

# programkatalog och tips för Apple II



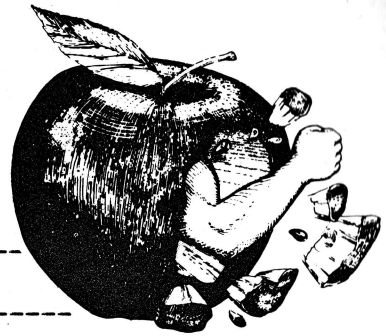
*Svea 01 ab*



SVEAVÄGEN 96 • 113 50 STOCKHOLM • 08/32 96 96

# Innehåll

Försäljnings-  
och leveransvillkor sid 34



## PROGRAMKATALOG

---

Administration	sid 4, 5, 6, 7
Ordbehandling	sid 8
Databas	sid 9, 10, 11
Hjälpprogram	sid 12, 13, 14, 15, 16
Beräkning & analys	sid 17, 18
Musik	sid 19, 21
Grafik	sid 25, 26, 27
Schack	sid 28
Lek & spel	sid 11, 23, 32
Matematik	sid 22, 30

---

## TIPS

---

Tabell: POKE och PEEK	sid 3
Sortering	sid 29
Ändring av volymnummer	sid 29
Utskriftsformatering	sid 31
Tabell: CALL	sid 33

---



OBS! Detta katalog är utskrivet med ett av  
våra ordbehandlings program.

Sveavägen 96 • 113 50 STOCKHOLM tel.: 08/32 96 96



# Svea 01 ab

Sveavägen 96 • 113 50 STOCKHOLM  
tel.: 08/32 96 96

HEXA- DECIMAL ADRESS	POKE DECIMAL ADDRESS	FÖRKLARING
\$0020	POKE 32,X	X anger vänstra margina- len på skärmen (0-39)
\$0021	POKE 33,X	X anger bredden på skär- men (0-40)
\$0022	POKE 34,X	Övre marginalen på skär- men (0-24)
\$0023	POKE 35,X	Nedre marginalen på skär- men (0-24)
\$0024	POKE 36,X	Markörens horisontella position
\$0025	POKE 37,X	Markörens vertikala position
\$0030	POKE 48,X	Färg-nr (0-15)
\$0032	POKE 50,X	Text form: 255 - vit på svart, 63-svart på vit, 127-blinkande
\$C050	POKE-16304,X	Ställ skärmen på grafik
\$C051	POKE-16303,X	Ställ skärmen på text
\$C052	POKE-16302,X	Fullskärmsgrafik
\$C053	POKE-16301,X	Blandad text och grafik
\$C054	POKE-16300,X	Visa upp första sidan
\$C055	POKE-16299,X	Visa upp andra sidan

HEXA- DECIMAL ADRESS	PEEK	FÖRKLARING
\$0020	X=PEEK(32)	Vänstrmarginal på skärmen
\$0021	X=PEEK(33)	Bredden på skärmen
\$0022	X=PEEK(34)	Övre marginalen på skärmen
\$0023	X=PEEK(35)	nedre marginalen på skärmen
\$0024	X=PEEK(36)	Anger markörens horisontella position
\$0025	X=PEEK(37)	Ange markörens vertikala position
\$0030	X=PEEK(48)	Anger aktuell färgnr
\$0032	X=PEEK(50)	Text form (vit-svart, svart-vit,blinkande)
\$C050	X=PEEK(-16304)	Skärmen ställs på grafik
\$C051	X=PEEK(-16303)	Skärmen ställs på text



\$C052	X=PEEK(-16302)	Skärmen ställs på antingen grafik eller text
\$C053	X=PEEK(-16301)	Skärmen ställs på blandad grafik-text
\$C054	X=PEEK(-16300)	Grafik sidan 1
\$C055	X=PEEK(-16299)	Grafik sidan 2
\$C056	X=PEEK(-16298)	LO-RES grafik (låg upplösning)
\$C057	X=PEEK(-16297)	HI-RES grafik (hög upplösning)
\$C060	X=PEEK(-16288)	Input från bandspe- lare.

X=PEEK (218) + PEEK (219) \* 256 anger nummer på  
den programrad där det fel finns som harorsakat  
ONERR rutinen.

Y=PEEK (222) anger koden som beskriver detta fel  
som orsakade ONERR GOTO rutinen.

Följande PEEK's anger koden för denna Apple In-  
terface Card som är ansluten till varje port.

\$C100	X=PEEK(-16128)	Port 1
\$C200	X=PEEK(-15872)	Port 2
\$C300	X=PEEK(-15616)	Port 3
\$C400	X=PEEK(-15630)	Port 4
\$C500	X=PEEK(-15104)	Port 5
\$C600	X=PEEK(-14848)	Port 6
\$C700	X=PEEK(-14592)	Port 7

Tex. X=162 betyder skrivenheten.



# *program*

---

Auktionssystem

Beställningsnr T009

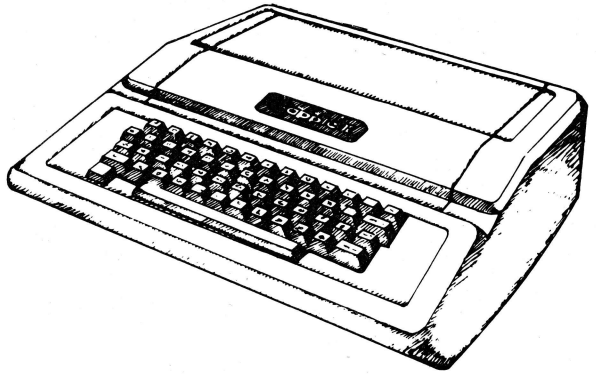
---

Innehåller :

- registrering av objekt , med extra kontroller vid registrering,
- undrhåll av objektregister : tillägg , ändring och borttagning av objekt.
- utskrift av fakturor , med mera
- sortering och utskrift av resultatlista

Systemet byggt med ISAM filhantering med tanke på snabb registrering.

Användarvänligt system. Enkelt att hantera. Menystyrd ,ingen inlärningstid.



---

Arwex's kundregister

Beställningsnr T008

---

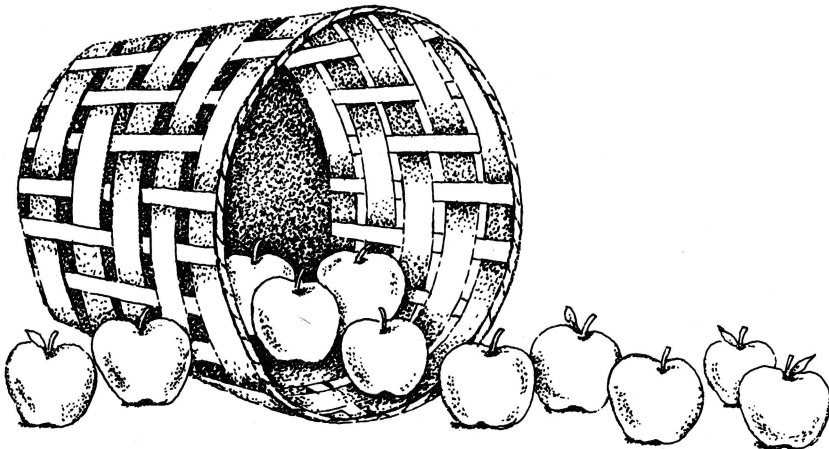
Du kan registrera upp till 10 000 kunder. Kan hantera flera disketter. Sökargument : du kan söka på alla fält och inom ett fält på varje enskilt tecken.

Du kan skriva ut etiketter på alla kunder mellan två bokstäver eller alla kunder med gemensam egenskap som du själv bestämmer. Ex alla kunder som bor i ett visst område (Mora) ,med postnr kan du nå alla inom en viss stadsdel.

Alla registerfunktioner som t.ex. redigering, borttagning, nyupplägg, bläddring genom hela eller delar av registret.

Viktigast av allt: du kan direkt söka på varje namn.

Du har också finessen att du bara behöver ange inledande bokstäver i sökargumentet.



Lämplig för medelstora företag som ställer stora krav på redovisning.

- 2 till 6 siffror i kontonumret
  - automatiska transaktioner för t.ex. avskrivningar, sociala omkostnader m.m.
  - alla registreringar går först till arbetsfil, vilken kan byggas på i flera omgångar och vid behov rättas innan bokföringsprogram och rapporter köres
  - alla registrerade poster arkiveras och kan användas senare för olika rapporter
  - rapporter har i förekommande fall verifikationstexter och kontonamn
  - följande rapporter ingår som standard : <sup>x</sup>kontoplanlistning, <sup>x</sup>saldobalans, <sup>x</sup>listning av arbetsfil, <sup>x</sup>verifikationslista, <sup>x</sup>huvudbok, <sup>x</sup>balansräkning, <sup>x</sup>resultaträkning, <sup>x</sup>momsredovisning
- Systemets struktur är förberett att framställa andra rapporter enl. kundens önskemål. Till bokföringssystemet kan projektredovisning anslutas.



PROJEKTREDOVISNING (ANSLUTES TILL BOKFÖRINGSSYSTEMET)

B002

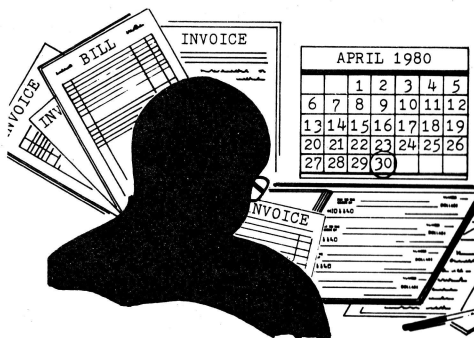
Helt automatiskt system som redovisar bokförda kostnader per projekt-objekt.

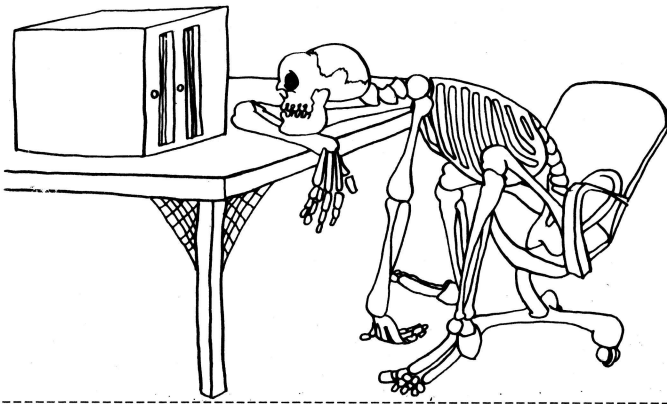
Kapacitet per diskett maximalt 100 projekt med 25 konton eller exempelvis 25 projekt med 100 konton.

Lista Nr 1: Projektredovisning listar varje verifikat per konto och respektive period

Lista Nr 2: Projektrapport listar alla konton inom projekt med ingående saldo, periodsaldo och ackumulerat saldo.  
Räknar fram täckningsbidrag.  
Gör jämförelse med budget.

Lista Nr 3: Pågående projekt listar alla projekt med ackumulerat saldo för intäkter, kostnader och täckningsbidrag.  
Gör jämförelse med budget.





---

VISICALC

B006

---

VisiCalc är en ny typ av användarprogram för problemlösning med hjälp av mikrodataor. Till skillnad från de flesta andra användarsystem som vill tvinga in en i ett bestämt arbetssätt, ger VisiCalc möjlighet att själv göra en anpassning till sitt problem. Man bara matar in siffror, rubriker i textform samt beräkningsregler från tangentbordet och sedan ordnar VisiCalc materialet och presenterar det på dataskärmen. Ingen dyrbar tid går åt till programmering.

Det är bättre att satsa sin energi på att använda resultaten, än att arbeta fram dem!

För att planera försäljningen för ett projekt med hjälp av miniräknare, penna och papper, skulle man behöva dra upp 12 månadskolumner på ett stort papper och fylla i rader och kolumner för försäljning, produktionskostnader, rabatter, försäljningsprovisioner och mycket annat. Ändrar man planerna på någon punkt, måste räknearbetet börjas om från början igen. Med VisiCalc fylls uppgifterna i en gång på ett "elektroniskt papper" och sedan gör datorn jobbet.

För att gå in och göra ändringar i planer, används bara omkalkyleringsfunktionen i VisiCalc, för att få hela siffermaterialet omräknat. "Vad händer om"-frågor kan ställas så många man vill! Vad händer om försäljningspriset sänks med 20%? Vad händer om produktionskostnaderna stiger med 2%? Om försäljningsvolymen ökar snabbare? Med VisiCalc finns ett hjälpmedel för att ta reda på "Vad händer om"! Man kan som sagt använda sin energi till att använda resultaten och inte på att arbeta fram dem.

VisiCalc är inte bara användbart för försäljningsplaner, det var bara ett exempel. Problemet och uppläggningsen bestäms man själv. Vad händer om en tekniker väljer en annan lösning på ett designproblem? Vad händer om familjbudgeten? Vad händer om oljan går upp 20%?

VisiCalc är ett registrerat varumärke. Systemet har utvecklats av Software Arts, Inc.

---

EKONOMI.

Beställningsnr. D008.

---

01 NEW CHECKBOOK

\*A

Håller reda på checkarna.

---

Professionell ordbehandling.

Avancerad filhantering för bl.a. snabba konstruktioner av textfiler och snabb editering med flytande kursor. 15 siffrig kalkylator , print kontroller. Avancerad autolink för länkning av godtyckligt antal " on-line " filer.

---

Easy Writer

Beställningsnr T003.

---

Ordbehandlingsprogram med 80 tecken per rad.

1. 80 tecken /rad på skärmen .
2. Stora och små bokstäver.
3. Sökning och ändring.
4. Understykning.
5. Skriver i två riktningar.
6. 50 text sidor per diskett.

Fungerar med följande 80-kolumnskort:

- Videx
- Sup-R-Terminal
- Doublevision

```

#####
** APPLE WRITER 1.0 **
** COPYRIGHT 1979 APPLE COMPUTER INC **
** **
** EDITOR MENU **
#####
YOU MAY CHOOSE FROM THE FOLLOWING:
(C) EDIT FILE IN MEMORY
(N) INITIALIZE NEW FILE
(L) LOAD FROM DISK
(S) SAVE TO DISK
(P) PRINT FILE
(Q) QUIT
SELECT 1

```

```

#####
** APPLE WRITER 1.0 **
** **
** PRINT MENU **
#####
YOU MAY CHOOSE FROM THE FOLLOWING:
(P) PRINT NEW DOCUMENT
(L) LOAD FILE FROM DISK
(C) CONTINUE PRINTING
(R) RETURN TO EDITOR
(Q) QUIT
SELECT 1

```

---

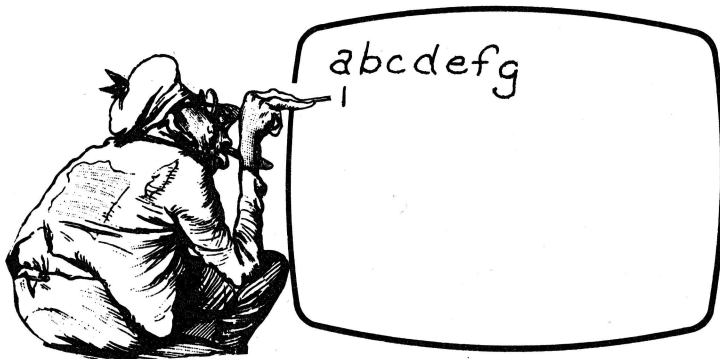
Apple Writer

Beställningsnr T005.

---

Ger dig avancerade ordbehandlingsmöjligheter. Du kan snabbt registrera , ändra och skriva ut alla slags dokument. Tillåter godtyckliga krav på format i din text. Enkel att hantera.





---

DB MASTER

Beställningsnr T007.

---

I. Filhanteringssystem.

1. Maximal sökningstid för en post med huvudbegrepp är 3 sek.
2. ISAM-filsystem där sökargumentet kan byggas upp av flera delfält.
3. Multipelt andrahandsbegrepp för snabb access (6 sek) till poster.
4. Maximum postlängd 1020 byts.
5. Max antalt fält per post 100.
6. Hanterar filer med mer än en datadiskett.
7. Anpassningsbart skärmformat.
8. Upp til nio skärmsidor per post.
9. Tio fälttyper med bl.a. kr. , antal , telefon , personnr.
10. Automatisk "packning" av data ,dvs minnesutrymmet utnyttjas maximalt.
11. Kalkylator med fyra funktioner och mycket mera.

II. Rapport generator.

1. Sänder utskriften till skärmen eller printer.
2. Sorterar upp till 6 fält samtidigt.
3. Upp till 24 fält per rapport.
4. Plats för kommentarer.
5. Samandrag avrapport.

III. Systemmet DB Master kan också användas för att bygga hierarkiska datastrukturer.

CCA är ett databas-system för lagring av information och sökning av information. CCA är enkelt att använda och enkelt att lära sig använda.

CCA är konstruerat för APPLE.

Med CCA kan regelbundet använda informationsmängder lagras och underhållas. Exempel på dessa är adressregister, register över fordringar och skulder, kundregister. Dessutom kan CCA skriva ut rapporter med data från dessa register, t.ex. adress-etiketter, budget-rapporter, utgifts-rapporter m.m. I den handbok som medföljer CCA finns fullständiga instruktioner hur man lagrar, uppdaterar, sorterar och skriver ut rapporter. Naturligtvis behövs först en demonstration av CCA.

Egenskaper i CCA programvara :

Uppläggnings och underhåll av fält:

- alla typer av fält (uppgifter) är tillåtna, dvs alfanumeriska, numeriska, heltal, flyttal och decimala uppgifter är giltiga
- fält kan beräknas ur befintliga fält genom vanliga aritmetiska operationer
- sökning i databasen efter en viss post sker med SCAN-kommandot
- uppdatering av databaser sker genom s.k. "promptning", dvs datorn hjälper till med frågor för att man på ett enkelt och säkert sätt skall kunna genomföra det man vill
- sortering, upp till 10 fält kan användas som sorteringsnycklar  
 Exempel: sortering av kundnummer och riktnummer ger en kundförteckning efter riktnummerområde.
- lagringskapacitet. Data lagras på en eller flera disketter. Ca. 85.000 tecken per file är maximum.

Rapportutskrifter :

- utskrift efter sortering
- utskrift av vissa fält
- adress - etiketter (olika blanketter)
- rapporter med totaler och subtotaler

Systemet lagrar information av kortregistertyp på ett smidigt sätt, så att den som använder det enkelt kan komma åt den och göra ändringar eller tilläg, liksom man enkelt kan söka efter rätt information med olika sökbegrepp och få utskrifter.

INFORMATIONSSYSTEM 1 är inte utformat för (och därmed begränsat till) något särskilt ändamål, utan kan användas för att täcka olika behov, såsom adressregister, bokningsregister, bevakningsregister, telefonregister, orderregister, kom-ihåg-register, litteraturförteckning, bandarkiv osv.

Man kan ha många register samtidigt i sin informationslåda.

-----  
Databas I

Beställningsnr. D003.

=!-----!-----!  
01 LISTS

\*A Lagring av information (databas).

-----  
DATABAS II

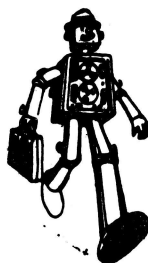
B003  
-----

Modifierbar Databas är ett allmänt databas-program som på ett enkelt sätt kan anpassas till användarens specifika behov.

Det kan användas till att skapa en mängd applikationsprogram som t.ex. lagerregister, personfiler, in - och utkommande räkningar m.m.

I början anger användaren specifika krav på databas som t.ex. antalet fält (max 25) och längden på varje fält (max 49 tecken). Följande operationer ingår i det nyskapade programmet :

1. Skapa ny fil
2. Lägga in en post
3. Liste / modifiera
4. Söka
5. Sortera
6. Skriva ut
7. Access till skriva
8. Avsluta



Programmet kan vidare kompletteras med tilläggsrutiner för vissa numeriska beräkningar på in-data och med rutiner för ett specifikt format på utskrivningslistor.

-----  
Space Games I

Beställningsnr T010  
-----

### 1. Flygande tefat.

Du avfyrar dina raketer för att skjuta ner ett främmande flygande tefat som rör sig i varierande hastigheter och på olika höjder.

### 2. Raket Pilot.

Det gäller att manövrera ditt skepp över ett berg.

### 3. Stjärnornas krig.

Du har 90 sekunder på dig att skjuta ner så många främmande raketer som möjligt.

### 4. Dynamic Bouner.

Demonstrationprogram i olika färger.



Ett noggrant och välutarbetat testprogram. Det kontrollerar alla större delar i din maskin och letar efter eventuella hårdvarufel.



SPÅR OCH SEKTOR

Editerings program.

Beställningsnr. A002

---

Även när du får "1/0 ERROR" är inte innehållet på disken helt förlorat. Du kan suddas bort felaktiga sektorer avlägsna kontrolltecken från filnamn m.m. och återfå informationen.

HJÄLP PROGRAM

Beställningsnr. A005

---

1. REM - skrivare , hjälper till att utforma och sätta in kommentarer.
2. PRINT - skrivare  
formatering av utskrifter.
3. POKE - skrivare
4. HEXADECIMAL / DECIMAL OMVANDLARE
5. LINE COUNTER  
Räknar antalet satser i programmet.
6. Renumber program.  
Ändrar satsnummreringen från angivet tal med önskat steg.
7. Append - hjälper att sätta ihop två eller flera program.
8. Byte counter - anger antalet byte i programmet.



---

12 hjälpprogram för Apple Dos 3.3 med bl. a. :

- \* Avlägsnar REM satser och pressar ihop koder för att åtsadkomma större hastighet och mindre minnesbehov.
- \* Kopiering av filar från en diskett till en annan.
- \* Cross-referens listor för variabler och delrutiner (både på monitor och / eller printer).
- \* Skriver ut alla eller valda poster från en textfil på skärmen eller printer.
- \* Ger access till varje önskad sektor av given fil för ändringar inom denna sektor.
- \* Skapar, skriver ut och modifierar användarens egna EXEC filer.
- \* 20-decimal aritmetik.
- \* Kopiering av en diskett utan DOS, Initierar utan DOS, jämför både käll-diskett och den kopierade.  
Paketet innehåller dokumentation.



---

Med det här programmet kan man med enkla, korta kommandon göra snabba ändringar, tillägg och borttagningar av delar i en programsats.

Ett måste vid Basic-programmering.

HJÄLPPROGRAM.

Beställningsnr. D001.

- |    |                   |      |   |
|----|-------------------|------|---|
| 01 | HEAPSORT          | *A   | Sorteringsprogram. programmet kan vara en god vägledning om du behöver sortera i dina egna program.                 |
| 02 | ALPHABETIZE       | *A   | Sorterar hela ord eller teckensträngar.   |
| 03 | MENU WRITER       | *A D | Exekverar valfritt program på din diskett genom att du väljer ett nummer. Användbart i nyckelfärdiga applikationer. |
| 04 | FORMAT SUBROUTINE | *A   | Redigerar utskrift av tal med nollutfyllning.   |
| 05 | CHR\$ FUNCTION    | *A   | Demonstrerar hur man kan använda CHR\$ i APPLESOFT-program.   |
| 06 | GET-KOMMANDOT     | *A   | Ett exempel på hur detta kommando kan brukas.   |

HJÄLPPROGRAM.

Beställningsnr. D002.

- |    |            |      |   |
|----|------------|------|---|
| 01 | MULTI COPY | *A D | Kopierar program mellan disk/tape och tape /disk.   |
| 02 | COPY FILE  | *A D | Kopierar textfiler från diskett till diskett. Klarar även av med endast en diskettdriver. |



INTEGER BASIC SKOLA

Beställningsnr. A003

14 lektioner - från enkla kommandon till avancerad programmering.

Lär dig programmera i assembler.  
 Programmet lär dig att skriva musikprogram  
 i assembler.  
 En god hjälp för att lära sig förstå assem-  
 bler - programmering.

---

 INTGER INSTRUCTION SET
 

---



---

 Beställningsnr A019
 

---

Dokumentation över samtliga BASIC-instruk-  
 tioner med respektive maskinkod.




---

 APPLE-DOC
 

---

B004

APPLE-DOC är ett hjälpmedel för dokumentation, analys och editering av APPLESOFT-program.

APPLE-DOC består av 3 huvudprogram :

VARDOC: Listar alla ingående variabler i ett program.

För varje variabel: listar alla rader där variabeln ingår (kursreferens).  
 Minnesbehov: 3.5 K - 5.8 K beroende på funktion.

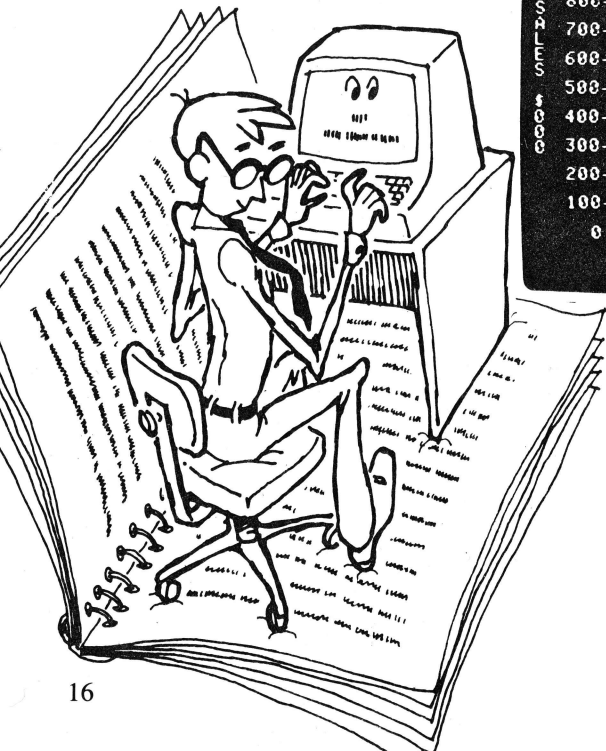
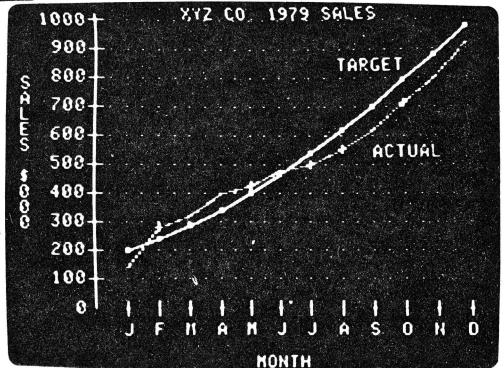
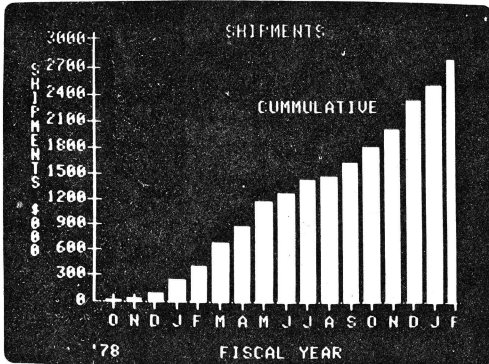
LINEDOC: Listar alla rader som kallas från en GOTO - eller GOSUB - sats.

För varje sådan rad: listar alla rader som har en GOTO eller GOBUS till raden  
 (kursreferens).  
 Minnesbehov: 4.5 K

Med APPLE-DOC ges möjlighet att hålla ordning i programmen, inga onödiga variabler eller subrutiner behöver ligga och "skräpa".

Med APPLE-DOC kan även någon som inte skrivit programmet, lättare sätta sig in i dess logik för att anpassa det efter ändrade förutsättningar. Även för den som skrivit programmet, kan konsekvenserna av en ändring vara svåra att överblicka utan ett hjälpmedel som APPLE-DOC.

Med detta program kan du rita alla möjliga grafiska framställningar av dina data. Om du har en färgskärm kan dina stapeldiagram ritas i olika färger. En välutarbetad programmeny hjälper dig att välja de funktioner du behöver







=====  
Beräkning och  
analysprogram del I

Beställningsnr. D004.

=====

01	EKONOMISK PLANERING	*A	Några varianter.
02	STOCK OPTIONS	*A	Aktieutdelning.
03	DECISION MAKER	*A	Hjälper till att fatta beslut ur olika alter- nativ. ett antal utgör grunden för beslutet. Det gäller att kunna värdera faktorerna rätt.
04	LINEAR PROGRAMMING	*A	Ett exempel på linjär programmering.
05	TEN KEY ADDER	*A	Enkel additions-apparat.

=====

=====  
Beräkningar och  
analysprogram del II

Beställningsnr. D005.

=====

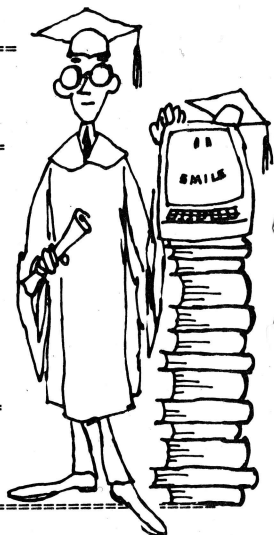
01	SIMPLER INTEREST	*A	Beräknar ränta på ett lån. Kan användas för att planera amorteringstid på lån t.ex.
02	FUTURE VALUE	*A	Beräknar värdet av en investering efter ett an- tal år. Hänsyn tas endast till ränta.
03	PRESENT AND FUTURE VALUE	*A	Beräknar hur mycket du ska investera för att uppnå en viss given summa i framtiden.
04	INVESTMENT EVAL	*A	Jämför olika investeringar mot banksparande.

=====

=====  
Beräkningar och  
analysprogram del III  
=====!

Beställningsnr. D007.

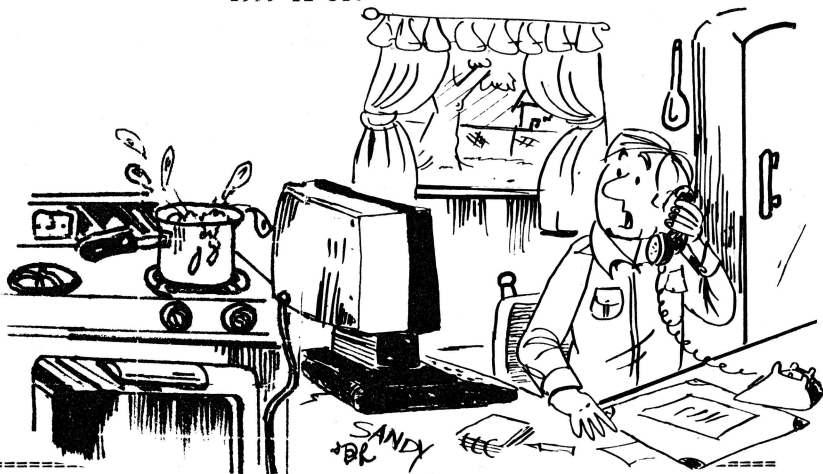
- |                           |    |                          |
|---------------------------|----|--------------------------|
| 01 CRITICAL PATH ANALYSIS | *A | Projektplanering.        |
| 02 FORECASTING            | *A | Ekonomisk planering.     |
| 03 COMPOUND INTEREST      | *A | Beräknar ränteinkomster. |



=====  
TIDRÄKNING.  
=====!

Beställningsnr. D011.

- |                      |     |   |
|----------------------|-----|---|
| 01 ALEX'S CALENDAR 1 | *AD | Ritar upp en kalender för ett valfritt år.  |
| 02 ALEX'S CALENDAR 2 | *AD | Beräknar antal dagar mellan två datum som du anger.   |
| 03 DAY OF WEEK       | *A  | Du anger ett datum och APPLE svarar med veckodag. Klarar alla datum mellan 1752-09-09 och 1999-12-31. |



=====  
PSYKOLOGI  
=====!

Beställningsnr. D017.

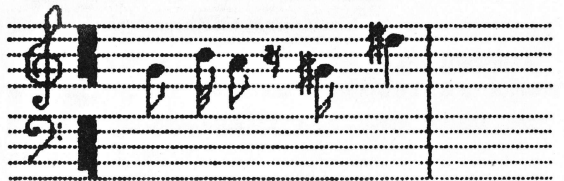
- |          |    |  |
|----------|----|--|
| 01 ELIZA | *A | Prata med Eliza när Du får problem.      |
| 02 FREUD | *A | Kan inte FREUD hjälpa Dig, så kan ingen. |



MUSIK.

Beställningsnr. D009.

- |                      |    |  |
|----------------------|----|--|
| 01 BACH              | *B | Mycket vackra koraler av Bach.<br>BACH och APPLE - en god kombination. Visar<br>vilka oanade effekter Du kan få ut av Din APPLE. |
| 02 SMALL SMALL WORLD | *B | Här spelas bl.a ouvertyren till Wilhelm Tell.<br>Något för musikälskare !  |
| 03 ALLEY CAT         | *B | Melodi "Har du sett min lilla katt?"   |
| 04 STING MUSIC       | *B | Ragtime (från filmen " Blåsningen ").<br>Mycket högt tempo!  |
| 05 APPLE PIANO       | *B | Förvandlar Ditt tangentbord till ett piano.  |



MOZART 2 VOICE

Beställningsnr. A007  
5 st program

För den här vackra melodin behövs en extra högtalare som kopplas in i ett kassett-urtag.

## FLAG

Ett mycket effektivt program.  
Först hissas stjärnbaneret, sedan spelas den  
amerikanska nationalsången.



## APPLE PIANO

En tongenerator. Du kan ladda detta program  
i minnet.

Därefter: varje tecken som visas på skärmen ger  
en ton ifrån sig. Programet är användbart  
i många sammanhang. Ett av dem är att  
uppmärksamma operatören vid program med långa  
exekveringstider.

## ANDY'S TONES

Spelar en melodi.

## PHILA ORGAN

Gör en orgel av din APPLE.  
Varje ton som du spelar visas på skärmen.



MUSIC FÖR CLOSE ENCOUNTER

Beställningsnr. A009  
4 st program

---

Musik kombinerat med grafik. Efterhand fylls  
skärmen av ett grafiskt mönster. Musiken slutar  
aldrig, varför den passar bra till "närkon-  
takter".

## JOHANN SEBASTIAN APPLE

Tangentbordet blir ett piano. På skärmen bildas ett slumpmässigt mönster allt eftersom du spelar.

## APPLEODIAN

Med hjälp av ett kodsysteem kan du själv komponera nya melodier eller programmera in gamla. Du kan också spela befintliga melodier på disketten.

## LUDWIG'S FANTASY

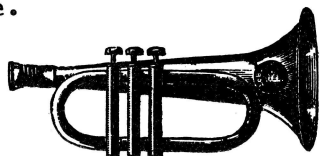
De fyra första berömda tonerna ur "5:an" upprepas i oändlighet med olika variationer i tonlängden. Ett mönster i olika färger visas samtidigt på skärmen.

MUSIC WRITER

Beställningsnr. A010

---

Hjälpmedel för att skriva egna melodier. En extra högtalare kan anslutas. Program av den här typen är utmärkta hjälpmedel för låtskrivare. Melodier som man plötsligt kommer på kan lagras mycket enkelt för att tas fram senare.



THE HART PIANO

Beställningsnr. A011  
5 st program

---

Tangentbordet blir ett piano.

## ODE TO JOY

Den berömda melodin ur Beethovens nionde symfoni, sista satsen.  
För musälskare !

## MUZAK

10 olika variationer av ljudeffekter. Det är faktiskt roligt!

## SQUARE BACH

Spelar Bach och ritar fyrkanter på skärmen.  
Någonting annorlunda !

## COLOR MATH

Beställningsnr A018

---

Lär dina barn att räkna med de fyra räknesätten. Datorn ställer en fråga - t.ex. "13 + 6 ?". Vid rätt svar visas en rolig gubbe, vid fel svar en elak gubbe osv.

## MATH TUTOR

Övning i räkning.

## CONVENTIONS

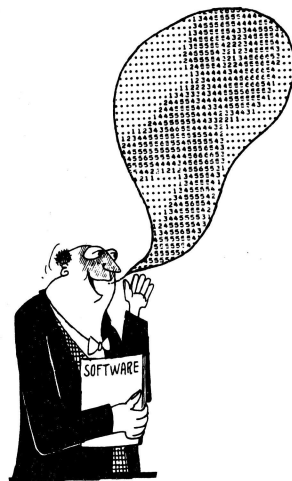
Beställningsnr A020

---

Regler för hur program ska skrivas för att tas med i APPLE's allmänna bibliotek.

## TOP DOWN PROGRAMMING

Demonstration av programmerings-tekniken, strukturerad programmering.



=====

UTBILDNING.

Beställningsnr. D014.

- !-----!-----!-----
- |                    |    |   |
|--------------------|----|---|
| 01 NAME STATES     | *A | Kan Du namnen på USA's delstater?. Här har du chansen att lära dig dem.   |
| 02 STATES/CAPITALS | *A | Huvudstäderna i USA's delstater är obekanta för de flesta svenskar. Det kanske kan vara bra att kunna några av dem. |
| 03 TITRATION       | *A | Kemi. Hur stor andel av en bas åtgår för att neutralisera en syra? Exemplet åskådliggörs grafiskt.                  |
| 04 BUZZWORD        | *A | Genererar "fina" engelska ord. Här kan Du lära Dig lite mer engelska/amerikanska.                                   |
- =====

PROGRAM FÖR SKRIVARE.

Beställningsnr. D015.

- !-----!-----!-----
- |              |      |  |
|--------------|------|--|
| 01 LOVE      | *A S | Expanderar ordet "LOVE" med hjälp av bokstäver som du anger. T. ex. namnet på den Du har kär.  |
| 02 BIORHYTHM | *A S | Skriver ut din biorytm! En biorytm består av 3 st kurvor som var för sig beskriver Ditt psykiska, fysiska och emotionella tillstånd. |
- =====

LEK OCH SPEL.

Beställningsnr. D016.

- !-----!-----!-----
- |                 |    |  |
|-----------------|----|--|
| 01 KINEMA       | *A | Nyttigt spel, Du får lära Dig vad rörelseenergi är.  |
| 02 DYNASTY      | *A | Här får Du härska i en kinesisk provins på den gamla kejsartiden. Din uppgift är att hålla Dina undersåtar vid liv och se till att de förökar sig. |
| 03 MATCHGAME    | *A | Om Du misslyckas blir Du degraderad till eunuck. Fyll i det ord som fattas.  |
| 04 CHASE        | *A | Du jagas genom en högspänningslabyrint. Efter några spel bör Du vinna!   |
| 05 TEXT OTHELLO | *A | Här är ett intressant spel som bör sätta Dig ordentligt på prov.   |



"Snabbfrågor". Ett verkligt roligt och nyttigt program. Disketten innehåller frågor inom olika ämnen, t.ex Amerikas stater, dess olika huvudstäder. Europas huvudstäder, de kemiska grundämnena, Shakespeare - citat och mycket annat. Dessutom är det en mycket nyttig övning i engelska språket.

GREAT AMER. PROB. MACH Beställningsnr A023

Sannolikhetsmaskin. En sådan lär ha byggts i USA år 1876. En rolig demonstration hur en normalfördelningskurva uppstår genom Pascal's triangel.

MATEMATIK.

Beställningsnr. D018.

=!=====!

01 METRICS AREA	A	Konvertering mellan måttsystem.
02 METRICS LENGTH	A	Konvertering mellan måttsystem.
03 METRICS VOLUME	A	Konvertering mellan måttsystem.
04 METRICS KITCHEN	A	Konvertering mellan måttsystem.
05 METRICS TEMPERATURE A AND WEIGHT		Konvertering mellan måttsystem.

MORSE TRAINER

Beställningsnr. A017

Ett utmärkt hjälpmedel för att lära sig signalera med morse-kod.

FLASH CODE

Visar tecken med motsvarande morse-kod.



UTBILDNING.

Beställningsnr. D013.

01 MORSE CW

\*A

Lär Dig MORSE! Med APPLE'S ljudsignaler efterliknas verkligheten mycket effektivt.

PAGE 1&2

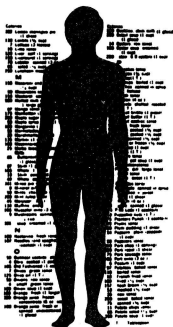
Beställningsnr A025  
2 st program

Programmet demonstrerar hur rörliga bilder kan simuleras genom att växla mellan bilder. Bra exempel.

### ANIMATION

Rörliga bilder med musik dvs. film.  
En demonstration med 4 olika exempel:

1. Det lilla tåget
2. Over the rainbow
3. Fyrverkeri
4. Clown.



GRAFIK MED HÖG UPPLÖSNING.

Beställningsnr. D010.

01 PÅSKÄGG

\*A

Ritar ett vackert påskägg i olika kulörer.

02 MENSHELL HI RES

\*A

Grafiska figurer.

03 STAR PATTERN

\*A

Olika kombinationer av stjärnmönster.

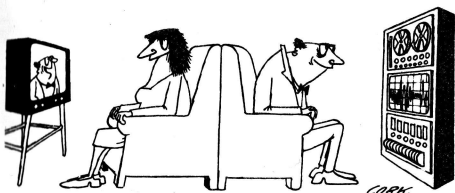
04 RANDOM ELEPHANT

\*A

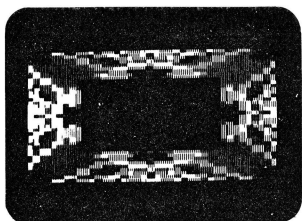
Skojiga elefanter.

Invader Beställningsnr T011

Det gäller att skjuta ner så många invaderande främmande objekt som möjligt. Ett snabbt och spännande spel.



- 01 ROSE D \*A Genererar ett mönster på skärmen. Visar hur stark grafiken i APPLE är.
- 02 HI-RES 21 COLORS \*A Kräver dessutom färg-TV med video-ingång. Visar en färgskala om 21 färger utgående från de 6 grundfärgarna ifall du har i din APPLE.
- 03 IMPOSSIBLE FIGURE \*A En välbekant topologisk omöjlighet.



DOT WORLD

Beställningsnr A022  
4 st program

Genererar punkter i 16 färger.

COLOR SHOWS

Genererar mönster i olika färger. Mycket effektivt i färg - TV. OBS! Kräver controller ibland.

ROD'S COLOR PATTERN

Kaleidoskop. Snyggt i färg-TV.

SUPER KALEIDOSCOPE

I detta program kan du själv välja färg i bakgrunden. Med controller kan du avbryta genereringen.



COLOR GRAPHICS Beställningsnr A024  
3 st program

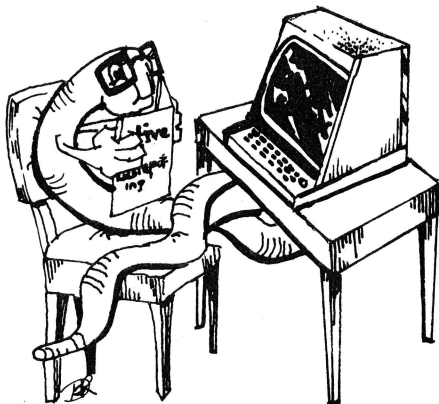
Demonstrerar färger. Med hjälp av controller kan du själv göra egna skisser på skärmen.

COLOR STROBE

Stroboscope.

FAST WORMS

Programmet ritar symmetriska mönster i olika färger.



OBJECT DRAWING

Beställningsnr A026  
2 st program

Ritar geometriska figurer.

RRANDY'S PATTERN

Ritar geometriska figurer.

MT.FUJI

Beställningsnr. A012

Avancerat grafiskt program.  
Visar berget Fuji i Japansk inspirerad stil.

PAINTER

ETCH-A-SKETCH

Beställningsnr. A014

Icke föreställande konst.

Med hjälp av controller kan du själv rita  
figurer på skärmen.

SAMPLER

Beställningsnr. A013  
6 st program

Här har man programmerat in fotografier.  
Bl.a urskiljs Churchill och några cowboy-  
hjältar.

MEMORY ORGANIZATION

Visar grafiskt hur APPLE's minne är organiserat.

DRAGOM LOAD

Ritar en drake.  
Mycket realistiskt.

WASHINGTON

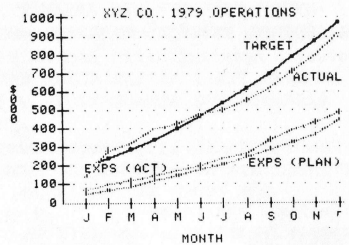
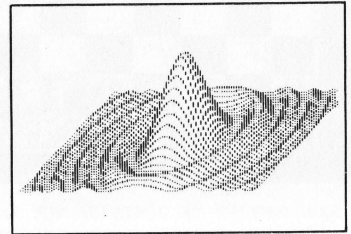
Ett slående porträtt av USA's förste  
president.

LINCOLN

Porträtt av President Lincoln.

SQUARES

Ritar slumpmässigt en massa fyrkanter  
på skärmen.



1...5....11...5....21...5....31...5....41...5....51./

---

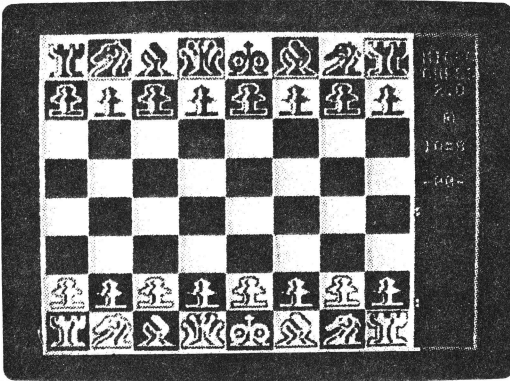
Schack program SARGON II. Beställningsnr T001.

Vinnare av North American Computer Chess Championship.  
7 spelnivåer ; de första fyra spelas under turnerings  
tid. Medan din Apple "tänker" visas de spelmöjligheter  
som övervägs. Om så önskas "hjälp" dig programmet  
att hitta det bästa motdraget.

---

Microchess. Beställningsnr T002.

Ett annat schackprogram . Mycket bra för nybörjare.



---

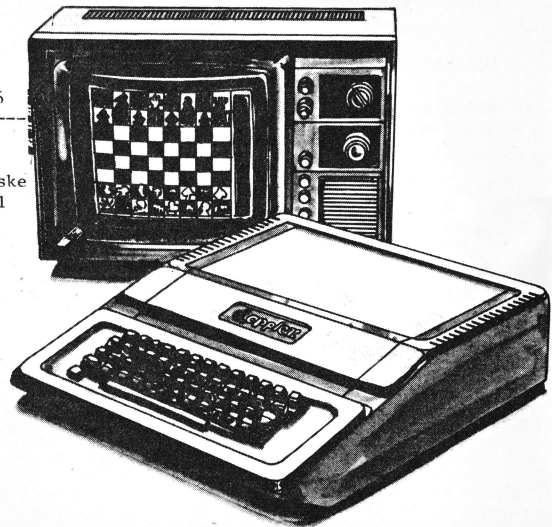
TYPING PRACTICE Beställningsnr. A015

Öva upp din förmåga att skriva maskin med  
korrekta nedslag.

---

CAL DRIVER TEST 24K. Beställningsnr. A016

Teoriövning i körskolan.  
Programmet är skrivet i Californien så det kanske  
inte passar så bra här, men det är i varje fall  
en nyttig lektion i engelska.



\*\* SORT \*\*

```
10 N = 100
15 DIM A(N)
20 FOR I = 1 TO N
22 A(I) = INT ( RND (1) * N)
24 PRINT A(I): NEXT
30 FOR J = 1 TO 10: PRINT CHR$ (7): NEXT
50 INVERSE : FLASH : HTAB 10
51 PRINT " SORTERING PÅGÅR ": GOSUB 1000
52 TEXT : HOME
53 HTAB 10: PRINT " SORTERING KLAR ": NORMAL
55 FOR J = 1 TO 10: PRINT CHR$ (7): NEXT
60 FOR I = 1 TO N: PRINT A(I): NEXT
100 END
900 REM ***** QUICKSORT *****
910 REM FÖRKLARINGAR
920 REM A(I) .... LISTANS ELEMENT
930 REM N ..... ANTAL ELEMENT
940 REM I,J ..... LÖPANDE INDEX
950 REM C ..... JÄMFÖRELSE ELEMENT
960 REM F ..... "FLAGGA"
970 REM R,L ..... INDEXGRÄNSER
1000 F = 1:L(1) = 1:R(1) = N
1100 L = L(F):R = R(F):F = F - 1
1200 I = L:J = R
1250 REM JÄMFÖRELSEELEMENT
1300 C = A(L)
1350 REM JÄMFÖR
1400 IF A(I) > = C THEN 1500
1410 I = I + 1: GOTO 1400
1500 IF A(J) < = C THEN 1700
1510 J = J - 1: GOTO 1500
1700 IF I > J THEN 2000
1750 REM BYT
1800 Y = A(I):A(I) = A(J):A(J) = Y
1900 I = I + 1:J = J - 1
2000 IF I < = J THEN 1400
2050 REM INDEX
2100 IF J - L > = R - I THEN 2600
2200 IF I > = R THEN 2400
2300 F = F + 1:L(F) = I:R(F) = R
2400 R = J
2450 GOTO 2900
2600 IF L > = J THEN 2800
2700 F = F + 1:L(F) = L:R(F) = J
2800 L = I
2900 IF L < R THEN 1200
3000 IF F > 0 THEN 1100
3100 RETURN
```



# Tips

PROGRAM FÖR ÄNDRING AV VOLYMNUMMER

```
=====
30 REM EN MÖJLIGHET ÄR ATT BÖRJA MED EN NY
35 REM DISKETT,MÄRKA DEN MED RÄTT VOLYM-
37 REM NUMMER OCH SEDAN ÖVERFÖRA INNEHÅLLET
38 REM FRÅN EN GAMMAL DISKETT
40 REM EN ANNAN METOD BESTÅR I ATT ANVÄNDA
45 REM "PSEUDO"-VOLYMNUMMER SOM FUNGERAR
60 REM UTMÄRKT.
65 REM PROGRAMMET SOM FÖLJER VISAR HUR MAN
70 REM KAN ÄNDRA VOLYMNUMMER PÅ SIN DISKETT.
75 REM OBS! PROGRAMMET ÄR GJORT FÖR
76 REM 48K-APPLE.
80 REM PÅ MINDRE MASKINER MÅSTE POKE-RESP.
85 REM CALL-SATSER JUSTERAS.
1000 TEXT : HOME
1010 POKE 44476,193
1020 POKE 44477,179
1030 CALL 45047: REM LÄSER VTOC
1040 INPUT " ANGE NYTT VOLYMNUMMER:";VL
1050 REM ~VL~<=255
1060 POKE 46017,VL: REM SB3C1
1070 CALL 45051
1080 PRINT CHR$ (4)"CATALOG"
1090 END
```

## MATEMATIK.

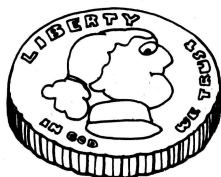
Beställningsnr. D019.

- 01 SIN PLOT \*A Sinus-kurvan. Grafik med hög upplösning.
- 02 PERMUTATIONS \*A Antal permutationer och kombinationer av "n" objekt där "d" st. tas ut samtidigt.  
Ex. Hur många ord om 5 bokstäver kan bildas av ett alfabet på 28 bokstäver ?
- 03 BINOMIAL DIST \*A Beräknar sannolikheten att uppnå ett givet antal rätt ur ett givet antal försök.  
Exempel: Om Du kastar ett mynt 10 ggr -- hur stor är då sannolikheten att du får "krona" exakt 5 ggr ?
- 04 PRIME FACTORS \*A Primfaktoruppdelning.  
Exempel:  $12 = 1 * 2 * 2 * 3$
- 05 FOURIER TRANSFORM \*A Snabb Fourier Transformerering.

## MATEMATIK.

Beställningsnr. D020.

- 01 LOOP ANTENNA \*A Hjälpprogram för radiobyggare.
- 02 XLINE IMPEDANCE \*A Beräknar motstånd och längd av en ledning, givet ett visst motstånd i källan.
- 03 QUADRATIC SURFACE \*A Beräknar formeln för en kvadratisk yta.
- 04 HEX KONV \*A Konverterar mellan decimaltal och hexadecimaltal.
- 05 NOTCH FILTER \*A Konstruktionshjälpmedel.
- 06 GREAT CIRCLE \*A Givet longitud och median för två orter, så beräknar programmet avståndet mellan dem i eng. miles eller kilometer.



&amp;



UTSKRIFTSFORMAT

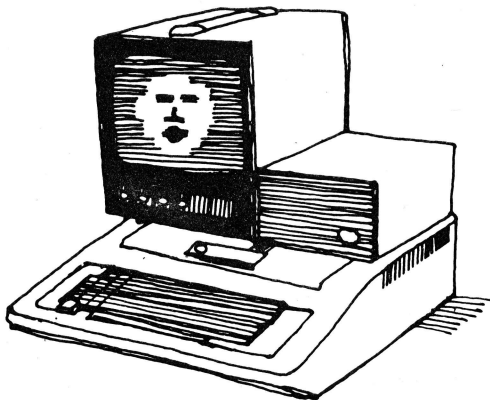
```

180 LET N = 2: REM  ANTAL DECIMALER
200 LET S = 5: REM  FÄLTSTORLEK
220 HOME
225 PRINT "EJ FORMATERAD  FORMATERAD"
226 PRINT "UTSKRIFT      UTSKRIFT"
230 FOR X = - 5 TO 4.5 STEP .501
240 PRINT X,;
250 GOSUB 2000
260 PRINT
270 NEXT X
280 PRINT
300 END
1000 REM  NU FÖLJER FORMATERINGSROUTIN
1010 REM  INPUT ÄR 'X', 'N', OCH 'S'.
1020 REM  X=TALET SOM SKA SKRIVAS UT
1030 REM  Y=ANTALET DECIMALER
1040 REM  S=FÄLTSTORLEK (HÖGERJUSTERAT)
1050 REM
2000 X$ = " " + STR$( INT ( X * 10 ^ N + .5))
2010 Q = LEN (X$) - ( VAL (X$) < 0)
2020 PRINT SPC( S - Q * ( Q > N + 1) - (N + 2) * ( Q < = N + 1));
2030 PRINT MID$( X$,1 + ( VAL (X$) < 0),( Q < = N) + ( Q - N) * ( Q > N));
2040 PRINT MID$( "0.00",1 + ((N + 1) < Q),1 + (N - Q + 2) * ( Q < N + 2));
2050 PRINT RIGHT$( X$,N * ( Q > N) + ( Q - 1) * ( Q < = N));
2060 RETURN

```



EJ FORMATERAD	FORMATERAD
UTSKRIFT	UTSKRIFT
-5	-5.00
-4.499	-4.50
-3.998	-4.00
-3.497	-3.50
-2.996	-3.00
-2.495	-2.49
-1.994	-1.99
-1.493	-1.49
-.992	-0.99
-.491	-0.49
.01	0.01
.511	0.51
1.012	1.01
1.513	1.51
2.014	2.01
2.515	2.52
3.016	3.02
3.517	3.52
4.018	4.02



=====  
 Telefon

Beställningsnr. D006.

=====!  
 01 TELEPHONE \*A Beräknar kostnaden för ett telefonsamtal.  
 Hjälper Dig att spara telefonkostnader.

Ett äventyrligt spel.  
Det gäller att försöka ta sig fram till  
Oregon med prärie-vagn. Levande.  
Spalet behöver controller.

PLANTS & LEMONADE Beställningsnr A034

Affärsspel.

THAT'S HOLLYWOOD

Spel med filmrättigheter, skådespelargager,  
kontrakt m.m.  
Roligt spel. Controller behövs.

APPLE POOP PLOT Beställningsnr A030

Ett program för villaägare.

RACE CAR Beställningsnr A035

Ett spännande spel. Du ska försöka hålla dig  
kvar på vägen med hjälp av controllererna.  
Du får välja hastighet och vägbredd själv.

STAY AFLOAT Beställningsnr A036

Ett roligt och lärorikt spel.  
Det gäller att kunna gissa ett bibelord bokstav  
för bokstav.  
Varje gång du gissar fel sjunker båten  
litegrann.

TEXT BIORYTHM Beställningsnr A029

Ritar kurvorna i din biorytm, eventuellt på  
skrivare.

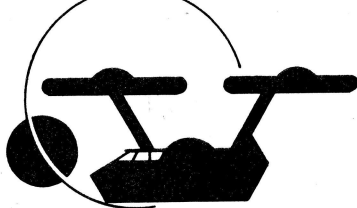
SLOT TEXT Beställningsnr A031

Simulerar en enarmad bandit.

SLOT DICE



Tärningsspel.



SUPER BRICKOUT

Beställningsnr A037  
3 st program

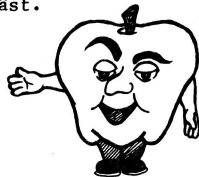
Ett trevligt spel med controller.  
Gör sig bäst i färg-TV men går även  
bra i vanligt grönt också.  
Du kan välja vilka färger du vill  
spela med för att se bäst.

ACEY DUCY

Kortspel om pengar.

RUN PHILA PINBALL

Philadelphiskt flipperspel.  
Använd knapparna på dina controller  
för att flippra.



POETRY

Beställningsnr A028

Hjälpmedel för diktare. Versrader genereras  
slumpmässigt.

HAIKU POETRY

Samma som POETRY men med HAIKU - stil.

DANCING BUTTERFLIES

Beställningsnr A027

Fjärilar som flyger omkring på skärmen  
och pussar varandra.

INFINITE NUMBER OF MONKEYS

En vits. Vilket resultat uppnås om en oändlig  
mängd apor får varsin skrivmaskin?

PLAYBOY BUNNY

Den välbekanta kaninen rullas upp på skärmen  
och skrivs ut på skrivare om du har någon.



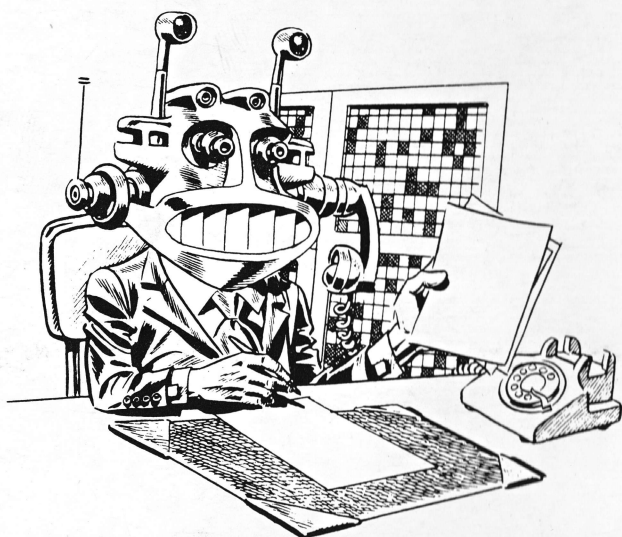
Horoskop. Talar om vilken sjärnbild som du tillhör och ger dig en förutsägelse om din framtid.

## I CHING

Gammalt österländskt spel för att spå i framtiden.



1...5....0.....5.....0.....5....0....5....0.../	ADRESSEN I CALL	FÖRKLARING			
HEXADECIMAL					
\$F000	CALL-8192	1."Reset" Integer Basic 2. Befriar arbetsminne (Rensar hela minnet).			
\$E04B	CALL-8117	Listning av Integer program			
\$E836	CALL-6090	Körning av Integer program (=RUN)	\$FC58	CALL-936	(=HOME + CLEAR) på skärmen
\$F07B	CALL-3973	Laddning av Integer Program från bandspelare	\$FC62	CALL-926	Vagnen tillbaka (på skrivaren)
\$F140	CALL-3776	Sänder Integer Program till bandspelare	\$FC66	CALL-922	Flyttar markören till nästa linje
\$F819	CALL-2023	Ritar en horisontal linje	\$FC70	CALL-912	Rulla upp skärmen
\$F828	CALL-2008	Ritar en vertikal linje	\$FDOC	CALL-756	Vänta på tangentnedslaget
\$F832	CALL-1998	Rensar Grafisk Skärm	\$FD67	CALL-665	Gå till nästa linje och vänta på input
\$F847	CALL-1977	Räknar basadress för grafik	\$FDDA	CALL-550	Skriv ut en "byte" i form av 2 hex-siffror
\$F85F	CALL-1953	Ändring av färg (+3)	\$FDE3	CALL-541	Skriv hex - siffror
\$FA43	CALL-1469	Utför ett steg	\$FE80	CALL-384	"Inverse Mode" dvs svart text på vit bakgrund
\$FB2F	CALL-1233	Tillbaka till text-skärmen (=TEXT)	\$FE84	CALL-380	"Normal Mode", vit text på svart bakgrund
\$FB39	CALL-1223	Tillbaka till text-skärmen (=TEXT)	\$FEB0	CALL-336	Gå över till "basic"
\$FB40	CALL-1216	tillbaka till grafiska skärmen	\$FEB3	CALL-333	Fortsätt i "basic"
\$FBE4	CALL-1052	Producerar signal	\$FEBF	CALL-321	Visa upp aktuella värden för A,X,Y,P,S registren
\$FBF4	CALL-1036	Flyttar markör	\$FEC0	CALL-307	Skriv ut på bandspelare
\$FC10	CALL-1008	Flyttar markören tillbaka	\$FEFD	CALL-259	Läs från bandspelare
\$FC1A	CALL-998	Flyttar markören uppåt	\$FF3A	CALL-198	Producerar signal
\$FC2C	CALL-980	"Escape" funktion.	\$FFF4A	CALL-182	Sparar registren A,X,Y,P,S
\$FC9C	CALL-868	Rensar linje från markörens position och ut			
\$FC42	CALL-958	Rensar resten av skärmen			



**Svea 01 ab**

SVEAVÄGEN 96

113 50 STOCKHOLM

SWEDEN

08/32 96 96

