

# TasM

## Disk ID ändern in Basic und Maschinensprache - der kleine Vergleich

Das Basic des Commodore 64 gilt als sehr langsam (gilt eigentlich für alle Basic Sprachen).

Heute wollen wir uns eine kleine Routine anschauen, Disk-Id Change - Auslesen und ändern der 1541 Disketten ID.

Der Umfang der Source-Dateien unterscheidet sich doch erheblich, bei den ausführbaren Dateien ist der Größenunterschied nur marginal.

Was in Basic in ein paar Zeilen programmiert ist braucht in Assembler schon einiges mehr. Geschwindigkeitsunterschiede sind auch kaum messbar.

Fazit:

Kleine Programme sind durchaus auch in Basic programmierbar und im harten Einsatz funktional. Kommt der Faktor Zeit dazu tut man sich mit reinem Basic doch schwer (Spiele, Demos).

### BASIC V2

```

1 PRINT "CLR/HOME"
2 DV=VAL(X$)
3 DV$=X$
4PRINT      X$:      OPEN15,8,15:      PRINT#15,"I"+DV$.OPEN1,8,3,"#":
PRINT#15,"U1:3"DV",18,0"
5 PRINT #15,"B-P:3,162":GET#1,A$,B$,C$,D$,E$: PRINT"ALTE DISK ID: "A$;
6 PRINT B$,C$,D$,E$: INPUT"NEUE DISK ID: ";NI$
7 PRINT #15,"B-P:3,162":PRINT#1,NI$;:PRINT#15,"U2:3"DV",18,0
8 I$="I"+MID$(STR$(DV),2):PRINT#15,I$
9 END
10 GETX$:RETURN

```

## TURBO ASS FORMAT

```

*= $1000
SETPAR = $FFBA
SETNAM = $FFBD
OPEN   = $FFC0
CHKIN  = $FFC6
CKOUT  = $FFC9
CLRCH  = $FFCC
BASIN  = $FFCF
BSOUT  = $FFD2
CLALL  = $FFE7
POINTR = $F0

```

```

JSR $E544
JSR CLALL
LDA # $0F
TAY
LDX # $08
JSR SETPAR
JSR OPEN
LDA # $02
TAY
LDX # $08
JSR SETPAR
LDA # $01
LDX # <NAME
LDY # >NAME
JSR SETNAM
JSR OPEN
LDA # <ALT
LDY # >ALT
JSR STROUT
LDA # <LIES
LDY # >LIES
JSR BEFEHL
LDA # <BP
LDY # >BP
JSR BEFEHL
LDX # $02
JSR CHKIN
JSR BASIN
JSR BSOUT

```

```

JSR BASIN
JSR BSOUT
LDA # $0D
JSR BSOUT
LDA # <BP
LDY # >BP
JSR BEFEHL
LDA # <NEU
LDY # >NEU
JSR STROUT
LDX # $02
JSR CKOUT
JSR BASIN
JSR BSOUT
JSR BASIN
CMP # $0D
BNE IDWR
LDA # $A0
IDWR JSR BSOUT
LDA # <WRITE
LDY # >WRITE
JSR BEFEHL
LDX # $0F
JSR CKOUT
LDA # $49
JSR BSOUT
JMP CLALL
STROUT STA POINTR
STY POINTR+1
LDY # $00
STR1 LDA (POINTR),Y
BEQ STR2
JSR BSOUT
INY
BNE STR1
STR2 RTS
BEFEHL PHA
LDX # $0F
JSR CKOUT
PLA
JSR STROUT
JMP CLRCH

```

```
NAME .TEXT "#"  
.BYTE $00  
BP .TEXT "B-P:2,162"  
.BYTE $00  
LIES  
.TEXT "U1:2,0,18,0"  
.BYTE $00  
WRITE  
.TEXT "U2:2,0,18,0"  
.BYTE $00  
ALT  
.TEXT "ALTE ID :"  
.BYTE $00  
NEU  
.TEXT "NEUE ID :"  
.BYTE $00
```