

Testprogramme für den SJZ

Es liegen vier Testprogramme vor:

- a) Programm OSZAR
- b) Programm ESION
- c) Programm Geofy
- d) Programm MIHI

Die Programmierung aller 4 Programme erfolgt mit einem Lochstreifen, der die Bezeichnung OSZAR 4 3.1.1961 hat (Zwecks Programm siehe auch Ordner „PS“)

Der Anfangsbuchstabe jeder der vier Programmnamen steht programmgemäß in der Mitte des SJZ-Schirmes. Daraus ergibt sich, daß jedes Programm mit dem selben Steuerkopf beginnt.

Einmalige Darstellung des Steuerkopfes:

1. Hexade	L 0 0 L L L Δ 39	} Normierungshexade Positionshexaden (Stellung: Mitte) Auswahl des Zeichengenerators (Aus 6 Code) Generator 1 Spezifikationshexade
2. Hexade	L 0 0 L 0 0	
3. Hexade	0 0 0 0 0 0	
4. Hexade	0 0 0 0 0 0	
5. Hexade	L 0 0 0 0 0	
6. Hexade	$\left[\begin{array}{c c c c c c} 0 & 0 & L & L & L & L \\ \hline 1 & 0 & 1/2 & 1/2 & 1/2 & 1/2 \end{array} \right]$	} Spezifikationshexade
Zuordnung:	$\left[\begin{array}{c c c c c c} 0 & 0 & L & L & L & L \\ \hline 1 & 0 & 1/2 & 1/2 & 1/2 & 1/2 \end{array} \right]$ (00L Δ kleinster Zeichenabstand)	

Informationshexaden:

A Δ	0 0 L 0 L 0	Führhexade	41 Δ	L 0 L 0 0 L
E Δ	0 0 L L L 0			
F Δ	0 0 L L L L			
G Δ	0 L 0 0 0 0			
J Δ	0 L 0 0 L 0			
K Δ	0 L 0 L 0 0			
M Δ	0 L 0 L L 0			
N Δ	0 L 0 L L L			
Q Δ	0 L L 0 0 0			
R Δ	0 L L 0 L L			
S Δ	0 L L L 0 0			
Y Δ	L 0 0 0 L 0			

Darstellung der einzelnen Programme als Folge der entsprechenden Hexaden

Je vier aufeinanderfolgende Hexaden bilden ein Maschinenwort.

Programm: OSZAR

1. HW	<u>1 0 0 1 1 1</u>	<u>1 0 0 1 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>
5 "	<u>1 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 1 1 1 1</u>	<u>0 1 1 0 0 0</u>	<u>0 1 1 1 0 0</u>
9 "	<u>0 1 0 1 0 0</u>	<u>0 0 1 0 1 0</u>	<u>0 1 1 0 1 1</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>
13 "	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u> (JE)
	40	41	40	40

Programm: GOOFY

2. HW	<u>1 0 0 1 1 1</u>	<u>1 0 0 1 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>
6 "	<u>1 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 1 1 1 1</u>	<u>0 1 0 0 0 0</u>	<u>0 1 1 0 0 0</u>
10 "	<u>0 1 1 0 0 0</u>	<u>0 0 1 1 1 1</u>	<u>1 0 0 0 1 0</u>	<u>1 0 1 0 1 1</u>
14 "	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u> (JE)

Programm: EGON

3. HW	<u>1 0 0 1 1 1</u>	<u>1 0 0 1 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>
7 "	<u>1 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 1 1 1 1</u>	<u>0 0 1 1 1 0</u>	<u>0 1 0 0 0 0</u>
11 "	<u>0 1 1 0 0 0</u>	<u>0 1 0 1 1 1</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>
15 "	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u> (JE)

Programm: MJHJ

4. HW	<u>1 0 0 1 1 1</u>	<u>1 0 0 1 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 0 0 0 0</u>
8 "	<u>1 0 0 0 0 0</u>	<u>0 0 1 1 1 1</u>	<u>0 1 0 1 1 0</u>	<u>0 1 0 0 1 0</u>
12 "	<u>0 1 0 1 1 0</u>	<u>0 1 0 0 1 0</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>
16 "	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 1</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u>	<u>1 0 1 0 0 0</u>

Steuerkopf Full hexaden, 41 Informationsende (JE)

Laden des Programms "OSZAR". (bsp.)

- 1.) TVP einlesen
- 2.) Mit Hilfe der Laderoutine ab einer bestimmten Speicheradresse laden.
Was: L H 2000 ; OSZAR GELADEN
- 3.) Programm OSZAR anspringen.
Was: S H 2000
- 4.) Programm im Speicher verlegen

OSZAR T H 3000

Eintrennungsfahr für das EGON ist gegeben, wenn andauernd eine der folgenden Hexaden ausgesendet werden.

11. XXXX Hellsteuerung im Vektormodus, X = "0" oder "1"
 20 11 10 > 38 überstrich (keine Weiterschaltung um Zeichenabstand)
 10 10 11 > 43 Unterstrich (" " " " " "

WV4

OSKAR

13-05-70

SEITE

1

```

OSKAR 13-05-70 TEIL 1 =====
0000 SH U 0
0001 AA X
0002 CA Y
0003 SH U 0
0004 AA TXT1
0005 AT '800000'
0006 SUE 131 EAM
0007 CA ADR
0008 VM SM
0009 SUE 140
000A Y : B X
000B CE ADR
000C B ADR
000D AA 1
000E C ADR
000F B Y
0010 AA 1
0011 C Y
0012 SB BEF
0013 SI +2L
0014 S Y
0015 AA TXT2
0016 VM SM
0017 SUE 131
0018 VM SM
0019 SUE 129
001A VM SM
001B SH U 0
001C SUE 140
001D VM SM
001E SUE 133 HLT
001F DEF : B X +16
0020 ADR : /0001
0021 X : '9E4000'
0022 '9E4000'
0023 '9E4000'
0024 '9E4000'
0025 '80F610'
0026 '80F418'
0027 '80F390'
0028 '80F592'
0029 '50A6E9'
002A '60F8A9'
002B '617A69'
002C '592A69'
002D 'A29A28'
002E 'A29A28'
002F 'A29A28'
0030 'A29A28'
0031 TXT1 : '9D8714'
0032 '29BA9D'
0033 'B51FFF'
0034 TXT2 : 'B67FFF'

```

0036 = ERSTE FREIE ZELLE