

TITEL,C,80
Feature - Modula-2 als GmbH
Eine Wanderung durch die Landschaft der Programmiersprachen
Pascal ST Plus für den ATARI ST
Kurvendiskussion in Pascal
Multiplan-Dateien lesen
Blaise Pascal und Johannes Gutenberg
Programme planen mit Struktogrammen
Datenstrukturen mit Zeigern, Teil 1
Gleichungssysteme und Ausgleichspolynome, Teil 1
Strings unter Wirth'schem Standard
Press & Unpress
CP/M-Directory
Modula-2 und die moderne Softwaretechnik
Modula-2
Praktische Erfahrung mit Turbo PROLOG
Datenstrukturen mit Zeigern, Teil 2
EINFELD
GSX - die unbekannte Größe, Teil 1
Der 8087/80287 Coprozessor, Teil 1
Parameterübergabe an Programme
Source-Code Referenz Lister
Rekursion
Gleichungssysteme und Ausgleichspolynome, Teil 2
Chiffrieren und Dechiffrieren
Kollege Blaumeise
Marginalien
Das Leben und Werk von Blaise Pascal
BASIC für den Atari ST
Die C-Revolution?
2 x C auf dem Atari ST
Lettrix
Der 8087/80287 Coprozessor, Teil 2
Q-DOS
C - Was ist das?
PROLOG
Datenstrukturen mit Zeigern, Teil 3
Dreidimensionale Darstellung in Pascal
Rechnen mit Matrizen
Simulation in Pascal
GSX - die unbekannte Größe, Teil 2
UNISON
Schwedische Gardinen für Computerdelikte
Kollege Blaumeise
Hallo 1+1 = ?
Tag der offenen Tür
Das Leben und Werk von Blaise Pascal
Vom Dinosaurier zur Zukunftssprache?
Computer-Tomografie

Pascal in Vollendung
Der Modula-2-Markt
C-Portabilität
Modula-2 für Einsteiger
PROLOG
Pascal-Colleg
Mathematische Funktionen
Schönheit im Chaos
Funktions-Plotter
Komplexe Zahlen in Turbo Pascal
Kurvendiskussion
Dateinamen einlesen in Window-Technik
Sichere Eingabe von Real- und Integerzahlen in Pascal
Komfortable Stringeingabe
Der Traum eines Spielers
Eine kleine Geschichte der Computergrafik
Turbo Pascal für den Macintosh
PC-Outline
Turbo-Lightning
Turbo-Basic/Turbo-C
Wie Rechner rechnen, Teil 1
Modula-2 für Einsteiger
Pascal-Colleg
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 1
Zweidimensionale Grafik in Pascal
Plotter-Simulator
Symbolverarbeitung in Turbo Prolog
Externe Kommandos in Turbo-Pascal
TurPatch
Tiny-Dir
Noch mal GSX
Die Turbo-Pascal Prozedur INTR unter MS-DOS
CP/M-BDOS-Tip
Mathematik für Feinschmecker
Kollege Blaumeise
Auf der Suche nach den Bugs
Frischer Wind bei CP/M
Einführung in das Gebiet der künstlichen Intelligenz
PROLOG
Comal zum Kennenlernen
Ein Expertensystem-Werkzeug
PROLOG
Wie Rechner rechnen, Teil 2
Modula-2 für Einsteiger
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 2
Kleines "KI-Lexikon"
DFS in Pascal, Teil 1
SETUP
Simulation dynamischer Systeme

Standard-Menue
Richtiges Runden in Turbo Pascal
RESTART
HGR-Copy
Kollege Blaumeise
Mathematik für Feinschmecker
FORTH
Pro Pascal von Prospero auf dem ATARI ST
Generic CAD
dBase Tools
Die Turbo-Pascal Numerical Methods Toolbox
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 3
Pascal-Colleg
Argument Parser
Von Pascal zu Modula-2
Interrupts, Teil 1
PROLOG
APL
DFS in PASCAL, Teil 2
Der CASE-Trick
Lange Zahlen in Pascal
Der Funktionsplotter aus PASCAL 3'87
Stringfunktionen in LOGO
Etikettendruck
Wie Rechner rechnen, Teil 3
Mathematik für Feinschmecker
Betriebssysteme
Softwaretechnik und Compilerbau
LISP
Der Compiler zum GFA-Basic
ALICE von Publicsoft
Die Turbo Graphix-Toolbox
MEMDOS
Der Utah-FORTRAN Compiler
Turbo Extender
AstroDat
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 4
DFS in PASCAL, Teil 3
Wie Rechner rechnen, Teil 4
Einführung in Turbo Pascal, Teil 1
Ein X für ein U vormachen
Von Pascal zu Modula-2
PROLOG
Pascal-Colleg
Pascal-Colleg
Interrupts, Teil 2
Schnelle Bildschirmausgabe
RS 232-C Spooler
Taktgesteuerte Password-Eingabe

AWARI
PASCOMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 1
Turbo-Prolog Toolbox
Turbo Power Utilities
Turbo-Linker
Der Turbo Symbolic Debugger
Softwarewerkzeuge in Microsoft-Pascal
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 5
Einführung in Turbo Pascal, Teil 2
STRUKTO
CALC
ENVIRONMENT, Teil 1
Von Pascal zu Modula-2
Pattern-Matching-Toolbox für Turbo PROLOG, Teil 1
Interrupts, Teil 3
Dump
Pull-down-Menues
USCD - Pascal
Ein Testprogramm für Zufallsgeneratoren
Die Türme von Hanoi
FLIEGE
Die Programmiersprache C
Zorland gegen Borland
T-Debug +
SAL
BCI Pascal
Pascalversionen für den C64/C128
Disk Box
Turbo Index
Interrupts, Teil 4
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 6
Einführung in Turbo Pascal, Teil 3
PASCOMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 2
Statistik in Pascal
Pascal-Colleg
ENVIRONMENT, Teil 2
Von Pascal zu Modula2
Pattern-Matching-Toolbox für Turbo PROLOG, Teil 2
Parameterübergabe mit bis zu 127 Zeichen
Eigene Fehlerbehandlung
JRT-Pascal und GSX
FORTRAN-Bibliotheken
Macintosh Turbo Pascal auf dem ATARI ST
Fünf FORTRAN-Compiler im Vergleich
Omikron BASIC für den ATARI ST
Die Dateien von MS-DOS, TOS und CP/M im Griff, Teil 1
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 7
PASCOMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 3
Einführung in Turbo Pascal, Teil 4

TELEFON.DAT
Pascal-Colleg
Sortieralgorithmen in Modula-2
LOGO
Bildschirmsicherung mit Standard-Pascal
Herkules Graphik mit Turbo Pascal
WhereX und WhereY
Freier Diskettenspeicherplatz
Das Pascal'sche Dreieck
Turbo Pascal und die Hercules-Grafik-Karte
Krypto-Soft
Logitech Modula-2/86
M2-SDS
Turbo Optimizer
HiSoft C für CP/M
Ein Einblick in OCCAM
Arity Prolog versus Turbo Prolog
PROLOG
Die Dateien von MS-DOS, TOS und CP/M im Griff, Teil 2
PASCAMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 4
Vom Punkt zur dritten Dimension, Teil 8
Einführung in Turbo Pascal, Teil 5
Umbruch und Druck
Datenzugriffsverfahren in Pascal, Teil 1
CP/M 3.0
Von Pascal zu Modula2
Computer-Viren
Dateien im Griff
Z80-Info
Komfortable Eingabemasken mit COMAL
MS-Pascal und die Tastatur
3D Tic-Tac-Toe
Alpha-Tree
Relax mit Reflex
SAYWHAT
APL/68000 von Micro APL
C wie Commodore
Das muSIMP/muMATH - System
First Class Fusion
PROLOG
SHOWINTS
PASCAMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 5
Einführung in Turbo Pascal, Teil 6
FORTH, Teil 1
Eine CPU auf dem Bildschirm
Software "Know how"
Software "Know how"
Datenzugriffsverfahren in Pascal, Teil 2
Modula-2 - IN & OUT

Turbo Pascal und die 6502 des Apple II
Plotten auf dem Joyce
Eigene Fehlerbehandlung
Environment
Grafik mit Turbo Pascal
Vier gewinnt, Teil 1
Tempus
Turbo Systemaufrufe
Die Vier
KeyWorks, der Tastenkünstler
ADA
Lattice C für den Atari ST
Basic wieder "up to date"
Instant Pascal
Awk
MProlog und Mprolog-Primer
Die Dateien von MS-DOS, TOS und CP/M im Griff, Teil 3
PROLOG
Protect
PASCAMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 6
Das C-ABC, Teil 1
FORTH, Teil 2
Haushaltskasse
Datenkapseln
Dynamische Strings in Turbo Pascal 3.0
Modula-2 - Kopieren
SendKeys
Pretty
Listhilfe
Absturzsichere Programme in Comal
BatMenue
Vier gewinnt, Teil 2
FARSIGHT
WI-TeX
SPEED.LIB
Pascal-SC
Hallo Turbo - hier kommt Turbo Halo
TDI Modula-2
PASCAMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 7
Intervall-Arithmetik
PROLOG
SNOBOL 4
MAP, MARK & RELEASE
Das C-ABC, Teil 2
HyperKey
FORTH, Teil 3
NONLIN
SCREEN
Eigenschaftslisten

Fourier Analyse
DownLoad
Snapshot
Disketten-™konomie
Portzugriffe unter BCI Pascal
Apple-Grafik mit Turbo Pascal
PONG
Turbo Magic
Turbo Bisam
WINDOW MANAGER
True BASIC
Caleidoscope
VolksFORTH-83
Realtime - Programming
Linken von Turbo Prolog mit C
Sicheres Format
PASCOMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 8
Das C-ABC, Teil 3
FORTH, Teil 4
Feldlinien
Prozeduren als Parameter
Anti-Viren
Prozedurale Parameter in Turbo Pascal
Patricia-B„ume
FASTTRIG
Disk-Tuning per Turbo Pascal
DO-LINE
M„use und Turbo Pascal
Schiebung
Hasenfangen
Turbo Screen
M2-PROLIB
QuickPack
Turbo Pascal 4.0
Prospero Fortran-77 Version 1.2
JRT-Pascal
Eumel mit Elan
Eine nicht-monotone Inferenzmaschine
COMEDIT
PASCOMP - PASCAL baut einen Compiler, Teil 9
Das C-ABC, Teil 4
DECL
Parallel-Verarbeitung
Fehlerbehandlung in Modula-2
Die "Turing Maschine"
Turbo Pascal auf der Spur
Turbo Pascal & CP/M Plus
Sonderzeichen selbstgemacht
SCR-Timer

Druckerabfrage
Der Zahlenwurm, Teil 1
Turbo Professional 4.0
Maus-Software
BOOSTERS
MASM 5.0
M2-AMIGA
Turbo Farbe für PC
COBOL
Perlen in der Public Domain
Die Hercules Karte und Turbo Prolog
MERKER
Programmiersprachen im Vergleich, Teil 1
CP/M Programmiersprachen
Das C-ABC, Teil 5
Turbo Pascal 4.0
Turbo Update
Graphik unter Turbo 4.0
Eine Unit
Turbo 3.0 zu 4.0
Muster und Farben
TurboText
Analysator
AMIGA-Tuning
Lineare Gleichungssysteme
BIOS-Erweiterung per Hochsprache
Der Zahlenwurm, Teil 2
Inverso
B-Tree-Isam
Bildschirmeditoren FORM/MENU/MASK
Turbo Pascal Turtle-Grafik-Paket
Modula-2 aus einem Guá
A86/D86 MS-DOS Makro-Assembler und Debugger
Fundgrube Public Domain
Abstrakte Kunst beim Programmieren
Programmiersprachen im Vergleich, Teil 2
Comeback für modernes Basic
Das Spiel "Memory"
SNAPSHOT Plus
Zeichensatz im Griff
Listen-Modul
Ordnung ist das halbe Leben
KI-Nachlese der CeBIT
PROLOG
Pascal-Colleg
Basic-Colleg
Der Formelinterpreter
Linken - was ist das ?
Plink86+ und Plib86

OBJ, COM und EXE
Kreuztabelle linker, höherer Sprachen
Pseudo-Linken über RAM-Disk
LIBMON
Das C-ABC, Teil 6
Dateiwahl mit Cursorbalken
Einfaches Setzen von Bits in Turbo Pascal
Home-C & Size-C
TSR-Toolbox-Erweiterung
Turbo Basic PopUp-Menue
Wildcard & Joker
Fundgrube Public Domain
JPI Modula-2
OREGON PASCAL-2
Der Stack
Programmiersprachen im Vergleich, Teil 2
Unterprogramm-Definitionen im Überblick
STRATEGO
CopyCursor
RDIR und CLEAN
Ein Stack für alle Fälle
Assembler-Routinen in FORTRAN 77
Das C-ABC
CLEAR For dBase
FOXBASE +
dBase-Dateien
CONVERT
Turbo PROLOG
Rulemaster 2
Generationen von Expertensystemen
Basic-Colleg
Pascal-Colleg
Der Formelinterpreter, Teil 2
Aktuelle Basic-Programmiersysteme im Überblick
Marktübersicht Basic-Systeme
Tuning für Basic
Konvertierungs-Werkstatt
Dateitypen in modernen Basics
Bitmanipulation in Turbo Pascal 4.0
BackCopy
DOS-Utilities
Didaktischer Computer
Komfortable Eingabe in Turbo Pascal 3.0
Peeks und Pokes in Basic
Umbruch und Druck in Wordstar 3.3
SUCH
Sicheres Format
Der Software-Grabbeltisch
Fundgrube Public Domain

Turbo C auf dem ATARI ST
Megamax Modula-2
Profi Tool Turbo Basic
BCI-DisAsm
Meridian ADA
Komfortable Dateneingabe in Basic
C-Talk - C wird gespr.,chig
Grundlagen objektorientierter Programmierung
Datensicherung mit Backup
CONINPUT - Ein Turbo-4.0-Modul
Basic-Colleg
Pascal-Colleg
Der Formelinterpreter, Teil 3
Inline-Assembler in Modula-2
LQEdit mit FastLoad
Printer-Accessory
132 Spalten mit der AGA-Video-Karte
DOS-Utilities in C
JRT-Pascal und Leerstrings
Softwareschutz durch Chiffrierung
Turbo Basic und der Drucker
Turbo Basic und die Maus
dBase III f r Serienbriefe
Interrupts
Interrupts auf dem PC
Ein Interrupt kommt selten allein
Grundlagen der Vernetzung, Teil 1
Programmiersprachen im Vergleich, Teil 4
Technische Simulationen
Compilerbau-Technik
Der Software-Grabbeltisch
Schreibhilfe f r Programmierer
JPI-TopSpeed Modula und Taylor Modula
Sprite-Editor f r Turbo Basic, Teil 1
Br ckenschlag dBase-PROLOG
Residente PC-Programme mit Turbo Viernull
Alles unter Kontrolle, Teil 1
Eins links, eins rechts...
Der Formelinterpreter, Teil 4
Pascal-Colleg
Shortcuts f r die Workbench
Tips zum Arbeiten mit Turbo Modula-2
AT-Numlock-Schalter
Allgemeines Patch-Programm
Druckmanager f r Vierfarbdrucker
Labelmacher f r Turbo Basic
Achtung Aufnahme!
Verbesserungen zu TurboText
Swap ohne Puffer

Verbesserung zur Unit Bit
Modula-2
Portable Modula-2-Software
Virtuelle Array in Modula-2
Der Schlüssel zum Bildschirm
Grundlagen der Vernetzung, Teil 2
Projekt LISP, Teil 1
Basic-Colleg
Echtzeitprogrammierung, Teil 1
Richtige Achsen und winkeltreue Skalen
Kollege Buntspecht
Fundgrube Public Domain
Von Profis für Profis
Pascal-Programme unter der Lupe
Modulares Programmieren
Sortieren am Bildschirm
Sprite-Editor für Turbo Basic, Teil 2
Programmiersprachen im Vergleich, Teil 5
Grundlagen der Vernetzung, Teil 3
Sortieren mit dem Computer
Zauberlehrlinge und Geister
BootBlocker
BootBell
JAHRESINHALT 1988, Teil 1
PROTECT
Cursorform verändern
Backup für das CMOS-RAM
BigText
Schmutzige Methode zur Typkonvertierung in Turbo 4.0
Ausgabe von Real-Zahlen in Turbo Pascal 4.0
Einlesen des Directories unter Z80 Turbo Paccal
Environment unter Turbo Pascal 4.0
Turbo Pascal und der Z80
Die MOD-Funktion in Turbo Pascal unter CP/M-80
Mit Turbo 4.0 am Videochip gebastelt
Bitte umblättern...
Alles unter Kontrolle, Teil 2
Hashing
Echtzeitprogrammierung, Teil 2
Formatierte Listings unter dBase
dBase III+
Projekt LISP, Teil 2
Kollege Buntspecht
Fundgrube Public Domain
Power C - Compiler, Debugger, Linker, Shell, Library
SPC - Modula, der neue Champion?
Von Profis für Profis
Basic-Heinwerker
Druckertreiber-Übersetzungstabelle in Turbo Pascal

Programmiersprachen im Vergleich, Teil 6
Heißer Draht zur Tastatur
dBase III+ Memo-Dateien
JAHRESINHALT 1988, TEIL 2
Eigenschaften von C
Dynamische Strings in C
C erkennt den Videoadapter
Coprozesse in C
Ein neuer DOS-Befehl
HEX-BIN-DEZ
Lange Strings in Turbo Basic
Kopieren beliebiger Speicherbereiche mit Turbo Basic
Stoppuhr in Turbo Pascal 3.0
Sichern und Laden von Hercules-Grafiken in Turbo Basic
Tip zu Turbo Pascal 3.0 unter CP/M
Zum Thema Chiffrieren
Echtzeitprogrammierung, Teil 3
Bool-Funktion von PL/1 nach Pascal
Fenster zum Verschieben
Projekt LISP, Teil 3
Pascal-Colleg
Printer Control Window
AMIGA-Tips
M2-AMIGA-Update
Coding Contest
Kollege Buntspecht
GFA-ASSO
MSM-2 ATARI Modula
Der Software-Grabbeltisch
Von Profis für Profis
Janus-ADA, Version 2.02
Basic-Toplisting
Wir machen der Maus Beine
Grundlagen der Vernetzung, Teil 4
Virus Ade
Hexereien mit Programmen
3-D-Funktionsplotter
CALC, Discuss und die Turbo-4.0-Grafikbibliothek
Computer-Mäuse seziert
Maus-Event ruft C-Programm
Mäuse und Turbo Pascal
TopSpeed Maus
Sind Hacker Krank?
dBase Tips und Tricks
Windowsystem für dBase III+
MuLISP 87
Pascal-Colleg
StringRequest
Personal Desktop

Plausibilitätsprüfung von Datumseingaben
Behandlung großer Datenmengen
Erweiterungen zum Didaktischen Computer
Getaktetes Codewort mit Turbo Pascal
Grafik mit Turbo Pascal
CKBD - Tastatur und Sonderzeichen
Schnelle Textausgabe in C
Utilities für Turbo Basic
Coding Contest 1989
Kollege Buntspecht
Der Trie
Silbentrennung
Fundgrube Public Domain
Der Software-Grabbeltisch
Was ist neu an Turbo Pascal 5.0?
Clipper Grafik-Toolbox
Profi Tools Quick C
Auf der Jagd nach den Treibern
Basic-Heimwerker
Analoge Joysticks
Grundlagen der Vektorgrafik, Teil 1
Halt, Interrupt!
GEM aufs Menü geschaut
NIAL
Showblock mit Virus-Check
Brücke zwischen den Welten, Teil 1
Turbo Grafik im Eigenbau
Hoch und breit = ?
AutoGraphInit
WriteLn und die Grafik
FGREP
Hurry up, Hercules
Hardcopy aus dem Fenster
Notausstieg aus Endlosschleifen
Auf 250 Stellen genau
Flimmerfreie Grafik-Animation
Laufschrift in Basic-Programmen
Vorsicht Datenklau!
Mathematische Grundlagen der Computergrafik
Kollege Buntspecht
Programm-Transformationen
CAD auf dem PC
Drei C-Compiler für den ATARI ST
Turbo Database Toolbox
TOPAZ - dBase Applikationen unter Turbo Pascal 4/5
Von der Taste aufs Papier, Teil 1
Basic-Heimwerker
Virenschutz durch Secure
Achsen und Skalen

Acorn Archimedes
HELIOS
Musik, Musik, Musik, Teil 1
Analoguhr in Turbo Pascal 5.5
ScanInfo
INKEY im Batchbetrieb
Schneider PC und Hercules
Grafiksystem im Eigenbau, Teil 2
Brücke zwischen den Welten, Teil 2
PROLOG-Tracer
BootScroller
Der Guru ist gefunden!
Kollege Buntspecht
Spieltheorie
DevPac AMIGA: Die Konkurrenz ist gut
Professionelle Pascal-Power
Halbzeit zwischen den Versionen
Von der Taste aufs Papier, Teil 2
Blitzschnelle Sinus- und Cosinusfunktion
CMOS-RAM im Griff
Basic-Heimwerker
LargeSort und MultiSort
Dynamische Arrays in Modula-2
Brücke zwischen den Welten, Teil 3
Let's DEBUG
Ein Trend setzt sich durch
ACTOR - Der Objektdarsteller
Grundlagen der Vektorgrafik, Teil 2
Datei in 'ner Box
Speisekarte aus der Datei
Patch der Woche
Musik, Musik, Musik, Teil 2
Residente Hardcopy
Virenschutz und selbsttestende Turbo-Programme
Floppy-Tuning mit Diskettenparametern
Grafik für den PC1512
Stringedit im Grafikmodus
Dir im Fenster
Drucker initialisieren
Kollege Buntspecht
CRC-Sicherung per Software
Permutationsrechnung
Vermessung eines N-Ecks
Würfelfeldreh
Der Software-Grabbeltisch
Von Profis für Profis
KickEd - Der andere Editor
Database-Toolbox - nicht nur für Power C
Wampum - Datenbank zum Sparpreis

STRUKTO PLUS Update
Wie Feuer und Eis
Grafikformate auf dem PC
Basic-Heimwerker
Und es geht doch!
Gemeinsam sind sie stark
NEXT Please
Alea lacta est
Grundlagen der Vektorgrafik, Teil 3
Von Basic nach Pascal und zurück
Von Ast zu Ast
TopSpeed setzt Zeichen
Coroutinen unter Turbo C
dBase IV auf dem Prüfstand, Teil 1
LANS und SQL
Aufteilen und Zusammenfügen großer Dateien
Menüwahl in Batchdateien
TREE
Blitzschnelles Patchen beliebiger Dateien
Hercules bekennt Farbe
Unit für beliebig viele Stoppuhren
ALIAS
Reise Durch den Hyperraum
Kollege Buntspecht
Numerische Mathematik, Teil 1
Numerische Mathematik, Teil 1
Numerische Mathematik, Teil 1
Von Profis für Profis
Fundgrube Public Domain
TechKit für JPI Modula-2
ZORTECH C++
DOS-MAN
Die Super-Toolbox für Clipper
Turbo Pascal 5.5
dBase IV auf dem Prüfstand, Teil 2
SpeedKey
PC-Hardcopy
Technik ohne GOTO: While-Basic
Objektorientierte Programmierung, Teil 1
NEXT, Die Auswertung des "großen Wurfs", Teil 2
Power aus der Software
ENVED
Heiße Tasten eiskalt serviert
Umstellung des AT auf Sommer- oder Winterzeit
Invisible Data
Laufwerk- und Druckertest
UNIX-Move unter DOS
ClearFile
Swap Vectors

Basic-Heimwerker
UPN - Das residente Rechenwunder
CopyMaus
Dynamische Pulldown-Menüs
Zeitmessung im Mikrosekundenbereich
Autoexec unter Kontrolle
Kollege Buntspecht
Numerische Mathematik, Teil 2
Numerische Mathematik, Teil 2
Numerische Mathematik, Teil 2
Der Software-Grabbeltisch
Der andere Weg: Abseits vom Kommerz
GFA-Assembler
PILOT
Assembler-Kurs, Teil 1
Modula-Kurs, Teil 1
Fitted Modula aufgepeppt
Basic-Heimwerker
Pulsierende Kristalle
OS/2 und der Presentation Manager, Teil 1
Komfortable Dateiwahl mit Cursorbalken
Fehlermeldungen gekonnt abgefangen
DOS-Pfad-Probleme abgeschafft
Datumseingabe in Pascal
Dateien blitzschnell kopieren in Basic
Neuer Befehl XD
Zahlenumwandlung mit beliebiger Basis
Hercules: Inverses Intensiv-Attribut
Auf der Suche nach dem A
Mit dem Turbo nach C, Teil 1
Blitzschnelle Hardcopy für den AMIGA
Fenster auf mit dBase IV
Die Tastendruck-Fabrik
Kollege Buntspecht
Der DOS-Debugger im Blickpunkt
Quick C 2.0, die deutsche Version
Immer der Reihe nach oder lieber parallel?
Parc Place Small Talk
Schach dem Virus!
Objektorientierte Erweiterungen
Assembler-Kurs, Teil 2
So tun, als ob
Bunter als der Regenbogen
Unverzerrt und unverzagt
CONFIG.SYS mit Menü erstellt
Druckerinitialisierung verbessert
Turbo 4.0-Lister mit Endlospapier
Disk-Sektorenleser
Stringvergleich mit TopSpeed Modula-2

DOS-Pfad überlistet
Unit Search findet den Weg zum BGI-Treiber
Inkrementieren und dekrementieren von Zeigern
Modula-Kurs, Teil 2
Wie man Programme benutzerfreundlich macht
Die geheime Hintertür
Projekte mit Überblick
Von dBase-Datenbanken zu Word-Steuerdateien
HEXBANGER
Kollege Buntspecht
Bücher zu PostScript und TeX
Calamus für den ATARI
Kniffe und Kunstgriffe mit TeX
PostScript, die Programmiersprache
Auf den Schwingen des Adlers
Mit schnellen Schritten zum Erfolg
AMIGA Goes MAC
Doch ein Königsweg
Leinen los für schnelle Strings
Begegnungen mit OS/2, Teil 2
Assembler-Kurs, Teil 3
James Bond am Computer
Auswerten von mathematischen Termen
256 Zeilen gegen Viren
Hercules-Utilities
GetDirs
PinTest
Remake: Abfrage der Tastatur
PinPlot für Nadeldrucker
Auf Du und Du mit der eigenen Datenbank, Teil 1
Kollege Buntspecht
Basic-Heimwerker
Modula-Kurs, Teil 3
MegaCopy
Macros in C
Wer sucht, der findet
Mit dem Turbo nach C, Teil 2
Speicherplatz sparen unter dBase
Fast so gut wie HyperLink
AMIGA-Text 2.0
FONTASY
PostScript-Operatoren, viele an der Zahl
TIMEWORKS
Intelligenzbestie für die Manteltasche
Nachschlag für Turbo C
Turbo Pascal Multitasking
Assembler-Kurs, Teil 4
Darf es etwas bunter sein?
Immer habsch dynmaisich

Quick Basic ruft C
Search, Delete und Replace
Modula-Kurs, Teil 4
Druckeranpassung mit PRTUNIT.PAS
Maus kontra Hercules
Logbucheintrag zur Zugangskontrolle
MARK und RELEASE jetzt auch für Modula
Nützliche Kleinigkeiten für Fenster
TopSpeed-IO-Modul erweitert
Type-Befehl hat ausgedient
Wahrscheinlich: Errechnung der Binominalverteilung
K"nnt' ich mich nur entscheiden...
XY..Ungel"st
Basic-Heimwerker
Die Alternative
Auf Du und Du mit der eigenen Datenbank, Teil 2
Kuckucksei im Tastaturpuffer
Kollege Buntspecht
Becker Page, die Zweite
Der Drucker-Dolmetscher
Der Profi und der Seitenmacher
PostScript mit Siebenmeilenstiefeln
Pinsel, Sequenzen und viele bunte Farben
Von Beruf: Toolbox für Objekte
Mali Maus
Steinschlag im Zwergenrechner
Basic-Heimwerker
Screen-Modul Für Fitted Modula
Mit dem Turbo nach C, Teil 3
Programmbegegnungen der dritten Art
Begegnungen mit OS/2, Teil 3
Bin,,re Inline-Prozedur
BLoad und BSave für Turbo C
Bildschirmscrollen
Debuggerschutz
Directory-Browser
DiskSave
Listenschutz
Graph-Unit erweitert
Ger,,tetreiber-Installation
Z-Convert
JAHRESINHALT 1989
Der Miniassembler
Schweigegeld für Controletti
Assembler-Kurs, Teil 5
SQL selbstgemacht
Doppelter Platz auf Billig-Disketten
Kollege Buntspecht
Desk Jet, Laserqualit,,t zum Nadel-Tarif?

Schnell ums Eck mit PostScript
TeX für alle Systeme
Blitzschnelle Grafiken
Eine Datenbank im Speicher
Programmieren unter Windows
Norton Commander - die neue Version 3.0
Assembler-Kurs, Teil 6
Reicher an Speicher im PC
Zurück in die Zukunft
Ende der Sackgasse
Jump
Vergleichen und Entropeln
SPACE
Doppelt h„lt besser
Superkleine Etiketten
Wechseln von Verzeichnissen
Inline-Assembling mit Turbo 4.0 und DEBUG
Fraktale Schneeflocken
Read-Only umschiff
Bunte Batches
DOS-Shell aus Turbo-Programmen
Textdateien verl„ngern
Systemprogrammierung in Turbo C
GW-Basic grenzenlos
Modula-Kurs, Teil 5
SQL - Die Abfragesprache
Darf's ein bißchen SQL sein?
Spooler-Interrupt angebohrt
Ganz schön dynamisch
Z88-Programmierwerkstatt
Zeilenassembler für Inline-Code
Kollege Buntspecht
Harddisk + Extended = Expanded?
Schwerer Heap
Ein voller Schreibtisch
Auf den Spuren eines Systems
Masken ohne Mähe
Fractals everywhere
Assembler-Kurs, Teil 7
Begegnungen mit OS/2, Teil 4
C macht's möglich
DEBUG unter DR-DOS
Patch gegen Coprozessor-Bug
Wie verhindert man das Patchen?
Wann wurde der AT zuletzt benutzt?
DOS-Handbuch im Computer
Basic parkt Platte
Bitte ein paar Bits
Stack als Verzeichnis-Manager

Erweiterte Read-Prozedur für Turbo Pascal
Laufzeit und Speicherbedarf angezeigt
Einlesen von Verzeichnissen
PC-Atelier
Programmieren mit Postscript
Über alle Grenzen
Modula-Kurs, Teil 6
Daten kompakt und sicher
Mehr Schweigegeld für Controletti
Kollege Buntspecht
640 kByte, oder darf es etwas mehr sein?
Festplatte, zack, zack!
Lattice is Back!
Developer's Edition 2.0
Outfit für die Software
Wo kommt das Apfelmännchen her?
Assembler-Kurs, Teil 8
Bildanalyse zum Anfassen
Der PC lässt das Mause nicht
Controletti mit neuen Boots
Clever kopiert
Directories - Push 'em up!
Update statt Backup
Die ultimative TSR-Unit
MCGA-Emulator zum Abtippen
Maskengestaltung mit BufTest
Unit-Generator für Strings
Erweiterte Pos-Funktion
Hilfe im Verzeichnis-Dschungel
DOS-Pfad überlistet
INLINE-Generator für Basic
Textausgabe mit PostScript
Näher ran, Mann!
Herumtreiben im Speicher
Vom Fernschreiber zur Multicolor-Grafik
EGA/VGA-BIOS transparent
Spacewars: Spielerei mit Flugobjekten
Kollege Buntspecht
Kollege Buntspecht
Windows meets OOP
Wie wär's mal umgekehrt polnisch?
Daten auf japanisch zusammengestaucht
Hintertür zum Bildschirmtext
Von GW- nach Quick Basic, Teil 1
Assembler-Ecke: 80286 voll ausgereizt
VGA kunterbunt
Begegnungen mit OS/2, Teil 5
BGI macht Transparente
Hardcopy vom Feinsten

dBase dokumentiert
Jede Menge Fenster
Notbremse für amoklaufende Programme
DOS-Shell aus Turbo-Programmen
Residentes Rechenwunder verbessert
In die Karten geschaut
Ein Schnappschüß vom Programm
Starten und was dazugehört
Programmierer auf Virenjagd
Controletti greift sich Speicher
Besondere Text-Effekte in PostScript
Shareware-Review: Rubicon Publisher
Parser mit Schlüsselworte-Lexikon
Basic PDS 7.0
TopSpeed C überholt alle
Amaris BTX-Softwaredecoder
Neue Zeichen braucht das Land
Quick Basic zeigt Image
Remake: Backup für das CMOS-RAM
Undokumentierte Turbo-C-Funktionen
Knoten im Netzwerk
Tastenzauber automatisch
Der Widerspenstigen Zähmung
Quick C mit Turbo-Feeling
Von GW- nach Quick Basic, Teil 2
Die Assembler-Ecke
Zeig' her deine Flächen
Nutzwert von Toolboxen und Bibliotheken
Quick-Basic-Toolboxen
Manipulation von Zeichendickten
PostScript-Unit für Turbo Pascal
Plotten mit Basic
Kollege Buntspecht
Lady Sunshine und Mister Moon

Sheet1

UTITEL,C,80	RUBRIK,C,80	AUSGABE
Die Grundstruktur einmal anders vorgestellt	Grundlagen	86-01
	Titel	86-11
	Review	86-11
	Praxis	86-11
Das Sylk-Format	Praxis	86-11
ein Zusammentreffen anno 1986	Bericht	86-11
	Praxis	86-11
	Grundlagen	86-11
	Praxis	86-11
	Praxis	86-11
Texte platzsparend speichern	Tricks	86-11
Disketteninhalt in Pascal	Tricks	86-11
	Grundlagen	87-01
Eine Programmiersprache auch für Anfänger?	Praxis	87-01
	Praxis	87-01
Verkettete Listen, Stapel und Schlangen	Praxis	87-01
Ein kleines Statikprogramm	Praxis	87-01
Eine Pascal-Bibliothek	Praxis	87-01
und seine Anwendung mit Turbo Pascal	Grundlagen	87-01
Turbo Pascal 2.0	Tricks	87-01
nicht nur für syntaktische Fehler	Praxis	87-01
Vorteile und Grenzen in der praktischen Anwendung	Tricks	87-01
	Praxis	87-01
	Tricks	87-01
Die Diskette im elektronischen Panzerschrank	Feuilleton	87-01
Abenteuer im Business-Land	Feuilleton	87-01
Hauptsache intelligent	Titel	87-02
ein Genius auf Abwegen	Review	87-02
GfA macht Nögel mit Köpfen	Review	87-02
Turbo C von Zorland-Soft	Review	87-02
Megamax und Mark Williams waren bei uns zu Besuch	Review	87-02
NLQ auf Low-Cost-Druckern	Review	87-02
und seine Anwendung mit Turbo Pascal	Grundlagen	87-02
professionelles Disk-Management-Tool	Review	87-02
	Praxis	87-02
Die Programmiersprache der neuen Generation	Praxis	87-02
Binäre Bäume	Praxis	87-02
	Praxis	87-02
	Praxis	87-02
Ein Fahrkartenautomat	Praxis	87-02
Eine Pascal-Bibliothek	Praxis	87-02
Ähnlichkeitsbestimmung von Zeichenketten	Tricks	87-02
	Feuilleton	87-02
Wir sparen, kostete es, was es wollte	Feuilleton	87-02
Ein Beginn in Pascal, Basic, Fortran und C mit Seitenblicken	Praxis	87-02
	Feuilleton	87-02
naturwissenschaftliche Arbeiten	Titel	87-03
ein Ausblick auf FORTRAN 8X	Review	87-03
wissen Sie was das ist?	Review	87-03

Sheet1

Modula-2 auf dem Atari ST	Review	87-03
Marktübersicht	Review	87-03
oder warum ich in C programmiere	Praxis	87-03
Ein- und Ausgaben zur Gewichtsprüfung	Praxis	87-03
Listenverarbeitung, Teil 2	Praxis	87-03
Zum Thema Schleifen	Ausbildung	87-03
eine Funktionssammlung in Pascal	Praxis	87-03
Apfelmännchen in Pascal	Praxis	87-03
Funktionen grafisch dargestellt	Praxis	87-03
Verbesserung zu 11'86	Praxis	87-03
	Tricks	87-03
	Tricks	87-03
	Tricks	87-03
manch ein Tag endet überraschend	Feuilleton	87-03
	Titel	87-04
mehr als nur eine Pflichtübung	Review	87-04
"idea-Processor" zur Förderung der Kreativität	Review	87-04
englisches Rechtschreib-Korrekturprogramm	Review	87-04
Kurzreview	Review	87-04
Einführung in die Denkweise des Computers	Praxis	87-04
Es wird einfach implementiert	Einsteiger	87-04
Rechnen mit logischen Werten	Ausbildung	87-04
Von der Kunst, einem Computer das Zeichnen beizubringen	Grundlagen	87-04
Zahlenberge anschaulich dargestellt	Praxis	87-04
DIN A4-Grafik auf dem Matrixdrucker	Praxis	87-04
NEWTON: Differenzieren und Integrieren	Praxis	87-04
Speicherverwaltung und Programmausführung unter MS-DOS	Tricks	87-04
Freier Speicherplatz unter CP/M 3.0	Tricks	87-04
Mini-Directory unter CP/M 3.0	Tricks	87-04
	Tricks	87-04
	Tricks	87-04
Der tüchtige Tierhändler	Feuilleton	87-04
Die Zeit wird meßbar	Feuilleton	87-04
Der Scroll Screen Tracer von Scroll Systems	Review	87-05
Turbo Modula-2	Review	87-05
	Titel	87-05
eine Sprache, die die Welt erobert	Titel	87-05
Eine Bekanntschaft mit Perspektive	Review	87-05
INSIGHT 2+	Review	87-05
Pannenhilfe durch ein Expertensystem	Praxis	87-05
Informationsdarstellung im Computer	Praxis	87-05
Jetzt kann das Gewicht geprüft werden	Einsteiger	87-05
Viele Ecken und Füllereien	Grundlagen	87-05
	Titel	87-05
Mit dem Akustikkoppler unterwegs	Praxis	87-05
Ein Drucker-Utility	Praxis	87-05
der Natur in die Karten geschaut	Praxis	87-05

W„hlen leicht gemacht	Tricks	87-05
Ein n„tzlicher Patch f„r Turbo-Pascal unter CP/M	Tricks	87-05
Eine variable Hardcopy-Prozedur in Pascal	Tricks	87-05
Das Seminar der Erleuchteten	Tricks	87-05
Wie man durch W„rfeln arm wird	Feuilleton	87-05
ein superschneller Interpreter	Feuilleton	87-05
CAD-Programm von Public-Soft	Review	87-06
The Pascal Programmers Library	Review	87-06
Koordinatensysteme und Windows	Review	87-06
Die Qual mit der Logik	Review	87-06
Einfache Auswertung von Programm-Parametern	Grundlagen	87-06
Behandlung in Turbo Pascal	Ausbildung	87-06
PROLOGeilen - Aussagenlogik	Praxis	87-06
in der K„rze liegt die W„rze	Grundlagen	87-06
XModem, Online-Editor und Funktionstasten	Grundlagen	87-06
Peek & Poke auch f„r Pascal-Programmierer	Praxis	87-06
Gr„ßere Zahlen und mehr Genauigkeit	Review	87-06
Anders gel„st	Grundlagen	87-06
Alles nur Addition	Tricks	87-06
Telefonieren voller Hindernisse	Tricks	87-06
Des Rechners weicher Kern	Tricks	87-06
Ein Hauch von Mythos	Tricks	87-06
das freundliche Pascal-System	Praxis	87-06
f„r Turbo Pascal 3.0	Grundlagen	87-06
BASIC-Entwicklungssystem	Grundlagen	87-07
Utility	Grundlagen	87-07
Die Zeit im Griff	Review	87-07
Bewegung auf dem Bildschirm	Review	87-07
Treiber AMSDOS, Helpfunktion, Up- und Download, "Einloggen"	Review	87-07
Eingebaute Funktionen und Rechenfehler	Review	87-07
šberblick und Kennenlernen	Praxis	87-07
Zeichenorientiertes Filterprogramm	Grundlagen	87-07
Komplexe Datentypen	Grundlagen	87-07
Zweipersonenspiele auf dem Computer	Praxis	87-07
Die Rangfolge der Operatoren	Grundlagen	87-07
Variante Records	Ausbildung	87-07
Druckerspooles	Ausbildung	87-07
Mit Turbo Pascal unter MS-DOS	Grundlagen	87-07
Eine Wartehalle f„r ankommende Daten	Tricks	87-07
	Tricks	87-07

Sheet1

Ein afrikanisches Strategiespiel	Einsteiger	87-07
Konzeption und Planung	Grundlagen	87-08
	Review	87-08
	Review	87-08
	Review	87-08
	Review	87-08
Professionell arbeiten mit dem IBM-PC	Review	87-08
Schrift im Grafikmodus	Grundlagen	87-08
Datenstrukturen und das Grundgerüst einer Adressverwaltung	Grundlagen	87-08
Ein Struktogramm-Generator	Praxis	87-08
Ein Mathe-Compiler - Rechnen im laufenden Programm	Praxis	87-08
Benutzeroberfläche für C-Compiler	Praxis	87-08
Kontrollstrukturen	Grundlagen	87-08
	Level KI	87-08
Terminate and Stay Resident - eine Toolbox	Grundlagen	87-08
Den Inhalt beliebiger Dateien betrachten	Tricks	87-08
	Tricks	87-08
Hello-Menue	Tricks	87-08
	Tricks	87-08
Ein neuer Algorithmus	Feuilleton	87-08
Der spielerische Fang von Fliegen	Einsteiger	87-08
	Review	87-09
Turbo C und Zorland C V2.0	Review	87-09
Scroll Trace Systems	Review	87-09
Struktured Assembly Language	Review	87-09
	Review	87-09
Turbo Pascal-Toolbox	Review	87-09
	Review	87-09
Cache-System für Ihre Platte	Grundlagen	87-09
Unabhängige grafische Objekte und deren Animation	Grundlagen	87-09
Steuerstrukturen	Grundlagen	87-09
Einführung und Grundlagen zum Thema	Grundlagen	87-09
	Praxis	87-09
"rekursiv geht's meistens schief !?"	Ausbildung	87-09
Benutzeroberfläche für C-Compiler	Praxis	87-09
Co-Routinen	Grundlagen	87-09
	Level KI	87-09
CP/M und Turbo 2.0	Tricks	87-09
In Turbo Pascal unter MS-DOS	Tricks	87-09
	Tricks	87-09
Vom Problem zum Programm	Review	87-10
ein Emulator macht's möglich	Review	87-10
Microsoft, PRO-FORTRAN, DIGITAL RESEARCH, FORTRAN 4.1, LAHEY F77L	Review	87-10
	Review	87-10
Die Directory-Funktionen	Grundlagen	87-10
Es wird endlich dreidimensional - Grundlagen	Grundlagen	87-10
Der "Scanner"	Grundlagen	87-10
Module, Prozeduren und lokale Größen	Grundlagen	87-10

Sheet1

Datenverwaltung mit B-B„umen	Praxis	87-10
Wozu Logarithmen gut sein k„nnen	Ausbildung	87-10
Grundbegriffe der Logo-Programmierung	Grundlagen	87-10
	Grundlagen	87-10
	Tricks	87-10
	Tricks	87-10
F„r Schneider CP/M 3.0 Rechner	Tricks	87-10
Unter CP/M 2.x & 3.x	Tricks	87-10
Verborgene Strukturen	Einsteiger	87-10
	Review	87-10
	Review	87-10
Kurzbericht Version 3.0	Review	87-11
Modula-2 auf PC	Review	87-11
	Review	87-11
Besondere Sprachen	Review	87-11
	Review	87-11
Iterative Prozesse	Level KI	87-11
Unterverzeichnisse und Pfade	Grundlagen	87-11
Der "Parser"	Grundlagen	87-11
Dreidimensionale Objekte	Grundlagen	87-11
Funktionen und Rekursion	Grundlagen	87-11
Sch„nschrift mit dem Matrix-Drucker	Praxis	87-11
	Grundlagen	87-11
Datum und Uhrzeit mit C	Tricks	87-11
eine umfassende Gegen„berstellung von Pascal & Modula-2	Grundlagen	87-11
Zwei Experimente in LOGO	Grundlagen	87-11
Die CP/M-Knechte	Tricks	87-11
Austesten von Inline-Anweisungen in Turbo Pascal	Tricks	87-11
	Tricks	87-11
	Tricks	87-11
	Feuilleton	87-11
relationale Datenbank	Review	87-11
Datenverwaltung und Analyse	Review	87-11
Maskengenerierung	Review	87-11
Die Herausforderung APL	Review	87-12
Profi-C auf dem Commodore C-64 und C-128	Review	87-12
Besondere Sprachen	Review	87-12
Induktives Expertensystem	Review	87-12
Automatische Sprachanalyse, Teil 1	Level KI	87-12
MS-DOS auf der Spur - Systemaufrufe	Grundlagen	87-12
Die semantische Analyse	Grundlagen	87-12
Fehlersuche und Compiler-Optionen	Grundlagen	87-12
Bekanntmachung mit einer eigenwilligen Sprache	Grundlagen	87-12
Programmierung sichtbar gemacht	Praxis	87-12
Disassemblerbau, Teil 1	Grundlagen	87-12
Disassemblerbau, Teil 2	Grundlagen	87-12
	Grundlagen	87-12
Konzepte, Tips und Tricks	Tricks	87-12

Zugriff auf das Screen-Environment	Tricks	87-12
In Turbo Pascal unter CP/M 80	Tricks	87-12
In Pascal Programmen	Tricks	87-12
Unter CP/M 2.2 auf dem Sharp MZ 800	Tricks	87-12
Oder wie man gegen seinen Computer verliert	Einsteiger	87-12
Der Editor	Review	87-12
Interrupthandling beim IBM-PC	Review	87-12
Programme für alle File	Review	87-12
ein Sprachgigant	Review	87-12
Version 3.04	Review	88-01
QuickBasic und Turbo Basic	Review	88-01
Pascal Interpreter für den Apple II	Review	88-01
Tool oder Programiersprache	Review	88-01
Für MS-DOS Maschinen	Review	88-01
Unterverzeichnisse und Pfade	Grundlagen	88-01
Automatische Sprachanalyse, Teil 2	Level KI	88-01
Schreibschutz für MS-DOS	Praxis	88-01
Code-Erzeugung	Grundlagen	88-01
Einführung und Konzeption	Grundlagen	88-01
Arithmetische Fähigkeiten	Grundlagen	88-01
In Turbo Pascal 3.0	Praxis	88-01
In Pascal und Modula	Grundlagen	88-01
Konzepte, Tips und Tricks	Grundlagen	88-01
Oder wie man einem PC das Tippen beibringt	Tricks	88-01
Automatisches Einrücken bei Quelltexten	Tricks	88-01
Für Pascal ST+ auf dem Atari ST	Tricks	88-01
TRAP-Handler	Tricks	88-01
AUTOEXEC.BAT per Menue ändern	Tricks	88-01
Oder wie man gegen seinen Computer verliert	Einsteiger	88-01
Integriertes Programm in Modula-2	Review	88-01
Wissenschaftliche Textverarbeitung	Review	88-01
Turbo Pascal 3.0 Toolbox	Review	88-01
Genauigkeit ist Trumpf	Review	88-02
Grafikpaket zu Turbo Pascal 3.0	Review	88-02
Update-Version 3.0 für den Atari ST	Review	88-02
Interpretation des P-Codes	Grundlagen	88-02
Projektplanung	Grundlagen	88-02
Neues Release für PCs	Level KI	88-02
TSR-Manager	Grundlagen	88-02
Kontrollstrukturen und Operatoren	Praxis	88-02
Die zweite Tastatur	Grundlagen	88-02
Wörterbücher anlegen	Grundlagen	88-02
Nicht-lineare Gleichungssysteme	Grundlagen	88-02
Windowhandling und direkte Bildschirmansteuerung in C	Grundlagen	88-02
In Logo	Grundlagen	88-02

Sheet1

In der Sprache Modula-2	Grundlagen	88-02
Frei definierbare Zeichen einladen	Tricks	88-02
PC-Text-Bildschirm sichern	Tricks	88-02
Für Turbo Pascal unter CP/M und MS-DOS	Tricks	88-02
Ein Direktzugriff auf alle Systemkomponenten	Tricks	88-02
Jetzt auch im Memory-Modus möglich	Tricks	88-02
Eine PC-Version des ersten Computerspiels.	Einsteiger	88-02
Magische Maskenerstellung	Review	88-02
Datenverwaltung mit professionellem Zuschnitt	Review	88-02
Shareware-Toolbox für Turbo Pascal gut bedient	Review	88-02
Basic-Compiler	Review	88-03
Ein Baukastensystem für die Grafik-Programmierung	Review	88-03
FORTH-Power für jedermann in der Public Domain	Review	88-03
Einführung in Echtzeit-Programmierung	Grundlagen	88-03
Die Praxis des "mixed language programming"	Praxis	88-03
Versehentliches Formatieren verhindern	Praxis	88-03
Optimierung des Codes	Grundlagen	88-03
Pr.,prozessor und Kommandozeilen-Argumente	Grundlagen	88-03
Das Acht-Damen-Problem	Grundlagen	88-03
Ein wenig Physik, ein wenig Graphik	Praxis	88-03
In Pascal-,ähnlichen Sprachen	Grundlagen	88-03
In der Sprache LOGO	Praxis	88-03
	Grundlagen	88-03
In Modula-2	Grundlagen	88-03
Schnelle trigonometrische Funktionen in Pascal	Tricks	88-03
Die Geschwindigkeit von Diskettenzugriffen beschleunigen	Tricks	88-03
Integer-DDA als Inline-Assemblercode für Z80-Rechner	Tricks	88-03
Maus-Treiber-Bibliothek	Tricks	88-03
Spiel ist nicht nur für Schiedsrichter	Einsteiger	88-03
Spiel zum Kennenlernen der Tastatur	Einsteiger	88-03
Ein Maskengenerator für Turbo Pascal	Review	88-03
Bibliothek für alle gängigen Modula-2 Systeme	Review	88-03
Eine Quick-Basic-Toolbox auch für Turbo Basic	Review	88-03
Albew.,hrtes in neuem Gewand?	Review	88-04
Nachlese zum groäen MS-DOS-Fortran-Testbericht in PASCAL 10'87	Review	88-04
Ein Veteran noch immer aktuell.	Review	88-04
Ein Multiuser/Multitasking-Betriebssystem mit Compiler	Review	88-04
Die F.,higkeit, mit unbewiesenen Prognosen arbeiten zu k"nnen	Level KI	88-04
Eingaben auf der Kommando-Zeile des MS/PC-DOS editieren	Praxis	88-04
Mögliche Erweiterungen	Grundlagen	88-04
Zeiger und Speicherverwaltung	Grundlagen	88-04
Prozeduren und Funktionen im šberblick	Praxis	88-04
Rolltreppensteuerung in Occam	High-Tech	88-04
	Grundlagen	88-04
In Pascal implementiert	Grundlagen	88-04
Rückverfolgung von Prozeduraufrufen	Tricks	88-04
Abstände beim eXecute-Befehl	Tricks	88-04
Bitbilder im Graphikmodus	Tricks	88-04
Abschaltautomatik für den Monitor	Tricks	88-04

Unter MS-DOS in Turbo Pascal 3.0	Tricks	88-04
Kennenlernen der Zahlen 1 bis 9	Einsteiger	88-04
Turbo-Power-Software Toolbox	Review	88-04
Für Turbo Pascal 3.0	Review	88-04
Eine Turbo Pascal 3.0 Toolbox in der Public Domain	Review	88-04
Die neueste Version des Makroassemblers von Microsoft	Review	88-05
Ein verfahrensorientiertes Modula-2 für den AMIGA	Review	88-05
Grafik-Toolbox "CGX" für Turbo Pascal 3.0	Review	88-05
Auch für Micro-Computer?	Review	88-05
LISP-System und zwei brauchbare Expert-System-Shells	Review	88-05
Ein Treiberprogramm in C	Praxis	88-05
Marken setzen im Turbo-Pascal-3.0-Editor	Praxis	88-05
Kurze Einführung und umfangreiche Literaturliste	Ausbildung	88-05
Marktübersicht, Vergleichstabellen und Kurztests	Review	88-05
Speicherklassen, Datenkapseln, Module, Bibliotheken.	Grundlagen	88-05
Der Evolutionsschritt?	Extra	88-05
Tips und Tricks zu Turbo Pascal 4.0	Extra	88-05
Graphik-Programme aus PASCAL anpaßt	Extra	88-05
Was ist das eigentlich?	Extra	88-05
Referenzliste	Extra	88-05
Auswahl der möglichen Muster und Farben am Bildschirm.	Extra	88-05
Mini-Maskengenerator formatiert Text in Quellprogrammen	Praxis	88-05
Mit Logo-Programmen Funktionen analysiert	Praxis	88-05
Resetfeste RAM-Disks mit PD-Programm	Tricks	88-05
Mit Gauß'schem Eliminationsverfahren	Tricks	88-05
Universelle Druckeranpassung mit Turbo Pascal 3.0.	Tricks	88-05
Kennenlernen der Zahlen 1 bis 9	Einsteiger	88-05
Eine Denksportaufgabe in Turbo Pascal 3.0	Einsteiger	88-05
Rasante Bäume mit Turbo Pascal	Review	88-05
Bausteine für Modula-2 Programme mit dem Logitech System	Review	88-05
Für den Apple II mit CP/M	Review	88-05
Version 3.0 des Modula-2 Systems von Logitech für MS-DOS-Rechner	Review	88-06
Shareware in der Public Domain.	Review	88-06
Visible Pascal, The Window Maker	Review	88-06
Wie die CPU mit Daten umgeht und moderne Programmiersprachen	Grundlagen	88-06
Form eines Programmes in verschiedenen Sprachen	Ausbildung	88-06
"Steigbügelhilfe" für Umsteiger stellt fünf moderne Compiler vor	Einsteiger	88-06
Mit Listings in Basic und Pascal	Einsteiger	88-06
Screens sichern für alle PC-Grafik-Karten auf Datenträger	Praxis	88-06
Speicherresidente Eingabe-Routine für den IBM-Grafikzeichensatz	Praxis	88-06
Listen-Handling mittels abstrakter Datentypen	High-Tech	88-06
Eine typunabhängige Sortierroutine	High-Tech	88-06
Parallel-Architektur in aller Munde	Level KI	88-06
Fremddaten flexibel analysiert	Level KI	88-06
Allgemeiner Aufbau von Pascal Programmen	Ausbildung	88-06
Datentypen, Variablen, Kontrollstrukturen	Ausbildung	88-06
Zeiger, dynamische Datenstrukturen und Rekursionen	Ausbildung	88-06
Die Funktionen von Linker und Library	Extra	88-06
Ein Produkt der Spitzenklasse zeigt den "State of Art"	Extra	88-06

Sheet1

Die Programmformate und ihre Funktion	Extra	88-06
Linken verschiedener Sprachen auf einen Blick	Extra	88-06
Turbo 4.0 ruft Fortran	Extra	88-06
Ein Monitor-Programm zum "Schnüffeln" in Libraries	Extra	88-06
Dateisystem und die Standardbibliotheken	Grundlagen	88-06
Ein 148-Zeilen-Modul für professionellen Komfort	Tricks	88-06
Nie mehr Bitmasken berechnen!	Tricks	88-06
Unentbehrliche Routinen für die Arbeit mit MS-DOS	Tricks	88-06
Die Fenster werden in Bewegung gesetzt	Tricks	88-06
88 Zeilen Code gegen vollauf für eigene Menues	Tricks	88-06
Dateinamen in eigenen Programmen nach MS-DOS Art	Tricks	88-06
Fitted Modula-2	Review	88-08
	Review	88-08
	Review	88-08
Ursprung, Prinzip und Anwendung	Grundlagen	88-08
Datentypen und Datenstrukturen	Grundlagen	88-08
Utility in Turbo Basic	Einsteiger	88-08
Spiel und Spaß in Basic und Pascal	Einsteiger	88-08
	Praxis	88-08
Bedingte Compilierung in Turbo Pascal 4.0	Praxis	88-08
Universalstack für Modula-2	High-Tech	88-08
Cursor positionieren und Bildschirm l'schen	High-Tech	88-08
Vokabeltrainer komplett	Grundlagen	88-08
	Anwendungen	88-08
	Anwendungen	88-08
Form, Struktur und Feldbeschreibung	Anwendungen	88-08
aus der Textverarbeitung in die Datenbank	Anwendungen	88-08
Buchbesprechung	Level KI	88-08
Induktives Expertensystem mit Code-Generatoren	Level KI	88-08
Historische Entwicklung im Überblick	Level KI	88-08
Strukturieren mit Unterprogrammen	Ausbildung	88-08
Datentypen erlauben leicht lesbare Programme	Ausbildung	88-08
Rekursion	Ausbildung	88-08
True Basic, Quick Basic, Turbo Basic, Better Basic und andere	Extra	88-08
	Extra	88-08
Inline-Maschinencode mit DEBUG	Extra	88-08
GW-Basic-Programme in neue Systeme übertragen	Extra	88-08
Form, Struktur und Programmierungsmöglichkeiten	Extra	88-08
Schnelle Routinen für Bitmasken	Trickkiste	88-08
RESTORE überlistet	Trickkiste	88-08
Laufwerk und Screen-Attribute bestimmen	Trickkiste	88-08
Erweiterungen und Verbesserungen	Trickkiste	88-08
Fehleingaben sicher abfangen	Trickkiste	88-08
PrtScn, NumLock, CapsLock, ScrollLock und INS abfragen	Trickkiste	88-08
	Trickkiste	88-08
Rekursives Suchen nach Dateien	Trickkiste	88-08
Unbeabsichtigtes Formatieren Verhindern	Trickkiste	88-08
MatheAss, ConText PC und die C-Funktionssammlung	Review	88-10
Tutorials, Overview und Sidewriter	Review	88-10

Sheet1

Macht seinem Namen alle Ehre	Review	88-10
Mir Abstand Klassensieger?	Review	88-10
Professionelle Assembler- und Basic-Routinen	Review	88-10
Ein Blick hinter die Programm-Kulissen	Review	88-10
PC-Compiler in vollem Sprachumfang	Review	88-10
INPUT und INCLUDE raffiniert ausgenutzt	Einsteiger	88-10
Objektprogrammierung in C	Level KI	88-10
Philosophie Smalltalk-„hnlicher Sprachen	Level KI	88-10
Zeitersparnis durch Menüauswahl	Praxis	88-10
Dateneingabe mit allen Schikanen	Praxis	88-10
Strukturieren mit Unterprogrammen	Ausbildung	88-10
Dynamische und statische Datenstrukturen	Ausbildung	88-10
Die Einrichtung eines Rechenbaums	Ausbildung	88-10
High-Speed-Tuning für den ATARI ST	68000	88-10
NEC-P6-Zeichensatz-Editor im AMIGA-Basic	68000	88-10
Druckervoreinstellung für ATARI ST	68000	88-10
LIST, NUM und TEE	Trickkiste	88-10
	Trickkiste	88-10
	Trickkiste	88-10
	Trickkiste	88-10
	Trickkiste	88-10
	Trickkiste	88-10
ConText PC und dBase Hand in Hand	Anwendungen	88-10
Unterbrechungen garantieren den Ablauf?	Extra	88-10
oder die Kunst der residenten Programme	Extra	88-10
auf dem Motorola 68000	Extra	88-10
Hardwarebasis und Netzwerk-Topologien	Grundlagen	88-10
Variablen und Konstanten	Grundlagen	88-10
Dynamische Systeme in Basic	High-Tech	88-10
Symboltabelle in Modula-2	High-Tech	88-10
Quick-Basic-Tools, EGA-Utility-Pack, Turbo C	Review	88-12
Vier PC-Editoren im Vergleich	Review	88-12
Zwei Compiler der Superlative?	Review	88-12
	Einsteiger	88-12
Dynamische PROLOG-Datenbanken aus dBase III	Level KI	88-12
Uhrzeitanzeige für alle Bildschirmadapter	Praxis	88-12
TSR-Manager	Praxis	88-12
Nutzung beider Maustasten unter GEM	68000	88-12
Implementation in Modula-2	Ausbildung	88-12
Strukturierung durch Unterprogramme	Ausbildung	88-12
Wenn die Maus im Käfig sitzt...	68000	88-12
	Trickkiste	88-12
	Trickkiste	88-12
	Trickkiste	88-12
	Trickkiste	88-12
	Trickkiste	88-12
Record-Funktion für Hyperkey	Trickkiste	88-12
	Trickkiste	88-12
	Trickkiste	88-12

Von der Lernsprache zum professionellen Entwicklungs-Werkzeug	Trickkiste	88-12
Wunschraum oder Realität?	Extra	88-12
Lesungsvorschlag für große Datenstrukturen	Extra	88-12
BIOS-Interrupt 16h	Extra	88-12
Aufgabenverteilung im Rechnernetz	Grundlagen	88-12
LISP-System im Eigenbau	Grundlagen	88-12
Sprünge mit GOTO	Level KI	88-12
Der Scheduler, Kern eines Echtzeitsystems	Ausbildung	88-12
Eine Turbo 4.0 Grafikbibliothek	High-Tech	88-12
Der Herbst ist da!	High-Tech	88-12
Blackbeard, Shortcut	Feuilleton	88-12
Malisoft Turbo Tools	Review	89-01
Turbo Analyst	Review	89-01
Hardcopy von Grafiken in Turbo Basic	Review	89-01
Wie arbeiten die Routinen?	Einsteiger	89-01
	Einsteiger	89-01
Kontrollstrukturen	Einsteiger	89-01
Ein Digit bloß...	Grundlagen	89-01
Vorgehen, Probleme, Geschwindigkeit	Grundlagen	89-01
Viren - Gefahr für die ganze Computerszene?	Grundlagen	89-01
Bootlock-Virusprotektor für den AMIGA	Extra	89-01
Bootsektor-Virenschutz für ATARI ST	Extra	89-01
	Extra	89-01
Impfstoff gegen Viren	Extra	89-01
	Trickkiste	89-01
	Trickkiste	89-01
Texte in Großschrift	Trickkiste	89-01
	Trickkiste	89-01
	Trickkiste	89-01
	Trickkiste	89-01
	Trickkiste	89-01
	Trickkiste	89-01
	Trickkiste	89-01
Softwareschalter für HGC	Praxis	89-01
Eine Scroll-Utility	Praxis	89-01
TSR-Manager: Die Benutzeroberfläche	Praxis	89-01
Schnelle Zugriffsverfahren	High-Tech	89-01
Der Debugger	High-Tech	89-01
Programmdokumentation leicht gemacht	Anwendungen	89-01
Universelle Druckersteuerung	Anwendungen	89-01
Environment und Eval-Funktion	Level KI	89-01
Es weihnachtet sehr	Feuilleton	89-01
Kraftfutter für C-Programmierer	Review	89-02
High Performance zum Low-Cost-Preis	Review	89-02
ATARI ST wird immer mehr zur Modula-Maschine	Review	89-02
M2-ProLib für Modula-2-Compiler	Review	89-02
Programmierung mit System	Einsteiger	89-02
Warum kompiliert, wenn's auch einfach geht?	Einsteiger	89-02

Sheet1

Unterprogramme	Grundlagen	89-02
Die BIOS-Funktionen des Interrupt 16h	Grundlagen	89-02
Datenmanagement mit Turbo Pascal 4.0	Anwendungen	89-02
Eierlegende Wollmilchsau oder Codierkatastrophe?	Extra	89-02
Basic-Komfort mit C-Zeichenketten	Extra	89-02
Was kann Modula, was C nicht auch könnte?	Trickkiste	89-02
CRSR	Extra	89-02
Zahleumwandlung ist keine Hexerei	Trickkiste	89-02
	Trickkiste	89-02
	Trickkiste	89-02
	Trickkiste	89-02
	Trickkiste	89-02
	Trickkiste	89-02
	Trickkiste	89-02
	Trickkiste	89-02
Utilities	High-Tech	89-02
Binäre Verknüpfungen in einer Wahrheitstafel	High-Tech	89-02
Schnelle Unit in Turbo Pascal 4.0	Praxis	89-02
Moderne Sprachkonzepte	Level KI	89-02
QuickSort - Ein Beispiel für Rekursion	Ausbildung	89-02
Druckersteuerung per Maus auf dem AMIGA	68000	89-02
Colorbetrieb und PC-Karte; AMIGA und ein Laufwerk	68000	89-02
	Review	89-02
Programmierer testen ihre Professionalität	Wettbewerb	89-02
Prosit Neujahr	Feuilleton	89-02
Die tolerante Benutzeroberfläche	Review	89-03
20000 Zeilen pro Minute schafft der Compiler	Review	89-03
VastPrint Druckerspöler; Speed Faktura	Review	89-03
Von Pascal nach C: Was leisten Codeübersetzer?	Review	89-03
Jetzt der volle Standard auch auf dem PC	Review	89-03
Generator für Dateiroutinen	Einsteiger	89-03
Der Interrupt 33h im Detail	Grundlagen	89-03
Einfaches Selbstbau-Interface	Grundlagen	89-03
VirTest schützt Ihren Rechner vor Viren	Praxis	89-03
Tochterprozesse und Environment im Griff	Praxis	89-03
Funktionsgebirge auf dem Bildschirm dargestellt	High-Tech	89-03
Demonstration, Erweiterung und Kombination	High-Tech	89-03
Was es mit Mäusen auf sich hat in Wort und Bild	Extra	89-03
Maustreiber mit User-Event in Turbo C	Extra	89-03
Mausfunktionen als Unit direkt verfügbar	Extra	89-03
Ein Modul in TopSpeed Modula zur Mausabfrage	Extra	89-03
Wie Psychologen Computermenschen einschätzen	Ausbildung	89-03
Nützliche Tricks und Sachen, die nicht im Handbuch stehen	Anwendungen	89-03
Fensterln in der Datenbank	Anwendungen	89-03
Ein Lisp-Dialekt nicht nur für KI	LEVEL KI	89-03
Verwaltung und Behandlung von Dateien	Ausbildung	89-03
AMIGA-Texteingabe professionell und einfach	68000	89-03
Ein eigenes Desktop-Programm für den ATARI ST	68000	89-03

	Trickkiste	89-03
	Trickkiste	89-03
	Trickkiste	89-03
	Trickkiste	89-03
	Trickkiste	89-03
	Trickkiste	89-03
	Trickkiste	89-03
	Trickkiste	89-03
Programmiertest, bei dem sich das Mitmachen lohnt	Wettbewerb	89-03
Wintersport	Feuilleton	89-03
Datenstruktur für W"rterbücher	Algorithmen	89-04
Der Hau-Stier und das Haus-Tier	Algorithmen	89-04
IDC-Shell, NARc und Fitted Modula-2	Review	89-04
GEM Interface PC	Review	89-04
Spracherweiterungen und Debugger im Test	Review	89-04
KRS bringt Farbe in die Zahlen	Review	89-04
Schnelligkeit, Sicherheit und Leistungsfi,higkeit	Review	89-04
Die Aufgabe der DOS-Funktion 52H	Grundlagen	89-04
Soll und Haben - Darlehenskalkulation	Einsteiger	89-04
Spiel und Spaß in eigenen Programmen	Einsteiger	89-04
BGI-Vektoreditor im Eigenbau	Grundlagen	89-04
Systemaufrufe von Basic aus	Grundlagen	89-04
Eine Anleitung zum Selberstricken	High-Tech	89-04
Rolls Royce unter den Programmiersprachen	Level KI	89-04
Diskettensektoren im Blick	68000	89-04
Zugriff auf dBase mit BASIC und Pascal	Anwendungen	89-04
Nie mehr Probleme mit Bildschirm, Drucker oder Plotter	Extra	89-04
Portable Grafikprogramme mit BGI	Extra	89-04
TopSpeed-Modul für BGI	Extra	89-04
Standardein- und -ausgabe auf dem Bildschirm	Extra	89-04
J„ger des verlorenen Satzes	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
	Trickkiste	89-04
Die Viren sind da	Feuilleton	89-04
Wie macht man Programme effizienter?	Algorithmen	89-05
CASCADE und DANCAD	Review	89-05
Laser C, Prospero C und Turbo C	Review	89-05
Der Erstling ist immer noch aktuell	Review	89-05
Wird die Programmsammlung zum Renner?	Review	89-05
Textverarbeitung, Sonderzeichen, Desktop und PostScript	Grundlagen	89-05
Hardware-Diagnose-Kit, Teil 1	Einsteiger	89-05
Dauersperre für Zeitbomben	Praxis	89-05
Plottertreiber	Praxis	89-05

Sheet1

Prototyp des neuen PC	Titel	89-05
Standardbetriebssystem für Transputer	Titel	89-05
Vom einfachen Ton zum Stereosound	Titel	89-05
	Trickkiste	89-05
	Trickkiste	89-05
	Trickkiste	89-05
	Trickkiste	89-05
Drucker und Plotter kommen zum Einsatz	High-Tech	89-05
Zugriff auf dBase mit BASIC und Pascal	Anwendungen	89-05
Laufzeitanalyse von Turbo-PROLOG-Programmen	LEVEL KI	89-05
Eigene Laufschrift im Bootblock der AMIGA-Diskette	68000	89-05
FLIP - Der Rechner im AMIGA	68000	89-05
Wo die Liebe hinführt	Feuilleton	89-05
Strategie: Gewinnen oder verlieren?	Algorithmen	89-06
Assembler-Entwicklungspaket	Review	89-06
Erweiterte Modulbibliothek für Turbo Pascal 4/5	Review	89-06
Was bietet Microsofts Quick Basic 4.5?	Review	89-06
Textverarbeitung, Desktop, PostScript	Grundlagen	89-06
Rechnen nur, wenn's nötig ist!	Grundlagen	89-06
Überprüfen des batteriegepufferten Speichers	Praxis	89-06
Hardware-Diagnose-Kit, Teil 2	Einsteiger	89-06
Sortieren nach mehreren Kriterien	High-Tech	89-06
Arrays, die sich dem Bedarf anpassen	High-Tech	89-06
Zugriff auf dBase mit Basic und Pascal	Anwendungen	89-06
Auf der Jagd mit dem Kammerjäger	Titel	89-06
Symbolische Debugger bei der Fehlersuche	Titel	89-06
Objektorientierte Programmierung unter MS-Windows	Titel	89-06
BGI-Vektoreditor im Eigenbau	Grundlagen	89-06
File-Selectorbox in TopSpeed Modula-2	Praxis	89-06
Wartungsfreundliche PopUp-Menüs	Praxis	89-06
COMMAND.COM am Zeug geflickt	Praxis	89-06
Erkennen Sie die Melodie?	68000	89-06
	Trickkiste	89-06
	Trickkiste	89-06
	Trickkiste	89-06
	Trickkiste	89-06
	Trickkiste	89-06
	Trickkiste	89-06
	Trickkiste	89-06
	Feuilleton	89-06
Der Betriebsausflug	Algorithmen	89-07
	Algorithmen	89-07
	Algorithmen	89-07
	Algorithmen	89-07
The Magic Cube	Review	89-07
EasyPlot, MatPlan	Review	89-07
PC TOOLS DeLuxe: Utilities im Test	Review	89-07
Texteditor für den AMIGA	Review	89-07
Eine Alternative zu den ISAM-Toolboxen	Review	89-07
Leistung zu diesem Preis?	Review	89-07

Automatische Struktogramme	Grundlagen	89-07
Systemprogrammierung mit Turbo Pascal	Grundlagen	89-07
Ein Buch mit sieben Siegeln?	Grundlagen	89-07
Quellcode-Optimizer: "Intelligentes" Analyseprogramm	Einsteiger	89-07
Wahlfreier Zugriff auf Dateien in Turbo Pascal	Einsteiger	89-07
Vier Transputer in der praktischen Anwendung	Titel	89-07
Mit Stil in die Neunziger	Titel	89-07
Die Hardware des NEXT, Teil 1	Titel	89-07
BGI-Vektoreditor im Eigenbau	Praxis	89-07
Portierung von Random-Dateien	Praxis	89-07
Mit einem pfiffigen Programm im Verzeichnisbaum	Praxis	89-07
Vektorzeichens,,tze mit TopSpeed Modula-2	High-Tech	89-07
Multitasking nun auch in C	High-Tech	89-07
Aufbruch in die neue Generation	Anwendungen	89-07
Zwei K'nigskinder, die zusammenkamen	Anwendungen	89-07
	Trickkiste	89-07
	Trickkiste	89-07
Katalogb,,ume sichtbar gemacht	Trickkiste	89-07
	Trickkiste	89-07
	Trickkiste	89-07
	Trickkiste	89-07
DOS-Erweiterung mit Modula-2	Trickkiste	89-07
4-D-W�rfel	Wettbewerb	89-07
Ein Minister kommt	Feuilleton	89-07
Numerische L�sung von Differentialgleichungen	Algorithmen	89-08
Regrassion und Interpolation	Algorithmen	89-08
Wertetabellen grafisch darstellen	Algorithmen	89-08
Hochsprachen-Assembler-Interface (HAI TECH)	Review	89-08
PD-OnSide, Druckformat quer oder hoch	Review	89-08
Handlinger f�r Software-Baumeister	Review	89-08
Preiswerter C-Compiler f�r OOP	Review	89-08
Benutzeroberfl�che f�r nat�rlichsprachige Eingabe	Review	89-08
Werkzeug f�r Programmierer	Review	89-08
Borland Flaggschiff war in der Werft	Review	89-08
Aus der Sicht des Programmierers	Anwendungen	89-08
Steuerung der Tastaturgeschwindigkeit	Grundlagen	89-08
PrtScr in der Funktion frisiert	Grundlagen	89-08
Anwendung der WHILE-WEND-Technik	Grundlagen	89-08
Die Evolution entl��t ihre Kinder	Titel	89-08
Die Software-Komponente	Titel	89-08
Transpute: Programme mit Parallel-C, Teil 2	Titel	89-08
Editor f�r das DOS-Environment	Trickkiste	89-08
	Trickkiste	89-08
	Trickkiste	89-08
Verstecken von Dateitexten	Trickkiste	89-08
	Trickkiste	89-08
	Trickkiste	89-08
Der elektronische Rei�wolf	Trickkiste	89-08
Heapverwaltung an Turvo Pascal 5.0 angepa�t	Trickkiste	89-08

Erkennen der Grafikkarte	Einsteiger	89-08
Taschenrechner ade - Bildschirmrechner ist "in"	Praxis	89-08
Zeichenfangen mit der Maus	Praxis	89-08
Verkettete Listen in Turbo Pascal 3.0	Praxis	89-08
Wenn die Megahertzen h"her schlagen	High-Tech	89-08
Schaltpult f"r den Selbststart	Wettbewerb	89-08
Das Expertensystem	Feuilleton	89-08
Robust Fitting	Algorithmen	89-09
Numerische Integrtrtion	Algorithmen	89-09
Lineare Gleichungssysteme	Algorithmen	89-09
C-Funktionssammlung	Review	89-09
FORTH-Systeme im Vergleich	Review	89-09
Profiwerkzeuge - nicht nur f"r Profis	Review	89-09
Die Sprache f"r Dialog und Didaktik	Grundlagen	89-09
Die Register des INTEL 8086/8088	Grundlagen	89-09
Eine Lanze f"r Modula	Grundlagen	89-09
Welcher Rechner ist da?	Grundlagen	89-09
DFš selbstgestrickt. Der seriellen Schnittstelle am Pin gehorcht	EINSTEIGER	89-09
Grafikzauberei in Modula-2	Praxis	89-09
Das neue Betriebssystem unter der Lupe	Titel	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
Schneller Verzeichniswechsel	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
	Trickkiste	89-09
Phonetische Directory-Wechsel mit QCD	Praxis	89-09
Br"cke zwischen zwei Welten	Praxis	89-09
Windows im Textmodus auf den Drucker	Praxis	89-09
Moderne Benutzeroberfl.,che in Datenbanken	Anwendungen	89-09
Compiler f"r Tastatur-Makros	Wettbewerb	89-09
Kybernetischer Urlaub	Feuilleton	89-09
Programmieren mit DEBUG	Extra	89-10
Komfortabler geht's mit HyperLinks	Review	89-10
Real-Time-Kernel im Test	Review	89-10
High-Tech aus Kalifornien	Review	89-10
Virenbek.,mpfung mit VirusDoktor	Review	89-10
Modegag oder neuer Standard?	Grundlagen	89-10
Wo, bitte, soll's langgehen?	Grundlagen	89-10
CGA-Emulator f"r Hercules	Titel	89-10
MCGA-Programmierung leicht gemacht	Titel	89-10
Hardcopies zur Turbo-Grafikbibliothek	Titel	89-10
	Trickkiste	89-10
	Trickkiste	89-10
	Trickkiste	89-10
	Trickkiste	89-10
	Trickkiste	89-10

	Trickkiste	89-10
	Trickkiste	89-10
	Trickkiste	89-10
Was ist dran an den Modulen?	Einsteiger	89-10
professionelle Dateiauswahl in Basic	Einsteiger	89-10
TextPatch schafft Zugang zum Programmtext	Praxis	89-10
Hilfe beim Programm-Management	Praxis	89-10
Serienbriefe kompatibel	Anwendungen	89-10
Ein kniffliges Logikspiel	Wettbewerb	89-10
Die Messeneuheit	Feuilleton	89-10
	DTP	89-11
	DTP	89-11
	DTP	89-11
	DTP	89-11
Textverarbeitung mit Eagleword	Review	89-11
QuickStep Presentation Manager	Review	89-11
Emulation f�r Macintosh-Programme	Review	89-11
Translator von Modula-2 nach C	Review	89-11
Beschleunigte Stringverarbeitung f�r Turbo Pascal	Grundlagen	89-11
Presentation Manager und SAA	Grundlagen	89-11
Mit PUSH und POP	Grundlagen	89-11
Kryptologie: Datenverschl�sselung nach Geheimdienst-Art	Titel	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
Schnelle Pfade in Pascal	Algorithmen	89-11
Die Nadelprobe	Feuilleton	89-11
	Einsteiger	89-11
Nat�rlichsprachige Eingabe statt Syntaxvorschriften	Einsteiger	89-11
Hilfe, wir sind pleite	Praxis	89-11
Inhaltsverzeichnisse in Felder einlesen	Praxis	89-11
Modular zum Ziel	Praxis	89-11
Universal-Kopierprogramm f�r alle Formate	Praxis	89-11
N�tzliche Gep�ckst�cke f�r die Programmierung	Praxis	89-11
Nortons FileFind selbst gemacht	Praxis	89-11
Die zweite Br�cke, um Pascal-Programme nach C zu bringen	Praxis	89-11
Dynamisches Initialisieren von Variablen	Anwendungen	89-11
Kontext-Sensitive Hilfe selbstgebastelt	Wettbewerb	89-11
	DTP	89-12
DTP F�r Jedermann	DTP	89-12
	DTP	89-12
	DTP	89-12
Arbeiten mit dem Cambridge Z88	Review	89-12
Die neue Version 1.1 f�r ATARI ST	Review	89-12
Parallelverarbeitung unter MS-DOS	Review	89-12
Assi h�pft durch die Register	Grundlagen	89-12
Textattribute f�r Turbo Pascal	Grundlagen	89-12
Quick Pascal und objektorientierte Programmierung	Grundlagen	89-12

[illegible]

	DTP	90-02
	DTP	90-02
BGI von Borland auf dem Atari	Review	90-02
DLITE -- ein fast geschenktes Datenbanksystem	Review	90-02
Software Development Kit	Review	90-02
Klare Sicht auf der Kommandobrücke	Review	90-02
Mit Assi ins Land des Rechnens	Grundlagen	90-02
RAM-Aufrüstung ohne Hardware	Grundlagen	90-02
OPS/83: Sprache der nächsten Generation?	Grundlagen	90-02
KI-Forschung in der Neubesinnung	Grundlagen	90-02
Komfortabler Verzeichniswechsel	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
Wieviel Platzchen sind frei	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
	Trickkiste	90-02
Arbeit mit großem Zeichenkettenbeständen	Einsteiger	90-02
Einer für alle	Einsteiger	90-02
Wie spreche ich mit meiner Datenbank?	Titel	90-02
Ocelot, die Schnittstelle zur Datenbank	Titel	90-02
DOS-Print und Modula-2	Praxis	90-02
Wahlfreier Zugriff auf Dateien	Praxis	90-02
Der Weg zu eigenen Applications	Praxis	90-02
Mit Turbo im Maschinenraum	Wettbewerb	90-02
Der stille Gesellschafter	Feuilleton	90-02
TCIPower und Turbo EMS - Emulatoren im Vergleich	Review	90-03
Virtuelle Speicherverwaltung mit VMMgr	Review	90-03
WindowsTools - Arbeitshilfen im Speicher	Review	90-03
MS-DOS-Konfiguration für UNIX-Fans	Review	90-03
Bildschirmgestaltung mit MaskEdit 5.0	Review	90-03
Was kümmert's, wenn in China ein Sack Reis umfällt?	Review	90-03
Assi und das Einmaleins	Grundlagen	90-03
Ein farbiger Arbeitsbereich mit dem PM	Grundlagen	90-03
Echtes Multitasking mit MS-DOS	Grundlagen	90-03
Ein Patch macht's möglich	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03

	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	Trickkiste	90-03
	DTP	90-03
	DTP	90-03
Der Basic-Heimwerker entdeckt erweiterten Speicher	Einsteiger	90-03
Mit dem Zeiger durch den Speicher	Einsteiger	90-03
Binäre Datenspeicherung	Praxis	90-03
Der direkte Draht zur Diskette, Teil 2	Praxis	90-03
Der neurotische Computer	Feuilleton	90-03
Speichererweiterungen beim PC	Titel	90-03
Cache-Programm für Festplatten	Wettbewerb	90-03
Einstiger C-Standardsetzer mit aktueller Version 6.0	Review	90-04
Zortech C++ verjüngt: Was bringt der neue OOP-Compiler	Review	90-04
Tuning-Tools in C und Pascal: Proviantkorb für Programmentwickler	Review	90-04
Komplexe Zahlen und Fraktalgeometrie	Grundlagen	90-04
Assi jongliert mit Bits	Grundlagen	90-04
Mit einfachen Hilfsmitteln zu faszinierenden Ergebnissen	Grundlagen	90-04
Basic-Heimwerker: Mausbibliothek für Quick Basic	Einsteiger	90-04
Die Geheimnisse des Bootsektors	Praxis	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	Trickkiste	90-04
	DTP	90-04
Wie setze ich den Hardware-Zoom meiner Super-VGA richtig ein?	Praxis	90-04
Expanded und Extended Memory für Ihre eigenen Programme	Praxis	90-04
Der lange Weg zum bunten Bild	Titel	90-04
Den Farbknästlern ins BIOS geschaut: Grafikprogrammierung, Teil 1	Titel	90-04
Programmieren bewegter Spiele in Turbo Pascal 5.5	Wettbewerb	90-04
Selbst ist der Mann!	Feuilleton	90-04
Saubere Arbeit	Feuilleton	90-05
Objektorientierte Windows-Programmentwicklung mit C-Talk-Views	Review	90-05
Auf Tuchfühlung mit Maschine und Anwender: UR/FORTH	Review	90-05
LHarc, der erstaunliche Archivierer aus der Public Domain	Review	90-05
Softwaredecoder für Atari-ST-Programmierer	Review	90-05
Grundlagen der Programmierlogik	Einsteiger	90-05
Die "unbekannten" Zusatzbefehle des AT-Prozessors	Einsteiger	90-05
EGA/VGA-Bios: Die Sache mit den Paletten	Grundlagen	90-05
Untermenüs und Hotkeys	Grundlagen	90-05
	Trickkiste	90-05
	Trickkiste	90-05

	Trickkiste	90-05
	Trickkiste	90-05
	Trickkiste	90-05
	Trickkiste	90-05
	Trickkiste	90-05
Basic-Heimwerker: Grafikkarten erkennen	Einsteiger	90-05
Hardcopies im PCX-Format speichern	Praxis	90-05
Was passiert beim Booten?	Titel	90-05
Die m□hsame Enttarnung eines ungebetenen Gastes	Titel	90-05
Mit Assembler an die Betriebsgeheimnisse des Controllers	Titel	90-05
	DTP	90-05
	DTP	90-05
Richtige Schreibweise im Quelltext	Wettbewerb	90-05
Elefant mit Rallyestreifen	Review	90-06
C-Compiler aus dem Hause JPI, groáer Wurf oder Flop?	Review	90-06
Programmierbarer BTX-Zugang mit neuen M"glichkeiten	Review	90-06
EGA/VGA-BIOS: Selbstdefinierte Zeichens„tze	Grundlagen	90-06
GEM-Pixelgrafik entschl□sselt	Einsteiger	90-06
	Trickkiste	90-06
	Trickkiste	90-06
	Trickkiste	90-06
	Trickkiste	90-06
	Trickkiste	90-06
	Trickkiste	90-06
	Trickkiste	90-06
Programmieren ohne GOTO	Einsteiger	90-06
Device-Treiber ohne H□llen	Praxis	90-06
Mit Pointern Programme beschleunigen	Praxis	90-06
Eine exemplarische Betrachtung	Titel	90-06
Vom System zu TSR	Titel	90-06
	DTP	90-06
	DTP	90-06
Eine Plotter-Toolbox f□r HPGL	Titel	90-06
Neue Medien	Feuilleton	90-06
Mondbahn und Finsternisse	Wettbewerb	90-06

SEITIBEMERKUNG,C,80

16
010
020
029
038
044
050
055
064
070
079
082
010
014
018
034
041
052
066
070
071
075
081
084
099
98
010
016
022
029
032
034
036
042
044
056
064
070
079
082
086
092
094
38
93
010
018
020

026
032
036
042
044
047
048
054
060
068
074
076
080
082
084
010
014
020
022
023
024
031
034
036
047
054
058
072
080
081
082
084
085
086
087
012
014
016
024
029
032
036
043
048
052
061
062
070
080

084
086
087
088
089
091
029
032
037
038
040
042
049
050
054
057
062
067
070
076
081
083
084
086
091
096
014
016
020
022
025
029
032
036
038
041
047
052
056
060
064
068
070
076
080
083
088
090
093

094
014
018
022
025
026
030
034
039
043
052
061
067
070
074
080
083
086
089
090
092
014
020
026
030
033
039
040
041
042
048
058
062
070
080
082
086
090
093
094
096
016
020
023
034
037
044
050
055

060
070
072
081
083
084
089
090
092
096
098
014
014
020
022
024
030
034
036
042
048
057
062
066
070
072
075
080
086
088
090
092
096
097
098
016
021
024
029
034
038
041
044
058
064
070
070
076
080

082
084
088
089
090
093
096
097
098
099
018
014
018
024
028
031
036
036
040
044
050
054
058
066
069
072
074
078
079
082
084
088
096
098
099
015
018
024
026
030
035
038
040
046
052
054
061
064
068

070
076
078
080
082
084
090
096
097
099
015
018
024
026
032
038
044
048
055
058
062
064
064
066
074
076
078
080
083
088
094
095
098
014
018
022
024
034
040
046
050
058
064
070
075
080
082
083
084

087
088
092
095
097
014
018
026
028
032
036
040
044
047
050
056
057
061
064
066
068
072
076
078
080
084
088
092
098
099
100
014
018
022
024
029
033
036
040
046
049
052
056
058
062
064
066
070
072

075
076
078
080
082
090
090
090
090
090
090
014
016
024
028
031
036
038
044
046
050
053
054
056
057
058
060
062
064
066
068
070
072
076
082
083
084
088
090
090
090
090
090
090
090
090
090
014
017

022
023
024
026
029
032
034
034
038
042
046
048
052
058
062
067
070
070
070
070
070
070
078
082
084
089
091
098
102
104
014
018
026
034
038
040
042
047
049
054
056
058
058
058
058
058
058
058
058

058
066
072
072
080
081
084
088
090
098
106
016
018
023
026
028
032
036
042
045
048
051
054
056
058
064
064
064
064
064
064
064
064
064
072
074
074
086
088
096
099
102
109
014
017
022
026
030
036

038
046
048
050
052
056
060
060
063
063
063
063
063
063
063
063
072
077
078
084
092
098
102
103
106
108
009
016
018
023
026
030
034
036
040
048
050
055
062
064
068
070
073
074
076
080
086
088
095

098
098
098
098
098
098
098
098
106
107

014
018
022
025
026
028
032
036
040
047
050
056
060
064
068
076
077
080
084
087
088
089
090
090
093
094
098
101

012
014
018
022
028
032
038
040

046
051
054
060
062
064
067
070
076
082
088
092
101

012
014
018
024
029
031
032
035
038
042
046
051
055
060
065
069
072
076
082
083
087
088
088
089
091
097

014
016
018
021
024

028
031
033
036
042
045
050
052
056
060
064
068
072
076
080
082
082
083
084
087
088
089
092
100

012
014
016
018
022
023
024
026
031
035
039
042
047
051
056
057
058
059
059
060
062
063

066
070
073
077
080
084
100

010
012
017
021
023
028
034
036
040
042
050
051
052
053
053
054
055
057
062
066
074
078
087
094

010
014
016
022
024
032
038
042
051
058
058
058
059
060

061
062
063
066
070
074
080
084
090
101

010
012
016
018
024
028
034
040
052
052
052
052
052
052
052
066
074
078
081
084
091
094
098
105
112

010
014
018
022
028
031

036
040
046
050
050
050
050
050
050
050
050
062
067
072
076
080
090
098

010
012
014
016
022
026
032
038
042
049
049
049
049
049
049
049
049
049
049
049
051
064
066
070
075
087
098

010
012
014
023
026
036
036
040
044
044
045
046
047
048
049
050
050
052
053
053
054
062
063
068
074
077
082
087
090
101
010
012
014
016
018
021
022
026
036
044
044
045
046
047
047
048
048

050
051
053
057
057
066
070
074
078
084
088
096
010
014
017
022
026
028
034
038
044
044
045
046
047
048
048
049
049
050
050
052
062
066
076
080
090
100
010
014
022
024
025
028
032
036
044
052
053

054
055
056
058
059
062
065
074
078
081
083
083
092
014
021
026
028
036
040
040
040
040
040
040
070
079
079
082
084
085
085
090
093
094