

---

# Inhalt

Das Spiel beginnt	7
Hard- und Softwarebedingungen	11
Zeilen, Spalten, Pseudografikzeichen	13
Punkte, Linien, Kreise	15
<i>Unterprogramm zum Zeichnen von Geraden</i>	18
<i>Tempovariante zum Zeichnen von Geraden</i>	19
Der Abenteuer-Computer	20
Auf Entenjagd	24
Der Jäger mit Ausrufezeichen	24
<i>BASIC-Programm JAGD</i>	25
Die selbstgebaute Ente	27
<i>BASIC-Programm JAGD MIT GRAFIK</i>	31
Im Irrgarten von Altjeßnitz	34
<i>BASIC-Programm LABYRINTH</i>	37
Der Glücksspiel-Computer	42
Der Computer würfelt	44
Der »einarmige Bandit«	48
<i>BASIC-Programm SPIELAUTOMAT</i>	50
Lottozahlen im Test	52
<i>BASIC-Programm SIMULATION 6 AUS 49</i>	54
Der Computer als Spielgerät	56
Puzzles	58
<i>BASIC-Programm ZAUBERFLAECHE</i>	60
Computerkim	65
<i>BASIC-Programm KURZZEITGEDAECHTNIS</i>	68
Logik-Trainer	69
<i>BASIC-Datei VIERBUCH</i>	71
<i>BASIC-Programm HERSTELLUNG DATEI »VIERBUCH«</i>	72
<i>BASIC-Programm WORT-MASTER-MIND</i>	76
Der Computer »denkt« selbst	79
Steinchen, Bohnen und Nuggets	83
<i>BASIC-Programm MANCALA</i>	86
Die Dame in Mini	91
<i>BASIC-Programm MINI-DAME</i>	96
Der Computer simuliert	103
Spiel mit dem Leben	105
<i>BASIC-Programm LIFE</i>	108

---

Der Computer gibt Auskunft	112
Wenn das Auto streikt	114
<i>BASIC-Programm FEHLERDIAGNOSE</i>	114
Erste Hilfe für das Kreuzworträtsel	120
<i>BASIC-Programm KREUZWORT</i>	121

---

Der Grafik-Computer	124
Das eigene Fernsehprogramm	126
<i>BASIC-Programm TESTBILD</i>	127
Änderungen zum Programm TESTBILD	128
Ohne Stift und Feder	129
<i>BASIC-Programm ZEICHNEN AUF DEM BILDSCHIRM</i>	129
Der Pseudografiker	131
<i>BASIC-Programm FLAECHENMUSTER</i>	132
Bilder in Auflösung	136
Viele Ecken wirken rund	139
<i>BASIC-Programm VIELECKE</i>	139
Einen guten Faden spannen	140
<i>BASIC-Programm FAEDEN IM RECHTEN WINKEL</i>	142
<i>BASIC-Programm FAEDEN AM KREIS</i>	144
Es ist alles Ansichtssache	146
<i>BASIC-Programm PROJEKTIONEN</i>	147

---

Das Spiel ist zu Ende	157
-----------------------	-----