



## INNEHÅLL

Dags att sparka igång igen	3
Simply Write i ny version	4
Tangentbordsswitchar till MB	4
ASCII-filer och andra format	4
IBM-spalten	7
Klubbprogram för MB (förteckning)	9
MS-DOS Public Domain-program (förteckning)	15

Ett C markerar CP/M program.  
Ett P betyder att Premiumgrafik krävs.  
Ett M markerar MS-DOS program.

### KLUBBENS TELEFONNUMMER

Medlemsärenden : Urban Nielsen 08-96 06 41

Tidningen : Daniel Sundkvist

Mjukvara och kommunikation : Carl Sundbom 08-717 79 07

KOM-systemet Chaos (300/1200/2400 och 1200/75 bps) : Carl Sundbom 08-702 11 74

### KLUBBENS ADRESSER

Klubb- och PD- program : Per-Didrik Orling, St. Björnens Gata 132  
136 64 Haninge

Kassettbibliotek : Carl Sundbom, Bondegatan 1B, 116 23 Stockholm

Äldre tidningsnummer : Samuel Sundkvist, Alderbäcksvägen 2  
780 24 Idkerberget

### KLUBBAVGIFTER

Klubbprogram : 10 Kr per program

Public Domain program : 30 Kr per diskett (inkl. diskett)

Kassett biblioteket : 10 Kr per kassett

Äldre nummer av Mikrobiten : 15 Kr per nummer

Beställning sker genom att sätta in avgiften på klubbens postgiro 94 53 52-3 och skicka ett brev med en beställning av de program, disketter, kassetter eller tidningar som önskas, till respektive administratörs adress (se ovan!). Ange, om möjligt, program- eller diskett-kod! Lånetiden för kassetter är en vecka. **Glöm inte att bifoga ett frankerat och självadresserat kuvert med beställningen.**

Den sköna sommaren är slut, och den härliga hösten är här med fortsatt aktivitet i Mikrobiten. Hoppas att Ni haft det riktigt trevligt i sommar och är sugna på höstens klubbverksamhet! Det är jag.

Det var meningen att det här numret skulle komma ut före semestrarna, men tillströmningen av material var så blygsam, att det inte kändes motiverat att forcera fram ett nummer bara för att det skulle komma i början av sommaren. Kostnaderna för att trycka och sända ut tidningen är så pass betydande, att man helst vill ha något mer än adresslappen att skicka på en gång.

Som jag tidigare påpekat, behövs bidrag till tidningen, och jag hoppas att Ni nu har legat på badstränder, i hängmattor, husvagnar och segelbåtar och funderat ut program, hårdvaruförbättringar, DOS-klurigheter m.m. som kommer att skickas in till tidningen i en aldrig sinande ström. Eller varför inte komma smygande med det där problemet, som Du inte riktigt lyckats lösa? Vi ska inte vara en sammanslutning för inbördes beundran, där alla är så fullkomliga att problemen smugit ut med svansen mellan benen för flera år sedan. Nej låt oss se sanningen som den är, vi är alla mer eller mindre nybörjare på något område, och viktigast av allt, VI ÄR INTE ENSAMMA OM DET! Tillsammans kan vi lösa många problem, som får den ensamme användaren att slita sitt hår och muttra fula ord över både hård- och mjukvara.

Höstens klubbmöten kommer som vanligt att hållas i Trygg Hansas klubblokal på Fleminggatan 18 i Stockholm. Den 19 september, 24 oktober och 28 november klockan 19 är de tidpunkter, då INGENTING får hindra oss att sammanstråla. Vi skall försöka få någon att informera om något intressant i varje möte. Om ingenting intressantare dyker upp innan dess kommer undertecknad att informera om BASIC-programmering i septembermötet. "Ordet fritt" brukar ha en ganska stor plats på klubbmötena och det finns ingen anledning att ändra på detta. Såvitt jag kan minnas har det aldrig urartat. Tyvärr är ju många medlemmar av geografiska skäl förhindrade att besöka mötena i Stockholm. Hur skulle det vara om Ni skulle försöka ta kontakt med en eller ett par av de medlemmar som bor närmast Er och försöka träffas åtminstone EN gång. Skriv sedan gärna en rad till Mikrobiten och tala om hur det gick! Jag förs nästan lova att det ger mersmak!

Glöm heller inte att annonsera i Mikrobiten! Det är gratis för medlemmar, och annonserna måste inte nödvändigtvis avse datorer. Även andra annonser om varor, tjänster och bekantskap med anknytning till klubbens verksamhet är välkomna. Redaktionen förbehåller sig rätten att i samråd med annonsören ändra/avkorta annonsmanus.

Vi har inte BARA latat oss i sommar. Ett Public Domain/Shareware-bibliotek för MS/DOS har sammanställts, och en ny katalog över klubbens Microbee-program har tagits fram, se listor på annan plats i tidningen! Personligen har jag varit ute på ett par dataäventyr med lycklig utgång, se IBM-spalten!

Väl mött till en ny höstsäsong med stimulerande gemenskap runt våra större eller mindre "burkar"!

Daniel Sundkvist

\*\*\* SIMPLY WRITE I NY VERSION \*\*\*

Vår trogne medarbetare Rolf T. Andersen har anpassat Simply Write så att det nu kan skriva ut text med dubbel bredd, dubbel höjd och både dubbel bredd och dubbel höjd i stället för understruken, lutande och understruken/lutande stil.

Observera att detta INTE är Public Domain, det rör sig om ett kommersiellt program, till fullo skyddat av upphovsmannarätten, men Network AB i Kungsbacka som äger distributionsrätten till Simply Write i Sverige, har välvilligt tillåtit oss att distribuera denna version TILL KLUBBMEDLEMMAR.

\*\*\* TANGENTBORDSSWITCHAR TILL MICROBEE \*\*\*

Något förvirrande uppgifter har förekommit angående tillgången på tangentbordsswitchar till Biet, här kommer ett tillrättaläggande. Enligt Thomas Ekengren på Network AB ligger det till så här:

Den äldsta typen, med SVART axel, som enbart förekommit på gamla 32:or, finns i så ringa antal, att man inte kan sälja den längre.

Nästa modell, som finns på de flesta Microbee, med VIT axel finns tills vidare att köpa styckvis för 7:50/st. + moms. Denna typ har ett kontaktelement av konduktivt gummi, som åldras och till sist upphör att fungera.

Man har tagit fram en helt ny switch av mekanisk typ med guldpläterade kontakter och känn- men inte hörbart "klick", som inte lider av de gamla typernas åldringsproblem. Denna switch är 2-3 mm lägre än de gamla typerna och kräver ett annat motståndsnät, varför samtliga switchar på tangentbordet bör bytas ut. Sats om 60 switchar + passande motståndsnät och monteringsanvisning kostar 450:- + moms. Vi har fått ett specialpris för klubbmedlemmar, 200:- + moms.

Den, som är någorlunda händig med lödkolv och tennsug, kan byta sina switchar själv. Räkna med att det tar 3-4 timmar, om samtliga switchar skall bytas. Skall man lämna bort arbetet till någon elektronikverkstad, blir det givetvis ganska dyrt, men även denna kostnad kan kanske vara försvarbar om man inte har några andra skäl att vilja ha en större dator. Det är ju just tangentbordsswitcharna som brukar krångla, någon gång PIO-kretsen eller CPU:n, men det är billiga komponenter, som är sockelmonterade och lätta att byta. Jag vet i skrivande stund inte hur länge de nyaste switcharna har funnits, förmodligen något år, men hittills har man i Kungsbacka inte haft några reklamationer på dessa.

\*\*\* ASCII-FILER OCH ANDRA TEXTFORMAT \*\*\*

av

Daniel Sundkvist

Vi talar i datorsammanhang mycket om filer. Vad är då en fil? Helt enkelt en längre eller kortare rad av tecken. Det finns många olika slags filer. Somliga används för att lagra text, andra innehåller numeriska data eller en blandning av olika slags data. Ett begrepp vi ofta stöter på i datalitteratur är ASCII-fil. Det är en textfil, och de flesta program brukar ha en möjlighet att

läsa och skriva ASCII-filer, även om de internt arbetar med ett annat filformat.

ASCII är en förkortning av American Standard Code for Information Interchange. Det är ett system, som låter datorn handskas med bokstäver, fast den egentligen inte kan hålla reda på mer än två tecken, 0 och 1. Men datorn är duktig att räkna och hålla reda på numeriska tal. ASCII-systemet är helt enkelt en tabell, där ett numeriskt värde 0 - 127 (eller 0 - 256) representerar olika kontrolltecken, siffror, bokstäver och skiljetecken. Datorns hårdvara och operativsystem sköter sedan om omvandlingen, så att vi ser ett A på skärmen då processorn säger "65", osv.

Den ursprungliga ASCII-tabellen omfattade 128 tecken. Det kallas för 7-bits ASCII, därför att 7 bitar är vad som behövs för att representera alla värden mellan 0 och 127. En byte består av 8 bitar, och den 8:e biten reserverades för andra uppgifter än att tala om vilket tecken som avses. I WordStar används den t. ex. för att markera sista tecknet i ett ord, i vissa skrivare får den tecknet att skrivas ut med lutande stil. Microbeedatorn använder den internt för att skriva ut inverterade tecken på skärmen. Denna ASCII-form saknade nationella tecken som ÅÄÖ. För att kunna använda den för andra språk än engelska, bytte man ut vissa sällan använda skiljetecken mot de önskade nationella tecknen, så att varje språk fick sin särskilda ASCII-tabell. I svensk ASCII byttes hakparenteser, krullparenteser, baklänges snedstreck och lodrätt streck ut mot ÅÖÄääö. Av någon underlig anledning kom de dock att hamna i ordningen ÖÖÅ. De flesta CP/M-datorerna använder 7-bits ASCII, så även Microbee.

Då IBM utvecklade sin PC, ville man utöka ASCII-tabellen till 256 tecken, så att den omfattade även de olika europeiska tecken som kunde behövas. En mycket god tanke, men tyvärr var det amerikaner utan kunskap om hur de europeiska tecknen används, som bestämde deras ASCII-värde. Man har tydligen ansett Å och Ä vara A med en slags accent, osv. Det norsk/danska ö-et glömde man helt bort, så det får våra kära grannfolk åstadkomma på liknande sätt som med den gamla 7-bits ASCII, dvs omdefiniering av tecknen i operativsystemet. 8-bits ASCII, ECS eller IBM:s teckenset är olika benämningar på denna utökade ASCII-tabell, som förutom de speciella europeiska bokstäverna även innehåller diverse grafiska tecken. Här används alla 8 bitarna till att tala om vilket tecken det är fråga om. Detta vände upp och ner på vissa programs arbetssätt, då man tidigare använde 8:e biten för programmets eget bruk. Andra svårigheter uppstod i program som sorterar data eller omvandlar versaler till gemener och vice versa, därför att de europeiska tecknen inte liksom de internationella A-Z befinner sig på vissa bestämda avstånd från varandra i ASCII-tabellen. Flera olika versioner av 8-bits ASCII förekommer, HP:s laserskrivare har t. ex. en egen, men IBM:s torde vara den mest spridda.

I den följande diskussionen betecknar jag de olika ASCII-tecknen med sina decimala ASCII-värden inom hakparenteser, t. ex. [65] som står för A.

#### \* Kontrolltecken \*

De första 31 tecknen i ASCII-tabellen är s. k. kontrolltecken. De används inte i första hand för att representera en viss figur på bildskärmen, även om de i vissa sammanhang också kan ha den uppgiften, utan för att styra (eng. control) utskriften antingen på skärm eller skrivare. Hit hör HorisontalTabulator (HT) [9], som flyttar markören eller skrivhuvudet till en visst läge, vanligen var 8:e position, LineFeed (LF) [10], som ger en radmatning, CarriageReturn (CR) [13], som återför markören eller skrivhuvudet till kolumn 1, FormFeed (FF) [12], som rensar skärmen eller matar fram ett nytt papper i skrivaren och EndOfFile (EOF) [26], som betecknar filslut. Dessa fem kontrollkoder är de enda, som man kan vara absolut säker på betydelsen av, och de enda man bör använda om man skall vara säker på att man skapar en "ren" ASCII-fil. De andra kontrolltecknen används på olika sätt i olika sammanhang.

## \* Den "rena" ASCII-filen \*

Det torde höra till undantagen, att något program använder något annat än ASCII-koden för att beteckna vanliga text-tecken, men de flesta program stoppar dessutom in kontrolltecken i texten för att styra olika processer. Vissa program börjar varje rad med några kryptiska tecken, som definitivt inte tillhör texten, andra har en "sida" i början eller slutet av filen, där textens utformning är kodad. Då och då hör man uttrycket "ren ASCII-fil". Med detta menas i regel en textfil, som inte har andra än de fem ovannämnda kontrolltecknen i texten. Den är utformad så, att varje rad avslutas med CR+LF [13,10], sida avslutas med FF [12] och filen avslutas med EOF [26]. I MS/DOS är det sistnämnda valfritt, operativsystemet har andra möjligheter att avgöra när filen tar slut, men om EOF förekommer i texten, tror vissa program att filen är slut. En del programmakare använder sig av detta för att hindra mindre väl bevandrade användare från att titta i hjälpfiler o. d. genom att helt enkelt börja filen med ett EOF. Om man arbetar med CP/M bör EOF användas, annars kan man få med skräptecken, som inte hör till filen. Då en fil sparas till disk, sparas nämligen hela sektorer, och det utrymme i den sista sektorn, som inte används av filen, kommer då att innehålla det som senast fanns i de minnespositioner som sparas till sektorn ifråga.

Den rena ASCII-filen kan importeras till eller exporteras ifrån de flesta program som hanterar text i någon form, och utgör således ett slags universellt "språk", som kan utnyttjas för datautbyte mellan olika program, som inte alls "förstår" varandras arbetsfiler. Till dess begränsningar hör, att formateringsinformationen i regel går förlorad vid sådana datautbyten. Om man i t. ex. WordStar hämtar in en ASCII-fil, är varje rad ett avslutat stycke, och man får mer eller mindre manuellt plocka bort de "hårda" radsluten [13,10].

## \* ANDRA FILFORMAT \*

I Microbee-världen förekommer tre olika textbehandlingsprogram, Wordbee, WordStar och SimplyWrite. De arbetar alla med 7-bits ASCII, med inskjutna punktkommandon och kontrolltecken.

### \* Wordbee \*

Wordbee-filen är en ASCII-fil UTAN LineFeed-koder. Varje stycke är en enda lång rad, som avslutas med ett enkelt CR [13]. För printerstyrning används punktkommandon, som är ett ord som börjar med en punkt. Filen avslutas inte med EOF utan med NULL [0]. Detta ställer till en del trassel om man läser in den i WordStar, som inte kan hantera NULL. Se min artikel i nr. 4/89, IBM-spalten!

### \* WordStar \*

I löpande text använder WordStar [14], [10] som radslut, medan [13], [10] avslutar stycket. Här används den "8:e biten" alltså för att skilja på "mjuka" radslut, som WordStar kan flytta efter behag vid omformatering av texten, och "hårda" radslut, som är styckeslut och inte får flyttas vid omformatering. Vidare "sätts" 8:e biten på sista tecknet i varje ord, dvs. 128 adderas till detta teckens ASCII-värde. Detta kan man se om man tittar på en .doc-fil med TRANSFERS:s "Visa fil" och använder optionen "Ta med bit 8". Då kommer sista tecknet i varje ord att visas inverterat. Även mellanslag som satts in av Wordstar har 8:e biten satt. Filen avslutas med EOF [26].

Om vi ser på WordStar för MS/DOS, blir det litet mer komplicerat. Eftersom 8:e biten används för att markera sista tecknet i ordet, måste de ASCII-tecken som har ett värde över 127 markeras på ett annat sätt. Det går till så, att WordStar i .doc-filen använder [27] och [28] som parenteser runt sådana tecken. Så om Du skriver "An", står det i filen "[27]A[28]n". Men om å-et står

sist i ett ord, som i "så", kommer det i filen att stå "s[155]A[28]". Där har alltså 128 adderats till "parentesen" [27].

\* SimplyWrite \*

SimplyWrite har en liknande filstruktur som WordBee. Jag har själv aldrig kunnat använda SimplyWrite, då jag inte förfogat över någon Premium- eller 256-maskin, så jag ber att få återkomma till detaljerna i dessa filer litet senare.

\* ASCII-editorn \*

Den "rena" ASCII-filen är alltså mycket användbar och det finns olika s. k. ASCII-editorer, främst för MS/DOS. Det är program som används för att skriva in text i, titta på och ändra filer. Ofta finns även en utskriftsfunktion men mera sällan fullfjädrade formateringsmöjligheter. A andra sidan brukar dessa program visa ALLA tecken som finns i filen, även de kontrolltecken som ordbehandlingsprogrammen döljer för att förbättra läsbarheten på skärmen. Det går i regel att manuellt lägga in printerstyrningssekvenser i texten, om man känner sin printer och vet vad den skall ha för kommandon, men det ser ju lite stökigt ut på skärmen. Ofta finns också sök och ersätt- och blockhanteringsfunktioner. Om man mest skriver program, brev och andra enklare texter, finns det ingen anledning att investera i ett dyrt ordbehandlingsprogram, som det tar lång tid att lära sig. En ASCII-editor är ofta en bättre och nästan alltid en billigare lösning, som med fördel kan kompletteras med ett DTP-program, om man vill göra lite festligare presentationer. För Microbee finns mig veterligt ingen särskild ASCII-editor, men WordStar i non-dokumentmode producerar ASCII-filer. Ladda dock aldrig in en ASCII-fil i dokumentmode, då kan det bli svårt att få den "ren" igen! WordStar för MS/DOS är ingen lämplig ASCII-editor pga AXÖ-hanteringen, som kräver konvertering av filen både före och efter editeringen. Här vill jag rekommendera Qedit, ett program, som ingår i klubbens sharewarebibliotek, kompletterat med svensk hjälpskärm och tangentbordsmall. Jag har använt det de sista två åren för all min texthantering, trots att jag har tillgång till fem riktiga ordbehandlingsprogram. Qedit har två viktiga begränsningar, det klarar inte rader som är längre än 512 tecken och inte heller filer som inte ryms i internminnet. Men det är brister som för det mesta saknar betydelse. Registrering kostar c:a 300 kr.

\*\*\* IBM-SPALTEN \*\*\*

\* Sommaräventyr 1 eller operationen som lyckades utan att patienten avled. \*

I början på sommaren, just då det var aktuellt att försöka hinna få ut en tidning före semestern, behagade min AT strejka. Det var helt enkelt omöjligt att få igång den. Inte minsta lilla tecken ville visa sig på skärmen. Fläkten surrade, hårddiskarna ven, men skärmen var lika svart som en mulen vinternatt norr om polcirkeln. Min pålitlige assistent var svårt sjuk. Telefonsamtal till datorleverantören, vänner och bekanta. Till sist stod det klart att det enda som skulle hjälpa, var att byta moderkort. Nya telefonsamtal till när och fjärran i jakten på ett moderkort som skulle vara likvärdigt eller bättre än det gamla utan att kosta en förmögenhet. Prisuppgifterna pekade mot c:a 1500 kronor + moms, plus ytterligare femhundra för en Mb minne. De nya moderkortet nöjde sig nämligen inte med de gamla vanliga 256-kapslarna, nu skulle det vara SIMM eller SIPP. Kanske inga våldsamma utgifter, men så där strax före semestern var de ytterst ovälkomna. Men till slut blev det napp hos en Karlstadsfirma. Man hade ett enda moderkort hemma på hyllan, ett 20 Mhz 286-kort, men det var ett litet förargligt fel på det. CMOS-klockan, som håller reda på tiden medan datorn är avstängd, fortade sig en del. Och det var

det enda som fanns kvar av den typen, nu hade man gått över till ett annat fabrikat.

- Men det kan Du få för fyrahundra, sade försäljaren, plus fyrahundra till för en megabyte minne.

Jag slog till och ett par dagar senare var det bara att hämta paketet på posten, plocka fram skruvmejseln och röja i datorlådan. Av med locket. Ut med alla grafik- kontroller- och I/O-kort. Koppla ur alla sladdar och märka upp dem. Ut med det gamla moderkortet och in med det nya. Lusläsa manualen som följde med moderkortet och koppla in sladdarna igen. I med grafikkortet och starta. Joo då, min käre medarbetare hade fått nytt liv. In med resten av korten, och se till att allt stämde i setup-programmet. Till sist fungerade allt som förr, fast betydligt snabbare. CMOS-klockan hade så bråttom att den gick en minut på 22 sekunder. Nåja, tänkte jag, till det priset kan jag leva med det. Det går ju att ha datorn igång dygnet runt, om inget annat hjälper. Men till sist började jag fundera på om inte felet skulle kunna vara ganska snabbt och billigt avhjälpt. Hjärtlat i denna CMOS-klocka är en liten kristall, stor som en liten transistor. Kristallen på mitt gamla moderkort såg ut att vara av samma typ. Några minuter med lödkolven och så var det klart. Nu går även CMOS-klockan rätt.

\* Sommaräventyr 2 eller fallet med den antika datorns hemligheter. \*

Jag träffade en gammal vän, som jag endast sporadiskt haft kontakt med de senaste femton åren, och det visade sig att han hade litet databekymmer. För några år sedan hade han köpt en gammal Facit DTC, som han använde för att hålla reda på ett register som under årens lopp vuxit till nästan femtusen adresser. Databasprogrammet visade sig vara skrivet i BASIC och väldigt långsamt. Vid senaste årsskiftet hade han så köpt en AT med kringutrustning och förespeglats att han skulle få hjälp med att överföra sitt register till den nya maskinen. Då affären avslutats visade det sig emellertid gå mycket trögt att få dessa löften infriade, och i början av juli var det fortfarande inte klart. Eftersom jag är intresserad av dylika problem och ville hjälpa min vän lovade jag se efter vad jag kunde göra. Med hjälp av ett program han fått via kontakter med ABC-klubben lyckades vi plocka ut datafilerna ur den gamla maskinen. Men det visade sig att de saknade första tecknet i första fältet i varje post, den var lagrad någon annastans. Den BASIC maskinen arbetade med fanns det ingen dokumentation till, så läget såg dystert ut. Men jag bad min vän att få låna DTC-maskinen medan han var på semester och ändå inte kunde använda den. Så lödde jag ihop en "skrivarkabel", som lurade DTC:n att tro att min AT var dess skrivare, och vips kom hela registret ut i textform. Visst tog det sin tid, men det behövde ju bara göras en gång. Sedan var det bara att läsa in textfilerna i SPCS registerprogram, som han hade köpt tillsammans med sin dator. Jag använder det också sedan ungefär ett år för ett par små personliga register. Men med det här ganska stora registret var det rent pinsamt långsamt. Dessutom fick jag indikationer på att det inte var att lita på när det gäller att exportera stora filer. Så lösningen blev i stället PCfile:db, ett dBASE-kompatibelt sharewareprogram, som visade sig fungera alldeles utmärkt. Som synes får man inte vara rädd för att använda sin fantasi och ta litet okonventionella grepp, då de gamla vauliga vägarna är oframkomliga.

Varför berättar jag nu detta? Jo, jag tycker det ligger helt i linje med den sorts små tips och meddelanden, som skulle kunna bli så värdefulla inslag i Mikrobiten. Visst hade jag tur, men man behöver faktiskt inte låta sig skinnas av första hästa försäljare eller serviceverkstad. Det betalar sig nästan alltid att höra sig för på flera ställen, jämföra priser, diskutera och pruta. Naturligtvis är det väldigt individuellt hur mycket man klarar av att reparera själv. Vet man med sig att man har tummen mitt i handen, är det bäst att överlåta HELA jobbet åt någon som kan, men för en händig person är det inte särskilt svårt att klara av ett jobb i den här stilen. Det skadar åtminstone



inte att ta av locket och titta. Många gånger är det rent löjligt enkla orsaker till felfunktioner, kanske bara en kontakt som inte sitter som den skall. Glöm sedan inte att dela med Dig av Dina erfarenheter, skriv en liten notis i Mikrobiten!

\*\*\* MIKROBITENS KLUBBPROGRAM FÖR MICROBEE \*\*\*

Programmen beställs hos Per-Didrik Orling, betalas till klubbens postgiro.

ID är programmets identitet. Denna uppgift MASTE anges vid beställning för att Per-Didrik skall hitta rätt program. Programnamnet är en komplettering, men här finns dubletter.

ARG/NR är den årgång och nummer på mikrobiten där programmet listats/presenterats.

KB anger den plats programmet tar på disketten i kilobytes.

KRAV anger nödvändig utrustning för att köra programmet. D=128:a, P=Premium.

NYTTOPROGRAM:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR	KB	KRAV	BESKRIVNING
DO2	MEMO	2/4	4		AVANCERAT KALENDERPROGRAM
FO1	KERMIT	2/6	16	D	KOMMUNIKATIONSPROGRAM
IO1	HELG	3/3	2		GER DATUM FÖR VALFRI HELGDAG
JO2	SIDEKI	3/4	4		SIDECICK-ANTECKNINGSBLOCK PÅ MB
K08	SIDEKI	3/5	4		JO2 (SIDEKICK) M UTSKRIFTSFUNKTION
O05	KALENDER	4/3	4		SKRIVER MANADSKALENDER/VECKONUMMER
O08	FÖRETAG1	4/3	14		TRÄNAR FÖRETAGSLEDARE (ETT BASIC-PROG)
O09	FÖRETAG2	4/3	6		FÖRETAGSLEDNING I RYMDALDERN
Q01	MULTIPLA	4/5	52	D	FÖRETAGSANALYS PÅ MULTIPLAN
Q08	PERSONNR	4/5	2		FÖR KONTROLL AV PERSONNUMMER
Q18	SIGNAL	4/5	2	D	MOTTAGNING AV RTTY/MORSE/FAX
R02	ETIKETT	4/6	4		FLEXIBELT ETIKETTPROGRAM
R09	KALENDER	4/6	12	D	KALENDERPROGRAM FÖR LÄRARE
R14	VÄDERLEK	4/6	12	DP	VÄDERSTATISTIKPROGRAM FÖR PREMIUM
S06	POIMP	5/1		DP	VÄDERSTATIONSPROG FÖR PREMIUM
T04	BET88	5/2			KALK-84 SKÖTER BETYGSÄTTNINGEN
V4	MORSE	5/5			MORSE/CW-TRÄNING
FO3	SCHEMA	2/6	6		SKRIVER RULLANDE ARBETSSCHEMA
G01	ETIKETT	3/1	4		ETIKETTUTSKRIFT

EKONOMI:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR	KB	KRAV	BESKRIVNING
E02	LOANRE	2/5	4		HUR DYRT BLIR ETT LAN?
H01	ELKOST	3/2	4		BERÄKNA ELKVARTALSAVGIFTEN
K04	ELBERÄK	3/5	6		BERÄKNA ELKOSTNADEN
M02	HEMLAGAT	4/1	6		PRISJÄMFÖR HEMLAGAT/FÄRDIGKÖPT
P16	BILEKONO	4/4	10		BILUTGIFTERNA KONTROLL
Q10	AMORTERA	4/5	6		AMORTERINGSBERÄKNINGAR

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
S04	ÖVNXX	5/1	D	KOSTNADSBERÄKNING AV BENSINKÖP
V3	BILREG	5/5		BILSTATISTIK
W3	BILRE2	6/1		BILEKONOMI
Y05	BUDSJ	6/3	D	FAMILJEBUDGET
Y06	EKDIS	6/3	D	AVANCERAT BUDGETPROGRAM
Y07	KVITT	6/3		KVITTORÄKNINGSPROGR.
L06	FAKTURA	3/6 4		MALLFÖR FAKTURAUTSKRIFT

GRAFIK:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
90D		7/2		GR-WB, PAINTBRUSH FR LINDÉN VRETA KLOSTER
90F	KILLEN	7/2		GRAFIK MED TEXT OCH MUSIK
B03	RITA	2/2 6		RITPROGRAM
B04	MÖNST	2/2 2		RITAR GEOMETRISKA MÖNSTER
B06	PCGEDIII	2/2 4		PCG-EDITOR
B05	PCGEDII	2/2 4		PCG-EDITOR
C03	HEJSAN	2/3 4		GRAFIK MED ÖVERRASKNING
C05	PIPPI	2/3 6		GRAFIKPROGRAM
D04	FLEHÖ	2/4 2		INSTRUKTIFT GRAFIKPROGRAM
F02	S3DUMP	2/6 4		S3'S GRAFIKDUMP FÖR MB32
G04	PLOTTA	3/1 8		KURPLOTTNINGSPROGRAM
I03	GRACAS	3/3 2		SPARAR GRAFIK PÅ KASSETT
I04	MÖNSTR	3/3 2		RITAR VACKRA MÖNSTER
I06	RAKET	3/ 2		GRAFISKT FYRVERKERI
I10	TEXTUR	3/3 2	D	FONTMED ANOR FRÅN MEDELIDEN
J08	PCGEN2	3/4 6		PCG-GENERATOR OCH RITPROGRAM
J04	PCGEN1	3/4 8		PCG-GENERATOR
K06	KINSHIP	3/5 2	D	SPECIALFONT FÖR SLAKTFORSKARE
L03	PROFF	3/6 2		BERÄKNAR UTRYMME VID SÄTTNING
L04	FJARIL	3/6 4		RITAR VACKRA FJARILAR
L05	JULHÄL	3/6 2		EN DATORISERAD JULHÄLSNING
L13	LUCIA	3/6 4		RITAR ETT HELT LUCIATAG
L15	STJÄRNA	3/6 2		RITAR JULSTJÄRNOR
L16	ASTRON	3/6 8		RITAR NATTHIMLENS STJÄRNOR
N05	PREMGRAF	4/2 4	D	DEMOPROG VISAR PREMIUMS GRAFIKMÖJLIGHETER
N06	SNOBBEN	4/2 2		RITAR SNOBBEN
N08	FONTER	4/2	D	NY FONT 1
N09	FONTER	4/2	D	NY FONT 2
N11	RITANALY	4/2 18		ANALYSPROGRAM, LASER RITNING
N13	FONTER	4/2	D	NY FONT 3
N14	FONTER	4/2		NY FONT 4
N15	FONTER	4/2		NY FONT 5
O01	3DIMLOT	4/3 14		ARETS MEST AVANCERADE GRAFIKPROGR
P01	RITPROG	4/4 6		RITPROG FR NORGE
P02	FONTER	4/4		DANSKNORKA FONTER TILL GWB
P03	STORTEXT	4/4	D	STORTEXT FÖR SIMPLY WRITE
P04	GRAFLOAD	4/4	D	GRAFIKLOADER I TURBO PASCAL
P13	HEBRFONT	4/4		NÄR HEBREISKA GWB-FONTER
P14	HEBRFONT	4/4	D	NÄR HEBREISKA FONTER
Q02	STAPEL	4/5 4		AVANCERAT STAPELDIAGRAM
Q06	STIL	4/5 10		STORSTILAT ÖB-PROGRAM
Q17	RITA	4/5 6		RITPROG FRÅN NORGE
R03	LORES	4/6 4		PRESETATION AV LORES-GRFIK
S01	OTHELLO	5/1	D	
S05	STOLP	5/1 6		FLEXIBELT STOLPDIAGRAM FRÅN NORGE
T02	CGR64	5/2		FLYTTAR BILDER MELLAN SPRÅKEN

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
T05	BILD8	5/2		RITPROG FÖR Z/M-BASIC
U05	GRF-B	5/4 4		KONVERTERAR GRAFIKfiler I BASIC
V2	FRACTAL	5/5		FRAKTAL MATEMATISK/GRAFISK
W4S	TOREBOK	6/1		PLAKATSKRIFT, PA TVÄREN
X03	ROTAT	6/2		3-D ROTATION
Y01	HIRES	6/3	DP	GRAFIK PA PREMIUM
Y02	DRAW	6/3	DP	GRAFIK PA PREMIUM
Y03	BOWL	6/3	DP	PRAFIK PA PREMIUM
Y04	FRACT	6/3		FRAKTAL PROGRAM
Z01	HIRES	6/4		GRAFIK, SE PROG Y01
Z02	WINDO	6/4		GRAFIK
Z04	WBFT	6/4		
Z03	TXF-W	6/4		

MATEMATISKA BERÄKNINGAR:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
91A	MATTE	8/1		ADDITIONS-/MULTIPLIKATIONS-PROG
C01	DJURPRO	2/3 2		HUR MÅNGA DJUR FÖR 100 KRONOR
C02	RAKNA	2/3 4		MINIRÄKNARE MED MÅNGA FUNKTIONER
D01	primta	2/4 2		AVGÖR PRIMTAL
G02	RAKN	3/1 14	D	MYCKET AVANCERAD RÄKNARE
G05	MANDA	3/1 4		BERÄKNAR MANDATFÖRDELNINGEN
H06	EKVATI	3/2 2		LÖSNING PA MATEMATIKPROBLEM
J01	HUVUDR	3/4 4		TÄNK TILL 1000 I MB-MILJÖ
K01	KALKYL	3/5 10		KALKYLATOR SOM KAN ALLT
L08	GEOMET	3/6 8		GEOMETRIFORMLER I PROGRAMPAKET
L12	KORREL	3/6 6		KORRELATIONSANALYS (STATISTIK)
N01	EKVSYST	4/2 4		LÖSER EKVATIONSSYSTEM MED 10 OBEKÄNTA
R04	FUNKTION	4/6 4		LÄGGA IN VÄRDEN I EN FUNKTION VIA INPUT
R13	INTEGRAL	4/6 4		BERÄKNAR INTEGRALER
Y09	Y=K*X	6/3		RÄTA LINJENS EKVATION

ORD & TEXT:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
Q04	RENSA	4/5 14	D	RENSA WS-FILER FRÅN EXTRATECKEN
Q11	BLANKETT	4/5 6		BLANKETT-PROG FÖR SKÖNSKRIVARE
Q14	RENSA2	4/5 12	D	RENSAR WS-FILER (PASCAL-PROG)
R01	STÅDA	4/6 10	D	ÄNNU ETT PROG FÖR STÅDNING I WS-FILER
S03	AMNES	5/1 8		MULTISKRIVER BREV

PROGRAMADMINISTRATION:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
90C	MB2PC	7/1		FLYTTAR WB-FILER MLN MB OCH PC
A02	CASSETT	2/1 6K		SKRIVER TEXT PA KASSETTFODRAL
E04	MENY	2/5 2		FÖRSLAG TILL NY MENYUTFORMNING
E05	SORTER	2/5 2		SORTERINGSRUTIN. KLARAR A, Å, Ö.
G09	BITMANI	3/1 4		BITMANIPULATION MED M-KOD

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR	KB	KRAV	BESKRIVNING
G08	FILLIB	3/1	2	D	HALLER ORDNING PA DISKETTIFILER
H03	PRSTYR	3/2	6		HJALPMEDEL FÖR PRINTERSTYRNING
J03	PRC	3/4	6	D	STYR PRINTERN PA SYSTEMNIVA
J09	MENY	3/4	2		MENYHANTERING PA NYTT SÄTT
M03	UTSKRIFT	4/1	12	D	UTSKRIFTSRUTIN I dBASE
M05	ASSRUTIN	4/1	2		ASS.PROGR M ÖVERRASKNINGSEFFEKT
O07	FILLLANGD	4/3	6	D	BERÄKNAR OCH VISAR FILLÄNGDER (PASCALL)
O11	DISKRUTI	4/3	4	D	RUTIN FÖR DISKHANTERING
P05	CASETIK	4/4	12	D	SKRIVER UT ETIKETTER FÖR KASSETTER
Q09	MENYPROG	4/5	4		MENYPROG FÖR BASIC-DISKETTER
Q15	KATALOG	4/5	2		KOMPL AV DISKKATALOGPROGR
S02	STYP	5/1			PRINTCAT I Z-BASIC
T08	CHKSU	5/2			CHECKSUM-PROGRAMMET FÖRKLARAT
U01	PLAY	5/4	2		SAMPLAR LJUD
U02	PLAY	5/4	2		SAMPLAR LJUD
U03	REVER	5/4	2		SAMPLAR LJUD
W01	RST.PAS	6/1			
W02	RST.ZSM	6/1			
W5C	PM - DOS KOM	6/1			
E06	CHKSUM	2/5	2		HJALP VID INKNAPPNING AV LISTNING
J06	ACCESS	3/4		D	SKYDDAR PROGRAM MOT INSYN?
J05	FADER	3/4	2		VAD GÖMS I DATATASATSERNA
X04	KEY	6/2		D	SÄTTER FART PA TANGENTBORDET

PROGRAMMERING:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR	KB	KRAV	BESKRIVNING
G07	BASEDI	3/1	4		FULLSKARMSEDITOR TILL MW BASIC
H01	PCBEE	3/2	6	D	FILÖVERFÖRING CP/M-MS DOS
H09	CHEKSUM	3/2	2		HJALP VID PROGRAMKOPIERING
I05	INPUT	3/3	8		INMATNING AV STYRTANGENTER
J10	BASLAD	3/4	2		BASIC-LADDARE FÖR MASKINKOD
M04	CPA8OUTS	4/1	4		VALFRI UTSKRIFTSFORMATERING PA CPA80
N04	BUGKILL	4/2	6	D	HJALP VID ASSEMBLERPROGRAMMERING
O04	TGBTEST	4/3	2		PROV AV TANGENTBORDS FUNKTION
O06	CHEKSUM	4/3	2		HJALP VID INKNAPPN AV PROGRAMLISTOR
R05	KEYBEE	4/6	8		BASIC-KOMMANDO MED EN ENDA NEDTRYCKNIN
R08	KONVERT	4/6	4	D	KONVERTERAR BA-FILER TILL MW-BASIC
T09	ECOM	5/2			EDASMEN: NACKDELARNA ELIMINERADE
X05	PKEY	6/2		DP	SÄTTER FART PA TANGENTBORDET/PREMIUM

SKOJPROGRAM:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR	KB	KRAV	BESKRIVNING
90G		7/3			GOD JUL/BUSYBEE
A08	TRAMS	2/1	12		ORDBEHANDLING FÖR DARFINKAR
C04	ORDLEK	2/3	4		HANGMAN MED EGEN ORDLISTA
G03	SVERIG	3/1	4		VARIANT AV HANGMAN
H07	TAKIST	3/2	4		PSYKOANALYS PA MB
K02	POHLM	3/5	6		KONTROLLERA POHLMANS PROGNOSE
L09	ALLSANG	3/6	2		PROGRAM SOM KAN LEDA ALLSANG
M08	POHLMAN	4/1	12		PROGRAM FÖR VADERLEKSSSTATISTIK

## SPEL:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
90A	LIFE	7/1		SPELET LIFE
90E	3DLUFT	7/2		LUFFARSCHACK
91B	HANOISVE	8/1		TORNEN I HANOI PA SVENSKA
A01	PARIS	2/1 22		ÅVENTYRSSPEL SVENSKA
A03	BENSIN	2/1 18		ÅVENTYR SVENSKA
A05	RESAN	2/1 26		ÅVENTYR
A07	BLANDA	2/1 2		SLUMPAD BLANDNING AV KORTLEK
B01	DAMERI	2/2 2		LÖSER SCHACKPROBLEM
B02	DAMERII	2/2 4		LÖSN PA SCHACKSPEL
E01	MINNE	2/5 2		PROBLEM FÖR MINNESGODA SPELARE
G06	PIANO	3/1 8		FÖRVANDLAR DATORN TILL PIANO
H04	RESTAB	3/2 4		SKRIVER RESULTATTABELL VID SPEL
I06	LABYRI	3/3 14		DOKUMENTERAT LABYRINTSPEL
I07	MASTER	3/3 4		VÅLKÅNT SPEL FÖR MB
J11	LABYDI	3/4 12	D	I09 (LABYRINTSPEL) PA DISK
J12	SYSTIP	3/4 28		JÅTTEPROGRAM FÖR SYSTEMTIPPAR
K03	MANÖV	3/5 6		MYCKET SVART MANÖVER SPEL
K05	OTHELLO	3/5 8		VÅLKÅNT SPEL I NY VERSION
K07	JOYSTI	3/5 2		KONTROLLERAR STICKANS FUNKTION
L02	REPSNA	3/6 10		HÅNGMAN-SPEL, NY VAR.
L11	LIFE	3/6 22		TREVLIG VER AV VÅLKÅNT SPEL
L17	MALTIPS	3/6 2		HJÅLP FÖR MALTIPPAR
M01	KONSERT	4/1 8		SPELAR EN HEL KONSERT
M06	BOMBEN	4/1 24		BOMB-PROG M FREDLIGT SYFTE
M07	BENJÅKT	4/1 16	D	HUNGRIG JYCKES FÖRRÅD HOTÅT. (JOYSTICK)
N02	GUBBEPIL	4/2 4		SPELAR KRONA/KLÅVE
N03	KONCENTR	4/2 2		PROGR FÖR SCHITSOFRENA FÅRGMONITORÅGÅRE
N10	GISSÅTÅL	4/2 6		GISSÅ TAL
N12	NUFLYGER	4/2 10		FLYGSIMULERING
O02	LUFFÅRE	4/3 4		LUFFARSCHACK SOM BEHÖVER KOMPLETTERÅS
O03	EGGS	4/3 4		GÅLLER ÅTT FÅNGÅ FALLÅNDE ÅGG
O10	FLYGSIMU	4/3 14		FLYGSIMULERINGSSPEL
O12	ROBOT	4/3 4		SPEL MED FYRÅ FÅRLIGÅ ROBOTÅR
P07		4/4 2		TÅVLINGSLÖSNINGÅR
P08		4/4 4		TÅVLINGSLÖSNINGÅR
P09		4/4 2		TÅVLINGSLÖSNINGÅR
P15		4/4 6		KRIGSSPEL I BASIC
Q03	LUFFÅRE	4/5 4		LUFFARSCHACKPROG SOM FUNGERÅR
Q12	KÅKMOST	4/5 2		SPELPROGRAM FÖR KÅKMOSTER
Q16	RÅGTIME	4/5 2		MUSIKPROGRAM
R07	ÅLFÅPET	4/6 6		HJÅLP FÖR BOKSTÅVSSPEL
R12	PÅLIN	4/6 10		DÅTORISERÅT PÅLIN-SPEL FÖR SKOLÅN
R15	LIFE	4/6 12		VÅLKÅNT SPEL I NY VERSION
S08	MÅSK	5/1 4		MÅSKEN FÖR MB
T07	HÅNGM	5/2		HÅNGMAN MED TREVLIG GRÅFIK
U4	STRFL	5/4 2		STRIDSFLYG
V1	ÅFRIKÅ	5/5		TESTÅR GEORÅFIKUNSKÅPER
X01	NYÅFR	6/2	DP	
X02	KRYSS	6/		SÅNKÅ FÅRTYG
Y08	ÅGRE	6/3	D	SPEL
J07	RCCAR	3/4 46	D	SPEL SOM TRÅNÅR RÅDIOSYRNING
T06	CESSN	5/2		SÅKRÅRE FLYGNING

SPRAKUNDERVISNING:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
90B	LASKR	7/1		LAS/SKRIVÖVNINGAR
A04	GLOSOR	2/1 6		GLOSFÖRHÖR
D03	KURIAL	2/4 4		SKAPAR KORREKT BYROKRATTEXT
K09	PALIND	3/5 2		PALINDROM I SIFFERVÄRLDEN
L07	SATSDEL	3/6 6		DATORLEKTION I SATSLÄRA
L14	LIXBEE	3/6 22	D	PROFFSPROGRAM SOM BETYGSÄTTER TEXT
R10	SPRAK	4/6 8	D	SKOLPROGRAM FÖR SPRAKÖVNING
R11	HÄNGMAN	4/6 8		SPRAKTRÄNING MED VÄLKÄND FÖREBILD
S09	STAVA	5/1 4		STAVNINGSRÄTTNING
T01	GLOSA	5/2		GLOSPROGRAM
T03	DATAIN	5/2		LAS INPUT-DATA SOM DATASATSER

TEKNISKA BERÄKNINGAR:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
B07	VARME	2/2 4		BERÄKN HUSETS VÄRMEFÖRLUSTER
E03	PARA21	2/5 18		SPEC.PROGRAM FÖR ELEKTRIKER
H05	FILTER	3/2 14		FILTERBERÄKNING
H08	OMVAN	3/2 50	D	MATTOMVÄNDLING
L01	NYFILT	3/6 12		FILTERPROGR, NY VER.
P06	RESISTOR	4/4 6		BERÄKNAR MOTSTANDSKOMBINATIONER
P12	TYNGDPUN	4/4 6		TYNGDPUNKTSBERÄKNING
S07	ELSCH	5/1 20		BASICPRG SOM RITAR ELSHEMA

FÖR GAMBLERS:

ID	PROGRAMNAMN	ARG /NR KB	KRAV	BESKRIVNING
A06	LOTTO	2/1 4K		SKAPA 200 OLIKA RADER
I02	LOTTO	3/3 6		HJÄLPMEDEL FÖR LOTTOSPEL
I08	TIPSRA	3/3 2		RÄTTAR MAL'TIPSKUPONGER
L10	TIPSRO	3/6 18		GER AVANC. TIPSUUTFALLSPROGNOSE
N07	LOTTO	4/2 6		SISTA LOTTOPROGRAMMET
P10	TIPS1	4/4 16		TIPSPROGRAM
P11	TIPS2	4/4 6		TIPSPROGRAM
Q07	TIPS	4/5 4		AUTOMATISK RÄTTNING AV TIPS

Programmen beställs hos Samuel Sundkvist, betalas till klubbens postgiro.

NAMN	VER.	STORLEK	BESKRIVNING
25DNET	1.00	30K	Mininätverk som kopplar ihop 2 PC-datorer via RS232.
7H		8K	(TSR) fixar program som inte kan förstå 8-bits ASCII.
ALIEN	1.1β	42K	läser, skriver & formaterar olika CP/M-diskar, bl.a. Microbee.
BIGBRO	1.0	6K	(TSR) övervakar och registrerar diskaccesser.
BROWSE		4K	visar textfiler. Skrollar fram och tillbaka enligt önskemål.
CAPTURE	1.0	8K	(TSR) gör IMG-bildfil av text- eller grafiskskärmen.
DDIR		4K	sorterar fillistningen i alfabetisk ordning.
DELZ		4K	utplånar en fil genom att skriva över den.
DISPLAY	1.0	4K	ger BAT-filer möjlighet att skriva var som helst på skärmen, med olika textattribut.
DM	2.6	76K	Trevligt och ganska kompetent SHELL.
DRIVE		4K	talar om för en BAT-fil om A: eller B: innehåller diskett, om den nyss satts in, och om den är skrivskyddad.
FILKONV	1.0	106K	Små PD-program som konverterar olika Microbee-filer till MS/DOS-format.
FLUSHOT	1.5	42K	skyddar mot virus i viss utsträckning. Kan spärra hårddiskaccesser.
FREE	1.0	4K	anger tillgängligt diskutrymme.
HEXED		22K	Förträfflig liten hexeditor. Så intuitiv att man skulle kunna tro att den är från Norton Utilities..
KEEPER		4K	sparar och återger de sista 10 DOS-kommandona.
KEYCLICK		2K	låter höra ett SVAGT klick i högtalaren då en tangent trycks.
KEY-FAKE		4K	"skickar med" upp till 124 tangenttryckningar till det program som laddas efter det.
KEYSV202	2.02	18K	tangentbordsdriver, som bl.a. låter gammal PC/XT använda extended keyboard-funktioner.
LOCATE		4K	söker igenom alla filer i det aktuella och rotbiblioteket på aktuell disk efter en sträng på max 20 tecken.

NAMN	VER.	STORLEK	BESKRIVNING
LPTPORT		4K	byter om LPT1: och LPT2: i datorns konfiguration, så att prog. som bara kan skriva till LPT1: kommer åt en printer på LPT2:.
LQ	2.0	152K	skriver tämligen snyggt på nästan vilken matrisprinte som helst. Grafiskt, med 9-nålers upplösning.
LURVERK	1.0	6K	räknar ut hur mycket telefonsamtalet kostar...
LZEXE	0.9	20K	komprimerar EXE-filer, men de går ändå att köra!
MINITEL	3.0	24K	Minimalt kommunikationsprogram.
MULTIEDIT	5.0	318K	ASCII-editor, som klarar obegränsad fillängd. Många funktioner, tar sin tid att lära.
NEWKEY	5.2	144K	Tangentbordsmacroprogram, som omdefinierar önskade tangenter.
NO		4K	undantar specificerade filer från efterföljande DOS-kommando.
NOTEPAD		4K	Minnesresident anteckningsblock.
OMVANDLA	2.6	14K	konverterar mellan 7 och 8 bits ASCII. Enkelt och bra.
ONEKEY		4K	LITET tangentmacroprogram för max. 30 tangenter.
PCCLOCK		4K	Program som hör till vissa klockkort för PC/XT. Ställer klockkortet och systemklockan.
PKLITE	1.00β	16K	Komprimerar körbara filer, så att de ändå kan köras! Dok. saknas.
PR		2K	Skriver ut formaterade program- listningar.
PRSWAP		4K	Översätter IBM:s ram-tecken 176-223 till andra tecken för skrivare som inte har IBM:s teckenset.
QEDITSV	2.1	172K	Fin ASCII-editor med svenskanpassad konfiguration.
QUERY		4K	hämtar svar från tangentbordet till BAT-filer, där det sedan kan behandlas och styra förloppet.
QUICKEYS		4K	snabbar upp PC/XT:s tangentbord.
RED		4K	flyttar filer mellan olika bibliotek.
RENDIR		4K	döper om bibliotek med filerna i.
SAVSCR		8K	omdirigerar PrintScreen till en diskfil.
SCRPAINT	2.0	102K	Skräddarsyr och återger en 80x25 textskärm med attribut och färg.
SETUP		6K	(TSR) ställer in printern före utskrift.
SHORTIES		8K	innehåller diverse små program.



NAMN	VER.	STORLEK	BESKRIVNING
SIZE	1.0	4K	talat om hur stor plats angivna filer behöver på en 360 K diskett.
SLOW		4K	saktar ner en 8 Mhz AT till PC-fart 4.77 Mhz.
SNAPSHOT		2K	(TSR) kan fånga en skärmbild och sedan återge denna + 3 andra fördefinierade skärmbilder inne i vissa program.
TABCLOCK		4K	Klocka som kan placeras var som helst på skärmens översta rad.
TELEX	3.15	308K	Fint kommunikationsprog. m. Zmodem samt ett antal andra protokoll. 7-bitsfilter medföljer.
TIMER	1.3	4K	hör till vissa klockkort för PC/XT. Ställer klockkortet och systemklockan.
TXT2COM	1.1	14K	gör "självuppläsande" textfiler, som med en hotkey kan fås att poppa upp även inuti andra program.
VTREE		4K	visar filstrukturen på aktuell disk som ett träd.
WAITASEC		4K	(TSR) gör om PrintScreen till displaybroms. Sedan kan man skrolla fram och tillbaka.
WHEREIS4		4K	söker igenom hela hårddisken efter angivet filnamn och talar om i vilka bibliotek det finns.
X		4K	söker upp angivet prog. (BAT, COM eller EXE-fil) var som helst på angiven disk och exekverar (kör) den.
XDEL		4K	visar alla filer i aktuellt bibliotek och frågar om de skall raderas eller behållas.
XXLINES		4K	ställer om VGA-skärm till 12, 21, 25, 28, 35, 43 eller 50 raders display.

#### SPELPROGRAM:

NAMN	VER.	STORLEK	KRAV	BESKRIVNING
3-DEMON	488178	22K	CGA	PACKMAN LIKNANDE SPEL.
ACQB		30K		RUGBYSPEL I TEXTFORM.
AHOPPER		28K	CGA	LIKNAR GRODHOPP, HJKLP GRODAN ÖVER VÄGEN.
BABY		24K	CGA	RÄDDA BABYS FRÅN EN BRINNANDE BYGGNAD.
BASSPL1		66K		BLANDADE PROGRAM FRÅN GW - BASIC.
BASSPL2		86K		BLANDADE PROGRAM FRÅN GW - BASIC.
BATALIA		34K		FÖR 2 SPELARE. SKJUT PÅ DEN ANDRES SKEPP INNAN HAN/HON SKJUTER DITT.
BOXING	8.2	48K		UTMANA VÄRLDENS 10 BÄSTA BOXARE. TEXTFORM

NAMN	VER.	STORLEK	KRAV	BESKRIVNING
CARDGAME		42K	MUS	KORTSPELET PATIENS.
CASTLE		44K		ROLLSPELSÄVENTYR, FÖRSÖK KOMMA UT FRÅN SLOTTET, TEXT & GRAFIK.
CPOKEMAN		26K		PACKMAN SPEL.
CRISIS		28K	CGA	SKJUT NER SA MÅNGA UTOMJORDISKA SKEPP SOM MÖJLIGT.
DRAGON		18K	CGA	LIKNA R BREKOUT, SLÅ EN BOLL MOT BRICKOR.
FLIGHT		18K	CGA	FLYG ETT PLAN OCH SKJUT NER DINA FIENDER INNAN DU BLIR NERSKJUTEN.
FORD		34K	CGA HD	FORDSIMULATOR, PROVÖR 16 AV FORDS NYA BILAR, ****B* KÖRKORT KRAVS EJ.
GOLF		30K	CGA HD	GOLFSIMULATOR, SPELA GOLF PÅ EN 18-HALS BANA.
HOPPER		26K	CGA	RÄDDA GUBBAR FRÅN ATT RAMLA NER I EN AVGRUND.
JASON		36K	CGA	SÅMLA HJÄRTAN PÅ EN RUSKIG PLANET. DU MÅSTE HA TILLRÄCKLIGT MÅNGA PÅ KORT TID.
JUMPTOE		34K	CGA	FLY FRÅN RYMDSTATIONEN DÅR ROBOTORNA LÖPER AMOK.
KILLER		28K	CGA	DÖDA DE GIFTIGA SPINDLARNÅ.
KONG		30K	CGA	DONKY KONG-LIKN., RÄDDA FLICKAN FRÅN GORILLAN.
MAZE 1-2A		30K	CGA	STYR EN CIRKEL GENOM LABYRINTER.
METAPIN		22K	CGA	FLIPPERSPEL
MONOP1		44K	CGA	MONOPOL PÅ SVENSKA.
MONOP2		46K		MONOPOL PÅ ENGELSKA. (AMRIKANSKT)
PACKMAN		26K	CGA	ÅT SA MÅNGA PRICKAR SOM MÖJLIGT.
PANGO		16K	CGA	GA RUNT & HA IHJÅL MONSTER.
PC-GOLF		30K		GOLFSPEL, TEXT OCH BILD.
PINBALL		26K	CGA	FLIPPERSPEL.
PITFALL		22K		DU HÅLLER PÅ ÅTT FALLA NER I EN GRUVA & MÅSTE ÅKTA DIG FÖR OLIKA SÅKER.
PYRAMID		24K	CGA	FÅRGA ÅLLÅ TRÅPPSTEG INNAN DU BLIR TAGEN AV MONSTRET.
QUANTOID		52K		SKJUT DINA FIENDER INNAN DU BLIR DET.
ROULETT	1.1	34K		SÅTSA PÅNGAR OCH VINN.

NAMN	VER.	STORLEK	KRAV	BESKRIVNING
SPACECOM		10K		LIKNA SPACE INVANDERS.
STRIKER		46K	CGA	DU KÖR EN HELIKOPTER OCH MASTE SKJUTA NER ALLA DINA FIENDER.
SWH		14K	HGC	SPACE WAR. KÖR ETT RYMDSKEPP OCH STRID MOT DATORN EL ANNAN SPELARE.
TANK		38K	CGA	STYR EN STRIDSVAGN OCH SKJUT SÖNDER DEN ANDRA. FÖR 1 EL 2 SPELARE.
TWNQST		56K		ROLLSPELSÄVENTYR. GA RUNT I STÄDER OCH LETA EFTER EN GULDBAGARE.
WILLY		50K		STYR ORMEN MOT KLOCKAN PÅ KORTAST MÖJLIG TID.
WIZZARD		26K	CGA	FLIPPERSPEL
YATZY		26K		YATZY SPELET. SVENSKA VERSIONEN, MED MÖJLIGHETEN ATT SPARA PÅ 1 & 2 PAR.
TUNES		24K		SPELA PÅ EN DATAORGEL.
TIPSROG		22K		TIPS OM HUR DU KANSKE BLIR MILJONÄR. GÄLLER PÅ STRYKTIPS, LOTTO EL MALTIPS.

## Klubbmöten hösten 1991:

torsdagarna  
19/9 24/10 28/11

Lokal är klubblokalen, Trygg Hansa på Flemminggatan i Stockholm.

Tiden är 19.00.