

## Sheet1

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"  
DFŠ 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  
PASCAMP - 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  
PASCAMP - 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 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 für 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 für Programmierer  
JPI-TopSpeed Modula und Taylor Modula  
Sprite-Editor für Turbo Basic, Teil 1  
Brückenschlag dBase-PROLOG  
Residente PC-Programme mit Turbo Viernull  
Alles unter Kontrolle, Teil 1  
Eins links, eins rechts...  
Der Formelinterpreter, Teil 4  
Pascal-Colleg  
Shortcuts für die Workbench  
AT-Numlock-Schalter  
Achtung Aufnahme!  
Allgemeines Patch-Programm  
Druckmanager für Vierfarbdrucker  
Labelmacher für Turbo Basic  
Tips zum Arbeiten mit Turbo Modula-2  
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  
Ausgabe von Real-Zahlen in Turbo Pascal 4.0  
Die MOD-Funktion in Turbo Pascal unter CP/M-80  
Einlesen des Directories unter Z80 Turbo Pascal  
Environment unter Turbo Pascal 4.0  
Turbo Pascal und der Z80  
Schmutzige Methode zur Typkonvertierung in Turbo 4.0  
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-M„use seziert  
Maus-Event ruft C-Programm  
M„use und Turbo Pascal  
TopSpeed Maus  
Sind Hacker Krank?  
dBase Tips und Tricksen  
Windowsystem für dBase III+  
MuLISP 87  
Pascal-Colleg  
StringRequest  
Personal Desktop

Behandlung großer Datenmengen  
CKBD - Tastatur und Sonderzeichen  
Erweiterungen zum Didaktischen Computer  
Getaktetes Codewort mit Turbo Pascal  
Grafik mit Turbo Pascal  
Plausibilität, Überprüfung von Datumseingaben  
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  
Würfeldreh  
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  
Zahleumwandlung 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 höchst dynamisch

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,,etreiber-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 Entwürfen  
SPACE  
Doppelt heißt besser  
Superkleine Etiketten  
Wechseln von Verzeichnissen  
Inline-Assembling mit Turbo 4.0 und DEBUG  
Fraktale Schneeflocken  
Read-Only umschiffen  
Bunte Batches  
DOS-Shell aus Turbo-Programmen  
Textdateien verlinken  
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 Maske  
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

Sheet1

UTITEL,C,80	RUBRIK,C,80	AUSGA
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	Tricks	87-01
Abenteuer im Business-Land	Feuilleton	87-01
Hauptsache intelligent	Feuilleton	87-01
ein Genius auf Abwegen	Titel	87-02
GfA macht N„gel mit K”pfen	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
Bin„re B„ume	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, koste es, was es wolle	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
	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

Sheet1

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	Feuilleton	87-05
Wie man durch W□rfeln arm wird	Feuilleton	87-05
ein superschneller Interpreter	Review	87-06
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	Grundlagen	87-06
Einfache Auswertung von Programm-Parametern	Ausbildung	87-06
Behandlung in Turbo Pascal	Praxis	87-06
PROLOGeleien - Aussagenlogik	Grundlagen	87-06
in der K□rze liegt die W□rze	Grundlagen	87-06
XModem, Online-Editor und Funktionstasten	Praxis	87-06
Peek & Poke auch f□r Pascal-Programmierer	Review	87-06
Gr„āere Zahlen und mehr Genauigkeit	Grundlagen	87-06
Anders gel"st	Tricks	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	Praxis	87-06
das freundliche Pascal-System	Grundlagen	87-06
f□r Turbo Pascal 3.0	Grundlagen	87-06
BASIC-Entwicklungssystem	Feuilleton	87-06
Utility	Grundlagen	87-07
Die Zeit im Griff	Grundlagen	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	Review	87-07
Zeichenorientiertes Filterprogramm	Praxis	87-07
Komplexe Datentypen	Grundlagen	87-07
Zweipersonenspiele auf dem Computer	Grundlagen	87-07
Die Rangfolge der Operatoren	Praxis	87-07
Variante Records	Ausbildung	87-07
Druckerspooler	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
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
	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
	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
	Review	87-12
ein Sprachgigant	Review	87-86
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
	Grundlagen	88-01
Konzepte, Tips und Tricks	Tricks	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
	Grundlagen	88-02
Projektplanung	Level KI	88-02
Neues Release für PCs	Grundlagen	88-02
TSR-Manager	Praxis	88-02
Kontrollstrukturen und Operatoren	Grundlagen	88-02
Die zweite Tastatur	Praxis	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 großen 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 können	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 Überblick	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

Sheet1

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 verfahrenerisches 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 Kurzttests	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 Gauá'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 B„ume 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 Datentr„ger	Praxis	88-06
Speicherresidente Eingabe-Routine für den IBM-Grafikzeichensatz	Praxis	88-06
Listen-Handling mittels abstrakter Datentypen	High-Tech	88-06
Eine typunabh„ngige 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 volle 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-,hnlischer 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
ConText PC und dBase Hand in Hand	Anwendungen	88-10
Unterbrechungen garantieren den Ablauf? oder die Kunst der residenten Programme auf dem Motorola 68000	Extra	88-10
Hardwarebasis und Netzwerk-Topologien	Extra	88-10
Variablen und Konstanten	Extra	88-10
Dynamische Systeme in Basic	Grundlagen	88-10
Symboltabelle in Modula-2	Grundlagen	88-10
Quick-Basic-Tools, EGA-Utility-Pack, Turbo C	High-Tech	88-10
Vier PC-Editoren im Vergleich	High-Tech	88-10
Zwei Compiler der Superlative?	Review	88-12
	Review	88-12
	Review	88-12
Dynamische PROLOG-Datenbanken aus dBase III	Einsteiger	88-12
Uhrzeitanzeige für alle Bildschirmadapter	Level KI	88-12
TSR-Manager	Praxis	88-12
Nutzung beider Maustasten unter GEM	Praxis	88-12
Implementation in Modula-2	68000	88-12
Strukturierung durch Unterprogramme	Ausbildung	88-12
Wenn die Maus im Käfig sitzt...	Ausbildung	88-12
	68000	88-12
Record-Funktion für Hyperkey	Trickkiste	88-12
	Trickkiste	88-12

Sheet1

Von der Lernsprache zum professionellen Entwicklungs-Werkzeug	Trickkiste	88-12
Wunschraum oder Realität?	Extra	88-12
Lösungsvorschlag 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-Virusprotector 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
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
Krafftter 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



	Trickkiste	89-03
Programmiertest, bei dem sich das Mitmachen lohnt	Wettbewerb	89-03
Wintersport	Feuilleton	89-03
Datenstruktur für Wörterbücher	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 Leistungsfähigkeit	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
Jäger des verlorenen Satzes	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
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
Der Betriebsausflug	Feuilleton	89-06
	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





	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
Textverarbeitung mit Eagleword	Review	89-11
QuickStep Presentation Manager	Review	89-11
Emulation für Macintosh-Programme	Review	89-11
Translator von Modula-2 nach C	Review	89-11
Beschleunigte Stringverarbeitung für Turbo Pascal	Grundlagen	89-11
Presentation Manager und SAA	Grundlagen	89-11
Mit PUSH und POP	Grundlagen	89-11
Kryptologie: Datenverschlüsselung nach Geheimdienst-Art	Titel	89-11
	Trickkiste	89-11
Schnelle Pfade in Pascal	Trickkiste	89-11
Die Nadelprobe	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
	Trickkiste	89-11
Natürlichsprachige Eingabe statt Syntaxvorschriften	Algorithmen	89-11
Hilfe, wir sind pleite	Feuilleton	89-11
Inhaltsverzeichnisse in Felder einlesen	Einsteiger	89-11
Modular zum Ziel	Einsteiger	89-11
Universal-Kopierprogramm für alle Formate	Praxis	89-11
Nützliche Gep.,ckstöcke für die Programmierung	Praxis	89-11
Nortons FileFind selbst gemacht	Praxis	89-11
Die zweite Brücke, 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 Für Jedermann	DTP	89-12
	DTP	89-12
	DTP	89-12
Arbeiten mit dem Cambridge Z88	Review	89-12
Die neue Version 1.1 für ATARI ST	Review	89-12
Parallelverarbeitung unter MS-DOS	Review	89-12
Assi hilft durch die Register	Grundlagen	89-12
Textattribute für Turbo Pascal	Grundlagen	89-12
Quick Pascal und objektorientierte Programmierung	Grundlagen	89-12





Sheet1

	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
	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 Farbknstlern 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 "unbekannteren" 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

Sheet1

	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

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

Sheet1

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  
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  
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

Sheet1

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

Sheet1

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

Sheet1

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  
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