

EEN JOYSTICKTESTER

Peter Volleberg

MSX CLUB MAGAZINE 22

Scanned, ocr'ed and converted to PDF by HansO, 2001

Is een joysticktester een nuttig attribuut, of is dat meer een grapje om weer eens een programmaatje te kunnen maken?

Dit laatste is zeker niet het geval als we eens rondkijken op diverse MSX beurzen waar ook vooral spelletjes gespeeld worden. Het gebeurt dan wel dat besturingszaken niet gaan zoals de speler verwacht en vaak wordt dan één of andere krachtterm gebruikt in combinatie met de mededeling dat de gebruikte joystick niet goed funktioneert. Dit kleine programma toont heel duidelijk of er iets aan het functioneren van de joystick mankeert.

Daarnaast kan gecontroleerd worden of een opgetreden fout in de joystick optreedt. Het kan namelijk ook aan de uitgangspoort liggen waardoor er tijdens de besturing iets fout gaat.

Vergelijken we namelijk de verdachte joystick tussen de poorten 1 en 2 en de fout is dan bij beide poorten hetzelfde, kan gezegd worden dat de fout zeker in de joystick zit. Is echter bij poort 1 een fout in de joystick vastgesteld en vinden we deze fout bijvoorbeeld niet bij poort 2, dan zit de fout niet in de joystick, maar juist in poort 1.

Over het programma valt eigenlijk erg weinig te vertellen. U kunt steeds vanuit het menu een keuze maken welke poort u wilt testen. Vanuit het werkscherm kunt u steeds terug naar het menu door op ESC te drukken. Wel zult u zien dat de hoofdlus eigenlijk uitsluitend bestaat uit de volgende in-structie IF.... THEN.... een wachtlus en BEEP.

Daardoor werkt het programma vrij snel, ondanks dat het basic is. De hoofdlus doet dus feitelijk niets. Voor wat de subroutines betreft, deze zijn met kleine letters van het alfabet ingegeven. Dat leest wat gemakkelijker. Maar let toch goed op op bijvoorbeeld de kleine L en de 1 en ook aan de O en de 0. Verder valt er eigenlijk niet veel te vertellen over het programma.

Rest mij nog u veel plezier met de JOYSTICKTESTER te wensen.

```

100 '*****
110 '*                                     *
120 '*   JOYSTICKTESTER MSX 1 EN 2   *
130 '*                                     *
140 '* voor MSX CLUB MAGAZINE Belgie *
150 '*                                     *
160 '*       by Peter Volleberg       *
170 '*           Singendonckstraat 19 *
171 '*           6521 BE Nijmegen     *
172 '*                                     *
180 '*****
190 '
200 SCREEN0:CLS:WIDTH40:COLOR 15,4,4:KEYOFF
210 '
220 '***** TITEL MAKEN *****
230 '
240 PRINTSPC(4);"+"
250 PRINTSPC(4);" |           JOYSTICKTESTER           |"
260 PRINTSPC(4);" |-----|
270 '
280 '***** MENUSCHERM *****
290 '
300 LET A=15
310 LOCATE10,4
320 PRINT"By MSX CLUB BELGIE"
330 PRINT:PRINT"+++++"
340 PRINT:PRINTSPC(3);"Welke joystick wilt u controleren?"
350 LOCATE7,11:PRINT"0 = CURSORFUNKTIE"
360 LOCATE7,13:PRINT"1 = JOYSTICK POORT n"
370 LOCATE7,15:PRINT"2 = JOYSTICK POORT tw"
380 LOCATE7,17:PRINT"3 = EINDE PROGRAMMA"
390 PRINT:PRINT"+++++"
400 PRINT:PRINTSPC(4);"Uw keuze a.u.b."
410 '
420 '***** KEUZE-ROUTINE *****
430 '
440 LOCATE20,21:B$=INPUT$(1):PRINTB$:B=VAL(B$):IFB=>4
THENLOCATE20,21:PRINT"      ":GOTO440
450 IFB=3THENFORN=1TO400:NEXT:CLS:FORBB=22TO11STEP-1:LOCATE
11,BB:PRINT"EINDE PROGRAMMA":LOCATE11,BB+1:PRINTSPC(14)"
":NEXT:BEEP:BEEP:DEFUSR=&H0:X=USR(0)
460 FOR N=1TO400:NEXT
470 '
480 '* GRAFISCH SCHERM INRICHTEN *
490 '
500 SCREEN2,2:CLS:WIDTH40
510 DEFUSR=&H41:X=USR(0)
520 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
530 GOSUB860:GOSUB890:GOSUB920
540 GOSUB 950:GOSUB980:GOSUB1000
550 IF B=0THENPRESET( 70,10):PRINT#1,"CURSORBESTURING"
560 IF B=1THENPRESET( 55,10):PRINT#1,"JOYSTICK POORT n"
570 IF B=2THENPRESET( 50,10):PRINT#1,"JOYSTICK POORT tw"
580 PRESET(50,166):PRINT#1,"Druk ESC voor menu"
590 PRESET(60,180):PRINT#1,"MSX CLUB BELGIE"

```

```

600 PRESET(61,180):PRINT#1,"MSX CLUB BELGIE"
610 DEFUSR=&H44:X=USR(0)
620 '
630 '***** HOOFDPROGRAMMA *****
640 '*** ONDERBREKING  SELECTEREN **
650 '
660 D=STICK(B)
670 IF D = 7 THEN COLOR1:BEEP:GOSUB860:FORN=1TO200:NEXT:COLOR15:GOSUB860
680 IF D = 3 THEN COLOR1:BEEP:GOSUB890:FORN=1TO200:NEXT:COLOR15:GOSUB890
690 IF D = 5 THEN COLOR1:BEEP:GOSUB950:FORN=1TO200:NEXT:COLOR15:GOSUB950
700 IF D = 1 THEN COLOR1:BEEP:GOSUB920:FORN=1TO200:NEXT:COLOR15:GOSUB920
710 IF INKEY$=CHR$(27) THEN CLOSE#1:GOTO200
720 IF B <>0 THEN GOTO740
730 IF STRIG(0)=-1 THEN A=1:BEEP:GOSUB980:FORN=1TO200:NEXT:A=15:GOSUB980
740 IF B <>1 THEN GOTO770
750 IF STRIG(3)=-1 THEN A=1:BEEP:GOSUB1000:FORN=1TO200:NEXT:A=15:GOSUB1000
760 IF STRIG(1)=-1 THEN A=1:BEEP:GOSUB980:FORN=1TO200:NEXT:A=15:GOSUB980
770 IF B <>2 THEN GOTO660
780 IF STRIG(2)=-1 THEN A=1:BEEP:GOSUB980:FORN=1TO200:NEXT:A=15:GOSUB980
790 IF STRIG(4)=-1 THEN A=1:BEEP:GOSUB1000:FORN=1TO200:NEXT:A=15:GOSUB1000
800 GOTO 660
810 END
820 '
830 '***** GRAFISCH SCHERM *****
840 '***** SUBROUTINE *****
850 '
860 DRAW"bm 95,85"
870 DRAW"nd11120u8g14f14u8r20"
880 RETURN
890 DRAW "bm100,98"
900 DRAW"br50r20d8e14h14d8l20d11"
910 RETURN
920 DRAW"bm116,60"
930 DRAW"nr10U2018e14f14l8d20l11"
940 RETURN
950 DRAW "bm116,125"
960 DRAW"nr11d2018f14e14l8u20"
970 RETURN
980 CIRCLE(122,93),20,A,,,1.1
990 RETURN
1000 CIRCLE(122,93),7, A,,,1.1
1010 RETURN

```