[**Das Schneider CPC Systembuch**](file:///C:\!Stefan\CPC\Sources,%20Publikationen,%20Anleitungen,%20PDF\Firmware%20&%20CPC-OS%20&%20Service%20Manuals\CPC%20Systembuch%20in%20HTML\html%20v.2\index.html)

[**Anhang**](file:///C:\!Stefan\CPC\Sources,%20Publikationen,%20Anleitungen,%20PDF\Firmware%20&%20CPC-OS%20&%20Service%20Manuals\CPC%20Systembuch%20in%20HTML\html%20v.2\z180.htm)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | [**Die Bildausgabe**](file:///C:\!Stefan\CPC\Sources,%20Publikationen,%20Anleitungen,%20PDF\Firmware%20&%20CPC-OS%20&%20Service%20Manuals\CPC%20Systembuch%20in%20HTML\html%20v.2\z194.htm)  [**Die Controlcodes**](file:///C:\!Stefan\CPC\Sources,%20Publikationen,%20Anleitungen,%20PDF\Firmware%20&%20CPC-OS%20&%20Service%20Manuals\CPC%20Systembuch%20in%20HTML\html%20v.2\z195.htm)  Versucht man, Zeichen mit dem Code von 0 bis 31 auf dem Bildschirm auszudrucken, so werden diese normalerweise als Controlcodes interpretiert und nicht dargestellt, sondern befolgt. Die Standard-Funktionen finden sich hier.  Die mit '\*' gekennzeichneten Codes zwingen den Cursor vor ihrer Ausführung auf eine legale Position im Textfenster. Die mit '#' gekennzeichneten Codes sind nicht mit dem Zeileneditor von BASIC eingebbar (aber mit dem Copycursor außer CHR$(0)).  Beim CPC 464 werden alle Controlcodes auch dann befolgt, wenn die Textausgabe im aktuellen Textfenster 'disabled' ist (Vektor &BB57 oder CHR$(21) = NAK). Beim CPC 664 und 6128 jedoch nur solche Codes, bei denen ein Flag entsprechend gesetzt ist. Die Codes, die beim CPC 664 und  CPC 6128 nicht mehr ausgeführt werden, wenn der Textstrom disabled ist, sind mit einem '!' gekennzeichnet.  [CTRL] Code ASCII-  +Taste hex dez Name Parameter Standard-Funktion  --------- -------- ---- --------- -------------------------------------------  ! [@] &00 00 NUL --- wird ignoriert.  ! [A] &01 01 SOH c Das Zeichen mit dem Code 'c'  wird gedruckt. Damit sind die  Sonderzeichen 0 bis 31  darstellbar.  ! [B] &02 02 STX --- Cursor ausschalten. (Userebene)  ! [C] &03 03 ETX --- Cursor wieder einschalten.  ! [D] &04 04 EOT m Bildschirm auf Mode 'm' umstellen.  'm' wird mit &3 maskiert.  ! [E] &05 05 ENQ c Das Zeichen mit dem Code 'c'  wird auf der Position des Grafik-  Cursors ausgegeben.  [F] &06 06 ACK --- Ausgabe von Zeichen in diesem  Textfenster wieder zulassen. (-> &15)  ! [G] &07 07 BEL --- Warnpiepser ausgeben.  !\* [H] &08 08 BS --- Cursor um eine Position zurück.  !\* [I] &09 09 TAB --- Cursor um eine Position weiter vor.  !\* [J] &0A 10 LF --- Cursor um eine Zeile nach unten.  !\* [K] &0B 11 VT --- Cursor um eine Zeile nach oben.  ! [L] &0C 12 FF --- Cursor in die linke obere Ecke setzen  und den Bildschirm löschen.  !#\* [M] &0D 13 CR --- Cursor in die erste Spalte der  aktuellen Cursorzeile setzen.  ! [N] &0E 14 SO p Hintergrund-Tinte des aktuellen  Textfensters auf 'p' festlegen.  'p' wird mit &F maskiert.  ! [O] &0F 15 SI p Vordergrund-Tinte des aktuellen  Textfensters auf 'p' festlegen.  'p' wird mit &F maskiert.  !#\* [P] &10 16 DLE --- Löschen des Zeichens auf der  Cursorposition.  !\* [Q] &11 17 DC1 --- Cursorzeile bis zur Cursorspalte  löschen, incl. der Cursorposition.  !\* [R] &12 18 DC2 --- Cursorzeile ab der Cursorspalte  löschen, incl. der Cursorposition.  !\* [S] &13 19 DC3 --- Textfenster bis incl. Cursorposition  löschen.  !\* [T] &14 20 DC4 --- Textfenster ab incl. Cursorposition  löschen.  ! [U] &15 21 NAK --- Das Ausdrucken von Zeichen im aktuellen  Textfenster verbieten. (-> &6)  ! [V] &16 22 SYN t Den Transparent-Modus einschalten (t=1)  oder auschalten (t=0). 't' wird mit  &1 maskiert.  ! [W] &17 23 ETB g Den Grafikmodus auf 'g' festlegen.  'g' wird mit &3 maskiert.  g=0 => Tinte ist deckend, opaque, normal  g=1 => X-Odern der neuen & alten Tinte  g=2 => Und-Verknüpfung von n.& a. Tinte  g=3 => Odern.  ! [X] &18 24 CAN --- Austauschen der Vorder- und  Hintergrund-Tinten.  ! [Y] &19 25 EM zmmmmmmmm Die Zeichenmatrix für das Zeichen 'z'  neu definieren. Die 8 Parameter 'm'  codieren mit jeweils 8 Bits die neue  8\*8-Matrix für das Zeichen.  ! [Z] &1A 26 SUB lrou Die Grenzen des aktuellen Textfensters  neu festlegen und den Cursor in die  linke obere Ecke setzen.  'l' und 'r' geben den linken und rechten  Rand an, 'o' und 'u' den oberen und unteren  'l' und 'r' bzw. 'o' und 'u' werden  automatisch nach Größe sortiert und  evtl. vertauscht.  [[] &1B 27 ESC --- wird ignoriert.  ! [\] &1C 28 FS tff Die Blinkfarben der Tinte 't'  werden mit den beiden Farben 'f' neu  festgelegt. 't' wird mit &F und  'f' jeweils mit &1F maskiert.  ! []] &1D 29 GS ff Die Blinkfarben für die  Bildschirmumrandung werden mit den beiden  Farben 'f' festgelegt. Diese werden  jeweils mit &1F maskiert.  ! [^] &1E 30 RS --- Den Cursor in die linke, obere Ecke setzen.  ! [0] &1F 31 US sz Den Cursor in Spalte 's' und Zeile 'z'  setzen. |  |