



Sie haben bisher alle Diskettenbesitzer beneidet, weil Sie ganz einfach den Computer einschalten und das Programm lädt sich vollautomatisch? Ihnen kann geholfen werden: das folgende Programm macht (fast) dasselbe für Cassettenrecorderbesitzer.

Tippen Sie das Programm ein und beachten Sie die **DATA** Werte. Sie müssen hundertprozentig stimmen – ein falscher Wert kann den Computer zum Absturz bringen. Wenn Sie fertiggetippt haben, **SAVE**n Sie das Programm auf einer Extrakassette (**CSAVE**), bevor Sie es zum erstenmal verwenden. Ein Tipp: Schreiben Sie vor dem Speichern **LPRINT** und drücken Sie **<RETURN>**. Wenn Sie keinen Drucker angehängt bzw. den Drucker ausgeschaltet haben, kommt nach einigen Sekunden eine Fehlermeldung – und so sollte es diesmal ausnahmsweise auch sein. Geben Sie jetzt erst den **CSAVE**-Befehl ein und speichern Sie das Programm.

In der Zeile 40 wird die Display-List etwas geändert, damit das Bild, das auf dem Bildschirm steht, ein bißchen abwechslungsreicher ist. Wenn Sie einen normalen Bildschirm vorziehen, lassen Sie diese Zeile einfach aus und geben Sie in Zeile 30 die von Ihnen gewünschte Grafikart an. Beachten Sie bitte, daß dann die **POSITIONs**-Befehle im Listing keine Gültigkeit mehr haben, Sie müssen eben selbst experimentieren, wo Sie Ihren Titel oder die anderen Informationen hingeben.

In Zeile 70 können Sie den Titel des Programms schreiben, das gerade geladen wird.

Wie Sie dem Listing entnehmen können, haben Sie die Möglichkeit, Erklärungen einzugeben, die während des Ladevorgangs zu lesen sind. Eine weitere Variante ist es zum Beispiel, die Ladezeit anzugeben, um Ungeduldige zufriedenzustellen. Wenn Sie mit Ihrem Text zufrieden sind, machen Sie einen Probeausdruck auf dem Bildschirm, damit Sie sehen, ob auch optisch alles in Ordnung ist. Schreiben Sie dafür eine Extrazeile: **105 GOTO 105** und starten Sie das Programm mit **RUN**. Wenn alles stimmt, steigen Sie mit der **BREAK** Taste wieder aus dem Programm aus und löschen die Zeile 105. Wenn nicht, drücken Sie ebenfalls **<BREAK>**, **LIST**en Ihr Programm, bessern es aus und starten es mit **RUN** neu. Das machen Sie solange, bis Sie zufrieden sind, dann löschen Sie Zeile 105 .

In Zeile 110 werden die **DATA**s für das Maschinensprachunterprogramm eingelesen und in der nächsten Zeile die **<BREAK**-Taste außer Funktion gesetzt. Zeile 130 simuliert einen Tastendruck und in Zeile 140 wird das Maschinenprogramm, das die eigentliche Lade- und Startfunktion übernimmt, gestartet.

Die Verwendung von **CASSLOAD** ist sehr einfach: Spulen Sie eine Kassette bis an den Anfang zurück. Dann drücken Sie die **<RECORD>** und **<PLAY>**-Taste am Rekorder, bis beide einrasten. Jetzt speichern Sie mit **CSAVE** - wie üblich - das Programm **CASSLOAD** ab. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, nehmen Sie die Kassette aus dem Rekorder. Achten Sie darauf, daß sich das Band in der Kassette nicht bewegt. Sie können jetzt von einem anderen Band das Programm laden, das schließlich automatisch gestartet werden soll. Ist das Programm fertig geladen, nehmen Sie die Kassette aus dem Rekorder und geben dafür die rein, die wir vorher mit **CASSLOAD** bespielt haben. Speichern Sie jetzt das Programm (unbedingt) mit **CSAVE** ab. Auf dem Tonband sind dann **CASSLOAD** und Ihr eigenes Programm hintereinander abgespeichert. So, das war es, einem automatischen Startvorgang steht nichts mehr im Wege.

Dazu spulen Sie das Band an den Anfang zurück. Dann schreiben Sie' **CLOAD** und drücken **<RETURN>**. Nach einigen Sekunden ist das erste Programm (**CASSLOAD**) geladen und Sie sehen das **READY** Zeichen. Schreiben Sie **RUN** und drücken Sie **<RETURN>**. Alles andere macht ab jetzt der ATARI für Sie!