

Szoftver követelményrendszer

1. BASIC programot készítők számára kötelezően figyelembeveendők az alábbiak:

1.1 A program legyen mindhárom géptípuson (A32 - A64) futtatható. Amennyiben erre nincs lehetőség, úgy azt a géptípust (típusokat) amelyen a program hibátlanul fut a dokumentációban és a program elején (REM sorban) egyértelműen fel kell tüntetni.

1.2 A fejlesztő által 2 külön kazettára, kazettánként 2 példányban rögzített és a COSY-nak átadott program kétfelékeppen vehető fel:

1.2.1 - A BASIC Interpreter SAVE parancsával

1.2.2 - A COSY által a fejlesztő rendelkezésére bocsájto# (és kizárólag ezzel a programmal készített) u. n. AUTO STARTOS felvétel (önindító programok)

1.3 Nagytömegű adatok rögzítése előtt a program kérdezze meg a felhasználótól, hogy kazettára vagy floppy-lemezre akar rögzíteni.

1.4 Kazetta-ra történő adatátvitelkor gondoskodjon a BASIC program arról, hogy az adatblokkok közé 2 sec. csend kerüljön (üres FOR ciklus).

1.5 Floppy - lemeze történő adatátvitelkor a COMODORE 1541 típusjelű meghajtóegység tekintendő szabványnak.

1.6 A BASIC programban (a program elején kötelező REM fejléctől eltekintve) kerüljük a megjegyzéseket, az utasítások ill. kulcsszavak közti betűköz - karaktereket (space) és a négy, vagy annál több számjegyet tartalmazó sorszámokat.

1.7 A BASIC programban használt gépi rutinok beépítésekor vegyük figyelembe a következőket:

1.7.1 - Az interpreterből hívott rutinok kezdőcímeit a program elején változóba tároljuk le, és a programban csak a változókat használjuk fel.

1.7.2 - Az interpreterből lehetőség szerint csak handlereket hívunk meg, és azokat is csak az ugrótáblán keresztül (Lsd szoftver könyv)

1.7.3 - A BASIC programba beírt gépi kódú rutinokat a BASIC terület telejére tároljuk.
(Egyéb megoldás esetén a dokumentációban a tárolási és hívási módot rögzíteni kell)

1.7.4 - A gépi kódú wkin ne használja a BASIC interpreter által igényelt RAM területet (rendszerváltozók területe)

1.7.5 - A beépített gépi kódú rutin, és annak dokumentációja elégítse ki a jelen kötelelményrendszer 2. ill. 3. pontjait.

1.8 A szerző köteles egy évi garanciát vállalni.

2. Gépi kódú programot készítők számára kötelezően figyelemberevendők az alábbiak:

2.1 A program legyen mindhárom géptípuson (A32 - A64) futtatható. Amennyiben erre nincs lehetőség, úgy azt a géptípust (típusokat) amelyen a program hibátlanul fut a dokumentációban fel kell tüntetni.

2.2 A gépi kódú programban a fizikai kezelőrutinok (handlerek) lecserélése szigorúan tilos! Kivételt képeznek (játékprogramok esetén) a képernyő és a billentyűzet kezelőrutinjai, de ezek esetében is biztosítani kell a BASIC-be történő visszatéré's előtt az eredeti kezelőrutinok visszaállítását és a változók korrekt felparaméterezését.

- 2.3 A magno fizikai szintű kezelőntinjai semmilyen körülmények között sem cserélhetők le más rögzítési elvet megvalósító rutinra.
- 2.4 A COSY részére átadott mintakazettán a programokat úgy kell rögzíteni, hogy azok a BASIC LOAD parancsával betölthetők legyenek. A betöltés során fizikai kezelőntint cserélni tilos!
- 2.5 A játékprogramokban az alakzatok mozgata'sa mind billentyűzetről, mind botkormánygal legyen vezérelhető. (pl: a játék előtt a program kérdezze meg a játékostól, hogy botkormánygal vagy billentyűzettel akar játszani.)
- 2.6 A játékprogramokban az egyes irányok billentyűkhöz rendelése nem lehet rögzített. A program a játék előtt kérdezze meg a játékosat, hogy az egyes irányokra melyik billentyűk akarja használni. Egy irány vagy effektus esetén bármelyik billentyű (kivéve a BRK) megnyomása hatásos kell, hogy legyen. A fizikai kezelő rutin lecserélése (klaviatúra-handler) játékprogramok esetén tilos.

- 2.7 A RESET gomb megnyomására a program induljon előlről (újbolí konfigurálással).
- 2.8 A BRK billentyű és a RESET gomb egyidejű megnyomására a vezérlés adódjon át a BASIC interpreterre. (JP 0000)
(Ha a szerző programját védeni akarja, akkor az ugrás előtt törölje végig a RAM-ot.)
- 2.9 A gépi kódú (főleg játékpogramok) az NMI rutin segítségével mérjék meg a gép órajel frekvenciáját (2,5 / 3,75 MHz) és a program futása során a mozgatókockánál, billentyű és botkormány kezelésnél, ill. a hang-generálásánál vegye figyelembe azt.
- 2.10 A játékpogramoknál a játék erősségét lehessen változtatni.
- 2.11 A fejlesztő köteles a tőle megvásárolt szoftverre egy éves garanciát vállalni.

3. A fejlesztő által a COSV rendelkezésére kell bocsájtani:

3.1 A program 2 különböző kazettán, kazettánként kétszer felvére

3.2 Használati utasítás gépelve (2 példányban)

3.3 A program listája

3.4 A program működésének rövid leírása

3.5 BASIC program esetén a program és a változók által elfoglalt memória terület (worst case)

3.6 Gépi kódú program esetén:

- az elfoglalt memória területet

- az interpreterből hívott rutinok listája

- az interpreterből használt rendszerváltozók listája

- a felhasznált I/O címek listája

3.7 A teljes program kezelési leírása, az egyes funkciók példákkal illusztrálva.