

+3e DOS One Sheet Manual

Befehl	Funktion
FORMAT TO <unit number>,<number of partition> CODE: FORMAT TO 0,32 Bsp.: eine 512MB Festplatte: 512/2/8 = 32 Partitionen	formatiert die angegebene Einheit mit der maximalen Anzahl an Partitionen
NEW DATA „[unit number]>[partition name]“,<Größe in MB> CODE: NEW DATA „0>SPIELE_01“,16 Bsp.: erstellt eine Partition mit dem Namen „SPIELE_01“ und der Größe 16MB	erstellen einer Partition – max. Größe 16MB – min Größe: 1MB
CAT TAB CODE: CAT TAB	zeigt die angeschlossenen Geräte, die Partitionen, den freien Speicher und die verfügbaren Partitionen an
MOVE „[unit number]>[partition name]“ BIN CODE: MOVE „0>TEMP_SPIELE“ BIN Bsp.: löscht die Partition „TEMP_SPIELE“ von Gerät 0	löscht eine Partition – es wird eine Bestätigung oder Abbruch erwartet
MOVE „[unit number]>[partition name]“ FOR „[partition name]“ CODE: MOVE „0>SPIELE_2“ FOR „SPIELE_ADVENTURE“ Bsp.: Bsp.: die Partition „SPIELE_2“ auf Gerät 0 wird in „SPIELE_ADVENTURE“ umbenannt	die Partition wird umbenannt
MOVE „[XDPB]“ IN „[unit number]>[partition name]“ CODE: MOVE „C:“ IN „0>SPIELE_ADVENTURE“ Bsp.: Es wird eine Verknüpfung zwischen C und „SPIELE_ADVENTURE“ hergestellt, damit DOS Befehle wie LOAD, SAVE COPY und ERASE verwendet werden können. Alle Befehle die C betreffen werden auf der Partition „SPIELE_ADVENTURE“ auf Gerät 0 ausgeführt.	ein Laufwerk wird mit einer Partition verknüpft um DOS Befehle ausführen zu können
MOVE „[XDPB]“ OUT CODE: MOVE „C:“ OUT Bsp.: löscht die Verknüpfung von „C:“ zu der betreffenden Partition	löscht die Verknüpfung eines Laufwerks mit einer Partition
MOVE „[XDPB]“ IN „[unit number]>[partition name]“ ASN CODE: MOVE „C:“ IN „0>SPIELE_ADVENTURE“ ASN Bsp.: Es wird eine dauerhafte Verknüpfung zwischen „C:“ und „SPIELE_ADVENTURE“ angelegt.	wie oben, nur das in diesem Fall die Verknüpfung permanent ist – d.h. Das sie einen Neustart überlebt
MOVE „[XDPB]“ OUT ASN CODE: MOVE „C:“ OUT ASN Bsp.: Es wird die dauerhafte Verknüpfung zwischen „C:“ und der zugehörigen Partition gelöscht	wie oben, nur wird hier eine permanente Verknüpfung gelöscht

+3e DOS One Sheet Manual

LOAD „[XDPB][Dateiname]“	<p>Es wird eine Datei vom entsprechenden Laufwerk geladen. SCREEN\$ oder CODE können angefügt werden</p> <p>CODE: LOAD „C:ATICATAK.BAS“</p> <p>CODE: LOAD „C:Pic-01“ SCREEN\$</p> <p>CODE: LOAD „C:DATABLOK.C“ CODE</p> <p>Bsp.: Es werden unterschiedliche Dateien geladen. Dateilänge ist 8+3</p>
SAVE „[XDPB][Dateiname]“	<p>Es wird eine Datei auf dem entsprechenden Laufwerk gespeichert. SCREEN\$ oder CODE können angefügt werden</p> <p>CODE: SAVE „C:MYPROG.BAS“</p> <p>CODE: SAVE „C:Pic-01“ SCREEN\$</p> <p>CODE: SAVE „C:GAMELOAD.“ LINE 10</p> <p>CODE: SAVE „C:DATABLOK.C“ 32762,4096</p> <p>Bsp.: Bsp.: Es werden unterschiedliche Dateien gespeichert. Dateilänge ist 8+3</p>
CAT „[XDPB]“	<p>zeigt den Inhalt der entsprechenden Partition an</p> <p>CODE: CAT „C:“</p> <p>Bsp.: Bsp. 1: zeigt den Inhalt von Laufwerk C an</p> <p>CODE: CAT ASN</p> <p>Bsp.: Bsp. 2: zeigt die Laufwerke und die Verknüpfungen dazu an</p>
VERIFY „[XDPB]“	<p>Laufwerk wird festgelegt – alle DOS Befehle ohne Angabe eines Laufwerks werden auf diesem ausgeführt</p> <p>CODE: VERIFY „C:“</p> <p>Bsp.: Laufwerk C wird als aktuelles Laufwerk festgelegt</p>
VERIFY „[XDPB]“ ASN	<p>Laufwerk wird als Boot-Partition festgelegt (muss vorher permanent gemountet werden)</p> <p>CODE: VERIFY „C:“ ASN</p> <p>Beim Booten sucht nun der Loader auf „C“ nach einer Datei mit Namen „DISK.“</p>
MOVE „Dateiname1“ to „Dateiname2“	<p>Datei „Dateiname1“ wird in Datei „Dateiname2“ umbenannt</p> <p>CODE: MOVE „ATICATAK.BAS“ IN „GAME.1“</p> <p>Bsp.: die Datei „ATICATAK.BAS“ wird in „GAME.1“ umbenannt</p>
SPECTRUM „Dateiname“	<p>lädt eine *.Z80 oder eine *.SNA Datei</p> <p>CODE: SPECTRUM „e:ELITE.SNA“ oder SPECTRUM „ELITE.SNA“</p> <p>Bsp.: lädt die Snapshot-Datei „ELITE.SNA“ von Laufwerk E oder</p> <p>lädt ebenfalls die Datei „ELITE.SNA“ aber vorher wurde Laufwerk „E“ mit VERIFY „E:“ vorbereitet</p>