

Execute64

Guido Mersmann

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|-----------------------------|----------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> Execute64 | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | Guido Mersmann | August 8, 2022 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Execute64 | 1 |
| 1.1 | Execute64 | 1 |
| 1.2 | Einführung | 2 |
| 1.3 | Systemvoraussetzung | 2 |
| 1.4 | Featureliste | 2 |
| 1.5 | Distribution | 3 |
| 1.6 | Installieren von Execute64 | 4 |
| 1.7 | Geschichtliches | 4 |
| 1.8 | Zukünftiges | 5 |
| 1.9 | Bugliste | 6 |
| 1.10 | Danksagungen | 6 |
| 1.11 | Der Autor | 6 |
| 1.12 | Andere Programme von mir! | 6 |
| 1.13 | Execute64 | 8 |
| 1.14 | Das Pattern von Execute64: FILE | 9 |
| 1.15 | Das Pattern von Execute64: NOSTART | 9 |
| 1.16 | Das Pattern von Execute64: LOOP | 9 |
| 1.17 | Das Pattern von Execute64: Base | 10 |
| 1.18 | Das Pattern von Execute64: Sys | 10 |
| 1.19 | Das Pattern von Execute64: To | 11 |
| 1.20 | Die von Execute64 unterstützten Formate! | 11 |
| 1.21 | Das BIN Format | 12 |
| 1.22 | Das P00 Format | 12 |
| 1.23 | Das PlaySID Format | 13 |
| 1.24 | Das T64 Format | 13 |
| 1.25 | Das D64 Format | 14 |
| 1.26 | Die Kabelspezifikationen! | 14 |
| 1.27 | Fragen, Antworten und vieles mehr! | 15 |
| 1.28 | Execute64 auf der Amiga-Seite hängt fest! | 16 |
| 1.29 | Kann man Execute64 auf der C64-Seite schneller starten? | 16 |

| | | |
|------|--|----|
| 1.30 | Der C64 stürzt bei einigen Musiken einfach ab, wieso? | 16 |
| 1.31 | Wie startet Execute64 Programme? | 17 |
| 1.32 | FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung? | 17 |
| 1.33 | Execute64 Voreinstellungen | 18 |
| 1.34 | Execute64 Voreinstellungen - Senden an | 19 |
| 1.35 | Execute64 Voreinstellungen - Ladeadresse | 19 |
| 1.36 | Execute64 Voreinstellungen - Startadresse | 19 |
| 1.37 | Execute64 Voreinstellungen - Schleife | 20 |
| 1.38 | Execute64 Voreinstellungen - Ausführen | 20 |
| 1.39 | Execute64 Voreinstellungen - Benutzen | 20 |
| 1.40 | Execute64 Voreinstellungen - Speichern | 20 |
| 1.41 | Execute64 Voreinstellungen - Abbrechen | 20 |

Chapter 1

Execute64

1.1 Execute64

Execute64 V1.18

(C) Guido Mersmann in 1997-1999

EXECUTE64 IS A MAILWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents

- Einführung
- Systemvoraussetzungen
- Featureliste
- Distribution
- Installieren
von Execute64
- Execute64
von Execute64
- ~~~~~ Execute64Prefs ~~~~~
- Die unterstützten Dateiformate
- Das Kabel
von Execute64
- Tips, Tricks, Fragen und Antworten

Geschichtliches
Zukünftiges
Bekannte Fehler
Danksagungen
Der Autor
Updates, Bugreports, Anregungen...
Andere Programme von mir !

1.2 Einführung

Einführung

Execute64 ist ein Tool, das jeder benötigt, der einen C64 hat und seine Software nicht von den langsamen Disketten laden will.

Es wird einfach ein kleines Programm geladen (ähnlich dem Ultra-Load oder Hypra-Load) und gestartet. Über ein Kabel wird das entsprechende Programm direkt vom Amiga in den Speicher des C64 geladen. Dieser Vorgang dauert nur ein paar Sekunden.

1.3 Systemvoraussetzung

Systemvoraussetzungen

Sie benötigen mindestens OS2. Die Oberfläche ist unter OS3.x besser zu bedienen, was besonders bei Listviews hervorsteht.

Optional ist das XPK System.

Mehr ist eigentlich nicht nötig. Ich würde allerdings eine Festplatte empfehlen, da man sonst von der Geschwindigkeit nicht so sehr viel merkt. Außerdem sind Disketten so schnell voll. (-8

1.4 Featureliste

Features

\textdegree{} Sehr kurz, da in Assembler geschrieben.

\textdegree{} Bin, P00, PSID, T64 und D64 Dateien können ohne Zusatztools

benutzt werden.

\textdegree{} XPK Support! Dadurch können die Programme platzsparend gelagert werden. ←

\textdegree{} Programme werden automatisch gestartet. (abschaltbar)

\textdegree{} Brillianter C64 Musikspieler (Ja, ich kanns noch)

\textdegree{} Dateiauswahl über ASL-Requester und oder Shell/Workbench.

\textdegree{} Programme können von \$0400 bis \$ffff geladen werden. Also auch gefreezte Programme ohne den Modullader. (Der IO Bereich ist während des Schreibens ausgeblendet)

\textdegree{}
Lade-
und
Startadresse
können angegeben werden, ohne das Programm selber
verändern zu müssen.

\textdegree{} Die Startadresse kann im
Namen
angegeben werden. Dadurch
braucht nichts im File gepackt zu werden und die Autostartfunktion
funktioniert trotzdem.

1.5 Distribution

Distribution

Dieses Programm darf auf allen jederman zugänglichen Medien veröffentlicht werden, solange im Archiv alle Files unverändert beiliegen. Bei CD Veröffentlichungen möchte ich gerne ein kostenloses Exemplar.

Execute64 ist Mailware!

Ich erwarte von jedem, der Execute64 benutzt, daß er mir eine EMail oder eine Postkarte schickt. Ich denke das tut keinem Weh und mich spornt es an neue Features zu integrieren und schnell neue Anpassungen vorzunehmen.

Updates sind über das Aminet zu bekommen.

Für Schäden oder Datenverluste, die durch Execute64 oder das Kabel auftreten, hafte ich nicht. Benutzung auf eigene Gefahr !!!

1.6 Installieren von Execute64

Installieren von Execute64

Kopieren Sie einfach den "Execute64" Befehl in das C: Verzeichnis. Das war einfach.

Jetzt muß die Datei "C64/Execute64" noch auf eine C64 Diskette. Am besten als erstes vorne drauf, damit man sie später mit "load "*",8" laden kann.

Wie Sie die Diskette erstellen? Nun. Da gibt es verschiedene Methoden:

1.

Sie nehmen eine Diskette und gehen zu jemandem, der die Soft schon auf Diskette hat.

2.

Sie basteln sich ein Frodokabel (so hab ich es gemacht) und schließen eine 1541 Floppy direkt an den Amiga an. Näheres dazu finden Sie im "Easy1541.lha" Archive, das sich ebenfalls im Aminet befindet.

3.

Sie tippen ein Basic Programm ab, das die C64 Version erzeugt. Ein zum Ausdruck geeignetes File befindet sich im Daten Verzeichnis.

4.

Wer mir eine Diskette (5 1/4 Zoll) schickt und genug Rückporto beilegt, bekommt das Programm von mir kopiert.

1.7 Geschichtliches

Geschichtliches

Dieser Text erzählt etwas tagebuchmäßig, was sich in den verschiedenen Versionen getan hat.

1.00 Die erste öffentliche Version.

1.01

 Sys

 und

 Base

 Argumente eingebaut.

Dank meines neuen

 GuideCheck

 sind nun alle @Links dieser

Anleitung definiert und es gibt nie wieder Syntaxfehler. (-8
Kleine Ergänzungen und Berichtigungen der Anleitung.

- 1.10 Viele interne Veränderungen vorgenommen. Jetzt kann man auch direkt aus Tape-Dateien senden.
"To" Argument angehängt. Dadurch kann man eine beliebige Schnittstellenkarte benutzen.
- 1.11 D64-Dateien werden jetzt auch komplett unterstützt.
Die internen Routinen wurden etwas überarbeitet. Jetzt benötigt Execute64 weniger Speicher und ist etwas schneller beim Laden von Programmen.
- 1.12 Fehler im
BASE
Argument behoben.
Die Fehlerrountinen etwas verbessert.
- 1.13 BUGFIX:
Base
und
Sys
wurden je nach Zahl für ungültig befunden,
auch wenn die Daten aus dem Programm selber ermittelt wurden.
BUGFIX: Ein illegaler Sektor in D64 Dateien konnte dazuführen,
daß Execute64 in einer Schleife auf ein Break wartete (CTRL-C).
BUGFIX: Die im Namen angegebene HEX Adresse wurde immer dezimal
benutzt und somit unbrauchbar.)-8
BUGFIX: D64 Erkennung! Manchmal wurden BIN Dateien für D64 Dateien
gehalten.
- 1.14 PSID Unterstützung! Jawohl es gibt einen kompletten Musikspieler
für den C64. Ich muß sagen ich bin immer noch in der Lage den
C64 und den VIC zu coden. (-8
- 1.15 BUGFIX: XPK Dateien wurden nicht immer richtig verwaltet (CACHE).
- 1.16 Eine weitere C64 Version von Execute64 erzeugt, die den Speicher
bis \$ffff mit Nullen füllt. Damit sollte auch das letzte (schlecht
geschriebene) Programm auf dem C64 laufen, nachdem es übertragen
wurde.
BUGFIX: Einige Disketten wurden nicht richtig gelesen und Execute64
meldete einen illegalen Track oder Sector.
- 1.17 BUGFIX: XPK-Disketten funktionieren nicht!
Die .d64 Unterstützung erlaubt jetzt auch 40 Track Disketten.
- 1.18 FEATURE: Jetzt können die
Einstellungen
verändert und gespeichert
werden. Damit braucht man z.B. auch mit einer Schnittstellenkarte
keine extra Argumente zu übergeben.
BUGFIX: Habe die Tastaturtabelle des SID Spielers berichtigt.
(gemeldet von Matti Tiainen)
FEATURE: Jetzt werden die möglichen Tasten beim SID Player angezeigt.
(gewünscht von Matti Tiainen)
BUGFIX: Problem mit 68000er Abstürzen behoben! (reported by Matti
Tiainen)

1.8 Zukünftiges

Zukünftiges

\textdegree{} Keine Ahnung (-8 Ich richte mich da voll nach Ihren Wünschen.

1.9 Bugliste

Buglist

\textdegree{} Derzeit sind keine Fehler bekannt

1.10 Danksagungen

Danksagungen

Und natürlich allen, die mich finanziell für dieses Tool entlohnt haben.

1.11 Der Autor

Der Autor

Sollten Sie Bugs in Execute64 finden, so bitte ich um Mitteilung, damit ich diese in neuen Versionen beseitigen kann.

Auch für Anregungen zur Erweiterungen von Execute64 bin ich jederzeit dankbar.

Guido Mersmann
Glatzer Straße 12
48477 Hörstel
Deutschland

FIDONET : 2:2449/246.15
INTERNET: geit@studST.FH-Muenster.DE
TEL : 05978-225
FAX : 05978-705

1.12 Andere Programme von mir!

Andere Programme von mir!

BoulderDäsh [game/jump/boulderdaesh.lha]

Ein Klone des Original Boulderdäsh für den Amiga. Dies ist die einzige Version, die auf dem Amiga schneller ist als das Original. Sie sieht genauso aus und verhält sich genauso. Ich wurde schon gefragt, wo sich der C64 befindet. (-8 Das alles schon auf einem 68000 ohne Fastmem.

Grafikkartenbenutzer wird freuen, daß dieses Spiel uneingeschränkt auf Grafikkarten funktioniert.

SimpleCat [dev/misc/simplecat.lha]

Dieses Tool ist für Programmierer und Anwender. Mit diesem Programm können die auf einfachste Weise mit ihrem Lieblings Texteditor Kataloge von Programmen ändern. Diese Programme müssen allerdings ein CS-File beiliegen haben. Sehen Sie dazu im Archiv in der Catalogs-Schublade nach.

AFind [util/misc/afind.lha]

Dieses Programm ermöglicht es ihnen auf einfachste Weise ihre AminetCDs zu durchsuchen. Es funktioniert eigentlich wie das Originaltool von der CD, nur werden hier AminetCDs und AminetSets gemischt benutzt und man ist z.B nicht gezwungen die ersten 5 Aminets zu durchsuchen, um ein Programm zu finden, das auf Set1 Diskb liegt.

AView [util/misc/AView.lha]

AView ist ein Programm, das eigentlich wie Multiview funktioniert. Es arbeitet allerdings ohne Datentypen, sondern benutzt eigene Definitionen. Man kann für jeden Dateityp ein eigenes Programm angeben, daß benutzt werden soll.

Guideformat [text/edit/guideformat.lha]

GuideFormat ist ein kleines Tool, das Blocksatz auch bei AmigaGuide Dateien ermöglicht. Dabei ist es egal, ob in der Zeile "Links" oder sonstige Kommandos vorkommen.

GuideCheck [text/edit/guidecheck.lha]

GuideCheck ist ein Tool, das es erlaubt ein Guidefile vollständig zu prüfen und alle eventuellen Fehler aufzudecken.

SiedlerBoot [game/patch/siedlerboot.lha]

Dieses Programm erlaubt das Spielen von Siedler direkt von der Amiga Plus Sonderheft 9 CD. Das geht auch ohne? Klar, aber die Spielstände können nicht gespeichert werden. Mit SiedlerBoot befindet sich nur ein kleines Programm und die Spielstände auf der Platte. Der Rest bleibt auf CD.

Execute64 [misc/emu/execute64.lha]

Execute64 erlaubt es Programme direkt in den Speicher des C64 zu laden und zu starten. Das ermöglicht z.B den Amiga mit seiner Festplatte als

riesigen Fileserver (z.B Spiele) zu benutzen.

1.13 Execute64

Execute64

Nicht vergessen das
 Kabel
 anzuschließen. Sie sollten die Kabel niemals
 bei eingeschaltetem Rechner abziehen oder anschließen. Eine falsche
 Bewegung kann ein Desaster auslösen.

Nachfolgend bezeichnen "<>" bestimmte Tasten.

C64

Auf dem C64 einfach folgende Zeile eingeben:

```
load"execute64",8 <RETURN>
run <RETURN>
```

Alternativ geht auch

```
load"execute64",8:<SHIFT-RUNSTOP>
```

Hier wird Execute64 direkt nach dem Laden gestartet.

Wenn das Programm das erste auf der Diskette ist, reicht ein

```
load"*",8:<SHIFT-RUNSTOP>
```

völlig aus.

AMIGA

Auf der Amiga Seite bestehen mehrere Möglichkeiten:

Workbench

Über die Workbench gestartet öffnet sich ein ASL Requester, der ein C64
 File verlangt. Nach dem Senden erscheint erneut der ASL-Requester.
 Damit ist der Amiga sofort wieder bereit ein neues Programm zu senden.

CLI

Im CLI aufgerufen bietet Execute64 folgendes Template:

```
Execute64
          FILE
          ,
          NOSTART
          /S=
          NS
```

```
,'
LOOP
/S=
L
,'
BASE
=
B
,'
SYS
=
S
,'
TO/K
```

1.14 Das Pattern von Execute64: FILE

File

Hier geben Sie den Dateinamen der zu sendenden Datei an. Wenn kein Name angegeben wird öffnet sich ein ASL Requester.

Sie sollten genauere Informationen über das Starten von Programmen einholen.

1.15 Das Pattern von Execute64: NOSTART

NoStart

Dieser Schalter führt dazu, daß das Programm nach der Übertragung nicht gestartet wird. Es kann dann z.B mit dem Basic-Befehl Save wieder auf eine C64Diskette gespeichert werden.

1.16 Das Pattern von Execute64: LOOP

Loop

Mit diesem Argument schalten Sie die Schleifenfunktion ein. Nachdem ein Programm gesendet wurde erscheint (wieder) der ASL-Requester und Execute64 ist wieder bereit für eine neue Übertragung.

Durch das Abrechen im ASL Requester wird Execute64 beendet.

1.17 Das Pattern von Execute64: Base

Base

Normaler weise bestimmen die ersten 2 Bytes einer Datei die Ladeadresse. Hier können Sie die Startadresse angeben, bei der das Programm geladen in den Speicher wird.

Wenn die Funktion

LOOP

aktiviert ist oder die Datei vom Typ .D64 oder .T64 ist, dann gilt diese Angabe für jede Übertragung.

Bedenken Sie, daß ein Programm meistens nur an einer Adresse funktioniert und das gegebenen falls die Startadresse mittels

SYS

verändert werden muß.

Beispiele:

Execute64

FILE

BoulderDash Base \$1000

Das Programm wird ab Adresse 4096 in den C64 Speicher übertragen.

Execute64

FILE

BoulderDash Base 4096

SYS

\$1010

Funktioniert exakt wie obige Version, nur ist die Adresse in dezimaler Form angegeben worden. Zusätzlich wird hier noch eine neue Startadresse angegeben.

1.18 Das Pattern von Execute64: Sys

Sys

Hier können Sie die Adresse angeben, bei der in das Programm gesprungen wird. Es wird quasi der Basicbefehl "SYS" ausgeführt.

Wenn die Funktion

LOOP

aktiviert ist, gilt diese Angabe nur für die erste Übertragung.

Diese Adresse schaltet alle anderen

automatisch erkennenden Autostart

Routinen einfach ab.

Beispiele:

Execute64

```
FILE
  BoulderDash SYS $812
```

Das Programm wird übertragen und mit "SYS 2066" gestartet.

Execute64

```
FILE
  BoulderDash SYS 2066
```

Funktioniert exakt wie obige Version, nur ist die Adresse in dezimaler Form angegeben worden.

1.19 Das Pattern von Execute64: To

To

Wird "to" gefolgt von einem Pfad angegeben, dann kann man die Datei über eine beliebige Schnittstellenkarte oder sogar in eine Datei senden.

PAR: ist voreingestellt! Wenn also "To" nicht angegeben wird, dann wird die Datei immer über den internen Parallelport versendet.

z.B

Execute64 game.bin to ser:

Sendet die Datei über den internen seriellen Port des Amigas. Nur sinnvoll, wenn man den C64 über einen Seriell-Parallel Adapter angeschlossen hat.

Execute64 game.bin to GP0:

Hier wird über den GVP-Parallel Port versendet.

Execute64 game.bin to t:Storage

Die Datei "game.bin" wird umgewandelt und in "t:Storage" gespeichert. Diese Datei ist allerdings nur auf eine Weise zu gebrauchen. Man kann den Inhalt zum Beispiel nach "GP0:" kopieren, was wieder einem "to GP0:" in der Argumentenzeile gleich käme.

1.20 Die von Execute64 unterstützten Formate!

Die von Execute64 unterstützten Formate!

Hier finden Sie allerlei Hintergrundinformationen zu den einzelnen

Formaten. Außerdem werden einige Probleme angesprochen, die auftreten könnten.

Das BIN Format

Das P00 Format

Das PSID Format

Das D64 Format

Das T64 Format

1.21 Das BIN Format

Das BIN Format

Diese Dateien sind eigentlich die selben, wie man Sie auf dem C64 vorfindet. Diese wurden wahrscheinlich mit einem Kabel oder ähnlichem auf den Amiga übertragen.

Wenn man sich die Datei mal genauer ansieht (z.B. "type Datei hex"), dann beginnt so eine Datei oft mit \$0108! Das bedeutet diese Datei ist auf dem C64 mit allergrößter Wahrscheinlichkeit mit "run" startbar. Die Zahlen bedeuten nämlich, daß das Programm nach \$0801 (Im Intelformat sind die beiden Bytes vertauscht) geladen wird, was dem Anfang des Basicspeichers entspricht.

BIN Dateien können auch nicht größer sein als 65536 Bytes, da der C64 nicht mehr Speicher hat. Da aber einige Speicherstellen im C64 schon mit wichtigen Basic und Systemdaten gefüllt sind, darf eine BIN Datei nicht länger als 64512 sein. Das bedeutet der Speicher wird maximal von \$0400-\$ffff (einschließlich) mit Programmdateien gefüllt. Diese Einschränkung ist aber eigentlich keine, da es sowieso kaum Sinn Daten vor \$400 zu laden. Außerdem muß Execute64 ja auch noch im Speicher liegen. (-8

Execute64 sendet diese Dateien direkt zum C64 und startet Sie dort.

1.22 Das P00 Format

Das P00 Format

Diese Dateien sind eigentlich die selben, wie die

BIN
Dateien.

Allerdings stammt auch dieses Format vom PC und weil der C64 seit über 15 Jahren längere Dateinamen unterstützt, als der PC bisher (Jetzt dank Win95 und viel patchen geht das ja auch), hat man hier einen Header vorgesetzt, der den richtigen (kompletten) Dateinamen enthält.

Execute64 sendet die Datei einfach ohne Header.

1.23 Das PlaySID Format

Das PlaySID Format

Das PlaySID Format enthält Musiken.

Es sind meist komplette Teilstücke aus Spielen, die auf andere Rechner übertragen wurden und mit einem Header versehen wurden, er es erlaubt diese Musiken mit einer einheitlichen Routine abzuspielen.

Wird eine solche Datei an Execute64 übergeben, dann überträgt Execute64 diese zusammen mit dem Musikspieler auf den C64 und startet die Musik dort.

Lesen Sie unbedingt das Kapitel über
Probleme mit PSID Dateien

Wenn die Datei mehr als eine Musik enthält kann man mit den C64-Tasten 1-0 und A-Z die einzelnen Stücke anwählen.

Wird eine neue Music oder ein Program gesendet, aktiviert sich Execute64 auf dem C64 selbsttätig.

1.24 Das T64 Format

Das T64 Format

T64 Dateien stellen Datasettendateien da. Sie können theoretisch bis zu 65535 Programme enthalten und einige hundert Megabyte lang sein.

Praktisch kommt das Format vom PC und auf dem PC ist alles eingeschränkt. Bei mehr als 63 Dateien kommen einige Emulatoren ins strumpeln und zeigen entweder nur Müll an, oder sagen die T64-Datei ist kaput.

Execute64 hat keinerlei Beschränkungen. Nach dem Start öffnet sich ein Fenster, in dem man die Datei auswählen kann, die gesendet werden soll. Das Fenster bleibt auch nach dem Senden offen, damit man weitere

Dateien senden kann.

1.25 Das D64 Format

Das D64 Format

D64 Dateien stellen Diskettendateien da. Sie haben meist eine exakte Länge von 174848 Bytes. Es gibt aber auch Diskettendateien, die etwas länger sind, weil sie von sogenannten 42 Track Disketten stammen.

Nach dem Start öffnet sich ein Fenster, in dem man die Datei auswählen kann, die gesendet werden soll. Das Fenster bleibt auch nach dem Senden offen, damit man weitere Dateien senden kann.

1.26 Die Kabelspezifikationen!

Die Kabelspezifikationen!

Sollten Sie bereits ein paralleles Interface mit einem anderen Programm genutzt haben, dann sehen Sie in der Anleitung dieses Programms nach, welche Leitungen verbunden sind. Ich habe mir jetzt verschiedene SIDPlayer, Transfer und Executer angesehen und getestet und Sie funktionierten alle. Einige Kabel brauchen weniger Leitungen, daher muß man diese nachrüsten, falls Adern vorhanden sind. Aber generell sind die Verbindungen sind immer gleich.

Für Zerstörungen von Hard und/oder Software, die durch den Nachbau dieses Kabels entstehen, übernehme ich keine Haftung.

Bei Nachbau dieses Kabels ist große sorgfals angebracht, da man sich sehr schnell die CIAs und mehr zerschießt.

Lötkenntnisse sollten zumindest minimal vorhanden sein, damit man sich nicht die Finger und die Stecker verkockelt.

Stückliste:

- 1 25poliger SUB-D Stecker
- 1 24poliger C64 Userport Platinen Stecker
- 1 12 poliges Kabel. Wenn man das ganze in ein Gehäuse einbaut reicht eine loose Verdrahtung mit Litzen.

Optional:

- 1 25pol auf 25pol (Gender Changer Gehäuse)
 - 1 kleiner Taster für die Gehäusemontage
-

| AmigaParallel | | | C64 Userport | |
|---------------|-------|---|--------------|-------|
| Ground | 18-25 | - | A,N,1,12 | GND |
| Data0 | 2 | - | C | PB0 |
| Data1 | 3 | - | D | PB1 |
| Data2 | 4 | - | E | PB2 |
| Data3 | 5 | - | F | PB3 |
| Data4 | 6 | - | H | PB4 |
| Data5 | 7 | - | J | PB5 |
| Data6 | 8 | - | K | PB6 |
| Data7 | 9 | - | L | PB7 |
| Strobe | 1 | - | B | Flag2 |
| Busy | 11 | - | M | PA2 |
| Acknowledge | 10 | - | 8 | PC2 |

Einfach die Amigaleitungen (links) mit denen des C64 Userports (rechts) verbinden. Wenn mehrere Anschlüsse angegeben sind, dann reicht eine dieser Leitungen völlig aus.

Die Userport Pins sehen durch die Nummer/Buchstabierung etwas seltsam aus. Darum hier noch einmal die Ansicht von hinten auf die Lötanschlüsse:

```

1  2  3  4  5  6  7  8  9 10 11 12
-----
A  B  C  D  E  F  H  J  K  L  M  N

```

Ich denke mal die Buchstaben "I" und "G" wurden weggelassen, weil man die mit 1 und 6 verwechseln könnte. Nunja, heutzutage gibt es gute Brillen und Stecker haben nur noch Nummern.

Ich habe das Kabel in ein Genderchanger Gehäuse eingebaut. Da der Userport-Anschluß nicht hinein paßt, habe ich mit Heißkleber die Kontakte und Gehäuseverwinkelungen so gefüllt, das man ein Brecheisen benötigt, um den Anschluß wieder ab zu bekommen. (Vorher aber das Kabel prüfen!! Sonst kann man gleich alles neu Kaufen. (-8)

Wenn man noch keinen Resettaster benötigt kann diesen auf der C64 Seite des Kabels zwischen die Pins 1 und 3 löten.

1.27 Fragen, Antworten und vieles mehr!

Fragen, Antworten und vieles mehr!

Execute64 auf der Amiga-Seite hängt fest!

Kann man Execute64 auf der C64-Seite schneller starten?

Der C64 stürzt bei einigen Musiken einfach ab, wieso?

Wie startet Execute64 Programme?

Andere Dinge:

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

1.28 Execute64 auf der Amiga-Seite hängt fest!

Execute64 auf der Amiga-Seite hängt fest!

Das kann vorkommen, wenn der C64 während der Übertragung ausgeschaltet oder resetet wird. Es kann auch mal durch äußere Störungen passieren, daß der C64 eine falsche längen Information bekommt.

Dieses Problem ist sehr selten und sollte, wenn man nicht während der Übertragung am C64 rumspielt, nicht auftreten.

Falls doch, dann einfach die C64 Seite reseten und den die C64 Version von Execute64 neu starten. Jetzt stellt Execute64 fest, das noch alte Daten anliegen und holt diese ab. Hier flackert der Bildschirm nicht!! Nach ein paar Sekunden sollte die AmigaSeite wieder bereit sein.

Eventuell muß man diesen Vorgang ein paar mal wiederholen.

1.29 Kann man Execute64 auf der C64-Seite schneller starten?

Kann man Execute64 auf der C64-Seite schneller starten?

Wenn Sie über das nötige Gerät verfügen können Sie Execute64 in ein Eprom brennen und eine Platine in den Modulport stecken, die bei jedem Reset Execute64 startet. Der Vorteil ist, das man nichts mehr tippen muß, keine Ladezeit braucht und keine sperrige Floppy rumstehen hat.

Mit einem Schaltplan kann ich nicht dienen. Kann aber nicht sehr viel sein. Wer einen Schaltplan hat, oder sogar schon ein Modul gebaut hat, könnt mir einen gefallen tun und mir eine Kopie zukommen lassen.

Einfacher wird es schon mit einem Freezermodul oder Turboloadern wie SpeedDos und wie Sie alle heißen. Diese bieten oft die Funktion die erste Datei einer Diskette mit einem Tastendruck zu laden und zu starten. Ich habe ein Final-Cartridge. Hier muß ich jedesmal zwei Tasten drücken, aber immer noch besser als `load "*" ,8,8` und `run`.

1.30 Der C64 stürzt bei einigen Musiken einfach ab, wieso?

Der C64 stürzt bei einigen Musiken einfach ab, wieso?

Es kann passieren, daß der Musikspieler (auf dem C64) abstürzt, weil die Musik den gleichen Speicherbereich benutzt hat, den auch Execute64

benutzt.

Normalerweise versucht Execute64 das Problem zu umgehen, in dem er den Player verschiebt. Wenn aber jemand faul war und den kompletten Speicher abgespeichert hat, dann kann Execute64 nichts machen und es lädt den Player immer nach \$0801.

Ebenso verhält es sich, wenn sich die Musik beim Start erst noch selber kopiert. Das kann Execute64 natürlich nicht wissen. Diese Musiken dürften aber auch mit den anderen C64 Transfer und Abspiel Programmen nicht funktionieren.

1.31 Wie startet Execute64 Programme?

Wie startet Execute64 Programme?

Alle nachfolgend aufgeführten Methoden können durch das

NoStart
-Argument abgeschaltet werden!

Es ist ebenso möglich eine Startadresse selber zu definieren. Das geschieht über die das

Template
mit dem Argument
SYS
!

Execute64 kennt verschiedene Startmöglichkeiten.

Ladeadresse = \$0801

Wird das Programm nach \$0801 geladen, so wird ein Basicstart angenommen und "RUN" ausgeführt.

Ladeadresse <> \$0801

Alle anderen Ladepositionen werden via SYS gestartet. Wenn also ein Programm nach \$1000 geladen wird, dann führt Execute64 SYS4096 aus. (Dezimal 4096= Hexadezimal 1000)

Ladeadresse egal, Name enthält \$xxxx

Wenn der Dateiname \$xxxx enthält, dann wird diese Adresse IMMER als SYS Adresse genommen, egal wohin ein Programm geladen wird. Wenn der Name also z.B "Tool\$1000" heißt, wird mit SYS4096 gestartet.

1.32 FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

Diese Frage hab ich schon öfter gestellt bekommen. Ich schreibe meine AmigaGuide-Texte immer mit dem GoldED. Das erleichtert die Sache ungemein. Man trägt in den "Verschiedenes" bei Faltmarkierungen einfach "@NODE" und "@ENDNODE" ein und schon wird aus dem unübersichtlichen Klotz ein schön gegliedertes File.

Aber zurück zur Frage. Das Problem sind die Links in den Texten. Die werden von GoldED einfach als Text genommen und sogar umgebrochen. Damit sind sie dann auch kaputt. Die Möglichkeit diese mit der Hand zu editieren (Links entfernen, formatieren, Links wieder einfügen) ist zu umständlich und ausprobieren und selber Spaces einfügen ist auch nicht der Hit.

Darum habe ich

 GuideFormat
 geschrieben, das diese komplizierte Aufgabe
selber erledigt. Es wird eine Taste und ein paar GoldED Kommandos
definiert, den Rest macht GuideFormat dann selber.

Die Dokumentationen

 aller meiner Programme
 ist
mit GuideFormat formatiert und hat schon Jahre meines Lebens gespart.

Besser aussehen tut es allemal.

1.33 Execute64 Voreinstellungen

Execute64 Voreinstellungen

Diese Voreinstellungen haben eine höhere Gewichtung als die in Execute64 eingebauten. Die hier gemachten Einstellungen können wiederum durch die Benutzung von

 DOS Argumenten
 übergangen werden.

Gadgets

 Senden an

 Ladeadresse

 Startadresse

 Schleife

 Ausführen

Benutzen

Speichern

Abbrechen

1.34 Execute64 Voreinstellungen - Senden an

Senden an

Dieses Gadget erlaubt die Angabe einer neuen Ausgabedatei.

Weitere Informationen finden sie im Kapitel über die
DOS Argumente
!

1.35 Execute64 Voreinstellungen - Ladeadresse

Ladeadresse

Dieses Gadget erlaubt die Festlegung einer neuen Ladeadresse.

Wenn Sie "\$0000" angeben, dann wird diese Ladeadresse nicht benutzt.

Weitere Informationen finden sie im Kapitel über die
DOS Argumente
!

1.36 Execute64 Voreinstellungen - Startadresse

Startadresse

Dieses Gadget erlaubt die Angabe einer neuen Startadresse (SYS).

Wenn Sie "\$0000" angeben, dann wird diese Startadresse nicht benutzt.

Weitere Informationen finden sie im Kapitel über die
DOS Argumente
!

1.37 Execute64 Voreinstellungen - Schleife

Schleife

Mit diesem Argument schalten Sie die Schleifenfunktion ein. Nachdem ein Programm gesendet wurde erscheint (wieder) der ASL-Requester und Execute64 ist wieder bereit für eine neue Übertragung.

Durch das Abbrechen im ASL Requester wird Execute64 beendet.

1.38 Execute64 Voreinstellungen - Ausführen

Ausführen

Dieser Schalter führt dazu, daß das Programm nach der Übertragung gestartet wird. Es kann dann z.B mit dem Basic-Befehl Save wieder auf eine C64Diskette gespeichert werden.

1.39 Execute64 Voreinstellungen - Benutzen

Benutzen

Alle Einstellungen werden nach ENV: gespeichert und das Fenster wird geschlossen.

1.40 Execute64 Voreinstellungen - Speichern

Speichern

Alle Einstellungen werden nach ENVARC: und ENV: gesichert und das Fenster wird geschlossen.

1.41 Execute64 Voreinstellungen - Abbrechen

Abbrechen

Alle Einstellungen gehen verloren und das Fenster wird geschlossen.
