DOWN><2LEFT>XX<UP>"
R$="<CTRL-6>XX<DOWN><0LEFT>XX
XX<UP>" (075)
00980 O$="<2SPACE><DOWN><2LEFT>0<UP>" (241)
00990 P$="<CTRL-3>K<DOWN><2LEFT>T<UP>" (251)
01000 LE=1:SP=0 (070)
01100 GP=0:ZW=10:BL=0:ZG=0:GS=0:BO=0
(250)
01110 PRINT "<CLR><4DOWN>"I:ON LE GOSUB
50100,50300,50900,50700,50500 (102)
01200 GOSUB 50000:GOSUB 50040 (003)
01200 BT=4:Y=11:Y=8:GOSUB 50060:GOSUB 5
0020 (237)
01290 FOR BT=0 TO 3:GOSUB 50000:NEXT (151)
01300 IF GP=0 THEN 1310 (156)
01301 A=PEEK(PP):IF A=110 OR A=114 OR
A=121 OR A=122 THEN GP=0:GOTO
1305 (243)
01302 POKE PP,PH(GP,0):POKE PP+1,PH(GP,
1):POKE PP+40,PH(GP,2) (008)
01303 POKE PP+41,PH(GP,3):GP=GP+1 (057)
01304 IF GP=7 THEN GP=0:BL=BL+1:BO=BO+
100:GOSUB 50040:IF BL=MB THEN 2
000 (241)
01305 POKE S+4,33:POKE S+1,GP*10 (250)
01310 BT=4:GOSUB 50300 (205)
01320 GOSUB 59200 (014)
01330 IF (E AND 1)=0 AND Y=0 THEN
E=-80:Y=Y-1:GOSUB 50500:GOTO 1370 (066)
01340 IF (E AND 2)=0 AND Y<9 THEN
E=80:Y=Y+1:GOSUB 50500:GOTO 1370 (226)
01350 IF (E AND 4)=0 AND X=0 THEN
E=-2:Y=X-1:GOSUB 50500:GOTO 1370 (067)
01360 IF (E AND 8)=0 AND X<19 THEN
E=2:Y=X+1:GOSUB 50500 (034)
01370 BT=INT(RND(TI)*4):GOSUB 50070 (157)
01380 GET A$:IF A$="<F7>" THEN BO=0:G
OTO 2000 (062)
01390 IF A$="<F1>" THEN 3000 (009)
01400 IF ZW<0 THEN 1300 (074)
02000 PK(SP)=PK(SP)+BO:SP=1-SP:IF AS=0
THEN SP=0 (040)
02010 IF SP=0 THEN LE=LE+1 (225)
02020 IF LE<6 THEN 1100 (128)
03000 POKE 53200,0:POKE 53201,0 (078)
03010 PRINT "<CLR><CTRL-8><RVSON>TTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT<RV
SOFF>)" (252)
03020 PRINT "R<38SPACE><RVSON>R<RVSOFF>)" (254)
03030 PRINT "R<2SPACE><C=4>0<SHIFT-SPACE>
Y<SHIFT-SPACE>U<SHIFT-SPACE>N<SHIFT
-SPACE>U<SHIFT-SPACE>N<SHIFT-SPACE>
<C=6><3SPACE>S<SHIFT-SPACE>O<SHIFT-
SPACE>N<SHIFT-SPACE>U<CTRL-2>.....
.....<3SPACE><CTRL-8><RVSON>R<RVSO
F>)" (041)
03040 PRINT "R<38SPACE><RVSON>R)" (125)
03050 PRINT "R<RVSOFF>TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTT<RVSON>0<RVSOFF>
<CTRL-6><4DOWN>" (231)
03060 IF AS=0 THEN PRINT "SIZ<CTRL-2>
"PK(0);"<CTRL-5> PUAN TOPLADINIZ."
:GOTO 3110 (009)
03070 A=PK(0):B=PK(1) (178)
03080 IF A>B THEN PRINT "KAZANAN 1.OYU
NCU<RIGHT>";PK(0);" PUANLA." :GOTO
3110 (009)
03090 IF B>A THEN PRINT "KAZANAN 2.OYU
NCU<RIGHT>";PK(1);" PUANLA." :GOTO
3110 (060)
03100 PRINT "IKI OYUNCUDA "JA;"<RIGHT>PUA
N TOPLADI." (224)
03110 PRINT "<3DOWN><C=1>BIR<SHIFT-SPACE>
OAMA<SHIFT-SPACE>OYNAMAK<SHIFT-SPAC
E>I5TERMININIZ (E/H);" (113)
03120 GET A$:IF A$="<E>" AND A$="<H>"
THEN 3120 (105)
03130 PRINT A$IF A$="<E>" THEN RUN 200 (113)
03140 PRINT "<3DOWN>OYLEYSE<SHIFT-SPACE>O
YNAMA<SHIFT-SPACE>." (067)
03150 END (104)
50000 PRINT "<HOME><CTRL-8>)" (119)
50010 IF ZW=0 THEN FOR A=1 TO ZW:PR
INT P$:NEXT (221)
50020 PRINT "<2SPACE><DOWN><2LEFT><2SPACE
>" :GOTO 50080 (086)
50030 : (221)
50040 PRINT "<HOME><2DOWN>";IF SP=0 TH
EN PRINT "R<DOWN><2LEFT>R<UP>";B
O:GOTO 50050 (086)
50045 PRINT PK(0); (128)
50050 PRINT TAB(16);"LEVEL :";LE;IF AS
=0 THEN 50090 (160)
50060 IF SP=1 THEN PRINT TAB(37-LEN(S
TR$(BO)));BO;"R<DOWN><2LEFT>R<UP>
";:GOTO 50080 (001)
50070 PRINT TAB(39-LEN(STR$(PK(1))))PK(
1); (216)
50080 PRINT "<HOME><2RIGHT>";MB;BL;" "IR
ETURN (135)
50100 : (035)
50110 PRINT N$Q$Q$Q$Q$M$M$M$M$ (002)
50120 PRINT N$M$O$O$M$N$M$O$O$M$N$M$O$O$
M$N$M$O$O$M$M$ (164)
50130 PRINT N$M$O$O$M$N$M$O$O$M$N$M$O$O$
M$N$M$O$O$M$M$ (174)
50140 PRINT N$M$O$O$M$N$M$O$O$M$N$M$O$O$
M$N$M$O$O$M$M$ (184)
50150 PRINT N$Q$Q$Q$Q$M$M$M$M$ (042)

```

50160 PRINT R	(011)	1(BT,0)=PEEK(A)	(025)
50170 PRINT R	(021)	50035 A1(BT,1)=PEEK(A+1):A1(BT,2)=PEEK(A+40):A1(BT,3)=PEEK(A+41)	(096)
50180 PRINT R	(245)		
50190 PRINT R	(120)	50036 FA=BT+6:IF BT=4 AND Z0 THEN FA=2	(144)
50200 PRINT R	(237)		
50210 RETURN	(229)	50040 POKE C,FA:POKE C+1,FA:POKE C+40,FA:POKE C+41,FA	(247)
50300 :	(237)		
50310 PRINT N	(204)	50050 POKE A,BY(BT,0):POKE A+1,BY(BT,1):POKE A+40,BY(BT,2):POKE A+41,BY(BT,3)	(189)
50320 PRINT N	(175)		
50330 PRINT N	(058)	50055 RETURN	(189)
50340 PRINT N	(156)	50059 :	(120)
50350 PRINT N	(244)	50060 A=1164+2*X+80*Y:C=PEEK(A):RETURN	(252)
50360 PRINT N	(110)	50069 :	(130)
50370 PRINT N	(116)	50070 GOSUB 50300:B=INT(RND(T1)*4)	(105)
50380 PRINT N	(056)	50080 IF B<>0 THEN 50110	(042)
50390 PRINT R	(213)	50090 IF X>0 THEN C=PEEK(A-2):GOSUB 50230:IF B THEN X=X-1:GOTO 50200	(221)
50400 PRINT R	(042)		
50410 RETURN	(173)	50100 RETURN	(243)
50500 :	(183)	50110 IF B<>1 THEN 50140	(160)
50510 PRINT N	(051)	50120 IF Y<9 THEN C=PEEK(A+80):GOSUB 50230:IF B THEN Y=Y+1:GOTO 50200	(167)
50520 PRINT N	(084)		
50530 PRINT M	(213)	50130 RETURN	(019)
50540 PRINT M	(068)	50140 IF B<>2 THEN 50170	(024)
50550 PRINT N	(150)	50150 IF X<19 THEN C=PEEK(A+2):GOSUB 50230:IF B THEN X=X+1:GOTO 50200	(118)
50560 PRINT N	(202)		
50570 PRINT N	(201)	50160 RETURN	(049)
50580 PRINT R	(019)	50170 IF B<>3 THEN RETURN	(223)
50590 PRINT N	(137)	50180 IF Y>0 THEN C=PEEK(A-80):GOSUB 50230:IF B THEN Y=Y-1:GOTO 50200	(242)
50600 PRINT N	(135)		
50610 RETURN	(119)	50190 RETURN	(079)
50700 :	(129)	50200 GOSUB 59000:GOSUB 50060:GOSUB 50020:IF B<>2 THEN RETURN	(182)
50710 PRINT N	(253)	50210 A1(BT,0)=32:A1(BT,1)=32:A1(BT,2)=0:A1(BT,3)=27:IF E=105 THEN BL=BL-1	(038)
50720 PRINT M	(247)	50215 POKE S+4,129:POKE S+1,20:FOR A=0 TO 400:NEXT I:POKE S+1,0	(218)
50730 PRINT M	(105)	50220 ZW=ZW-1:GOTO 50000	(029)
50740 PRINT M	(014)	50230 E=C:IF C=96 OR C=38 OR C=91 OR C=95 OR C=105 THEN B=2:RETURN	(099)
50750 PRINT N	(036)	50240 B=C<>110 AND C<>114 AND C<>121 AND C<>122 AND C<>118 AND C<>101:RETURN	(054)
50760 PRINT N	(140)		
50770 PRINT N	(147)	50300 :	(107)
50780 PRINT R	(221)	50310 X=XK(BT):Y=YK(BT):A=PS(BT):RETURN	(112)
50790 PRINT N	(241)	50400 :	(089)
50800 PRINT N	(081)	50410 B=C=110 OR C=114 OR C=121 OR C=122 OR C=118 OR C=101:RETURN	(186)
50810 RETURN	(065)		
50900 :	(073)	50500 :	(053)
50910 PRINT N	(197)	50510 A=A+E:C=PEEK(A):IF C=101 THEN 50590	(012)
50920 PRINT M	(230)	50520 IF C=110 OR C=114 OR C=121 OR C=122 THEN 50560	(020)
50930 PRINT M	(049)	50530 IF C=160 THEN 50630	(132)
50940 PRINT N	(214)	50540 C=PEEK(A+40):IF C=0 AND Z0 THEN GS=-1:Z0=0:PP=A:GOTO 50640	(171)
50950 PRINT N	(042)	50550 RETURN	(185)
50960 PRINT R	(027)	50560 IF Z0 THEN RETURN	(140)
50970 PRINT R	(112)	50570 F=X:G=Y:BT=(1 AND C=114)+(2 AND C=121)+(3 AND C=122)	(063)
50980 PRINT R	(159)	50580 GOSUB 59000:GOSUB 50000:BT=4:X=F:Y=G:GOTO 50630	(176)
50990 PRINT N	(187)		
51000 PRINT N	(027)	50590 IF Z0 THEN RETURN	(170)
51010 RETURN	(011)	50595 POKE S+4,33:FOR A=0 TO 1:FOR B=15 TO 0 STEP 10:POKE S+1,B:IF C=0 TO 50:NEXT C,B,A	(050)
50000 X=INT(RND(T1)*20):Y=INT(RND(T1)*10)	(211)	50596 POKE S+1,0	(152)
50010 GOSUB 50600:GOSUB 50400:IF B THEN 50000	(203)	50600 Z0=-1:GOTO 50640	(042)
50015 POKE S+4,33:FOR L=0 TO 3:FOR N=10 TO 0 STEP -10:POKE S+1,N:IFOR M=0 TO 30:NEXT M,N,L	(020)	50610 IF GS THEN GS=0:GP=1	(161)
50016 POKE S+1,0	(080)	50620 RETURN	(255)
50020 PS(BT)=A:XK(BT)=X:YK(BT)=Y	(043)	50630 GOSUB 50610	(093)
50030 A=PS(BT):C=A+54272:AF(BT)=PEEK(C):A		50640 A=PS(BT):GOSUB 59000:A=A+E:GOSUB 50020	(061)

```

58660 IF GP=0 THEN POKE S+4,33:POKE
      S+1,20:A=↑↑:POKE S+1.0      (246)
58680 RETURN                        (061)
59000 C=A+54272:D=AF(BT)           (067)
59010 POKE A,AI(BT,0):POKE A+1,AI(BT,1)
      :POKE A+40,AI(BT,2):POKE A+41,AI(
      BT,3)                          (146)
59020 POKE C,D:POKE C+1,0:POKE C+40,D:
      POKE C+41,D:RETURN            (235)
59200 :                              (247)
59210 E=PEEK(56320):RETURN         (112)
59220 E=127:B=PEEK(203):IF B=10 THEN E
      =E-1                          (146)
59230 IF B=12 THEN E=E-2          (092)
59240 IF B=7 THEN E=E-4          (158)
59250 IF B=2 THEN E=E-8          (040)
59260 RETURN                      (133)
60000 FOR A=49152 TO 49215:READ B:POK
      E A,B:NEXT :SYS 49152         (244)
60003 DATA 173.14,220.41,254.141,14,220,
      165.1,41,251,133,1,160,0,132,34,132
      ,36                          (196)
60004 DATA 169,216,133,35,169,56,133,37,
      162,0,177,34,145,36,200,208,249,230
      ,37                          (025)
60005 DATA 230,35,202,208,242,165,1,9,4,
      133,1,173,14,220,9,1,141,14,220,169
      ,30                          (117)
60006 DATA 141,24,208,96         (165)
60008 READ A:IF A=-1 THEN RETURN  (065)
60009 FOR J=0 TO 7:READ B:POKE 14336
      +A*8+J,B:NEXT :GOTO 60008   (123)
60010 DATA 0,0,0,0,0,0,16,31,0  (140)
60011 DATA 27,0,0,0,0,0,8,248,0 (089)
60012 DATA 28,0,0,0,0,2,1,15,0  (155)
60013 DATA 29,0,0,0,64,128,128,240,0 (062)
60014 DATA 30,0,0,5,3,3,1,15,0  (169)
60015 DATA 31,0,160,192,192,128,128,240
      ,0                          (089)
60016 DATA 35,2,1,5,3,7,1,7,0   (136)
60017 DATA 37,144,160,192,208,224,192,2
      24,0                          (238)
60018 DATA 38,0,0,0,0,0,0,0,2  (055)
60019 DATA 33,0,0,0,0,0,0,64,192 (109)
60020 DATA 63,5,3,1,31,3,3,7,0  (147)
60021 DATA 64,160,192,204,208,224,224,2
      24,0                          (185)
60022 DATA 91,0,0,0,0,4,6,1,13  (092)
60023 DATA 92,0,0,0,128,160,224,128,152 (120)
60024 DATA 93,5,7,51,31,7,3,7,0 (117)
60025 DATA 94,224,192,192,220,224,224,2
      24,0                          (233)
60026 DATA 95,0,0,0,58,14,3,3,57 (031)
60027 DATA 120,0,96,128,128,156,240,192
      ,156                          (195)
60028 DATA 99,96,86,122,58,31,7,7,3 (253)
60029 DATA 100,218,218,182,182,188,248,
      224,192                       (249)
60030 DATA 101,1,5,3,1,15,31,58,122 (235)
60031 DATA 102,0,96,128,128,240,248,188
      ,182                          (206)
60032 DATA 103,77,7,1,0,123,207,7,0 (158)
60033 DATA 104,194,220,224,238,249,240,
      240,0                          (154)
60034 DATA 105,4,2,26,46,70,130,131,49 (025)
60035 DATA 106,64,206,153,176,160,238,2
      49,224                       (156)
60036 DATA 107,7,7,7,7,3,1,15,0  (121)
60037 DATA 108,192,192,208,240,0,128,12
      8,0                          (017)
60038 DATA 110,0,7,31,15,7,7,63,47 (158)
60039 DATA 111,192,128,128,128,128,128,
      192,192                       (113)
60040 DATA 112,15,31,47,127,31,5,5,0 (148)
60041 DATA 113,250,252,254,254,252,80,8
      0,0                          (068)
60042 DATA 114,0,1,5,13,5,21,13,15 (166)
60043 DATA 115,0,0,64,64,80,80,84,216 (220)
60044 DATA 116,19,19,3,3,2,2,6,14 (142)
60045 DATA 117,200,200,192,192,64,64,96
      ,112                          (084)
60046 DATA 118,3,15,5,7,3,1,15,27 (250)
60047 DATA 119,192,240,160,224,192,128,
      240,216                       (151)
60048 DATA 125,10,160,21,64,42,128,20,6
      5                          (152)
60049 DATA 121,0,7,31,15,7,7,63,47 (217)
60050 DATA 122,0,1,5,13,5,21,13,15 (126)
60051 DATA -1                    (242)

```



```

05100 POKE V+21,0:POKE 53201,6:POKE 53200
      ,6:PRINT "(CLR)<CTRL-2><10DOWN><11R
      IGH>SİMDİLİK" (034)
05110 PRINT " KAZANDIN I " (104)
05120 C=C+1 (159)
05130 FOR G=1 TO 200:NEXT G (005)
05140 X=255:IN=0:RESTORE:GOTO 10 (226)
05200 REM *PATLAMA * (160)
05210 POKE V+21,0:FOR F=1 TO 2:5=54272:FO
      R P=0 TO 24:POKE S+P,0:NEXT P (069)
05220 POKE S+1,2:POKE S+5,92:POKE S+15,30
      :POKE S+24,15:POKE S+4,129:POKE S+4
      ,129 (213)
05230 FOR G=1 TO 800:NEXT 0:NEXT F (110)
05240 POKE 53201,0:PRINT "(CLR)<CTRL-2><1
      1DOWN><8RIGHT>SEN SİMDİ GEBERİN I" (103)
05250 PRINT "(3DOWN)<11RIGHT>PUANIN I"K (126)
05260 K=0:IC=0:K=255:IN=0:FOR G=1 TO 500:IN
      XT G:RESTORE:GOTO 5 (061)
05500 REM * ACILIS * (192)
05510 PRINT CHR$(14):POKE 53201,2:POKE 53
      200,6:PRINT "(CLR)<CTRL-1>" (096)
05520 PRINT "(1000N)<8RIGHT>TTTTTTTTTTTT
      TTTTTK" (051)
05530 PRINT "(8RIGHT)M TANK & ROCKETS K" (056)
05540 PRINT "(8RIGHT)*****" (241)
05550 PRINT "(8DOWN)<8RIGHT>WRITTEN BY:OZ
      GUR DINCER" (122)
05560 PRINT "(DOWN)<7RIGHT><C>1989 MACOAY
      VER *SOFTWARE" (100)
05570 POKE 53269,4:POKE 53252,120:POKE 53
      253,110 (164)
05580 PRINT "<HOME>PRESS A KEY"Y$ (123)
05590 GET Y$:IF Y$="" THEN 5580 (104)
05600 PRINT CHR$(142):GOTO 10 (203)

```

MATERİS ÖYÜNÜ

OSGUR DINCER

Faint, illegible text from the reverse side of the page, appearing as bleed-through.

MATRİS OYUNU

ÖZGÜR DİNÇER

Oyun adından da belli olduğu gibi matrislerle ilgilidir. Bilgisayar rastgele bir sütun seçer ve sizden 0 ile 9 arasında bir satır seçmenizi ister.

Bunların keşiştikleri yerde bilgisayara piyonu varsa bilgisayar sizin piyonunuz varsa siz 1 puan alırsınız. Daha önceden belirlenen puana

ulaşan oyunu kazanan taraf olur. Menüdeki Player-Player seçeneği ile bir arkadaşınıza karşı mücadele verebilirsiniz.

PROGRAM ADI : MATRİS OYUNU

```

00090 PRINT CHR$(14) <071>
00100 PRINT "<CLR><6DOWN>"POKE 53201,0:P <085>
OKE 53200,0 <085>
00110 PRINT "<RVSON><398SPACE>" <074>
00115 PRINT "<RVSON><10SPACE>M<SHIFT-SPAC <072>
E>A<SHIFT-SPACE>T<SHIFT-SPACE>R<SHI <084>
FT-SPACE>I<SHIFT-SPACE>S<3SHIFT-SPA <072>
CE>O<SHIFT-SPACE>Y<SHIFT-SPACE>U<SH <084>
IFT-SPACE>N<SHIFT-SPACE>U<6SPACE>"
00120 PRINT "<RVSON><398SPACE>"
00130 PRINT "<6DOWN><11RIGHT>WRITTEN BY I <118>
ZGUR DINCER"
00135 PRINT "<DOWN><8RIGHT><C>1989 MACGAY <179>
VER 50FTWARE"
00140 FOR W=1 TO 800: NEXT W <227>
00200 PRINT "<CLR>" <189>
00210 PRINT "<2DOWN><5RIGHT><RVSON><2SPAC <150>
E>F1<2SPACE><RVSOFF><2SPACE>I BILGI
*"
00220 PRINT "<2DOWN><5RIGHT><RVSON><2SPAC <037>
E>F3<2SPACE><RVSOFF><2SPACE>I BILGI
SAYAR-OYUNCU"
00230 PRINT "<2DOWN><5RIGHT><RVSON><2SPAC <218>
E>F5<2SPACE><RVSOFF><2SPACE>I OYUNC
U-OYUNCU"
00240 GET A$: IF A$="" THEN 240 <146>
00250 IF A$="F1" THEN GOSUB 4000 <113>
00260 IF A$="F3" THEN GOSUB 1000: GOTO 1 <058>
200
00270 IF A$="F5" THEN GOSUB 1000: GOTO 2 <190>
000 <042>
00280 GOTO 250
01000 REM OYUN EKRANI <020>
01001 P1=0:P2=0 <247>

```

```

01002 INPUT "<CLR>OYUN KAC PUANDA BITSIN" <142>
:BI <140>
01003 PRINT CHR$(142) <140>
01005 POKE 53201,6:POKE 53200,2 <086>
01010 PRINT "<CLR><6DOWN>:" <208>
01020 FOR X=1 TO 10 <012>
01030 PRINT "<13RIGHT><CTRL-7>0000000000" <024>
01040 NEXT X <228>
01050 PRINT "<12UP><13RIGHT><CTRL-2>01234 <247>
56789"
01060 PRINT "<13RIGHT><CTRL-8>高高高高高高高" <024>
01070 FOR X=0 TO 9 <244>
01080 PRINT "<10RIGHT><CTRL-2>")X)"<CTRL- <247>
6><LEFT>R"
01090 NEXT X:PRINT "<CTRL-7>" <037>
01100 FOR K=0 TO 9 <170>
01110 N=N+40 <139>
01120 FOR I=1 TO 5 <204>
01130 M=M+1:R(M)=INT(RND(1)*10) <172>
01135 POKE 1224+13+R(M)+N,90 <208>
01140 NEXT I <208>
01150 M=0 <089>
01160 NEXT K:N=0 <036>
01170 RETURN <212>
01200 T=INT(RND(1)*9):PRINT "<HOME><17DOW <148>
N><CTRL-2>SUTUN I:"T
01210 PRINT "SATIR I:"JAS <014>
01212 GET A$: IF A$="" THEN 1212 <118>
01213 FOR Z=48 TO 57 <081>
01214 IF A$(<>CHR$(Z)) THEN NEXT Z <053>
01216 S=ASC(A$)-48 <142>
01225 Y=(S*40)+T+13:IL=(S*40)+T+13 <022>
01230 IF PEEK(1264+Y)=81 THEN P1=P1+1 <163>
01240 IF PEEK(1264+Y)=90 THEN P2=P2+1 <158>
01250 PRINT "<HOME><DOWN><3RIGHT>SEN I:"J <225>
P1

```

Commodore

```

01260 PRINT "(HOME)<DOWN><18RIGHT><CTRL-2
)C-64 I")P2 (222)
01265 POKE 55536+L.7:FOR G=1 TO 100:NEXT
G:POKE 55536+L.6 (209)
01266 IF P1=B1 THEN GOTO 3000 (087)
01267 IF P2=B1 THEN GOTO 3100 (112)
01268 GOTO 1200 (224)
01270 PRINT "(HOME)<20DOWN>ORASI DOLU I..
")FOR G=1 TO 600:NEXT G (150)
01280 PRINT "<14LEFT><19SPACE>"GOTO 1200 (000)
32000 REM **OYUNCU-OYUNCU** (011)
02005 PRINT CHR$(142) (126)
02010 INPUT "(HOME)<18DOWN><CTRL-2>SUTUN
I")C$ (247)
02020 IF LEN(C$)=2 THEN 2010 (063)
02040 F=ASC(C$)-48 (024)
02050 INPUT "(HOME)<18DOWN><CTRL-2>SATIR
I")A$ (112)
02060 IF LEN(A$)=2 THEN 2050 (169)
02080 H=ASC(A$)-48 (210)
02090 Y=(H*40)+F+13 (254)
02100 IF PEEK(1264+Y)=81 THEN P1=P1+10 (041)
02110 IF PEEK(1264+Y)=90 THEN P2=P2+10 (037)
02120 PRINT "(HOME)<DOWN><RIGHT>1.OYUNCU(
Q)I")P1 (182)
02130 PRINT "(HOME)<DOWN><21RIGHT>2.OYUNC
U(2)I")P2 (158)
02140 POKE 55536+Y.7:FOR G=1 TO 100:NEXT
G:POKE 55536+Y.6 (107)
02142 IF P1=B1 THEN 3200 (020)
02145 IF P2=B1 THEN 3300 (043)
02150 GOTO 2000 (066)
03000 REM HANGI OYUNCU KAZANDI (131)
03010 PRINT "(CLR)OYUNU SEN KAZANDIN" (010)
03090 GOSUB 3500:GOTO 90 (054)
03100 REM C-64 KAZANDI (175)
03110 PRINT "(CLR)OYUNU C-64 KAZANDI" (175)
03180 GOSUB 3500:GOTO 90 (154)
03200 REM (214)
03210 PRINT "(CLR)OYUNU 1.OYUNCU KAZANDI" (054)
03220 GOSUB 3500:GOTO 90 (184)
03300 REM (058)
03310 PRINT "(CLR)OYUNU 2.OYUNCU KAZANDI" (158)
03320 GOSUB 3500:GOTO 90 (028)
03500 FOR ZA=1 TO 1200:NEXT ZA:RETURN (252)
03999 REM ***ACIKLAMA*** (003)
04000 PRINT "(CLR)<CTRL-8>" (201)
04005 PRINT "<3DOWN>" (194)
04060 FOR HA=1 TO 16 (231)
04065 PRINT "<RVSON><39SPACE>" (219)
04070 NEXT HA (100)
04100 PRINT "(HOME)<CTRL-7>":PRINT CHR$(1
4):POKE 53281.1:POKE 53280.7 (024)
04105 PRINT "<4DOWN><15RIGHT><RVSON>MATRI
S OYUNU" (026)
04110 PRINT "<14RIGHT><RVSON>▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽
▽▽" (116)
04115 PRINT "<DOWN><RVSON><5SPACE>BU OYUN
DA BILGISAYAR RANDOM OLARAK" (059)
04120 PRINT "<RVSON>BIR SUTUN SECER VE SI
ZDEN YINE RASTGELE" (211)
04125 PRINT "<RVSON>BIR SATIR GIRMENIZI B
EKLER.BECILEN SU~ " (101)
04130 PRINT "<RVSON>TUN ILE SATIRIN KESIS
TIGI YERDE KI PI- " (182)
04140 PRINT "<RVSON>SIZIN HANENIZE 1 PUAN
EKLENIR.<9SPACE>" (036)
04145 PRINT "<RVSON><6SPACE>OYUNU BILGISA
YARA KARS I OYNAYABI-" (219)
04150 PRINT "<RVSON>LECEGINIZ GIBI BIR AR
KADASINIZ ILE BIR " (134)
04155 PRINT "<RVSON>LIKTEDE OYNAYABILIRSI
NIZ.<14SPACE>" (056)
04160 PRINT "<RVSON><39SPACE>" (060)
04165 PRINT "<RVSON><39SPACE>" (065)
04170 PRINT "<UP><13RIGHT><CTRL-6><RVSON>
BIR TUSA BASIN")A$ (167)
04175 GET A$:IF A$="" THEN 4175 (072)
04180 GOTO 100 (044)

```

INTER MUSIC

HAKAN ÖZGÜR

İşte sizlere Commodore 64'ün ses yeteneklerinin tümünü birarada kullanan bir müzik programı. Tamamen makine dili ile yazılmış ve interrupt tekniği kullanılmıştır. Yani müzik çalarken program yazabilir veya kendi programlarınızı çalıştırabilirsiniz. Müziği başlatmak için yükledikten sonra SYS 8192 yazmanız yeterlidir.

Eğer bu profesyonel müzik programını kendi programlarınızın bir parçası haline getirmek istiyorsanız şu işlemleri yapınız. Ancak önce

aşağıdaki satırı yazın. Return'e bastığınızda 6144 sayısından küçük bir sayı çıkıyorsa aşağıdaki işlemleri uygulayabilirsiniz. Aksi takdirde sayı 6144'ten büyük veya eşit çıkıyorsa programınız uzunluğundan dolayı müzik programının makine dili rutinlerini bozuyor demektir. Ya programınızı kısaltma yoluna gidin ya da vazgeçin.

- Kendi programınızın son halini yükleyin
- Müzik programını yükleyin
- Save edin.

Artık programınız ve müzik programı birleşmiştir. Ancak bu işlemlerden sonra programınız üzerinde hiçbir değişiklik yapılamaz. programınızda en ufak bir değişiklik olursa bilgisayar kiliflenecektir.

Program interrupt yapısı nedeniyle Simon's basic programı ile birlikte çalışmamaktadır. Bu nedenle Simon's basic'te yazdığınız programlar için yukarıdaki işlemleri uygulamayınız. İyi çalışmalar...

PRINT 256 * PEEK(46) + PEEK(45)

PROGRAM : INTER MUSIC 1000 2367

```

1000 : 4C 08 21 4C 17 21 AD 74 3C
1008 : 21 C9 02 F0 07 C9 01 D0 11
1010 : 19 4C E8 20 80 01 26 EE 12
1018 : 16 18 EE 16 18 AD 16 18 30
1020 : C9 32 D0 05 A9 01 8D 15 DA
1028 : 18 60 EE 42 21 EE 43 21 4D
1030 : EE 44 21 A9 1F 8D 18 D4 26
1038 : A2 02 CE 73 21 10 06 AD 03
1040 : 1D 21 8D 73 21 2C 20 D0 55
1048 : 06 FF BD 1E 21 8D 56 21 1B
1050 : A8 AD 73 21 CD 1D 21 D0 BC
1058 : 12 BD A1 1E 85 FB BD A4 ED
1060 : 1E 85 FC DE 27 21 30 06 A4
1068 : 4C FA 19 4C 0A 1A BC 21 A8
1070 : 21 B1 FB C9 FE F0 15 C9 01

```

```

1878 : FF D0 18 A3 00 8D 27 21 27
1880 : 9D 21 21 9D 24 21 8D 72 10
1888 : 21 4C 6E 18 A9 02 8D 74 98
1890 : 21 4C 0B 21 8D 67 21 23 A9
1896 : 80 F0 0E AD 67 21 23 1F 2C
18A0 : 9D 4F 21 FE 21 21 4C 6E 36
18A8 : 18 AD 67 21 23 48 F0 0E 09
18B0 : AD 67 21 23 3F 9D 76 21 7B
18B8 : FE 21 21 4C 6E 18 AD 67 46
18C0 : 21 0A A8 B9 A7 1E 85 FD C5
18C8 : B9 A8 1E 85 FE A9 00 9D 86
18D0 : 3F 21 BC 24 21 9D 42 21 8E
18D8 : A9 03 9D 61 21 B1 FD 85 39
18E0 : F8 23 F0 C9 F0 D0 10 A9 0B
18E8 : 01 9D 80 21 FE 24 21 C8 23
18F0 : B1 FD 85 F8 4C 57 19 A9 57
18F8 : 00 3D 80 21 A5 F8 29 F0 B4
1900 : C9 E0 D0 2C A5 F8 29 01 BC

```

Commodore

1308 : 18 63 01 30 3F 21 A5 F8 4E
 1310 : 28 0E 4A 8D 65 21 FE 24 28
 1318 : 21 C8 B1 FD 48 29 F8 8D 76
 1320 : 64 21 68 29 0F 8D F8 1A CA
 1328 : FE 24 21 C8 B1 FD 85 F8 AD
 1330 : A5 F8 29 E0 C9 C0 D0 0A B2
 1338 : A5 F8 29 1F 8D 33 21 20 C0
 1340 : ED 19 A5 F8 29 C0 C9 80 03
 1348 : D0 00 A5 F8 29 3F 3D 2A 7F
 1350 : 21 20 ED 18 4C DD 18 BD AF
 1358 : 2A 21 9D 27 21 A5 F8 18 B2
 1360 : 7D 4F 21 9D 30 21 A8 B9 A3
 1368 : 64 1D 48 B9 C4 1D AC 56 33
 1370 : 21 93 01 D4 8D 36 21 3D 84
 1378 : 33 21 68 39 00 D4 3D 3C 25
 1380 : 21 BD 80 21 D0 46 BD 33 61
 1388 : 21 0A 0A 0A AA 8E 52 21 1D
 1390 : BD 8A 21 93 05 D4 BD 8B 13
 1398 : 21 33 06 D4 BD 6C 21 48 F7
 13A0 : BD 88 21 48 BD 89 21 A6 ED
 13A8 : FF 3D 2D 21 9D 79 21 A9 83
 13B0 : 00 33 02 D4 3D 45 21 68 F1
 13B8 : 3D 48 21 29 0F 99 03 D4 DC
 13C0 : 8D 48 21 A9 01 3D 8F 21 FC
 13C8 : 68 8D 6C 21 FE 24 21 BC 4D
 13D0 : 24 21 B1 FD C9 FF D0 12 B5
 13D8 : A9 00 3D 24 21 BD 76 21 89
 13E0 : F0 05 DE 76 21 10 09 FE 76
 13E8 : 21 21 4C 52 1D FE 24 21 94
 13F0 : C8 B1 FD C9 FF F0 E1 85 63
 13F8 : F8 60 AC 56 21 BD 42 21 82
 1A00 : F0 88 BD 2D 21 29 FE 9D 9C
 1A08 : 73 21 BD 39 21 0A 0A 0A 86
 1A10 : A8 B9 8D 21 8D 53 21 B3 88
 1A18 : 8E 21 8D 54 21 B9 8F 21 85
 1A20 : 8D 55 21 29 04 D0 0C AD 18
 1A28 : 55 21 29 10 D0 05 AD 53 ED
 1A30 : 21 D0 03 4C 30 20 48 29 7B
 1A38 : 78 4A 4A 4A 3D 58 21 68 A3
 1A40 : 29 07 8D 57 21 BD 5B 21 EB
 1A48 : F0 0A DE 5E 21 D0 19 FE BC
 1A50 : 5B 21 18 14 FE 5E 21 BD A5
 1A58 : 58 21 D0 5E 21 B0 09 9D 7B
 1A60 : 5E 21 DE 5B 21 DE 5E 21 37
 1A68 : BD 30 21 A8 B9 85 1D 38 46
 1A70 : F9 64 1D 8D 7F 21 B3 C5 08
 1A78 : 1D F3 C4 1D 7D 42 21 4A 6A
 1A80 : CE 57 21 30 07 4A 6E 7F C4
 1A88 : 21 4C 80 1A 8D 7E 21 B9 F7
 1A90 : 64 1D 8D 7C 21 B9 C4 1D A3
 1A98 : 8D 7D 21 BD 58 21 4A A8 ED
 1AA0 : 88 38 16 38 AD 7C 21 ED EC
 1AA8 : 7F 21 8D 7C 21 AD 7D 21 62
 1AB0 : ED 7E 21 8D 7D 21 4C A0 2A
 1AB8 : 1A BD 42 21 C9 04 90 2B BB
 1AC0 : BC 5E 21 88 30 16 18 AD 74
 1AC8 : 7C 21 6D 7F 21 8D 7C 21 D3
 1AD0 : AD 7D 21 6D 7E 21 8D 7D 54

1AD8 : 21 4C C3 1A AC 56 21 AD B1
 1AE0 : 7C 21 93 00 D4 AD 7D 21 46
 1AE8 : 33 01 D4 A6 FF AC 56 21 0D
 1AF0 : BD 2A 21 38 FD 27 21 C9 43
 1AF8 : 01 90 46 BD 3F 21 F0 41 CE
 1B00 : 23 03 C9 01 F0 1F AD 64 C5
 1B08 : 21 38 BD 3C 21 ED 64 21 92
 1B10 : 9D 3C 21 93 00 D4 BD 36 51
 1B18 : 21 ED 65 21 9D 36 21 99 F1
 1B20 : 01 D4 4C 41 1B AD 64 21 BA
 1B28 : 18 BD 3C 21 6D 64 21 3D 0C
 1B30 : 3C 21 93 00 D4 BD 36 21 BA
 1B38 : 6D 65 21 9D 36 21 99 01 29
 1B40 : D4 AD 54 21 F0 6C 29 07 43
 1B48 : A8 88 38 0A 0A A8 B9 95 94
 1B50 : 1E DD 42 21 90 03 4C 63 2B
 1B58 : 1B C8 C8 B9 95 1E DD 42 67
 1B60 : 21 30 0A C8 B9 35 1E 8D 41
 1B68 : 4E 21 4C 75 1B AD 54 21 BB
 1B70 : 23 FC 8D 4E 21 BD 6F 21 44
 1B78 : D0 1D BD 45 21 38 ED 4E 17
 1B80 : 21 9D 45 21 BD 48 21 E9 5C
 1B88 : 00 9D 48 21 C9 01 B0 22 39
 1B90 : A9 01 9D 6F 21 D0 1B BD 90
 1B98 : 45 21 18 6D 4E 21 3D 45 11
 1BA0 : 21 BD 48 21 69 00 9D 48 74
 1BA8 : 21 C9 0F 90 05 A9 00 9D 5D
 1BB0 : 6F 21 A9 00 8D D4 1B BD 82
 1BB8 : 4B 21 29 80 F0 0C BD 42 D8
 1BC0 : 21 29 01 F0 05 A9 B0 8D 58
 1BC8 : D4 1B A6 FF AC 56 21 BD 51
 1BD0 : 45 21 18 69 00 93 02 D4 58
 1BD8 : BD 48 21 69 00 39 03 D4 B1
 1BE0 : AD 55 21 29 40 FA 14 A6 CE
 1BE8 : FF BD 42 21 C9 03 90 0B 88
 1BF0 : 29 03 AA BD 32 1E A6 FF AC
 1BF8 : 9D 78 21 8C 67 21 AD 55 0D
 1C00 : 21 29 01 F0 2A A6 FF 8E 09
 1C08 : 75 21 A9 89 85 F3 A9 1E B4
 1C10 : 85 FA A6 FF BD 42 21 A0 70
 1C18 : 0B D1 F9 B0 33 A0 0A D1 A4
 1C20 : F9 B0 38 88 C0 06 D0 F7 00
 1C28 : D1 F9 B0 06 4C 7B 1C 4C 8C
 1C30 : 6A 1C A5 FF 0A D0 03 18 75
 1C38 : 63 01 6D 68 21 AE 72 21 26
 1C40 : 8A 2D 68 21 D0 08 8A 18 47
 1C48 : 6D 68 21 8D 17 D4 A0 06 8A
 1C50 : 88 88 88 88 88 88 B1 F9 D7
 1C58 : 4C 73 1C 88 88 88 88 76
 1C60 : 88 BD 69 21 18 71 F9 4C D3
 1C68 : 73 1C A5 FF CD 75 21 D0 01
 1C70 : 0A A8 FF A6 FF 3D 63 21 F8
 1C78 : 8D 16 D4 AC 67 21 AD 55 BC
 1C80 : 21 29 10 F0 5E AD 53 21 3B
 1C88 : 23 0F AA BD 3E 1E 8D AF 06
 1C90 : 1C BD 40 1E 8D B0 1C BD A9
 1C98 : 42 1E 8D B7 1C BD 44 1E 41
 1CA0 : 8D B8 1C A6 FF BD 42 21 9E

1CA8 : C9 0F B0 34 AA CA BD 76 90
 1CB0 : 1E A4 FF 39 79 21 BD 66 B8
 1CB8 : 1E 8D 68 21 AD 53 21 29 27
 1CC0 : 10 F0 0C A6 FF BD 30 21 11
 1CC8 : 18 6D 68 21 4C 42 1D AC 7A
 1CD0 : 56 21 AD 68 21 18 69 0D C2
 1CD8 : 39 01 D4 A9 00 39 00 D4 D3
 1CE0 : 4C 52 1D AD 55 21 29 80 56
 1CE8 : F0 34 A6 FF AC 56 21 BD 19
 1CF0 : 42 21 C9 02 B0 14 A9 48 58
 1CF8 : 39 01 D4 A9 00 39 00 D4 F3
 1D00 : A6 FF A9 81 9D 79 21 4C 03
 1D08 : 52 1D BD 3C 21 99 00 D4 68
 1D10 : BD 36 21 99 01 D4 BD 2D 6C
 1D18 : 21 29 FE 8D 79 21 AD 55 43
 1D20 : 21 29 04 F0 2D DE 61 21 87
 1D28 : 10 05 A9 02 9D 61 21 A6 1C
 1D30 : FF BD 61 21 AA BD 86 1E 79
 1D38 : 85 41 A6 FF BD 30 21 18 19
 1D40 : 65 41 AA AC 56 21 BD 64 B4
 1D48 : 1D 99 00 D4 BD C4 1D 99 76
 1D50 : 01 D4 A6 FF AC 56 21 BD E2
 1D58 : 79 21 99 04 D4 CA 30 03 B3
 1D60 : 4C 45 18 60 0C 1C 2D 3E 34
 1D68 : 51 66 7B 91 A9 C3 DD FA 23
 1D70 : 18 38 5A 7D A3 CC F6 23 AD
 1D78 : 53 86 BB E0 30 70 B4 FB 6B
 1D80 : 47 98 ED 47 A7 0C 77 E9 04
 1D88 : 61 E1 68 F7 8F 30 DA 8F F8
 1D90 : 4E 18 EF D2 C3 C3 D1 EF C2
 1D98 : 1F 60 B5 1E 9C 31 DF A5 37
 1DA0 : 87 86 A2 DF 3E C1 6B 3C 27
 1DA8 : 39 63 BE 4B 0F 0C 45 BF 92
 1DB0 : 7D 83 D6 79 73 C7 7C 97 6A
 1DB8 : 1E 18 8B 7E FA 06 AC F3 0F
 1DC0 : E6 8F F8 2E 01 01 01 01 90
 1DC8 : 01 01 01 01 01 01 01 01 C8
 1DD0 : 02 02 02 02 02 02 02 03 D2
 1DD8 : 03 03 03 03 04 04 04 04 F7
 1DE0 : 05 05 05 06 06 07 07 07 2D
 1DE8 : 08 08 09 09 0A 0B 0B 0C 35
 1DF0 : 0D 0E 0E 0F 10 11 12 13 62
 1DF8 : 15 16 17 19 1A 1C 1D 1F 37
 1E00 : 21 23 25 27 2A 2C 2F 32 06
 1E08 : 35 38 3B 3F 43 47 4B 4F 4A
 1E10 : 54 59 5E 64 6A 70 77 7E 3A
 1E18 : 86 8E 96 3F A8 B3 BD C8 2F
 1E20 : 04 E1 EE FD 40 40 40 40 E8
 1E28 : 40 40 40 00 00 00 00 00 99
 1E30 : 00 00 40 40 40 40 06 06 73
 1E38 : 07 07 08 08 07 07 56 76 B5
 1E40 : 1E 1E 46 66 1E 1E 13 01 ED
 1E48 : FF 23 08 13 03 23 00 00 87
 1E50 : 00 00 00 00 00 00 81 41 D9
 1E58 : 40 80 80 80 80 80 10 10 75
 1E60 : 10 10 10 10 10 10 24 FD 8D
 1E68 : FB F9 F8 F7 F6 F6 F5 F5 88
 1E70 : F4 F4 F5 F6 F5 F4 81 41 CA

1E78 : 40 40 40 40 40 40 40 40 78
 1E80 : 40 40 40 40 40 40 00 0C 17
 1E88 : 18 C0 F0 F8 F4 F2 40 01 45
 1E90 : 02 06 0C 10 30 04 A0 08 50
 1E98 : 60 04 80 0C 10 03 80 10 D7
 1EA0 : 40 00 80 50 1F 1F 20 00 76
 1EA8 : 22 04 22 1C 22 56 22 89 49
 1EB0 : 22 F3 22 39 23 5E 23 5F EC
 1EB8 : 23 60 23 61 23 62 23 63 99
 1EC0 : 23 64 23 65 23 66 23 67 4C
 1EC8 : 23 68 23 69 23 6A 23 6B FE
 1ED0 : 23 6C 23 6D 23 6E 23 6F B1
 1ED8 : 23 70 23 71 23 72 23 73 64
 1EE0 : 23 74 23 75 23 76 23 77 16
 1EE8 : 23 78 23 79 23 7A 23 7B C9
 1EF0 : 23 7C 23 7D 23 7E 23 7F 7C
 1EF8 : 23 E6 23 26 24 45 24 6C F2
 1F00 : 90 47 01 93 43 01 90 43 EC
 1F08 : 01 FF 00 00 00 00 00 00 09
 1F10 : 00 00 00 00 00 00 00 00 11
 1F18 : 00 00 00 00 00 00 00 00 19
 1F20 : 00 00 00 00 00 00 00 00 21
 1F28 : 00 00 00 00 00 00 00 00 29
 1F30 : 00 00 00 00 00 00 00 00 31
 1F38 : 00 00 00 00 00 00 00 00 39
 1F40 : 00 00 00 00 00 00 00 00 41
 1F48 : 00 00 00 00 00 00 00 00 43
 1F50 : 00 00 00 00 00 00 00 00 51
 1F58 : 00 00 00 00 00 00 00 00 59
 1F60 : 00 00 00 00 00 00 00 00 61
 1F68 : 00 00 00 00 00 00 00 00 69
 1F70 : 00 00 00 00 00 00 00 00 71
 1F78 : 00 00 00 00 00 00 00 00 79
 1F80 : 90 47 02 93 43 02 90 43 B4
 1F88 : 02 FF 06 00 00 00 00 00 0C
 1F90 : 00 00 00 00 00 00 00 00 31
 1F98 : 00 00 00 00 00 00 00 00 39
 1FA0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 A1
 1FA8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 A9
 1FB0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 B1
 1FB8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 B9
 1FC0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 C1
 1FC8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 C9
 1FD0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 D1
 1FD8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 D9
 1FE0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 E1
 1FE8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 E9
 1FF0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 F1
 1FF8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 F9
 2000 : 78 A9 7F 8D 0D DC A9 01 3F
 2008 : 8D 1A D0 A9 FA 8D 12 D0 12
 2010 : A9 1B 8D 11 D0 A9 24 8D D2
 2018 : 14 03 A9 20 8D 15 03 20 EA
 2020 : 00 18 58 60 A8 01 8D 19 59
 2028 : D0 20 06 16 4C 31 EA 00 87
 2030 : AD 53 21 F0 13 4A 4A 4A 2E
 2038 : 4A AA AD 53 21 29 0F 8D 68
 2040 : 88 1E 8E 87 1E 4C EB 1A 94

```

2043 : A9 13 A2 0C D0 F1 00 00 C4
2050 : 30 41 03 04 33 03 06 07 40
2058 : 05 FF 00 00 00 00 00 00 50
2060 : 03 12 01 03 09 05 04 20 36
2068 : 02 19 00 00 01 0B 01 0E A9
2070 : 20 9F 1A 07 15 12 20 20 22
2078 : 09 06 20 19 0F 15 20 03 D0
2080 : 0F 0E 14 01 03 14 20 0D 27
2088 : 05 20 14 08 05 0E 20 17 13
2090 : 12 09 14 05 20 14 0F 20 EC
2093 : 01 10 05 16 20 28 03 07 43
20A0 : 29 20 14 05 0C 3A 28 39 25
20A6 : 35 31 23 33 36 20 39 34 D3
20B0 : 20 38 33 20 20 00 00 00 BF
20B8 : 00 00 00 00 00 00 00 00 B9
20C0 : 06 15 03 0B 20 19 0F 15 A4
20C8 : 20 0C 01 0D 05 12 13 2E 5A
20D0 : 2E 21 21 20 20 00 00 00 DD
20D8 : 00 A9 00 A2 62 9D 21 21 DB
20E0 : CA 10 FA A9 B0 8D 72 21 2A
20E8 : A9 00 9D 42 21 8D 43 21 0B
20F0 : 8D 44 21 A2 02 9D 21 21 10
20F8 : 9D 24 21 9D 27 21 9D 30 F6
2100 : 21 CA 10 F1 8D 74 21 60 8A
2108 : 20 D9 20 A2 00 8A 9D 00 3C
2110 : D4 E8 E0 18 D0 F8 60 A3 3D
2118 : 02 8D 74 21 60 01 00 07 3E
2120 : 0E 02 02 02 0B 1B 27 01 18
2129 : 01 0A 02 02 20 41 11 41 C2
2130 : 1A 10 34 01 04 06 04 02 04
2138 : 15 04 02 15 B4 A3 1F 00 57
2140 : 00 00 03 03 2D E0 00 80 9D
2143 : 03 08 08 03 08 00 A0 10 7C
2150 : 10 10 08 00 41 81 00 FF 8B
2153 : 00 00 03 00 00 FF 00 00 13
2160 : 01 03 03 03 00 00 00 00 04
2168 : FB A0 00 00 00 00 00 01 B6
2170 : 01 01 00 00 00 00 06 06 16
2178 : 01 40 40 40 1F 15 00 5D 07
2180 : 00 00 00 00 00 00 00 00 81
2188 : 00 00 00 00 00 00 00 00 89
2190 : 08 41 00 EE 00 00 41 81 1F
2198 : 08 11 00 E8 00 00 00 10 66
21A0 : 02 41 00 AB 00 00 1F 84 3E
21A8 : 08 11 04 C8 00 01 00 10 7B
21B0 : 08 17 00 E8 00 00 00 00 62
21B8 : 00 41 00 AE 00 1E F1 40 68
21C0 : 02 41 00 AE 00 35 83 40 71
21C8 : 01 11 00 AE 00 25 1F 40 4E
21D0 : 08 41 00 A3 00 00 F1 84 7F
21D8 : 08 21 00 AE 00 25 AA 40 9B
21E0 : 0F 21 00 AE 00 34 83 40 9A
21E8 : 02 51 00 AE 00 25 1F 40 8F
21F0 : 03 41 00 AE 00 1F F1 40 AB
21F8 : FF FF FF FF FF FF FF FF F7
2200 : C0 BF 00 FF C1 88 0C 0C 48
2208 : 35 0A 89 0C 0C 82 0A 0C 48
2210 : 88 08 08 85 08 88 0A 0A 50
2218 : 82 0B 0C FF C4 82 00 C5 0F
2220 : 30 3C 00 C2 00 C5 3C 30 46
2223 : 3C C4 00 C5 00 C4 00 C5 31
2230 : 00 C2 00 C5 00 C4 00 C5 FC
2238 : 00 C4 00 C5 3C 30 3C C2 0F
2240 : 00 C5 30 3C 30 C4 00 C5 6B
2243 : 30 C4 00 C5 3C C2 00 C5 F8
2250 : 00 C4 00 C5 3C FF C7 85 59
2258 : 27 82 24 C5 82 00 C6 85 D0
2260 : 24 82 22 A0 24 85 20 20 91
2268 : 82 20 20 85 22 1D 27 26 A7
2270 : C3 83 24 C5 82 00 C6 85 87
2278 : 27 82 23 A0 24 85 27 27 38
2280 : 82 23 27 85 26 27 26 24 8E
2288 : FF C7 88 24 26 27 24 CC D7
2290 : 82 2B 23 85 2B 97 23 C6 44
2298 : 82 26 27 29 2B 24 26 27 D7
22A0 : 23 C3 22 24 26 27 26 24 37
22A8 : 22 C6 26 27 26 22 8E 24 32
22B0 : 88 27 27 82 26 27 C5 00 93
22B3 : C3 88 2B 85 C3 2B CC 62 0F
22C0 : 2B 2E 31 30 82 2B 2E 97 D6
22C8 : 30 82 2B 30 C5 00 00 C8 F8
22D0 : 8B 30 82 2E 30 33 30 C7 C7
22D8 : 2E 2B C8 2B 2E 30 2E C7 E0
22E0 : 3B 2B C8 9D 30 C6 88 2B 98
22E3 : 29 85 27 29 27 82 2B 23 48
22F0 : 27 22 FF CA 85 27 82 24 65
22F8 : C7 27 26 CA 95 24 82 26 06
2300 : 9D 27 85 29 27 82 29 27 31
2303 : 85 29 88 2B 82 2E 91 30 EA
2310 : 2E 2B 85 30 2E 2B 29 2B 72
2318 : 29 27 29 CD A3 2B 85 23 35
2320 : A3 27 85 2B A3 24 C6 82 FF
2328 : 2B 24 24 29 24 24 2B 24 EC
2330 : 24 23 24 29 27 26 24 22 90
2338 : FF C7 85 27 82 24 C5 00 C1
2340 : C6 85 24 82 22 A0 24 85 E5
2343 : 27 27 27 26 26 24 22 88 AF
2350 : 27 AC 24 85 2B C7 24 24 51
2358 : 2C 2B 29 27 22 FF FF FF 6B
2360 : FF FF FF FF FF FF FF 5F

```


FUTBOL LİGİ

ÇAĞATAY CANDAN

Bu prg. adından da anladığınız gibi bir futbol programıdır ve tamamen Basic'le yazılmıştır. Ayrıca hafızada yalnızca 5 Kbayt yer kaplar.

Programın açıklaması ise şöyle:

Prg'ı yükleyin ve Runlayın, karşınıza 8 seçenekli bir menü çıkacaktır. Şimdi menünün bölümlerini inceleyelim.

1) Takım-Takım Arama: Bu seçenekte bir takımla, diğer bir takımın maçının sonucu anında alınmaktadır. Ayrıca bu maçın kaçınıncı haftada oynandığı da belirtilir.

2) Takım Tüm Yıl Arama: Bu seçenekte istediğiniz bir takımın oynanan tüm maçlarını sonuçlarıyla gösterir.

3) Hafta Arama: Bu seçenek size karşılaştırma imkânı sağlar. Yine istediğiniz bir haftada oynanan tüm maçları hangi takımın bay çektiğini, deplasman galibiyetlerinin sayısını evinde galibiyetlerin sayısını, toplam gol sayısını araç başına düşen gol ortalamasını gösterir.

4) Skor Yazma: Bu seçeneği seçince karşınıza emin misiniz yazısı çıkar. Buna "E" ile cevap verdikten sonra araçları girmeye başlayabilirsiniz.

Gireceğiniz maç: "Beşiktaş 2 - Fe-

nerbahçe 1"

Bunu aynen şöyle girin:

Beşiktaş, 2, F.Bahçe, 1 [Return]

Sakin oralardaki virgülleri unutmayın ve takım adlarını yanlış veya değişik yazmayın.

Örneğin: 1. haftada Adana Demir Spor'u hafızaya Adana Demir S diye işlediniz, 2. hafta bunu Adana DS diye işlerseniz tüm hesapları altüst etmiş olursunuz.

Takımların sonuçlarını sırayla girdikten sonra bilgisayar size çeşitli datalar verecektir. Bu satırların üstünü kursörü (ufak yanıp sönen şey) getirip [Return]'e basın. 0 numaralı satırı da returnlemeyi unutmayın.

Daha sonra da:

Save "Futbol" [Return] (diye prg. kasete çekin)

5) Genel Durum: Bu seçeneğin görevi bir takımın deplasmanda, evinde veya her ikisinde de başarı durumunu gösterir. Bu seçeneğin numarası olan 5'e basınca karşınıza bu sefer de 3'lü bir menü daha çıkar. (Evinde, deplasmanda, ikisi de). Bunlardan birisini seçtikten sonra bilgisayar size hangi takımı incelemek istediğinizi sorar. Bunu da cevapladıktan sonra bilgisayar hangi haftalar arasını incelemek istedi-

ğinizi sorar.

Biz bunu (Örneğin 2 ve 6'ncı haftalar arasını incelemek istiyorsak) 2, 6 [Return] diye cevaplarız. (Yine virgüle dikkat.)

Daha sonra bilgisayar seçtiğimiz takımın oynadığı maçlarının sonuçlarını gösterir.

Daha sonraki ekranda da o takımın o haftalar arası kazandığı, kaybettiği, berabere kaldığı maçların sayısını, bunların gözdesini, takımın o haftalar arası kaç gol atıp yediğini, maç başına düşen gol ortalamasını, bay haftasının geçip geçmediğini gösterir.

6. The End: Bu seçenek programı bana göre bitebilecek en güzel şekilde bitiriyor.

Bölümler: 10-50 Menü

55-75 Takım-Takım Arama

ma

75-95 Hafta Arama

150-300 Skor Yazma

300-10000 Genel Du-

rum

10000 - Bitiriş

Not: Prg'da 1988-1989 liginin (geçen lig) ilk 3 haftasının dataları mevcuttur.

Bu programın tüm futbolseverlere yararlı olması dileğiyle.

```

PROGRAM ADI : FUTBOL LIGI

00001 MA=30:BS=5020 (170)
00003 DEF FNV2(X)=INT(X*100)/100 (034)
00010 POKE 53200.0:POKE 53201.0:PRINT "<C
LR><DOWN><CTRL-6><4SPACE>...HERSEY
FUTBOL ICIN..." (153)
00015 PRINT "<3DOWN><2SPACE><C=3>1 <CTRL-
6> TAKIM-TAKIM ARAMA (034)
00020 PRINT "<DOWN><2SPACE><C=3>2 <CTRL-6
> TAKIM (TUM YIL) ARAMA (040)
00025 PRINT "<DOWN><2SPACE><C=3>3 <CTRL-6
> HAFTA ARAMA (010)
00030 PRINT "<DOWN><2SPACE><C=3>4 <CTRL-6
> SKOR YAZMA (134)
00035 PRINT "<DOWN><2SPACE><C=3>5 <CTRL-6
> GENEL DURUM (130)
00033 PRINT "<DOWN><2SPACE><C=3>6 <CTRL-6
> THE END (172)
00040 PRINT "<2DOWN>"TAB(14)"<CTRL-0>OY S
12 IN ?" (021)
00050 GET A$ (004)
00051 A=VAL(A$):IF A<1 OR A>6 THEN 50 (243)
00052 ON AGOTO 55.75.95.150.300.54 (133)
00053 GOTO 50 (007)
00054 PRINT "<CLR><CTRL-2><RVSON> THAT'S<
2SPACE>ALL <DOWN><C=3> WRITTEN <CTR
L-7> BY <C=4> CAGATAY "IFOR A=1 TO
2000:NEXT I:GOSUB 10000 (131)
00055 INPUT "<2DOWN>HANGI TAKIM - TAKIM<C
TRL-2>":X$,Y$ (019)
00056 X2$=Y$:GOSUB 1111:X2$=X$:GOSUB 1111 (160)
00062 FOR A=1 TO MA:READ A$.S.D$.F:WC=INT
(A/10)+1:CW$="<CTRL-0><11SPACE>" (076)
00065 IF A$=X$ AND D$=Y$ THEN PRINT "<CLR
><SDOWN> "A$.S.D$.F:PRINT CW$WC".HA
FTA":GOTO 1222 (036)
00063 IF A=MA THEN PRINT "SORRY..." :GOTO
1222 (100)
00072 NEXT (002)
00075 INPUT "HANGI TAKIM":X$:PRINT "<CLR>
" (110)
00076 X2$=X$:GOSUB 1111 (217)
00077 FOR A=1 TO MA:READ A$.S.D$.F:J=0 (041)
00079 IF A$=X$ THEN SA=SA+1:PRINT "<CTRL-
0>"A$."<C=7>"S.D$.F"<CTRL-6>("SA")" (150)
00080 IF 0$=X$ THEN SA=SA+1:PRINT "<C=7>"
A$."<S.>"<CTRL-0>"D$.F"<CTRL-6>("SA
")" (101)
00081 IF SA=15 THEN GOSUB 1333:PRINT "<CL
R>" (076)
00086 IF A=MA THEN PRINT "<DOWN> BU KADAR
" :GOTO 1222 (107)
00087 NEXT (037)
00095 INPUT "<2DOWN>KACINCI HAFTA<CTRL-2>
":H:PRINT "<CLR>"TAB(11)"<C=3>"H".
HAFTA" (190)
00096 IF H>10:MA OR H<=0 THEN PRINT "<CLR
><RVSON><CTRL-2>DAHA 0 HAFTAYA GELM
EDIK." :GOTO 1222 (230)
00097 H=H*10-9:H0=H+9 (006)
00099 FOR A=1 TO HS:READ A$.S.D$.F (031)
00105 IF A>H AND 0$="BAY CEKDI" THEN PRIN
T "<DOWN><C=7>"A$.S.D$.F:GOTO 140 (010)
00110 IF A>H THEN PRINT "<CTRL-2>"A$.S.0
$.F:TS=TS+S+F (095)
00140 IF A>H THEN GOSUB 954:J=2:GOSUB 95
4:J=0:NEXT :GOTO 142 (233)
00141 NEXT (151)
00142 PRINT "<2DOWN><CTRL-2>EVINDE GALIBI
YET SAYISI:<C=3>"JEK(0)."%JEK(0)*10 (156)
00144 PRINT "<DOWN><CTRL-2>DEPLASMANDA GA
LIBIYET SA:<C=3>"JEK(2)."%JEK(2)*10 (035)
00145 PRINT "<DOWN><CTRL-2>BERABERLIK SAY
ISI:<C=3>"JEK(0)-1."%"(JEK(0)-1)*10 (064)
00148 PRINT "<DOWN><CTRL-2>ATILAN GOL SAY
ISI:<C=7>":TSSPC(5)TS/9:GOTO 1222 (215)
00150 PRINT "<2SPACE><CTRL-0> SKOR YAZMA
":PRINT "<DOWN> <CTRL-3><C=3>EMIN M
ISIN?.." (106)
00151 GET A$:IF A$="" THEN 151 (217)
00152 IF A$="E" THEN 160 (123)
00153 RUN (135)
00160 POKE 646.5:FOR A=1 TO 10:PRINT A".
MAC" (036)
00163 IF A=10 THEN PRINT "BAY CEKEN":INPU
T A$(A):S(A)=-1:D$(A)="BAY CEKDI":IF
(A)=-1:GOTO 170 (030)
00165 INPUT "SKOR":A$(A).S(A).D$(A).F(A):
NEXT (142)
00170 A=1 (035)
00190 PRINT BS+A"DATA"A$(A)".S(A)".D$(A
)".F(A)".A$(E)".S(E)".D$(E)".F
(E) (057)
00200 A=A+2:IF A=11 THEN PRINT "<DOWN>1 M
A="MA+10" :BS="BS+10":END (113)
00210 E=A+1:GOTO 190 (150)
00300 PRINT "<CLR><3DOWN><2SPACE><C=3>1.<
CTRL-6> EVINDE (230)
00302 PRINT "<DOWN><2SPACE><C=3>2 <CTRL-6
> DEPLASMAN (005)
00304 PRINT "<DOWN><2SPACE><C=3>3 <CTRL-6
> IKISIDE (114)
00306 GET J$:J=VAL(J$):IF J<1 OR J>3 THEN
306 (135)
00350 INPUT "<DOWN><CTRL-2>HANGI TAKIM":X
$:DIM EM(37).A$(37).S(37).D$(37).F(
37) (012)
00351 X2$=X$:GOSUB 1111 (230)
00354 ON JGOTO 355.355.500:GOTO 306 (121)
00355 GOSUB 9510: (006)
00356 IF J=1 THEN 0$="EVINDE " :GOSUB 2000 (111)
00357 IF J=2 THEN 0$="DEPLASMANDA " :GOSUB
2010 (222)
00370 IF A=HS THEN PRINT "BU KADAR" :GOTO
400 (135)
00375 RETURN (179)
00400 IF J=2 AND P=-1 THEN P=0 (007)
00401 PRINT "<CLR><C=3>"X$" IN GENEL DURU
MU..." (140)
00410 PRINT "<2DOWN><C=7>"0$" OYNADIGI MA
CLARI<CTRL-0>" (076)
00415 PRINT "<DOWN>"IFOR L=1 TO EM(J):PRI
NT A$(L).S(L).D$(L).F(L):NEXT (150)
00416 IF EM(J)=0 THEN PRINT "<3DOWN><RVSO
N><CTRL-0><2SPACE>DAHA HIC "0$" MAC
OYNAMAMIS<3SPACE>" :GOTO 1222 (242)
00417 IF EM(1)=1 AND P=-1 THEN EM(J)=0:GO
TO 416 (015)
00420 GOSUB 1333 (202)
00425 PRINT "<CLR><C=3>"X$" IN GENEL DURU
MU..."<C=6>("G1"- "G2")" (133)
00430 PRINT "<DOWN><CTRL-2>"0$"OYNADIGI M
AC SAYISI:"<CTRL-0>"EM(J)+P:IEY(J)
=EM(J)+P-EK(J)-EB(J) (106)
00435 PRINT "<2DOWN><CTRL-2>KAZANDIGI MAC
I<CTRL-0>"JEK(J)...%"FNV2((EK(J)*10
0)/(EM(J)+P)) (201)
00440 PRINT "<DOWN><CTRL-2>KAYBETTIGI MAC
I<CTRL-0>"JEY(J)...%"FNV2((EY(J)*10
0)/(EM(J)+P)) (022)
00441 PRINT "<DOWN><CTRL-2>BERABERLIKLER:
<CTRL-0>"JEK(J)...%"FNV2((EK(J)*100/
(EM(J)+P)) (132)
00445 PRINT "<2DOWN><CTRL-2>ATTIGI GOL:<C
TRL-0>"JEG(J).FNV2((EG(J))/(EM(J)+P)) (031)
00450 PRINT "<DOWN><CTRL-2>YEDIGI GOL:<CT
RL-0>"JEY(J).FNV2((YE(J))/(EM(J)+P)) (145)
00451 IF P=-1 THEN PRINT "<DOWN><C=7>BAY
HAFTASI GECTI..." (152)
00455 GOTO 1222 (103)
00500 CF=1020:GOTO 625:PRINT "<CLR><CTRL-
6>:" (027)
00600 IF A$=X$ THEN GT=GT+S:YT=YT+F:J=0:G
OSUB 954:EM=EM+1:RETURN (004)
00610 IF D$=X$ THEN YT=YT+S:GT=GT+F:EM=EM

```

```

+1:J=2:GOSUB 354:RETURN <180>
00615 RETURN <165>
00625 GOSUB 3510 <249>
00626 EM(3)=EM:EK(3)=EK(0)+EK(2):EB(3)=EB
(2)+EB(0):J=3:EG(J)=GT:YE(J)=YT:IGOT
0 425 <185>
00661 GOTO 1222 <061>
00950 L=L+1:A*(L)=A*S(L)=S:D*(L)=D*F(L)
=F <110>
00951 IF J=1 AND D*(L)="BAY CEKDI" THEN E
G(J)=EG(J)+1:YE(J)=YE(J)+1:F=-1:EB(
J)=EB(J)-1 <064>
00954 IF S=F THEN EB(J)=EB(J)+1 <080>
00955 IF J=2 THEN 1010 <133>
01000 IF S>F THEN EK(J)=EK(J)+1:RETURN <045>
01005 RETURN <045>
01010 IF S<F THEN EK(J)=EK(J)+1:RETURN <087>
01011 RETURN <051>
01111 FOR A=1 TO 10:READ A$,W,B$,Q:IF A$=
X2$ OR B$=X2$ THEN RESTORE:RETURN <116>
01112 NEXT <106>
01113 PRINT "(CLR)(CTRL-2)(RVSON)"X2$ AD
LI BIR TAKIM HAFIZADA YOK."I:RESTORE
:GOTO 1222 <122>
01222 PRINT "(2DOWN)(C=3) OK. DUSTY" <076>
01223 GET AR$:IF AR$="" THEN 1223 <174>
01224 CLR:GOTO 1 <209>
01225 J=2:RETURN <156>
01333 GET A$:IF A$="" THEN 1333 <052>
01334 RETURN <122>
02000 IF A$=X$ THEN EM(J)=EM(J)+1:EG(J)=S
+EG(J):YE(J)=F+YE(J):GOSUB 350:RETU
RN <123>
02001 RETURN <025>
02010 IF D$=X$ THEN EM(J)=EM(J)+1:EG(J)=F
+EG(J):YE(J)=S+YE(J):GOSUB 350:RETU
RN <039>
02020 RETURN <044>
04330 DATA F.BAHCE.3.RIZE.0.BESIKTAS.3.A.
GUCU.1 <219>
04332 DATA BURSA.2.SARIYER.1.ESKISEHIR.0.
TRABZON.0 <119>
04334 DATA K.YAKA.1.G.SARAY.1.ADANA.2.ALT
AY.1 <049>
04336 DATA SAKARYA.2.ADANADS.1.BOLU.1.K.M
ARAS.0 <140>
04338 DATA MALATYA.3.SAMSUN.0.KONYA.-1.BA
Y CEKDI.-1 <000>
05000 DATA G.SARAY.1.SAKARYA.1.A.GUCU.1.E
SKISEHIR.2 <189>
05002 DATA RIZE.2.BURSA.1.TRABZON.2.K.YAK
A.0 <009>
05004 DATA ALTAY.0.F.BAHCE.3.K.MARAS.2.AD
ANA.2 <210>
05006 DATA ADANADS.1.MALATYA.0.SAMSUN.0.B
OLU.3 <131>
05009 DATA SARIYER.2.KONYA.0.BESIKTAS.-1.
BAY CEKDI.-1 <029>
05011 DATA ESKISEHIR.0.BESIKTAS.1.KONYA.1
.RIZE.1 <124>
05013 DATA K.YAKA.2.A.GUCU.2.SAKARYA.1.TR
ABZON.0 <130>
05015 DATA F.BAHCE.4.K.MARAS.1.MALATYA.0.
G.SARAY.0 <132>
05017 DATA ADANA.3.SAMSUN.0.BOLU.0.ADANAD
S.2 <046>
05019 DATA BURSA.2.ALTAY.0.SARIYER.-1.BAY
CEKDI.-1 <017>
09510 PRINT "(CLR)HAFIZADA "MA/10" HAFTA
VAR."X1$="(DOWN)HANGI HAFTA-HAFTA'
NIN ORTALMASINI" <024>
09511 X1$=X1$+" ALACAKSIN?":PRINT X1$ <061>
09512 INPUT G1,G2 <068>
09513 IF G1=>G2 OR G2>MA/10 THEN PRINT "P
ARDONN?..."GOTO 9512 <107>
09521 H=G1*10-9:HS=G2*10 <215>
09525 FOR A=1 TO HS:READ A$,S,D$,F <059>
09530 IF A>H AND S=-1 AND A$=X$ THEN GT=G
T+1:YT=YT+1:EB(0)=EB(0)-1:P=-1 <134>
09534 IF CF=1020 AND A=>H THEN GOSUB 600 <200>
09535 IF A=>H AND CF(<)1020 THEN GOSUB 350 <140>
09536 NEXT <140>
09538 RETURN <130>
10000 A=0:B=1:Q$="BESIKTAS":U2$="KARA KAR
TAL OLEY KARA KARTAL":PRINT "(CLR)"
:GOTO 10100 <067>
10001 CD=1:FOR X=1 TO 5:NEXT :B1=B:B=A:A=B
B1:POKE 53200,A:POKE 53201,B <217>
10010 PRINT "(HOME)(10DOWN)"SPC(4)U2$:GOS
UB 10300:GOTO 10001 <215>
10100 GOSUB 10300:B=1:FOR X=1 TO 40:B1=B:
B=A:A=B1:POKE 646,A:PRINT "(RVSON)"
:INEXT <230>
10200 SS=SS+1:I$=MID$(Q$,SS,1):IF SS>LEN(
Q$) THEN SS=0:GOTO 10200 <015>
10210 PRINT "(CTRL-2)"I$:GOTO 10100 <074>
10300 GET W$:IF W$="" THEN RETURN <073>
10310 IF CD=1 THEN POKE 53200,0:POKE 5320
1,0:PRINT "(3DOWN)":END <225>
10320 GOTO 10001 <252>

```

DİSK EDITÖR

HAKAN KANTAŞ

Bu utility programı size BASIC'te var olmayan gücü ve yeni durumlara uygulanabilirliği sağlamaktadır. Birkaç komutla disketteki herhangi bir byte'ı kontrol edebilir, değiştirebilirsiniz. Disk sürücünüzü belki sadece program yüklemek ve kayıtlamak için kullanıyorsunuz, seyrek olarak da sequentiel ve relativiye dosyalar için.

BASIC her program türünü kullanmak için basit komutlar üretmiştir. Örneğin SAVE yazdığımızda disk sürücüyü programı diske yazmasını söylemek zorunda kalıyorsunuz. DOS bütün bu işlemleri otomatik olarak kendi yapar. Fakat bu komutları kullanmanın dezavantajı ise disk direktörüsüne ulaşım sırasındaki güç ve kontrol eksikliğidir. Örneğin DOS bir scratch komutuna sahiptir, fakat unscratch komutu mevcut değildir. Örneğin disketten yanlışlıkla bir programı sildiğinizde program hâlâ diskette olduğu halde onu geri getirecek bir komut yoktur. DOS bir programı kilitleyip onun silinmesini önleyebilme özelliğine sahiptir, fakat hiçbir komut bu özelliğe sahip değildir.

Diske doğrudan ulaşabilmek çok daha fazla güç ve kullanılabilirlik sağlayacaktır. Black read ve black write komutları ile bir sector veya bloğun içeriğini değiştirebiliriz, fakat bu komutları kullanmak oldukça zordur.

DİSK EDITÖR'ü etkili bir şekilde kul-

lanmak için bir diskin nasıl organize edildiğini bilmek çok önemlidir. Bir C-64 diski, içinde belli bir sayıda sector'lerin yer aldığı 35 Track'a bölünmüştür. Her sector 256 byte saklar. Bir disk topluluğu olarak 683 sector'dür, fakat 664'ü kullanılabilir, çünkü kalan 19 sector 18 track'ta yer almakta ve bu track'ta direktörü oluşturmak için kullanılmaktadır.

DİSK EDITÖR track \$ 12 (desimal 18) ve sector 0'dan itibaren okumaya başlar ve bu sector'deki 256 byte ekranda gösterir. Disk editördeki bütün sayılar daha iyi ekran formatı için heksadesimal olarak yazılmıştır. Kursör üst sol köşede bulunmaktadır. Kursör tuşları ile bu kursörü ekranın üzerindeki track ve sector'ün karşılarında yazan sayıların bilgileridir. Kursörü hareket ettirdiğinizde bayt numarasının değiştiğini farketmişsinizdir. Kursörü üst sol köşeye çabucak götürebilmek için sadece HOME tuşuna basınız. Değişiklik yapmak için kursörü değiştireceğiniz bayt'ın üzerine getirip istediğiniz değişikliği yapınız. Bu değişikliği yaptığınızda disk üzerinde hiçbir değişiklik olmamaktadır. Bir sector'de yapmak istediğiniz tüm değişiklikleri yaptıktan sonra bu değişiklikleri disk'e yazmak için CTRL-W tuşlarına aynı anda basınız.

Başka bir sector'ü ekranda görüntülemek için + ile track numarasını, - ile sector numarasını de-

ğiştirebilirsiniz. Hatalı yazarsanız INST/DEL ile hatanızı giderebilirsiniz. CTRL-R ile sector'u komutunu iptal edecektir.

DİSK EDITÖR bütün komutlardaki bütün hataları kontrol eder, eğer bir hata olursa bu hata ekrana yazılır ve komut iptal edilir.

DİSK EDITÖR Komutları:

CTRL-A: Sırayla Hekzadesimal ve ekran kodunu çevirir.

CTRL-J: Kursörün altındaki track ve sectore sıçar.

CTRL-R: Ekranın en üstünde yazan track ve sector'u okur.

CTRL-W: Ekranın en üstünde yazan ve sector'u yazar.

CTRL-X: Programdan çıkar.

CTRL-S: Diskin direktörüsünü ekranda görüntüler. (SHIFT ile durdurulabilir.)

SHIFT-COMM: ASCII veya Ekran kodu olarak gösterir.

SHIFT-+: Bir sonraki sector'ü gösterir.

SHIFT-: Bir önceki sector'ü gösterir.

+ : Track numarasını değiştirir.

- : Sector numarasını değiştirir.

INST-DEL: Ekrana yazılan track veya sector numarasını siler.

HOME: Kursörü sol üst köşeye gönderir.

Disketten scratch ile silinmiş bir programı tekrar elde edebilmek için şu işlemleri yapınız:

1-) Programı yanlışlıkla sildiğiniz diskete hiçbir şey kayıtlamayın,

çünkü programın ya da bilginin kayıtlı olduğu sector'lere yanlışlıkla bir şeyler yazabilirsiniz.

2-) DİSK EDİTÖRÜNÜ yükleyin, değişiklik yapacağınız disketi yerleştirin ve SYS 12000 yazın.

3-) Track \$ 12 sector \$ 00'ı ekranda görüntüleyin CLR/HOME ile ekranın üst tarafına geçip CTRL-J'ye basın. (Director'ünün yer aldığı ilk Track'ı ekranda görüntülemek için)

4-) Hex'den ASCII'ye geçin. \$ 05, \$ 25, \$ 45 gibi gidilen adreslerde yer alması gereken program isimlerine bakın. Eğer geri alınacak program

bu sektörde değilse CLR/HOME ile ekranın üst tarafına geçip CTRL-J'ye basın. (Bir sonraki sektörü okumak için.)

5-) Silinmiş olan programı bulduğunuzda soldaki 3 bayt'a bakın, -\$ 02, \$ 22- eğer burada \$ 00 varsa programınız "Scratch" ile silinmiş demektir. Bu sayıyı (\$00'ı) Eğer programınız BASIC veya makina dili ise \$ 82 olarak sırasal bir dosya ise \$ 81 olarak değiştirir.

6-) Değişiklik yaptığınız sector'u CTRL-W ile diskete yazıp CTRL-X ile programdan çıkın. BAM'ın yenilen-

mesi için disketi OPEN 15,8,15,"VO" ile Validate yapın. Bu biraz zaman alabilir, fakat işlem bittiğinde silinmiş programınızı tekrar geri almış olacaksınız.

TABLO-1

Track başına sector sayısı	Track	Sector sayısı
1-17		21
18-24		19
25-30		18
31-35		17

PROGRAM	DISK-EDITOR	2EE0	3650	3010	60	A5	03	85	F7	A5	04	85	7C						
2EE0	20	EC	2E	20	7B	32	20	54	78	3018	F8	A0	0B	AD	67	03	20	E8	BA
2EE8	2F	4C	32	30	A2	00	A0	04	85	3020	2F	A0	15	AD	68	03	20	E8	8B
2EF0	AD	32	03	C3	ED	F0	31	A2	21	3028	2F	A0	10	AD	63	03	20	E8	A5
2EF8	00	A0	0C	A9	00	85	05	A9	14	3030	2F	60	AD	67	03	8D	5D	03	80
2F00	08	85	06	A9	88	8D	53	03	CA	3036	AD	68	03	8D	5E	03	CE	48	56
2F08	A9	30	8D	54	03	A9	43	6D	8D	3040	03	D0	12	CE	43	03	D0	0D	14
2F10	83	34	A8	05	8D	84	34	A9	D3	3048	A9	0A	8D	43	03	A0	00	B1	1B
2F18	5F	8D	76	34	A9	A4	8D	77	47	3050	3F	43	80	31	3F	20	E4	FF	0F
2F20	34	A9	06	8D	3B	05	D0	22	8F	3058	F0	D8	C9	31	D0	09	A6	42	CD
2F28	A9	00	85	05	A9	D8	85	06	57	3060	F0	0F	C6	42	4C	B6	30	C9	A1
2F30	A9	06	8D	21	D0	8D	86	02	FB	3068	11	D0	0E	A6	42	E0	0F	D0	43
2F38	A9	0F	8D	20	D0	8D	21	D0	70	3070	03	4C	78	32	E6	42	4C	B6	1D
2F40	A9	1E	8D	53	03	A9	AB	8D	8D	3078	30	C3	8D	D0	1A	A6	41	D0	8C
2F48	54	03	86	03	84	04	A9	4C	C7	3080	0B	A6	42	F0	12	AE	5C	03	8B
2F50	8D	52	03	68	A9	83	20	D2	31	3088	86	41	D0	D2	A5	41	38	ED	5E
2F58	FF	A5	05	85	F7	A5	06	85	EC	3090	40	03	85	41	4C	B6	30	C9	AA
2F60	F8	A0	00	A2	03	A9	06	91	B5	3098	1D	D0	5D	A6	41	EC	5C	03	3C
2F68	F7	88	D0	FB	E6	F8	CA	10	D8	30A0	D0	0C	A6	42	E0	0F	F0	50	53
2F70	F6	A9	63	A0	35	20	80	33	66	30A8	A2	00	86	41	F0	BD	A5	41	2A
2F78	A9	8F	A0	35	20	80	33	A9	DE	30B0	18	6D	40	03	85	41	20	B3	3A
2F80	DF	A0	35	20	80	33	4C	89	E7	30B8	33	A5	49	85	3F	A5	4A	85	16
2F88	2F	A5	03	18	63	CB	85	F7	48	30C0	40	A6	42	F0	10	A5	3F	18	5D
2F90	85	43	A5	04	63	00	85	F8	42	30C8	69	28	85	3F	A5	40	69	00	91
2F98	85	4A	A2	00	A0	00	A9	10	BC	30D0	85	40	CA	D0	F0	A5	41	4A	18
2FA0	85	62	A9	04	85	63	A9	04	63	30D8	4A	4A	18	85	41	18	65	3F	E3
2FA8	85	64	BD	43	36	20	CF	2F	FA	30E0	85	3F	A5	40	69	00	85	40	A3
2FB0	E8	F0	16	C6	64	D0	F3	A9	5F	30E8	A0	00	B1	3F	8D	3E	03	20	F4
2FB8	01	20	05	30	C6	63	D0	E6	A9	30F0	A0	33	20	11	30	4C	32	30	E3
2FC0	A9	04	20	05	30	C6	62	D0	78	30F8	C9	12	D0	0A	A3	00	85	62	B5
2FC8	D9	20	11	30	4C	B9	30	AC	A8	3100	20	04	33	4C	D2	31	C9	13	7D
2FD0	40	03	C0	01	F0	18	A0	00	F4	3108	D0	03	A9	00	85	41	85	42	C4
2FD8	91	F7	A3	01	20	05	30	A9	2E	3110	4C	B6	30	C9	DB	D0	26	EE	B7
2FE0	20	31	F7	4C	FF	2F	A0	00	4C	3118	68	03	AE	67	03	AC	68	03	D8
2FE8	48	4A	4A	4A	4A	20	F3	2F	05	3120	A9	01	85	62	20	BB	33	90	C5
2FF0	68	29	0F	18	63	30	C9	3A	67	3128	11	A9	00	A9	00	8D	68	03	57
2FF8	90	03	38	E8	33	91	F7	A9	A8	3130	EE	67	03	AD	67	03	C9	24	46
3000	01	20	05	30	60	18	65	F7	A5	3138	F0	2B	4C	FC	30	C8	DD	D0	DB
3008	85	F7	A5	F8	69	00	85	F8	B0	3140	27	AD	63	03	D0	0A	CE	67	20
										3148	03	F0	1A	A9	16	8D	68	03	F5
										3150	CE	68	03	A9	01	85	62	AE	68

3158	:	67	03	AC	68	03	20	BB	33	00	3328	:	33	A2	01	20	C9	FF	A9	09	46
3160	:	B0	DF	4C	FC	30	4C	32	30	41	3330	:	A0	36	20	52	03	4C	CC	FF	03
3168	:	C9	0A	D0	16	20	A0	33	AA	56	3338	:	A9	00	85	62	20	BB	33	8A	51
3170	:	BD	48	36	8D	67	03	BD	4A	2B	3340	:	48	98	20	66	33	A5	64	09	AD
3178	:	36	6D	68	03	20	04	33	4C	77	3348	:	30	8D	13	36	A5	65	09	30	D4
3180	:	D2	31	C9	17	D0	06	20	CA	93	3350	:	8D	14	36	68	20	66	33	A5	CF
3188	:	32	4C	D2	31	C9	18	D0	23	A2	3358	:	64	09	30	8D	10	36	A5	65	13
3190	:	A3	02	20	C3	FF	A2	01	20	14	3360	:	09	30	8D	11	36	60	48	A9	E2
3188	:	C9	FF	A9	17	A0	36	20	52	8F	3368	:	FF	85	64	85	65	68	E8	64	F2
31A0	:	03	20	CC	FF	A9	01	20	C3	91	3370	:	38	E9	0A	B0	F9	18	69	0A	50
31A8	:	FF	A8	93	20	D2	FF	A2	80	1D	3378	:	E6	65	38	E9	01	B0	F9	60	9A
31B0	:	6C	00	03	C8	9F	D0	03	4C	3B	3380	:	85	FC	84	FD	A0	00	B1	FC	2F
31B8	:	33	34	C9	01	D0	1F	AD	40	D5	3388	:	AA	C8	B1	FC	A8	18	20	F0	50
31C0	:	03	49	03	8D	40	03	46	41	82	3390	:	FF	A5	FC	18	69	02	48	A5	B7
31C8	:	06	41	AD	5C	03	49	01	8D	FF	3398	:	FD	69	00	A8	68	4C	52	03	97
31D0	:	5C	03	20	9B	34	B0	03	4C	97	33A0	:	A5	41	4A	85	62	A5	42	0A	8A
31D8	:	89	2F	4C	78	32	C9	2B	D0	DB	33A8	:	0A	0A	0A	18	65	62	AA	8D	6C
31E0	:	0D	A2	00	A0	0B	20	DE	34	E8	33B0	:	69	03	60	A0	00	AD	3E	03	33
31E8	:	8D	67	03	4C	D2	31	C9	2D	AB	33B8	:	91	3F	60	E0	00	F0	28	E0	07
31F0	:	D0	0D	A2	00	A0	17	20	DE	F0	33C0	:	12	B0	06	C0	15	B0	20	90	3C
31F8	:	34	8D	68	03	4C	D2	31	AE	EB	33C8	:	1C	E0	19	B0	08	C0	13	B0	C5
3200	:	40	03	E0	02	F0	08	C9	30	11	33D0	:	16	90	12	E0	1F	B0	06	C0	E0
3208	:	90	61	C9	3A	B0	5D	A0	00	7B	33D8	:	12	B0	0C	90	08	E0	24	B0	D1
3210	:	8D	3E	03	91	3F	48	20	A0	A7	33E0	:	06	C0	11	B0	02	18	60	A5	4E
3218	:	33	A5	3F	85	62	A5	40	85	FE	33E8	:	62	D0	1F	A9	1D	A0	36	20	9F
3220	:	63	AD	40	03	C9	02	D0	07	C8	33F0	:	80	33	20	23	34	20	0C	34	53
3228	:	68	9D	49	36	4C	9B	30	A5	26	33F8	:	AD	5D	03	8D	67	03	AD	5E	C8
3230	:	41	4A	90	08	A5	62	D0	02	70	3400	:	03	8D	68	03	68	68	68	68	81
3238	:	C6	63	C6	62	68	A9	00	85	8D	3408	:	68	68	38	60	A5	03	18	69	64
3240	:	64	A8	B1	62	20	5B	32	06	63	3410	:	48	85	62	A5	04	69	03	85	08
3248	:	64	06	64	06	64	06	64	C8	23	3418	:	63	A0	A0	A9	20	91	62	88	52
3250	:	B1	62	20	5B	32	8D	3D	03	30	3420	:	D0	FB	60	20	58	35	A9	39	52
3258	:	4C	29	32	18	69	09	C9	39	41	3428	:	A0	36	20	80	33	20	E4	FF	C3
3260	:	90	03	36	E9	39	18	65	64	70	3430	:	F0	FB	60	A9	93	20	D2	FF	F1
3268	:	85	64	60	C9	41	90	09	C9	C1	3438	:	A9	03	A2	08	A0	00	20	BA	0C
3270	:	47	B0	05	38	E9	40	D0	96	69	3440	:	FF	A9	02	A2	1A	A0	36	20	A8
3278	:	4C	32	30	A9	00	85	41	85	5B	3448	:	BD	FF	20	C0	FF	20	9B	34	FD
3280	:	42	A9	01	8D	40	03	A9	1F	8A	3450	:	B0	3B	A2	03	20	C6	FF	20	1F
3288	:	8D	5C	03	A9	02	A2	17	A0	0C	3458	:	CF	FF	20	CF	FF	A9	0D	20	EB
3290	:	36	20	BD	FF	A9	01	A2	08	83	3460	:	D2	FF	20	CF	FF	85	62	20	2A
3298	:	A0	0F	20	BA	FF	20	C0	FF	23	3468	:	CF	FF	05	62	F0	1F	20	CF	ED
32A0	:	20	B1	32	A9	12	8D	67	03	8C	3470	:	FF	AA	20	CF	FF	20	CD	BD	7A
32A8	:	A3	00	8D	68	03	20	04	33	69	3478	:	A9	20	20	D2	FF	20	CF	FF	D4
32B0	:	60	A9	02	20	C3	FF	A9	01	4E	3480	:	F0	DB	AE	8D	02	D0	FB	20	92
32B8	:	A2	13	A0	36	20	BD	FF	A9	97	3488	:	D2	FF	4C	7D	34	20	CC	FF	94
32C0	:	02	A2	08	A8	20	BA	FF	4C	98	3490	:	A9	03	20	C3	FF	20	23	34	31
32C8	:	C0	FF	A2	02	20	C9	FF	A0	02	3498	:	4C	E6	2E	A2	01	20	C6	FF	63
32D0	:	01	B9	49	36	20	D2	FF	C8	F1	34A0	:	20	CF	FF	C9	32	90	20	48	9A
32D8	:	D0	F7	AD	49	36	20	D2	FF	E8	34A8	:	A9	90	20	D2	FF	A2	16	A0	AA
32E0	:	20	CC	FF	AE	87	03	AC	68	4E	34B0	:	08	18	20	F0	FF	68	20	D2	54
32E8	:	03	A9	32	20	23	33	20	9B	D4	34B8	:	FF	20	CF	FF	48	20	D2	FF	8C
32F0	:	34	A2	01	20	C9	FF	A9	17	2B	34C0	:	68	C9	0D	D0	F4	F0	0C	20	B1
32F8	:	A0	36	20	52	03	20	CC	FF	6A	34C8	:	CF	FF	C3	0D	D0	F9	20	CC	A2
3300	:	20	B1	32	60	AE	67	03	AC	1D	34D0	:	FF	18	60	20	CC	FF	20	23	8B
3308	:	68	03	A9	31	20	23	33	A2	B0	34D8	:	34	20	0C	34	38	60	18	20	CD
3310	:	02	20	C6	FF	A0	00	20	CF	FE	34E0	:	F0	FF	A0	00	20	58	35	A9	E5
3318	:	FF	99	49	36	C8	D0	F7	20	30	34E8	:	A4	20	D2	FF	A9	9D	20	D2	FE
3320	:	CC	FF	60	8D	0A	36	20	38	F9	34F0	:	FF	84	64	20	E4	FF	A4	64	F8

34F8 : C9 0D F0 30 C9 14 D0 11 2D
 3500 : C0 00 F0 0D 83 20 4E 35 CB
 3508 : 20 53 35 20 53 35 4C E7 03
 3510 : 34 C9 30 90 DC C9 3A 90 6D
 3518 : 08 C9 41 90 D4 C9 47 B0 81
 3520 : D0 20 D2 FF 93 62 00 C8 F3
 3528 : C0 02 D0 BB A5 62 20 44 0B
 3530 : 35 C0 01 F0 0E 0A 0A 0A 31
 3538 : 0A 85 62 A5 63 20 44 35 05
 3540 : 18 65 62 60 38 E9 30 C9 D7
 3548 : 0A 90 02 E9 07 60 A9 20 B2
 3550 : 4C D2 FF A9 9D 4C D2 FF C2
 3558 : A2 06 AD 32 03 C9 ED F0 C7
 3560 : 04 8E 3B 05 62 8A 86 02 B3
 3568 : 60 00 00 13 20 20 20 20 EF
 3570 : 20 1C 12 54 52 41 43 4B 80
 3578 : 1D 1D 1D 1D 1D 1D 53 45 A1
 3580 : 43 54 4F 52 1D 1D 1D 1D 75
 3588 : 1D 1D 42 59 54 45 00 05 69
 3590 : 00 90 30 30 11 9D 9D 31 C1
 3598 : 30 11 9D 9D 32 30 11 9D 9D
 35A0 : 9D 33 30 11 9D 9D 34 30 FD

35A8 : 11 9D 8D 35 30 11 9D 9D D3
 35B0 : 36 30 11 9D 9D 37 30 11 6D
 35B8 : 9D 9D 38 30 11 9D 9D 39 1F
 35C0 : 30 11 9D 9D 41 30 11 9D A9
 35C8 : 9D 42 30 11 9D 9D 43 30 E9
 35D0 : 11 9D 9D 44 30 11 9D 9D DD
 35D8 : 45 30 11 9D 9D 46 30 04 02
 35E0 : 00 20 20 20 30 20 31 20 06
 35E8 : 32 20 33 20 20 34 20 35 8A
 35F0 : 20 36 20 37 20 20 38 20 3F
 35F8 : 39 20 41 20 42 20 20 43 C2
 3600 : 20 44 20 45 20 46 20 32 CD
 3608 : 00 55 31 20 32 20 30 20 28
 3610 : 30 30 20 30 30 00 23 49 83
 3618 : 30 00 24 30 00 16 0A 1C 69
 3620 : 92 49 4C 4C 45 47 41 4C 20
 3628 : 20 54 52 41 43 4B 20 4F DD
 3630 : 52 20 53 45 43 54 4F 52 C9
 3638 : 00 18 0F 12 48 49 54 20 AB
 3640 : 41 4E 59 20 4B 45 59 92 6C
 3648 : 00 00 00 00 00 00 00 00 49

3650 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3658 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3660 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3668 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3670 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3678 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3680 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3688 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3690 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3698 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3700 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3708 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3710 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3718 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3720 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3728 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3730 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3738 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3740 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3748 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3750 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3758 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3760 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3768 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3770 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3778 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3780 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3788 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3790 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3798 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3800 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3808 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3810 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3818 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3820 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3828 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3830 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3838 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3840 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3848 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3850 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3858 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3860 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3868 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3870 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3878 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3880 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3888 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3890 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3898 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3900 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3908 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3910 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3918 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3920 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3928 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3930 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3938 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3940 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3948 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3950 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3958 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3960 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3968 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3970 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3978 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3980 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3988 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3990 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 3998 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 4000 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00