

QBasic Tips

Grafik

- Verwende WAIT &H3DA, 8 um Flimmern zu unterdrücken.
- SCREEN 13 ist der beste Modus für Spiele, er hat 256 Farben und man hat viele Libraries für ihn geschrieben. Wenn du SCREEN 13 verwendest, benutze diese Routine statt PSET. Sie ist viel schneller.

```
DEF SEG = &HA000
POKE X + (Y * 320&), Farbe
DEF SEG
```

- Verwende in SCREEN 12 und SCREEN 13 diese Routine statt PALETTE, sie ist schneller und einfacher zu benutzen.

```
OUT &H3C8, Zu verändernde Farbe
OUT &H3C9, Roter Farbanteil (eine Nummer von 0 bis 63)
OUT &H3C9, Grüner Farbanteil (eine Nummer von 0 bis 63)
OUT &H3C9, Blauer Farbanteil (eine Nummer von 0 bis 63)
```

Die gleichen Farbwerte kann man mit PALETTE auch benutzen:
(Blau, Gruen und Rot sind Farbwerte von 0 bis 63)

```
PALETTE 1, (65536 * Blau%) + (256 * Gruen%) + Rot%
```

- Um die Werte für eine Farbe herauszufinden, verwende das hier:

```
OUT &H3C7, zu findende Farbe
Rotanteil = INP &H3C9
Grünanteil = INP &H3C9
Blauanteil = INP &H3C9
```

- Wenn du PUT verwendest, benutze PSET, das ist die schnellste Methode.
- Um den Bildschirm in SCREEN 13 zu speichern, mach das hier:

```
DEF SEG = &HA000
BSAVE "Dateiname", 0, 64000
DEF SEG
```

Und um ihn wieder zu laden:

```
DEF SEG = &HA000
BLOAD "Dateiname", 0
DEF SEG
```

- Um die Größe des Datenfeldes für GET zu berechnen, benutze folgende Formel:
(sie berechnet die Größe in Byte)

```
Groesse%=4 + INT(((PMAP (x2!, 0) - PMAP (x1!, 0) + 1) * 1 + 7) / 8) * 4 * (PMAP (y2!, 1) - PMAP (y1!, 1)+1)
```

Keyboard

- Benutze "tastencode = INP(&H60)" statt "taste\$ = INKEY\$", das ist viel schneller.
- Um den Tastaturpuffer zu leeren, damit das lästige Biepen nicht kommt, benutze diese Zeile:

```
DEF SEG=0: POKE &H41A, PEEK(&H41C)
```

- Um STRG+PAUSE oder STRG+C zu deaktivieren, bau diese Routine in dein Programm ein:

```
DEF SEG = 0
FOR x = 0 TO 3
  POKE (108 + x), PEEK (112 + x)
NEXT
```

Mathematik

- Benutze für Integer-Variablen % und & statt die Float-Variablen (! und #) , das ist viel schneller.
- Dividiere Integer mit diesem Schema: a \ b, statt INT(a / b), das ist ebenfalls schneller.
- Wenn du A * 2 multiplizierst, benutze A + A, ist wieder schneller.
- Wenn du X * X multiplizierst, ist es schneller zu schreiben X ^ 2 (Potenz-Schreibweise).
- Qbasic rechnet im Bogenmaß, nicht in Grad; deswegen habe ich hier die Umrechnung:

```
Bogenmaß in Grad:
Grad = Bogenmaß * 57.2957795130824
Grad in Bogenmaß:
Bogenmaß = Grad * 0.0174532925199433
```

- Zahl Pi = 3.14159265359, berechnet sich durch $Pi = 4.0 * ATN(1.0)$

Zeit

- Diese Routine wartet 1/70 Sekunde, hängt aber von der Frequenz des Monitors ab.

```
SUB Warten (Sekunden!)
  FOR a = 0 TO 70 * Sekunden!
    WAIT &H3DA, 8
    WAIT &H3DA, 8, 8
  NEXT a
END SUB
```

- Diese Routine wartet 1/19 Sekunde auf allen Computern.

```
SUB DELAY (Sekunden%)
  Sekunden% = Sekunden% * 19
  DEF SEG = 0
  POKE (1132), 0
  CountDown:
  IF PEEK(1132) < Sekunden% THEN GOTO CountDown
  DEF SEG
END SUB
```

- Mit dieser Timer-Schleife kann man minimal 0,002 Sekunden warten.

```
Zeit = 0.5      'wartet eine halbe Sekunde
t = TIMER
DO WHILE NOT t + Zeit <= TIMER: LOOP
```

Qbasic

- Wer kennt nicht das Problem, man hat ein Programm mit CALL ABSOLUTE, und man hat nur Qbasic 4.5?
Lösungen für dieses Problem sind:
 1. Die alte Version von der Win95 CD im Verzeichnis \other\oldmsdos holen und damit starten
 2. Qbasic 4.5 mit der Zeilenoption /L starten