

Innehåll

PGM-bitar
Utmaningen
Damerna på schackbrädet 4; Beräkning av pi 5; Numerisk integrering 5; Förbättrad ML-3 6; D.MS och INV D.MS 6; "Skalning" 7; Histogram 7;
Roten ur - med 120 siffror! 11
Kryptan 12
Matris manipulation 14
Öva morsemottagning! 16
Beräkning av energiåtgång 18
ABCDEFGHIJKL

Pgm-bitar	3
Utmaningen	4
Damerna på schackbrädet 4; Beräkning av pi 5; Numerisk integrering 5; Förbättrad ML-3 6; D.MS och INV D.MS 6; "Skalning" 7; Histogram 7;	
Roten ur - med 120 siffror!	11
Kryptan	12
Matris manipulation	14
Öva morsemottagning!	16
Beräkning av energiåtgång	18

DYRE MEDLEM

Det torde vara det sista numret av Programbiten i just den här formen som Du nu har framför Dig. Nästa år kommer förmodligen namnet Programbiten att övertas av ett medlemsblad som huvudsakligen kommer att syssla med 99:an även om det i mån av material också kommer att handla om våra gamla programmerbara räknare.

Programbiten hör ändå till de föreningsblad världen över som hållit ut längst tillsammans med TI PPC Notes i USA och TI-58/59 Software Club i Västtyskland. Belgiska TISoft har några sidor ihop med 99-materialet och danska "Pgm" har lagts ner.

Jag hoppas att det är många med mig som fortfarande känner för våra gamla räknare, men vi är väl dessvärre tvungna att böja oss för utvecklingen. Och rent faktiskt har det ju visat sig svårt att få ihop nytt aktuellt material till varje nummer av medlemsbladet.

Vi är flera i Programbitens styrelse som nu lämnar våra uppdrag. Främst vill jag tacka Bo Nordlin som dragit ett tungt lass som redaktör i en tid av sviktande underlag men också Björn Gustavsson som genom förfärliga bidrag torde vara känd för alla och Jan Tjernberg som(utom ett år i USA) varit med ända från början. Björn Svensson, Arne Andersson och Ingvar Magnusson har också hunnit med att göra bra jobb liksom vår "trotjänare" Claes Schibler som fortfarande stannar kvar. Ett tack också till alla som sätnt in bidrag eller på annat sätt hjälpt till att framställa Programbiten!

Gott Nytt År!

Lars Hedlund

Lars Hedlund, ordf

ANVÄNDARFÖRENINGAR SOM FORTFARANDE SPECIALISERAR SIG
PÅ TI-58/59:
TI PPC Notes, P.O.Box 1421, LARGO, FL 34294, USA.
Årsavgift 30 dollar sändes bäst som check i dollar.

TI-58/59 Software Club, Peter G. Poloczek, Kalbacher Hauptstraße 71, D-6000 FRANKFURT MAIN 56, Västtyskland. Inträdesavgift 10 DM (60-sidig programkatalog erhålls), årsavgift 25 DM. Använd helst internationell postanvisning eller utbetalning från eget postgiro till Peter G. Poloczek personligen.

Redaktören . .

Som ni kan läsa i Lars Hedlunds spalt härin-till lär detta vara det sista numret av nu-varande Programbiten. Det slutgiltiga be-slutet kommer naturligtvis att fattas först vid årsmötet den 28 januari, klart är dock att jag inte åtar mig att sköta utgivningen av Programbiten under 1984. Någon kandidat till redaktörsstolen har ej heller anmält sig.

Årsmötet kommer att bli ett av de viktigare i Prorambitens historia. Det är därför extra viktigt att alla som vill göra sin röst hörd verkligen kommer. Om du inte har möjlighet att ta dig till Stockholm, eller är upptagen den dagen, ber jag dig att skicka ett brev med dina åsikter eller förslag.

1983 har inte varit ett lysande år för Programbiten. Sidantalet har undan för undan sjunkit. Till detta nummer skedde en liten förbättring, som dock kunde ha varit större. Jag var nämligen tvungen att sista minuten lyfta ut fyra sidor, orsaken var att listningen inte inkom i tid för tryckning. I vanliga fall hade vi kunnat vänta, nu var det dock bråttom, tidningen måste gå i tryck före årets slut, för att tryckningen skulle vara mormbefriad.

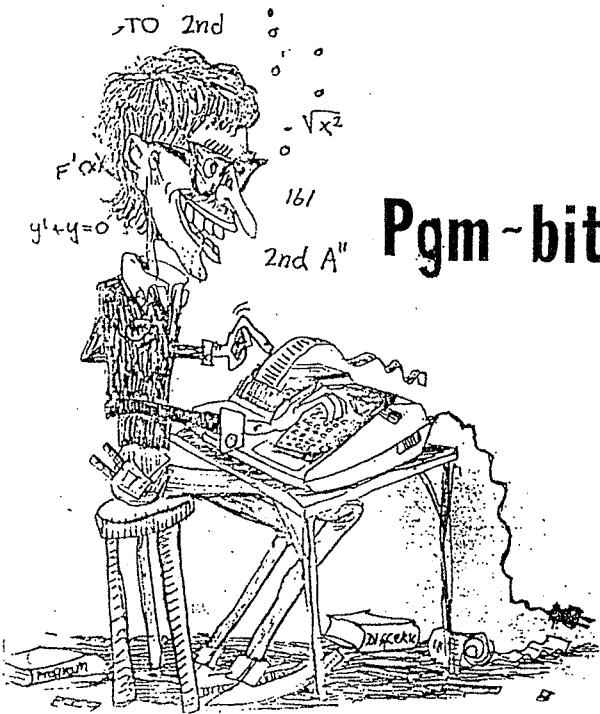
Om numret i övrigt kan sägas att Utmaningen fortfarande håller hög klass, trots att även Robert inte har fått väntad respons. Nils Johansson har inkommit med ett program för oljeeldade fastigheter. Nils, som var med och startade Programbiten, har länge efterlyst mer praktiskt orienterade program i tidningen. Det kanske är väl sent att starta en debatt i frågan, jag vill bara säga att jag delvis håller med Nils. Jag tror att både Lars Hedlund och jag, gärna skulle ha publicerat mer praktiska program. Problemet är att få praktiska program har inkommit från medlemmarna. Därför är det trevligt att vi nu kan publicera Nils program.

Jag vill ta tillfället i akt och tacka de medlemmar som har hjälpt till med bidrag under året, ingen nämnd, ingen glömd.

Bo Nordlin

Årsmöte

Som meddelats i ett tidigare utskick, är det dags för årsmöte lördagen den 28 januari 1984 kl 14.00. Vi träffas som vanligt i Dalens träffcentrum vid Söderbolls tunnelbanesta-tion.



Pgm-bitar

10. (RCL 09 x 96 + pi)		
INV INT STO 09		0.8638
11. (RCL 09 x 100) log		
INV lnx INV INT STO 09		0.8700
12. (RCL 09 x 100) lnx		
INV log INV Int STO 09		13.69

Conny Bonet

(Datorer kan både vara till nytta och till besväär. I det här fallet underlättades renskrivningen, men en del tecken återgavs på ett konstigt sätt. $Y!X$ betyder Y upphöjt till X , $X!2$ är X i kvadrat.)

Jag skickar här några resultat av 12 slumptalsgeneratorer, som jag har testat enligt Monte Carlo metoden. Jag använde de fem första slumptalsfröna från Programbiten 83-2, varje frö fick generera 1000 slumptal. Sammantaget testades således varje generator med 5000 slumptal.

Generatorerna kommer dels från olika program, dels har jag gjort 3 stycken själv.

Slumptalsgenerator	Fel
--------------------	-----

1. (RCL 09 + pi) INV lnx		
INV INT STO 09		0.9665
2. (RCL 09 x 10) INV lnx		
INV INT STO 09		0.9416
3. RCL 09 1/X Rad Cos IxI		
STO 09		12.33
4. (RCL 09 + pi) Y!X 8 =		
INV INT STO 09		0.2874
5. (RCL 09 + pi) Y!X 5 =		
INV INT STO 09		1.846
6. (RCL 09 * pi) INV INT		
STO 09		8.744
7. RCL 09 log IxI INV INT		
STO 09		58.92
8. RCL 09 log X!2 INV INT		
STO 09		56.52
9. RCL 09 x 997 = INV INT		
STO 09		0.5839

"IDIOTSÄKER" ANVÄNDNING AV FLAGGOR

En fara med att använda flaggor är att man glömmer nollställa dem. Här är några exempel på hur man undgår detta.

1. Ställa flagga efter test, t ex om ett tal är större än t-reg. Ett sätt som kräver nollställning är t ex INV GE aaa STF n. Följande sätt är emellertid absolut säkert: GE bbb INV STF n.

2. Prompting-rutin med svar "ja" eller "nej". Följande subrutin ger "nej" vid svaret 0 och "ja" vid svar ≠ 0 varvid flagga ställes. "A'" antas vara utskriftsrutin i HIR 05. Ladda R00 med flaggnummer och skrivregister med fråga.

A' CLR (ev. Op 00) R/S CP EQ ccc 25.13 GTO ddd
31.1725 INV STF Ind 00 A' RTN.

LH

*
* LICENSNUMMER *
*
* 82100488 *
*

PROGRAMBITEN och FÖRENINGEN PROGRAMBITEN
c/o Hedlund
Årstavägen 27 6 tr
121 68 JOHANNESHOV

FÖR KOMMERSIELLT bruk gäller följande:
Mångfaldigandet av innehållet i denna skrift,
helt eller delvis, är enligt lag om upphovs-
rätt av den 30 december 1960 förbjudet utan
medgivande av FÖRENINGEN PROGRAMBITEN.
Förbudet gäller varje form av mångfaldigande
genom tryckning, duplivering, stenciling,
bandinspelning, magnetkortsinspelning etc.

Tryck; K-TRYCK AB STOCKHOLM

UTMANINGEN!

Välkommen tillbaka till Utmaningen, den sista för min del. Orsaken till det är att jag har fått alltför liten respons. I skrivande stund, 12 december 1983, har jag varken fått något problem eller någon lösning. Det verkar som om ert intresse för våra gamla tro-tjänare håller på att dö snabbt. Som tur var hade jag kvar material, därför kommer det att finnas lösningar till problem 7, 28, 29, 30, 38, 42, 43 och 44. Jag hoppas att ni kommer att ha någon nytta eller något näje av dem.

7. PERMUTATIONER OCH KOMBINATIONER

Med det här programmet, skrivet av Håkan Svensson, blir lösningen till det här gamla problemet - det dök upp första gången i PB 80-3 - komplett. Nu ges nämligen lösningen till kombinationsdelen; tidigare har Björn Gustavsson löst permutationsproblemet med ett program som publicerades i PB 81-1.

Instruktionerna till Håkans program är:

1. Mata in n , tryck A.
 2. Mata in m , tryck B.
- Dessa steg kan utföras i valfri ordning.
3. Starta programmet med R/S.

Alla kombinationer av m element i mängden n , kommer att skrivas ut på skrivaren, separerade av en tom rad. På slutet kommer antalet kombinationer att skrivas ut.

När jag analyserade programmet upptäckte jag två fel:

1. Om ett m , som är större än n , matas in, till exempel $n=1$ och $m=2$, kommer programmet att gå in i en ändlös slinga. I det här givna fallet kommer paren 2, 3; 2, 4; 2, 5; etc att skrivas ut, vilket är nonsens.
2. Om m matas in som noll kommer programmet också denna gång att träda in i en ändlös slinga. Den här gången dock utan att

skriva ut något på skrivaren. I idealfallet kommer programmet att skriva ut en tom rad, följt av en radframmätning och slutligen 1 KOMB.

Om du planerar att använda programmet som en subrutin i ett annat program, bör du således ta vederbörlig hänsyn till dessa fel. Den som är intresserad kan utveckla programmet genom att ta med en steigräknare för m . Det skulle möjliggöra en utskrift av alla kombinationer av m ur mängden n , där m går från noll till n .

28. DAMERNA PÅ SCHACKBRÄDET

Tre lösningar har inkommit, från Björn Gustavsson, Håkan Svensson och mig. Mitt program är egentligen en utveckling av mitt tidigare publicerade program. Jag undersökte hur lång tid programmen behövde när $n=8$, med följande resultat:

B.G.	8.53.20
H.S.	26.15.30
R.P.	8.20.10

Pga resultaten publiceras enbart de förändringar som krävs av mitt program.

1. Åtan vid steg 006 och 054 byts ut mot HIR 18, HIR 8 innehåller n .
2. Nian vid steg 014 ersätts med HIR 17, HIR 7 har värdet $n+1$.
3. Alla referenser till register 9 byts mot register 99 (TI 58 ägare använder sig av register 39).
4. Fast mode initieringen sker med Stf Ind vid slutet av programminnet (TI 58 ägare bör byta ut 1 0 på steg 148 - 149 mot 0 4).
5. Dsz Ind 00 efter utskriftsdelen skall tas bort, annars kommer varje lösning att skrivas ut n gånger.
6. Utskriften görs på n rader. Jag erkänner, det är slösaktigt men det finns inget annat sätt.

Instruktionerna för programmet är:

1. Mata in storleken på schackbrädet, n , och tryck A.
2. När 10 blinkar i displayen, tryck 7 EE. Varje lösning kommer att skrivas ut. Antal lösningar skrivas också ut och programmet stannar med det värdet i displayen.

Två ytterligare noter:

Om du inte har en skrivare kan du byta ut Nop på steg 064 mot R/S och på så vis läsa resultatet i displayen.

Om du endast är intresserad av antalet lös-

ningar, kan du byta adressen på steg 018 - 019 mot 0 81. Därmed hoppas skrivrutinen över.

29. BERÄKNING AV PI

I ett tidigare nummer presenterade Lars ett program skrivet av Jovan Puzovic. Det kunde räkna fram 1188 siffror av det berömda talet på 80 timmar. Den här gången kommer ett förbättrat program, som ursprungligen publicerades i den franska tidningen *Science et Vie* (nr. 12-80, sidorna 54-57). Programmet har, efter optimering, även publicerats i TI PPC Notes. Jag har tagit mig friheten att modifiera det ytterligare något.

Programmet bygger på den här serien för beräkning av $\pi/2$:

$$\pi/2 = \sum_{n=0}^{\infty} \frac{n!}{\prod_{i=0}^n (2i+1)}$$

Om endast x siffror av π behövs kan ∞ ersättas med Int ($x / \log 2 + 1$).

För att beräkna π multipliceras serien med 2 och delas upp i faktorer, därmed behövs inte varje term beräknas med x decimaler. Björn Gustavsson använde samma teknik i hans program som beräknade e .

För att få plats med mesta möjliga antal decimaler av π , måste samtliga tretton siffror i ett register användas. Det ger vissa problem, i det här fallet delas varje register upp i två pseudoregister - sex siffror före, sju siffror efter decimalpunkten.

Instruktioner:

1. Mata in programmet.
2. Ange antal decimaler som önskas, talet skall vara mindre, eller lika med 1287, tryck A.
3. När 10 blinkar i displayen, tryck 7 EE, nu startar programmet i Fast mode.
4. När programmet har stannat kan du hämta fram resultatet, som är lagrat i register 1 och framåt. Alternativt kan du mata in det korta programmet, som skriver ut resultatet automatiskt. Du måste stanna programmet själv.

Under det att programmet kör kommer ett tal att blinka i displayen. Det talar om hur många iterationer som återstår. Du kan

använda det för att uppskatta kvarvarande körtid. Låt dig inte luras av orden Fast mode. Programmet behöver fortfarande 13,4 dagar på sig för att beräkna 1287 siffror!

30. NUMERISK INTEGRERING

Nu fortsätter vi med ytterligare ett program i Fast mode, Romberg integrering, ursprungligen skriven av Hans Lindgren. Hans version använde den gamla Pgm 02 SBR 2 39 metoden för att initiera Fast mode. Jag konverterade programmet till Stf Ind metoden.

Instruktioner:

1. Mata in programmet.
2. Tryck A', räknarenträder in i LRN-läge vid steg 181, där du kan mata in din funktion. Tag hänsyn till följande restriktioner:
 - a. När funktionen anropas finns x endast i displayen. Om du behöver x mer än en gång, måste du lagra det i det högsta tillgängliga minnet, exempelvis register 99.
 - b. Din funktion bör vara kortare än 45 steg. Om den är längre måste Lb E flyttas till steg 305 och steg 309 måste ändras till 8.
 - c. Avsluta din funktion med GTO Ind 00.
3. Ange den nedre gränsen och tryck A.
4. Ange den övre gränsen och tryck B.
5. Mata in önskad noggrannhet, tryck C. Programmet stannar när skillnaden mellan två approximationer är mindre än den angivna noggrannheten.
- Steg 3, 4 och 5 kan utföras i valfri ordning.
6. Beräkna integralen:
 - a. Med vanlig beräkningshastighet: tryck D.
 - b. I Fast mode: tryck E, när 10 blinkar i displayen, tryck 7 EE.

Under beräkningen kommer succesivt bättre approximationer att visas i displayen. Det kan ge dig en idé hur integralen konvergerar.

Den metod som används kan enklast beskrivas med hjälp av tabellen i figur 1 och integralen

$$\int_0^1 \frac{dx}{1+x}$$

(Exakt värde: $\ln 2 = 0,6931471\dots$) och den här formeln - trapezoid regeln - för att beräkna $A(n)$

$$\int_{x_0}^{x_n} f(x) dx \approx A(n), \text{ med}$$

$$A(n) = [f(x_0)/2 + f(x_1) + \dots + f(x_{n-1}) + f(x_n)/2] * h$$

$$(n=1, 2, 3 \dots \text{ och } h = \frac{x_n - x_0}{n})$$

Som med de flesta numeriska metoder minskar felet i $A(n)$ när n ökar (=minskande h). Emellertid gäller även "lagen om eländets bevarande", som medför att körtiden blir längre med större n .

Det går att minska körtiden genom att använda sig av Richardson extrapolering. Metoden baseras på serien $A(1), A(2), A(4) \dots$ och skillnaden mellan dessa värden, dividerad med en skalfaktor.

Metoden fungerar på följande vis:

1. $A(1)$ och $A(2)$ beräknas.
2. Skillnaden mellan $A(2)$ och $A(1)$ beräknas och divideras med 3 ($=4^1 - 1$)
3. Denna skalfaktor, k , adderas med $A(1)$, resultatet blir ett noggrannare värde $F_1(2)$.
4. Steg 1-3 upprepas med $A(2)$ och $A(4)$, för att erhålla $F_1(4)$.
5. Nu kan steg 1-3 upprepas med $F_1(2)$ och $F_1(4)$. Den här gången divideras skillnaden med 15 ($=4^2 - 1$). Resultatet blir $F_2(4)$.

Den här processen kan upprepas i all oändlighet, men det är inte nödvändigt att fortsätta upptill $F_i(n)$. Det går bra att sluta extrapolera när $F_2(4)$ har nåtts och fortsätta med i F_2 kolumnen utan att gå in i F_3 Kolumnen.

Om programmet körs på en 59:a kan värden upptill F_{85} behandlas. Sådana värden kommer endast att näs om vansinniga funktioner som $\ln 1/x$, från noll till ett, används.

Mer information om Romberg metoden kan bli erhållas från två artiklar:

1. Approximering av integraler, Ingvar Magnusson, PB 80-2, sidorna 26-27. Ovanstående sammanfattning är baserad på den artikeln.
2. TI 58/59 Integration, Henrik Klein, PGM 11, sidorna 26-36. Den artikeln har publicerats i TI PPC Notes V7N10P10-13, med en rättelse i V8N1P4.

38. FÖRBÄTTRAD ML-3

För ungefärligen två år sedan utmanade en vän mig om vem av oss som kunde skriva den bästa versionen av standardmodulen. Efter ett tag tröttnade vi båda, utan att ha skrivit speciellt mycket. Han skrev en 232 steg lång version av ML-3, medan jag lyckades komprimera ML-7 till 62 programsteg. I april förra året gav jag problemet ett andra försök, huvudsakligen på att jag behövde ML-7 utan några utskrifter på skrivaren. Resultaten av mina ansträngningar är tre program, varav ett publiceras nedan. Sammantaget blev mina besparingar 278 steg. ML-2, med parenteser!, på 714 steg, ML-7, 50 steg, och ML-3 på 208 steg. ML-3, i vanlig hastighet, är en aning längsammare än ML-3 körd i modulen (Fast mode!). Instruktionerna till programmet kan du hitta i bruksanvisningen till standardmodulen. Ytterligare en fördel med programmet är att det rättar "multiplikationsfelet", det är det oanvända registret R_{mn+m+8} under matrismultipliplieringen. (User Survival Guide for TI 58/59 Master Library, Fred Fish, sida 03-3).

44. D.MS OCH INV D.MS

När du matar in 12,12, i betydelse 12 minuter och 12 sekunder, vet du att det betyder 12 12/60. Tyvärr har 58/59 en annan uppfattning: 12 12/100. 12/100 måste således konverteras till 12/60. Det enklaste sättet är att multiplicera 0,12 med 5/3, alternativt addera 0,12 x 2/3, vilket är enklare. Det exemplet leder oss fram till "programmet"

n	$A(n)$	$k_1(N=3)$	$F_1(n)$	$k_2(N=15)$	$F_2(n)$	$k_3(N=63)$	$F_3(n)$
1	0,7500000						
2	0,7083333	-0,0138889	0,6944444				
4	0,6970238	-0,0037698	0,6932540	-0,0000794	0,6931746		
8	0,6941219	-0,0009673	0,6931545	-0,0000066	0,6931479	-0,0000004	0,6931745

Figur 1

för konvertering av D.M:

D.M → D.mmm (CE + INV Int x 2 / 3)

Med hjälp av ett liknande resonemang finner vi formeln för omkonverteringen:

D.mmm → D.M (CE - INV Int x .4)

För att fullfölja dessa ekvationer för fallet med D.MS utförs dessa konverteringar två gånger, en gång för minuterna och en gång för sekunderna. Det ger dessa två program.

D.MS

000	76	LBL	007	00	0	014	55	÷	022	22	INV
001	11	A	008	00	0	015	03	3	023	59	INT
002	53	<	009	85	+	016	54	2	024	65	×
003	53	<	010	22	INV	017	65	x	025	02	2
004	46	INS	011	59	INT	018	93	.	026	55	÷
005	65	x	012	65	+	019	00	0	027	02	3
006	01	1	013	02	2	020	01	1	028	54)
						021	85	+	029	32	RTN

↓

INV D.MS

000	76	LBL	007	22	INV	014	01	1	022	04	4
001	11	A	008	59	INT	015	00	0	023	54)
002	53	<	009	65	×	016	00	0	024	65	×
003	53	<	010	93	.	017	75	-	025	93	.
004	53	<	011	04	4	018	22	INV	026	00	0
005	46	INS	012	54)	019	59	INT	027	01	1
006	75	-	013	65	+	020	65	x	028	54)
						021	93	.	029	92	RTN

Jag har gjort ett par jämförelser mellan rutiner som finns inbyggda i räknaren och mina egna rutiner.

D.MS/INV D.MS

Inbyggda	Prins	Förklaring
1,23/1,28	1,40/1,34	Tid för funktionen
37/38	27/27	Programsteg
3	2	Vilande operationer
Första två	Första två	Använda HIR
tillgäng-	tillgäng-	
liga + HIR	8 liga	
3/2	2/3	Parentes nivåer

Tiderna för de inbyggda rutiner gäller självfallet Fast mode (modulprogram och inbyggda rutiner körs alltid i dubbla hastigheten). Mina rutiner är körd i vanlig hastighet.

Dessa två exempel visar att erfarna användare skriver bättre program än Texas Instruments programmerare. Det samma gäller för HP-ägare.

42. "SKALNING"

Grundidén till den rutin som presenteras här var ursprungligen framtagen av mig. När jag visade rutinen för en av mina vänner, Laurent Jan Dullaart, påstod han att den var alldeles för lång. Han bevisade otvetydigt sitt påstående genom att skriva den rutin som publiceras här.

Följande restriktioner gäller för rutinen:

1. Hexkod h₂₅ skall finnas på steg 016.
2. Register 00 skall vara tomt när rutinen anropas första gången.

43. HISTOGRAM

Till detta problem finns det två lösningar, en av Rudolf Lange och en av mig. Jag har valt att publicera bågge eftersom varje program har sina specifika fördelar. Rudolfs program skickades till mig av Peter Poloczek, det har nummer 0041 i TI SOFTWARE CLUBS programbibliotek.

Låt oss börja med instruktionerna:

1. Läs programmet från bank 1 och 2.
2. Skapa hexkod h₂₅ på steg 024 med sekvensen:

10 0p 17 CLR GTO 024 Pgm 19 SBR 045
P/R LRN Ins LRN RST 6 Op 17

3. Fyll - manuellt - registren 1-20 med värdena som du vill åskådliggöra i histogrammet. Du kan naturligtvis använda mindre än 20 register.
4. Starta programmet genom att trycka E. Programmet kommer nu att fråga efter:
N-Y? mata in antal stolpar och tryck R/S.
Y-MI? mata in det minsta värdet på stolparna, tryck R/S.
Y-MA? mata in det största värdet på stolparna, tryck R/S.
Y- \bar{x} ? mata in värdet på den horisontella linjen och tryck R/S på nytt, programmet startar.

Jag har inte studerat programmet i detalj, låt mig trots detta komma med några tekniska detaljer.

1. Om antal stolpar anges mellan 20 och 21 ($20 < n < 21$) kommer ett fel att uppstå, som inte indikeras, däremot kommer Op 04 fältet att se konstigt ut.
2. Normalt sett är den maximala längden på stolparna 50 enheter (steg 093-094 och 126-127). Du kanske vill ändra det.
3. Steg 260-266 gör ingen nytt.

Det andra programmet, som jag har gjort, har både för- och nackdelar jämfört med Rudolfs program. Till mitt programs negativa sida hör:

1. Det kan inte skriva ut negativa värden.
2. Någon horisontell nivålinje kan inte skrivas ut.
3. Endast 19 stolpar kan behandlas.
4. Det är mycket längre.

Mitt programs fördelar:

1. En skala skrivs ut vid sidan av histogrammet.
2. Det fungerar i Fast mode.
3. Stolarna anpassas automatiskt, så att den längsta stolpen är så nära hundra enheter som möjligt.
4. Stolarna identifieras inte med 12...90, utan A-T. Det är naturligtvis möjligt att ändra Rudolfs program.
5. Mitt program ändrar alla värden till procent. Det känner automatiskt av om de inmatade värdena redan är uttryckta i procent, i sådant fall sker ingen omvandling.
6. Det har samma automatiska upprenningsmöjlighet som mitt program Cirkeldiagram (PB 82-4, sidan 4, punkt 11).

Mitt program, som jag visade för Lars och Bo redan förra vintern, är en grov version. Jag har inte haft någon inspiration att förbättra den.

Instruktioner:

1. Mata in programmet, bank 1 och 2.
2. Skapa två hexkoder:
10 Op 17 CLR GTO 016
Pgm 19 SBR 045 P/R
LRN Ins SST (16 gånger, till steg 32)
Ins LRN RST CLR
3. Initiera genom att trycka A
4. Mata in antal stolpar och tryck R/S, värdet skall vara mindre än eller lika med 19.
- 5a. Mata in upp till fem skrivkoder, som identifierar den första stolpen, stolpe A och tryck A.
- 5b. Mata in längden på den första stolpen, följd av R/S. Om du vill mata in procentvärdet, måste de uttryckas som 14 och inte 0,14 (om du vill mata in 14%).
6. Upprepa 5a och 5b för samtliga stolpar. Talet i displayen anger hur många stolpar som har matats in.
7. Efter att den sista stolpen är färdiginmatad kan du luta dig bakåt och vila. Träkig nog uträttar programmet ingenting med skrivkoderna.

Under tiden du vilar dig, uträttar programmet följande:

1. Det kollar om du har matat in procentvärdet. Eftersom avrundningsfel är möjliga, accepteras allt i register 11 mellan 99 och 101 som 100%.
2. I steg 159-172 tas det högsta värdet ut.
3. En skalfaktor tas fram på stegen 173-191, på steg 192-214 beräknas längden på skalans till vänster om stolarna. Jag kanske bör belysa detta med två exempel:
 - a. Antag att det största procentvärdet är 11,436258..., det ger en skalfaktor på 3 och skalans längd blir 80 enheter. Det innebär att toppvärdet på skalans blir $3 \times 5 \times 80 / 100 = 12\%$.
 - b. Om det största värdet är 458,236... och summan av värdena är 2841. Dessa data ger en skalfaktor på 4 och skalans längd blir 90. Toppvärdet på skalans är $4 \times 5 \times 90 / 100 = 18\%$. Tyvärr ger programmet inte dessa värden automatiskt. De kan dock erhållas ur register 12 (skalfaktorn) och 13 (skalans längd).
4. Nästa etapp (steg 215-263) blir att beräkna längden på samtliga stolpar och runda av dem till två decimaler. Värdena lagras på två olika sätt:

a. Procentvärdet:

R_{2x} -,pppp, där pppp är procent / 100.

R_{2x+1} stolpe,sksksksk, där stolpe anger dess längd och sk...sk är skrivkoden.

b. Icke procentvärdet:

R_{2x} +nv,pppp, där nv är det numeraiska värdet och pppp är procent / 100. Nv måste således vara ett positivt heltal med högst nio siffror.

R_{2x+1} stolpe,sksksksk, har samma innehöld som ovan.

5. Därefter "beräknas" skalan (264-304) och lagras i Op 01.
6. Slutligen börjar programmet att skriva ut stolarna. Programmet använder tecknet "0" (skrivkod 32, steg 374-375). Det ger relativt breda stolpar, med skrivkod 65 blir de smalare, skrivkod 47 ger ett streck. Valet är ditt!

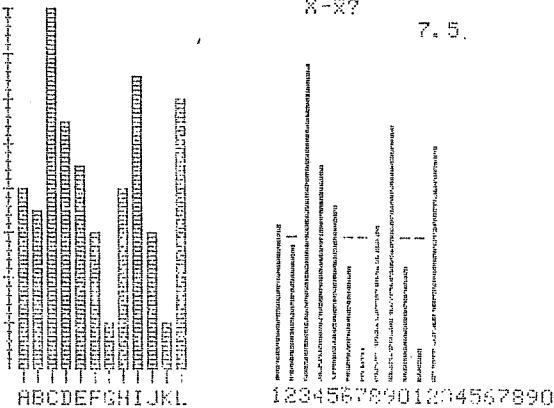
Jag hoppas verkligen att någon kan göra en Rolls-Royce av den här trehjulingen. Som jag skrev tidigare har jag inte haft någon inspiration att fullborda programmet, vilket egentligen är ganska konstigt med tanke på att jag skrev programmet på mindre än en dag. Den enda ändringen jag har gjort är att

jag modifierad skalrutinen med L-J:s version
några dagar senare.

Jag har kört bågge programmet med samma data
för att ni skall få en uppfattning om hur de
båda programmens resultat ser ut. Jag har
använt 12 stolpar med värdena 8, 7, 16, 11,
9, 6, 2, 8, 13, 6, 2 och 12. I det här fäl-
let är skalans högsta värde:

$$4 (\text{RCL } 12) \times 5 \times 80 (\text{RCL } 13) / 100 = 16\%.$$

Prins	Lange
N-Y?	12.
X-MI?	0.
X-MA?	17.
X-X?	7. 5.



Det var allt för denna gång, men jag kanske
borde nämna att jag har fått en annan lös-
ning till Gauss integreringen, skriven av

Histogram, Prins

100	42 STD	153	11 11	206	10 10	259	97 DSZ	312	04 4	365	54 2
101	14 14	154	22 INV	207	53 5	260	05 05	313	42 STD	366	53 INT
102	43 RCL	155	86 STF	208	53 INT	261	02 02	314	04 04	367	55 X
103	61 GTO	156	56 DEL	209	53 *	262	15 15	315	01 1	368	02 2
104	00 00	158	56 55	210	01 1	263	92 RTN	316	42 STD	369	54 +
105	40 40	159	54 DEL	211	00 0	264	97 DSZ	317	05 05	370	93
106	76 LBL	160	04 4	212	54)	265	02 02	318	03 03	371	03 3
107	12 B	161	32 INV	213	42 STD	266	02 02	319	03 03	372	07 7
108	57 42 STD	162	77 GE	214	13 13	267	77 77	320	42 STD	373	93
109	69 DP	163	56 *	215	53 *	268	01 1	321	06 06	374	03 3
110	39 00	164	66 56	216	73 RC*	269	00 0	322	01 1	375	02 2
111	12 B	165	32 XIT	217	06 06	270	42 STD	323	03 03	376	54 -
112	13 C	166	52 EE	218	53 *	271	02 02	324	42 STD	377	51 INT
113	97 DSZ	167	44 SUM	219	43 RCL	272	03 03	325	08 08	378	55 -
114	01 01	168	44 SUM	220	11 11	273	07 7	326	43 RCL	379	01 1
115	01 01	169	97 DSZ	221	54)	274	61 GTO	327	01 01	380	00 0
116	13 13	170	03 03	222	53 *	275	02 02	328	32 XIT	381	00 0
117	14 4	171	01 01	223	58 FIX	276	93 93	329	73 RC*	382	65 X
118	01 1	172	59 59	224	04 04	277	53 *	330	06 06	383	43 RCL
119	44 SUM	173	53 *	225	23 INV	278	53 *	331	22 INV	384	04 04
120	14 14	174	55 *	226	57 ENG	279	43 RCL	332	77 GE	385	22 INV
121	01 01	175	32 XIT	227	23 INV	280	02 02	333	03 03	386	28 LDG
122	12 B	176	55 *	228	23 INV	281	55 +	334	95 95	387	33 X ²
123	69 DP	177	42 RCL	229	58 FIX	282	02 2	335	53 *	388	54)
124	05 05	178	65 X	230	65 X	283	54)	336	53 *	389	44 SUM
125	02 02	179	11 11	231	87 IFF	284	22 INV	337	87 IFF	390	07 07
126	12 B	180	65 X	232	00 00	285	59 INT	338	00 00	391	43 RCL
127	69 DP	181	02 2	233	02 02	286	65 X	339	03 03	392	07 07
128	05 05	182	00 0	234	39 39	287	04 4	340	74 74	393	84 OP*
129	00 0	183	85 +	235	94 +/-	288	06 6	341	87 IFF	394	05 05
130	92 RTN	184	22 INV	236	72 ST*	289	85 +	342	01 01	395	47 DSZ
131	53 *	185	59 INT	237	06 06	290	02 02	343	03 03	396	04 04
132	53 *	186									

Ulf Heiman. Ulfs program var var anpassat till Fast mode, men i övrigt mer eller mindre lik Conny Bonets lösning från förra numret. Conny skickade in en skrivkodskonverterare, som tur var, för mig, var den både längre och långsammare än Jan Björklunds mästerverk. Dessutom har jag fått en annat program av Håkan Svensson som löser permutationsproblemet. Krister Norrman och Claes Carlstedt har gjort en lösning till problemet med Bachettal. Slutligen har jag även fått en rättelse från Jan Björklund av hans Bachetprogram.

Nu till de nya problemen:

46. NYA PROBLEM

Ja, du har rätt, jag har inget mer.

Som jag redan nämnt i början kan detta vara min sista Utmaning. Det finns två krav som måste vara uppfyllda för att jag skall överväga att fortsätta:

1. Programbiten fortsätter att ges ut under 1984. (I denna stund verkar det som om Programbiten fortsätter under 1984, dock inte i den utformning som Robert har tänkt sig, reds anm.)
2. Ni är mer aktiva.

Vi får se vad som händer. I vilket fall som helst vill jag önska er alla ett Gott Nytt År.

ROten UR- MED 120 SIFFROR!

Program för beräkning av kvadratrot med
120 siffrors precision.

Bruksanvisning : Normaluppdelning, spela
in block 1 och 2.

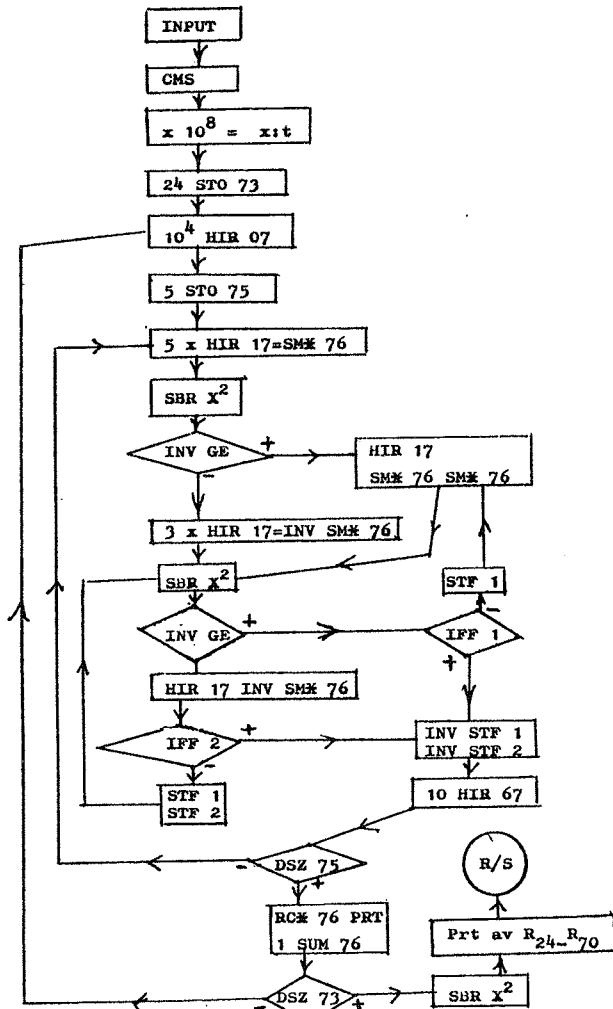
Läs block 1 tryck A läs block 1 igen samt
block 2. Knappa in talet X som du vill få
roten ur(flytta decimalkommat 2steg itaget
så att heltalssiffran är minst 1 men mindre
än 100. Talet får maximalt ha 8 decimaler)
samt tryck R/S .

Nu skrives resultatet ut i femsiffergrupper.
Om det är mindre än 5 sifferor i en grupp ska
det vara noll(-or) framför så att det blir 5
sifferor. När programmet skrivit ut 24 rader
med sifferor, skrivas även kvadraten på detta
120-siffriga tal ut. Trots fast mode är exe-
kveringstiden ca. 9 timmar.

Om annan precision önskas ändras stegen 32-33
från 24 ($x_5 = 120$) till t.ex. 10 ($x_5=50$)
vilket ger 50 sifferors precision, och exekve-
ringstiden ca. 1 timme.

Jag har konstruerat ett program som beräknar
kvadratroten med 155 sifferors precision, dock
ej i fast mode vilket medför att exekverings-
tiden blir drygt en vecka. Om någon är intre-
sserad hör gärna av Er. Jag tror att 155
sifferor är max för TI-59 ?

För Er som inte har skrivare finns de 120
sifferorna i R_0-R_{23} .



P2PG

Sven-Arne Wallin

N Parkg 5

343 00 ÄLMHULT

000 00 0	041 01 1	082 17 17	123 97 DSZ	164 97 DSZ	205 74 74	246 18 18	272 98 ADV
001 00 0	042 52 EE	083 54 >	124 75 75	165 24 24	206 01 1	247 54 >	273 02 2
002 00 0	043 04 4	084 74 SM*	125 00 00	166 01 01	207 44 SUM	248 59 INT	274 49 PRD
003 76 LBL	044 82 HIR	085 76 76	126 50 50	167 62 62	208 72 72	249 74 SM*	275 76 76
004 11 R	045 07 07	086 09 9	127 73 RC*	168 43 RCL	209 44 SUM	250 78 78	276 01 1
005 36 PGM	046 05 5	087 03 3	128 76 76	169 00 00	210 74 74	251 65 x	277 44 SUM
006 02 02	047 42 STD	088 42 STD	129 99 PRT	170 33 X ²	211 97 DSZ	252 82 HIR	278 76 76
007 71 SBR	048 75 75	089 77 77	130 01 1	171 44 SUM	212 79 79	253 18 18	279 02 2
008 02 02	049 25 CLR	090 61 GTO	131 44 SUM	172 24 24	213 01 01	254 54 >	280 03 3
009 39 39	050 05 5	091 01 01	132 76 76	173 43 RCL	214 96 96	255 22 IHV	281 42 STD
010 09 9	051 65 x	092 51 51	133 97 DSZ	174 76 76	215 73 RC*	256 74 SM*	282 72 72
011 00 0	052 82 HIR	093 22 INV	134 73 73	175 42 STD	216 71 71	257 79 79	283 01 1
012 22 INV	053 17 17	094 77 GE	135 00 00	176 78 78	217 33 X ²	258 01 1	284 44 SUM
013 58 FIX	054 54 >	095 00 00	136 41 41	177 00 0	218 74 SM*	259 94 +/-	285 72 72
014 22 INV	055 74 SM*	096 73 73	137 22 INV	178 42 STD	219 74 74	260 44 SUM	286 73 RC*
015 57 ENG	056 76 76	097 82 HIR	138 44 SUM	179 71 71	220 97 DSZ	261 79 79	287 72 72
016 02 2	057 06 6	098 17 17	139 76 76	180 00 0	221 78 78	262 44 SUM	288 99 PRT
017 91 R/S	058 04 4	099 22 INV	140 43 RCL	181 42 STD	222 01 01	263 78 78	289 97 DSZ
018 08 8	059 42 STD	100 74 SM*	141 24 24	182 72 72	223 80 80	264 97 DSZ	290 76 76
019 69 DP	060 77 77	101 76 76	142 22 INV	183 02 2	224 43 RCL	265 74 74	291 02 02
020 17 17	061 61 GTO	102 87 IFF	143 77 GE	184 04 4	225 76 76	266 02 02	292 83 83
021 25 CLR	062 01 01	103 02 02	144 02 02	185 42 STD	226 85 +	267 42 42	293 98 ADV
022 91 R/S	063 51 51	104 01 01	145 72 72	186 74 74	227 24 CE	268 43 RCL	294 98 ADV
023 47 CMS	064 22 IHV	105 13 13	146 02 2	187 01 1	228 85 +	269 24 24	295 98 ADV
024 99 PRT	065 77 GE	106 86 STF	147 07 7	188 44 SUM	229 42 STD	270 83 GD*	296 61 GTO
025 98 ADV	066 00 00	107 01 01	148 02 2	189 71 71	230 74 74	271 77 77	297 00 00
026 65 x	067 79 79	108 98 STF	149 42 STD	190 43 RCL	231 02 2		298 21 21
027 01 1	068 03 3	109 02 02	150 77 77	191 71 71	232 04 4		
028 52 EE	069 94 +/-	110 61 GTO	151 43 RCL	192 42 STD	233 85 +		CHECKSUM:
029 08 8	070 61 GTO	111 01 01	152 76 76	193 79 79	234 42 STD		BANK 1
030 54 >	071 00 00	112 51 51	153 85 +	194 44 SUM	235 78 78		3346147003.
031 32 XIT	072 80 80	113 22 INV	154 01 1	195 74 74	236 01 1		BANK 2
032 02 2	073 87 IFF	114 86 STF	155 02 2	196 73 RC*	237 44 SUM		2171354403.
033 04 4	074 01 01	115 01 01	156 85 +	197 71 71	238 74 74		PROG
034 42 STD	075 01 01	116 22 INV	157 24 CE	198 65 x	239 54 >		5517501406. ■
035 73 73	076 13 13	117 86 STF	158 54 >	199 73 RC*	240 42 STD		
036 01 1	077 86 STF	118 02 02	159 42 STD	200 72 72	241 79 79		
037 52 EE	078 01 01	119 01 1	160 24 24	201 85 +	242 73 RC*		
038 05 5	079 02 2	120 00 0	161 25 CLR	202 24 CE	243 79 79		
039 82 HIR	080 65 x	121 82 HIR	162 72 ST*	203 54 >	244 55 +		
040 08 08	081 82 HIR	122 67 67	163 24 24	204 74 SM*	245 82 HIR		

»KRYPTAN«

LABYRINTSPEL FÖR TI 59

Från Conny Bonet har vi mottagit flera spel, av dessa har vi valt Kryptan. Med lite god vilja kan det jämföras med Tunnels of doom, ett av de populärare spelen till TI 99/4A.

Spelet, som är gjort för TI 59, innebär att du skall ta dig igenom en labyrint av okänd utformning. I labyrinten finns ett flertal monster som du antingen måste bekämpa eller fly ifrån. Vissa av monstren kan endast bekämpas med ett magiskt svärd, som finns någonstans i den mystiska labyrinten. Om du mot förmoden lyckas ta dig igenom labyrinten visas hur många förflyttningar du behövde (ju färre desto bättre) och antal dödade monster (ju fler desto bättre).

Mycket lycka önskas alla spelsugna.

INSTRUKTIONER

Programinspelning: Mata in startprogrammet i normaluppdelning. Skriv programmet på magnetkort. Gå över till uppdelning 8 Op 17 och mata in register 60 - 75. Skriv minnena på sida 2 av magnetkortet, utan att ändra uppdelningen. Rensa programminnet och återgå till normaluppdelning för att mata in huvudprogrammet. Skriv detta på ett annat magnetkort.

Programkörning:

1. Läs sidan 1 av startprogrammet. Mata in ett slumptalsfrö mellan 0 och 1, tryck E. Sätt in sida 2 av magnetkortet i springan. Mata in labyrintens svårighetsgrad, 0 eller 1, där 1 är lätt och 0 svårt, och tryck A. Under det att kalkylatorn kör programmet bör du sätta in sidan 1 av magnetkortet med huvudprogrammet i magnetkortsspringan. Efter att räknaren har läst sidan 1 skall sidan 2 av kortet sättas in i springan.
2. Gör i ordning en rutplan på 9x9 rutor och markera kolumnerna med 0 - 8. Raderna markeras .1 - .8. Alternativt kan spelplanen skrivas ut i förväg med ett program som är listat längre fram.

3. Tag reda på din livspotential (lp) genom att trycka C.
4. Din position kan fastställas med B. Vid start är positionen 0,0. Position och livspotential kan kontrolleras när som helst under spelets gång.
5. För att förflytta dig anger du koordinaten för din destinationsruta, x,y, och trycker A. (Vid start antingen 0,1 eller 1,0). I displayen visas nu något av följande:
 - A. Blinkande 111 indikerar att du har funnit det magiska svärdet. Därefter visas detsamma som under C.
 - B. Blinkande 505 (SOS) talar om för dig att du har stött på ett monster. Sedan kommer en kod att synas i displayen, som anger, enligt nedanstående tabell, vilket monster som finns på din ruta.
Nu har du två möjligheter:
 - I Du flyr, se punkt 7.
 - II Du anfaller monstret, se punkt 8.Därefter visas detsamma som under C.
 - C. Ett tresiffrigt tal, som visar åt vilka håll du nu kan förflytta dig.
 - 1.11 Du kan gå åt valfritt håll.
 - 0.00 Du måste gå tillbaka, detta var en återvändsgränd.
 - 1.01 Åt höger eller vänster.
 - 0.11 Rakt fram eller åt höger.
 - 1.10 Rakt fram eller åt vänster.
 - 0.10 Rakt fram.Naturligtvis kan du alltid gå tillbaka den väg du kom.
För att siffrorna skall stämma måste labyrinten vara vänd så att den riktning du gick pekar uppåt.
 - D. Något annat blinkar i displayen, du har gått in i en vägg.
6. Fortsätt enligt 5, tills du har blivit dödad, 9.9999999 99 blinkar, eller du har nått fram till ruta 8,8. Du har utgått med segern, 0.1111111111 blinkar i displayen.
Vid vinst: tryck CE X/t, talet i displayen talar om antal steg du har gått (heltalsdelen) och hur många monster du

MONSTERTABELL

Kod	Monster	Rörelse	Lp
0	Skelett	1	4
1	Ghoul	2	5
2	Troll	1	12
3	Alf	1	4
4	Orc	1	5
5	Jätte	3	15
6	Kentaur	2	10
7	Trollkarl	2	10
8	Balrog	3	12
9	Succuba	1	8
10	Medusa	1	7
11	Varulv	1	9
12	Drake	3	17
13	Demon	1	13
14	Vampyr	1	8
15	Spöke	1	6

- har nedkämpat (decimaldelen).
 För ett nytt parti, gå till punkt 1. OBS!
 Vid förlust rensas minnena.
7. Flykt. Tryck E, om 0 blinkar lyckades du undkomma monstret, detsamma som under punkt 5 C visas efteråt. Om du inte lyckas fly kommer monstret att attackera dig, se punkt 8 A.
8. Anfall. Tryck D. Om monstret är av typ 0 - 6 eller 13 - 15 attackerar du först, annars är det monstret som börjar. Detta gäller version I, i version II avgörs vem som attackerar först av slumpen.
- A. 888 blinkar, monstret anfaller. Nu visas antingen
 1.0, monstret missar. Räknaren stannar med din livspotential i dis-playen.
 1.1, monstret träffade dig. Räknaren visar därefter din kvarvarande livspotential.
- Blinkande nior, du dog.
- B. 888 blinkar inte, det betyder att du anfaller först. Här visas antingen 0.0, du missade, nu anfaller monstret dig.
 0.1, träff! Nu visas hur mycket livspotential du berövade monstret och dess kvarvarande lp. Om den sistnämnda understiger 0 har du vunnit tvekampen, om inte attackrar han dig.
- Vid vinst visas detsamma som 5 C.
 Efter varje rond kan du avgöra om du vill fortsätta kampangen eller fly, dvs antingen trycka D eller E.

NÄGRA SLUTORD

- * Antal monster varierar mellan 10 och 30. Din livspotential bestämmes vid start till ett värde mellan 5 och 20 (det kan ändras vid steg 94 - 97 i startprogrammet).
- * Det går inte att smita ifrån ett monster genom att mata in destinationsruta och trycka A. Försöker du detta blir du anfallen.
- * Att trycka på D eller E, när inget monster finns på rutan, medför ingenting.
- * Ett monster som nedkämpas, tas ur spelet.
- * Om du inte vill att minnena rensas efter förlust kan du sätta in en Nop på steg 362 i huvudprogrammet.

Monster 7 - 12 attackerar alltid först, medan du får börja när de andra dyker upp (gäller ej version II). För att kunna attackera monster 13 - 15 måste du ha ett magiskt svärd, som finns någonstans i labyrinten.

När ett monster dyker upp kan du välja mellan att slåss eller att fly, de monster med 3 i rörelse kan du aldrig fly ifrån.

VERSIONER AV SPELET

Version I: enligt listning.

Version II: följande ändringar av version I:

```

GTO 115 LRN   INV Stflg 2 LRN
GTO 232 LRN   2 STO 86 2 C' X/t 0.5
                           X>=t = LRN
GTO 305 LRN   Nop Nop Nop LRN
GTO 441 LRN   Nop Nop LRN

```

Programmet är konstruerat så att endast ett monster kan förekomma på varje ruta. Om GTO 160 sätts in fr o m steg 147 i startprogrammet, kan flera monster förekomma på en och samma ruta.

Den som har tillgång till	. 8000000000
skrivare och inte vill	. 7000000000
skriva en spelplan manu-	. 6000000000
ellt kan använda detta	. 5000000000
program. Tryck A för varje	. 4000000000
plan du vill få fram.	. 3000000000
	. 2000000000
	. 1000000000
	. 0000000000
	012345678

```

Lb1 A 9 STO 00 40 Op 01 3232323232 Op 03 RCL
00 - 1 + X/t 6 X>=t 033 3 Lb1 1 = x 1 EE 8
INV EE + 32323232 = Op 02 Op 05 Dsz 0 021 Op
00 1020304 Op 02 506071011 Op 03 Op 05 Op 00
CLR R/S

```

MATRIS MANIPULATION

Från Anders Persson i Lund har vi fått fyra rutiner för TI 58/59. Anders har använt dessa rutiner praktiskt i den orienteringsklubben där han är aktiv. De har använts främst vid tävlingar för att hålla reda på tävlingsdeltagarnas tider. Rutinerna utgör en utökning av matematikmodulens program nr 7, Data arrays. Låt oss övergå till Anders beskrivning av rutinerna.

De rutiner som finns är:

Medelvärde
Nollställning
Antalsberäkning
Uppletpning av värde

Det går att göra fler rutiner, exempelvis sorteringsmed hjälp av sorteringsprogrammet i modulen.

MEDELVÄRDE

Man kan beräkna medelvärdet av antingen en rad eller en kolumn. Rader anges med positivt nummer, kolumner med negativt nummer. Allt enligt samma praxis som förekommer i Data arrays. När numret matats in trycker man på SBR X. (Medelvärdestangenten som label.)

Sista värdesisoleringen finns på samma sätt som i Data arrays. Med flagga noll nollställd räknas alltså inte sista värdet i raden eller kolumnen med vid medelvärdesbildningen. Det erhållna resultatet kan lagras sist i den aktuella raden eller kolumnen genom att trycka på Pgm 7 C.

ANTALSBERÄKNING

Den här rutinen räknar antalet värden i en rad eller kolumn som är skilda från noll. Även här anges rader med positivt värde och kolumner med negativt. Rutinen anropas med SBR IxI.

Antalet värden kan INTE lagras direkt med Pgm 7 C, men antalet värden är i regel endast intressant för att se om man har glömt något värde vid inmatningen. Därför ansåg jag inte att det fanns någon anledning att

göra en sådan lagring möjlig. Som vanligt räknas inte sista värdet i raden/kolumnen om flagga noll är nollställd.

NOLLSTÄLLNING

Som hörs på namnet kan en nollställningen av en rad eller kolumn göras med den här rutinen. Rader och kolumner anges på samma sätt som tidigare. Rutinen anropas med SBR CLR.

Sista värdet nollställs inte om flagga noll är nollställd. Därmed kan exempelvis summan av raden bevaras sist på raden, trots att raden i övrigt har nollställts och nya värden är inmatade.

UPPLETPNING AV VÄRDE

Detta är den mest komplicerade av de rutiner som finns med här. Rutinen visar var i den definierade matrisen som ett visst värde finns. Värdet som man söker efter skall matas in som "constant" i Data arrays, detta görs med A'. Rutinen är skriven så att A' kan användas oberoende av om man är i pgm 7 (Data arrays) eller pgm 0, dvs i programmet. Med andra ord: rutinen under Lbl A' i modulprogrammet finns kopierad i sökprogrammet.

För att leta upp ett värde gör man så här:

Mata in värdet med A'.
Sökning i en rad, positivt radnummer.
Sökning i en kolumn, negativt kolumnnummer.
Sökning i hela matrisen, 0 som nummer.
Tryck sedan på SBR EE.

En blinkande nolla i displayen anger att värdet inte finns med i den del av matrisen som sökningen skett i. Om värdet t ex finns i andra radens femte kolumn visas 2.05. När värdet har hittats kan man trycka på R/S, varvid sökningen fortsätter tills hela den angivna raden/kolumnen/matrisen har gensökts. Antingen visas ytterligare positioner med det aktuella värdet på, eller också visas en blinkande nolla. Som tidigare anger det att inga ytterligare positioner med det angivna värdet existerar.

Om sista värdesisoleringen är aktiverad (flagga noll nollställd), kontrolleras inte sista värdet i en rad eller en kolumn om man letar i en sådan. Letar man i hela matrisen kontrolleras inte värdet som finns längst ner till höger i matrisen (dvs nr 5.07 i en 5x7 matris).

Om matrisen genomsöks efter tomma positioner - nollar - för att ersätta dessa med andra värden, kan man, efter att upplettningsrutan har hittat en sådan position, trycka Pgm

7 C' och sedan mata in värdet följt av C. Det lagras då på den plats där nollan tidigare fanns.

Gemensamt för dessa rutiner är att de är godtyckligt relokerbara (endast labels har användts). Dessutom innehåller varje rutin olika labels. Det går således utmärkt att slå ihop två eller flera rutiner till ett program. Det finns dock avsnitt som förekommer i flera rutiner, dessa kan naturligtvis skrivas om som subrutiner och användas gemensamt.

MEDELVÄRDE

000	76	LBL	006	55	+	013	43	RCL	020	75	-
001	79	X	007	53	<	014	01	01	021	01	1
002	53	(009	06	06	015	76	LBL	022	76	LBL
003	36	PGM	010	87	IFF	017	87	IFF	024	54)
004	07	07	011	02	02	018	00	00	025	54)
005	15	E	012	22	INV	019	23	LNX	026	92	RTN

NOLLSTÄLLNING

000	76	LBL	013	43	RCL	026	76	LBL	039	92	RTN
001	25	CLR	014	01	01	027	37	P/R	040	76	LBL
002	29	CP	015	42	STD	028	00	0	041	35	1/X
003	67	EQ	016	03	03	029	72	ST*	042	36	PGM
004	91	R/S	017	43	RCL	030	00	00	043	07	07
005	77	GE	018	06	06	031	43	RCL	044	13	C*
006	35	1/X	019	42	STD	032	04	04	045	36	PGM
007	50	I _X I	020	04	04	033	44	SUM	046	07	07
008	42	STD	021	87	IFF	034	00	00	047	13	C
009	00	00	022	00	00	035	97	DSZ	048	36	PGM
010	06	6	023	37	P/R	036	03	03	049	07	07
011	44	SUM	024	69	DP	037	37	P/R	050	14	D
012	00	00	025	33	33	038	00	0	051	92	RTN

UPPLETNING AV VÄRDE

000	76	LBL	017	00	00	034	69	DP	051	36	PGM
001	16	R*	018	43	RCL	035	23	23	052	76	LBL
002	42	STD	019	01	01	036	76	LBL	053	33	X ²
003	02	02	020	42	STD	037	36	PGM	054	00	0
004	92	RTN	021	03	03	038	22	INV	055	69	DP
005	76	LBL	022	43	RCL	039	97	DSZ	056	99	99
006	52	EE	023	06	06	040	03	03	057	92	RTN
007	29	CP	024	76	LBL	041	33	X ²	058	76	LBL
008	67	EQ	025	29	CP	042	73	RC*	059	28	LGD
009	28	LGD	026	42	STD	043	00	00	060	43	RCL
010	77	GE	027	04	04	044	67	EQ	061	01	01
011	24	CE	028	43	RCL	045	32	X ² T	062	42	STD
012	50	I _X I	029	02	02	046	43	RCL	063	03	03
013	42	STD	030	32	X ² T	047	04	04	064	43	RCL
014	00	00	031	87	IFF	048	44	SUM	065	06	06
015	06	6	032	00	00	049	00	00	066	49	PRD
016	44	SUM	033	36	PGM	050	61	GTO	067	03	03

ANTALSBERÄKNING

014	01	01	015	42	STD	016	03	03	000	76	LBL
000	50	I _X I	017	43	RCL	018	06	06	055	50	INT
002	29	CP	019	76	LBL	020	39	CDS	037	43	RCL
003	67	EQ	021	87	IFF	022	42	STD	038	04	04
004	91	R/S	023	00	00	024	04	04	039	44	SUM
005	77	GE	025	22	X ²	026	00	0	040	00	00
006	35	1/X	027	42	STD	028	04	04	041	97	DSZ
007	50	I _X I	029	87	IFF	030	00	00	042	03	03
008	42	STD	031	00	00	032	33	33	043	59	INT
009	00	00	033	30	TAN	010	06	6	044	00	00
011	44	SUM	034	33	33	011	44	SUM	045	54)
012	00	00	035	30	TAN	013	43	RCL	046	92	RTN
013	43	RCL	036	30	TAN	014	76	LBL	047	92	RTN

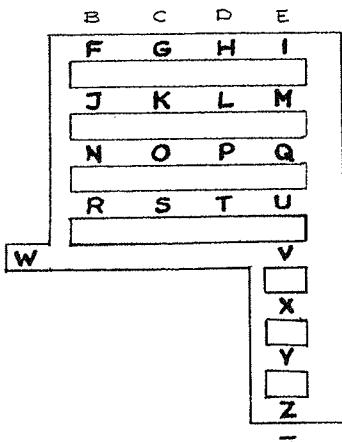
Histogram, Lange

10

000	92	RTN	036	05	05	073	01	1	110	01	01
001	16	R*	018	43	RCL	035	23	23	052	76	LBL
002	42	STD	019	01	01	036	76	LBL	053	33	X ²
003	02	02	020	42	STD	037	36	PGM	054	00	0
004	92	RTN	021	03	03	038	22	INV	055	69	DP
005	76	LBL	022	43	RCL	039	97	DSZ	056	99	99
006	52	EE	023	06	06	040	03	03	057	92	RTN
007	29	CP	024	76	LBL	041	33	X ²	058	76	LBL
008	67	EQ	025	29	CP	042	73	RC*	059	28	LGD
009	28	LGD	026	42	STD	043	00	00	060	43	RCL
010	77	GE	027	04	04	044	67	EQ	061	01	01
011	24	CE	028	43	RCL	045	32	X ² T	062	42	STD
012	50	I _X I	029	02	02	046	43	RCL	063	03	03
013	42	STD	030	32	X ² T	047	04	04	064	43	RCL
014	00	00	031	87	IFF	048	44	SUM	065	06	06
015	06	6	032	00	00	049	00	00	066	49	PRD
016	44	SUM	033	36	PGM	050	61	GTO	067	03	03

MORSE -	5120000000.	20	5151510000.	38
	2051515100.	21	2000000000.	39
	2051205100.	22	5151200000.	40
	2051510000.	23	5151512000.	41
	5100000000.	24	5120200000.	42
REGISTER	5151205100.	25	2051512000.	43
	2020510000.	26	2051202000.	44
	5151515100.	27	2020515100.	45
	5151000000.	28	2020202020.	46
	5120202000.	29	5120202020.	47
	2051200000.	30	5151202020.	48
	5120515100.	31	5151512020.	49
	2020000000.	32	5151515120.	50
	2051000000.	33	5151515151.	51
	2020200000.	34	2051515151.	52
	5120205100.	35	2020515151.	53
	2020512000.	36	2020205151.	54
	5120510000.	37	2020202051.	55

ÖVERLÄGG FÖR
TANGENTBORDET



13

KRYPTAN	0.00132104	60	0.08361112	68
	0.01242205	61	0.09142208	69
REGISTER	0.02141112	62	0.10142107	70
	0.03132204	63	0.11152209	71
	0.04131105	64	0.12361217	72
	0.05341115	65	0.13141213	73
	0.0623131	66	0.14151108	74
	0.0724211	67	0.15162106	75

KRYPTAN - STARTPROGRAM	046	12	073	01	1	
	047	95	=	074	01	1
	048	59	INT	075	42	STD
	049	65	X	076	00	00
	050	43	RCL	077	42	STD
	051	09	09	078	09	09
	052	22	INV	079	16	R
	053	22	CLR	080	65	X
	054	95	=	081	02	2
	055	74	SM*	082	01	1
	056	00	00	083	85	+
	057	97	DSZ	084	01	1
	058	09	09	085	00	0
	059	02	2	086	95	=
	060	43	RCL	087	59	INT
	061	06	43	088	06	6
	062	00	00	089	11	11
	063	00	00	090	42	STD
	064	39	39	091	24	24
	065	07	7	092	16	R
	066	93	.	093	65	X
	067	01	1	094	01	1
	068	01	1	095	06	6
	069	01	1	096	85	+
	070	01	1	097	05	5
	071	01	1	098	95	=
	072	01	1	099	59	INT

KRYPTAN - HUVUDPROGRAM	115	68	NOP	176	16	R*
	116	68	NOP	177	65	X
	117	68	NOP	178	43	RCL
	118	43	RCL	179	13	13
	119	11	11	180	33	X*
	120	65	X	181	95	=
	121	01	1	182	44	SUM
	122	00	0	183	15	15
	123	95	=	184	43	RCL
	124	32	XIT	185	14	14
	125	73	RC*	186	94	+-
	126	14	14	187	16	R*
	127	59	INT	188	65	X
	128	67	EQ	189	32	XIT
	129	23	LNX	190	14	14
	130	01	1	191	33	X*
	131	44	SUM	192	95	=
	132	17	17	193	44	SUM
	133	97	DSZ	194	15	15
	134	16	16	195	43	RCL
	135	01	1	196	15	15
	136	25	25	197	91	R/S
	137	87	IFF	198	76	LBL
	138	00	00	199	20	20
	140	54	54	200	87	IFF
	141	43	RCL	201	01	1
	142	27	27	202	02	2
	143	59	INT	203	05	05
	144	22	INV	204	91	R/S
	145	67	EQ	205	18	C*
	146	01	01	206	65	X
	147	54	54	207	04	4
	148	36	STF	208	95	=
	149	00	00	209	59	INT
	150	01	1	210	32	XIT
	151	01	1	211	43	RCL
	152	01	1	212	19	19
	153	66	PAU	213	77	GE
	154	08	8	214	95	=
	155	08	8	215	22	INV
	156	67	EQ	216	86	STF
	157	78	Z+	217	01	1
	158	43	RCL	218	00	0
	159	14	14	219	66	PAU
	160	16	R*	220	61	GTO
	161	55	+	221	01	1
	162	01	1	222	58	58
	163	00	0	223	76	LBL
	164	95	=	224	14	D
	165	42	STD	225	87	IFF
	166	15	15	226	01	1
	167	43	RCL	227	02	2
	168	14	14	228	30	30
	169	42	STD	229	91	R/S
	170	15	15	230	87	IFF
	171	35	1/X	231	02	2
	172	55	+	232	95	=
	173	01	1	233	68	NOP
	174	00	0	234	68	NOP
	175	95	=	235	99	.

BERÄKNING AV ENERGIÅTGÅNG

FÖR UPPVÄRMNING AV HYRESHUS

för ett par år sedan skrev jag en artikel om energiförbrukning i allmänhet. Jag skall här ge mig in på att förmedla ett par program för energikon-troll för i första hand hyreshus.

De indata Du behöver till programmet är i tur och ordning den förra tankningsdagen (FTD, 2nd B), samt summan av medeldygntemperaturen (FTT, 2nd D) denna dag.

Detta behöver programmet för att räkna ut antal dagar sedan förra tankningstillfället och få fram medeltemperaturen under perioden.

Därefter slår Du in tankningsdag (TD, 2nd A) och summan av medeltemperaturen (ET, 2nd C) tanknings-dagen. När detta är klart trycker Du in antal liter tankad olja på (D), samt trycker fram svarat på (E).

A, B, C ligger låsta för (Pgm 20), som användes för beräkning av antal dagar. Ur programmet får Du sedan ut de uppgifter som visas i teckenför-klaringen och i övningsuppgiften.

ET är summan av varje dags medeltemperatur.

Dygnets medeltemperatur redovisas överst och summan av årets medeltemperatur därunder, för varje dag.

Ägarnas kunskap om sin fastighets energibehov är i regel mycket liten och mest grundad på intuitions-

Om han vänder sig till en framstående expert i en fastighetsägarvänlig organisation kan han få följan-de svar "Värmebehovet har under 1979 varit 105,6 % vilket vid normalårsförbrukning av 62 m^3 motsvarar en förbrukning av 65,480 liter för 1979, vilket den också varit."

Mig synes detta enbart vara en övning i invertering av multiplikatorer.

Normalårsförbrukningen skall ligga under $30 \text{ m}^3 / \text{år}$. Detta borde rådgivaren ha delgivit i stället för denna märkliga sifferlek.

I slutet av artikeln finns dels ett övningsexempel, dels ett diagram från just denna fastighet. Omkring den mittre linjen fördelas de punkter som givits i exemplet och ger en årsförbrukning av 42 m^3 . Den övre linjen motsvarar förbrukningen 1979.

Försök att placera ut punkterna enligt beräkningarna.

När Du gjort detta gör då en regressionslinje av dessa punkter (uteslut pkt 24 och 28, se nedan) så skulle den stämma, men det gör den inte här. Punkterna ligger utströdda. Se handbok i programering sid V-36 -37.

Punkterna borde vara samlade på ett avstånd av 5 % av oljeförbrukningen, över och under linjen.

Punkt 28 ligger på en förbrukning av enbart 7 liter per dag i 95 dagar. Det är ju helt fel, och man skulle kunna tänka sig att det var en delleverans, men så är det inte, ty då skulle oljan i tanken ha tagit slut före nästa tankning. Likaså skulle det inte ha gått att fylla i den mängd olja som pkt 24 visar, ej heller den icke redovisade punkt 19.

För mig synes pkt 28 vara en ärlig kreditering av pkt 24 och 19. I och med pkt 28 återförs det totala behovet till trendlinjen eller med skol-teknologins termer "till graddagsbehovet"

Man kan ju fråga sig hur detta går till, med en rättssäker teknologi, som inte får eller 'kan' miss-tänkas för fuffens.

Orsaker till att punkterna kan variera kraftigt är i första hand en dålig termostatanläggning och att värmeutflödet sköts för hand.

Att trendlinjen ändras kan bero på tillägg isolering brännarbyte, dragspärre, att fläktarna stoppas under vintern, tregglasfönster mm.

För att kunna hjälpa Din hyresvärd eller annan fastighetsägare, är att denne ställer leveranssedlar eller fakturor med tankningsdatum till Ditt förfo-gande, samt att han från SMHI:s klimatbyrå tel. 011/108000 mellan 9 och 11 beställer temperaturdata för den ort Du bor.

Du får summera dygnsvärdet så som jag gjort och an-vända det som i exemplet. Du som bor i Storstock-holmsområdet kan använda tabellen i tidningen.

Jag tror inte att programmen behöver beskrivas yt-terligare eftersom det är låg matematisk nivå jämfört med övrigt utbud i tidningen.

Du som kan göra ett inhopp i branschen kan kanske tjäna lite extrapengar. Jag ställer upp till Ditt stöd.

När Du fått fram trendlinjen gäller det att bestämma energiutflödet från huset.

När Du bygger ett hus får Du veta väggarnas, golvets och takets k-värde, vilket är förbrukad Watt per m^2 och grad (skillnad mellan inne och utatemperatur)

När Du köper huset får Du veta att k-värdet är mel-lan 0,15 - 0,30. Här får Du vara glad om Du når ned till 0,8. Ovan angivna 65 m^3 innebar ett k-värde på mer än 2,0.

Innan Du börjar beräkna k-värdet måste Du dra bort varmvattenbehovet. Detta energiutflöde testar Du vid t.ex. +10 grader och -10 grader. För enkelhetens skull, utgå från en innetemp. av 20 grader. Detta är inte precis vetenskapligt och vid en normal trendlinje så skär denna varmvattenförbruknings-linjen = sommarförbrukningen, vid c:a 17 grader.

