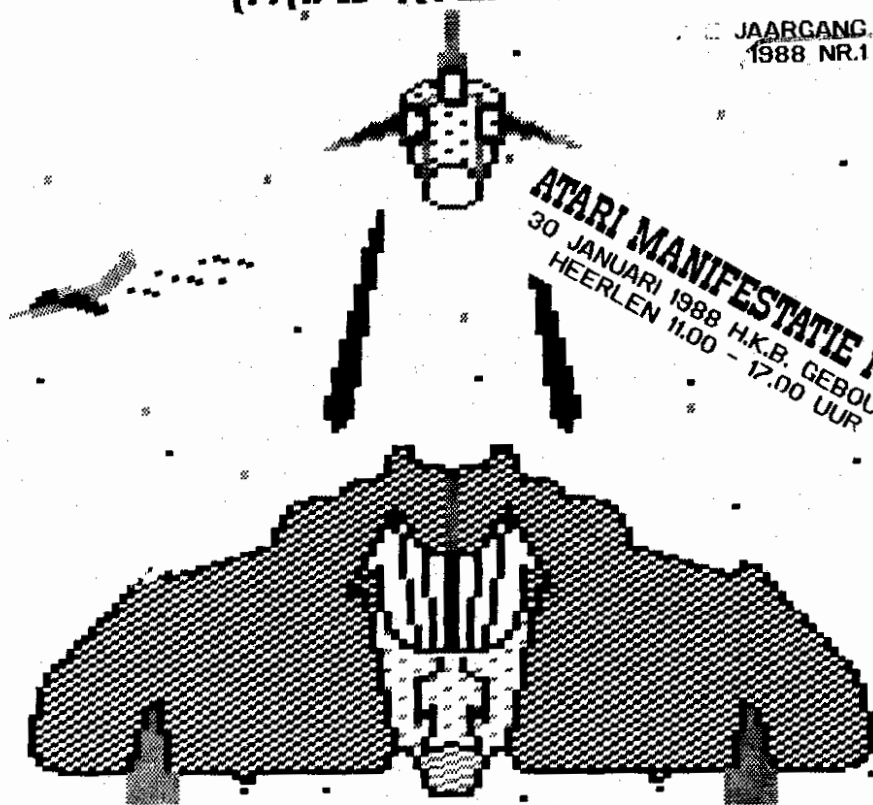


ATARI KOERIER

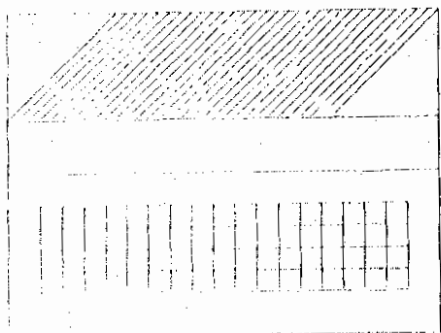


JAARGANG
1988 NR.1



ATARI MANIFESTATIE 1988
30 JANUARI 1988 H.K.B. GEBOUW
HEERLEN 11.00 - 17.00 UUR

PLOTTERTEKENING
AFSTANDBEREKENING
RETURN GENERATOR
REVIEW'S



**WIJ WENSEN U
EEN
VOORSPOEDIG
1988**

ATARI KOERIER



ATARI GEBR.
GROEP LIMBURG

1988 NR.1

Colofon:

Atari Koerier is een uitgave van de Atari Gebruikers Groep Limburg (AGGL) en verschijnt niet regelmatig.

De AGGL is een regionaal orgaan van de landelijke Stichting Atari Gebruikers (SAG), welke is ingeschreven bij de KvK te Nijmegen onder nr. 056743.

Het doel van de AGGL is om de Atari-gebruikers in Limburg met elkaar in contact te brengen en dit contact te onderhouden.

De organisatie is in handen van:

Wil Braakman
Paul Drent

Bijeenkomsten: elke eerste maandag van de maand
Aanvang: 19.30 uur
Plaats: Gemeenschapshuis Terwinselen,
Schaesbergerstraat 27 te Kerkrade West.

Redactie:
Wil Braakman
Lay out:
Wil Braakman

Redactiemedewerkers:
Roger Stoffels
John Huppertz
Frans van Haaren

Oplage: 600
(C)opyright Atari Gebruikers Groep Limburg.

Het overnemen van artikelen, listings of welke informatie dan ook is slechts toegestaan na toestemming van de redactie.

De AGGL neemt geen enkele verantwoording voor schade van welke aard dan ook, die voortvloeit uit artikelen, programmalistings of hardware toepassingen zoals gepubliceerd in Atari Koerier.

Inzenden van copy kan altijd. Zodra weer voldoende artikelen, listings en andere zaken, die u misschien gepubliceerd wilt hebben, binnen zijn zal er weer een nieuwe Atari Koerier verschijnen.

Helpt dus mee ons eigen informatie bulletin staande te houden.

Tel. A.G.G.L. 045-418596 of 04402-77433

Van de Redactie

Dit is alweer ons tweede clubblaadje. Eigenlijk is dit maar gedeeltelijk waar. Een club zijn we niet. We zijn gewoon een groep gebruikers van Ataricomputers, zonder veel "poeha", zoals in een Stichting of Vereniging. Ik wil een ieder die op Atari Koerier nr. 1 heeft gereageerd hartelijk bedanken. Alle reactie's waren zonder meer lovend. (Of hebben de critici die het niet zo goed vonden wijselijk hun mond gehouden?)

In ieder geval hier is die dan weer naar vele verzoekjes uwerzijds. Mensen blijf reageren en uiteraard blijf Atariaan.

Dit blad verschijnt niet regelmatig. Het ligt o.a. aan u of er voldoende copy is om te plaatsen en of het lonend is een blad/bulletin samen te stellen. Ook is het niet de bedoeling om iedereen die bij ons bekend is altijd een blad te sturen. Slechts zij die onze gebruikersavonden geregeld bezoeken en dus ook entree betalen hebben uiteraard ook het meeste recht om een blad te ontvangen, want zij zijn het die dit blad in feite bekostigen.

Deze uitgave heeft iedereen nog ontvangen omdat we natuurlijk aan het een en ander bekendheid moeten geven. Volgende nummers dus voor hen die wij regelmatig zien op onze gebruikersavonden.

Dit wil niet zeggen dat niet bezoekers maar geïnteresseerden dit blad/bulletin niet mogen ontvangen. Heeft u interesse

een volgende uitgave te ontvangen en bent u nog nooit op onze avonden geweest, kom dan naar de volgende avond of bel even of schrijf ons zodat wij weten wie er een blad wil ontvangen. Hier zijn dan uiteraard wel kosten aan verbonden f. 3.50 incl porto kosten.

Het is dus beter om onze avonden 1x per maand te bezoeken, kunt u ook nog leuk wat contacten leggen met andere ATARI liefhebbers.

De data voor de volgende bijeenkomsten zijn:

4 januari 1988
1 februari
7 maart
2 mei
6 juni
4 juli
3 oktober
7 november

Op 4 april en 5 december 1988 geen bijeenkomst want dan is het PASEN en SINTERKLAAS.

ERRATA

In Atari Koerier 1987 nr. 1 zijn enkele taal- en typfoutjes geslopen. Onze excuses hiervoor. Naar wij mogen aannemen is dit voor de overdracht van de informatie niet storend geweest. Daar gaat het uiteraard om! We zullen trachten dit in de toekomst zo veel mogelijk te vermijden.



ATARI MANIFESTATIE 1988

30 Januari 1988

is het weer zover! Wij organiseren weer de jaarlijkse Atari Dag 1988. Het H.K.B.-Gebouw aan de Pater Beatusstraat 3 te Heerlen is ook nu weer de plaats waar wij op 30 Januari 1988 samenkomen van 11.⁰⁰ tot 17.⁰⁰ uur. De entree bedraagt f. 2,50 en SAG donateurs krijgen f. 1,- korting op vertoon van hun SAG-pasje. Doe niet vergeten!!

Wat gaan we doen?

Het is de bedoeling dat de Atari computers daar draaien en demonstreren. Van XL tot ST serie en de nieuwe Atari PC. Hardware en software zal er genoeg te bekijken zijn. Verder verscheidene demonstraties.

Uitgenodigd zijn de volgende zaken/gebruikersgroepen:

- CADAC (Cad Advies Centrum)
- Bit Byter Computer Club uit Duitsland
- Michael Pascher uit Duitsland met demonstratie van:
 - Turbo Freezer voor XL/XE
 - Module (met 5 programma's in eprom) op de uitbreidingspoort.
- Vogelzang B.V. uit Heerlen
- World Trade Channel met demonstratie van:
 - WTX 68000 processing bussysteem
 - VME standaard
 - hardwarematige MS/DOS emulator voor ST
- Roda Soft uit Herzogenrath/Duitsland
 - met demonstratie/verkoop van alles op Atari gebied
 - (ST/PC e.d.)
 - Public Domain software voor ST(Duits)
- Stichting Atari Gebruikers met demonstratie van:
 - Mega ST
 - Atari Laserprinter
 - Atari PC
 - Software XL/ST Public Domain e.a.
- Stg. Atari ST i.o. uit Geleen
- ST Club Herzogenrath uit Duitsland
- Atari Gebruikers Groep Limburg

Het belooft dus weer een geweldige dag te worden!

Voor broodjes en hete soep wordt gezorgd (uiteraard tegen betaling!)

TOT ZIENS OP
30 JANUARI 1988
IN HET H. K. B. -gebouw

REVIEWS

Puik stukje werk?

(citaat uit Atari Magazin nov. 1987)

Na een jaartje of wat stoeien met Atari-en Turbo basic groeide mijn interesse voor programmering in machine taal!

Het is een algemeen gegeven dat dokumentatie hierover (en dan ook nog in het Nederlands) moeilijk of niet verkrijgbaar is. Bij deze uit ik dan ook mijn lof over Roelf Sluman die het initiatief heeft genomen hier iets aan te doen.

Na het boekje "Machinetaal voor XL/XE-Komputers" aanschaf te hebben, viel direct de vlotte en luchtige aanpak van de auteur op. Na het lezen van enkele hoofdstukjes werd de basic-lader (basicprogramma om een machinetaal programma te installeren. red.) voor het monitor programma ingetotst.

Tijdens dit intoetsen moesten diverse basic-regels aangepast worden om syntax fouten te vermijden.

Mijn vertrouwen in de juistheid van de dataregels nam per regelnummer verder af. Na het intoetsen van de volledige listing kwam het grote moment: save en runnen.

Druk <RETURN> en noppes.

Na een tiental seconden verscheen een foutmelding (nr. 8) op het scherm. Het programma was schijnbaar de dataregels aan het inlezen en had ergens een fout ontdekt. Maar waaaaar?!?

Na een grondige bestudering van de werking van de

checksum besloot ik het basicgedeelte om te schrijven in een comfortabeler vorm en wel zodanig dat op het scherm te volgen is wat de Komputer uitvoert.

De kleine typefoutjes waren toen snel verholpen evenals het save van het programma onder de naam AUTORUN.SYS, hetgeen in combinatie met DOS 2.5 een autorun creëert bij het opstarten van de Komputer.

Na het intoetsen van een voorbeeld uit het boek en het wegsaven naar diskette werd 'G' met het startadres van het ingegeven programma ingetypt en de eerste crash in mijn machinetaal was een voldongen feit.

Na het drukken van "RESET" waarbij een 'warme start' (best wel aangenaam in de winter. red.) volgt was het programma verloren. Na

'LOAD' het ik een Dump gevraagd waarbij opviel dat de Monitor (machinetaal programma waarmee de source-listing in machinetaal kan worden ingegeven. red.) zelfstandig de adressen na de instructie BNE gewijzigd had. Na het wijzigen van deze adressen bleek de Monitor aan het langste eind te trekken.

Als redder in de nood viel de dag daarna het A.M. in de bus. Waarin onder het motto "PUIK STUKJE WERK" een beschouwing werd gegeven die door mij met stijgende verbazing (lees: ergernis) gelezen werd.

Onder PS werd nog vermeld dat een lijst met errata bij de uitgever verkrijgbaar was. Deze lijst liet ik mij toesturen en heb de

wijzigingen in de nodige dataregels ingebracht. Na saven en runnen bleek de Monitor het prima te doen. Vermeld moet worden dat deze errata alleen beschreven zijn voor de volledige programma's (utilities) in het boek en beslist niet voor de fouten die in de voorbeeld programma's staan! Dit is misschien als stimulans bedoeld om machinetaal sneller en beter te begrijpen, onder het motto: "Zoek het zelf eens uit, dan vergeet men het ook niet meer??"

Inmiddels is een diskette met de werkende Monitor, de goede listing van de basiclader voor de Monitor evenals een lijst met errata bij de redactie van Atari Koerier afgegeven en dus ook voor medegeïnteresseerden verkrijgbaar.

Het grote gemis van deze Monitor is echter dat geen "labels" (zgn Remarks / wijzigingen. red.) ingetoetst kunnen worden, hetgeen het intoetsen van een groter programma er niet eenvoudiger op maakt.

Daarom mijn vraag of er iemand is die een echte Assembler met een complete handleiding in zijn bezit heeft. (Engels of nederlandstalig).

Dan gaarne een telefoontje aan: Geert de Haan, Elisagracht 90, 6465 CZ Kerkrade 045-419545

Zijn er misschien nog Atariënen in de regio die geïnteresseerd zijn in programmering in machinetaal; of dit al langere tijd doen en misschien informatie / vragen kunnen geven / beantwoorden (of een werkgroepje Machinetaal oprichten. red.).

Klim dan eens in de pen en schrijf naar Atari Koerier.

Nog enkele tips met het gebruik van de Monitor:

--"SAVE" altijd vooraleer er "GERUND" wordt. (Een crash betekend onherroepelijk het einde van het ingetoetste programma)

-Ingeval van een intikfoutje antwoordt de Monitor:

- a) met een vraagteken of
- b) als een verkeerde instructie wordt ingetik met een acceptatie en genereert het volgende adres.

In beide gevallen kan men nogmaals op "RETURN" drukken A intypen (achter de verschenen punt) <spatie> adresnummer <spatie> instructie <RETURN>

-Om na een DUMP terug te keren moet niet zoals ergens in het boek vermeld op <BREAK> maar op <ESC> <RETURN> gedrukt worden. Succes! Geert de Haan

IN MEMORIAM

FRITS VELDMAN

Op 15 december 1987 heeft Frits Veldman uit Voerendaal ons in de leeftijd van 51 jaar helaas moeten verlaten. Bij velen van ons bekend als een altijd klaarstaande behulpzame Atariëen. Met droefheid hebben wij dan ook dit bericht op ons laten inwerken. Op deze plaats willen wij nog even stilstaan en hem voor al zijn inzet aan jong en oud bedanken.

WIST U DAT

WIST U DAT POKE 77,0 de Attrack mode uitschakelt, de schermkleur wisselt dan na ong. 7 minuten niet meer? Elke andere waarde dan 0 schakelt deze weer in.

WIST U DAT POKE 65,0 de I/O geluiden uitschakelt?

WIST U DAT U vanuit DOS een programma kunt listen zonder eerst naar Basic te gaan het programma in te laden en te listen. Ga als volgt te werk: eenmaal in DOS menu typ C <RETURN> dan D:name.ext,E: <RETURN>

De listing wordt dan naar de scherm-editor gestuurd en u kunt uw listing bekijken.

WIST U DAT met POKE 752,1 de cursor onzichtbaar wordt en met POKE 752,0 weer zichtbaar?

WIST U DAT POKE 622,255:OPEN #1,12,0,"E:" printopdrachten en listings heel fijn over het beeldscherm laat scrollen. Terug naar normaal met POKE 622,0:CLOSE #1

WIST U DAT er zo nog honderden mogelijkheden in uw computer zitten?!?

Indien u er ook nog enkele weet schrijf ons dan!

VRAAGBAAK

In deze rubriek (de naam zegt het al) kunt u vragen stellen, die dan door de redactie, indien mogelijk, of door andere Atariërs worden beantwoord.

Tevens kunt u hier uw advertentie in kwijt. SAG donateurs kunnen gratis adverteren. Niet SAG-ers betalen f. 7,50 per advertentie. Voor bedrijven die meestal een grotere plaats willen om te adverteren gelden speciale tarieven.

Zijn er mensen die voor de AGGL iets willen doen?

B. v. mee organiseren, intypen listings voor PD-bibliotheek, beurzen, contacten leggen met bedrijven voor kortingen van de AGGL leden of anderszins? Meldt u!!

Wie weet hoe hij het kalender-gedeelte van PRINTSHOP COMPANION op een General Electric printer aan de praat krijgt? Er worden n.l. steeds 1 1/4 regel geprint en dan volgt een carriage return; gevolg telkens een blanco regel. Bel 045-418695

Welke Atariërs kent een mogelijkheid om een "password" in te geven, dat behalve de verplaatsing van de cursor op het scherm, niet op het scherm verschijnt en ook niet te achterhalen is bij het opvragen / bestuderen van de programmalisting?

Geert de Haan 045-419545

Wie heeft voor mij een beschrijving van Rembrandt, de huisdrukkerij? 045-418695

Wie kan mij helpen aan de beschrijving van het schaakprogramma CHESS 3.0?

Na eindelijk proberen lukt het niet om een eindspelpositie op te bouwen waarna met de computer uitgevochten kan worden wie nu het onderspit delft.

Geert de Haan 045-419545

Te koop ATARI PLOTTER met nieuwe pennen en rollen papier. Als nieuw, zeer voordelig f. 100,=

Werner Vroomen 045-418655

 TURBO BASIC XL 1.5 MANUAL t3

 Koop f. 39,50 (porto f. 5,50

 excl) met beschrijving van

 alle functies, statements,

 commando's voor zowel Atari

 als TURBO basic. Kunnen ook

 tel. b. steld worden en op de

 gebruikersavonden worden

 afgehaald. Bel 045-418695

 Wie zijn "oude" computer

 spullen weg wil doen voor

 een nieuw systeem (b.v. ST)

 kan bij ons terecht. Wij

 hebben misschien iemand die

 dringend om het een of ander

 zit te springen. Vraag

 daarom eerst ons. Paul of

 Wil 04402-77433 of

 045-418695

 Te Koop: 600XL met 256KB

 uitbreiding + 4

 functietoetsen. Tevens

 programma's voor gebruik van

 extra geheugen. Vraagprijs

 f. 250,- Roger Stoffers,

 045-444148

HARDWARE

Heeft u zelf iets in elkaar

 gesleuteld of gesoldeerd en

 vindt u dat de moeite waard

 (of niet) laat het ons dan

 even weten. We Kunnen het

 dan op een bijeenkomst

 demonstreren. Heeft u

 hardwareproblemen ook dan

 kunt u ons bellen. Samen

 staan we sterk en komen we

 misschien uit uw probleem.

 Schroom dus niet en bel of

 schrijf.

Onze hardwarefreak heet Paul

 Drent 04402-77433.

De plotter 1020 voor Atari

 is in zijn prijsklasse een

 van de beste plotters die

 bestaat. De 4 kleuren zijn

 gemakkelijk nieuw

 verkrijgbaar. Het maken van

 grafieken is zelfs voor de

 beginner makkelijk. Dit

wordt mede gemakkelijker

 gemaakt door de

 plotterbasic. Met opdrachten

 als draw (D) en move (M) kan

 men al vlug zijn eerste lijn

 tekenen.

Opm. de Plotter heeft wel

 moeilijkheden met het

 inkleuren van vlakken !!

 Ook de typkwaliteit is zeer

 mooi. De kleinste van de 64

 verschillende lettertypes is

 nog wel het mooist. De

 breedte van het papier kan

 echter problemen opleveren.

 De rotatie routine kan hier

 uitkomst bieden!

LET OP!

Laat de pennen nooit liggen

 maar leg ze op een koele

 plaats. Dit moet omdat de

 pennen anders uitdrogen!?

 Zou het toch gebeuren dat de

 pennen uitgedroogd zijn leg

 ze dan ong. 15 minuten in

 een lauwwaterbad. Een

 voorbeeldje met listing

 vindt u hierbij.

```

10 OPEN #1,8,0,"P:"
20 PRINT #1;"esc esc ctrl-G"
30 PRINT #1;"D0,300"
40 PRINT #1;"D400,300"
50 PRINT #1;"D400,0"
60 PRINT #1;"D0,0"
70 PRINT #1;"M0,200"
80 PRINT #1;"D400,200"
90 PRINT #1;"M0,150"
100 PRINT #1;"D400,150"
110 PRINT #1;"M0,200"
120 FOR X=0 TO 300 STEP 10
130 PRINT #1;"M ";X;",";200"
140 Q=X+100:PRINT
#1;"D";Q;",";300"
150 NEXT X
160 PRINT #1;"M5,5"
170 FOR Y=40 TO 120 STEP 20
180 PRINT #1;"M30, ";Y
190 PRINT #1;"D
370, ";Y:NEXT Y
200 PRINT #1;"M30,35"
210 FOR X=30 TO 370 STEP 20
220 PRINT #1;"M";X;",";40"
230 PRINT #1;"D";X;",";120"
240 NEXT X
250 PRINT #1;"H"
  
```


ATARI RETURN GENERATOR

Onze micro heeft de mogelijkheid om een bepaald proces te simuleren reeds standaard ingebouwd. Dit is de RETURN GENERATOR. Wat houdt dat in?

Men kan de XL/XE computer zo manipuleren dat het O.S. (operating system) "denkt" dat er constant iemand op de RETURN-toets zit te hameren! Dit is erg gemakkelijk. Vooral bij het creëren van data-regels welke aan een programma moeten worden toegevoegd of anderszins. Of data-regels welke als file naar de diskette moeten worden gelist om later met een ander programma te worden samengevoegd. Hoe gaat dat? De beste uitleg is misschien wel dit in een voorbeeld te laten zien.

In Atari basic:

```
5 REM RETURN GENERATOR
10 DIM A$(20)
20 REGEL=990
30 REGEL=REGEL+10
40 ? "DATA: ";:INPUT A$
50 GOSUB 100
60 IF A$="*" THEN 80
70 GOTO 30
80 LIST:END
100 ? CHR$(125)
110 POSITION2,2:? REGEL;"
DATA ";A$
120 ? "CONT"
130 POSITION 2,0:POKE
842,13:STOP
140 POKE 842,12
150 RETURN
```

En in Turbo Basic:

```
5 REM ***** RETURN GENERATOR
*****
10 DIM A$(20)
20 REGEL=990
25 WHILE A$<>"*"
30 REGEL=REGEL+10
40 INPUT "DATA: ";A$
```

```
50 EXEC GENERATOR
60 WEND
80 LIST:END
90 --
95 PROC GENERATOR
100 CLS
110 POSITION2,2:? REGEL;"
DATA ";A$
120 ? "CONT"
130 POSITION 2,0:POKE
842,13:STOP
140 POKE 842,12
150 ENDPROC
```

LANDELIJKE ATARI DAG 1988

De Stichting Atari Gebruikers (ongeveer 6000 donateurs) organiseert op 12 maart 1988 in de Brabanthallen te Den Bosch weer een Landelijke Atari Dag/Beurs. Iedereen is uiteraard welkom Atariaan of niet. Er zullen weer allerlei nieuwtjes te zien zijn zowel op hardware als software gebied. Maar daar kan ik nu nog niets van verklappen. Dat zien we daar wel. Want dat we er heen gaan is zeker. Of niet?!?

De A.G.G.L. had zo gedacht om met een flink stel jongens, meiden, mannen en vrouwen er heen te gaan. Indien er voldoende belangstelling is (minimaal 50 stuks) dan willen we wel een Touringbus organiseren voor de heen- en terugreis. De kosten inclusief entree gaan dan F. 22,50 bedragen. Heeft u interesse meld u dan even zodat er het e.e.a. met de SAG en een Touroperator kan worden afgesproken. Dus niet vergeten de

volgende data:
30 JANUARI 1988
H. K. B. -Gebouw Heerlen
12 MAART 1988
BRABANTHALLEN Den Bosch

Afstandsbepaling

Doit nieuwsgierig geweest hoe men op onze aardbol de afstand bepaalt tussen 2 plaatsen? Onderstaand vindt u de listing die dat voor u in Turbo Basic berekent. Opgemerkt wordt dat dicht bij elkaar liggende plaatsen niet kunnen worden berekend, aangezien de cosinuswaarde dan gelijk is (wordt). In iedere goede wereldatlas kunt u de coördinaten van de plaatsen vinden.

```

1   REM   BEREKENING   VAN
AFSTANDEN
2   REM   TUSSEN 2 PLAATSEN OP
AARDE
10  EXEC INIT
20  DO
30  EXEC SCHERM
40  FOR X=1 TO 2
50    EXEC VRAAG_1
60  NEXT X
70  EXEC RESULT
80  EXEC GETKEY
90  IF KEY=N THEN EXIT
100 LOOP
110 END
120 --
1000 PROC INIT
1010 DIM A$(10), Q(2, 2)
1020 PI=3.14159265
1030 ENDPROC
1040 --
2000 PROC SCHERM
2010 CLS
2020
2030 ? :? "AFSTANDBEPALING TUSSEN"
2040 ? "2 PLAATSEN OP
AARDE"
2050 ? :? "UITKOMST IN: "
? :? "
KILOMETERS":REM K INVERSE
2060 ? :? " MIJLEN
":REM M INVERSE
2070 J=75:N=77
2080 EXEC GETKEY
2090 IF KEY=J
2100 A$="KILOMETER":W=63
67.566
2110 ELSE
2120 A$="MIJLEN":W=3956.

```

```

62
2130 ENDIF
2140 ENDPROC
2150 --
2500 PROC VRAAG_1
2510 Q=1:? "BREEDETEGRAAD
PLAATS ";X;" : "
2520 EXEC VRAAG_2
2530 Q=2:? "LENGTEGRAAD
PLAATS ";X;" : "
2540 EXEC VRAAG_2
2550 ENDPROC
2560 --
3000 PROC VRAAG_2
3010 INPUT "Graden : ";V1
3020 INPUT "Minuten : ";V2
3030 INPUT "Seconden: ";V3
3040 Q(X, Q) = (V1+V2/60+V3/3
600)*PI/180
3050 ENDPROC
3060 --
4000 PROC RESULT
4010 A=Q(1, 1):B=Q(2, 1)
4020 C=Q(1, 2)-Q(2, 2)
4030 X=COS(A)*COS(B)*COS(C
)+SIN(A)*SIN(B)
4040 Y=PI/2-2*ATN(X/(1+SQR
(1-X*X)))
4050 ? :? "Afstand:
";INT(Y*W+0.5);" ";A$
4060 ? :? "NOGMAALS J/N";
4070 J=74:N=78
4080 ENDPROC
4090 --
5000 PROC GETKEY
5010 REPEAT
5020 GET KEY
5030 UNTIL KEY=J OR KEY=N
5040 FNDPROC

```

VERGISSEN IS MENSELIJK, MAAR
OM ER EEN ECHTE PUINHOOP VAN
TE MAKEN HEB JE TOCH EEN
COMPUTER NODIG!



Computer!

Wat doe je daar nou mee?!?
(door Wil Braakman)

Vaak spreek ik met mensen, jong en oud, over computers. Dat gaat dan meestal in de trend van:

Ander: Ik heb gehoord dat jij ook een computer hebt.

Ik: ja, een Atari.

Ander: Ja, ik ook!

Ik: En hoe vindt je hem, waar gebruik je hem voor?

Ander: Eh, ja kijk! Ik heb er een gekocht omdat iedereen zegt: "Heb je nog geen computer? IK doe er van alles mee! Ja, van alles! maar nou heb ik er een en wil dan ook zo graag programmeren, want informatica dat is de toekomst.

Ik: En hoe ga je te werk?

Ander: Ik heb een cursus bij de PBNA over programmeren in Basic.

Ik: Is de cursus goed? Hoever ben je al? Is je eerste programma al klaar?

Ander: Nee hoor! Ik vind het maar rot of eigenlijk moeilijk. Ik was vroeger beter in grammatica en talen dan in informatica. En nu moet je zo abstract of logisch iets opbouwen. Ik vergeet telkens iets of zie allerlei dingen over het hoofd.

Ik: Dat klopt je moet logisch te werk gaan en je probleem welke je wilt oplossen met de computer eerst opdelen in kleine deelproblemen. Net zolang tot je op het niveau zit dat de computer begrijpt.

Ander: Dat is het nou net en dan begrijp ik de computer niet meer.

Ik: En wat doe je dan?

Ander: Och dan speel ik maar een spelletje of ga televisie kijken.

Bovenstaand gesprek is niet zomaar een verhaaltje. Dit beleef ik bijna wekelijks op m'n werk, aan de telefoon of anderszins. Vele mensen kopen een computer en weten dan niet meer waarom of hoe ze er iets zinnigs mee kunnen doen.

Hierbij vergeet men dat eigenlijk maar een klein aantal mensen echt programmeren kan. Uit wat ik zo rechts en links hoor mag toch wel worden geconcludeerd dat zeker 90 % van de computerbezitters echte eindegebruikers zijn en geen programmeurs.

Terwijl ze juist voor dit laatste de computer vaak kopen.

Kijk maar eens rond!

De jeugd speelt een spelletje. Pacman, oh nee die is al te oud!

De wat oudere jeugd speelt ok een "spelletje" een adventure. Deed ik ook maar dan zonder computer.

En pa? Deze houdt zijn adressen bij met Synfile+ of Mini Office II. Berekent zijn banksaldo. En ma? Is computerweduwe en zit te breien of t.v. te kijken.

Dus allemaal typische eindegebruikers. Zoonlief, pa en ma! Gebruik maken van een klaar produkt.

En wie programmeert er nou? Dat is de enkeling met een logische hersenknobbel en natuurlijk de beroepsprogrammeur bij een Softwarehuis.

Dus mensen denk hier eens over na en gebruik uw computer. Laat hem niet in de doos, maar gebruik hem waarvoor u hem kunt gebruiken en niet omdat een ander dit voor u uitstippelt.