

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
PASCAMP - 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
PASCAMP - 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
PASCAMP - 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 Paccal
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 Tricks
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 zur ck
Von Ast zu Ast
TopSpeed setzt Zeichen
Coroutinen unter Turbo C
dBase IV auf dem Pr fstand, Teil 1
LANS und SQL
Aufteilen und Zusammenf gen gro er Dateien
Men wahl in Batchdateien
TREE
Blitzschnelles Patchen beliebiger Dateien
Hercules bekennt Farbe
Unit f r beliebig viele Stoppuhren
ALIAS
Reise Durch den Hyperraum
Kollege Buntspecht
Numerische Mathematik, Teil 1
Numerische Mathematik, Teil 1
Numerische Mathematik, Teil 1
Von Profis f r Profis
Fundgrube Public Domain
TechKit f r JPI Modula-2
ZORTECH C++
DOS-MAN
Die Super-Toolbox f r Clipper
Turbo Pascal 5.5
dBase IV auf dem Pr fstand, Teil 2
SpeedKey
PC-Hardcopy
Technik ohne GOTO: While-Basic
Objektorientierte Programmierung, Teil 1
NEXT, Die Auswertung des "gro en Wurfs", Teil 2
Power aus der Software
ENVED
Hei e 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
Listschutz
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 Entrümpeln
SPACE
Doppelt heißt 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 verlinkern
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	AUSG/SEITI
Die Grundstruktur einmal anders vorgestellt	Grundlagen	86-01 16
	Titel	86-11 010
	Review	86-11 020
	Praxis	86-11 029
Das Sylk-Format	Praxis	86-11 038
ein Zusammentreffen anno 1986	Bericht	86-11 044
	Praxis	86-11 050
	Grundlagen	86-11 055
	Praxis	86-11 064
	Praxis	86-11 070
Texte platzsparend speichern	Tricks	86-11 079
Disketteninhalt in Pascal	Tricks	86-11 082
	Grundlagen	87-01 010
Eine Programmiersprache auch für Anfänger?	Praxis	87-01 014
	Praxis	87-01 018
Verkettete Listen, Stapel und Schlangen	Praxis	87-01 034
Ein kleines Statikprogramm	Praxis	87-01 041
Eine Pascal-Bibliothek	Praxis	87-01 052
und seine Anwendung mit Turbo Pascal	Grundlagen	87-01 066
Turbo Pascal 2.0	Tricks	87-01 070
nicht nur für syntaktische Fehler	Praxis	87-01 071
Vorteile und Grenzen in der praktischen Anwendung	Tricks	87-01 075
	Praxis	87-01 081
	Tricks	87-01 084
Die Diskette im elektronischen Panzerschrank	Feuilleton	87-01 099
Abenteuer im Business-Land	Feuilleton	87-01 98
Hauptsache intelligent	Titel	87-02 010
ein Genius auf Abwegen	Review	87-02 016
GfA macht N„gel mit K”pfen	Review	87-02 022
Turbo C von Zorland-Soft	Review	87-02 029
Megamax und Mark Williams waren bei uns zu Besuch	Review	87-02 032
NLQ auf Low-Cost-Druckern	Grundlagen	87-02 034
und seine Anwendung mit Turbo Pascal	Review	87-02 036
professionelles Disk-Management-Tool	Praxis	87-02 042
	Praxis	87-02 044
Die Programmiersprache der neuen Generation	Praxis	87-02 056
Bin„re B„ume	Praxis	87-02 064
	Praxis	87-02 070
Ein Fahrkartenautomat	Praxis	87-02 079
Eine Pascal-Bibliothek	Praxis	87-02 082
Ähnlichkeitsbestimmung von Zeichenketten	Tricks	87-02 086
	Feuilleton	87-02 092
Wir sparen, koste es, was es wolle	Feuilleton	87-02 094
Ein Beginn in Pascal, Basic, Fortran und C mit Seitenblicken	Praxis	87-02 38
	Feuilleton	87-02 93
naturwissenschaftliche Arbeiten	Titel	87-03 010
ein Ausblick auf FORTRAN 8X	Review	87-03 018
wissen Sie was das ist?	Review	87-03 020

Sheet1

Modula-2 auf dem Atari ST	Review	87-03	026
Marktübersicht	Review	87-03	032
oder warum ich in C programmiere	Praxis	87-03	036
Ein- und Ausgaben zur Gewichtsprüfung	Praxis	87-03	042
Listenverarbeitung, Teil 2	Praxis	87-03	044
Zum Thema Schleifen	Ausbildung	87-03	047
eine Funktionssammlung in Pascal	Praxis	87-03	048
Apfelmännchen in Pascal	Praxis	87-03	054
Funktionen grafisch dargestellt	Praxis	87-03	060
	Praxis	87-03	068
Verbesserung zu 11'86	Praxis	87-03	074
	Tricks	87-03	076
	Tricks	87-03	080
	Tricks	87-03	082
manch ein Tag endet überraschend	Feuilleton	87-03	084
	Titel	87-04	010
mehr als nur eine Pflichtübung	Review	87-04	014
"idea-Processor" zur Förderung der Kreativität	Review	87-04	020
englisches Rechtschreib-Korrekturprogramm	Review	87-04	022
Kurzreview	Review	87-04	023
Einführung in die Denkweise des Computers	Praxis	87-04	024
Es wird einfach implementiert	Einsteiger	87-04	031
Rechnen mit logischen Werten	Ausbildung	87-04	034
Von der Kunst, einem Computer das Zeichnen beizubringen	Grundlagen	87-04	036
Zahlenberge anschaulich dargestellt	Praxis	87-04	047
DIN A4-Grafik auf dem Matrixdrucker	Praxis	87-04	054
NEWTON: Differenzieren und Integrieren	Praxis	87-04	058
Speicherverwaltung und Programmausführung unter MS-DOS	Tricks	87-04	072
Freier Speicherplatz unter CP/M 3.0	Tricks	87-04	080
Mini-Directory unter CP/M 3.0	Tricks	87-04	081
	Tricks	87-04	082
	Tricks	87-04	084
	Tricks	87-04	085
Der tüchtige Tierhändler	Feuilleton	87-04	086
Die Zeit wird meßbar	Feuilleton	87-04	087
Der Scroll Screen Tracer von Scroll Systems	Review	87-05	012
Turbo Modula-2	Review	87-05	014
	Titel	87-05	016
eine Sprache, die die Welt erobert	Titel	87-05	024
Eine Bekanntschaft mit Perspektive	Review	87-05	029
INSIGHT 2+	Review	87-05	032
Pannenhilfe durch ein Expertensystem	Praxis	87-05	036
Informationsdarstellung im Computer	Praxis	87-05	043
Jetzt kann das Gewicht geprüft werden	Einsteiger	87-05	048
Viele Ecken und Füllereien	Grundlagen	87-05	052
	Titel	87-05	061
Mit dem Akustikkoppler unterwegs	Praxis	87-05	062
Ein Drucker-Utility	Praxis	87-05	070
der Natur in die Karten geschaut	Praxis	87-05	080

Sheet1

W„hlen leicht gemacht	Tricks	87-05	084
	Tricks	87-05	086
Ein n□tzlicher Patch f□r Turbo-Pascal unter CP/M	Tricks	87-05	087
Eine variable Hardcopy-Prozedur in Pascal	Tricks	87-05	088
Das Seminar der Erleuchteten	Feuilleton	87-05	089
Wie man durch W□rfeln arm wird	Feuilleton	87-05	091
ein superschneller Interpreter	Review	87-06	029
	Review	87-06	032
CAD-Programm von Public-Soft	Review	87-06	037
The Pascal Programmers Library	Review	87-06	038
	Review	87-06	040
Koordinatensysteme und Windows	Grundlagen	87-06	042
Die Qual mit der Logik	Ausbildung	87-06	049
Einfache Auswertung von Programm-Parametern	Praxis	87-06	050
	Grundlagen	87-06	054
Behandlung in Turbo Pascal	Grundlagen	87-06	057
PROLOGeleien - Aussagenlogik	Praxis	87-06	062
in der K□rze liegt die W□rze	Review	87-06	067
XModem, Online-Editor und Funktionstasten	Grundlagen	87-06	070
Peek & Poke auch f□r Pascal-Programmierer	Tricks	87-06	076
Gr"āere Zahlen und mehr Genauigkeit	Tricks	87-06	081
Anders gel"st	Tricks	87-06	083
	Tricks	87-06	084
	Praxis	87-06	086
Alles nur Addition	Grundlagen	87-06	091
Telefonieren voller Hindernisse	Feuilleton	87-06	096
Des Rechners weicher Kern	Grundlagen	87-07	014
	Grundlagen	87-07	016
Ein Hauch von Mythos	Review	87-07	020
	Review	87-07	022
das freundliche Pascal-System	Review	87-07	025
f□r Turbo Pascal 3.0	Review	87-07	029
BASIC-Entwicklungssystem	Review	87-07	032
	Review	87-07	036
Utility	Review	87-07	038
Die Zeit im Griff	Praxis	87-07	041
Bewegung auf dem Bildschirm	Grundlagen	87-07	047
Treiber AMSDOS, Helpfunktion, Up- und Download, "Einloggen"	Grundlagen	87-07	052
Eingebaute Funktionen und Rechenfehler	Grundlagen	87-07	056
šberblick und Kennenlernen	Grundlagen	87-07	060
Zeichenorientiertes Filterprogramm	Praxis	87-07	064
Komplexe Datentypen	Grundlagen	87-07	068
Zweipersonenspiele auf dem Computer	Praxis	87-07	070
Die Rangfolge der Operatoren	Ausbildung	87-07	076
Variante Records	Ausbildung	87-07	080
Druckerspooler	Grundlagen	87-07	083
Mit Turbo Pascal unter MS-DOS	Tricks	87-07	088
Eine Wartehalle f□r ankommende Daten	Tricks	87-07	090
	Tricks	87-07	093

Sheet1

Ein afrikanisches Strategiespiel	Einsteiger	87-07	094
Konzeption und Planung	Grundlagen	87-08	014
	Review	87-08	018
	Review	87-08	022
	Review	87-08	025
	Review	87-08	026
Professionell arbeiten mit dem IBM-PC	Review	87-08	030
Schrift im Grafikmodus	Grundlagen	87-08	034
Datenstrukturen und das Grundgerüst einer Adressverwaltung	Grundlagen	87-08	039
Ein Struktogramm-Generator	Praxis	87-08	043
Ein Mathe-Compiler - Rechnen im laufenden Programm	Praxis	87-08	052
Benutzeroberfläche für C-Compiler	Praxis	87-08	061
Kontrollstrukturen	Grundlagen	87-08	067
	Level KI	87-08	070
Terminate and Stay Resident - eine Toolbox	Grundlagen	87-08	074
Den Inhalt beliebiger Dateien betrachten	Tricks	87-08	080
	Tricks	87-08	083
Hello-Menue	Tricks	87-08	086
	Tricks	87-08	089
Ein neuer Algorithmus	Feuilleton	87-08	090
Der spielerische Fang von Fliegen	Einsteiger	87-08	092
	Review	87-09	014
Turbo C und Zorland C V2.0	Review	87-09	020
Scroll Trace Systems	Review	87-09	026
Struktured Assembly Language	Review	87-09	030
	Review	87-09	033
	Review	87-09	039
Turbo Pascal-Toolbox	Review	87-09	040
	Review	87-09	041
Cache-System für Ihre Platte	Grundlagen	87-09	042
Unabhängige grafische Objekte und deren Animation	Grundlagen	87-09	048
Steuerstrukturen	Grundlagen	87-09	058
Einführung und Grundlagen zum Thema	Grundlagen	87-09	062
	Praxis	87-09	070
"rekursiv geht's meistens schief !?"	Ausbildung	87-09	080
Benutzeroberfläche für C-Compiler	Praxis	87-09	082
Co-Routinen	Grundlagen	87-09	086
	Level KI	87-09	090
CP/M und Turbo 2.0	Tricks	87-09	093
In Turbo Pascal unter MS-DOS	Tricks	87-09	094
	Tricks	87-09	096
Vom Problem zum Programm	Review	87-10	016
ein Emulator macht's möglich	Review	87-10	020
Microsoft, PRO-FORTRAN, DIGITAL RESEARCH, FORTRAN 4.1, LAHEY F77L	Review	87-10	023
	Review	87-10	034
Die Directory-Funktionen	Grundlagen	87-10	037
Es wird endlich dreidimensional - Grundlagen	Grundlagen	87-10	044
Der "Scanner"	Grundlagen	87-10	050
Module, Prozeduren und lokale Größen	Grundlagen	87-10	055

Sheet1

Datenverwaltung mit B-B.,umen	Praxis	87-10	060
Wozu Logarithmen gut sein k"nnen	Ausbildung	87-10	070
Grundbegriffe der Logo-Programmierung	Grundlagen	87-10	072
	Grundlagen	87-10	081
	Tricks	87-10	083
	Tricks	87-10	084
	Tricks	87-10	089
F"r Schneider CP/M 3.0 Rechner	Tricks	87-10	090
Unter CP/M 2.x & 3.x	Einsteiger	87-10	092
Verborgene Strukturen	Review	87-10	096
Kurzbericht Version 3.0	Review	87-10	098
	Review	87-11	014
	Review	87-11	014
	Review	87-11	020
	Review	87-11	022
Modula-2 auf PC	Review	87-11	024
	Review	87-11	030
	Level KI	87-11	034
Besondere Sprachen	Grundlagen	87-11	036
Iterative Prozesse	Grundlagen	87-11	042
Unterverzeichnisse und Pfade	Grundlagen	87-11	048
Der "Parser"	Grundlagen	87-11	057
Dreidimensionale Objekte	Grundlagen	87-11	057
Funktionen und Rekursion	Praxis	87-11	062
Sch"nschrift mit dem Matrix-Drucker	Grundlagen	87-11	066
Datum und Uhrzeit mit C	Tricks	87-11	070
	Grundlagen	87-11	072
	Grundlagen	87-11	075
	Tricks	87-11	080
	Tricks	87-11	086
	Tricks	87-11	088
	Tricks	87-11	090
	Feuilleton	87-11	092
	Review	87-11	096
	Review	87-11	097
Maskengenerierung	Review	87-11	098
Die Herausforderung APL	Review	87-12	016
Profi-C auf dem Commodore C-64 und C-128	Review	87-12	021
Besondere Sprachen	Review	87-12	024
Induktives Expertensystem	Review	87-12	029
Automatische Sprachanalyse, Teil 1	Level KI	87-12	034
MS-DOS auf der Spur - Systemaufrufe	Grundlagen	87-12	038
Die semantische Analyse	Grundlagen	87-12	041
Fehlersuche und Compiler-Optionen	Grundlagen	87-12	044
Bekanntmachung mit einer eigenwilligen Sprache	Grundlagen	87-12	058
Programmierung sichtbar gemacht	Praxis	87-12	064
Disassemblerbau, Teil 1	Grundlagen	87-12	070
Disassemblerbau, Teil 2	Grundlagen	87-12	070
Konzepte, Tips und Tricks	Grundlagen	87-12	076
	Tricks	87-12	080

Zugriff auf das Screen-Environment	Tricks	87-12	082
In Turbo Pascal unter CP/M 80	Tricks	87-12	084
In Pascal Programmen	Tricks	87-12	088
Unter CP/M 2.2 auf dem Sharp MZ 800	Tricks	87-12	089
Oder wie man gegen seinen Computer verliert	Tricks	87-12	090
Der Editor	Einsteiger	87-12	093
Interrupthandling beim IBM-PC	Review	87-12	096
Programme für alle File	Review	87-12	097
	Review	87-12	098
	Review	87-12	099
ein Sprachgigant	Review	87-86	018
Version 3.04	Review	88-01	014
QuickBasic und Turbo Basic	Review	88-01	018
Pascal Interpreter für den Apple II	Review	88-01	024
Tool oder Programiersprache	Review	88-01	028
Für MS-DOS Maschinen	Review	88-01	031
Unterverzeichnisse und Pfade	Grundlagen	88-01	036
Automatische Sprachanalyse, Teil 2	Level KI	88-01	036
Schreibschutz für MS-DOS	Praxis	88-01	040
Code-Erzeugung	Grundlagen	88-01	044
Einführung und Konzeption	Grundlagen	88-01	050
Arithmetische Fähigkeiten	Grundlagen	88-01	054
In Turbo Pascal 3.0	Praxis	88-01	058
In Pascal und Modula	Grundlagen	88-01	066
	Grundlagen	88-01	069
Konzepte, Tips und Tricks	Tricks	88-01	072
Oder wie man einem PC das Tippen beibringt	Tricks	88-01	074
Automatisches Einrücken bei Quelltexten	Tricks	88-01	078
Für Pascal ST+ auf dem Atari ST	Tricks	88-01	079
TRAP-Handler	Tricks	88-01	082
AUTOEXEC.BAT per Menue ändern	Tricks	88-01	084
Oder wie man gegen seinen Computer verliert	Einsteiger	88-01	088
Integriertes Programm in Modula-2	Review	88-01	096
Wissenschaftliche Textverarbeitung	Review	88-01	098
Turbo Pascal 3.0 Toolbox	Review	88-01	099
Genauigkeit ist Trumpf	Review	88-02	015
Grafikpaket zu Turbo Pascal 3.0	Review	88-02	018
Update-Version 3.0 für den Atari ST	Review	88-02	024
Interpretation des P-Codes	Grundlagen	88-02	026
	Grundlagen	88-02	030
Projektplanung	Level KI	88-02	035
Neues Release für PCs	Grundlagen	88-02	038
TSR-Manager	Praxis	88-02	040
Kontrollstrukturen und Operatoren	Grundlagen	88-02	046
Die zweite Tastatur	Praxis	88-02	052
Wörterbücher anlegen	Grundlagen	88-02	054
Nicht-lineare Gleichungssysteme	Grundlagen	88-02	061
Windowhandling und direkte Bildschirmansteuerung in C	Grundlagen	88-02	064
In Logo	Grundlagen	88-02	068

Sheet1

In der Sprache Modula-2	Grundlagen	88-02	070
Frei definierbare Zeichen einladen	Tricks	88-02	076
PC-Text-Bildschirm sichern	Tricks	88-02	078
Für Turbo Pascal unter CP/M und MS-DOS	Tricks	88-02	080
Ein Direktzugriff auf alle Systemkomponenten	Tricks	88-02	082
Jetzt auch im Memory-Modus möglich	Tricks	88-02	084
Eine PC-Version des ersten Computerspiels.	Einsteiger	88-02	090
Magische Maskenerstellung	Review	88-02	096
Datenverwaltung mit professionellem Zuschnitt	Review	88-02	097
Shareware-Toolbox für Turbo Pascal gut bedient	Review	88-02	099
Basic-Compiler	Review	88-03	015
Ein Baukastensystem für die Grafik-Programmierung	Review	88-03	018
FORTH-Power für jedermann in der Public Domain	Review	88-03	024
Einführung in Echtzeit-Programmierung	Grundlagen	88-03	026
Die Praxis des "mixed language programming"	Praxis	88-03	032
Versehentliches Formatieren verhindern	Praxis	88-03	038
Optimierung des Codes	Grundlagen	88-03	044
Pr.,prozessor und Kommandozeilen-Argumente	Grundlagen	88-03	048
Das Acht-Damen-Problem	Grundlagen	88-03	055
Ein wenig Physik, ein wenig Graphik	Praxis	88-03	058
In Pascal-,ähnlichen Sprachen	Grundlagen	88-03	062
In der Sprache LOGO	Praxis	88-03	064
	Grundlagen	88-03	064
In Modula-2	Grundlagen	88-03	066
Schnelle trigonometrische Funktionen in Pascal	Tricks	88-03	074
Die Geschwindigkeit von Diskettenzugriffen beschleunigen	Tricks	88-03	076
Integer-DDA als Inline-Assemblercode für Z80-Rechner	Tricks	88-03	078
Maus-Treiber-Bibliothek	Tricks	88-03	080
Spiel ist nicht nur für Schiedsrichter	Einsteiger	88-03	083
Spiel zum Kennenlernen der Tastatur	Einsteiger	88-03	088
Ein Maskengenerator für Turbo Pascal	Review	88-03	094
Bibliothek für alle gängigen Modula-2 Systeme	Review	88-03	095
Eine Quick-Basic-Toolbox auch für Turbo Basic	Review	88-03	098
Albew.,hrtes in neuem Gewand?	Review	88-04	014
Nachlese zum großen MS-DOS-Fortran-Testbericht in PASCAL 10'87	Review	88-04	018
Ein Veteran noch immer aktuell.	Review	88-04	022
Ein Multiuser/Multitasking-Betriebssystem mit Compiler	Review	88-04	024
Die F.,higkeit, mit unbewiesenen Prognosen arbeiten zu können	Level KI	88-04	034
Eingaben auf der Kommando-Zeile des MS/PC-DOS editieren	Praxis	88-04	040
Mögliche Erweiterungen	Grundlagen	88-04	046
Zeiger und Speicherverwaltung	Grundlagen	88-04	050
Prozeduren und Funktionen im Überblick	Praxis	88-04	058
Rolltreppensteuerung in Occam	High-Tech	88-04	064
	Grundlagen	88-04	070
In Pascal implementiert	Grundlagen	88-04	075
Rückverfolgung von Prozeduraufrufen	Tricks	88-04	080
Abstände beim eXecute-Befehl	Tricks	88-04	082
Bitbilder im Graphikmodus	Tricks	88-04	083
Abschaltautomatik für den Monitor	Tricks	88-04	084

Sheet1

Unter MS-DOS in Turbo Pascal 3.0	Tricks	88-04	087
Kennenlernen der Zahlen 1 bis 9	Einsteiger	88-04	088
Turbo-Power-Software Toolbox	Review	88-04	092
Für Turbo Pascal 3.0	Review	88-04	095
Eine Turbo Pascal 3.0 Toolbox in der Public Domain	Review	88-04	097
Die neueste Version des Makroassemblers von Microsoft	Review	88-05	014
Ein verfahrenerisches Modula-2 für den AMIGA	Review	88-05	018
Grafik-Toolbox "CGX" für Turbo Pascal 3.0	Review	88-05	026
Auch für Micro-Computer?	Review	88-05	028
LISP-System und zwei brauchbare Expert-System-Shells	Review	88-05	032
Ein Treiberprogramm in C	Praxis	88-05	036
Marken setzen im Turbo-Pascal-3.0-Editor	Praxis	88-05	040
Kurze Einführung und umfangreiche Literaturliste	Ausbildung	88-05	044
Marktübersicht, Vergleichstabellen und Kurztests	Review	88-05	047
Speicherklassen, Datenkapseln, Module, Bibliotheken.	Grundlagen	88-05	050
Der Evolutionsschritt?	Extra	88-05	056
Tips und Tricks zu Turbo Pascal 4.0	Extra	88-05	057
Graphik-Programme aus PASCAL anpaßt	Extra	88-05	061
Was ist das eigentlich?	Extra	88-05	064
Referenzliste	Extra	88-05	066
Auswahl der möglichen Muster und Farben am Bildschirm.	Extra	88-05	068
Mini-Maskengenerator formatiert Text in Quellprogrammen	Praxis	88-05	072
Mit Logo-Programmen Funktionen analysiert	Praxis	88-05	076
Resetfeste RAM-Disks mit PD-Programm	Tricks	88-05	078
Mit Gauá'schem Eliminationsverfahren	Tricks	88-05	080
Universelle Druckeranpassung mit Turbo Pascal 3.0.	Tricks	88-05	084
Kennenlernen der Zahlen 1 bis 9	Einsteiger	88-05	088
Eine Denksportaufgabe in Turbo Pascal 3.0	Einsteiger	88-05	092
Rasante B„ume mit Turbo Pascal	Review	88-05	098
Bausteine für Modula-2 Programme mit dem Logitech System	Review	88-05	099
Für den Apple II mit CP/M	Review	88-05	100
Version 3.0 des Modula-2 Systems von Logitech für MS-DOS-Rechner	Review	88-06	014
Shareware in der Public Domain.	Review	88-06	018
Visible Pascal, The Window Maker	Review	88-06	022
Wie die CPU mit Daten umgeht und moderne Programmiersprachen	Grundlagen	88-06	024
Form eines Programmes in verschiedenen Sprachen	Ausbildung	88-06	029
"Steigbügelhilfe" für Umsteiger stellt fünf moderne Compiler vor	Einsteiger	88-06	033
Mit Listings in Basic und Pascal	Einsteiger	88-06	036
Screens sichern für alle PC-Grafik-Karten auf Datentr„ger	Praxis	88-06	040
Speicherresidente Eingabe-Routine für den IBM-Grafikzeichensatz	Praxis	88-06	046
Listen-Handling mittels abstrakter Datentypen	High-Tech	88-06	049
Eine typunabh„ngige Sortierroutine	High-Tech	88-06	052
Parallel-Architektur in aller Munde	Level KI	88-06	056
Fremddaten flexibel analysiert	Level KI	88-06	058
Allgemeiner Aufbau von Pascal Programmen	Ausbildung	88-06	062
Datentypen, Variablen, Kontrollstrukturen	Ausbildung	88-06	064
Zeiger, dynamische Datenstrukturen und Rekursionen	Ausbildung	88-06	066
Die Funktionen von Linker und Library	Extra	88-06	070
Ein Produkt der Spitzenklasse zeigt den "State of Art"	Extra	88-06	072

Sheet1

Die Programmformate und ihre Funktion	Extra	88-06	075
Linken verschiedener Sprachen auf einen Blick	Extra	88-06	076
Turbo 4.0 ruft Fortran	Extra	88-06	078
Ein Monitor-Programm zum "Schnüffeln" in Libraries	Extra	88-06	080
Dateisystem und die Standardbibliotheken	Grundlagen	88-06	082
Ein 148-Zeilen-Modul für professionellen Komfort	Tricks	88-06	090
Nie mehr Bitmasken berechnen!	Tricks	88-06	090
Unentbehrliche Routinen für die Arbeit mit MS-DOS	Tricks	88-06	090
Die Fenster werden in Bewegung gesetzt	Tricks	88-06	090
88 Zeilen Code gegen vollauf für eigene Menues	Tricks	88-06	090
Dateinamen in eigenen Programmen nach MS-DOS Art	Tricks	88-06	090
Fitted Modula-2	Review	88-08	014
	Review	88-08	016
	Review	88-08	024
Ursprung, Prinzip und Anwendung	Grundlagen	88-08	028
Datentypen und Datenstrukturen	Grundlagen	88-08	031
Utility in Turbo Basic	Einsteiger	88-08	036
Spiel und Spaß in Basic und Pascal	Einsteiger	88-08	038
	Praxis	88-08	044
Bedingte Compilierung in Turbo Pascal 4.0	Praxis	88-08	046
Universalstack für Modula-2	High-Tech	88-08	050
Cursor positionieren und Bildschirm l'schen	High-Tech	88-08	053
Vokabeltrainer komplett	Grundlagen	88-08	054
	Anwendungen	88-08	056
	Anwendungen	88-08	057
Form, Struktur und Feldbeschreibung	Anwendungen	88-08	058
aus der Textverarbeitung in die Datenbank	Anwendungen	88-08	060
Buchbesprechung	Level KI	88-08	062
Induktives Expertensystem mit Code-Generatoren	Level KI	88-08	064
Historische Entwicklung im Überblick	Level KI	88-08	066
Strukturieren mit Unterprogrammen	Ausbildung	88-08	068
Datentypen erlauben leicht lesbare Programme	Ausbildung	88-08	070
Rekursion	Ausbildung	88-08	072
True Basic, Quick Basic, Turbo Basic, Better Basic und andere	Extra	88-08	076
	Extra	88-08	082
Inline-Maschinencode mit DEBUG	Extra	88-08	083
GW-Basic-Programme in neue Systeme übertragen	Extra	88-08	084
Form, Struktur und Programmierungsmöglichkeiten	Extra	88-08	088
Schnelle Routinen für Bitmasken	Trickkiste	88-08	090
RESTORE überlistet	Trickkiste	88-08	090
Laufwerk und Screen-Attribute bestimmen	Trickkiste	88-08	090
Erweiterungen und Verbesserungen	Trickkiste	88-08	090
Fehleingaben sicher abfangen	Trickkiste	88-08	090
PrtScn, NumLock, CapsLock, ScrollLock und INS abfragen	Trickkiste	88-08	090
	Trickkiste	88-08	090
Rekursives Suchen nach Dateien	Trickkiste	88-08	090
Unbeabsichtigtes Formatieren Verhindern	Trickkiste	88-08	090
MatheAss, ConText PC und die C-Funktionssammlung	Review	88-10	014
Tutorials, Overview und Sidewriter	Review	88-10	017

Sheet1

Macht seinem Namen alle Ehre	Review	88-10	022
Mir Abstand Klassensieger?	Review	88-10	023
Professionelle Assembler- und Basic-Routinen	Review	88-10	024
Ein Blick hinter die Programm-Kulissen	Review	88-10	026
PC-Compiler in vollem Sprachumfang	Review	88-10	029
INPUT und INCLUDE raffiniert ausgenutzt	Einsteiger	88-10	032
Objektprogrammierung in C	Level KI	88-10	034
Philosophie Smalltalk-,hnllicher Sprachen	Level KI	88-10	034
Zeitersparnis durch Menüauswahl	Praxis	88-10	038
Dateneingabe mit allen Schikanen	Praxis	88-10	042
Strukturieren mit Unterprogrammen	Ausbildung	88-10	046
Dynamische und statische Datenstrukturen	Ausbildung	88-10	048
Die Einrichtung eines Rechenbaums	Ausbildung	88-10	052
High-Speed-Tuning für den ATARI ST	68000	88-10	058
NEC-P6-Zeichensatz-Editor im AMIGA-Basic	68000	88-10	062
Druckervoreinstellung für ATARI ST	68000	88-10	067
	Trickkiste	88-10	070
LIST, NUM und TEE	Trickkiste	88-10	070
	Trickkiste	88-10	070
ConText PC und dBase Hand in Hand	Anwendungen	88-10	078
Unterbrechungen garantieren den Ablauf?	Extra	88-10	082
oder die Kunst der residenten Programme	Extra	88-10	084
auf dem Motorola 68000	Extra	88-10	089
Hardwarebasis und Netzwerk-Topologien	Grundlagen	88-10	091
Variablen und Konstanten	Grundlagen	88-10	098
Dynamische Systeme in Basic	High-Tech	88-10	102
Symboltabelle in Modula-2	High-Tech	88-10	104
Quick-Basic-Tools, EGA-Utility-Pack, Turbo C	Review	88-12	014
Vier PC-Editoren im Vergleich	Review	88-12	018
Zwei Compiler der Superlative?	Review	88-12	026
	Einsteiger	88-12	034
Dynamische PROLOG-Datenbanken aus dBase III	Level KI	88-12	038
Uhrzeitanzeige für alle Bildschirmadapter	Praxis	88-12	040
TSR-Manager	Praxis	88-12	042
Nutzung beider Maustasten unter GEM	68000	88-12	047
Implementation in Modula-2	Ausbildung	88-12	049
Strukturierung durch Unterprogramme	Ausbildung	88-12	054
Wenn die Maus im Käfig sitzt...	68000	88-12	056
	Trickkiste	88-12	058
Record-Funktion für Hyperkey	Trickkiste	88-12	058
	Trickkiste	88-12	058

Sheet1

Von der Lernsprache zum professionellen Entwicklungs-Werkzeug	Trickkiste	88-12	058
Wunschtraum oder Realität?	Extra	88-12	066
Lösungsvorschlag für große Datenstrukturen	Extra	88-12	072
BIOS-Interrupt 16h	Extra	88-12	072
Aufgabenverteilung im Rechnernetz	Grundlagen	88-12	080
LISP-System im Eigenbau	Grundlagen	88-12	081
Sprünge mit GOTO	Level KI	88-12	084
Der Scheduler, Kern eines Echtzeitsystems	Ausbildung	88-12	088
Eine Turbo 4.0 Grafikbibliothek	High-Tech	88-12	090
Der Herbst ist da!	High-Tech	88-12	098
Blackbeard, Shortcut	Feuilleton	88-12	106
Malisoft Turbo Tools	Review	89-01	016
Turbo Analyst	Review	89-01	018
Hardcopy von Grafiken in Turbo Basic	Review	89-01	023
Wie arbeiten die Routinen?	Einsteiger	89-01	026
	Einsteiger	89-01	028
	Einsteiger	89-01	032
Kontrollstrukturen	Grundlagen	89-01	036
Ein Digit bloß...	Grundlagen	89-01	042
Vorgehen, Probleme, Geschwindigkeit	Grundlagen	89-01	045
Viren - Gefahr für die ganze Computerszene?	Extra	89-01	048
Bootlock-Virusprotektor für den AMIGA	Extra	89-01	051
Bootsektor-Virenschutz für ATARI ST	Extra	89-01	054
		89-01	056
Impfstoff gegen Viren	Extra	89-01	058
	Trickkiste	89-01	064
	Trickkiste	89-01	064
Texte in Großschrift	Trickkiste	89-01	064
	Trickkiste	89-01	064
Softwareschalter für HGC	Praxis	89-01	072
Eine Scroll-Utility	Praxis	89-01	074
TSR-Manager: Die Benutzeroberfläche	Praxis	89-01	074
Schnelle Zugriffsverfahren	High-Tech	89-01	086
Der Debugger	High-Tech	89-01	088
Programmdokumentation leicht gemacht	Anwendungen	89-01	096
Universelle Druckersteuerung	Anwendungen	89-01	099
Environment und Eval-Funktion	Level KI	89-01	102
Es weihnachtet sehr	Feuilleton	89-01	109
Krafftter für C-Programmierer	Review	89-02	014
High Performance zum Low-Cost-Preis	Review	89-02	017
ATARI ST wird immer mehr zur Modula-Maschine	Review	89-02	022
M2-ProLib für Modula-2-Compiler	Review	89-02	026
Programmierung mit System	Einsteiger	89-02	030
Warum kompiliert, wenn's auch einfach geht?	Einsteiger	89-02	036

Sheet1

Unterprogramme	Grundlagen	89-02	038
Die BIOS-Funktionen des Interrupt 16h	Grundlagen	89-02	046
Datenmüllabfuhr mit Turbo Pascal 4.0	Anwendungen	89-02	048
		89-02	050
Eierlegende Wollmilchsau oder Codierkatastrophe?	Extra	89-02	052
Basic-Komfort mit C-Zeichenketten	Extra	89-02	056
	Trickkiste	89-02	060
Was kann Modula, was C nicht auch könnte?	Extra	89-02	060
CRSR	Trickkiste	89-02	063
Zahlenumwandlung ist keine Hexerei	Trickkiste	89-02	063
	Trickkiste	89-02	063
Utilities	High-Tech	89-02	072
Binäre Verknüpfungen in einer Wahrheitstafel	High-Tech	89-02	077
Schnelle Unit in Turbo Pascal 4.0	Praxis	89-02	078
Moderne Sprachkonzepte	Level KI	89-02	084
QuickSort - Ein Beispiel für Rekursion	Ausbildung	89-02	092
Druckersteuerung per Maus auf dem AMIGA	68000	89-02	098
Colorbetrieb und PC-Karte; AMIGA und ein Laufwerk	68000	89-02	102
	Review	89-02	103
Programmierer testen ihre Professionalität	Wettbewerb	89-02	106
Prosit Neujahr	Feuilleton	89-02	108
Die tolerante Benutzeroberfläche	Review	89-03	009
20000 Zeilen pro Minute schafft der Compiler	Review	89-03	016
VastPrint Druckerspools; Speed Faktura	Review	89-03	018
Von Pascal nach C: Was leisten Codeübersetzer?	Review	89-03	023
Jetzt der volle Standard auch auf dem PC	Review	89-03	026
Generator für Dateiroutinen	Einsteiger	89-03	030
Der Interrupt 33h im Detail	Grundlagen	89-03	034
Einfaches Selbstbau-Interface	Grundlagen	89-03	036
VirTest schützt Ihren Rechner vor Viren	Praxis	89-03	040
Tochterprozesse und Environment im Griff	Praxis	89-03	048
Funktionsgebirge auf dem Bildschirm dargestellt	High-Tech	89-03	050
Demonstration, Erweiterung und Kombination	High-Tech	89-03	055
Was es mit Mäusen auf sich hat in Wort und Bild	Extra	89-03	062
Maustreiber mit User-Event in Turbo C	Extra	89-03	064
Mausfunktionen als Unit direkt verfügbar	Extra	89-03	068
Ein Modul in TopSpeed Modula zur Mausabfrage	Extra	89-03	070
Wie Psychologen Computermenschen einschätzen	Ausbildung	89-03	073
Nützliche Tricks und Sachen, die nicht im Handbuch stehen	Anwendungen	89-03	074
Fensterln in der Datenbank	Anwendungen	89-03	076
Ein Lisp-Dialekt nicht nur für KI	LEVEL KI	89-03	080
Verwaltung und Behandlung von Dateien	Ausbildung	89-03	086
AMIGA-Texteingabe professionell und einfach	68000	89-03	088
Ein eigenes Desktop-Programm für den ATARI ST	68000	89-03	095

	Trickkiste	89-03	098
Programmiertest, bei dem sich das Mitmachen lohnt	Wettbewerb	89-03	106
Wintersport	Feuilleton	89-03	107
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	014
GEM Interface PC	Review	89-04	018
Spracherweiterungen und Debugger im Test	Review	89-04	022
KRS bringt Farbe in die Zahlen	Review	89-04	025
Schnelligkeit, Sicherheit und Leistungsfähigkeit	Review	89-04	026
Die Aufgabe der DOS-Funktion 52H	Grundlagen	89-04	028
Soll und Haben - Darlehenskalkulation	Einsteiger	89-04	032
Spiel und Spaß in eigenen Programmen	Einsteiger	89-04	036
BGI-Vektoreditor im Eigenbau	Grundlagen	89-04	040
Systemaufrufe von Basic aus	Grundlagen	89-04	047
Eine Anleitung zum Selberstricken	High-Tech	89-04	050
Rolls Royce unter den Programmiersprachen	Level KI	89-04	056
Diskettensektoren im Blick	68000	89-04	060
Zugriff auf dBase mit BASIC und Pascal	Anwendungen	89-04	064
Nie mehr Probleme mit Bildschirm, Drucker oder Plotter	Extra	89-04	068
Portable Grafikprogramme mit BGI	Extra	89-04	076
TopSpeed-Modul für BGI	Extra	89-04	077
Standardein- und -ausgabe auf dem Bildschirm	Extra	89-04	080
Jäger des verlorenen Satzes	Trickkiste	89-04	084
	Trickkiste	89-04	087
	Trickkiste	89-04	088
	Trickkiste	89-04	089
	Trickkiste	89-04	090
	Trickkiste	89-04	090
	Trickkiste	89-04	093
	Trickkiste	89-04	094
	Trickkiste	89-04	098
Die Viren sind da	Feuilleton	89-04	101
Wie macht man Programme effizienter?	Algorithmen	89-05	
CASCADE und DANCAD	Review	89-05	012
Laser C, Prospero C und Turbo C	Review	89-05	014
Der Erstling ist immer noch aktuell	Review	89-05	018
Wird die Programmsammlung zum Renner?	Review	89-05	022
Textverarbeitung, Sonderzeichen, Desktop und PostScript	Grundlagen	89-05	028
Hardware-Diagnose-Kit, Teil 1	Einsteiger	89-05	032
Dauersperre für Zeitbomben	Praxis	89-05	038
Plottertreiber	Praxis	89-05	040

Sheet1

Prototyp des neuen PC	Titel	89-05	046
Standardbetriebssystem für Transputer	Titel	89-05	051
Vom einfachen Ton zum Stereosound	Titel	89-05	054
	Trickkiste	89-05	060
	Trickkiste	89-05	062
	Trickkiste	89-05	064
	Trickkiste	89-05	067
Drucker und Plotter kommen zum Einsatz	High-Tech	89-05	070
Zugriff auf dBase mit BASIC und Pascal	Anwendungen	89-05	076
Laufzeitanalyse von Turbo-PROLOG-Programmen	LEVEL KI	89-05	082
Eigene Laufschrift im Bootblock der AMIGA-Diskette	68000	89-05	088
FLIP - Der Rechner im AMIGA	68000	89-05	092
Wo die Liebe hingilt	Feuilleton	89-05	101
Strategie: Gewinnen oder verlieren?	Algorithmen	89-06	
Assembler-Entwicklungspaket	Review	89-06	012
Erweiterte Modulbibliothek für Turbo Pascal 4/5	Review	89-06	014
Was bietet Microsofts Quick Basic 4.5?	Review	89-06	018
Textverarbeitung, Desktop, PostScript	Grundlagen	89-06	024
Rechnen nur, wenn's nötig ist!	Grundlagen	89-06	029
Überprüfen des batteriegepufferten Speichers	Praxis	89-06	031
Hardware-Diagnose-Kit, Teil 2	Einsteiger	89-06	032
Sortieren nach mehreren Kriterien	High-Tech	89-06	035
Arrays, die sich dem Bedarf anpassen	High-Tech	89-06	038
Zugriff auf dBase mit Basic und Pascal	Anwendungen	89-06	042
Auf der Jagd mit dem Kammerjäger	Titel	89-06	046
Symbolische Debugger bei der Fehlersuche	Titel	89-06	051
Objektorientierte Programmierung unter MS-Windows	Titel	89-06	055
BGI-Vektoreditor im Eigenbau	Grundlagen	89-06	060
File-Selectorbox in TopSpeed Modula-2	Praxis	89-06	065
Wartungsfreundliche PopUp-Menüs	Praxis	89-06	069
COMMAND.COM am Zeug geflickt	Praxis	89-06	072
Erkennen Sie die Melodie?	68000	89-06	076
	Trickkiste	89-06	082
	Trickkiste	89-06	083
	Trickkiste	89-06	087
	Trickkiste	89-06	088
	Trickkiste	89-06	088
	Trickkiste	89-06	089
	Trickkiste	89-06	091
Der Betriebsausflug	Feuilleton	89-06	097
	Algorithmen	89-07	
The Magic Cube	Review	89-07	014
EasyPlot, MatPlan	Review	89-07	016
PC TOOLS DeLuxe: Utilities im Test	Review	89-07	018
Texteditor für den AMIGA	Review	89-07	021
Eine Alternative zu den ISAM-Toolboxen	Review	89-07	021
Leistung zu diesem Preis?	Review	89-07	024

Sheet1

Automatische Struktogramme	Grundlagen	89-07	028
Systemprogrammierung mit Turbo Pascal	Grundlagen	89-07	031
Ein Buch mit sieben Siegeln?	Grundlagen	89-07	033
Quellcode-Optimizer: "Intelligentes" Analyseprogramm	Einsteiger	89-07	036
Wahlfreier Zugriff auf Dateien in Turbo Pascal	Einsteiger	89-07	042
Vier Transputer in der praktischen Anwendung	Titel	89-07	045
Mit Stil in die Neunziger	Titel	89-07	050
Die Hardware des NEXT, Teil 1	Titel	89-07	052
BGI-Vektoreditor im Eigenbau	Praxis	89-07	056
Portierung von Random-Dateien	Praxis	89-07	060
Mit einem pfiffigen Programm im Verzeichnisbaum	Praxis	89-07	064
Vektorzeichens,tze mit TopSpeed Modula-2	High-Tech	89-07	068
Multitasking nun auch in C	High-Tech	89-07	072
Aufbruch in die neue Generation	Anwendungen	89-07	076
Zwei K'nigskinder, die zusammenkamen	Anwendungen	89-07	080
	Trickkiste	89-07	082
	Trickkiste	89-07	082
	Trickkiste	89-07	083
	Trickkiste	89-07	084
	Trickkiste	89-07	087
	Trickkiste	89-07	088
	Trickkiste	89-07	089
	Wettbewerb	89-07	092
Katalogb,,ume sichtbar gemacht	Feuilleton	89-07	100
	Algorithmen	89-08	
DOS-Erweiterung mit Modula-2	Algorithmen	89-08	
4-D-W□rfel	Algorithmen	89-08	
Ein Minister kommt	Review	89-08	012
Numerische L"sung von Differentialgleichungen	Review	89-08	014
Regrassion und Interpolation	Review	89-08	016
Wertetabellen grafisch darstellen	Review	89-08	018
Hochsprachen-Assembler-Interface (HAI TECH)	Review	89-08	022
PD-OnSide, Druckformat quer oder hoch	Review	89-08	023
Handlanger f□r Software-Baumeister	Review	89-08	024
Preiswerter C-Compiler f□r OOP	Anwendungen	89-08	026
Benutzeroberfl,,che f□r nat□rlichsprachige Eingabe	Grundlagen	89-08	031
Werkzeug f□r Programmierer	Grundlagen	89-08	035
Borland Flaggschiff war in der Werft	Grundlagen	89-08	039
Aus der Sicht des Programmierers	Titel	89-08	042
Steuerung der Tastaturgeschwindigkeit	Titel	89-08	047
PrtScr in der Funktion frisiert	Titel	89-08	051
Anwendung der WHILE-WEND-Technik	Trickkiste	89-08	056
Die Evolution entl,,ät ihre Kinder	Trickkiste	89-08	057
Die Software-Komponente	Trickkiste	89-08	058
Transpute: Programme mit Parallel-C, Teil 2	Trickkiste	89-08	059
Editor f□r das DOS-Environment	Trickkiste	89-08	059
	Trickkiste	89-08	059
	Trickkiste	89-08	060
Verstecken von Dateitexten	Trickkiste	89-08	062
	Trickkiste	89-08	062
Der elektronische Reiwolf	Trickkiste	89-08	063
Heapverwaltung an Turvo Pascal 5.0 angepaät	Trickkiste	89-08	063

Sheet1

Erkennen der Grafikkarte	Einsteiger	89-08	066
Taschenrechner ade - Bildschirmrechner ist "in"	Praxis	89-08	070
Zeichenfangen mit der Maus	Praxis	89-08	073
Verkettete Listen in Turbo Pascal 3.0	Praxis	89-08	077
Wenn die Megahertzen h"her schlagen	High-Tech	89-08	080
Schaltpult f"r den Selbststart	Wettbewerb	89-08	084
Das Expertensystem	Feuilleton	89-08	100
Robust Fitting	Algorithmen	89-09	
Numerische Integrtrtion	Algorithmen	89-09	
Lineare Gleichungssysteme	Algorithmen	89-09	
C-Funktionssammlung	Review	89-09	010
FORTH-Systeme im Vergleich	Review	89-09	012
Profiwerkzeuge - nicht nur f"r Profis	Review	89-09	017
Die Sprache f"r Dialog und Didaktik	Grundlagen	89-09	021
Die Register des INTEL 8086/8088	Grundlagen	89-09	023
Eine Lanze f"r Modula	Grundlagen	89-09	028
Welcher Rechner ist da?	Grundlagen	89-09	034
DFš selbstgestrickt. Der seriellen Schnittstelle am Pin gehorcht	EINSTEIGER	89-09	036
Grafikzauberei in Modula-2	Praxis	89-09	040
Das neue Betriebssystem unter der Lupe	Titel	89-09	042
	Trickkiste	89-09	050
	Trickkiste	89-09	051
	Trickkiste	89-09	052
	Trickkiste	89-09	053
	Trickkiste	89-09	053
	Trickkiste	89-09	054
	Trickkiste	89-09	055
	Trickkiste	89-09	057
	Praxis	89-09	062
	Praxis	89-09	066
	Praxis	89-09	074
	Anwendungen	89-09	078
	Wettbewerb	89-09	087
	Feuilleton	89-09	094
	Extra	89-10	
	Review	89-10	010
	Review	89-10	014
	Review	89-10	016
	Review	89-10	022
	Grundlagen	89-10	024
	Grundlagen	89-10	032
	Titel	89-10	038
	Titel	89-10	042
	Titel	89-10	051
	Trickkiste	89-10	058
	Trickkiste	89-10	058
	Trickkiste	89-10	058
	Trickkiste	89-10	059
	Trickkiste	89-10	060

Schneller Verzeichniswechsel

Phonetische Directory-Wechsel mit QCD
Br"ucke zwischen zwei Welten
Windows im Textmodus auf den Drucker
Moderne Benutzeroberfl.,che in Datenbanken
Compiler f"r Tastatur-Makros
Kybernetischer Urlaub
Programmieren mit DEBUG
Komfortabler geht's mit HyperLinks
Real-Time-Kernel im Test
High-Tech aus Kalifornien
Virenbek.,mpfung mit VirusDoktor
Modegag oder neuer Standard?
Wo, bitte, soll's langgehen?
CGA-Emulator f"r Hercules
MCGA-Programmierung leicht gemacht
Hardcopies zur Turbo-Grafikbibliothek

	Trickkiste	89-10	061
	Trickkiste	89-10	062
	Trickkiste	89-10	063
Was ist dran an den Modulen?	Einsteiger	89-10	066
professionelle Dateiauswahl in Basic	Einsteiger	89-10	070
TextPatch schafft Zugang zum Programmtext	Praxis	89-10	074
Hilfe beim Programm-Management	Praxis	89-10	080
Serienbriefe kompatibel	Anwendungen	89-10	084
Ein kniffliges Logikspiel	Wettbewerb	89-10	090
Die Messeneuheit	Feuilleton	89-10	101
	DTP	89-11	
Textverarbeitung mit Eagleword	Review	89-11	010
QuickStep Presentation Manager	Review	89-11	012
Emulation für Macintosh-Programme	Review	89-11	016
Translator von Modula-2 nach C	Review	89-11	018
Beschleunigte Stringverarbeitung für Turbo Pascal	Grundlagen	89-11	024
Presentation Manager und SAA	Grundlagen	89-11	028
Mit PUSH und POP	Grundlagen	89-11	034
Kryptologie: Datenverschlüsselung nach Geheimdienst-Art	Titel	89-11	040
	Trickkiste	89-11	052
Schnelle Pfade in Pascal	Algorithmen	89-11	066
Die Nadelprobe	Feuilleton	89-11	074
	Einsteiger	89-11	078
Natürlichsprachige Eingabe statt Syntaxvorschriften	Einsteiger	89-11	081
Hilfe, wir sind pleite	Praxis	89-11	084
Inhaltsverzeichnisse in Felder einlesen	Praxis	89-11	091
Modular zum Ziel	Praxis	89-11	094
Universal-Kopierprogramm für alle Formate	Praxis	89-11	098
Nützliche Gep.,ckstücke für die Programmierung	Anwendungen	89-11	105
Nortons FileFind selbst gemacht	Wettbewerb	89-11	112
Die zweite Brücke, um Pascal-Programme nach C zu bringen	DTP	89-12	
Dynamisches Initialisieren von Variablen	DTP	89-12	
Kontext-Sensitive Hilfe selbstgebastelt	DTP	89-12	
	DTP	89-12	
DTP Für Jedermann	Review	89-12	010
	Review	89-12	014
Arbeiten mit dem Cambridge Z88	Review	89-12	018
Die neue Version 1.1 für ATARI ST	Grundlagen	89-12	022
Parallelverarbeitung unter MS-DOS	Grundlagen	89-12	028
Assi hilft durch die Register	Grundlagen	89-12	031
Textattribute für Turbo Pascal			
Quick Pascal und objektorientierte Programmierung			

Sheet1

	DTP	90-02	
	DTP	90-02	
BGI von Borland auf dem Atari	Review	90-02	010
DLITE -- ein fast geschenktes Datenbanksystem	Review	90-02	012
Software Development Kit	Review	90-02	014
Klare Sicht auf der Kommandobrücke	Review	90-02	023
Mit Assi ins Land des Rechnens	Grundlagen	90-02	026
RAM-Aufrüstung ohne Hardware	Grundlagen	90-02	036
OPS/83: Sprache der nächsten Generation?	Grundlagen	90-02	036
KI-Forschung in der Neubesinnung	Grundlagen	90-02	040
Komfortabler Verzeichniswechsel	Trickkiste	90-02	044
	Trickkiste	90-02	044
Wieviel Platzchen sind frei	Trickkiste	90-02	045
	Trickkiste	90-02	046
	Trickkiste	90-02	047
	Trickkiste	90-02	048
	Trickkiste	90-02	049
	Trickkiste	90-02	050
	Trickkiste	90-02	050
	Trickkiste	90-02	052
	Trickkiste	90-02	053
	Trickkiste	90-02	053
	Trickkiste	90-02	054
Arbeit mit großem Zeichenkettenbeständen	Einsteiger	90-02	062
Einer für alle	Einsteiger	90-02	063
Wie spreche ich mit meiner Datenbank?	Titel	90-02	068
Ocelot, die Schnittstelle zur Datenbank	Titel	90-02	074
DOS-Print und Modula-2	Praxis	90-02	077
Wahlfreier Zugriff auf Dateien	Praxis	90-02	082
Der Weg zu eigenen Applications	Praxis	90-02	087
Mit Turbo im Maschinenraum	Wettbewerb	90-02	090
Der stille Gesellschafter	Feuilleton	90-02	101
TCIPower und Turbo EMS - Emulatoren im Vergleich	Review	90-03	010
Virtuelle Speicherverwaltung mit VMMgr	Review	90-03	012
WindowsTools - Arbeitshilfen im Speicher	Review	90-03	014
MS-DOS-Konfiguration für UNIX-Fans	Review	90-03	016
Bildschirmgestaltung mit MaskEdit 5.0	Review	90-03	018
Was kümmert's, wenn in China ein Sack Reis umfällt?	Review	90-03	021
Assi und das Einmaleins	Grundlagen	90-03	022
Ein farbiger Arbeitsbereich mit dem PM	Grundlagen	90-03	026
Echtes Multitasking mit MS-DOS	Grundlagen	90-03	036
Ein Patch macht's möglich	Trickkiste	90-03	044
	Trickkiste	90-03	044
	Trickkiste	90-03	045
	Trickkiste	90-03	046
	Trickkiste	90-03	047
	Trickkiste	90-03	047
	Trickkiste	90-03	048
	Trickkiste	90-03	048

Sheet1

	Trickkiste	90-03	050
	Trickkiste	90-03	051
	Trickkiste	90-03	053
	DTP	90-03	057
	DTP	90-03	057
Der Basic-Heimwerker entdeckt erweiterten Speicher	Einsteiger	90-03	066
Mit dem Zeiger durch den Speicher	Einsteiger	90-03	070
Binäre Datenspeicherung	Praxis	90-03	074
Der direkte Draht zur Diskette, Teil 2	Praxis	90-03	078
Der neurotische Computer	Feuilleton	90-03	084
Speichererweiterungen beim PC	Titel	90-03	088
Cache-Programm für Festplatten	Wettbewerb	90-03	096
Einstiger C-Standardsetzer mit aktueller Version 6.0	Review	90-04	010
Zortech C++ verjüngt: Was bringt der neue OOP-Compiler	Review	90-04	014
Tuning-Tools in C und Pascal: Proviantkorb für Programmentwickler	Review	90-04	017
Komplexe Zahlen und Fraktalgeometrie	Grundlagen	90-04	022
Assi jongliert mit Bits	Grundlagen	90-04	026
Mit einfachen Hilfsmitteln zu faszinierenden Ergebnissen	Grundlagen	90-04	028
Basic-Heimwerker: Mausbibliothek für Quick Basic	Einsteiger	90-04	034
Die Geheimnisse des Bootsektors	Praxis	90-04	038
	Trickkiste	90-04	044
	Trickkiste	90-04	044
	Trickkiste	90-04	045
	Trickkiste	90-04	046
	Trickkiste	90-04	047
	Trickkiste	90-04	048
	Trickkiste	90-04	048
	Trickkiste	90-04	049
	Trickkiste	90-04	049
	Trickkiste	90-04	050
	Trickkiste	90-04	050
	DTP	90-04	052
Wie setze ich den Hardware-Zoom meiner Super-VGA richtig ein?	Praxis	90-04	062
Expanded und Extended Memory für Ihre eigenen Programme	Praxis	90-04	066
Der lange Weg zum bunten Bild	Titel	90-04	076
Den Farbknstlern ins BIOS geschaut: Grafikprogrammierung, Teil 1	Titel	90-04	080
Programmieren bewegter Spiele in Turbo Pascal 5.5	Wettbewerb	90-04	090
Selbst ist der Mann!	Feuilleton	90-04	100
Saubere Arbeit	Feuilleton	90-05	010
Objektorientierte Windows-Programmentwicklung mit C-Talk-Views	Review	90-05	014
Auf Tuchfühlung mit Maschine und Anwender: UR/FORTH	Review	90-05	022
LHarc, der erstaunliche Archivierer aus der Public Domain	Review	90-05	024
Softwaredecoder für Atari-ST-Programmierer	Review	90-05	025
Grundlagen der Programmierlogik	Einsteiger	90-05	028
Die "unbekannteren" Zusatzbefehle des AT-Prozessors	Einsteiger	90-05	032
EGA/VGA-Bios: Die Sache mit den Paletten	Grundlagen	90-05	036
Untermenüs und Hotkeys	Grundlagen	90-05	044
	Trickkiste	90-05	052
	Trickkiste	90-05	053

Sheet1

	Trickkiste	90-05	054
	Trickkiste	90-05	055
	Trickkiste	90-05	056
	Trickkiste	90-05	058
	Trickkiste	90-05	059
Basic-Heimwerker: Grafikkarten erkennen	Einsteiger	90-05	062
Hardcopies im PCX-Format speichern	Praxis	90-05	065
Was passiert beim Booten?	Titel	90-05	074
Die m□hsame Enttarnung eines ungebetenen Gastes	Titel	90-05	078
Mit Assembler an die Betriebsgeheimnisse des Controllers	Titel	90-05	081
	DTP	90-05	083
	DTP	90-05	083
Richtige Schreibweise im Quelltext	Wettbewerb	90-05	092

BEMERKUNG,C,80