

PERSONAL SOFTWARE

ANNO 3 N.17
APRILE 1984 - L. 4.000

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON



Spedizione in abb. postale Gruppo III/70

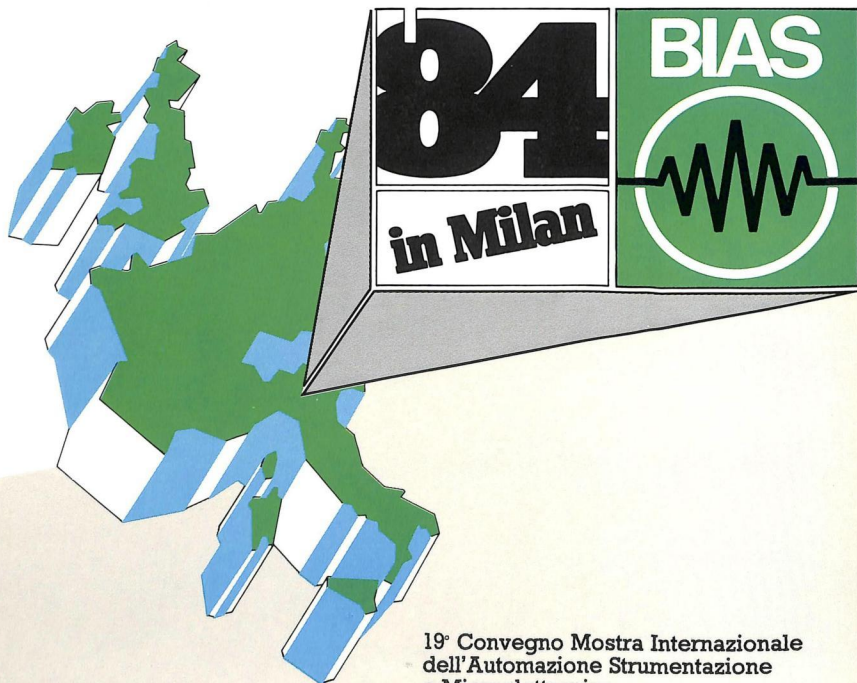


- **SPRITE CON IL C 64**
- **RALLY SAFARI PER SPECTRUM**
- **SATEL: LO ZX81 CONTROLLA I PIANETI**
- **LINGUAGGIO MACCHINA PER VIC 20 e C 64**
- **MACRO ISTRUZIONI CON L'APPLE**
- **LA BATTAGLIA DEL LAGO GHIACCIATO: UN GIOCO PER PET-CBM**

Esposizioni Internazionali dell'Automazione
...1982 Parigi "MESUCORA" ... 1983 Düsseldorf "INTERKAMA"

1984 MILANO - B.I.A.S.

Solo il BIAS nel 1984 in Europa presenta l'Automazione e la Microelettronica



studio martinetti

Fiera di Milano
29 novembre - 4 dicembre 1984

E.I.O.M. Ente Italiano Organizzazione Mostre
Segreteria della Mostra
Viale Premuda 2
20129 Milano
tel. (02) 796096/421/635 - telex 334022 CONSEL

19° Convegno Mostra Internazionale dell'Automazione Strumentazione e Microelettronica

- Sistemi e Strumentazione per l'Automazione la regolazione ed il controllo dei processi Robotica, sensori e rilevatori
- Apparecchiature e Strumentazione per laboratorio, collaudo e produzione
- Componentistica, sottoassiemi periferiche ed unità di elaborazione
- Micro, Personal Computer, Software e accessori

in concomitanza con la 8° RICH e MAC '84



In copertina: L'astrofisica è una scienza in cui è possibile impiegare in modo affascinante i personal computer. Il programma Satei calcola il passaggio dei satelliti artificiali.

N. 17
APRILE 1984

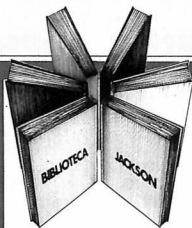
PERSONAL
SOFTWARE

ARTICOLI

- 8 RALLY SAFARI** di *Ivano Parbuono* _____
 - Spectrum
- 14 MUSIC 4.2 PER C 64** di *Mirko Gremes* _____
 - C 64
- 20 DAL BASIC AL PASCAL 5°** a cura della *Redazione* _____
 - generico
- 24 GESTIONE DEL VIDEO TRAMITE PEEK E POKE**
 di *Claudio Poma* _____
 - Apple
- 26 IMPARIAMO IL LINGUAGGIO MACCHINA
 CON IL VIC E IL C 64 2°** di *Alessandro Guida* _____
 - VIC 20 - C 64
- 32 ORDINAMENTI CON LO ZX81** di *Angelo De Santis* _____
 - ZX81
- 34 LA BATTAGLIA DEL LAGO GHIACCIATO 1°**
 di *Umberto Barzaghi* _____
 - PET - CBM
- 44 OTHELLO PER ZX81 1°** di *Angelo Motta* _____
 - ZX81
- 54 SATEL PER ZX81** di *Angelo De Santis* _____
 - ZX81
- 56 SPRITE PER C 64 2°** di *Flavio Stella* _____
 - C 64
- 63 SPACMAN PER ZX SPECTRUM** di *Ivano Parbuono* _____
 - Spectrum
- 66 MACRO ISTRUZIONI PER APPLE II**
 di *Roberto Brunalti* _____
 - Apple
- 76 IL VIC BEN TEMPERATO** di *Filippo Pozzi* _____
 - VIC 20
- 80 MISSIONE UFO** di *Renato Comini* _____
 - VIC 20

RUBRICHE

- 5 EDITORIALE** di *Riccardo Paolillo*
- 6 POSTA**
- I SEGRETI DEI PERSONAL:**
- 84 ALLA RICERCA DEL COMANDO NASCOSTO** di *Mauro Lenzi* _____
 - Sharp
- 85 PRINT USING IN TI BASIC** di *Sergio Borsani* _____
 - TI 99/4A
- 87 ELIMINARE BLOCCHI DI PROGRAMMI** di *Marcello Spero* _____
 - Spectrum
- 89 GLI "OROLOGI" NEL C 64** di *Alessandro Guida* _____
 - C 64
- 92 PICCOLI ANNUNCI**



Personal e home computer

Provando e riprovando

Nicole Bréaud-Pouliquen La pratica dell'APPLE

Per imparare a usare un calcolatore bisogna... usarlo.

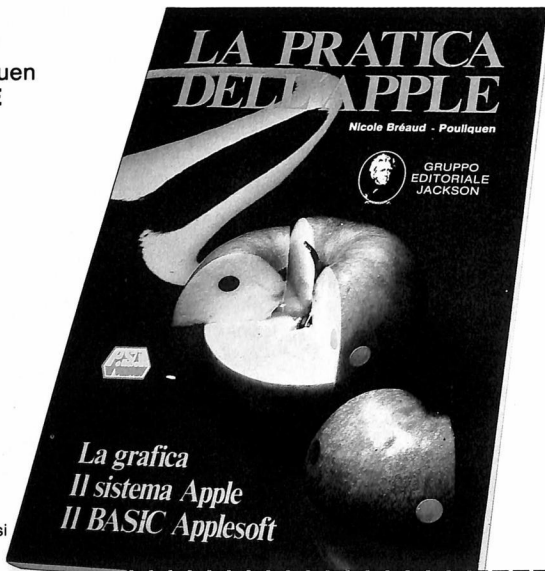
Solo così, ad esempio, è possibile scoprire e sfruttare le immense risorse operative offerte dall'APPLE. Provando, riprovando e... leggendo un manuale come questo.

Scritto da un vero esperto, il libro si compone di 3 capitoli fondamentali:

- Il sistema **APPLE II**" dedicato all'hardware e al software
- "Il **BASIC APPLESOFT**" con le istruzioni, i sottoprogrammi, gli operatori aritmetici e logici
- "Il **disegno e la grafica**" con le zone di memoria RAM e le funzioni grafiche.

Il tutto arricchito da numerosi esempi ed esercitazioni con soluzioni: affinché la pratica abbia l'immediata soddisfazione del riscontro.

130 pagine
Lire 10.000
Codice 341D



Attenzione compilare per intero la cedola ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
	341D	L. 10.000	

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisco spese di spedizione.

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

- Allego assegno della Banca
 Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11668203 a voi intestato
- n° _____
 Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Cap _____ Città _____ Prov _____
Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. _____

Uno sguardo dietro l'angolo

di Riccardo Paolillo

La Cooperativa Teatro di Porta Romana di Milano, ha recentemente messo in scena una commedia dal titolo molto familiare per noi del Gruppo Editoriale Jackson: "Bit".

La vicenda, per raccontarla in due parole, si svolge in una cittadina che vive all'ombra di una grande azienda di informatica, dove il tempo scorre scandito dal succedersi di assunzioni e pensionamenti che determinano un naturale ricambio generazionale. Tutto questo fino a quando subentra la nuova tecnologia a sconvolgere la solita routine e, grazie ai terminali domestici, tutti possono lavorare a casa, anche se anziani o malati.

La conclusione è in chiave ironica: al vecchio dipendente, da tempo pensionato e ripescato grazie alla sua esperienza, viene recapitato un piccolo terminale con il quale lavorare a casa, mentre il giovanissimo successore, ormai inutile per l'azienda, viene paradossalmente collocato in pensione.

Anche se non completamente d'accordo con certe tesi sostenute dall'autore, occorre tuttavia sottolineare come si sia riusciti ad affrontare in modo spiritoso ed efficace un tema non certo semplicissimo. Ma come sarà il futuro telematico? Si possono fare alcune ipotesi, basandosi su quelle che sono le tendenze attuali.

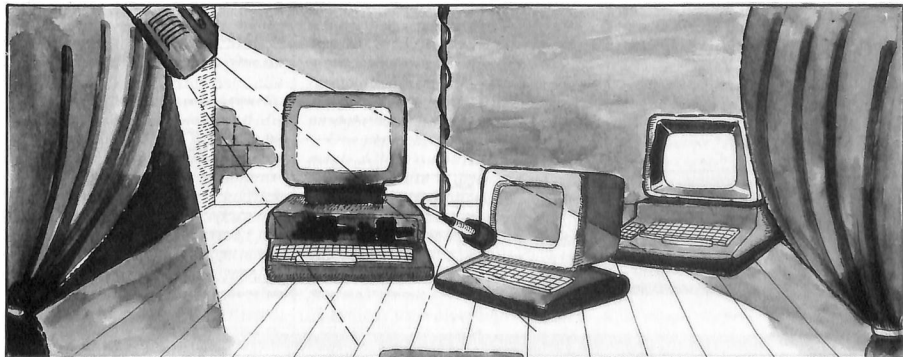
In questo periodo, parallelamente alle ricerche in atto per sviluppare processori sempre più veloci e potenti, si sta lavorando molto nel campo delle telecomunicazioni e delle memorie a basso costo. Uno

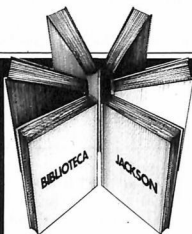
degli obiettivi è quello di decentralizzare il lavoro per determinate categorie impiegate e professionali, rendendo non più necessario il dover raggiungere quotidianamente un ufficio, ma permettendo di lavorare ovunque, anche a casa e con orari variabili.

I benefici ipotizzati sono facilmente immaginabili: diminuzione di strutture non produttive (uffici) e limitazione dei costi dovuti ai tempi di trasferimento del personale. Quindi razionalizzazione di utilizzo di alcuni sistemi, come ad esempio i trasporti, che rischiano il collasso in quanto sollecitati pesantemente negli orari di punta e non sfruttati uniformemente durante tutto l'arco della giornata. Inoltre una migliore utilizzazione del tempo libero individuale: infatti l'orario di lavoro diventerebbe molto più flessibile e personalizzabile a beneficio delle attività ricreative che potrebbero essere molto più dilazionate nell'arco della settimana e non concentrate nelle ore serali e festive.

Il rovescio della medaglia per questi nuovi modelli di vita è costituito principalmente dal rischio che il processo di asocializzazione tuttora in corso, soprattutto nelle grandi città, si accentui ulteriormente e porti a far sì che ognuno viva esclusivamente all'interno del suo micro-cosmo personale o al massimo familiare. Questa è indubbiamente una grande incognita e a seconda di come verranno affrontati questi problemi avremo un modo di vivere nettamente diverso nei prossimi decenni.

Un fatto comunque è certo: la storia ci insegna che non è possibile andare indiscriminatamente contro o addirittura rifiutare nuove tecnologie. Ma occorre sempre fare in modo che le nuove tecniche, con le loro conseguenze sia positive che negative, vedano sempre l'uomo come figura dominante di utilizzatore. ■





Informatica

Esperti a confronto su attualità e prospettive della Computer Grafica

**Computer Graphics, CAD,
elaborazione di immagini:
sistemi e applicazioni**

A cura di

Alessandro Polistina

Linguaggi e algoritmi, sistemi grafici, CAD/CAM, didattica e formazione professionale, Computer Graphics e Editoria, modellazione di solidi, CAD in architettura, CAD meccanico, acquisizione e elaborazione di immagini, elaborazione di immagini e scienze biomediche, cartografia e pianificazione editoriale, immagini sintetiche per la televisione....

Tutti gli Atti del 3° Convegno Nazionale AICOGRAPHICS riuniti in un solo volume a disposizione di operatori, sperimentatori, appassionati. 512 pagine, numerosissimi schemi, un'Appendice con 33 illustrazioni a colori.

Lire 45.000

Codice 529C



CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
	529C	L. 45.000	

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione.

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

- Allego assegno della Banca
- Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
- n° _____
- Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Cap _____ Città _____ Prov. _____

Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. [] [] [] [] [] [] [] [] [] []



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

Attenzione compilare per intero
la cedola
ritagliare (o fotocopiare) e spedire
in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano



P OSTA

Uno Spectrum bollente

Posseggo uno ZX Spectrum nella versione da 48 Kbyte. In proposito vorrei porre alcune domande:

1) Mi hanno detto che lo Spectrum produce una notevole quantità di calore dopo più di tre ore di funzionamento. Come è dunque possibile che il mio Spectrum si surriscaldi dopo solo un quarto d'ora con conseguente degrado dell'immagine e della velocità del computer? (N.B. Il rivenditore mi ha sostituito la macchina 2 volte, pensando a un guasto dovuto al trasporto).

2) È possibile la costruzione o l'adattamento di un joystick allo Spectrum? Se sì, come?

3) È possibile avere informazioni esaurienti sui comandi (e sulla loro utilizzazione): OPEN #; CLOSE #; MOVE; ERASE; CAT?

Vincenzo Romano
Cervino (LE)

Lo Spectrum, a causa delle ridotte dimensioni, è soggetto a un sensibile surriscaldamento anche dopo pochi minuti di funzionamento. Questo fatto, però, non dovrebbe influire sulle prestazioni della macchina e sulla qualità dell'immagine video.

Una delle possibili cause di malfunzionamento potrebbe essere determinata dall'alimentatore, che le consigliamo di controllare.

Per quanto riguarda la possibilità di collegare un joystick, le segnaliamo una delle ultime novità di casa Sinclair: la ZX Interfaccia 2. Questa scheda si collega direttamente allo Spectrum o alla Interfaccia 1 (quella che permette di collegare i famosi Microdrive) e può ospitare speciali cartucce (saranno disponibili soprattutto giochi). Alla Interfaccia 2 possono essere connessi direttamente 2 joystick di tipo standard con attacco a nove poli. Attualmente non è ancora importata, ma pensiamo (e speriamo) che entro breve tempo sarà disponibile anche in Italia ad un prezzo che, sebbene non sia ancora stato fissato, sarà sicuramente molto interessante.

I comandi che lei cita, e quelli che

compaiono sotto altri tasti della stessa linea, sono predisposti per un utilizzo con Microdrive.



Data base per C 64

Sono un programmatore BASIC dilettante, autodidatta, in possesso da poco tempo di un C 64. Pur riuscendo già a costruire semplici programmi, che mi aiutano a migliorare le mie conoscenze, vorrei utilizzare il mio C 64 anche in maniera più pratica, cioè vorrei formarmi vari archivi memorizzati a cui attingere in caso di bisogno senza avere una grande quantità di fogli e foglietti sparsi. Però non sono ancora riuscito ad impostare un programma che mi permetta di fare questo, sicuramente per la mia scarsa dimestichezza sia con il BASIC che con la macchina.

Quindi con questa mia lettera sono a chiedervi cortesemente, e probabilmente non sono il solo, se e quando avete la possibilità di pubblicare sulla vostra rivista listati di programmi di questo tipo, oppure, se l'argomento è già stato da voi trattato se mi indicate il relativo numero della rivista oppure altre vostre pubblicazioni o meno che trattino questo argomento.

Valentino Terzi
Bologna

Uno dei motivi per cui non abbiamo a tutt'oggi pubblicato un data base per C 64, è costituito dal fatto che un programma di questo tipo richiede necessariamente la disponibilità di almeno una unità a floppy disk per la memorizzazione dei dati.

Infatti, a parte la lentezza in fase di lettura e scrittura che già pregiudica un utilizzo pratico efficiente, il nastro essendo sequenziale non consente determinati inserimenti e aggiornamenti, operazioni fondamentali anche per un data base elementare.

Ora però che il C 64 è così largamente diffuso e molti utenti dispongono di una unità a disco, stiamo studiando un programma che soddisfi questa diffusissima esigenza.

Peraltro invitiamo chiunque avesse già realizzato qualche applicazione interessante a farsi vivo con noi in modo di permettere a tutti di avere disponibile un programma che è sicuramente fra i più utili.

Infine, soprattutto a titolo di curio-

sità e per proporre spunti per eventuali conversioni, ricordo che anni fa nel 1980 la nostra rivista consorella "Bit" pubblicò in 4 puntate nei numeri 7-8/9-10-11 un potente e completo Personal Data Base per Apple II, che ancora oggi è uno dei programmi più diffusi ed utilizzati per il personal della mala.



Il TI dimenticato

Sono un appassionato di personal computer.

Ho comprato da poche settimane un TI 99/4A, uno degli ultimi rimasti sul mercato: ho notato che, forse proprio per il fatto che il TI 99 non è più in commercio, nelle riviste specializzate come la vostra, di software ce n'è sempre meno.

Poiché è solo da poco che sono alla ricerca di programmi e ho potuto acquistare solo i numeri 10/11, 12, 13 e 14 di Personal Software, rivista interessantissima sotto ogni aspetto, vi sarei grato se pubblicaste l'elenco dei numeri della rivista in cui avete riportato programmi (o utili informazioni) per il TI 99, magari con i relativi titoli.

Antonio Lo Nardo
Palermo

Rispondendo a lei, cerchiamo di accontentare anche altri lettori che ci hanno fatto richieste analoghe.

Per quanto riguarda la nostra rivista, ci sembra che gli articoli dedicati al TI 99 siano rimasti in numero piuttosto costante; in particolare, nei numeri che lei cita, abbiamo pubblicato sempre almeno un articolo e un pezzo nelle rubriche "I segreti dei personal" o "Conversioni".

Nei prossimi mesi pubblicheremo interessanti lavori del nostro collaboratore Sergio Borsani, che ci risulta incontrano il vostro interesse, e anche programmi che altri lettori ci hanno inviato. In particolare Filippo Cerulo (altro nome familiare per i nostri lettori) presenterà un programma per un utilizzo grafico avanzato del Texas.

Per quanto riguarda articoli pubblicati in numeri precedenti le ricordiamo: nel n. 8/9 "Archivio scacchistico", "Programmare grafici" e "PRINT e INPUT in un contesto grafico" per quanto riguarda la rubrica "I segreti dei personal". Per la stessa rubrica nel n. 7 abbiamo pubblicato "INPUT e stampa estesa".

Rally Safari

Una appassionante
corsa automobilistica
con il vostro
ZX Spectrum

di Ivano Parbuono

La macchina da sempre è una delle cose che più appassiona e coinvolge un po' tutti. C'è chi la usa come mezzo di trasporto, chi per fare gite e chi invece la vede come mezzo di competizione.

Nel campo dei videogiochi non mancano certo le gare automobilistiche e su questa scia viene qui presentato un programma in BASIC che simula un Rally Safari Monaco-Montecarlo-Nairobi. La partenza avviene a Monaco e, attraversando la foresta nera, si deve giungere a Montecarlo ma qui cominciano le difficoltà; il traffico di Montecarlo è caotico e per poter proseguire si devono evitare incidenti e se ci si riesce si può proseguire verso la nostra meta che è il Kenia, più precisamente Nairobi. A questo punto la pista diventa ancora più difficile: la savana è piena di ostacoli, ci sono cactus dappertutto e si incontrano animali come le giraffe e gli elefanti che mettono a dura prova le capacità di scegliere il passaggio giusto per poter giungere al traguardo e vincere così la tanto sospirata quanto meritata coppa, unita ad una trionfale musichetta. Le figure da 1 a 7 visualizzano le varie situazioni del rally. Se il gioco appare troppo difficile per il raggiungimento del traguardo si può intervenire alla linea 4120 per il tratto che va da Montecarlo in Kenia togliendo un carattere grafico,



Figura 1. Rappresentazione della partenza.

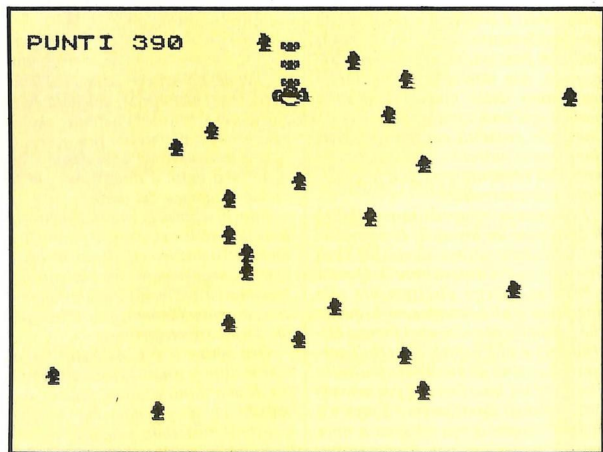


Figura 2. Attraversamento della foresta nera.

oppure alla linea 5120 per il tratto dell'attraversamento della savana togliendo uno o più caratteri grafici. Buon divertimento.

Il programma

Il programma è riportato nel listato 1 e la figura 8 contiene la lista

PERSONAL
SOFTWARE

Rally
Safari

SEI ARRIVATO A MONTECARLO



ATTENTO AL TRAFFICO CAOTICO
DELLA CITTA'

▲▲▲ ▲▲▲ ▲▲▲▲▲

Figura 3. Arrivo a Montecarlo.

PUNTI 1915▲

▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲

Figura 4. Attraversamento di Montecarlo.

SEI ARRIVATO A NAIROBI



LA SAVANA DEL KENIA DOURAI FRA
POCO ATTRAVERSARE PRIMA DI
GIUNGERE VITTORIOSO AL TRAGUARDO

Y Y Y Y Y Y Y

Figura 5. Arrivo in Kenia.

È IN EDICOLA

VIDEOGAMES



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

Rally Safari

dei segni grafici.

La figura 9 è il diagramma a blocchi del programma, che può essere utile a chi volesse studiarne in dettaglio il funzionamento. Il programma inizia subito dalla linea 120 alla 168 con la definizione dei caratteri grafici. Mentre le linee che vanno dalla 188 alla 196 fanno sì che appaiano sul video le istruzioni della partenza del Rally Safari.

La linea 200 imposta il tempo della gara, la linea 310 affida ai tasti 5 e 8 il movimento della macchina che a sua volta è rappresentata sul video dalla linea 400.

Le linee 450 e 500 servono a creare sia la foresta che il movimento dello schermo. La linea 550 stampa sul video attimo per attimo il punteggio raggiunto mentre la linea 560 fa diminuire il tempo iniziale da 90 secondi fino a 60. Al raggiungimento di tale tempo, se non si sono creati incidenti durante il percorso, si passa alla linea 4000 che ci avverte che siamo arrivati a Montecarlo.

Se invece durante il percorso si è creato un incidente viene rivelato dalla linea 350 che rimanda il programma alla linea 8000 dove, con un effetto di colori, viene segnalata la fine della gara e stampato sul video il punteggio raggiunto e il massimo punteggio delle gare precedenti. Dopo una breve pausa la macchina viene riposizionata alla partenza pronta per una successiva prova. Dalla linea 4030 alla 5170, anche se con piccole varianti di grafica di punteggio e azzeramento di tempo, si ripete il ciclo qui sopra descritto. Alla linea 5186 viene effettuato un controllo sul tempo che se risulta inferiore a 1 produce l'esecuzione della 5500 che stampa sul video il traguardo creando una piccola pausa e dopo questa, entra in funzione la linea 6000 iniziando a suonare una musicchetta per annunciare la vittoria, stampando anche la coppa. Dopo una breve pausa, il programma chiede se si vuole giocare ancora.

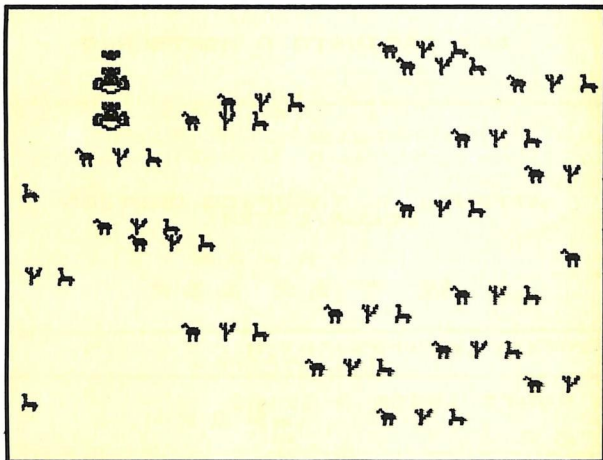


Figura 6. *Attraversamento della Savana.*



Figura 7. *Consegna della coppa.*

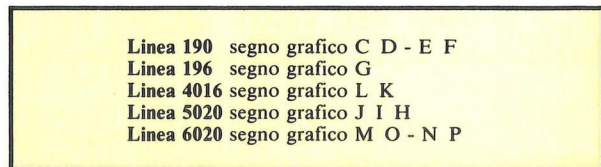


Figura 8. *Lista dei segni grafici.*



Rally Safari

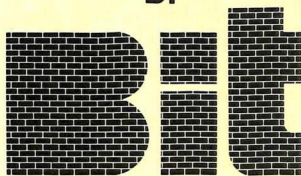
Listato 1. Programma Rally Safari.

```

90 REM @ Ivano Parbuono
   By UERONA 1983
100 LET hi=0
120 FOR c=USR "c" TO USR "p"+7
126 READ user: POKE c,user
130 NEXT c
130 DATA 0,0,0,0,13,11,13,3
135 DATA 0,0,0,0,176,208,176,19
2 140 DATA 6,117,207,223,208,240,
143
143 DATA 102,174,243,251,19,15,
48,192
150 DATA 24,28,62,62,124,30,24,
62
52 DATA 192,64,64,64,124,254,1
32,132
164 DATA 64,160,30,63,63,18,18,
18
156 DATA 81,83,50,22,24,16,16,1
6
158 DATA 24,90,126,90,24,153,25
5
160 DATA 16,52,84,146,56,40,68,
130
162 DATA 255,255,127,63,31,3,3,
3
164 DATA 3,3,3,3,3,3,31,63
165 DATA 254,254,252,248,248,12
6
168 DATA 128,128,128,128,128,12
8
170 CLS: BEEP .9,7: BEEP .4,7:
BEEP .3,2: PRINT AT 3,5: INK 1:
"RALLY AUTOMOBILISTICO
MONACO NAIROBI": BEEP .6,4
: BEEP .2
170 PRINT AT 6,15: INK 2;" = ";A
T 7,15: INK 2;" = ";A
172 BEEP .8,5: PRINT AT 10,10:
FLASH "M O N A C O"
174 BEEP .8,3: BEEP .6,13: PRIN
T AT 16,4: "RA P O C C AT T A U E R S E A N
I L L A": PRINT AT 16,10: "FORESTA N
ERA": BEEP .4,7: BEEP .2,8: BEEP
.3,1
176 PRINT AT 18,9: INK 4: FLASH
1. * * * * * : PAUSE 150:
CLS
200 BORDER 0: PAPER 7: INK 2: C
LS: LET y=2: LET k=16: LET t=90
210 LET p=0
300 PRINT AT 2,k;" ": BEEP .015
4310 LET k=k+(INKEY$="8" AND k<3
0)-(INKEY$="5" AND k>0)
350 IF SCREEN$(3,k)="" THEN GO
TO 8000
352 IF SCREEN$(3,k+1)="" THEN
GO TO 8000
400 PRINT AT 3,k: INK 2;" = ";AT
3,26: INK 2;" = ";A
420 PRINT AT 21,0
450 PRINT TAB INT (RND*31): INK
4;" = ";A
480 POKE 23692,10
550 LET p=p+10: PRINT AT 0,0;"P
UNTI :p
560 LET t=t-2
570 IF t<60 THEN GO TO 4000
600 GO TO 300
4012 CLS: BEEP .7,5: BEEP .9,12
PRINT AT 4,4: FLASH 1:"SEI ARR
IVATO A MONTECALO": PRINT AT 13,
2:"ATTENTO AL TRAFFICO CAOTICO":
PRINT AT 14,9:"DELLA CITTA'": B
EEP .9,6: BEEP .4,2
4014 PRINT AT 7,15: INK 2;" = ";A
T 8,15: INK 2;" = ";A
4016 PRINT AT 18,7: FLASH
1:" * * * * *": PAUSE 15
0: CLS
4030 PRINT AT 4,k;" ": BEEP .015
4350 LET k=k+(INKEY$="8" AND k<3
0)-(INKEY$="5" AND k>0)

```

NEL PROSSIMO NUMERO DI



TROVERETE:

- ANTEPRIMA: OLIVETTI M10
- VISICALCOLIAMO L'IRPEF '84
- PFS: FILE, UN ARCHIVIO ELETTRONICO
- QUICKCODE: GENERATORE DI PROGRAMMI PER DBASE II
- ACQUISIRE DATI CON IL VIC 20
- TUTTO FIERE: EDP-USA, SIOA, COMPUTER SHOW
- A128: COME RADDOPPIARE LA MEMORIA DELL'APPLE
- TAPE-LABEL PER C 64
- IL VIC IMPARA DALL'ESPERIENZA
- BIP-BIP: UN GIOCO PER SPECTRUM
- FORMULA 1 CON IL PET ED ALTRI FAVOLOSI PROGRAMMI PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER

Rally Safari

Seguito programma Rally Safari.

```

4050 IF SCREEN$ (5,k)="" THEN GO TO 8000
4052 IF SCREEN$ (5,k+1)="" THEN GO TO 8000
4110 PRINT AT 4,k; INK 2;" ";AT 5,k; INK 2;" "
4120 PRINT TAB INT (RAND*31); INK 4;"A"
4150 POKE 23592,50
4170 LET P=P+15: PRINT AT 0,0;"P UNTI";P
4185 LET t=t-.2
4190 IF t<0 THEN GO TO 5000
4200 GO TO 4030
5000 CLS: BEEP .4,7; BEEP .8,12
PRINT AT 1,1;"SEI ARRIVATO A NAIROBI"; BEEP .5,5; PRINT AT 13,0;"LA SAURANA DEL KENIA DOVRAI FA' UN POCO ATTRAVERSARE PRIMA DI GIUNGERE VITTORIOSO AL TRAGUARDO"; BEEP .9,4; BEEP .4,3
5010 PRINT AT 8,15; INK 2;" ";AT 9,15; INK 2;" "
5020 PRINT AT 15,8; INK 4; FLASH 1.2; PAUSE 150; CLS
5030 PRINT AT 4,k;" "; BEEP .015
5050 LET k=k+1; INKEY$="S" AND k<30 - (INKEY$="S" AND k>0)
5060 IF SCREEN$ (5,k)="" THEN GO TO 8000
5062 IF SCREEN$ (5,k+1)="" THEN GO TO 8000
5110 PRINT AT 4,k; INK 2;" ";AT 5,k; INK 2;" "
5120 PRINT TAB INT (RAND*31); INK 4;"A"
5150 POKE 23592,50
5170 LET P=P+20: PRINT AT 0,0;"P UNTI";P
5185 LET t=t-.2
5190 IF t<0 THEN GO SUB 5500
5200 GO TO 5030
5500 PRINT AT 7,7; FLASH 1;"T R A D O U A R D O"; PAUSE 225
5600 RETURN
5620 BEEP .9,4; BEEP .6,3; PRINT AT 3,2; FLASH 1;"BRAVISSIMO SEI ARRIVATO AL"; FLASH 1; PRINT AT 4,10;"TRAGUARDO"; FLASH 0
6005 PRINT AT 8,13; INK 2; FLASH 1;" ";AT 9,13; INK 2; FLASH 1;" "
6010 BEEP .5,5; BEEP .8,02; PRINT AT 13,2;"HAI UNTO LA COPPA DEL RALLY"; BEEP .4,8
6020 BEEP .7,5; BEEP .4,2; PRINT AT 15,13; INK 6; FLASH 1;" ";AT 17,13;" "; BEEP .4,6; BEEP .6,4
6100 GO TO 9000
6002 FOR h=1 TO 100
6005 BORDER AND*7
6010 NEXT h
6020 PRINT AT 5,4;"HAI TOTALIZZATO";P;" PUNTI"
6025 PRINT AT 9,14; INK 2;" ";AT 10,14; INK 2;" "
6026 IF P>hi THEN LET hi=P
6030 PRINT AT 15,1; FLASH 1;"IL TUO PUNTEGGIO MASSIMO"; PRINT AT 17,9; FLASH 1;"E' DI";hi;" PUNTI"
6050 PAUSE 200
6500 GO TO 200
9000 INPUT "PREMI ENTER PER GIOCARRE ANCORA"; LINE a$
9100 GO TO 100
  
```

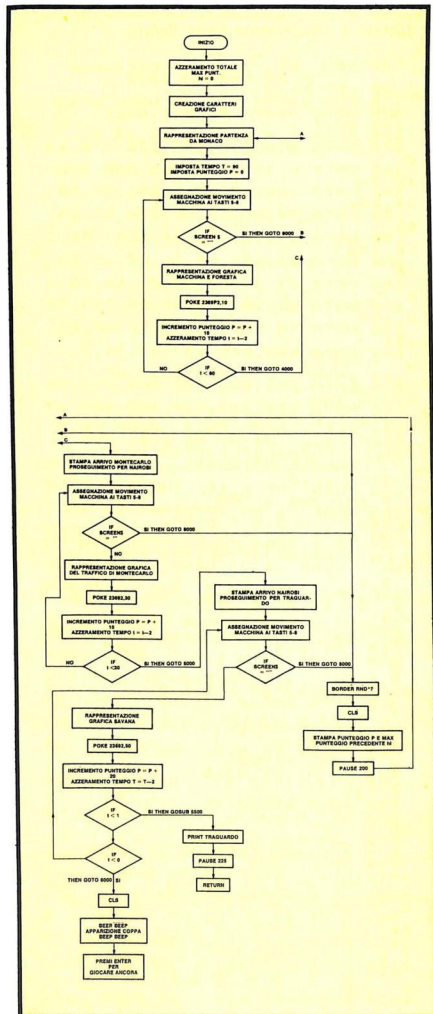
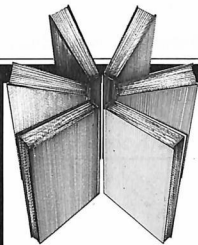


Figura 9. Diagramma a blocchi del programma Rally Safari.



2+2=APPLE



Due Riviste famose, specializzate, informatissime

BIT - PERSONAL SOFTWARE

Due volumi preziosi per chi vuole approfondire la conoscenza del suo computer

INTERFACCIAMENTO DELL'APPLE
196 pagine
Cod. 334B
Lire 14.000

APPLE II Guida all'uso
390 pagine
Cod. 331P
Lire 26.000

Una sola firma prestigiosa per chi si interessa di informatica e di elettronica



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Attenzione compilare per intero la cedola ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

COUPON D'INFORMAZIONE

Desidero ricevere un numero omaggio di BIT - PERSONAL SOFTWARE insieme a maggiori informazioni sulle condizioni di abbonamento

INVIATEMI CONTRASSEGNO

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
	334B	L. 14.000	
	331P	L. 26.000	

contributo fisso spese di spedizione L. 2000

Totale

Nome

Cognome

Via

Cap

Città

Prov.

Data

Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

PERSONAL
SOFTWARE

Music 4.2 per C 64

Per sonorizzare
qualsiasi programma
senza interromperne
l'elaborazione

di *Mirko Gremes*

È ben noto che il CBM 64, grazie all'adozione di un apposito LSI, ha delle capacità sonore molto interessanti. Manipolando adeguatamente i registri di tale integrato, magari con delle routine in linguaggio macchina (per ovvie ragioni di velocità), si possono ottenere dei graziosi motivi, o dei piacevoli effetti sonori, che inseriti in un qualsiasi programma, lo renderebbero meno monotono e senz'altro più pratico se la sonorizzazione non avvenisse in modo casuale.

Music 4.2 non solo permette di riprodurre brani o effetti sonori, ma anche di farlo contemporaneamente ad un qualsiasi altro programma, senza cioè interromperlo o rallentarlo se non in modo praticamente impercettibile.

La routine ha le seguenti caratteristiche:

- possibilità di riprodurre, oltre agli effetti sonori, brani musicali anche polifonici e politonici fino a tre voci;
- possibilità di variare in qualsiasi

momento ogni parametro di esecuzione (iniluppo, forma d'onda, volume, velocità), mediante dei codici di controllo;

- possibilità di ripetere parti dei blocchi dati senza doverli riscrivere (ritornello).

A tutto ciò si uniscono i vantaggi dell'uso del linguaggio macchina, che in questo caso sono: velocità di esecuzione anche molto elevate, perfetta contemporaneità di eventuali accordi.

Le note musicali vengono codificate mediante due numeri, di cui il primo indica l'altezza della nota (si veda il manuale ove è riportata la tabella relativa), e deve essere compresa tra "1" (Do #0) e "89" (Fa 7), e il secondo, la durata della nota espressa in sessantaquattresimi.

Per variare i parametri d'esecuzione, sono disponibili i seguenti codici, che dovranno essere inseriti al posto della nota relativa alla voce per la quale si vuole ottenere il cambiamento:

255 Quando la routine incontra questo dato al posto di un codice nota, si predispose a leggere i 5 dati successivi, che inserirà nei registri del SID col seguente ordine:

- forma d'onda (16,32,64,128),
- duty cycle LO (0/255),
- duty cycle HI (0/15),
- attacco/decadimento (A+D★16),
- sostegno/rilascio (S+R★16).

254 Il dato successivo a questo, viene inserito nel registro del SID che controlla il volume.

253 Il dato seguente indica il ritardo che scandisce la lettura dei dati (1/64); I corrisponde alla velocità di esecuzione più elevata, 255 a quella più lenta.

252 Indica la fine del brano.

251 I tre dati successivi indicano ri-

spettivamente quante volte ripetere una parte del blocco dati (1/15), e il numero di dati che devono essere ripetuti (H★256+L).

Non ci si deve comunque preoccupare, in quanto la codifica dei brani musicali avviene automaticamente usando il programma Music Editor presentato il mese scorso.

Descrizione della routine

È possibile suddividere la descrizione di questa routine, in tre parti principali:

- 1) ricerca e controllo di un brano musicale o effetto sonoro all'interno di un blocco dati;
- 2) lettura dei dati, loro elaborazione, controllo dei registri del SID;
- 3) meccanismo che permette di svolgere le operazioni del punto "2", contemporaneamente ad un qualsiasi programma.

Ricerca e controllo

Dall'indirizzo 40550 a 40658, è posta una routine che ricerca e controlla se esiste il blocco dati relativo al numero inserito nella locazione 87.

I dati delle note e i codici di controllo, vengono memorizzati a partire dalla locazione 40368 all'indietro: è possibile così aggiungere quanti dati si vogliono, con l'unico limite dato dallo spazio lasciato libero dal programma BASIC che ospita questa routine musicale.

Ovviamente per evitare deleterie sovrapposizioni, è necessario limitare la memoria usata dal BASIC al di sotto dell'ultimo dato usato da Music 4.2. Ciò non deve per niente impensierire, in quanto l'aggiustamen-

to dei puntatori di fine BASIC avviene automaticamente.

Questa routine di ricerca e controllo, a partire dal dato memorizzato nell'indirizzo più alto, preleva e controlla i dati tramite un contatore all'indietro. Ogni volta che viene incontrato il codice "252" (fine brano), viene decrementata la locazione 87; questo si ripete finché essa non vale 1.

Il contatore usato per il prelievo dati conterrà l'indirizzo dell'ultimo "252" trovato; l'indirizzo successivo (quello più in basso, perché stiamo contando all'indietro), sarà quello ove inizia il brano richiesto. Prima però di passare questo indirizzo alla fase successiva del programma, per evitare spiacevoli blocchi della macchina, viene controllato se effettivamente tale brano esiste. Infatti senza questo controllo non è possibile sapere se all'indirizzo trovato, inizia un brano, o se il codice "252" per ultimo incontrato si riferiva all'ultimo brano memorizzato.

Tale controllo consiste semplicemente nel ricercare il codice "252" di quest'ultimo brano. Se questo codice non viene trovato, vuol dire che il brano non esiste per niente, e si ha un ritorno al BASIC senza che nulla avvenga.

Riassumendo, si tenga presente che: 1) è possibile inserire quanti brani si vogliono, compatibilmente con la memoria lasciata libera abbassando i puntatori di fine BASIC;

2) non importa quale sia la lunghezza del brano (o effetto sonoro) e tantomeno il suo indirizzo di inizio;

3) se si richiede un brano inesistente, la routine se ne accorge e non accetta la richiesta;

4) per ascoltare un brano musicale, basta specificare il numero relativo nella locazione 87 e richiamare la

routine con SYS 40550 (POKE 87,X: SYS 40550).

Vorrei a questo punto aprire una parentesi per spiegare, anche se in modo superficiale, il significato della frase "abbassare i puntatori di fine BASIC" o simili, tanto ovvie per gli "addetti ai lavori", quanto invece misteriose per i nuovi e inesperti utenti. Tale concetto non è specifico del 64, ma riferibile a molte macchine oggi in commercio.

Trascurando ora per semplicità il doppio indirizzamento di alcune aree di memoria del 64, possiamo dire che la distribuzione dei due tipi di memoria (RAM e ROM) è la seguente: da 0 a circa 41000 c'è la RAM, oltre e fino a 65535, c'è la ROM e i registri di controllo del VIC 2, del SID, I/O, ecc.

A noi interessa solo la prima parte, cioè la RAM, che viene usata in parte dal sistema operativo, e il rimanente dal BASIC. Due coppie di locazioni (43/44 e 55/56) indicano dove inizia e dove termina l'area di memoria destinata al BASIC. Quando per applicazioni particolari è necessaria ulteriore memoria RAM, modificando le locazioni di inizio e fine (puntatori), si possono creare degli spazi prima e/o dopo l'area BASIC. Se scrivessimo nella coppia di locazioni 55 e 56 il numero 30000, l'interprete BASIC verrebbe informato che deve limitare la memorizzazione di dati BASIC all'indirizzo 30000 anziché 40960. Viene creata così una fascia di 10960 byte disponibili e protetti dalla scrittura di dati BASIC. È ovvio che se scrivessimo a partire dall'indirizzo 30000 dei dati o dei programmi in linguaggio macchina senza limitare l'area BASIC, andremmo ad alterare il delicato formato di memorizzazione del BASIC con conseguente blocco della macchina.

Sono molti i casi in cui è necessaria della memoria RAM liberamente usufruibile, ad esempio per riprogrammare i caratteri, o per creare una memoria video ad alta risoluzione, per programmi in linguaggio macchina, ecc.

Funzionamento simultaneo con altri programmi

Vediamo ora come sia possibile ottenere il funzionamento simultaneo di due programmi, in modo da poter utilizzare il procedimento anche per programmi diversi da quello musicale descritto in questo articolo.

Come si sa, nel 64, un CIA (versione potenziata dei VIA) provvede a generare una richiesta di interruzione (IRQ) ogni sessantesimo di secondo. Questo serve per interrompere momentaneamente il programma principale e per svolgere, tra l'altro, due importanti compiti: uno è incrementare l'orologio interno (accessibile dal BASIC mediante le variabili TI e TIS), l'altro di scandire la tastiera e depositare gli eventuali dati letti nell'apposito buffer.

Ma vediamo l'esatta sequenza degli eventi:

se il flag "I" del registro "Status" (contenuto nel uP) è settato, la richiesta di interruzione viene accolta, il programma in corso viene interrotto, e vengono lette le locazioni 65534 e 65535 che contengono l'indirizzo nel quale iniziano le routine di interrupt.

Nel 64 questo indirizzo è 65352, dove troviamo una "Save routine", che serve a memorizzare tutti i registri della CPU nello STACK, e alla fine un'istruzione di salto indiretto alla locazione 59953 tramite le loca-

Music 4.2 per C 64

zioni (situate in RAM) 788 e 789; ed è proprio da quest'ultimo indirizzo che, in pratica, iniziano le vere e proprie routine di interrupt.

Quando viene chiamata "Music 4.2", modificando il contenuto delle locazioni 788 e 789, viene spostato l'indirizzo di inizio da 59953 a 40932 dove è memorizzata appunto Music 4.2.

Ogni sessantesimo di secondo, viene perciò chiamata questa routine, la quale dopo aver svolto le operazioni di lettura delle note e inserzione dei relativi valori nei registri del SID, rimanda la prosecuzione della elaborazione all'indirizzo originale (59953).

Da tutto questo discorso si può facilmente dedurre che in pratica la routine descritta non funziona contemporaneamente, bensì a brevi intervalli alternativamente al programma principale. Infatti la CPU non può che svolgere un compito per volta; vista però la velocità elevatissima con cui si svolge questa alternanza, l'apparenza è quella di simultaneità.

Music 4.2 usa in pagina zero 12 locazioni di memoria (87, da 163 a 171, 177, 178) normalmente usate per l'RS 232; non è perciò possibile usare il registratore, la stampante o il floppy, contemporaneamente ad essa. Questa è l'unica limitazione che impone la routine, dovuta alla difficoltà di reperire locazioni disponibili in pagina zero.

Anche se questa eventualità è piuttosto relativa rispetto alla sua utilità pratica, occorre precisare che, mentre Music 4.2 sta funzionando, è possibile anche listare o modificare un programma.

Letture e decodifica dei dati

Senza scendere nei particolari di questa routine, che richiederebbe troppo spazio e cognizioni specifiche sul linguaggio macchina, si può riassumere il funzionamento nel seguente modo: ogni volta che si veri-

fica una richiesta di interrupt, ossia ogni sessantesimo di secondo, e naturalmente se questa parte di routine è abilitata, viene decrementato un contatore; ogni volta che questo arriva a zero, viene effettuato un ciclo di lettura note, e il contatore viene ricaricato con il valore che determina il ritardo voluto. Questo indica in pratica quanti sessantesimi di secondo dura ogni sessantaquattresimo.

Possiamo paragonare questa parte di programma ad un generatore di "Clock" che in un orologio scandisce il tempo.

Ad ogni impulso (quando il contatore arriva a zero), vengono decrementati i tre contatori relativi alle voci; nel caso che uno o più di questi arrivino a zero, vengono letti due nuovi dati: il primo indica il numero della nuova nota, e il secondo, la durata espressa in sessantaquattresimi. Quest'ultimo valore viene caricato nel contatore relativo a quella voce. Il primo dato viene convertito tramite una tabella nei due valori LOFREQ. e HIFREQ. da inserire nei registri del SID. Questa tabella è posta nell'area di memoria che va da 40369 a 40549.

Se al posto di un codice nota viene letto un codice di controllo, i dati successivi vengono inseriti in altri registri come specificato in precedenza.

Tutto questo ciclo si ripete finché non viene incontrato il dato "252" che indica la fine del brano. Viene chiamata a questo punto una sub-routine che ripristina le locazioni usate in pagina zero, nonché i puntatori di inizio delle routine di interrupt.

Caricamento della routine

Tra i vari sistemi che si possono usare per caricare dei dati in memoria, ne verrà descritto uno tra i più semplici che richiede l'uso dei floppy.

Su un disco si memorizzerà il pro-

gramma Music Editor, che serve a trascrivere brani musicali in dati, i quali vengono archiviati, sempre su questo disco, sotto forma di file.

Ancora sullo stesso disco, si salverà il programma BASIC di supporto alla routine Music 4.2, il cui listato appare in queste pagine.

Questo permette di ascoltare e selezionare i brani, effetti o motivi precedentemente archiviati, che verranno usati per sonorizzare un qualsiasi altro programma.

A questo punto si tolga dal drive questo disco e si inserisca quello su cui è memorizzato il programma da sonorizzare. Su questo ultimo disco verranno automaticamente riversati i dati della routine Music 4.2, i codici dei brani scelti dall'archivio e la tavola di conversione sottoforma, questa volta, di un unico file sequenziale.

All'inizio del programma ospitante si scriveranno le seguenti linee che permettono di trasferire questo file nella memoria del 64:

```
10 OPEN1, 8,2,"IO: MUSIC
42,S,R": INPUT # 1,T:HI% =
T/256: LO = T-(256 ★ HI%)
20 POKE51,LO:POKE55,
LO:POKE56, HI%:POKE52,
HI%: AA = 40955
30 INPUT # 1,T:IF T < 0 THEN
CLOSE 1:GOTO 40
35 POKE AA,T:AA=AA-1:
GOTO 30
40 REM SEGUE
PROGRAMMA
```

Come già detto, ogni qualvolta si desideri far eseguire un brano, basta scrivere l'istruzione POKE 87,X : SYS 40550, dove X è il numero del brano che si vuole ascoltare.

Il programma BASIC ospitante la routine Music 4.2, per la sua semplicità, non merita commenti, resterà all'operatore l'accortezza di inserirne, a partire dalla linea 250, i nomi dei brani inseriti nel file. ■

Music 4.2 per C 64

Figura 1. Il listato Music 4.2.

```

1 rem *****
2 rem *
3 rem * music 4.2 *
4 rem * *
5 rem * by *
6 rem * *
7 rem * mirko gremes *
8 rem * *
9 rem *****
10 poke56,36:poke52,36:poke51,0:poke55,0:dimmof(30):aa=40368:poke166,0
15 printchr$(8)chr$(14)chr$(156)chr$(147):poke53280,1:poke53281,1:goto1550
17 rem-----
18 rem calcola i valori delle note
19 rem-----
20 r=2*(1/12):w=440/(29*256+60):fort=1to89:hz=(r*t)*16,35
30 h=int(hz/x):hi2=hh/256:lo2=hh-(hi2*256):poke40369+t,lo2:poke40459+t,hi2:next
40 fort=40550to40955:readd:pokei,d:next:fort=1to30:readnof(t):next
67 rem-----
68 rem menu Principale
69 rem-----
70 print"@" : printll$: printtab(15)"Menu brani": printll$: print
75 ca=1: fort=0to14: forw=0to1
85 printtab(y#20)"|chr$(ca+63)"|": printtab(y#20+4)nof(ca):
90 ca=ca+15:next: print: ca=ca-29:next: print
95 printll$: print: printtab(5)"f1" Fine"tab(26)"Escce1i0"
97 rem-----
98 rem dati Prog. 1.m.
99 rem-----
100 data216,120,169,234,141,21,3,169,49,141,20,3,68,24,169,0
105 data141,1,212,141,8,212,141,15,212,169,157,133,166,169,176,133
110 data165,165,165,72,165,166,72,160,0,177,165,32,238,159,164,165
115 data196,55,208,15,164,166,196,56,208,9,104,104,169,0,133,165
120 data133,166,96,201,252,208,224,198,87,208,29,104,133,166,104,133
125 data165,162,1,134,164,134,171,134,178,134,168,134,167,169,228,141
130 data20,3,169,159,141,21,3,96,104,104,76,135,158,216,165,167
135 data133,166,162,0,24,214,164,208,23,181,163,157,4,212,160,0
140 data177,165,32,238,159,201,0,208,10,177,165,32,238,159,149,164
145 data76,211,159,201,253,208,10,177,165,32,238,159,133,167,76,228
150 data158,201,255,208,42,177,165,32,238,159,149,163,177,165,32,238
155 data159,157,3,212,177,165,32,238,159,157,2,212,177,165,32,238
160 data159,157,5,212,177,165,32,238,159,157,6,212,76,228,158,201
165 data254,208,11,177,165,32,238,159,141,24,212,76,228,158,201,251
170 data208,69,165,169,41,240,208,13,177,165,32,238,159,101,165,133
175 data133,169,76,104,159,32,238,159,198,169,165,169,201,240,240,26
180 data160,0,177,165,32,238,159,72,177,165,32,238,159,101,165,133
185 data165,104,101,166,133,166,24,76,228,158,32,238,159,32,238,159
190 data169,1,133,169,76,228,158,201,252,208,37,169,0,141,4,212
195 data141,11,212,141,19,212,162,9,149,162,202,208,251,133,177,169
200 data60,133,178,169,234,141,31,3,169,49,141,20,3,76,49,234
205 data168,185,177,157,157,0,212,185,11,158,157,1,212,160,0,177
210 data165,32,238,159,149,164,169,1,21,163,157,4,212,138,105,7
215 data201,21,208,3,76,228,159,170,24,160,0,76,219,158,198,168
220 data208,3,76,211,158,76,49,234,72,198,165,165,165,201,255,208
225 data2,198,166,194,24,96
247 rem-----
248 rem nomi dei brani
249 rem-----
250 data "brano 1","brano 2","brano3","brano 4","brano 5"
260 data,,
270 data,,
280 data,,

```

Music 4.2 per C 64

Seguito listato Music 4.2.

```

285 data,,,
290 data,,,
295 data,,,,
500 rem-----
501 rem  getin9
502 rem-----
503 ifpeek(166)0then503
505 wait198,255,0:gettt#
508 ift#=""then 950
510 nr=asc(t#)-63:ifnr<10nr>30then505
511 ifno$(nr)=""then505
513 ifnr<15then1=nr*40+160+1024+4:gosub800
516 ifnr>15then1=(nr-15)*40+160+1024+24:gosub800
518 ifno$(nr)=""then505
520 gosub950:Print"0'E' Per escludere e 'I' Per inserire"
525 forte=0to90:gettt#:ift#<">"then540
530 next:Poke1945,197:Poke1965,73:forte=0to90:gettt#
535 ift#<">"then540
537 next:Poke1945,69:Poke1965,201:goto525
540 if t#="e"thenPoke1945,197:Poke1965,73:cb=cb-1:aa=pp:goto70
550 if t#="i"thenPoke1965,201:Poke1945,69:goto70
560 goto525
800 rem-----
801 rem reverse marker
802 rem-----
810 if q<2024thenforte=0to14:m=peek(t+q):Poke(t+q),mor128:next:returm
847 rem-----
848 rem crea il file
849 rem-----
850 Print"011$:Print"          Inserisci il disco con il"
860 Print:Print"Programma basic ospitante."
870 Print:Print11$"555"
880 Printtab(5)"Premi un tasto quando hai finito"
885 Print"555"11$"0"
890 wait198,255,0:Poke198,0
900 open1,8,2,"i0:music 4.2.s.u":Print#1,aa-1:t=40955
910 d2=peek(t):ift=aa:thenPrint#1,-1:close1:Printchr$(147):end
915 Print#1,d2:t=t-1:goto910
947 rem-----
948 rem le99i file brani
949 rem-----
950 open1,8,2,"i0:"+no$(nr)+",s,r":pp=aa:cb=cb+1
952 input#1,t:Pokeaa,t:ift=252:thenaa=aa-1:goto960
955 aa=aa-1:goto952
960 close1:forte=163to177:Poke,t,0:next:Poke87,cb:sus40550:returm
1547 rem-----
1548 rem intestazione
1549 rem-----
1550 forte=0to38:11$=11$+"-":next
1560 forte=0to2:Print11$:next:Print
1565 Print"-- Questo Programma serve Per creare --":Print
1570 Print"-- un file contenente i dati di -----":Print
1575 Print"----- MUSIC 4.2 -----":Print
1580 Print"----- E' Possibile ascoltare i dati----":Print
1590 Print"-- e scegliere i brani che si vogliono--":Print
1600 Print"-- inserire nel file. -----":Print
1605 forte=0to4:Print11$:next
1610 Print"-----ATTENDI-----":Print11$:goto 20

```

MILANO 22-26 MAGGIO 1984

PERCHÈ UNA NUOVA DATA?

Per una ragione più che valida, VIDEO GAMES USA entra a far parte di BIT USA, la prestigiosa mostra di home e personal computer americani. E l'edizione '84, arricchita dalla presenza dei videogiochi, sarà più interessante che mai!

NON DIMENTICATE DUNQUE di visitare la sezione Videogiochi di BIT USA 84, dal 22 al 26 maggio, presso il Centro Commerciale Americano.



**CENTRO COMMERCIALE
AMERICANO**

Via Gattamelata 5, 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 330208 USIMC-I

La mostra è realizzata in collaborazione con le riviste del **Gruppo Editoriale Jackson**.

Dal BASIC al Pascal

— Parte quinta —

Uno schema di programma e un esempio

a cura della *Redazione*

Un programma scritto in Pascal ha una struttura ben definita (come potreste indovinare basandovi su quello che sapete degli scopi e della filosofia di Wirth). L'ordine deve essere seguito esattamente, ma si può omettere qualunque parte se non serve. Ciò che segue è uno schema:

```
PROGRAM NOME (INPUT,OUTPUT,FILE1,FILE2);
LABEL

CONST
  PI=3.14159265;
TYPE
  GIORNO=LASETT|MANA|(LUN,MAR,MEK,
  GIO,VEN,SAB,DOM);
VAR
  GIORNO:GIORNO;LASETT|MANA;
  LAVORATIVI:(LUN..VEN);
  N:INTEGER;
  M,L,O:BOOLEAN;
  FILETTO:ARRAY[1..5,1..33] OF INTEGER;

PROCEDURE NOMEPROC (LISTA PARAMETRI);
LABEL
CONST
TYPE
VAR
BEGIN

END;

BEGIN

  NOMEPROC1;
  NOMEPROC2;
  WRITELN (RESULTATI);
  NOMEPROC3 (PARAMETRI);
  VARIABILE:=FUNCTION (PARAMETRI);

END.
```

Non posso più nascondervi la verità. Il Pascal ha un'istruzione GOTO. Talvolta è più strutturato usare un GOTO per abortire un ciclo quando si scopre un errore, che evitarne l'uso. Parleremo di questo un po' più avanti. Ci sono molte cose di cui dobbiamo parlare, che riguardano la struttura di un programma. Prima di tutto, gli spazi sono ignorati dal compilatore e quindi possono essere usati liberamente per separare le parole, permettendo una più facile lettura. Gli spazi, naturalmente, non possono essere usati in mezzo agli identificatori o comandi. Le righe in bianco sono anch'esse ignorate dal Pascal, e possono essere impiegate per separare gruppi funzionali di istruzioni del programma. I commenti possono tro-

varsi ovunque sia permesso uno spazio, ma di solito non ha senso usarli in mezzo ad una riga dove c'è un'istruzione.

Le variabili dichiarate all'inizio del programma prima della prima procedura si chiamano *variabili globali*. I riferimenti a queste variabili sono validi ovunque nel programma e nelle procedure. Le variabili dichiarate all'interno di una procedura sono valide solo all'interno di quella procedura e si chiamano *variabili locali*. Un'eccezione alla regola delle variabili globali è che quando una variabile in una procedura è dichiarata con lo stesso nome di una variabile globale, essa diventa una variabile nuova e locale all'interno di quella procedura (a meno che non sia passata a quella procedura come parametro).

Una procedura può essere contenuta dentro un'altra procedura. Le sue variabili sono locali ad essa. Le variabili della procedura esterna le sono disponibili, così come lo sono le variabili globali. Alcuni sistemi non permettono una nidificazione delle procedure. Qualsiasi procedura può chiamare qualsiasi altra procedura che sia stata dichiarata in precedenza. Questa regola elimina i cosiddetti riferimenti in avanti. In verità, ciò è troppo semplificato. Può sorgere una condizione in cui due procedure si devono chiamare (in un programma ricorsivo). In questa situazione, il Pascal ha un modo in cui si può dichiarare parzialmente una procedura (si dà il suo nome e il suo elenco dei parametri) e poi anziché scrivere il resto, si usa FORWARD, per indicare che si dichiarerà dopo. Questo permette i riferimenti in avanti dicendo "Ho intenzione di dichiarare questa procedura più tardi". Potete vederlo come un modo furbo di aggirare i riferimenti in avanti. Wirth fece molto lavoro per strutturare il linguaggio in un modo tale da rendere più facile l'uso del compilatore. Una funzione ha la stessa struttura di una procedura. Le procedure, le funzioni e i programmi sono chiamati blocchi.

Un esempio di programma

Bene, siamo quasi arrivati alla fine dei preliminari. Ci sono naturalmente degli aspetti del Pascal di cui non abbiamo ancora parlato.

Tuttavia, arriva un momento nel quale è più interessante cominciare a programmare, ed è ora. Il programma 6.1 è un gioco chiamato "Reverse". Notate che REVERSE è stato scritto in modo che il numero di numeri nell'elenco è determinato dal valore di N. N



Dal BASIC al Pascal

naturalmente non deve superare la dimensione del vettore A che è 20. Incominciamo dall'inizio.

```
PROGRAM REVERSE (INPUT,OUTPUT);
CONST
  N=9;
```

Ecco il titolo del programma e il numero di numeri. Poiché N non cambierà durante il programma, perché non farne una costante? Ora, le variabili che ci servono. Il vettore per tenere i numeri è probabilmente la prima che ci viene in mente. Perché non lo chiamiamo LISTA?

Ci sono due indici, J e K, e per ora, non cambiano i loro nomi. Poi c'è R per l'introduzione del giocatore di quanti numeri sono da rovesciare. Perché non chiamarlo QUANTI? La variabile Z contiene uno dei numeri del vettore mentre vengono scambiati. TEMP forse è più descrittivo di Z. Il giocatore risponde ad una domanda che gli chiede se vuole giocare un'altra partita o no. Come primo tentativo, usiamo una variabile CHAR RISPOSTA. La variabile T nel programma BASIC conta il numero di mosse o tentativi che occorrono al giocatore per mettere in ordine i numeri. TENTATIVI andrebbe bene. Sospetto che più tardi vorremo usare una variabile BOOLEAN, ma potremo aggiungerla quando ci arriveremo. Ora possiamo scrivere la sezione VAR del programma.

```
VAR
  LISTA:ARRAY[1..20] OF INTEGER; (* LISTA DEI NUMERI *)
  J,Z,TEMP:INTEGER; (* INDICI DI CICLO E DI VETTORE *)
  QUANTI:INTEGER; (* DA ROVESCIARE *)
  TENTATIVI:INTEGER;
  RISPOSTA:CHAR;
```

Questo è un buon tentativo per tutte le variabili da usare. Per un approccio un po' informale a questo problema, usiamo le sezioni del programma BASIC separate da commenti per le procedure principali da scrivere in Pascal, almeno per iniziare. C'è un problema che bisogna risolvere, allora tanto vale affrontarlo per primo. La maggior parte dei sistemi Pascal non ha una funzione RANDOM, allora dovremo predisporla in modo che fornisca un numero a caso fra 1 e N. Senza approfondire troppo l'argomento, il seguente è un generatore di numeri a caso. Più tardi nel programma, daremo al giocatore la possibilità di "randomizzare" il numero "di base" della funzione.

```
FUNCTION RAND(R:INTEGER):INTEGER;
(* UN NUMERO A CASO TRA 1 E R *)
BEGIN
  RAND:=RAND/17;
  RAND:=RAND*17;
  IF RAND/16384 THEN RAND:=RAND-732;
  RAND(R):=TRUNC((RAND) MOD R) + 1;
END; (* RAND(R) *)
```

Siccome dovremo rendere accessibile la variabile RAND dal nostro programma principale per darle un valore, RAND deve essere una variabile globale e dunque l'aggiungeremo alla nostra sezione VAR.

```
RAND:REAL;
```

La funzione MOD nel Pascal fornisce il resto di una divisione tra interi. RAND MOD N dunque dà un numero fra 0 e N-1. Sommando 1 a questo numero si ottiene il valore fra 1 e N che ci vuole. Una divisione per 17 e una moltiplicazione per 19 produce una serie di numeri casuali con un lungo periodo di ripetizione. Ora che abbiamo messo in funzione RANDOM, la si può usare per generare la lista d'inizio.

```
PROCEDURE CREALISTA;
```

```
DELTA
FOR J:=1 TO N DO
  LISTA(J):=R;
FOR I:=N DOWNTO 2 DO
  BEGIN
    J:=RANDOM(K);
    TEMP:=LISTA(J);
    LISTA(J):=LISTA(I);
    LISTA(I):=TEMP;
  END; (* FOR *)
END; (* CREALISTA *)
```

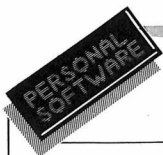
Vedete come ci siamo liberati del GOTO implicato nel programma BASIC alla linea 250? Questa procedura dapprima crea un elenco 1...N. Usa poi un ciclo FOR per assegnare i numeri casuali. Il processo è identico a quello del programma BASIC, compresi i cicli. La THEN 230 è stata eliminata dall'uso di un ciclo REPEAT UNTIL.

Disponiamo un altro spezzone di programma per fare il rovesciamento dei numeri. Perché non passiamo il numero di numeri da rovesciare alla procedura come parametro? Anche qui, il processo sarà uguale a quello del programma BASIC.

```
PROCEDURE RIORDINA (NUMERO:INTEGER);
```

```
BEGIN
FOR J:=1 TO NUMERO DIV 2 DO
  BEGIN
    TEMP:=LISTA(J);
    LISTA(J):=LISTA(NUMERO-J+1);
    LISTA(NUMERO-J+1):=TEMP;
  END; (* FOR *)
END; (* RIORDINA *)
```

Notate che la NUMERO DIV 2 automaticamente produce un risultato intero uguale alla INT(R/2) del programma BASIC. In due posti, il programma BASIC ha GOSUB 610. Questa è la subroutine che stampa l'elenco dei numeri. È abbastanza semplice, ma siccome viene chiamata da due posti nel programma, perché non metterla nel programma come procedura? In verità, dovrebbe essere chiamata da RIORDINA, quindi dovrebbe procedere RIORDINA, e la



Dal BASIC al Pascal

penultima istruzione di RIORDINA dovrebbe essere STAMPA LISTA.

```
PROCEDURE STAMPALISTA;  
BEGIN  
FOR J:=1 TO N DO  
WRITE (LSTACJ:2);  
WRITELN  
END; (* STAMPALISTA *)
```

Abbastanza semplice, stampa la lista e anche una riga vuota dopo di esso. Poiché lo stampare le istruzioni del gioco è solo una serie di istruzioni WRITE che possono o no essere necessarie, ha senso scrivere una procedura che si chiami ISTRUZIONI.

```
PROCEDURE ISTRUZIONI;  
BEGIN  
WRITELN('QUESTO E' IL GIOCO DEL "REVERSE");  
WRITELN('PER VINCERE DEVI RIORDINARE LA');  
WRITELN('LISTA DEI NUMERI DA 1 A ',N:2);  
WRITELN('IN ORDINE CRESCENTE DA SINISTRA');  
WRITELN('A DESTRA, PER RUOTARE, DEVI DIRMI');  
WRITELN('QUANTI NUMERI (DALLA SINISTRA)');  
WRITELN('DEVO INVERTIRE.');WRITELN  
WRITELN('SE LA LISTA E':);  
WRITELN  
WRITELN('2 3 4 5 1 6 7 8 9');  
WRITELN  
WRITELN('E NE VUOI INVERTIRE 4, IL RISULTATO);  
WRITELN('SARA':);  
WRITELN  
WRITELN('4 3 2 1 6 7 8 9');  
WRITELN  
WRITELN('SE ORA NE INVERTI 5 HAI VINTO!);  
WRITELN  
WRITELN('1 2 3 4 5 6 7 8 9');  
WRITELN  
WRITELN('PER FINIRE, BATTI 0.');END
```

Certamente qui non c'è niente di nuovo. È una traduzione diretta della versione BASIC. Non ci rimane molto da fare a parte una procedura GUARDASEHOVINTO. Un ciclo normale FOR funzionerebbe esattamente come nel programma BASIC. Comunque, qui abbiamo una buona opportunità di usare un ciclo WHILE-DO e quindi uscire non appena scopriamo una nonvincita. Questo ridurrà il tempo di elaborazione del programma (sebbene sia una questione accademica discutere della necessità di tale riduzione).

```
PROCEDURE GUARDASEHOVINTO;  
BEGIN  
J:=1;  
VINTO:=TRUE;  
WHILE VINTO AND (J<=N) DO  
BEGIN  
IF LISTA (J) < J THEN VINTO:=FALSE;  
J:=J+1;  
END; (* WHILE *)  
END; (* VEDE *)  
  
(* PROGRAMMA PRINCIPALE *)
```

Or sarà necessario tornare alle dichiarazioni delle VAR globali e aggiungere:

```
VINTO: BOOLEAN;
```

Or rimane solo il programma principale che chiamerà queste subroutine. Ormai, forse avete notato che il programma non ha alcun GOTO ed è quindi abbastanza ben strutturato così com'è. Alcuni programmatori del Pascal potrebbero pensare che il programma principale che segue sia troppo lungo. Il mio pensiero è che non esiste un altro spezzone abbastanza grande che si possa togliere per farne una procedu-

ra a sé. Il programma principale fa partire il tutto e poi rimane in un ciclo esterno per ogni partita giocata e in un ciclo interno per le mosse di una partita. Ho messo alcune spiegazioni nel programma nella forma di commenti per associarle alle varie istruzioni del programma. Come minimo, però, una END dovrebbe sempre avere un commento che indichi di che cosa è la fine. Questo aiuta anche il programmatore. In un programma più complesso dove ci sono tanti cicli interminati che continuano, spesso succede che molti di questi terminano allo stesso punto, e un po' di negligenza può causare o troppo pochi o troppi END. Un commento dopo ciascuno aiuta a tenere le cose in ordine anche per il programmatore. Il programma 6.2 è quello completo con la parte principale compresa.

```
PROGRAM REVERSE (INPUT,OUTPUT);  
CONST  
N:=9;  
  
VAR  
LISTA:ARRAY[1..20] OF INTEGER; (* LISTA DEI NUMERI *)  
J,K,TEMP: INTEGER; (* INDICI DI CICLO E DI VETTORE *)  
QUANTI: INTEGER; (* DA ROVESCIARE *)  
TENTATIVI: INTEGER;  
RISPOSTA: CHAR;  
HAND: REAL;  
VINTO: BOOLEAN;  
  
FUNCTION RANDOM(K: INTEGER): INTEGER;  
(* UN NUMERO A CASO TRA 1 E K *)  
BEGIN  
RAND:=RAND/17;  
RAND:=RAND*19;  
IF RAND>16384 THEN RAND:=RAND-7327;  
RANDOM:=TRUNC(RAND) MOD K +1;  
END; (* RANDOM *)  
  
PROCEDURE CREALISTA;  
BEGIN  
FOR K:=1 TO N DO  
LISTA(K):=K;  
FOR I:=N DOWNTO 2 DO  
BEGIN  
J:=RANDOM(K);  
TEMP:=LISTA(J);  
LISTA(J):=LISTA(I);  
LISTA(I):=TEMP;  
END; (* FOR *)  
END; (* CREALISTA *)  
  
PROCEDURE STAMPALISTA;  
BEGIN  
FOR J:=1 TO N DO  
WRITE (LSTACJ:2);  
WRITELN  
END; (* STAMPALISTA *)  
  
PROCEDURE RIORDINA (NUMERO: INTEGER);  
BEGIN  
FOR J:=1 TO NUMERO DIV 2 DO  
BEGIN  
TEMP:=LISTA(J);  
LISTA(J):=LISTA(NUMERO-J+1);  
LISTA(NUMERO-J+1):=TEMP;  
END; (* FOR *)  
END; (* RIORDINA *)  
  
PROCEDURE ISTRUZIONI;  
BEGIN  
WRITELN  
WRITELN('QUESTO E' IL GIOCO DEL "REVERSE");  
WRITELN('PER VINCERE DEVI RIORDINARE LA');  
WRITELN('LISTA DEI NUMERI DA 1 A ',N:2);  
WRITELN('IN ORDINE CRESCENTE DA SINISTRA');  
WRITELN('A DESTRA, PER RUOTARE, DEVI DIRMI');  
WRITELN('QUANTI NUMERI (DALLA SINISTRA)');  
WRITELN('DEVO INVERTIRE.');WRITELN  
WRITELN('SE LA LISTA E':);  
WRITELN  
WRITELN('2 3 4 5 1 6 7 8 9');  
WRITELN  
WRITELN('E NE VUOI INVERTIRE 4, IL RISULTATO);  
WRITELN('SARA':);  
WRITELN  
WRITELN('4 3 2 1 6 7 8 9');
```



Dal BASIC al Pascal

```

WRITELN('SARA' : );
WRITELN;
WRITELN 5 4 3 2 1 6 7 8 9 );
WRITELN;
WRITELN('E SE ORA NE INVERTI S HAI VINTO' );
WRITELN;
WRITELN(' 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ');
WRITELN;
WRITELN PER FINIRE, BATTI 0. ');
END;

PROCEDURE GUARDASCHIVINTO;
BEGIN
  J:=1;
  VINTO:=TRUE;
  WHILE VINTO AND (J<=) N DO
  BEGIN
    IF LISTA (J) < J THEN VINTO:=FALSE;
    J:=J+1;
  END; (* WHILE *)
END; (* VEDE *)

(* PROGRAMMA PRINCIPALE *)
BEGIN
  WRITELN;
  WRITELN('QUESTO E IL GIOCO DEL REVERSE. ');
  WRITELN('DAMI UN NUMERO TRA 1 E 10000. ');
  READLN(RAND);
  WRITELN;
  WRITELN('VUOI LE ISTRUZIONI? (S O N) ');
  READLN(RISPOTA);
  WRITELN;
  IF RISPOTA='S' THEN ISTRUZIONI;

  REPEAT
  WRITELN;
  CHIESALISTA;
  TENTATIVI:=0;
  WRITELN('PARTIAMO... LA LISTA E ' ');
  WRITELN;
  STAMPALISTA;
  WRITELN;

  REPEAT
  WRITE('QUANTI NE INVERTO? ');
  READLN(QUANTI);

  IF QUANTI=0
  THEN WRITELN('NON POSSO PROPRIO FARLO ');
  IF QUANTI IN
  THEN
  BEGIN
    WRITELN('OPPS' TRUPPI ');
    WRITELN('NE POSSO INVERTIRE AL MASSIMO 'N-2');
    END;

  IF QUANTI IN (1..N) THEN
  BEGIN
    RITORNA(QUANTI);
    TENTATIVI:=TENTATIVI+1;
    GUARDASCHIVINTO;
    END;

  UNTIL VINTO OR (QUANTI=0);

  IF VINTO THEN WRITELN
  (' HAI VINTO IN 'TENTATIVI'2.' TENTATIVI. ');
  WRITELN;
  WRITELN('VUOI GIOCARE ANCORA? (S O N) ');
  READLN(RISPOTA);
  WRITELN;
  UNTIL RISPOTA='N';
END. (* PROGRAMMA PRINCIPALE *)

```

Conclusione

Eccovi con il primo programma completo in Pascal, e l'abbiamo tradotto da un programma BASIC.

Sia il programma Pascal che quello BASIC sono stati elaborati esattamente come sono scritti qui. È possibile che nessuno dei due funzioni con i vostri particolari sistemi di BASIC e di Pascal. Ho dovuto cambiare la RND(1) nella scrittura di *BASIC Computer Game* a RND(0) per il mio BASIC particolare. La funzione RND nel BASIC non è molto standardizzata, e potreste avere bisogno di usare un altro argomento o una istruzione RANDOMIZE per avere i numeri casuali. Avevo una procedura RANDOM nel programma Pascal che funzionava in un sistema ma non in un altro. Quella data qui funziona in entrambi.

ACQUISTANO
PROGRAMMI
ORIGINALI

BA.SE

s.n.c.
SOFTWARE HOUSE - Casella Postale 4
13055 - Occhieppo Inferiore (VC)
Tel. 015/592730

SONO DISPONIBILI PER COMMODORE 64

DATA BA.SE SORG.

Programma sorgente per la creazione di archivi; usa file relativi con catalogo su sequenziale-lunghezza e numero record definiti in **BASIC non protetto** con istruzioni.
Lire 50.000 solo su dischetto.

ALTO MEDIOEVO

Una perfetta simulazione dell'economia medioevale. Rispetta le gerarchie feudali di vassallaggio e vi renderà esperti nell'arte di governare distreggiandovi tra guerre - carestie - epidemie - maltempo e inondazioni. Da 1 a 9 feudatari il migliore dei quali diventerà Re. Corredato di Istruzioni.
Lire 30.000 dischetto **L. 25.000** cassetta.

ATOMO

Gestione simulata di impianto nucleare per la produzione di energia elettrica. Il pieno rispetto dei parametri reali rende il programma oltre che un gioco un modo per capire il funzionamento di un reattore nucleare. È la vostra condotta a determinare - rendimento - guasti ecc.
Non aspettatevi giudizi molto lusinghieri (almeno all'inizio).
Lire 30.000 dischetto **L. 25.000** cassetta

BLACK JACK

Gioco di carte classico con le regole del B.J. americano - il banco non è fisso al calcolatore ma ruota secondo le regole.
Lire 30.000 dischetto **L. 25.000** cassetta

TORRE DI HANOI + OTHELLO

1 - classici - finalmente anche per il Commodore 64.
Lire 30.000 dischetto **L. 25.000** cassetta.

HIDDEN - CODE + BIORITMI

Gioco di abilità matematica (numero nascosto) + bioritmi con determinazione del giorno, della settimana e grafico video.
Lire 30.000 dischetto **L. 25.000** cassetta

DISPONIBILI GRUPPI DI CONTINUITA' ESPRESSAMENTE STUDIATI PER CBM 64, ALTRI MODELLI A RICHIESTA. MONITOR SCHEDE 128 IN/OUT REGISTRATORI COMPATIBILI COMMODORE.

RICCO PACKAGE DI PROGRAMMI GESTIONALI

(fatturazione condominio, magazzino, ecc...).

A disposizione per consulenze su
Software Applicativo - Automazione di Processi
Soluzione dei Vs. problemi su Commodore 64
Corsi di BASIC
Tel. 015/592730
In vendita anche presso
TEOREMA - Via Losanna, 9 - Biella

Spedire in busta chiusa a:
BA.SE s.n.c. - Casella Postale 4 - 13055 Occhieppo Inf. (VC)

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Cap _____ Città _____ Provincia _____

Ordine n° _____ Disco Cassetta

Ordine n° _____ Disco Cassetta

Ordine n° _____ Disco Cassetta

Per un totale di Lire _____

Pagamento Allegato assegno non trasf. sped. celere
 Contro assegno + spese postali

Gestione del video tramite PEEK e POKE

POKE, PEEK e lo schermo dell'Apple

di Claudio Poma

Leggendo gli interessanti articoli sull'intelligenza artificiale del N. 10-11 di **Personal Software** ho tentato di tradurli per il mio Apple IIe, ma mi sono trovato di fronte al problema dello schermo. Infatti l'organizzazione della memoria di schermo dell'Apple non segue una regolare matrice in relazione alla posizione del cursore sullo schermo, ma ha una organizzazione particolare che non favorisce di certo la gestione del video tramite PEEK e POKE.

Ma veniamo al problema: innanzitutto tutte le locazioni della Pagina 1 di testo e grafica in bassa risoluzione vanno dalla posizione decimale 1024 alla 2047, ci sono quindi più locazioni di memoria di quelle necessarie alla gestione dello schermo, che, come vedremo, non vengono usate dallo schermo.

Altro problema è che il riempimento dello schermo non avviene partendo dalla prima casella in alto a sinistra per giungere all'ultima casella in basso a destra, come avviene in altri home computer, bensì lo schermo è diviso in tre fasce che vengono riempite a turno. Il programma n. 1, illustra questa situazione riempiendo lo schermo con dei caratteri "\$".

Il programma n. 2 serve invece per iniziare a scoprire qualcosa sui byte in più prima citati, infatti con lo STEP40 della linea 20 si potrebbero prevedere degli \$ incolonnati sulla prima colonna, mentre, una volta

fatto girare il programma, appaiono degli \$ in vari punti dello schermo. Che cosa è successo? Sono i byte in più!! Per fortuna il loro inserimento durante il riempimento dello schermo non è casuale, ma segue una regola che, seppur un po' complicata, una volta trovata permette di indirizzare lo schermo dell'Apple con PEEK e POKE.

Il programma n. 3 permette di risolvere il problema: fattolo girare, si vedrà una \$ che si sposta sullo schermo saltando le righe seguendo la divisione in fasce prima descritta, inoltre sul fondo a sinistra si vedrà un numero che indica la posizione decimale della memoria schermo occupata in quel momento dalla \$. Fino al termine della terza riga, che poi è la 17ma dello schermo, non ci sono problemi, poi attenzione: dall'ultima casella della terza riga alla prima della quarta (che poi è la seconda dello schermo) c'è un "buco" di otto byte e la cosa si ripete all'inizio di ogni nuova riga della prima fascia.

Questa regolarità consente di ricavare una formula in base alla quale ho poi convertito il programma di inseguimento riportato a pag. 45 del n. 10-11 di **Personal Software** senza eccessivi problemi e che permette a chiunque di utilizzare la stessa routine per situazioni più complicate come alcune anche pubblicate sullo stesso numero di **Personal Software**; ma veniamo alla conversione.

Fino alla linea 100 non ci sono cambiamenti. Le 110-111 leggono il carattere dalla tastiera, cioè vedono qual'è l'ultimo tasto premuto. Le linee 120-135 muovono la ★ che è il giocatore, e precisamente S sù, X giù, C sinistra, V destra. Da 140 a 170 non ci sono differenze. L'unica differenza della linea 180 è che qui è permesso al giocatore di toccare i

muri e si perde solo quando si è raggiunti dal computer, rappresentato da una X.

E ora veniamo al problema sollevato inizialmente. La linea 181 rimanda ad una subroutine che determina in quale fascia si trova il giocatore. La linea 520 tratta della terza fascia per generalizzare la soluzione anche se tale fascia non è toccata dal semplice gioco del programma. Determinata la fascia vengono assegnati a Q3 il valore della prima locazione di memoria schermo della fascia in questione, e a XX il valore del numero della linea di tale fascia occupata dal giocatore. Fatto questo si ritorna al programma dove alla linea 182 al valore di Q3 vengono aggiunti 8 punti moltiplicati per il numero della linea della fascia (XX) meno 1: questo serve per recuperare gli 8 byte nominati in precedenza, il -1 serve ad annullare aggiunte quando il giocatore si trovi sulla prima linea di ogni fascia in quanto il conteggio per la prima linea di ogni fascia avviene in modo regolare. La linea 183 conclude il conto del valore della locazione di memoria schermo occupata dal giocatore aggiungendo il valore della colonna (Y) e il valore delle locazioni occupate dalle linee precedenti e che non sono quelle poste in posizione superiore sullo schermo, ma quelle che precedono, in valore di posizione schermo, il punto occupato dal giocatore (il 40 rappresenta il numero di posizioni di ogni riga e il 3 è dovuto alle tre fasce in cui è suddiviso lo schermo e che fanno in modo che la seconda riga dello schermo sia, in effetti, la quarta nella memoria schermo e quindi maggiore di 3 volte 40 la posizione in memoria schermo rispetto alla prima riga della stessa fascia.

Le 184-187 fanno tornare il giocatore nella posizione precedente



Gestione del video tramite PEEK e POKE

quando la sua mossa lo ha portato sul muro. Il resto è identico al programma originale salvo un'aggiunta per il record.

Per poter quindi indirizzare lo schermo dell'Apple II tramite PEEK e POKE bisogna determinare la fascia e la riga della fascia occupate dal punto in questione (come da 500-520) e quindi calcolare il punto come dalle linee 182-183. Queste, nel programma, sono state tenute separate per comprendere meglio il loro significato, ma ora possiamo riassumerle in un'unica formula più veloce da trascrivere in ulteriori programmi:

$$Q1 = Q3 + 8 * (XX - 1) + Y + 40 * ((XX - 1) * 3)$$

che tradotta sta per Valore locazione memoria schermo = VAL. LOC. MEM. SCH. del primo punto della fascia occupata + 8 punti per ogni riga superiore alla prima della fascia + colonna + 40 per 3 per il numero della linea di fascia occupata diminuita di uno.

La formula può essere ulteriormente semplificata raccogliendo il valore $(XX-1)$. Fatto questo si avrà:

$$Q1 = Q3 + Y + (XX - 1) * (40 * 3 + 8) \text{ e poi } Q1 = Q3 + Y + 128 * (XX - 1).$$

Capito il discorso e pronta la formula non dovrebbero esserci problemi per costruire giochi di movimento più complessi: per esempio, questo semplice gioco può essere arricchito con pochi cambiamenti delle prime linee che facciamo in modo di far ricoprire tutto lo schermo dal labirinto e il gioco funzionerebbe senza ulteriori cambiamenti, poi si potrebbe fare in modo che l'inseguitore ricostruisca il muro attraverso il

quale passa, poi... ad ognuno lo sviluppare tutte le varianti ed espansioni che gli vengono suggerite dalla propria creatività. Arrivederci. ■

```
1 REM ** PROGRAMMA N.1 **
10 HOME
20 FOR T = 1024 TO 2047
30 POKE T,164
40 NEXT
```

Listato 1. Il programma riempie lo schermo con \$ evidenziando la divisione in fasce.

```
5 HOME
7 SPEED= 255
10 PRINT "*****"
20 FOR C = 1 TO 8
30 PRINT "# # # #"
40 NEXT
50 PRINT "*****"
55 VTAB 3: HTAB 25: PRINT "Record : "RE
60 A = 7
70 B = 14
80 X = 2
90 Y = 2
93 P = 0
95 SPEED= 150
100 VTAB X: HTAB Y: PRINT " ": VTAB A: HTAB B: PRINT " "
110 K = PEEK ( - 16384)
111 A$ = CHR$(K)
120 IF ASC (A$) = 214 THEN Y = Y + 1
125 IF ASC (A$) = 195 THEN Y = Y - 1
130 IF ASC (A$) = 216 THEN X = X + 1
135 IF ASC (A$) = 211 THEN X = X - 1
140 H = INT ( RND (1) * 2)
150 IF H = 0 THEN A = A + (X > A) - (X < A)
160 IF H = 1 THEN B = B + (Y > B) - (Y < B)
170 VTAB A: HTAB B: PRINT "X"
180 IF A = X AND B = Y THEN T=220
181 NN = 163: GOSUB 500
182 Q1 = Q3 + 8 * (XX - 1)
183 Q2 = Q1 + Y + 40 * ((XX - 1) * 3)
184 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC (A$) = 214 THEN Y = Y - 1
185 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC (A$) = 195 THEN Y = Y + 1
186 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC (A$) = 216 THEN X = X + 1
187 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC (A$) = 211 THEN X = X - 1
190 VTAB X: HTAB Y: PRINT "*"
200 P = P + 1
210 GOTO 100
220 VTAB 15: PRINT "Punti : "P
225 IF P > RE THEN RE = P
230 PRINT : PRINT "Per continuare premi <RETURN> "; INPUT G$
240 GOTO 5
500 IF X = > 1 AND X = < 8 THEN Q3 = 1023:XX = X
510 IF X = > 9 AND X = < 16 THEN Q3 = 1063:XX = X - 8
520 IF X = > 17 AND X = < 24 THEN Q3 = 1103:XX = X - 16
530 RETURN
```

Listato 4. Conversione per Apple del programma "Giochi di inseguimento" apparso sul numero 10-11 di Personal Software.

```
1 REM ** PROGRAMMA N.2 **
10 HOME
20 FOR T = 1024 TO 2047 STEP 40
30 POKE T,164
40 FOR N = 1 TO 300: NEXT
50 NEXT
```

Listato 2. Perché i \$ non sono incollati?

```
1 REM ** PROGRAMMA N.3 **
10 HOME
20 FOR T = 1024 TO 2047
30 POKE T,164
40 VTAB 20: PRINT T
50 FOR N = 1 TO 300: NEXT
60 POKE T,160
70 NEXT
```

Listato 3. Osservate bene il contegno e l'organizzazione di schermo non avrà più segreti.

Impariamo il linguaggio macchina con il VIC e il C 64

— Parte seconda —

Diamo uno sguardo all'interno del micro 6502

di Alessandro Guida

Il 6502 e la memoria

Nella prima puntata, abbiamo visto che i numeri vengono trattati secondo la base binaria. Abbiamo inoltre visto che il microprocessore può maneggiare solo numeri composti da otto bit, detti byte, e quindi compresi tra 0 e 255.

Questi numeri possono avere un duplice significato. Essere dei semplici dati numerici (ad esempio il numero di impulsi ricevuti lungo una istruzione, cioè un comando da eseguire.

In ogni caso il microprocessore ha bisogno di una memoria in cui conservare i dati e da cui prelevare le istruzioni da eseguire.

Osservate la figura 1. La memoria è fisicamente costituita da un gruppo di circuiti integrati in grado di mantenere delle informazioni in modo sia permanente (anche a computer spento) sia momentaneo, cioè finché il computer resta acceso o quegli stessi dati cambiati.

La memoria, nel suo insieme, è formata da un certo numero di locazioni, ognuna delle quali contiene un byte di informazione. Queste locazioni non possono essere lette o scritte tutte contemporaneamente, perciò è necessario un "indirizzamento" della memoria. Questo consiste nel fornire agli integrati che la compongono il numero della loca-

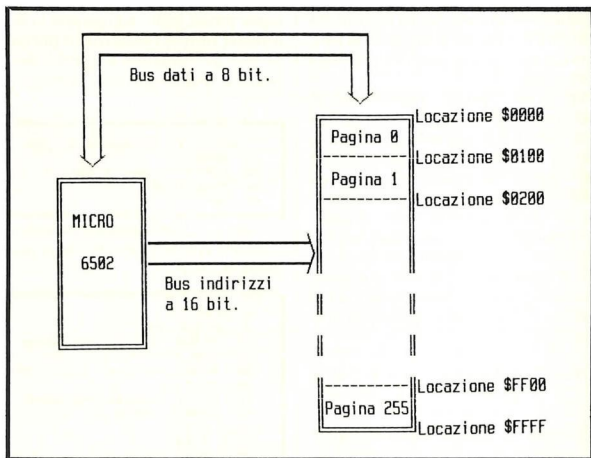


Figura 1. Il 6502 e la memoria. Notare il bus indirizzi a 16 bit, che permette di indirizzare 65536 locazioni di memoria.

zione che vogliamo leggere o scrivere.

Il 6502 è dotato di una linea di indirizzamento, chiamata *Bus degli indirizzi*, da 16 bit. È quindi in grado di indirizzare $2^{16} = 65536$ locazioni di memoria.

Per comodità, l'intera memoria viene divisa in 256 pagine di 256 byte ciascuna ($256 \times 256 = 65536$). In questa maniera, gli otto bit più significativi dell'indirizzo danno il numero di pagina, mentre i meno significativi la locazione all'interno della pagina. In realtà, questa suddivisione ha anche delle ragioni tecniche, dovute al fatto che all'interno del microprocessore gli indirizzi (come tutti gli altri dati) a 16 bit sono gestiti come due separati da 8 bit. Per questo motivo tutte le operazioni svolte all'interno di una pagina sono più veloci di quelle fatte tra pagine diverse.

Quest'ultime, infatti, obbligano il microprocessore ad ulteriori elaborazioni.

Una volta effettuato l'indirizzamento sarà possibile attraverso il bus dati, connesso alla porta dati del 6502 e all'ingresso/uscita dati della memoria, leggere il contenuto della locazione di memoria indicata o modificarla.

Il meccanismo di indirizzamento della memoria è lo stesso che usiamo normalmente in BASIC con le istruzioni POKE e PEEK. Infatti, anche in BASIC è necessario specificare il numero della locazione nella quale vogliamo leggere o scrivere.

Attenzione: l'aver detto che il microprocessore può accedere a 65536 locazioni di memoria non significa che è sempre possibile anche scriverli. Infatti, generalmente, una parte della memoria del computer è

**Impariamo
il linguaggio
macchina con il
VIC e il C 64**

occupata dai programmi di sistema, che ne permettono il funzionamento in BASIC.

Questi programmi sono memorizzati su ROM (Read Only Memory = Memoria a sola lettura), che ha il pregio di non cancellarsi allo spegnimento del computer ma, per contro, non permette la scrittura. Vedremo comunque in seguito in quali zone di memoria sarà possibile scrivere i nostri programmi in linguaggio macchina.

I registri del 6502

Per rendere più facile la programmazione in linguaggio macchina è senz'altro importante conoscere, a grandi linee, cosa contiene il microprocessore 6502 (figura 2).

Abbiamo già visto che esiste una linea, attraverso la quale si muovono i dati, chiamata Bus Dati e che, per effettuare l'indirizzamento della memoria, esiste il Bus Indirizzi.

All'interno del microprocessore, a queste due linee sono collegati alcuni registri ed una ALU.

Con registri intendiamo una cella di memoria di otto bit.

Invece il termine ALU sta per Unità Aritmetico Logica.

Essa è rappresentata con una V per indicare la presenza di due entrate ed una sola uscita: il risultato della operazione svolta. Le operazioni che la ALU può svolgere sono molte (sommare, sottrarre, eseguire operazioni booleane, ecc.), ma quella effettivamente eseguita verrà stabilita dal comando ricevuto.

In genere, su un ingresso è presente un dato proveniente dalla memoria e sull'altro uno proveniente da un registro interno.

Vediamo, ora, i vari registri.

Il bus indirizzi fa capo ai registri PC (Program Counter).

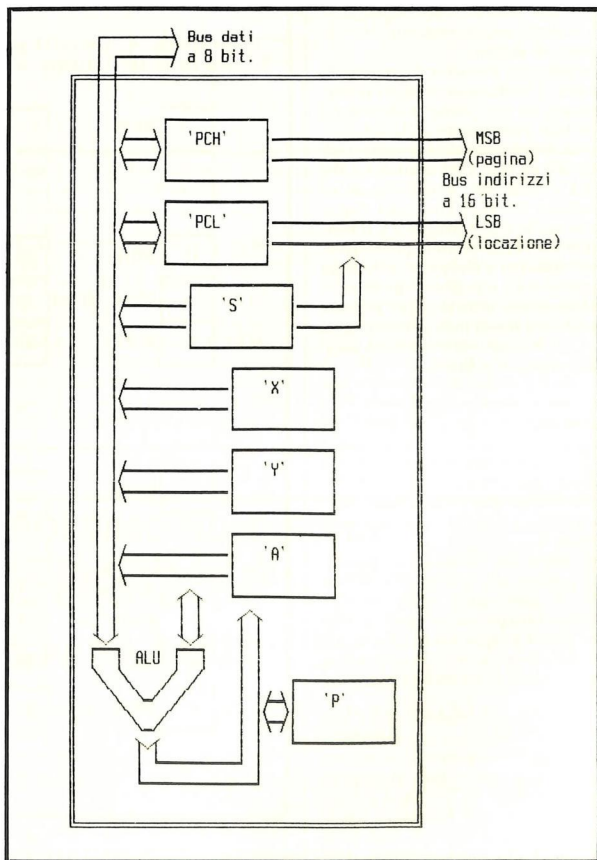


Figura 2. Rappresentazione schematica del microprocessore 6502. In questa figura sono rappresentati (in maniera molto semplificata) i registri contenuti nel 6502.

Poiché per gli indirizzi sono necessari 16 bit, mentre tutti i registri del 6502 sono a 8 bit, ne sono stati utilizzati 2. Uno ALTO (H) per il byte più significativo (MSB) e uno BASSO (L) per il byte meno significativo (LSB).

I due registri X e Y sono utilizzati in genere per memorizzare momentaneamente dei dati o come contatori per cicli simili al BASIC FOR-NEXT. Infatti, è possibile incrementarli o decrementarli con una sola istruzione. Sono inoltre utiliz-

Impariamo il linguaggio macchina con il VIC e il C 64

zati come puntatori per eseguire degli indirizzamenti indiretti, che vedremo in seguito.

Il registro A, che utilizzeremo molto spesso, è quello utilizzato per le operazioni. In esso viene conservato il risultato proveniente dalla ALU.

P è un registro speciale, in quanto gli otto bit in esso contenuti sono dei FLAG. Ogni bit, quindi, ha un significato diverso. Tra i vari flag ci sono anche il C (Carry) e il V (Overflow) visti nella puntata precedente. Per ultimo vi è il registro S. Questo registro è un puntatore speciale.

Esso viene utilizzato per puntare una locazione di memoria in pagina 1. Le 256 locazioni presenti in pagina 1 sono dette Stack.

Lo Stack

Lo Stack è una zona di memoria gestita con sistema LIFO (Last In-First Out), ossia l'ultimo dato memorizzato è il primo ad essere letto (figura 3).

Per usare una similitudine, possiamo pensare allo Stack come ad una pila di piatti, nella quale ad ogni piatto corrisponde un dato. L'ultimo piatto poggiato sulla pila sarà il primo a poter essere tolto (sempre se non si vuole rovesciarli tutti per terra!).

In realtà il computer opera alla rovescia. I dati, infatti, cominciano ad essere immagazzinati a partire dalla cima dello Stack (locazione 255 in pagina 1). Vengono poi via via aggiunti uno sull'altro, decrementando ogni volta il registro S, puntatore allo Stack. Quando, invece, un dato deve essere prelevato, viene incrementato S e, subito dopo, viene letto il dato indicato dal puntatore S.

Le operazioni di immagazzinamento e prelievo sono dette PUSH e PULL.

Lo Stack e le relative operazioni di PUSH e PULL hanno una notevole importanza, poiché permettono una veloce memorizzazione mo-

Il carattere '>' indica il puntatore contenuto nel registro S.
I caratteri "XX" indicano un contenuto qualsiasi.

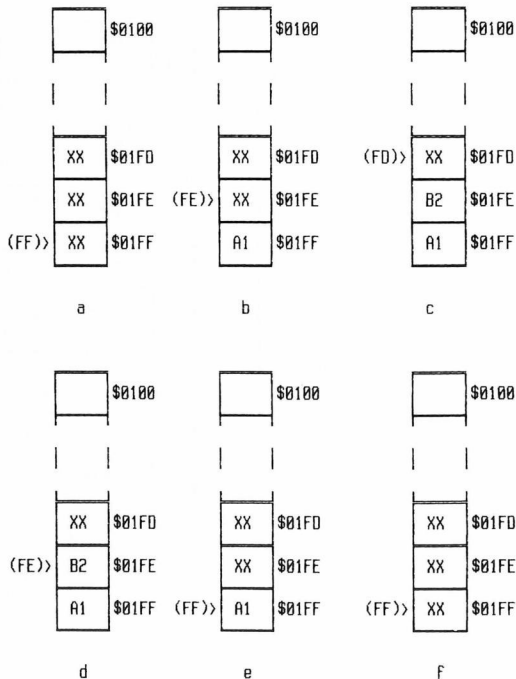


Figura 3. Funzionamento dello stack.

a) La pag. 1 di memoria (stack) all'inizio. Il registro S punta l'inizio dell'area (FF).

b) Primo PUSH. Viene memorizzato il dato A1 nella locazione puntata da S, e S viene decrementato.

c) Secondo PUSH. Viene memorizzato il dato B2 e S, ancora, decrementato.

d) Primo PULL. Viene incrementato S e letto il contenuto della locazione puntata (B2).

e) Secondo PULL. Ancora incrementato S (FF), e viene letto A1.

f) La situazione dello stack alla fine. Anche se le due locazioni 01FF, 01FE contengono ancora i valori precedentemente memorizzati, questi non hanno più interesse, in quanto verranno sostituiti da nuovi dati nelle successive operazioni di PUSH.

**Impariamo
il linguaggio
macchina con il
VIC e il C 64**

mentanea dei dati. Vedremo, infatti, che queste due operazioni occupano solo 1 byte di memoria. Scopriremo, anche, che lo Stack è interessato dai salti a subroutine, simili al GOSUB del BASIC.

I flag del 6502

Si è detto che il registro P contiene dei flag (figura 4). Ora vedremo quali sono, ma delle loro funzioni torneremo a parlare in seguito.

N - Negativo. Viene settato quando una operazione svolta dalla ALU dà risultato negativo.

V - Overflow. Quando è settato indica una situazione di overflow nell'ultima operazione effettuata.

B - Break. Indica che il microprocessore ha incontrato il comando BRK.

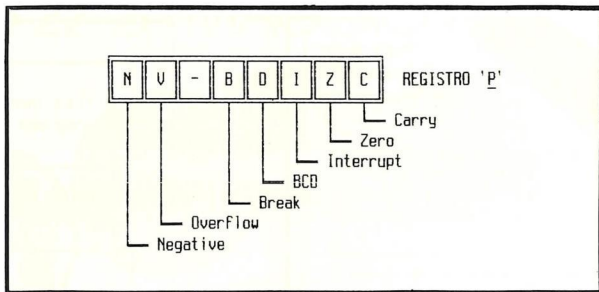


Figura 4. I 7 flag contenuti nel registro P. A parte il bit 5, ad ogni bit del registro corrisponde un flag. Pertanto ogni flag può avere solo valore 1 (flag attivato) o 0 (disattivato).

D - Decimale. Se si pone ad 1 questo flag, il 6502 opererà in modo decimale anziché esadecimale. Questo significa che, pur mantenendo la notazione binaria, quattro bit non potranno superare il 9 (1001), dopodiché si avrà il riporto sul quinto bit (esempio 10 = 1000).

Quindi 21, che in binario si scrive 00010101, col flag D attivato diven-

ta 00100001. In pratica, il nibble più significativo anziché essere un multiplo di 16 lo è di 10.

I - Interrupt. Questo bit è legato all'intervento di circuiti esterni al 6502. Lo tratteremo a parte.

Z - Zero. Indica che il risultato di una operazione è uguale a zero.

C - Carry. Segnala che nell'eseguire una addizione o sottrazione vi è sta-

NEL PROSSIMO NUMERO DI

**PERSONAL
SOFTWARE**

TROVERETE:

- SCHERMO APPLE E C 64
- TYPE WRITER PER VIC 20
- OTHELLO REVERSI PER VIC 20 E C 64
- ZX81 CROUPIER
- ROUTINE IN LINGUAGGIO MACCHINA PER SINCLAIR
- GRAFICA AVANZATA SUL TI99/4A
- LINGUAGGIO MACCHINA CON VIC 20 E C 64
- ROBOT A CACCIA: UN GIOCO PER SPECTRUM
- LA BATTAGLIA DEL LAGO GHIACCIATO DA UN FILM, UN GIOCO PER PET
- OTHELLO PER ZX81

Impariamo il linguaggio macchina con il VIC e il C 64

to un riporto oltre l'ottavo bit.

Ciclo di esecuzione delle istruzioni

Vista la struttura interna ed esterna del 6502, è interessante conoscere come, effettivamente, il microprocessore esegue un programma.

Il microprocessore, oltre i registri visti, contiene altri dispositivi che lo rendono operante. Il suo cuore è costituito da un oscillatore, detto clock, che fornisce circa un milione di impulsi al secondo, necessari a sincronizzare e far eseguire le varie istruzioni.

Schematicamente, quando il 6502 è in funzione avviene quanto segue, come illustrato nello schema a blocchi di figura 5.

- 1) Il clock fa avanzare il registro PC (Contatore di Programma) per puntare la prossima locazione di memoria.
- 2) Viene inviato alla memoria l'indirizzo e un segnale di READ (leggi) che le comunica di depositare il contenuto della locazione sul Bus Dati.
- 3) Il dato viene letto sul Bus Dati dal 6502 e messo in uno speciale registro del microprocessore, detto IR (Registro d'Istruzione).
- 4) Viene interpretato il dato conservato in IR ed eseguita l'operazione relativa.
- 5) Torna al punto 1.

In realtà, molte istruzioni si compongono di 2 o 3 byte consecutivi, per cui il ciclo descritto viene percorso 2 o 3 volte, prima che l'istruzione sia completa e quindi eseguita.

Naturalmente, questa è una visione molto semplificata di ciò che avviene a livello elettronico nella CPU (Central Processing Unit) 6502, ma è sufficiente per ciò che riguarda la programmazione.

La figura 6 contiene una tabella comparativa dei diversi sistemi di numerazione.

Anche per questa volta abbiamo terminato. Dalla prossima puntata cominceremo a programmare in linguaggio macchina. ■

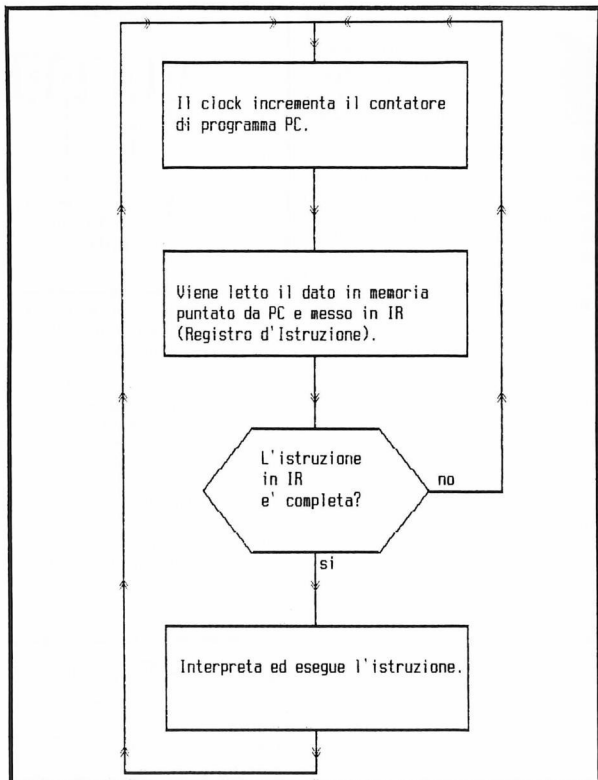


Figura 5. Schema a blocchi semplificato del ciclo di esecuzione di una istruzione del microprocessore 6502.

DEC.	ESADEC.	BINARIO (D=0)	BIN.DECIMALE (D=1)
00	00	0000 0000	0000 0000
01	01	0000 0001	0000 0001
..
09	09	0000 1001	0000 1001
10	0A	0000 1010	0001 0000
11	0B	0000 1011	0001 0001
..
15	0F	0000 1111	0001 0101
16	10	0001 0000	0001 0110
..
19	13	0001 0011	0001 1001
20	14	0001 0100	0010 0000
..
30	1E	0001 1110	0011 0000
..
50	32	0011 0010	0101 0000
..
90	5A	0101 1010	1001 0000
..
98	62	0110 0010	1001 1000
99	63	0110 0011	1001 1001
100	64	0110 0100	1 0000 0000

Figura 6. Tabella comparativa delle numerazioni decimale, esadecimale, binaria, binario-decimale (detta BCD = Binary Coded Decimal).

MILANO 22-26 MAGGIO 1984



Finalmente insieme.

Un'occasione da non perdere.

Quest'anno a Bit Usa,
la prestigiosa mostra di
Home e Personal Computer americani,
si affianca VIDEO GAME USA.

Un'edizione ancor più ricca e
interessante, Vi aspettiamo perciò
numerosi, dal 22 al 26 Maggio,
presso il
Centro Commerciale Americano.



USA 20
**CENTRO
COMMERCIALE
AMERICANO**

Via Gattamelata 5, 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 330208 USIMC-I

Ordinamenti con lo ZX81

Un sort efficace, ma spesso dimenticato

di Angelo De Santis

Il termine "sort" indica il processo di ordinamento degli elementi di un vettore in base al loro valore numerico, in ordine crescente oppure decrescente.

È molto facile trovarsi di fronte alla necessità di ordinare grandi quantità di dati ed è quindi evidente l'utilità di algoritmi di sort veloci ed efficienti.

Molti algoritmi di sort richiedono tempi proporzionali a $n \star \log n$ (dove n è il numero di elementi da ordinare) ed hanno anche la caratteristica di richiedere lunghi e complicati programmi.

In questo articolo viene presentato invece un metodo di sort abbastanza semplice che comporta solo qualche decina di istruzioni in BASIC e richiede un tempo di esecuzione semplicemente proporzionale ad n . Il programma è stato adattato allo ZX81 prendendo spunto da un articolo comparso sulla rivista Byte del Novembre 1983.

Questo tipo di sort si chiama "A calcolo di indirizzo" e il nome deriva dal fatto che esso riserva una memoria maggiore di quella strettamente necessaria, ed ogni elemento va ad essere posto in una locazione di memoria (indirizzo) calcolata a seconda del valore dell'elemento stesso.

Nel programma del listato 1 per ordinare n elementi l'occupazione di memoria è $3.36 \star n$ per cui per ordinare 300 elementi viene richiesto cir-

```

1000 SLOW
1010 PRINT "QUANTI NUMERI?"
1020 INPUT N
1030 DIM A(N)
1040 #GENERAZIONE A CASO*
1050 FOR I=1 TO N
1060 LET R(I)=INT (65536*RND) -32
1070
1080 PRINT I; "="; R(I)
1090 IF I>5 THEN SCROLL
1100 NEXT I
1110 #ORDINAMENTO*
1120 LET H=N
1130 DO WHILE H>1
1140 LET I=H/65536
1150 DIM B(I+1)
1160 FOR X=1 TO N
1170 LET A(X)=X
1180 LET C=INT (32767+R(X)) #BP
1190 B(C#I) THEN GOTO 1205
1200 B(C#I) < R(X) THEN GOTO
1210
1220 LET XB=X
1230 LET XA=B(C#I)
1240 LET R(C#I)=XB
1250 GOTO 150
1260 LET A(C#I)=XA
1270 NEXT X
1280 SCROLL
1290 PRINT
1300 LET C=1
1310 FOR J=1 TO I+N
1320 IF B(J) THEN GOTO 240
1330 GOTO 270
1340 SCROLL
1350 PRINT
1360 LET C=C+1
1370 IF C=N THEN NEXT J
1380 STOP

```

Listato 1. Programma di ordinamento. Le linee 80-190 contengono l'algoritmo vero e proprio e possono essere modificate in base alle necessità reali.



Ordinamenti con lo ZX81

ca 1 Kbyte di memoria (senza considerare la memoria occupata dal programma).

Struttura del programma

7 Richiesta del numero N di elementi da ordinare.

20-70 Si calcolano a caso gli elementi da ordinare.

85-110 Riserva sufficiente spazio in memoria per gli elementi.

120-190 Colloca al proprio posto nel vettore A ciascun elemento.

195-280 Routine di stampa su video

degli elementi ordinati.

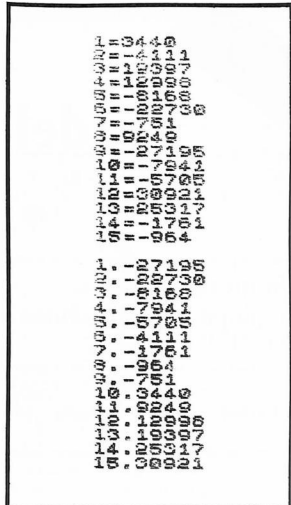
In pratica la vera e propria routine di sort parte dalla riga 80 in poi.

Riferimenti bibliografici

a) Davidson D., "Address calculation, the forgotten sort", Byte Novembre 1983.

b) Flores I., "Computer sorting", Engewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall, 1969.

c) Lorin H., "Sorting and sort systems", Reading, MA, Addison-Wesley, 1975. ■



Listato 2. Esempio di ordinamento con 15 numeri. Il procedimento richiede meno di un secondo.

È vero: piccolo è bello!

Alla scoperta dello ZX SPECTRUM

a cura di **Rita Bonelli**

ZX Spectrum è l'ultimo nato della famiglia Sinclair. È un calcolatore a colori di piccole dimensioni, ma di grandissime possibilità. Imparare a usarlo bene può essere fonte di molte piacevoli scoperte. Questo libro vi aiuta a raggiungere lo scopo. In 35 brevi e facilissimi capitoli non solo imparerete tutto sulla programmazione in BASIC, ma arriverete anche a usare efficientemente il registratore e a sfruttare al meglio le stampe. Soprattutto capirete la differenza tra il vostro Spectrum e gli altri computer.

320 pagine. Lire 22.000 Codice 337 B

**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



Per ordinare il volume utilizzare l'apposito tagliando inserito in fondo alla rivista



La battaglia del lago ghiacciato

— Parte prima —

Da un film famoso un gioco di simulazione per PET CBM

di Umberto Giovanni Barzaghi

Prologo

A causa della lunghezza dell'articolo siamo costretti a pubblicarlo in due puntate successive.

Su questo numero compare la descrizione delle caratteristiche del gioco ed alcune note sulla sua implementazione; il listato del programma ed i REMarks allo stesso, compariranno sul prossimo numero di **Personal Software**.

Riprendo, con questo programma, la mia regola non scritta di prendere spunto, per i miei programmi, da opere cinematografiche. I più affezionati lettori di **Bit** ricorderanno programmi come "La 24 ore di Le Mans" (era un film con Steve McQueen), "Gran Prix" (di John Frankenheimer, con Yves Montand e James Gardner) o "14-18" (ispirato al film "Ma che bella guerra!") di Sir Richard Attenborough). Per questo programma, lo spunto è invece tratto dal grande cinema russo: l'episodio della battaglia del lago ghiacciato è infatti tratto dall'"Alexander Nevskij" di Sergej Michajlovič Ejzenštejn; l'autore de "La corazzata Potëmkin" e di "I dieci giorni che sconvolsero il mondo".

In realtà l'idea di trarre da questa famosa pagina della cinematografia un wargame non è originale; ricordo che, una decina di anni fa, uno dei doni previsti per chi si abbonasse alla rivista "Linus", era appunto rappresentato da un boardgame (vale a dire un wargame da tavolo), alla cui realizzazione grafica aveva collaborato il noto disegnatore di fumetti Guido Crepax, ispirato all'episodio in questione.

L'aspetto più interessante, da un punto di vista puramente strategico, della battaglia è dato dalla disparità delle forze in campo. Di fronte, infatti, ai cavalieri in armatura dell'Ordine Teutonico, il principe Alexander Nevskij poteva schierare solo una fanteria, numerosa ma raccogliuticcia, composta prevalentemente da contadini. Proprio il fatto di aver sottolineato, nel suo film del 1938, che si avvale, fra l'altro, di splendidi brani musicali, scritti per l'occasione da Sergej Prokof'ev, il grande eroismo del popolo russo nell'affrontare l'invasore germanico, valse a Ejzenštejn, nel Febbraio del 1939, l'Ordine di Lenin.

Fissiamo brevemente il momento storico in cui l'azione si svolge. Siamo nel 1242, dopo la caduta di Kiev, la Russia, sotto l'attacco dei Mongoli ad est, si smembra. Sul fronte occidentale essa è sottoposta alla espansione germanica in Livonia (l'attuale Estonia e Lituania), sorretta dall'Ordine dei Portaspada, cavalieri cattolici di nobili lignaggio, ex crociati in gran parte, fedeli a Papa Innocenzo III°. Ad essi si alleano i cavalieri dell'Ordine Teutonico dei Cavalieri della Croce, rappresentanti dell'autorità militare della Prussia, originariamente, a S. Giovanni d'Acri, in Palestina. Insieme, i due ordini rappresentavano la più grande forza militare dell'epoca, in

Europa.

Quando i Teutoni puntavano su Novgorod, una lega fra le città russe minacciate si rivolge ad Alexander, principe del granducato di Suzdalia, detto Nevskij, per aver fermato, in una precedente battaglia sulla Neva, l'avanzata delle orde mongole.

La lega delle città russe non può offrire che un esercito male armato e poco addestrato, quasi interamente composto da truppe a piedi. A questo schieramento ben poco temibile, si contrappongono i Cavalieri dell'Ordine Teutonico, sotto il diretto comando del Gran Maestro dell'Ordine, Von Balk; addestratissimi e magnificamente armati, inferiori solo di numero, ma tutti forniti di armatura e cavalli appositamente addestrati per le battaglie. Il loro punto di forza era rappresentato dalla ferrea disciplina, temprata dalle rigide regole dell'Ordine, che ne facevano una sorta di monaci armati. Ed infatti uno dei pretesti che avevano per la loro espansione territoriale verso est, sostenuta, tra l'altro dalle città che aderivano alla Lega Anseaatica, era quella di diffondere la fede cattolica nei paesi slavi, fino allora pagani.

Il principe Nevskij, consapevole della propria inferiorità, decise, con grande acume strategico, di fermare l'avanzata dei cavalieri teutonici sulle rive del lago Cudskoe, al confine tra l'attuale Estonia e l'U.R.S.S. propriamente detta. E, per la precisione, nel punto in cui il lago Cudskoe si congiunge col lago Pskov, uno stretto braccio circondato da paludi in cui i cavalieri teutonici, pesantemente corazzati, non avrebbero potuto avanzare. Lo scopo del principe era duplice: costringere i cavalieri ad avanzare verso la città di Pskov attraverso lo stretto braccio ghiacciato che collega i due

La battaglia del lago ghiacciato

laghi, in modo che, nello spazio ristretto i teutonici non avessero la possibilità di far valere la propria maggior forza e mobilità e, in secondo luogo, spingere i cavalieri catarfratti a correre il rischio di muoversi sulla superficie ghiacciata del lago, per inseguire le forze russe in ritirata.

Come il film illustra, la tattica del principe Alexander Nevskij riuscì appieno. Attirati sul ghiaccio dalla tattica prudentiale delle grandi masse di fanteria russe, i cavalieri dell'Ordine Teutonico, con le loro pesanti armature, provocarono la rottura della superficie ghiacciata e perirono, in gran numero, nelle acque gelide sottostanti o schiacciati tra i blocchi di ghiaccio spezzati dal loro stesso peso.

Il film, che introduceva la "rivoluzionaria" innovazione di rappresentare i "buoni" (per Eizenstejn, logicamente, i contadini russi) vestiti di nero ed i "cattivi" vestiti di bianco, prefigurava, nella foggia degli elmi dei cavalieri teutonici, nel loro portamento rigidamente marziale, negli stessi stemmi riprodotti sugli scudi, lo scontro che, di lì a pochi anni, doveva vedere contrapposti i battaglioni dell'armata rossa e l'esercito nazista che, pure, nel 1939 (quando a Eizenstejn veniva conferito l'Ordine di Lenin) erano divenuti alleati, contro l'indifesa Polonia, con il patto di non aggressione Molotov-Von Ribbentrop.

Dal momento che ho potuto vedere il film per intero una sola volta (è stato trasmesso nel corso di un ciclo su Eizenstejn che andava in onda il sabato, a tarda ora, se non sbaglio, sulla seconda rete) e, in un paio di occasioni, le pregevoli sequenze della battaglia, mi sono servito, per tutto ciò che riguarda il film, dell'interessante volume "Le-

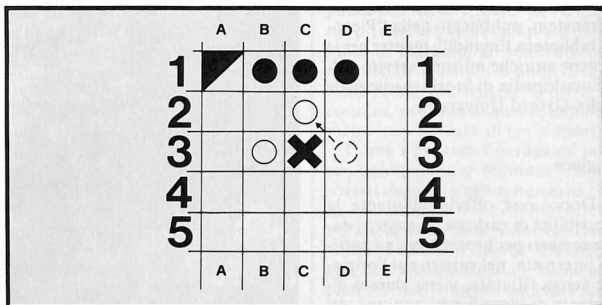


Figura 1. Le caselle a fondo bianco, compreso quelle su cui si trovano le pedine, rappresentano la superficie ghiacciata del lago, il cui spessore dipende dallo stato iniziale e dal suo successivo deterioramento. La casella a metà bianca e nera in A-1, che rappresenta una parte della riva del lago, è invece considerata alla stessa stregua della terra-ferma.

La croce in C-3 indica il punto in cui il ghiaccio si è rotto sotto il peso dell'unità che stava occupando la casella, inghiottendo la stessa.

La pedina bianca (unità di cavalleria teutonica) in D-3, muovendo in C-2 provoca lo scontro con le tre unità russe, con l'appoggio dalla pedina tedesca in B-3, che si trova all'interno della zona di controllo della prima pedina, unitamente alle tre unità russe.

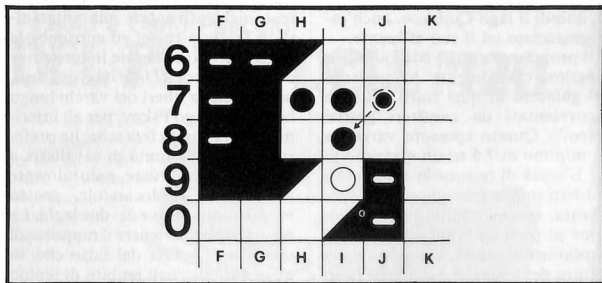


Figura 2. Le caselle interamente nere o a metà bianche e nere (come in B-9 e I-0) rappresentano zone di terraferma, quelle contenenti un trattino bianco, come in F-6, rappresentano zone paludose, accessibili alle unità russe ma non alle più pesanti unità corazzate teutoniche.

La pedina russa in J-7, può provocare lo scontro con la singola pedina tedesca in I-8, sia muovendo in J-8, sia muovendo in I-8. Supponendo che tutte le pedine raffigurate siano illese, nel primo caso il rapporto di forze è di 6 a 15, dato dalla somma delle capacità belliche delle due unità russe all'interno della zona di controllo dell'unità mossasi in J-8 (potenza negl: scontri per la singola unità russa uguale a 3, moltiplicata per il numero delle unità russe) e dalla potenza dell'unità teutonica isolata (capacità bellica uguale a 15). Muovendo in I-8, invece, l'unità in J-7, coinvolgerebbe nello scontro anche l'unità russa in H-7, facendo salire il rapporto a 9 contro 15.

La battaglia del lago ghiacciato

zioni di regia", di Sergej Michajlovic Eizenštejn, pubblicato nella "Piccola biblioteca Einaudi"; mentre per le notizie storiche mi sono servito dell'Enciclopedia di Storia medioevale della Oxford University.

Il gioco

Dopo aver offerto all'utente la possibilità di caricare da nastro i dati necessari per proseguire una partita interrotta, nel caso in cui l'opzione venga rifiutata, viene chiesto all'utente di identificarsi con uno dei due strateghi impegnati nella battaglia. Quindi viene mostrata la cartina del campo di battaglia.

Per ragioni grafiche la cartina è orientata con il nord a sinistra e mostra (da destra a sinistra), l'affluente del lago Pskov, il lago Pskov stesso (ghiacciato), il braccio che collega il Pskov al Cudskoe (circondato dalle paludi, che sono rappresentate, secondo le convenzioni cartografiche internazionali, da trattini orizzontali), quindi il lago Cudskoe, anch'esso ghiacciato ed il suo effluente.

Il programma provvede, quindi, a generare casualmente lo spessore del ghiaccio in quei tratti del lago rappresentati da caratteri grafici "pieni". Questo spessore varia tra un minimo di 7.5 ed un massimo di 13. L'unità di misura in cui i valori suddetti sono espressi non viene specificata; essa è, comunque, in relazione al peso delle singole unità. Il meccanismo, infatti, che provoca la rottura del ghiaccio è dato dal fatto che il valore che esprime il peso dell'unità che passa su di un tratto ghiacciato, sia superiore al valore numerico che esprime lo spessore del ghiaccio nel punto suddetto.

Terminata la routine precedente, il programma piazza sulla cartina le pedine che rappresentano le unità impegnate nella battaglia. Dato che la documentazione "storica" sulla battaglia è piuttosto limitata, mi sono permesso di stabilire arbitrariamente sia la numerosità dei due



schieramenti che la loro posizione.

Per quanto riguarda il primo fattore, esso è stato scelto in modo da avere un rapporto di due a uno tra l'esercito russo e quello germanico.

Gli schieramenti vedevano, inizialmente, venti unità di cavalleria teutoniche affrontare quaranta unità di fanteria russe; ed entrambe le armate erano schierate lungo le rive dello Cudskoe. Dato che la cosa, però lasciava liberi dei varchi lungo la riva del lago Pskov, per gli inserimenti delle unità tedesche, ha preferito portare le unità di cavalleria a trenta (e quelle russe, naturalmente a sessanta), dislocandole, grosso modo, lungo le rive dei due laghi. La necessità di mantenere il rapporto di due a uno è data dal fatto che, in questo modo, nell'ambito di tempo in cui le unità russe compiono tutte una mossa, ogni unità teutonica ne compie due; simulando, così, una velocità di avanzamento per le truppe a cavallo teutoniche, doppia rispetto a quella delle truppe russe a piedi.

Dopo di che la partita ha inizio, alterando le mosse delle varie unità che compongono i due eserciti. L'ordine in cui esse muovono è dato dalla loro posizione sulla scacchiera. Poiché il nodo dell'azione si svol-

se sull'ampia superficie ghiacciata del lago Cudskoe (la quinta superficie lacustre d'Europa), si è scelto di far muovere le unità a partire da quelle più a sinistra della cartina e di far muovere i russi per primi. Per problemi di coordinamento dei movimenti le unità più vicine alla linea del fronte (per quanto riguarda la sola fanteria russa, che è disposta su più file parallele) muovono prima della retroguardia, il che porta, naturalmente, ad un certo allungamento dello schieramento, che pregiudica la compattezza della formazione russa.

Le prime unità a muovere sono quindi quelle di prima linea dell'ala destra dello schieramento russo, siano esse controllate dal calcolatore o dal giocatore. I due avversari si alternano nelle mosse in base al ritmo descritto precedentemente.

Quando il turno spetta al giocatore, il calcolatore chiede che venga introdotto, tramite il tastierino numerico, un valore da 1 a 9,5 compreso, che indica in quale direzione si desidera spostare, di una casella, l'unità in questione. La direzione è, come al solito, indicata dalla posizione relativa dell'unità (rappresentata dal tasto "5") rispetto alle altre cifre del tastierino numerico. Così,

PERSONAL SOFTWARE

La battaglia del lago ghiacciato

premando "8" indicheremo che desideriamo spostare l'unità di una casella a nord della sua posizione attuale; premendo "3" lo spostamento sarà di una casella a sud ed una a destra, vale a dire uno spostamento a sud-est dell'unità, mentre, nel caso in cui si prema il tasto "5", l'unità rimarrà nella sua posizione attuale.

Dopo ogni mossa il calcolatore provvede a controllare che non si verificino incongruenze (tentativi di sovrapporre più unità sulla stessa casella) e ad esaminare la situazione creatasi con la nuova mossa.

Così, il calcolatore provvederà ad aggiornare la variabile associata alla vecchia posizione occupata dall'unità mossasi, in modo da simulare un deterioramento dello stato del ghiaccio (nel caso in cui, ovviamente, l'unità si trovasse sulla superficie

del lago) in seguito al passaggio dell'unità stessa. Questo deterioramento è proporzionale al peso delle varie unità, e, per la precisione, è pari alla metà del loro peso attuale.

Quindi, un'unità di cavalleria tedesca determina una diminuzione nello spessore del ghiaccio di 4 unità, un cavaliere teutonico appiedato (peso uguale a tre unità), di una unità e mezzo; mentre un'unità di fanteria russa toglie allo spessore del ghiaccio solo mezza unità di misura.

Analogamente il calcolatore provvede a verificare il caso in cui lo spostamento dell'unità l'abbia portata su di una zona ghiacciata, non in grado di reggerne il peso (valore eprimente il peso attuale dell'unità superiore al valore numerico rappresentante lo spessore del ghiaccio nel punto), oppure su di una zona

paludosa. Mentre, però, la verifica, nel primo caso viene compiuta per le unità di entrambi gli schieramenti, nel caso delle paludi le unità di fanteria russe, più leggere e prive di corazza, possono avanzare impunemente senza paura di sprofondare.

Come i patiti di boardgame sanno, ogni pedina o "counter" ha associati due o più valori numerici che ne determinano le caratteristiche per capacità belliche, velocità di movimento ecc.. Nel caso di "La battaglia del lago ghiacciato", come abbiamo visto, il fattore velocità è insito nella numerosità stessa dei due schieramenti, che simula una velocità della cavalleria teutonica doppia rispetto a quella della fanteria russa, senza introdurre esplicitamente un fattore velocità (che, peraltro, esiste, come vedremo, sotto forma di han-

Per 'lavorare' al meglio con il Pet e l'M20

Paolo e Carlo Pascolo

IL BASIC DEL PET E DELL'M20

Il personal computer rappresenta oggi, oltre che un valido aiuto nel lavoro, anche un'irresistibile tentazione. Può capitare, così, che qualcuno si trovi a disporre di un Commodore o di un M 20 Olivetti senza conoscerne appieno il linguaggio e le possibilità. Questo volume vuol rappresentare proprio un prezioso supporto per chi debba, o voglia imparare a programmare in Basic su questi strumenti di lavoro, gioco o studio: comandi, istruzioni, informazioni, consigli... fino a diventare davvero 'padroni' di due dei più diffusi Personal Computer.

226 pagine. Lire 16.000
Codice 336 D

Per ordinare il volume
utilizzare l'apposito tagliando
inserito in fondo alla rivista



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

La battaglia del lago ghiacciato

dicap provocato dalle conseguenze degli scontri tra più unità, in modo da rallentare le unità ferite o, ad esempio, far muovere i cavalieri tedeschi disarcionati alla stessa velocità delle truppe russe a piedi). Un secondo fattore che abbiamo già visto, piuttosto inusuale per un boardgame, è dato dal peso delle varie unità che è stabilito come segue: presa come unità di misura una pedina russa (quindi una unità di fanteria armata alla leggera e priva di corazza), una unità di cavalleria teutonica completa di corazza e cavalcatura ha un peso otto volte superiore, ed un cavaliere appiedato (ma pur sempre fornito di corazza) ha un peso pari a tre volte quello di una unità di fanteria russa.

Rimangono quindi da considerare i fattori di capacità belliche o di potenza negli scontri. Innanzi tutto ho unificato, come capita ormai sovente i fattori di attacco e di difesa. Ho inoltre stabilito che, nel caso in cui l'esito di uno scontro veda il "ferimento" di una unità, la sua efficienza venga diminuita di una unità e mezza. I valori di partenza sono i seguenti: una unità di cavalleria in perfetto stato ha un valore di potenza negli scontri pari a quindici unità. Nel caso in cui venga ferita una prima volta la sua potenza scende a 13.5; nel caso in cui venga però ferita una seconda volta essa viene considerata "morta". Nel caso in cui una unità di cavalleria venga disarcionata, oltre che il suo peso, (che scende, come visto, a tre) diminuisce anche la sua potenza negli scontri di dodici unità, pertanto, se il cavaliere non era mai stato ferito la sua potenza passa a tre (vale a dire un valore pari a quello di una unità di fanteria russa in perfetta efficienza) mentre se l'unità era già stata ferita in precedenza il suo valore di potenza passa a 1.5. Ovviamente unità appiedate, siano esse teutoniche o russe, nel caso in cui vengano ferite due volte vengono considerate "morte".

Si può forse considerare discutibile la scelta di equiparare una unità di

cavalleria disarcionata ad una unità di fanteria illesa. Ma, se la protezione offerta dall'armatura rappresenta un evidente vantaggio in caso di scontri essa rappresenta un non indifferente svantaggio dal punto di vista dell'agilità nei combattimenti e della libertà di movimenti nella marcia, svantaggio tale che è forse eccessivo supporre che un cavaliere disarcionato sarebbe riuscito ad avanzare alla stessa velocità di una unità di fanteria leggera. I due errori, quindi, si compensano.

Il calcolatore provvede anche, dopo ogni mossa a verificare che si siano venute a creare le condizioni necessarie ad uno scontro tra gli opposti schieramenti. Perché le condizioni suddette siano soddisfatte, è necessario che, all'interno della Z.O.C. (Zone of control, zona di controllo) dell'ultima unità mossasi si trovi almeno una unità nemica. La zona di controllo, per ciascuna unità, indipendentemente dall'esercito cui appartiene e dal suo stato attuale, è rappresentata da un quadrato di lato tre unità video, centrato sulla posizione attuale dell'unità attaccante.

La C.R.T. (Combat results table, tabella dei risultati dei combattimenti) è determinata, oltre che da un valore casuale (in luogo dei consueti dadi dei patiti di boardgame) anche dal rapporto di forze esistente, all'interno della suddetta zona di controllo.

Contrariamente ai boardgame tradizionali, ed anche all'esempio di computer wargame da me realizzato per Bit ('14-'18, apparso su Bit N° 23, anno 4°, Dicembre 1981), ho preferito limitare, anche, lo confesso, per ragioni pratiche, la determinazione del supporto fornito ai due schieramenti coinvolti nello scontro, alla sola Z.O.C. dell'unità responsabile dell'iniziativa di provocare lo scontro, in modo da concedere quindi un vantaggio allo schieramento attaccante, rispetto a chi sta sulla difensiva.

Facciamo un esempio pratico,

supponiamo (vedi figura 1) che l'unità teutonica in D-3 cui tocca muovere sia illesa (capacità bellica uguale a 15), mentre la sua compagnia in B-3 sia stata disarcionata in uno scontro precedente (per cui la sua capacità bellica sarà ridotta a 3), mentre delle tre unità russe, due siano nelle loro piene capacità belliche ed una sia già stata ferita (capacità limitata a 1.5 rispetto alle 3 unità originali). Se l'unità in D-3 si muove in C-2 (numero corrispondente del tastierino numerico "7") essa verrà a trovarsi ad avere le tre unità nemiche all'interno della sua Z.O.C. e provocherà, quindi, lo scontro. Sommando le capacità belliche delle unità dei due schieramenti all'interno della Z.O.C. dell'unità che si è mossa per ultima otteniamo un valore di 18 unità per lo schieramento tedesco e di 7.5. unità per lo schieramento russo. Con una semplice proporzione, si ottengono i valori percentuali corrispondenti alla ripartizione delle probabilità di esito favorevole per i due eserciti. Con i valori suddetti il rapporto è di 70.58 a 29.42 a favore dello schieramento germanico. Ciò significa che ci sono 70.58 probabilità su cento che l'esito dello scontro sia favorevole alle unità teutoniche e 29.42 a favore delle unità russe. Le probabilità suddette sono poi, a loro volta, suddivise tra i differenti esiti a danno dell'uno o dell'altro dei due schieramenti. Gli esiti suddetti si applicano a tutte le unità di uno stesso schieramento coinvolte nello scontro, siano state esse oppure no a provocarlo direttamente.

Nel caso delle truppe tedesche, le 29.42 probabilità di avere esiti a loro sfavorevoli sono equamente suddivise tra:

- la scomparsa del campo di gioco di entrambe le unità coinvolte, vale a dire la loro "morte";
- il disarcionamento di entrambe le unità (nel caso dell'unità in B-3, essendo quest'ultima già stata disarcionata, essa verrebbe, per questa ragione "ferita", vale a dire, la sua

La prima ...  ... l'unica

Enciclopedia di Elettronica e Informatica

Oggi
con la 2^a Edizione
...la più aggiornata!
In edicola.



Il successo si ripete 

E.I. un prezioso strumento di formazione e di aggiornamento
a cui sono abbonati anche migliaia di specialisti, tra cui 4000 quadri FIAT

un orgoglioso primato dell'editoria italiana
alla cui pubblicazione sono interessati editori francesi, tedeschi, svedesi, canadesi, inglesi, sudafricani, portoghesi, spagnoli, australiani, zelandesi, messicani, sudamericani

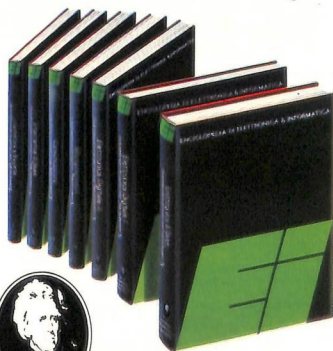
uno strepitoso successo di lettori:
fino a oggi 6.000.000
di fascicoli venduti

una splendida opera da biblioteca

da 60 fascicoli settimanali
7 volumi - 1680 pagine - 700 foto
2200 illustrazioni a colori

E.I. una prestigiosa collaborazione tra Learning Center

TEXAS INSTRUMENTS 



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La battaglia del lago ghiacciato

capacità bellica scenderebbe a 1.5); — il fermento di entrambe le unità (in questo caso la capacità bellica delle unità in C-2 scenderebbe a 13.5, mentre quella della B-3 a 1.5).

Per tutti e tre gli esiti le probabilità di avverarsi sarebbero del 9.8%. Nel caso delle truppe russe, non essendoci un esito che preveda, ovviamente il disarcionamento delle unità, per ragioni di simmetria nella determinazione degli esiti, sono previste doppie possibilità di "ferimento" delle unità coinvolte nello scontro. Abbiamo quindi 23.52% di probabilità che le unità in questione siano "uccise" e 47.06% che siano ferite. In quest'ultimo caso, però, poiché una pedina russa è già stata ferita, essa viene considerata "morta" e tolta dal campo di gioco.

Un altro semplice esempio (vedi figura 2), la pedina russa in J-7, provocherebbe lo scontro muovendo in J-8 (tasto corrispondente alla mossa suddetta "2"), poiché la pedina teutonica in I-9 sarebbe all'interno della sua Z.O.C., unitamente all'unità russa in I-7; dalla Z.O.C. stessa rimarrebbe però esclusa l'unità russa in H-7, che, così, non parteciperebbe allo scontro. La somma delle ca-

pacità belliche (supponendo che tutte le unità siano al pieno delle loro forze) sarebbe di 6 per lo schieramento russo e di 15 per quello teutonico, il che porterebbe a delle probabilità percentuali di 28.57 a 71.43, a favore dell'unità teutonica.

Muovendo invece in I-8, e coinvolgendo quindi l'unità russa in H-7; la somma delle capacità belliche russe salirebbe a 9, ed il rapporto percentuale, pur rimanendo a favore della più potente unità teutonica (corazzata e a cavallo) sarebbe più vantaggioso per lo schieramento russo: 37.5 a 62.5.

I differenti esiti hanno anche effetti collaterali, oltre quelli, immediati, sulle capacità belliche delle unità coinvolte. Nel caso, infatti in cui una unità di cavalleria venga "disarcionata", essa non continuerà a muoversi alla stessa velocità delle sue compagne a cavallo, ma riceverà un handicap che ne rallenterà le capacità di movimento, eguagliandole a quelle di una unità di fanteria in piena efficienza. Un handicap ancora superiore verrà inflitto alle unità a piedi ferite (siano esse russe o unità teutoniche appiedate), rallentando ulteriormente l'avanzamento ad

una mossa ogni tre di una normale unità germanica a cavallo. Un analogo handicap viene inflitto, ma ha effetto immediato e limitato alle due mosse successive, ad una unità teutonica che venga ferita mentre si trova a cavallo.

Ad intervalli regolari rispetto allo svolgimento della partita (ogni turno completo di mosse per la cavalleria teutonica), il computer provvede a calcolare e mostrare il punteggio parziale dell'incontro. Esso è calcolato in base alla diminuzione di capacità belliche inflitte all'avversario, più un bonus di un punto per ogni unità nemica scomparsa dalla scacchiera di gioco. Da notare che i danni inflitti all'avversario negli scontri vengono sommati a quelli provocati da incidenti senza l'intervento di unità nemiche (come unità sprofondate nel ghiaccio o, per le sole truppe tedesche, impantanate nelle paludi). Le condizioni di vittoria che portano alla conclusione dell'incontro sono, ovviamente, basate sul punteggio suddetto. Esse sono, però, espresse in termini di rapporti di forza.

Le capacità belliche compressive dei due schieramenti, sono inizial-

TELEMATICA

Dal viewdata all'office automation

Tutti oggi parlano di telematica, di società dell'informazione, di banche dati.

Ma cosa è la telematica? Un insieme di servizi di videoinformazione e televideoinformazione. Essa rappresenta un servizio che, utilizzando le reti telematiche pubbliche, permette ad un qualsiasi utente, dotato di un televisore a colori adatto, di richiedere e ricevere informazioni memorizzate su opelvide. Poi vi sono i servizi pubblici per la trasmissione di testi scritti da terminale a terminale ed il fac-simile. Essi sono basilari, fra l'altro, per la realizzazione della "posta elettronica".

Le applicazioni della telematica sono infinite ed in parte ancora da scoprire. Essa è innanzitutto, un nuovo e potente "medium" nel campo della comunicazione e dell'informazione, ma è

anche lo strumento principale che rivoluzionerà l'organizzazione e la produttività del lavoro di ufficio, per realizzare quello che si chiama "office automation".

Questo libro intende dare un impulso alla conoscenza della telematica, e si prefigge di offrire al lettore un panorama dei problemi connessi con questa disciplina e con i relativi aspetti applicativi. Le caratteristiche dell'esposizionale fanno sì che il volume possa proporsi indifferentemente all'esperto EDI e di organizzazione, quanto allo studioso che si accosta per la prima volta a questa materia. L'esperto troverà un sicuro riferimento per la risoluzione di problemi teorici e pratici, mentre lo studioso troverà, in una forma organica, i principi fondamentali indispensabili per la conoscenza delle varie problematiche.

di Riccardo Glucksmann
Cod. 518D Pag. 166
L. 19.000

Sommario

Telematica e suo sviluppo - Evoluzione delle telecomunicazioni per lo sviluppo della telematica - Reti per telecomunicazioni - Reti di calcolatori e banche dati - Videotex e Teletex - Altri nuovi servizi di telematica - Funzionalità del sistema videotex - Sviluppi del videotex nel mondo - Telematica in Italia - Sviluppo delle comunicazioni - Applicazioni della telematica - Comunicazioni di massa e aspetti socio-economici e giuridici.

Potete acquistare il suddetto libro nelle migliori librerie oppure scrivendo direttamente a:
Gruppo Editoriale Jackson -
Divisione Libri - Via Rosellini, 12
20124 Milano



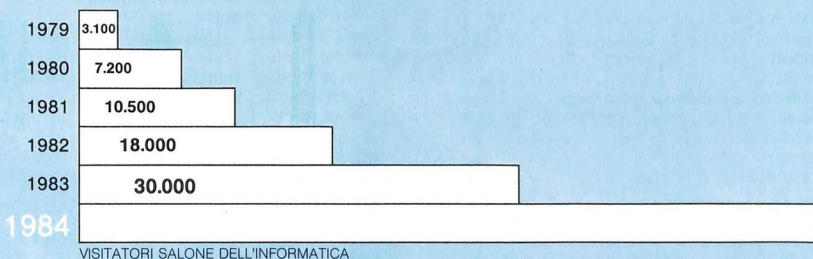
SALONE DELL' INFORMATICA 1984

Quartiere Fiera di Milano

(reception riservata con ingresso da via Gattamelata)

14-18 aprile 1984

L'unica mostra nazionale interamente ed unicamente dedicata all'informatica.
L'appuntamento di primavera scelto dall'utenza.



6° salone nazionale per l'elaborazione e trasmissione dei dati e dei messaggi.

Mini - personal - home computer -
software - accessori - apparecchiature
per l'automazione dell'ufficio - sistemi e
servizi di telematica.



Segreteria e informazioni:
E.P.I. - Ente Promozione Informatica
20139 MILANO - Via Marochetti, 27
tel. (02) 56.93.973 - 53.98.267

La battaglia del lago ghiacciato

mente calcolate in ragione della somma delle capacità belliche delle singole unità, più un punto per ogni unità che compone ciascuno schieramento. Con queste regole le capacità belliche della formazione teutonica assommano a 480 punti, distribuite tra trenta diverse unità. Nel caso dell'esercito di Alexander Nevskij, le limitate capacità belliche delle unità di fanteria portano la potenza complessiva dello schieramento russo a 240 punti, distribuiti, però, tra il doppio di unità rispetto allo schieramento teutonico. Ciò significa che, nel caso delle truppe russe, la perdita di una singola unità è meno "costosa" rispetto a quelle teutoniche: se, infatti, una unità di fanteria russa "muore" in uno scontro, la diminuzione di potenza per lo schieramento russo è di 4 punti (tre di capacità belliche ed uno per la perdita dell'unità stessa), nel caso in cui, invece, lo schieramento teutonico perde una unità di cavalleria (anche senza che venga coinvolta in uno scontro, ad esempio solo perché il ghiaccio si rompe), la perdita è di 16 punti (quindici di capacità belliche).

Il rapporto di forze iniziale tra i due eserciti è, come visto, di due a uno in favore dell'esercito teutonico. Le condizioni di vittoria fissate per l'esercito germanico prevedono che il rapporto di forze venga portato a tre a uno, mentre, affinché vinca l'esercito russo, è sufficiente che il rapporto di forze sia pari, poiché questo significherebbe una netta superiorità numerica dell'esercito russo.

È quindi evidente che, nel caso in cui l'attraversamento del lago si rivelasse particolarmente sfortunato per l'esercito tedesco, anche un rapido e fruttuoso aggiramento del lato destro dello schieramento russo non impedirebbe a quest'ultimo di avere, con un po' di pazienza, la meglio.

Il programma

Come detto, l'unica scelta che vie-

ne sottoposta al giocatore riguarda la direzione in cui spostare la pedina cui spetta il turno. In realtà, il giocatore ha anche un'altra opzione a disposizione: rispondendo alla domanda, circa quale direzione far prendere all'unità, premendo il tasto "0", il calcolatore provvederà ad interrompere la partita ed a dare al giocatore l'opportunità di salvare una copia della situazione intermedia su nastro. Data la "mole" di dati necessaria, l'operazione suddetta impiega circa sette minuti e valori analoghi per ripristinare la situazione da programma. Dopo di che viene offerta all'utente l'alternativa tra proseguire la partita interrotta o porre fine al programma.

Per quanto riguarda l'algoritmo decisionale, responsabile delle mosse del calcolatore, esso è organizzato, come già in altri wargame da me realizzati (il già citato "14-18" o "Abukir 1798", uscito sul numero scorso di **Personal Software**), con un ciclo di valutazione sulle varie mosse disponibili per l'unità cui spetta muovere. Per quanto riguarda i criteri di valutazione suddetti, si è data la precedenza al controllo dello svolgimento degli scontri, in modo da evitare di affrontarli con rapporti di forze inferiori alla parità, il che porta, logicamente e abbastanza verosimilmente, le potenti unità di cavalleria teutoniche ad essere particolarmente aggressive, le più deboli unità di fanteria russa a tenersi sulla difensiva.

Nel caso in cui la mossa non sia influenzata dalla necessità di provocare od evitare lo scontro, la valutazione delle mosse viene determinata in base a considerazioni strategiche (tenere le truppe unite, in modo da avere a disposizione in caso di scontro rapporti di forza favorevoli) e, per così dire, "geografiche", vale a dire riguardanti la posizione dell'unità cui spetta muoversi relativamente alle posizioni strategiche del campo di gioco.

Pur adottando metodi di valutazione sostanzialmente simili, alme-

no per quel che riguarda la parte strategica, la routine in questione si è rivelata, per "La battaglia del lago ghiacciato", sensibilmente più lenta, rispetto a quella di uguale funzione inserita in "Abukir 1798". La differenza è, fondamentalmente, data dal fatto che, mentre alle navi impegnate nella battaglia di Abukir non era consentito compiere virate superiori a 45°, nel caso delle unità de "La battaglia del lago ghiacciato" sono ammessi sia bruschi cambi di direzione che ritirate precipitose, la qual cosa rende necessario esaminare tutte e nove le alternative che si pongono ad ogni mossa, contro le tre possibili per "Abukir 1798".

Il computer, tutto sommato, si comporta piuttosto bene, anche se, nella parte del Gran Maestro dell'Ordine Teutonico Von Balk, risente degli inevitabili problemi provocati dalla necessità che le pesanti unità di cavalleria germaniche corano l'alea dell'attraversamento della superficie ghiacciata del lago, per entrare in contatto con le forze nemiche.

Non ho ritenuto, d'altronde, conveniente inserire un meccanismo che spingesse le unità tedesche a rimanere ferme sulle loro posizioni ad attendere l'attacco delle più deboli unità russe poiché questo sarebbe stato "antistorico" e non conforme con il fatto che i cavalieri dell'Ordine Teutonico rappresentavano, nella battaglia del lago Cudskoe, l'avanguardia della espansione prussiana in oriente.

Epilogo

Queste brevi considerazioni concludono la prima parte dell'articolo. Diamo appuntamento ai lettori, che hanno trovato queste premesse abbastanza interessanti da essere coinvolti a conoscere il programma nei suoi particolari, al prossimo numero di **Personal Software**, su cui appariranno il listato del programma ed i commenti allo stesso. ■

è in edicola il nuovo numero

**ANTEPRIMA:
OLIVETTI M10**

**TUTTO FIERE
EDP-USA
SIOA
COMPUTER SHOW**

**VISICALCOLIAMO
L'IRPEF '84**

**QUICKCODE:
UN GENERATORE
DI PROGRAMMI
PER DBASE II**



CON INSERTI:

**SUPER BIT RISERVATO PERSONAL
E
DIGIDATTICA**



UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Othello per ZX81

— Parte prima —

Presentiamo in questa prima puntata un famoso gioco implementato su ZX81

di Angelo Motta

Hai mai giocato ad Othello? È facile, anzi la pubblicità del gioco dice "è più facile imparare a giocarlo che smettere"! Ed è vero, è un bellissimo gioco di riflessione e strategia.

Si gioca su una scacchiera di 64 caselle. Al centro vengono poste, due pedine bianche e due pedine nere, al turno, ogni giocatore depone una pedina del proprio colore sulla scacchiera in modo da racchiudere almeno una pedina avversaria fra le proprie, se non gli è possibile perde il turno. Le pedine imprigionate diventano dello stesso colore di quelle del giocatore che ha mosso. Quando sono state deposte tutte le 64 pedine, vince chi ha più pedine del proprio colore.

Il programma qui presentato è una modifica più che una conversione di quello apparso su Personal Software n. 3 per Atari.

Infatti, per rendere più veloce la risposta del computer, sono state scritte alcune parti in linguaggio macchina, oltre ad altre modifiche. L'impostazione del gioco è rimasta invariata; come per l'Atari non bisogna inserire delle coordinate per effettuare la mossa, ma spostare con i tasti "freccia" una pedina lampeggiante e deporla nella casella desiderata premendo il tasto (0). Inoltre, il computer non è in grado di capire quando il giocatore non può effettuare la mossa; in tal caso basterà

Byte	Decimale	HEX	Mnemonici	Note
16907	33 0 125	21 00 7D	LD HL, 32000	Carica la mossa nel registro E.
16910	94	5E	LD E, (HL)	
16911	1 8 0	01 08 00	LD BC, 8	Pone in D la 1° direzione.
16914	197	C5	PUSH BC	
16915	33 180 65	21 B4 41	LD HL, 16820	Somma la direzione alla mossa e la pone in C.
16918	9	09	ADD HL, BC	
16919	86	56	LD D, (HL)	La casella indicata dalla direzione è occupata dalla pedina avversaria?
16920	123	7B	LD A, E	
16921	130	88	ADD A, D	Se no cambia direzione.
16922	79	4F	LD C, A	
16923	33 255 119	21 FF 77	LD HL, 30719	La nuova casella è occupata da una pedina avversaria?
16926	9	09	ADD HL, BC	
16927	126	7E	LD A, (HL)	Se si aggiunge nuova direzione la casella è occupata da una pedina propria? Se no cambia direzione. La mossa è valida ritorna al BASIC.
16928	33 10 125	21 0A 7D	LD HL, 32010	
16931	190	BE	CP (HL)	Carica altra direzione e riprova il controllo.
16932	32 25	20 19	JR NZ + 25	
16934	229	E5	PUSH HL	Mossa errata-ritorna
16935	121	79	LD A, C	
16936	130	82	ADD A, D	
16937	79	4F	LD C, A	
16938	33 255 119	21 FF 77	LD HL, 30719	Carica la mossa nel registro E.
16941	9	09	ADD HL, BC	
16942	126	7E	LD A, (HL)	Pone in D la 1° direzione.
16943	225	E1	POP HL	
16944	190	BE	CP (HL)	Somma la direzione alla mossa e la pone in C.
16945	40 243	28 F3	JR Z - 13	
16947	33 20 125	21 14 7D	LD HL, 32020	La casella indicata dalla direzione è occupata dalla pedina avversaria?
16950	190	BE	CP (HL)	
16951	32 6	20 06	JR NZ + 6	Se si aggiunge nuova direzione la casella è occupata da una pedina propria? Se no cambia direzione. La mossa è valida ritorna al BASIC.
16953	33 30 125	21 1E 7D	LD HL, 32030	
16956	115	73	LD (HL), E	Carica altra direzione e riprova il controllo.
16957	193	C1	POP BC	
16958	201	C9	RET	Mossa errata-ritorna
16959	193	C1	POP BC	
16960	13	0D	DEC C	
16961	32 207	20 CF	JR NZ - 49	
16963	201	C9	RET	

Figura 1. Routine in linguaggio macchina relativa al controllo della mossa effettuata da entrambi i giocatori. Per inserire i codici usare i listati 2 e 3.

premere il tasto (1) per passare la mossa allo ZX.

Il programma presentato deve essere inserito in due fasi successive. 1° fase: inserire la REM 1 di 450 caratteri e le 77 righe da 100 a 160. A questo punto dare il RUN ed inserire i codici del linguaggio macchina. La REM contiene:

— le variabili fisse per la scelta della mossa dello ZX (locazioni da 16514 a 16613);

— routine per la stampa della scacchiera sul video e per l'inizializza-

zione delle variabili di controllo gioco in RAMTOP (da 16614 a 16820); — le variabili per il controllo validità mossa per entrambi i giocatori (da 16820 a 16828); — la routine per la scelta della mossa di ZX (da 16829 a 16906); — la routine di controllo validità della mossa (da 16907 a 16953).

Una volta inseriti i codici macchina il programma si fermerà e sul video apparirà la scritta 9/160.

A questo punto occorre, per mettersi al riparo da errori quasi inevitabili

Othello per ZX81

li, registrare almeno un paio di volte il lavoro fatto.

2ª fase: cancellare le righe da 100 a 160 ed inserire il resto del programma. Si noti che le linee 100 e 110 abbassano RAMTOP di 2 Kbyte. Per il programma sarebbe bastato un abbassamento di un quarto di K; ho voluto aumentare la zona disponibili per lasciare la possibilità di duplicare le variabili di controllo gioco per chi volesse creare un secondo livello di gioco con possibilità di analizzare alcune mosse successive.

Gestione del gioco

Per la gestione del gioco viene usata una matrice di 100 byte nelle locazioni di memoria da 30720 a 30819 (figura 5). Tale matrice corrisponde per le 64 locazioni centrali alla scacchiera dello Othello; le restanti 36 locazioni sono il bordo esterno della scacchiera, indispensabile per il corretto funzionamento del gioco.

La figura 1 mostra la matrice all'inizio del gioco. I byte contenenti il valore 0 corrispondono alle caselle libere, quelli col valore 1 alle caselle occupate dal giocatore, quelli con 2 alle caselle occupate dallo ZX e con 9 il bordo esterno.

Quando si esegue una mossa è possibile imprigionare le pedine avversarie in 8 direzioni. Queste direzioni si riducono a 5 ai bordi e a 3 agli angoli (figura 3).

La funzione del bordo esterno è quella di evitare che nell'esecuzione della routine per il controllo della mossa - più avanti illustrata - e nell'aggiornamento della scacchiera (subroutine BASIC dalla linea 800 alla linea 960) lo ZX fuoriesca dal quadro di gioco con spiacevoli ano-

Byte	Decimale	HEX	Mnemonici	Note
16829	33 40 125	21 28 7D	LD HL, 32040	Predispone le variabili nei byte di controllo.
16832	54 1	36 01	LD (HL), 1	
16834	33 10 125	21 0A 7D	LD HL, 32010	
16837	54 1	36 01	LD (HL), 1	
16839	33 20 125	21 14 7D	LD HL, 32020	LD (HL), 2
16842	54 2	36 02	LD (HL), 2	
16844	33 30 125	21 1E 7D	LD HL, 32030	LD (HL), 1
16847	54 1	36 01	LD (HL), 1	
16849	01 12 0	01 0C 00	LD BC, 12	Inizio ciclo.
16852	197	C5	PUSH BC	
16853	33 255 119	21 FF 77	LD HL, 30719	Controlla che la casella sia vuota - se occupata passa alla successiva.
16856	9	09	ADD HL, BC	
16857	126	7E	LD A, (HL)	
16858	184	B8	CP B	
16859	32 37	20 25	JR NZ + 37	Carica il valore della matrice di scelta mossa (vedi figura 2).
16861	33 129 64	21 81 40	LD HL, 16513	
16864	229	E5	PUSH HL	
16865	9	09	ADD HL, BC	
16866	126	7E	LD A, (HL)	Lo confronta con quello scelto in precedenza (all'inizio 1) e, se minore, scarta la casella e passa alla successiva.
16867	33 40 125	21 28 7D	LD HL, 32040	
16870	17 0 0	11 00 00	LD DE, 0	
16873	94	5E	LD E, (HL)	
16874	225	E1	POP HL	Se non valida passa ad esaminare la successiva.
16875	25	19	ADD HL, DE	
16876	150	96	SUB (HL)	
16877	250 3 66	FA 03 42	JP M, 16899	
16880	33 0 125	21 00 7D	LD HL, 32000	Controlla la validità della mossa (vedasi figura 3).
16883	113	71	LD (HL), C	
16884	205 11 66	CD 0B 42	CALL 16907	
16887	33 30 125	21 1E 7D	LD HL, 32030	
16890	126	7E	LD A, (HL)	Se non valida passa ad esaminare la successiva.
16891	33 40 125	21 28 7D	LD HL, 32040	
16894	190	BE	CP (HL)	
16895	250 3 66	FA 03 42	JP M, 16899	
16898	119	77	LD (HL), A	Selezione la casella successiva da controllare. Quando lo ha passate tutte in rassegna ritorna al BASIC.
16899	193	C1	POP BC	
16900	12	0C	INC C	
16901	121	79	LD A, C	
16902	254 90	FE 54	CP 90	
16904	200	C8	RET Z	
16905	24 201	18 C9	JR -55	

Figura 2. Routine in linguaggio macchina con la quale lo ZX sceglie la mossa al livello 1°. Per inserire i codici usate i listati 2 e 3.

malie di funzionamento.

Routine di controllo della validità della mossa

La mossa è valida se viene imprigionata almeno una pedina avversaria fra una propria già presente sulla scacchiera e quella che si depone. Nella matrice di 10 x 10 le direzioni

per muoversi nelle direzioni possibili vengono comodamente indicate con - 11 per alto sinistra, - 10 per in alto, - 9 per in alto a destra, - 1 per a sinistra, + 1 per a destra, + 9 per in basso a sinistra, + 10 per in basso e + 11 per in basso a destra (si veda la figura 4). Queste variabili sono inserite nel programma nella REM iniziale fra le locazioni dal n. 16821 al

Othello per ZX81

n. 16828.

A questo punto occorre aprire una parentesi. Se facciamo:

PRINT PEEK 16821 (NEW LINE)

sul video apparirà il valore 245 anziché - 11 sopra descritto.

Lo stesso vale per le altre locazioni 16822, 16823, 16824 che invece dei valori negativi contengono rispettivamente 246, 247, 255. Questo perché la CPU Z80 memorizza i numeri negativi nella forma "a complemento a due". Per chi non conoscesse la numerazione binaria in complemento a due ne viene fatta menzione nel riquadro.

La routine per il controllo della mossa è scritta interamente in linguaggio macchina ed è illustrata nella figura 2. Quando il giocatore sceglie la mossa, lo ZX, partendo da una delle direzioni sopradescritte, controlla se la casella adiacente è occupata da una pedina avversaria. In caso contrario prova con un'altra direzione.

Se la casella è occupata da una pedina avversaria, controlla, sempre nella medesima direzione che la successiva sia occupata o da una pedina del giocatore, nel qual caso conferma la mossa, o da una pedina avversaria, a fronte della quale continua nella stessa direzione, o da una casella vuota o dal bordo esterno e, in questo caso cambia la direzione di controllo. Se esaurite tutte le otto direzioni non è possibile imprigionare alcuna pedina avversaria, viene segnalata l'invalidità della mossa.

Strategia dello ZX81 al 1° livello

Lo schema di gioco dello ZX al 1° livello è abbastanza semplice.

Ad ogni casella della scacchiera è assegnato un valore (figura 6) in base all'importanza strategica della stessa. Si osserva perciò che mentre la casella d'angolo ha un valore di 9, le adiacenti alla stessa sono valutate 2 ai bordi ed 1 in diagonale.

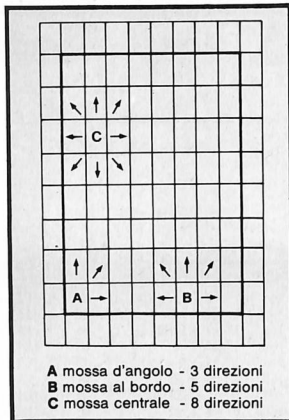


Figura 3. Tipo di mosse effettuabili e relative direzioni di imprigionamento pedine avversarie.

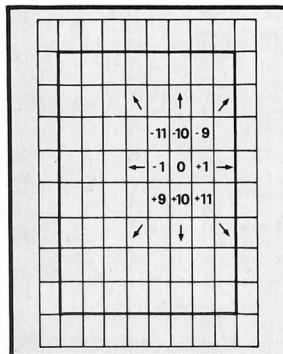


Figura 4. Variabili utilizzate dallo ZX (e loro direzioni) per il controllo della validità della mossa e per l'aggiornamento della scacchiera.

Il valore di tale caselle è contenuto nella REM 1 nelle locazioni da 16514 a 16613 e sono comprensive del bordo esterno il cui valore è 0. Al turno lo ZX sceglie, fra le mosse possibili, quella la cui casella ha il valore strategico più alto.

La routine per la scelta della mossa al 1° livello, scritta anche essa interamente in linguaggio macchina, è illustrata nella figura 1. Inizia con l'assegnazione delle variabili di controllo: 1 nella locazione 32010 (pedina del giocatore), 2 nella loca-

(30720)	9	9	9	9	9	9	9	9	9
(30730)	9	0	0	0	0	0	0	0	9
(30740)	9	0	0	0	0	0	0	0	9
(30750)	9	0	0	0	0	0	0	0	9
(30760)	9	0	0	0	1	2	0	0	9
(30770)	9	0	0	0	2	1	0	0	9
(30780)	9	0	0	0	0	0	0	0	9
(30790)	9	0	0	0	0	0	0	0	9
(30800)	9	0	0	0	0	0	0	0	9
(30810)	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Figura 5. Matrice contenuta nelle locazioni da 30720 a 30819 contenente le variabili per il controllo del gioco: 1 = pedina del giocatore; 2 = pedina dello ZX; 0 = casella libera; 9 = bordo della matrice.

(16514)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
(16524)	0	9	2	8	6	6	8	2	9	0
(16534)	0	2	1	3	4	4	3	1	2	0
(16544)	0	8	3	7	5	5	7	3	8	0
(16554)	0	6	4	5	0	0	5	4	6	0
(16564)	0	6	4	5	0	0	5	4	6	0
(16574)	0	8	3	7	5	5	7	3	8	0
(16584)	0	2	1	3	4	4	3	1	2	0
(16594)	0	9	2	8	6	6	8	2	9	0
(16604)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Figura 6. Matrice contenuta nelle locazioni da 16514 a 16613 con inserito il valore delle singole caselle della scacchiera, in base al quale lo ZX sceglie la mossa.

zione 32020 (pedina dello ZX) e 1 in entrambe le locazioni 32030 e 32040 indispensabili la prima per il controllo della validità della mossa e la seconda per la scelta della mossa stessa.

Lo ZX inizia quindi l'esame della scacchiera partendo dalla prima casella in alto a sinistra (la n. 12 - figura 5) e, man mano le passa tutte in rassegna. Se la casella è occupata la scarta e passa alla successiva, altrimenti chiama la subroutine per il controllo della validità della mossa. Se questa non è possibile scarta la casella e continua con la prossima, se valida controlla, il valore strategico della casella (figura 1) con quello della casella il cui numero è contenuto nella locazione 32040 (all'ini-

Othello per ZX81

zio della routine I corrispondente al bordo esterno il cui valore è 0).

Se tale valore è superiore lo ZX inserisce nella locazione 32040 il numero della casella che sta esaminando come possibile mossa, in caso contrario scarta la casella e continua con la prossima.

Quando sono state passate in rassegna tutte le 64 caselle, nella locazione 32040 lo ZX leggerà il numero della casella da scegliere come mossa. Se il valore della locazione sarà 1, lo ZX farà apparire sullo schermo la scritta "NESSUNA MOSSA" e passerà il turno.

Sul prossimo numero verrà pubblicata un'estensione del programma che consentirà di sfidare lo ZX81 al 2° livello di gioco.

Ultima nota: il programma è predisposto per lo ZX81 o ZX80 nuova ROM + scheda SLOW. È possibile inserire delle pause per farlo funzionare con lo ZX80 senza SLOW, ma non si ottengono dei buoni risultati a causa dell'assenza della pedina lampeggiante che crea confusione sulla scacchiera.

Rappresentazione dei numeri binari in complemento a due

Per quanto riguarda la rappresentazione dei numeri binari si rimanda alla tabella "Immagazzinamento di numeri di due byte" apparsa nell'articolo "Linguaggio macchina per ZX81" di Bruno del Medico sul n. 12/13 della rivista.

Tale tabella illustra come è possibile ottenere 256 combinazioni di numeri (dallo 0 a 255) con 8 bit (1 byte). Questi numeri sono però numeri interi positivi.

Per ottenere i numeri negativi si usa la notazione in complemento a due.

Con questa forma i numeri positivi vengono rappresentati sempre allo stesso modo; i numeri negativi si ottengono portando a complemento ad uno (ossia lo 0 diventa 1 e l'1 diventa 0) il numero positivo ed al risultato ottenuto si aggiunge 1.

Prendiamo ad esempio il n. 11 positivo che nella forma binaria è rappresentato:

$$11 = 00001011$$

per ottenere lo stesso numero in negativo si dovrà procedere:

numero positivo	00001011	= 11
complemento ad 1	11110100	
+ 1	1	(somma)
numero in complemento a due	11110101	= -11 (o 245 pos.)

Pertanto, con la notazione in complemento a due in un byte si avranno 127 numeri positivi e 128 numeri negativi.

Un metodo molto più semplice per trovare i numeri negativi, che risulta comodo quando si devono effettuare delle POKÉ o inserire i codici del linguaggio macchina, è di sottrarre al numero 256 il numero positivo. Esempio: $256 - 11 = 245$ che è appunto il corrispondente positivo del -11 (si veda sopra).

Per chi volesse meglio approfondire lo studio sulla numerazione binaria e sulla programmazione in linguaggio macchina dello Z80, l'autore consiglia il volume "Programmazione dello Z80" di Rodney Zaks edito dalla Jackson.

Listato 1. La lunga lista di REM contiene la parte più importante del programma che determina la mossa del computer.

```

1 REM
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999

```

Othello
per ZX81



Seguito Listato 1.

```

I 000000 GOT TO 9500
I 000000 LET K=1
I 000000 GOTO 1000
I 000000 H:O: 9500
I 000000 GOTO 9500
I 000000 LET K=K+1
I 000000 (B+K)=PEEK 32010 TH
I 000000 GOTO 9500
I 000000 (B+K)<PEEK 32020 T
I 000000 LET K=K-1
I 000000 H:K<1 OR K>10 THEN GOTO 950
I 000000 PRINT AT 14,INT (K/10)+2, (K-
I 000000 (K/10)+1)*10)+3-1:D$
I 000000 LET L=(B+K),PEEK 32020
I 000000 LET NZ=L+1
I 000000 NEXT L
I 000000 RETURN
I 000000 PRINT AT 21,7;"MOSSA ERRATA"
I 000000 PRINT AT 26,12;NT;" ";TAB 2
I 000000 RETURN
I 000000 PRINT AT 14,INT (S/10)+2, (S-
I 000000 (S/10)+10)+3-1:D$
I 000000 PEEK (S+8),PEEK 32020
I 000000 REVURN
I 000000 GOSUB 1805
I 000000 LET S=S-1
I 000000 PRINT AT 14,INT (S/10)+2, (S-
I 000000 (S/10)+10)+3-1:D$
I 000000 LET F$=INKEY$
I 000000 IF CODE F$=35 THEN GOTO 205
I 000000 GOTO CODE (F$)+15+2100
I 000000 GOTO 2070
I 000000 PRINT AT 14,INT (S/10)+2, (S-
I 000000 (S/10)+10)+3-1:D$
I 000000 RETURN
I 000000 GOTO 2070
I 000000 LET S=S-1
I 000000 IF S=11 THEN LET S=89
I 000000 PEEK (B+S)<0 THEN GOTO
I 000000 GOTO 2100
I 000000 LET S=S+10
I 000000 IF PEEK (B+S)=9 THEN LET S=
I 000000 IF PEEK (B+S)<0 THEN GOTO
I 000000 GOTO 2100
I 000000 LET S=S-10
I 000000 IF PEEK (B+S)=9 THEN LET S=
I 000000 IF PEEK (B+S)<0 THEN GOTO
I 000000 GOTO 2100
I 000000 LET S=S+1
I 000000 IF PEEK (B+S) THEN LET S=12
I 000000 IF PEEK (B+S)<0 THEN GOTO
I 000000 GOTO 2100
I 000000 PEEK 32020,1
I 000000 PEEK 32010,0
I 000000 PRINT AT 21,5;"
I 000000 PEEK 32030,0
I 000000 PEEK 32000,0
I 000000 IF PEEK 32030<0 THEN GOTO
I 000000 PRINT AT 21,7;"MOSSA ERRATA"
I 000000 GOTO 2070
I 000000 GOSUB 1805
I 000000 LET NZ=L+1
I 000000 LET NT=L+N
I 000000 IF NZ+NT=54 OR NZ=0 THEN GO
I 000000 GOSUB 1805
I 000000 LET D$=""
I 000000 LET L=USR 16829
I 000000 IF PEEK 32040<1 THEN GOTO

```

Seguito Listato 1.

```

000000 PRINT AT 21,16;"
000000 FOR I=1 TO 50
000000 NEXT I
000000 PRINT AT 21,9;"
000000 IF F$="1" THEN GOTO 700
000000 GOTO 8000
000000 LET S=PEEK 32040
000000 GOSUB 1805
000000 LET NZ=L+N
000000 LET NT=L+N
000000 IF NZ+NT=54 OR NT=0 THEN GO
000000 GOTO 8000
000000 DRIVE "OTHELLO"
000000 K=N
000000 REM #ANGELO MOTTA - MONZA#

```

1 REM (SEGUITA DA 458 CARATTE

```

0000 FOR I=16814 TO 16963
0000 INPLU
0000 PRINT " "=""
0000 IF PEEK (
0000 IF PEEK 16418=2 THEN SCROLL
0000 NEXT I
0000 STOP

```

Listato 2. Contatore per la routine in linguaggio macchina del listato 3.

Listato 3. Codici decimali della routine contenuta nella REM 1 del listato 1.

Sono da fornire al programma di caricamento del listato 2.

11	10000000	##	00	00000000	##
12	10000000	##	00	00000000	##
13	10000000	##	00	00000000	##
14	10000000	##	00	00000000	##
15	10000000	##	00	00000000	##
16	10000000	##	00	00000000	##
17	10000000	##	00	00000000	##
18	10000000	##	00	00000000	##
19	10000000	##	00	00000000	##
20	10000000	##	00	00000000	##
21	10000000	##	00	00000000	##
22	10000000	##	00	00000000	##
23	10000000	##	00	00000000	##
24	10000000	##	00	00000000	##
25	10000000	##	00	00000000	##
26	10000000	##	00	00000000	##
27	10000000	##	00	00000000	##
28	10000000	##	00	00000000	##
29	10000000	##	00	00000000	##
30	10000000	##	00	00000000	##
31	10000000	##	00	00000000	##
32	10000000	##	00	00000000	##
33	10000000	##	00	00000000	##
34	10000000	##	00	00000000	##
35	10000000	##	00	00000000	##
36	10000000	##	00	00000000	##
37	10000000	##	00	00000000	##
38	10000000	##	00	00000000	##
39	10000000	##	00	00000000	##
40	10000000	##	00	00000000	##
41	10000000	##	00	00000000	##
42	10000000	##	00	00000000	##
43	10000000	##	00	00000000	##
44	10000000	##	00	00000000	##
45	10000000	##	00	00000000	##
46	10000000	##	00	00000000	##
47	10000000	##	00	00000000	##
48	10000000	##	00	00000000	##
49	10000000	##	00	00000000	##
50	10000000	##	00	00000000	##
51	10000000	##	00	00000000	##
52	10000000	##	00	00000000	##
53	10000000	##	00	00000000	##
54	10000000	##	00	00000000	##
55	10000000	##	00	00000000	##
56	10000000	##	00	00000000	##
57	10000000	##	00	00000000	##
58	10000000	##	00	00000000	##
59	10000000	##	00	00000000	##
60	10000000	##	00	00000000	##
61	10000000	##	00	00000000	##
62	10000000	##	00	00000000	##
63	10000000	##	00	00000000	##
64	10000000	##	00	00000000	##

RIVISTE JACKSON.
LA VOCE
PIÙ AUTOREVOLE
NEL CAMPO
DELL'ELETTRONICA
E DELL'INFORMATICA.

l'Electronica
PERSONAL
SOFTWARE
AUTOMAZIONE

strumenti
MUSICALI

INFORMATICA

elektor

Bit

VIDEO
Giochi

electronica
OGGI

telecomunicazioni



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON



Libri
firmati JACKSON



Nicole Bréaud-Pouliquen
LA PRATICA DELL'APPLE
"Il Sistema APPLE II", il "BASIC Applesoft"
il disegno e la grafica: arricchiti da esempi e esercizi.
130 pagine L. **10.000**
Codice **341D**

F. Franceschini - F. Paterlini
Vi e il vostro Commodore 64
Uno strumento fondamentale per la comprensione e
programmazione del Commodore 64. Con consigli,
programmi testati, glossario e utili accenni di BASIC.
256 pagine B L. **22.000**, Codice **347**

Alan Miller
PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL
Un'opera base per chi desidera costruirsi una
"libreria" di programmi in grado di risolvere i più
frequenti problemi scientifici e ingegneristici.
372 pagine L. **25.000**
Codice **554P**

Carmine Elefante
L'home computer TI/99-4A
Il BASIC, il BASIC Esteso e il microprocessore
dell'home computer della T.I. Con programmi di
utilità e svago. 192 pagine L. **15.000**
Codice **343B**

Giacchino Baisini - Giò Federico Baglioni
IL FORTH PER VIC 20 E CBM 64
La programmazione in FORTH e la sua
implementazione sul Commodore VIC 20 e CBM 64.
150 pagine L. **11.000**
Codice **527B**

Franco Filippazzi - Giulio Occhini
VOI E L'INFORMATICA
L'opera che il manager moderno non può ignorare.
In 100 tavole; gli strumenti dell'Informatica,
l'Informatica e l'Azienda, realtà e prospettive
tecnologiche...
116 pagine L. **15.000**
Codice **526A**

Roland Dubois
CAPIRE I MICROPROCESSORI
Un fantastico viaggio alla scoperta del "cervello"
elettronico: la funzione del microprocessore,
delle memorie ROM e RAM, delle interfacce...
126 pagine L. **10.000**
Codice **342A**

Gaetano Marano
77 PROGRAMMI PER SPECTRUM
Dalla Grafica alla Business Grafica, dalla musica
alle animazioni, dai giochi all'elettronica... tutte
le possibilità offerte dal più piccolo dei computer.
150 pagine a colori L. **16.000**
Codice **555A**

Rita Bonelli-Daria Gianni
ALLA SCOPERTA DEL VIC 20
Un testo chiave per imparare a conoscere e usare
uno dei Personal del momento.
308 pagine L. **22.000**
Codice **338D**
Cassetta Programmi L. **15.000**
Floppy Programmi L. **25.000**

La Biblioteca che fa testo

In busta chiusa, e senza impegno, inviate questo coupon a:
Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
 Desidero ricevere gratuitamente il Catalogo Generale della Biblioteca
Jackson e informazioni sulle 10 Riviste specialistiche da voi pubblicate.
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
 Desidero ricevere contrassegno il/i volume/i

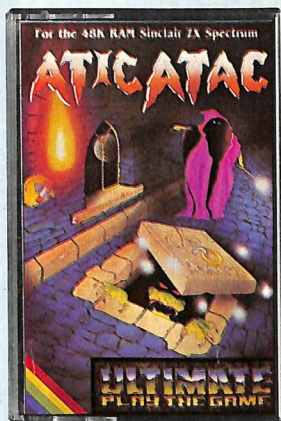
(pagherò al ricevimento L.
più L. 2.000 per contributo spese di spedizione)

Nome Cognome

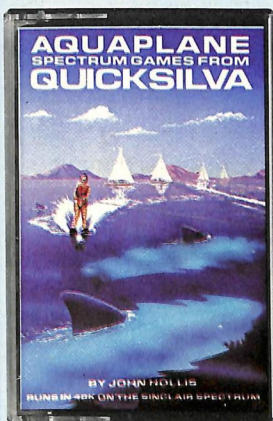
Via

CAP Città

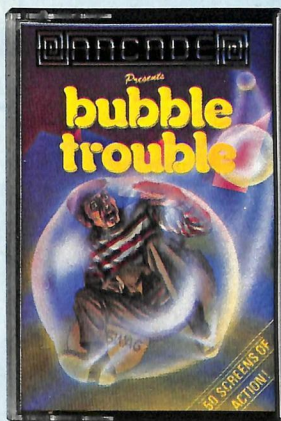
Presso i Bit Shop Primavera il software di casa...



ATIC ATAC - 48 K
Io non ho mai creduto in fantasmi o mostri, ma quando l'enorme portone del castello si è chiuso dietro di me e le porte del castello cominciano ad aprirsi e chiudersi da sole e strane ombre si materializzano, freddi brividi cominciano a correre lungo la schiena. Velocità, coraggio, astuzia e le doti necessarie per sfuggire al castello incantato.



AQUAPLANE - 16 K
Avreste mai pensato che praticare lo sci d'acqua potrebbe rivelarsi estremamente pericoloso? Jack Hollis, l'autore di Acquaplano pensa proprio di sì. Il gioco, possiede tutte le caratteristiche per essere avvincente ed entusiasmante, la nostra abilità di sciatore sarà messa a dura prova.



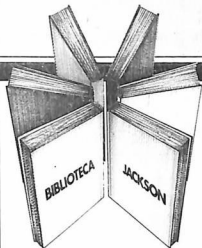
BUBBLE TROUBLE - 48 K
Eccoci nelle insolite vesti di ladro di gioielli inseguito da terribili bolle di sapone. Un nuovo fantastico gioco della serie "Arcade" con ben 50 schermi differenti selezionabili. Tre differenti livelli di velocità un'alta risoluzione grafica, un'eccellente uso del colore e del suono.



...sul vostro
ZX Spectrum
naturalmente



**COMPETENZA
IN COMPUTER**



Microprocessori
e interfacciamento

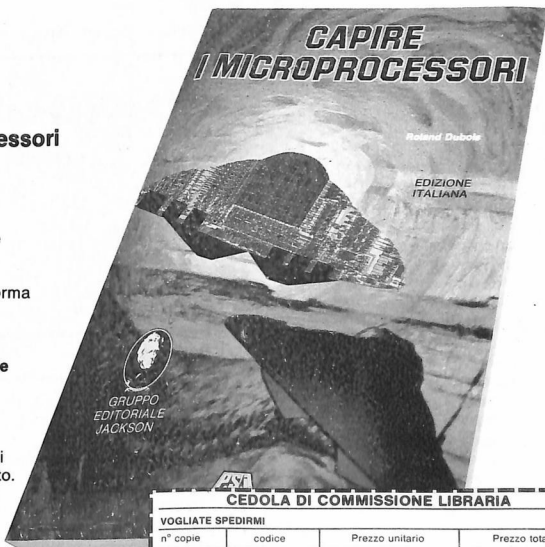
Cause e effetti di una rivoluzione tecnologica

Roland Dubois
Capire i Microprocessori

Dal 1972, loro data di nascita, ai giorni nostri: la fantastica rivoluzione determinata dall'invenzione del microprocessore e del microcalcolatore.

Un libro che spiega, in forma chiara e dettagliata, la funzione del microprocessore, delle memorie ROM e RAM, delle interfacce...

Con numerosi schemi di collegamento, esempi di programmi, esauriente presentazione dei principali microprocessori sul mercato.
128 pagine
Lire 10.000
Codice 342A



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

Attenzione compilare per intero la cedola ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
	342A	L. 10.000	

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione.

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

- Allego assegno della Banca
- Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
- n° _____
- Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Cap _____ Città _____ Prov. _____
Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. _____

Satel per ZX81

Calcolo dei passaggi di satelliti artificiali

di Angelo De Santis

Questo programma in BASIC prevede il tempo e la longitudine di passaggio di un satellite artificiale per il "nodo ascendente" conosciendo il periodo orbitale, il tempo e la longitudine geografica di un dato nodo.

Il "nodo ascendente" è il punto del cielo più conveniente per individuare il passaggio di un satellite artificiale, cioè l'intersezione del piano equatoriale terrestre con il piano orbitale del satellite quando quest'ultimo sale da sud verso nord (figura 1).

Il programma chiede il numero di passaggi che devono essere calcolati e quindi dà in uscita: data, tempo principale di Greenwich e longitudine ovest dei passaggi successivi a questo indicato, assumendo che il satellite sia su un'orbita circolare. Nell'impostare i dati di ingresso occorre rispettare il seguente formato: data in numeri, tempo Greenwich sulle 24 ore e longitudine ovest in gradi.

Come esempio sono riportati il caso del primo satellite della storia cioè lo Sputnik I, e quello dell'americano Oscar (tabelle 1 e 2).

Informazioni riguardo altri satelliti possono essere ottenute da pubblicazioni americane o sovietiche per radioamatori oppure direttamente dalla N.A.S.A.

Riferimenti bibliografici

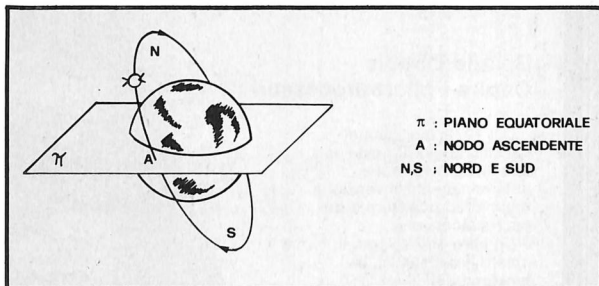
a) D. Eagle, "Computing crossing data for Earth satellites", Elec-

tronics, 27 Gennaio 1983.

- b) J. Molnar, "TI-59 program tracks satellites in elliptical orbits", Electronics, 6 Ottobre 1981.
 c) A. Shternfeld, "Soviet Space

science", Hutchinson, London, 1959.

- d) H. Oberth ed altri, "Vistas in Astronautics", Pergamon Press, 1958. ■



π : PIANO EQUATORIALE
 A : NODO ASCENDENTE
 N,S : NORD E SUD

Figura 1. Esempio dell'orbita di un satellite.

```
PERIODO ORBITALE (MIN.): 102.857
DATA DI UN PASSAGGIO CONOSCIUTO
GIORNO: 6 MESE: 10
ANNO: 1957
TEMPO ORA GREENWICH
ORA: 6 MINUTI: 0
SECONDI: 0
LONGITUDINE OVEST (GRADI)
35.8
NUMERO PASSAGGI EQUATORIALI=15
```

DATA	ORA	LONG.
10 19 57	04 50	11.000000
10 19 57	05 00	11.000000
10 19 57	05 10	11.000000
10 19 57	05 20	11.000000
10 19 57	05 30	11.000000
10 19 57	05 40	11.000000
10 19 57	05 50	11.000000
10 19 57	06 00	11.000000
10 19 57	06 10	11.000000
10 19 57	06 20	11.000000
10 19 57	06 30	11.000000
10 19 57	06 40	11.000000
10 19 57	06 50	11.000000
10 19 57	07 00	11.000000
10 19 57	07 10	11.000000
10 19 57	07 20	11.000000
10 19 57	07 30	11.000000
10 19 57	07 40	11.000000
10 19 57	07 50	11.000000
10 19 57	08 00	11.000000
10 19 57	08 10	11.000000
10 19 57	08 20	11.000000
10 19 57	08 30	11.000000
10 19 57	08 40	11.000000
10 19 57	08 50	11.000000
10 19 57	09 00	11.000000
10 19 57	09 10	11.000000
10 19 57	09 20	11.000000
10 19 57	09 30	11.000000
10 19 57	09 40	11.000000
10 19 57	09 50	11.000000
10 19 57	10 00	11.000000

Tabella 1. Dati relativi al satellite Sputnik I.

Satel per ZX81

SATEL: OSCAR
 PERIODO ORBITALE (MIN.): 103.1836
 DATA DI UN PASSAGGIO CONOSCIUTO
 GIORNO: 2 MESE: 6
 ANNO: 1982
 ORA: 2 GREENWICH
 TEMPO ORA MINUTI: 50
 SECONDI: 36
 LONGITUDINE OVEST (GRADI)
 103.8385
 NUMERO PASSAGGI EQUATORIALI=17

DATA	ORA	LONG.
19820202	03 47	104.6344
19820203	16 58	100.4303
19820204	09 26	106.02819
19820205	43 26	212.02209
19820206	11 26	237.81799
19820207	13 09	263.61389
19820208	14 50	289.40979
19820209	15 30	315.20569
19820210	19 15	341.00159
19820211	22 02	366.79749
19820212	24 45	392.59339
19820213	26 31	418.38929
19820214	11 59	64.185168
19820215	05 50	109.38107
19820216	02 41	154.57698
19820217	4 1	161.57286
19820218	8 4	168.56876

Tabella 2. Dati relativi al satellite Oscar.

Listato 1. Listato del programma per il calcolo dei passaggi di un satellite in orbita circolare per il nodo ascendente.

```

1000 REM DATA SPERDIANA
1010 LET A=INT ((J1-1857216.25) /
1024) + 23
1014 LET A=J1+A-INT (A/4) +1
1020 LET B=A+1524
1023 LET C=INT ((B-122.1) /365.25)
1025 LET D=INT (365.25*C)
1030 LET E=INT ((B-D) /30.6001)
1032 LET F=D-B-INT (30.6001*E)
1035 LET M2=E-13
1040 IF E<13.5 THEN LET M2=E-1
1050 IF Y2=C-4715 AND M2>2.5 THEN
1060 LET Y2=C-4716
1060 RETURN
1070 REM
1080 REM STAMPA SULLI SCR
1090 PRINT D2;TAB 3;M2;TAB 6;Y2;
TAB 13;M1;TAB 16;M1;TAB 19;S1;TAB
23;L1;R0
1095 LET NZ=NZ+1
1017 IF NZ>17 THEN PRINT AT 1.0;
1018 IF NZ>17 THEN LET NZ=0
1020 RETURN

1 REM SATEL
2 REM CALCOLO NODI ASCENDENTI I
3 REM DI SATELLITI TERRESTRI
4 REM A.DE SANTIS
5 REM
10 LET R0=PI/180
140 PRINT TAB 10;"SATEL",
150 PRINT "PERIODO ORBITALE (MI
N.)",
152 INPUT T1
150 PRINT T1;TAB 0;"DATA DI UN

```

```

PASSAGGIO CONOSCIUTO"
151 LET T1=T1/60
152 PRINT "GIORNO:";
153 INPUT D00;
154 PRINT D00;"MESE:";
155 INPUT M00;
156 PRINT M00;"ANNO:";
157 INPUT Y00;
158 PRINT Y00;"TEMPO ORA GREENW
ICH";
172 PRINT "ORA:";
173 INPUT H1;
175 PRINT H1;"MINUTI:";
176 INPUT M1;
178 PRINT M1;"SECONDI:";
179 INPUT S1;
180 PRINT S1;"LONGITUDINE OVE
T (GRADI)";
182 INPUT L1;
183 PRINT L1;"NUMERO PASSAGGI
EQUATORIALI=";
191 LET L1=L1*#R0
193 PRINT N1
197 LET NZ=0
200 REM
201 CLS
210 PRINT TAB 3;"DATA";TAB 14;"
ORBITA";TAB 24;"LONG.";
220 REM
230 REM CALCOLO INTERVALLO DI T
EMPO
240 REM
250 LET J1=367*Y2-INT (7*(Y2+I
NT ((M2+9)/12)/4))+INT (275*M2/
9)+D2+1721014
260 LET A1=7.27220451E-5*#T1
265 LET A2=T1/3600
268 LET A3=INT (A2)
270 LET A4=50*(A2-A3)
273 LET A5=INT (A4)
276 LET A6=INT (50*(A4-A5) +.5)
280 REM
290 REM CALCOLO PASSAGGI SUCCES
SIVI
300 REM
310 FOR I=1 TO N1
320 LET L1=L1+A1
330 IF L1/2*PI THEN LET L1=L1-2
*PI
340 LET H1=H1+A3
345 LET M1=M1+A5
348 LET S1=S1+A6
349 IF S1>60 THEN LET M1=M1+1
350 IF M1>60 THEN LET S1=S1-60
351 IF M1>60 THEN LET M1=M1+1
352 IF H1>60 THEN LET M1=M1-60
370 IF H1>24 AND M1>0 THEN LET
H1=H1-24
372 IF H1>24 AND M1>0 THEN LET
H1=H1-24
380 GOSUB 1010
390 GOSUB 2010
400 NEXT I
410 REM
420 INPUT AT 18.0;"UN'ALTRA SEL
EZIONE?(1=SI,0=NO)";
422 INPUT A
424 IF A=0 THEN GOTO 450
440 PRINT "UN ALTRO SATELLITE (
1=SI,0=NO)";
432 INPUT A
434 IF A=1 THEN CLS
435 IF A=1 THEN GOTO 150
440 PRINT "UN ALTRO PASSAGGIO C
ONOSCIUTO?";
442 INPUT A
443 IF A=1 THEN CLS
445 IF A=1 THEN GOTO 160
450 STOP
460 REM

```

Sprite per C 64

— Parte seconda —

Alla scoperta del circuito VICII per realizzare movimento e colore degli Sprite

di Flavio Stella

Ogni disegno che la fantasia suggerisce può essere rappresentato per mezzo di una matrice binaria, a patto che si conceda una certa perdita di risoluzione. Nel caso degli Sprite la matrice 21 x 24 destinata a contenerli si può convertire in una serie di numeri decimali che, opportunamente memorizzati nel C 64, possono essere trasformati in figure animate.

La materia prima su cui lavoreremo nei paragrafi seguenti sarà, quindi, questa serie di 64 numeri; posizione, movimento e colore saranno stimolanti obiettivi.

Il circuito VICII

Il circuito VICII consiste di una serie di 47 locazioni RAM (da 53248 a 53294), definite registri, che sono dedicate a ricevere ed a conservare le informazioni necessarie alla gestione degli sprite e, più in generale, della grafica del C 64.

Si può immaginare questo dispositivo come un pannello di comando contenente alcune serie di otto interruttori, numerate da 0 a 46; ciascuno di questi interruttori presiede ad una funzione specifica, o a parte di essa influenzandone lo svolgimento a seconda della sua posizione (ON/OFF). Per intervenire su que-

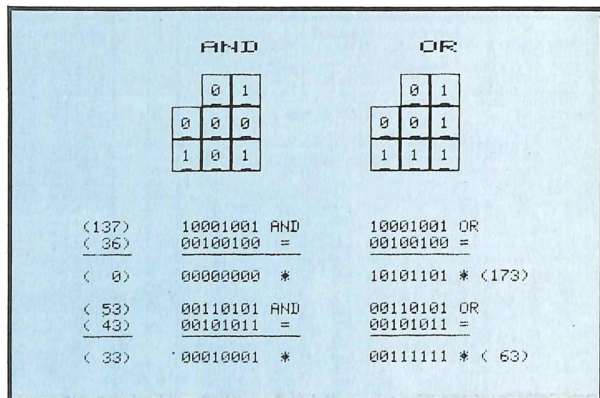


Figura 1. Operazioni binarie con AND e OR.

sti immaginari interruttori useremo l'istruzione POKE in modo opportuno (figura 1). Il VICII è predisposto per controllare simultaneamente 16 Kbyte di memoria e quindi, considerata la capacità totale di 64 Kbyte, si possono definire quattro sezioni o banchi a cui fa riferimento, che devono contenere tutti i dati e le aree di memoria che interessano la grafica cioè: il generatore di caratteri, la memoria di schermo, le locazioni dedicate agli sprite ed eventualmente gli 8 Kbyte dedicati al modo bit map (alta risoluzione). I valori di default, cioè ottenuti automaticamente all'accensione del computer senza interventi esterni, sono:

Banco di memoria	#0 (0-16383)
RAM video	1024-2023
Puntatori di sprite	2040-2047
RAM caratteri	4096-6143

È sempre possibile modificare questi valori intervenendo sulla locazione 53272 (bit 7-4 video RAM/

bit 3-1 caratteri); i puntatori di sprite occupano sempre gli ultimi otto byte dei 1024 dedicati alla memoria video. Questi otto "registri" indicano al VICII dove trovare i dati che codificano il disegno; i valori ammessi sono nella gamma 0-255, per un totale di 256 (quante sono le sezioni di 64 byte ricavabili da 16 Kbyte (256 * 64 = 16384).

Dove memorizzare i dati

I dati che codificano la forma dello sprite trovano disponibile un'area, che però è libera anche ai programmi BASIC; la sovrapposizione dei dati sui programmi, o viceversa, causerebbe ovvi scompensi è consigliabile dunque utilizzare, ove possibile, il buffer della cassetta (828-1019) che limita però il numero degli sprite a tre (puntatori a 13, 14, 15); altra soluzione è lo spostare l'inizio del BASIC e creare spazio per la propria applicazione. Nella maggior

Sprite per C 64

parte dei casi è però sufficiente mantenere gli sprite in fondo ai 16 Kbyte disponibili (puntatori oltre 192), in quanto programmi molto lunghi causerebbero una lentezza inaccettabile e forzerebbero l'uso del linguaggio macchina.

I registri del VICII

La tabella 1 mostra le funzioni dei registri e li numera in modo che, presa come base la locazione 53248 (V = 53248), la loro posizione sia ottenibile con una banale somma (V + # registro).

La prima funzione che incontriamo nella creazione di un programma sprite è l'*abilitazione* (cioè accensione) che è controllata dal registro # 21; ogni bit (interruttore) di questo registro accende uno sprite se in posizione 1 (on) (figura 1).

Esempio:

abilitare sprite 0 e 3;

POKEV + 21,9 (00001001 = 9)

Il posizionamento dello sprite rispetto al quadro video fa riferimento all'angolo superiore sinistro della matrice che lo contiene. Lungo l'asse orizzontale (x) lo spostamento può oscillare tra 0 e 320, mentre va da 0 a 200 per quello verticale (y).

I registri interessati sono i primi 17 (# 0 - # 16); nelle coppie 0/1, 2/3, ecc. troveranno posto, rispettivamente, la coordinata x (low byte) e la y; il registro # 16 è stato creato, invece, per ospitare il nono bit (high) della coordinata x, che, come sappiamo, può superare il valore 255 contenibile in un solo byte (max 100100000 = 320). Il bit alto della posizione orizzontale è registrato dall'interruttore corrispondente allo sprite.

LOC A	$\begin{array}{ c c c c c c c c } \hline 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 7 & 6 & 5 & 4 & 3 & 2 & 1 & 0 \\ \hline \end{array}$	PEEK(A)=0
LOC A	$\begin{array}{ c c c c c c c c } \hline 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 7 & 6 & 5 & 4 & 3 & 2 & 1 & 0 \\ \hline \end{array}$	POKEA, 213 (=8)
LOC A	$\begin{array}{ c c c c c c c c } \hline 0 & 1 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 7 & 6 & 5 & 4 & 3 & 2 & 1 & 0 \\ \hline \end{array}$	POKEA, PEEK(A) OR 216 (=64)
LOC A	$\begin{array}{ c c c c c c c c } \hline 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 7 & 6 & 5 & 4 & 3 & 2 & 1 & 0 \\ \hline \end{array}$	POKEA, PEEK(A) AND 247 (=255-213)

Figura 2. Lettura di un bit per l'analisi delle collisioni.

Registro # decimale	Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0	
0	S0X7	S0X6	S0X5	S0X4	S0X3	S0X2	S0X1	S0X0	Sprite 0 X
1	S0Y7							S0Y0	Sprite 0 Y
2	S1X7							S1X0	Sprite 1 X
3	S1Y7							S1Y0	Sprite 1 Y
4	S2X7							S2X0	Sprite 2 X
5	S2Y7							S2Y0	Sprite 2 Y
6	S3X7							S3X0	Sprite 3 X
7	S3Y7							S3Y0	Sprite 3 Y
8	S4X7							S4X0	Sprite 4 X
9	S4Y7							S4Y0	Sprite 4 Y
10	S5X7							S5X0	Sprite 5 X
11	S5Y7							S5Y0	Sprite 5 Y
12	S6X7							S6X0	Sprite 6 X
13	S6Y7							S6Y0	Sprite 6 Y
14	S7X7							S7X0	Sprite 7 X
15	S7Y7							S7Y0	Sprite 7 Y
16	S7X8	S6X8	S5X8	S4X8	S3X8	S2X8	S1X8	S0X8	Bit alti del valore-X
17	RC8	EC5	BSM	BLNK	RSEL	YSCL2	YSCL1	YSCL0	
18	RC7	RC6	RC5	RC4	RC3	RC2	RC1	RC0	Tavola
19	LPX7							LPX0	Light pen X
20	LPY7							LPY0	Light pen Y
21	SE7							SE0	Sprite Enable
22	N.C.	N.C.	RST	MCM	CSEL	XSCL2	XSCL1	XSCL0	
23	SEXY7							SEXY0	Sprite EXPAND Y

Tabella 1. Registri del VICII e loro funzioni.

Sprite per C 64

Esempio:

$x = 125$ $y = 80$ sprite # 0
 POKEV + 0,125: POKEV + 1,80
 $x = 300$ $y = 172$ sprite 3
 POKEV + 6, (300-255):
 POKEV + 16,213 (00001000 = 8)
 POKEV + 7,172

Il colore è codificato numericamente come da tabella 2 ed i valori prescelti devono essere impostati nei registri dal # 32 in poi.

Esempio:

Margine rosso POKEV + 32,2
 Fondo grigio P O K E V + 33,11

Sprite # 2 nero POKEV + 41,0

Riepilogo

La creazione di uno sprite passa attraverso 5 fasi.

- 1 - Codificare il disegno.
- 2 - Memorizzare i numeri ottenuti scegliendo una posizione opportuna ed agendo quindi sui puntatori situati in fondo alla video RAM (valori consigliati 13, 14, 15 oppure oltre 192).
- 3 - Abilitare lo sprite interessato "accendendo" il bit corrispondente nel registro # 21.
- 4 - Scegliere il colore ed inserire il codice in uno dei registri da # 39 a # 46.
- 5 - Posizionare lo sprite con opportuni valori nei registri da # 0 a # 15 e # 16 (bit alto dell'ascissa x).

Sprite loader

Nella prima parte era stato proposto un programma (Sprite drawer) che offriva, tra le varie possibilità di output della codifica decimale di un disegno, la registrazione su nastro; coloro che hanno già utilizzato questa procedura potranno giovarsi immediatamente di questo accessorio. Sprite loader (listato 1) è un programma particolare, in quanto si auto-modifica durante la sua

Registro # decimale	Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0	
24	VS13	VS12	VS11	CB13	CB12	CB11	CB10	N.C.	Memoria video
25	IRQ	N.C.	N.C.	N.C.	LPIRQ	ISSC	ISBC	RIRQ	Interrupt Request's
26	N.C.	N.C.	N.C.	N.C.	MLPI	MISSC	MISBC	MRIRQ	Interrupt Request MASKS
27	BSP7							BSP0	Priorità Sfondo Sprite
28	SCM7							SCM0	Selezione Sprite Multicolore
29	SEXX7							SEXX0	Espansione X dello Sprite
30	SSC7							SSC0	Collisione Sprite-Sprite
31	SBC7							SBC0	Collisione Sprite-Sfondo
Registro # decimale	Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0	
32									Margine
33									Sfondo 0
34									Sfondo 1
35									Sfondo 2
36									Sfondo 3
37									SMC0
									Sprite Multicolori
38									SMC1
39									Colore Sprite 0
40									Colore Sprite 1
41									Colore Sprite 2
42									Colore Sprite 3
43									Colore Sprite 4
44									Colore Sprite 5
45									Colore Sprite 6
46									Colore Sprite 7

Tabella 2. Colori e loro codice numerico.

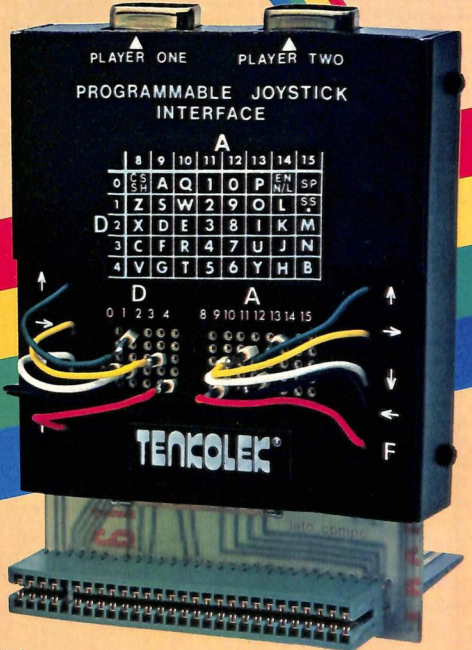
esecuzione, sino a diventare un nuovo programma con scopi e struttura diversi.

La prima parte (linee 1-6) carica dalla cassetta l'insieme di 64 numeri necessari alla costruzione di uno sprite e li dispone sullo schermo come nuove righe di programma, precedute dalla istruzione DATA. La fase successiva "inganna" il compu-

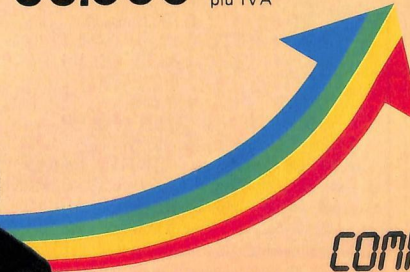
ter, caricando il buffer della tastiera come se ci fosse stata la pressione, per 10 volte consecutive del tasto RETURN: ciò causa la sostituzione delle nuove righe alle precedenti ed esegue un RUN per il nuovo programma (listato 1b) che contiene le linee DATA e le istruzioni per la gestione dello sprite, che subito appare in uno smagliante azzurro ed in



**PROGRAMMABLE
JOYSTICK
INTERFACE
ZX Spectrum**



L. 99.000 più IVA



**ADD ACTION
TO YOUR
COMPUTER GAMES !!**



DISTRIBUITO DA

TEKOLEK®

doppia grandezza, muovendosi in diagonale con discreta velocità.

Per coloro che vorranno utilizzare un input da tastiera, il listato 2 fornisce le modifiche da apportare alle prime sei righe mentre la parte successiva è da considerarsi invariata.

Una volta ottenuta la trasformazione, è possibile modificare o ampliare il nucleo base per ottenere i programmi più disparati, unico limite: la fantasia!

Optional

Come si può notare da un confronto con la tabella 1, alcuni registri non sono stati citati nel paragrafo precedente; vediamo sinteticamente i più importanti.

24 Questa è la locazione 53272, di cui si è detto, che modifica la posizione della video RAM.

27 Se il bit corrispondente allo sprite è a uno, i caratteri visualizzati sullo schermo hanno priorità, cioè si sovrappongono allo sprite. Le priorità tra sprite sono invece fisse, col criterio che a sprite con numero d'ordine più alto si sovrappongono gli altri.

29 - # 23 Consentono di raddoppiare la dimensione dello sprite, rispettivamente nelle direzioni x e y.

Collisione

Particolare attenzione meritano i registri # 30 e # 31, che permettono di rilevare eventuali collisioni, scopo forse primario in qualsiasi utilizzo non semplicemente decorativo.

Anche questi registri, per esigenze di compattezza, attribuiscono a ciascuno sprite un solo bit, cosicché la collisione dello sprite # 1 con il # 3 causerà l'accensione del secondo e quarto bit del registro # 30. La tecnica di lettura è basata sull'uso dell'istruzione PEEK e dell'operatore AND, come illustrato in figura 2.

** SPRITE LOADER **

```
1 PRINT"[<1CLR>][<3CRSR D>] POSIZIONA LA
  CASSETTA E           [<1CRSR D>]JR
EMI UN TASTO QUALSIASI"
2 GETA#:IFA#=""THEN2
3 OPEN1,1,0:N=0:PRINT"[<1CLR>][<2CRSR D>
  ]"
4 FORX=0TO7:N=N+1:PRINT"DATA";
5 FORY=0TO7:INPUT#1,A:A#MID$(STR$(A),2)
+,"":PRINTA#:NEXTY:PRINT"[<1CRSR L>] ":
NEXTX
6 CLOSE1:PRINT"3":PRINT"RUN"
9 PRINT"[<1HOME>]":POKE198,10:FORI=0TO9:
POKE631+I,13:NEXT:END
10 PRINT"[<1CLR>]":V=53248:POKE2040,192:
FORI=12288TO12350:READA:POKEI,A:NEXT:POK
EV+21,1
11 REM X *EXPAND* Y : *COLORE*
12 POKEV+29,1:POKEV+23,1:POKEV+39,3
49 REM *** MOVIMENTO ****
50 FORP=60TO200:POKEV,P:POKEV+1,P:NEXT
60 FORP=200TO60STEP-1:POKEV,P:POKEV+1,P:
NEXT:GOTO50
```

Listato 1. Il programma iniziale Sprite loader.

```
1 DATA0,0,0,0,0,0,0,8
2 DATA0,0,46,0,0,191,128,2
3 DATA255,224,11,247,248,11,213,248
4 DATA11,85,120,11,81,120,11,81
5 DATA120,11,85,120,11,213,248,11
6 DATA247,248,2,255,224,0,191,128
7 DATA0,46,0,0,8,0,0,0
8 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
10 PRINT"[<1CLR>]":V=53248:POKE2040,192:
FORI=12288TO12350:READA:POKEI,A:NEXT:POK
EV+21,1
11 POKEV+28,1:POKEV+37,2:POKEV+38,0:REM
AGGIUNTA PER MULTICOLOR
12 POKEV+29,1:POKEV+23,1:POKEV+39,3
49 REM *** MOVIMENTO ****
50 FORP=60TO200:POKEV,P:POKEV+1,P:NEXT
60 FORP=200TO60STEP-1:POKEV,P:POKEV+1,P:
NEXT:GOTO50
```

Listato 1b. Lo stesso programma del listato 1, dopo la auto-modifica.

Nota particolare è che il bit posto letto con una PEEK, che in questo caso legge e cancella, cosicché, dopo a uno vi rimane sino a che non viene

**Sprite
per C 64**

la prima collisione e sino all'azzeramento, qualsiasi interrogazione rischia di essere fuorviante; per alleviare il peso del continuo richiamo di una routine completa di analisi delle collisioni è consigliabile, dopo aver conservato in una variabile il contenuto del registro, passare ai particolari solo se necessario (# 30 o # 31 <> 0), come mostrato nel listato 3 che propone due esempi da utilizzare come subroutine.

Multicolor

Il C 64 rende possibile la programmazione di sprite a 4 colori; cioè, oltre al colore di fondo ed al colore assegnato allo sprite, è possibile utilizzare altri due colori (multicolor # 1 e # 2).

Questa valorizzazione cromatica sacrifica però la risoluzione, in quanto, per codificare 4 diversi colori, sono impiegati due dei bit della matrice binaria anziché uno (colore/non colore); le combinazioni possibili saranno quindi:

- 00 - colore di fondo (registro # 33)
- 01 - multicolor # 1 (registro # 37)
- 10 - colore animazione (registro # 39 - # 46)
- 11 - multicolor # 2 (registro # 38).

I 24 punti che compongono le sezioni orizzontali dello sprite saranno forzati a diventare 12 coppie, che potranno assumere uno dei colori pre-scelti.

Per attivare il modo Multicolor bisognerà "accendere" il bit corrispondente allo sprite, con le tecniche ormai note, all'interno del registro # 28. La selezione dei colori si effettua ponendo nei registri interessati (# 33 / # 37 / # 38 / # 39 - # 46) il valore ricavato dalla tabella 2.

Per costruire sprite multicolori con il programma Sprite drawer, proposto nella prima parte, basterà aggiungere alla riga 30 le istruzioni: POKEV + 28,4: POKEV + 37, (colore 1): POKEV + 38, (colore 2).

**MODIFICA
INPUT DA TASTIERA**

```

1 PRINT"[C1CLR][C3CRSR D] PREPARATI AD
  INSERIRE I DATI [C1CRSR D] E
  PREMI UN TASTO QUALSIASI"
2 GETA$:IFA$="THENE
3 N=0:FORI=0T063:PRINTI"-":INPUTA(I):NE
  XT
4 PRINT"[C1CLR][C2CRSR D]":FORX=0T07:N
  =N+1:PRINTN"DATA";
5 FORY=0T07:A=A(X*8+Y):A$=MID$(STR$(A),2
  )+",":PRINTA$:NEXTY:PRINT"[C1CRSR L]"
  :NEXTX
6 PRINT"9":PRINT"RUN"
  
```

Listato 2. La versione con input da tastiera dello Sprite loader.

**** COLLISIONI ****

ANALISI TOTALE

```

1000 C0=PEEK(V+30):IFC0=0THENRETURN
1010 FORI=0T07
1020 IF(C0AND2^I)=2^I THENR(I)=1
1025 NEXT
1030 IFR(0)=1 THEN #AAAAA#
1040 IFR(1)=1 THEN #BBBBB#
1050 IFR(2)=1 THEN #CCCCC#
1060 .....
1100 RETURN
  
```

ANALISI PARZIALE

```

1000 C0=PEEK(V+30):IFC0=0THENRETURN
1010 IF(C0ANDX)=X THEN #AAAAA#
1020 IF(C0ANDY)=Y THEN #BBBBB#
1030 IF(C0ANDZ)=Z THEN #CCCCC#
1100 RETURN
  
```

Listato 3. Due esempi di subroutine per verificare le collisioni.

Conclusione

In questo articolo ho proposto strumenti ed informazioni per creare una base alla programmazione grafica del C 64. Mancano, per completare il quadro, una analisi dettagliata dei caratteri programmabili, del modo Bit map e dello scrolling rallentato. Altro "grande assente" è il linguaggio macchina, che è invece

indispensabile per l'applicazione di quanto esposto ai programmi di movimento che coinvolgono l'alta risoluzione con più sprite e spesso con effetti sonori. Mi riprometto di realizzare qualche applicazione concreta, registrando la cronaca ragionata del suo sviluppo, dall'idea alla "traduzione" in linguaggio macchina per un ulteriore approfondimento di questo tema.

OLTRE L'ORIZZONTE CON LO SPECTRUM

77 PROGRAMMI PER SPECTRUM

GRAFICA - BUSINESS GRAFICA - UTILITY - ANIMAZIONI - MUSICA - GIOCHI

Per ordinare questo libro
utilizzate la cedola riportata
nella pagina seguente



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

77 PROGRAMMI PER SPECTRUM

150 Pagine, 30 illustrazioni a colori
Cod. 555 A
L. 16000



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

di Gaetano Marano

E PER LO ZX81...

66 PROGRAMMI PER ZX81
E ZX80 CON NUOVA ROM
+ HARDWARE

144 Pagine
Cod. 520 D
L. 12000



Spacman

per ZX Spectrum



Un simpatico videogame per tutti gli utenti Sinclair

di Ivano Parbuono

Il programma descritto qui di seguito è un classico dei videogiochi. Si tratta di un labirinto con il famoso Spacman che deve mangiare il più possibile, cercando di sfuggire ai tre mostri disseminati nel labirinto stesso. Il movimento non è molto veloce a causa della programmazione in BASIC. Ogni simbolo grafico corrisponde ad un punteggio diverso, non esiste limitazione di tempo per poter mangiare tutto, ma ciò non toglie che sia difficile poter arrivare ai 3715 punti che occorrono per poter cambiare schermo vincendo la partita e sfuggendo ai mostri. Il programma è stato predisposto anche per poter essere giocato con il joystick Kempston.

Analisi del programma

Le linee che vanno dalla N. 7 alla N. 8 si occupano della presentazione del gioco con una piccola pausa. Il gioco inizia con la linea 9 che chiama la subroutine alla linea 1500 per la creazione dei caratteri grafici e memorizza i vari dati con una serie di LET. La linea 20 contiene i comandi per la rappresentazione grafica del labirinto che proseguono fino alla linea 115. La linea 210 controlla continuamente il punteggio e se que-

Listato 1. Il programma Spacman.

```

7 FLASH 0: INK 2: PRINT AT 2,
8: PRINT AT 3,7: " S P A C M A N
9: INK 3: PRINT "
10: PRINT AT 18,0: " SI
11: PUB GIOCARE ANCHE 18 CON

JOYSTICK KEMPSTON: INK 3: P
RINT "
3 INK 1: PRINT AT 8,3: "
8 INK 2: PRI
NT AT 9,3: IDEATO E REALIZZATO
    
```

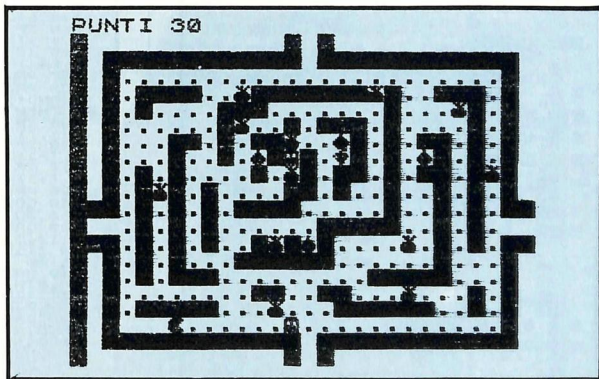


Figura 1. Rappresentazione grafica del gioco sullo schermo.

sto risulta superiore a 3715 rimanda alla linea 3000 dove viene comunicata la vincita della partita.

Le linee che vanno dalla 220 alla 245 fanno sì che una volta inserito il joystick il movimento di Spacman risponde a quest'ultimo, mentre quelle che vanno dalla 250 alla 265 permettono il movimento per mezzo dei tasti 5 6 7 8, si noti che Spacman può uscire e rientrare nel labirinto attraverso le porte disposte ai quattro lati. Il nostro Spacman ha una bocca per mangiare e, una volta orientata nella direzione di marcia, le linee 270 - 295 fanno sì che prosegua in avanti da solo continuando a mangiare tutto ciò che trova. I vari simboli rappresentati nel labirinto per mezzo delle linee che vanno dalla 350 alla 370 e che una volta inghiottiti dal nostro Spacman a secondo del simbolo, incrementano di

Linea	Carattere grafico
2000	D
2010	A
2020	B
2030	C
2040	E
2050	R
2060	K
2070	Q
2080	S

Figura 2. Lista dei simboli grafici.

10-50-100 o addirittura 500 il punteggio stampandolo nella parte alta del video, ma attenzione, anzi molta attenzione, Spacman non è solo nel labirinto ci sono anche tre mostri che vogliono prenderlo e sono rappresentati per mezzo delle linee che vanno dalla 375 alla 620 muovendosi in funzione RND, se uno di questi mostri mangia Spacman il gioco termina ed appare la scritta "Hai perso".

Seguito listato Spacman.

```

DR
Via A. di CAMBIO 4
BY VERONA
INK 1: PRINT "
10 PAUSE 150
9 GO SUB 1500: LET a=0: LET b
=7: LET c=5: LET d=10: LET e=4:
LET f=15: LET g=14: LET h=30:
i=3:
ORDER 3: PAPER 3: INK 2: CLS
PAPER 7
FOR L=1 TO 20 STEP 2: BEEP
-1,1: NEXT L: FOR L=20 TO 1 STEP
-2: BEEP -1,1: NEXT L
10 DIM T$(20,2)
20 LET T$(1)="
25 LET T$(2)="
30 LET T$(3)="
35 LET T$(4)="
40 LET T$(5)="
45 LET T$(6)="
50 LET T$(7)="
55 LET T$(8)="
60 LET T$(9)="
65 LET T$(10)="
70 LET T$(11)="
75 LET T$(12)="
80 LET T$(13)="
85 LET T$(14)="
90 LET T$(15)="
95 LET T$(16)="
100 LET T$(17)="
105 LET T$(18)="
110 LET T$(19)="
115 LET T$(20)="
150 PRINT a: FOR L=1 TO 20: INK
0: PRINT T$(L): NEXT L
190 IF a=3718 THEN CLS: LET a
= BORDER 3: PAPER 3: INK 3: CL
PAPER 5: GO TO 3000
IF INKEY$=" " THEN GO TO 270
IF IN 31=2 THEN LET P$="
IF IN 31=4 THEN LET P$="
IF IN 31=3 THEN LET P$="
IF IN 31=1 THEN LET P$="
IF INKEY$="5" THEN LET P$="
255 IF INKEY$="6" THEN LET P$="
260 IF INKEY$="7" THEN LET P$="
265 IF INKEY$="8" THEN LET P$="
270 PRINT AT h,i
280 IF P$=" " AND T$(h-1,i) < "
THEN LET h=h-1
285 IF P$=" " AND T$(h,i+1) < "
THEN LET i=i+1: IF i>26 THEN L
ET i=2
290 IF P$=" " AND T$(h+1,i) < "
THEN LET h=h+1: IF h>19 THEN L
ET h=2
295 IF P$=" " AND T$(h,i-1) < "
THEN LET i=i-1: IF i<2 THEN L
ET i=26
3000 IF h<2 THEN LET h=20
3100 PRINT AT h,i: INK 0: S$
= T$(h,i): " THEN LET a=a
+10: PRINT AT 0,0: "PUNTI":a: BE
EP 004,54
360 IF T$(h,i)="$" THEN LET a=a
+50: PRINT AT 0,0: "PUNTI":a: BE
EP 2,5
+365 IF T$(h,i)="$" THEN LET a=a
+100: PRINT AT 0,0: "PUNTI":a: B
EEP 04,35: BEEP 3,5
370 IF T$(h,i)="$" THEN LET a=a
+500: PRINT AT 0,0: "PUNTI":a: B
EEP 05,17: BEEP 1,9: BEEP 4,9
375 PRINT AT 0,0: T$(0,9) IF IN
T$(RAND*2)+(B>H) AND T$(L-1,9) < "

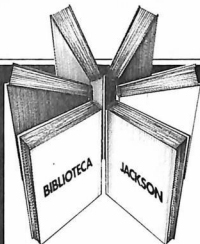
```

Seguito listato Spacman.

```

380 IF INT (RAND*2)+(B<H) AND T$
(8,9) < " THEN LET b=b+1
(385 IF INT (RAND*2)+(G>I) AND T$
(1,3) < " THEN LET g=g+1
(390 IF INT (RAND*2)+(G<I) AND T$
(5,9) < " THEN LET g=g+1
(395 PRINT AT b,g: INK 0: P$
= BORDER 3: PAPER 3: INK 6: P$
= (b=h AND g=i) OR (c=h AN
D e=i) OR (d=h AND f=i) THEN PR
INT AT h-20 TO -40 STEP
-1,9: BEEP -1,1: NEXT L: FOR a=
1 TO 50: BORDER RAND*7: NEXT a:
FLAS H AT 0,5: "H A
P E S O I": PAUSE 0: FLAS
H 0: IF INKEY$ < " THEN RUN
520 PRINT AT c,e: T$(c,e): IF IN
T$(RAND*2)+(D>H) AND T$(c-1,e) < "
THEN LET c=c-1
530 IF INT (RAND*2)+(C<H) AND T$(
c,e) < " THEN LET c=c+1
540 IF INT (RAND*2)+(E<I) AND T$(
c,e-1) < " THEN LET e=e-1
550 IF INT (RAND*2)+(E>I) AND T$(
c,e+1) < " THEN LET e=e+1
560 PRINT AT c,e: INK 1: "
580 PRINT AT d,f: T$(d,f): IF IN
T$(RAND*2)+(D>H) AND T$(d-1,f) < "
THEN LET d=d-1
590 IF INT (RAND*2)+(D<H) AND T$(
d,f-1) < " THEN LET d=d+1
600 IF INT (RAND*2)+(F<I) AND T$(
d,f-1) < " THEN LET f=f-1
610 IF INT (RAND*2)+(F<I) AND T$(
d,f+1) < " THEN LET f=f+1
650 PRINT AT d,f: INK 2: "
655 GO TO 200
1000 GO TO 9
1500 DATA 0 BIN 01000010,BIN 111
1510 BIN 11111111,BIN 11111111,
BIN 11111111,BIN 01111110,BIN 00
111000
1520 DATA BIN 00111100,BIN 0111
110,BIN 11111100,BIN 11111000,BI
N 11111000,BIN 11111100,BIN 0111
110,BIN 00111110
1530 DATA BIN 00111100,BIN 0111
110,BIN 00111111,BIN 00011111,BI
N 00011111,BIN 00111111,BIN 0111
110,BIN 00111110
1540 DATA BIN 00111100,BIN 0111
110,BIN 10010010,BIN 10010010,BI
N 11111110,BIN 11111110,BIN 1111
110,BIN 10101010
1550 DATA BIN 01010010,BIN 001110
100,BIN 00011000,BIN 01111000,BI
N 11111110,BIN 11111110,BIN 1111
110,BIN 01111000
1560 DATA BIN 00010000,BIN 000100
000,BIN 00110000,BIN 01111000,BI
N 11111110,BIN 11111110,BIN 0111
110,BIN 00111000
1570 DATA BIN 00011000,BIN 000100
000,BIN 01111000,BIN 10101010,BI
N 01111000,BIN 00101000,BIN 0001
1000,BIN 00010000
1580 DATA BIN 01111000,BIN 0111
110,BIN 11111111,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 11111111,BIN 0111
110,BIN 00111000
1590 DATA 24,56,126,219,219,255,
219,145
1600 RESTORE 1500
2000 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2010 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2020 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2030 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2040 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2050 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2060 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2070 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2080 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR "f,a: NEXT f
2100 RETURN
3000 BEEP 2,1: CLS: BEEP 1,2: BEEP 8
3010 BEEP 6,2: CLS: BORDER 2: C
PAPER 4: FLAS H 1: INK 1: PRINT AT
10,4: "BRAUSSIIMO SEI SFUGGITO"
3020 PRINT AT 11,12: "AL MOSTRO": PA
USE 150: BEEP 2,8: BEEP 4,4: BEEP 2,35:
BEEP 2,8: BEEP 2,3: BEEP 1,5: F
LASH 0: GO TO 1

```

Informatica

Il calcolatore e le comunicazioni

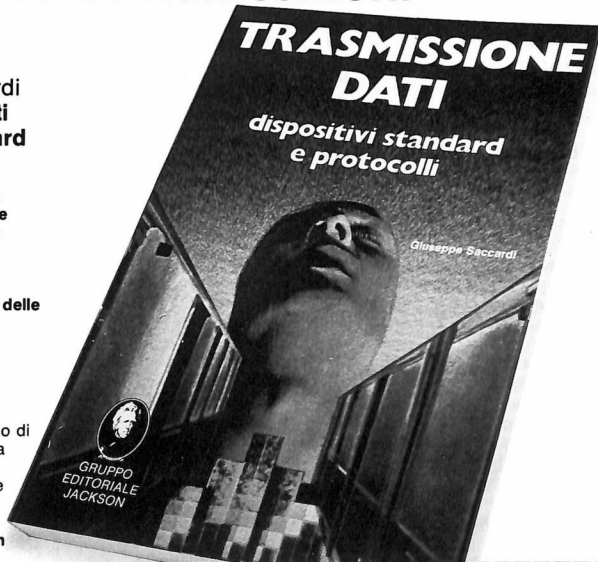
Giuseppe Saccardi Trasmissione Dati dispositivi standard e protocolli

Un volume che, senza presupporre conoscenze specifiche del lettore, lo mette al corrente sull'attualità e sulle prospettive della trasmissione elettronica delle informazioni.

Descrive i principali dispositivi attualmente utilizzati; chiarisce le normative e gli standard internazionali; esamina i protocolli che permettono di trasferire informazioni tra calcolatori e terminali; analizza caratteristiche e funzioni di un moderno PABX.

Un libro che traduce in tecnologia, la profezia letteraria di Orwell e del suo "1984".

300 pagine
Lire 23.000
Codice 528P



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

Attenzione compilare per intero la cedola ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
	528P	L. 23.000	

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione.

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione.

- Allego assegno della Banca Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
- n° _____ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Cap _____ Città _____ Prov. _____
Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. _____



Macro istruzioni per Apple II

Personalizzate e potenziate il vostro BASIC

di Roberto Brunialti

Che cosa è una macro

La macro rappresenta nell'ambito della programmazione ciò che gli elementi prefabbricati sono nel campo della edilizia.

Una macro è, infatti, una istruzione simbolica con un nome ed eventuali argomenti, che viene rimpiazzata da una serie di istruzioni di più basso valore simbolico. A ben vedere, una qualsiasi istruzione BASIC è in realtà una macro che viene sostituita, in maniera non permanente, con le corrispondenti istruzioni in linguaggio macchina.

Operando in BASIC può essere di grande utilità disporre di un programma che permetta una facile definizione di una serie di macro-istruzioni che vengano poi tradotte in linee BASIC correntemente eseguibili; si tratta in pratica di un interprete.

Ma vediamo che cosa significa tutto ciò che abbiamo detto, con un esempio abbastanza significativo.

Nell'uso del calcolatore per applicazioni matematiche, capita frequentemente di dover leggere da dischetto matrici numeriche. Ammettendo che la matrice sia memorizzata in un file sequenziale, con i primi due record che definiscono, rispettivamente, il numero di righe e di colonne e con i dati che seguono ordinati per colonne, un programma di lettura sarà del tipo:

```
10 D$ = CHR$(4)
20 N$ = "nome file"
30 PRINT D$; "OPEN"; N$
40 PRINT D$; "READ"; N$
50 INPUT NR:INPUT NC
60 DIM A(NR,NC)
70 FOR I = 1 TO NC
80 FOR J = 1 TO NR
90 INPUT A(J,I)
100 NEXT J,I
110 PRINT D$; "CLOSE"; N$
```

Come si vede ben undici righe, irte di virgole e virgolette, con errori di battitura sempre in agguato. Che dire poi se le matrici da leggere sono numerose?

Il nostro programma permette, per l'appunto, di definire una macro di nome LEGGI con i seguenti parametri:

- 1 — nome della matrice in cui inserire i dati letti;
- 2 — nome variabile del numero delle righe;
- 3 — nome variabile del numero delle colonne;
- 4 — nome del file dati.

Essendo il precedente un esempio, niente vieta di definire diversamente e con altro nome una macro che svolga le stesse funzioni.

Nel nostro caso le nove righe dalla 30 alla 110 possono essere sostituite dalla comoda macro:

```
30 LEGGI A, NR, NC, N$
Bello, non è vero?
```

Memorizzazione dei programmi in un text-file

Nell'Apple II non è possibile memorizzare direttamente un programma sotto forma di testo, successivamente manipolabile. Poiché il nostro programma MACRO, come forse si è già intuito, è essenzialmente un abile manipolatore di

stringhe, il primo problema è quello di scrivere su disco e poi rileggere correttamente il programma contenente delle macro, sotto forma di testo.

A pagina 76 del manuale DOS 3.3 è indicato un metodo di scrittura su disco. Ricordo che si tratta di aprire un file sequenziale e scrivere tutto il programma con un comando LIST.

Il problema da risolvere, adottando questo metodo, è quello dell'inserzione di un CR ogni trentatré caratteri.

Poiché CR è anche il carattere di fine record, viene resa indistinguibile la linea completa dai frammenti da questa derivati.

Quando si tenta di leggere una linea di un programma così archiviato, spesso risulta spezzata in più record, a seconda della sua lunghezza.

Ma non è tutto. Se nella linea di programma sono inseriti caratteri separatori (virgole, punti e virgola, due punti), in fase di lettura verrà segnalato un EXTRA IGNORED con troncamento di tutto quanto segue.

Per risolvere questi due problemi per la lettura delle linee è stata usata la istruzione GET che accetta tutti i caratteri ASCII separatori compresi, mentre per la ricostruzione delle linee originali del programma viene effettuato un controllo incrociato. Infatti se un record non inizia con un numero, sicuramente appartiene (essendone un frammento) alla linea di programma del record precedente. Poiché può accadere che casualmente venga troncata una linea nel mezzo di una equazione numerica, per evitare che il frammento venga considerato come una nuova linea (iniziando con un numero) si verifica che il numero di testa sia superiore a quello dell'ultima linea trattata e inferiore a quello della successiva.

Macro istruzioni per Apple II

70-260	Menu principale e selezione opzioni.
270-350	Opzione 3: master program con chiamata subroutine relative.
360-560	Opzione 3: input del nome programma e vocabolario, lettura programma dal disco.
570-720	Opzione 3: controllo incrociato (vedi testo) per la ricostruzione delle linee del programma.
730-1010	Opzione 3: lettura del file <voc>. CTRL associato ad ogni vocabolario del numero macro. Usa la subroutine 2690 per la lettura dei parametri e delle definizioni delle macro. Scandaglia tutte le righe in cerca delle macro. Se ne trova chiama la sub 1210.
1020-1200	Opzione 3: scrive sul file MACRO.COMODO il programma elaborato, più alcuni comandi per il caricamento e il list automatico, eseguiti mediante un EXEC.
1210-1440	Opzione 3: isola i parametri della macro e ricompile la linea con il testo di definizione.
1450-1980	Opzione 1: definizione delle macro ed aggiornamento del file <voc>.CTRL e del file <voc>.
1990-2190	Opzione 2: trasforma un file programma in file text per permettere alla opzione 3 di leggerlo. Riaggancia, alla fine, il programma MACRO.
2200-2680	Opzione 4: legge il vocabolario mediante la sub 2690 e se incontra la macro che si vuole cancellare non la ricopia sul file MACRO.COMODO. Alla fine aggiorna <voc>.CTRL e, dopo aver cancellato <voc>, mediante un RENAME lo ricrea dal file MACRO.COMODO, aggiornato.
2690-2850	Routine utilizzata per leggere le singole macro dal file <voc>.
2680-2970	Routine di input linea di definizione macro, chiamata dalla opzione 1.
2980-3060	Routine di errore per tentativo lettura file <voc> che risulti vuoto.

Figura 1. REMarks del listato Macro Program.

Questo permette di ridurre quasi a zero la probabilità che un frammento venga considerato come una linea di programma BASIC e nell'uso pratico non si sono mai verificati errori.

Il programma

Il programma che presento è di uso assai semplice e piuttosto potente. Si possono definire più macro in una linea di programma e si possono inserire macro anche all'interno di altre.

Unica limitazione: non si deve superare la lunghezza di 251 caratteri per linea di programma dopo la "traduzione".

Questa è una limitazione intrinseca al BASIC dell'Apple II e cui linee non possono superare i 255 caratteri.

Il programma si compone di un menu principale che rimanda a

quattro opzioni, con compiti distinti che adesso esaminiamo in dettaglio mediante l'esempio riportato all'inizio.

Opzione 1 Definizione nuove macro

È la parte basilare del programma. In questa sede si creano nuove macro mediante la definizione dei loro parametri e la scrittura del testo. Nel nostro caso vogliamo creare la macro LEGGI.

La prima domanda del programma è NOME DEL VOCABOLARIO. Poiché possiamo definire macro indirizzate a problemi specifici, conviene raggrupparle in vocabolari. Questi sono delle raccolte di macro con nome collettivo. Nel nostro caso creiamo un vocabolario di macro "matematiche" e quindi con poca fantasia risponderemo MAT!

Dobbiamo ora inserire, su richiesta del programma, i quattro parametri:

MACRO-NAME: nome della macro con cui verrà chiamata dal programma. Nel nostro caso rispondiamo con LEGGI.

MACRO-ARG: numero degli argomenti della macro, che verranno specificati nella chiamata. Nell'esempio sono i quattro specificati all'inizio.

ARG-SEP: è il segno di separazione fra gli argomenti. Si possono scegliere uno o più caratteri. Normalmente (come nel nostro caso) conviene scegliere la virgola o punto e virgola. Occorre assicurarsi che internamente agli argomenti non compaia il separatore scelto.

ARG-PRE: prefisso con il quale, subito dopo, verranno indicati gli argomenti della definizione vera e propria. Viene richiesto (anche se si potrebbe definire una volta per tutte) per rendere più flessibile il programma. Scriviamo ARG.

A questo punto ci viene chiesto di scrivere il testo della macro che, per quanto sopra detto, non può superare i 251 caratteri (4 caratteri servono per l'inserimento in un 'tappo' dato dalla stringa :REM).

Il testo sarà:

```
PRINT D$; "OPEN"; ARG4;
PRINT D$; "READ"; ARG4;
INPUT ARG2; INPUT ARG3;
DIM ARG1 (ARG2,ARG3); FOR I
= 1 TO ARG3; FOR J = 1 TO
ARG2; INPUT ARG1 (J,I); NEXT:
NEXT; PRINT D$; "CLOSE";
ARG4
```

Bisogna fare molta attenzione alla scrittura del testo. Questo infatti viene accettato mediante la funzione GET perché questa non rifiuta i caratteri separatori che porterebbero a

Macro istruzioni per Apple II

un troncamento nel caso della funzione INPUT. Dovendo simulare una istruzione che accettasse tutta una linea (comprese le virgole ed altri segni), lasciando le funzioni del cursore, sono dovuto arrivare al compromesso di utilizzare il cursore solo sulla stessa linea, non potendolo utilizzare per 'risalire' linee. Scritto correttamente il testo (rivederlo più volte) si preme due volte il tasto di Return.

Ora su dischetto è presente un vocabolario di nome MAT contenente la sola macro LEGGI. Dopo aver scritto un programma di prova del tipo:

```
.....
100 INPUT "NOME FILE:"; N$
.....
1000 LEGGI A,R,C,N$
.....
```

e averlo salvato su dischetto sotto il nome di PROVA, lo si trasforma in un file di testo mediante la seconda opzione.

Opzione 2 Scrivi testo programma

È di uso semplicissimo. Basta rispondere alla domanda NOME PROGRAMMA: con PROVA, aspettare qualche secondo e passare alla ultima opzione.

Opzione 3 Traduci programmi macro

Viene richiesto il nome del programma da tradurre (scriviamo PROVA) e il nome del vocabolario (MAT). Dopo aver premuto Return, se non sono stati fatti errori nella scrittura del programma, avremo, dopo breve attesa che ovviamente dipende dalla lunghezza del programma, in memoria centrale il programma pre-interpretato, pronto per l'uso.

Nome	PRO
N. argomenti	6
Sintassi	PRO a1, a2, a3, a4, a5, a6 a1 = 1 ^a matrice a2 = 2 ^a matrice a3 = matrice risultato a4 = numero righe a1 a5 = numero colonne a1 a6 = numero colonne a2
Definizione	FOR I = 1 TO a4:FOR J = 1 TO a6:FOR K = 1 TO a5: a3(I,J) = a3(I,J) + a1(I,K)*a2(K,J):NEXT: NEXT
Esempio	PRO A, B, C, R1, C1, C2
Nota	Questa macro calcola la matrice prodotto nel modo consueto $C = A * B$
Nome	DET
N. argomenti	3
Sintassi	DET a1, a2, a3, a1 = nome della matrice a2 = numero delle righe o delle colonne a3 = variabile in cui si troverà il risultato
Definizione	a3 = 0:FOR I = 1 TO a2:IF a1(I,1) < > 0 THEN NEXT: a3 = 1: FOR I = 1 a2: FOR J = 1 + 1 TO a2: FOR K = 1 + 1 TO a2: a1 (J,K) = a1 (J,K) - a1 (I,K) * a1 (J,I) / a1 (I,1): NEXT: NEXT: a3 = a3 * a1 (I,1): NEXT
Esempio	DET A,3,D1
Nota	La matrice al viene alterata nel calcolo. Il determinante risulta zero se nella diagonale è presente uno zero. Per esigenze dell'algoritmo le dimensioni di a1 devono essere aumentate di una unità.
Nome	AREA
N. argomenti	5
Sintassi	AREA a1, a2, a3, a4, a5 a1 = funzione di cui si vuole l'integrale a2 = estremo inferiore di integrazione a3 = estremo superiore di integrazione a4 = numero di iterazioni a5 = variabile in cui si troverà il risultato
Definizione	FOR I = ((a3 - a2) / a4) / 2 TO a3 STEP (a3 - a2) / a4: a5 = a5 + a1: NEXT: a5 = a5 * (a3 - a2) / a4
Esempio	AREA (3.5 * EXP(1)), 2, 5, 100, AC
Nota	Questa macro calcola l'integrale della espressione in a1. L'espressione deve essere funzione della variabile I.

Tavola 1. Ecco tre macro già definite e pronte da utilizzare.

Opzione 4 Cancella macro

È una opzione da usare con parsimonia, perché tende a manomettere il vocabolario oggetto della cancellazione. Anche questa volta l'uso è semplicissimo. Basta rispondere alle domande poste con il nome della macro e con quello del vocabolario in cui essa risiede.

Ulteriori esempi

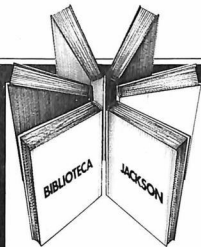
Oltre all'esempio sino ad ora con-

siderato (LEGGI), sono presentate nella tavola 1 altre 3 utili macro, pronte per l'uso (ovviamente dopo averle create in un apposito vocabolario).

Lo specchio riportato è sufficientemente chiaro da non necessitare ulteriori commenti.

Ultime considerazioni

Il programma MACRO genera, oltre ai vocabolari definiti dall'utente, anche un file <voc>. CTRL associato a ciascuno di essi, che ripor-



Informatica

Esperti a confronto su attualità e prospettive della Computer Grafica

**Computer Graphics, CAD,
elaborazione di immagini:
sistemi e applicazioni**

A cura di
Alessandro Polistina

Linguaggi e algoritmi, sistemi grafici, CAD/CAM, didattica e formazione professionale, Computer Graphics e Editoria, modellazione di solidi, CAD in architettura, CAD meccanico, acquisizione e elaborazione di immagini, elaborazione di immagini e scienze biomediche, cartografia e pianificazione editoriale, immagini sintetiche per la televisione....

Tutti gli Atti del 3° Convegno Nazionale AICOGRAPHICS riuniti in un solo volume a disposizione di operatori, sperimentatori, appassionati. 512 pagine, numerosissimi schemi, un'Appendice con 33 illustrazioni a colori.

Lire 45.000
Codice **529C**



CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
	529C	L. 45.000	

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione.

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione.

Allego assegno della Banca

Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

n° _____

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Cap _____

Città _____

Prov _____

Data _____

Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. _____



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

**Attenzione compilare per intero
la cedola
ritagliare (o fotocopiare) e spedire
in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano**

Macro istruzioni per Apple II

ta il numero di macro presenti. Esso viene automaticamente aggiornato dopo ogni attività di definizione o di cancellazione.

Un altro file di sistema è MACRO.COMODO che, come indica il nome, è di uso generico. Non interferire mai con questi files, se non si vuole incorrere in pericolosi crash del sistema.

Il programma è un pochino complesso, evito perciò una descrizione dettagliata.

Per i più curiosi dovrebbero bastare la fig. 1 e il listato del programma. Nei listati 2 e 3 viene presentato un programma per dimostrare praticamente il modo di utilizzo della macro.

Altra cosa utile, e che suggerisco cal-

damente, è quella di appuntarsi la definizione e la sintassi di tutte le macro, risultando tale operazione praticamente indispensabile in caso di molte macro in più vocabolari.

A voi l'uso, semplice nonostante la prima impressione, e la soddisfazione di avere un BASIC personalizzato. E scusate se è poco.

Listato 1. Il programma per la creazione delle macro.

```

1 REM *****
2 REM *   MACRO PROGRAM   *
3 REM *   REL   1.2       *
4 REM *   -----       *
5 REM *   BY R.BRUNIALTI  *
6 REM *   ON 12/04/83    *
7 REM *****
8 REM
9 REM
10 MD = 40:HL = .05:UN = 1
11 DEF FN M(A) = INT ((A / MD -
12   INT (A / MD)) * MD + HL) +
13   UN
14 L$ = "-----"
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71

```

```

300 REM
310 GOSUB 360
320 GOSUB 570
330 GOSUB 730
340 GOSUB 1020
350 END
360 REM *****
370 REM   INQUIRY
380 REM *****
390 REM
400 HOME
410 DIM LN$(600)
420 D$ = CHR$(4)
430 PRINT L$: PRINT "OPZIONE 3 *
440 *****
450 *****
460 *****
470 *****
480 *****
490 *****
500 *****
510 *****
520 *****
530 *****
540 *****
550 *****
560 *****
570 *****
580 *****
590 *****
600 *****
610 *****
620 *****
630 *****
640 *****
650 *****
660 *****
670 *****
680 *****
690 *****
700 *****
710 *****

```



Libri firmati JACKSON

nuovidea



Rita Bonelli - Daria Gianni ALLA SCOPERTA DEL VIC 20

Un testo chiave per imparare a conoscere e usare uno dei Personal del momento.
308 pagine L. 22.000
Codice 338D
Cassetta Programmi L. 15.000
Floppy Programmi L. 25.000

Gaetano Marano 77 PROGRAMMI PER SPECTRUM

Dalla Grafica alla Business, Grafica, dalla musica alle animazioni, dai giochi all'elettronica... tutte le possibilità offerte dal più piccolo dei computer.
150 pagine a colori L. 16.000
Codice 555A

Nicole Bréaud-Pouliquin
LA PRATICA DELL'APPLE
"Il Sistema APPLE II",
il "BASIC Applesoft",
il disegno e la grafica:
arricchiti da esempi e
esercizi.
130 pagine L. 10.000
Codice 341D

Giacomino Baisini Gio Federico Baglioni IL FORTH PER VIC 20 E CBM 64

La programmazione in FORTH e la sua implementazione su Commodore VIC 20 e CBM 64.
150 pagine L. 11.000
Codice 527B

Carmine Elefante L'HOME COMPUTER TI/99-4A

Il BASIC, il BASIC Esteso e il microprocessore dell'home computer della T.I. Con programmi di utilità e svago.
192 pagine L. 15.000
Codice 343B

Alessandro Polistina
**COMPUTER GRAPHICS,
CAD, ELABORAZIONE DI
IMMAGINI: sistemi e
applicazioni**
Tutti gli atti del 3° Convegno nazionale AICOGRAPHICS, finalmente a disposizione di operatori, sperimentatori, appassionati.
512 pagine, 33 illustrazioni a colori L. 45.000
Codice 529C

La Biblioteca che fa testo

In busta chiusa, e senza impegno, inviate questo coupon al:
Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
 Desidero ricevere gratuitamente il Catalogo Generale della Biblioteca Jackson e informazioni sulle 10 Riviste specialistiche da voi pubblicate.
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
 Desidero ricevere contrassegno il/i volume/i

(pagherò al ricevimento L.
più L. 2.000 per contributo spese di spedizione)

Nome _____ Cognome _____

Via _____

CAP _____ Città _____



Libri firmati JACKSON

nuovidea



Alan Miller PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL

Un'opera base per chi desidera costruirsi una "libreria" di programmi in grado di risolvere i più frequenti problemi scientifici e ingegneristici.
372 pagine L. 25.000
Codice 554P

Franco Filippazzi Giulio Occhini VOI E L'INFORMATICA

L'opera che il manager moderno non può ignorare. In 100 tavole: gli strumenti dell'Informatica, l'Informatica e l'Azienda, realtà e prospettive tecnologiche...
116 pagine L. 15.000
Codice 526A

Roland Dubois CAPIRE I MICROPROCESSORI

Un fantastico viaggio alla scoperta del "cervello" elettronico: la funzione del microprocessore, delle memorie ROM e RAM, delle interfacce...
126 pagine L. 10.000
Codice 342A

Giuseppe Saccardi TRASMISSIONE DATI Dispositivi standard e protocolli

Il calcolatore e le sue infinite applicazioni nel campo delle comunicazioni applicate a tutti i settori in cui si articola la società moderna. Un libro che traduce in tecnologia la profezia orwelliana di "1984"
308 pagine L. 23.000
Codice 528P

F. Franceschini F. Paterlini VOI e il vostro Commodore 64

Uno strumento fondamentale per la comprensione e programmazione del Commodore 64.
Con consigli, programmi testati, glossario e utili accenni di BASIC.
256 pagine L. 22.000
Codice 347 B

La Biblioteca che fa testo

In busta chiusa, e senza impegno, inviate questo coupon al:
Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
 Desidero ricevere gratuitamente il Catalogo Generale della Biblioteca Jackson e informazioni sulle 10 Riviste specialistiche da voi pubblicate.
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
 Desidero ricevere contrassegno il/i volume/i

(pagherò al ricevimento L.
più L. 2.000 per contributo spese di spedizione)

Nome _____ Cognome _____

Via _____

CAP _____ Città _____

Macro istruzioni per Apple II

Seguito programma creazione macro.

```

720 RETURN
730 REM *****
740 REM SEARCH
750 REM *****
760 REM
770 PRINT D$;"OPEN";VO$;".CTRL"
780 PRINT D$;"READ";VO$;".CTRL"
790 ONERR GOTO 2980
800 INPUT NV
810 IF NV = 0 THEN GOTO 2980
820 PRINT D$;"CLOSE"
830 PRINT D$;"OPEN ";VO$
840 PRINT D$;"READ ";VO$
850 FOR I = 1 TO NV
860 GOSUB 2690
870 FOR K = 1 TO NL
880 IF LN$(K) = "" THEN 980
890 L2 = LEN(LN$(K))
900 L1 = LEN(N$)
910 L$ = LN$(K) + " "
920 TP$ = ""
930 FOR L = 1 TO L2 - L1
940 MI$ = MID$(L$,L,L1)
950 IF MI$ = N$ THEN FL = 1: GOSUB
1240
960 NEXT L
970 IF FL THEN LN$(K) = TP$ + MID$
(L$,P1):FL = 0
980 NEXT K
990 NEXT I
1000 PRINT : PRINT D$;"CLOSE"
1010 RETURN
1020 REM *****
1030 REM STORE PROGRAM
1040 REM *****
1050 REM
1060 N1$ = "MACRO.COMODO"
1070 PRINT D$;"OPEN ";N1$
1080 PRINT D$;"DELETE";N1$
1090 PRINT D$;"OPEN ";N1$
1100 PRINT D$;"WRITE";N1$
1110 PRINT "NEW"
1120 FOR I = 1 TO NL
1130 IF LN$(I) < > "" THEN PRINT
LN$(I)
1140 NEXT I
1150 PRINT "HOME"
1160 PRINT "LIST"
1170 PRINT "DELETE ";N1$
1180 PRINT "SAVE ";N1$
1190 PRINT D$;"EXEC ";N1$
1200 END
1210 REM *****
1220 REM INSERT
1230 REM *****
1240 REM
1250 LC = VAL(LN$(K))
1260 LP = VAL(LN$(K - 1))
1270 LS = VAL(LN$(K + 1))
1280 TP$ = LEFT$(L$,L - 1)
1290 P1 = L + L1
1300 FOR M = 1 TO NA
1310 AR$(M) = ""
1320 FOR N = P1 TO L2
1330 MI$ = MID$(L$,N,1)

```

Seguito programma creazione macro.

```

1340 IF MI$ = SEP$ OR MI$ = ":" THEN
AR$(M) = MID$(L$,P1,N - P1
):P1 = N + 1: GOTO 1360
1350 NEXT N
1360 IF MI$ = ":" THEN P1 = P1 -
1
1370 NEXT M
1380 IF AR$(NA) = "" THEN AR$(NA
) = MID$(L$,P1):P1 = L2 +
1
1390 FOR M = 1 TO NN
1400 TP$ = TP$ + PAR$(M) + AR$(NA
(M))
1410 NEXT M
1420 TP$ = TP$ + PAR$(NN + 1)
1430 X = FRE(0)
1440 RETURN
1450 REM *****
1460 REM OPTION1
1470 REM *****
1480 REM
1490 HOME
1500 PRINT L$: PRINT "OPZIONE 1
*****
*": PRINT L$
1510 PRINT : PRINT L$
1520 INPUT "NOME VOCABOLARIO ";
VO$
1530 PRINT L$
1540 PRINT "MACRO-NAME : "
: INPUT ";N$
1550 PRINT "MACRO-ARG. : "
: INPUT ";NA
1560 SP$ = " "
1570 PRINT " ARG-SEPAR. : "
;
1580 GET A$: PRINT A$: IF A$ <
> CHR$(13) THEN SP$ = SP$
+ A$: GOTO 1580
1590 PRINT " ARG-PREFIX : "
: INPUT ";PRE$
1600 PRINT L$
1610 PRINT " ENTER MACRO TEXT. N
OT LONGER THAN 255"
1620 PRINT L$
1630 VTAB 15: HTAB 1
1640 TX$ = " "
1650 GOSUB 2860
1660 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "OK?
";A$: IF A$ = "N" THEN TX$ =
" ": GOTO 1630
1670 TX$ = TX$ + "$REM"
1680 L1 = LEN(TX$)
1690 L2 = LEN(PRE$)
1700 P1 = 1
1710 FOR I = 1 TO L1 - (L2 + 1)
1720 MI$ = MID$(TX$,I,L2)
1730 IF MI$ = PRE$ THEN PT = PT +
1:PART$(PT) = MID$(TX$,P1,
I - P1):P1 = I + L2 + 1:NM =
VAL(MID$(TX$,I + L2,1)):
PP = PP + 1:NA(PP) = NN
1740 NEXT I
1750 PART$(PT + 1) = MID$(TX$,P
1)

```




Macro istruzioni per Apple II

Seguito programma creazione macro.

```

1760 PRINT D#;"OPEN ";VO#
1770 PRINT D#;"APPEND ";VO#
1780 PRINT D#;"WRITE ";VO#
1790 PRINT N#;PRINT PT: PRINT M
A: PRINT SP#
1800 FOR I = 1 TO PT
1810 PRINT PA#(I)
1820 PRINT NA(I)
1830 NEXT I
1840 PRINT PART#(PT + 1)
1850 PRINT D#;"OPEN ";VO#;".CTRL
"
1860 PRINT D#;"READ ";VO#;".CTRL
"
1870 ONERR GOTO 1950
1880 INPUT CC
1890 PRINT D#;"OPEN ";VO#;".CTR
L"
1900 PRINT D#;"WRITE ";VO#;".CTR
L"
1910 PRINT CC + 1
1920 POKE 216,0
1930 PRINT D#;"CLOSE"
1940 RUN
1950 PRINT D#;"WRITE ";VO#;".CTR
L"
1960 PRINT 1
1970 POKE 216,0
1980 GOTO 1930
1990 REM *****
2000 REM OPTION2
2010 REM *****
2020 HOME
2030 PRINT L#; PRINT "OPZIONE 2
*****
*": PRINT L#
2040 VTAB 12
2050 PRINT D#;"OPEN MACRO.COMODO
"
2060 PRINT D#;"DELETE MACRO.COMO
DO"
2070 INPUT "NOME PROGRAMMA : ";N
$
2080 PRINT D#;"OPEN MACRO.COMODO
"
2090 PRINT D#;"WRITE MACRO.COMOD
O"
2100 READ A#; PRINT A#
2110 READ A#; PRINT A#;N#
2120 READ A#;A# = A# + N# + CHR#
(34); PRINT A#
2130 READ A#;A# = A# + N# + CHR#
(34); PRINT A#
2140 READ A#; PRINT A#; READ A#;
PRINT A#; READ A#; PRINT A#
;N#
2150 READ A#; PRINT A#; READ A#;
PRINT A#
2160 PRINT D#;"EXEC MACRO.COMODO
"
2170 END
2180 DATA NEW,LOAD ,1 PR
INT CHR$(4);"OPEN ",2PRINT C
HR$(4);"WRITE ",3LISTS,6399
9",4 END,DELETE, RUN, RUN MA

```

Seguito programma creazione macro.

```

CRD
2190 RETURN
2200 REM *****
2210 REM OPTION4
2220 REM *****
2230 REM
2240 HOME
2250 CM# = "MACRO.COMODO"
2260 PRINT L#; PRINT "OPZIONE 4
*****
*": PRINT L#
2270 VTAB 10
2280 INPUT "NOME MACRO DA CANCEL
LARE : ";N1#
2290 INPUT "NOME VOCABOLARIO
": ;VO#
2300 PRINT
2310 INPUT "SICURO ?";A#
2320 IF LEFT$(A#,1) = "Y" OR LEFT$
(A#,1) = "S" THEN GOTO 2340
2330 RETURN
2340 PRINT D#;"OPEN";VO#;".CTRL"
"
2350 PRINT D#;"READ";VO#;".CTRL"
"
2360 ONERR GOTO 2980
2370 INPUT NV
2380 IF NV = 0 THEN GOTO 2980
2390 PRINT D#;"CLOSE"
2400 PRINT D#;"OPEN ";VO#
2410 PRINT D#;"READ ";VO#
2420 PRINT D#;"OPEN ";CM#
2430 PRINT D#;"DELETE ";CM#
2440 PRINT D#;"OPEN ";CM#
2450 FOR I = 1 TO NV
2460 PRINT D#;"READ ";VO#
2470 GOSUB 2690
2480 IF N1# = N# THEN GOTO 2600
2490 PRINT D#;"APPEND ";CM#
2500 PRINT D#;"WRITE ";CM#
2510 PRINT N#
2520 PRINT NN
2530 PRINT NA
2540 PRINT SEP#
2550 FOR K = 1 TO NN
2560 PRINT PA#(K)
2570 PRINT NA (K)
2580 NEXT K
2590 PRINT PA#(NN + 1)
2600 NEXT I
2610 PRINT D#;"CLOSE ";VO#
2620 PRINT D#;"DELETE";VO#
2630 PRINT D#"RENAME MACRO.COMOD
O,";VO#
2640 PRINT D#;"OPEN ";VO#;".CTRL
"
2650 PRINT D#;"WRITE";VO#;".CTRL
"
2660 PRINT NV - 1
2670 PRINT D#;"CLOSE"
2680 RETURN
2690 REM *****
2700 REM LEGGI MACRO DEF
2710 REM *****

```

Macro istruzioni per Apple II

Seguito programma creazione macro.

```

2720 REM
2730 SEP# = ""
2740 INPUT N#
2750 INPUT NN
2760 INPUT NA
2770 GET A#: IF A# < > CHR# (1
3) THEN SEP# = SEP# + A#: GOTO
2770
2780 FOR J = 1 TO NN
2790 PA#(J) = ""
2800 GET A#: IF A# < > CHR# (1
3) THEN PA#(J) = PA#(J) + A#
: GOTO 2800
2810 INPUT NA(J)
2820 NEXT J
2830 PA#(NN + 1) = ""
2840 GET A#: IF A# < > CHR# (1
3) THEN PA#(NN + 1) = PA#(NN
+ 1) + A#: GOTO 2840
2850 RETURN
2860 REM *****
2870 REM LINE FEED
2880 REM *****
2890 REM *****
2900 B = 768
2910 GET A#: IF A# = CHR# (13) OR
PT = 250 THEN GOTO 2950
2920 IF A# = CHR# (21) THEN PT =
PT + 1: HTAB FN M(PT): PRINT
CHR# (PEEK (B + PT)): GOTO
2910
2930 IF A# = CHR# (8) THEN PT =
PT - 1: IF PT = > 1 THEN HTAB
FN M(PT): PRINT CHR# (PEEK
(B + PT)): GOTO 2910
2940 PT = PT + 1: POKE B + PT, ASC
(A#): HTAB FN M(PT): PRINT
CHR# (PEEK (B + PT)): GOTO
2910
2950 : FOR I = B + 1 TO PT + B:TX
# = TX# + CHR# (PEEK (I)):
NEXT
2960 PT = 0: B = 0
2970 RETURN
2980 REM *****
2990 POKE 216,0
3000 REM *****
3010 REM
3020 HOME : VTAB 12
3030 PRINT "IL VOCABOLARIO ";VDF#
;" E' VUOTO"
3040 PRINT "PREMI UN TASTO PER C
ONTINUARE ";
3050 GET A#: PRINT
3060 RUN

```

Listato 2. Un programma che contiene i riferimenti alla macro LEGGI, PRO, SHOW, DET, AREA.

```

10 DIM A(2,3),B(3,2)
20 INPUT "MAT1: ";N1#
30 INPUT "MAT2: ";N2#
40 LEGGI A,R1,C1,N1#
50 LEGGI B,R2,C2,N2#
55 DIM C(R1 + 1,C2 + 1)

```

Seguito Listato 2.

```

60 PROA,B,C,R1,C1,C2
70 SHOWC,R1,C2
80 DETC,R1,AC
90 PRINT "RISULTATO=";AC
100 AREA(1 / (1 + I ^ 2)),0,.5,50
,AC
105 AC = 0
110 PRINT "INTEGRALE=";AC

```

Listato 3. Lo stesso programma del listato 2, in cui i riferimenti alla macro sono stati sostituiti dalle rela- tive istruzioni BASIC.

```

10 DIM A(2,3),B(3,2)
20 INPUT "MAT1: ";N1#
30 INPUT "MAT2: ";N2#
40 PRINT CHR# (4);"OPEN";N1#: PRINT
CHR# (4);"READ";N1#: INPUT
ND: INPUT C1: INPUT R1: FOR
I = 1 TO C1: FOR J = 1 TO R1
: INPUT A(J,I): NEXT : NEXT
: REM
50 PRINT CHR# (4);"OPEN";N2#: PRINT
CHR# (4);"READ";N2#: INPUT
ND: INPUT C2: INPUT R2: FOR
I = 1 TO C2: FOR J = 1 TO R2
: INPUT B(J,I): NEXT : NEXT
: REM
55 DIM C(R1 + 1,C2 + 1)
60 FOR I = 1 TO R1: FOR J = 1 TO
C2: FOR K = 1 TO C1: C(I,J) =
C(I,J) + A(I,K) * B(K,J): NEXT
: NEXT : NEXT : REM
70 FOR I = 1 TO R1: FOR J = 1 TO
C2: PRINT C(I,J);" ": NEXT
: PRINT : NEXT : REM
80 AC = 0: FOR I = 1 TO R1: IF C(
I,I) < > 0 THEN NEXT : AC =
1: FOR I = 1 TO R1: FOR J =
I + 1 TO R1: FOR K = I + 1 TO
R1: C(J,K) = C(J,K) - C(I,K) *
C(J,I) / C(I,I): NEXT : NEXT
: AC = AC * C(I,I): NEXT : REM
90 PRINT "RISULTATO=";AC
100 FOR I = ((.5 - 0) / 50) / 2 TO
.5 STEP (.5 - 0) / 50: AC = A
C + (1 / (1 + I ^ 2)): NEXT
: AC = AC * (.5 - 0) / 50: REM
105 AC = 0
110 PRINT "INTEGRALE=";AC

```

SERVIZIO SOFTWARE

PERSONAL SOFTWARE

P.S. propone ai propri lettori i dischi o le cassette dei programmi pubblicati. I programmi, provati e garantiti, sono di immediato utilizzo.



P.S. n°	Programma	Sistema	Prezzo	Codice	Supporto
3	La carta del cielo Collisione	Apple II	30.000	1	Disco
3	Backgammon	TRS-80 Mod. I	25.000	2	Disco
2	Editor/Assembler in BASIC	CBM 3032	40.000	3	Disco
4	Interi in precisione multipla Grafica 3D	Apple II	40.000	4	Disco
4	Gioco del calcio	CBM 3032	25.000	5	Disco
5	Pretty printer Shape table	Apple II	30.000	6	Disco
7	Data base modulare	Apple II	25.000	7	Disco
12-13	Wei-ch'i	CMB 3032	20.000	8	Cassetta
14	Tool-Kit	C 64	35.000	9	Cassetta

Per richiedere i programmi in contrassegno, pagando direttamente al postino la cifra indicata, inviare il seguente tagliando
Spedire in busta chiusa a Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Inviatemi i seguenti nastri e/o dischi con i programmi pubblicati su **P.S.**

Cod. a L.

Cod. a L.

Cod. a L.

Cod. a L.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Cognome

Nome

Indirizzo

CAP

Città

Spese postali (contributo fisso) L. 2.000

TOTALE L.

che pagherò al postino alla consegna del pacco.

Firma

Il VIC ben temperato

Programma musicale con gestione dei dati separata

di Filippo Pozzi

La limitata quantità di memoria disponibile nel VIC in configurazione base impedisce spesso lo sviluppo di programmi, come ad esempio quelli musicali oppure quelli in cui vengono definiti nuovi caratteri, contenenti una discreta quantità di dati. Un utilizzo più razionale della memoria disponibile permette di ridurre notevolmente la parte riservata ai dati.

Il metodo

Nei programmi musicali le varie note sono normalmente affidate ad un'appendice di DATA più o meno lunga ed il BASIC, per gestire questi dati, spreca una notevole quantità di memoria. Per esempio nella linea: 10DATA37, 234, 188 tre soli dati occupano ben 16 byte quando, in teoria, ne potrebbero occupare solo tre.

Perché dunque non gestire in altro modo la memorizzazione dei dati e lasciare al BASIC il resto del programma? La soluzione è relativamente semplice, si tratta di *ricostruire dal di fuori* il programma in oggetto ... ma procediamo con ordine.

Per prima cosa è necessario abbandonare l'area di memoria in cui si opera normalmente, area che va dalla locazione 4096 alla 7679 (i ben noti "3584 BYTE FREE") per spo-

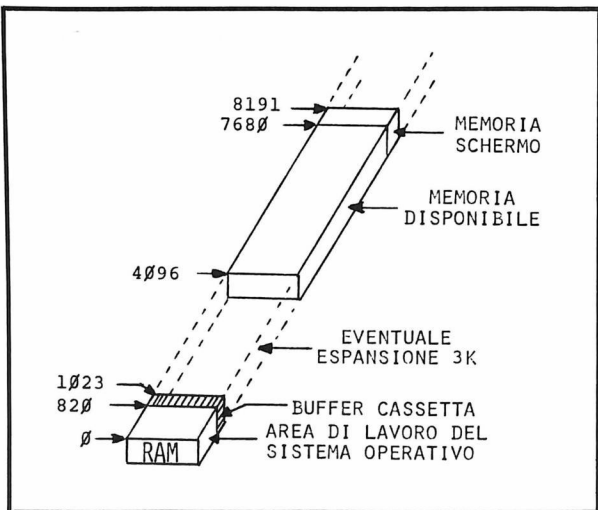


Figura 1. Rappresentazione dell'area di memoria del VIC dalla locazione 0 alla locazione 8191. È evidenziata l'area normalmente destinata al buffer della cassetta, dove viene inserito il programma caricatore per la ricostruzione del programma principale nell'area della memoria disponibile.

starsi nel buffer della cassetta (dalla locazione 820 alla 1023), piccola parte della memoria che viene usata dal computer solo quando il registratore è in funzione e che quindi è molto spesso inutilizzata (vedi figura 1).

Per fare ciò si scriva in modo diretto: POKE 43,53; POKE 44,3; POKE 45,55; POKE 46,3; POKE47,55; POKE 48,3; POKE 55,255; POKE 56,3; POKE 820,0 e si preme il RETURN.

Si scriva quindi NEW e si riprema il RETURN. A questo punto si hanno a disposizione i 200 byte del buffer della cassetta (in verità il buffer è limitato a 192 byte) sufficienti per

contenere il programma CARICATORE (vedi listato 1). Lo si ricopi attentamente, facendo particolare attenzione al punto e virgola dopo PRINTR; ...nella linea 1. Dopo aver scritto il suddetto programma si dia il RUN e, con estrema attenzione e pazienza, si inseriscano, su richiesta del programma stesso, tutti i dati del listato 3.

In caso di errore nell'introduzione dei dati si prenda nota della locazione in cui è stato inserito il dato errato. Si interrompa il programma e lo si listi come si fa normalmente. Si inserisca quindi detta locazione al posto della prima del ciclo R nella linea 1 del programma CARICA-

Il VIC ben temperato

TORE (vedi listato 1) e si preme il RETURN; si ridia quindi il RUN, riprendendo così l'inserimento dati dalla locazione del dato errato. Facciamo un esempio per quelli che da tutto questo discorso hanno capito che ... è meglio non sbagliare! Se, per esempio, è stato inserito il dato 25 invece di 215 nella locazione 5126, si premano RUN/STOP e RESTORE insieme per fermare il programma. Dopo averlo LISTato si corregga così la linea 1: 1 FORR = 5126TO6201: ... Dopo il RUN l'inserimento dei dati riprenderà dalla locazione 5126 in cui si inserirà 215, continuando poi normalmente. Lo stesso metodo di correzione vale anche nel caso in cui venga per errore inserito un valore superiore a 255 ottenendo così un ?ILLEGAL QUANTITY ERROR IN 1.

Dopo aver inserito l'ultimo dato il programma chiederà di preparare la cassetta per la successiva memorizzazione su nastro del nuovo programma. Appena pronti si preme F1 (tanto per disturbare un po' i ragni che sotto i tasti-funzione hanno trovato una comoda e tranquilla dimora!) e, seguendo il solito

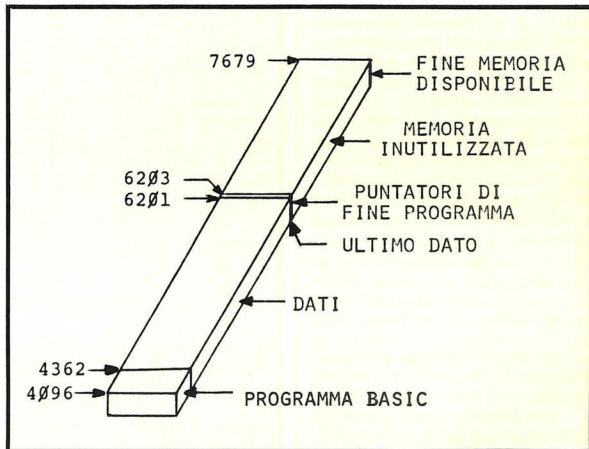


Figura 2. Particolare dell'area di memoria disponibile dopo aver effettuato il caricamento dei dati. Dei 3584 byte inizialmente disponibili, 267 (dal 4096 al 4362) contengono ora il programma in BASIC, 1839 (dal 4363 al 6201) contengono i dati ed i rimanenti 1478 (dal 6202 al 7679) rimangono inutilizzati. Il posizionamento dei puntatori di fine programma alla locazione 6203 rende la parte dati inscindibile da quella BASIC e il programma può perciò essere "salvato" o "caricato" dalla cassetta come un qualsiasi altro programma.

Programma Caricatore

```
1 FORR=4096TO6201:PRINTR:INPUT:POKER,A:NEXT:PRINT"PREPARARE LA CASSETTA"
2 PRINT"QUINDI PREHERE F1":WAIT198,1:POKE43,1:POKE44,16:POKE45,59
3 POKE46,24:POKE47,59:POKE48,24:POKE55,0:POKE56,30:SAVE
```

Listato 1. Programma caricatore.

Il VIC ben temperato

```
1 PRINT"D":V=59765:L=36874:N=L+1:H=H+1:POKEH+2,15:K=4363:T=150
2 A=PEEK(K):B=PEEK(K+1):C=PEEK(K+2):K=K+3:X=NRND(8):IFR=2THEN=400
3 POKEL,A:POKEH,B:POKEH,C:IFR=3THENFOR=1STOCSTEP-.01:POKEH+2,T:NEXT:END
4 FORR=.TOT:NEXT:POKEB164+X*22,116:POKE3884+X*22,X*6+2:SYSV:GOTO2
```

VARIANTI PER L'ESECUZIONE DEL PRELUDIO PRIMO

```
1 PRINT"D":V=59765:L=36874:N=L+1:H=H+1:POKEH+2,15:K=4363:T=100
3 POKEL,0:POKEH,A:POKEH,B:IFR=3THENFOR=1STOCSTEP-.01:POKEH+2,T:NEXT:END
```

Listato 2. Programma "VIC ben temperato".

PRESS RECORD & PLAY ON TAPE, l'intero programma verrà memorizzato sulla cassetta. Da notare che alla fine dell'operazione comparirà uno strano ?SYNTAX ERROR IN 3, di cui però non si dovrà tener conto.

In conclusione, per mezzo del programma CARICATORE si sono ricostruiti, byte per byte, sia il programma principale (vedi listato 2) che, immediatamente dopo, l'insieme dei dati, ognuno dei quali occupa un solo byte. La chiave di volta sta nella serie di POKE prima del SAVE nel programma CARICATORE. Con essi infatti si inserisce



Il VIC ben temperato

Seguito listato 3.

225, 0, 201, 231, 0, 201, 175, 0, 201, 207, 0, 201, 215, 0, 201, 225, 0, 201, 2
31, 0, 195, 215, 0, 195, 225, 0, 191, 231, 0, 191, 175, 0, 215, 201, 0, 215, 215
, 0, 215, 225, 0, 215, 232, 0, 215, 215, 0, 215, 225, 0, 207, 232, 0, 207, 175,
0, 195, 201, 0, 195, 215, 0, 195, 225, 0, 195, 232, 0, 215, 0, 0, 225, 0, 0,
232, 0, 195, 175, 0, 209, 201, 0, 209, 215, 0, 209, 223, 0, 209, 232, 0, 209, 21
5, 0, 209, 223, 0, 209, 232, 0, 209, 175, 0, 209, 201, 0, 209, 215, 0, 209, 223,
0, 209, 232, 0, 207, 215, 0, 207, 223, 0, 201, 232, 0, 201, 175, 0, 228, 203, 0,
, 220, 219, 0, 228, 225, 0, 228, 234, 0, 228, 219, 0, 228, 225, 0, 223, 234, 0, 0,
223, 175, 0, 215, 203, 0, 215, 219, 0, 215, 225, 0, 215, 234, 0, 0, 219, 0, 0, 2
25, 0, 0, 234, 0, 215, 175, 0, 219, 207, 0, 219, 215, 0, 219, 225, 0, 219, 230,
0, 219, 215, 0, 219, 225, 0, 219, 235, 0, 219, 175, 0, 219, 207, 0, 219, 215, 0,
219, 225, 0, 219, 235, 0, 223, 215, 0, 223, 225, 0, 225, 235, 0, 225, 175, 0, 2
31, 201, 0, 231, 215, 0, 231, 225, 0, 231, 232, 0, 201, 215, 0, 231, 225, 0, 231
, 232, 0, 231, 175, 0, 231, 201, 0, 231, 215, 0, 225, 225, 0, 225, 232, 0, 215,
215, 0, 215, 225, 0, 207, 232, 0, 207, 175, 0, 201, 201, 0, 201, 215, 0, 201, 22
9, 0, 201, 232, 0, 201, 215, 0, 201, 223, 0, 201, 232, 0, 201, 175, 0, 201, 201,
0, 201, 215, 0, 219, 223, 0, 219, 233, 0, 223, 215, 0, 223, 223, 0, 219, 232, 0,
, 219, 135, 0, 215, 195, 0, 215, 215, 0, 228, 221, 0, 228, 231, 0, 223, 215, 0, 0,
223, 221, 0, 215, 231, 0, 215, 135, 0, 209, 195, 0, 209, 215, 0, 201, 221, 0, 20
19, 231, 0, 191, 215, 0, 191, 221, 0, 175, 231, 0, 175, 135, 0, 195, 195, 0, 195,
0, 163, 195, 0, 183, 195, 0, 195, 195, 0, 209, 195, 0, 195, 195, 0, 183, 195, 0,
, 195, 195, 0, 183, 195, 0, 163, 195, 0, 183, 195, 0, 163, 195, 0, 147, 195, 0, 0,
163, 195, 0, 147, 195, 135, 0, 215, 191, 0, 215, 0, 215, 0, 215, 0, 223, 215, 0, 22
0, 215, 0, 223, 215, 0, 223, 215, 0, 223, 215, 0, 223, 215, 0, 223, 215, 0, 215,
215, 2, 223, 215, 0, 201, 0, 0, 209, 0, 0, 207, 0, 0, 201, 0, 135, 0, 0, 195, 0
, 0, 0, 207, 0, 0, 215, 0, 3, 225, 0,

Volendo ascoltare il solo Preludio (stupendo nella sua apparente semplicità) si approntino al programma le seguenti modifiche:

linea 1: Q = 100 (invece di Q = 150)
linea 3: POKE!, 0: POKEM,A: POKEH,B (invece di POKE!,A: POKEM,B: POKEH,C).

Con opportune variazioni del programma si possono inoltre ottenere numerose variazioni sul tema. Si provi ad esempio a porre Q = 090 (non Q = 90) nella linea 1, K = K + 4 nella linea 2 ed a variare la linea 3 come per l'ascolto del Preludio.

Le ulteriori variazioni dipenderanno unicamente dalla nostra fantasia; si dovrà fare solo attenzione a non variare la lunghezza del programma (ecco perché Q = 090) oppure, variandone la lunghezza, bisognerà aggiornare il valore di K nella linea 1 secondo la formula: K = PEEK(45) + 256 * PEEK(46) - 1840. E Bach mi perdoni.

6201. Essa viene di volta in volta stampata con il punto interrogativo dell'INPUT (si noti il punto e virgola dopo PRINTR).

Il valore inserito è quindi trasferito, come variabile A, nella locazione R. Alla fine del ciclo viene stampato il messaggio per la preparazione della cassetta.

Linea 2 - Continua il messaggio della linea 1 con la richiesta di premere il tasto-funzione F1 e lo si attende con WAIT198,1.

Segue la serie di POKE necessari per il posizionamento dei puntatori alle varie locazioni:

Puntatori	Funzione	Valori inseriti	Locazione
43-44	Inizio BASIC	1-16	4097
45-46	Inizio variabili	59-24	6203
47-48	Fine variabili	59-24	6203
55-56	Fine memoria	0-30	7680

Linea 3 - Continuano i POKE; alla fine il comando SAVE provoca la comparsa del messaggio PRESS RECORD & PLAY ON TAPE per il "salvataggio" su cassetta del programma.

REMARKS listato 2

Linea 1 - Dopo la pulizia dello schermo vengono definite le variabili: Y: inizio della routine di scroll del sistema operativo. L: voce bassa. M: voce media. H: voce alta. Viene portato il volume al massimo (POKEH + 2,15). K: prima locazione di memoria occupata dai dati. T: variabile di ritardo con funzione di tempo.

Linea 2 - Vengono definite le tre variabili (A, B, C) che di volta in volta verranno inserite nelle tre voci, rispettivamente bassa, media ed alta. I valori alle tre voci vengono assegnati "leggendo" (PEEK), per mezzo della variabile K, il contenuto delle locazioni nella parte di memoria riservata ai dati (dalla locazione 4363 alla 6201). Il valore di K viene aumentato di tre unità per poter leggere le successive note. Viene definita la variabile casuale X. Verso la fine del brano, in corrispondenza del valore 2 di A, il tempo T viene aumentato da 150 a 400.

Linea 3 - I valori delle tre variabili vengono inseriti nelle rispettive locazioni di memoria. In corrispondenza dell'ultima nota il valore di A sarà uguale a 3 per cui, con il ciclo di fine riga (dove viene riutilizzata la variabile T ormai inutile come tempo), il volume viene portato lentamente (STEP-.01) a zero ed il programma termina.

Linea 4 - Il ciclo della variabile R serve per creare il tempo (.TOT corrisponde a 0 TO T). Con i due POKE successivi si stampa, in una posizione a caso sull'ultima riga dello schermo, il carattere corrispondente al foro del nastro di carta simulato e lo si colora con un colore scelto a caso. Viene quindi provocato lo scroll dello schermo (SYSY) e si ritorna alla linea 2.

REMARKS listato 1

Linea 1 - Viene definita la variabile di ciclo R con valore da 4096 a

Il VIC 20 sfruttato ai limiti

di Renato Comini

Supponete di essere un alieno ... e scendete con la vostra astronave verso una metropoli terrestre. Dovete distruggere i grattacieli prima di schiantarvi contro essi e per far questo potete sganciare le vostre bombe, ma dovete anche fare attenzione a non esaurire l'energia. Il programma gira su VIC 20 non espanso con 3,5 Kbyte di RAM ed è un ibrido composto da BASIC e codice macchina. Il gioco dispone di ben nove livelli di difficoltà, indicazione del punteggio più alto, indicazione del carburante, indicazione delle astronavi a disposizione (tramite delle piccole facce che ammiccano in continuazione). Il tutto è poi completato dall'uso di ben 64 caratteri in HI-RES che vengono definiti dall'utente.

Il programma è costituito da 2 differenti parti: questo è servito a poter compattare il tutto nei 3,5 Kbyte. Abbiamo perciò due programmi, il maggiore dei quali in termini di complessità è il primo (figura 1). Questo contiene infatti le specifiche per generare i caratteri in HI-RES e i dati per creare 5 routine in linguaggio macchina che hanno un'importanza fondamentale (suono ecc.).

Tale programma occupa precisamente 3,5 Kbyte e va scritto esattamente come riportato nel list. L'alto numero delle virgole una dopo l'altra rappresenta gli zeri: vanno quindi ricopiate esattamente come sono.

Questo programma deve essere salvato ed accuratamente verificato

perché ogni minimo errore può portare a conseguenze irrimediabili riguardo al corretto funzionamento del gioco. Prestare la massima cura nel digitare è essenziale: una virgola in più od in meno ne determina il funzionamento. Alcune linee superano gli 88 caratteri, così per inserirle completamente è necessario usare la forma abbreviata della parola DATA, ovvero D shift A. Come si noterà alcuni dati vengono "pokati" in alcune locazioni strane come quelle libere da 673 a 767.

Tramite l'utilizzo di queste locazioni libere si riesce ad adattare in 3,5 Kbyte di memoria un programma che prenderebbe comodamente più di 4 Kbyte.

Anche il secondo programma (figura 2) va digitato con estrema cautela poiché vengono usate più di 40 variabili ed anche qui compaiono linee al di sopra degli 88 caratteri. Lo schermo viene posto rettangolare, 26 per 19, tramite le istruzioni contenute nella linea 10000. I punteggi vengono visualizzati in modo eccellente. Attenzione, perché una volta lanciato il programma non può più essere fermato (*è quindi fondamentale salvarlo prima di dare il RUN*). Infatti le istruzioni della linea 5 disabilitano i tasti RUN STOP e RESTORE.

La linea 5 può essere omessa permettendo così di fermare il programma per eventuali modifiche prima di salvarlo definitivamente. Se avete ora salvato i due programmi uno dietro l'altro non resta che caricare e lanciare il primo il quale alla fine caricherà e lancerà il secondo.

Alla partenza del gioco le istruzioni vengono stampate al centro dello schermo mentre tre verdi testoline sorridono e si accigliano all'unisono al tempo di un frenetico boogie che

apprezzerete dall'altoparlante del vostro TV.

Le istruzioni sono molto semplici: la barra dello spazio permette di selezionare il livello di difficoltà del gioco che poi rimane costantemente indicato sullo schermo (in alto in centro); con F1 si fa partire il gioco.

Alla partenza lo schermo viene pulito (con l'uso di una routine in linguaggio macchina) e sotto ai vostri occhi compare una città costituita da grattacieli multicolori. La vostra nave stellare gradatamente perderà quota mentre voi, freneticamente, lancerete bombe sia per distruggere la città, sia per evitare di schiantarvi contro le case più alte. Ogni tasto va bene per sparare, ma il più comodo è forse la barra. Attenzione perché ad ogni sparo diminuisce il carburante. Un altro interessante aspetto del gioco è dato dalla possibilità di poterlo fermare per poi riprenderlo sempre dallo stesso punto. Si ha quindi la possibilità di fare una pausa premendo il primo tasto in alto a sinistra. Per riprendere il gioco basta premere nuovamente lo stesso tasto. In caso di completamento del carburante l'astronave esploderà è lo stesso accadrà schiantandosi contro un grattacielo.

Nel caso di completamento dell'attacco (città distrutta completamente) si avrà invece un bonus di punti dipendente dall'energia avanzata, ed inoltre un piccolo alieno uscirà dall'astronave congratulandosi. L'altezza dei grattacieli aumenta a seconda degli schermi completati.

Una nuova astronave viene regalata dopo 10000 punti e tale punteggio è anche il minimo da realizzare per l'HI-SCORE.

Le routine in linguaggio macchina sono abbastanza complesse, la prima provvede a cambiare espressione alle piccole facce (circa due



Missione ufo

volte al secondo) alterando dei valori numerici nei byte della generazione caratteri. La seconda routine controlla se viene premuto il tasto per la pausa e, se così, ferma il gioco per riprenderlo poi ad una nuova pressione del medesimo tasto.

La terza routine fa uso di un contatore ed un puntatore ad un listato di note musicali. Il listato delle note è contenuto in 0,5 Kbyte dalla locazione 37888 alla locazione 38399

(nibble colore non usati). Poiché soltanto i primi 4 bit di ogni byte sono utilizzati ogni nota è così scritta in due parti.

I primi 4 bit di ogni nota sono nella lista che parte dal byte 37888 e i secondi 4 sono nella lista che parte dal byte 38144. La nota finale di ogni list ha uno zero. La melodia può essere cambiata cambiando le note, per far questo si utilizzeranno le seguenti linee BASIC:

```
1 FOR I=0 TO 99:INPUTN:IF
N =-1 THEN END
2 Q=(N AND 240)/16/POKE
37888+I,Q
3 POKE 38144+I,N-Q ★ 16
4 NEXT I
```

Lanciando questo piccolo programma altro non bisogna fare che inserire le note una dietro l'altra. Detto questo è detto tutto, non resta che digitare questo spettacolare programma. ■

Figura 1 - Il programma numero 1.

```
10 PRINT "UFO":POKE55,0:POKE56,28:CLR
100 FORZ=7168TO7679:READX:POKEZ,X:NEXT
:F0R2=673TO751:READX:POKEZ,X:NEXT
200 DATA254,254,146,146,146,146,254,25
4,146,254,146,254,146,254,146,254,254,6
,254,254
210 DATA254,68,254,254,254,170,170,170
,170,170,170,254,,16,16,56,56,124,254,2
,16,56
220 DATA56,254,170,254,170,254,16,16,1
6,56,56,254,130,254,16,16,16,56,124,124
,54,254
240 DATA,108,108,108,108,254,254,254,,
36,60,24,36,60,24,
250 DATA255,255,136,85,34,255,255,,,,,
2,142,238,254,,,,,18,86,246
260 DATA,,,8,10,94,126,254,,,2,130,138
,218,222,254
270 DATA,,,,,128,146,214,246,,,,,128,192
,200,202,238
280 DATA,,219,146,210,82,219,,,,,179,17
0,179,170,171,,,,,87,82,114,82,87,
290 DATA,,117,69,87,85,117,
300 DATA124,254,198,186,254,214,214,12
4,124,186,198,254,214,214,254,124
320 DATA,233,137,137,233,137,137,134,,
116,68,68,116,68,68,119
340 DATA3,15,60,127,201,127,63,8,128,2
24,120,252,38,252,248,32
360 DATA1,,8,36,129,40,5,,,80,129,40,6
4,26,64,40
380 DATA0,34,136,6,32,10,,18,64,,32,13
2,32,138,32,
400 DATA,,,,,,,,,
420 DATA153,153,126,24,60,36,66,195,24
24,126,153,60,36,36,102
440 DATA3,2,34,2,2,2,2,34,3
450 DATA255,,255,255,255,255,,255,255,
,254,254,254,254,,255
460 DATA255,,252,252,252,252,,255,255,
```

```
,248,248,248,248,,255
470 DATA255,,240,248,240,240,,255,255,
,224,224,224,224,,255
480 DATA255,,192,192,192,192,,255,255,
,128,128,128,128,,255
510 DATA255,,,,,255,,,154,146,154,14
6,217,
550 DATA,,180,164,180,164,54,,255,141,
185,141,189,189,189,255
570 DATA56,108,198,198,198,108,56,,24,
120,24,24,24,24,126,
580 DATA124,198,6,12,56,96,254,,124,19
8,6,28,6,198,124,
590 DATA28,60,116,230,254,12,12,,254,1
92,252,6,6,198,124,
600 DATA60,96,192,252,198,198,124,,254
,198,12,24,48,96,96,
610 DATA124,198,198,124,198,198,124,,1
24,198,198,126,6,12,120,,,,,32,,32,
620 DATA255,136,186,138,232,235,139,25
5,255,140,171,171,139,171,172,255
640 DATA255,199,95,199,223,95,199,255
660 DATA255,239,223,129,223,239,255,25
5,192,160,160,192,14,21,21,21
1010 DATA120,169,174,141,20,3,169,2,14
1,21,3,88,96,230,254,165,254,41,16,74,1
70,160,8,189
1020 DATA168,28,153,247,28,232,136,208
,246,165,197,201,8,208,37,160,,140,14,1
44,32,159,255
1030 DATA165,197,201,8,240,247,32,159,
255,165,197,201,8,208,247,32,159,255,16
5,197,201,8
1040 DATA240,247,160,15,140,14,144,76,
77,1
2000 FORZ=319TO414:READX:POKEZ,X:NEXT:
FORZ=0TO73:READX,Y:POKE37888+Z,X:POKE38
144+Z,Y:NEXT
2010 DATA162,,169,32,157,52,30,157,186
,30,202,208,247,96
```

Missione
ufo

Seguito figura 1.

```

2020 DATA165,1,240,3,206,12,144
2030 DATA165,,240,57,198,249,208,53,17
3,10,144,201,127,240,12,230,249
2035 DATA169,127,141,10,144,141,11,144
2040 DATA208,34,166,250,230,250,169,15
,61,,148,10,10,10,10,133,248
2045 DATA169,15,61,,149
2050 DATA101,248,240,13,141,11,144,141
,10,144,169,7,133,249,76,194,234,169,1,
133,249
2060 DATA169,,133,250,76,194,234
3010 DATA12,3,12,3,12,12,14,13,7,13
,7,12,12,12,14,12,3,12,3,12,12,12,14,13
,7,13,7
3015 DATA12,15,13,7,13,1
3020 DATA13,1,13,8,13,11,14,1,14,1,13,
8,13,11,13,1,13,1,13,8,13,9,14,1,14,1,1
3,9,14,1
3030 DATA13,7,13,7,13,13,13,15,14,4,14
,4,13,15,13,7,13,1,13,1,13,8,13,10,14,1
,14,1,13,10
3040 DATA13,1,12,3,12,3,12,3,12,12,14,13
,7,13,7,12,11,12,13,13,7,13,7,13,1,13,1
,12,15,12
3050 DATA15,12,9,12,9,,11,7,11,7,10,1
5,10,15,10,3,10,3,9,15,9,15,,
3060 POKE138,7:POKE631,76:POKE632,207:
POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE6
36,13

```

Lista simboli grafici

10 : 1 SHIFT HOME =CHR\$(147)

Seguito figura 2.

```

180 IFPEEK(N-D) <> DANDPEEK(N-D) <> 25 THEN
POKEN-D, I
190 POKEV-E, 130
200 GOSUB50:O=0:POKEV-E,0:N=A3:RETURN
1000 POKEV,I:M=M+E:IFM=8107 THENA6=E
1010 POKEV+M,F:POKEV+M,F:POKEN-D-E:POK
EM+E,D:IFPEEK(M+2)=I THENRETURN
1020 B1=1:RETURN
1500 IFPEEK(8151)=44 THENA7=1:RETURN
1510 IFA8=1 THENI1530
1520 A5=A5+1:IFA5>2 THENA5=0:RETURN
1530 POKEA4,PEEK(A4)+1:IFPEEK(A4)=44 TH
ENNA4=A4-1
1540 RETURN
2000 POKEV-2,0
2005 POKEV,I:POKEV+E,138:POKE0,0:POKEV
-3,0:POKEV,I:POKEV+E,I:M=M+E:FORT=252TO
128STEP-4
2010 POKEV-E,T:POKEV-T,4:R=RND(1)*15+E
:POKEV+C,R:POKEV+H,R:POKEV,27:R=RND(1)*
15+E
2020 B1=0:POKEV+E,28:POKEV+C,R:POKEV+H
,R:POKEV,29:POKEV+E,30:NEXT:POKEV,I:POK
EM+E,I
2050 IFD1 <> 1 THENPOKEV+27,RND(1)*6+11
2030 POKEV+E,8:FORT=1500STEP-.1:POKEV
,T:NEXT:L=L-1:POKE8170+L,I
2040 O=0:POKE1,0:POKEV-E,0:IFL=0 THEN35
00
2050 FORT=8151T08167:POKET,36:NEXT:POK
ET,37:A4=8168:FORT=0T0999:NEXT:B1=0:GOT
07000
2080 FORT=8151T08167:POKET,36:NEXT:POK
ET,37:FORT=0T02000:NEXT:GOTO8000
3000 IFS>=B THENB=5
3010 PRINT"␣"TAB(26-LEN(STR$(B)))RIGHT
T$(STR$(B)),LEN(STR$(B))-1):RETURN
3500 FORT=0T0999:NEXT:PRINT"␣"TAB(136)
"␣"TAB(162)"␣"TAB(162)"␣" GAME 0
VER I
3510 PRINT"␣"TAB(188)"␣"
:POKEV,15:POKEV-3,0:POKEV-4,0:RESTORE:F
ORT=0T070
3520 READC,D:POKEV-2,C:F0RU=0T050*D:NE
XT:POKEV-2,0:NEXT:GOTO9000
3530 DATA225,4,215,2,215,2,219,4,215,8
,223,4,225,4,0,50
5000 PRINT"␣"TAB(163)"␣"MISSIONE OK!!"
:POKEV+30723,3:POKE0,0:POKE36874,0:POKE
36875,0
5010 A8=E:FORT=0T09:POKEV+3,33:F0RU=0T
0999:NEXT:POKEV+3,34:F0RU=0T0999:NEXT:NEX
T:A7=0
5020 POKE36876,240:GOSUB1500:GOSUB50:P
OKE36876,0:S=S+2:IFA7=0 THEN5020
5030 A6=0:A8=0:FORT=0T0999:NEXT:GOTO20
90
7000 O1=0:M=7732:POKEV,15:POKE0,1:POKE
250,0:POKEV,6
7010 :GOSUB1000:GOSUB100:GOSUB100:FORT

```

Figura 2. Il programma numero 2.

```

5 POKE37150,2
10 PRINTCHR$(8):CLR:B=1000:GOTO10000
20 POKE36879,8:PRINT"␣"CHR$(8):CLR:B=5
000:GOTO10000
50 IFS=1000ANDC1=0 THENC1=1:L=L+1:POKE
36889+L,5:POKE8169+L,31
60 PRINT"␣"TAB(9-LEN(STR$(S)))RIGHT$(
STR$(S),LEN(STR$(S))-1):RETURN
100 IFM>8095 THENRETURN
103 IFPEEK(K)=JAND0=0 THENGOSUB20000:RE
TURN
105 IFPEEK(8151)=44 THEND1=1:POKEE,0:G0
SUB20000:RETURN
110 IF0=0 THENPOKEV-E,240:O=E:N=M+E:POK
EV-2,235:POKEE,E:POKEV-E,0:GOSUB1500:IF
A5=E THENRETURN
120 N=M+0:IFPEEK(N) <> I THENPOKEE,0:POKE
V-2,0:GOTO160
130 IFPEEK(N-D) <> DANDPEEK(N-D) <> 25 THEN
POKEN-D, I
140 POKEV+C,P:POKEV,0:RETURN
150 POKEV-D, I:POKEV+C,P:POKEV,0:RETURN
160 IFN<D<8122 THENPOKEV+D,RND(E)*6+11
170 IFPEEK(N) <> 25 THENPOKEV,I:S=S+2+M

```

Missione
ufo

Seguito figura 2.

```
=0T030:NEXT:IFA6=1THEN5000
7020 IFB1=1ORD1=1THEN2000
7030 GOT07010
8000 R4=8168:POKE0,0:W=W+1:SYS319:POKE
V,0:POKEY,65:POKEZ,65:IFW5THENW=5
8010 FORT=ATORA+21:IFRND<1><.4-<G/30>-W
/100THENNEXT:GOT07000
8020 R1=RND<1>*7+1:R2=RND<1>*6+1<G/2>
+<W/3>:R3=RND<1>*4:R4=RND<1>*5+4
8030 FORU=TTOT-0#R2STEP-0:POKEC+U,R1:P
ÓKEU,R3:NEXT:POKEC+U,R1:POKEU,R4:NEXT:G
OT07000
9000 PRINT"□";:POKE38414,3:POKE7694,48
+G:PRINT"□R:▲000000 □-.:▲▲ □ST:▲0000
00";
9010 FORT=0T025:PRINT"□□";:NEXT:GOSU
B3000:FORT=0T017:PRINT:PRINT"▲";:
FORT=0T025
9020 PRINT"□";:NEXT:PRINT"WX▲###$###$###$
###$###$###$###$###$";
9030 PRINT"§"TAB(85)"§MISSIONE UFO"TA
B(71)"§"TAB(57)"§/§ §- ST
ART"
9040 PRINTTAB(45)"§□;C=§ §-LIVELLO GI
OCC"TAB(81)"§"§ PAUSA"
9050 V=36878:Y=374:Z=385:X=398:D=26:A=
8098:C=30720:POKE650,1:E=1:F=4:H=C+1:I=
32
9060 K=203:J=64:F=3:Q=9:A2=10:A3=9000:
S=0:C1=0
9100 POKE249,1:POKE250,0:POKE0,1:POKE1
,0:POKEY,15:POKEY,0:POKEZ,0:POKEX,7:SYS
673
9110 IFPEEK<K>=JTHENPOKE7694,G+48:GOT0
9110
9120 IFPEEK<K>=39THENL=3:GOT08000
9130 IFPEEK<K>=ITHENG=G+E:IFG=10THENG=
E
9140 FORT=0T099:NEXT:POKE7694,G+48:GOT
09110
10000 G=1:POKE36866,154:POKE36864,9:P0
KE36867,38:POKE36869,255:POKE36879,8:G0
T09300
20000 FORT=0T013:RETURN
```

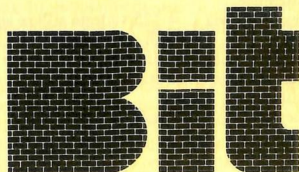
Lista simboli grafici

- 20 : 1 SHIFT HOME =CHR\$(147)
- 60 : 1 HOME =CHR\$(19)
- 3010 : 1 HOME =CHR\$(19)
- 3500 : 1 HOME =CHR\$(19)
 - 1 REVERSE =CHR\$(18)
 - 1 HOME =CHR\$(19)
 - 1 SHIFT REVERSE =CHR\$(146)
 - 1 REVERSE =CHR\$(18)
- 3510 : 1 HOME =CHR\$(19)
 - 1 REVERSE =CHR\$(18)

Seguito figura 2.

- 5000 : 1 HOME =CHR\$(19)
 - 1 REVERSE =CHR\$(18)
- 9000 : 1 SHIFT HOME =CHR\$(147)
 - 1 CRSR+ =CHR\$(29)
- 9010 : 1 REVERSE =CHR\$(18)
 - 1 SHIFT REVERSE =CHR\$(146)
 - 2 CRSR+ =CHR\$(29)
- 9020 : 1 REVERSE =CHR\$(18)
 - 1 SHIFT REVERSE =CHR\$(146)
- 9030 : 1 HOME =CHR\$(19)
 - 2 REVERSE =CHR\$(18)
 - 1 SHIFT REVERSE =CHR\$(146)
 - 1 REVERSE =CHR\$(18)
- 9040 : 1 SHIFT REVERSE =CHR\$(146)
 - 1 REVERSE =CHR\$(18)
 - 1 SHIFT REVERSE =CHR\$(146)
 - 1 REVERSE =CHR\$(18)

LEGGETE



LA PRIMA E PIU' DIFFUSA RIVISTA
DI PERSONAL COMPUTER.

OGNI MESE TROVERETE

SUPERBIT:

64 PAGINE
DI PROGRAMMI
PER IL VOSTRO
PERSONAL

DIGIDATTICA:

16 PAGINE
DEDICATE
AL MONDO
DELLA DIDATTICA



I SEGRETI DEI PERSONAL

SHARP

Alla ricerca del comando nascosto

di Mauro Lenzi

Molti di voi si saranno chiesti come mai la volta scorsa il LOOP del programma era fatto in modo da esaminare solo i caratteri da 1 a 107; la risposta è semplice: perchè al di sopra di quel numero ci sono cose ancora più strane delle precedenti!

Eccovi il programmino della volta scorsa opportunamente modificato per visualizzare i caratteri al di sopra del 107 e contemporaneamente stamparli:

```
10 FOR L = 107 TO 227
20 POKE 45135, L
30 AS = " "
40 PAUSE AS; " "; L
50 LPRINT AS; " "; L
60 NEXT L
70 END
```

Inizialmente vedrete comparire una lunga fila di emme (M) sulla stampante e contemporaneamente un misterioso simbolo della corrente alternata (~) sul display, ma non scoraggiatevi, perchè presto inizieranno le sorprese.

A partire infatti da L = 125 vedrete sfilare sotto i vostri occhi tutti i comandi utilizzabili dal vostro Sharp PC-1251!!! La cosa più interessante è che però alcuni di questi non sono mai stati dichiarati dalla casa costruttrice.

Tre di questi ci sono ormai più che noti e sono naturalmente:

```
PEEK    per L = 175
POKE    per L = 206
CALL    per L = 201
```

Ma osservando bene, possiamo trovarne molti altri:

```
COM$    per L = 137
ERROR   per L = 150
KEY     per L = 153
SETCOM  per L = 155
ROM     per L = 158
DEBUG   per L = 181
OUTSTAT per L = 190
INSTAT  per L = 191
OFF     per L = 205
```

Trovare il modo di utilizzare queste istruzioni non è impresa facile, è probabile anzi che sia impossibile,

cioè che esse vengano riconosciute solo come tali, ma che in realtà non possano venire eseguite.

Tuttavia si possono fare alcune congetture, che potrebbero forse essere molto azzardate, ma in ogni caso vi faranno passare lunghe notti insonni ...

Esaminiamole una per una. ERROR quasi sicuramente non è un'istruzione vera e propria e gestibile da tastiera, semplicemente quando viene inviato alla subroutine di stampa il numero 150 viene automaticamente visualizzata la scritta ERROR. Una cosa curiosa è però che questo pseudocomando, come tutti gli altri citati sopra, venga riconosciuto come tale anche se inserito semplicemente da tastiera. Digtiamo:

10 ERROR

Proviamo a fare girare il programma: comparirà ERROR 1 IN 10.

Se ora andiamo a rivedere la linea di programma, il cursore sarà sulla E di ERROR, ma se lo spostiamo di un solo posto a destra, il cursore si posizionerà dopo tutta la scritta, come accade quando scriviamo delle normali istruzioni.

Anche per quanto riguarda DEBUG e OFF non c'è niente da aggiungere, infatti in qualunque forma abbia provato ad inserirli, il risultato è sempre ERROR 1.

Interessante, ma, almeno per ora, irrilevante, è l'utilizzo dell'istruzione SETCOM. Il nome è assai invitante perchè potrebbe stare per "Set Command", tuttavia anche in questo caso non sono riuscito a trovare la giusta sintassi (se esiste).

Le cose vanno un po' meglio per gli altri comandi: innanzitutto, dopo molte prove, ho trovato una possibile sintassi dell'istruzione KEY; essa dovrebbe funzionare in questo modo:

KEY ON o KEY OFF

Se digitiamo infatti una di queste due istruzioni vedremo che il computer "mediterà" per qualche decimo di secondo, facendo comparire la scritta "busy" ed infine ci darà un ERROR 8, cioè un errore di I/O, come se il computer abbia cercato qualche periferica inesistente.

La sintassi di INSTAT (In Status?) dovrebbe invece essere la seguente:

INSTAT n. oppure solo INSTAT

In entrambi i casi si verifica un ERROR 8. La corrispettiva OUTSTAT (Out Status?) ha invece una sintassi più chiara:

OUTSTAT n. (con n. compreso o uguale fra 0 e 255)



I SEGRETI DEI PERSONAL

Ne segue ancora una volta un ERROR 8; è tuttavia interessante notare che se n. è maggiore di 255 o minore di 0 si verifica un ERROR 3, equivalente a "number out of range".

Anche ROM, sebbene possa apparire assurdo, ha una sua sintassi: se digitiamo infatti ROM otterremo il solito ERROR 8. (Forse che il computer sia andato a cercare se c'era una memoria ROM interfacciata?).

Possiamo quindi concludere che queste istruzioni sono state forse immesse in previsione di future interfacce o espansioni di memoria, tuttavia tutto è molto vago e dubbioso e sono convinto che ora che ho dato uno spunto, molti di voi troveranno altre cose curiose e impensabili in proposito.

TEXAS TI 99/4A

Print Using in TI BASIC

di Sergio Borsani

Si è già parlato altre volte dei sostanziali vantaggi offerti dal Modulo SSS TI Extended BASIC. Se, tuttavia, molti comandi aggiuntivi sono inusituati, soprattutto quelli per la creazione ed il controllo degli sprite, altri sono facilmente simulabili con la versione del BASIC residente. Ricordo che in molte riviste, i primi articoli sul TI 99/4A suggerivano un "trucco" per ottenere le funzioni AND e OR usando rispettivamente i comandi IF (A = B) ★ (A = C) THEN ... e IF (A = B + (A = C) THEN ..., dove naturalmente le espressioni tra parentesi sono scritte a puro titolo di esempio. Come queste, altre istruzioni non disponibili in TI BASIC si possono ottenere ugualmente anche se spesso non in modo così semplice come negli esempi sopra citati ma ricorrendo a delle routine più o meno complesse.

L'istruzione Print Using appartiene a questa categoria. La parola chiave Using viene usata per dare un formato alla stampa, sia su video che su stampante, e risulta particolarmente utile quando si debbano tabulare dei dati numerici. Infatti, se si vogliono incolonnare dei numeri con la funzione TAB, essi verranno giustapposti con il margine sinistro e non con il rispetto della posizione delle unità, delle decine e così via.

Se tutti i numeri sono interi, nella stampa, si dovrà rispettare il margine destro. L'istruzione Print Using assolve questo compito in modo molto semplice. Consideriamo innanzitutto la sua sintassi.

```
PRINT USING "#####": N
```

In questo caso il numero individuato dalla variabile N viene stampato in un'area riservata di sei caratteri, con la cifra delle unità nell'ultima posizione a destra (le stringhe alfanumeriche vengono invece stampate a partire da sinistra). Se il numero N è composto da più di sei cifre, l'area di stampa riservata viene riempita con sei asterischi ad indicare che il campo non è sufficientemente ampio per contenere il valore indicato. L'istruzione TAB non è disponibile con la Print Using, pertanto chi volesse usarle entrambe dovrà ricorrere a due istruzioni separate consecutive:

```
PRINT TAB(10);: PRINT USING "#####":  
123
```

Per ottenere gli stessi risultati in TI BASIC la cosa è abbastanza agevole. È necessario trasformare la variabile numerica in variabile di stringa con la funzione STR\$, calcolarne la lunghezza con la funzione LEN ed infine stampare il numero a partire da una colonna prefissata meno la lunghezza calcolata.

A parole può sembrare un po' complicato ma è necessaria una sola istruzione:

```
PRINT TAB (10-LEN(STR$(N)));N
```

ed il numero verrà scritto con la cifra delle unità sulla colonna 10, indipendentemente dalla sua lunghezza. Considerate il listato 1. Sono stati memorizzati dieci numeri nell'istruzione DATA di linea 140 ed il ciclo FOR NEXT seguente li stampa due volte: a sinistra con la semplice istruzione PRINT TAB(4);N; e a destra con la variante un po' più complicata appena suggerita.

L'istruzione Print Using permette anche di definire un formato di stampa comprendente il punto decimale. Ad esempio, si può scrivere:

```
PRINT USING "#####.#####":N
```

Se si incolonnano in tal modo più numeri decimali, non verranno stampati con il margine a destra, ma il riferimento sarà dato proprio dal punto decimale. Se, in questo caso, un numero possiede più di quattro cifre decimali, verranno rappresentate solo le prime quattro, con un arrotondamento dell'ultima.

123.456789 risulterà: 123.4568. Se invece è la parte intera del numero ad eccedere le posizioni specificate compariranno gli asterischi. Disponendo del solo TI BASIC, se si volessero incolonnare numeri decimali usando l'espressione prima suggerita, si otterrebbe la giusta posizione del margine destro ma, al variare delle cifre decimali, varierebbe la posizione del punto decimale. In questo caso, per simulare l'opzione Using, non è più sufficiente una sola istruzione TI

Print Using in TI BASIC

BASIC ma è necessario ricorrere ad una brevissima routine che è riportata nel listato 2. Si deve ricavare la parte intera con la funzione INT e stamparla come si è visto in precedenza; poi, se esiste, si scrive la parte decimale. Inoltre i numeri vanno trasformati in stringhe altrimenti tra la parte intera e quella decimale verranno lasciati degli spazi vuoti.

```

100 REM      SIMULAZIONE
110 REM      PRINT USING
120 REM      *****
130 CALL CLEAR
140 DATA 450,1620,135,24,142,463,2670,85
0,125,12
150 PRINT "  SCRITTURA      SIMULAZIONE"
160 PRINT "  NORMALE        PRINT USING"
170 PRINT
180 CALL HCHAR(23,3,95,28)
190 FOR J=1 TO 10
200 READ N
210 PRINT TAB(4);N;
220 PRINT TAB(22-LEN(STR$(N)));N
230 NEXT J
240 PRINT ::
250 PRINT TAB(7);"<BATTI UN TASTO>"
260 CALL KEY(0,K,S)
270 IF S=0 THEN 260
280 CALL CLEAR
290 END
  
```

Listato 1. L'istruzione 220 del listato simula il comando Print Using permettendo di allineare i numeri con il margine destro indipendentemente da quante sono le cifre che li compongono.

```

100 REM      SIMULAZIONE
110 REM      PRINT USING
120 REM      *****
130 CALL CLEAR
140 DATA 42.6,162.24,1350,24.145,1.42
150 DATA 2380.2,45.628,365,42.64,2.58
160 PRINT "  SCRITTURA      SIMULAZIONE"
170 PRINT "  NORMALE        PRINT USING"
180 PRINT
190 CALL HCHAR(23,3,95,28)
200 FOR J=1 TO 10
210 READ N
220 PRINT TAB(4);N;
230 IN=INT(N)
240 PRINT TAB(22-LEN(STR$(IN)));STR$(IN);
250 IF N=IN THEN 270
260 PRINT STR$(N-IN);
270 PRINT
280 NEXT J
290 PRINT ::
300 PRINT TAB(7);"<BATTI UN TASTO>"
310 CALL KEY(0,K,S)
320 IF S=0 THEN 310
330 CALL CLEAR
340 END
  
```

Listato 2. Se i numeri contengono una parte decimale, l'istruzione precedente non garantisce più il giusto incolonnamento.

Si rende allora necessaria la breve routine presente nelle linee 230-270. In questo modo si simula l'istruzione PRINT USING "###.##":N e si ottiene l'incolonnamento con riferimento al punto decimale.

In tutto sono necessarie cinque linee di programma. Ricordo al termine che l'istruzione Print Using si può usare anche con la stampante nel formato:

```
PRINT #4,USING "###.##":N
```

ma di questo parlerò più diffusamente in occasione della presentazione di un programma.

LEGGETE

VIDEO Giochi

LA PRIMA RIVISTA

DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI



I SEGRETI DEI PERSONAL

SINCLAIR ZX SPECTRUM

Eliminare blocchi di programma senza cancellare le linee singolarmente

di Marcello Spero

L'eliminazione di un certo numero di linee da un programma è sempre un'operazione noiosa. Quando poi le linee da cancellare sono molte la cosa può diventare veramente intollerabile.

Le due routine che vediamo questa volta fanno proprio questa operazione, riducendo il nostro compito all'indicazione della prima e dell'ultima linea da eliminare. La prima è tutta in BASIC, quindi di funzionamento facilmente comprensibile ma un po' più lenta della seconda, che invece sfrutta il linguaggio macchina, ed in particolare una routine ROM di cui è bene conoscere l'esistenza, potendo essere utile in molte situazioni.

Procedendo con ordine, iniziamo con l'esaminare il funzionamento della prima routine, che trovate in figura 1.

Partendo dall'indirizzo di inizio dell'area di programma (variabile di sistema PROG all'indirizzo 23635) viene cercata una linea con il primo numero da noi specificato, e il suo indirizzo viene memorizzato nella variabile start. Quindi viene cercata la linea indicata dal secondo numero, l'ultima da cancellare, e il suo indirizzo viene memorizzato nella variabile stop.

A questo punto il programma calcola il numero di byte da eliminare, ne sottrae 4 e lo pone come lunghezza della prima linea da cancellare. In questa situazione cancellare la prima linea vorrà dire cancellare tutte le linee di programma incluse nella sua lunghezza fittizia. La sottrazione dei 4 byte è necessaria poiché la lunghezza di una linea non deve comprendere i primi byte che ne indicano il numero e la lunghezza stessa, che sono appunto 4.

Non resta ora che cancellare, come ci indica il programma, la prima linea, e il gioco è fatto. Un unico avvertimento riguarda i numeri di linea che forniamo al programma: questi devono sempre corrispondere a linee realmente esistenti, pena il non funzionamento della routine.

Passiamo ora alla seconda routine, più rapida e flessibile, che si compone di un programma BASIC di inizializzazione, visibile in figura 2, e di un programma in linguaggio macchina che svolge materialmente tutti i calcoli e le ricerche.

Come nel caso precedente vengono richiesti i numeri corrispondenti alla prima e ultima linea da eli-

minare che, dopo alcuni controlli preliminari volti a proteggere il codice macchina da dati errati che porterebbero a risultati disastrosi, sono provvisoriamente immagazzinati nel buffer di tastiera per essere utilizzati dal programma in linguaggio macchina. Viene usato il buffer di tastiera per rendere i dati indipendenti nella loro collocazione dalla posizione in memoria della routine l/m, che in questo modo diviene completamente rilocabile. L'ultima linea del programma provvede quindi a far partire il codice macchina. L'indirizzo della USR sarà quello a cui avrete posto la routine l/m. Colgo l'occasione per una precisazione riguardante l'uso di RANDOMIZE nel lancio dei programmi in linguaggio macchina; potrebbero essere usate allo stesso modo anche PRINT o LET a=, per esempio, ma sarebbero più lente nell'essere eseguite, ed inoltre avrebbero effetti collaterali quali la stampa di un numero o l'impegno di una variabile. Con RANDOMIZE, invece, l'unico effetto è una variazione del contenuto della variabile di sistema SEED, variazione peraltro senza conseguenze. Chiusa la parentesi, torniamo al nostro programma. Sulla parte BASIC si può ancora dire che è stata numerata in modo da poter essere collocata in coda ad un programma ma qualsiasi posizione può andare bene, purché stiate attenti a non includerla nella cancellazione ...

Passando ad esaminare il linguaggio macchina, vediamo come le operazioni svolte siano sostanzialmente le stesse che venivano eseguite dalla routine precedente. Vengono trovati infatti gli indirizzi della prima e ultima linea, e quindi con una sottrazione si ottiene la lunghezza totale del blocco. Questa viene infine posta come lunghezza della prima linea, che trascinerà in tal modo le altre nella propria cancellazione. La grossa differenza rispetto alla routine precedente sta nel fatto che qui gli indirizzi della linea iniziale e di quella finale non vengono cercati passando in rassegna l'intero programma, dall'inizio fino alla linea voluta, ma in modo diretto. Questo è possibile facendo uso della routine LINE-ADDR, che si trova all'indirizzo esadecimale 196E, in ROM. Se noi chiamiamo LINE-ADDR passandole nel registro HL dello Z80 un numero di linea, questa ci restituirà l'indirizzo di inizio della linea precedente nel registro DE (parliamo sempre di registri dello Z80) e l'indirizzo di inizio della linea stessa in HL. Inoltre, se il numero di linea che le abbiamo passato non corrisponde ad una linea BASIC esistente, in HL ci sarà l'indirizzo di inizio della prima linea esistente il cui numero sia maggiore di quello richiesto.

L'operazione sarà comunque segnalata dal flag di zero dello Z80, che in questo caso sarà posto ad 1, essendo altrimenti a zero.

Pur limitandosi le nostre esigenze al contenuto di

PERSONAL SOFTWARE

Eliminare blocchi di programma

HL, cioè l'indirizzo della linea, tutta questa versatilità ci porta dei vantaggi. Infatti questa routine funziona anche se i numeri di linea che le passiamo non corrispondono a linee BASIC.

Potremo avere due casi: non esiste il numero della prima linea, o non esiste il numero dell'ultima. Nella prima ipotesi l'unica conseguenza sarà il dover cancellare, al termine del programma, non la linea il cui numero avevamo indicato, che non esiste, ma la prima linea successiva. Nella seconda ipotesi, invece, qualche danno può essere prodotto: infatti la cancellazione proseguirà fino alla prima-linea realmente esistente di numero successivo a quello che abbiamo fornito, e la cui cancellazione poteva essere o non essere voluta.

La figura 3 riporta il disassemblato del 1/m con qualche notizia più in dettaglio, mentre in figura 4 trovate il codice pronto per l'uso.

Come abbiamo detto è completamente rilocabile, quindi a voi la scelta della posizione in memoria; consiglio comunque di proteggerlo ponendolo oltre la RAMTOP.

«PER ACCORCIARE I TEMPI»

il numero di TELEX

del GRUPPO EDITORIALE JACKSON

è il seguente:

333436GEJTI

```

9000 REM *****
*          BLOCK DELETE
*          *****
9010 LET X=PEEK 23635+256*PEEK 2
9020 INPUT "prima linea da elimi
nare ";a
9030 INPUT "ultima linea da elim
inare ";b
9040 LET Yt=PEEK (X+2)+256*PEEK
(X+3)
9050 IF PEEK X+256+PEEK (X+1)=a
THEN LET start=Yt
9060 IF PEEK X+256+PEEK (X+1)=b
THEN LET stop=X+Yt+4; GO TO 9080
9070 LET X=X+Yt+4; GO TO 9040
9080 LET l=stop-start-4
9090 POKE start+2, l-256*INT (l/2
56)
9100 POKE start+3,INT (l/256)
9110 CLS : PRINT AT 10,0;"digita
";a;" seguito da ENTER"

```

Figura 1. Il programma Block Delete.

```

9000 REM *****
*          BLOCK DELETE L/M
*          *****
9010 INPUT "prima linea da elimi
nare ";l1
9020 INPUT "ultima linea da elim
inare ";l2
9030 IF l1>l2 OR l1<1 OR l2>9999
THEN GO TO 9040
9040 POKE 23296,l1-256*INT (l1/2
56)
9050 POKE 23297,INT (l1/256)
9060 POKE 23298,l2-256*INT (l2/2
56)
9080 POKE 23299,INT (l2/256)
9090 RANDOMIZE USR 65001: REM in
dirizzo di inizio della routine
in l/m
9100 PRINT AT 10,0;"digita ";l1;
" seguito da ENTER"

```

Figura 2. La routine BASIC del programma Block Delete 1/m.

```

ld hl,(23296)      :trova l'indirizzo
                  :zo del del primo
cell 6510         :byte della lun-
inc hl            :ghezza della pri
inc hl            :ma linea e salva
ld hl,(23298)     :lo stesso per l'
cell 6510         :ultima riga, ma
inc hl            :senza salvarlo.
inc hl
inc hl            :trova la lunghezza
ld e,(hl)         :za dell'ultima
inc hl            :linea, e quindi
ld d,(hl)         :l'indir. del pri
inc hl            :mo byte success.
add hl,de
pop de           :recupera e salva
push de          :il primo indir.
and a,hl,de      :calcola il n. di
dec hl           :byte da elimin.
dec hl           :inserisci il n.
ex de,hl         :pop hl
pop hl           :nella lunghezza
ld(hl),e         :della prima
inc hl           :linea da elimina
ld(hl),d         :re.
ret

```

Figura 3. Disassemblato della routine 1/m.

```

2000, 40, 01, 205, 110, 205, 005, 005,
2000, 42, 01, 200, 110, 205, 005, 005,
2000, 04, 003, 00, 00, 200, 200, 200,
167, 237, 002, 45, 45, 235, 200, 200,
05, 114, 201, 45, 45, 205, 205, 110,

```

Figura 4. Codice macchina della routine 1/m.

SEGRETI DEI PERSONAL

COMMODORE C 64

Gli "orologi" nel C 64

di Alessandro Guida

C 64 Time of the Day/TOD

Anche se nel manuale d'uso del C 64 non ne viene fatta parola, all'interno del computer sono disponibili ben due orologi con allarme. Questi sono fisicamente alloggiati nei due CIA (Complex Interface Adapter) che gestiscono le operazioni di input/output del 64.

Non bisogna, però, confondere questo orologio con la variazione TI\$. Infatti, TI\$ (che pure esiste sul 64), è semplicemente un contatore incrementato via software ad ogni interrupt. Per questo motivo è anche poco preciso, infatti, la maggior parte delle routine di I/O rallentano o bloccano del tutto la frequenza degli interrupt causando ritardi nel contatore TI\$.

Il TOD, invece, è incrementato dalla frequenza di rete, quindi molto più affidabile.

In figura 1, sono riportati i registri del CIA. Poiché di questi integrati nel 64 ce ne sono due, i rispettivi registri saranno collocati in zone diverse della memoria.

In particolare i registri del primo CIA partono dalla locazione \$DC00 (56320) mentre quelli del secondo da \$DD00 (56756).

Poiché il funzionamento dei due TOD è assolutamente identico, di seguito non ci riferiremo in particolare agli indirizzi di un CIA o dell'altro ma al numero del registro.

In pratica, poi, il numero del registro andrà sommato alle locazioni di partenza del CIA che si desidera utilizzare.

I registri

L'ora conservata in un CIA è organizzata alla maniera anglosassone. Ci sono, cioè, 12 ore divise in AM e PM. È presente anche una cifra per i decimi di secondo.

L'orario è conservato nei primi quattro registri di figura 1.

È interessante notare che pur essendo questi dei normali registri a 16 bit, contengono i dati in forma BCD (Binary Code Decimal). In questa maniera è estremamente facile la conversione dei numeri in carattere ASCII.

Un esempio di numerazione binaria secondo il codice RCD è riportato in figura 2.

Nel registro 8 vi sono i decimi di secondo, che occu-

Reg Name	Contenuto bit registri							
	7	6	5	4	3	2	1	0
8 Decimi secondo	0	0	0	0	08	04	02	01
9 Secondi	0	S4	S2	S1	s8	s4	s2	s1
A Minuti	0	M4	M2	M1	m8	m4	m2	m1
B Ore	0-AM 1-PM	0	0	01	o8	o4	o2	o1
D Interrupt (Allarme)	X	X	X	X	X	1-ON 0-OFF	X	X
E Frequenza rete (Hz)	0-60 1-50	X	X	X	X	X	X	X
F Set orologio/allarme	0-0r 1-1r	X	X	X	X	X	X	X

Figura 1. Tabella dei registri del CIA (6526) che riguardano il TOD (orologio). Le X indicano un contenuto senza importanza.

pano solo i primi 4 bit (una cifra da 0 a 9).

Nel 9 ci sono i secondi e nel registro \$A (10) vi sono i minuti, ambedue organizzati alla stessa maniera. I primi 4 bit sono le unità, gli altri quattro le decine. Naturalmente dei quattro bit più significativi ne sono utilizzati solo tre, giacché devono contenere al massimo il numero 6.

Infine nel registro B vi è l'ora. I primi 4 bit sono le unità. Il quinto bit è la decina (ricordate che al massimo si arriva a 12), mentre l'ultimo bit contiene 0 se si è di mattina (AM) e 1 se di pomeriggio (PM).

Queste locazioni sono le stesse sia per l'orario corrente sia per l'ora di allarme. Per indicare al CIA se stiamo aggiornando uno o l'altro è necessario mettere a 0 (per l'ora) o a 1 (per l'allarme) il bit 7 del registro F.

Va, anche detto, che l'allarme è possibile solo scriverlo ma non leggerlo. Per cui, anche se il bit 7 è a 1, se si va a leggere nei registri da 8 a B si avrà sempre l'ora del giorno.

Inizialmente aggiorneremo l'ora per cui lo dovremo azzerare.

Per il primo CIA, ad esempio, si avrebbe: 56320 + 15 = 56335, quindi:

POKE 56335, PEEK (56335) AND 127

Prima di proseguire bisogna settare anche il bit 7 del registro E, che specifica la frequenza di rete. Uno 0, in questo bit, indica una frequenza di 60 Hz, mentre l'1 prepara il CIA a ricevere un segnale a 50 Hz.

Fate attenzione perché all'accensione del computer questo bit è a zero (60 Hz) mentre in Italia la frequenza di rete è di 50 Hz. Si darà, quindi, anche il seguente comando:

POKE 56334, PEEK(56334) OR 128



Gli "orologi" nel C 64

Per aggiornare i registri contenenti l'ora è necessario seguire un certo ordine di operazioni. Va aggiornato per primo il registro delle ore, poi quello dei minuti e quello dei secondi e, per ultimo, il registro dei decimi di secondo. Questo perchè il CIA nel momento in cui si scrive nel registro dell'ora blocca il conteggio in maniera che alcuni registri non vengano modificati accidentalmente dall'avanzare degli altri. L'orologio riparte, automaticamente, dopo la scrittura dell'ultimo registro (decimi sec.).

La stessa cosa accade quando si va a leggere la locazione dell'ora. Naturalmente in questo caso non viene fermato il conteggio ma solo "congelato" il contenuto dei registri mentre l'orologio interno continua ad avanzare.

I registri tornano ad essere aggiornati, dopo la lettura dei decimi di secondo.

L'allarme

Come abbiamo già anticipato è anche possibile fissare l'orario di allarme. L'allarme va introdotto nella stessa maniera vista per l'ora corrente, natural-

```
10 A=0:FOR I=49152049327:READ J:POKE J:A=R+J:NEXT I
20 IFAC=22153THENPRINT"ERRORE NEI DATI":END
30 PRINT "OROLOGIO PER C64!":
40 SYS49152
100 DATA 24,234,234,126,173,620,903,141,829,192
180 DATA 169,130,141,020,003,173,021,003,141,029
110 DATA 192,169,192,141,021,003,089,096,049,234
115 DATA 173,024,208,041,240,074,074,153,284,169
120 DATA 80,153,253,160,000,173,011,220,072,041
125 DATA 127,162,186,032,105,192,173,010,220,032
130 DATA 05,192,173,009,220,162,174,032,105,192
135 DATA 173,008,220,032,162,192,104,016,003,169
140 DATA 144,044,169,129,032,126,192,169,141,145
145 DATA 203,169,216,133,204,169,001,145,203,136
150 DATA 16,251,189,005,192,072,032,118,192,104
155 DATA 82,122,192,108,032,126,192,096,074,074
160 DATA 874,074,041,015,009,176,145,233,206,096
165 DATA 65,215,224,133,208,007,169,039,141,173
170 DATA 192,208,025,224,134,208,007,169,102,143
175 DATA 173,192,208,014,224,135,208,014,174,096
180 DATA 192,232,138,041,015,141,096,192,169,000
185 DATA 133,215,076,30,192,234
200 REM AGGIORNAMENTO ORA
210 PRINT "OROGGIAMENTO ORA":PRINT
215 POKE56334,PEEK(56334)OR128:REM SELEZIONA CLOCK A 50HZ
220 POKE56335,PEEK(56335)AND127:REM SELEZIONA ORA
230 INPUT "ORA 0-99":A$
240 A=128:IFASC(A$)=0THENA=0
250 INPUT "ORA":A$
255 IFLEN(A$)>2THENPRINT"!!":GOTO250
260 OSUB500:IFN015THENPRINT"!!":GOTO250
270 POKE56331,A#N:REM AGGIORNA ORA
280 INPUT "MINUTI":A$
285 IFLEN(A$)>2THENPRINT"!!":GOTO250
290 OSUB500:IFN05THENPRINT"!!":GOTO250
300 POKE56330,N#N:REM AGGIORNA MINUTI
310 INPUT "SECONDI":A$
315 IFLEN(A$)>2THENPRINT"!!":GOTO310
320 OSUB 500:IFN05THENPRINT"!!":GOTO310
330 POKE56329,N#N:REM AGGIORNA SECONDI
340 PRINT"PER FAR PARTIRE L'OROLOGIO":PRINT"PREMI UN TASTO"
350 GET#:"IFB#":THEN330
360 POKE56328,0:REM AGGIORNA DECIMI SEC. E START
380 END
500 IFLEN(A$)=1THEN0:GOTO520
510 T=VAL(LEFT$(A$,1))
520 U=VAL(RIGHT$(A$,1))
530 H=16#T+U:RETURN
```

Listato 1. Programma per avere sullo schermo l'orologio interno del C 64.

mente, dopo aver settato il bit 7 del registro F. Questo va riportato a zero quando si sarà terminata l'operazione.

Fissata l'ora di allarme, il CIA la confronterà continuamente con l'ora del giorno e quando saranno uguali attiverà un'interrupt. Quindi, per poter utilizzare l'allarme è necessario modificare la routine di interrupt originale.

Poichè questo viene attivato, normalmente, 60 volte al secondo e, inoltre, ci possono essere anche altre sorgenti di interruzione, è importante che la nuova routine controlli la provenienza della richiesta di interrupt. Se a causare l'interruzione sarà stato l'allarme proseguirà con le opportune operazioni altrimenti tornerà alla routine di gestione interrupt normale.

Se l'interruzione è stata causata dall'allarme è facile da verificarsi perchè nel registro D il bit 2 sarà settato. Tale registro contiene tutte le possibili fonti di interrupt, interne al CIA, ma noi siamo interessati solo al bit che contiene lo stato dell'allarme.

Il registro D è, in realtà, costituito da due registri: uno a sola lettura e l'altro a sola scrittura. Quello di cui si è parlato prima era quello di lettura. L'altro, invece, serve ad abilitare o disabilitare le varie sorgenti di interrupt.

Di conseguenza, per attivare l'allarme, si dovrà digitare:

```
POKE 56333,132
```

mentre per disabilitarlo:

```
POKE 56333,4
```

leggete VIDEO GIOCHI



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

**Gli "orologi"
nel C 64**

Decimale	BCD	Decimale	BCD
1	00000001	10	00010000
2	00000010	20	00100000
3	00000011	30	00110000
4	00000100	40	01000000
5	00000101	50	01010000
6	00000110	60	01100000
7	00000111	70	01110000
8	00001000	80	10000000
9	00001001	90	10010000
		99	10011001

Figura 2. Esempio di numerazione binaria secondo il codice BCD.

Tornando alla routine di gestione interrupt, in un esempio, quanto detto può essere rappresentato così:

C000	NUOVA ROUTINE IRQ
C000	
C000 LDA \$DC0D	<i>legge interrupt register</i>
C003 AND &\$04	<i>seleziona bit Allarme</i>
C005 BNE \$C00A	<i>se è settato salta alla</i>
C007	<i>routine ALLARME</i>
C007 JMP \$EA31	<i>salta routine IRQ originale</i>
C00A	
C00A	ROUTINE ALLARME

Il programma

Il listato 1 è una applicazione tipica. Il programma si divide in due parti. La parte in linguaggio macchina si occupa di visualizzare l'ora, sullo schermo in alto a sinistra, ad ogni ciclo di interrupt. La parte in BASIC serve, invece, ad aggiornare l'orario all'inizio. Una volta fatto girare il programma BASIC si può cancellare con un NEW, l'orologio resta comunque in memoria.

Il tasto F1 abilita l'apparizione dell'ora sullo schermo, mentre F3 la disabilita. Con F5 è possibile cambiare il colore dell'orologio.

Se durante l'uso si rendono necessari i tasti funzione per altri usi, il tutto può essere disattivato premendo contemporaneamente i tasti STOP e RESTORE. Per far riapparire l'orologio basterà dare il comando SYS 49152.

Per non mandare in tilt il vostro 'cervello'

Rodney Zaks

PROIBITO!

O come aver cura di un computer

In quanti modi si può rovinare un computer, grande o personal che sia? L'autore di questo volume ne elenca molti: alcuni dovuti a sbadattaggine, altri a troppa confidenza con il mezzo, altri ancora a scarsa conoscenza dei suoi meccanismi e della loro estrema vulnerabilità. C'è, anche, un'intera parte dedicata ai sabotaggi da calcolatore: furti, spionaggio industriale, distruzione delle informazioni... Insomma un libro curioso, ma prezioso, per vivere per anni, senza problemi, insieme al proprio amico 'cervello' elettronico.

198 pagine. Lire 14.000 Codice 333 D

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



Per ordinare il volume utilizzare l'apposito tagliando inserito in fondo alla rivista



PICCOLI ANNUNCI

Apple

Cambio software per Apple anche con sistema operativo CPM. Tommaso Tanto - Via Del Sole, 18 - 82019 Sciacca (AG).

Cambio-vendo programmi per Apple. Possiedo vasta biblioteca di software. Rispondo a chiunque invia lista o richieste. Telefonare ore serali. Franco Vittor - Via Grabizio, 35 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/81254.

Per Apple 2 + cambio programmi su dischette o listati. Anche C64. Dispongo copie videogiochi 60 BBL ER (Packman) defender, planetoids, space eggs, sabotage, Tasc, o *video-cerco* giochi programmi - copia. Stefano Malagodi - Comunale, 14 - 44034 Copparo (FE) - Tel. 0532/860196.

Vendo Apple writer I/II con manuale + manuale WPL a L. 100.000 + spese contrassegno. Gianluca Pomponi - Via Raffaello, 5 - 56020 Castel Del Bosco (PI) - Tel. 0571/467053.

Vendo-cambio software per Apple II/IIe con manuali (Apple Writer I/II, visicatch, giochi, etc.). Gianluca Pomponi - Via Raffaello, 5 - 56020 Castel Del Bosco (PI) - Tel. 0571/467053.

Espero programmatore C.N.R cambio programmi di ogni tipo per Apple, sono particolarmente interessato ai package grafici. Scrivere o telefonare a: Alberto Poliastri - Via Di Pratala, 28/B - 56100 Pisa - Tel. 050-20584.

Vendo listati giochi Apple II o cambio con programmi su cassetta o listati per I/II/20. Giovanni Bellamancia - Via Mazzini, 31 - 20058 Villasanta (MI) - Tel. 039/302576.

Cambio-vendo programmi per Apple II. Dispongo di oltre 500 programmi, tra cui gestionali ingegneria, utilità, giochi. Claudio Citarella - Via Parroco Federicchi, 41 - 80045 Pompili (NA) - Tel. 081/8652946.

Commodore

Cerco per Commodore 64, software di qualsiasi tipo. Inoltre vorrei contattare utenti CBM64 per Commodore. Veneto Club. Paolo Bigon - Via S. Marco, 177/A - 35020 Padova - Tel. 049/629117.

Costituito il primo Club Nazionale per utenti di Commodore 64 biblioteca di oltre 100 programmi, per informazioni telefonare allo 095/933369 chiedere di Carmelo o allo 0522/30155 chiedere di Lucio. Commodore 64 Exchange Club - C.so Italia, 60 - 95014 Giarre (CT).

Cerco listati programmi per CBM 64, tutte le possibili informazioni sul software e hardware del C64, possibilmente in italiano, pago bene, *vendo alla scoperta* della ZX Spectrum L. 18.000 nuovo. Nicola Franchetti - P.zza Libertà, 5 - 35036 Montegrotto T. (PD) - Tel. 794783.

Si vendono o si cambiano programmi per Commodore serie 3000-4000 per ricevere ampio elenco inviare L. 1000. Si producono anche programmi su commissione. Scrivere o telefonare ore past. Arnoldo Bizzarri - Via Pantelleria, 19 - 91100 Trapani - Tel. 0923/20044.

Alfaroni, vendo computer VIC 20 e Commodore 64 nuovi ancora imballati, rispettivamente a L. 280.000 e L. 550.000, sono comprensivi di registratore, 1 videogioco, manuale. A richiesta anche gli optional. Andrea Di Rienzo - Via Longarone, 10 - 20157 Milano - Tel. 02/3575415.

Vendo software Commodore 64, programmi scientifici, business, didattici, giochi vari, dettagliata documentazione a richiesta. Inviò catalogo gratuitamente. Rispondo a tutti. Luciano Antonucci - Via Galdoni, 7 - 05100 Terni - Tel. 0744/421274.

Cerco possessori Commodore 64 possibilmente zona Montafalcone, Gorizia, per scambio software hardware idee desidero sapere se nella provincia di Gorizia ci sono Club di utenti di Commodore 64. Luca Laconi - Via Don P. Fanin, 26 - 34074 Montafalcone (GO) - Tel. 0481/40958.

Vendo VIC 20 + interf. reg., sup.-exp. stamp. VC1515, cart. sargonchess, manuali orig. ingl. e ital. Guida EVM, cassetta giochi, graf. funzioni, con stampa, dis. M. si, al miglior offerente in blocco o separatamente. Paolo Berbellini - Via Roma, 18 - 63023 Fermo (AP) - Tel. 0734/32136.

Per VIC 20 e 64 vendo programmi solo in linguaggio macchina e alcuni super in Basic. Prezzi amichevolissimi. Enzo Piperno - Via Torre Del Stinco, 45 - 00132 Roma - Tel. 06/6160934.

CBM 64. Sono un analista di una banca di interesse nazionale e mi occupo di titoli-borsa. Ho realizzato un gioco sulla borsa. Possono partecipare 2-8 giocatori. *Vendo-scambio.* Gianni Castellani - Via Cantelli, 5 - 43100 Parma - Tel. 32801.

Cambio/vendo oltre 350 programmi per il Commodore 64 tutti in linguaggio macchina. Maurizio Ciaccia - Via L. Lillo, 109 - 00143 Roma - Tel. 06/5917363.

Compro-cambio-vendo programmi per Commodore 64 di qualsiasi tipo. All'inizio della lista (indicare la trattativa che vi è più congeniale); risponderò con la mia. Franco Bruno - Via Giorgio Bratti, 100 - 47023 Cesena (FO) - Tel. 0547/23610.

Commodore 64 programmi di vario genere *vendo* a L. 3000 (sconto sui grandi quantitativi) accetto scambio lista su richiesta. Ferdinando Errichello - Via Bracco, 59 - 00137 Roma - Tel. 06/8272747 ore past.

Per CBM 64 *vendo* "Frogger-64" (su cassetta) "Grandmaster" (scacchi 9 livelli di difficoltà su disco) "Screen-Graphics-64" (24 comandi in più per gestire grafica ad alta risoluzione su disco). Stefano Vandelli - Via Parini, 5 - 41013 Castelfranco E. (MO) - Tel. 059/924259.

Vendo fotocopie perfette di listati di programmi per il Commodore 64. Inviare L. 1000 per il catalogo a: Lauro Michelotti - Via Boboli, 1/A - 51017 Pescia (PT).

Vendo-compro-cambio programmi per Commodore 64 di ogni genere inviare e richiedere lista. Claudio Baraldi - Via San Marone, 9/2 - 41100 Modena - Tel. 059/358649.

Vendo per CBM 64: Simon Basic, RTTY, Hesmon, Pacman, Scacchi, CrazyKong, e molti altri giochi e utility. Per CBM serie 3000 *vendo* TOOLKIT (ROM da 2 Kbyte e aggiunge 10 istruzioni al Basic), Massimo Cantelli - Via Corso, 40 - 40051 Altedo (BO) - Tel. 051/871270.

Vendo VIC 20 nella sua confezione originaria completo + il manuale d'uso in italiano + registratore a nastro C2N VC1530 in più libru su VIC, il tutto ancora in garanzia usato pochissimo a L. 400.000. Telefonare dalle ore 14.30 alle 15.30 e chiedere di Giancarlo oppure scrivere. Giancarlo Bighi - Via Mortara, 86 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/29759.

Vendo stampante Commodore 4022 per PET/CBM4032/8032 o VIC 20 o 64, perfetta, 1 mese di vita, prezzo davvero interessante. Telefonare ore serali. Roberto Gatti - Via Ponte Romano, 90 - 11027 St. Vincent (AO) - Tel. 0166/37782.

Vendo-compro-cambio software per Commodore B4 cerco inoltre utilizzatori di questo computer zona Parma e Provincia per scambio idee e programmi telefonare ore 19 - 19.30. Fabrizio Parenti - Via Prampolini, 5 - 43100 Parma - Tel. 0521/72924.

CBM 64 *vendo* programmi di utility giochi libri desidero inoltre entrare in contatto con conoscitori linguaggio macchina per scambio informazioni sul sistema operativo. Marcello Cesi - Via Magliana Nuova, 178 sc. B/22 - 00146 Roma - Tel. 06/5266005.

Vendo Cabinet espansione + registratore C2N per VIC 20 come nuovo L. 150.000 non trattabili telefonare ore past. Luigi Bertinelli - Via Pallera, 4 - 10027 Moncalieri (TO) - Tel. 0111/6470696.

Vendo Commodore 64 + registratore C2N + una cartuccia con gioco + la guida di riferimento per il programmatore + un altro libro + tanti programmi su cassetta a L. 500.000. Augusto Amato - Via Rodolfo Morandi, 3 - 00139 Roma - Tel. 8185465.

Cambio-vendo moltissimi giochi per VIC 20 (anche in linguaggio macchina). A prezzi clamorosi!!!! Amedeo De Franco - Via Mazzini, 277 - 55049 Viareggio (LU) - Tel. 0584/32134.

Per far funzionare il vostro nuovo VIC 20 avete bisogno di programmi. Ne ho di eccezionali. Scrivetemi e vi manderò l'elenco. Andrea Bartolini - V.le A. Volta, 106 - 50131 Firenze - Tel. 575224.

Cerchiamo possessori Commodore 64 per organizzare club zona Napoli. Inoltre *vendiamo*, compriamo, scambiamo software su cassetta o disco. Inviare o richiedere lista dettagliata. Corrispondere con: Genaro Di Giaino - P.zza Tanucci, 2 - 80046 San Giorgio a Cremano (NA) - Tel. 081/489639.

Desidero contattare possessori Commodore 64 per scambio programmi e notizie utili. Esiste già qualche "Commodore 64 Club"? Elio Antonucci - Via Faenza, 11 - 40139 Bologna.

Vendo-cambio programmi per VIC 20 su cassetta richiedere elenco inviando L. 400 in francoboli o propria lista. Renzo Radolovich - Via Marco Polo - 34074 Montafalcone (GO) - Tel. 0481/42192.

Eccezionali *vendo* programmi VIC 20, software didattici, commerciali, scientifico, tra gli altri: legge di Ohm, anagrammi, test ed altri per avere gratis la lista, scrivere o telefonare a: Vincenzo Muscato - Via Paolo Blandino, 12 - 98100 Messina - Tel. 090/2938626.

PICCOLI ANNUNCI

Cerco qualcuno che mi regali programmi per VIC 20. Spedire in abbondanza a Barozzi Massimo - Via Bettini, 50 - Rovereto (TN) - Tel. 35215, Grazie.

Vendo-cambio software per Commodore 64 - PET 2001 - 3032 e 8032 - utility e anche giochi spedisco lista a chi mi invia busta affrancata oppure telefonare nelle ore serali dopo le 21. Francesco Venturilli - Via Repubblica, 193 - 41059 Zocca (MO) - Tel. 059/987909.

Scambio-vendo programmi VIC 20 in linguaggio macchina ed cartridge su nastro. Vendo Sargon chess ed Road Race a L. 20000/L. 2000. Cerco inoltre sistemi per duplicare i prog. protetti. Scrivere a Luca Mansutti - Via M. Grappa, 1 - 33100 Udine.

Invio cassetta con più di 20 giochi per VIC 20 o 64, anche in L.M., a coloro che mi inviano la loro, con 10 programmi non copiati da riviste! Annuncio sempre valido. Assicuro serietà e postalto Carlo Dalle Lucche - Via Rovigo, 18/1 - 39100 Bolzano.

Vendo calc-result advanced (in italiano) originale. Potente Spread-Sheet (Ipo Sicalc). Lire 200.000 (prezzo norm. L. 400.000) per Commodore 64 all'acquirente regalo Simons Basic. Alessandro Fogar - Via Venezia, 26 - 34073 Grado - Tel. 0481/768655.

Vendo VIC 20 + 3K super Expander - 8K + C2N datasette unit + manager e Jyostick Commodore + 6 programmi in LM (fra i quali Skyhawk e Shadofax) + alla scoperta del VIC 20 al miglior offerente. Telefonare ore pasti. Alberto Gaffuri - V.le A. Doria, 48/A - 20124 Milano - Tel. 02/6704057.

Vendo per VIC 20 programmi di utilità e video games, 30 programmi su cassetta in blocco L. 29.000. Armando Mazza - Via Settembrini, 96 - 70053 Canosa (BA) - Tel. 0883/64050.

Vendo VIC 20 come nuovo con espansione 8K motherboard due cartucce e vastissimo software tra cui Jelly Monsters istruzioni in italiano a L. 450.000 trattabili (valore 650.000). Alberto Scollin, Via Frassinetti, 7 - 20148 Milano - Tel. 02/4033929.

Cambio software per VIC 64 preferibilmente disco. Inviare listati o telefonare. Fernando Forner - Via Valperga Caluso, 21 - 10225 Torino - Tel. 011/6566538.

Vendo per CBM 64 Simon' BASIC su nastro aggiungendo 114 comandi al tuo computer completo di istruzioni in italiano e di un programma dimostrativo. Telefonare ore pasti (chiedere di Carlo), Carlo Ferrari - Via G. Martinelli - 35044 Montagnana (PD) - Tel. 0429/82469.

Vendo per PET CBM oltre 600 programmi, giochi, utility, IVA, fatture, moduli, tutti su nastro chiedere elenco inviando L. 1000 per la risposta. Sandro Biondi - Via Canova, 14/1 - 07026 Olbia - Tel. 0789/50938.

Vendo-scambio programmi per Commodore 64, Basic 4.0, Pisk copy e giochi vari. Scrivere o telefonare a: Max Maneschi - Via G. Bonanno, 67 - 90143 Palermo - Tel. 091/264184.

Compro per Commodore 64 "Guida al C 64" in italiano, programmi, giochi (cassette), listati. Spedire elenco con prezzo e specifica. Giancarlo Testi - Via F.P. Da Cherso, 4 - 00143 Roma.

Vendo VIC 20 + registratore + espansione 8K + 30 giochi su cassetta + 2 cartridge + guida al VIC 20 + cavetti e manuale. Tutto funzionante (4 mesi di via) a L. 500.000 trattabili. Walter Bianchini - Via Del Ciclamini, 11 - 20147 Milano - Tel. 4151007.

64listi **scambiano** programmi di ogni genere su cassetta o listato. Disponibili interessanti games. Inviare lista programmi a: Walter Giacosa - Via Barletta, 117 - 10138 Torino - Tel. 011/324978.

Cerco software per il VIC 20 sia in cassette che in listati. Spedire altrettanti programmi a tutti coloro che me li invieranno. Gian Piero Gavi - Via Terre Bianche, 8 - 18100 Imperia - Tel. 0183/63981.

Vendo-scambio programmi per Commodore 64 molti in L.M. originali americani chiedere lista allegando L. 300 in francobolli o telefonare alla porta. Nicola Catifesta - Via Roselli, 18 - 46047 Porto Mantovano (MN) - Tel. 0376/398072.

Commodore 64: **Cerco** software di termotecnica, impianti riscaldamento/condizionamento, ventilazione, energia solare, reti idriche. Cerco inoltre programmi o circolo per tradurre C# e FTTV. Dino Fornaciari - Villaggio Dante, 30 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/351451 (ore pasti).

Vendo-scambio programmi per Commodore 64 disponibili: T04, Simon's, Basic (su cassette) Frogger, Crazy kong, Calcio, Scramble, Rox 64 e molti altri, richiederla lista allegando L. 300 per spese postali a: Carmelo Cutuli - C.so Italia, 68 - 48014 Giarre (CT).

Cerco ad Arezzo utenti Commodore 64 per scambio esperienze. Cerco inoltre software di termotecnica per Commodore 64 o Sharp PC 1211. Dino Fornaciari - Villaggio Dante, 30 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/351451.

Vendo per VIC 20 molti programmi su cassetta, giochi utility e altro anche in L.M. espanso L. 600/L. 1000. Richiedere liste gratuite. Sono disposto anche per cambi. Antonio Liuni - Parco dei Principi, 50 - 70010 Casamassima (BA) - Tel. 080/617708.

Vendo 64 Simons' Basic L. 5000, Calico L. 25000, Pacman L. 15000, Skirace L. 15000, Pool Billard L. 15000, Fort Apocalips L. 20000, Shanus L. 20000, Scramble L. 20000, Grider L. 15000, Mormortania L. 15000, Scacchi L. 40000, Frogger L. 20000, conti correnti L. 30000, Giacom Natali - Via S.D'Acquisto, 19 - 62010 Petrolio (MC) - Tel. 55201.

Se possiedi un VIC 20 non puoi non far parte dell'eden software club! Scrivimi, riceverai dettagliate spiegazioni ed un interessante bollettino omaggio. Per informazioni: Rinaldo Denti - Via Bellane, 4 - 10025 Pino Torinese (TO).

Per i vecchi e nuovi possessori del prestigioso VIC 20 e 64 venduto in cassetta di alta qualità 6 videogiochi originali Commodore inglesi e italiani proprio questa gamma di giochi 20.000 per cassetta. Diego Gelsomino - Via Cerrignano, 2 - 20142 Milano - Tel. 575444.

Vendo-compro-cambio programmi per CBM 64 sia su nastro che su disco. Scrivere a: Luigi Beviglia - Casella Postale 41 - 21052 Busto Arsizio (VA).

Vendo-cambio giochi e programmi su cassetta per Commodore 64 solo residenti in Torino. Telefonare ore pomeridiane 14-17 esclusi giorni festivi a Claudio, Claudio Genova - Via S. Ambrogio, 9 - 10139 Torino - Tel. 711809.

È nato il nuovo computer club Commodore ogni livello a chi interessa **compro-vendo-scambio** esperienza curiosità tecnica o voglia apportare esperienze e dialogo scrivere a: Spartaco Della Spora - Via P. Savi, 218 - 55049 Viareggio.

Cerco possessori Commodore 64 per scambio di programmi. Cerco manuali e qualsiasi altro materiale riguardante questo computer e il suo modo di operare. Posseggo anche diversi giochi interessanti. Gilberto Fricoli - via G. Mazzini, 32 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/541792.

Cerco possessori di Commodore CBM 64 per scambio programmi e idee richiedete la lista e/o inviate la vostra. Rispondo a tutti. Stefano Belluzzi - Via Giacomo Matteotti, 179 - 46025 Poggio Rusco (MN).

Vendo espansione di memoria 8K per VIC 20 a L. 50000. Gioco scacchi Sargon il a L. 30000. Telefonare ore 14.00-14.30, o scrivere. Lorenzo Longagna - Via Piave, 20-7 - 17100 Savona - Tel. 019/255232.

Per Commodore 64 **vendo** più di 500 programmi in LM ed Utility. Amok, Tortora - Via Muratori, 44 - 57100 Livorno - Tel. 500422.

Vendo per VIC 20 base e Exp 8K, splendidi giochi. Tipo "Arcade" su nastro. Chiedere elenco prezzi gratuito. Laies Lorenzale - Via Marzabotto, 14 - 20094 Corsico (MI) - Tel. 4583226.

Per CBM 64 **vendo-cambio** vasta gamma giochi ed utilities. Richiedere ed inviare liste. Disponibili sia su cassetta che su disco. Telefonare ore serali a: Paolo Raimondo - C.so Vittorio Emanuele, 71 - 10128 Torino - Tel. 011/545625.

Vendo 20 programmi per TI99/4A dispongo di Ham-murabi, Peg Jump, Poker, Othello, Market simulation, ecc. il tutto a sole L. 25000. Vendita contrassegno richiedere elenco dettagliato a Paolo Rosi - C.so Italia, 34 - 41058 Vignola (MO).

Amici vicchini **vendo programmi** a prezzi eccezionali, siete principianti? Mandatemi il vostro indirizzo vi spedirò una cassetta con 30 giochi divertenti in L. 20.000. Telefonare ore pasti. Alberto Artico - Via M. Marzabotto - 0425 S.M. Maddalena (RO) - Tel. 0425/757672.

Vendo per VIC 20 i seguenti giochi su cassetta: Medievoe, Blitz, Sci, Inventis, Follet, Amok, Frog, Vic-rescue, Bowling, (quasi tutti per Joystick) tutto a L. 20.000. Telefonare ore pasti. Alberto Artico - Via M. Marzabotto - 0425 S.M. Maddalena (RO) - Tel. 0425/757672.

Cambio-vendo programmi per CBM 64 The Last one - PET Speed - Hesmold alta risoluzione magazzino Condominio Vior Vani - PET Emulator - Simon's Basic, Bilancio familiare, e tanti fantastici giochi originali. Augusto Bernardini - Via Valle Verde, 5 - 05100 Terni - Tel. 56870/47148.

Per CBM 64 **compro** qualunque tipo di programmi. L'annuncio è valido sempre (anche per acquisto libri). Inviare le vostre liste a: Leonardo Lombardi - Via Largo A. Banti, 4 - 50018 Scandicci (FI) - Tel. 256640.

PICCOLI ANNUNCI

Vendo-cambio software su cassetta per Commodore 64: Utility, Videogames, ecc. Stefano Lomurno - Via Giambellino, 10 - 20146 Milano - Tel. 4235248.

Eccezionale offerta CBM 64 **vendo** programmi come "Simon's Screen Graphics, Data Base" e giochi: Atomo, Alto Medioevo, Calcio, Scacchi, Frogger, Atlantic City. Tutto con testi esplicativi, Luga Montalbano - Via Malgrida, 14 - 65100 Pescara - Tel. 085/34196.

Cambio-vendo programmi per Commodore serie 3000, 4000 per ricevere ampio elenco inviare L. 2000. Si producono anche programmi su commissione scrivere o telefonare ore pasti o dopo le 21.00. Aroldo Bizzari - Via Pantelleria, 19 - 91100 Trapani - Tel. 0923/20044.

Compro-cambio-vendo programmi per Commodore 64, di qualsiasi tipo. All'inizio della lista (indicare la trattativa che vi è più congeniale), risponderà con la mia. Franco Bruno - Via Giorgio Bratti, 100 - 47023 Cesena (FO) - Tel. 0547/23810.

Vendo software per CBM 64, soprattutto giochi, se siete interessati richiedete la lista dei programmi a: John Ceresi - Via Mazzini - 18016 S. Bartolomeo Mare (IM).

Per VIC 20 **vendo-scambio** software su cassetta dispongo di circa 100 programmi di cui alcuni fantastici in LM. Es. Gridrunner, Abductor, Alien Blitz, Blitz a prezzi stracciati. Mandatemi le liste vostre o/e chiedete la mia gratis. Leonardo Buzzano - V.le Cairoli, 11/B - 31100 Treviso - Tel. 0422/260086.

Vendo VIC 20 + registratore C2N + espansione 8KB + software 40 colonne + altri programmi e cavetti L. 250.000 + postali. Alberto Del Bianco - Via Trasmene, 7 - 52100 Arezzo - Tel. 300692.

Vendo computer Commodore CBM 4016, 16 K, monitor 11" forstori verdi incluso, + registratore C2N + manuale Basic 4.0 + manuale Jackson. Il tutto a L. 650.000. Telefonare dopo le ore 20.00. Sergio Giannesi - Via Ovada, 19 - 20142 Milano - Tel. 02/810968.

Vendo VIC 20 + cavi e trasformatore + 2 cartucce (scacchi, Hesmon monitor in linguaggio macchina) + registratore C2N + Joystick + cassetta programmi + manuale + 1 libro L. 400.000. Solo zona Roma. Davide Petrarca - Via Epicarmo, 21/23 - 00125 Axa Roma - Tel. 06/6062238.

Vendo o cambio programmi per VIC 20, cerco inoltre programmi in linguaggio macchina. Leonardo Pecchi - Via SS Per Correggio, 22 - 41012 Carpi (MO) - Tel. 059/664219.

Cambio (listi) di programmi per Commodore 64: fra i tanti giochi possiedo listato in linguaggio macchina di un Toolkit. Rispondo a tutti. Giulio Frigo - Via Balai, 78/C - 07046 Porto Torres (SS).

Commodore 64 vendiamo. Sviluppo programmi disponibile vasta biblioteca di programmi molti con istruzioni in italiano listino a richiesta allegare francobollo per la risposta. Marco De Nittis - Via Varese, 22 - 71016 S. Severo (FG).

Cerco possessori di Commodore 64 per scambio idee e programmi sono interessato tra l'altro al Simon's Basic su cassetta che scambierei con altri programmi o acquisterei se a prezzo modesto. Inviare liste. Paolo Di Mauro - Via Bertieri, 1 - 20146 Milano - Tel. 471803.

Compro-vendo programmi di ogni tipo per Commodore 64/8000/8000 Bigon - Via S. Marco, 177/A - 35020 Padova - Tel. 049/629117 (ore 21.00).

Vendo per CBM 64 software giochi di vario tipo come: Frogger, Pac-Man, su cassetta; per informazioni scrivete e riceverete una lista con i prezzi oppure telefonate. Preferisco contattare in zona. Alessandro Palma - Via A. Longo, 50 - 80127 Napoli - Tel. 081/656305.

Vendo bellissimi programmi di giochi su cassetta per VIC 20/inviare 400 lire in francobollo per la lista e il prezzo regalo inoltre ai primi 5 - programmi vari scrivetemi. Gerardo Ventura - Via Regina Elena, 82 - 65100 Pescara.

Vendo bellissimo programma di simulazione spaziale per CBM 64. Potrete esplorare una parte di galassia alla ricerca di stelle instabili. STK chiedere informazioni con francobollo 400 lire a: Stefano Zattini - Via Storza, 33 - 47100 Forlì - Tel. 26271.

Vendo VIC 20 in perfette condizioni + superxpaner + modulatori + modulatori + numerosi programmi in Basic + Libro VIC revidet + videogame alien + registratore e 1 game a L. 500.000. Telefonare ore pasti (12-14) o (19-21). Lorenzo Battagliani - Via Zanaboni, 87 - 44038 Pontelagoscio (FE) - Tel. 0532/467117.

Vendo corso Basic prima parte per VIC 64 interamente in italiano comprendente 2 cassette e 1 manuale a L. 30.000 (meta del prezzo di vendita) tratto solo con Bari disposto a dimostrazioni. Nicola Lavopa - Via T. Cardarelli, 22 - 70125 Bari - Tel. 472842.

Cerco-scambio programmi in linguaggio macchina per VIC 20 e CBM 64 richiedete la lista. Cerco winchings nelle tre venezie e oltre per apertura di Club VIC. Roberto Oselladore - Passo San Boldo, 35/2 - 30030 Favo Veneto (VE) - Tel. 041/631106.

Vendo-scambio cartucce (visibile solar sistem) per VIC 20. Nuovissima (1 mese) ancora nell'incarto originale a L. 30.000 trattabili. Compro registratore Commodore a basso prezzo. Enzo Capria - Via Alimelli, 1 - 80011 Acerra (NA) - Tel. 081/885.

Per CBM 64 **vendo-scambio** interessanti Utility e giochi disco o cassetta per informazioni: Ernesto Perini - Via Petrella, 15 - 21052 Busto Arsizio (VA) - Tel. 0331/635025.

Per VIC 20 ho una nastroteca di circa 100 programmi (videogiochi, didattica, gestionali, giochi di società, grafici, per la casa, ecc.) che vendo a prezzi da sbalzo. Ricco e dettagliato indice inviando L. 1000, anche in francobollo a: Giovanni Vermiglio - V.le Friuli, 27 - 10015 Ivrea (TO) - Tel. 0125/252170.

Compro-vendo-cambio programmi per CBM 64, soprattutto su disco. Emilio Di Lello - Via Gotto, 3 - 64026 Roseto D'Abruzzo (TE) - Tel. 085/8992146.

Vendo-cambio-acquisto software per CBM 64. Inviare vostra lista rispondendo a tutti a stretto giro di posta. Ho circa 300 (trecento) programmi. Annuncio sempre valido. Giancarlo Giuliani - P.zza Sacro Cuore, 26 - 65100 Pescara - Tel. 085/26593.

Vendo favolosi giochi di tutti i generi: sportivi, Arcadegames, classici di avventura, spazio, e di azione. Prezzo variabile dalle L. 5.000 fino a 15.000. Solo per Commodore 64. Luca Vecchi - Via Valeriani, 39/2 - 40134 Bologna - Tel. 051/412652.

CBM 64 **scambio-vendo-compro** programmi di vario genere. Dispongo di ottimi giochi, ma anche di stupendi programmi di utilità. Richiedete la lista inviando la vostra. Massima serietà. Vincenzo Sena - Via Ferrovia, 26 - 80033 Cicciano (NA).

Vendo cartucce (cartidge) per VIC 20 "Alien", "Avenger", "Radar Rat Race" in perfetto stato, usate pochissimo. 1 mese di vita, funzionanti a L. 35.000/40.000. Vero affare. Luca Maccari - Via Pissomonte, 5 - 20139 Milano - Tel. 02/5391991.

Vendo VIC 20 i migliori giochi sul mercato. Stupendi LM ed anche ottimi Basic ed inediti americani. Tutto a prezzi adeguati. Scrivete per ricevere il fornito elenco grafico. Federico Guerrieri - Via Ugo Foscolo, 14 - 50124 Firenze - Tel. 055/700655.

Se possiedi un VIC 20 non puoi non far parte dell'eden software club, il club delle idee, delle amicizie, degli scambi, scrivici. Riceverai un interessante bollettino omaggio. Rinaldo Denti - Via Bellane, 4 - 10025 Pino Torinese (TO).

Commodore 64 **vendo** programmi, cerco manuali di istruzioni sia sul CBM 64 che di programmi acquistati in contanti o software di adeguato valore. Giacomo Giancarlo - Via Vasto, 81 - 46044 Goito (MN) - Tel. 0376/607239.

Vendo-scambio i seguenti programmi per C 64: Basic 4.0, Pet Speed 80 colonne, Mon Easy Script, Screen Graphics, Simon's Basic, Disk Copy, Disk Backup, Videogames, Totosmetti e altri. Telefonare o scrivere. Saverio Pensabene - Lungomare C. Colombo, 3544 - 90149 Addaura (PA) - Tel. 091/451425.

Sinclair

Attenzione! Per Spectrum 16/48 K **vendo** bellissimi programmi registrati perfettamente e collaudati sia giochi (The Hobbit, Scacchi) che utilità. (Vuffite, Vucalc). Telefonare ore 15 o scrivere. Omaggi su quant. Marco Moretti - P.zza Dei Giudici, 2 - 50122 Firenze - Tel. 055/296115.

Vendo ZX81 compreso di cavetti, libro istruzioni + espan. memoria 16 K RAM + libro 66 programmi usate pochissimo cedo tutto a L. 200.000. Franco-eco Castellani - C.so Vittorio Emanuele, 188 - 67100 L'Aquila - Tel. 21223.

Cambio-compro-vendo programmi ZX Spectrum inviate le vostre liste oppure chiedete la mia risposta assicurata (oltre 300 programmi) originali inglesi. Bruno Mautione - Via Trentino, 74 - 80145 Napoli - Tel. 081/7540707.

Se vuoi divertirti col tuo ZX Spectrum 16 o 48 K hai trovato l'occasione giusta non è uno dei soliti annunci perché questa è veramente un'occasione 300 programmi tutti originali su cassette di marca. Enrico Tadini - Via Mameli, 29 - 16035 Rapallo (GE) - Tel. 0185/60935 (serra).

Vendo ZX81 16K RAM alimentatore. Moltissimi software anche inediti L. 200.000. Alessandro Giolitti - Via G. Fabroni - 50134 Firenze - Tel. 473810.

PICCOLI ANNUNCI

Eccezionale *vento ZX-81* ricarrozato ed esteticamente imballabile montato in contenitore metallico nero con tastiera professionale, espansione 64K RAM + ZX Printer a sole L. 450.000 penatoc!!! Gianni Arcieri - Via Nazionale, 168 - 64020 Ripatiscritti (TE) - Tel. 0861/610493.

Vendo ZX Spectrum con espansione a 48 K + interfaccia seriale RS232 Centronics + manuale a L. 500.000. In omaggio software, Andrea Tomat - Via Fermi, 23 - 20094 Corsico (MI) - Tel. 4401277.

ZX Spectrum vento-cambio oltre 350 programmi originali inglesi in continuo aggiornamento scrivere o telefonare per catalogo, Akis Fleisley - Via Ferriera, 11 - 40132 Bologna - Tel. 051/341952.

Cambio-vento programmi per ZX Spectrum 16/48 Kb, ho decine di programmi di ogni tipo, Stefano Sansavini - Via De Macchi, 18 - 50100 Firenze - Tel. 652321.

Vendo programmi per Spectrum in listati o su cassetta (L. 2000 e 8000 rispettivamente). Dispongo anche di listati per Commodore, Atari, Apple ed altri a L. 3000. Programmi anche su richiesta, Daniele Antonio Iavarone - Via Torino, 9 - 81022 Casagiove (CE) - Tel. 0823/468607.

Cerco possessori ZX Spectrum per scambio programmi. Inviatemi la vostra lista ed io invierò a voi la mia. Risposta assicurata, Alfredo Trifiletti - Via Fiume, 20/A - 71100 Foggia - Tel. 0881/75385.

Richiedere catalogo giochi Spectrum inviando L. 500 per spese postali. Indicare chiaramente mittente. Prezzi eccezionali, Francesco Imbesi - Via De Ledda, 9 - 17025 Loano (SV).

Vendo ZX-81 con alimentatore + cavetti + espansione 32 K RAM + libro programmi + manuale + 3 cassette giochi applicativi, il tutto a L. 250.000 telefonare ore 13/14. Davide Longobardi - Via Giannina Milano, 7 - Milano - Tel. 7388675.

Vendo fantastici programmi per ZX Spectrum originali a L. 4000. Scrivere o telefonare per ricevere listino. Risposta assicurata, Guido Montacchini - Via Tiepolo, 7 - 10126 Torino - Tel. 677670.

Straordinario Sinclair su nastrol Spectrum: 20+20+20 progr. (3 nastri diversi), ZX-81: 50+50 progr. 1K, 35+35 progr. 16K, 20maxipro, 16K. Ogni nastro L. 7000 solo se soddisfatti dopo averli provati per 5 giorni richiedili a: Vincenza Avena - Via Garibaldi - 04016 Sabaudia (LT).

Vendo ZX-81 32 K RAM, tastiera premente con reperi e beep, bus, cavi e alimentatore, 2 manuali in italiano, documentazione hardware e software, programmi in LM registrati. Tutto L. 240.000 irriducibili, Mauro Massi - Via M. Odescalchi, 2 - 00152 Roma - Tel. 06/530951.

Vendo causa passaggio sistema superiore, computer ZX-81 come nuovo (maggio '83) + cavetti + 16 KRAM + manuale + software il tutto perfettamente funzionante e imballato originali a L. 300.000. Scrivi subito a: Maurizio Della Sala - Casella Postale 84016 - Pagani (SA).

Scambio programmi Spectrum 48 K tratto solo con privati in Milano. Telefonare ore serali, Guerriero Neroni - Via Malakoff, 20 - 20094 Corsico (MI) - Tel. 02/4471898.

Vendo programmi ZX Spectrum, Splat, Missile Defence, Fruit Machine, Jungle Trouble, Cookie e molti altri. Catalogo a richiesta - L. 1000, Stefano Nocilli - Via Trusciolana, 224 - 00181 Roma.

Vendo programmi per Spectrum in lima, macchina su cassetta 7 giochi e 4 utility 16-48 K ottima garanzia. Eccezionale prezzo L. 8000. Telefonare dalle 20-21 ottima serietà istruzioni incluse, Giacomo Caviglioglio - C.so Ferrari, 181/3 - 17011 Albisola Capo (SV) - Tel. 019/42966.

Sinclair Spectrum disponendo di un notevole archivio software *vento* a L. 10.000 cassette con 5 giochi a scelta. Ore pasti. Pivano Parbuono - Via A. di Cambio, 4 - 37138 Verona - Tel. 045/568649.

Compro listati o cassette per ZX Spectrum 48 K e TI 99/4A estenditi riguardanti il programma di computeristica e di ragioneria per il triennio dell'istituto tecnico commerciale, Angelo Bottini - Via Dante 31/5 - 18039 Ventimiglia - Tel. 357902.

Vendo-scambio programmi di giochi ed utility per Spectrum 16 K e 48 K, Vasto assortimento e garanzia di massima soddisfazione. Richiedi il catalogo inviando il francobollo per la risposta e l'eventuale tuo elenco. Francesco Giorgio - Via Quilico - 10018 Pavone Canavese.

Vendo programmi per ZX Spectrum VIC 20 TI 99/4A C e A a L. 1000 cad. Telefonare dopo ore 20,00, Fabrizio Cattaneo - C.so Sempione, 63 - Milano - Tel. 386037.

ZX-80 8 K ROM 16 K RAM manuali vari completo di cavi cassette e valigetta + cassetta scacchi, video giochi Philips vide Pak G 7000+10 cass. + cass. musica. Solo genova e provincia tel. ore pasti, Alberto Schmuckler - C.so Torino 26/14, 16129 Genova - Tel. 010/584292.

Cerco traduzione del programma VUDJ della Sinclair, per TI 99/4A, laura ricompensa, il programma può essere fornito per qualsiasi configurazione per il TI 99/4A, Salvatore Imparato - Via Banca Naz. Lavoro - 80027 Frattamaggiore (NA) - Tel. 081/8801301 - 8801450.

Cambio-vento programmi per ZX Spectrum (giochi utility linguaggi ecc.) L. 4000 cad. Chiedere listino gratuito con oltre 250 programmi anche telefonicamente (ore e pasti), Mario Bontempi - Via Valle, 7 - 25087 Salò (BS) - Tel. 0365/40637.

Vendo-scambio fantastici programmi per ZX-81 16 K in LM come 3D defender scacchi invader e tanti altri a prezzi bassissimi. Inviare bollo L. 400 per contributo spese postali, Paolo De Cupis - Via Dei Giadlodi, 2 - 00048 Nettuno (Roma).

Vendo-cambio software su cassetta per ZX Spectrum, Emmanuele Neranzulli - Via Gramsci, 35 - 20037 Padugnano (MI).

Spectrum soft club. L'iscrizione è gratuita ed aperta a tutti. I soci hanno libero accesso ai programmi del club e contribuiscono ad aumentare il numero. Per maggiori informazioni scrivere a: Marino Marinanza - Via F.B. Rastrelli, 102 - 00128 Roma - Tel. 06/5203292.

Vendo Sinclair ZX-81 + espansione 16 K + alimentatore con manuali in inglese ed italiano L. 170.000 + cartidge word processing a L. 80.000, Roberto Turolla - Via Gavirate, 19 - 20148 Milano - Tel. 4074518.

Vendo ZX-81 usato per un breve periodo con manuali italiano e inglese e alcune cassette per memoria base a L. 90.000. Telefonare ore serali, Alessio Nigrisoli - Via 8° Strada, 23 - 20090 S. Felice (MI) - Tel. 02/7531517.

Vendo-cambio software per ZX Spectrum 16-48 K, dispongo di utility in assembler per vari impieghi, Cerco Vullie-e-Vucsic. Inoltre vendo progr. per C 64 anche in linguaggio Fourth, Ferruccio Zammer - Via G. Di Vittorio, 22 - 10023 Chieri (TO) - Tel. 011/942282.

Vendo ZX Spectrum dicembre 1983 garanzia da tirare con 7 programmi (Jetpac - Pool - Scacchi - Arcadai - Orazio va a sciare - 3D Tank - Galaxians) L. 320.000 intrattabili. Telefonare ore cena tranne sabato, Leone Maurizio - Via Pian Delle Mele, 16 - 65100 Pescara - Tel. 085/417406.

Cerco listati programmi per Sinclair Spectrum. Siano essi di giochi o utility. Dispongo a sostenere spese di fotocopiatura e spese postali. Inviatemi a: Domenico Garofalo - Via Panebianco 5° Strada Coop. Frate Ulmo - 87100 Cosenza.

Vendo in perfette condizioni ZX-81 + 16 K RAM + alimentatore e cavetti + manuale in italiano + software (cassette e listati) a L. 130.000, Paolo Gravellini - Via C. Colombo, 22 - 20049 Concorezzo (MI) - Tel. 039/640812.

Vendo programmi su nastro, Spectrum: 20 + 20 + 20 progr. (3 nastri diversi), ZX81: 50 + 50 progr. 1K, 35 + 35 16 K, 20 maxi programmi 16 K. Ogni nastro L. 7000, contrassegno più 2000. Richiedili a: Bruno Del Medico - Via Torino, 72 - 04016 Sabaudia.

Vendo software Spectrum su cassetta - The hobbit VU SD, simulatore di volo 48 K, monitor and disassembler, L. 12.000 cad. L. 40.000 in blocco Roberto Ghezzi - Via Volontari del Sangue, 202 - 20099 Sesto San Giovanni (MI) - Tel. 02/2485511.

Vendo computer ZX-81 con alim., al migliore offerta. E chi lo desidera vendo anche il manuale originale in inglese del ZX-81 e 5 cassette magnetiche e 11 dispense del linguaggio Basic, Edoardo Triscari - Via G. Ripamonti, 16 - 20136 Milano - Tel. 571979.

Vendo-cambio software su cassetta per ZX Spectrum, Giovanni De Stefani - Via Capodistria, 18 - 31100 Treviso - Tel. 261383.

Vendo ZX80 completo di alimentatore e manuale L. 60.000, Vendo terminale Olivetti DE 521 con due unità a cassetta L. 300.000, Adriano Scapini - V.le Sicilia, 34 - 37138 Verona - Tel. 045/572740 (ore pasti).

Vendo oltre 100 programmi molto recenti per ZX Spectrum 16 K (L. 5000) e 48 K (L. 7000) in linguaggio macchina, Giorgio Gatteschi - Via Roma, 430/0 - 50012 Bagno a Ripoli (FI) - Tel. 055-631312.

Vendo tutti i programmi per ZX Spectrum sia 16K che 48K sono più di 200 programmi. Vendo in cassette di buona marca 10.000 per ogni programma sia 16K che 48K. Su ordinazione tutti i programmi Apple, Enrico Tadini - Via Mameli, 29 - 16035 Rapallo (GE) - Tel. 0185/60935.

PICCOLI ANNUNCI

Per ZX Spectrum *vento* penna ottica L. 40.000. Vendo inoltre più di 200 programmi a prezzi molto bassi. Oltre a molti giochi ho programmi di ingegneria, utilità ecc. chiedere elenco. Carlo Ceti - Via Giorgetti, 25 - 32100 Belluno - Tel. 0437/27016.

Cerco possessori di Spectrum di Pavia e giochini per scambio programmi. Vorrei fondare anche un Sinclair club in Pavia. Matteo Longhini - Via San Giovanni, 5 - 27100 Pavia - Tel. 38179.

Gruppo di hobbisti esperti di informatica ha fondato "Soft bank" per Spectrum: circa 400 programmi selezionati e subito pronti, libri, interfaccia Joy, espansioni 80 K a innesto, catalogo L. 800. Luigi Roberto Callegari - Via Alcide De Gasperi, 47 - 21040 Sumirago (VA) - Tel. 0331/909183.

Spectrum software per radioamatori *vento* oscar 10 Tracking ORB satelliti Russi e americani Moontracking Shuttle etc. 14 programmi a L. 15000 comprese spese postali. Gianni Matteini - Via C. Pavese, 20 - 47041 Bellaria (FC) - Tel. 0541/44292.

Help *cerca* espansione 32 K per ZX-81 in cambio di gioco televisivo della soundix TVC e centralina luc psichedelica per informazioni telefonare dopo le 8 e chiedere di Nicola, Nicola Amato - Via Alessandro Manzoni, 5 - 28037 Domodossola (NO) - Tel. 0324/44918.

Vendo-cambio oltre 100 programmi per ZX Spectrum 16/48 K a L. 10.000 tutti originali inglesi fra i quali: minic miner, bugaboo, Jet pac, chequered flag, ecc. Per richiesta della lista inviare L. 1000 in francobolli oppure telefonare dopo le 20,00 a Massimiliano Marconi - Via Cantagallo, 64/0 - 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/460716.

Hai uno ZX-81 ad un solo K di RAM potenziato a 16 K con sole L. 85.000 prova poi l'espansione con una vera cassetta di TI Trannosuro e con sole 100.000 ti farai un regalo coi fiocchi. Scrivi subito. Nicola Mazziariello - Via Veneria Reale, 40 - 20030 Villaggio SMI (MI) - Tel. 0362/522476.

Se hai un Sinclair *vento* software per ZX81 con o senza espansione su listato o cassetta - oltre 150 programmi - inviare L. 600 in francobolli per ricevere lista programmi a: Soft Club di Caltanissetta - Tel. 03270.

Scambio-vento programmi per ZX Spectrum 16/48 K dispongo di molti titoli. Scrivete e vi manderò la mia lista. Spesa assicurata massima serietà. Alessandro Augello - V.le Del Fante, 56 - 90146 Palermo - Tel. 091/71740.

Se hai un Sinclair sei nostro amico. Scrivici o telefonate disponiamo di tutti i programmi Spectrum, libri, adesivi, bollettino a prezzi fantastici Indirizzare al "Gruppo utilità computer Sinclair c/o". Roberto Chimenti - Via Luigi Rizzo, 18 - 80124 Napoli - Tel. 081/617368.

Comprò listati di programmi per ZX81 girabili ad 1K di memoria programmi di qualsiasi genere vorrei corrispondere con possessori di ZX-81. Dante Bosisia - Via Italia, 8 - 20076 Maleo - Tel. 0377/55168.

Vendo-cambio software per ZX Spectrum 16-48 K, dispongo di Utility in assembler per vari impieghi. Cerco Vulfie e Vucalc. Inoltre vendo progr. per C64 anche in linguaggio "Fourth". Ferruccio Zamuner - Via G. di Vittorio, 22 - 10023 Chieri (TO) - Tel. 011/9422629.

Vendo ZX Spectrum completo di cavetti per il registratore, alimentatore, manuale di istruzioni in italiano + 2 programmi in cassetta, a L. 350.000. Walter Lubati - Via Sestriere, 53/2 - 10024 Moncalieri (TO) - Tel. 011/6066975.

Vendo a L. 5000 ciascuno numerosi programmi in linguaggio macchina per ZX Spectrum 16 o 48K chiedere elenco aggiornato e maggiori dettagli a: Cosimo Dibello - Via Perugini, 19 - 70043 Monopoli (BA) - Tel. 080/746126.

Causa passaggio sistema superiore *vento* ZX-81 con alimentatore e cavi + 2 manuali uno inglese ed uno italiano + vari listati a L. 90.000 usato pochissimo, ancora in mballo originale. Roberto Poletti - Via F. Cilea, 14 - 50054 Fucecchio (FI) - Tel. 0571/22906.

Vendo 25 giochi originali inglesi su cassetta per ZX Spectrum a L. 50.000 + spese (spedizione - eventuali fotocopie di manuali). Dispongo inoltre di software di ogni tipo. Chiedere lista con 200 titoli a: Nico Dialessandro - Via C. Alcide De Gasperi, 413/D - 70125 Bari - Tel. 412470.

Cambio-vento software Spectrum 16/48 K. Buon prezzo invietati vostro elenco per scambio vi invierò il mio. Oppure richiedete la mia lista per acquisti allegando L. 400 in francobolli. Ermino Benzioni - Via Del Crespo, 4 - 22050 Perledo (CO) - Tel. 0341/830026 (ore serali).

Sinclair su nastro. Spectrum 20+20+20 progr. (3 nastri diversi). ZX81: 50+50 progr. 1K, 35+35 progr. 16 K, 20 max progr. 16 K. Incredibile ogni nastro L. 7000. Volendo pagare al posto aggiungere L. 2000. Bruno Del Medico - Via Torino, 72 - 04016 Sabaudia (LT).

Spectrum *vento* programmi gioco e utilità risposta garantita invio elenco gratuitamente scrivere a: Antonio Siriso - Via Salomone, 7 - 30173 Mestre (VE) - Tel. 041/972887 cena.

Vendo programmi per ZX Spectrum a prezzi bassi. Scrivere o telefonare (di sera) per ricevere gratis l'elenco. Stefano Calcaterra - Via Marconi, 34/2 - 40122 Bologna - Tel. 051/521063.

Vendo programmi Spectrum 16/48 K originali inglesi a max. L. 12.000 per i migliori 48 K. Richiedere elenco inviando francobollo a: Maurizio Leone - Via Gaio Melisso, 16 - 00175 Roma - Tel. 7662671.

Texas

Texas T199/4A + alimentatore + collegamento TV + cavo interfaccia registratore + corso Basic in cassetta + modulo scacchi + coppia joystick + software vario a L. 320.000 trattabili (f) *Vendo*. Telefonare ore pasti. Fabio Scaffidi - V.le Casiraghi, 34 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 248756.

Per passaggio a sistema superiore *vento* Texas TI-99/4A completo di manuale, alimentatore, modulatore. Pat tutto originale a L. 350.000 (+ 1 cassetta). Per informazioni rivolgersi a: Maurizio Levoni - Via Medaglia D'oro, 46 - 41100 Modena.

Vendo TI 99/4A + gioco TI invaders + gioco di Basic x TI 99 + manuale d'uso e tutti i cavi speciali L. 330.000 trattabili. Luca Cislighi - Via Melloni, 10 - 20129 Milano - Tel. 02/708307.

Per TI 99 offro numerosi programmi giochi archivio e funzionamento dei file - matematica (derivate integrali zen funzione calcolo equazioni) (tutto a prezzi popolari francobolli per la lista. Daniele Catalfano - Via Guido Rini 219/5 - 10137 Torino - Tel. 305093.

Acquisto dietro rimborso spese ed eventuale equo compenso, copia corretta listato "Factor Foe" per Texas TI 99/4A. Raffaele Ferrigno - Via Andrea D'Isernia, 4 - 80122 Napoli - Tel. 081/681571 - 685720.

Vendo programmi per il TI 99/4A da L. 2.000 in su. Sono disponibili anche programmi in extended Basic. Richiedere lista a: Raffaele Avino - Via Lepanto - 80045 Pompei (NA) - Tel. 081/8632802.

Vendo-scambio programmi per il computer della Texas Instruments TI 99/4A. Disponibili solo su cassetta. Per informazioni telefonare di pomeriggio - Luca Maggioni - Via XXV Aprile, 29 - 20900 Segrate (MI) - Tel. 2131056.

Vendo per Texas TI 99/4A a sole L. 3000 ottimi programmi registrati su cassetta. Luciano Iapichino - Via Avigliana, 16 - 10098 Rivoli (TO) - Tel. 011/9533290.

Scambiamo-vendiamo software per il TI 99/4A: giochi, matematica, ingegneria (anche in extended). Richiedete la lista di oltre 500 programmi inviando bollo L. 500. Massima serietà e celerità. TI 99 IT Users' club - Via Mascarella 104/9 - 40126 Bologna - Tel. 051/224310 (Lunedì pomeriggio).

Texas TI 58C poco usata imballo originale con manuali e alimentatore *vento* L. 100.000 scrivere o telefonare ore pasti. Valentino Bilardi - Via Stampa, 2 - 10010 Settimo Vittone (TO) - Tel. 0125/758356.

Vendo per possessori T199/4A modulo SSS "blackjack & poker" a L. 35.000. Ignazio Marturan - Via Pisanelli, 17 - 74100 Taranto.

Cerco schema elettrico e descrizione tecnica del TI 99/4A. Pietro Viani - Via 5 Maggio, 11 - 20157 Milano.

Vendo programmi su cassetta per TI 99/4A in Basic. 10 programmi a sole L. 10.000 escluse le spedizioni. Telefonare solo dalle 17,00 alle 18,00 esclusi sabato e festivi. Osvaldo Danti - Via Tito Livio, 3 - 80122 Napoli - Tel. 7697702.

Vendo programmi per il TI 99/4A. Sono disponibili inoltre programmi per l'extended Basic fra cui un interessante word processing richiedere lista a: Andrea Barbieri - Via Livorno, 12/A - 35100 Padova.

Vendo software per il TI 99/4A. Disponibili in Basic o Extended Basic, in vendita a L. 6000 comprese cassetta e spedizione. Romano Perico - Via Geroni, 2 - 24025 Gazzaniga (BG) - Tel. 035-711993.

Cerco cassetta TI-99 Adventure + pirate a un prezzo trattabile sulle L. 25.000. Guelfi Lionello - Via Vasto, 1 - 20097 S. Donato Mil. (MI) - Tel. 5275022.

Vendo programmi per il TI 99/4A (molti giochi, utility, ecc.) in TI Basic e in Extended Basic. Inviare un francobollo per ricevere dettagliato listino prezzi. Stefano Dominioni - Via N. Tommaso, 18 - 21100 Varese - Tel. 0332/229909.

PICCOLI ANNUNCI

Varie

AIUTO!!!! Da alcuni mesi ho a disposizione un personal SHARP MZ 80 B e purtroppo nessuno ne parla mai; tutta la mia riconoscenza a chi volesse darsi consigli su tutto quel che riguardi programmazione BASIC, listati, libri in generale o specifici per lo SHARP MZ 80 B. Giovanni Calgaris - Via Campile, 64 - 13062 Candelo - Tel. 015/53226.

Cercasi programmi di ingegneria civile ("373", travi, ...). Solamente su listati oppure su cassette per Sharp MZ 731 o per VIC 20 (non protetti). Scrivere per accordi. Gianluca Rema - Via S. Andrea, 25 - 00046 Grottaferrata (RM).

Acquisto numeri arretrati di computer e pubblicazioni in lingua inglese riguardanti l'Apple II (manuali, riviste ecc.). Rispondo a tutti. Non mi interessano fotografie. Scrivere a: Stefano Dellabianca - P.zza Ducliet, 30 - 62016 Porto Potenza Picena - Tel. 0733/688191.

Sirius vendosi manuali in italiano, anche su dischetto (Basic CB6, CP/M-86, MS-DOS, CIS-COBOL, ecc.) Scrivere o telefonare a: Studio EDP-Informatica - Via S. Pio X, 50 - 31031 Caerano S. Marco (TV) - Tel. 0423/658201.

Vendo Newbrain mod. AD completo di cavi TV e registratore + trasformatore + manuali inglese e italiano + manuali "beginner's guide programs" e cassetta originale a L. 700.000 trattabili. Bedin Giacomo - Via Novara, 37 - 20029 Turbigo (MI) - Tel. 0331/899071.

Olivetti BCS 2030 con software di base mai usato cedo per L. 12.000.000 più 21 rate da L. 343.000. Roberto Napoli - Via Bravetta - 00164 Roma - Tel. 6254611.

Cambio Atari VCS ancora in garanzia con 5 cassette tra cui River Raid MS PAC-MAN, Laser Blast, Combat star Voyager con ZX Spectrum o Commodore C64 o vendo a L. 320.000 telefonare ore 13.30 in poi. Massimo Pecorari - Via Quasimodo, 23 - 62012 Civitanova Marche (MC) - Tel. 0733/74023.

Per Atari 400-800 vendo due favolosi giochi: battaglia aeronavale e black-hole, presentati con successo al computer play 83 e riarsi da FAI2 Tandem. Una cassetta L. 60.000 - Cerco Atari81 Bologna. Cristiano Fanucci - Via Spartaco, 29 - 40138 Bologna - Tel. 051/533343.

Vendo enciclopedia EST completamente aggiornata prezzo bomba L. 800.000 una base sicura per addentrarsi nei meandri della scienza e dei computers, (valore commerciale L. 1.200.000). Riccardo Pucher - Via Roma, 174/A - 30038 Spinea (VE) - Tel. 041/991987.

Cambio software Sharp MZ80A/K specie giochi. Dispongo indirizzi poke SP5025 SA5510 utilities subrutine modificate Basic. Rispondo anche a chi non ha programmi da scambiare. Solo per lettera. Letizia Bizzarri - Via Lago Isoletta, 31 - 65100 Pescara.

Vendo videogioco intellivision in perfetto stato più tre cassette (star strike, poker, beauty and the best della imagic) tutto a L. 300.000 o permuta con computer T.1. 99/4A. Paola Pinto - Via Oberdan, 86 - 37100 Lecce - Tel. 0832/33312.

Vendo Osborne 1 completo di manuale in italiano con programmi inusato. Pino Mariani - Via Nenni, 2 - 02014 Ozieri - Tel. 079/786131.

Svendo il primo volume dell'enciclopedia "BASICO" (Curcio ed) più i primi sette fascicoli del secondo volume. Il 1° volume corredato di copertina è da rilegare. Tutto L. 30.000. Frediano Frumento - Via Gramsci 44/10 - 17047 Vado Ligure (SV) - Tel. 019/884239.

Vendo per Micro Z80 NE - configurato con scheda grafica (LX529) e almeno un drive - dischetto 5" completamente riempito da 14 nuovi programmi di gioco e grafici. Il tutto a L. 20.000 + 8000 per dischetto e postali, in contrassegno. Federico Venier - Via Venezia, 120 - 33170 Pordenone - Tel. 0434/42500.

Vendo-cambio programmi di ingegneria (Kani 130, package zona sismica, ecc. Data base ecc.) a prezzi super convenienti o cambio con equivalenti. Scrivere o telefonare solo per Sharp MZ80B. Stefano Lazzaro - Via Molte Sabotino, 2 - 35141 Padova - Tel. 049/22675.

Cerco possessori Dragon 32 per scambio programmi e idee. Luca Benetti - Via S. Andrea, 16/A - 19100 La Spezia - Tel. 27372.

BASIC club per scambio software, opinioni, consigli e tutto senza pagare una lira. Per informazioni scrivere a De Rensis Nicola Club - Via M. Buonarroti, 28 - 51100 Pistoia - Tel. 27197.

Computer MPF II compatibile Apple, con pochi mesi di vita, completo di tastiera esterna. Manuale di programmazione e d'uso. Con 5 programmi in omaggio. Vendo a L. 800.000. Telefonare ore serali. Tel. 02/585633.

Vendo software ingegneria civile per Triumph adler alphronic P2 e PC - torsione - forze sismiche - telai sino a 110 nodi - aree acciaio - ecc. Per informazioni ing. Cesare Ambrosini - Via Cavallo, 85/B - 60019 Senigallia (AN) - Tel. 071/64989.

Vendo monitor 12" Kyber a fosfori verdi a L. 120.000. Vendo inoltre monitor colore 14" Hantares con interfaccia per Apple II a L. 560.000 non trattabili. Walter Franceschi - Via Binel, 4 - 11020 Donnas (AO) - Tel. 0125/82374.

Occasionissimi Vendo console per videogiochi Philips (tastiera elettronica) + una cassetta (asteroidi) a sole L. 125.000 (imballaggio e spese spedizione comprese). Telefonare ore serali. Mauro Faccin - Via Giuseppe Cesare Abba - 17024 Finale Ligure - Tel. 019/690586.

Vero affare svendo computer Sharp MZ80K memoria 48K video registratore interfaccia stampante cassetta BASIC a sole L. 1.000.000. Antonio Attardi - Via Riva del Garda, 27-3 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/45470.

Vendo Sharp PC1500 + plotter 4 colori CE-150 + espansione 4K + trasformatore + manuali telefonare tra le ore 17 e le ore 19 L. 750.000 trattabili. Simone Besana - Via St. San Felice, 84/7 - 10025 Pino + SE. (TO) - Tel. 011/842730.

Vendo giochi per Sharp MZ 80-A, se siete interessati scrivete per richiedere lista a John Ceresi - Via Mazzini - 18016 S. Bartolomeo Al Mare.

Intellivision + 18 cassette + tastiera Keyboard in garanzia vendesi a L. 850.000 - eventualmente anche separatamente. Telefonare dopo ore 20. Andrea Virgili - Via Vetulonia, 1 - 40139 Bologna - Tel. 547547.

Acquisto-scambio-vendo programmi (utility-games) per computer Atari 400-800. Luigi Servolini - Via La Spezia, 81 - 00182 Roma - Tel. 06/384488 - 7581219.

Per Atari 400-800 vendo-scambio software originale americano utility-games solo su disco per VCS Atari vendo 24 cassette videogiochi a L. 800.000. Vittorio Di Paola - Via S. Dino Isol. 8, 18 - 80058 Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8614223.

È IN EDICOLA



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

PICCOLI ANNUNCI

PERSONAL
SOFTWARE

Sei un lettore di PERSONAL SOFTWARE e vuoi entrare in contatto con tutti gli altri lettori per comprare, cambiare o vendere software? Spedisci questo tagliando a Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome	_____
Cognome	_____
Via	_____
Città	_____
C.A.P.	_____
Prov.	_____
Indirizzo	_____
Cap.	_____
Città	_____
Provincia	_____
Perfetta I.V.A. (indispensabile per le aziende)	_____

CEDELA DI COMMISSIONE L.BRARIA PERSONAL SOFTWARE

Da inviare a Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome	_____
Cognome	_____
Via	_____
Città	_____
Provincia	_____
Indirizzo	_____
Cap.	_____
Città	_____
Provincia	_____
Perfetta I.V.A. (indispensabile per le aziende)	_____

Indicare i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

Si richiede l'emissione della fattura

Nome _____
Via _____
Città _____
C.A.P. _____
Prov. _____
Indirizzo _____
Cap. _____
Città _____
Provincia _____

Allego assegno n° _____ di L. _____

Non abbonato Abbonato sconto 30% Elettronica Elettronica Oggi Automazione Oggi Elekto Informatica Oggi Computerworld Bit Personal Software Strumenti Musicali Videogiochi

Data _____ Firma _____

Pagherò al postino il prezzo indicato + L. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione.



UNA PUBBLICAZIONE
DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

PERSONAL SOFTWARE

ANNO 3 N. 17 APRILE 1984

DIRETTORE RESPONSABILE: Giampietro Zanga
REDAZIONE: Lorenzo Barrile
COORDINAMENTO: Riccardo Paolillo
CONSULENZA: Giacomo Bortone
HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO:
I. Parbuono, M. Gremes, C. Poma, A. Guida,
A. De Santis, U. Barzagli, A. Motta, F. Stella,
R. Brunialti, F. Pozzi, R. Comini, M. Lenzi,
S. Borsani, M. Spero.
UFFICIO ABBONAMENTI: Tel. 6880951/2/3/4/5
GRAFICA E IMPAGINAZIONE: Luigi Chiesa
USA: G.E.J. Publishing Group, Inc. a Subsidiary of -
Gruppo Editoriale Jackson 1143 Quince Avenue -
94087 Sunnyvale (CA) Tel. (408) 7730103 - Telex: 4995972
GRAN BRETAGNA: G.E.J. Publishing Ltd. 187 Oxford Street
London W1R1AJ Tel. (01) 4392931 - Telex: (051) 21248
PUBBLICITA': Concessionario per l'Italia e l'Estero
Reina S.r.l. Via Washington, 50 - 20146 Milano
Tel. (02) 4988066/7/8/9/060 (5 linee r.a.) Telex: 316213 REINA I
PUBBLICITA' PER USA E CANADA:
International Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,
P.O. Box 1217 Cerritos (CA) 90701 - (213) 926-9552
FOTOCOPOSIZIONE: LINEACOMP S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
STAMPA: Reweba - Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione
in Italia e all'Estero: SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano
AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano n. 69 del 20/2/1982
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 4.000. Numero arretrato L. 8.000.
Abbonamento annuo (10 numeri) L. 28.000; per l'Estero L. 44.800
I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - mediante emissione
di assegno bancario, cartolina vaglia o utilizzando
il C/C postale numero 11666203.
Per i cambi di indirizzo, indicare, oltre naturalmente al
nuovo, anche l'indirizzo precedente, ed allegare alla
comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli.
© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI SONO RISERVATI
Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale
della stampa al n. 117 - Vol. 2 - Foglio 129 in data 17-8-1982



GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE:
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Telefoni: 68.80.951/2/3/4/5
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano
DIREZIONE EDITORIALE: Giampietro Zanga e Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE: Daniele Comboni
DIREZIONE AMMINISTRATIVA: Giuliano Di Chiano



ce l'hai la supergaranzia?

La Rebit Computer, distributrice per l'Italia dei prodotti SINCLAIR, ha messo a punto una nuova **supergaranzia** che ti darà i seguenti vantaggi:

- 1° Prezzo ridotto nell'acquisto dell'interfaccia programmabile.
- 2° Tessera sconto sull'acquisto dei programmi.
- 3° Tariffa ridotta per l'abbonamento a "Sperimentare con il Computer"
- 4° Libro sulle interfacce e sui microdrives.

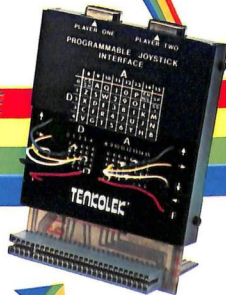
Un risparmio di oltre 70.000 lire.



NON PERDERE QUESTA OCCASIONE
al prezzo **ECCEZIONALE**
di **L. 49.000 + IVA**
anziché **L. 99.000 + IVA**



**PROGRAMMABLE
JOYSTICK
INTERFACE
ZX Spectrum**



**ADD ACTION
TO YOUR
COMPUTER GAMES !!
TENKOLEK®**



Inoltre riceverete in OMAGGIO direttamente a casa, l'opuscolo in italiano:
**SINCLAIR ZX Interfaccia 1
ZX Microdrive**
del valore di **L. 10.000**

**REBIT
COMPUTER**
A DIVISION OF G.B.C.

molto di più di una garanzia!



ENTE FIERE SCANDIANO (RE)
**5ª MOSTRA
DELL'ELETTRONICA
E TELECOMUNICAZIONI**

SCANDIANO (RE)
28 APRILE - 1 MAGGIO 1984

TELEFONO 0522/857436