

Interface Ibis "One Sheet Manual"



Befehl	Funktion
FORMAT „m“;0 FORMAT „m“;1 FORMAT „me“;23	Infos über die SD-Karte Laufwerk 1 formatieren Laufwerk 23 auf Volumen „e“ formatieren
CAT „m“;1 CAT 1 CAT CAT „v“;d;`/c/windows/system32/` CAT „v“;d;`c:/windows/system32/`	Verzeichnis Laufwerk 1 anzeigen Verzeichnis Laufwerk 1 anzeigen, wenn „m“ das aktuelle Gerät ist für das aktuelle Laufwerk Verzeichnis am Server anzeigen (d = Konstante (1) oder numerische Variable) Verzeichnis am Server anzeigen (d = Konstante (1) oder numerische Variable)
LOAD *„m“;1;`LD5` LOAD *„v“;1;`LD5` LOAD *„v“;1;`c:/speccy/LD5` LOAD ;`LD5` SAVE *„m“;2;`newdir/`	Das BASIC-Programm „LD5“ von Laufwerk 1 der SD-Karte laden Das BASIC-Programm „LD5“ vom „Server“ Standardverzeichnis laden Das BASIC-Programm „LD5“ vom „Server“ aus dem Verzeichnis c:\speccy laden Das BASIC-Programm „LD5“ vom aktuellen Verzeichnis laden erstellt das Unterverzeichnis „newdir“ im aktuellen Verzeichnis auf Laufwerk 2
ERASE „m“;1;`/temp/leer/` LOAD *„v“;1;`f:/spiele/`	löscht das Unterverzeichnis „leer“ des „temp“ Verzeichnis macht das „spiele“ Verzeichnis des Server-Laufwerks f zum aktuellen Verzeichnis
ERASE „m“;1;`test` MOVE „m“;1;`t*` AT „m“;1;`s*` LOAD *„m“;12;`/spiele/manicmin` t LOAD *„m“;12;`/spiele/manicmin` T SAVE *„m“;1;`test` t LOAD *„v“;1;`catch`s LOAD *„m“;1;`heist`z SAVE *„m“;1;`/temp/snap` z	löscht alle Dateien mit dem Namen test unabhängig von der Dateierdung (sonst: Endung mit angeben) ändert den Anfangsbuchstaben jeder Datei von t nach s öffnet die TAP-Datei „manicmin“ im Verzeichnis „spiele“ auf Laufwerk 12 - Laden mit: LOAD „ öffnet und lädt die Datei in einem Rutsch! speichert in die TAP-Datei „test“ - schließen mit: SAVE STOP lädt eine SCREEN Datei lädt den Snapshot „Heist“ von Laufwerk 1 auf der SD-Karte erzeugt die Datei „snap“ im Verzeichnis „temp“ - Knopf für 0,5 Sek drücken
MOVE „v“;1;`d:/Name` TO „m“;`Name` MOVE „v“;1;`a*` TO „m“;1;`*`	kopiert vom Server auf SD-Karte und umgekehrt. Der Dateityp gehört nicht zum Namen kopiert alle Dateien deren Namen mit dem Buchstaben a beginnen
GameLauncher Tasten: q: Zeile nach oben a: Zeile nach unten o: Seite nach oben p: Seite nach unten k: erste Seite l: letzte Seite w: Laufwerk „höher“ s: Laufwerk „niedriger“ v: Gerät ändern (m/v)	f: Wechsel zu WOS z: Snapshot erstellen t: Standard-Verzeichnis y: zurück zum vorherigen Verzeichnis Key Mappings (mit PS/2 Tastatur - Active Mode) Esc - BREAK Tab - EDIT Caps Lock - CAPS LOCK Home - TRUE VIDEO ` - Pfund Symbol End - INVERSE VIDEO Shift - CAPS Shift Insert - GRAPH BACKSPACE - DELETE Maus: legacy Modus: CAT 0;`mle` windowed Modus: CAT 0;`mwi` Maus deaktivieren: beide Tasten drücken Kempston Maus: rechte Taste Kempston Joystick: linke Taste Delete - Copyright Smbol Ctrl - SYMBOL SHIFT Windows - EXTENDED MODE

LOAD, SAVE, MERGE und VERIFY haben immer einen * vor Angabe des Geräts: *„m“ oder *„v“ - ERASE oder MOVE benötigen das nicht