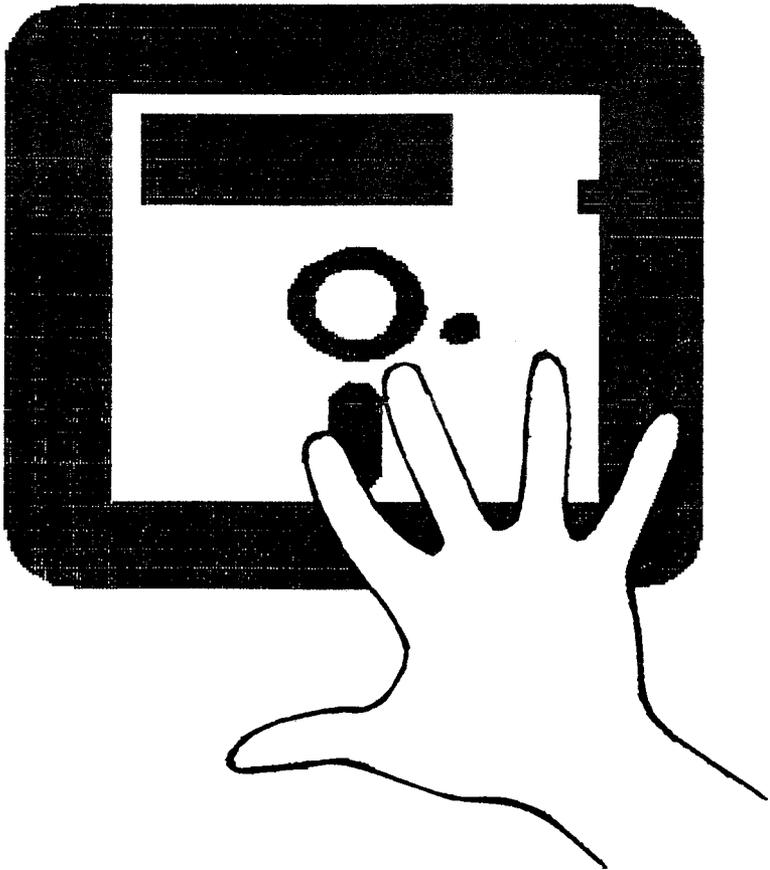


RH-DMON

CPC 464, 664, 6128



=== Schneider CPC ===

INTEGRAL HYDRAULIK & CO.

Computer Division

Am Hochofen 108

4000 Düsseldorf 11

Tel. 0211/5065-213

Vertrieb von :

R

H-Software

RH-DMON
R1.V3.M1

Dieses Programm-Paket, dessen wichtigste Teile in schnellem Maschinen-Code geschrieben sind, bietet dem CPC-User all die unverzichtbaren und komfortablen Werkzeuge, die zur professionellen Handhabung der Disketten-Drives gehören:

- * Lesen eines beliebigen Sektors
- * Schreiben eines beliebigen Sektors
- * Editieren eines Sektors (fullscreen-editor)
- * Formatieren einzelner oder aller Tracks
- * Reorganisation der Diskette
- * Anzeige des Catalogs
- * Drucken des Bildschirminhalts
- * Umrechnung der Blockangaben in Track und Sector

Die Anzeige eines Sektors geschieht in Form eines "Hexdumps", der aus den Hexcodes der gelesenen Daten und der jeweiligen Übersetzung in ASCII - Zeichen besteht.

Mit den Cursor-Tasten kann man im Disketten-Inhalt vor- und zurückblättern, von einem Track zum nächsten springen und mit der Taste P jeden Bildschirm-Inhalt auf den Drucker bringen.

Auch ohne CPM kann man eine Diskette mit bis zu 42 Tracks formatieren

Mit dem EDITOR kann man jedes beliebige Byte auf der Diskette ändern, also auch ohne CPM z.b. aus einem R/W ein R/D oder auch ein (geheimes) SYS-File machen. Gelöschte Files lassen sich "wiederbeleben" und die USER-Nummern von 00h bis FFh ändern (was unter CPM nicht geht!).

Jeder, der nur eine Floppy-Station hat, hat sich schon über die Zersplitterung seiner Files geärgert, die nach häufigerem SAVE und ERASE zwangsläufig eintritt und die Lade- und Speicherzeiten verlängert. Abhilfe: entweder "Filecopy" unter CPM und eine halbe Stunde Disc-Jockey spielen, oder REORG im RH-DMON aufrufen, die Diskette wird ohne Wechsel vom Schrott befreit und die Files stehen hinterher wie die Zinnsoldaten aufgereiht und werden im Nu geladen.

Die Eigenart von AMSDOS und CPM, einerseits in Sektoren, andererseits in "Blöcken" zu rechnen, wird durch den B-Befehl gemildert, der jede Blockangabe - unabhängig vom Format der Diskette - in Track und Sektor umrechnet und damit das direkte Aufsuchen eines bestimmten Teils der Diskette erleichtert.

Für einen schnellen Überblick sorgt letztlich der I-Befehl, mit dem man - ohne das Programm verlassen zu müssen, den Disketten-Inhalt anzeigen und ausdrucken lassen kann.

INHALTSVERZEICHNIS

Das Arbeiten mit RH-DMON	2
Die CURSOR-Tasten	3
Lesen eines Sektors	4
Schreiben eines Sektors	4
Editieren eines Sektors	5
Formatieren	6
Reorganisieren einer Diskette	7
Inhaltsverzeichnis der Diskette	8
Berechnung von Track und Sector aus der Blocknummer	9
Fehlerbehandlung	10

Wichtiger Hinweis:

Dieses Software-Paket ist ausgiebig und sorgfältig getestet, für Fehler oder Beschädigungen an Hard- oder Software die durch den Gebrauch dieses Programms entstehen, übernehmen wir jedoch keine Haftung.

Der Erwerber des Software-Paketes darf Kopien nur für seinen eigenen Bedarf herstellen, die Weitergabe an Dritte - auch unentgeltlich - stellt eine Verletzung des Urheberrechts dar und wird in jedem Falle gerichtlich verfolgt.

INTEGRAL HYDRAULIK & CO.
Computer Division
Am Hochofen 108
4000 Düsseldorf 11

Copyright 1985 by
C.Hoesle-Kienzlen

Das Arbeiten mit RH-DMON

Legen Sie die Diskette ein, und starten Sie das Programm mit
RUN "RH-DMON"

Der Bildschirm wird daraufhin in 2 Fenster unterteilt, ein Grosses mit 20 Zeilen oben, und ein Kleines, das die restlichen 5 Zeilen unten umfasst.

Das obere Fenster enthält die Informationen über aktuellen Drive, Track, Sector und das Format der eingeflegten Diskette. Darunter eine inverse Orientierungszeile und darunter den Hexdump.

Nach dem Programmstart ist immer Drive 0, Track 0 und Sector 0 eingestellt, und es wird noch kein Hexdump angezeigt, da es den Sector 0 ja nicht gibt.

Im unteren Fenster ist eine inverse Statuszeile angezeigt. Wenn RH-DMON auf einen Befehl wartet, steht dort ganz links AKTION?. Drücken Sie nun eine der 4 CURSOR-Tasten, oder eine der Tasten B, E, F, I, L, R oder S, so wird die Aktion, die mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben beginnt, ausgeführt. Ausserdem können Sie mit der Taste X das Programm abbrechen, mit der Taste P den oberen Teil des Schirminhalts ausdrucken oder mit ? eine kurze Erinnerungshilfe auf dem unteren Fenster abrufen.

Diese genannten Aktions-Codes werden immer dann in der Statuszeile angeführt, wenn der Rechner auf neue Befehle wartet. Falls bei einer Aktion eine falsche Eingabe gemacht wurde, erscheint im linken Teil eine Fehlermeldung im Klartext, es empfiehlt sich also, dort gelegentlich hinzuschauen, besonders wenn der Warnton erklingt.

Sie können übrigens jederzeit die Diskette wechseln, also RH-DMON von der Programm-Diskette aus starten und dann die zu bearbeitende Diskette einlegen. Diese kann auch ein anderes Format haben.

Haben Sie durch Drücken einer der Tasten eine Aktion ausgelöst, so wird im linken Teil der Statuszeile die laufende Aktion angezeigt und im rechten Teil ein Hinweis darauf, ob und wie Sie die Aktion abbrechen können.

Darunter erscheinen nun die Prompts für die jeweils benötigten Angaben, die normalerweise durch ENTER abgeschlossen werden.

Drücken Sie hier die COPY-Taste, so wird die Aktion abgebrochen und Sie landen wieder im "Befehls-Modus".

Wenn ein Sector von der Diskette gelesen wird, so wird er in einen Speicherbereich des RAM kopiert, der von &A200 bis &A3FF reicht. Anschliessend wird dieser Buffer-Bereich als Hexdump im oberen Fenster angezeigt, wobei die Buffer-Adressen für jeden Zeilenbeginn ganz links angeführt sind. Alle Aktionen die Sector-orientiert sind, beziehen sich auf diesen Buffer, es wird **nie** direkt auf der Diskette selbst etwas verändert (Ausnahme: Formatieren und Reorg.). Wenn Sie also einen Sector **editieren**, so editieren Sie erstmal nur den Buffer. Ob Sie diesen Buffer dann nachher mit Aktion S auf die Diskette zurückschreiben, und ob Sie ihn an den gleichen Sector zurückschreiben, bleibt Ihnen freigestellt. Führen Sie nach dem Edit eine Leseoperation durch, so ist der geänderte Buffer überschrieben. Die Änderung ist also **nicht** auf der Diskette gespeichert.

Da auf dem Bildschirm nicht die vollen 512 Bytes eines Sectors als Hexdump angezeigt werden können, ist die Ausgabe unterteilt in zwei Seiten, die durch SHIFT CURSOR DOWN (für Seite 2 von &A300-&A3FF) und SHIFT CURSOR UP (für Seite 1 von &A200-&A2FF) erreicht werden.

Die CURSOR-Tasten

Das Einlesen eines Sektors von der Diskette in den Buffer kann ganz gezielt durch Aktion L oder B erfolgen, vermutlich sind Sie dann aber auch an den Sektoren davor und/oder danach interessiert. Damit Sie diese leicht erreichen, können Sie mit Hilfe der Cursor-Tasten im Disketteninhalt quasi "herumblättern". Dabei wirken die CURSOR-Tasten so, wie man das "gefühlsmäßig" erwartet: ein Druck auf die CURSOR-RIGHT-Taste und der nächste Sektor wird gelesen und angezeigt, die entgegengesetzte Taste "CURSOR LEFT" bringt den vorhergehenden Sektor auf den Schirm. Lehnen Sie sich länger auf die Tasten, so wird der Sektor zwar gelesen aber nicht auf den Schirm gebracht (was trotz Maschinencode-Programm doch etwas länger dauert), sondern nur in der Kopfzeile angeführt. Damit kann man doch recht schnell durch die Diskette blättern. Wollen Sie dann den in der Kopfzeile angeführten Sektor doch noch sehen, so genügt der Aufruf der Aktion L und ENTER als Antwort auf die Frage nach dem Drive.

Wollen Sie größere Sprünge machen, so bieten sich die Tasten CURSOR UP und CURSOR DOWN an. Diese bewirken nämlich einen Sprung zum selben Sektor auf dem vorigen bzw. nächsten Track.

Wie schon weiter vorn erwähnt, lassen sich die vollen 512 Bytes eines Sektors nicht als Hexdump auf dem Schirm darstellen, daher wird jedesmal beim "Blättern" nur der erste Teil des Buffers von &A200 bis &A2FF dargestellt. Den zweiten Teil erreichen Sie dann durch die Taste SHIFT CURSOR DOWN. Haben Sie sich an diesem sattgesehen, so kommen Sie - wie könnte es anders sein - mit SHIFT CURSOR UP wieder zum ersten Teil zurück falls Sie Lust dazu haben.

Jeweils den angezeigten Teil können Sie durch drücken der Taste P auch auf den Drucker ausgeben. Ist dieser nicht eingeschaltet, so werden Sie auf diesen Umstand durch die Aufforderung

Drucker ONLINE setzen

in der Statuszeile aufmerksam gemacht. Das Drucken kann durch einmalige Betätigung der ESC-Taste auch abgebrochen werden. Ist kein Drucker angeschlossen, so haben Sie Pech - Sie können dann nur mit CTRL SHIFT ESC abbrechen. Als Drucker kann eigentlich fast jedes Fabrikat verwendet werden, da nur Standard-ASCII an den Drucker gesendet wird.

Lesen eines Sektors

Geben Sie als Aktion L ein, so werden Sie nach dem Drive gefragt. Wenn Sie jetzt nur die ENTER-Taste drücken, wird der oben in der Kopfzeile angezeigte Sector in den Buffer gelesen und angezeigt. Beantworten Sie dagegen diese Frage mit 0 (für Drive "A") oder 1 (für Drive "B"), so wird der angegebene Drive angesprochen, falls er vorhanden ist, und Sie müssen auch die folgenden Fragen beantworten. Die nächste Frage ist - natürlich - die nach dem Track. Die erlaubten Eingaben stehen in Klammern dahinter. Geben Sie ruhig was Falsches ein - Sie kriegen schon Ihre Fehlernachricht... Haben Sie dann auch noch die folgende Frage nach dem Sector beantwortet, dann erfolgt das Einlesen des gewünschten Sektors in den Buffer und Sie können mittels Aktion E darin herumwählen wenn Sie wollen. Ansonsten können Sie durch drücken der COPY-Taste bei jeder Frage die ganze Sache auch abblasen.

Schreiben eines Sektors

Wenn Sie in den obigen erschöpfenden Ausführungen das Wort "Lesen" durch "Schreiben" ersetzen, dann haben Sie eigentlich schon fast alles, was zu diesem Thema gesagt werden kann. **Bis auf Eines:** Wenn Sie die Aktion S aufgerufen haben und alle Fragen richtig beantwortet haben (oder bei der Ersten auch nur die ENTER-Taste gedrückt hatten) und es Ihnen DANN einfällt: Achgottachgott, das hatte ich doch garnicht gewollt- - - DANN rettet Sie nichts mehr außer einer vorher erstellten Sicherheitskopie....

Sie können übrigens jeden beliebigen Sector einlesen und dann beim Schreiben irgendeinen anderen gültigen Sector - auch auf einem anderen Drive (so vorhanden) angeben - und der Bufferinhalt (also Ihr Sector-Inhalt) wird dorthin geschrieben.

Editieren eines Sectors

Eigentlich muß es hier richtig heißen: Editieren des **BUFFERS**. Wenn Sie den Inhalt eines Sectors auf dem Schirm haben, so können Sie durch Drücken von E den Editor aufrufen. Daraufhin sehen Sie den CURSOR oben links im ersten Byte des Hexdumps erscheinen. Nun haben Sie mehrere Möglichkeiten: Drücken Sie COPY dann sind Sie aus dem Editor wieder raus (und es ist nix passiert). Drücken Sie eine der Tasten 0-9 oder A-F, so wird das entsprechende Halbbyte überschrieben. Wenn Sie das untere Halbbyte auch überschrieben haben, springt der Cursor zum nächsten Byte. Drücken Sie eine der CURSOR-Tasten, so kommen Sie direkt zum nächsten Byte bzw. zur nächsten Zeile. Am Ende oder Anfang des Dumps ertönt der Warnton. Mit den Tasten SHIFT CURSOR UP bzw. DOWN kommen Sie in den anderen Teil des Buffers ohne den Editor zu verlassen. Die Änderungen werden jeweils im ASCII-Teil des Dumps reflektiert. Soweit sogut - damit haben Sie jetzt den Inhalt des **BUFFERS** geändert. Auf der **DISKETTE** jedoch ist damit immer noch alles beim Alten. Wenn Sie Ihre Änderungen nach dem Verlassen des Editors (durch Drücken von COPY) immer noch gut finden, rufen Sie Aktion S für Schreiben auf, und der Inhalt des Buffers wird auf die Diskette zurückgeschrieben (**SICHERHEITSKOPIE???**).

Wenn Sie hingegen den Editor verlassen haben und dann eine der Aktionen B, I, oder L aufgerufen oder eine der CURSOR-Tasten betätigt haben, wird der Buffer mit neuen Daten überschrieben und Ihre ganze Mühe war für die Katz!

Formatieren

Die Aktion F für Formatieren erlaubt es Ihnen, einen beliebigen Track auf einer Diskette in einem der drei üblichen Formate zu formatieren. Wenn Sie - was wohl das Normale sein dürfte - eine ganze Diskettenseite neu formatieren wollen, so können Sie bei der Frage nach der Tracknummer einfach ENTER drücken. Es werden dann die normalen 40 Tracks in dem gewünschten Format formatiert. Wollen Sie auch Track 41 und 42 formatieren, so müssen Sie diese einzeln bearbeiten. Es empfiehlt sich übrigens nicht (außer bei ganz heißen Spezialanwendungen), mitten in der Diskette das Format zu ändern! Falls Sie mit RH-DMON eine solchermaßen verunstaltete Diskette lesen wollen, dann lassen Sie sich nicht durch "Read fail" beirren, nachdem Sie nämlich C für "Cancel" gedrückt haben, wird der Sector brav gelesen.

Bei der Formatierung werden die Sectornummern jedes Tracks in der Reihenfolge 1 - 6 - 2 - 7 - 3 - 8 - 4 - 9 - 5 geschrieben. Die Formatierung geschieht übrigens schneller als unter CFM. Das kommt daher, daß hier auf die Prüfung der formatierten Sektoren verzichtet wird. Bisher gab es bei der üblichen Qualität der 3' Disketten noch nie Schwierigkeiten, falls Sie aber ganz sicher gehen wollen, können Sie diese Prüfung jedoch ganz einfach nachvollziehen, indem Sie einmal durch die neu formatierte Diskette (oder den neu formatierten Track) "blättern". Geht's, dann ist es gut. Geht's nicht, dann müssen Sie halt nochmal formatieren.

Reorganisieren einer Diskette

Diese Aktion, die Sie durch R aufrufen können, ist eine sehr komfortable Methode, Ihre Disketten "aufzuräumen". Wenn Sie sich mal das Directory einer Diskette ansehen, mit der schon viel gearbeitet wurde, dann werden Sie feststellen, daß die Files nicht immer in fortlaufenden Blöcken gespeichert sind. Schlimmstenfalls steht fast jeder Block auf einem anderen Track - was das Laden und Speichern bedeutend verlängert. (Falls Sie nicht genau wissen wie die Directory-Organisation von AMSDDS und CPM aussieht, können Sie das unter "Inhaltsverzeichnis der Diskette" nachlesen).

Die REORG-Routine analysiert nun das Directory und wenn sie ein File findet, das nicht zusammenhängend gespeichert ist, dann werden die Blöcke umsortiert. Als "gelöscht" markierte Files werden dabei übergangen, und zum Schluss stehen alle Files in aufeinanderfolgenden Blöcken und - soweit möglich - noch in der selben Reihenfolge wie vorher. Lade- und Speicherzeiten werden dadurch zum Teil erheblich kürzer. "Gelöschte" Files sind dann auch physisch gelöscht.

Wie arbeitet nun diese Routine?

Zuerst wird das Directory eingelesen und in ein BASIC-Array gebracht. Das dauert ein bißchen, werden Sie also nicht nervös, wenn sich ein paar Sekunden lang scheinbar nichts tut.

Nun wird geprüft, ob die Blöcke des ersten Files lückenlos aufsteigende Nummern haben. Falls ja, kommt das nächste File dran. Falls nicht, wird der erste Block, der eine "falsche" Nummer hat, in den Buffer-Speicher geladen. Dann wird nachgesehen, ob der Block mit der "richtigen" Nummer belegt ist. Falls ja, wird auch dieser in einen Puffer-Speicher geladen. Dann wird der erste Block an seine "Soll"-Stelle geschrieben und der Zweite an die Stelle wo vorher der Erste gestanden hatte. Nun wird das Directory im BASIC auf den neuesten Stand gebracht und dann wird nach dem nächsten zu bearbeitenden Block geforscht. Wenn alle Files bearbeitet sind, wird das Directory wieder zurückgeschrieben. Diese Vorgehensweise hat einige Vorteile: man braucht weder mehrere Drives noch muss man die Disketten wechseln. Das Verfahren funktioniert auch bei Disketten die "randvoll" sind. Die Nachteile liegen jedoch auch auf der Hand: Wird die Routine unterbrochen bevor sie fertig ist, so steht auf der Diskette ein total verkehrtes Directory, das nur in mühsamer Kleinarbeit an die Wirklichkeit angepasst werden kann. Sie sollten also wirklich ausnahmsweise mal eine Sicherheitskopie Ihrer Diskette haben, bevor Sie sie der REORG-Routine anvertrauen.

Das Inhaltsverzeichnis der Diskette

Mit der Aktion I können Sie sich den "Catalog" der Diskette auf dem Schirm anzeigen lassen und dann auch mit der Taste P ausdrucken. Dieser Catalog entspricht dem BASIC-Befehl CAT. Somit können Sie den Disketteninhalt einsehen, ohne aus dem Programm aussteigen zu müssen. Dieser Catalog ist jedoch nur ein Teil des eigentlichen DIRECTORY's wie es auf der Diskette steht. Wollen Sie das vollständige Directory ansehen, so müssen Sie die Blöcke 0 und 1 der Diskette lesen. Diese zwei Blöcke oder 4 Sektoren stehen immer im ersten freien Track, bei IBM- oder Datendisketten also im Track 0, Sector 1-4, bei CPM-Disketten im Track 2, Sector 1-4. Jeder Eintrag besteht aus 32 Bytes, im Hexdump also aus 2 Zeilen. Die einzelnen Bytes haben folgende Bedeutung:

Byte Bedeutung

- 0 USER-Nummer, meistens 0, kann durch den USER-Befehl geändert werden oder durch den RH-DMON-Editor. Hierbei können Sie dann auch Werte setzen, die sonst nicht eingegeben werden können. Wenn hier &e5 steht, ist das das Kennzeichen für eine gelöschte Datei. AMSDOS löscht nämlich Dateien nicht wirklich, sondern trägt nur hier den Wert &e5 ein. So können Sie durch Ändern dieses Bytes eine bereits gelöschte Datei wieder auflieben lassen, oder eine Datei durch Eintragen von &e5 löschen.
- 1-11 in diesen Bytes steht der Name der Datei mit Extension, der Punkt zwischen Name und Extension wird nicht mitgespeichert. Ist im ersten Byte der Extension das Bit 7 gesetzt, so handelt es sich um eine READ-ONLY Datei, sie kann nur gelesen aber nicht verändert werden (RH-DMON kümmert sich darum nicht!). Ist im zweiten Byte der Extension das Bit 7 gesetzt, so liegt eine sogenannte "SYSTEM"-Datei vor, diese wird im DIR oder CAT Befehl ignoriert, d.h. von BASIC aus kann sie nicht gefunden werden und unter CPM auch nur mit dem STAT-Befehl. So können Sie mit dem Editor auch von Basic aus R/O oder SYS-Dateien erzeugen, indem Sie einfach zum Inhalt des entsprechenden Extension-Bytes &80 addieren.
- 12 In diesem Byte steht die laufende Nummer des Extents. Ist eine Datei größer als 16k, so wird ein zweiter DIRECTORY-Eintrag angelegt und im Byte 12 steht dann eine 1. u.s.w.
- 13+14 Sind nicht belegt.
- 15 Hier steht die Anzahl der RECORDS, aus denen die Datei besteht. Ein Block besteht aus zwei Sektoren und ein Sector aus vier Records. Wenn also ein File 2k groß ist, steht hier &10 klar? Wenn Byte 15 den Inhalt &80 hat, ist das ein Zeichen dafür, daß noch ein weiterer Extent folgen kann (nicht muß).
- 16-31 Hier stehen die Nummern der Blöcke, in denen das File gespeichert ist. Ein Block besteht aus 2 Sektoren a 512 Bytes. Diese Blocknummern müssen nicht aufeinanderfolgend sein, AMSDOS holt sich einfach jeden freien Block den es findet.

Berechnung von Track und Sector aus der Blocknummer

Wie bereits im vorigen Kapitel erwähnt, ist AMSDOS und CPM etwas verwirrend mit der Vielzahl seiner Unterteilungen der Diskette. Den RECORD brauchen Sie sich nicht zu merken, aber wenn Sie im Directory ein bestimmtes File gefunden haben, wollen Sie es normalerweise ja auch lesen. Sie haben dann die Nummer des ersten Blocks und rechnen sich blitzschnell im Kopf aus, daß Block 24e bei einer System-Diskette auf Track 19, Sector 4 beginnt. Sollte Ihnen diese Kopfrechenakrobatik zu lästig sein, dann rufen Sie einfach Aktion B auf und sie wird Ihnen abgenommen. Wenn Sie wollen, können Sie aus dieser Routine heraus dann auch gleich lesen.

Wie schon gesagt, besteht ein Block aus zwei Sektoren. Der erste Block beginnt mit der Nummer 0 und enthält die erste Hälfte des Directorys. Dieses wiederum steht am Anfang des ersten freien Tracks, der bei IBM- oder Daten-Disketten der Track 0, bei System-Disketten der Track 2 ist. Da bei Daten- und System-Disketten 9 Sektoren auf einem Track stehen, gehen hier 4,5 Blöcke auf eine Spur, bei IBM-Disketten jedoch nur 4, da ja hier nur 8 Sektoren auf den Track passen. Der erste nutzbare Block steht also

- Bei IBM-Format auf Track 0, Sector 5
- Bei DAT-Format auf Track 0, Sector 5
- Bei CPM-Format auf Track 2, Sector 5

Der dritte nutzbare Block jedoch beginnt

- Bei IBM-Format auf Track 1, Sector 1
- Bei DAT-Format auf Track 0, Sector 9
- Bei CPM-Format auf Track 2, Sector 9

Da die ersten beiden Blöcke immer vom Directory belegt sind, können Ihre Files also immer erst mit Block 2 beginnen.

Fehlerbehandlung

Soweit möglich, werden falsche Eingaben vom Programm abgefangen.

Aber wie schon in **Murphy's Laws** angeführt:

"Es ist unmöglich, ein idiotensicheres Programm zu schreiben, weil Idioten so verdammt erfindungsreich sind" (Verzeihung).

Leider bietet das AMSDOS keine hundertprozentige Möglichkeit, Fehler abzufangen. Wenn Sie Drive 1 anfordern, ohne ein zweites Diskettenlaufwerk angeschlossen zu haben, lässt sich das nicht ohne weiteres feststellen, bevor AMSDOS dazwischenfunkt. Genauso ist es mit kaputten Sektoren auf der Diskette, oder nicht eingelegten Disketten. Im Normalfall ist das auch nicht weiter tragisch, Sie bekommen halt dann die bekannte Meldung **Retry, Ignore or Cancel:**

und können nach zweimaligem Eingeben von C weitermachen.

Schlimmer wird es, wenn Ihnen das während des Reorg passiert. Dann ist Ihre Diskette unbrauchbar. Dasselbe ist sie, wenn z.B. der Strom ausfällt, oder die Putzfrau den Stecker zieht weil sie jetzt staubsaugen will.....

Wenn Sie doch einmal versehentlich Drive 1 angegeben haben, obwohl es diesen nicht gibt, so können Sie das korrigieren, indem Sie die Aktion L aufrufen und dann bei der Frage nach dem Drive wieder 0 angeben.

Reorg und Format arbeiten immer mit Drive 0!