

ATARI®

ATARI Programm
DXG 55005
Diskette

BUNDESLIGATABELLEN

(c) 1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mBH

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ERFORDERLICHE GERÄTE

- * ATARI Privat Computer mit mindestens 48K RAM
- * ATARI Diskettenstation
- * optional: einen Drucker

LADEN DES PROGRAMMS

- * Schalten Sie Ihren Computer aus und Ihr Fernsehgerät ein.
- * Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein und legen Sie die Programmdiskette in den Diskettenschacht.
- * Schalten Sie Ihren Computer nun ein.

Das Programm lädt und startet sich selbst. Da das Programm in Maschinensprache geschrieben ist, müssen Sie bei den ATARI Computern 600XL und 800XL beim Einschalten die OPTION-Taste gedrückt halten, bzw. bei den Geräten 400 und 800 ohne BASIC-Modul einschalten.

Nach dem Laden meldet sich das Programm mit dem Titelbild und einer Titelmelodie (die Sie mit der Taste "T" auch wiederholen können). Die Programmdiskette kann nach dem Laden entnommen werden, das Programm befindet sich vollständig im Speicher und bleibt solange aktiv, wie der Computer eingeschaltet ist.

ATARI Bundesligatabellen

Copyright (c) 1984 ATARI Elektronik

Entworfen und programmiert von
Christoph Schulte-Vennbur

Programmdokumentation

Einleitung

Was bisher nur professionellen Sportredakteuren vorbehalten war, kann nun jeder im eigenen Wohnzimmer nachvollziehen: sich in Sekundenbruchteilen die neueste Bundesligatabelle vom Computer errechnen lassen. Auf Knopfdruck stellt Ihnen dieses Programm auch alle Begegnungen und Ergebnisse Ihres Vereins (oder des gegnerischen) zusammen.

Alles was Sie zu tun haben ist, die Begegnungen und Ergebnisse der verschiedenen Spieltage einzutragen. Eine fertige Datendiskette für die Fussballbundesliga 1984/85 wird mitgeliefert, so dass Sie hier nur noch die Spielergebnisse eintragen brauchen. Aber dieses Programm lässt sich natürlich auch für alle anderen Sportarten verwenden, deren Tabellen nach denselben Regeln errechnet werden.

Die verschiedenen Funktionen des Programms sind auf insgesamt sieben Bildschirme verteilt. Einer davon ist das Titelbild, das zugleich als Hauptmenue gestaltet ist, von dem sich die anderen sechs Bildschirme anwählen lassen. Im unteren Drittel sehen Sie einen hell abgesetzten Streifen mit dem Schriftzug "Datendiskette einladen". Diesen Schriftzug können Sie, entsprechend der graphischen Darstellung darunter, mit den Tasten SELECT und OPTION verändern. Er gibt Ihnen die Information welchen Bildschirm Sie erreichen, wenn Sie die START Taste betätigen. Die einzelnen Bildschirme sind folgendermassen überschrieben:

- Datendiskette einladen
- Ergebnisse eintragen
- Tabelle ansehen
- Alle Begegnungen eines Vereines.
- Vereinsnamen eingeben
- Daten abspeichern

Eine wichtige Funktion kommt in allen Bildschirmen der Escape-Taste (ESC) zu, mit ihr können Sie sich von überall her wieder zum Titelbildschirm zurückblättern (Ausnahme: laufende Drucker- oder Diskettenfunktionen).

Die verschiedenen Bildschirme sollen nun im einzelnen erläutert werden.

Datendiskette einladen

Da beim Abschalten des Computers alle eingegebenen Daten gelöscht werden, verfügt das Programm über die Möglichkeit die Daten auf einer Datendiskette abzuspeichern, und später wieder einzuladen.

Ein Datensatz der Bundesligatabelle besteht aus folgenden Informationen:

- * den Vereinsbegegnungen aller 38 Spieltage
- * den Spielergebnissen aller 38 Spieltage
- * den Kommentaren zu allen 38 Spieltagen
- * der Vereinsnamentabelle
- * dem Namen der Datendiskette
- * der Pictogramnummer

Es wird in jedem Fall der gesamte Datensatz eingeladen oder abgespeichert, und jede Datendiskette trägt einen Datensatz.

Um eine fertige Datendiskette einzuladen, wählen Sie einfach den Bildschirm "Datendiskette einladen" an, legen die Diskette ein, und betätigen die RETURN-Taste. Wenn es sich um eine korrekte Datendiskette für die Bundesligatabelle handelt, wird der Name der Diskette angezeigt, und Sie müssen mit der 'j' Taste noch einmal bestätigen, dass diese Diskette eingeladen werden soll. Auf diese Weise können Sie sich noch einmal vergewissern, um welche Daten es sich handelt, auch wenn Sie die Diskette nicht beschriftet haben.

Falls beim Zugriff auf die Diskettenstation ein Fehler auftritt, so wird dieser mit Klartextfehlermeldungen angezeigt, und Sie haben Zeit die Fehlerursache zu beseitigen. Das Einladen einer Datendiskette dauert 9 Sekunden, danach springt das Programm automatisch zum Titelschirm zurück.

Ergebnisse eintragen

Dieser Bildschirm unterteilt sich nochmal in folgende Unterfunktionen:

- Spielergebnisse eintragen
- Vereine eintragen
- Bemerkungen
- vorwärts blättern
- zurück blättern
- Tabelle ansehen

Diese Unterfunktionen können Sie, genau wie beim Titelbild, mit den Tasten SELECT, OPTION und START anwählen.

Wenn in dem hell abgesetzten Streifen "Ergebnisse eintragen" steht, und Sie die START Taste betätigen, wird ein blauer Cursor (Läufer) im ersten Ergebnissfeld erscheinen. Gleichzeitig erhält die Zeile "Ergebnisse eintragen" einen blauen Rand, der deutlich machen soll, dass diese Funktion nun aktiv ist. Solange dieser blaue Rand besteht, können Sie keine andere Funktion mit der SELECT- oder OPTION-Taste anwählen.

In der untersten Bildschirmzeile wird Ihnen angegeben welche Eingaben vom Computer angenommen werden, in diesem Fall sind das alle Ziffern, die RETURN-Taste, die Cursor-Tasten und die Escape-Taste. Mit den Ziffern tragen Sie das jeweilige Torergebnis ein, mit der RETURN-Taste gelangen Sie in das nächste Ergebnissfeld und mit den Cursor-Tasten erreichen Sie andere Ergebnissfelder. Mit der Escape-Taste schliessen Sie Ihre Eingaben ab. Es erscheint dann folgende Abfrage in der untersten Zeile:

Daten abspeichern ? (S / ESC)

Diese Abfrage erscheint jedesmal auf dem Bildschirm wenn Sie Änderungen im Datensatz vorgenommen haben. Wenn Sie z.B. neue Spielergebnisse eingetragen haben, stehen diese ja zunächst nur im Speicher und noch nicht auf der Datendiskette. Um auch Ihre Datendiskette zu aktualisieren, gelangen Sie durch Drücken der Taste 's' in den Bildschirm "Daten abspeichern". Wenn Sie an mehreren Stellen neue Eintragungen vornehmen wollen, ist es nicht notwendig jede einzelne Änderung abzuspeichern, da ja ohnehin immer der gesamte Datensatz abgespeichert wird. In diesem Fall drücken Sie nochmal die Escape-Taste und können nun wieder andere Funktionen auswählen.

Das gleiche gilt für die Auswahl "Vereine eintragen", nur dass Sie hier keine Ziffern angeben, sondern die Vereinskennbuchstaben. Die Bedeutung der Vereinskennbuchstaben wird unter der Überschrift "Vereinsnamen eintragen" näher erläutert. Um eine Eintragung in einem Vereins- oder Ergebnissfeld wieder zu löschen, betätigen Sie die Leertaste.

Unter "Bemerkungen" können Sie beliebige persönliche Kommentare in den fünf Zeilen unter den Vereins- und Ergebnissfeldern eintragen. Dazu zählt auch das Datumsfeld, dass Sie erreichen, indem Sie auf der ersten Kommentarzeile den Cursor nach oben bewegen. Er wird dann automatisch in die oberste Bildschirmzeile springen, wo Sie zehn Stellen Platz haben, um das Datum des jeweiligen Spieltages einzutragen.

Die Funktionen "vorwärts blättern" und "zurück blättern" ermöglichen Ihnen die verschiedenen Spieltage aufzurufen. Es befinden sich die Daten für alle 38 Spieltage gleichzeitig im Speicher. Sie können also ohne Diskettenzugriff sehr schnell zwischen den Spieltagen hin und her blättern.

Mit "Tabelle ansehen" gelangen Sie, genau wie vom Hauptmenue aus, in den Tabellenbildschirm. Wenn Sie dort Escape drücken, werden Sie in den Bildschirm zurückgeführt, von dem Sie die Tabelle angewählt haben.

Darüber hinaus verfügt dieser Bildschirm noch über eine Druckerfunktion, die unter der Überschrift "Drucken" noch näher erläutert wird.

Tabelle ansehen

Dies ist der entscheidende Bildschirm dieses Programms. In dem Moment, wo Sie ihn anwählen, beginnt der Computer alle 1520 Vereins- und Ergebnissfelder nach gültigen Eintragungen zu durchsuchen, die entsprechenden Punkte und Tore zu berechnen, nach den gültigen Bundesligaregeln die Tabellenplätze zu verteilen und auf den Bildschirm auszugeben. Er braucht dafür nicht ganz eine zehntel Sekunde.

Da die Tabelle jedesmal neu berechnet wird, können Sie also auch nach Herzenslust "was wäre wenn" Ergebnisse eintragen, und sich ansehen wie die Tabelle aussieht, wenn Ihr Verein am nächsten Samstag 5:1 gewinnt.

Die verschiedenen Spalten der Tabelle haben folgende Bedeutung:

- Plazierung
- Vereinsname
- Summe der geschossenen Tore
- Summe der Gegentore
- Tordifferenz
- Punkte
- Gegenpunkte

Sortiert wird in dieser Reihenfolge:

- Grösste Punktzahl
- Kleinste Gegenpunktzahl
- Grösste Tordifferenz
- Grösste Summe der geschossenen Tore

Alle Begegnungen eines Vereines

Hier stellt Ihnen der Computer eine Liste aller Heim- und Auswärtsspiele auf, die der von Ihnen anzugebende Verein bisher gespielt hat. Sie brauchen nur den Kennbuchstaben des gewünschten Vereins einzutippen, dieser erscheint dann in der obersten Zeile des Bildschirms. In den 19 Zeilen darunter sehen Sie alle gegnerischen Vereine, gegen die dieser bisher gespielt hat, links daneben die Ergebnisse der Heimspiele und rechts die der Auswärtsspiele. Sollten Sie in den Spieltagen zwei gleiche Begegnungen eingetragen haben, was normalerweise ja nicht vorkommen sollte, so wird hier die jeweils zuletzt eingetragene Begegnung angezeigt.

Vereinsnamen eintragen

Im Laufe der 38 Spieltage sind immerhin 760 Vereins-eintragungen notwendig, um einen vollständigen Datensatz für eine Bundesligasaison zu erstellen. Der grösste Teil dieser Schreibarbeit wird Ihnen von diesem Programm auf ganz einfache Weise abgenommen. Sie brauchen die Vereinsnamen nur einmal am Anfang einer Saison auf diesem Bildschirm einzutragen, und damit bestimmten Kennbuchstaben zuzuordnen.

Sie sehen auf diesem Bildschirm in blau auf weiss die Buchstaben A-T. Neben den Buchstaben befinden sich 20 weisse Felder für die Vereinsnamen. Sie können nun mit den gewohnten ATARI Editierfunktionen die Vereinsnamen eintragen, mit der RETURN-Taste gelangen Sie immer in das nachfolgende Feld. Bei allen anderen Bildschirmen brauchen Sie dann nur noch den jeweiligen Kennbuchstaben einzutippen, und es erscheint sofort der vollständige Name auf dem Bildschirm.

Es ist zu empfehlen sich diesen Bildschirm auszudrucken oder abzuschreiben, da man sicher nicht gleich auswendig weiss, welchen Buchstaben man welchem Verein zugeordnet hat.

Wenn Sie die Schreibweise eines Vereines später noch einmal ändern möchten, brauchen Sie die Änderung nur auf diesem Bildschirm vorzunehmen, er wird dann automatisch auf allen anderen Bildschirmen in der neuen Form erscheinen.

Daten abspeichern

Mit dieser Funktion können Sie alle Eintragungen, die Sie auf den anderen Bildschirmen vorgenommen haben, auf eine Datendiskette abspeichern, und mit der Funktion "Datendiskette einladen" später wieder in Ihren Computer zurückholen. Nähere Informationen zu den abgespeicherten Daten finden Sie unter der Überschrift "Datendiskette einladen".

Nach dem Anwählen dieses Bildschirms werden Sie nach dem Namen gefragt, den diese Diskette tragen soll. Dieser Name dient gleichzeitig als Überschrift für die Tabelle. Falls Sie vorher eine Datendiskette eingeladen haben, wird hier der Name dieser Diskette angezeigt, Sie können ihn dann ändern oder einfach mit RETURN bestätigen. Danach wird nach der Pictogramnummer gefragt.

Um auch graphisch sofort zu sehen für welche Sportart das Programm gerade verwendet wird, können Sie hier bestimmen welches der neun Pictogramme auf dem Titelschirm dargestellt werden soll. Folgende Pictogramme stehen zur Auswahl:

1. Fussball
2. Volleyball
3. Kegeln
4. Eishockey
5. Tischtennis
6. Basketball
7. Handball
8. Hockey
9. Tennis

Wenn Sie das Programm für eine Sportart verwenden, für die kein Pictogramm vorhanden ist, geben Sie einfach eine Null ein.

Nach der Eingabe der Pictogramnummer müssen Sie noch einmal mit 'j' bestätigen, dass Sie die zur Zeit im Computer befindlichen Daten auf die eingelegte Diskette übertragen wollen.

Wenn Sie eine neue Datendiskette erstellen wollen, muss diese vorher mit DOS II formatiert worden sein. Um auf einer bereits vorhandenen Datendiskette neue Eintragungen vorzunehmen, gehen Sie folgendermassen vor:

- * Laden Sie die Daten mit der Funktion "Datendiskette einladen" in Ihren Computer.
- * Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.
- * Schreiben Sie die geänderten Daten auf dieselbe Diskette mit der Funktion "Daten abspeichern", und bestätigen Sie Diskettenname und Pictogramnummer mit RETURN.

Die alten Daten werden dann durch die neuen ersetzt sein.

Der Speichervorgang dauert 28 Sekunden, nach erfolgreichem Speichern springt das Programm automatisch in den Titelschirm.

Drucken

Von den sieben Bildschirmen verfügen die folgenden vier über eine Druckfunktion:

- * Ergebnisse eintragen
- * Tabelle ansehen
- * Alle Begegnungen eines Vereines
- * Vereinsnamen eintragen

Sie wird jeweils in der untersten Bildschirmzeile als "CTRL-D -> ausdrucken" angegeben. Damit ist gemeint, dass Sie die Control Taste festhalten sollen, und dazu die Taste 'D' drücken. In dem Moment wird das Programm den ganzen Bildschirminhalt auf den Drucker ausgegeben. Falls der Drucker nicht eingeschaltet oder nicht korrekt angeschlossen ist, werden Sie einen Fehlerton hören und können es nochmal versuchen.

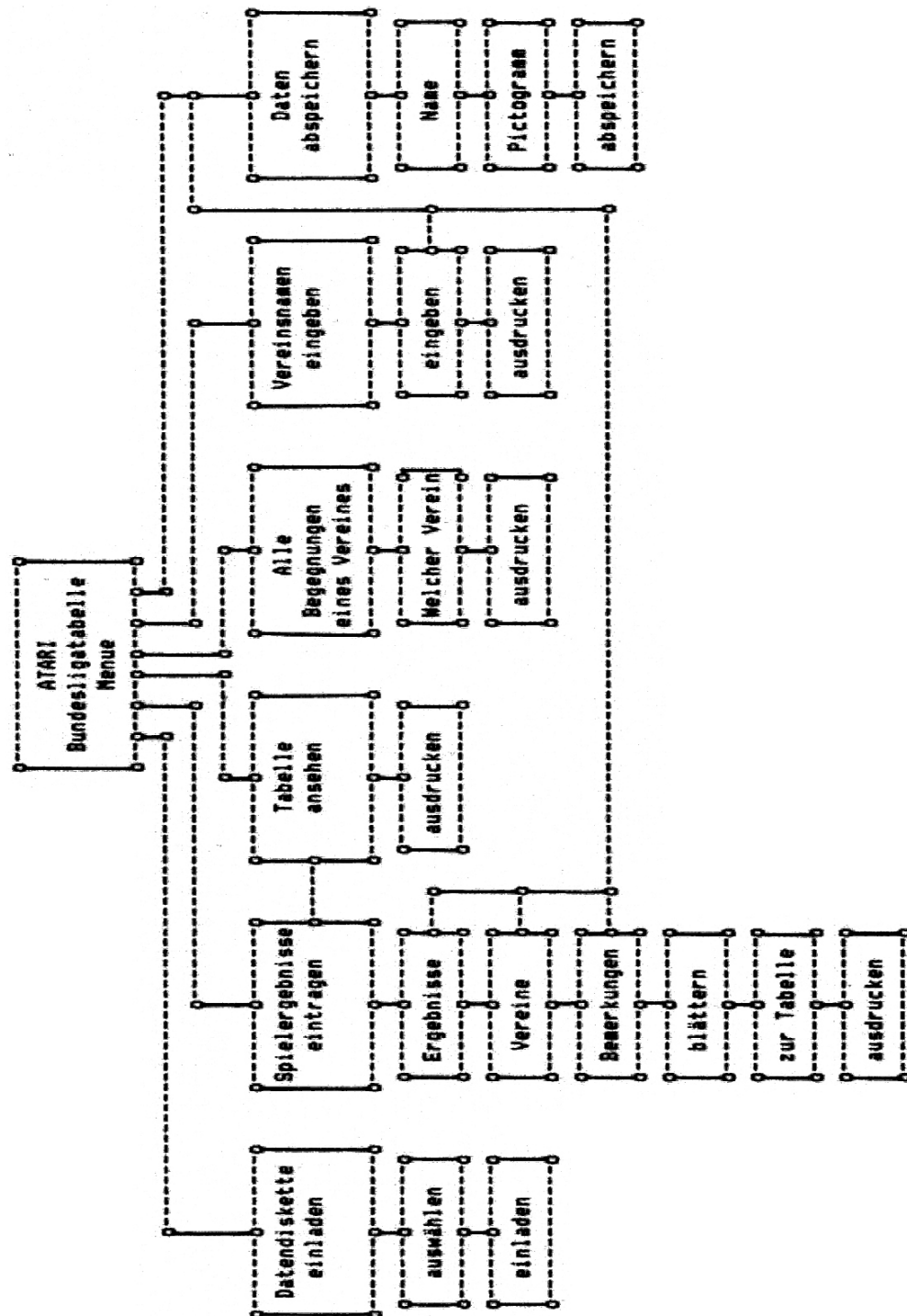
Man kann dafür jeden beliebigen Drucker verwenden, auf Matrix-Druckern gibt das Programm die erste Zeile des Tabellenausdrucks in Breitschrift aus. Wenn Sie eine andere Schriftart wünschen, können Sie diese aufgrund der vielen verschiedenen Druckertypen nicht vom Programm aus anwählen. Initialisieren Sie Ihren Drucker vorher in der gewünschten Form (z.B. durch Direkteingaben in BASIC), und laden Sie dann erst die Bundesligatabelle. Der Ausdruck erfolgt dann in der von Ihnen bestimmten Form.

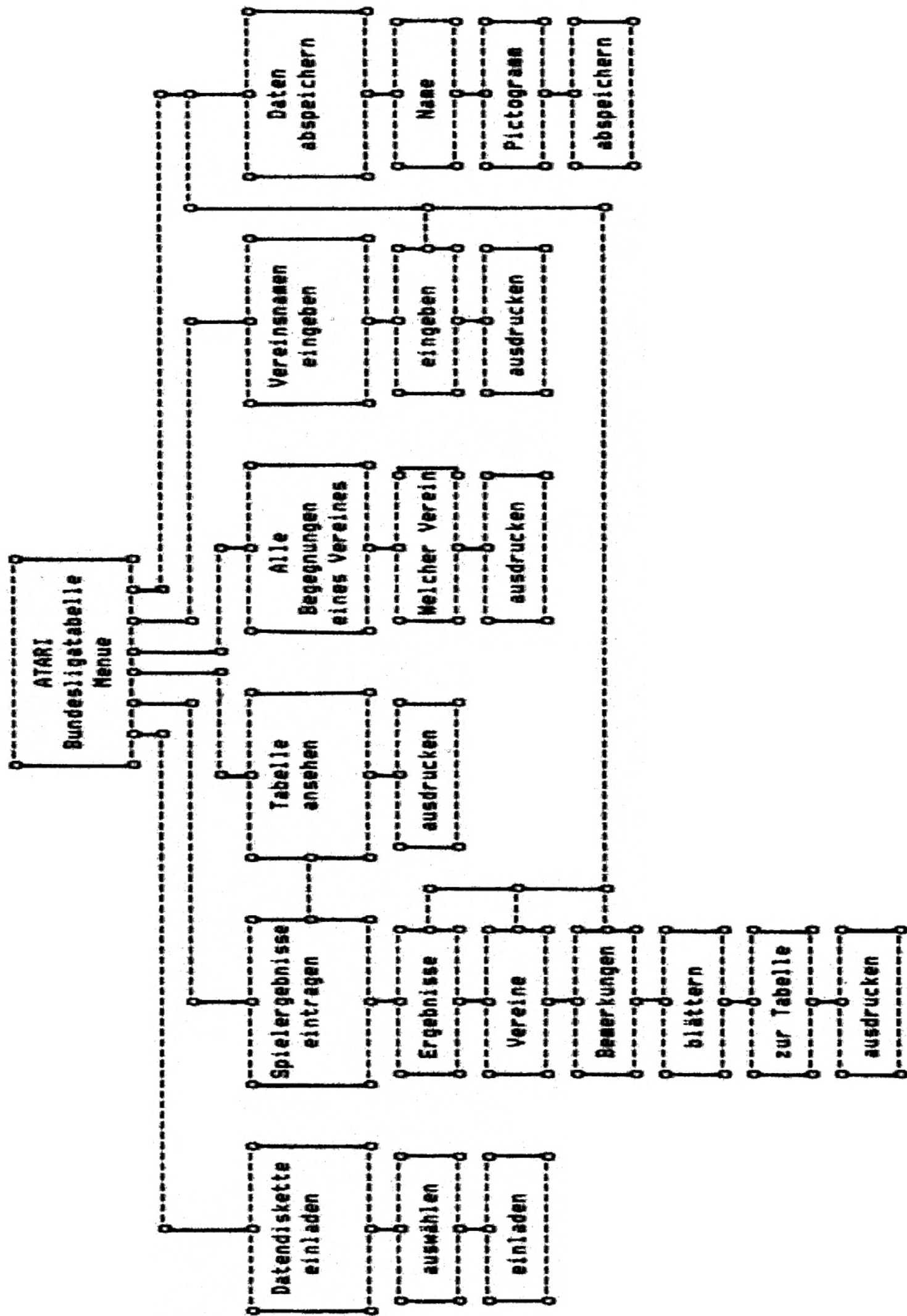
Diagramm

Auf der folgenden Seite sehen Sie noch einmal in graphischer Form wie die verschiedenen Bildschirme des Bundesligatabellenprogramms miteinander in Verbindung stehen und über welche Unterfunktionen sie jeweils verfügen.

Nun bleibt nur noch übrig Ihnen viel Spass mit diesem Programm zu wünschen, in Zukunft werden Sie die neueste Bundesligatabelle bereits vor der Sportschau auf Ihrem Bildschirm haben!

S-V





ATARI®

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.