

構造化日本語BASIC

BASIC/98 シリーズ

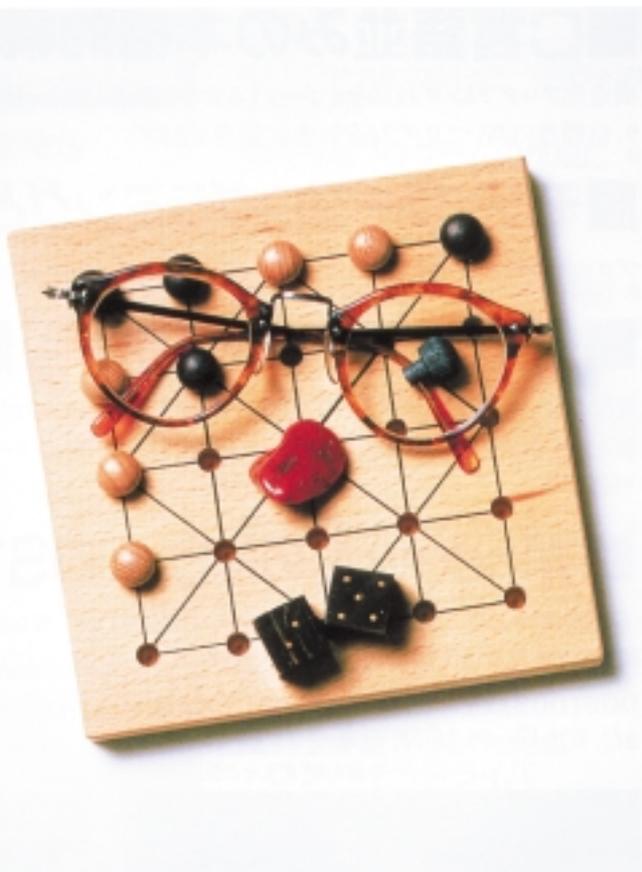
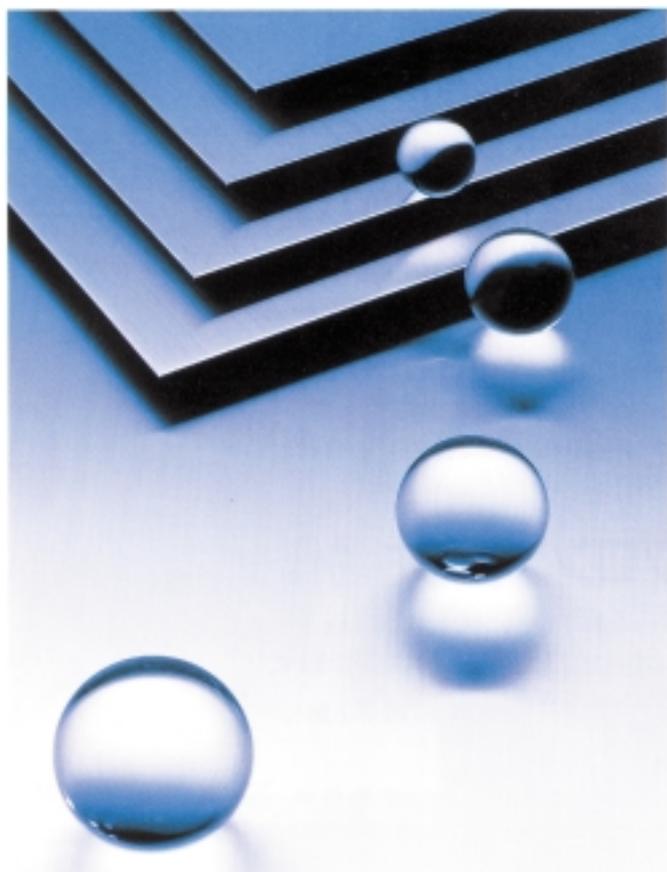
DOS版ラインナップ

PC-9800シリーズ版

DOS/V
PC98-NXシリーズ版

FMR・TOWNS
Panacom M版

Japanese Standard



BASIC/98Pro. インタプリタ ¥27,000

BASIC/98Pro. コンパイラ ¥57,000

BASIC/98Fast インタプリタ ¥17,000

BASIC/98Fast コンパイラ ¥47,000

バリバリのプロユーザーにも、これから始める初心者にも。

構造化日本語BASIC **BASIC/98**

N88-BASIC(86)の文法互換+多機種対応による高移植性

NECのN88-BASIC(86) MS-DOS版)をほぼ完全に含んだ文法体系をもつ **BASIC/98**。対応機種の全てが同じ文法で動作しますので、今までにPC-98シリーズで作成したプログラム資産も機種の壁を越えて使用できます。

卓越の高速処理

事前一括翻訳方式の採用により、実行速度を大幅に高速化。**BASIC/98**インタプリタはコンパイラなみの実行速度を提供します。

C言語並みの本格的構造化が可能

構造化プログラミング技法をサポートする命令を数多く導入。行番号に全く依存しないハイレベルな構造化により、信頼性の高いプログラムを効率よく開発できます。 中面解説部分をご覧ください。

モジュラープログラミングとローカル変数の実現

ブロック型サブルーチンやブロック型ユーザー定義関数の採用により、ローカル変数の使用も可能です。

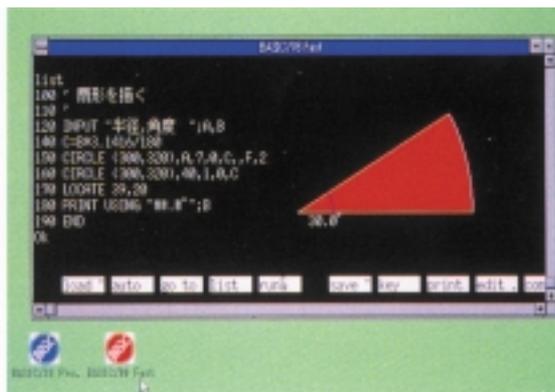
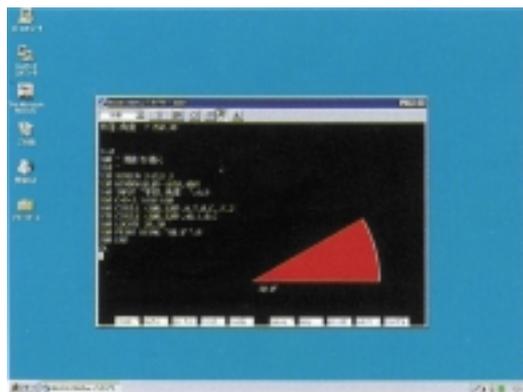
各社FEPの使用が可能

普段お使いになっている各社FEP(日本語入力システム)がそのまま御利用になれます。^{*1}
さらに、日本語の変数名やラベルもサポートしています。**Pro**シリーズと**Fast**コンパイラではFEPの自動起動が可能です。^{*5}

Windows^{**}のMS-DOSプロンプトでも動作

BASIC/98をMS-DOSアプリケーションとして登録すれば、Windowsを終了させることなく、Windows上で直接使用できます。製品には登録方法の解説と専用アイコンがついていますので、どなたでも簡単に登録できます。^{*2}
DOS(DOS/Vを含む)上でのご使用と比較して使用制限がありますので、弊社宛資料をご請求下さい。また、Windows95・98・NT対応バージョンも別途発売しています。

中面の紹介文をご覧ください。



一部、窓表示できない機種もございます。全画面での使用を推奨します。

^{*1}KINPUT命令によるFEPの自動起動はできませんが、**Pro**シリーズと**Fast**コンパイラではFEPの自動起動が登録できます。

^{*2}搭載されているビデオボードの差異等により一部の機種や一部のメーカーから提供されているWindowsによっては動作できないものもございます。

^{**}ここでいうWindowsとは、Microsoft® Windows® Operating System Ver 3.1および、Microsoft® Windows®95 Operating System、およびMicrosoft® Windows®98 Operating Systemを指します。



Fast シリーズ コストパフォーマンスの追及 入門にピッタリ



Pro. シリーズ ゆとりのEMS対応 快適プログラミング環境を整える (Windowsマシンでのご使用に)



命令互換4シリーズ FI FC PI PC

メモリ環境に応じて**Fast**、**Pro.**を使い分けたり、コンパイル作業前にインタプリタでデバックを完了しておく等の利用方法が可能です。^{*8}

EMS対応

BASIC/98Pro.シリーズでは、数値型配列の全てと文字型配列の一部、インクリメンタルコンパイルし機械語化されたプログラムコードをEMS領域に配置します。ユーザープログラム領域が広がり、**Pro.**インタプリタで61KByte、**Pro.**コンパイラで約100KByteのプログラムが作成・実行可能です。さらに、64KByte以上の数値型配列も扱えるようになり、一つの配列の最大要素数も65,535となっていますので、EMSの空領域いっぱいの数値配列も作成可能です。

- FI Fastインタプリタ
- FC Fastコンパイラ
- PI Pro.インタプリタ
- PC Pro.コンパイラ

使いやすく しかもコンパイラなみの速さ

インタプリタの特徴

ユーザーカスタマイズ機能 FI PI

マウス、通信、グラフィック、編集強化、拡張デバッグ、クロスリファレンスの各機能は、それぞれ不要ときにはインタプリタ本体から切り離せます。必要に応じたカスタマイズによりメモリの節約がはかれます。



強力な開発支援機能 PI

Pro.インタプリタではクロスリファレンス、ブレークポイントの設定、1行毎のステップ実行、低速実行、TRON結果のプリントアウトや、プログラム中の文字列の検索・置換機能等、プログラム開発を強力に支援する各種の機能を装備しています。

拡張エディタを内蔵 PI

Pro.インタプリタでは**Fast**インタプリタのフルスクリーンエディタ機能に加え更に、各種編集機能を備えた専用のエディタを内蔵しています。

これにより、2つのファイルの同時参照と編集、検索、置換、ジャンプ、行複写、行削除、行追加、選択、削除、複写等プログラム編集に役立つ数々の機能がプルダウン方式のメニューによって提供されます。



FEP自動起動機能 PI FC PC

Pro.インタプリタ、**Pro.**コンパイラ、**Fast**コンパイラの3製品では、ユーザープログラムからFEPのON/OFFを制御できますので、日本語データ入力の項目になると自動的にFEPが立ち上がるソフトの作成が可能です。^{*5}

作ったプログラムを EXEファイルに

コンパイラの特徴

ユーザープログラムを単独実行 FC PC

インタプリタや他社エディタソフトで作成したユーザープログラムを、コンパイラでコンパイルし、リンカーでリンクすると、OSのコマンドラインやバッチファイルから直接実行可能なEXEファイルを作成できます。^{*3}

ライブラリ別置型リンク FC PC

BASIC/98コンパイラでは、実行時ライブラリをリンクしない形でも実行形式ファイルを生成できます。これにより、さらにコンパクトな実行形式ファイルが作成可能です。複数の実行形式ファイルを使用する場合には、各々の実行形式ファイルで一つの実行時ライブラリを共有できますので、プログラム容量の節約となります。^{*4}

大きなプログラムの作成に FC PC

インタプリタとは異なり、**BASIC/98**本体はメモリに常駐しませんので、その分大きなプログラムが作成できます。

アセンブラオブジェクトとリンク可能 FC PC

BASIC/98コンパイラは、一般のアセンブラ言語によって作成されたオブジェクトファイルのリンクが可能になっています。

プログラム中で処理の重い部分は、その部分だけアセンブラで作成すれば、プログラムはより高速になります。

ロイヤリティ・フリー FC PC

BASIC/98コンパイラで開発した実行形式ファイルは自由に第三者に提供することができます。当製品で開発した旨を明記して頂ければ、開発した実行形式ファイル及び各ライブラリのロイヤリティは不要です。自由に配布、販売して構いません。

バッチジェネレータと コンパイラドライバ FC PC

コンパイラシリーズには、Q&A方式でコンパイル作業を行うバッチファイルを作成できる便利なバッチジェネレータと、一度に複数のソースプログラムのコンパイル作業を実行したり複数のアセンブラソースとのリンクも可能なコンパイラドライバも付属しています。

^{*3}GP-IB、SOUND機能を使用している場合は、実行時にそれぞれのドライバが必要です。

^{*4}実行時ライブラリ別置型を選択すると実行速度は低下します。

^{*5}この機能はWindows95のMS-DOSプロンプトではご使用になれません。又、一部のFEPには対応していません。

^{**}掲載されている写真は、「Pro.インタプリタ」を使用し、PC-9801シリーズで撮影されたものです。他のシリーズでは画面が若干異なる場合があります。

高速処理の秘密“ 事前一括翻訳方式 ”

一般のBASICインタプリタでは、RUNしたのち、1行毎に翻訳しては実行するという手順を繰り返して行なっています。従って、100回のループ内では100回同じ翻訳をしてしまいます。そこで、**BASIC/98**インタプリタでは事前一括翻訳という方式を採用しました。

これは、プログラムの読み込み(または入力)の際に、その場で翻訳を済ませておく方式です。つまり、RUNをかける時には既に全てのプログラムソースは機械語に翻訳済みになっているので、インタプリタでもコンパイラなみの実行速度を実現できるのです。⁶

さらに、この方式では全ての行にわたって事前に構文検査をかけられるので、プログラムの実行前に文法エラーを発見できます。もちろん、操作方法は従来のインタプリタと全く変わりません。



このグラフは、データの読み、三角関数を含む数値計算、演算経過の画面出力、計算結果の表示等を行うシミュレーションプログラムでの実行結果を、ユーザーの御厚意により報告していただき、それをもとに作成しました。

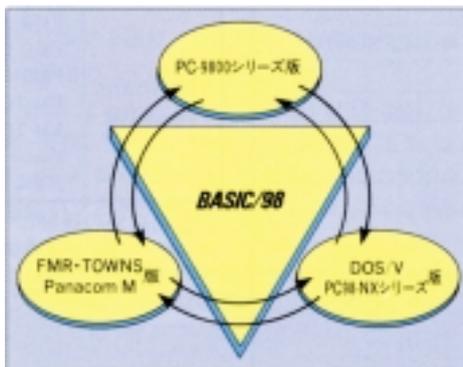
プログラム資産の共有化

幾つかのパソコンではそれぞれのメーカーからBASIC言語が提供されていました。しかし、これらのBASIC言語の仕様はそれぞれ独特のものであったため、異なった機種で共通に動作するプログラムを作ろうとした場合、それぞれの言語の文法体系に合せてプログラムを書き直す“移植”という作業が必要でした。この困難さは一度経験なさった方なら良くわかります。

BASIC/98はこの異機種間の障害を取り去りました。**BASIC/98**であれば、どの機種向けのものでとも文法に差はありません。つまり、機種毎の移植作業は不要です!!

BASIC/98はN88-BASIC(86)(MS-DOS版)と文法体系が上位互換です。N88-BASIC(86)(MS-DOS版)でセーブしたプログラムファイルなら、バイナリ形式とアスキー形式のどちらでも**BASIC/98**でロードでき、打ち直す必要もありません。もちろん実行もできます。しかもPC-98以外の機種でもです!!

さらにMS-DOS版に加えてDOS/V版も登場したことにより、今や**BASIC/98**はOSの壁をも越えてしまいました。**BASIC/98**の世界は果てなく広がります。⁷



MS-DOS版ではないN88-BASIC(86)からは、日本電気MS-DOSに添付のN88/MS-DOSファイルコンバータを使えばロードできます。

他社BASICからは、アスキーセーブすればロードできます。ロード時に文法エラーリストを印字させることもできるので移植の助けになります。

その他、使い慣れたエディターソフトやワープロで作成されたプログラムリストや、行番号の付いていないリストも、MS-DOS形式のテキストファイルになればロードできます。

構造化日本語BASIC

BASIC/98は構造化日本語BASICです。構造化というのは、解りやすく論理的に安定したアルゴリズムでプログラムを記述するためのプログラミング技法の一つです。C言語などでは一般的な技法ですが、BASICではGOTO文を多用する人が多く、あまり一般的ではおぼせませんでした。ところが、大きなプログラムを分担して作るようになって、きれいで解りやすいリストの作成が不可欠となるにつれ、構造化プログラミングが注目を集めるようになったのです。

BASIC/98では、この構造化プログラミングのためにIF THEN / ELSE IF / ELSE / END IF
SELECT / CASE / CASE ELSE /
END SELECT
DO [WHILE / UNTIL / REPEAT] -
LOOP [WHILE / UNTIL / REPEAT]

等の強力な制御構文を用意しています。しかも、上記命令は複数行にわたって記述できるブロック型なので、C言語と同等の、行番号に全く依存しないハイレベルな構造化プログラミングが可能です。インクリメンタルコンパイル型なので、プログラム中にいくらスペースやREM文を入れても実行速度に影響しませんから、見やすいリストの作成ができます。

念のため、DOループやFORループにはEXIT文による脱出を用意し、互換を考慮してGOTO文も残しておきます。

```
100 CLS
110 H=0
120 X=INT(RND*10000)
130 "
140 DO WHILE H=0
150 INPUT "いくつかな？", 予想
160 IF 予想>X THEN
170 PRINT "大きすぎだよ。"
180 ELSEIF 予想<X THEN
190 PRINT "小さすぎだよ。"
200 ELSE
210 PRINT "お見事大正解!!"
220 H=1
230 END IF
240 LOOP
250 END
```

便宜上プログラム編集時には必ず行番号が付帯しますが、アスキーセーブ時には行番号有・無のいずれの形式も選択できます。また、行番号の無いソースプログラムを読み込む場合には、ロード時に自動的に行番号を付ける機能が備わります。

⁶BASIC/98インタプリタはインクリメンタルコンパイル型インタプリタの為、既にコンパイラと同等の実行速度になっております。

従って、作成したプログラムをコンパイルしても速度の向上にはつながりません。また、アルゴリズムによってはインタプリタより遅くなる場合があります。

⁷ハードウェアの構造上やむをえない差異等プログラム上の修正が必要な場合も在りますが、(例えば、キャラクタとグラフィックのVRAMを別々に持っている機種からそうでない機種への移植の場合、先にキャラクタ文字を表示してからグラフィックを描く様にする必要があります。逆の順序にすると、キャラクタ文字を上書きされたグラフィック部分が四角く抜けた状態になってしまいます。)この様な場合でも少なくともエラーの発生には

モジュールプログラミング

CALL-SUB/EXIT SUB/END SUB
FUNCTION FN/EXIT FUNCTION/
END FUNCTION

上記のブロック型サブルーチンとブロック型ユーザー定義関数の2つを用意し、ローカル変数の使用を可能にしました。

ブロック型のサブルーチンやユーザー関数の中では、変数は独立したものと扱われます。つまり、サブルーチンとメインプログラムで同じ名前の変数を使用してもそれぞれ別の変数として扱われるのです。この様な変数をローカル変数と呼びます。これによってサブルーチンやユーザー関数はメインプログラムに全く依存しない独立したモジュールとして扱うことが可能になります。ローカル変数に対してメインプログラム、サブルーチンを問わず共通に扱われる変数をグローバル変数といいますが、**BASIC/98**ではSHARED文によりグローバル変数の宣言もできます。

どちらのモジュールにも引数により値を渡すことができますし、互換を考慮してGOSUB文DEFN文も残っております。

```

10 CLS
20 INPUT "直線の片径=";R1
30 INPUT "円錐の高さ=";H1
40 CALL *VCORN(R,H)
50 END
100
110 SUB *VCORN(片径,高さ)
120 片積=片径*片径*3.1415926*高さ/3
130 PRINT " 片積=";片積
140 END SUB
    
```

命令互換の最強コンビ

一般にコンパイラでのプログラム開発は、エラーが発生する度にソースの修正、コンパイル、リンクを繰り返さなければなりません。ところがインタプリタとコンパイラが、ほぼ同じ命令体系をもつ**BASIC/98**の場合、作成 実行 修正が即座にできるインタプリタでソースプログラムを作成し、十分にデバッグを済ませてから、コンパイル リンクという作業手順になりますので、一般のコンパイラでの開発に比べ飛躍的に開発効率が向上します。

インタプリタで、バイナリセーブしたプログラムファイルでも**BASIC/98**ならそのままコンパイルできます。

また、**Fast**シリーズと**Pro**シリーズも命令互換ですから、メモリ環境に応じた使い分けが可能です。

マニュアル完備の低価格

ユーザーフレンドリーな**BASIC/98**は親切で解りやすいマニュアルも標準装備。BASIC入門者にも安心して御使い頂けます。リーズナブルなこの価格で最小限の機器構成でも動作可能。コストパフォーマンスも高く、お手軽に導入できます。

7.5万本の実績が語る信頼性

スタンダードな日本語BASICとして高い評価を受ける**BASIC/98**。開発現場はもちろん、教育機関、研究所など幅広い分野で御利用頂き、すでに7万5千本余の販売実績を築いています。

安心と信頼の**BASIC/98**は情報基礎の授業教材としても自信をもっておすすめできます。

アカデミックディスカウント制度

BASIC/98を教育目的に御利用なさる国公立の保育所・幼稚園・小学校・中学校・高校・短期大学・大学・各種専門学校・塾・予備校・教員の教育を目的とする公的機関等への販売に際しては、アカデミックディスカウントの制度が御利用になります。価格はすべてオープンプライスです。詳細は販売店に御相談下さい。



(フルセット)



(簡易A)



(簡易B)

Windows 95・98へ、NTへ、 32ビット環境にラクラク移行!

- N88ライクの文法と操作感を実現する、手続き型インタプリタ
- 32ビット開発環境ならではの、メモリ制限撤廃
- DOS/V機への移植性を向上させる新機能付
- Windowsならではの新機能も使えます



BASIC/98
for Windows
標準価格(税別)¥30,000

各種BASICからの移植作業代行サービス

各種BASICで作成なされたソースプログラムを**BASIC/98**へ移植なさりたいとお考えのユーザー様に、電腦組では移植作業代行サービスをご用意しております。

- 移植作業は、本来ユーザー様ご自身で行っていただける様、十分なサポート体制を整えておりますが、ご要望に応じて作業代行も承ります。
- 移植作業代行サービスは、数多くの移植経験を積んだプログラマーが担当させていただきます。
- 費用は、扱うプログラムにより異なりますので個別にお見積りさせていただきます。詳細は電話にてお問い合わせください。

至らないような互換上の配慮が為されています。
詳細につきましては別途資料がございますので、ご希望の方は、お名前・ご住所・お電話番号を明記したハガキ又はFaxで弊社ユーザーサポートまでお申し込みください。
なお、機械語レベルでの動作の互換は保証致しかねます。
*インタプリタとコンパイラで挙動の違う、又は使えない命令が、細かく1つも合せて25命令あります。
Fastシリーズと**Pro**シリーズで差異のある命令はVARPTRのみです。

機能別命令一覧

編集 AUTO CONT DELETE EDIT KEY LIST LIST LLIST LOAD MERGE RENUM SAVE	GOSUB GOTO/GO TO IF LET LOOP NEXT ON GOSUB ON GOTO RANDOMIZE READ REM REM \$FILE RESTORE RETURN SELECT STOP SUB SWAP WEND WHILE LBOUND SEARCH UBOUND	エラー制御 ERROR ON ERROR GOTO RESUME ERL ERR	キー制御 HELP ON/OFF/STOP INPUT INPUT WAIT KEY ON/OFF/STOP KINPUT LINE INPUT LINE INPUT WAIT ON HELP GOSUB ON KEY GOSUB ON STOP GOSUB STOP ON/OFF/STOP INKEY\$	マウス MOUSE MOUSE ON/OFF/STOP ON MOUSE GOSUB MOUSE	ON SRQ GOSUB SRQ ON/OFF/STOP CMD IEEE CMD STATUS
実行制御 CMD LPSW NEW RUN SYSTEM TRON/TROFF	文字画面制御 CLS COLOR COLOR@ CONSOLE LOCATE PRINT PRINT USING WIDTH WRITE CSR LIN POS SPC TAB	1/16ドット系文字操作 MDS ASC CAP\$S CHR\$ HEX\$ INSTR LEFT\$ LEN MIDS MKD\$ MKI\$ MKSS NPIECE OCT\$ PIECE\$ RIGHT\$ SPACES STR\$ STRING\$ VAL	ファンクション COPY LPRINT LPRINT USING WIDTH LPRINT LPOS SPACES\$ SPC	通信 COM ON/OFF/STOP ON COM GOSUB OPEN [通信用]	SOUND制御 (NEC※: 互換機種 Fastシリーズのみ) CMD PLAY CMD PLAY ALLOC CMD VOICE CMD VOICE COPY CMD VOICE INIT CMD VOICE LFO CMD VOICE REG ON PLAY GOSUB PLAY ON/OFF/STOP CMD STATUS PLAY
ファイル操作 CHDIR FILES KILL LFILES MKDIR NAME RMDIR SET	日本語スクリプト操作 KLOAD AKCNVS JIS KACNV\$ KEXTS KINSTR KLEN KMIDS KNMID KTYPE	時刻/日付け制御 DATES ON TIMES GOSUB TIMES TIMES ON/OFF/STOP DATES TIMES	時刻/日付け制御 DATES ON TIMES GOSUB TIMES TIMES ON/OFF/STOP DATES TIMES	グラフィック CIRCLE CLS COLOR DRAW GET@ LINE POINT PRESET PSET PUT@ ROLL SCREEN VIEW WINDOW MAP POINT VIEW WINDOW	MS-NETWORKS制御(NEC※: 互換機種のみ) CMD CONNECT CMD CONT CMD DISCONNECT CMD LSTATE CMD PAUSE CMD STATE
定義文 DEFDBL DEFINT DEFNG DEFSTR OPTION BASE SHARED	一般命令 CALL CASE CASE ELSE CHAIN COMMON DATA DEF FN DIM DO ELSE ELSEIF END END DEF END FUNCTION END IF END SELECT END SUB ERASE EXIT DEF EXIT DO EXIT FOR EXIT FUNCTION EXIT SUB FOR FUNCTION	日本語スクリプト操作 KLOAD AKCNVS JIS KACNV\$ KEXTS KINSTR KLEN KMIDS KNMID KTYPE	キー制御 HELP ON/OFF/STOP INPUT INPUT WAIT KEY ON/OFF/STOP KINPUT LINE INPUT LINE INPUT WAIT ON HELP GOSUB ON KEY GOSUB ON STOP GOSUB STOP ON/OFF/STOP INKEY\$	グラフィック CIRCLE CLS COLOR DRAW GET@ LINE POINT PRESET PSET PUT@ ROLL SCREEN VIEW WINDOW MAP POINT VIEW WINDOW	SOUND制御 (NEC※: 互換機種 Fastシリーズのみ) CMD PLAY CMD PLAY ALLOC CMD VOICE CMD VOICE COPY CMD VOICE INIT CMD VOICE LFO CMD VOICE REG ON PLAY GOSUB PLAY ON/OFF/STOP CMD STATUS PLAY
定義文 DEFDBL DEFINT DEFNG DEFSTR OPTION BASE SHARED	一般命令 CALL CASE CASE ELSE CHAIN COMMON DATA DEF FN DIM DO ELSE ELSEIF END END DEF END FUNCTION END IF END SELECT END SUB ERASE EXIT DEF EXIT DO EXIT FOR EXIT FUNCTION EXIT SUB FOR FUNCTION	日本語スクリプト操作 KLOAD AKCNVS JIS KACNV\$ KEXTS KINSTR KLEN KMIDS KNMID KTYPE	キー制御 HELP ON/OFF/STOP INPUT INPUT WAIT KEY ON/OFF/STOP KINPUT LINE INPUT LINE INPUT WAIT ON HELP GOSUB ON KEY GOSUB ON STOP GOSUB STOP ON/OFF/STOP INKEY\$	グラフィック CIRCLE CLS COLOR DRAW GET@ LINE POINT PRESET PSET PUT@ ROLL SCREEN VIEW WINDOW MAP POINT VIEW WINDOW	SOUND制御 (NEC※: 互換機種 Fastシリーズのみ) CMD PLAY CMD PLAY ALLOC CMD VOICE CMD VOICE COPY CMD VOICE INIT CMD VOICE LFO CMD VOICE REG ON PLAY GOSUB PLAY ON/OFF/STOP CMD STATUS PLAY
定義文 DEFDBL DEFINT DEFNG DEFSTR OPTION BASE SHARED	一般命令 CALL CASE CASE ELSE CHAIN COMMON DATA DEF FN DIM DO ELSE ELSEIF END END DEF END FUNCTION END IF END SELECT END SUB ERASE EXIT DEF EXIT DO EXIT FOR EXIT FUNCTION EXIT SUB FOR FUNCTION	日本語スクリプト操作 KLOAD AKCNVS JIS KACNV\$ KEXTS KINSTR KLEN KMIDS KNMID KTYPE	キー制御 HELP ON/OFF/STOP INPUT INPUT WAIT KEY ON/OFF/STOP KINPUT LINE INPUT LINE INPUT WAIT ON HELP GOSUB ON KEY GOSUB ON STOP GOSUB STOP ON/OFF/STOP INKEY\$	グラフィック CIRCLE CLS COLOR DRAW GET@ LINE POINT PRESET PSET PUT@ ROLL SCREEN VIEW WINDOW MAP POINT VIEW WINDOW	SOUND制御 (NEC※: 互換機種 Fastシリーズのみ) CMD PLAY CMD PLAY ALLOC CMD VOICE CMD VOICE COPY CMD VOICE INIT CMD VOICE LFO CMD VOICE REG ON PLAY GOSUB PLAY ON/OFF/STOP CMD STATUS PLAY

注: GP-IBボード、サウンドボードとサポート対象は、純正のみ。

製品仕様

	BASIC/98 Fast		BASIC/98 Pro.	
	インタプリタ	コンパイラ	インタプリタ	コンパイラ
本体	対応機種表を御覧下さい			
必要メモリ	通常メモリ640kB		通常メモリ640kB +EMSメモリ (最低10ページ160kB必須)	
OS	PC-9800シリーズ版 MS-DOS ver.2.11以上 *9 DOS/V・98NX版 MS-DOS ver.6.2/V以上(日本語モード) IBM DOS ver.J5.0/V以上(日本語モード) FMR・TOWNS版 ** 東芝日英DOS(DOS/Vエミュレート) MS-DOS ver.3.1以上			
プリンタ *11	PC-9800シリーズ版 PC-PR201系 DOS/V・98NX版 IBM純正製品又はESC/P系 FMR・TOWNS版 各シリーズ用の純正製品 *10			
N88-BASIC(86)の上位互換				
インクリメンタルコンパイル				
プログラム資産の共有				
構造化プログラミング				
モジュラープログラミング				
ローカル変数の使用				
各社FEPの使用				
FEP自動起動				
ユーザーカスタマイズ機能				
開発支援機能				
EMS対応				
スクリーンエディット				
拡張エディタ				
ロイヤリティー・フリー				
ユーザプログラム単独実行				
ライブラリ別置型リンク				
アセンブラオブジェクトのリンク				
作成可能ソースリストサイズ *12	55kB	80kB程度	61kB	100kB程度
標準価格(税別)	17,000円	47,000円	27,000円	57,000円

本製品コンパイラ単独ではソースファイル作成ができません。インタプリタ又は各社エディターソフトをご用意ください。また、コンパイラをご使用の際には、リンカーを別途をご用意ください。記載されている会社名、製品名はすべて各社の商標または登録商標です。このカタログに記載された内容は予告なく変更される場合がございます。

対応機種表

各シリーズそれぞれ、以下の機種につきましては動作が確認されております。(平成10年6月25日現在)

PC-9800 シリーズ版	PC-9801シリーズ: 初代~BA3, BS2, BX4, NS/A, NL/A PC-9821シリーズ: Aシリーズ, Bシリーズ, Xt13, Xa12, Xe10, Xn, Xf, Xp, Xs, Cf, Cx2, Cb2, Ce2, CS2 Np, Nx, Ne3, Nm, Nd2, Nf, Ns, Na7, Ld, LT2 PC-586シリーズ: 初代~RA2, RV, MV PC-486シリーズ: 初代~HA, HX, RS, MV, HG, FE, FR, FS PC-386, 286シリーズ
DOS/V PC98-NX シリーズ版	OADG登録機 NEC:PC98-NXシリーズ COMPAQ:DESKPRO, PROLINEAシリーズ
FMR・TOWNS Panacom M版	FMR-280シリーズ: 初代~A2, P2, H2, L2 FMR-250シリーズ: 初代~L2 FMR-80, 70, 60, 50シリーズ *但し(ガンマ)タイプは未対応 FM TOWNSシリーズ FM TOWNS シリーズ: 初代~HB, HA, FreshE, FreshT, EA Panacom Mシリーズ *但しM7000OPERATEIは未対応

上記以外の機種につきましても随時動作確認作業を行なっておりますので、ユーザーサポートまで御問い合わせください。

**「DOS/V・98NX」は、DOS/V・PC98-NXシリーズ版の、「FMR-TOWNS版」はFMR・TOWNS・Panacom M版の省略です。
*9MS-NETWORKSを使用する場合はver.3.1以上が、4096色中16色モードを使用する場合はver.3.3以上が必要です。
*10FMR・TOWNS・Panacom Mシリーズ用の純正製品と、パソコン本体がESC/P系プリンタに対応した機種の場合には、ESC/P系プリンタ使用可
*11WindowsのMS-DOSプロントでご使用なさる場合でも、必ず機種別の対応プリンタをお使い下さい。
*12ユーザースタック、入出力バッファを含まず、且つデバイスドライバや常駐プログラムが圧迫している場合を除く。



〒150-0001 東京都渋谷区神宮前2-30-10
Tel.03-3401-8344(代) Fax.03-3401-8908
BASIC/98ユーザーサポート(月~金 13:00~18:00)
Tel.03-3796-8837
電腦組ホームページ
▶http://www.dennougumi.co.jp/

*お問い合わせ、御用命は下記の特約店、販売店までどうぞ。



各種製品を100%再生機を発売しています