
 * I N D E X *

Abfrage-Anweisung (IF...THEN...ELSE) 155
 AGELEITETE MATHEMATISCHE FUNKTIONEN 210
 ABKÜRZUNGEN 202
 ABS(X) Numerische Funktion 183
 Absoluter Wert einer Zahl (ABS(X)) 183
 Abspeichern s.u. Speichern
 AC Akkumulator 224
 Achteck zeichnen 143
 Addition (+) 71,199
 Alphanumerische Zeichenketten 195,222
 AND Logischer Operator 156,200,227
 Anführungszeichen-Modus 54,124,217
 Anhalten des Programmablaufs (STOP) 178
 Anhalten des Programmablaufs (WAIT) 181
 ANSCHLUSS UND INBETRIEBNAHME s.u. TEIL 1 1
 ANSCHLÜSSE UND SCHALTER 3
 Antennen-Kabel s.u. RF-Anschlußbuchse 7
 Antennenbuchse 7
 Anweisungen 121,141
 Anweisungsformat 122
 ANWEISUNGEN, WEITERE INFORMATIONEN ZU DEN GRAPHIK- 182
 ARBEITSSPEICHER UND BILDSCHIRM LÖSCHEN 60
 Arcus Tangens (ATN(X)) 183
 Are you sure? 42
 Arithmetische Operatoren 199
 ASC(X) Numerische Funktion 183
 ASCII-Kode 215
 ASCII-Kode als String (ASC(X\$)) 183
 ASCII-Kode -> String (CHR\$(X)) 191
 Assemble (Monitor) 218,219
 ATN(X) Numerische Funktion 183
 AUSFÜHRUNG VON RECHENOPERATIONEN 69
 Ausgabe-Anweisung (PRINT) 165
 Ausgabe-Anweisung (PRINT#) 166
 Ausgabe Formatiert (PRINT USING) 167
 Ausgabe (Print) umleiten (CMD) 144
 Auslassungszeichen (...) 124
 Ausmalen von Flächen s.u. Paint-Anweisung 103
 AUTO-Kommando 125
 Automatischer Programmstart (Diskette) 17
 Automatische Zeilennummerierung (AUTO) 125

- BACKUP-Kommando 125
- BASIC 3.5, ANWEISUNGEN 141
- BASIC 3.5, KOMMANDOS 125
- BASIC 3.5 LEXIKON 119
- BASIC 3.5 LEXIKON/EINLEITUNG 119
- BASIC-OPERATOREN 199
- BEDIENUNG DER TASTATUR 13
- Bedienungshandbuch 2
- BEFEHLE ZUM BILDSCHIRMAUSDRUCK, WEITERE 72
- BEFEHLS-ABKÜRZUNGEN 202
- BEFEHLS-EINGABE 55
- Befehlskanal abfragen (DS,DS\$) 198
- Bemerkungen im Programm (REM) 173
- BENUTZUNG DER SOFTWARE 31
- Berechnungen (Vorrangordnung, Priorität) 71
- BILDSCHIRM 48
- BILDSCHIRM-FENSTER 61
- Bildschirm löschen 20,60,176
- Bildschirm-Kode 212
- Bildschirm-Meldung (Einschalten) 9
- Bildschirm-Randfarbe s.u. COLOR-Anweisung 88
- BILDSCHIRM UND ARBEITSSPEICHER LÖSCHEN 60
- BILDSCHIRMAUSDRUCK, WEITERE BEFEHLE ZUM 72
- Bildschirmbereiche, Nummern der 89
- Bindestrich (-) 124
- Bit 226
- Bit-mapped Bereich (HI-RES) 155
- Bit-Map skalieren (SCALE) 175
- Bogenmaß s.u. Sinus 188
- BOX-Anweisung 98,141
- Briggsscher Logarithmus (LOG Basis 10) 185,210
- Brüche und Dezimalstellen 67
- Buchstabenfarbe 25
- Byte 226

- C= (COMMODORE-Taste) 21,27
- CARTRIDGES (STECKMODULE) 32
- Chaining (Verketten) 129,135
- CHAR-Anweisung 97,142
- CHR\$(X) String-Funktion 191
- CIRCLE-Anweisung 101,143
- CLOSE-Anweisung 144
- CLR-Anweisung 144,225
- CMD-Anweisung 144
- COLOR-Anweisung 145
- COLLECT-Kommando 126
- COMMODORE 116 - die Musikmaschine 116
- COMMODORE-Taste s.u. C= 21,27
- Compare (Monitor) 218,220
- CONT-Kommando 126
- Control-Taste 20
- Controlfunktinen darstellen 54,217
- COPY-Kommando 127
- COS(X) Cosinus, Numerische Funktion 183
- Cursor-Position, Momentane (POS(X)) 193
- Cursor-Sprung (SPC(X)) 193
- CURSOR-Steuerung 18,217

DATA-Anweisung 146
Datassette 34
Datassetten-Anschluß 5
DATA-Werte 115,146
Datenaustausch (OPEN) 161
DEC Numerische Funktion 184,227
DEF FN-Anweisung 146
Definierte Funktion (DEF FN) 146
DELETE-Kommando 128
Dezimalstellen, Brüche und 67
Dezimalwert eines HEX-Strings (DEC) 184,227
DIM-Anweisung 147
Dimensionieren von Feldern (DIM) 147
Directory s.u. Inhaltsverzeichnis 45,128
DIRECTORY-Kommando 128
Direkt-Modus 55,120
Disassembler (Monitor) 218,220
DISK-FEHLERMELDUNGEN 206
DISKETTEN 39
Disketten bereinigen (COLLECT) 126
Disketten duplizieren (BACKUP) 125
Disketten formatieren (HEADER) 130
Diskettenfiles kopieren (COPY) 127
Diskettenlaufwerk 39
Diskettenprogramme laden (DLOAD) 40,129
Diskettenprogramme speichern (DSAVE) 44,130
Division (/) 71,199
DLOAD-Kommando 28,40,129
DO/LOOP/WHILE/UNTIL/EXIT-Anweisung 148
Dollar 196,226
DOS 206
DRAW-Anweisung 95,149,182
Drehung (BOX) 99,141
Drehwinkel (BOX) 99,141
Drehwinkel (CIRCLE) 101,143
Dreieck zeichnen 143
Druckzonen 1 bis 4 73
DS Reservierte Variable 198,206
DS\$ Reservierte Variable 198,206
DSAVE-Kommando 28,130
Dump (M, Monitor) 223
Duration s.u. Klangdauer 109,111

Echtzeituhr-Variable (TI, TI\$)	198
Eck-Koordinaten (BOX)	99, 141
Editieren	19, 57
Ein/Aus-Schalter	3, 9
Eindimensionale Felder = Vektoren	197
Eingabe-Anweisung (GET)	151
Eingabe-Anweisung (GETKEY)	152
Eingabe-Anweisung (GET#)	153
Eingabe-Anweisung (INPUT)	157
Eingabe-Anweisung (INPUT#)	158
EINGABE VON BEFEHLEN	55
EINLEITUNG/TEIL 3	32
EINLEITUNG/TEIL 4	48
EINLEITUNG/TEIL 5	66
EINLEITUNG/TEIL 7	108
EINLEITUNG/BASIC 3.5 LEXIKON	120
Einzelpunktsteuerung s.u. Hochauflösende Grafik	93
Einzelzeichen-Abfrage (GET)	151
Einzelzeichen-Abfrage (GETKEY)	152
Einzelzeichen-Abfrage (GET#)	153
EL Reservierte Variable	198
Ellipse zeichnen	143
ELSE-Operator s.u. IF...	155
END-Anweisung	149
Entwerfen von Spielkarten	80
EOF (End Of File)	222
EOT (End Of Tape)	137
ER Reservierte Variable	198
ERR\$(N) String-Funktion	191
Error Trapping s.u. Fehlersuchroutinen	198
Erste Programmierschritte	52
ERSTE SCHRITTE/TEIL 4	47
Esc-Taste	24
Escape s.u. Esc-Taste	24
Escape-Modus	62
Exklusiv-ODER Verknüpfung	181
EXIT-Anweisung s.u. DO/LOOP/...	148
EXP(X) Numerische Funktion	184
Exponentialfunktion (EXP)	184

Farbnummern (COLOR) 89,145
 FARB-TASTEN 25
 FARBÄNDERUNG UND REVERSE DARSTELLUNG 49
 FARBEN UND GRAFIK/TEIL 6 79
 FARBEN, STEUERUNG DER 88
 Farbhelligkeit (Luminanz) 89
 Farbhintergrund des Zeichens 95
 Farbintensität der Farbzone (RLUM(N)) 186
 Farbmonitor s.u. Video-Anschluß 6
 Farbquelle, Farbzone der (RCLR(N)) 95,186
 Farbregister-Nummer s.u. PAINT 163
 Farbzone der Farbquelle (RCLR(N)) 186
 Farbzone, Farbintensität der (RLUM(N)) 186
 Farbzonen 89,141,145
 Fehleranzeige, -kanal (Disk) 198,206
 FEHLERBEHANDLUNG 56
 Fehlerkorrektur 56
 Fehlermeldungen (ERR\$(ER)) 198,204,206
 Fehlersuche abschalten (TROFF) 180
 Fehlersuche einschalten (TRON) 180
 FEHLERSUCHE, KLEINE 10
 Fehlersuchroutinen-Variable (ER, EL) 198
 Fehlerüberwachung im Programm (TRAP) 179
 Fehlerzustand-String (ERR\$) 191
 FELDER / MATRIZEN 196
 Felder dimensionieren (DIM) 147
 FENSTER/BILDSCHIRM 61
 Fernseekabel s.u. RF-Anschlußbuchse 7
 Feuerbefehl (Joystick) 185
 File lesen 158,162
 File öffnen (OPEN) 162
 File schließen (CLOSE) 144
 File schreiben 162,166
 Filearten (Modi) 162
 Filenamen umbenennen (RENAME) 136
 Fill (Monitor) 218,221
 Flächen malen (PAINT) 163
 Flash/On- / Flash/Off-Taste 23
 Fließkomma-Variable 76
 Floating Point Akkumulator 188
 Floppy Disk Drive 39
 FNxx(X) Numerische Funktion 184
 FOR...TO...STEP-Anweisung 150
 Formatieren (Headern) einer Diskette 42,130
 Formatierte Ausgabe (PRINT USING) 167
 Formatmaske 122
 Formatregeln 122
 Formatvorgabe s.u. PRINT USING 167
 Fortführen eines Programms (RESUME) 174
 FRE(X) Freier Speicherbereich, Sonstige Funktion 193
 Frequenz 110,211
 FUNKTIONEN 183
 Funktion, Benutzerdefinierte 78,146,184
 FUNKTIONEN s.u. Numerische Funktionen 77,183
 FUNKTIONEN s.u. String-Funktionen 191
 FUNKTIONEN s.u. Sonstige Funktionen 193
 FUNKTIONS-TASTEN 28,30,131

- Ganzzahl-Anteil (INT(X)) 185
- Ganzzahl-Variablen 195
- Garantiekarte 2
- Geräusche s.u. Tonerzeugung 110
- Geräuscherzeugung (SOUND) 176
- GET-Anweisung 151
- Geteilter Bildschirm s.u. Grafik-Modus 92
- GETKEY-Anweisung 152
- GET#-Anweisung 153
- Getrennter Speicherbereich s.u. Grafik-Modus 92
- Gewittersturm 113
- Gleitkomma-Variable (Fließkomma-) 196
- Go (Monitor) 218,221
- GOSUB-Anweisung 153
- GOTO-Anweisung 154
- Grafik-Anweisung 92
- GRAFIK-ANWEISUNGEN, WEITERE INFORMATIONEN ZU DEN 182
- GRAFIK, HOCHAUFLÖSENDE 93
- GRAFIK, MEHRFARBIGE 103
- Grafik-Modus 91
- Grafik-Modus (GRAPHIC) 154
- Grafik-Modus, Gegenwärtiger (RGR(X)) 186
- GRAFIK-TASTEN 26,80
- GRAFIK UND FARBEN/TEIL 6 79
- GRAFIKZEICHEN 80
- GRAPHIC-Anweisung 91,154
- Groß-/Kleinbuchstaben 15,202,217
- GRUNDAUSSTATTUNG 2
- GRUNDRECHENFUNKTIONEN, ZAHLEN UND 66
- Grundrechnungsarten 66
- HEADER-Kommando 42,130
- Headern s.u. Formatieren 42
- Helligkeit der Farbe (Luminanz) 89
- Helligkeitswert 145,186
- HELP-Kommando 131
- Help-Taste 30,56
- Hexadezimaldarstellung 226
- HEX\$(N) String-Funktion 191,227
- Hexadezimalwert einer ganzen Zahl (HEX\$(N)) 191,227
- HI-Byte 188,226
- Hi-Res s.u. Hochauflösende Grafik 93
- Hintergrund-Farbe s.u. COLOR-Anweisung 88
- Hochauflösende Grafik s.u. Grafik-Modus 91,93
- Home/Clear-Taste 19
- Home-Position 19
- Hunt (Monitor) 218,222

Identität (ID) der Diskette 42,130
 IF...THEN (...ELSE)-Anweisung 155
 INBETRIEBNAHME 7,9
 INBETRIEBNAHME, ANSCHLUSS UND s.u. TEIL 1 1
 Index-Zahlen s.u. Matrizen/Felder 196
 Indirekt-Modus s.u. Programm-Modus 55
 Individuelles Zeichnen (DRAW) 149
 INFORMATIONEN ZU DEN GRAPHIK-ANWEISUNGEN, WEITERE 182
 Inhaltsverzeichnis (DIRECTORY) der Diskette 45,128
 INPUT-Anweisung 157
 INPUT#-Anweisung 158
 Inst/Del-Taste 18
 Inst/Del-bei Korrekturen 57
 INSTR Numerische Funktion 184
 INT(X) Numerische Funktion 185
 Integer-Variable 76
 Interpunktionszeichen (Ausdruck) 72

 JOY(N) Numerische Funktion, Joysticks 185
 Joy 1 / Joy 2 s.u. Joystick-Anschlüsse 5
 Joystick-Abfrage (JOY(n)) 185
 Joystick-Anschlüsse 5

 K (Kilo) 227
 KASSETTEN 34
 Kassetten-Programme (Laden) 34,36
 KEY-Kommando 131
 Keyword s.u. Schlüsselwort 122,202
 Klammern (Eckige, Spitze) 123
 Klammern (Runde) 71,124
 Klang-Dauer (Duration) s.u. Tonerzeugung 109,111
 Klang-Dauer s.u. SOUND 176
 KLANGEFFEKTE ERZEUGEN 111
 Klaviertastatur (Simulation) 114
 KLEINE FEHLERSUCHE 10
 Komma (,) 72,124,157,166
 KOMMANDOS IN BASIC 3.5 125
 KOMMANDO- UND ANWEISUNGSFORMAT 122
 Kontroll-Lampe 'POWER' 3
 Koordinaten (X,Y) 93,182
 Koordinaten des Pixel-Cursors, Gegenwärtige (RDOT(N)) 186
 Kopieren von Programmen (COPY) 127
 Korrekturen 56
 KREISE, VIELECKE UND MALEREI, QUADRATE 98
 Kreise zeichnen 100,143
 Kreissegment (CIRCLE) 143

Laden von bestimmten Kassetten-Programmen 36
Laden von Kassette oder Diskette (LOAD) 134
Laden von Disketten-Programmen 40
Laden von Kassetten-Programmen 34
Laden von Rechteckflächen (GSHAPE) 177
Laden von Steckmodul-Programmen 32
Länge eines Strings (LEN(X\$)) 191
Lautstärke-Pegel (VOL) 109,180
LEFT\$(X\$,X) String-Funktion 191
LEN(X\$) Numerische Funktion 191
LET-Anweisung 158
Leuchtreklame-Effekt 104
LEXIKON, BASIC 3.5 119
LINIEN UND ÜBERSCHRIFTEN, PUNKTE 95
Linien ziehen 96
Listen eines Programms (LIST-Kommando) 133
Liste von Elementen (DATA) 146
LOAD-Kommando 134
Load (Monitor) 218,222
LOCATE-Anweisung (Pixel-Cursor) 97,159,182
Löschen des Bildschirms 20,60,176
Löschen (Erase) einer Zeile 59
Löschen von Programmen (NEW) 135
Löschen von Diskettenfiles (SCRATCH) 135
Löschen von Programmzeilen (DELETE) 128
LO-Byte 188,226
LOG(X) Numerische Funktion 185
Logarithmus, Briggscher (LOG Basis 10) 185
Logarithmus, Natürlicher (LOG(X)) 185
Logische Operatoren 200,227
LOOP s.u. Schleife 53
Luminanz s.u. Farbhelligkeit 89
Luminanz s.u. Helligkeitswert 145

Malen von Flächen (PAINT) 163
MALEREI, QUADRATE, KREISE, VIELECKE UND 98
Maschinenprogramm-Start s.a. USR(X) 188
Maschinenprogramm starten 179,221
Maschinensprache-MONITOR 159,218
Matrix s.u. Felder dimensionieren 147
MATRIZEN / FELDER 196
Mehrfachlesen von DATA-Zeilen (RESTORE) 174
MEHRFARBIGE GRAFIK 103
Mehrfarben-Befehl s.u. Mehrfarbige Grafik 103
Mehrfarben-Modus (Buchstaben/Zeichen) 142
Mehrfarbige Grafik s.u. Grafik-Modus 91,103
Memory-Dump (Monitor) 218,223
Memory-Expansion-Buchse s.u. Steckmodul-Anschluß 5
Memory-Map 228
MID\$(X\$,S,X) String-Funktion 192
Mittelpunkt-Koordinaten (CIRCLE) 101,143
Mnemonic 219,220
Modus, Anführungszeichen-/Quote- 57,217
Modus, Grafik- 91
Monitor-Anschluß 6
MONITOR-Anweisung s.u. Maschinensprache 159,218
Monitorbetrieb 9
Multiplikation (*) 71,199
MUSIK, TÖNE UND 107
Musik, Wir machen 114
Musikmaschine (COMMODORE 116) 116

NAMEN, VARIABLEN- 195
Natürlicher Logarithmus (LOG(X)) 185
Netzgerät 2
Netzgeräte-Anschluß 4,8
Neudefinieren von Zeichen (PUDEF) 172
NEW-Kommando 61,135
NEXT-Anweisung 160
Nibble 226
NOT Logischer Operator 156,200,227
Notation, Wissenschaftliche 68,195
Noten erzeugen 108
Notenwert s.u. Tonerzeugung 109
Notenwert s.u. SOUND 176,211
Numerische Funktionen 77,183
Numerische Variablen 195
Nummern, Farb- 89
Nummern-Raute (#) 123,167

ON-Anweisung 161
 OPEN-Anweisung 161
 OPERATOREN, VARIABLEN UND 195
 OPERATOREN s.u. Arithmetische Operatoren 199
 OPERATOREN s.u. Vergleichsoperatoren 200
 OPERATOREN s.u. Logische Operatoren 200
 OR Logischer Operator 156,200,227
 OVERFLOW 169,205

 PAINT-Anweisung 103,163
 Parameter 123
 PC s.u. Pixel-Cursor 141,182
 PC (Program Counter) 224
 PEEK(X) Numerische Funktion 186
 PERIPHERIE 11
 Peripherie-Anschluß 4
 Pi Sonstige Funktion 193
 Pi-Taste (π) 68
 Pi Zahl (3.14159265) 193
 Pixel s.u. Mehrfarbige Grafik 103
 Pixel-Cursor 141,182
 Pixel-Cursor-Koordinaten, Gegenwärtige (RDOT(N)) 186
 Pixel-Cursor-Plazierung (LOCATE) 97,159
 Platzhalter-Symbole (revers) 54,217
 Plazierung des Pixel-Cursors (LOCATE) 97,159
 POKE-Anweisung 164
 POS(X) Sonstige Funktion 193
 Position des Cursor, Momentane (POS(X)) 193
 Potenzieren 71,184,199
 Power-Buchse 8
 PRINT-Anweisung 72,165
 PRINT#-Anweisung 166
 PRINT USING-Anweisung 167
 Priorität bei Berechnungen (Klammern) 71,199
 Programm-File (PRG) 162
 Programm fortsetzen (RESUME) 174
 Programm-Fortsetzung (CONT) 126
 Programm-Modus (Indirekt-Modus) 55,120
 Programm-Sprung (GOTO) 154
 Programm-Start (RUN) 35,40,137
 Programm-Stopp (END) 149
 Programmablauf anhalten (STOP) 178
 Programmablauf anhalten (WAIT) 181
 Programmablauf unterbrechen 17,61
 Programmzeilen-Nummer 133
 Programmzeilen umnummerieren (RENUMBER) 136
 PROGRAMMIERSCHRITTE/ERSTE 52
 Programmzeile (40/80 Zeichen) 55,75
 Programmzeilen löschen 59,128
 Prompt 219
 Prozent (%) 196,227
 PUDEF-Anweisung 172
 PUNKTE, LINIEN UND ÜBERSCHRIFTEN 95
 Punktmatrix s.u. Hochauflösende Grafik 93

QUADRATE, KREISE, VIELECKE UND MALEREI 98
Quadratwurzel (SQR(X)) 188
Quote-Modus 57,217

Radius (CIRCLE) 101,143
Rauschen s.u. Geräusche 110,112
Raute zeichnen 143
RCLR(N) Numerische Funktion 186
RDOT(N) Numerische Funktion 186
READ-Anweisung 173
Ready-Modus 17
Rechenfunktion (FUNKTION) 183
RECHENOPERATIONEN, AUSFÜHRUNG VON 69
RECHENOPERATIONEN UND ZAHLEN/TEIL 5 65
Rechtecke zeichnen 98
Rechteckflächen abspeichern bzw. laden (SSHAPE/GSHAPE) 177
Register (Monitor) 218,224
Relationale Operatoren s.u. Vergleichsoperatoren 200
Relatives File (REL) 162
Relative Koordinaten 182
REM-Anweisung 173
RENAME-Kommando 136
RENUMBER-Kommando 136
Repeat-Funktion 18
RESERVIERTE VARIABLEN-NAMEN 197
Reset-Knopf/Taste 4,60
RESTORE-Anweisung 174
RESUME-Anweisung 174
RETURN-Anweisung 175
Return-Taste 16
Reverse Darstellung 22,54,212,217
Reverse-Flag 142
REVERSE DARSTELLUNG UND FARBÄNDERUNG 49
RF-Anschlußbuchse (f. TV-Kabel) 6
RGR(X) Numerische Funktion 186
RIGHT\$(X\$,X) String-Funktion 192
RLUM(N) Numerische Funktion 186
RND(X) Numerische Funktion 186
Rücksprung aus Subroutine (RETURN) 175
RUN-Kommando 137
Run/Stop-Taste 17
Rvs/On- / Rvs/Off-Taste 22

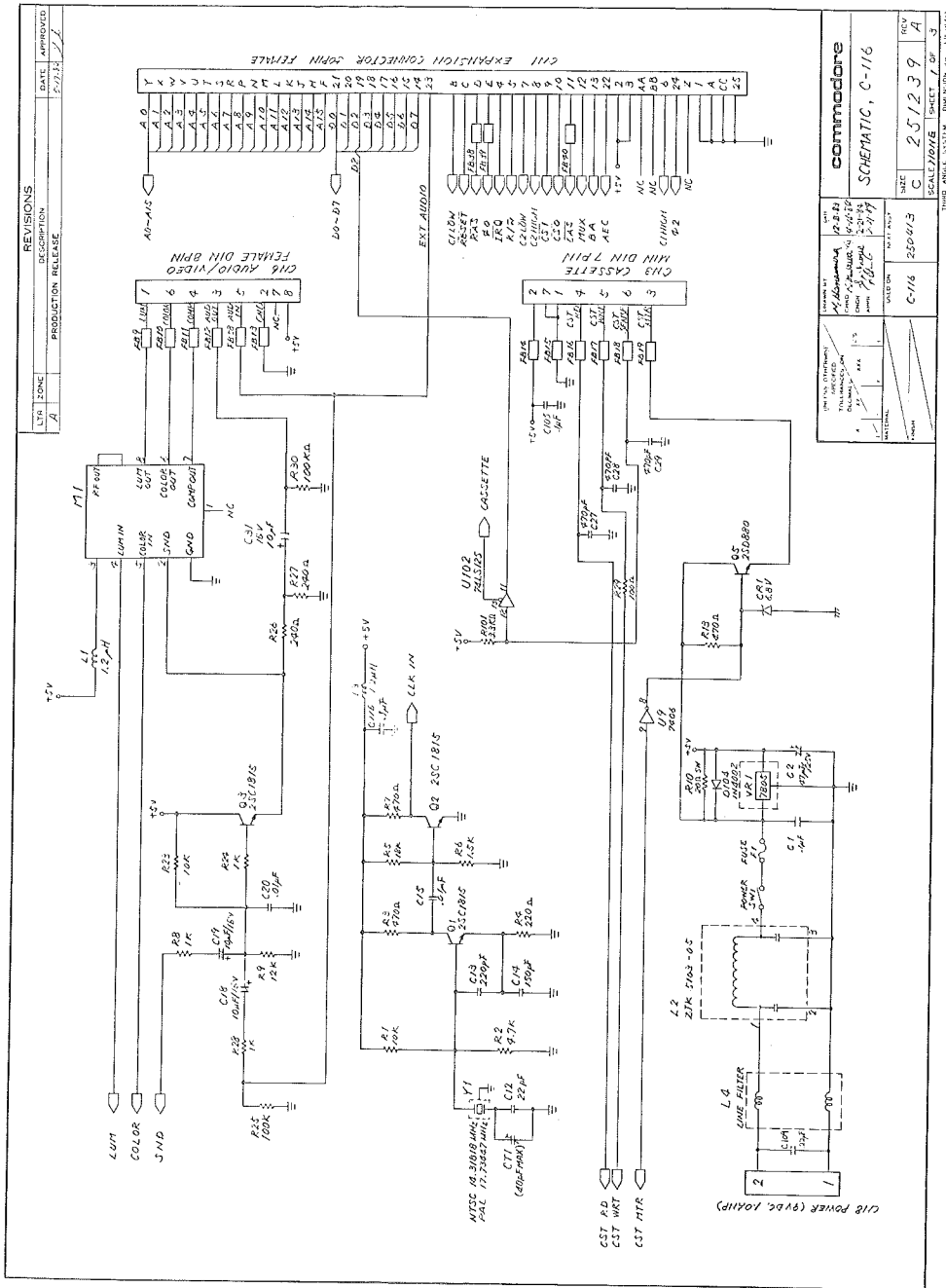
SAVE-Kommando 37,137
 Save (Monitor) 218,224
 SCALE-Anweisung 175
 SCHALTER UND ANSCHLÜSSE 3
 Schleife (Loop) 53
 Schleifen (FOR...TO...STEP) 78,112,150
 Schleifendurchlauf (NEXT) 160
 Schleifen-Anweisungen (DO/LOOP/WHILE/UNTIL/EXIT) 148
 Schließen eines Files (CLOSE) 144
 Schlüsselwörter (Keywords) 55,122,197,202
 Schreibmaschinen-Modus 15
 SCNCLR-Anweisung 60,176
 SCRATCH-Kommando 139
 Scrollen (ESC) 63
 Scrollen verlangsamen 22
 Selbstdefinierte Funktionen 78,146,184
 Semikolon (;) 72,165,124
 Sequentielles File (SEQ) 162
 Serial-Buchse s.u. Peripherie-Anschluß 4
 SGN(X) Numerische Funktion 188
 Shift-Taste 17
 Simulationen per Zufallszahl 187
 SIN(X) Numerische Funktion 188
 Sinus-Funktion (SIN(X)) 188
 Skalierung der Bit-Map (SCALE) 175
 Software-Benutzung s.u. Teil 3 31
 SONDER-TASTEN 16
 Sonstige Funktionen 193
 SOUND (TONERZEUGUNG) 109
 SOUND-Anweisung 176
 Soundregister 211
 SP (Stackpointer) 224
 Spalte 93,142
 SPC(X) Sonstige Funktion 193
 Speicheradresse-Flag 135
 SPEICHERBELEGUNG 228
 Speicherbereich-Abfrage, Freier (FRE(X)) 193
 Speicherbereich-Zugriff (POKE) s.a. PEEK(X) 164
 Speicherinhalt(PEEK(X)) 186
 Speichern auf Kassette oder Diskette (SAVE) 137
 Speichern von Programmen auf Diskette 44,130
 Speichern von Programmen auf Kassette 37,137
 Speichern von Rechteckflächen (SSHAPE) 177
 Speicherstellen 1281/1282 s.a. USR(X) 188
 Spielkarten/Wie man ..entwirft 80
 Spielkartensymbole 80
 SQR(X) Numerische Funktion 188
 SSHAPE/GSHAPE-Anweisung 177

ST Reservierte Variable 197
 Stackpointer 224,225
 Standardwerte für Funktionstasten 132
 Startadresse für Unterprogramm (USR(X)) 188
 Starten eines Programms (RUN) 35,40,137
 Starten eines Maschinen-Programms 179,221
 Status-Register 224
 Status-Variable (ST) 197
 STECKMODULE (CARTRIDGES) 32
 Steckmodul-Anschluß 5
 Steckmodul-Programme (Laden) 32
 Stellenschreibweise 226
 STEP-Anweisung s.u. FOR... 112,150
 STEUERUNG DER FARBEN 88
 Stimme s.u. SOUND 176
 Stimmen-Nummer s.u. Tonerzeugung 109
 STOP-Anweisung 178
 Stop/Eject-Taste (Datassette) 36
 Stoppen des Programmablaufs (STOP) 178
 STR\$(X) String-Funktion 192
 String-Äquivalent einer Zahl (STR\$(X)) 192
 String aus ASCII-Kode (CHR\$(X)) 191
 String des Fehlerzustandes (ERR\$) 191
 String-Funktionen 191
 String Links (LEFT\$(X\$,X)) 191
 String Mitte (MID\$(X\$,X,Y)) 192
 String Rechts (RIGHT\$(X\$,X)) 192
 String-Variablen 195
 Stringlänge (LEN(X\$)) 191
 Stringumwandlung in Zahl (VAL(X\$)) 189
 Stringvergleich (INSTRING) 184
 Subroutine (GOSUB) 153
 Subtraktion (-) 199
 Syntax von Basic 3.5 120
 SYS-Anweisung 179
 Systemuhr s.u. Echtzeit-Variable (TI,TI\$) 198

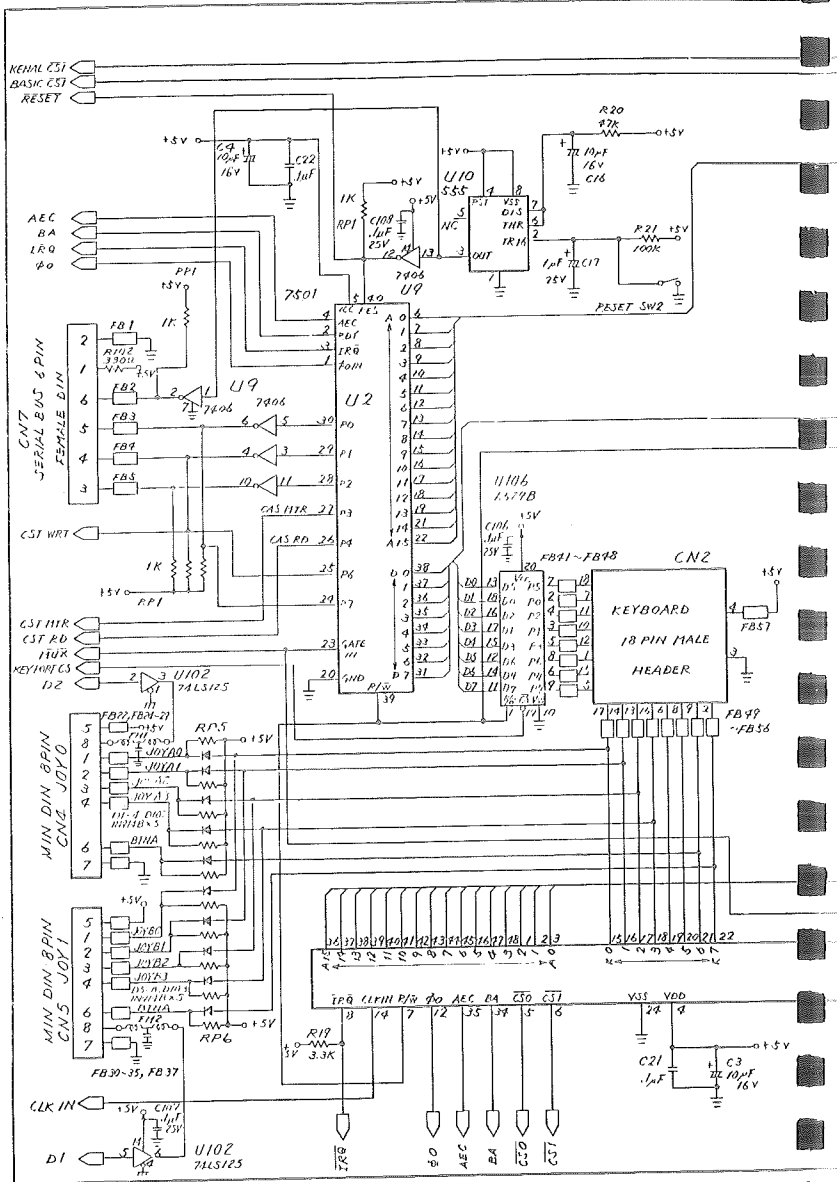
- TAB(X) Sonstige Funktion 193
- TAB-ähnlicher Cursor-Sprung (SPC(X)) 193
- TAB-Funktion 87
- TAB-Funktion (Spaltensprung) (TAB(X)) 193
- TAN(X) Numerische Funktion 188
- Tangens-Funktion (TAN(X)) 188
- TASTATUR (BEDIENUNG) 13
- TASTENFELD 14
- Tastenkreuz s.u. Cursorsteuerung 18
- TEDMON 218
- TEIL 1 ANSCHLUSS UND INBETRIEBNAHME 1
- TEIL 2 BEDIENUNG DER TASTATUR 13
- TEIL 3 BENUTZUNG DER SOFTWARE 31
- TEIL 4 ERSTE SCHRITTE 47
- TEIL 5 ZAHLEN UND RECHENOPERATIONEN 65
- TEIL 6 GRAFIK UND FARBEN 79
- TEIL 7 TÖNE UND MUSIK 107
- Text-Modus s.u. Grafik-Modus 91
- THEN-Anweisung s.u. IF... 155
- TI Reservierte Variable 198
- TI\$ Reservierte Variable 198
- Tippfehlerbehebung 56
- TÖNE UND MUSIK/TEIL 7 107
- TONERZEUGUNG (SOUND) 109,176
- Tonfrequenzen s.u. Tonerzeugung 110
- Tongenerator 1 & 2 109
- Tonhöhe s.u. Notenwert 110,211
- Tonhöhe s.u. SOUND 176
- Transfer (Monitor) 218,225
- TRAP-Anweisung 179
- Trennstrich (|) 124
- TRICK (ZEICHENBEWEGUNG) 84
- TRON-Anweisung 180
- TROFF-Anweisung 180
- TV-Kabel s.u. RF-Anschlußbuchse 6
- Überprüfen von Programmen (VERIFY) 139
- ÜBERSCHRIFTEN, PUNKTE, LINIEN UND 95
- Uhrzeit s.u. Systemuhr 198
- Umbenennen von Filenamen (RENAME) 136
- Umnúmerieren von Programmzeilen (RENUMBER) 136
- Umwandlung String -> Zahl (VAL(X\$)) 189
- USR(X) Numerische Funktion 188
- User-File (USR) 162

- VAL(X\$) Numerische Funktion 189
- VARIABLE 75,195
- Variablen auf Null setzen (CLR) 144
- VARIABLEN-NAMEN 196
- VARIABLEN-NAMEN, RESERVIERTE 197
- VARIABLEN UND OPERATOREN 195
- Variablen-Liste lesen (READ) 173
- Variablen-Typen 76,124
- Vektoren = eindimensionale Felder 197
- Vergleichsoperatoren 200
- VERIFY-Kommando 139
- Verify (Monitor) 218,225
- Verkettten (Chaining) 129,135
- Verknüpfung Exklusiv-ODER 181
- Video-Buchse 6
- Videokabel 6
- VIELECKE UND MALEREI, QUADRATE, KREISE 98
- VOL-Anweisung 109,180
- VOLUMEN (LAUTSTÄRKEREGLUNG) 109
- Vordergrundfarbe 95
- Vorrangordnung bei Berechnungen 71
- Vorzeichen (Mathematik) 70
- Vorzeichen einer Zahl ermitteln (SGN(X)) 188
- WAIT-Anweisung 181
- Weißes Rauschen s.u. Tonerzeugung 110
- WEITERE BEFEHLE ZUM BILDSCHIRMAUSDRUCK 72
- WEITERE INFORMATIONEN ZU DEN GRAFIK-ANWEISUNGEN 182
- Windows s.u. Bildschirm-Fenster 61
- Winkel 99,101,141,143,182
- Winkel (Bogenmaß) 188
- Wissenschaftliche Notation 68,195
- Würfelspiel s.u. Zufallszahl 187
- X,Y Koordinaten 93,182
- X-Register 224
- Y-Register 224

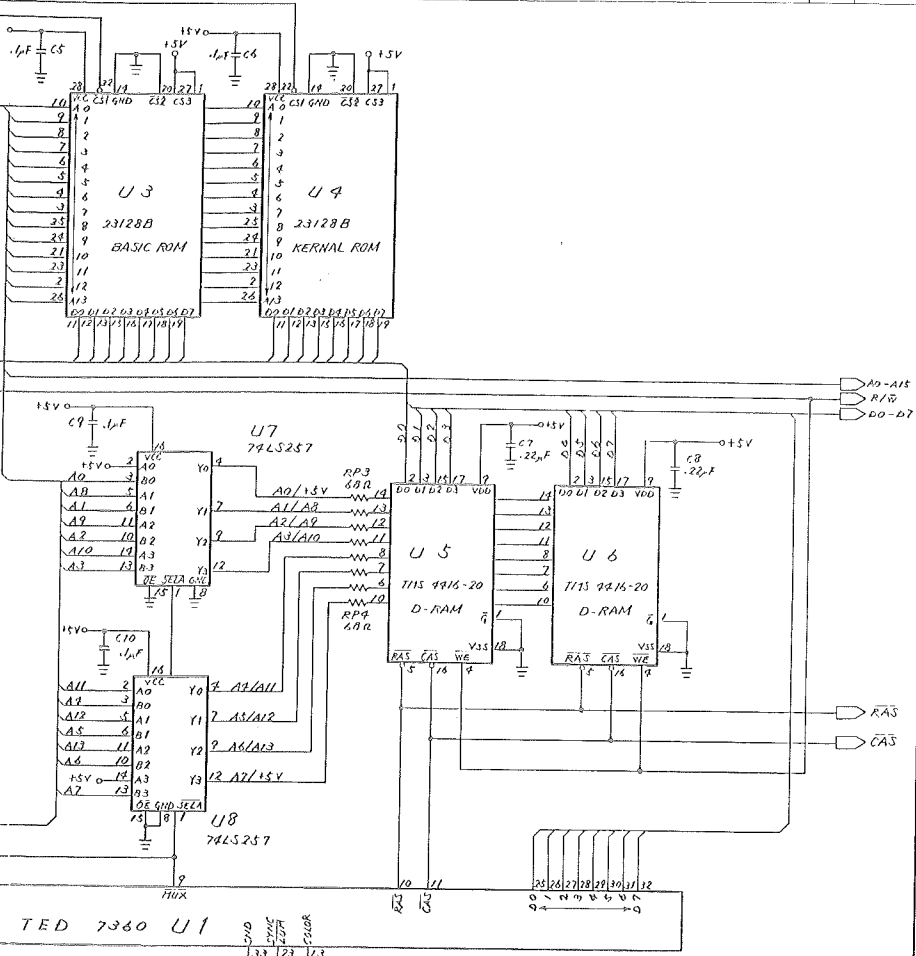
Zahl aus String (VAL(X\$))	189
Zahl Pi (3.14159265)	68,193
ZAHLEN UND GRUNDRECHENFUNKTIONEN	66
ZAHLEN UND RECHENOPERATIONEN/TEIL 5	65
Zeichnen, Individuelles (DRAW)	149
Zeichnen (Kreise)	100
Zeichnen (Rechtecke)	98
Zeichen einfügen s.u. Inst/Del Taste	18,57
Zeichen entfernen s.u. Inst/Del Taste	18,57
Zeichen neu definieren (PUDEF)	172
ZEICHENBEWEGUNG (TRICK)	84
Zeichnungsmodus s.u. Grafikmodus	91
Zeilennummern	52
Zeilennumerierung (AUTOMatische)	125
Zufallszahl (RND(X))	186
Zusatz-Parameter s.u. Klammern	123
Zuweisung von Variablen (LET)	158



THE FOLLOWING INFORMATION IS UNCLASSIFIED DATE 11-15-01 BY 6032 1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 51
---	---



LTR	ZONE	DESCRIPTION	DATE	APPROVED
		SEE SHEET 1		



TED 7360 U1

UNLESS OTHERWISE SPECIFIED TOLERANCES OF DECIMALS		DESIGN BY H. R. <i>Handwritten</i>		DATE 2-12-59		COMMERCORE	
X .XX .XXX .5		FIGURE 2-1-59		2-21-59		SCHEMATIC, C-116	
AFTER <i>Handwritten</i>		2-21-59					
MATERIAL		USED ON		NEXT ASSY			
FOOT						SIZE C 251239 REV A	
						SCALE NONE SHEET 2 OF 3	



Commodore

Commodore GmbH
Lyoner Straße 38
D-6000 Frankfurt/M. 71

© Commodore
Büromaschinen GmbH

Nachdruck, auch auszugs-
weise, nur mit schriftlicher
Genehmigung von
COMMODORE.

P/N 324962-01

Artikel-Nr. 580116

Änderungen vorbehalten