

**ПЕРСОНАЛЬНАЯ ЭВМ
«ЭЛЕКТРОНИКА МС 0513»
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ПРИКЛАДНЫЕ ПРОГРАММЫ (БЕЙСИК)
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
00008-01.90.01**

**ПЕРСОНАЛЬНАЯ ЭВМ
«ЭЛЕКТРОНИКА МС 0513»
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ПРИКЛАДНЫЕ ПРОГРАММЫ (БЕЙСИК)
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
00008-01.90.01**

АННОТАЦИЯ

В пакет прикладных программ входят программы игрового, обучающего и инструментального характера, написанные на языке БЕЙСИК для микро-ЭВМ «Электроника-БК0010» и её модификаций.

Прикладные программы разработаны в центре компьютерного обучения института атомной энергии им. И. В. Курчатова.

Каталог программ приведён в приложении 1.

СОДЕРЖАНИЕ

АННОТАЦИЯ	2
1. ЗАГРУЗКА И ПУСК ПРОГРАММЫ.....	4
2. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ.....	5
2.1. Программа «TOWER».....	5
2.2. Программа «LITERA».....	5
2.3. Программа «НОСКЕУ».	6
2.4. Программа „ВОМ“.	6
2.5. Программа „РАТСН“.	6
Приложение 1	8
Приложение 2	9
Приложение 3	10

1. ЗАГРУЗКА И ПУСК ПРОГРАММЫ

Включите питание машины.

Запуск Бейсик-системы осуществляется в соответствии с п. 2 документа «Бейсик. Руководство оператора» (00008-01.34.04).

Прежде чем приступить к загрузке программ, познакомьтесь с таблицей соответствия клавиш в приложении 2.

Для того, чтобы загрузить нужную программу в память машины введите следующие команды:

LOAD «(имя программы)» <BK>

и нажмите клавишу «ПУСК» на магнитофоне.

Ошибки, допущенные при наборе команд, можно исправить клавишей «ЗАБОЙ» или повторным набором после нажатия клавиши «СТОП».

После загрузки программы в память машины на экране высветится сообщение:

<ИМЯ ПРОГРАММЫ>. ASC NNN

OK

Здесь NNN — объём программы (в блоках по 256 байт).

Запуск программы осуществляется командой

RUN <BK>.

Перед началом каждая программа запрашивает:

нужны вам инструкции? (Д/Н)

Нажав клавишу «Д», либо «Д» и <BK>, Вы получите краткие инструкции по данной программе. Любая другая клавиша сразу вызывает выполнение программы.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ

2.1. Программа «TOWER».

Древняя игра «ХАНОЙСКАЯ БАШНЯ» помогает развитию логического мышления, внимательности и усидчивости.

Задача заключается в том, чтобы переместить пирамиду, собранную на крайней левой стойке, на крайнюю правую стойку.

Помните, что класть большое кольцо на меньшее нельзя!

Перед началом игры Вы можете задать число колец в пирамиде:

Задайте число колец (от 1 до 9)?

От этого будет зависеть сложность игры.

В ответ на дальнейшие вопросы микро-ЭВМ следует нажимать клавишу, соответствующую номеру выбранной Вами стойки.

После того, как Вы соберёте пирамиду на третьей стойке, машина выдаст количество сделанных Вами ходов и наименьшее возможное количество ходов.

Вы можете продолжить игру, ответив на соответствующий запрос нажатием «Д».

2.2. Программа «LITERA».

Эта программа обучает работе с клавиатурой. Для получения хорошей суммы очков следует быстро нажать клавишу, обозначенную внутри круга. Необходимо следить за инструкциями слева от круга с символом и нажимать соответствующие регистровые клавиши. После окончания игры машина выдаёт на экран Ваш результат и спрашивает:

ПОВТОРИТЬ (Д/Н)?

И Вы можете выбрать требуемую альтернативу.

2.3. Программа «НОСКЕУ».

Популярная игра хоккей широко известна. Двоим играющим предлагается сыграть один тайм. Вы можете передвигать игроков Вашей команды вверх и вниз, нажимая выбранные Вами перед началом игры две клавиши.

Играют слева красные, а справа синие.

2.4. Программа „ВОМ“.

На поле экрана 2 фигуры:

- цель;

- шар.

Задача заключается в том, чтобы движением шара с помощью клавиш управления курсором, попасть в цель.

Для получения хорошего результата необходимо поразить цель как можно быстрее.

Каждый удар шара о бортик приводит к потере очков.

Сложность игры растёт с ростом номера класса.

Требуемый класс Вы задаёте перед началом игры в ответ на запрос:

КЛАСС (0 — 5)?

По окончании игры машина выдаёт количество набранных вами очков и спрашивает:

ЕЩЕ РАЗ?

Для продолжения игры Вам следует нажать «Д» и <ВК>.

2.5. Программа „РАТСН“.

Эта прикладная программа представляет собой удобный инструмент для подготовки программ или данных в машинных кодах.

Вот краткий перечень команд и операций, выполняемые ими:

H — справка

A — выбор адреса

, — вперёд (чтение ячеек с увеличением адреса)

- — назад (чтение ячеек с уменьшением адреса)

↓ — страницу вперёд (чтение 23-х последовательных ячеек с увеличением адреса)

↑ — страницу назад (то же, с уменьшением адреса)

D — ввести число DEC и < ВВОД > (запись десятичного числа по текущему адресу)

O — ввести число OCT и < ВВОД > (запись восьмеричного числа по текущему адресу)

; — ввести 2 символа (запись кодов введённых символов по текущему адресу).

K — конец.

Допущенные при наборе адреса или данных ошибки можно исправлять клавишей <ЗАБОЙ>.

Следует иметь в виду, что программа «РАТЧН», непосредственно обращаясь к ячейкам памяти, может испортить системные области БЕЙСИКА. Чтобы этого не случилось, необходимо с помощью команды CLEAR установить начало области, которая не может использоваться для программ и данных БЕЙСИКА. Команда CLEAR должна быть выполнена сразу после загрузки программы «РАТЧН», до её запуска. Формат команды CLEAR и её описание приведены в документе «БЕЙСИК. Описание языка».

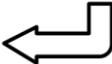
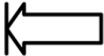
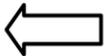
КАТАЛОГ ПРОГРАММ

Название	Краткая аннотация
TOWER	Игра, известная под названием «Ханойская башня». Заключается в том, чтобы собрать пирамиду из различных по величине колец за возможно меньшее число ходов.
LITERA	Программа, обучающая работе с клавиатурой микро-ЭВМ.
HOCKEY	Игра „ХОККЕЙ“. Двоим играющим предлагается сыграть один тайм.
BOM	Игра заключается в том, чтобы быстро поразить перемещающуюся цель.
PATCH	Инструментальная программа, облегчающая подготовку программ и данных в машинных кодах

**ТАБЛИЦА СООТВЕТСТВИЯ КЛАВИШ
ПЛЁНОЧНОЙ И КЛАВИШНОЙ КЛАВИАТУР**

Условное обозначение	Плёночная клавиатура	Клавишная клавиатура
ВК ЗБ	ВВОД <-+	  (Крайняя правая во втором ряду сверху)
НР ПР	НР ПР	AP2  (Крайняя левая во втором ряду сверху)

**ТАБЛИЦА СООТВЕТСТВИЯ КЛАВИШ КЛАВИАТУРЫ
И ОБОЗНАЧЕНИЯ КЛАВИШ В ТЕКСТЕ**

Условное обозначение клавиш в тексте	Клавишная клавиатура
←→, <ВВОД>, <ВК>	
- →	
←	
→	
←-, <ЗАБОЙ>	
→	
↑	
↓	
←	
⇕	

