



S O F T W A R E B I B L I O T H E E K

Overzicht cassette software

Uitgaaf november 1984

Stichting E S G G

sekretariaat:

Prins Hendrikstraat 3d

3071 LG ROTTERDAM

COPYRIGHT en VRIJWARING.

Het overnemen van programma's en informatie op ESGG-banden en ESGG-diskettes door HCC-leden en abonnee's is toegestaan voor niet-commerciële doeleinden, met vermelding van de bron: 'ESGG SOFTWARE-BIBLIOTHEEK'.

Het overnemen door derden (niet HCC-leden of abonnee's en NOS) is slechts toegestaan na verkregen *schriftelijke* toestemming van het bestuur van de STICHTING ESGG, sekretariaat Prins Hendrikstraat 3d, 3071 LG Rotterdam.

De STICHTING ESGG gaat ervan uit dat de ingezonden programma's en informatie oorspronkelijke produkten zijn van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders is vermeld.

Het is ondoenlijk van elke inzending na te gaan of programma's en informatie een andere oorsprong hebben.

ESGG-SERVICE

De prijzen gelden i.v.m. de posttarieven alleen voor Nederland en België!

- Bestellen:**
- uitsluitend per postgiro, op rekeningnummer 5368539 t.n.v. ESGG te Lopik, met vermelding : ESGG-service.
 - op de overschrijvingskaart vermeldt u de naam van het gewenste artikel en de hoeveelheid.
 - u ontvangt geen bevestiging van de order;
 - indien het artikel niet meer geleverd wordt/kan worden dan ontvangt u WEL bericht!

Levering diskettes: geschiedt alleen per post of op de zg. CP/M-dagen.
 Katalogus verkrijgbaar bij CP/Mgg.
 Leverbare formaten zijn 77 tracks hard- en softsectored, 40 en 30 tracks softsectored. De laatste twee formaten op respectievelijk 2 en 3 schijven. Altijd levering van het genoemde aantal diskettes (eventueel onbeschreven).
 Niet-ESGGleden en niet-abonnee's betalen per volume f. 10,= extra.

Garantie: Elektronische artikelen van ESGG worden gegarandeerd op juiste werking. Voor schade ontstaan door onjuiste inbouw door anderen dan de technische medewerkers op Sorcerer-dagen wordt geen aansprakelijkheid aanvaard.

Hieronder volgt een opgaaf van hetgeen thans verkrijgbaar is:
artikelnaam (prijzen per stuk!)

	Sorcerer-dag afhaalprijs	per post
1. Verzamelcassettes met programma's (volume nrs. 1 t/m 19)..... f.	7,50	f. 10,00
2. Verzameldisks *) met programma's per volume: 77 HS/SS.....		f. 25,00
40 SS		f. 30,00
30 SS		f. 40,00
3. ESGG diskettes nrs. 1 t/m 5	tarief als bij pt. 2	
4. Eprom Basic Extension (versie 8) met beschrijving inbouw..... f.	20,00	f. 25,00
5. Handleiding BEXT		f. 4,00
6. Invers video print (gebouwd)..... f.	7,50	f. 12,50
7. Lichtpen ESGG	f. 35,00	f. 40,00
8. Overzicht cassette software	f. 3,50	f. 4,50
9. Losse nummers van ESGG-periodiek.. f.	3,50	f. 4,50
(zolang de voorraad strekt!) nummers 2, 3, 4 uitverkocht.		

*) zie: bestellen)

Verklaring van de letter(s) achter de programmanaam:

- 'm' betekent 'machinetaal' : LADEN met 'LO'.
- 'd' betekent 'data' : LADEN met 'LO'
- 'b' betekent 'basicprogramma': LADEN met 'CLOAD'

Wordt deze letter gevolgd door 'x' dan is het programma zelfstartend.
 Het laadkommando moet dan aangevuld worden met een 'G'.
 De laadkommando's worden dan 'LOG' of 'CLOADG'

Voor uw gemak is in de eerste kolom ruimte opengelaten voor het invullen van de tellerstanden voor uw recorder. Hierdoor is het naderhand eenvoudiger om het begin van een programma terug te vinden.

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 1a           *
*                                     *
*****
    
```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	COPIE	m	0117	Cassette kopieerprogramma.
	CRC3	m	00BB	Controleprogramma voor cass.rec.
	BEGIN	b	4DCB	
	COPIE	m	0017	Cassettecopieerprogramma.
	CRC3	m	00BB	Controleprogramma..
	INFO1	b	0460	Info over COPIE.
	INFO2	b	049E	Info over het koppelen van Basic-programma's.
	INFO3	b	0379	Info over hernummerprogramma.
	INFO4	b	0536	Info over Basic line-editor.
	LINK	m	0057	Koppelen van Basic programma's.
	HERN	b	0AD2	Hernummer programma.
	EDIT	m	00B1	Basic line editor.
	GRAMA	b	254A	Grafische karakters maken.
	HXIMP	b	0791	Geheugendump in hexadecimaal.
	SCRN	b	0B87	Demo progr. beeldschermgeheugen.
	GETAL	b	044A	Omrekenen in een ander talstelsel.
	KARAK	b	04D5	Grafische karakters tekenen.
	STELS	b	0867	Stelsels lineaire vergelijkingen.
	DEHEB	b	10E0	Omrekenen van getalstelsels.
	KLNDR	b	1F1E	Kalender van 1900 - 2100.
	SOL12	b	1345	Spel "Solitaire".
	FIN3	b	1537	Financieel programma.
	ANVAS	b	03FF	Annuiteit Vaste Aflossing.
	VERGR	b	1497	Karakters vergroten.
	GETRA	b	0293	Spel "Getal raden".
	HELP	b	17BC	Berekening van div. omzettingen.
	CMCSC	m	0A00	Cursor subroutines.
	CMCSC	m	0A00	Idem.
	DEMO1	b	0BE4	Demo van CMCSC.
	CHECK	b	1832	Spel "Checkers".
	BEEST	b	0896	Spel "Beest".
	MEMRY	b	1575	Kaartspel "Memory".
	TOREN	b	0BFB	Spel "Torens van Hanoi".
	MATCH	b	0CA5	Spel "Matchpoint".
	BLBOX	b	155F	Spel "Blackbox".
	ZOZ	b	005E	Vervolg programma's op kant B.

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 1b           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	COPIE	m	0117	Cassette copieerprogramma.
	CRC	m	00BB	Controle cassetterecorders.
	WENS	b	0103	Lichtrail met een wens.
	STRNG	b	01DF	Het opnemen van strings op cass.
	OMWIS	b	0435	Spel "Getallen omwisselen".
	MOL	b	055C	Spel "Mollen zoeken".
	LUC23	b	0629	Spel "23 lucifers".
	SLALO	b	064F	Spel "Slalom".
	MIND1	b	0712	Spel "Mastermind".
	BOTER	b	0A35	Spel "Boter, kaas en eieren".
	LSPEL	b	0F33	Spel "Letterspel".
	LENEN	b	02E1	Lening met vaste annuïteit.
	NSORT	b	0263	Lijst namen alfabetisch sorteren.
	MIND2	b	07FC	Spel "Mastermind 2".
	DEDAG	b	0346	Dag willekeurige datum bepalen.
	AFTTEL	b	05C3	Spel "Aftellen".
	HEXAP	b	10F8	Spel "Hexapion".
	OORLG	b	0C55	Spel "Oorlog".
	MASTM	b	164D	Spel "Mastermind".
	KLCOD	b	0E0F	Kleurcode voor weerstanden.
	BURGO	b	1F3A	Spel "Burgeroorlog".
	PRACE	b	12BD	Spel "Paardenrace".
	KENO	b	0EAD	Spel "Casinospel KENO".
	HURKL	b	088F	Spel "Hurkle".
	ART3	b	0DD8	Spel "Artillerie 3".
	BACRA	b	0DA5	Spel "Baccarat = Chemin de fer".
	BIDEC	b	025F	Leren omzetten van of naar binair.
	ZDOOS	b	0C62	Spel "De zwarte doos".
	WED6	b	0B50	Spel "De grote zes".
	BOBST	b	103F	Spel "Bobatones".
	BOWL1	b	0F7F	Spel "Bowling".
	MAAND	b	07B1	Kalender vanaf 1582.
	SORGR	b	05FB	Invoeren van een karakter.
	UPGER	b	082A	Spel "Raad een getal-combinatie".
	HERNR	b	01B7	Hernummers.
	WEGSL	b	0D6F	Spel "Patience met pionnen".
	BOGA	b	0A0A	Spel "Boga...fam. v/d Hurkle".
	AFSTD	b	040A	Afstand berekenen d.m.v. lengte-/breedte graden.
	CURSB	b	0268	Karakters op het scherm plaatsen.
	NIM1	b	0B27	Spel "Fan-Tan".
	NIM2	b	0B1C	Idem.
	DOOLH	b	1072	Spel "Doolhof".
	WOORD	b	121C	Spel "Woordenspel".
	JACKP	b	1EBC	Spel "Jackpot".
	ACIGO	b	0C95	Spel "Acigol".
	MMIND	b	0A5C	Spel "Mastermind".
	QUIZ	b	1632	Spel "Quiz".
	BIORI	b	0DCE	Bioritme programma.
	BATCH	b	0A55	Spel "Battlecross".
	RAAD	b	046F	Spel "Raad een getal".
	MIND	b	0BAC	Spel "Mastermind".
	KLAVJ	b	1C83	Spel "Klaverjassen".
	EINDE	b	002E	Info einde.

```

*****
*
*   ESGG Programmaband 2a   *
*
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	COPIE	m	0117	Cassette copieerprogramma.
	INTRO	b	03A5	Info over ESGG programma's.
	ESREG	b	1071	ESGG- en regionieus.
	CRC	m	00BB	Controleprogramma voor cass.rec.
	INFO1	b	0460	Info over CRC
	COPIE	m	0117	Cassette copieerprogramma.
	INFO2	b	049E	info over LINK.
	LINK	m	0057	Het koppelen van Basic-programma's.
	INFO3	b	0379	Info over HERN.
	HERN	b	0AD2	Hernummer programma.
	INFO4	b	0536	Info over EDIT.
	EDIT	m	00B1	Basic line editor.
	GRFKN	b	2590	Grafiekenprogramma.
	GRFMA	b	2599	Graphics maker.
	HISTA	b	0D44	Het maken van een histo-, of staafdiagram.
	MORSE	b	2019	Oefening met morse teksten.
	HCCL	b	1648	HCC Lichtkrant.
	LOTEK	b	0FAA	Een low resolution tekenprogramma.
	SIMPL	b	10F3	Lineaire programma m.b.v. de Simplex methode.
	INTGR	b	07FB	Integreren m.b.v. de regel van Simpson.
	REKEN	b	08EB	Programma met reken opdrachten.
	LU	b	0EAF	Vergelijkingen oplossen m.b.v. Lower/Upper matrix dekompositie.
	WAPBV	b	23E6	Wappertekst.
	DISAS	b	1095	Disassembleerprogramma (Z 80).
	CODE3	b	0CD0	Omzetten van tekst in codetaal.
	END2A	b	0169	Einde verzamelband 2A.

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 2b           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	COPIE	m	0117	Cassette copieer programma.
	CRC	m	00BB	Controle programma.
	SPVZ1	b	49F1	Mastermind en andere spelen.
	CALD2	b	1084	Afdrukken van jaarkalender.
	HIGH2	b	173A	High resolution graphics.
	AUTAF	b	0627	Financieel programma (inruilen).
	HIREB	b	241B	High resolution graphics.
	CALDR	b	12D5	Kalender programma.
	DHOF3	b	1A27	Spel "Doolhof".
	EDITO	m	00B6	Editor programma.
	LINK	m	0061	Het koppelen van Basic programmas.
	GELUK	m	0780	Wens.
	SINUS	b	02F4	Sinus grafiek tekenen.
	FUNCT	b	0613	Tekenen van een functie.
	WORM	b	03D6	Bewegende worm over het scherm.
	HALLO	b	0661	Spel "Raad een getal".
	GOPMA	b	0EF9	Demo programma getallen opmaken.
	SYNON	b	0EAA	Synoniem van een woord bepalen.
	JACP2	b	253B	Spel "Falkland Jackpot".
	REKHU	b	02A6	Reken programma.
	VRAHU	b	023A	Vraag en antwoord programma.
	BACCA	b	0730	Spel "Baccarat".
	END2B	b	0281	Info einde band 2B.

Bij het gereedmaken van dit overzicht waren de blok-adressen van cassette 3 nog niet gedocumenteerd. Bij een volgend overzicht zal hierin zijn voorzien.

```
*****
*                               *
*   ESGG Programmaband 3       *
*                               *
*****
```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	COPIE			Copieerprogramma.
	CRC			Cassette controle programma.
	ESGG3			Copyright mededelingen.
	INDEX			De index van band 3.
	LHKTR			Lichtkrant.
	RUAUT			Vervangingswaarde van je auto.
	LKRAN			Lichtkrant.
	LOGTA			Logaritme tabel.
	TEKST			Tekstverwerker.
	CHKSM			Checksum.
	KASSA			Huishoudboekje.
	RENUM			Renummerprogramma.
	CURAD			Cursor besturing.
	LETOM			Letters opmaak.
	PLOT1			Plotter programma.
	PLOT2			Idem.
	SINUS			Ook een soort plotter.
	CROSS			Teletekst graphics kruizen.
	HOBBY			Lichtkrant.
	FILE			File, futur en print....
	FUTUR			..horen enigzins....
	PRINT			..bij elkaar.
	LOTTO			Lotto getallen programma.
	TEXT2			Soort word pack.
	POST1			Hoort bij TEXT2.
	GRAF8			Goniometrische functies.
	MIJN			Bodemschatten zoeken.
	MIJNA			Info bij MIJN.
	KOPIE			Kopieerprogramma.
	INFO			Info over het volgende programma.
	UNBES			Universeel bestand (voor 48 K)
	UNBES			Idem in Basic.
	TPO00			Machinetaalpr. bij UNBES (Basic).
	INFO2			Verse info over UNBES.
	DEGET			Getallenopmaak.
	PORTF			Nauwkeurig de listing bekijken.
	QUEST			Schat zoeken.
	CHECK			Solitair spelletje.
	USWAR			Oorlog in Amerika.
	HANGM			Hangman spel.
	KINGD			Beesten raden.

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 4           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	COPIE	m	0117	Cassettekopieerprogramma
	CRC	m	00BB	Controle voor Cassette instelling
	ESGG4	b	035D	Copyright ESGG
	ESGGW	b	2607	Demo- en wervingsprogramma ESGG
	INFOM	b	0676	Info bij MOVE
	MOVE	b	0E11	Verhuisberichtenprogramma
	KIJK	b	053D	Eenvoudige oscilloscope via Basicode-plug
	DEMO		0E25	Demo voor afdrucken grafische karakters op OKI-printer.
	DATA	b	0620	Datastatementgenerator met printmogelijkheid
	SORGL	b	30AF	Orgelprogramma met aansluitschema versterker
	INFMO	b	0B4C	Info bij MORS2
	MORS2	b	2D44	Morse (CW) trainingsprogramma met schema
	MOVE	b	1236	Spelen met blokken
	RB48	b	114A	Scrolling, keyboardscan en beeldscherm-manipulaties
	ONTBI	b	0CC4	Teachip: getallen ontbinden
	BESLI	b	14E2	Hoe neem ik beslissingen?
	MAD	b	14F7	Computerpresentatie van het satyrische maandblad MAD
	DAIKL	b	095F	Digitale klok voor het testen van Basicode
	UITLB	b	1CA5	Info bij BASCO
	BASCO	b	303D	Basic-compiler
	UITLR	b	07DA	Meer info bij BASCO
	PRINT	m	0040	Deze programma's
	PRINT	m	0040	behoren
	CODE1	m	0010	allemaal
	CODE0	m	0010	bij
	MNERR	m	0030	
	PLOTG	m	0130	Plotprogramma
	PLOTP	m	0131	
	BASCO	b		
	UITLR	b	0F33	Uitleg bij RELO
	RELO	m	0D16	Reloceerprogramma
	CALC1	b	07FC	Maakt van uw computer een rekenmachine
	CMCSB	b	03B0	Subrout. voor via BASIC laden van CMCSB en DEMO1 (band 1-a)
	SLOOP	b	0D90	Maakt ook een rekenmachine van uw computer
	MAFOT	b	10FC	Berekent de instelgegevens voor macrofotografie
	BICOL	b	1F9D	Aangepast biorhythme-programma
	BICO2	b	1F9D	Als voorgaand programma
	TKLOK	b	0C4E	Hobbyskoop-klokprogramma
	TKLO2	b	0C4E	Als voorgaand programma
	SCRAD	b	05C8	Berekent beeldschermgeheugenplaatsen
	CLOCK	b	0D9F	Als TKLOK maar met andere cijfers
	EINDE	b	02AD	Einde ESGG-band 4


```

*****
*
*   ESGG Programmaband 5   *
*
*****

```

Teller	Naam	Id.	Lengte	Korte beschrijving
	INDEX	m		Index van band 5.
	ESREG	b		Reglement software verspreiding ESGG
	VRIES	b	0C5B	Meer informatie over Eeltje de Vries en zijn programma's.
	MODIS	b	3BAD	Z80 disassembler en monitor uitbreiding
	RELOC	b	2A23	Z80 disassembler en relocator
	INFO	b	00B4	Literatuurverwijzing m.b.t. Tiny
	TINY	m	09B9	2 1/2 K Basic
	INFO2	b	0234	Info over UITLG en PASEN
	UITLG	m	0E81) Tiny basic
	PASEN	m	02E5) Programma's
	INFO3	b	008D	Literatuurverwijzing m.b.t. BASEX en LADER
	BASEX	b	2000) zie
	LADER	b	1440) INFO3
	INFO4	b	036C	Informatie en literatuurverwijzing m.b.t. de volgende 12 programma's,
	PASCL	m	2FD0	Tiny Pascal compiler
	LEES	b	01AC	Leesroutine voor wordprocessorfiles in Basic
	WPF1	d	1645)
	HANOI	d	03E9)
	SORT	d	02BE)
	DCODE	d	048C)
	GGD	d	01B5) Pascal sourcefiles.
	RPN	d	05FF)
	ANDER	d	05B6)
	PRIEM	d	0565)
	HORST	d	0815)
	FIBON	d	03FC)
	ADRES	b	1D7E	Ledenbestand
	SNAAR	b	0B4B	Grafische demo van een trillende snaar
	LOPEN	b	0B4D	Grafische demo van lopende golven
	PULS	b	04FF	Grafische meethulp. Test de werking van de Basiplug met behulp van een histogram
	INFZW	b	2C6E	Informatie over het volgende programma
	REKOR	b	3868	Bestandsprogramma met als specifieke toepassing adm. en klasseringen zwemwedstrijden
	YATHZ	b	18CF	Het bekende Yatzee met mooie videoroutines.
	BINGO	b	0B41	Goede hulp voor de Bingo- of Kienspelleider.

Ook de cassettes 6 t/m 9 konden wegens tijdgebrek nog niet van de nodige dokumentatie worden voorzien.

```
*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 6           *
*                                     *
*****
```

Teller	Naam	Id.	Lengte	Korte beschrijving
	SIST	mx		Single step programma voor Z80 machinecode
	SIS21	mx		Vervolg van (1)
	DISA1	bx		Disassembler
	DISA2	m		Vervolg van (3)
	BAMA4			Model voor plaatsing machinetaal-programma binnen een Basic programma
	DAPO5			Vervolg van (5)
	DAPOT			Vervolg op (5)
	BCODE			BASICODE
	BCMZK			Basicode en muziek
	CALL1			Morse zend en call generator
	CALL2			Vervolg van (10)
	SOBAS			Geluidsroutine voor (10) en (11) op 300 (!) Baud
	SOBA2			Vervolg op (12); ook op 300 Baud
	FAKTO			Programma ontwikkeld voor fakturering
	WORTL			Berekening vierkantswortel
	RENTE			Berekening samengestelde interest
	QTHLR			Berekening afstand tussen QTH en andere locator (programma voor zendamateurs)
	SAT1			Baanberekening van satellieten
	SAT2			Vervolg van (18)
	ZLAND			Berekening zachte landing uit de lucht
	PGRAF			Berekening bij opgegeven functie, begin- en eindwaarde en stapgrootte
	ELONT			Berekening van weerstanden en condensatoren in een gegeven schema
	MFOTO			Berekening voor macro-fotografie
	GRGET			Uitspreken van grote getallen
	GRGT2			Verbeterd programma als bij (24)
	BREUK			Berekening van breuken
	ETOLK			Vertaalprogramma van Engels naar Nederlands
	LETRD			Woordenspel
	ZOEKW			Zoek het gevraagde woord
	RDGET			Getallen raden
	KALDG			Datum opgeven, dan wordt dag vermeld
	PASEN			Berekening van de dag waarop Pasen valt
	UITSM			Wens bij jaarwisseling
	CNTKW			Zijn twee begrippen aan elkaar gelijk
	KREET			Kreten-mixer
	MAGVK			Magische vierkanten
	BAMBI			Grafische tekening van een hertenkop
	EINDE			Vraag:

```
*****
*
*   ESGG Programmaband 7   *
*
*
*****
```

Teller	Naam	Id.	Lengte	Korte beschrijving
	PGMAK			De kleine programma-maker
	CONVT			Decimaal⇒Binair⇒Hexadecimaal en omgekeerd
	DISAS			Het disassembler programma dat door SCUA-leden wordt gebruikt
	BESMU			Beschrijving voor muziek met de Exidy
	FILTR			Aktieve filter-berekeningen
	POLYN			Berekeningen met polynomen (veeltermen)
	DHINF			Toelichting en aanwijzing voor volgend programma
	DRIEH			Berekening zijden en hoeken van driehoeken
	HDREK			Hoofdrekenen
	BRUTO			Loonberekening van bruto naar netto en omgekeerd
	ABONN			Abonnementen-administratie
	EXAMN			Meerkeuze-vragen algemene kennis
	ROMCY			Van Romeinse getallen naar ons talstelsel
	WORD2			Woorden raden
	WRDMA			Woorden-maker
	JACP2			Fruitautomaat (spelprogramma)
	ACIG2			ACIGOL - spel om aaneengesloten witte balk of rij te maken
	HAIKU			Een spelprogramma van de Teachip Foundation
	OLIFT			Een puzzle en pretspel met de olifant
	NIM3			Spel met stapel knikkers
	OVERH			Overhoren van uw kennis van Franse woorden
	RVRSI			Reverse, een spel om zoveel mogelijk plaatsen in een gegeven vierkant te bezetten
	SNOFY			Tekening van 'Snoopy'
	KERFA			Kerst- en Nieuwjaarswens in vier talen
	UITBR			Stenen uit een getekende muur wegslaan
	EINDE			Vraag

```
*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 8           *
*                                     *
*****
```

Teller	Naam	Id.	Lengte	Korte beschrijving
JRVBG				Jaargrafiek gasverbruik per maand
7581G				Grafiek gasverbruik over 7 jaar
RVBE				Jaargrafiek electraverbruik per maand
7581E				Grafiek electraverbruik over 7 jaar
ENGRA				Jaargrafiek energieverbruik per maand
LGRAF				Grafiek energieverbruik over 7 jaar
ENGRI				Jaargrafiek energieverbruik per maand: inputversie
IGRAF				Grafiek energieverbruik over 7 jaar: inputversie
LIREC				Lopende lichtkrant
HUUR1				Berekening huurverhoging per 01.07.82
HUUR2				Vervolg van programma 10: HUUR1
BIORG				Biorithmogram
SORT				Alfabetisch rangschikken
VRZAM				Doorsnede en/of vereniging verzamelingen
EMIGR				Internationaal verhuisbericht
ANALY				Klankanalyse van gedichten
LGED2				Gedachten lezen
HANGX				Woord raden: computer of tegenspeler
KALDR				Kalender waarbij de 'feestdagen' worden aangegeven
KARAK				Hele teksten mogelijk in grote letters
LETTR				Letterspel
SIMON				Volgens auteur 'te gek' getallenspel
FILT2				Verbeterde versie van programma op band 7: filters berekenen
VD81B				V i d i e 1

```

*****
*
*   ESGG Programmaband 9   *
*
*****
    
```

Teller	Naam	Id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESSGP			Informatie over deze cassette
	INDEX			Deze inhoudsopgave
	BEGIN			Eenvoudige gebruiksaanwijzing
	LEES			Programma om Editorfiles te lezen
	INFO0			Algemene informatie over Tiny Pascal
	PASCL			De Tiny Pascal compiler, vertaler naar 8080-code, runtime-routines, operating system, editor en I/O-routines: Dit is het BELANGRIJKSTE programma van deze cassette!!
	INFO1			Algemene informatie over PASCL
	INFO2			Gebruiksaanwijzing Editor
	INFO3			Bijzonderheden compiler
	INFO4			Gebruiksaanwijzing interpreter (INTER)
	INTER			P-code interpreter
	TRANS			Vertaler naar 8080-code, vervangt de interpreter door de vertaler, zodat de oorspronkelijke PASCL ontstaat
	EDIT			De bronfile van de Editor
	TIPOS			De bronfile van het Tiny Pascal Operating System (gebruik met de vertaler)
	TIPOS			Idem (voor gebruik met de interpreter)
	DCODE			Decoder voor P-code, dus een soort disassembler voor P-code
	ANDER			Zoeken van adressen en veranderen daarvan
	VERG			Vergelijkt twee files en geeft de verschillen weer
	WPF			Leest files gemaakt met het Exidy WP pack. file kan daarna met de editor bewerkt worden.
	GGD			Berekening van de grootste gemeenschappelijke deler van twee getallen.
	RPN			Omzetting van de gewone notatie in omgekeerde Poolse notatie, zoals bij HP-calculators
	PRIEM			Genereert priemgetallen op zeer snelle wijze
	HORST			Implementatie van het Van der Horst-algoritme
	FIBON			Berekening van de getallen van Fibonacci
	PARTI			Hiermee kan het aantal partities van een getal worden berekend
	MACHT			Negatieve machten van twee
	macht			Positieve machten van twee
	PAARD			Hoe kan een paard over een schaakbord bewegen zodanig dat alle velden precies een keer worden bezocht.
	QUEEN			Hoe plaats je dames op een schaakbord zodanig dat ze elkaar niet bedreigen
	INOUT			Demonstratie van gebruik van poorten
	MORSE			Toepassing van het vorige op een Morse programma.
	MORS1			Zet Morse om in tekens op het scherm
	MORS2			Zet Morse om in leesbaar schrift

```

*****
*                                     *
*   ESGG programmaband 9           *
*                                     *
*           (vervolg)               *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	Id.	Lengte	Korte beschrijving
	PLOT			Demonstratie grafische mogelijkheden. Hiervoor is de hiernavolgende file nodig!
	TRS80			Deze file bevat de grafische karakters op de TRS80 manier.
	DEMO			Demonstratie P-code
	PERM			Wekt de permutaties van een paar objecten op
	HANOI			Geeft de oplossing voor het probleem van de Torens van Hanoi.
	PYTH			Berekent alle rechthoekige driehoeken met gehele zijden niet langer dan 100
	VKV			Oplossen van vierkantsvergelijkingen
	FACIE			Een grafisch grapje
	BENCH			Dit is een indrukwekkende demonstratie van de sorteersnelheid van Pascal.
	EINDE			Bekijk dit programma met Editor kommando P.

 * *
 * ESGG Programmaband 10 *
 * *

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	mx		Algemene bepalingen betreffende software
	INDEX	mx		Deze inhoudsopgave
	DRIVR	b	0A00	Informatie over de volgende 12 programma's die ingezonden zijn door Floor Vogelaar
	MX80	b	043A	Handleiding volgende programma
	MX80	mx	0106	WPP-MX80 printerdriver
	MX802	b	03DD	Handleiding volgende programma
	MX802	mx	00F9	WPP-MX80 type II printerdriver
	MX80G	b	052B	Handleiding volgende programma
	MX80G	mx	011E	WPP-MX80 met GRAFTRAX printerdriver
	TX80	b	016E	Handleiding volgende programma
	TX80	mx	00BF	WPP-TX80 printerdriver
	OKI80	b	0233	Handleiding volgende programma
	OKI80	mx	00D8	WPP-OKI u80 printerdriver
	GP80M	b	016F	Handleiding volgende programma
	SEIKO	mx	00B7	WPP-Seikosha GP 80M printerdriver
	MORSE	b	2017	Een hele mooie morsetrainer voor beginners met alles erop en eraan.
	MORTR	b	1FA6	Idem voor de snellere jongens.
	NRLOG	b	0D28	Ken uzelf aan uw naam.
	ASPEC	b	126F	Een stukje astrologie.
	GASW	b	2A10	Demo en berekening van de gaswet
	LANDV	b	10E7	Landveroveren; denkspel voor 2 personen
	VGR4X	b	13D9	4x vergroten van Exidy karakters
	INVRS	b	0C92	Donkere karakters op lichte achtergrond.
	BEST	bx	5E3E	Bestandsprogramma voor cassette units.
	RTB48	mx	05BD	Renumber programma (48k)
	RTB32	mx	05BD	idem (32k)
	RTB16	mx	05BD	idem (16k)
	BESTT	mx		Info over BEST.
	RNUMT	mx		Info over RTBxx
	TES31	b	0242	
	TES33	b	0502	
	TES40	b	105B	
	TES43	b	11EF	
	BEELD	d	0780	
	BIOPK	b	1AF8	Een biorithme programma met een mooie lay out
	RADIX	b	3BC8	Trek uw 'Radix-horoscoop'.
	SCHIJF	b	0D72	Spelprogramma met op het scherm verschijnende genummerde schijven.
	CALCU	b	088F	Rekenmachine.
	MMIND	b	1826	Alweer een. Maar wel met een heel mooie scherm-opmaak een een moeilijkheidsgraad naar keuze.
	KLOK	b	08ED	Een merkwaardig uurwerk.
	INFO	b	0439	Informatie over het volgende programma
	COPIE	mx	01B0	Copieerprogramma voor cassettegebruikers met handige instelmogelijkheden.
	EINDE	b	04E2	Einde van deze band. Veel plezier ermee.

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 11           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	INDEX	mx		Inhoudsopgave verzamelband 11
	PROT1	b	13C9	Uitleg Basicode 2 deel I
	PROT2	b	15CF	idem deel II
	PROT3	b	23E5	idem deel III
	BCOD2	b	1DD1	Nieuwste versie Basicode 2
	DKLOK	b	0A43	Een DAI-klok om Basicode 2 te testen
	PGMK2	b	3408	Programma-maker, nieuwe versie die ook op de monitor van de Gebr. van Montfort draait
	WPF-F	dx	07F0	Handleiding volgende programma
	WPFRE	mx	0200	Word Processor File Reader
	WPF-F	dx	05BC	Handleiding volgende programma
	CASRE	mx	0200	Van Cassette naar Diskette (reader)
	WPF-F	dx	0541	Handleiding volgende programma
	CASWR	mx	0200	Van Diskette naar Cassette (schrijver).
	WPF-F	dx	1741	Handleiding volgende programma
	NECB1	mx	0200	Bit Image Driver voor NEC PC 8023 B-C; startadres 0100H
	NECB2	mx	0200	idem, met startadres 6000H
	HORN	b	1881	Uitwerken van een veelterm van macht N, berekening gesteund op schema van Horner
	PI	b	0505	Berekening van PI met groot aantal decimalen achter de komma
	VERKI	b	2C79	Gemeenteraadsverkiezingen op school; prijswinnaar Teachip wedstrijd
	POSTZ	b	3B01	Bestandsprogramma gemaakt voor postzegelverzameling
	CKONG	b	1F99	Crazy Kong (spelprogramma)
	KEUZE	b	1213	Berekent de vergelijkende waarden van verschillende opties, afhankelijk van de componenten van elke optie (hier auto's)
	KALDR	b	0CFC	Kalender met als menu: - bepaling feestdagen - eeuwig durende kalender - maandkalender
	REKEN	b	0F0B	Rekenoefeningen voor het jonge volkje
	WRITE	b	257E	Schrijfhulp voor lichamelijk gehandicapten
	TEKST	b	1284	Maakt 'grote' teksten op scherm
	MAKRO	b	126E	Voorbeeld om facturen op te stellen en tevens verzoek om betaling daarvan
	CHI	b	0A76	'Chi'kwadraat voor twee klassen
	MEX80	b	13C4	Vraagt naar start- en eindwaarde listing en beginplaats in het geheugen; geeft van deze adressen listing in mnemonics
	SCRN	b	0B87	Demoprogramma betreffende vullen en ledigen beeldscherm
	GETAL	b	044A	Omrekenen in verschillende getallenstelsels
	KARAK	b	04D5	Grafische karakters tekenen en vastleggen in geheugen
	MCV	b	092B	Machine Code Verplaatser
	MOVER	b	08E0	Engelstalige versie van vorig programma met enkele wijzigingen


```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 12           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG index	b		Algemene bepalingen betreffende software Inhoudsopgave verzamelband 12
	DISAS	b	14AB	Z80 disassembler
	CONV1	b	0A24	Getallenomzetter (hex-dec-bin) of andere gewenste volgorde
	DATA3	b	0C27	Data opslag en systeem herstellen
	HXPAD	mx	046D	Memory Change
	SYMB1	b	05D6	Karaktermaker
	TWIS1	b	042C	Symbolen-keerder
	CHAR3	b	023E	Karakters maken om deze op tape te bewaren (lees vooraf de listing)
	CHVDR	m	0435	Hangt samen met CHAR3
	REPON	b	0BF5	RPN instrukteur
	DEMOV	b	03C9	Demonstratie videodriver
	PRTAT	b	056F	Simulatie 'print at' statement (print tekst op aangegeven regel en positie)
	FLAS2	b	045B	Demonstratie gebruik van flitsende beelden op scherm (lees vooraf listing)
	OMLY1	b	024C	Strings in omlijsting
	BCHR1	b	0276	Grote letters maker
	CHAR2	b	030D	Gebruik van de user-graphics
	KARAK	Toelichting volgt
	TIME1	b	0335	Geeft gewenst tijdverloop
	BIT1	b	0170	Bit-test vanuit basic
	SORTA	b	0195	Sorteerprogramma
	DEELX	b	01B4	Delen met als uitkomst x cijfers achter de komma
	BASES	Toelichting volgt
	IQTES	Toelichting volgt
	STELS	Toelichting volgt
	1R	Toelichting volgt
	DEMO	Toelichting volgt
	TASC1	b	03FA	'Tachistocope': Op scherm verschijnt een getal, getracht moet worden dat getal zo snel mogelijk in te typen
	LABY1	b	113C	Labyrinth
	DODL2	b	065F	Electronisch gekrabbel
	KARAK	b	2402	Graphics maker, hulpprogramma voor het ontwerpen van karakters en figuren
	BASES	b	032C	Numbers from one to another
	IQTES	b	0C8A	Wiskunde I.Q.test
	STELS	b	0869	Stelsels lineaire vergelijkingen
	1R	b	0301	Lening met vaste annuïteit
	DEMO	b	15EA	Grappig tussendoortje
	LEREN	b	04D9	Raadspel
	INFOX	b	0854	Info over FFTG
	FFTG	b	364F	Fast Fourier Transform Program, berekening op een reeks complexe getallen.
	CBERG	b	10BC	Programma 1

(vervolg op volgende bladzijde)

```
*****  
*                               *  
*   ESGG Programmaband 12   *  
*                               *  
*         (vervolg)         *  
*                               *  
*****
```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
BERGP	b	10A3		Programma 2
FINAN	b	0BBO		Financieel rekenen deel 1
FINA2	b	09C7		vervolg deel 2
FIN3	b	0BE6		vervolg deel 3
VOOR	b	089E		Voorraadadministratie
HEBZU	b	097A		Spelprogramma 'Hebzucht'
HERTO	b	3996		Spelprogramma 'Hertogdom'
WARI	b	0E93		Spelprogramma (posities leegmaken)
BOMBA	b	12D1		Spelprogramma 'Bombardement'
BLACK	b	194B		Spelprogramma 'Blackbox'

 * * * * *
 * ESGG Programmaband 13 *
 * * * * *

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	b		Algemene bepalingen betreffende software
	index	m		Inhoudsopgave verzamelband 13
	WPF-F	mx	ODC9	Utility programma 'DATACOM.COM' met doel overdracht CP/M files tussen 2 Exidy Sorcerer systemen (zie ook ESGG-periodiek 9 bladz.18)
	DATA	mx	0602	parallel-datatransmissie programma
	P	mx	0026	Dummy/referentie voor SNSPL
	TES51	b	1BD6	Genereert het cassette snelspoelprogramma SNSPL
	SNSPT	mx	0F21	Gebruiksaanwijzing en toelichting voor SNSPL.
	SNSPL	b	057E	Voorbeeld van een cassette snelspoelprogramma voor plaatsing aan het begin van een band. De cassette snelspoelt dan naar het gevraagde programma.
	BIKOL	b	469C	Produceert dubbelkolom's teksten voor opname in programma's.
	TES55	b	0431	Maakt korte metten met READY, CURSOR en PROMPT
	TES56	b	0322	Print in willekeurig RAM-gebied, aangewezen door de cursorpointer's.
	TES57	b	060C	Print kommando's in Monitorbuffer.
	PREM	b	1499	Kombinatie van REM- en PRINT-statements.
	INFO	b	02F3	Een grafisch hulpprogramma voor de Sorcerer
	COLOR	mx	0100	voorafgegaan door informatie.
	DEMO	b	0233	Een demonstratieprogramma dat zonnodig enige opheldering verstrekt.
	DPLOT	b	01F1	Grafische voorstelling met behulp van sinus- en cosinus-instructies.
	MEMOR	b	141B	Memory - een spel met de computer.
	TGAME	mx	0846	Met de Sorcerer tennissen.
	F1DRV	mx	1400	Formule-1 autorace.

De SORCERER USERS GROUP OF SOUTH AUSTRALIA zond ons cassettebanden met daarop een flink aantal programma's die wij op onze verzamelbanden mogen opnemen.

BOOL	b	OCEF	Dit programma zet een waarheidstabel op voor Booleaanse expressies. Het herkent AND, OR en NOT Booleaanse operatoren.
BRIDG	b	2FE6	Bridge: Speel dit spel tegen de computer met de mogelijkheid direkt of nagespeeld te spelen
CHASE	mx	0A16	Door robotten over het scherm achtervolgd, denkt u om de elektrische afscheiding en de wachten. Vernietig de robotten. Met geluidseffekten.
CONC	b	1756	Concentreer u op 24 kaarten en haal er de juiste paren uit.
DSASM	b	1977	Z80 disassembler
FXEX	b	0884	Middels een input een rekenkundige expressie in een draaiend Basic programma opnemen

(Vervolg op de volgende pagina)

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 13           *
*                                     *
*                   (vervolg)       *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
-----	-----	-----	-----	-----
	GFISH	b	1C99	Het kinderspel 'hengelen' met goede graphics
	INVER	b	06A0	Dit programma inverteert een te definiëren veld
	KING	b	1BF5	Wordt minister-president van Ailartsua en tracht uw periode van 8 jaar vol te maken.
	LAIR	b	18FE	U wordt over het scherm, door een doolhof, achtervolgd door een draak.
	LASER	b	1879	Ruimtespel voor twee spelers
	LINE	b	044B	Lijntrekker (demo-programma: SN error regel 4)
	MAZE	b	1448	Een drie-dimensionaal doolhof
	MORSE	b	0879	Leer Morse (zonder knoeien) van uw Sorcerer
	PLFUN	b	045D	Demo van een dot-plotting routine.
	QUEST	b	1CC7	Avonturenspel, op jacht naar de schat
	REVER	b	33FF	Reversi: Het Othello spel

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 14           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	b		Algemene bepalingen betreffende software.
	index	dx		Inhoudsopgave Verzamelband 14.
	BCCPM	b	043A	Informatie in ROMPAC-basic hoe er moet worden gehandeld om de volgende machinetaal programma's op disk te krijgen.
	BCDOC	m	0D00	Aanwijzingen Basicode CP/M versie voor EXIDY
	BCREA	m	0200	Inleesprogramma.
	CONV	m	3080	Conversie programma (attentie: er moeten voor MBASIC spaties in)
	KEYW	m	0100	Data-file, satelliet van het conv.programma.
	FUNC	m	0080	Data-file, satelliet van het conv.programma.
	BC2EX	m	0580	De basicode-2 routines voor EXIDY met MBASIC of BASIC80
	BCWRI	m	0200	Schrijfprogramma.
	REASM	m	2400	De source van het leesprogramma.
	WRASM	m	1D80	De source van het schrijfprogramma.
	NWISK	b	1037	Numerieke wiskunde.
	REGRA	b	36DA	Regressie-analyse; iets voor statistici.
	LUDEC	b	2281	LU-decompositie; een wiskundig programma, lost lineaire vergelijkingen op enz.
	TEMP	b	1495	Omrekening temperaturen van de ene schaal in de andere (Kelvin, Celsius, Fahrenheit enz)
	WTIME	b	2CB9	Wereldtijden, belangrijk programma voor zend-amateurs.
	SPACM	b	1870	Simpelpac oftewel een eenvoudig soort PACMAN.
	RENTE	b	231E	Renteberekeningen.
	HUIISH	b	2DFA	Huishoudboekje.
	REACT	b	1401	Reactietest, spel: een soort 'break-out'.
	BINOV	b	1784	Binominale verdeling met het bord van Galton
	EXPRT	b	17A5	Hoe ontstaat kunstmatige intelligentie? Demo
	WARMT	b	2BF2	Berekening warmtebehoefte van een lokaal
	TREIN	b	2146	Kostenberekening Intercity-treinkaartje.
	RAVV	b	1A28	Onderwijsprogramma met proef op gebied van radio-actief afval (halveringstijd).
	WOORD	b	1520	Spelletje woord-raden uit een rits letters.
	SETZ	b	0D96	Spel : pionnen slaan.
	DROID	b	132A	Spelprogramma met de aantekening 'aardig!'.

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 15           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	b		Algemene bepalingen betreffende software.
	index	dx		Inhoudsopgave Verzamelband 15.
	INHOU	dx	0EAO	Inhoudsopgave volgende 3 programma's.
	WPF-F	mx	2D75	Gebruiksaanwijzing 8080-assembler.
	ASMBL	m	2100	Assembler 8080.
	EDTV1	m	1C64	Editor.
	TAPE	m	0D35	Taperoutines.
	SCRN	m	1C90	Van screen naar log-programma.
	FILL	m	108F	Grafische fillroutine.
	CONVN	m	0593	Weergave in ascii-vorm van hex-waarde.
	FILE	m	0906	ASCII-Basicprogramma's aanbieden aan Standard Basic.
	FILL	m	108F	Herhaling van eerder opgenomen FILL.
	FLMLP	mx	01B5	Geassembleerde versie.
	CARPE	b	25A5	Spel 'The Carpenters Mystery'.
	OTHEL	b	1DEB	Spel 'Othello' in andere versie.
	BIO	b	0D8D	Spel (zoveelste versie) van populaire bezigheid.
	WPF-F	dx	0E98	Copie van inhoudsopgave.
	DISAS	b	17AE	Een disassembler gebaseerd op die van de Gebrs. van Montfort.
	LOADR	b	0C51	Dit programma plaats een objectcode van de 8080-assembler op de juiste geheugenlokatie.
	KLOK	mx	0101	Geeft de tijd weer in de vorm
	HORLG	b	0EF8	van een armbandhorloge.
	ROOST	b	13DC	Lesrooster programma ; een eerste opzet.
	ENGR2	b	1E3C	Jaargrafiek energieverbruik per maand
	ENGR3	b	1DA6	Jaargrafiek energieverbruik per maand, waarbij rekening gehouden wordt met het onderscheid in zomermaanden en overige maanden.
	LABEL	b	0A4D	Het maken van verzend- en/of afzenderlabels.
	JOTAL	b	2CB4	Logboek maken voor JOTA (Jamboree on the air). Dit zijn de computerende zendamateurs
	POSTR	b	208D	Grote letters maken op de printer
	AXB	b	174B	Vermenigvuldigoefening in puzzlevorm.
	CONVS	b	1181	Conversie programma hexadecimaal/decimaal

 *
 * ESGG Programmaband 16 *
 *

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	b	043F 68D	Algemene bepalingen betreffende ESGG software
	index	mx	14C5	Inhoudsopgave verzamelband 16
	WPF-F	mx	1281 69	Informatie over DATAC(om)
	DATAC	m	952	CP/M parallelpoort overdrachtprogramma.
	WPF-F	mx	0C59	Informatie over BC2WP
	BC2WP	bx	07F5	Maak een WPF(cassette)file van uw BASICCODE-2 programma.
	HXDAT	b	0ECE	Een BASIC "DATA"-lijst met machinetaal in HEX-notatie.
	HXDA2	b	0DD8	Machinetaal in BASIC, samen met sourcecode en kommentaar.
	BIK02	b	5925	Verdere ontwikkeling van BIKOL (ESGG 13)
	GRAFI	b	1237	Grafieken. Anjo Pothoven.
	TEKEN	b	0A95	Rechte lijnen en cirkelsegmenten tekenen; resolutie 512 x 400 !!. van B. Geraads.
	PLOT	b	0673	Funkties plotten; resolutie 512 x 240.
	GROOT	b	0ABC	Tekst vergroten; H. Albers.
	BAR	b	0E0D	Barbonnen maken en turven. T.E. Huisman.
	BILJ	b	0C16	Bandstoten; spel.
	SINFL	b	0137	Vult het scherm op een bijzondere wijze.
	MAD	b	13F4	'MAD' een gek programma. Wie past het aan voor de Sorcerer ?
	PRAC4	b	0867	Gokken bij de paardenraces.
	PRFSR	b	2CA7	De kleine professor; rekenopgaven voor uw kroost (of toch voor uzelf ?).
	PRE3	b	68E1	Amerikaanse presidentsverkiezingen.
	LEM	b	15ED	Landen op de maan. Een behendigheidsspel.
	MAANR	b	1F52	Voor als uw maanlanding mislukt. Uw opdracht is overleven. Een test.
	YAHTZ	b	329A	Speelt u mee ?

 * *
 * ESGG Programmaband 17 *
 * *

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	b	04BF	Algemene bepalingen betreffende ESGG softw.
	index	mx		Inhoudsopgave verzamelband 17
	AVOID	b	0D0C	Stephen Cousins: meteorietenregen.
	CHASE	mx	0A02	Versla de robots.
	EVADE	mx	08D0	Versla uw vijand en vindt uw weg.
	WPF-F	mx	1735	Uitleg en programma vluchtsimulatie. Een oorspronkelijk TRS80 programma van R. Lansdale.
	FLITE	mx	3A01	Een gesprek met de computer; D.Bristor.
	ELIZA	b	1B22	Bestuur uw robots; R.G.Ruh.
	ZAP	b	0FCB	Random grafics; door K.Jackman.
	ROSE	b	07CD	Snelle graphics-manipulatie op zijn best.
	QUANT	mx	0701	2 datafiles en een programma; samen goed voor een computer adventure. Redt de prinses (door Paul Tayler).
	DUMAP	d	0291	Uitleg en programma Gemini printer driver.
	KEYBD	d	0200	Uitleg en programma JP 80 printerdriver, inkl. diskdrivers.
	DUNG2	b	399E	
	WPF-F	mx	0ACF	
	G10XM	mx	0150	
	WPF-F	mx	1463	
	JP80	mx	0500	

De volgende 6 programma's zijn voor de door S. Oegema ontwikkelde lichtpen

LPEN1	bx	1874	les 1
LPEN2	bx	23B3	les 2
LPEN3	bx	1090	les 3
LPEN4	bx	155E	les 4
LPEN5	bx	10F9	les 5
PRONL	bx	1A30	en een spel als bonus.
GETAL	b	0BA0	Getallen ontbinden; J. v.d. Harten.
BESLI	b	1439	Beslissen; P. Feldman, J. Rugg, R.D.v. Leeuwen
WOORD	b	14D6	Zoek een woord; Jos Burghouts.
DAG	b	08B4	Zoekt de dag bij een datum; J. Herrman. Past u regel 600 even aan ?
OSC	b	0F42	Ontwerp uw 555 multivibrator; P2000 gg.
HERT	b	1FA4	Een fraaie, papiervretende hertekop.
SPRK	b	0E8E	Hoe spreek je 1234567 uit ? M. Reinders
WRDSP	b	0F32	Woordenspel. P. Vijlbrief.


```

*****
*
*   ESGG Programmaband 18   *
*
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	b	04BF	Algemene bepalingen betreffende ESGG software
	index	mx		Inhoudsopgaf verzamelband 18
	VIJFK	b	7D8E	Persoonlijkheidstest; programma van C. Wagenaar
	FUNKT	b	7791)
	HROUT	m	0660)Een set high- en low-resolution
	HIRES	b	1A1B)grafische programma's van
	LROUT	m	0131)T.M. v.d. Krogt.
	LFUNK	b	131F)Ook de volgende programma's (t/m
	LRES	b	0AAB)SCRND) zijn van zijn hand.
	ORGEL	b	0F93	Maak een orgel van uw Sorcerer
	SOMLU	b	04BC	Maken sommen geluid??!!
	SOM	b	05C4	Zonder herrie kan het ook.
	SCRND	mx	08B0	Bit image screen dump; drukt een zelf te bepalen deel van het scherm af op Star DP510 of soortge- lijke printer.

De vier volgende programma's zijn van M. Sanders (Ook hij begint een vaste inzender te worden).

BSCHP	b	07AB	Een boodschappenlijst met sorteermogelijkheden.
SCIET	b	06C3	Spelletje met een pistool.
PAUZE	b	01F4	Een bewegend pauze-plaatje.
POKER	b	1E5A	Pokeren voor maximaal 4 spelers. Grafisch spel, waarbij de score per deelnemer wordt bijgehouden
GHOST	mx	0D81	Spookrijders; behendigheidsspel van H. Sterk.
WPF-F	mx		Info voor de programmeurs die de volgende set programma's van C. Jurriens, J. Mosselink en T. de Groot willen wijzigen of uitbreiden.
DAM	mx	1201	Dammen (hierbij behoren de 2 volgende files!).
DAASM	d	5B01	Assembler-source file van DAM.
DAMCH	dx	0501	De karakterset voor DAM.
RUSSA	d	01F9	Karakterset voor het volgende programma.
MAT71	b	34A9	Mattheus 71 in het Nederlands en het Russisch; een programma van E.A. de Vries (08380-12178).
INFO4	b	056A	Basic informatie-programma over WALLS.
WALLS	mx	158A	Walls, in assembler, gemaakt door M. Wessels.

```

*****
*                                     *
*   ESGG Programmaband 19           *
*                                     *
*****

```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
	ESGG	b	04BF	Algemene bepalingen betreffende ESGG software.
	index	mx		Inhoudsopgave verzamelband 19
	WPF-F	mx	043C	Toelichting op de volgende programma's, die allemaal te maken hebben met Tiny Pascal. Verzameld en ingezonden door Hermine Bakker.
	PASC2	mx	5990	Tiny Pascal: de laatst-bijgewerkte versie.
	LEES	b	0112	Leesroutine om in Standard Basic Pascal sourcefiles te kunnen lezen.
	EDIT	p	1FF1	Verbeterde Pascal editor.
	TIPOS	p	04AA	Verbeterd Tiny Pascal Operating System.
	TRS80	d	0200	Grafische set t.b.v. Pascalprogramma's, eindigend op 'G'.
	QSOR1	p	0507	Quicksort 1.
	QSOR2	p	06DB	Quicksort 2.
	DRAWG	p	08D5	Trekt lijnen op het scherm.
	HANOG	p	088D	De Torens van Hanoi; nu grafisch!
	E	p	0600	Het getal 'E'.
	GIRLG	p	0EB2	Een huppelend meisje; grafisch.
	KWAD4	p	073A	Schrijf een getal als de som van vier kwadraten.
	KRANT	p	09A6	Een malle krantekop.
	RUPSG	p	0422	Een spanrupsje kruipt over uw scherm; grafisch.
	DOBBL	p	0C87	Dobbelspel.
	HILB1	p	095B	Grafische demonstratie van Hilbert-krommen.
	HILB2	p	0956	Idem, maar iets anders.
	SHOWG	p	02A7	Grafische show op het scherm.
	BLINF	p	017D	Informatie over het volgende programma.
	BLOKG	p	0EDF	Blokkade; een grafisch spel, met zonodig geluid.
	GEEN6	p	0926	Snelle oplossing voor een moeilijke getalpuzzle.
	FIBON	p	049B	Luchtige versie van het probleem van Fibonacci.
	FUNCS	p	0C10	Een aantal bruikbare functies.
	RAD15	p	0F8D	Wat Tiny Pascal doet met Teleac-radioles 15.
	BREUK	p	0ACO	Rekenen met breuken.
	WPF-F	mx	086D	Info over BIGBN; dit programma laat de ESGG klok tikken en slaan als de echte BIG BEN (H. Bakker)
	BIGBN	b	0CF1	

De rest van de band is geheel gevuld met bijdragen van M. Wessels, een enthousiast lid uit Den Haag.

DRIVR	b	0C53	Informatie over de programma's NEC t/m GP80M;
NEC	b	0739	dit zijn een aangepaste en aangevulde set printer-drivers voor gebruik met het WP-Pack.
NEC	mx	01FC	
JP80A	b	04A1	
JP80A	mx	0160	
MX80	b	0327	
MX80	mx	0130	
MX802	b	02CB	
MX802	mx	0147	

(vervolg op de volgende pagina)

```

*****
*
*   ESGG Programmaband 19   *
*
*           (vervolg)      *
*
*****
    
```

Teller	Naam	id.	Lengte	Korte beschrijving
-----	-----	---	-----	-----
	MX80G	b	0483	
	MX80G	mx	016E	
	TX80	b	0146	
	TX80	mx	0116	
	OKI80	b	01F4	
	OKI80	mx	0116	
	GP80M	b	0132	
	GP80M	mx	0110	
	INFO	b	0F50	Informatie over de volgende 2 programma's.
	WPDIR	mx	00D0	Leest de directory vanuit het WP-Pack.
	WPDDD	mx	0120	Idem, maar haalt ook DISKDRIV van de schijf.
	INFO1	b	0794	
	MOLEN	b	1D35	Een veredeld 'Boter, Kaas en Eieren'.
	VIER	b	2828	Vier op een rij; spel.
	INFO2	b	0756	Heeft uw buurman ook een Sorcerer? Lees dan hier hoe u die met uw computer kunt verbinden om bijvoorbeeld Vier op een rij te spelen.
	RADEN	b	0AE1	Een getal raden.
	INFO3	b	01A0	Informatie over de laatste twee programma's.
	LUC23	b	1224	Het spel met de 23 lucifers.
	MAANL	b	461E	Weer eens een andere maanlander; grafisch leuk.