

Einsteigen - Verstehen - Beherrschen

DM 3,80 öS 30 sfr 3,80

computer kurs

INDEX



Heft **84**

Ein wöchentliches Sammelwerk

computer kurs

Heft **84**

INDEX

In diesem letzten Heft finden Sie ein vollständiges Inhaltsverzeichnis für alle Ausgaben Ihres COMPUTER KURS. Jedem Stichwort sind die entsprechenden Seitenzahlen zugeordnet. Ferner haben wir Kreuzverweise angegeben, wie beispielsweise Ablauffolge, siehe Tracer. Einträge, die sich auf die dritte Umschlagseite, die vorletzte Seite, beziehen, sind mit VS und der betreffenden Heftnummer gekennzeichnet.

Auf der nebenstehenden Seite finden Sie mit einem Blick die Seitenzahlen der einzelnen Ausgaben und in welchem der insgesamt sieben Sammelordner sich das jeweilige Heft befindet.

Weiterhin haben wir alle Artikel aus den jeweiligen Rubriken zusammengefaßt. Hier finden Sie den Artikel mit der entsprechenden Heftnummer und der dazugehörigen Seitenzahl. So können Sie schnell bestimmte Artikel finden.

Wenn Sie nun alle sieben Sammelordner und alle 84 Hefte des COMPUTER KURS gekauft haben, besitzen Sie ein Nachschlagewerk über Computer und Elektronik, das einen bleibenden Wert hat. Falls Sie es versäumt haben, ein bestimmtes Heft zu kaufen, können Sie es noch nachbestellen. Beachten Sie die Spalte rechts.

Wir bedanken uns für Ihr Interesse

*Die
Computer Kurs -
Redaktion*

WIE SIE JEDE WOCHE IHR HEFT BEKOMMEN

Computer Kurs ist ein wöchentlich erscheinendes Sammelwerk. Die Gesamtzahl der Hefte ergibt ein vollständiges Computer-Nachschlagewerk. Damit Sie jede Woche Ihr Heft erhalten, bitten Sie Ihren Zeitschriftenhändler, Computer Kurs für Sie zu reservieren.

Zurückliegende Hefte

Ihr Zeitschriftenhändler besorgt Ihnen gerne zurückliegende Hefte. Sie können sie aber auch direkt beim Verlag bestellen.

Deutschland: Das einzelne Heft kostet DM 3,80. Bitte füllen Sie eine Postzahlkarte aus an: Marshall Cavendish Int. Ltd. (MCI), Sammelwerk-Service, Postgiroamt Hamburg 48064-202, Postfach 105703, 2000 Hamburg 1, Kennwort: Computer Kurs

Österreich: Das einzelne Heft kostet öS 30. Bitte füllen Sie eine Zahlkarte aus an: Computer Kurs, Wollzeile 11, 1011 Wien, Postscheckkonto Wien 7857201 oder legen Sie Ihrer Bestellung einen Verrechnungsscheck bei. Kennwort: Computer Kurs.

Schweiz: Das einzelne Heft kostet sfr 3,80. Bitte wenden Sie sich an Ihren Kiosk; dort werden Sie jederzeit die gewünschten Exemplare erhalten.

Abonnement

Sie können Computer Kurs auch alle 2 Wochen (je 2 Ausgaben) per Post zum gleichen Preis im Abonnement beziehen. Der Abopreis für 12 Ausgaben beträgt DM 45,60 inkl. MwSt., den wir Ihnen nach Eingang der Bestellung berechnen. Bitte senden Sie Ihre Bestellung an: Marshall Cavendish Int. Ltd. (MCI), Sammelwerk Service, Postgiroamt Hamburg 86853-201, Postfach 105703, 2000 Hamburg 1, Kennwort: Abo Computer Kurs. Bitte geben Sie an, ab welcher Nummer das Abo beginnen soll und ob Sie regelmäßig für jeweils 12 Folgen einen Sammelordner wünschen.

WICHTIG: Bei Ihren Bestellungen muß der linke Abschnitt der Zahlkarte Ihre vollständige Adresse enthalten, damit Sie die Hefte schnell und sicher erhalten. Überweisen Sie durch Ihre Bank, so muß die Überweisungskopie Ihre vollständige Anschrift gut leserlich enthalten.

SAMMELORDNER

Sie können die Sammelordner entweder direkt bei Ihrem Zeitschriftenhändler kaufen (falls nicht vorrätig, bestellt er sie gerne für Sie) oder aber Sie bestellen die Sammelordner für den gleichen Preis beim Verlag wie folgt:

Deutschland: Der Sammelordner kostet DM 12. Bitte füllen Sie eine Zahlkarte aus an: Marshall Cavendish International Ltd. (MCI), Sammelwerk-Service, Postgiroamt Hamburg 48064-202, Postfach 105703, 2000 Hamburg 1, Kennwort: Sammelordner Computer Kurs.

Österreich: Der Sammelordner kostet öS 98. Bitte füllen Sie eine Zahlkarte aus an: Computer Kurs Wollzeile 11, 1011 Wien, Postscheckkonto Wien 7857201 oder legen Sie Ihrer Bestellung einen Verrechnungsscheck bei. Kennwort: Sammelordner Computer Kurs.

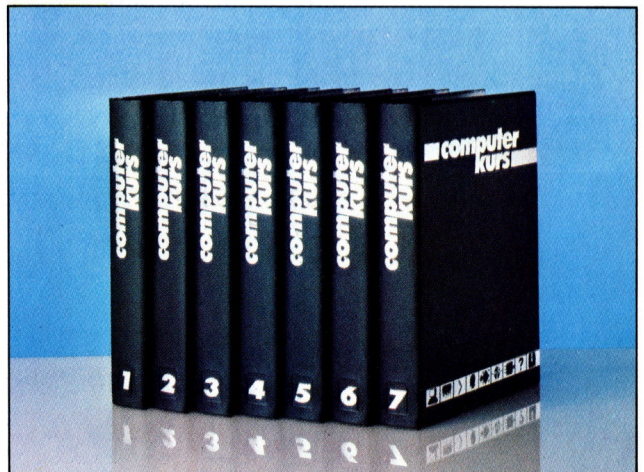
Schweiz: Der Sammelordner kostet sfr 15. Bitte wenden Sie sich an Ihren Kiosk; dort werden Sie jederzeit die gewünschten Exemplare erhalten.

INHALTSVERZEICHNIS

Alle 12 Hefte erscheint ein Teilindex. Die letzte Ausgabe von Computer Kurs enthält den Gesamtindex — darin einbezogen sind Kreuzverweise auf die Artikel, die mit dem gesuchten Stichwort in Verbindung stehen.

Redaktion: Peter Aldick (verantw. f. d. Inhalt), Gudrun Anderson, Joachim Knipp, Uta Brandl (Layout), Sammelwerk Redaktions-Service GmbH, Paulstraße 3, 2000 Hamburg 1

Vertrieb: Marshall Cavendish International Ltd., Heidenkampsweg 74, 2000 Hamburg 1



Gesamtindex

Band 1

Heft 1	Seite	1 — 28
Heft 2	Seite	29 — 56
Heft 3	Seite	57 — 84
Heft 4	Seite	85 — 112
Heft 5	Seite	113 — 140
Heft 6	Seite	141 — 168
Heft 7	Seite	169 — 196
Heft 8	Seite	197 — 224
Heft 9	Seite	225 — 252
Heft 10	Seite	253 — 280
Heft 11	Seite	281 — 308
Heft 12	Seite	309 — 336

Band 2

Heft 13	Seite	337 — 364
Heft 14	Seite	365 — 392
Heft 15	Seite	393 — 420
Heft 16	Seite	421 — 448
Heft 17	Seite	449 — 476
Heft 18	Seite	477 — 504
Heft 19	Seite	505 — 532
Heft 20	Seite	533 — 560
Heft 21	Seite	561 — 588
Heft 22	Seite	589 — 616
Heft 23	Seite	617 — 644
Heft 24	Seite	645 — 672

Band 3

Heft 25	Seite	673 — 700
Heft 26	Seite	701 — 728
Heft 27	Seite	729 — 756
Heft 28	Seite	757 — 784
Heft 29	Seite	785 — 812
Heft 30	Seite	813 — 840
Heft 31	Seite	841 — 868
Heft 32	Seite	869 — 896
Heft 33	Seite	897 — 924
Heft 34	Seite	925 — 952
Heft 35	Seite	953 — 980
Heft 36	Seite	981 — 1008

Band 4

Heft 37	Seite	1009 — 1036
Heft 38	Seite	1037 — 1064
Heft 39	Seite	1065 — 1092
Heft 40	Seite	1093 — 1120
Heft 41	Seite	1121 — 1148
Heft 42	Seite	1149 — 1176
Heft 43	Seite	1177 — 1204
Heft 44	Seite	1205 — 1232
Heft 45	Seite	1233 — 1260
Heft 46	Seite	1261 — 1288
Heft 47	Seite	1289 — 1316
Heft 48	Seite	1317 — 1344

Band 5

Heft 49	Seite	1345 — 1372
Heft 50	Seite	1373 — 1400
Heft 51	Seite	1401 — 1428
Heft 52	Seite	1429 — 1456
Heft 53	Seite	1457 — 1484
Heft 54	Seite	1485 — 1512
Heft 55	Seite	1513 — 1540
Heft 56	Seite	1541 — 1568
Heft 57	Seite	1569 — 1596
Heft 58	Seite	1597 — 1624
Heft 59	Seite	1625 — 1652
Heft 60	Seite	1653 — 1680

Band 6

Heft 61	Seite	1681 — 1708
Heft 62	Seite	1709 — 1736
Heft 63	Seite	1737 — 1764
Heft 64	Seite	1765 — 1792
Heft 65	Seite	1793 — 1820
Heft 66	Seite	1821 — 1848
Heft 67	Seite	1849 — 1876
Heft 68	Seite	1877 — 1904
Heft 69	Seite	1905 — 1932
Heft 70	Seite	1933 — 1960
Heft 71	Seite	1961 — 1988
Heft 72	Seite	1989 — 2016

Band 7

Heft 73	Seite	2017 — 2044
Heft 74	Seite	2045 — 2072
Heft 75	Seite	2073 — 2100
Heft 76	Seite	2101 — 2128
Heft 77	Seite	2129 — 2156
Heft 78	Seite	2157 — 2184
Heft 79	Seite	2185 — 2212
Heft 80	Seite	2213 — 2240
Heft 81	Seite	2241 — 2268
Heft 82	Seite	2269 — 2296
Heft 83	Seite	2297 — 2324
Heft 84	Index	

Stichwörter, die auf die vorletzte Heftseite hinweisen, sind als VS und mit der betreffenden Heftnummer gekennzeichnet

A

	Seite
Abacus-Kalkulationspaket	1052—3
Abakus	29—30, 280
Abenteuerspiele	390—1, 1158—60
Bildschirmdarstellung	1586—7
Darsteller-Steuerung	1586—7, 1614—16
Digitaya/Haunted Forest	1158—60, 1192—3, 1223—5, 1258—60, 1286—8, 1296—8, 1325—7, 1350—1, 1392—3, 1424—5, 1436—8, 1479—81, 1493—6
Dog and Bucket	1698—9, 1731—3, 1768—9, 1798, 1810—11, 1838—9, 1872—4, 1910—13
Geister	1325—7
mit LOGO	570—2, 614—16, 642—3
MUD (Multi User Dungeon)	2208—9
Objekte ablegen	1296—8
Objektsammlung	1286—8
Orte beschreiben	1223—5
Spielfiguren-Modul	1670—1
Spielgenerator	470
Suspect	1485—7
siehe auch Spiele	
Ablaufskizze	66
Ablauffolge, siehe Tracer	
Access Time (Zugriffszeit)	VS 13
Accumulator (Akkumulator)	VS 13, 662
ACE (Automatic Computing Engine)	396, 415
ACIA (Asynchronous Communications Interface Adaptor)	648, 1454—5, 1907, 1923, 1925, 2300
ACLS (Analogue Concept Learning System)	1849
Acorn	628
Acorn B	119—21, 316, 499, 584, 1101, 1103, 1681, 1682
A/D-Wandler	1815
als Terminal	831
AMX-Maus-Paket	944—5
Architektur	2199
BBC Buggy	827
Beasty	698—9, 826
Betriebssystem	1604, 1633—6, 1688—90
BIOS-Calls	1812—14
Bitstik-System	1617—19
Communitel	2046
Dateiprogramm	429
Digital Tracer	657—9
Disketten	837, 2230—2
Diskettenlaufwerke	1003—4
Econet	VS 61
ENVELOPE-Befehl	464
EPROM-Brenner	774—5
Ereignissystem	1803—4
EVI elektronische Kamera	685—7
Fehlerbehandlung	1763—4
Grafik	364—5, 409, 746
Graph Plan	1068—9
Grenzverschiebung	681—2
Hüllkurve der Lautstärke	488
interne Uhr	1371
Interrupts	1790—2
Joystick	959—60

Gesamtindex

-Kabel	791	Acorn B	488	MacPaint	2241-2
Kreiserzeugung	1110-11	Advance-86	645-7	MacProject	1388-9
Lichtreiter-Listing	1640	A/D-Wandler	131, 179, VS 14, 406, 592, 1992-3	MacWrite	2063-5
Memory Map	1617-19	Acorn B	1815	PageMaker	1692
Minenfeld-Grafikspiel	1370-1, 1380-2, 1408-9, 1448-9, 1466-8	-Chip	2061-2, 2071-2	WIMP-Betriebssystem	1920
Morse-Code-Programm	988	Dual-Slope	2040-1	Applications Generator	(Anwendungsgenerator) VS 16, 430-1
Musiksynthesizer	972-3	AI, siehe Künstliche Intelligenz		Apricot, siehe ACT	
Namal Type & Talk	1777	AIM-65	953-5	Aquarius-Computer	2254-5
OSBYTE-Aufrufe	1688-90	Ajile Hyperion	89	Drucker	743
OSFILE-Aufrufe	1714-16	Akkumulator (Accumulator)	223, VS 13, 662, 683, 1228, 1255	Arbeitsbereich (Workspace)	VS 83
OSFIND-Routinen	1753-4	Akronym (Acronym)	VS 13	Arbeitsgeschwindigkeit	1474
OSWORD-Routinen	1706-8	Aktenkoffer-Computer	88-9	mit Lichtcomputer	1569-71
Penman-Plotter	1429-31	Akustikkoppler (Acoustic Coupler)	3, 138, VS 13	Arbeitsspeicher	491, 558
Robotarm-Steuersoftware	1724-6	Micro-Myte-60	496	Räumen von	1348-9
Selbstbau-MIDI	1898-1900, 1907-9	mit Sinclair ZX-81	322	Arcadespiele	197-8
Sprite-Routinen	1032-4	und Modem	185, 312	Architecture (Architektur)	VS 17
Texverarbeitungs-system	1043	Alexander, Nick	700	Arithmetik, Fließkomma	452
Tonerzeugung	380	ALGOL	VS 15, 873, 2038, 2039, 2087	Arithmetisch/Logische Einheit (ALU)	222, VS 16, 683
Torch Disk Pack	1245-7	Algorithm (Algorithmus)	226, VS 15, 1108	Array (Datenfeld)	VS 17, 1514
Tracer-Programm	1864-6, 1875-6	Breshen-	1110	COBOL	1856
User-Port	1196	B-Star-	1279	FORTH	1655-7
Variablen-Austausch	1704, 1712-13	Programmerstellung mit	1182-3	FORTRAN	1744-5
Variablen-Suchprogramm	1678-80	Scout-	1279	PASCAL	1115-17
View	2023-4	Sortier-	262-3	Artic Computing	1997
Zeichengenerierung	1562-3	Verarbeitungsgeschwindigkeit	1474	Artificial Intelligence (AI)	VS 17, 665
Zeichnen		Allophone	VS 15	siehe auch Künstliche Intelligenz	
dreidimensionaler Objekte	1174-5	Alphacom 32 Thermodrucker	1262	ASCII (American Standard Code for Information Interchange)	8, 298, VS 18, 608-10, 624
Acorn B+	1525-7	Alphanumeric (Alphamuerisch)	VS 15	Maschinencode und	586-7, 608-10
Acorn BASIC	745-6, 1342-4, 1762	Altair-8800	582	-Microsoft	1346
BASIC-ROM	1762-4, 1770-1	ALU (Arithmetisch/Logische Einheit)	222, VS 16, 683, 1221-2	ASM	1685
Acorn Electron	526-7, 1682	Alvey-Komitee	1348	Assembler	14, 98, 150, VS 18, 475, 635, 655, 662, 2265
Interface	1101-3	AMPLE	972-3	Adressierung	762-4
Minenfeld-Grafikspiel	1370-1	Amsoft	400	Befehle	708-10
Plus 3	2029-31	Speech Synthesizer	1778, 1779	des 6809	1228-9, 1255-7, 1276-7, 1304-6
Acoustic Coupler	VS 13	Amstrad	1703	E/A-Steuerung	1453-5
siehe auch Akustikkoppler		AMX-Maus-Paket	944-5	Grafiken	975-7
Acronym (Akronym)	VS 13	Analog/Digital-Wandler,	siehe A/D-Wandler	mathematische Abläufe	750-3
ACT Apricot	89, 853-5	analoger Computer	216-17	Module	832-4
F1e	1469-71	analoger Eingang	182	Motorola 68000	2321-4
Portable	1078, 1105-7, VS 74	AND (UND)	VS 16	-Programm	949
Spracherkennung	1106	Animation	150-2, 225-7	Schleifen	804-7
Viewdata	2046	Anschlagdrucker (Impact Printer)	VS 52	strukturierte Programmierung	1530-1
ADA VS	13, 873	Anschlußstelle (Port)	VS 76	Unterroutinen	834
A/D-Convertor VS	14, 406, 592	Anwender		siehe auch Debugger; Maschinencode	
siehe auch A/D-Wandler		Datenübertragung	1348-9	Astronomie	354-5
Addierer (Adder)	VS 14	-Freundlichkeit	305, 492-5, 1349	„Celestial Navigator Mk II“	355
Gatter und	111-12	Hilfsroutinen für	1378-9	„Starfinder“	858
Halb-	706-7	Anwendungsgenerator	(Applications Generator)	Asynchronous (Asynchron)	VS 18
Address (Adresse)	VS 14, 558-9		VS 16, 430-1	Asynchronous Communications	
Adreßbus	1184	Anzeige		Interface Adaptor (ACIA)	648
Adressen-Etiketten	1030-1	LED-, Selbstbau-	1055-7	Atari	198
Adressierung	278-9, 474, 2187-9, 2210-12	Siebensegment-	1198	130XE	1065-7
Adressierung mit Assembler	762-4	APL	VS 16	400	35-7
-Decoder	279	Apple	144, 274, 583, 980	520ST	1357-9, 1693
Hi-Lo-Adressierung	1633	Analogsynthesizer	143	800	35-7, 70, 143
indirekte Adressierung	1394-6	Apple II	148-9, 1794	Cassettenrecorder	487
indizierte Adressierung	1328-9, 1352	Apple IIc	796-9, 1078	Diskette	837
-leitungen	179-80, 222	Apple IIe	145-7, 148	Diskettenstation	485, 1169-71
Link Address	609	Apple III	797	Drucker 1027	486
Adreßbuch-Programm	324-7, 344-7, 598-601, 1528-9, 2165-75	Apple Laser Writer	1317-19	Joystick	486
Anwenderfreundlichkeit	492-5	Apple Lisa	284-6, 305, 797, 969, 1349, 1942	-LOGO	482-4
Dateien	426-9	Apple Macintosh	316, 561-4, 1227, 1349, 1692, VS 71	Peripherie	36
Suchvorgang	374-7, 458-61, 542-5, 576-9			Player-Missile-Grafik	485, 489, 537
Testlauf	510-13			Sprite-Grafik	150, 152
Verzweigungen	402-5			Texteditor-Programm	2058
vollständige Fassung	626-7				
ADSR (Hüllkurve)	143, 264, VS 14				



Heft	Seite
1 Die Micro-Revolution	1
2 Vom Abakus zum Microchip	29
Micros ganz groß	
im kleinen Betrieb	52
3 Expertensysteme	57
Millionen von Schaltern	80
4 Computerkarrieren	85
Sir Clive Sinclair	102
Strich-Codes und Geldautomaten	109
5 Miniaturtechnik auf Sand gebaut	113
Chips im Haus	116
Micro-Medizin	132
6 Die Klangzauberer	141
Stephen Wozniak	144
Chips im Auto	160
7 Computerpiloten	169
John von Neumann	190
8 Im Spielfieber	197
Analoge Systeme	216
9 Computerfilme	225
3-D-Computerspiele	246
10 Verkabelte Nachbarn	253
Schöne Aussichten	272
Der Computerpionier	
Chuck Peddle	274



11 „Kollege“ Roboter	281
Pinball Wizard	304
12 Verkehrscomputer	309
Präzise Greifarme	328
Herman Hollerith	330
13 Computer-Literatur	337
Konrad Zuse	348
Sternschnuppen	354
14 CAD-Zeichnungen	365
Grace Hopper	384
15 Kalkuliertes Risiko	393
„Markt 1“-Triumph	396
Alan Turing	415
16 Schulcomputer	421
Norbert Wiener	432
17 Netzwerk-Verbund	449
Leonardo Torres	452
Micro-Überwachung	472
18 Enten und Androiden	477
Zukunftsmusik	490
Vannevar Bush	498
19 Schritt für Schritt	505
Bill Gates	516
20 Robotersteuerung	539
21 Bewegtes Metall	565
Firmengründungen	582
22 Verstand und Gefühl	589
Die Musik-Macher	605
23 Bewegungsabläufe	617
Harter Gegner	628

Neue Ausdrucksform	639
24 Klangfolgen	648
Hindernisstrecke	665
Software-Verkauf	671
25 Laservisionen	673
Verkabelte Klänge	695
Tops auf Band	700
26 Sehender Roboter	701
Synthi-Schlußakkord	721
27 Großer Schlußakkord	729
Über die Sprache	747
Spiel um Millionen	755
28 Steuern und Regeln	757
Das Wissen	779
Z-Prozessoren	782
29 Schach auf Chips	785
Perfekte Kopie	802
Chip-Geplauder	808
30 Kleinroboter	825
Mit etwas Mut	835
31 Große Roboterarme	841
Digital Research	859
32 Financial-Micro-Times	869
Perfekte Zukunft?	894
33 Das gewisse Etwas	897
Branchenwechsel	923
34 Werden Sie überwacht?	925
Schreiben für den Schirm	949
Imagepflege	952
35 Gebrüder Casio	961
In Schußweite	965
Natürliche Auslese	978
36 Zu neuen Ufern	992
Mensch und Maschine	998
37 Weltweiter Handel	1009
Das Erfolgsteam	1016
38 Texte, Texte	1043
Wege des Erfolgs	1054
Knacken und Hacken	1060
39 Leichtgewichte	1077
Llamasoft	1088
40 Informationen auf Fingerdruck	1093
Einsamer Stern	1104
41 Gemeinsamer Nenner	1121
41 Geisteskraft	1149
Die Technokraten	1176
43 Ran ans Hirn	1177
Qualitätskontrolle	1204
44 Auf der Suche	1205
Bridge per Computer	1230
45 Vorausschau	1238
Vielfältig	1244
46 Elektronisches Superhirn	1272
Tolle Effekte	1274
Mit Glück und Logik	1279
47 Das Fachwissen	1289
Bug-Byte	1316
48 Realismus ist „in“	1330
Lernende Rechner	1335
49 Normgerecht	1345
Genetischer Code	1360
Die Weltfirma	1372
50 Allzeit bereit	1373
Quelle: Militär	1386
Spracherkennung	1397
51 Höhere Einsichten	1401
England im Vorteil	1410
52 Musterhaft	1445
Absolut Super	1456
53 Geistesblitze	1457
Elegantes Design	1482

54 Unter Tatverdacht	1485
Sprachprobleme	1500
Drachensterben	1508
55 Wissensformen	1513
Computer-Lehrer	1538
56 Schöne neue Welt?	1541
Schriftbilder	1559
57 Lichtschalter	1569
Spezialanwendungen	1591
58 Flink und präzise	1597
Reise in andere Welten	1612
59 Produktionsmittel	1625
Bessere Leistung	1641
In Sachen Oric	1652
60 Technik macht Druck	1663
Daten auf Abruf	1675
61 Die gedruckte Seite	1691
Ein Paukenschlag	1703
62 Zurück zu den Anfängen?	1709
Computerbilder	1772
Auf der Rennbahn	1734
63 Sieg oder Platz	1747
Kostenprobleme	1759
64 Wetten, daß . . . ?	1765
Form der Zukunft	1785
65 Höret und staunet	1793
Die Erfolgsformel	1818
66 Herzspezialisten	1833
Computer-Casino	1842
67 Modellentwurf	1849
68 Chip-Tourismus	1877
69 Schreiben und Lesen	1905
70 Dynamische RAMs	1952
71 Der Torhüter	1961
72 Senkrechtstarter	1997
Gespeicherter Schirm	2015
73 Computer-Karrieren	2017
Die Klassiker	2037
74 Kabelsalat	2045
Buntes Treiben	2055



75 Jobs für Hacker?	2073
Schnelle Schritte	2083
76 Mehr lernen	2101
Charles Babbage	2125
77 Im Vertrieb	2129
78 Hoffnung durch	
HOPE-Programme	2181
79 Schreiberlinge	2185
Duell mit Karten	2194
Einstieg in den EDV-Job	2205
80 Tolles Ding	2213
Mama Bell	2237
81 Computerkunst	2241
Tee oder Computer	2266
83 Computerprodukte	2304

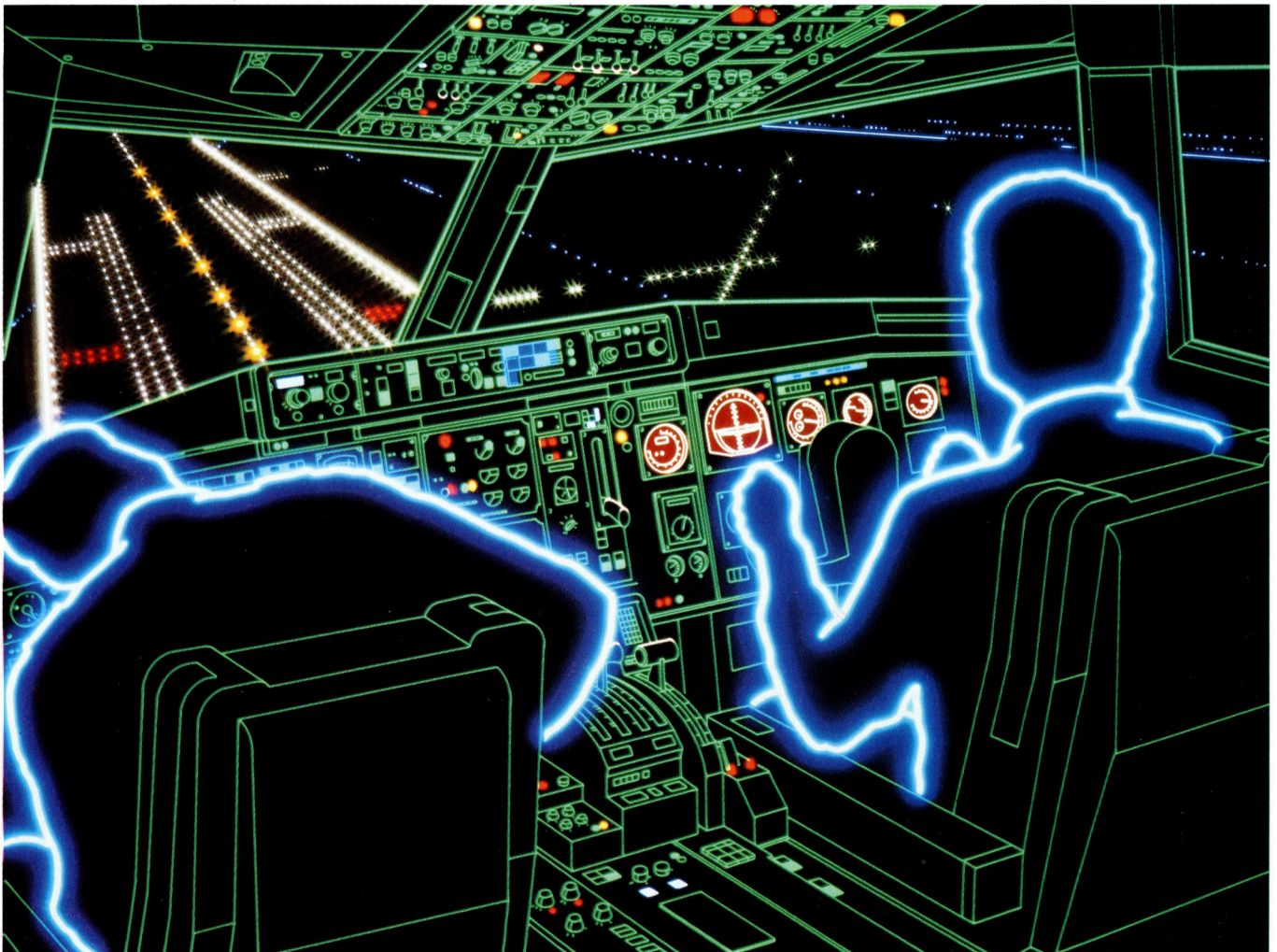
Gesamtindex

Ton	520
Trackball	486
XL-Serie	6, 485-7, 898, 1681, 1683
Atlas-Rechner	396
Atlas, Speicher-	587
Attribut	VS 18
Audiogenic	1244
Ausbildung	1538-40, 2101-2
Bodenroboter	1641-3
CAL (Computer	
Assisted Learning)	1709-11
Computerunterricht	1700
Datenbanken	1675-7
Form der Zukunft	1785-7
Kostenprobleme	1759-61
Lernverbesserung für	
Behinderte	1591-3
Schreiben- und	
Zeichnenlernen	1559-61
Simulationen-Programme	1612-13
Ausfallsicher (Fail-Safe)	VS 40
Ausgabe, <u>siehe</u> E/A	
Ausgabegerät (Output Device)	VS 73
Ausgang, serieller	1845
Ausgangs-Buffer	1196
Ausgangslastfaktor (Fan-Out)	VS 40
Auto	
Bordcomputer	160-1
Entwurf mit CAD	367
Automatical Computing Engine, <u>siehe</u> ACE	

B

	Seite
Babbage, Charles	29, 30-1, 2125
Background (Hintergrund)	VS 19
Backplane (Rückwandplatine)	VS 19
Backup (Sicherungs-Duplikat)	VS 19, 1094
Bahnverkehrscomputer	310-11
Banana Interface	1128-9
Bandbreite (Bandwidth)	VS 20
Banddiskette	612
Bank Switching (Bankauswahl- verfahren)	VS 20, 1066, 1525, 1829
Bar Code (Strichcode)	VS 20
Bardeen, John	81
Base (Basis)	VS 20
BASIC	8, VS 21, 584, 2039, 2264
17+4-Programm	2118-20, 2144-6, 2200-2, 2262-3, 2269-70, 2318-20
Acorn-	745-6, 1762, 1764
Anfängersprache	18-21
Anwenderfreundlichkeit	492-5
Befehle	21, 100
Commodore-	776-7, 848-9, 904-6, 927-9
Computer-Analyse	1142-3
Dateien	426-9

Datenverwaltung	324-7
Digitaya/Haunted Forest-Abenteur- spiele	1158-60, 1192-3, 1223-5, 1258-60, 1286-8, 1296-8, 1325-7, 1350-1, 1392-3, 1424-5, 1436-8, 1479-81, 1493-6
dreidimensionale Kurven	1086-7, 1174-5
Entwicklung	1539
FOR . . . NEXT-Schleife	42-4
Funktionen	212-15, 242-5, 718
Galgenspiel-Listing	1509-10
Gedächtnistestspiel	1210-11
Go-Programm	1796-7, 1821-3, 1869-71, 1879-82, 1954-7, 1986-8, 2067-9, 2032-4, 2068-70, 2090-1
Handelssimulationsspiel	1516-17, 1544-5, 1594-5, 1606-8, 1630-2, 1668-9, 1686-7, 1728-30, 1750-2, 1774-6, 1808-9, 1840-1, 1852-3, 1896-7, 1926-8, 1944-5, 1976-8
-Interpreter	608, 633, 1798
Interpunktion	72
Kontroll-Strukturen	296-9
Lichtreiter-Spiel	1620-1
Lunar Lander	1112-13



Gesamtindex

magisches Quadrat	1070—1	BBC Buggy	129, 131	Bio-Chip	1543
mathematische Diagramme	886—7	BBC Modell B siehe Acorn B		BIOS (Basic-Eingabe/Ausgabe-System)	1374, 1375, 1742, 1743
MBASIC	242, 293, 616	BCD (Binary Coded Decimal)	VS 21	-Calls	1812—13
Minenfeld-Grafikspiel	1342—4, 1370—1, 1380—2, 1408—9, 1448—9, 1466—8	BCPL	1885	Bistable (Bistabile Kippstufe)	VS 21
-Pointer des C64	1830	BDOS (Basic Disk Operating System)	1374, 1375, 1742, 1743	Bit	27—8, VS 22, 558
Plotsub	1089—92	Beasty	698—9, 826	-Fehler	VS 22
Programmaufbau	186—9	Bedienungspersonal	86	-Kopierer	VS 22
Programmierstil	624—7	Bedingungs-codes	2243—6	-parallel	VS 22
Programm-Speicherung	608—10, 1704—5	Befehl (Instruction)	278, VS 55	Paritäts-	308, 1080
Programmverbesserung	1584—5	Befehlsinterpret (CCP)	1742	-verarbeitung	VS 22
Reaktionszeit	1100	Befehlssatz (Instruction Set)	VS 55	Bit Image Manipulator (Blitter)	1737, 1738, 1942—3
Recursionen	1310—11	Befehlssteuerung	1406—7	Bitmuster (Bit-Mapping)	319, 381, 562, 927, 2015
schneller	356—7	Befehlszähler (Instruction Counter)	223, 1228, 1255, 1256, VS 55, 1878	Bit-Pad-Digitiser	227
Simon's	456—7, 465	Behavioral Engineering: Defender	1150	Bitstik	1598
Spectrum-	1126—7	Bell-Laboratories	2237	Blasenspeicher (Bubble memory)	VS 23
Stärken und Schwächen	653—6	Benchmark (Bewertungsstandard)	VS 21	Block	VS 22
Stringvariablen	688—9	Benutzeridentifikation (Identification)	VS 52	Blitter (Bit Image Manipulator)	1737, 1738, 1942—3
Subroutinen	100—1, 186, 344—7	Beruf	2017—19, 2073—5	Boole, George	250
Suchroutinen	374—7, 458—61, 542—5, 576—9, 1678—80	EDV	85—7, 2205—7	Boolesche Algebra	816—17, 1006
Synthese	143	Marketing	2129—31	Addition	856—7
Tabellenkalkulationsprogramm	2132—4, 2161—4, 2190—1, 2220—1, 2247—8, 2290—2, 2306—8	Spielprogrammen	2185—6	de Morgans Gesetz	878—80
Toolbox	2108—15	Betriebssystem (Operating System)	98, 320, 608, 1373—5, VS 71	Karnaugh-Tafeln	930—1, 956—7
Trigonometrie	794—5, 839—40	Acorn B	1604—5, 1617—19, 1633—6, 1688—9, 1762—4, 1770—1	Logiksymbole	VS 62
U-Bootsjagd-Listing	1013	ASCII-Steuerzeichen	1636	Variablen	946—7
Übungen	644	Commodore	1829—32	Boot (Booten)	VS 22
Variablen	19, 20, 157—9, 625—6, 1712—13	CP/M	1658—9	Bootstrap	320—1, 1947
Verzweigungen	402—5	integrierte	968—9	-Loader (Urlader)	1684
Weihnachtsprogramm	126—8	MS-DOS	2035—6, 2050—2, 2096—7, 2105—7, 2155—6	Brainstorm	1242—3
BASICODE	1121—3	PC-DOS	2035—6	Branch (Verzweigungen)	VS 22, 405—5
Basis (Base)	VS 20	Schneider	2138—40, 2179—80, 2195—6, 2222—5, 2256—8, 2312—14	Branson, Richard	700
Basis (Radix)	VS 77	Spectrum	1938—41, 1989—91, 2012—14	Brattain, Walter	81
Bauanleitungen		Unix	2088—9, 2121—2, 2147—8, 2218—19, 2252—3, 2274—5, VS 82	Breadbord (Experimentierplatte)	VS 22, 690
Bauteile	637, 660—1	WIMP-System	1920—1	Break (Unterbrechung)	VS 23
Bodenroboter	1218—20, 1251—3, 1266—7, 1294—5, 1322—4, 1366—8, 1383—5, 1421—3, 1464—5, 1490—2, 1518—20, 1548—50	Bibliothek, elektronische	1675—6	Bricklin, Dan	584
Computersteuerung	757—9	Big Trak	1642, 1643	Briefkasten (Mail Box)	VS 65
Elektrizität	636—7	Bildplatte	406—7	mit Unix	2274—5
Entlöten	568—9	Bildschirm		Brother-Drucker	622—3, 744, 1263
Greifgerät	1582—3, 1622—4, 1644—5, 1666—7, 1694—5, 1724—6, 1755—7, 1772—3, 1788—9	-Editor	334	BTX-Systeme	2045—7
Kontakte prüfen	602—3	Flach-	491	Bubble Memory (Blasenspeicher)	VS 23
LED-Anzeige	1055—7	-Kopie	562	Bubble Sort	262, VS 23, 542
Löten	546—7	Profeel-	497	Buchhaltung	10, 17, 54, 553—5, 580—1
Meßgerät, digitales	1922—3, 2027—8, 2040—1, 2061—2, 2071—2, 2098—2100, 2103—4, 2123—4	-reflexionen	360	Buchse, serielle des C64	1847
MIDI	1898—1900, 1907—9, 1922—5, 1958—60, 2135—7, 2149—51	Touch-Screen	968	Budge, Bill	304
Motorsteuerung	915—17	siehe auch Monitor		Buffer	153, 256—7, VS 23
Netzspannungsrelais	968—7	Bildschirmspeicher	1660—2	Ausgangs-	1196
Roboter	760—1	Bildverarbeitung (Picture Processing)	1403, VS 75	-Box	1197
Schaltkasten	888—9	Bildwiederhol-speicher	41	FIFO-	256
Tracer	1815—17, 1834—5, 1864—6, 1875—6	Binärsystem	27—8, 139—40, 224	Hardware-	257
User-Port-Buffer	819—21	Binary Coded Decimal (BCD)	VS 21, 1098, 1304	Signal-	257
Baud-Rate	23, 184	Binär-Sieben-Segment-Wandler	1098—9	Tastatur-	1798
und Modem	312	-Code	336	User-Port-	819—21, 850—2
und Drucker	76	Division	940—3	Zeichen-	1348
Bauernhof, Computer in	1472—4	Zahle-num-wandlungsprogramm	560	Bug-Byte	1316
Bauteilen	1009—11			Büro, Computer in	3, 15, 16, 52—4, 284—6, 2266

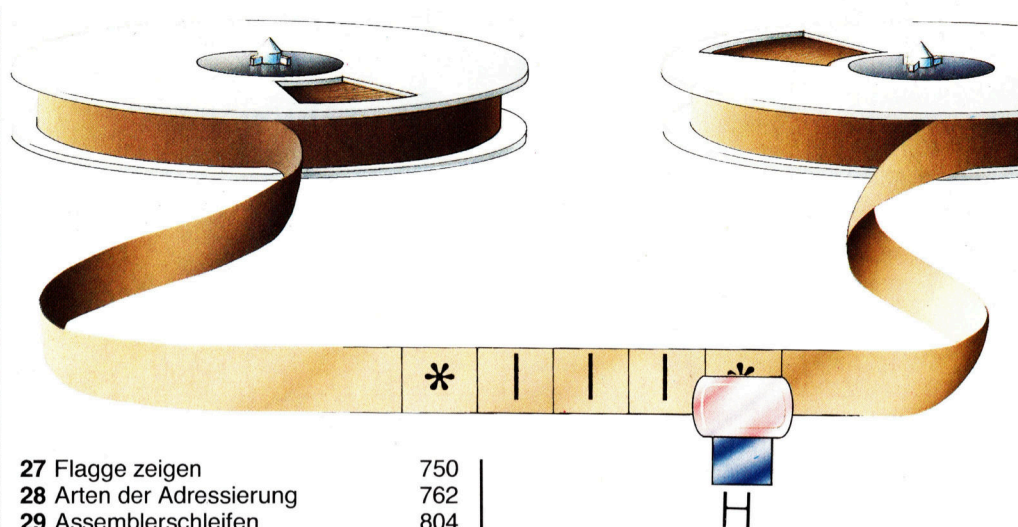
Gesamtindex

C

	Seite
C	860, 1885—6, 2265
anwenderdefinierte	
Datentypen	2020—1
Fehlerbehandlung	2088
Funktionen	1935—7, 2048—9
Hisoft-C	1885
Logische Operatoren	1914—16
Pointer	1988—9
und Unix	2088—9, 2121, 2192
Variablen	1964—5
CAD (Computer Aided Design)	3, VS 24, 365—7, 435, 1274, 1597—9
Hardware	1599
in Technik und Wissenschaft	1625—7
mit Lichtgriffel	295
CAI (Computer Aided Instruction)	VS 24, 1709
CAL (Computer Aided Learning)	VS 24, 709—11
CALL-Befehl	VS 24
CAM	
(Computer Aided Manufacturing)	VS 24
Carrier Tone (Trägerfrequenz)	VS 25
Cary (Übertrag)	VS 25, 750
Cartridge	14, 548
Casio	961
FA-10/FA-20-Interface	1036
FP-200	91, 1078
FX-700P	88, 1235
FX-720P	1035
FX-750P	1035—6
PB-700	1036
Synthesizer	143
Casiotone VL1	143
Cassette	14, 548—9
Digital-	211
Konverterprogramme	
für Commodore	2000—6
Spectrum-Cassetten	1989—91
Cassettenbuffer	682
Cassettengerät	
Atari-410	36
Dateien mit	828—9
Ikon Hobbit	22, 211
Micro-	287, 288
Cassetteninterface	137, 182, 184
Cassettenrecorder	2, 4, 5, 9, 12, 909
als Datenspeicher	22—3
Atari	487
Commodore	534
Castle Associates:	
Banana Interface	1128—9
Caxton Software: BrainStorm	1242—3
Caxton's Card Box	1528—9
CBL (Computer Based Learning)	1709
CCD (Charge Coupled Devices)	VS 25
CCP (Console	
Command Processor)	1742, 1743
CD-Rom-Disc	1787
-Spieler	1358
Cell (Tabellenfeld)	VS 25
Central Processing Unit, <u>siehe</u> CPU	
Centronics-Schnittstelle	76, 82, 181, 184, VS 25
Chain (Kette)	VS 26
Channel (Kanal)	VS 26
Character Generator	VS 26
(Zeichengenerator)	
Check Bit/Check Digit	
(Prüfbit/Prüfziffer)	VS 26
-Generator	1080—1
Cheetah	
RAT (Infrarot-Joypad)	846, 911
Sweet Talker	323, 497
Chestnut	2309—11
Chip	1
6809E	173
7408	84
8255PPI	180
CIA-	1859—60
E/A Schnittstellen-	180
Herstellung	113—15, 582, 1009
PIO-	1961—3
Schnittstellen-	1453—5
-Sockel	568
Sound-	1793
Überblick	1877—8
VIC II	1672—4, 1867—8
VLSI	690, 740
<u>siehe auch</u> Microprozessor	
CIA (Complex Interface Adaptor)	1846, 1962
-Chip	1859—60
CIM (Computer Integrated	
Manufacturing)	2304—5
Clock (Taktgeber)	VS 27
CMOS	VS 27
Coaxial Cable (Koaxialkabel)	VS 27
COBOL	384, VS 27, 873, 2038, 2039, 2048, 2265
für Micros	1800—2
Geschäftssprache	1856—8
Verarbeitungsteil	1826—8
Code, verschiebbar (relocatable)	1505—7
Codierfehler,	
<u>siehe</u> Fehlerbeseitigung	
Codierschaltung	1028—9
Cold Start (Kaltstart)	VS 28
Colmerauer, A.	1264
Colne Robotics Zeaker	129
Colossus	31
Colour Genie	6, 1161—3
COMAL (Common	
Algorithmic Language)	1700, 1798
Command Language	
(Kommandosprache)	VS 28
Commodore	274
-BASIC	776—7
Cassetten-	
Konverterprogramm	2000—6
Communication System	830
-Floppy	783—4
-LOGO	275—7, 438—40
Musiksynthese	1793
Commodore-16	629—31, 1681, 1683
Commodore-64	6, 11—13, 1681, 1683
als Terminal	831
Anwendungsgenerator	431
Architektur	2198
BASIC-Pointer	1830
Betriebssystem	1829—32
Cassettenbuffer	682
CIA-Chip	1859—60
Disketten	837
Diskettenstation	1194
E/A-System	1845—8, 1859—60
Easy Script	2022
Fließkommaroutinen	1901—4, 1929—32
Grafik	381, 927—9, 970—1, 984—5
Imagine Software	671—2
Joystick	958—9
Koala-Pad	981—3
Laufwerk-1541	2227—30
Magic Mouse	1226—7
Maschinenroutinen	1144—6
Memory Map	1829
Music Maker	711—12
OS-RAM	1829
Peripherie	12
Peripherieschnittstellen	1845—8
Phonemarks 8500	
Quick Data Drive	1194—5
Plotsub-Programm	1089—92
RAM-Vektoren	1830
Robotarm-Steuerprogramm	1755—7
Sampling-System	1794
Scrollen	1672—4
Selbstbau-MIDI-Interface	1898—1900, 1907—9
Servosteuerung	1368
SID-Chip	2092—5
Splitscreen-Programm	1883—4
Sprite-Grafik	11, 150, 152, 465, 970—1
Synthese	143
Tastatur	34
Textverarbeitung	70, 1045, 2060
Ton	264, 536
Toolkit-Programm	2109—15
User-Port	1196
Variablen-Austausch	1704, 1712—13
Variablen-Suchprogramm	1680
VIC II	1660—2, 1867—8, 1883—4
Zeichengenerierung	1532—3, 1584
Commodore Amiga	1737—9, 1943
Commodore PET	258, 274, 583, 1974—5
Commodore Plus/4	533—5, 1681, 1683
Commodore VC-20	6, 7, 258—9
Grafik	319
Klanggebäude	363
Peripherie	258
Sounderzeugung	292
Super Expander Modul	319, 457
Textverarbeitung	70
Communicator-104-Modem	2178
Compact Disc, <u>siehe</u> Laserplatte	
Compaq Plus	937—9
Comparator (Komparator)	VS 28
Compiler	98, 103, 206—7, 653, VS 28, 912, 1373
A-2	2039
Verarbeitungsgeschwindigkeit	1474—5
Compilierung Halb-,	
mit FORTH	1649—51
Complement (Komplement)	VS 29
Complex Number Calculator	2237
Computer Aided Design, <u>siehe</u> CAD	
Computer Aided Instruction, <u>siehe</u> CAI	
Computer Aided Learning, <u>siehe</u> CAL	
Computer Aided Manufacturing,	
<u>siehe</u> CAM	
Computer Generated Imaging	
(CGI)	170, 171
Computerfilme	225—7
Computergesteuerte numerisch	
programmierte Maschinen (CNC)	1625
Computerkunst	2241—2
Computerpiloten	169—71

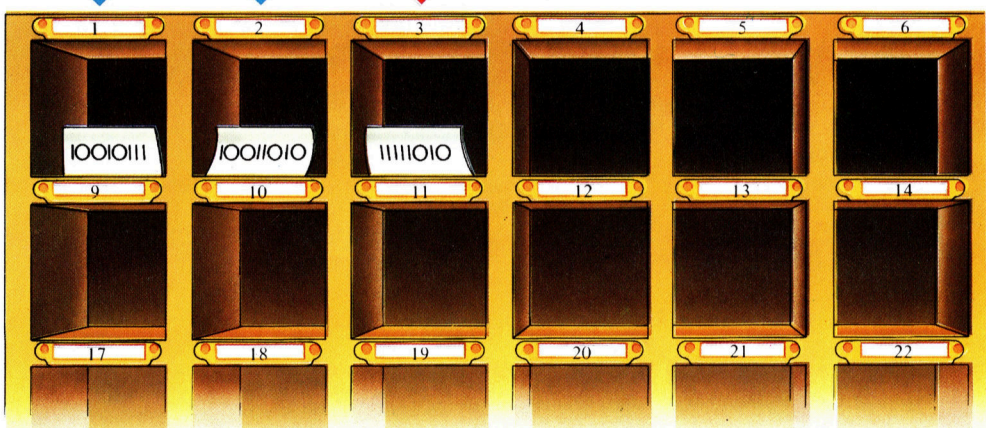
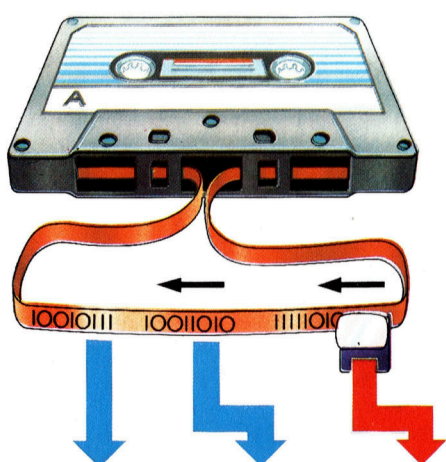


Heft	Seite
1 Keine Angst vor Bits und Bytes!	27
2 Ein Gedächtnis, das nichts vergißt	55
3 Computerlogik	83
4 Gatter und Addierer	111
5 Wenn 1 + 1 = 10 . . .	139
6 Der Sprachkünstler	165
Richtig aufbewahrt	167
7 Von Minus zu Plus	195
8 Die Schaltzentrale	222
Multiplizieren im Binärsystem	224
9 Gesetze des Denkens	250
PEEK und POKE	252
10 Richtig adressiert	278
Rechnen mit Basis 16	280
11 Detektivarbeit	306
Auf Fehlersuche	308
12 Ändern und Löschen	334
Zeichengenerierung	335
Schritt für Schritt	336
13 Speicherstruktur	358
14 Optimierungen	382
Variabler Chip	392
15 Shell-Sortierung	401
Alles auf Band	416
16 Punkte, Punkte	444
Maschinensprache	446
17 „Verhexte“ Befehle	474
Motorola 68000	476
18 Interne Funktionsabläufe	502
19 Abläufe in der CPU	531
20 Speicheraufbau	558
21 Speicheradressen	585
22 Texte und Zeichen	608
23 Befehlsstrukturen	632
24 Byte an Byte	662
25 Register und Speicher	681
26 Assemblerbefehle	708



27 Flagge zeigen	750
28 Arten der Adressierung	762
29 Assemblerschleifen	804
30 Universell einsetzbar	832
31 Last In First Out	861
32 Adreßregister	890
33 Alles Schiebung	920
34 Geteilte Zahlen	940
35 Pixelzeichnungen	975
36 Spritesteuerung mit dem Spectrum	989
37 Sprite-Routinen	1032
38 Fenstertechnik	1046
39 Starke Steigung	1089
40 Magische Kreise	1110
41 Computerkreise	1144
42 Immer mit der Ruhe!	1172
43 Formschön	1200
44 Der Maschinencode des 6809	1228
45 Register ziehen	1255
46 Feldarbeit	1276
47 Einfaches Rechnen	1304
48 Adressenänderung	1328
49 String-Vergleiche	1352
50 Große Sprünge	1394
51 Tiefstapeln	1416
52 Ein- und Ausgabe	1453
53 Mit System unterbrochen	1476
54 Rangiermethoden	1505
55 Mit Struktur Auf Fehlersuche	1536
56 Korrekturmodul Unterbrechungen	1551
57 Die letzten Drei Des Fehlers Tod	1566
58 System in Betrieb Die Memory Map des Acorn B	1579
59 Aktionsbereit	1588
	1604
	1617
	1633

60 Bildfolgen	1660
Weich gerollt	1672
61 Der FX-Effekt	1688
Der erste Block	1706
62 Dateizugriff	1714
63 Byte für Byte	1753
Zwei Versionen	1762
64 Kooperation	1770
Wir unterbrechen dieses Programm	1790
65 Ereignisreich	1803
Letzter Aufruf	1812
66 Der Prozessor 6510	1829
Tor zur Außenwelt	1845
67 Kontakt zum CIA	1859
Farbenfreude	1867
68 Geborgte Zeit	1883
Bilderrahmen	1901
69 Grafik mit Dreh	1929
70 Die vielen Talente des Spectrum	1938
71 Kanalarbeiter	1966
Stromlinien	1979
72 Bandmaß	1989
Hinter der Maske	2012
73 Ein ROM in Schatten	2025
Gesteuerte Treiber	2042
74 Seriell gesteuert	2053
Spectrum am Netz	2066
75 Erhöhte Befehlsgewalt	2076
Trommelwirbel	2076
76 Hintertürchen	2116
Perfekt im Bild	2126
77 Schneiders Maschinencode	2138
Gut und sicher	2152
78 Motorolas Meisterstück	2157
Kurze Unterbrechung	2179
79 Richtig adressiert	2187
Ereignisreich	2195
Geänderte Adressierungen	2210
80 Zu Befehl!	2215
Bildschirmtricks	2222
Befehlsempfänger	2238
81 Harte Bedingungen	2243
. . . hat man Töne	2256
Sprunghafte Routine	2267
82 Hochstapelei	2271
Bit für Bit	2293
83 Systemunterbrechung	2300
Es kommen neue	
Schneider-Befehle	2312
Korrekt übersetzt	2321

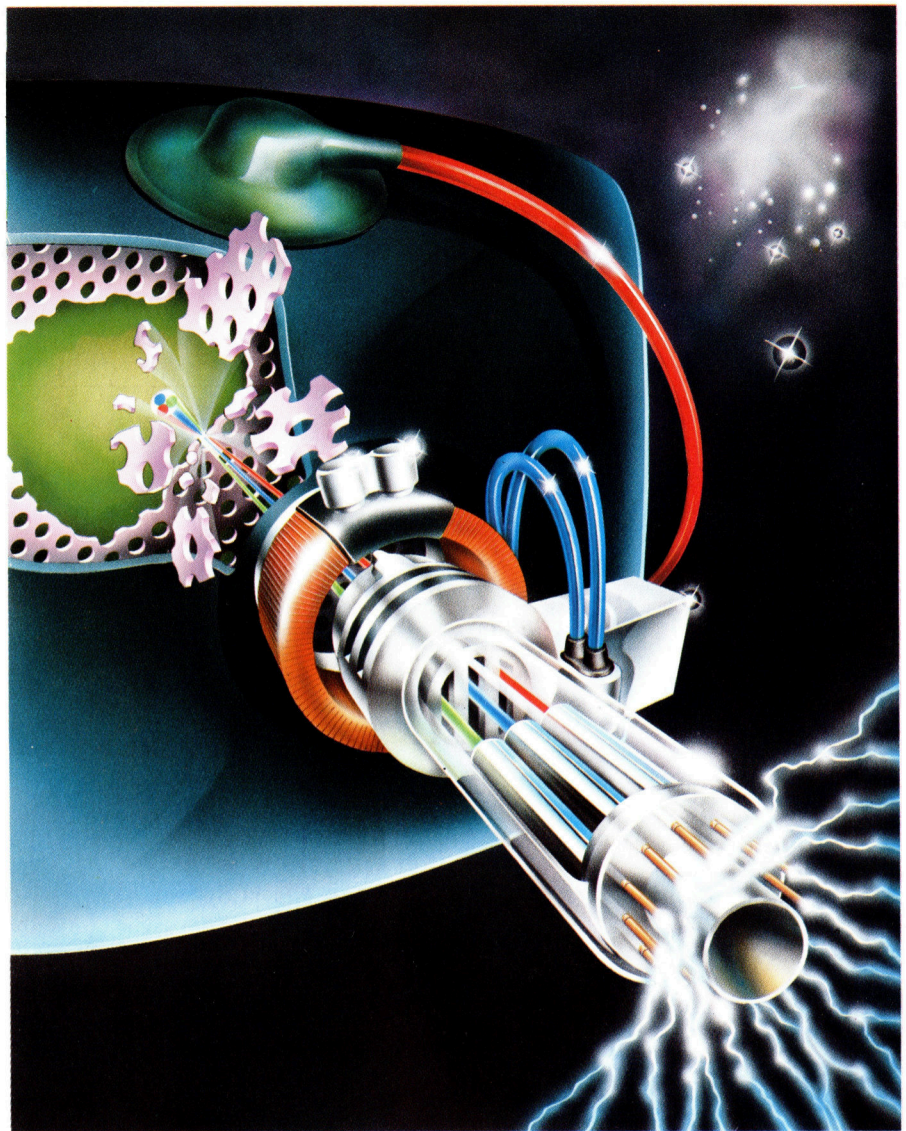


Gesamtindex

Computerspiele, <u>siehe</u> Spiele	
Computersteuerung	757—9
Computertomographie	133
Computix chestnut	2309—11
Concatenate (Verketten)	VS 29
Concurrency (Mehrprogrammbetrieb)	VS 29
Constant (Konstante)	VS 29
Contents addressable (inhaltsadressierbar)	VS 29
Control Character (Steuerzeichen)	VS 30, 1720, 1721
Counter (Taktzähler-Register)	1878
Courseware (Lernsoftware)	VS 30
Cousens, Rod	1016
CPA (Critical Path Analysis) 383, 1388—9 für MS-DOS-Rechner	1419—20
CP/M (Control Program for Microcomputers) 10, 369, 583, VS 30, 1384, 1375	
Befehle	1684—5
Concurrent	1781
CP/NET	1781
Dateien	1720—1, 1743
Digital Research	859—60
Disketten kopieren	1742—3
Entwicklung	1658—9
Hauptmodule	1780—1
CPU (Zentraleinheit) 4, 8, 222—3, 502—3, 531—2, VS 30	
Adressierung	278—9
Architektur	1877
Arithmetik- und Logikteil	1221—2
Ein- und Zwei-Byte-Register	800—3
Innere Organisation	682
Schreiben und Lesen	1905—6
Crash (Zusammenbruch)	VS 31
Cray-1	1272—3, 1456
Critical Path Analysis (CPA)	383, 1388—9, 1419—20
Cross-Assembler	VS 31
Current Loop (Stromschleife)	VS 31
Curry, Chris	526, 584, 628
Cursor 266—7, 624—5, VS 31, 1126—7	
Cyber-310	843

D

	Seite
D/A-Wandler	VS 14, 406, 1072—3, 1198, 1992—3
Tonerzeugung	118—20
<u>siehe auch</u> A/D-Wandler	
Daisy-chain	VS 26
Daisy Wheel (Typenrad)	VS 32
Darstellung	8, 365
Database (Datenbank)	VS 32
Data Compression (Datenverdichtung)	VS 32, 2203—4
Data latch	179—80
Data Processing (Datenverarbeitung)	VS 33
Datei (File) 1093—4, VS 41, 1511, 1512	
Adreßbuchprogramm	2165—75
Betriebssystem und binäre	1605 676—7
Cassettsystemen	828—9
Daten aufrufen	458—61
Direktzugriff	234, 2227—33
Ende der Datei (EOF)	VS 39



Hashing-	800—1	VS 32, VS 41, 1511—12
Inhaltsverzeichnis	2096—7	
Kompression	2203—4	
Namenserweiterung	1720—1	
öffnen und schließen	510—11	
OSFILE	1714—16	
Random-Access- sequentielle	772—3, 800—1 234, 426—9, 716—17, 733—4, 828—9	
Dateiaustausch (File Transfer)	VS 42	
Dateikopfsatz (Header)	VS 49	
Dateischutz (File Protection)	VS 42	
Daten		
Analyse	651—2	
Aufbereitung	334	
Fernübertragung	137—8	
MS-DOS-Datenstrukturen	2105—7	
Ordnen von	234—7, 262—3	
Packen	1115—17	
Speicherung von	4, 22—3	
Stack-Datenstruktur	1879	
strukturierte	1074—6	
Suchen	374—7	
Transfer vom Band zur Platte	2000—6, 2152—4	
-Verwaltung	15, 17, 324—7	
und Wissen	1513—15	
Datenbank (Database)	17, 124—5,	Adreßverwaltung 1528—9
		„Archive“ 1534, 1628
		Aufbau mit PASCAL 1186—8
		„Base II“ 1546—7, 1572—3, 1628
		Bild- 673—5
		Datenbankverwaltung (DBV) 1512, 1628—9
		„Factfile“ 1676
		„Filevision“ 1535
		hierarchische 1564—5
		in der Schule 1675—7
		Kreuzverweise 1572—3
		„MicroPen“ 1600—1
		Netzwerk- 1565
		Sortiervorgänge 1535
		Suchwörter 1534—5
		Verwendung von 1093—5
		Datenbanksprache (Query Language) VS 77
		Datenbus 222, 1184—5, 1877
		Dateneingabe-Personal 86
		Datenfeld (Array) VS 17, 1514
		<u>siehe auch</u> Array
		Datenregister 1196, 1453
		Datenrichtungsregister (DDR) 790—2, 1196
		Datensatz (Record) VS 78

Gesamtindex

<p>Datensichtgerät (VDU) VS 82</p> <p>Datenübertragung 233</p> <p style="padding-left: 20px;">Anwender und Maschine 1348—9</p> <p style="padding-left: 40px;">Fehlersuche 308</p> <p style="padding-left: 40px;">Hamming-Codes 306—7</p> <p style="padding-left: 40px;">parallele 181</p> <p style="padding-left: 40px;">Prozessor und Speicher 1184—5</p> <p style="padding-left: 40px;">synchrone und asynchrone VS 18</p> <p>Datenübertragungssteuerung (Flow Control) VS 44</p> <p>Datenverarbeitung (Data Processing) VS 33</p> <p style="padding-left: 20px;">Karriere in 85—7, 2205—7</p> <p style="padding-left: 20px;">unbegrenzte Datenmengen 1214—16</p> <p>Datenverdichtung (Data Compression) VS 32</p> <p style="padding-left: 20px;">Base II 431, 1546—7, 1572—3, 1628</p> <p>DBV, <i>siehe</i> Datenbank</p> <p>Dean Electronics Phonemarks 8500</p> <p style="padding-left: 20px;">Quick Data</p> <p style="padding-left: 40px;">Drive 1194—5</p> <p>Debugging VS 33</p> <p style="padding-left: 20px;">Debugger-Assembler-Programm 1536—7, 1551—3, 1566—8, 1579—81, 1588—9</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>siehe auch</i> Fehlerbeseitigung</p> <p>DEC (Digital Equipment Corporation)</p> <p style="padding-left: 20px;">VAX 11/780 2141—3</p> <p>Decision Support System (Entscheidungshilfesystem) VS 65</p> <p>Decision Table (Entscheidungstabelle) VS 33</p> <p>Decision Tree (Entscheidungsbaum) VS 33</p> <p>Declaration Statement (Vereinbarung) VS 33</p> <p>Decoder 1878, 1906</p> <p>Decodierschaltung 1028—9</p> <p>Decrement (Dekrementieren) VS 34</p> <p>Degaussing (Entmagnetisierung) VS 34</p> <p>Delimiter (Trennzeichen) VS 34</p> <p>Demodulation VS 67</p> <p>de Morgans Gesetz 878—80</p> <p>Diagnostic Routine (Diagnoseprogramm) VS 34</p> <p>Difference Machine 30</p> <p>Differential-Analysator 498</p> <p>„Digigraph“ 657—8</p> <p>Digital VS 34</p> <p>Digital/Analog-Wandler, <i>siehe</i> D/A-Wandler</p> <p>Digitalcassette 211</p> <p>Digital Plotter VS 35</p> <p>Digital Research 859—60</p> <p style="padding-left: 20px;">CP/M 1781</p> <p style="padding-left: 20px;">GEM 1358, 1942—3</p> <p style="padding-left: 20px;">GSX 1972</p> <p>Digital Tracer 657—9</p> <p style="padding-left: 20px;">Selbstbau 1815—17, 1834—5, 1864—6, 1875—6</p> <p>Digitise (Digitalisieren) VS 35</p> <p>Digitiser (Digitalisiergerät) 238, VS 35, 1691</p> <p>DIL (Dual In-Line) VS 35</p> <p>Dimension VS 35</p> <p>Dioden 660</p> <p>Direct Access (Direktzugriff) VS 35</p> <p>Directory-Befehle 2050—2</p> <p style="padding-left: 20px;">mit Unix 2147—8</p> <p>Disassembler VS 36</p> <p>Disk Operating System (DOS),</p>	<p style="padding-left: 20px;"><i>siehe</i> Disketten-Verwaltungssystem</p> <p>Diskette (Floppy Disk) 5, 10, 14, 104, 320, 549, VS 44, VS 64</p> <p style="padding-left: 20px;">Band- 612</p> <p style="padding-left: 20px;">Datentransfer vom Band 2000—6, 2152—4</p> <p style="padding-left: 20px;">direkte Zugriff-Programme 2227—33</p> <p style="padding-left: 20px;">Festplatte 462, VS 49</p> <p style="padding-left: 20px;">Formatierung 837—8</p> <p style="padding-left: 20px;">halbstarre 462</p> <p style="padding-left: 20px;">Inhaltsverzeichnis 321</p> <p style="padding-left: 20px;">Kopieren mit CP/M 1742—3</p> <p style="padding-left: 20px;">Micro-Floppy 153, 463</p> <p style="padding-left: 20px;">RAM-Disk 90, 149</p> <p>Disketten-Interface 182</p> <p>Disketten-Laufwerk 2, 3, 4, 5, 104—5, 548—9, 909</p> <p style="padding-left: 20px;">Acorn B 120, 1003—4</p> <p style="padding-left: 20px;">Acorn Electron Plus 3 2029—31</p> <p style="padding-left: 20px;">Apple IIe 146</p> <p style="padding-left: 20px;">Atari 810 36, 1169—71</p> <p style="padding-left: 20px;">Commodore 12, 783—4, 1194</p> <p style="padding-left: 20px;">Dragon 32/64 172, 918—19</p> <p style="padding-left: 20px;">File Server 449</p> <p style="padding-left: 20px;">Floppy- 548—9</p> <p style="padding-left: 20px;">intelligente 200, 549</p> <p style="padding-left: 20px;">Lesekopf 105</p> <p style="padding-left: 20px;">Opus Supplies Discovery 1307—9</p> <p style="padding-left: 20px;">Winchester 200, 462—3, VS 49</p> <p style="padding-left: 20px;">Zukunfts- 491</p> <p>Diskettenverwaltungssystem (DOS) 320—1, 676, 2227</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>siehe auch</i> MS-DOS</p> <p>DMA (Direct Memory Access) VS 36, 1883</p> <p>Dodgson, Charles 250</p> <p>Dokumentation des Programms 1147—8</p> <p>Dongle 209, 315, 1820</p> <p>Doppelte Aufzeichnungsdichte (Double Density) VS 36</p> <p>Doppelte Genauigkeit (Double Precision) VS 36</p> <p>DOS, <i>siehe</i> Diskettenverwaltungssystem</p> <p>Double Density (Doppelte Aufzeichnungsdichte) VS 36</p> <p>Double Precision (Doppelte Genauigkeit) VS 36</p> <p>Download (Laden) VS 36</p> <p>Dragon</p> <p style="padding-left: 20px;">CPU 1228—9</p> <p style="padding-left: 20px;">Disketten 837, 918—19, 2232—3</p> <p>Dragon-32 6, 7, 172—3</p> <p style="padding-left: 20px;">Grafik 293</p> <p style="padding-left: 20px;">Klangsynthese 142, 408</p> <p style="padding-left: 20px;">Textverarbeitung 70</p> <p>Dragon-64 1554—5</p> <p>Dragon Data 1508</p> <p style="padding-left: 20px;">Stock Recording System 620, 651—2</p> <p>Drahtgittermodell 118</p> <p>Dreidimensionale Zeichnungen 1086—7, 1174—5</p> <p>Drop-In (Störsignal) VS 37</p> <p>Drop-Out (Signalausfall) VS 37</p> <p>Drucker 2, 3, 5, 15, 74—6, 911</p> <p style="padding-left: 20px;">Anschlag- VS 52</p> <p style="padding-left: 20px;">Anschlagfrei- 742—4</p> <p style="padding-left: 20px;">Apple Laser Writer 1317—19</p> <p style="padding-left: 20px;">Ball-Pen- 76</p> <p style="padding-left: 20px;">-Buffer 256—7</p> <p style="padding-left: 20px;">elektrosensitiver VS 38</p> <p style="padding-left: 20px;">elektrostatischer 742—4, VS 39</p>	<p>Grafik-Ausdruck 378—9</p> <p>-Interface 182</p> <p>Laser- VS 39, VS 60</p> <p>Matrix- 75, 204, 444—5, 864—5, 1030—1</p> <p>Nadel- 174—5</p> <p>Papierzuführung 233</p> <p>Print Server 449</p> <p>Printerplotter 378</p> <p>Seiten- VS 73</p> <p>Textverarbeitung 70, 1043</p> <p>Thermo- 76, 378, 742, 1261—3, VS 81</p> <p>Tintenstrahl- 75, 76, 378—9, VS 54, 1836—7</p> <p>Typenrad- 75, 200, VS 32, 1390—1</p> <p>Xerografischer- VS 83</p> <p>Zeilen- 75, VS 61</p> <p>Druckindustrie 1663—5, 1691—3</p> <p style="padding-left: 20px;">Page Maker 1692</p> <p>Dump (Speicherabzug) VS 37</p> <p>Duplex 138, VS 37</p> <p style="padding-left: 20px;">-Betrieb 233</p> <p style="padding-left: 20px;">Halb- VS 48</p> <p style="padding-left: 20px;">Voll- VS 46</p> <p>Duplikat, Sicherungs- VS 19</p> <p>Dynabook 2213—14</p> <p>Dynamic RAM (Dynamisches RAM) VS 37</p>
---	---	---

E

Seite

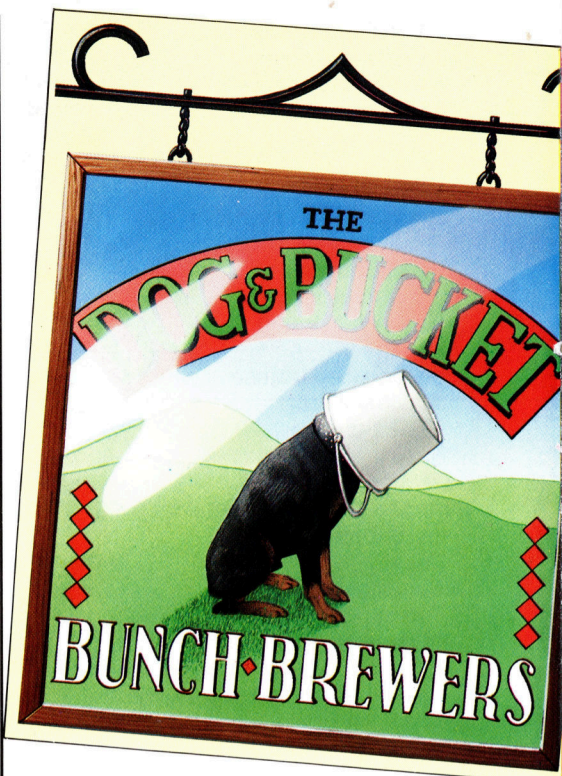
<p>E/A (Ein- und Ausgabe) 179—80, VS 55</p> <p style="padding-left: 20px;">Adresse 279</p> <p style="padding-left: 20px;">Betriebssystem und 1604—5</p> <p style="padding-left: 20px;">BIOS 1375</p> <p style="padding-left: 20px;">Commodore-64 1845—8</p> <p style="padding-left: 20px;">Definitionen 2048—9</p> <p style="padding-left: 20px;">Kanalsteuerung bei Spectrum 1966—8</p> <p style="padding-left: 20px;">menschlicher Faktor 1348—9</p> <p style="padding-left: 20px;">Mindlink 1149—51</p> <p style="padding-left: 20px;">mit PROLOG 1355—6</p> <p style="padding-left: 20px;">Motorola 68000 2293—5</p> <p style="padding-left: 20px;">OS-Routinen 1845</p> <p style="padding-left: 20px;">PIO-Chip 1961—3</p> <p style="padding-left: 20px;">Routinen für Debugger 1551—3</p> <p style="padding-left: 20px;">-Schnittstellen-Chip 180</p> <p style="padding-left: 20px;">Steuerung von 1453—5</p> <p>Eaca Colour Genie 1161—3</p> <p>EAROM (Electrically Alterable Read-Only Memory) VS 38</p> <p>Easy Script 2022, 2024</p> <p>Echo Synthesizer 1933—4</p> <p>Echtzeit (Real Time) VS 78</p> <p style="padding-left: 20px;">-Simulation 1113</p> <p>Econet 201, 254, VS 42</p> <p>Edge Connector (Platinenstecker) VS 38</p> <p>Edinburgh Turtle 827</p> <p>Editor 334, VS 38, 1374</p> <p>EDSAC-System 2037</p> <p>EDV, Karriere in 85—7, 2205—7</p> <p>Einbrecher, <i>siehe</i> Hacker</p> <p>Einer-Komplement (One's Complement) VS 71</p> <p>Eingabe, <i>siehe</i> E/A</p> <p>Eingabegerät (Input Device) VS 55</p> <p>Eingang, analoger 182</p> <p>Eingangslastfaktor (Fan-In) VS 40</p> <p>Einloggen (Logging On) VS 62</p>
--



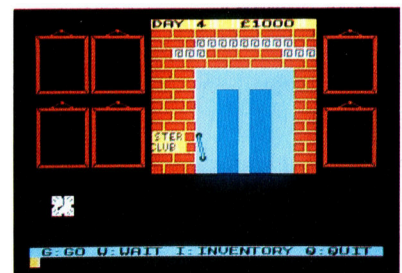
Heft	Seite
1 Ohne Software läuft nichts	14
2 Phantastische Reise durch neue Welten	38
Ein Mosaik aus tausend Punkten	40
3 Auftrag verstanden, Programm läuft!	66
Text perfekt	68
4 Malen nach Zahlen	96
Der Code-Knacker	98
5 Der Weg zur Lösung	122
Daten auf Abruf	124
6 Spritzige Sprites	150
7 Budgetplanung am Bildschirm	176
Digitaler Dialog	179
8 Dolmetscher für Maschinensprache	206
Software-Piraten	208
9 Geordnete Dateien	234
10 Modellverhalten	260
Gut sortiert ist halb gewonnen	262
11 Das Programm-Genie	284
Micro-Labyrinth	300
12 Schwarzes Brett	312
Fernspiele	314
13 Spannende Spiele	340
... gegen die Zeit	356
14 Intelligente Spiele	371
Abenteuerspielplatz	390
15 Auf Fehlersuche	410
Grafik-System Robo 1000	420
16 Spielend programmiert	430
Aufregende Spiele	441
Die Stimme seines Herren	442
17 Programmierhilfen	456
Action ins Spiel	469
Wassersport	471
18 Ameisen greifen an	480
Lehren und Lernen	499
Durch die Wüste	504



19 Das Büro im Computer	514
In die Hit-Parade	528
20 Mugs Spiel	538
Buchführung	553
21 Verlassene Mine	573
Geschäftsberichte	580
22 Lagerhaltung	596
Floh-Sprünge	604
Invasion aus dem Weltraum	611
23 Managementinformationen	620
Von Göttern und Menschen	638
24 Lageranalyse	657
25 Daten-Ablage	676
Gut zuhören!	684
26 KHLHMPH CHMFLHQVSUDFKH	704
In Reih und Glied	716
Geisterjäger	720
27 Serieller Zugriff	733
Sommerspiele	754
28 Direkter Zugriff	772
Raumfestung	778
29 Stille Wasser ...	793
Schlüsselposition	800
30 Tal der Trolle	818
Cassettenricks	828
31 Kalkulationen	844
Sternensuche	858
32 Vier Minuten Vorwarnzeit	874
Schnelle Post	884
33 Ein Paket mit Überraschungen	907
Kleiner Schlucker	914
34 Software-Symphonie	935
Handel im All	948
35 Zusammenspiel	968
Psycho-Attacke	974
36 Haushaltskasse	996
Kampf um die Krone	1005
37 Zinsberechnung	1014
Krieg der Sterne	1020
38 Chiffren-Jagd	1042
Modellfall	1052
39 Überblick durch Diagramme	1068
Elementare Kräfte	1082
40 Sportliche Daten	1096
Die schnelle Mark	1114
41 Macros auf Micros	1136
Schwarze Magie	1141
42 Dienstbarer Geist	1156
Shadowfire	1168
43 Nährungsversuch	1180
Interstellare Interaktion	1199
44 Vertikaler Start	1212
Dschungelfieber	1217
45 Listenreich	1242
Relax, do it	1254
46 Nacht der Wölfe	1278
Kraftpakete	1284
47 Maschinengeister	1299
Richtiger Start	1312
48 Lernprogramme	1320
Sieg oder Platz?	1334
49 Menschliche Züge	1364
Raketenmann	1369
50 Kritischer Pfad	1388
51 Fußballstrategen	1412
Gut geplant ist halb getan	1419
52 Bits und Bibel	1434
Musik liegt in der Luft	1444
53 Ländliche Idylle	1472
Förderkurse	1483
54 Felsen, Käfer und Juwelen	1504



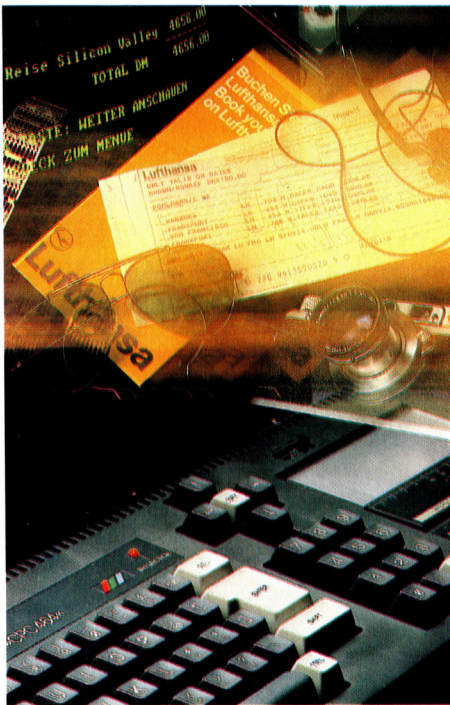
Datenbanken	1511
55 Alarmstufe ROT	1521
Namen benennen	1528
Schlüsselwörter	1534
56 Kartei anlegen	1546
Strukturvergleiche	1564
57 Kreuzverweise	1572
Aktive Akteure	1586
Human Defekt	1596
58 MicroPen-Programm	1600
Szenenaufbau	1614
59 Abgeräumt	1637
Wer, Wo und Wie?	1646
60 Dynamisch gesteuert	1658
Kostümprobe	1670
61 CP/M-Befehle	1684
Baumschule	1698
62 Namenserweiterung	1720
Schatzsuche	1727
Was tun mit Essen und Trinken?	1731
63 Systemkopie	1742
Brot und Spiele	1758
64 Objekt-Listing	1768
Vielversprechend	1780
65 Programmierhilfen	1798
Aus- und Umwege	1810
Gesicherte Zwerge	1820
66 Vom Plan zur Tat	1824
Katzenjammer	1838
67 Gestatten, Dr. LOGO	1854



Gesamtindex

Von Baum zu Baum	1872
69 Dog and Bucket	1910
Fenster zur Welt	1920
70 Blitter und WIMPS	1942
71 Grafikrahmen	1972
Wilder Wort-Wirbel	1982
72 Menü-Vorschläge	1994
Arbeitsplatz am offenen Fenster	2010
73 Drangvolle Enge	2022
Der Standard	2035
74 MS-DOS: der Boss	2050
Die Textmaus	2063
75 Spitzenreiter	2081
Wurzelbehandlung	2096
76 Durch die Röhre	2105
Universalgenie	2121
77 Ahnengalerie	2147
Funktionsfähig	2155
78 Auf vollen Touren	2184
79 Wortwechsel mit Unix	2192
Spaß mit MUD	2208
80 Alle Möglichkeiten	2218
81 Jedem das Seine	2252
Das Experten-System HULK	2259
82 Elektronische Post	2274
Heiße Räder	2296
83 Mit sanfter Hand	2297
Software-Zwerge	2303

Programmier-Service



Heft	Seite
68 Computerhilfe in Geldfragen	1887
70 Auf Nummer Sicher gehen	1946
72 Datentransfer vom Band zur Platte	2000
74 Briefe mit Format	2056
76 Toolbox für alle Fälle	2108
78 Alles in Ordnung!	2165
80 Diskettenmonitor	2226
82 Im Goldrausch	2276

Einsatz-Sort	262—3
Electronic Mail (Elektronischer Briefkasten)	VS 38
Electrosensitive Printer (Elektrosensitiver Drucker)	VS 38
Electrostatic Printer (Elektrostatischer Drucker)	742—4, VS 39
Elektrizität	636—7
Elektronenröhren	81
Elektronik-Ingenieur	87
Entwicklungsingenieur	86, 2017, 2073—4
Service-Ingenieur	86, 2018, 2074, 2075
Emu	
Drumulator-Schlagzeugmaschine	729
Emulator	VS 39
Emulationsprogramm	312
Ende der Datei (EOF)	VS 39
Endfield-Microwriter	418—19
ENIAC	31, 80, 190, 384, VS 39
Entlöten	568—9
Entmagnetisierung (Degaussing)	VS 34
Entscheidungsbaum (Decision Tree)	VS 33, 1514, 1698—9
Entscheidungshilfesystem (Decision Support System)	VS 65
Entscheidungstabelle (Decision Table)	VS 33, 1237
Entwerfen, computergestütztes, siehe CAD	
Entwicklung	490—1
-Ingenieure	86, 2017, 2073—4
-Systeme	949—50
ENVELOPE-Befehl	464
EOF (Ende der Datei)	VS 39
EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory)	146, 168, 201, 316
-Brenner	774—5
Epson CX-21 Modem	830
FX-80-Drucker	445, 864, 865, 1030—1
HX-20	2, 7, 70, 88, 89, 176, 287—9, 290
P-40-Thermodrucker	911, 1263
PX-8	92, 1077—8, 1079, 1189—91
SQ-2000-Tintenstrahldrucker	1836—7
Ereignissystem	1707, 1803—4
Schneider CPC	2180, 2195—6
Ergonomie (Ergonomics)	360—2, 998—9, VS 39
Ersatzzeichen (Token)	608, 632, 2203
Erweiterung	
Namens-	1720—1
-Schnittstelle	1847
-Steckleiste des C64	1845
Escape-Codes	1031
Ethernet	1054
Eurisko	1179, 1541—2
Exatron Microdrive	211
Exclusive-OR (Exklusiv-Oder)	1080, VS 39
Expansion-Box	60
Experimentierplatte (Breadbord)	VS 22, 690
Expertensysteme (Expert Systems)	57—8, VS 40
Computer-Casino	1842—4
Expert-Ease	1849
Farmfax	1473—4
Generator	1849—51

HULK	2259—61
Konkordanz („The Word“)	1434—5
Künstliche Intelligenz	1179, 1289—91
Exponent	VS 40
Eyles, Mark	1016

F	Seite
Facsimile Transmission (Faksimileübertragung)	VS 40
Factorial (Fakultät) mit LOGO	VS 40, 822—4
Fail-Safe (Ausfallsicher)	VS 40
Fairlight Synthesizer	142
CMI (Computer Musical Instrument)	729, 730—1
Faksimileübertragung (Facsimile Transmission)	VS 40
Fakturierung	54
Fakultät (Factorial) mit LOGO	VS 40, 822—4
Fan-In (Eingangslastfaktor)	VS 40
Fan-Out (Ausgangslastfaktor)	VS 40
Farben	226
Farmfax	1472—3
FCB (File Control Block)	1743
Feedback (Rückkopplung)	758—9, VS 41
Fehler	
Bit-	VS 22
regenerierbarer	VS 78
Syntax-	653
Fehlerbeseitigung (Debugging)	308, 410—11, VS 33, 1109, 1338—9, 1531, 1798
automatische	388—9
Hamming-Code	306—7
mit umgekehrter	
polnischer Notation	2220—1
Prüfroutinen	1798, 2076
siehe auch Debugger	
Feigenbaum, Edward	1178
Feld (Field) in Assembler	996, VS 41, 1276—7
Tabellen-	VS 25
zweidimensionales	268—71
Fensterertechnik (Split Screen)	170, 233, VS 80
mit Maschinencode und Spectrum	1046—8
WIMP	1920—1, 1942—3, 1972—3
Fernseher als Monitor	64, 183, 253—5, 1426—8
Fernseh/Monitor-Kombination	881—3
Ferranti Mk I	396
Ferritkernspeicher	VS 37
Fertigungskontrolle (Produktionsmittel)	1625—7
Festplatte (Hard Disk)	462, VS 49
Fibonacci-Reihe (Fibonacci Sequence)	VS 41
Fibre Optics (Glasfaseroptik)	VS 41
Field (Feld) siehe auch Feld	VS 41
FIFO (First In First Out)	VS 41
File (Datei)	VS 41
End of File (EOF)	VS 39
siehe auch Datei	

Gesamtindex

File Protection (Dateischutz) VS 42
 File Server 499, VS 42
 File Transfer (Dateiaustausch) VS 42
 Filterung (Filtering) VS 43
 Firmware 16
 Fischertechnik 1049—51
 Fisher-Price Lernsoftware 1312—13
 Flag (Kennzeichenbit) 750, VS 43, 1258
 Zero Flag VS 83
 Flicker (Patch) VS 74
 Fließkomma-Arithmetik 452
 -routinen für Commodore-64 1901—4,
 1929—32
 Flip-Flop 229, VS 21, 1124—5, VS 43
 D-Flipflop 1154—5
 JK-Flipflop 1155, 1905
 RS-Flipflop VS 43
 Floating Point Notation
 (Gleitkommadarstellung) VS 43
 Floppy Disk VS 44
 siehe auch Diskette
 Floppy tapes 211, 612
 Flowchart (Flußdiagramm) VS 44
 Flow Control (Datenübertragungs-
 steuerung) VS 44
 FLOW-MATIC 2039
 Floyd 40 Thermodrucker 1262
 Flugzeug 1386—7
 Autopiloten 217
 Flughafen-Kontrollsystem 309—10
 Flugsimulator 169—71, VS 79
 Flußdiagramm (Flowchart) 122—3, VS 44
 Schleifen 1232
 Programmentwicklung 1236—7
 Flüssigkristallanzeige (LCD) 290—1,
 VS 60
 Format VS 44
 FORTH 18, 153, 355, 654, 655, 999,
 VS 45, 1798, 2264—5
 Arrays 1655—7
 Compilermethoden 1649—51
 Jupiter Ace 6, 1574—5
 -Platine 568—9
 Rechnen mit 1556—8, 1602—3
 -ROM 322
 String-Verarbeitung 1696—7
 Strukturen 1576—8
 Vokabular 1522—4
 FORTRAN 873, VS 45, 2038, 2039, 2265
 Arrays 1744—5
 Codeknacker-Programm 1783
 Compiler 1784
 Mängel beseitigen 1782—4
 Programmaufbau 1717—19
 Subroutinen 1746
 Zahlenverarbeitung 1744—6
 Fourth Generation
 (Vierte Generation) VS 45
 Frankston, Bob 584
 Frequency (Frequenz, Häufigkeit) VS 46
 Frequency Distribution
 (Häufigkeitsverteilung) VS 46
 FTZ-Nummer (Fernmelde-
 Technische Zulassung) 138
 Full Duplex (Vollduplex) VS 46
 Fuller FDS-Tastatur 496
 Fünfte Generation 82
 Funktionelle Programmierung 2181—3
 Funktionen
 mit PASACL 1130—2
 numerische 212—13

String- 213—5
 Fuzzy-Theorie (Fuzzy Theory) VS 46
 FX-Aufrufe mit Acorn B 1678—80

G

	Seite
Gamestar	2046
Ganze Zahl (Integer)	VS 55
Gate (Gatter)	VS 47
siehe auch Gatter	
Gates, Bill 274, 516, 582, 584, 2051	
Gateway	2046
Gatter (Gate)	VS 47
Addierer und	111—12
Exklusiv-Oder-Gatter	306
Logik- 691, 706—7, 816—17, 1006, VS 62, 1877	
NAND-/NOR- 741, 765, 1058—9	
OR- (XOR)- 1080, VS 39	
-Schaltungen	83—4
Gedächtnis, siehe Speicher	
Gedruckte Schaltung (Printed Circuit)	VS 76
Geheimcodes	704—5
Geldautomaten	110
GEM (Graphics Environment Manager) 1358, 1942—3, 1973, 2010—11	
General Instruments AY-3-8910 Tongenerator	1346
Generationsprinzip (Grandfathering)	82, VS 47
Genesis P. 101	842, 843
Genigraphics	1330
Geometrie mit LOGO	738—9
Geordnetes Zahlenpaar (Ordered Pair)	VS 72
Geschichte 1—3, 29—31, 582—4	
GKS (Grafisches Kern-System) 1972—3	
Glasfaseroptik (Fibre Optics)	VS 41
Gleitkommadarstellung (Floating Point Notation)	VS 43
Global	VS 47
Glücksspiele	393—5
Computer-Casino	1842—4
Expertensysteme	1843—4
Fußballergebnisse	1818—19
Pferderennsport	1734—6
Wahrscheinlichkeitsrechnung	1765—7, 1818—19
Grafik	40—1
Acorn B 364—5, 409, 746, 1932—4	
Assembler	975—7
-Ausdruck	378—9
Block- 96—7, 241	
CAD 1274—5	
Commodore-64 381, 904—6, 927—9, 970—1	
Commodore Amiga	1738
Commodore VC-20	319
Computerfilme	225—7
Computerkunst	2241—2
Dragon-32	293
3D-Effekte 151, 1086—7, 1174—5, 1901—4, 1929—32	
Genigraphics	1330
Gitter-	118

Graphics Environment
 Manager (GEM) 1358
 Gummiband-Modus 1875—6
 -hilfsmittel 910
 hochauflösende 97, 241, VS 51
 Illusionen 1722—3
 in der Schule 1561
 interaktive VS 56
 Joystick 218
 Koala-Pad 981—3
 Kreiserzeugung 1110—11
 LOGO 24—6, 1084—5
 mathematische Diagramme 886—7
 Matrix-Drucker 864—5
 Oric 521
 Paintsysteme 1330, 2241—2
 PEEK und POKE 265
 Player-Missile- 485, 489, 537
 Plotter 154—6
 Realismus 1330—1
 Robo 1000 BitStik 420
 Sinclair Spectrum 437
 Splitscreen-Programm 1883—4
 Sprite- 150—2, 225—6, 438—40,
 482—4, 1032—4
 Umrisse ausfüllen 1200—3
 Vektor- 118, 1597
 VIC II 1867—8, 1883—4
 Video-Digitizer 1653—4
 Grafikdrucker 517—19
 Grafikplotter 154—6
 Grafiktablett 3, 97, 218, 238—9,
 433—5, 910
 „Touchmaster“ 788—9
 Grafpad 433—5
 Grandfathering (Generationsprinzip) 82,
 VS 47
 Gray Code 336, VS 47
 Greedy Method (Rabiate Methode) VS 48
 Greifarme 328—9
 Selbstbau 1582—3, 1622—4, 1644—5,
 1666—7, 1694—5, 1724—6,
 1755—7, 1772—3, 1788—9
 Groschs Gesetz (Grosch's Law) VS 48
 Großrechner (Mainframe) VS 65
 GRS-Software 1149—51
 GSX (Graphics System Extension) 1972
 Guild of Software Houses (GOSH) 1758
 Gültigkeitskontrolle
 (Validity Check) VS 82

H

	Seite
Hacker	103, 1060—1, VS 48
Logging On	VS 62
Hakencode (Hook Code) 2026, 2042—4, 2053—4, 2066—7	
Halbaddierer mit Logik-Gattern	706—7
Halbduplex (Half Duplex)	VS 48
Halbstarre Diskette	462
Hamming Codes	306, VS 48
Handheld-Computern 89, 90—2, 1077—9	
Handshaking (Quittungsbetrieb) VS 49, 1792	
Handshake-Leitung	1859, 1962
Hardcopy-Routine	218
Hard Disk (Festplatte) 462, VS 49	

Gesamtindex

Hardware-Entwicklung	2017, 2073—4
-Wartung	2018, 2074, 2075
siehe auch Peripheriegeräte	
Harrap, Peter	528
Hash-Codierung (Hashing)	800—1, VS 49
Häufigkeit (Frequency)	VS 46
Häufigkeitsverteilung (Frequency Distribution)	VS 46
Hauptplatine (Motherboard)	VS 68
Haus, Computer in	116—17, 472—3
Haushaltskasse	996—7, 1052—3, 1887—95
Hauser, Herman	526, 584, 628
Header (Dateikopfsatz)	VS 49
Heap	1215
Hebot II	826
Hero	842, 843
Herstellung von	
Microcomputern	1009—11
Hertz	VS 50
Heuristisch (Heuristic)	VS 50
Eurisko	1541—2
heuristisches Programm	1040—1, 1178
Hewlett Packard 41C	
Taschencomputer	1235
PC	2121
Sweetlips Plotter	154
Hexadezimal (Hexadecimal)	98, 280, 585, VS 50
Hex Dumps	474—5
Hierarchisches Kommunikationssystem (Hierarchical Communications System)	VS 50
Hilfsprogramme	1678—80
Hi-Lo-Adressierung	1633
Hi-Res Graphics (Hochauflösende Grafik)	VS 51
Hobbit	22, 211, 1003
Hochauflösende Grafik (Hi-Res Graphics)	VS 51
Hoffman-Codierung	2204
Hollerith, Herman	330, 2194
Hollerith-Code	VS 51
Holografischer Speicher (Holographic Memory)	VS 51
HOPE	2181—3
Hopper, Grace	384, 1717, 2039
Hornsatz	1264
Horoskope, Computer-Host-Computer	103, VS 51
HRA 933/934	843
Hüllkurve (ADSR)	143, 264, VS 14
Acorn B	488
Human Edge Software	1364—5
Human Factors Engineering (Menschengerechte Gestaltung)	VS 51
Hybrid Technology Music-500	972—3
	Seite
IBM (International Business Machines)	330, 646, VS 65
Harvard Mk II	384
PC	507—9, 584, 2046
PC/AT	1497—9



PC-DOS	2035—6
PC Junior	509
IC siehe integrierte Schaltung	
ICL Perq Arbeitstation	1942, 1943
Identification (Benutzeridentifikation)	VS 52
IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers)	VS 52
IF-THEN-ELSE	VS 52
Ikon Hobbit	22, 211
„Illustrator“	1798
Image Writer	562
Imagine Software	671—2
Impact Printer (Anschlagdrucker)	VS 52
Index	VS 53
Index-organisierte Datei (Indexed File)	VS 53
Indexregister (Index Register)	683, 1228, 1255, VS 53
mathematische Operationen mit	1352—4
inhaltsadressierbar (contents addressable)	VS 29
Industrie, Computer in	1625—6, 1663—5, 2304—5, 1485—7
Infocum Suspect	1485—7
Information Storage & Retrieval (Speicherung und Wiedergewinnung von Informationen)	VS 54
Informationssystem (Information Management System)	VS 53
Informationstechnology (Information Technology)	VS 54
Informationstheorie (Information Theory)	VS 54
Ingenieur, Entwicklungs-	2017
Initialisierung (Initialisation)	VS 54, 1684
Ink Jet Printer (Tintenstrahl drucker)	VS 54
Input Device (Eingabegerät)	VS 55
Input/Output	VS 55
siehe auch E/A	
Instruction (Befehl)	VS 55
Instruction Counter (Befehlszähler)	VS 55
Instruction Set (Befehlsatz)	VS 55
Integer (Ganze Zahl)	VS 55
Integrierte Schaltung (Integrated Circuit)	29, 31, 82, 115, 690, 740, VS 56
Intel 2114	168
2364	167
4004	582, 979, VS 66
8008	582, 978, 979
8080	582, 978, 979
8086	645, 979, 980
8088	979, 980
CP/M	1658—9
Intelligent Software (IS)	950
Intelligentes Terminal (Intelligent Terminal)	VS 56

Gesamtindex

Interaktive Grafik (Interactive Graphics)	VS 56
Interface I (Spectrum)	2025—6, 2053—4
BASIC-Befehle	2076—7, 2116—17
Microdrive-Routinen	2042—4
Netzwerk	2066—7
Interface Plus 3 (Electron)	2029—31
Interferometer, Mach-Zehnder-	1570, 1571
Interpreter	67, 98, 206, 653, 1373, VS 56
BASIC-	608, 633, 1798
Interrupt (Unterbrechung)	180, 1476—8,
	VS 57
Betriebssystem und	1605
Ereignis	1803—4
im Maschinencodeprogramm	1172—3
IRQ (Maskable Interrupt Request)	1172, 1790, 1830, 1884
ISR	
(Interrupt Service Routine)	1790
Motorola 68000	2300—2
NMI	
(Non-Maskable Interrupt)	1790, 1846
Schneider CPC	2179—80
Spectrum	2012—14
Steuerungssystem	472
SWI (Software Interrupt)	1579
und OS des Acorn B	1790—2
Unterbrecherrountinen	594
Interval-Timer	1707, 1804, 1813
lo Research „Pluto“	366
ORQ (Maskable Interrupt Request)	1172,
	1790, 1803, 1884
ISR (Interrupt Service Routine)	1790
Iterationen	
Iterations-Diagramm	1232
mit TK Solver	1180—1
J	Seite
Jellinghaus Music Systems MIDI-Paket	695
Job Control Language (Kommandosprache)	VS 57
Job-sharing: VIC II und 6510	1883—4
Jobs, Steve	144, 583
Joystick	2, 5, 15, 46—8, 911
-Abfrage mit LOGO	164
analoger	47
Anschluß für	182
digitaler	46
-Interface	48
Le Stik	343
Paddle	48
RAT Infrarot-Joypad	846—7, 911
Robo 1000 BitStik	420
Steuersystem mit	958—60
Trickstick	342—3
Zeichnen mit	218
Jump (Sprung)	VS 57
Jumpblock	2138, 2196
Junction (Übergang)	VS 57
Jupiter Ace	6, 7, 1488, 1574—5
Justierung (Justification)	VS 57
JVC HC7GB	595
TM90PSN-Monitor	1426, 1428

K	Seite
K	VS 58
Kabelfernsehen	253—5
Kalkulationssysteme	176—8, 844—5
Abacus	1052—3
Graph Plan	1068—9
Haushalts	996—7, 1052—3, 1887—95
Lotus 1-2-3	1014, 1136—7
Micro Swift	1284—5
Multiplan	1096—7
Practical II	1284—5
PS	1284—5
TK!Solver	1156—7, 1180—1
Vizastar	1284—5
Vu-Calc	1014—5
siehe auch Tabellenkalkulation	
Kaltstart (Cold Start)	VS 28
Kamera, elektronische	685—7, 965—7
Kanal (Channel)	VS 26
Karnaugh-Diagramm (Karnaugh Map)	930—1, 956—7, 1006, 1098—9, VS 58
Karrieren, siehe Beruf	
Kashio, Tadao	961
Kay, Alan	2213
KDS Communicator-104 Modem	2178
Kelvin, Lord	216
Kempston-Interface	1262
Kennzeichenbit (Flag)	750, VS 43, 1258
Kern (Kernel)	VS 58, 1845
Kernspintomographen	133
Kette (Chain)	VS 26
Key (Schlüssel, Taste)	VS 58
Keypad (Tastenblock)	VS 58
Keypunch (Locher)	VS 59
Keyword (Schlüsselwort)	VS 59
Kilburn, Tom	396
Kilby, Jack	115, 1104
Kildall, Gary	516, 583, 859, 978, 1658,
	1781, 1854
Kippschaltung, monostabile	1154—5
Klang, siehe Ton	
Kludge (Zwischenlösung)	VS 59
Knacker	522
Koala-Pad	981—3
Koaxialkabel	65, 254, 255, VS 27
Kommandosprache (Command/ Job Control Language)	VS 28, VS 57
Kommerzielle Programme	
Buchhaltung	553—5
COBOL	1800—2, 1826—8, 1856—8
Fakturierung	514—15
Kostenanalyse	580—1
Lagerhaltung	596—7, 620—1, 651—2
PIPS	835—6
Serienbriefprogramm	884—5
Übersetzung von	1410—11
Verkaufsanalyse	935—6
siehe auch Management-Software; Tabellekalkulation	
Kommunikations-Steuereinheit	491
Komparator (Comparator)	VS 28
Kompatibilität	
BASICODE	1121—3
MSX-Standard	1345—7
Komplement (Complement)	VS 29
Komprimierungstechniken	2203—4
Programmvorschlag	2234—6,

	2249—51, 2315—17
Kondensatoren	637, 661, 740
Konstante (Constant)	VS 29
Kontaktprüfer	602
Kontroll	
-Block	222
-strukturen mit LOGO	692—4
-summe	306
-system, siehe Steuersystem	
Korrelation	372—3
Kostenanalysen	580—1
Kowalski, Bob	1264
Kunst, Computer-	2241—2
Künstliche Intelligenz (AI)	3, 57—8, 131,
	VS 17, 665
Expertensysteme	1289—91, 1842—4
Expertensystem-Generator	1849—51
Geschichte	1177—9
Informationsdarstellung	1513—15
intelligente Roboter	1457—60
Kinder-System	1335—7
langfristige Aussichten	1541—3
Schachspiel	1238—41
Scout- und	
B-Star-Algorithmus	1279—81
selbstlernende Systeme	1360—3
Sprache	1500—1
Such-Konzept	1205—7
Kurzweil Musiksystem	731
Kybernetik	1177
Kyocera Portables	1177

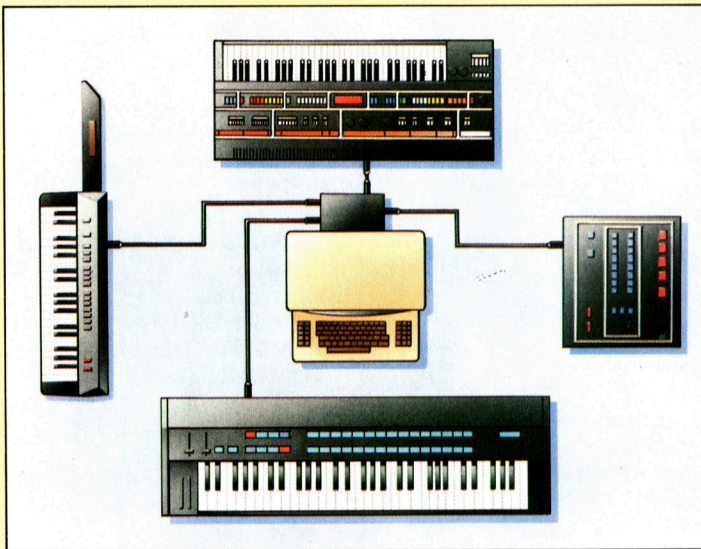
L	Seite
Label (Markierung)	VS 59
Labyrinth	1166—7, 1205—7
Laden (Download)	VS 36
Ladungsgekoppelte Bauelemente (CCD)	VS 25
Lagerhaltung	596—7, 620—1
kommerzielle Software	651—2
Lambert, Nick	1016
Language Construct (Sprachkonstrukt)	VS 60
Lap-Help-Computer:	
Epson PX-8	1189—91
Laserdrucker (Laser Printer)	VS 60
Laserplatte	406—7, 491, 673—5
Laserspieler	674—5
Pioneer LD-700	1917, 1919
Last One, The	1798—9, 1824—5
Lawson, Dave	671—2
Layer-Software	
LCD (Flüssigkristallanzeige)	VS 60
LED (Leuchtdiode)	179, VS 60
Multimeter-Anzeige	2098—2100
Selbstbau	1055—7
Lehrsoftware	421—3, 499—501,
	1312—13, 1320—1
Simulation	1612—13
The Word	1434—5
Leibnitz, Gottfried Wilhelm	224
LEO (Lyons Electronic Office)	2266
Lernsoftware (Courseware)	499—501,
	VS 30, 1312—13, 1320—1
CAL (Computer Assisted Learning)	1709—11



Heft	Seite
1 Computerkauf mit Köpfchen	9
2 Tasten und Typen	34
3 Gestochen scharf und flimmerfrei Welches Programm ist das richtige?	64
4 Es muß nicht der Teuerste sein	90
5 Kein Anschluß ohne FTZ!	138
6 Vielseitigkeit durch Steckkarten	148
7 Schreibmaschine oder Drucker?	174
8 Der „Mini“ mit den vielen Extras	204
9 Wir stellen vor: Sound und Grafik	240
10 Sound-Begriffe und Grafik-Spiele	264
11 Der tönende VC Der zeichnende Dragon	292 293

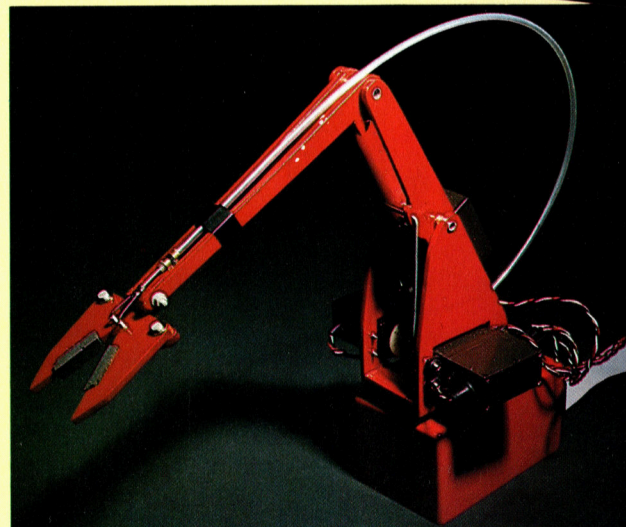
38 CED-Anzeige	1055
39 Digital/Analog-Wandler	1072
40 Tips und Tricks Wellenformen	1108 1118
41 Voller Sound Erklärende Zeilen	1138 1147
42 Die Planung Im Labyrinth	1152 1166
43 Algorithmen Das System	1182 1196
44 Neuer Anfang Schleifenstruktur	1218 1232
45 Entscheidungen Schrittweise	1236 1251
46 Montage	1266

Keine Hexerei	1474
54 Lückenschließer Routine-Prüfung	1490 1502
55 An der Leine	1518
56 Klare Sicht	1548
57 Entwurf	1582
58 Muskeln für den Robot Arm	1622
59 Montage des Robot-Arms	1644
60 Der Arm wird mobil	1666
61 Es ist soweit!	1694
62 Auf Armeslänge . . .	1724
63 In Bewegung	1755
64 Sinclairs neue Kraft Kurvenberechnung	1772 1788
65 Abtaster	1815
66 Endmontage	1834
67 Aus Arm mach RAM Gummiband-Betrieb	1864 1875
68 MIDI-Rock	1898
69 Klänge vom Chip Soundcheck	1907 1922
70 Auf Bachs Spuren	1958
71 High Fidelity Die Vollendete	1969 1984
72 Digitalmessung	1992
73 Stück für Stück Bits im Wandel	2027 2040
74 Feine Zutaten Signalabtastung	2061 2071
75 Punkt für Punkt Unter Spannung	2078 2098
76 Das Multitalent Endlich komplett	2103 2123
77 MIDI: Musik liegt in der Luft MIDI in	2135 2149
79 Kleinformat	2203
80 Kompaktklasse	2234
81 Rank und schlank Die Qual der Wahl	2249 2264
83 Text soll wieder länger werden	2315



12 Leichte Muse und Grundmuster	318
13 Terminal-Ergonomie Klanggebäude, leuchtendes Beispiel	360 363
14 Satter Klang, lichte Höhe Eigeninitiative	380 388
15 Schalldicht, leichte Unterhaltung	408
16 Sinfonie, Lichtorgel Einfach überspielen!	436 448
17 Sphärenklänge, rasante Grafik	464
18 Klanggebäude, Lichtwellen	488
19 Mehrstimmig, tanzende Lichter	520
20 Klangspektrum, PM-Grafiken Mit Zange und Zinn	536 546
21 Das Entlöten	568
22 Kontakte prüfen	602
23 Strom und Spannung	636
24 Bauteile	660
25 Transistor-Logik	690
26 Halbaddierer mit Logik-Gattern	706
27 Wiederholung	740
28 Lösungen EPROM-Brenner	765 774
29 Heißer Draht	790
30 Buffer für den User Port Telekommunikation	819 830
31 Test des Buffers	850
32 Schaltkasten	888
33 Motorsteuerung	915
34 Doppelte Kraft	932
35 Steuerung mit einem Griff	958
36 Stromquelle	986
37 Morgenstund' hat Gold im Mund	1026

Puzzlespiel	1282
47 Microsensoren Streng geheim	1294 1314
48 Kalibrierung Fehlersuche	1322 1338
49 Der Faktor Mensch Kraftvoll	1348 1366
50 Die Wegweiser Simultangelenkt	1378 1383
51 Qual der Wahl Ein maßvolles Gefährt	1406 1421
52 Leihbücherei Guter Tastsinn	1439 1450
53 Umbaumaßnahmen	1464



Gesamtindex

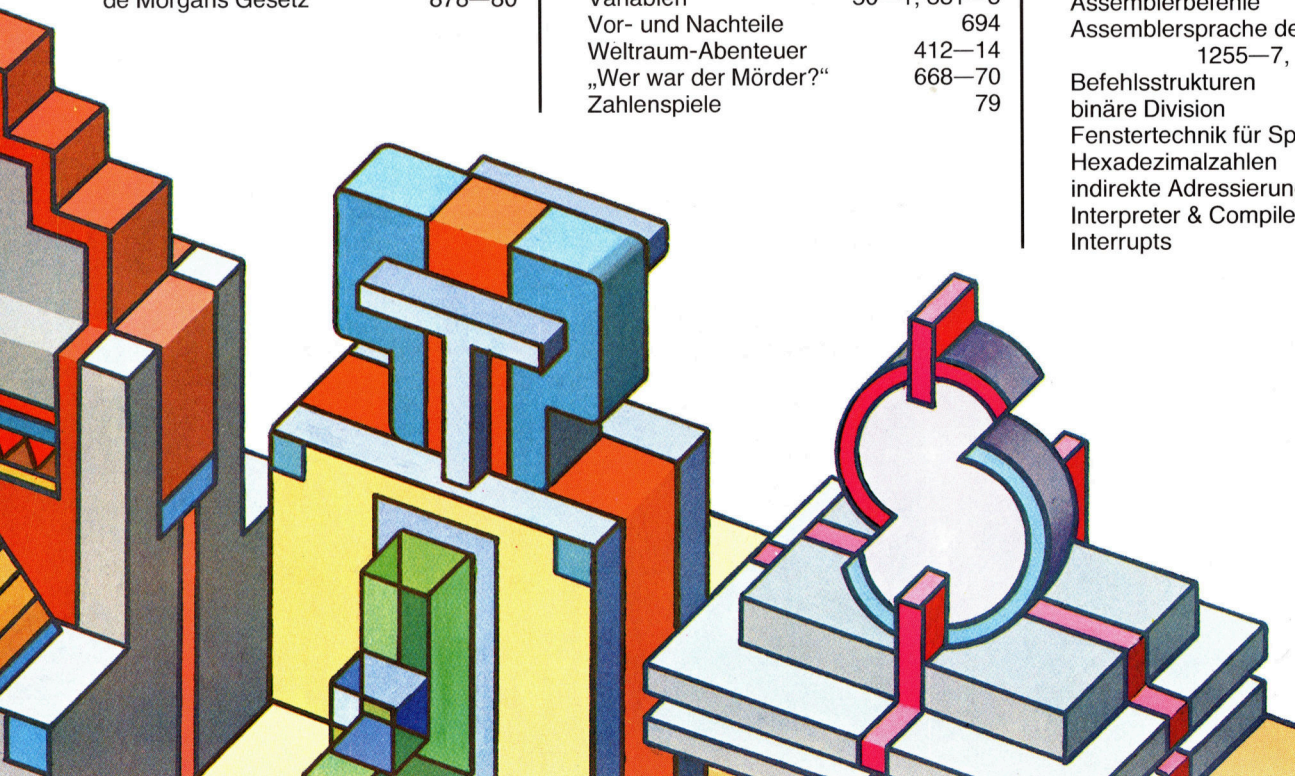
Prüfungsvorbereitung 1483—4
 siehe auch Ausbildung; Schule
 Lesegerät 1609—11
 Le Stik 343
 Leuchtdiode (LED) 637, VS 60
 Lexikalische Analyse (Lexical Analysis)
 VS 60
 Lichtcomputer 1569—71
 Lichtgriffel (Light Pen) 2, 294—5, 910,
 1368, VS 61
 Licht-Pistole 574—5
 LIFO (Last In First Out) VS 41, 1879
 Light Pen (Lichtgriffel) VS 61
 siehe auch Lichtgriffel
 Line Printer (Zeildrucker) VS 61
 Link 380Z/480Z 1269—71
 Linker 1505
 LISP VS 61, 2039, 2265
 Datenstrukturen 1461—3
 Funktionelles 1432—3
 in Künstlicher Intelligenz 1500
 Listige Listen 1404—5
 Listenverarbeitung
 BrainStorm 1242—3
 Geschäftsberichte 580—1
 mit LISP 1404—5
 mit LOGO 550—2
 Literatur, Computer in 337—9
 Llamasoft 1088
 Local Area Network (Lokalnetz) VS 61
 Localisation 1411
 Locher (Keypunch) VS 59
 Lochkarten 330, 652, VS 51, 1802, 2194
 Logging On (Einloggen) VS 62
 Logik VS 61
 Negative VS 60
 siehe auch Logik
 Logic Gate (Logikgatter) VS 62, 1877
 Logic State (Logischer Zustand) VS 62
 Logic Symbols (Logiksymbole) VS 62
 Logik 83—4, 1221—2
 Addition 856—7
 Bedingungsabfragen 900—1
 Bedingungscode des 68000 2243—6
 Boolesche Algebra 816—17, 1006
 de Morgans Gesetz 878—80

Gesetze 250—1
 Karnaugh-Tafeln 930—1, 956—7, 1006
 logische Gatter 83—4, 691, 706—7,
 816—17, 1006
 NAND- NOR-Gatter 1058—9
 PROLOG 1264—5
 Rückblick 1006—7
 -Schaltung mit Transistoren 690—1,
 1006
 Transistor-Transistor- (TTL) 257
 Wahrheitstabellen 84
 Logikgatter (Logic Gate) VS 62, 1877
 Logiksymbole (Logic Symbols) VS 62
 Logischer Zustand (Logic State) VS 62
 LOGO 522, 1700—2, 1742, 2264
 Abenteuerspiele 570—2, 614—16,
 642—3
 Atari- 482—4
 Befehle 25, 77, 107
 Begriffe 51
 C-LOGO 1642
 Commodore- 275—7, 438—40
 Diagramme 726—8
 Dr LOGO 1084—5, 1854—5
 „Drache gegen Ritter“ 466—8
 Entwicklung 1540
 Fakultäten 822—4
 Geometrie 738—9
 Grafik 24—6, 77—8, 134—5, 248—9
 Hilfsprogramme 220—1
 Input/Output 162—3
 Joystick-Abfrage 164
 Kontrollstrukturen 692—4
 Listenverarbeitung 135—6, 550—2
 mathematische Operationen 523—5
 Mosaikmuster 866—8
 Prozeduren 49—51, 192—4
 Rastermuster 810—12
 räumliche Umwandlung 766—8
 Recursion # 106—8, 219, 352—3,
 385—7
 Schulcomputer 423
 Sprites 438—40, 466—8
 Tangram-Puzzle 302—3
 Telefonbuch 249
 Variablen 50—1, 331—3
 Vor- und Nachteile 694
 Weltraum-Abenteuer 412—14
 „Wer war der Mörder?“ 668—70
 Zahlenspiele 79

Lokalnetz (Local Area Network) VS 61
 Loop (Schleife) VS 63
 LOOPS (LISP Object-Oriented
 Programming System) 1501
 Löten 546—7
 Entlöten 568—9
 Lotus 1-2-3 935—6, 1014, 1136—7,
 1410—11
 Symphony 935, 936, 1410—11
 Lovelace, Ada 30, VS 13, 2125
 Low-Level Language
 (Maschinenorientierte Sprache) VS 63
 Lügendetektor 1151

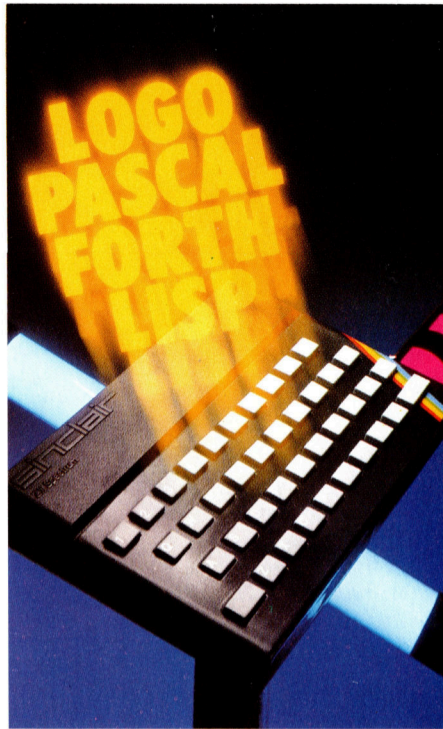
M

	Seite
M-Coder	205
Machine Independent (Maschinenunabhängig)	VS 63
Macmillan Software	1321
MacPaint	2241—2
MacProject	1388—9
Macro (Makrobefehl)	VS 64
MacWrite	2063—5
Magic Mouse	1226—7
Magnetblasen-Speicher	89, 90, 229
Magnetkarte (Magnetic Card)	VS 64
Magnetplatte (Magnetic Disk)	VS 64
Mail Box (Briefkasten)	VS 65
Mainframe (Großrechner)	VS 65
Makrobefehl (Macro)	VS 64
Management-Informationssystem (Management Information System)	VS 65
Management-Software	
CPA	1388—9, 1419—20
Entscheidungshilfen	1364—5
Manchester-Universität Mk I	396
Marketing	897—9, 2129—31
Markierung (Label)	VS 59
Maschinencode	67, 98—9, 446—7, 502—3
Assemblerbefehle	708—10
Assemblersprache des 6089	1228—9, 1255—7, 1276—7, 1304—6
Befehlsstrukturen	632—5
binäre Division	940—3
Fenstertechnik für Spectrum	1046—8
Hexadezimalzahlen	474—5, 585—8
indirekte Adressierung	1394—6
Interpreter & Compiler	206—7
Interrupts	1476—8



Gesamtindex

Kreiserzeugung mit Acorn B	1110—11
M-Coder	205
Monitor für	475
Plotsub-Programm	1089—92
Programmentwicklung	662—4
Rangiermethoden	1505—7
Routinen für Actionspiele	989—91
Scroll-Routine	1672—4
Speicherbereiche für	681—3
Sprite-Routinen mit Acorn B	1032—4
Stack	1416—18
String-Vergleiche	1352—4
strukturierte Programmierung	1530—1
Umrisse ausfüllen	1200—3
Zeitverzögerungen	1172—3
siehe auch Assembler	
Maschinenorientierte Sprache (Low-Level Language)	VS 63
Maschinenunabhängig (Machine Independent)	VS 63
Massenspeicher (Mass Storage)	VS 65
Mathematische Operationen	
Addition	856—7
Arithmetisch/Logische Einheit (ALU)	VS 16
binäre Division	940—3
Boolesche Algebra	816—17, 1006
dreidimensionale Kurven	1086—7
Fakultäten mit LOGO	822—4
Fließkomma-Arithmetik	452
Gleichung-Verarbeitung mit TK Solver	1156—7, 1180—1
magisches Quadrat	1070—1
mathematische Diagramme	886—7
mit Assembler	750—3, 1304—6
mit COBOL	1826—7
mit FORTH	1602—3
mit LOGO	523—5
Multiplikation	920, 921—2
Subtraktion	920
Trigonometrie	794—5, 839—40
Matrix	235, 271, VS 66
Mattel Aquarius	2254—5
Maunchly, John	2037
Maus (Mouse)	3, 33, 48, 266—7, 284, 968, VS 68
AMX-Paket	944—5
Apple Macintosh	561
Infrarot-	491, 1106
MacWrite	2063—5
Magic Mouse	1226—7
Micromaus-Wettbewerb	665—6
Maynard, Martin	1244
MBASIC	516
McCarthy, John	1500
MCL (Music Composition Language)	649
Medizin, Computer in	132—3
Megafinder	1529
Mehrprogrammbetrieb (Concurrency)	VS 29
Melbourne House	952
Memocon	827
Memory Address Register (MAR)	1184
Memory Hierarchy (Speicherhierarchie)	VS 66
Memory Map	587, 940, 1394
Acorn B	1617—19
Commodore-64	1829
Spectrum	1938—41
68000	2293—5
Memotech	1176



Memopak	1176
MTX-Serie	424—5, 1176
RS128	1017—19
„Mempeek“-Programm	587—8
Menschengerechte Gestaltung (Human Factors Engineering)	VS 51
Mentor	841, 842
Menüsteuerung	294, 325, 1406—7
Mephisto PHC64	735—7
Metacomco	1738
MG-1-Workstation	1599
Microcassette	211, 287, 288
Microchip-Revolution	1—3
Microdrive	9, 909
Sinclair	210—11, 491
Microcomputer	VS 65
Fertigung	1009—11
Micro-Myte-60 Akustikkoppler	496
Micronet	2055
Microprozessor (Microprocessor)	1228, VS 66
32-Bit-	491
6510	1829—32, 1905, 1906
Entwicklungsgeschichte	978—80
Intel-8086	582, 645
MOS Technology-6502	476
Motorola-6809	979, 980, 1228—9, 1255—7, 1276—7, 1304—6, 1352—4, 1394—6, 1416—18, 1530—1
Motorola-68000	476, 1833, 2157—60, 2187—9, 2210—12, 2215—17, 2238—40, 2243—6, 2267—8, 2271—3, 2293—5, 2300—2, 2321—4
Z80	476, 583
Zilog	782
Zusatz-	491

Microsoft	516, 584, 593
Flugsimulator	170, 171
MBASIC	242, 1346
MS-DOS	2035—6, 2050—2
MS-Window	1973
MSX-BASIC (Microsoft Extended Basic)	218, 232, 1346
Multiplan	1096—7
„Project“	1419—20
MicroSwift	1284—5
Microtext	1798
Microwriter	89, 418—19, 1983
MIDI (Musical Instrument Digital Interface)	605—7, 640, 648—50, 721—3, 1794, 1795, VS 66
digitale Klangaufzeichnung	1969—71
Hard- und Software	695—7
Programmentwicklung	1984—5
Selbstbau	1898—1900, 1907—9, 1922—5, 1958—60, 2135—7, 2149—51
Milgrom, Alfred	952
Mindlink	1149—51
Minicomputer	VS 65, VS 67, 2141—3
Mini Office	2082
Minter, Jeff	1088, 2186
Minx	2046
MMI (Schnittstelle Mensch-Maschine)	1942, 1958—60
Modelle	260—1
Modem 3, 137, 312, 910, VS 67, 2176—8 als Akustikkoppler	185
Commodore Communication System	830
Epson CX-21	830
Halbduplex	138
Micronet	724—5
Modem-1000	2177
Prism-1000	830
Protek-1200	830
Software	830—1
Voll duplex	138
Modul (Modulus)	VS 67
MODULA-2	1921
Modulare Programmierung (Modular Programming)	VS 67
Modulation	VS 67
Modulus (Modul)	VS 67
Monitor 2, 3, 5, 41, 62—3, 911, 1426—8, VS 68	
Auflösung	40, 365
Bandbreite	1427
Composit-Standard	62
Fernseh-Monitor-Kombination	881—3
Flüssigkristallanzeige	290—1
Funktionsweise	40
Projektions-	490
Qualität	64—5
RGB	62
siehe auch Bildschirm	
Moore, Charles	1488
Morse-Code-Programm	988
MOS (Metall-Oxid-Semiconductor) VS 56	
MOS Technology	476, 582
6500	582
6502	274, 979, 980
Motherboard (Hauptplatine)	VS 68
Motorola	1833
6800	582, 978, 979
6809	979, 980, 1228—9, 1255—7, 1276—7, 1304—6, 1352—4, 1394—6, 1416—19, 1530—1

Gesamtindex

6850 ACIA	648
68000	476, 979, 980, 1833, 2157—60, 2187—9, 2210—12, 2215—17, 2238—40, 2243—6, 2267—8, 2271—3, 2293—5, 2294—5, 2300—2, 2321—4
Peripheral Interface Adaptor (PIA)	VS 49, 1453—5
Mouse (Maus)	VS 68
siehe auch Maus	
Movits	760—1, 827
MP/M (Multi-Processing Monitor Control Program)	1781
MS-DOS	516, 2035—6
Datenstrukturen	2105—7
Directory-Befehle	2050—2
Funktionen	2155—6
Inhaltsverzeichnisse	2096—7
MSX (Microsoft Extended BASIC)	218, 232, 1346
-Standard	593—5, 1345—7
-Standard-Computer	1683
Multimeter, digitales, Selbstbau	1992—3, 2027—8, 2040—1, 2061—2, 2071—2, 2078—80, 2103—4, 2123—4
Multiprogrammierung	VS 19
Multi-Tasking	
mit Commodore Amiga	1378—9
und CP/M	1781
Music-500	972—3
Musiksynthese	141—3
Backgroundmusik	1813
Commodore Music Maker	711—12
digitale Klangerzeugung	1969—71
Entwicklung	1793—5
Hallgerät	731—2
MCL (Music Composition Language)	649
MIDI (Musical Instrument Digital Inter- face)	605—7, 640, 648—50, 721—3
MIDI, Hard- und Software	695—7
MIDI, Selbstbau	1898—1900, 1907—9, 1922—5, 1958—60, 2135—7, 2149—51
mit Commodore-64	2092—5
Music—500	972—3
Music System	1444
Musik-Paket-„Echo“	9133—4
Musiksysteme	697, 729—32
Programme	1794, 1984—5
Sampling	639—41, 730
Sequenzler	648—50
Trichord	497
Yamaha CX5M	875—7

N

	Seite
Namal Type & Talk	1777—9
Name	VS 69
NAND	VS 69
NCR Decision Mate	54
NEC	687—80
PC—8201A	92, 1078—9
Negative Logik (Negative Logic)	VS 69
Neptune	841, 842, 843
Nesting (Verschachtelung)	VS 69
Network (Netzwerk)	VS 70

Netzarchitektur	
(Network Architecture)	VS 70
Netzwerk	449—51, VS 70
Econet	201, 254
Ethernet	1054
im Hause	472—3
-Interface	449
lokal	200—1, 2066—7
semantisches	1513, 1514—15
Signalverlust	253
Neumann, John von	31, 190—1
Neumann-Prinzip	2084
von-Neumann-Bottleneck	1571
New Brain Textverarbeitung	70
New England Digital Synthesizer	729
Nibble	2234
Nicht (NOT)	VS 70
Nimbus	1300—3
NMI (Non-Maskable-Interrupt)	1790
NODDY	425
Noise (Rauschen)	VS 70
NOR	VS 70
NOT (Nicht)	VS 70
Nullseite (Zero Page)	VS 83
Number Cruncher (Zahlenfresser)	1272—3
Numerische Auswertung (Numerical Analysis)	VS 70
Nybble	586

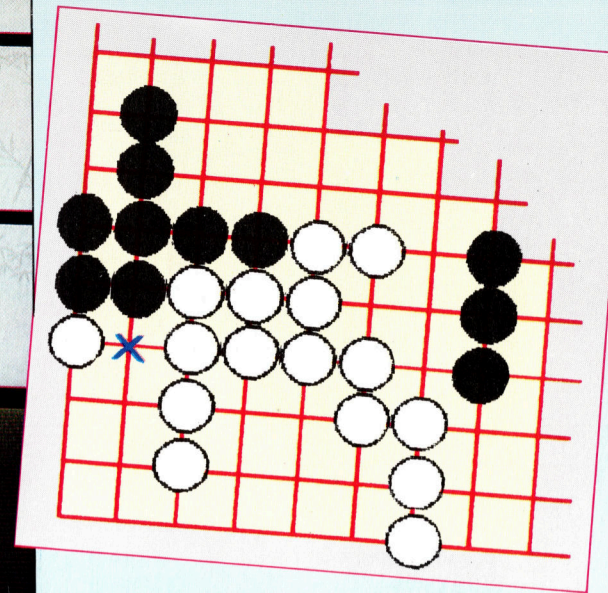
O

	Seite
Objektorientiert (Object-Oriented)	VS 71
Objektprogramm (Object Code)	VS 71
OCCAM	2085
Octal Notation (Oktalschreibweise)	VS 71
ODER (OR)	VS 72
Offset	1352, 1505
Ohmsche Gesetz	636, 660
Olivetti	1482
M10	91, 678—80, 1077, 1078, 1079
Omnireader	1609—11
One's Complement (Einer-Komplement)	VS 71
Opcode	474—5, 634—5
Operand	VS 71
Operating System (Betriebssystem)	VS 71
siehe auch Betriebssystem	
Operation	VS 71
Operator, als Beruf	2205—6
Optical Character Recognition (optische Zeichenerklärung)	1609
Optimierung (Optimisation)	382—3, VS 72
Optische Erkennung	1401—3
Optische Speicherplatte (Optical Disk)	VS 72
Optokoppler	1900, 1907
Opus Supplies	
Diskettenlaufwerke	1307—9
OR (ODER)	VS 72
Ordered Pair (Geordnetes Zahlenpaar)	VS 72
Oric	453—5, 1652
Atmos	453—5
Drucker/Plotter	455

Grafiksystem	521
Klangerzeugung	436
MCP-40	154
Oric I	7, 143, 453, 454
Osborne, Adam	583, 584
Osborne-1	89, 176, 368—70, 1375
Executive	89, 769
Vadem	769—71
OSBYTE-Aufrufe	1688—90, 1803
Oscilloscope (Oszilloskop)	VS 72
OSFILE-Aufrufe	1714—16
OSFIND-Routinen	1753—4
OSWORD-Routine	1706—8
OSWRCH	1812
Oszilloskop (Oscilloscope)	VS 72
Oszillatoren	240
Oughtred, William	216
Output Device (Ausgabegerät)	VS 73
Overflow (Überlauf)	VS 73
Overlay-Verfahren	176

P

	Seite
Pace Nightingale Modem	2176
Packing (Packen)	VS 73
Pad	1696
Page Maker	1692
Page Printer (Seitendrucker)	VS 73
Paging-Register	1762
Paintsysteme	1330
Pantograph	239
Parallelverarbeitung	2183
Parawedge-Programm für C-64	1859—60
PASCAL	18, 654, 655, 872—3, 2039, 2048, 2264
Arrays	1115—17
Copytext-Programm	1188
Datenbankaufbau	1186—8
Datenmengen verarbeiten	1214—16
Datenstrukturen	1248—50
Datentypen	1000—2
Dokumentation	1147—8
Funktionen und Prozeduren	1130—2, 1164—5
If- und CASE-Anweisung	962—4
INSTANT PASCAL	954—5
Record-Befehl	1074—6
Sets und Mengen	1062—4
Steuerung von Programmschleifen	1024—5
Syntax und Vokabular	912—13
Variablen	946—7
Pascal, Blaise	30, 872
Paßwort (Password)	VS 74
Patch (Flicken)	VS 74
Pattern Recognition (Mustererkennung)	VS 74
PDSG (Programmable digital sound generator)	696—7
Peddle, Chuck	274, 582, 584
PEEK	252, 624
und Grafik	265
Penman Plotter	1429—31
Peripheriegeräte	4—5, 8, 909—11
Apple Laser Writer	1317—19
Bildplattenspieler	406—7



Heft

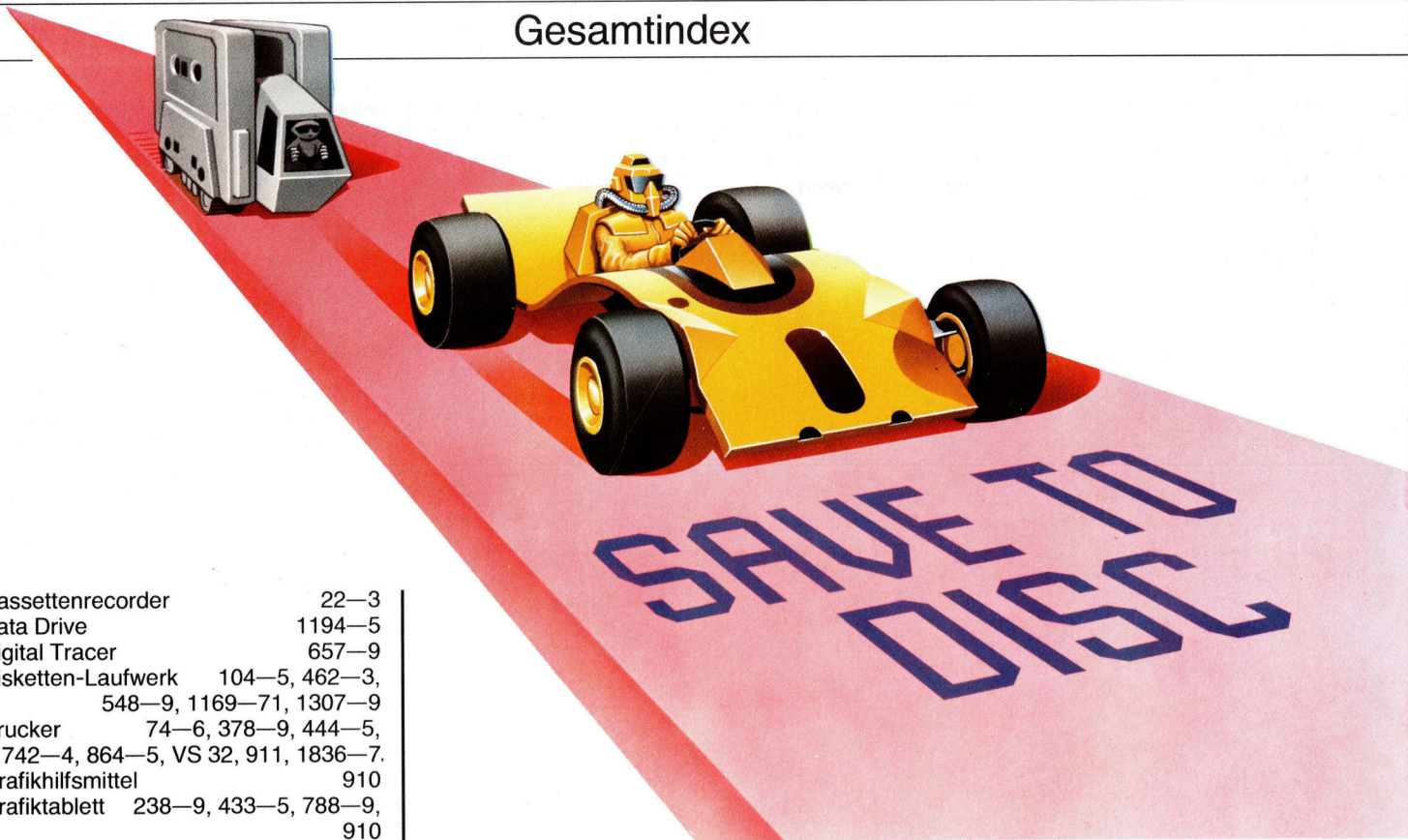
Seite

1 Auf die Anrede kommt es an	18
2 Loopings mit der FOR...NEXT-Schleife	42
3 Auf Punkt und Komma genau	72
4 Reine Routine	100
5 Der BASIC-Kalender	126
6 Spiel mit Elementen	157
7 Ordnung ins Programm bringen	186
8 Arithmetische und String-Funktionen	212
9 Dem puren Zufall ausgeliefert	242
10 Neue Dimensionen	268
11 Unter Kontrolle	296
12 Datenverwaltung	324
13 In Reih und Glied	344
14 Binäres Suchen	374
15 Verzweigungen	402
16 Mehr über Dateien	426
17 Ortswechsel	458
18 Montage der Module	492
19 Testlauf	510
20 Zeit und Bewegung	542
21 Such-Routinen	576
22 Der letzte Schliff	598
23 Programmierstil	624
Übung macht den Meister	644
24 Andere Sprachen	653
25 Das Spectrum des ZX-BASIC	688
26 Funktionen und Kontroll-Strukturen	718
27 Das ABC des Acorn B	745
28 Befehls-Codes	776
29 Trigonometrie	794
30 Grade der Präzision	839
31 U-Boot-Jagd	848

32 Grafik-Entwürfe	886
33 Definitionen	904
34 Völlig aufgelöst	927
35 Rollenverteilung	970
36 Unterwasser-Attacken	984
37 Wasserspiele	1012
38 Wissensbaum	1040
39 Magische Zahlen	1070
Dreidimensionale Kurven	1086
40 Reaktionszeit	1100
Mondlandung	1112
41 Per Tastendruck	1126
Computer-Analyse	1142
42 Abenteuerlich!	1158
Blickpunkte	1174
43 Textausgabe	1192
44 Denksport	1210
Am Tatort	1223
45 Befehlseingabe	1258
46 Zahlenspiele	1268
Objektsammlung	1286
47 Objekte ablegen	1296
Recursionen	1310
48 Logischer Aufbau	1342
49 Grafik-Routinen	1350
Im Blickfeld	1370
50 Kollisionskurs	1380
ALU und Joystick	1392
51 Explosive Effekte	1408
Commodore-Grafik	1424
52 Tod im Sumpf?	1436
Minenspiel	1448
53 Schlußzene	1466
Im Zauberwald	1479
54 Action im Rechner	1493
Galgenvögel	1509

55 Handelsplätze	1516
Schriftarten	1532
56 Alles an Bord	1544
Neue Zeichen	1562
57 Nützliche Zeiger	1584
Vorratsbeschaffung	1594
58 Auf großer Fahrt	1606
Lichtreiter	1620
59 Leinen los!	1630
Leuchtspuren	1640
60 Auf hoher See	1668
Vom Nützlichsten	1678
61 Mann über Bord	1686
Platz für Manöver	1704
62 Austausch von Variablennamen	1712
Alleine auf hoher, weiter See	1728
63 Globaler Austausch	1740
Große Sorgen	1750
64 Piraten voraus!	1774
65 Zeit für Go	1796
Säbelrasseln	1808
66 Go in Prozeduren	1821
Die Neue Welt	1840
67 Fairer Tausch	1852
Go total	1869
68 Auf die Plätze...!	1879
Handelsbilanz	1896
69 Die Neue Welt I	1926
70 Die Neue Welt II	1944
Stein auf Stein	1954
71 Die Neue Welt III	1976
Steinzeit	1986
72 Wir machen einen Zug	2007
73 Verbindungen	2032
74 Für Strategen	2068
75 Letzte Feinheiten	2090
76 Gut gemischt	2118
77 Blättertauschen	2132
Hoch die Karten	2144
78 Zellaktivierung	2161
79 Formelauswertung	2190
Die Spielregeln	2200
80 Richtigstellung	2220
81 In Zeilen gesperrt	2247
Überkauft	2262
82 Die Bank zieht	2269
Neue Formeln	2290
83 Das fertige Blatt	2306
Ihren Einsatz bitte	2318

Gesamtindex



Cassettenrecorder	22-3				
Data Drive	1194-5				
Digital Tracer	657-9				
Disketten-Laufwerk	104-5, 462-3, 548-9, 1169-71, 1307-9				
Drucker	74-6, 378-9, 444-5, 742-4, 864-5, VS 32, 911, 1836-7.				
Grafikhilfsmittel	910				
Grafiktablett	238-9, 433-5, 788-9, 910				
Joystick	46-8, 342-3, 911				
Kamera, elektronische	685-7				
Koala-Pad	981-3				
Lesegerät	1609-11				
Lichtgriffel	294-5				
Licht-Pistole	574-5				
Maus	266-7, 944-5, 1226-7				
Microdrive	612-13				
Modem	137, 312, 830-1, 910, 2176-8				
Monitor	62-3, 881-3, 911				
Music Maker	711-12				
Plotter	154-6, 911				
Printer/Plotter selbstgebaute	378, 517-19, 757-9				
Speichersysteme	909				
Sprach-Synthesizer	910				
Torch Disk Pack	1245-7				
Track Ball Controller und E/A	5, 47, 48, 179-80				
Video-Digitizer	1653-4				
Wafadrive	1021-3				
Permutation	VS 75				
Perzeptron	1177-8, 1179				
Petron Trichord-Musiksynthesizer	497				
Pferderennen	1734-6, 1747-9				
Philips Mirco-Digitalcassetten	211				
Phonemarks 8500					
Quick Data Drive	1194-5				
Phoneme	133, 165				
Photonic Wand	1591				
PIA (Peripheral Interface Adapter)	1962, VS 76, 2300				
Picture Processing	VS 75				
Piktogramme	944-5				
PILOT	1711				
PIO-Chip	1961-3				
Pioneer	595				
PX-7	1919-19				
PIP (Peripheral Interchange Programm)	1685				
Piraten	208-9, 1820				
Pixel	97, 151, 241, 702				
-zeichnungen	975-6				
Planimeter	216				
Planung: CPA	1388-9, 1419-20				
-listen	17, 176-8				
Planzeichner, siehe Plotter					
Plasma-Anzeige (Plasma Display)	VS 75				
Platine	29, 138				
CAD-Entwurf	367				
Fertigung	1009-10				
FORTH-	568-9				
Haupt- (Motherboard)	VS 68				
Platinenstecker (Edge Connector)	VS 38				
Rückwand-	VS 19				
„Rundreise“	1877-8				
Platinencomputer:					
Rockwell AIM-65	953-5				
PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operation)	1540				
Player-Missile-Grafik	485, 489, 537				
Plotter	3, 154-6, 911, VS 75				
digital	VS 35				
Flachbett-	154, 156				
Penman	1429-31				
Rollen-	154				
Tintenstrahl-	156				
Trommel-	154				
Plotsub-Programm	1089-92				
Pointer	1214				
POKE	252, 624, VS 76				
und Grafik	265				
Polnische Notation (Polish Notation)	VS 76				
umgekehrte (UPN)	2190, 2220				
Polynom (Polynomial)	VS 76				
Port (Anschlußstelle)	VS 76				
Portabilität	1375, VS 63				
Portable, siehe Tragbarer Computer					
Portico Miracle	89				
Potentiometer	46, 47				
Potter, David	992				
Powers, James	2194				
Practical II	1284-5				
Prestel	253, 724-5, 2045-6				
Print Server	449				
Printed Circuit (gedruckte Schaltung)	VS 76				
Printer/Plotter	378, 517-19, VS 73				
Prism	2055				
1000 Modem	830				
Programm					
Aufbau	186-9				
-bibliothek	1439-40				
Echtzeit-	131				
Emulations-	312				
heuristisches	1040-1, 1178				
integriertes	185, 907-8, 935-6				
intelligentes	388-9, 1142-3, 1166-7				
lernendes	1360-3				
Menü und Befehlssteuerung	1406-7				
-Pakete	16				
parametergesteuertes	431				
Raubkopien	208-9, 522				
Sicherheit	495				
Simulations-	340-1, 441				
Übersetzung von	1410-11				
Verkauf	528-30				
siehe auch Kommerzielle Programme					
Programm Counter (Befehlszähler)	1878				
Programmentwicklung	2018, 2074				
Programmgenerator	389, 430, 1798-9, 1824-5				
Expertensystem	1849-51				
Programmierbare Peripherie-schnittstelle (PPI)	180				
Programmierer	85-7, 2074, 2206-7				
Programmierhilfen	456-7, 1378-9				

Gesamtindex

Programmiersprache	14, 2264—5
ADA	VS 13, 873
ALGOL	VS 15, 873, 2038, 2039, 2087
AMPLE	972—3
APL	VS 16
BCPL	1885
COMAL	1700, 1798
Compilersprache	653, 654
Entstehung	2037—9
FLOW-MATIC	2039
funktionelle	2181—3
HOPE	2181—3
INSTANT PASCAL	954—5
Interpretersprache	653
MCL (Music Composition Language)	649, 721
MODULA-2	1921
NODDY	425
OCCAM	2085
PILOT	1711
Script	142
Shell Script	2252—3
Simulation mit	261
SMALLTALK	1920—1, 1942—3
Stammbaum	873
und Computerunterricht	1700—2
siehe auch Assembler; BASIC; C; COBOL; FORTH; FORTRAN; LISP; LOGO; Maschinencode; PASCAL; PROLOG	
Programmierung	44, 66—7
Dokumentation	1147—8
Fehler	VS 22, 388—9, 410—11, 1109, 1338—9
Flußdiagramme	122—3, 1232, 1236—7
modulare	1131—2, 1182—3, 1282—3, VS 67
Multiprogramming	VS 19
objektorientiertes	284—6, 305, 431, VS 71
Planung	1152—3
Programmierstil	624—7
Programmverbesserung mit BASIC	1584—5
Routinen-Bibliothek	1439—40
Schleifenstruktur	1232
strukturierte	66, 1530—1
Subroutinen	100—1
Testen des Programms	1502—3
Tips und Tricks	1108—9
Top-Down-	324, 1314
Verarbeitungsgeschwindigkeit	1474—5
Verzweigungen	VS 22, 402—5
Programmier-Werkzeug	389, 456—7
Programmpiraterie	208—9, 1820
Schutz für BASIC-Programm	1947—51
Programmspeicher	1780
Programmzähler, siehe Befehlszähler	
PROLOG	1700, 2265
Ein- und Ausgabe	1355—6
Logik-Struktur	1264—5
Selbststeuerung	1376—7
Suchprozeduren	1332—3
und Künstliche Intelligenz	1500—1, 1515
-Variablen	1292—3
Prompt	1684
Protek 1200 Modem	830
Prozedur	1130—2, VS 59
Prozessor, siehe Mikroprozessor	
Prüfbit (Check Bit)	VS 26

-Generator	1080—1
Prüfziffer (Check Digit)	VS 26
PS Kalkulationssystem	1284—5
Psion	950—1, 992, 2131
Organiser Taschencomputer	1233—5
Vu-Calcul	996—7, 1014—15
Xchange	936, 992
Punktmatrix	40

Q

	Seite
QDOS	2035
Quantec Hallgerät	732
Quantels Paint Box-System	226
Quecksilberverzögerungsleitung	228
Query Language (Datenbanksprache)	VS 77
Queue (Warteschlange)	VS 77
Quellprogramm (Source Code)	VS 80
Quick Data Drive	1194—5
Quicksilva	1016, 480—1
Quicksort	VS 77
Quill, The	1798
Quittungsbetrieb (Handshaking)	VS 49

R

	Seite
Rabiate Methode (Greedy Method)	VS 48
Radix (Basis)	VS 77
RAM (Random Access Memory)	8, 55, 167—8, 229, VS 77
-Disk	90, 149
dynamisches	VS 37, 1952—3
Erweiterung	322
Modul für Spectrum	496
statischer und dynamischer	1905
-Vektor des C64	1830
Rastermuster mit LOGO	810—12
RAT (Infrarot Joypad)	846, 911
Raubkopien	208—9, 672
Rauschen (Noise)	VS 70
RD Laboratories Tracer	658
Read/Write Head (Schreib/Lese-Kopf)	VS 78
Real Time (Echtzeit)	VS 78
Realicorder	1386—7
Rechenmaschine	29—30, 111, 216, 1827
Rechtecksignal (Square Wave)	VS 80
Record (Datenschutz)	1074—6, VS 78
Recursion	352—3, 385—7, 1310—11
Redundanz	307
Regenerierbarer Fehler (Recoverable Error)	VS 78
Register	222, 662, 683, 1877
Allzweck-	683
Condition-Code-	1229, 1255, 1256
Direct Page-	1229
Ein- und Zwei-Byte-	890—3
Index-	683, 1228, 1255, 1352—4
Shift-	VS 79
Status-	683
Taktzähler	1878
6809-Prozessor	1228—9, 1255—7

Relais	80, 758, 986—7
-Modul	1026—7
Netz-	1197
Research Machines Link 380Z/480Z	1269—71, 2086—7
Nimbus	1300—3
Robo 1000 Bit Stik	420
Robot Computer Development: Robot Plotter	657
Roboter	45, 82
-Bausatz	1049—51
BBC Buggy	827, 911
Beasty	698—9, 826
Boden-	129—31, 825—7, 911
Boden-, selbstgebaute	1218—20, 1251—3, 1266—7, 1294—5, 1322—4, 1366—8, 1383—5, 1421—3, 1450—2, 1548—50
Cyber-310	843
Edinburgh Turtle	827
Fertigungs-	281—3
Fortbewegungsmöglichkeiten	505—6
Genesis P101	842, 843
Geschichte	477—8
Greifarm	328—9, 565—7, 841—3
Greifarm, selbstgebaut	1582—3, 1622—4, 1644—5, 1666—7, 1694—5, 1724—6, 1755—7, 1772—3, 1788—9
Hebot II	826
Hero	842, 843
HRA 933/934	843
in der Literatur	337, 478—9
in der Schule	1641—3
intelligenter	617—19, 665—7, 779—81
künftige Entwicklungen	894—6
-Maus	665—6, VS 68
Memocon	827
Mentor	841, 842
Movits	760—1, 827
Neptune	841, 842, 843
Penman Plotter-	
Bodenroboter	1429—31
sehender	701—3
Sensorsystem	589—92
Simulationen	802—3
Spectrum-Interface	1464—5, 1490—2, 1518—20
Sprache	747—9
Steuerung	539—41
Tisch-	328
Valiant Turtle	827, 911
Zeichen-	24, 39, 131, 277
Rockwell AIM-65	953—5
Roland GR 700 Synthesizer	722
MP401-MIDI	VS 66
MSQ-700 Sequenzer	729
ROM (Read Only Memory)	8, 14, 55, 167—8, 1373, 1905, 1906
Schatten- siehe auch EPROM	2025—6
Romox	448
Root (Wurzel)	2096
Rotronics Wafadrive	1021—3, 1307
Rubinstein, Seymour	584
Rückkopplung (Feedback)	758—9, VS 41
Rückwandplatte	VS 19
Rushent, Martin	143

Gesamtindex

S

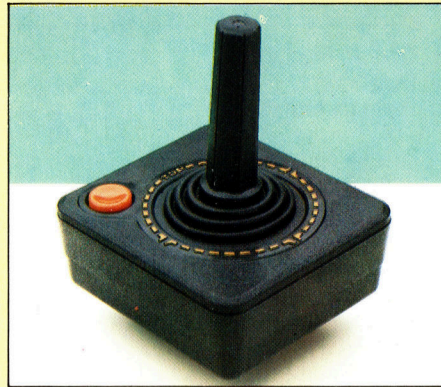
	Seite
Sage IV	671—2
Samna Word III	2081—2
Sampling	141, 639—41, 730, 1794
Sanyo MBC-550	1413—15
MPC100	595
Satz (Set)	1062—4, 1074—6
Schalter	637
optischer	1569—70
Schaltkasten	888—9
Schaltkreise	1
Schaltung	
Codier- und Decodier-	1028—9
Flip-Flop	1124—5
integrierte	31, 115, 690, 740, VS 56
Kipp-, monostabile	1154—5
sequentielle	1124—5
Transistor-Logik-	690—1
Tri-State-	1184
Vorrang-	1081
Schatten-ROM	2025—6
Schieberegister (Shift Register)	VS 79
Schildkröte	129, 131, 825—7
in der Schule	1641—3
Penman-Plotter	1429—31
siehe auch Turtle	
Schleife (Loop)	VS 63
Schlüssel (Key)	VS 58
Schlüsselwort (Keyword)	VS 59
Schneeflockenkurve	385—6
Schneider	
Betriebssystem	2138—40, 2312—14
Bildschirmsteuerung	222—5

CPC-464	397—400, 1682, 1703
CPC-664	1208—9, 1703, 1781
CPC-6128	1209, 1441—3, 1703
Datenaustausch von	
Cassette zu Disk	2152—4
DDI-1 Diskettenstation	1083—5
Dr LOGO	1084—5, 1854—5
Ereignisse	2195—6
Fortran für	1784
Interrupt-Sound-System	1793
Jumpblock	2138
Micro Pen	1600—1
MIDI, Selbstbau-	2135—7, 2149—51
PCW-8256 „Joyce“	1703, 1805—7, 1983
Sprachsynthesizer	1778, 1779
Tasword II	2023
Texteditor-Programm	2058—9
Tonsteuerung	2256—8
Zeitsteuerung	2179—80
Schnittstelle (Interface)	8, 174, 181—4, VS 56
Acorn Electron	1101—3, 2029—31
analoge	129—31
Banana Interface	1128—9
Casio FA-10/FA-20	1036
Cassetten-	137, 182, 184
Centronics	76, 175, 181, 184, VS 25
Disketten-	182
E/A-	180
Erweiterungs-	1847
IEEE	183
intelligente	76
Kempston-Interface	1262
Netzwerk-	449
parallele	181, 182
Peripherie-, programmierbare	180

RGB-	183
RS-232	138, 183, 184, 648, 1848, 2053—4
serielle	183
Spectrum Interface I	2025—6, 2053—4, 2066—7, 2076—7, 2116—17
siehe auch MIDI	
Schnittstellenchip	1453—5
Schreib-/Lese-Kopf	VS 78
Schreibmaschine, elektronische	174—5, 1391
Brother EP-44	622—3
Zehnfingersystem	2297—9
Schrittmotor	129, 155, 282, 759
für Bodenroboter	1251—3
Schulcomputer	421—3, 499—501, 1538—40, 2101—2
CAL (Computer-assisted Learning)	1709—11
Computerunterricht	1700
Datenbanken	1675—7
Form der Zukunft	1785—7
Kostenprobleme	1759—61
Schreiben- und Zeichnenlernen	1559—61
siehe auch Ausbildung; Lernsoftware	
Schwarzes Brett	253, 312—13
Scrollen (Scrolling)	334, 1047, 1813—14
Commodore-64	1672—4
Sega SC3000H	993—5
Seitendrucker (Page Printer)	VS 73
Semantisches Netzwerk	1513, 1514—15
Sequenzler	142, 648—50, 1794, 1969
Serielle Buchse des C64	1845, 1847
Servomotor	759, 1366—8, 1582
elektrische Verbindungen	1694—5
Simultansteuerung	1383—5
Steuer-Software	1724—6, 1755—7
Set (Satz)	1062—4, 1074—6
Shaft Encoder	540, 541, 666
Shannon, Claude	80
Sharp	1372
MZ-700	6
MZ-711	349—51
PC-1251	88, 211, 813, 815, 1235
PC-1500A	813—15
PC-2500	814
PC-5000	89, 90, 92, 290, 556—7, 1077
Shell-Sort	401, VS 79
Schiebe-Register (Shift Register)	VS 79
Shiina, Takayoshii	835
Shockley, Dr William	81
Short Code	2037, 2039
Sicherheit	
Dongle	1820
Sicherungs-Duplikat (Backup)	VS 19, 1094
Schutz von	
BASIC-Programm	1946—51
SID-Chip (Sound Interface Device)	2092—5
Sierpinski-Kurve	386, 387
Signalausfall (Drop-Out)	VS 37
Silicon Valley	45, 1009
Silizium	113—14
Simplex-Betrieb	233
Simulation	260—1, 340—1, 441, 1456, VS 79
Ausbildung und -Datenbank-Projekt	1613
Programmiersprachen	261

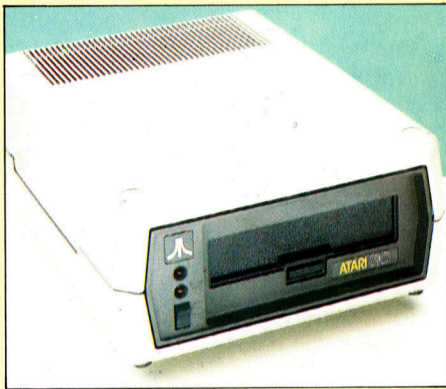


Heft	Seite
1 Cassetten als Datenspeicher	22
2 Die Tempomacher	46
3 Zeile für Zeile sauber gedruckt	74
4 Diskettenstationen	104
5 Auf zwei Rädern	129
6 Plotten mit Pfiff	154
7 Schnittstellen	181
8 Klein, aber oho!	210
9 Das Grafiktablett	238
10 Mäuse im Einsatz	266
11 Der Zauberstab	294
12 Dem DOS auf der Spur	320
ZX 81-Zubehör	322
13 Feuer-Knüppel	342
14 Mit Düsenantrieb	378
15 Laser-Show	406
Einhand-Schreiber	418
16 Das Zeichengenie	433
17 Bits aus der Büchse	462
18 Spectrum-Komplettsystem	496
19 Doppelter Druck	517



20 „Daten-Karussell“	548
21 Lichtpistole	574
22 Bits in der Schlinge	612
24 Spurensicherung	657
25 Camera Obscura	685
Bewegter Arm	698
26 Musik aus dem C 64	711
Prestel-Modem	724
27 Schwarz auf Weiß	742
Die Movits kommen!	760
Arbeiten mit der	
Commodore-Floppy	783
29 Touchmaster	788
30 Sektoren-Grenze	837
31 Rasche Ratte	846
Drucker-Grafik	864
32 Bildwiedergabe mit Videobuchse	881
33 Rundumblick	909
Drachenfutter	918
34 Piktogramme	944
35 Die Musikmaschine	972
36 Koala-Grafik	981
Betrieb mit gewissem Komfort	1003

37 Gutes Gedächtnis	1021
Spezialdruck	1030
38 Roboter-Bausatz	1049
39 Kleine Scheibe	1083
40 Der Acorn Plus 1	1101
41 Das Banana Interface	1128
42 Fast schon antik	1169
43 Die Alternative	1194
44 Magische Maus	1226
45 Torch Disk Pack	1245
46 Heiße Eisen	1261
47 Entdeckungen	1307
48 Perfekt gedruckt	1317
50 Gestochen scharf	1390
51 Voll im Bild	1426
52 An der Leine	1429
58 Blick fürs Detail	1609
60 Videosignale	1653
64 Reden ist Silber	1777
66 Der Jet-Set	1836
70 Starkes Echo	1933
73 Attraktiver Ausbau	2029
78 Die lange Leitung	2176



-spiel	1516—17, 1544—5, 1594—5, 1606—8, 1630—2, 1668—9, 1686—7, 1728—30, 1750—2, 1774—6, 1808—9, 1840—1, 1852—3, 1896—7, 1926—8, 1944—5, 1976—8
Sinclair, Sir Clive	94, 102, 584
Sinclair-BASIC	688—9, 718—19
Sinclair-Microdrive	210—11, 612—13
Sinclair QL	102, 315—17, 1681, 1682
Abacus	1052—3
„Archive“-Programm	1534
Netzwerk-Interface	450
Sinclair Spectrum	33, 93—5, 1681, 1682
als Portable	89
als Terminal	831
Architektur	2197
Assemblerpakete	1940
Bildschirmsteuerung	2126—8
Cassettsystem	1989—91
Datenströme	1979—81
Drucker	1261—3
E/A-Kanalsteuerung	1966—8
Erweiterungsmöglichkeiten	496—7
Fehlerroutinen	2076
Fenstertechnik	1046—8
Grafik	437, 1126—7
Interface I	2025—6, 2042—4, 2053—4, 2066—7, 2076—7, 2116—17
Interrupts	2012—14

Memory Map	940, 1938—41
Micon	695
Micronet-Modem	724—5
MICRO-PROLOG	1264
Netzwerke	450
Optimierung der Bildwiedergabe	603
Peripherie	93, 94, 153
Psion VU-3D	366
RAT-Infrarot-Joypad	846—7
RD-Tracer	658—9
Roboter-Steuerprogramm	1520, 1772—3
Sampling	1794
Spritegrafik	989—91
Tastatur	497, 1126
Texteditor-Programm	2058—9
Textverarbeitung	69—70, 1044
Tonerzeugung	318, 1793
Toolkit-Programm	2108—12
Userport	1464—5, 1490—2
Variablen-Suchprogramm	1678—80
Wafadrive	1021—3
Zeichengenerierung	1562—3
Zeichnen dreidimensionaler	
Objekte	1174—5
Sinclair Spectrum+	902—3, 1682, VS 59
Tasword II	2023
Sinclair ZX-Drucker	497, 742, 743, 1261
Sinclair ZX-81	6, 7, 202—3
FORTH-Platine	568—9

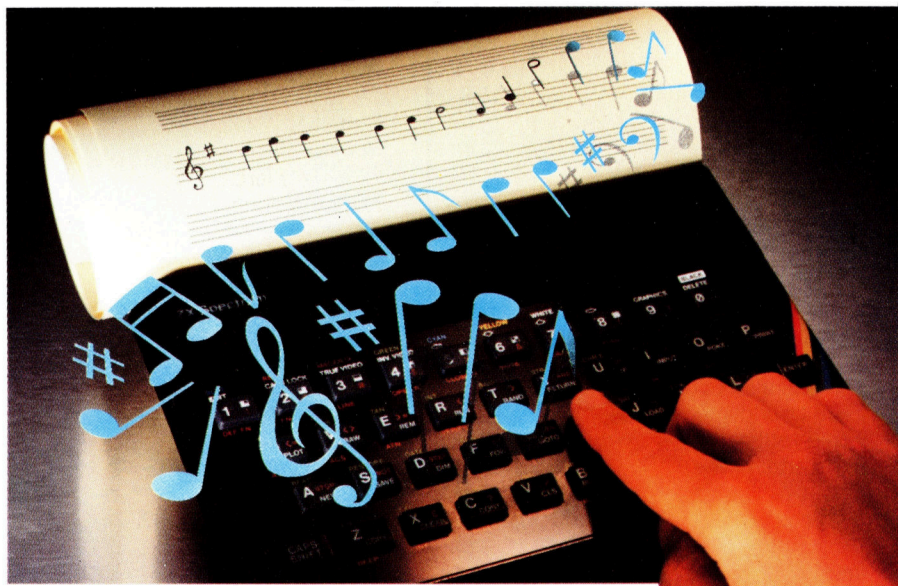
Hebot II	826
Interface I	612—13
Memotech	1176
„Slave“	758
Soundbox	204
Tastatur	32, 205, 323
Textausgabeprogramm	69
Zubehör	204—5, 322—3
Singleton, Mike	247, 314
Sinuswelle (Sine Wave)	VS 79
Sirius-1	166, 274, 584
„Slave“	758
SMALLTALK	1920—1, 1942—3, 2213, VS 83
SMC Supplies: Magic Mouse	1226—7
SoftAid	1758
Softsel	1204
Software	4, 14—17, 45
Betriebssystem	968—9
Datenbankverwaltung	1512, 1628—9
Entwicklungssystem	949—51
integriertes	907—8, 935—6
Layer-	450
-Piraten	208—9, 1820
Programm-Paket	16
Selbstschreiben von	324
Tele-	VS 36
Übersetzung von	1410—11
vertikale	1212—13, 1242—3, 1364—5
siehe auch Kommerzielle Programme;	

Gesamtindex

Lehrsoftware; Lernsoftware;	
Management-Software; Programm	
Software Arts: TK!Solver	1156—7
Software-Entwicklung	
siehe Programmentwicklung	
Softwarehaus	528—30
Amsoft	400
Artic Computing	1997
Digital Research	859—60
Melbourne House	952
Psion	950—1, 992
Virgin Games	700
Sony: Hit-Bit	593, 595
Microlaufwerk	854
PCM (Pulse Code Modulator)	730
Profeel-Bildschirm	497
SORD	835—6
IS11	92
M5	150, 152, 230—2
PIPS	835—6
Sortierung	262—3
Bubble Sort	262, 542, VS 23
mit Datenbank	1535
Shell Sort	401, VS 79
Sound, siehe Ton	
Sound-Chip	1793
Sound Interface Device (SID)	536, 2092—5
Source Code (Quellprogramm)	VS 80
Spectravideo 318/328	1861—3
SVI-728	595
Spectrum, siehe Sinclair	
Speicher 4, 8, 9, 55—6, 167—8, 608—10,	909
-abzug (Dump)	VS 37
Arbeits-	491, 558
-atlas	587
-aufbau	558—60
-Bausteine	1905—6
Bildschirm-	1660—2
Bildwiederhol-	41
Blasen-	VS 23
Bubble	89, 90, 229, VS 23
CPU	222
Datenübertragung	1184—5
Erweiterungsanschluß	182
Geschichte	228—9
Kern-	228, VS 37
Kurzzeit-	256—7
Massen-	VS 65
Organisation	357, 358—9
Programm-	408—10, 1780
RAM- und ROM-	167—8
Stack-	861—3
virtuelle	1498
-zelle	28, 55—6
Zwischen-	153, 179
siehe auch Address	
Speicherhierarchie	
(Memory Hierarchy)	VS 66
Spielautomaten	118
Spiele	17, 38—9
Action-	469—70
Animation	150—2
„Ant Attack“	480—1
Arcade-	197—9
„Archon“	1082
„Atic Atac“	1299
-Autoren	2075
Backgammon	1280
„Booga-Boo“	604

Bridge	1230—1, 2021
„Classic Racing“	1334
„Defender“	1150
„Deus ex Machina“	1596
3-D-	246—7
„Durch die Wüste“	504
„Elite“	948
Fahrspiele	2296
Fern-	314
Flugsimulator	170
„Flyerfox“	1521
„Football Manager“	1412
„Frankie goes to Hollywood,“	1254
Galgenspiel-Listing	1509—10
-generatoren	430—1, 469—70
Geschäfts-	869—71
„Ghetto Blaster“	2184
„Ghostbusters“	720
Go-Programm	1796—7, 1821—3, 1869—71, 1879—82, 1954—7, 1986—8, 2007—9, 2032—4, 2068—70, 2090—1
Goldmine-Programm	2276—89,
Handelssimulationsspiel	1516—17, 1544—5, 1594—5, 1606—8, 1630—2, 1668—9, 1686—7, 1728—30, 1750—2, 1774—6, 1808—9, 1840—1, 1852—3, 1896—7, 1926—8, 1944—5, 1976—8
„Hitchhiker's Guide to the Galaxy“	1199
Hörspiel	684
„Impossible Mission“	1042
intelligentes	371—3
„Jet Pac“	1369
„Knight Lore“	1278
Labyrinth-	300—1, 480—1
Lichtreiter-Listing	1620—1, 1640
„Little Computer People“	2303
„Lord of Midnights“	1005
„Lunar Lander“	1112—13
„Manic Miner“	573
„Minder“	1114
Mienenfeld-Grafikspiel	1370—1, 1380—2, 1408—9, 1448—9, 1466—8
„Missile Command“	874
„Mugsy“	538
„Necromancer“	1141

„Pacman“	914
Pinball Construction Set	304—5
„Psytron“	974
„Quo Vadis“	1727
„River Rescue“	793
„Rockford's Riot“	1504
Rollenspiele	1613
„Sabre Wolf“	1217
Schach	371, 785—7, 1238—41
„Shadow of the Unicorn“	1820
„Shadowfire“	1186
17 + 4	2118—20, 2144—6, 2200—2, 2262—3, 2269—70, 2318—20
Simulations-	340—1, 441
Snooker	1637
Soft Aid	1758
„Space Invaders“	611
Spielprogrammen-Karriere	2185—6
„Star Raiders“	1020
„Summer Games“	754
„Tiere raten“	1040—1
Türme von Hanoi	1310—11
„Twin Kingdom Valley“	818
U-Boot-Jagd	848—9, 904—6, 927—9, 970—1, 984—5, 1013
Unterwasser-	471
„Valhalla“	638
Verpackungen	15
Zahlenspiele	1268
„ZAXXON“	778
siehe auch Abenteuerspiele;	
Glücksspiele	
Spielzeug-Computer	9, 198
Spinnaker-Lernsoftware	1312—13, 1320—1
Split Screen (Fenster-technik)	VS 80
siehe auch Fenster-technik	
Spooler	153, 1476, VS 80
Spracherkennung	218, 442—3, 749, 1397—1400
Apricot Portable	1106, VS 74
Computix Chestnut	2310
Sprachkonstrukt	
(Language Construct)	VS 60
Sprachsynthese	60, 165—6, 748—9, 910
Amsoft Speech Synthesizer	1778, 1779





Heft	Seite
1 System komplett	4
Ein Boom ohne Ende?	6
Das Kleingedruckte	8
Commodore 64	11
2 Kommunikation per Fingerdruck	32
Atari 400 & 800	35
3 Texas Instruments 99/4A	59
Monitore im Blickpunkt	62



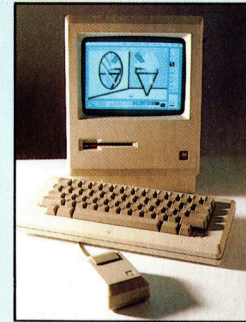
4 Die Reisecomputer	88
Sinclair Spectrum	93
5 Auf die Perspektive kommt es an	118
BBC Modell B	119
6 Apple IIe	145
7 Dragon 32	172
8 Lokale Netzwerke	200
Sinclair ZX 81	202
9 Speichertechnik im Umbruch	228
Sord M5	230
10 Daten im Warteraum	256
VC 20	258
11 Epson HX-20	287
Magischer Kristall	290
12 Sinclair QL	315
13 Sharp MZ-711	349
14 Osborne-1	368
15 Schneider CPC 464	397

16 Memotech MTX 512	424
17 Oric Atmos	453
18 Ataris XL-Serie	485
19 Der IBM PC	507
Acorn Electron	526
20 Viermal besser	533
Klein und handlich	556
21 Beispielhaft: Der Macintosh	561
22 Östlicher Standard	593
23 Die Vielseitige	622
Commodore 16	629
24 Erfüllte Erwartung	645
25 Nachbauten	678
26 Jedem seinen Einstein?	713
27 Der Mephisto PHC 64	735
28 Kompakt und kompatibel?	769
29 Klein und leistungsstark	796
30 Im Taschenformat	813
31 Der ACT Apricot	853
32 Gut gestimmt	875
33 In neuem Gewand	902
34 Kompakt verpackt	937
35 Platinencomputer	953
36 Perfektes Spielen	993
37 Stark verbessert	1017



Kleine Japaner	1035
38 Der Konkurrent	1037
39 Comeback-Versuch	1065
40 Gesprächsbereit	1105
41 Gut gerüstet	1133
42 Robuster Rechner	1161

43 . . . praktisch, gut	1189
44 Viel Leistung für wenig Geld	1208
45 Gut organisiert	1233
46 Schulkamerad	1269



47 Klassenbester	1300
48 Tandy MC-10	1340
49 Tramiels Attacke	1357
51 Der Unvollendete:	
Sanyo MBC-550	1413
52 Allzweckgerät	1441
53 Chic in Schale	1469
54 Der große Bruder	1497
55 Pluspunkte	1525
56 Ausgewachsener Drache	1554
57 Das „AS“	1574
58 Tandy Color Computer	1638
61 Einkaufsbummel	1681
63 Das Top-Modell	1737
65 Der Texter	1805
67 Fast MSX-Standard	1861
69 Fürs Heimkino	1917
71 In Ehren ergraut	1974
75 3802, der Robuste	2086
77 Im Großformat	2141
79 Unter der Haube	2197
81 Aquarius	2254
83 Die Zukunft hat begonnen	2309

Computix Chestnut	2310
digitalisierte Sprache	166
im Auto	160
mit Commodore-64	2093
My Talking Computer	808—9
Namal Type & Talk	1777—9
Phoneme	133, 165
Spiel mit	1521
Sweet Talker	323, 497
Spreadsheet	176—8, 2132—4, 2220—1
Sprite-Grafiken	11, 97, 150—2, 225—6
Kontrollroutinen	984—5
mit Acorn B	1032—4
mit Commodore-64	465, 970—1, 1532—3
mit LOGO	438—40, 482—4
mit Maschinencode	989—91
Programmierhilfen	457
Sprung (Jump)	VS 57
-Tabelle	1394—6
Square Wave (Rechtecksignal)	VS 80
Squeezing	2203—4
Stack (Stapelspeicher)	861—3, 1215, 1353, 1416—18, VS 80
-Datenstruktur	1879
-Pointer (Stapelzeiger)	683, 1228, 1255—6, 1353

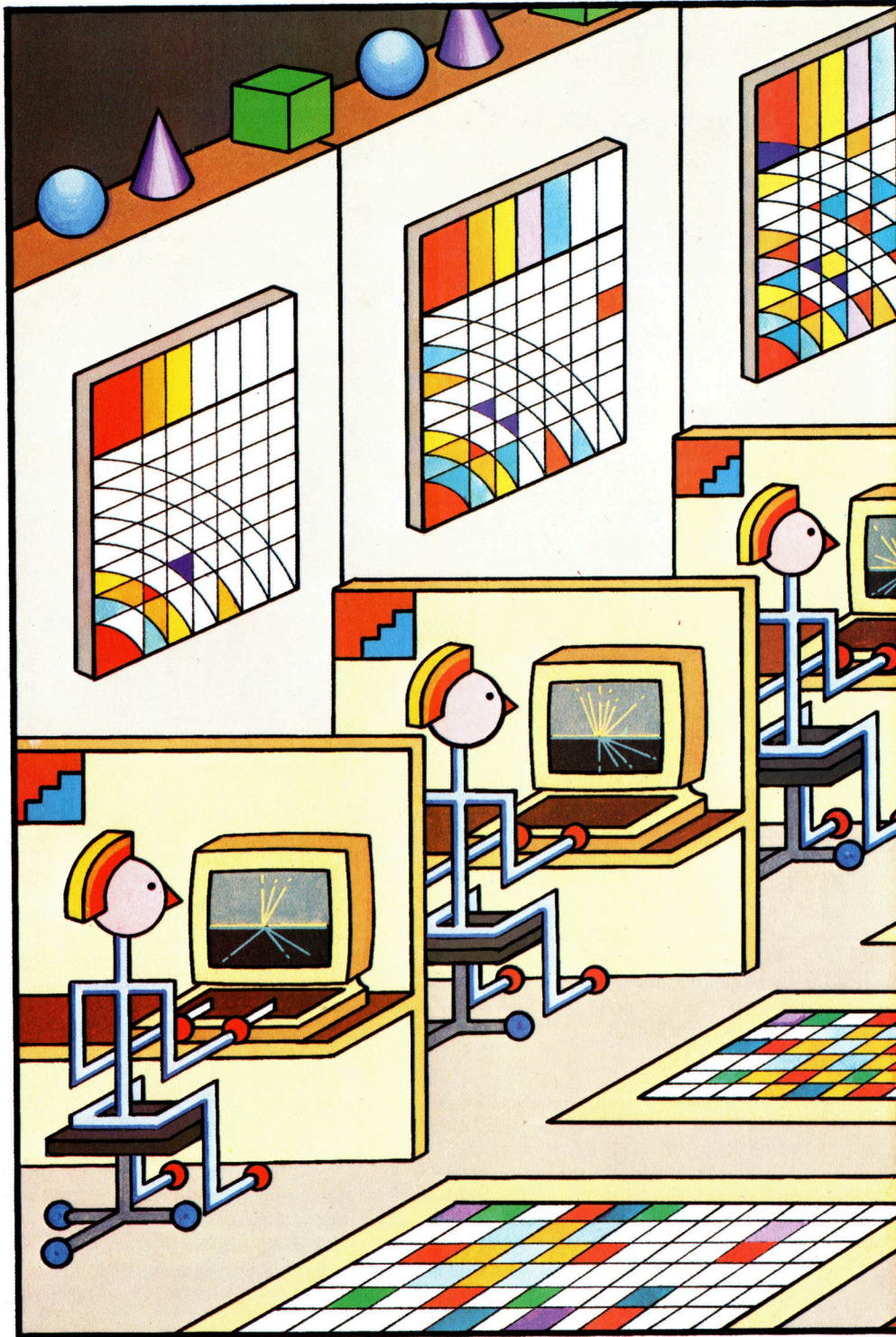
und Unterroutinen	2271—3
„Stand-Alone“-Microcomputer	1692
Standardisierung	1345—7
Statusregister	750, 1453, 2215
Steckkarten	148—9
Steckleiste, Erweiterungs-, des C64	1845
Steuereinheit	1878
Steuerregister	1453
Steuersystem	911, 915—17, 932—4
Banana Interface	1128—9
mit Joystick	958—60
programmierbarer Wecker	1026—7
Rückkopplung	VS 41
selbstgebaute	757—9
User-Port-System	757—9
Steuerknüppel, siehe Joystick	
Steuerzeichen (Control Character)	VS 30, 1720, 1721
ASCII-	1636
Störsignal (Drop-In)	VS 37
Straßenverkehrscomputer	310, 311
Strichcode	109—10, 142, 143, VS 20
String	1352—4, 1696—7
Stringy Floppy	211, 612
Phonemarks 8500	
Quick Data Drive	1194—5
Strobe 100 Plotter	154

Strom (Stream)	1966
Datenströme in Spectrum	1979—81
Stromschleife (Current Loop)	VS 31
Subroutinen, siehe Unterroutinen	
Subtraktion mit	
Zweierkomplement	195—6
Such-Routinen	
binäre	576—9
mit BASIC	374—7, 458—61, 542—5
Super-Mini	VS 65
„Sycero“	1798—9, 1824—5
Synclavier Synthesizer	142, 731
Synthese, Musik-	141—3, 605—7, 639—41, 648—50, 695—7, 721—3, 729—32, 972—3
Sprach-	165—6, 497, 748—9, 910
Synthesizer	141—3, 639—41, 729—32
digitale Klangaufzeichnung	1969—71
Echo	1933—4
Entwicklung	1795
-Konzepte	696—7
Music-500	972—3
Programmentwicklung	1984—5
Selbstbau-MIDI	1898—1900, 1907—9, 1022—5, 1958—60
Systemanalytiker	66, 86, 87, 2206
Systeme, offene und geschlossene	260

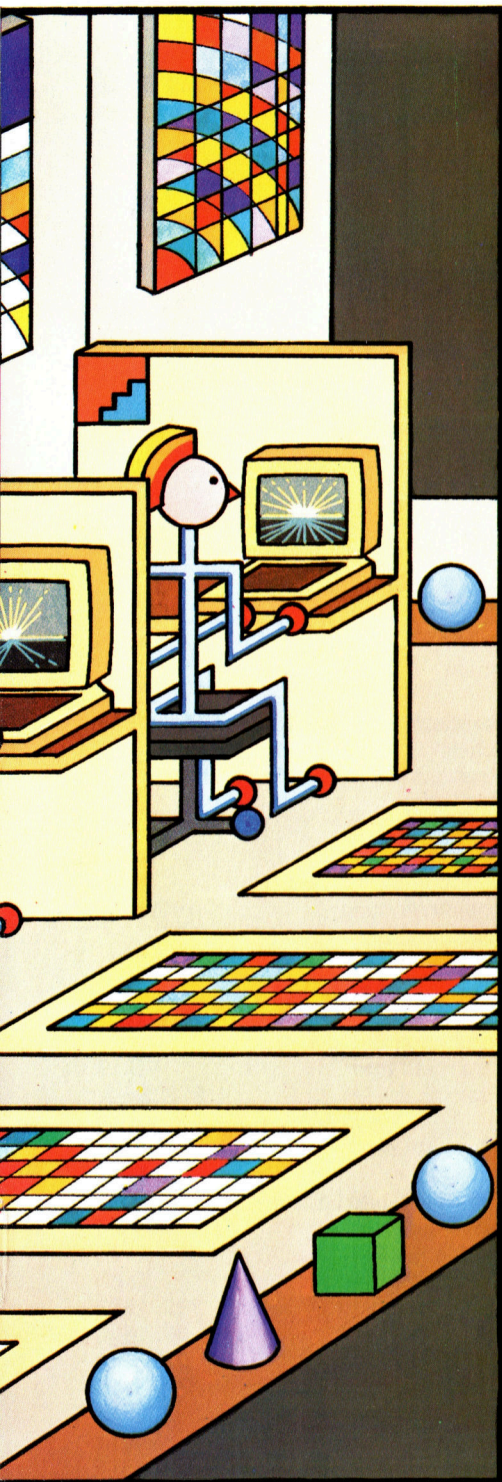
Gesamtindex

T

	Seite
Tabellen	176—8, 268—71
Tabellenfeld (Cell)	VS 25
Tabellenkalkulationen	844—5
BASIC-Programm	2132—4, 2161—4, 2190—1, 2220—1, 2247—8, 2290—2, 2306—8
Lotus 1-2-3	1136—7
mit COBOL	1856
Multiplan	1096—7
Tabelliermaschinen	2194
Tachometer	216
Taktgeber (Clock)	VS 27
Taktzähler-Register (Counter)	1878
Tandy	172, 923—4
Color Computer	1228—9, 1638—9
CPG-115 Vierfarb-Zeichentechnik	154
CPG-220 Tintenstrahldrucker	379
MC-10	1340—1
Modell 100	92, 678—80, 924, 1077, 1078, 1079
Modell 1000	1037—9
Modell 2000	1784
TP-10-Drucker	744
TRS-80	211, 290, 583, 831
Taschenrechner	88, 584, 1235
Casio	1035—6
Psion Organiser	1233—5
Sharp	813—15
Tastatur	4, 8, 32—3, 34
-Buffer	1798
Ergonomie	361
FDS-	496
Folien-	32
Membran-	33
QWERTY/QWERTZ	184
Schreibmaschinen-	32
Taschenrechner-	32
Zehnfingersystem	2297—9
Zukunfts-	490
Taste (Key)	VS 58
Tastenblock (Keypad)	VS 58
Tasword II	2023, 2024
Tatung Einstein	713—15
Microtext	1798
Technische Daten	8
Telefax	137, 153, VS 40
Tele-Informationdienst	1675—6
Teletex	153
Teletype-Maschine	266
Telex	153
Terminal	831
Texas Instruments	
Spracherkennung	218
Sprach-Synthesizer	165
TI66	1235
TI99/4A	59—61, 97, 150, 152, 422, 1104
TMS9918A	1346
Textkomprimierung	2203—4, 2234—6, 2249—51, 2315—17
Textsystem, tragbares	428—19
Texture-Mapping	1722
Textverarbeitung	10, 15, 16, 54, 68—70, 1043—5, VS 83
Commodore Plus/4	534
Datenspeicher	1044



Gesamtindex



Drucker	1043—4	Epson	287—9, 1189—91
Easy Script	2022, 2024	Handheld-Computer	90—2
Formatier-Routine	1192—3	IBM PC	508
Handheld-Computer	90	Psion Organiser	1233—5
MacWrite	2063—5	Sharp	556—7, 813—15
Microwriter	89	Tandy Modell-100	678—80, 924
Profisystem	1045	Wren Executive	1133—5
-Programme 70, 71, 1982—3, 2022—4		Trägerfrequenz (Carrier Tone)	VS 25
Samna Word III	2081—2	Tramiel, Jack	274, 1065
Schneider Joyce	1805—7, 1983	Transistoren 80—1, 637, 661, 740, 1952	
Schreibenlernen und	1560	Bipolar-	VS 27
Serienbriefe	884—5, 2056—60	Feld-Effekt-	VS 27
Tasword II	2023, 2024	Logik-Schaltungen mit	690—1
Verlagsindustrie	1663—5	Transmit-Data-Leitung	183—4
View	2023—4	Transphasor	1570—1
WordStar	1045, 1994—6, 2022	Transputer	2083—5
TFCB (Transient File Control Buffer)	1780	Trennzeichen (Delimiter)	VS 34
Thermodrucker (Thermal Printer)	VS 81	Trickfilm-Techniken	170, 171
siehe auch Drucker		Computerfilme	225—7
Threaded List (verknüpfte Liste)	VS 81	Trickstick	342—3
Time Sharing	VS 81	Trigonometrie	794—5, 839—40
Timing (Takt)	1154—5, 1172—3	Tri-State-Schaltung	1184
Tintenstrahldrucker		TTL (Transistor-Transistor-Logik)	257
(Ink Jet Printer)	VS 54, 1836—7	Turing, Alan	31, 396, 415, VS 17
siehe auch Drucker		Turing-Machine	416—17
Tippen, professionelles	2297—9	Turnkey	2050
TK!Solver	1156—7, 1180—1	Turtle	129, 131
Toggling	1155	Edinburgh	827
Token (Ersatzzeichen)	608, 632, 2203	Hebot-	323, 826
Ton	240	in der Schule	1641—3
-Begriffe	264	Penman-Plotter	1429—31
Lautstärke und Tonhöhe	1138—40	Valiant	827, 911
mit Acorn B	380, 464	Typenrad (Daisy Wheel)	VS 32
mit Atari	520	Typenraddrucker	75, 200,
mit Commodore	292, 363, 536		VS 32, 1390—1
mit D/A-Wandler	1118—20		
mit Dragon-32	408		
mit Oric	436		
mit Spectrum	318		
Rauschen	264		
Sound-Box	204		
Sound-Chip	1793		
Sound Interface Device	536, 2092—5		
Tongenerator	1346, 1793, 2256—8		
siehe auch Musiksynthese;			
Synthesizer			
Tool Kits	456—7		
Top-Down-Programmierung			
(Top Down Development)	VS 81		
Torch Disk Pack	1245—7		
Torode, John	583		
Torres, Leonardo	452		
Toshiba HX-10	593—5, 1683		
Touchmaster	788—9		
Touch Screen	968		
TPA (Transient Program Area)	1780		
Trace Programm (Tracer)	VS 81		
Tracer, digital	657—9, 910		
Selbstbauprojekt	1815—17, 1834—5,		
	1864—6, 1875—6		
Trackball, Infrarot-	1107		
Track Ball Controller	5, 47, 48		
Track Bouncing	142		
Tragbarer Computer (Portable)	1077—9,		
	1982		
Aktenkoffer-Computer	88—9		
Apple IIc	796—9		
Apple Macintosh	561—4		
Apricot	1105—7		
Casio	1035—6		
Compaq Plus	937—9		

U

Seite

UART (Universal Asynchronous Receiver/Transmitter)	1454, VS 82
Übergang (Junction)	VS 57
Überlauf (Overflow)	VS 73
Übertrag (Carry)	VS 25, 750, 1375
Überwachung	925—6
mit Video-Digitizer	1654
Uhr, interne	99
Acorn	1371
Bildschirm-	1831
Interval-Timer	1707
ULA (Uncommitted Logic Array)	202,
	392, 1009
Ultra Intelligente Maschinen (UIM)	1542
Umgekehrte Polnische Notation (UPN)	1556—8
Unconditional Branch (Unbedingter Sprung)	VS 82
UND	VS 16
UNIVAC	384
Unix	1885, VS 82
Dienstprogramme	2192—3, 2218—19
Directory-Baumstruktur	2147—8
elektronische Post	2274—5
Entwicklungsgeschichte	2121—2
Literatur	2252
Shell Script	2252—3
Texteditor	2275
und C	2088—8
Unterbrechung (Break)	VS 23

Gesamtindex

Unterbrechung (Interrupt)	VS 57
siehe auch Interrupt	
Unterbrechungspunkt	1566—8
Unterroutinen	1352
JSR-Anweisung des 68000	2267—8
-Namen	344—7
und Stapel	2271
Urlader (Bootstrap Loader)	1648
User Image	494
User Port	758, 790—2
-Buffer	819—21, 850—2
C64	1845, 1846
Spectrum	1464—5, 1490—2
Steuersystem-Komponenten	1196—8
Utilities	
Variablen-Austausch-Programm	1704—5, 1712—13, 1740—1
Variablen-Suchprogramm	1678—80

V

Seite

Valiant Turtle	827, 911
Validity Check	
(Gültigkeitskontrolle)	VS 82
Variable	VS 82
-Austausch-Hilfsprogramm	1704—5, 1712—13, 1740—1
einfache	268
globale	VS 47
Index-	157—9
mit BASIC	19, 20, 625—6, 688—9
mit LOGO	50—1
mit PASCAL	946—7
mit PROLOG	1292—3
verschachtelte	268
Vax 11/780	2141—3
750	951
VC 20, <u>siehe</u> Commodore	
VDU (Datensichtgerät)	VS 82
Vectrex	118
Vektor	1633
-tabelle des C64	1830
Venn, John	250
Venn-Diagramme	251
Verarbeitungsgeschwindigkeit	1474—5
Vereinbarung	
(Declaration Statement)	VS 33
Vererbungs-Hierarchie-Baum	1514, 1515
Verkaufsanalyse	935—6
Verkehrsregelung	14, 309—11
Verketten (Concatenate)	VS 29
Verknüpfte Liste (Threaded List)	VS 81
Verlag, Computer im	1663—5
Vermarktung	897—9
Verschachtelung (Nesting)	VS 69
Verschlüsselung	704—5
Vertikale Software	1212—13, 1364—5
BrainStorm	1242—3
Verwaltung, <u>siehe</u> Daten	
Verzweigung (Branch)	402—5, VS 22, 807
VIA (Versatile Interface Adaptor)	1464, 1790, 1792, 1962
VIC-II, <u>siehe</u> Video-Interface-Chip	
Video	8, 1737
Video-Chip	2015—16
Video-Controller	294, 295

Video Digitiser	1653—4
Video-Interface-Chip (VIC-II)	1660—2
Commodore-64	1867—8, 1883—4, 2016
Scrollen mit	1672—4
Videoplatte	673—5
Video-Spielautomaten	118
Videotext	2045—7
View	2023—4
Viewdata	253, 2046
Vierte Generation	
(Fourth Generation)	VS 45
Virgin Games	700
VisiCalc	176, 584
Vizastar	1284—5
Voisin, Frederic	2241—2
Voll duplex (Full Duplex)	VS 46
VoltMeter, digital, Selbstbau-	1992—3, 2027—8, 2040—1, 2061—2, 2071—2, 1078—80, 2098—2100, 2103—4, 2123—4
Von-Neumann-Bottleneck	1571
Vorprozessor	1782
Vorrangschaltung	1081
Votrax	166
VTX-5000 Modem	2177
Vu-Calcul	1014—15

W

Seite

Wafadrive	1021—3, 1307
Wahrheitstabellen	84, 816—17
Wahrscheinlichkeitsrechnung	1765—7, 1818—19
Warmstart	1721
Warteschlange (Queue)	VS 77
Wartung, <u>siehe</u> Hardware-Wartung	
Wecker, programmierbarer	1026—7
Wettervorhersage	272—3
Whitted, Turner	246
Widerstand	637, 661, 740
Widerstands-Wandler	2104
Wiener, Norbert	432, 1177
Wildcard-Zeichen	1721
Williams, F. C.	288, 396
WIMP (Windows Icons	
Mouse Program)	VS 83
-Betriebssystem	1920—1, 1942—3
Grafikstandard	1972—3
Windowing, <u>siehe</u> Fenstertechnik	
Wirewrap-Technik	2078—80
Wirth, Niklaus	1248, 2039
Wissen	1513—15
Word (Wort)	VS 83
Word III	2081—2
Word Processing	
(Textverarbeitung)	VS 83
Wortprozessor	1043
<u>siehe auch</u> Textverarbeitung	
WordStar	584, 1994—6, 2022
Workspace (Arbeitsbereich)	VS 83
Wort (Word)	VS 83
Wozniak, Stephen	30, 144, 583
Wren Executive	1133—5
WS3000 Modem	2178
Wurzel (Root)	2096

X

Seite

Xerografischer Drucker	
(Xerographic Printer)	VS 83
Xerox	1054
Dynabook-Projekt	1920—1
Star	1942, 1943
XOR-Gatter	1080, VS 39
XRI-Systems Micon	695

Y

Seite

Yamaha-Synthesizer	142
CX-5	595, 875—7, 1794
DX-7	721, 1795
KX5-MIDI-Interface	729

Z

Seite

Zahlen	
binäre	27—8, 139—40, 224, 560, VS 21
hexadezimale	98, 280, 474—5, 585
Zufalls-	191, 242—5, 523—5
Zahlenfresser (Number Cruncher)	1272—3
Zählregister	1878
Zeaker	129
Zeichenbuffer	1348
Zeichenerkennung	1609—11
Zeichengenerator	
(Character Generator)	151, 335, VS 26, 1532—3, 1562—3, 1584—5
Zeilendrucker (Line Printer)	VS 61
siehe auch Drucker	
Zeitanteilverfahren	VS 19
Zentraleinheit (CPU)	4, 8, 222—3, 502—3, 531—2, VS 30
Adressierung	278—9
Architektur	682, 1877
Arithmetik- und Logikteil	1221—2
Schreiben und Lesen	1905—6
Zero Flag	VS 83
Zero Page (Nullseite)	VS 83
Zilog	782, 1877
Z80	978—80, 1658
Z8000	979, 980
Zinsberechnung mit VuCalc	1014—15
Zugriff, direkt und sequentiell	234—5
Zugriffszeit (Access Time)	VS 13
Zukunft	490—1, 2309—11
Zusammenbruch (Crash)	VS 31
Zusammendrücken von Dateien	
(Squeezing)	2203—4
Programmvorschlagn	2234—6
Zuse, Konrad	348
Zweidimensionale Felder	268—71
Zweierkomplement	195—6
Zwischenlösung (Kludge)	VS 59
Zwischenspeicher	153

C

Heft	Seite
68 C wie Computer	1885
69 Das hohe C	1914
70 In Funktion	1935
71 Klassenbewußt	1964
72 Wegweiser	1998
73 Bewegliche Typen	2020
74 Das Dateiprinzip	2048
75 In der Bibliothek	2088

Fortran

Heft	Seite
62 Frühe Formeln	1717
63 Zahlenakrobatik	1744
64 Aus alt mach neu	1782

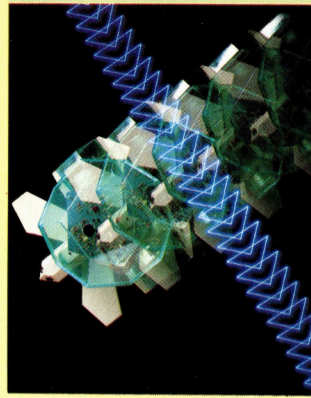
Lisp

Heft	Seite
51 Listige Listen	1404
52 Funktionelles	1432
53 Königliches Spiel	1461



LOGO

Heft	Seite
1 Aller Anfang ist schwer — dieser nicht	24
2 Programmieren mit Prozeduren	49
3 Farben, Formen, Zahlenspiele	77
4 Eine Wiederholung, die es in sich hat	106
5 Bogen- und Listenverarbeitung	134
6 Input/Output und Joystickabfrage	162
7 Entwickeln Sie eigene Prozeduren	192
8 Bauen Sie den „Turm von Hanoi“	219
9 Farb-„DEMO“ und LOGO-Telefonbuch	248



10 Relativ oder absolut?	275
11 Stück für Stück . . .	302
12 Turtle-Variationen	331
13 Ausführung wiederholen!	352
14 Teile und herrsche!	385
15 Do the LOGOmotion	412
16 Käfer bei der Arbeit	438
17 Drachentöter	446
18 Kollisionen	482
19 Zufallszahlen	523
20 Listenverarbeitung	550
21 Abenteuerspiele	570
22 Zoltoshs Schrein	614
23 Finale	642
24 Wer war der Mörder?	668
25 Neue Strukturen	692
26 Diagramme	726
27 LOGO-Geometrie	738
28 Räumliche Verstellung	766
29 Rastermuster	810
30 Fakultäten	822
31 Mosaikmuster	866

PROLOG

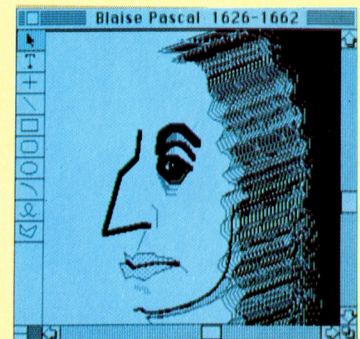
Heft	Seite
46 PROgraming in LOGIC	1264
47 Prolog-Variablen	1292
48 Gesucht und gefunden	1332
49 Nützliche Nebenwirkungen	1355
50 Selbststeuerung	1376

Computer-Logik

Heft	Seite
30 Boolesche Algebra	816
31 Rechner-Addition	856
32 De Morgans Gesetz	878
33 Bedingungsabfragen	900
34 Karnaugh-Tafeln	930
35 Schaltpläne	956
36 Ist doch logisch!	1006
37 Leitungswechsel	1028
38 Alternative Wege	1058
39 Prüfroutinen	1080
40 Zahlenspiele	1098
41 Vom Flip zum Flop	1124
42 Taktvoll	1154
43 Bits im Bus	1184
44 Logisches Finale	1221

PASCAL

Heft	Seite
32 Disziplin ist alles	872
33 Wort für Wort	912
34 Datentypen	946
35 Option und Auswahl	962
36 Eins plus zwei gleich siebzig?	1000
37 Mach's noch einmal, RAM	1024
38 Sets und Mengen	1062
39 Der Record-Befehl	1074
40 Arrays ohne Grenzen	1115
41 Eigene Abläufe	1130
42 Im Einsatz	1164
43 Auf- und Abbau	1186
44 Dynamische Daten	1214
45 GOTO ENDE	1248



Forth

Heft	Seite
54 . . . und so FORTH	1488
55 Geflügelte Worte	1522
56 Berechnungsarten	1556
57 Zwei Bedingungen	1576
58 Gesiebter Zahlensalat	1602
59 Neu definiert	1649
60 Forth-Arrays	1655
61 Wortspiele	1696



Cobol

Heft	Seite
65 COBOL für Micros	1800
66 Befehlsabteilung	1826
67 Geschäftssprache	1856



computer KURS

Liebe Leserin, lieber Leser,

dies ist, wie Sie sicherlich wissen, die letzte Ausgabe von unserem Sammelwerk COMPUTER KURS.

Wir möchten es deshalb nicht versäumen, Ihnen für Ihre Treue zu danken.

Es ist unser Wunsch, daß Sie auch in Zukunft eine gute Informationsquelle haben, wenn es um Computer geht. Die Welt der "Computerei" ist so vielfältig und schnellebig, daß man einen kompetenten Ratgeber braucht, der einem sagen kann, wo's langgeht. Wir meinen, daß CHIP dieser Ratgeber sein kann. CHIP, das Mikrocomputer-Magazin, enthält aktuelle Vergleichstests der gängigen Hard- und Software; es beschreibt Trends und Tendenzen im Computermarkt; es bietet in seiner Börse Gelegenheit zum An- und Verkauf oder zum Tausch; und es bringt Informationen zu Beruf, Ausbildung und zu weiteren wichtigen Themen in Sachen "Computerei". Für Anfänger ebenso geeignet wie für Profis!

Doch überzeugen Sie sich selbst! Wenn Sie mehr über CHIP wissen möchten, dann füllen Sie die beiliegende CHIP-Anforderungskarte aus und fordern Sie damit Ihr für Sie reserviertes Probeexemplar direkt beim Verlag an. Denn CHIP bietet für jeden etwas, der sich mit dem Computer beschäftigt.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Redaktion
COMPUTER KURS