

PERSONAL SOFTWARE

ANNO 4 N. 25
FEBBRAIO 1985 - L. 4.000

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON



**APPLE:
PAGINE VIDEO E DINTORNI**

**ORGANO ELETTRONICO
CON LO SHARP**

**PHANTOMS LABIRINTO
PER VIC 20**

**SUPER ASSEMBLER
PER C 64**

**LANGUAGE TUTOR
PER SPECTRUM**

**SPRITE EDITOR
PER C 64**

**ROULETTE
CON TI99**

Copie riservate agli abbonati

Spedizione in abb. postale Gruppo III/70





Questo mese vi presentiamo "Il Castello", un gioco di avventura che vi appassionerà.

ARTICOLI

- 14 LANGUAGE TUTOR PER SPECTRUM 48 KBYTE
di *Mario Mammuzi* _____
- 22 SPRITE EDITOR di *Chiara Tovena* _____
- 40 ORGANO ELETTRONICO di *Martino Sangiorgio* _____
- 46 DAMA PER ZX81 di *Angelo Motta* _____
- 50 IL CASTELLO di *Luciano Lotti* _____
- 58 ROULETTE di *Mauro Cristub Grizzi* _____
- 62 ONE TOUCH PER VIC 20 di *Giorgio Bellegatti* _____
- 66 SUPER ASSEMBLER di *Gianluca Puccio* _____
- 80 PHANTOMS LABIRINTO di *Ezio Bove* _____
- 84 SUPER CONVERTER PER SPECTRUM di *Stefano Cerutti* _____
- 88 APPLE: PAGINE VIDEO E DINTORNI di *Gianfranco Pisani* _____

RUBRICHE

- 5 EDITORIALE di *Riccardo Paolillo*
- 7 POSTA
- 10 PERSONAL NEWS a cura di *Marco Giacobazzi*
I SEGRETI DEI PERSONAL:
- 102 TYPE-WRITER E DIMENSIONAMENTO DINAMICO di *Alessandro Guida* _____
- 106 RECUPERO DEGLI ERRORI di *Sergio Borsari* _____
- 107 EXTENDED BASIC di *Marcello Spero* _____
- 113 PICCOLI ANNUNCI

GUIDA

— Spectrum

— C 64

— Sharp

— ZX81

— Spectrum

— TI99/4A

— VIC 20

— C 64

— VIC 20

— Spectrum

— Apple

— VIC 20 - C 64

— TI99/4A

— Spectrum

N. 25
FEBBRAIO 1985

PERSONAL
SOFTWARE

Ancora sul linguaggio macchina del Commodore 64

Sono un abbonato di **Personal Software**, e desiderando imparare a programmare in linguaggio macchina sul C 64, ho letto gli articoli in proposito di Alessandro Guida, oltre al Programmer Reference Guide della stessa Commodore. È tutto chiaro, tranne un piccolo particolare: che nessuno dice come si fa a programmare.

Dice Guida: batti Sys 828 e vai alla subroutine. E come si mette in macchina la subroutine? In BASIC si mettono frasi di istruzione, numerate progressivamente: che cosa corrisponde a ciò nel linguaggio macchina? Ho provato ad inserire i codici del programma riportato a pagina 59 della parte terza degli articoli di Guida, andando per tentativi, ma il computer non li capisce. E allora? Mi sembra che l'argomento venga trattato come se si volesse insegnare a un selvaggio de Mato Grosso co-

me si fa a guidare l'automobile, spiegandogli il motore dei minimi dettagli, ma senza dirgli che per guidare bisogna prima entrare nelle macchine e prendere in mano il volante. E del resto, questa è un'impressione che si ha spesso, leggendo la letteratura divulgativa (o che dovrebbe esserlo) del ramo.

Modestamente, ammetto di essere, nei confronti del computer, come quel selvaggio: ma se si scrive un articolo *Impariamo il linguaggio macchina* non bisogna supporre che il lettore sia proprio in queste condizioni? Perché chi lo sa già non ha bisogno di leggerlo, trattandosi di cose semplicissime una volta appurati certi punti chiave.

In conclusione, potrei avere quello che conta, più di mille parole complicate, e cioè il listao di un piccolo programma in linguaggio macchina, così come devo batterlo, punto per punto, sulla tastiera?

Giorgio Zaza
Rosignano Solvay (LI)

Ridurre in poche puntate su una rivista un argomento di questa portata, cercando di mantenere un linguaggio il più possibile semplice, è sicuramente un'impresa complicata. Nonostante tutto riteniamo che Guida ci sia in gran parte riuscito e d'altronde lei stesso afferma che è tutto chiaro.

Riguardo ai suoi dubbi relativi al metodo da utilizzare per inserire i programmi in linguaggio macchina, riteniamo che possano essere risolti da una attenta lettura delle due prime puntate pubblicate rispettivamente nei numeri 15 e 17 di Personal Software. Nel numero 18, è stato pubblicato un programmino in BASIC che consente di introdurre i codici relativi a un programma in linguaggio macchina.

Questa procedura è resa obbligatoria dal fatto che il C 64, in configurazione base, è programmabile soltanto in BASIC; per poter caricare ed eseguire programmi in linguaggio macchina occorre sfruttare le istruzioni BASIC. Peek, Poke e Sys.

E' IN EDICOLA

Bit,
la prima rivista europea
di personal computer,
software, accessori,
la più prestigiosa
e più diffusa in Italia

con tutta la competenza del



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



CERCA:

ambosessi di qualsiasi età, residenti in Italia
o all'estero

REQUISITI RICHIESTI:

forte interesse per gli home computer Commodore o
Sinclair disponibilità tempo libero per appassionante
lettura di "super rivista" dedicata

OFFRE:

abbonamento a 11 numeri di SuperSinc o SuperVic
al **prezzo speciale** di
L. 66.000
compresa cassetta
oppure
L. 30.000
per la sola rivista

inviando il coupon pubblicato a fondo pagina otterrete pronta soddisfazione alla vostra richiesta.

Abbonarsi è semplice! Effettuate il versamento con l'apposito modulo c.c.p. inserito in questo fascicolo, oppure
ritagliate il tagliando abbonamenti pubblicato in questa pagina e spedite lo allegando un assegno intestato a:
J. soft - Via Rosellini 12 - 20124 Milano.

Tagliando abbonamento a SUPERVIC e SUPERSINC da inviare in busta chiusa a: J.soft
Via Rosellini 12 - 20124 Milano

- Abbonamento a 11 numeri di SUPERVIC al prezzo speciale di L. 30.000
- Abbonamento a 11 numeri di SUPERVIC + cassetta con tutti i programmi pubblicati al prezzo speciale di L. 66.000
- Abbonamento a 11 numeri di SUPERSINC al prezzo speciale di L. 30.000
- Abbonamento a 11 numeri di SUPERSINC + cassetta con tutti i programmi pubblicati al prezzo speciale di L. 66.000

cognome _____ nome _____
via _____ città _____
cap. _____ provincia _____ data _____
firma _____



P OSTA

Niente paura

Leggo da molto la vostra rivista e posseggo un Commodore 64 più floppy disk e sono molto fiero di questo computer.

Mi preoccupa molto l'arrivo dei nuovi Commodore in Italia, chiedo perciò delle spiegazioni su tre motivi:

- il mio computer verrà ancora prodotto?
 - se non venisse prodotto ci sarà ancora del software?
 - nel caso la produzione cesserà mi conviene passare ad un sistema superiore?
- Vorrei porvi anche un'altra domanda, a Natale mi regaleranno un monitor: quale marca mi consigliate con queste caratteristiche:
- a colori;
 - con volume;
 - non tanto ingombrante;
 - che costi sulle 600.000 lire.

Vania Panizza
Milano

Come è noto, poco prima di Natale la Commodore ha iniziato la commercializzazione dei nuovi modelli C16 e Plus 4. Non ci risulta nessuna comunicazione riguardo ad una eventuale cessazione della produzione di C 64. Anzi, voci sicuramente attendibili, danno per certa una lunga vita al popolare Commodore.

D'altra parte, il successo che tuttora riscuote, non consentirebbe di certo a breve termine una sua uscita di produzione.

In ogni caso, quando presto o tardi il C 64 non verrà più prodotto, si verrà automaticamente a creare una situazione per cui l'altissimo numero di unità in circolazione, determineranno comunque una notevole richiesta di software. Questo fatto tenderà ad allungare la vita del C 64 in modo rilevante anche se non completamente prevedibile data l'assenza di altri casi della stessa portata.

Da quanto detto può sicuramente intuire il nostro consiglio relativa-

mente al fatto di cambiare o meno calcolatore: lo sostituisca se i nuovi modelli o altre macchine di altre marche sono in grado di soddisfare esigenze cui il suo attuale computer non fa più fronte. Ma se, come ci sembra di capire dalla sua lettera, il cambio avverrebbe solo per stare al passo con le novità, ci sentiamo di sconsigliarla: il C 64 è tuttora un'ottima macchina in grado di dare grosse soddisfazioni ai suoi utilizzatori.

Anche se Natale è già trascorso le rispondiamo a proposito del monitor: riteniamo che la scelta più ovvia sia il modello 1701 della stessa Commodore che funziona molto bene e possiede tutte le caratteristiche indicate, compreso il prezzo.



Parliamo del Segal

Sono un vostro lettore e quindi voglio farvi tutti i miei complimenti per questa splendida rivista. Devo dirvi, però, che fra tutti i pregi che avete, c'è un difetto: perché non pubblicate programmi per Segal SC-3000, che è un ottimo computer? Vi saluto e vi auguro una lunga vita. P.S. - Posso mandarvi i miei programmi per Segal SC-3000?

Andrea De Luca
Torre Annunziata (NA)

La ringraziamo per i complimenti e prendiamo atto di quello che secondo lei è un difetto. In realtà si tratta di una necessità, in quanto non abbiamo ancora ricevuto programmi abbastanza validi da pubblicare.

Siamo d'accordo con lei che il Segal SC-3000 è un ottimo computer e quindi la invitiamo a mandarci i suoi programmi che provvederemo a pubblicare se di interesse generale. Buon lavoro!





INFORMATICA BIELLA

RIVENDITORE AUTORIZZATO





Software

- Contabilità generale 80CL Prodos
- Contabilità semplificata multiaziendale
- Gestione Parrocchie
- Gestione Alberghi
- Parcellazione studi legali
- Fatturazione su MAC

Hardware

- Interfacce per Olivetti
ET 121 / 201 / 221 / 111
- Interfacce per Adler
G 8008 SE / 1005 / 1010 / 1030



**INFORMATICA
BIELLA**

VIA ROMA 11
13051 BIELLA
TEL. 015 - 29.875
24.181

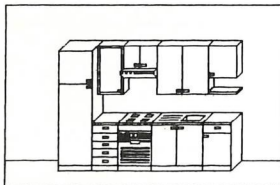
Vitalità Sinclair

Da Londra e dall'Italia una serie di notizie riguardanti prodotti ed applicazioni per le macchine di Sir Clive. Una novità, ormai crediamo già disponibile nei negozi italiani, è lo ZX Spectrum+ 48 Kbyte, la versione potenziata e cresciuta del popolare home computer della Sinclair Research, presentato in Inghilterra alla fine del 1984. Ha una tastiera finalmente simile a quella delle macchine per scrivere, anche se i progettisti si sono presi un po' di libertà nel disporre alcuni tasti, e viene distribuito con un interessante corredo autodidattico. Assieme ad un manuale appositamente realizzato da una casa editrice inglese specializzata nella divulgazione dell'informatica, viene fornita una cassetta introduttiva di nuova concezione della stessa Dordling Kindersley. ZX Spectrum+ è pienamente compatibile con tutto il software prodotto per i predecessori della stessa serie e adotta anche le medesime periferiche. L'inclinazio-



ne della tastiera può essere modificata ed è stato previsto un tasto per resettare il computer senza necessità di spegnerlo. Il sistema di espansione consiste nello ZX Microdrive e nell'Interfaccia 1 che lo controlla e permette la connessione di altre periferiche.

Venendo a casa nostra, ecco Laser, un programma per sviluppare, me-



dante ZX Spectrum, qualsiasi tipo di sistema integrale condizionato. Il collegamento alla stampante Totocalco permette poi di far stampare le schede contestualmente allo sviluppo. Il funzionamento è guidato da menu e consente quindi un semplice uso anche a chi non ama molto le tastiere; è protetto contro errori accidentali e rifiuta le risposte errate o non previste. I criteri di base sono quelli adottati da tutti i sistemisti e consentono l'individuazione di "sezioni" di partite e la correzione di errori differenziata ed a base ibrida, nonché l'applicazione di controlli statistici. Realizzato in Assembly

per guadagnare in efficienza, il programma della Totocomputer raggruppa al termine, le colonne selezionate in sistemini integrali, permettendo così una certa economia del numero di schede da stampare e convalidare.

Nel campo della progettazione ecco invece Grafex, Graphic Management System, un sistema grafico interattivo per il trattamento di archivi ad elementi modulari con contenuti informativi di tipo numerico, descrittivo e grafico. Realizzato dalla Capware di Ottaviano e distribuito in Italia dalla GBC, divisione Rebit, Grafex non necessita di elevate capacità di memoria e può quindi "girare" anche su microcomputer, trasformando magari anche un computer in un sofisticato e semplice strumento di lavoro. Le applicazioni? Architettura, impianti, image processing, medicina (analisi di elettrocardiogrammi, ...), arredamento, industria, hobby (modellismo ferroviario, trattamento di oggetti componibili).

*Rebit Computer
Viale Matteotti, 66
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02-6181801*

*Ulteriori informazioni:
Columbia Marketing
Tel. 02-77981*

Tavoletta grafica per Apple, Commodore 64 e IBM PC

Per la distribuzione Telav sono disponibili in tutta Italia i prodotti Koala per la grafica e la didattica. Cominciamo in questo numero a proporre la tavoletta grafica e la penna ottica, rimandando ad una

successiva occasione la presentazione di altri interessanti prodotti. Definito da diffuse riviste estere, come uno dei migliori sistemi grafici disponibili, KoalaPad Touch Tablet è un semplice insieme di strumenti e programmi per trasformare un elaboratore casalingo in una stazione grafica di discrete prestazioni. La tavoletta è stata realizzata inizial-



mente per macchine basate sulla CPU 6502, quali Apple IIe e IIc, Atari e Commodore 64, ma oggi viene fornita anche per l'IBM PC. È un'appendice "magica" del computer: quando si disegna col dito o con una punta sulla tavoletta, la stessa immagine appare sullo schermo. E' possibile usare la stessa tavoletta per modificare i parametri e gli attributi del disegno o ottenere l'effetto "zoom" per rifinire i particolari. La versione Commodore è distribuita con tre programmi: Koala Painter, per il disegno sullo schermo, Koala Printer per tracciare disegni capaci di 16 sfumature di grigio con otto modelli

diversi di stampanti e Instant Programmer's Guide per scrivere applicazioni basate su KoalaPad in BASIC o in Assembly. Per l'Apple II sono disponibili Koala Painter e Graphics Exhibitor. Quest'ultimo è un potente programma per realizzare immagini corredate di testo e utilizzare il personal di Cupertino come sistema dimostrativo audiovisivo, proponendo in continuo una serie di schermate precedentemente preparate. La penna ottica Gibson è un altro notevole prodotto per creare e manipolare oggetti direttamente sullo schermo. Corredata di quattro programmi Koala, permette di realizzare disegni animati o di creare musiche direttamente sul pentagramma che appare sullo schermo dell'Apple IIe. Per il Commodore 64 sono invece disponibili due programmi di corredo al sistema Gibson per disegnare con la penna ottica.

Telav International S.r.l.
Via Leonardo da Vinci, 43
20090 Trezzano S/N (MI)
Tel. 02-4455741

Tecnologia avanzata IBM

Allargando un po' il tiro, rispetto agli argomenti della nostra rivista, ricordiamo che l'IBM ha annunciato e comincia a distribuire il personal computer AT (Advanced Technology), basato su un microprocessore Intel 80286. Corredato della versione 3.0 del DOS, il PC AT può essere utilizzato contemporaneamente da un massimo di tre utenti e dispone per questo scopo di IBM PC Xenix, la versione Microsoft di

Unix. La memoria di massa può raggiungere i 41 milioni di caratteri, mediante l'impiego di floppy capaci di 1.2 Mbyte e dischi fissi da 20 Mbyte. La memoria centrale può essere estesa fino a 3 Mbyte, facilmente indirizzabili dai registri a 24 bit dell'80286 che adotta invece una parola di 16 bit per i dati. La velocità di esecuzione è almeno doppia (arriva anche a tre volte tanto) rispetto agli IBM PC della prima generazione. Il prezzo della configurazione base di questa macchina, dotata di chiave per evitare intrusioni non autorizzate, non supera i dieci milioni di lire.

IBM Italia S.p.A.
20090 Segrate (MI)
Tel. 02-75484550

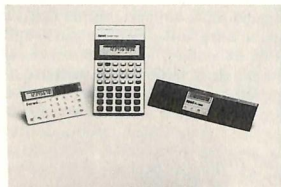
Pokerissimo di calcolatrici portatili

La Levi, che ha concluso in Dicembre il 75mo anno dalla sua fondazione, presenta cinque nuovi modelli di macchine da calcolo per le varie esigenze dell'ufficio e dello studio. Non tutte sono dotate di capacità di programmazione, ma hanno delle caratteristiche che le rendono interessanti anche per i nostri lettori. La VS 1202 è una calcolatrice da ufficio portatile, a 12 calcolatrice con stampan-





te incorporata. I calcoli IVA sono preprogrammati e prevedono tre arrotondamenti. La TP 1106 è molto sottile, ma conserva i grandi tasti tipici delle applicazioni professionali di questo genere di strumenti. Anch'essa alimentabile a batterie o a rete, ha una capacità di 10 cifre ed è dotata di una stampante termica veloce. La Levi F 106 a batterie solari, ha la forma di un righello e dispone di una scala graduata in centimetri e pollici: spessa solo 2,5 mm può esse-



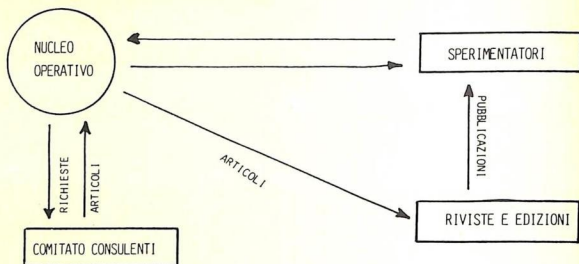
re un interessante completamento del corredo di lavoro della scrivania. Nel campo dell'extrapiatto c'è anche la F 103. Sempre a celle solari e sul modello delle carte di credito, non supera i due millimetri di spessore. Per gli amanti della programmazione e del debug, ecco l'ultimo acuto del gruppo, la PSR 198, a 10 cifre e capace di eseguire calcoli e conversioni tra sistemi di numerazione decimale, esadecimale ed ottale. Prevede anche trasformazioni tra diversi sistemi di misura.

E. Levi & C. S.p.A.
Via Giambellino, 11
20146 Milano
Tel. 02-4220960

Commodore e la scuola

L'informatica fin dai primi anni di scuola. Come e perché? La Commodore Italiana cerca di contribuire al dibattito in corso su questo scottante tema, mediante il progetto LU-

COMMODORE: PROGETTO 100 SCUOLE



CAS (L'Uso del Computer nella Scuola dell'obbligo) che è ormai in atto da qualche mese in dieci scuole elementari o medie della provincia di Milano. Ogni istituto coinvolto nel progetto messo a punto dal COGI, Centro Orientamento Giovani, ha ricevuto dalla Commodore un laboratorio didattico per la sperimentazione. La stessa società ha istituito borse di studio per i docenti sperimentatori e gli esperti universitari che verificano e coordinano le



loro attività. Al termine dell'anno scolastico una serie di relazioni illustrerà i risultati delle esperienze in queste scuole "campione", parlando dell'impatto con discipline quali l'educazione linguistica, tecnologica e scientifico-matematica. La stessa Commodore Italiana ha poi autonomamente avviato il progetto 100 scuole per mettere a disposizione di altrettante elementari e medie del nostro paese, laboratori di informatica costituiti da quattro calcolatori, memoria di massa, printer plotter, software specifico e supporto didattico a titolo di comodato gratuito. Ad ogni insegnante coinvolto nel progetto viene richiesto un ritorno sotto forma di relazioni periodiche sul lavoro svolto. La Commodore

invita, comunque, tutti coloro che stanno utilizzando l'elaboratore per attività educative, a mettersi in contatto con il suo Ufficio Scuola per uno scambio di informazioni e una collaborazione che può essere molto proficua per entrambe le parti.

Commodore Italiana S.p.A.
Via Fratelli Gracchi, 48
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02-61832

Hit Parade Mastertronic

I giochi di produzione inglese hanno già ottenuto un buon successo nel nostro paese, tanto che nel solo mese di Settembre il distributore dichiara di averne venduti 15.000. Vi proponiamo l'elenco dei primi 10, secondo le preferenze degli acquirenti.

Videogioco	Home/personal computer
1: Duck Shoot	VIC 20
2: BMX Racers	Commodore 64
3: Space Walk	Commodore 64
4: 3 D Maze	VIC 20
5: Duck Shoot	Commodore 64
6: Mind Control	Commodore 64
7: Vegas Jackpot	VIC 20
8: Bullet	VIC 20
9: Rifle Range	Spectrum 16/48 Kbyte
10: Dark Star	Commodore 64

Persona
Tel. 045-592960

Carla Caccia
Tel. 02-5455813

HARDWARE & SOFTWARE HOUSE

HOTLINE

linea telefonica dedicata alla risoluzione dei problemi dei clienti. Chiamando il numero telefonico riservato che troverete sulla cartolina garanzia acclusa ai programmi, riceverete tutte le informazioni che vi necessitano.

UPDATE

servizio di aggiornamento continuo dei programmi acquistati. Ogni modifica ai programmi realizzati dalla Leoni Informatica sarà fornita agli utenti degli stessi.

GARANZIA

tutti i programmi Leoni Informatica sono coperti da garanzia a Vita contro guasti di origine.

COMMODORE 64 SOFTWARE

SOFTWARE PER COMMODORE 64 E PLUS/4

Programmi in configurazione base (*) IVA esclusa

Cod.	Descrizione	Prezzo	Cod.	Descrizione	Prezzo
PERSONALI					
0046	Ammortamento Mutui	60 000	0049/T	Totoplus	100 000
0050/T	Totocalco a sviluppo colonnare	80 000	0051/T	Gestione dei Conti di casa	100 000
0058/T	Calcolo dell'equo canone	80 000	0055/T	Impariamo il BASIC	100 000
0059/T	Modello 749	19 000	0063	Carto programmi BASIC	80 000
0066	Conto corrente	100 000	0091/T	Rubrica telefonica	100 000
0176	Diary 64 (Commodore)	95 000	0174/T	Corso di Dattilografia	80 000
GESTIONI GENERALI					
0047	Anagrafiche	150 000	0056	Dichiarazione I.V.A.	60 000
0065/T	Fido Clienti	100 000	0067	Piano dei Conti (cli/for/gen)	100 000
0069	Appuntamenti	100 000	0071	Ordini (cli/for)	100 000
0090	Mailing List (riordino alfabetico cap. prov.)	100 000	0094	Scheda 4800 car. (cli/for/rap/raz. etc.)	100 000
0096	Scheda 4800 car. aganciata al Mailing	150 000	0097	Super Mail (5 chiavi accesso, riordini.)	150 000
0116	Scadenario effetti (ric. bancarie, tratte, etc.)	100 000	0120	Contabilità fatture (iva, impon. etc.)	100 000
0121	Contabilità Semplice (Tratte/Fatt./Conti/etc.)	250 000	0160	Bolle e Fatture	200 000
0125	Contabilità Generale (132 colonne)	300 000			
GESTIONI SPECIFICHE					
0045	Agenti e Rappresentanti	150 000	0048	Scadenario premi e polizze	150 000
0164	Agenzie Immobiliari	150 000	0096	Librerie e biblioteche	120 000
0148	Studi Ottici	200 000	0151	Farmacie	300 000
0149	Studi Dentistici	200 000	0152	Studi Medici	200 000
0131	Hotel e Pensioni	280 000	0132	Parrocchieri	280 000
0133	Gommisti	280 000	0134	Clube Nautici	280 000
0135	Officine	280 000	0171	Ristoranti	280 000
0170	Tavola Calda	280 000	0172	Lavanderie	280 000
0175	Condominio New (132 colonne)	400 000			
GESTIONE TESTI					
0190	Hes Writer	70 000	0191	Word Processor III	100 000
0192	Bank Street Writer	70 000	0319	Easy Script/T (Commodore)	75 000
TECNICI					
0136	Legge 373 (calcolo degli isolamenti termici)	100 000	0140	Ingegneria civile I (calcoli strutt.)	100 000
0141	Ingegneria civile II (travi intelaiate)	100 000	0484	Computo metrico	200 000
0409	Diagnostica C64	40 000	0322	Doctor 64	60 000
MAGAZZINI					
0142	Magazzino e Fatturazione semplici	100 000	0143	Magazzino Grossisti (2500 art.)	280 000
0144	Magazzino e Fatturazione aganciati	200 000	0158	Magazzino Dettaglio (2500 art.)	280 000
0148	Magazzino codice alfanumerico (600 art.)	200 000	0159	Magazzino Taglia/Col. (2500 art.)	280 000
LINGUAGGI & UTILITIES					
0162/T	Screen Grafx (Abacus)	85 000	0163	Copia Disco singolo	50 000
0064	Petspeed Compiler (Commodore)	80 000	0165/T	Zoom	70 000
0167	Simon's Basic (Commodore)	85 000	0168/T	Turbo Tape	50 000
0177	Pilot (linguaggio)	70 000	0175	Ultra Basic	125 000
0179	Comp/Spacemaker	50 000	0193/C	Basic 4.0	80 000
0194	Sprite Generator	70 000	0195	Assembler	80 000
0196	S.A.M. (Tronix)	100 000	0197	G-Pascal	95 000
0198	Forth 64 (Commodore)	95 000	0199	Tol 64	85 000
0290	Master (Commodore)	145 000	0201/C	Scheda CP/M (Commodore)	125 000
0333	Clone machine	100 000	0334	Unguard	200 000
0335	Fast Copy 4.5	100 000	0336	Music Composer	150 000
0337	Basic Program Generator	250 000	0338	Copy Files	95 000
0320	The MANAGER 64	100 000	0321	Austro Compiler	80 000
0210	Lite Pen (incluso software)	130 000			
GESTIONE DATI					
0157	Easy Calc	125 000	0205	Super Base	175 000
0206	Magic Desk (Commodore)	75 000	0207	Koalis Joystick	100 000
0209	Data Log	120 000	0220	Easy Calc Tape	125 000
0400	Stock Control	120 000	0401	Easy Label	120 000

N.B. (*) Per configurazione base si intende Commodore 64, Floppy 1541, Stampante Commodore a 80 colonne. I codici barrati "T" sono disponibili anche su cassetta, quelli barrati "C" sono Cartridge.



Language Tutor per Spectrum 48 Kbyte

Impariamo le lingue con il computer!?

di Mario Manuzzi

Dopo tanti giochi per il piccolo-grande Spectrum ecco ora un programma un poco più serio. Oggi giorno conoscere una o più lingue straniere è divenuto non solo utile ma necessario; in tutti i settori della vita moderna il continuo interscambio tra il nostro paese ed il re-

sto del mondo pone continuamente a contatto con realtà che non parlano la nostra lingua, purtroppo così poco diffusa. È quindi chiaro che chi possiede lo strumento per entrare facilmente all'interno di queste realtà sarà sempre favorito nel suo cammino, qualunque strada egli decida di percorrere.

Il programma vuole dimostrare che anche da un piccolo computer come lo Spectrum è possibile ricavare un valido aiuto nello studio delle lingue.

Il principio alla base di questo lavoro è quello del computer-amico, che insegna facendo divertire e stimolando l'attenzione: PAL, che in inglese significa appunto amico, compagno, ma che può essere anche inteso come acrostico di "Play And Learn" (gioca ed impara).

In particolare il programma vuole costituire un piccolo aiuto durante uno dei momenti più noiosi nell'apprendimento delle lingue: quello della ripetizione e memorizzazione dei vocaboli stranieri.

Caratteristiche del programma

Il programma occupa esattamente 11.752 byte di memoria, mentre le variabili circa 28.400. Rimane poco

Listato I. Il programma Language Tutor.

```
1 LOAD ""CODE
3 LOAD ""DATA ($(): LOAD ""
DATA w(): LOAD "" DATA p$( )
5 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
10 PRINT "LANGUAGE TUTOR""
""
12 PRINT ""8/9-1983 © Mario Ma
nuzzi""; n,XX-1984 © PERSONAL SO
FTWARE"": PAUSE 200
40 LET PP=VAL $(22999 TO 2300
0): LET VOC=VAL P$(PP,5 TO 7): L
ET M=0
50 CLS: PRINT "1 Dizionario
Francese-Italiano"; "2 Diziona
rio Italiano-Francese"; "3 Entra
incur linguistiche"; "4 Le pend
u"; "5 Inserzione nuovi vocabol
i"
51 PRINT ""6 Modifiche dati""
""; "7 Memorizzazione dati""; "0 S
TOP"
55 PAUSE 0: IF INKEY$="" THEN
STOP
60 IF INKEY$<"1" OR INKEY$>"7"
THEN GO TO 55
65 GO TO VAL INKEY$*1000
1000 CLS: PRINT AT 5,2: INVERSE
1: "DIZIONARIO FRANCESE-ITALIANO
": PAUSE 50: CLS
1100 INPUT "Scrivi il vocabolo f
rancese " LINE a$: LET a=LEN a$
-1
1110 IF a$="" THEN GO TO 1100
1150 PRINT AT 5,0: INVERSE 1;a$
1200 FOR n=1 TO PP: IF a$>p$(n)
THEN LET b=VAL P$(n,5 TO 7): LE
```

```
T c=VAL P$(n+1,5 TO 7): NEXT n
1300 FOR n=b TO c: LET aa=INT w (
n)
1320 IF aa=$(aa TO aa+a) THEN G
O TO 1000
1350 NEXT n
1400 PRINT AT 12,4: FLASH 1;"VOC
ABOLO NON MEMORIZZATO": GO TO 10
90
1800 LET bb=(w(n)-aa)*100-1+aa
1810 IF a$<>l$(aa TO bb) THEN PR
INT " INVERSE 1;l$(aa TO bb)
1820 PRINT " INK 0: PAPER 6;l$(
bb+1 TO w(n+1))-1)
1830 PRINT #1;"Vuoi cercare altr
i vocaboli?"; $(S/N/a)
1892 PAUSE 0: IF INKEY$="" OR I
NKEY$="" THEN CLS: GO TO 1050
1894 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A"
THEN PRINT AT 2,15: INVERSE 1;"
n"; n
1896 IF INKEY$<>"n" AND INKEY$<>
"n" THEN GO TO 1892
1900 GO TO 50
2000 CLS: PRINT AT 5,2: INVERSE
1: "DIZIONARIO ITALIANO-FRANCESE
": PAUSE 50: CLS
2100 INPUT "Scrivi la parola ita
liana" LINE a$: LET a=LEN a$-1
2110 IF a$="" THEN GO TO 2100
2120 PRINT AT 5,0: INVERSE 1;a$
2200 FOR n=1 TO VOC: LET aa=INT
w(n+1)-1: LET bb=(w(n)-INT w(n))
*100+INT w(n)
2250 IF $(bb TO bba)=a$ THEN G
O TO 2300
2300 NEXT n
2400 PRINT AT 12,4: FLASH 1;"PAR
OLA NON MEMORIZZATA"
2500 PRINT #1;"Vuoi cercare altr
```

Language tutor per Spectrum 48 Kbyte

spazio libero (circa 14.00 byte), che dovrebbe essere lasciato per consentire il regolare funzionamento delle varie routine. Data la sua estensione può essere caricato solo su Spectrum 48 Kbyte nonostante sia possibile un adattamento in versione ridotta per Spectrum 16 Kbyte.

In sintesi, il programma consiste di 2 parti fondamentali: una prima preordinata alla creazione di un file dei vocaboli che si vogliono memorizzare, ed una seconda che utilizza i vocaboli stessi. È inserito anche un dizionario bilingue.

Possono essere utilizzati blocchi di circa 1.000 vocaboli (con rispettive

traduzioni), ma non può esservi in memoria più di un blocco alla volta. Oggi vocabolo può avere una lunghezza media di circa 23 caratteri ma, venendo questi compattati nel vettore L\$(), non vi è alcuna limitazione né spreco di memoria per vocaboli più lunghi o più corti.

Descrizione del programma

La struttura del programma è molto lineare e comprende 7 opzioni principali (figura 1).

0-65 - Introduzione. Vengono caricati da nastro i caratteri speciali (vocali accentate, ecc.) ed il file con i

puntatori, viene ricavato il numero di vocaboli del file stesso e stampato il menu. Alla linea 65 si simula il comando ON, non presente nel BASIC Sinclair.

1000-2850 - Dizionario. La ricerca viene effettuata in modo diverso e assai più rapido dal francese, data la struttura particolare del file (vedi dopo). È consentito anche inserire chiavi di ricerca troncate nel finale. Ad esempio se il vocabolo cercato è "il vetro, il bicchiere" = "le verre", sono permesse chiavi di ricerca come "il vetro, il bicchiere" oppure "il vetro", "il vetr", "il ve", ecc. Premendo il tasto A si può ottenere la

```

i vocaboli ?"" (s/n/a)
2510 PAUSE 0: IF INKEY$="s" OR I
NKY$="S" THEN CLS : GO TO 2100
2515 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A"
THEN PRINT AT 2,15; INVERSE 1;"
n."n
2520 IF INKEY$<"n" AND INKEY$<
"N" THEN GO TO 2510
2500 GO TO 50
2500 LET aa=INT w(n+1)-1: IF a$<
l$(bb TO aa) THEN PRINT " INVE
RSE 1;l$(bb TO aa)
2550 LET aa=INT w(n): PRINT " P
APER 6; INK 0;l$(aa TO bb-1): GO
TO 2500
3000 CLS : PRINT AT 5,2; INVERSE
1;"ENTRAINEUR LINGUISTIQUE": PA
USE 50: CLS
3050 PRINT "1 Scelta casuale"
"2 Inizio da un punto partico-
lare"
3052 PAUSE 0: IF INKEY$="2" THEN
LET b=2: GO TO 3200
3054 IF INKEY$<"1" THEN GO TO 3
052
3100 LET b=1: LET a=INT (RAND*voc
+1): CLS : GO TO 3500
3200 CLS : PRINT "Ho in memoria
"voc": vocaboli"
3250 INPUT "Da che vocabolo vuoi
iniziare ?":a: CLS : GO TO 350
0
3500 IF a>voc THEN PRINT FLASH 1
:AT 10,0;"NON HO PIU' VOCABOLI I
N MEMORIA": FLASH 0;:AT 21,0;"Pre
mi un tasto per continuare": PAU
SE 0: CLS : GO TO 50
3510 LET aa=INT w(a): LET bb=(w(
a)-aa)*100+aa: LET cc=INT w(a+1
-1): LET c$=l$(aa TO bb-1)

```

```

3550 PRINT "Trova la parola fr
ancese "" che traduce:" INVERS
E 1;l$(bb TO cc)
3580 INPUT "(a/?/ENTER/ STOP)""
LINE a$
3600 IF a$=c$ THEN PRINT "ESAT
TO !"" "La traduzione corretta e
"proprio": PAPER 6; INK 0;c$: G
O TO 3900
3610 IF a$="" THEN CLS : GO TO 3
920
3620 IF a$="" STOP " THEN GO TO 5
0
3630 IF a$="?" THEN GO TO 3950
3640 IF a$="a" THEN CLS : PRINT
INVERSE 1;"n."a: GO TO 3550
3650 LET c=len c$: LET a=len a$
3655 IF c<a-1 THEN GO TO 3678
3660 FOR n=1 TO a: LET b$=a$(1 T
O n-1)+a$(n+1 TO a)
3670 IF b$=c$ THEN CLS : PRINT I
NVERSE 1;a$: INVERSE 0;"E quas
i esatto, riprova (1+)": GO TO 35
50
3675 NEXT n
3678 IF a<c-1 THEN GO TO 3698
3680 FOR n=1 TO c: LET b$=c$(1 T
O n-1)+c$(n+1 TO c)
3690 IF b$=a$ THEN CLS : PRINT I
NVERSE 1;a$: INVERSE 0;"E quas
i esatto, riprova (1-)": GO TO 35
50
3695 NEXT n
3698 IF a<c THEN GO TO 3750
3700 FOR n=1 TO a: LET b$=a$: LE
T b$(n)=c$(n)
3710 IF b$=c$ THEN CLS : PRINT I
NVERSE 1;a$: INVERSE 0;"E quas
i esatto, riprova (1<)" : GO TO 3
550

```


Seguito listato Language Tutor.

```

3715 NEXT n
3750 IF a$(x)<$(aa TO bb-1) THEN
CLS : PRINT INVERSE 1;a$, INVERSE
E 0;"E" sbagliato, riprova": GO
TO 3550
3900 PRINT #1;"Premi un tasto pe
r continuare": PAUSE 0: CLS
3910 IF b=1 THEN GO TO 3100
3920 LET aa:=1: GO TO 3500
3950 PRINT "La soluzione e' : "
PAPER 6; INK 0;$(aa TO bb-1):
GO TO 3900
4000 CLS : PRINT AT 5,2: INVERSE
1;"LE PENDU": PAUSE 50: CLS
4100 RESTORE 4950: LET d:=0: LET
x=240: GO SUB 4300
4110 PLOT 238,98: DRAW 4,0
4120 LET a:=INT (RAND*voc+1): LET
aa=INT w(a): LET bb=(w(a)-aa)*10

```

- 1 Dizionario Francese-Italiano
- 2 Dizionario Italiano-Francese
- 3 Entraîneur linguistique
- 4 Le pendu
- 5 Inserzione nuovi vocaboli
- 6 Modifiche dati
- 7 Memorizzazione dati
- 0 STOP

Figura 1. Il primo menu con le 7 opzioni principali.

```

CHR$ 146 (C) : ¢
0 0 56 64 64 64 56 96
CHR$ 148 (E) : ¢
16 32 92 34 60 32 30 0
CHR$ 152 (I) : ¢
24 36 0 24 8 8 28 0
CHR$ 150 (O) : ¢
4 2 57 68 120 64 60 0
CHR$ 151 (R) : ¢
24 36 26 34 60 32 30 0
CHR$ 152 (S) : ¢
26 34 12 2 30 34 30 0
CHR$ 154 (U) : ¢
16 40 0 68 68 68 56 0

```

Figura 2. Alcuni suggerimenti per la creazione di caratteri grafici speciali. Sono indicati il numero del carattere, il tasto assegnatogli, il carattere stesso e gli 8 valori da pokare nell'area Udg (65368/65353). Si può usare un programma del tipo: 10 For n=0 To 7: Read nn/20 Poke Usr "c"+n,nn / 30 Next n / 40 Data 0,0,56,64,64,64,56,96. Qui il carattere creato è "¢" e gli 8 valori che lo caratterizzano sono contenuti nella linea 40, mentre la linea 20 (dopo Usr e le virgolette) contiene il tasto da assegnare (in questo caso C).

```

0-1+aa: LET cc=INT w(a+1)-1
4130 LET a$=$(aa TO bb): LET b=
LEN a$: IF b<15 THEN GO TO 4120
4140 LET b$=""
E 1;b$+a$: NEXT n
4150 FOR n=1 TO b: IF a$(n)<>" "
AND a$(n)<>"-" AND a$(n)<>"A
ND a$(n)<>"!" THEN PRINT AT 20,n
*2: "-"
4155 NEXT n
4160 PRINT AT 0,0: FOR n=65 TO 7
7:0 PRINT INVERSE 1;CHR$ n; " ";
NEXT n
4165 PRINT "": FOR n=78 TO 90: P
RINT INVERSE 1;CHR$ n; " "; NEXT
n
4200 FOR n=1 TO b: IF a$(n)=""&"e"
OR a$(n)=""e" OR a$(n)=""e" THEN L
E 1;a$: IF a$(n)=""e"
4210 IF a$(n)=""0" THEN LET a$(n)
=""0"
4220 IF a$(n)=""3" OR a$(n)=""3" T
HEN LET a$(n)=""A"
4225 IF a$(n)=""1" THEN LET a$(n)
=""1"
4230 IF a$(n)=""c" THEN LET a$(n)
=""c"
4235 IF a$(n)=""-" THEN LET b$(n)
=""-"
4240 IF a$(n)=""." THEN LET b$(n)
=""."
4245 IF a$(n)=""/" THEN LET b$(n)
=""/"
4250 IF CODE a$(n)>96 AND CODE a
$(n)<122 THEN LET a$(n)=CHR$ (CO
DE a$(n)-32)
4260 NEXT n
4290 FOR n=1 TO b: PRINT AT 19,n
*2;b$(n): NEXT n
4300 INPUT "Prova una lettera ( ?
) : " LINE c$: IF c$="" THEN GO
TO 4300
4310 IF c$=""! THEN RANDOMIZE :
GO TO 4300
4320 IF c$=""? THEN GO TO 4785
4330 LET c$=c$(1): IF CODE c$>90
THEN LET c$=CHR$ (CODE c$-32)
4350 IF CODE c$<78 THEN PRINT AT
1,1: CODE c$-55)*2: "■"
4360 IF CODE c$<77 THEN PRINT AT
3,(CODE c$-78)*2: "■"
4400 LET c:=0: FOR n=1 TO b
4410 IF a$(n)=c$ THEN LET b$(n)=
c$: LET c=1
4420 NEXT n
4430 FOR n=1 TO b: PRINT AT 19,n
*2;b$(n): NEXT n
4450 IF a$=b$ THEN GO TO 4600
4460 IF c=1 THEN GO TO 4300
4470 IF d=3 THEN GO TO 4700
4500 LET d=d+1: READ x0,y0,x,y
4520 PLOT x0,y0: DRAW x,y: GO TO
4300
4600 FOR n=0 TO 30: BEEP .01,n:
BEEP .01,30-n: NEXT n
4605 OVER 1: LET x=240: GO SUB 4
900
4610 PLOT 238,98: DRAW 4,0
4620 OVER 0: LET x=146: GO SUB 4
900
4630 PLOT 143,99: DRAW 6,0,PI/2:
GO TO 4800
4700 FOR n=20 TO -10 STEP -1: BE
EP .01,n: NEXT n
4705 OVER 1: PLOT 255,35: DRAW -
48,0
4720 DRAW 0,-30: PLOT 238,98: DR
AW 4,0
4730 PLOT 255,87: DRAW -15,-15:
DRAW -15,15
4740 OVER 0: PLOT 236,51: DRAW 4
,21: DRAW 4,-21
4750 OVER 1: PLOT 255,36: DRAW -
15,15: DRAW -15,-15

```


Seguito listato Language Tutor.

```
4760 OVER 0: PLOT 236,30: DRAW 4
 21: DRAW 4, -21
4770 PLOT 237,97: DRAW 6,0, -PI/2
4780 PRINT AT 17,0:"La soluzione
era : "
4785 FOR n=1 TO b: PRINT AT 19,n
 2: INK 0; PAPER 6; a$(n); " ": NE
XT n
4800 PRINT AT 20,0:"
      ;AT 21,0;"Vuoi g
iocare ancora ? (s/n)
4805 PRINT AT 13,1:(s$(bb+1 TO cc
)
4810 PAUSE 0: IF INKEY$="s" OR I
NKEY$="S" THEN CLS : GO TO 4080
4820 IF INKEY$<"n" AND INKEY$<"
" THEN GO TO 4810
4830 GO TO 50
4900 CIRCLE x,102,8
4910 PLOT x+4,104: PLOT x-4,104:
 PLOT x,101
4920 PLOT x,93: DRAW 0,-20
4925 PLOT x,71: DRAW 0,-12
4930 PLOT x-15,36: DRAW 15,15: D
RAW 15,-15
4940 PLOT x-15,87: DRAW 15,-15:
 DRAW 15,15: RETURN
4950 DATA 120,35,135,0,184,35,0,
91
4960 DATA 168,35,16,16,184,110,1
6,5
4970 DATA 184,126,68,0,184,110,1
5,16
4980 DATA 204,126,-20,-20,240,12
5,0,-16
5000 CLS : PRINT AT 5,2; INVERSE
 1; INSERZIONE NUOVI VOCABOLI":
 PAUSE 50: CLS
5100 INPUT "scrivi il vocabolo f
rancese " : LINE a$
5110 PRINT " INVERSE 1,a$
5120 INPUT "scrivi la traduzione
italiana" : LINE b$
5130 PRINT " PAPER 6; INK 0;b$
```

```
5150 LET a=LEN a$: LET c=LEN b$+
 a
5160 PRINT #1;"E' corretto ? (s/
n)
5181 PAUSE 0: IF INKEY$="n" OR I
NKEY$="N" THEN CLS : GO TO 5050
5182 IF INKEY$<"s" AND INKEY$<"
" THEN GO TO 5181
5190 INPUT " ": PRINT AT 13,7; IN
VERSE 1;"ATTENDI UN ATTIMO"
5200 FOR n=pp TO 1 STEP -1: IF P
$(n) a$ THEN LET cc=VAL P$(n,5 T
O 7)+1: LET P$(n,5 TO 7)=STR$(cc
) : NEXT n
5500 FOR m=voc TO VAL P$(n,5 TO
7) STEP -1
5510 LET aa=INT w(m): LET bb=(w(
m)-aa)*100+aa-1
5520 IF a$<(l$(aa TO bb) THEN NE
XT m
5550 LET aa=INT w(m+1): LET b=IN
T ((w(voc+1)+1)/1000): LET d=INT
((aa/1000)+1)
5560 FOR n=b TO d STEP -1: LET l
$(n)*1000+c TO (n+1)*1000+c)=l$(n
)*1000 TO (n+1)*1000: NEXT n
5570 LET l$(aa+c TO (n+1)*1000+c
)=l$(aa TO (n+1)*1000)
5580 LET l$(aa TO aa+c-1)=a$+b$
5590 LET w(voc+2)=INT w(voc+1)+c
5600 FOR n=voc TO m+1 STEP -1: L
ET w(n+1)=w(n)+c: NEXT n
5650 LET voc=VAL P$(pp,5 TO 7):
 LET w(n+1)=INT w(n+1)+7/100
5700 IF m=1 THEN GO TO 5500
5800 PRINT AT 13,7; FLASH 1;"PAR
OLA MEMORIZZATA"
5810 PRINT #1;"Vuoi inserire alt
ri vocaboli ?" (s/n)
5820 PAUSE 0: IF INKEY$="s" OR I
NKEY$="S" THEN CLS : GO TO 5050
5840 IF INKEY$<"n" AND INKEY$<"
" THEN GO TO 5820
5900 GO TO 50
6000 CLS : PRINT AT 5,2; INVERSE
 1;"MODIFICHE DATI": PAUSE 50: C
```

posizione del vocabolo nel file (cioè 1° vocabolo, 2° vocabolo, ecc.).

3000-3950 - Ripetitore. Chiede di trovare il vocabolo francese partendo da quello corrispondente italiano. È in grado di rilevare se vi è solo un piccolo errore (1 lettera in più, in meno o diversa). "?" dà la soluzione, "A" il numero di archivio. Stop ritorna al 1° menu ed Enter consente di passare al prossimo vocabolo, nel caso già si conosca la risposta e non si voglia perdere tempo a scriverla. È possibile scegliere a caso i vocaboli oppure partire da un punto preciso. Questa seconda possibilità permette di fermarsi quando si vuole e, dopo aver fatto un appunto del numero del vocabolo a cui si è giunti, riprendere in un secondo tempo da quella stessa posizione senza dover ricominciare tutto daccapo.

4000-4980 - L'impiccato. È una versione leggermente modificata e migliorata del gioco presentato in fondo al manuale di istruzioni, per cui

non necessita di molte spiegazioni. Viene estratto a caso un vocabolo dall'archivio, modificandolo secondo necessità, qualora vi siano caratteri speciali o segni di interpunzione. "?" per conoscere la soluzione e "!" per "rimiscolare le carte", per influire cioè sulla funzione di estrazione casuale.

5000-5900 - Inserzione. Può risultare lenta, poiché comporta il riordinamento dell'intero file. Per migliorare la situazione occorre agire sui puntatori in PS(). Notare che le linee 5550-5570 lavorano non sulla matrice intera ma su blocchi di 1.000 byte, poiché nell'area di lavoro non c'è spazio sufficiente per lavorare sull'intera matrice.

6100-6590 - Modifiche. Viene cancellato il vocabolo scelto ed eventualmente sostituito con uno nuovo, sfruttando la routine di inserzione, che viene segnalata dal flag MM.

6600-6799 - Modifiche. È una routine molto importante, che consente

di abbreviare i tempi di ricerca e di inserzione. (vedi dopo). Enter al primo Input conferma: i vecchi puntatori, ad uno successivo ne ferma il numero (max. 30). Dopo la modifica delle stringhe di riferimento vengono calcolati i nuovi valori. Vicino ai puntatori attualmente in uso vengono indicate le stringhe di riferimento consigliate dal computer per quel numero di puntatori.

6800-6950 - Modifiche. Controlla se per distrazione non siano stati inseriti 2 vocaboli uguali, automaticamente o visualizzando l'intero file sullo schermo.

7000-7600 - Memorizzazione. Effetto automaticamente il Save ed il Verify dei dati.

9000-9020 - Inizializzazione del file. Prepara le variabili per la creazione di un nuovo blocco di dati.

Iniziare il programma

Una volta battuto con tanta pazienza il listato, lo si può registrare

Language tutor
per Spectrum 48 Kbyte

con un Save "language FR" Line 0. Una volta ricaricato da nastro partirà automaticamente per caricare il file di vocaboli.

Per poter creare un file di vocaboli occorre però dare il Break ed iniziare con un Run 9000 (operazione necessaria all'inizio, dopo la battitura del programma, in quanto non esiste ancora il file). La stessa operazione è necessaria ogni qualvolta si voglia cancellare un vecchio blocco di dati e crearne uno totalmente nuovo.

Attenzione. Non dare mai comandi di Run o Clear, che cancellerebbero tutti i vocaboli in memoria. In caso di Break occorre ripartire con un Go To 50, che riporta al menu principale.

Una volta creato un file di vocaboli, o modificato un file preesistente, occorre salvarlo tramite l'opzione 7 del programma. È consigliabile usare una cassetta corta e registrare il

programma ed i caratteri speciali da un lato, riservando l'altro lato per il file ed i puntatori, così da evitare il rischio di cancellazioni.

Il file e le variabili

I vocaboli sono strutturati in maniera un po' curiosa, per consentirne una estrazione più rapida ed una gestione più comoda. È un metodo che ha comunque vantaggi e svantaggi.

L\$(): contiene tutti i vocaboli senza interruzione, in modo tale da permettere l'inserzione di vocaboli di qualunque lunghezza senza sprechi.

W(): contiene la posizione dei vocaboli in L\$(). La parte intera del numero punta al primo carattere del vocabolo, la parte decimale indica la lunghezza del vocabolo francese. La lunghezza della traduzione italiana si ottiene facendo riferimento al pri-

mo byte del vocabolo successivo. Ad esempio se $w(1)=1.11$ e $w(2)=26.10$ il primo record inizierà dal 1° byte e finirà al 25° byte; il 1° campo sarà lungo 11 byte ed il 2° invece 14 ($26 - (11+1)$), andando dal 12° al 25° byte compresi.

PS(): contiene i puntatori. I primi 4 caratteri costituiscono le stringhe di riferimento ed i successivi 3 il numero di archivio del primo vocabolo successivo (in ordine alfabetico) alla stringa di riferimento.

Quando viene effettuata la ricerca dal francese, essendo il file ordinato alfabeticamente, non è necessario confrontare tutti i vocaboli con la stringa di ricerca, ma solo quelli compresi tra i 2 puntatori immediatamente superiori ed inferiori alla stringa stessa. Se cioè ad esempio la stringa di ricerca è "aller" e lo stato dei puntatori è $PS(1)='aaaa001'$, $P \$ (2) = ' 1 1 1 1 0 3 0 '$, $PS(3)='zzzz072'$, è chiaro come i

Seguito listato Language Tutor.

```

L$
5050 PRINT "1 Cancellata vocabolo
      "2 Modifica vocabolo" "3 M
      odifica puntatori" "4 Controll
      a vocaboli"
5060 PRUSE 0: LET a=VAL INKEY$:
CLS : IF a=3 THEN GO TO 5000
5070 IF a=4 THEN GO TO 5000
5100 IF a=1 THEN PRINT INVERSE 1
      "CANCELLAZIONE VOCABOLO"
5110 IF a=2 THEN PRINT INVERSE 1
      "MODIFICA VOCABOLO"
5150 PRINT "Inserisci il numer
      o di archivio del vocabolo." "Se
      non lo conosci premi ENTER" e
      cerca la parola nel diziona- ri
      o. Premi "a" per avere il nu-
      mero."
5160 INPUT "LINE a$:" IF a$="" T
      HEN GO TO 50
5200 LET b=VAL a$: LET aa=INT w (
      b): LET bb=(b-ba)*100+2a: LET
      cc=INT w (b+1)-1: LET c=cc-aa+1
5205 IF b>voc THEN GO TO 5160
5210 CLS : PRINT " $(aa TO bb-1)
      " $(bb TO cc)
5220 PRINT #1: "E' questo il voca
      bolo ? (s/n)"
5225 PRUSE 0: IF INKEY$="n" OR I
      NKEY$="N" THEN CLS : GO TO 5100
5230 IF INKEY$<">" AND INKEY$<"
      >" THEN GO TO 5225
5240 INPUT "": PRINT INVERSE 1;A
      T 13,6;"ATTENDI UN ATTIMO"
5250 FOR n=1 TO PP: IF p$(n)=$ (
      aa TO bb) THEN LET d=VAL p$(n,5
      TO 7)-1: LET p$(n,5 TO 7)=STR$
  
```

```

d
5255 NEXT n
5260 LET d=INT (aa/1000+1): LET
      e=INT (w (voc+1) /1000+1)
5270 LET $(a TO d*1000)=$ (aa+
      c TO e*1000+c)
5280 FOR n=d TO e: LET l$(n*1000
      TO (n+1)*1000)=$ (n*1000+c TO (
      n+1)*1000+c): NEXT n
5290 FOR n=b TO voc: LET w (n)=w (
      n+1)-c: NEXT n: LET w (voc+1)=0
5300 LET voc=VAL p$(PP,5 TO 7)
5350 IF a=1 THEN PRINT AT 13,5:
      FLASH 1:"VOCABOLO CANCELLATO": G
      O TO 5000
5400 PRINT AT 13,6:""
5450 PRINT AT 5,0: LET mm=1: GO
      TO 5050
5500 LET mm=0: PRINT AT 13,5: FL
      ASH 1:"VOCABOLO MODIFICATO"
5590 GO TO 5000
5600 PRINT INVERSE 1:"MODIFICA P
      UNTATORI"
5610 PRINT "Vocaboli " ;voc;" Pun
      tatori " ;pp;"voc/PP " ;voc/ (pp-1)
5620 FOR n=1 TO PP: LET b=voc/(P
      p-1)*(n-1): IF b<1 THEN LET b=1
5630 LET aa=INT w (b)
5640 PRINT p$(n,1 TO 4);"/";l$(a
      a TO aa+3);"/";p$(n,5 TO 7);": NE
      XT n
5650 FOR n=1 TO 30: INPUT "ENTER
      o nuovo p$(n);(n);" ; LINE p$(
      n)
5660 IF p$(1)="" THEN LET
      p$(1)='aaaa1': PRINT FLASH 1;AT
      18,4:"PUNTORI CONFERMATI": GO
  
```


E' IN EDICOLA

Bit

hardware
**Annuario
1985**

tutto l'hardware
per l'informatica
in Italia



Una realizzazione

 **GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

e

Istituto
SISDOBDA

**Home Computer
Micro e Personal Computer
Minisistemi - Supermini - Stampanti - Plotter**

Language tutor per Spectrum 48 Kbyte

VARIABILI IMPIEGATE

AS,BS,CS: stringhe di lavoro multiuso.
A,B,C,D,E: variabili di lavoro multiuso.
AA,BB,CC: variabili di lavoro. In genere indicano la posizione in LS() dei vari vocaboli.

N,M: variabili in genere utilizzate in cicli Next/For.

MM: flag che indica l'uso della routine di inserzione durante la modifica di un vocabolo.

PP: numero dei puntatori. È ripetuto in LS(22999 to 23000).

VOC: numero dei vocaboli. È ripetuto in PS(P,5 TO 7).

X,Y,X0,Y0: variabili usate per le posizioni di Plot e Draw.

due puntatori immediatamente superiori ed inferiori alla stringa di ricerca "aller" saranno il primo ed il secondo (aaaa<aller>1111). Di conseguenza verranno confrontati

solo i vocaboli dal 1° al 30°, consentendo di ridurre notevolmente il lavoro necessario.

Fantasia e voglia di fare

Questo programma è stato preparato specificatamente per lo studio del francese, ma è comunque assai facile modificare il listato per renderlo adatto all'inglese, al tedesco, allo spagnolo od anche al russo, al greco od al latino. È possibile utilizzare il programma anche per lingue che fanno uso di caratteri diversi da quelli normali (ad esempio cirillici, greci), agendo sulla variabile di sistema Chars (23606), che consente di sostituire al normale set disponibile in ROM un nuovo set appositamente creato (eventualmente mediante un programma del tipo "Graphic Creator" della Llamasoft, studiato appunto per questo scopo).

Lingue come l'inglese non necessitano invece nemmeno di altri caratteri speciali da creare in aggiunta a quelli normali (vocali accentate, ecc.), per cui è possibile cancellare senza timore, e con risparmio di memoria, ogni linea di programma destinata a gestire questi ultimi (ad esempio le linee 4215-4230).

Essendo poi il programma strutturato in blocchi pressoché autonomi è possibile eliminarne alcuni per sostituirli con nuovi. Forse il modo migliore di avviare ai limiti di memoria è quello di dividere il programma in 2 sottoprogrammi separati: il primo preordinato alla costruzione del file ed il secondo alla sua utilizzazione.

Lo stesso file è poi senza dubbio riutilizzabile in nuovi programmi. Insomma la morale è sempre la stessa: fantasia e voglia di fare! Quanto visto vuol essere solo uno spunto per idee nuove.

Settore listato Language Tutor.

```

_TO 6900
6670 IF P$(N)=" " THEN LET
PP=: LET P$(1,1)=" ": LET P$(N)
="0000"+STR$ VOC: LET L$(22999 T
O 23000)=STR$ PP: LET N=30
6680 NEXT N
6700 FOR N=2 TO PP-1: FOR M=1 TO
1 VOC: LET AA=INT W(M)
6710 IF M=VOC OR P$(N,1 TO 4)<L
$(AA TO AA+3) THEN LET P$(N,5 TO
7)=STR$ M: LET M=VOC
6720 NEXT M: NEXT N
6750 CLS: GO TO 6500
6800 PRINT INVERSE 1;"CONTROLO
UOCABOLI"
6810 PRINT "1 Automatico""2
Controllato": PAUSE 0: LET C=VA
L INKEY$: CLS
6830 FOR N=1 TO VOC-1: LET AA=IN
T W(N): LET BB=(W(N)-AA)*100+AA-
1: LET AA=INT W(N+1): LET B=(W(N+
1)-1)*100+AA-1
6840 IF C=2 THEN PRINT AT 1,0;L
$(AA TO BB);" $(A TO B)";
: PAUSE 0
6850 IF L$(AA TO BB)=L$(A TO B)
THEN PRINT N;" ";L$(AA TO BB)
"n1";" ";L$(A TO B)
6865 PRINT AT 0,28; INVERSE 1;n
6880 NEXT N
6890 PRINT FLASH 1; AT 13,5;"DATI
CONTROLLATI"
6900 INPUT "": PRINT #1;"Vuoi mo
dificare altri dati? ";(S/N)
6910 PAUSE 0: IF INKEY$="s" OR I
NKEY$="S" THEN CLS: GO TO 6050

```

```

6920 IF INKEY$<"n" AND INKEY$<
"N" THEN GO TO 6910
6950 GO TO 50
7000 CLS: PRINT AT 5,2; INVERSE
1;"MEMORIZZAZIONE DATI": PAUSE
50
7100 SAVE "FR" DATA L$(): SAVE "
FR" DATA W(): SAVE "FR" DATA P$(
)
7200 CLS: PRINT AT 5,2;"RIPOSTA
INDIETRO IL NASTRO": PER IL
CONTROLO"
7250 PRINT "1 INSERISCI IL CAVE
TITO": PREMI UN TASTO"
7250 PRINT #1;" Oppure N per pro
seguire": PAUSE 0: IF INKEY$="n"
OR INKEY$="N" THEN GO TO 50
7350 CLS: PRINT AT 11,4; FLASH
1;"CONTROLO REGISTRAZIONE"
7500 VERIFY " DATA L$(): VERIFY
" DATA W(): VERIFY " DATA P$(
)
7600 CLS: PRINT AT 11,2;"REGIST
RAZIONE EFFETTUATA": GO
ARETTAMENTE": PAUSE 100: GO TO 5
0
9000 DIM W(999): DIM P$(30,7): D
IM L$(23000): LET L$(22999 TO )=
"05"
9010 LET P$(1)="aaaa1": LET P$(2
)="aaaa1": LET P$(3)="aaaa2": LE
T P$(4)="aaaa2": LET P$(5)="0000
2"
9020 LET L$(1 TO 45)="L'esclavag
ela schiavitù le romarinil rosma
rino": LET W(1)=1.11: LET W(2)=2
5.1: LET W(3)=47
9100 GO TO 40

```




AFFIDA I TUOI DATI A UN SUPPORTO SICURO

10 J disk

Come editori di software, abbiamo sentito l'esigenza di utilizzare, per la produzione dei nostri programmi, un supporto particolarmente affidabile. Dopo severi ed accurati test abbiamo operato la scelta. Siamo lieti di proporlo con il nostro marchio a chiunque desideri lavorare con la nostra stessa tranquillità. Floppy disk da 5 1/4, singolo faccia, doppia densità, in confezione da 10 dischetti. Ordine minimo 10 dischetti. Ordini superiori solo multipli di 10 secondo la seguente scala di prezzi:

10 dischetti	L. 5.000 cad.
da 20 a 50 dischetti	L. 4.700 cad.
da 60 a 100 dischetti	L. 4.400 cad.
da 110 dischetti e oltre	L. 3.900 cad.

I prezzi sono comprensivi di IVA e spese di spedizione.

J.soft
via Rosellini, 12 - 20134 - Milano - tel. 02/6888228-683797-6880841-6880842-6880843

Per ordinare ritagliate e spedite il tagliando sotto riportato a
 J. soft - via Rosellini, 12 - 20124 Milano
 Tel. 02/6888228 - 683797 - 6880841 - 6880842 - 6880843

CEDOLA DI ORDINAZIONE OFFERTA DISCHETTI

Da compilare e spedire in busta chiusa a
 J. soft - via Rosellini, 12 - 20124 Milano
 Tel. 02/6888228 - 683797 - 6880841 - 6880842 - 6880843

Ordino i seguenti dischetti, in confezione da 10 pezzi cad., per un importo totale di L. IVA e spese di spedizione incluse.

- N. dischetti (minimo 10 e multipli di 10)
- Contanti allegati
- Assegno allegato n°
- Ho spedito l'importo a mezzo vaglia postale
- Ho versato l'importo sul CCP n° 19445204 intestato a J. soft - Milano
- Pagherò in controssegno al postino al ricevimento dei dischetti

Nome

Cognome

Via

CAP Città Prov.

Se richiesto fattura - codice fiscale

Data Firma

Offerta valida solo per l'Italia.

Sprite Editor

PERSONAL SOFTWARE

Utilizziamo la grafica evoluta per il nostro C 64

di Chiara Tovena

Introduzione

Tutti i sessantaquatttrini sanno cosa sono gli sprite; quasi tutti i videogame e i giochi in generale ne fanno uso e certamente avrete già pensato di scriverne uno da voi.

Creare uno sprite però sembra essere un'impresa, stando almeno alle descrizioni che forniscono i manuali: matrici quadrettate, byte esadecimali, potenze di due, ecc...

Benvenuti quindi ai numerosi programmi utility che permettono di disegnarsi comodamente i propri sprite senza impazzire; con facilità di modifiche qualora il risultato non soddisfacesse. Anche il programma che vedremo di seguito è uno Sprite Editor, che ha il vantaggio di essere il più completo possibile di funzioni per permettere all'utente un lavoro veloce, e inoltre di essere molto rifinito.

Per caricare il programma, prima del Load, eseguite un: Poke 44,16: Poke 4096,0

che serve a spostare più avanti i puntatori del testo BASIC, in modo da lasciare spazio, prima del programma stesso, per le sprite. Se vi dimenticate questi Poke il programma partendo se ne accorge e vi chiederà di ricaricarlo al posto giusto.

Se vi interessa solo usarlo, fatelo senza problema, ma se siete anche interessati alla buona programmazione (quanti programmi digitati con le dita... dei piedi si vedono in giro!!) allora studiatelo anche, c'è

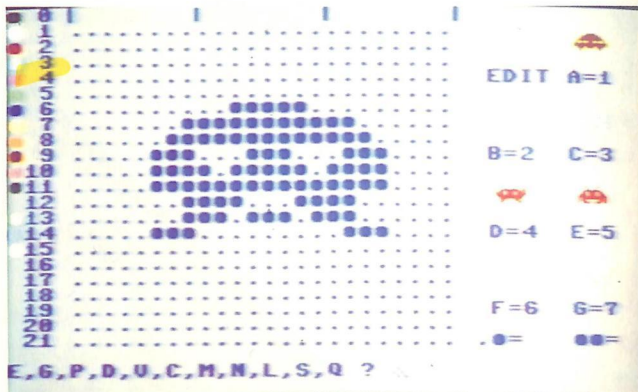


Figura 1. Un esempio di figura.

una sezione apposta che lo descrive adeguatamente. Se qualche subroutine poi vi piace, o vi sembra particolarmente utile, inseritela nel vostro "archivio" personale di idee e usatela nei vostri programmi.

Cosa fa il programma e come si usa

Questo programma è stato creato per poter comodamente disegnare delle figure di sprite, poterle correggere, modificare vedendone subito il risultato, anche a colori, specie se si va in modo multicolor. L'uso è semplicissimo, tutte le operazioni sono pilotate da programma, in fase di scelta è sempre presente il menu, e si è cercato di sfruttare ogni dettaglio per rendere comoda la vita dell'utente (ad esempio i colori sono tutti visibili e numerati, ed altri particolari che indicano la cura con cui un vero programma di utility dovrebbe essere messo a punto).

Sul video compare anzitutto un reti-

colo di 24x21 puntini, con le tacche che delimitano i tre byte in orizzontale e una numerazione verticale che facilita il centraggio di un disegno. I pallini colorati che compaiono sulla sinistra servono a ricordare i colori disponibili e sono abbinati al loro numero di codice: l'utente non deve fare nemmeno lo sforzo di consultare il manuale!

Sulla destra si accendono gli otto sprite: facciamo subito una precisazione: si possono avere visibili contemporaneamente solo otto dei 32 sprite che invece è possibile tenere in memoria. Per non creare confusione noi chiameremo sprite i blocchetti di 64 byte posti in memoria, e figura i disegni visualizzati: così sulla destra si accendono 8 figure: la prima è quella di edit (cioè quella sulla quale state lavorando sul reticolo e corrisponde allo sprite n. 0) e le altre visualizzano gli sprite n. 1-7, ma vedremo che è possibile scegliere quale sprite vedere. Le figure sono tutte vuote, quindi del colore di fondo, e il

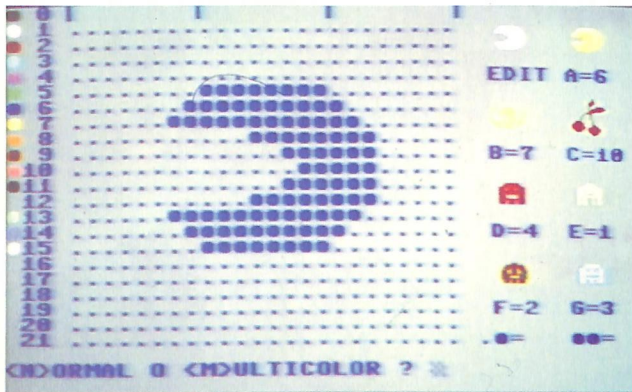


Figura 2. Un altro sprite.

colore che apparirà disegnandole è il bianco (con possibilità di essere cambiato più tardi).

Sotto ci sono i disegni che servono a ricordare i colori selezionati per il multicolor: il registro 0 (un puntino e un pallino adiacenti sul video), e il registro 1 (due pallini adiacenti).

In basso il menu: E,G,P,D, V,C,M,N,L,S,Q? e si può scegliere. **E (Edit):** permette di introdurre un nuovo sprite: sul reticolo un puntino lampeggia e se premete <spazio> esso diventa un pallino e la figura di edit si accende nel punto corrispondente. Un altro <spazio> nella stessa posizione e il pallino si rispegne (comando toggle). Per spostarvi avanti e indietro premete i due tasti cursore avanti e cursore in basso, e per andare in alto e in basso premete A e Z. Se arrivate dal bordo della riga o della colonna ritornerete automaticamente all'inizio dall'altra parte. Man mano che costruite il disegno sul reticolo potete vederlo visualizzato sulla figura di edit, così

da avere un riscontro immediato del risultato. Per uscire dallo stato di edit premere Q.

P (Put): trasferisce i byte degli sprite di edit in un altro dei possibili 31 blocchetti di dati. Questo perché lo sprite di edit è usato solamente per disegnare e non è possibile colorarla o salvarla su nastro. Bisogna allora spostarla in un altro posto: il programma chiede "Put in Sprite (1-31)" cioè dove devo metterlo? e si risponde col numero dello sprite voluto; i precedenti dati di quella sprite vengono naturalmente perduti. Battendo solamente un <Cr> si esce dalla routine senza toccare niente (se qualcuno ha premuto P per errore). La sprite comunque rimane anche sul reticolo di edit.

N (New): per ripulire il reticolo di edit dopo aver spostato uno sprite già disegnato. Il programma chiede e si desidera un reticolo tutto vuoto o tutto pieno: <E>mpty or <F>ill? In un caso cancellerà tutto, nel secondo accenderà tutti i punti dello

sprite. Dipende se l'utente deve disegnare una figura per la maggior parte piena o vuota.

G (Get): per spostare uno sprite già disegnato nello sprite di edit e poterlo modificare ulteriormente. Il programma chiede: Get Sprite (1-31)? Cioè quale sprite volete editare? Come al solito battendo <Cr> si torna al menu senza fare niente. Lo sprite letto rimane anche nel suo posto, cioè non viene cancellato dalla sua posizione.

D (Data): ovvero come sapere i byte che compongono uno sprite. Dopo aver chiesto che sprite si desidera (Data of Sprite (1-31)?) il programma stampa sul reticolo, in coincidenza con le righe e le colonne appropriate, i 63 byte del blocchetto scelto. Lo sprite non compare automaticamente anche nella figura di edit. Quando avete finito di leggerli, o copiarli, battete <Cr> e i numeri scompaiono, facendo ricomparire il sottostante disegno di edit.

V (View): per poter visualizzare qualunque blocchetto di dati.

Il comando serve a far puntare una certa figura su uno sprite voluto, così da poter vedere alternativamente tutti i 31 sprite. Viene chiesto: "Figure A-G?" cioè in quale figura volete far comparire il disegno, e poi "View Sprite (1-31)?" cioè quale sprite volete vedere. Lo sprite, cioè il suo blocchetto di dati, resta lì dov'è, non viene spostato in memoria; è la figura scelta che visualizza un nuovo blocco di dati; la scritta sotto la figura indica sempre quale sprite è visualizzato in quel momento.

C (Color): permette di colorare una figura. Ogni figura, in modo normale, ha due colori: quello di fondo (nel nostro caso il grigio) e un colore definibile dall'utente che può sceglierlo tra i 16 possibili illustrati dai pallini sulla sinistra. Il programma



Il Jacksoniano ha il Basic

Video Basic, corso su cassetta per parlare subito

Oggi è davvero facile imparare il Basic, con Video Basic il corso su cassetta che ti permette di programmare subito il tuo computer. È facile: tu chiedi, lui risponde, tu impari.

Passo dopo passo. Sul tuo schermo appaiono le domande, le risposte, gli esercizi

e tu, senza fatica, presto e bene, impari a dialogare col tuo computer, sia un VIC 20, un Commodore 64 o un Sinclair Video Basic è in edicola. Provalo subito.

Oggi il Basic si impara così.



facile

in mano.
col tuo computer.



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

**IN EDICOLA
DALL' 8-1-'85**



In omaggio
una fantastica cassetta giochi.

Listato 1. Il programma Sprite Editor.

```

1 REM-----SPRITE EDITOR-----
2 REM
3 REM-----CHIARA TOVENA-----
4 REM
5 REM-----15.11.1984-----
6 REM
7 REM
8 IFPEEK(44)<>16THENPRINT"[<2CRSR D>]EHI,
I PUNTATORI!":PRINT"POKE44,16:POKE4096,0
":END
9 REM
10 GOTO10007:REM MAIN PRGM
11 REM
95 REM
96 REM
97 REM-----ESPANS. SPRITE-----
98 REM
110 PRINT"[<1CLR>][<1HOME>]";
114 ESS=","
116 PRINT" 0 [<1CHR$(165)>] [<1CHR
$(165)>] [<1CHR$(165)>] [<1CHR
R$(165)>]"
120 FORI=1TO21:IFI<10THENPRINT" ";
130 PRINTI:NEXT
140 GOSUB200:RETURN
150 REM
180 REM-----RETICOLO-----
190 REM
200 MS="":FORI=1TO24:MS=MS+ESS:NEXT
210 PRINT"[<1HOME>":FORI=1TO21:PRINTTAB(
4)MS:NEXT
220 RETURN
230 REM
240 REM
300 REM
310 REM

```

```

320 REM-----INPUT NUM.-----
340 REM
350 POKECV,23:POKECH,0:SYSCP:PRINTCA$
355 SYSCP:PRINTDO$;:SS$=""
357 INPUTSS$:CR=SS$=""
358 IFCRGOTO370
360 SP=VAL(SS$):IFSP<LIORSP>LSTHEN350
370 RETURN
380 REM
390 REM
400 REM-----GET ALF.-----
410 REM
430 CU$="[<1CHR$(166)>][<1CRSR L>][<1CRS
R L>]"
443 GETSP$:IFSP$<>""THEN461
444 T=T+1:IFT< 8GOTO443
445 L=4-L:PRINTMID$(CU$,L,2);
446 GOTO442
460 REM
461 CR=SP$=CHR$(13):RETURN
470 REM
500 REM
510 REM
520 REM-----POSIZ. CURSORE-----
530 REM
540 CP=820:REM OBJ
550 FORI=0TO7:READA:POKECP+I,A:NEXT
565 CV=CP+1:CH=CP+3
570 RETURN
580 REM
590 REM
595 REM

```

chiede prima quale figura si vuole colorare, poi con che colore; e se deve apparire in modo normale o multicolor. Battendo <Cr> a una domanda come al solito si esce dal comando.

M (Multicolor): se la figura è in multicolor allora può avere altri due colori che sono gli stessi per tutte le figure, e si inizializzano con questo comando. I due colori rappresentano rispettivamente il multicolor reg. # 0 e reg. # 1.

Per facilitare all'utente la creazione di uno sprite multicolor, sotto le figure compare il disegno punto-pallino (che corrisponde al reg. # 0) col suo colore scelto, e il disegno pallino-pallino (corrispondente al reg. # 1) col suo colore; (ricordia-

mo che punto-punto compare come colore di fondo, e pallino-punto è il colore particolare della figura). Battendo <Cr> si salta alla domanda seguente senza alterare il registro.

S (Save): per salvare uno o un gruppo di sprite su nastro. Il programma chiede "Save from Sprite (1-31)?" cioè da quale sprite si vuol cominciare a salvare e "To Sprite?" cioè fin dove. Ad esempio, per salvare gli sprite 5, 6, 7 e 9, rispondete 5 alla prima domanda e 9 alla seconda (naturalmente salverete anche la 8 per cui è meglio mettere sempre adiacenti gli sprite relativi ad un determinato gioco). Per uscire dalla routine sempre <Cr>; il blocco delle sprite selezionate viene registrato come un tutt'uno e sarà ricaricato

sempre in blocco.

L (Load): per ricaricare un blocco di sprite precedentemente registrato. Viene chiesto "Load from Sprite?" cioè a partire da quale sprite bisogna mettere i dati che entreranno. Sul nastro, prima dei dati, è inciso anche il numero degli sprite che il file contiene, per cui il programma lettore può sapere se l'intero blocco ci starà o no in memoria. Ad es. se pretendete di caricare un blocco di 10 sprite partendo a metterlo dalla 25-esima, avrete in risposta un "Not enough space" che vi avverte di caricare gli sprite in un posto precedente; se le mettete a partire dal numero 5, si installeranno appunto dalla 5 alla 14.

Q (Quit): quando avete finito di gio-

VIDEO BASIC abbonarsi conviene

(5 splendidi raccoglitori
insieme al corso completo)



Video Basic lo trovi in edicola a lire 8.000 il fascicolo con cassetta e manuale. Ma abbonarsi conviene; con 165.000 lire avrai infatti il corso completo, a casa tua, e 5 splendidi (e pratici) raccoglitori del valore di 40.000 lire.
NON PERDERE L'OCCASIONE!

Desidero abbonarmi a Video Basic

- Per il computer Commodore VIC 20
- Per il computer Commodore 64
- Per il computer Sinclair Spectrum

Allego lire 165.000 con assegno n° _____ della Banca _____ o allego fotocopia della ricevuta di versamento con vaglia postale intestata a GRUPPO EDITORIALE JACKSON - MILANO, che mi dà diritto di ricevere a casa mia il corso completo e 5 raccoglitori.



Spedire a:
JACKSON
Via Rosellini, 12
20124 Milano

Nome _____ Cognome _____

Via _____ N. _____

CAP _____ Città _____ Provincia _____

Il Jacksoniano sceglie tra 14 top...

Jackson & Sons



Jackson: una grande, esauriente scelta di periodici per sapere tutto ciò che è indispensabile. In più abbonandoti a queste riviste puoi moltiplicare le tue possibilità di vincere il favoloso premio del grande concorso Jackson.

Videogiochi, la guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames;

Home Computer, la rivista del computer in casa;

Personal Software, la rivista dedicata al software dei personal computer;

Bit, la prima rivista europea di personal computer, software, accessori, la più prestigiosa e più diffusa in Italia;

Informatica Oggi, il punto di riferimento obbligato per chi si occupa di sistemi EDP e di Office Automation;

PC Magazine, la prima rivista italiana dei sistemi MS-DOS, Personal Computer IBM e compatibili;

Personal O, la rivista indipendente per gli utenti di PC Olivetti;

Compu scuola, la rivista di informatica nella didattica, per la scuola italiana;

Telecomunicazioni Oggi, la rivista di telecomunicazioni e telematica;

Automazione Oggi, il mensile della nuova automazione industriale;

Electronica Oggi, la più autorevole rivista di elettronica professionale, strumentazione e componenti;

L'Electronica, il quindicinale di politica industriale, componentistica, informatica e telecomunicazioni;

Elektor, la più diffusa rivista europea di applicazioni e progettazione elettronica.

Strumenti musicali, il periodico di strumenti musicali e computer-music.

...e ha una biblioteca ricchissima tutta per lui.

(con uno sconto del 20%)*

Richiedete il catalogo inviando lire 3000 in francobolli a:

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Ecco come ti abboni, risparmi, vinci.

ETHOS

VINCI 100 COMMODORE 64

Abbonatevi subito: tra tutti coloro che si abboneranno a una o più riviste Jackson tra il 15/9/84 e il 28/2/85 saranno estratti a sorte mensilmente 20 Commodore 64.



Per sottoscrivere abbonamenti potrete utilizzare il modulo di cc/p inserito in questo fascicolo o inviare un assegno allegato al tagliando sottostante.

Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rossellini, 12 - 20124 Milano, allegando assegno o fotocopia della ricevuta di versamento con vaglia postale intestato a GRUPPO EDITORIALE JACKSON - MILANO.

Sì, desidero sottoscrivere un abbonamento a:

- Videogiochi (11 n.) L. 30.000 anziché L. 38.500
- Home Computer (11 n.) L. 31.500 anziché L. 38.500
- Personal Software (11 n.) L. 34.000 anziché L. 44.000
- Bit (11 n.) L. 43.000 anziché L. 55.000
- Informatica Oggi (11 n.) L. 31.000 anziché L. 38.500
- PC Magazine (10 n.) L. 40.000 anziché L. 50.000
- Personal O (10 n.) L. 35.000 anziché L. 40.000

- Compuscuola (9 n.) L. 15.000 anziché L. 18.000
 - Telecomunicazioni Oggi (10 n.) L. 28.000 anziché L. 35.000
 - Automazione Oggi (11 n.) L. 30.500 anziché L. 38.500
 - Elettronica Oggi (11 n.) L. 36.000 anziché L. 44.000
 - L'Elettronica (22 n.) L. 44.000
 - Elektor (12 n.) L. 29.000 anziché L. 36.000
 - Strumenti Musicali (10 n.) L. 24.000 anziché L. 30.000
- Attenzione per abbonamento all'estero le tariffe devono essere aumentate del 50%

E c'è un super-risparmio a chi si abbona a due o più riviste.

Tutti coloro che sottoscrivono l'abbonamento a due o più riviste godono di un prezzo ulteriormente agevolato, come appare nella seguente tabellina.

Esempio: Bit+Informatica Oggi L. 43.000+31.000=74.000 meno L. 2.000=L. 72.000

Abbonamento

- a 2 riviste L. 2.000 in meno sulla somma dei 2 prezzi d'abbonamento
- a 3 riviste L. 4.000 in meno sulla somma dei 3 prezzi d'abbonamento
- a 4 riviste L. 7.000 in meno sulla somma dei 4 prezzi d'abbonamento
- a 5 riviste L. 10.000 in meno sulla somma dei 5 prezzi d'abbonamento
- a 6 riviste L. 13.000 in meno sulla somma dei 6 prezzi d'abbonamento
- a 7 riviste L. 16.000 in meno sulla somma dei 7 prezzi d'abbonamento

- a 8 riviste L. 20.000 in meno sulla somma degli 8 prezzi d'abbonamento
- a 9 riviste L. 25.000 in meno sulla somma dei 9 prezzi d'abbonamento
- a 10 riviste L. 30.000 in meno sulla somma dei 10 prezzi d'abbonamento
- a 11 riviste L. 35.000 in meno sulla somma degli 11 prezzi d'abbonamento
- a 12 riviste L. 40.000 in meno sulla somma dei 12 prezzi d'abbonamento
- a 13 riviste L. 44.500 in meno sulla somma dei 13 prezzi d'abbonamento
- a 14 riviste L. 50.000 in meno sulla somma dei 14 prezzi d'abbonamento

Allego assegno n° _____ della Banca _____

Ho effettuato versamento con vaglia postale e allego fotocopia della ricevuta

Nome _____

Cognome _____

Azienda _____

CAP _____ Città _____

Via _____



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



Sprite Editor

cherelle o non ne potete più di quegli stupidi disegni. Questo comando non ha mai inconvenienti!!! (Anche perché in caso di un tardivo ripensamento potete recuperare intatta la situazione con un Goto 10010, entrata speciale per i distratti. Il programma si presenta come se fosse stato normalmente fatto partire con Run, ma conserva in memoria i vecchi sprite che altrimenti verrebbero cancellati).

10000-11030 Main program (programma principale)

Esegue una subroutine di preparazione di tutto il video e poi va al menu principale. La seconda entra-

ta, chiamata "entrata calda", è un'entrata di emergenza (non dovrebbe mai servire), ma se avete combinato qualche guaio, ad esempio un Run/Stop-Restore, o vi è stato lo scrolling del video, e non avete salvato il vostro precedente lavoro, potete recuperarlo eseguendo immediatamente un Goto 10010 prima di fare qualsiasi altra cosa: si reinizializza tutto mantenendo però in memoria i dati dei vecchi sprite. La routine del menu non necessita di spiegazioni, notate solo nella Quit (linee 11012-11030) che per sicurezza viene chiesto di nuovo se si vuole veramente smettere. Da ultimo gli sprite sono spenti, ritornano i colori standard del video, e tutto è pronto per un nuovo gioco.

20005-20500 Inizializzazioni

20010 - La Cold Init (entrata fredda) esegue in più solo un azzeramento di tutti i byte dei 32 blocchetti degli sprite.

20024 - Stabilisce i colori di video, bordo, e caratteri: se per qualunque ragione volete cambiarli fatelo qui.

20037 - Crea una stringa di cancellazione lunga 37 spazi.

20042 - Crea l'array PO() delle potenze di 2: PO(0)=1, PO(1)=2 ... PO(7)=128.

20185 - Inizializza l'indirizzo del controller e della memoria dove si trovano i byte degli sprite.

20190 - Sistema la posizione sul video delle 8 figure accese: i valori delle coordinate X e Y sono letti dai

Seguito listato Sprite Editor.

```

600 REM----SUB.DI POSIZIONAMENTO-----
605 REM-----E CANCELLAZIONE-----
610 REM
620 POKECV,23;REM 1 ENTRY
625 POKECH,0;SYSCP:REM 2 ENTRY
630 PRINTCA$:SYSCP
640 RETURN
650 REM
1000 REM
1010 REM
1020 REM-----EDIT SPRITE-----
1022 REM
1025 DO$="EDIT MODE (Q TO QUIT).":GOSUB 6
20:PRINTDO$
1030 REM
1040 RI=0:CO=0
1045 POKECV,BV+RI:POKECH,BH+CO:SYSCP
1052 B1=INT(CO/8):B2=7-8*(CO/8-B1):B=DS+R
I*3+B1:REM IND BYTE
1053 PB=PEEK(B):P2=PO(B2)
1054 S$="":IFPBANDP2THENS$="[<1CHR$(209
)]"
1055 PRINTS$["<1CRSR L>"];REM PER ACCELE
RARE
1056 CU$=" [<1CRSR L>"+S$+"<1CRSR L>":
REM PUNTO O PALLINO
1058 GOSUB 441:A$=SP$:REM GET
1059 PRINTSS$["<1CRSR L>"];
1060 IFA$="Z"THENRI=RI+1:IFRI>20THENRI=0
1070 IFA$="A"THENRI=RI-1:IFRI<0 THENRI=0
1080 IFA$="<1CRSR R>"THENCO=CO+1:IFCO>2
3THENCO=0
1090 IFA$="<1CRSR D>"THENCO=CO-1:IFCO<0
THENCO=23
1092 IFA$=" THENPOKEB,(PBANDNOTP2)OR(NOT
PBANDP2):REM TOGGLE

```

```

1100 IFA$="Q"THENRETURN
1110 GOTO1045:REM ALTRO TASTO
1300 REM
1310 REM
1320 REM
2000 REM
2010 REM
2020 REM-----PUT(WRITE)-----
2030 REM
2040 DO$="PUT IN SPRITE (1-31)":LI=1:LS=
31:GOSUB350
2045 IFCRTHEN2060
2050 Q=DS+SP*64:FORI=0TO62:POKEQ+I,PEEK(D
S+I):NEXT
2060 RETURN
2070 REM
2080 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM-----COLOR-----
3030 REM
3040 DO$="FIGURE (A-G) ?":GOSUB430
3045 IFCRTHEN3130
3050 IFSP$<"A"ORSP$>"G"THEN3040
3060 SA=ASC(SP$)-64
3070 DO$="COLOR N.(0-15)":LI=0:LS=15:GOS
UB350
3075 IFCRTHEN3130
3080 POKEV+39+SA,SP:REM COLORA
3090 DO$="<N>ORMAL OR <M>ULTICOLOR ?":GO
SUB430:K=PEEK(V+26)
3100 IFSP$="N"THENPOKEV+28,KANDNOTPO(SA):
GOTO3130
3110 IFSP$="M"THENPOKEV+28,KORPO(SA):GOTO
3130
3115 IFCRGOTO3130
3120 GOTO3090
3130 RETURN

```




Sprite Editor

Segue lista di Sprite Editor.

```
3140 REM
4000 REM
4010 REM-----SAVE-----
4020 REM
4030 DO$="SAVE FROM SPRITE (1-31) ":LI=1:
LS=31:GOSUB350:A=SP
4035 IFCRTHEN4120
4040 DO$="TO SPRITE (1-31) ":LI=1:LS=31:G
OSUB350:B=SP
4045 IFCRTHEN4120
4050 NS=B+1-A:IFNS<1THEN4030
4060 GOSUB620:POKECV,22:SYSCP:REM POS
4065 POKEV+21,0:REM SPEGNE SPR
4070 OPEN1,1,1,"SPRITE.DAT"
4090 PRINT#1,NS:IS=DS+A*64:FS=DS+B*64+63
4100 FORI=ISTOFS:PRINT#1,PEEK(I):NEXT:CLO
SE1
4105 POKEV+21,255:REM RIACCENDE
4110 POKECV,22:GOSUB625
4120 RETURN
4200 REM
4998 REM
4999 REM
5000 REM-----GET (READ)-----
5001 REM
5010 IFQ$<>"G"THEN5022
5015 DO$="GET SPRITE (1-31) ":LI=1:LS=31:
GOSUB350
5020 IFCRTHEN5070
5022 POKECH,4:POKECV,1:SYSCP:Z=0
5030 Q=DS+SP*64:FORI=UTO6Z:K=PEEK(Q+I):PO
KEDS+I,K
5040 FORJ=7TO0STEP-1:A$=".". :IFK=>PO(J)THE
NA$=" [<1CHR$(209)>] ":K=K-PO(J)
5042 PRINTA$;:NEXTJ
5050 Z=Z+1:IFZ>2THENZ=0:PRINT:PRINT" [<4CR
```

```
SR R>]";
5060 NEXTI
5070 RETURN
6000 REM
6010 REM
6015 REM
6030 REM-----VIEW-----
6040 REM
6050 DO$="FIGURE (A-G) ? ":GOSUB430
6055 IFCRTHEN6125
6060 IFS$<"A"ORS$>"G"THEN6050
6070 SA=ASC(S$)-64
6080 DO$="VIEW SPRITE (1-31) ":LI=1:LS=31
:GOSUB350
6085 IFCRTHEN6125
6090 POKE2040+SA,32+SP
6100 REM-AGGIORNAMENTO N.SPR
6110 POKECH,XS(SA)+2:POKECV,YS(SA):SYSCP
6120 PRINTMID$(STR$(SP)+" ",2)
6125 RETURN
6130 REM
6140 REM
7000 REM
7010 REM
7030 REM-----MULTICOLOR-----
7040 REM
7060 DO$="MULTICOLOR REG.#0 (0-15) ":LI=0
:LS=15:GOSUB350
7065 IFCRTHEN7090
7070 POKEV+37,SP
7080 POKECH,XS(8)+3:POKECV,YS(8):SYSCP:PR
INT" [<1CHR$(209)>] ":POKE56168,SP
7090 DO$="MULTICOLOR REG.#1 (0-15) ":LI=0
:LS=15:GOSUB350
7095 IFCRTHEN7120
7100 POKEV+38,SP
7110 POKECH,XS(9)+3:POKECV,YS(9):SYSCP:PR
INT" [<1CHR$(209)>] ":POKE56174,SP
7120 RETURN
8000 REM
8005 REM
8010 REM
8030 REM-----NEW-----
8040 REM
8060 DO$="EDIT FIGURE: <E>EMPTY OR <F>ILL
? ":GOSUB430
```

Data (linea 21010), mentre il byte più significativo di X è posto a 1 per tutte perché le figure si trovano nella parte destra del video (quindi con X maggiore di 255).

20205 - Pone il bianco come colore iniziale delle figure: se non vi va bene cambiatelo qui.

20208 - Sistema i puntatori delle figure, segnalando che sono posti al 32°, 33° ... ecc. blocchetto di 64 byte.

20250 - Legge dai Data (linee 21020-21030) la posizione orizzontale e poi verticale delle scritte sotto le figure e la posizione dei segnalatori del multicolor.

20260 - Si posiziona giusto e scrive "Edit" sotto la figura 0.

20270 - Per le altre figure un ciclo

For-Next scrive la lettera corrispondente (individuata dal carattere ASCII pari a 64+I) seguita da = e dal numero dello sprite che la figura visualizza.

20310 - Disegna in colonna 16 pallini e li colora. La locazione MC è la mappa di memoria dei colori, e "pokando" in essa dei valori le corrispondenti caselle del video appaiono del colore scelto. La casella MC è la prima del video, la MC+40 è la prima della seconda riga e così via per 16 righe.

20330 - Nelle posizioni adeguate vengono accesi i segnalatori del multicolor. I colori saranno accesi solo dall'utente con l'apposito comando M del menu.

21000 - Seguono in ordine tutti i Data del programma.

E con questo bel popo' di cose da fare non dovete meravigliarvi se ci mette tanto tempo a partire ...

110-220 Costruzione del reticolo

Cancello il video e si posiziona ad Home: stampa i segnalini separatori dei 3 byte di cui è composta ogni linea dello sprite, poi si occupa dei numeri delle colonne da far comparire sulla sinistra del video, che servono a facilitare il centraggio del disegno e a ricordare il numero dei colori. I numeri sono stampati giustificati a destra (linee 120-140). La subroutine 200 (Reticolo) stampa le 21 file di puntini dopo aver creato

Sprite Editor

Segue il listato Sprite Editor.

```

8065 IFCRTHEN9115
8070 IFSPS<>"E"ANDSPS<>"F"THENGOTO8060
8080 N=0:ESS=".":IFSPS="F"THENN=255:ESS=""
[<CHR$(209)>]"
8100 FORI=0TO62:POKEDS+I,N:NEXT
8110 GOSUB200:REM RETICOLO
8115 RETURN
8120 REM
8130 REM
9000 REM
9010 REM-----LOAD-----
9020 REM
9030 DO$="LOAD FROM SPRITE (1-31)":LI=1:
LS=31:GOSUB350:A=SP
9035 IFCRTHEN9100
9040 GOSUB620:POKECV,21:SYSCP
9045 POKEV+21,0:REM SPEGNE SPR
9050 OPEN1,1,0,"SPRITE.DAT"
9060 INPUT#1,NS:B=A+NS-1
9070 IFB>31THENCLOSE1:GOTO9300
9080 IS=DS+A*64:FS=DS+B*64+63
9090 FORI=1STOFS:INPUT#1,C:POKEI,C:NEXT:C
LOSE1
9094 PGKECV,22:GOSUB625
9095 POKEV+21,255
9100 RETURN
9105 REM
9300 POKECV,22:GOSUB625:GOSUB620
9301 PRINT"NOT ENOUGH SPACE FOR"NS"SPRITE
"
9305 FORI=1TO5000:NEXT
9310 GOTO9095
9320 REM
9340 REM
9500 REM

```

```

9510 REM-----DATA-----
9520 REM
9530 REM
9540 DO$="DATA OF SPRITE (1-31)":LI=1:LS
=31:GOSUB350
9550 IFCRTHEN9630
9555 ESS=".":GOSUB200
9560 IS=DS+SP*64:T(0)=4:T(1)=12:T(2)=20
9570 PRINT[<HOME>]:FORI=1STOIS+62STEP3
9580 FORJ=0TO2:PRINTTAB(T(J))PEEK(I+J);N
EXTJ
9590 PRINT:NEXTI
9600 DO$="PRESS RETURN TO CONTINUE":GOSU
B430
9610 IFNOTCRTHEN9600
9620 SP=0:GOSUB5010
9630 RETURN
10000 REM
10001 REM
10002 REM
10004 REM-----MAIN PROGRAM-----
10005 REM
10006 REM
10007 GOSUB20005:REM ENTRATA FREDDA
10008 GOTO10050
10009 REM
10010 GOSUB20023:REM ENTRATA CALDA
10015 REM
10016 REM
10020 REM-----MAIN MENU'-----
10030 REM
10050 DO$="E,G,P,D,V,C,M,N,L,S,Q ? "
10060 GOSUB430:QQ$=SP$:REM GET ALF
10070 IFQQ$="G"THENGOSUB5010:REM GET
10080 IFQQ$="E"THENGOSUB1025:REM EDIT
10085 IFQQ$="P"THENGOSUB2040:REM PUT
10090 IFQQ$="S"THENGOSUB4030:REM SAVE
10100 IFQQ$="L"THENGOSUB9030:REM LOAD
10105 IFQQ$="N"THENGOSUB9060:REM NEW
10110 IFQQ$="Y"THENGOSUB6050:REM VIEW
10114 IFQQ$="C"THENGOSUB3040:REM COLOR
10116 IFQQ$="M"THENGOSUB7060:REM MULTIC
10117 IFQQ$="D"THENGOSUB9540:REM DATA
10118 IFQQ$="Q"THEN11000:REM QUIT
10120 GOTO10050
10130 REM

```

una stringa composta da 24 elementi; notate che ESS (il puntino del reticolo) era stata inizializzata in precedenza (linea 114) e che entrando nella subroutine alla linea 116 è possibile passare ad ESS un qualsiasi altro carattere, e ottenere così reticoli diversi (la possibilità sarà sfruttata dal comando New).

350-370 Input numerico

Fa entrare da tastiera una linea che sia un numero e chiuda con <Cr>. Le devono essere passati vari parametri: la stringa DO\$ con la domanda da porre, e i limiti inferiore e superiore del numero che deve entrare (LI, LS). Se l'input è fuori dai limiti viene scartato e la domanda

viene riproposta: la 350 cancella le scritte precedenti stampandovi sopra una stringa di spazi, la 355 pone la domanda e annulla la stringa di input: questo perché, qualora si battesse un solo <Cr>, la stringa di input non verrebbe toccata, e continuerebbe pertanto a contenere il valore non voluto dell'input precedente. La 357 effettua l'input: per non provocare errori viene accettata una stringa di cui, più tardi, sarà calcolato il valore numerico (linea 360). Notate l'espressione CR=SP\$="": è una assegnazione "logica": alla variabile CR è assegnato il valore -1 se l'espressione SSS="" è vera, altrimenti CR vale 0. Così se l'input è consistito in un solo <Cr>, la varia-

bile SSS è rimasta una stringa nulla e CR vale -1.

Considerate infatti questo particolare: quando si esegue la funzione Val di una stringa non numerica si ottiene come risultato 0, esattamente come se fosse stato realmente battuto uno zero. Anche il Val di una stringa nulla è 0, e poiché volevamo distinguere i due casi abbiamo dovuto effettuare una verifica test sulla stringa entrata, prima di convertirla in numero.

430-461 Get alfabetico con cursore

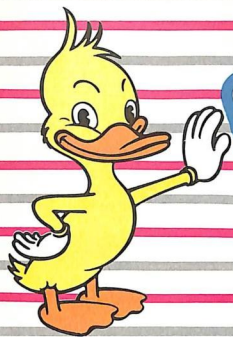
Subroutine con un truccetto interessante: avere una Get con la presenza rassicurante del cursore.

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER soft



C64

VIC-20

**In edicola
ogni venerdì!**

Editrice  **J.soft**

via Rosellini, 12 - 20124 Milano - tel. 02 6888228 - 683797 - 6880841 - 6880842 - 6880843

Anie / Ente autonomo per le Fiere di Bologna / Fondazione G. Marconi

SIOR '85
SALONE DELL'
INFORMATICA,
TELEMATICA,
ORGANIZZAZIONE
RZIENDALE

Bologna 16-20 febbraio 1985
Quartiere fieristico

dimensione Uomo

Consorzio Sioa - Via Napoli 20 Bologna - Tel. 051/452936 466911 - Tx 510878



Sprite Editor

Segue il listato Sprite Editor.

```
10140 REM
10150 REM
11000 REM-----QUIT-----
11010 REM
11012 DO$="ARE YOU SURE (Y/N) ? ":GOSUB43
0
11014 IFSP$<>"Y"THENGO1010050:REM REENT.
11020 POKEV+21,0:POKE53280,14:POKE53281,6
11030 PRINT"[<1AZZ$>][<1CLR$>]":END
11040 REM
11050 REM
11060 REM
20000 REM
20002 REM-----COLD INIT-----
20003 REM
20004 REM
20005 DS=2048
20009 REM INIT DATA SPRITE
20010 FORI=DSTODS+64*32-1:POKEI,0:NEXT
20014 REM
20015 REM
20020 REM-----WARM INIT-----
20021 REM
20022 REM
20023 RESTORE
20024 POKE53280,11:POKE53281,12:PRINT"[<1
BLU$>]":REM SCREEN
20035 GOSUB540:REM POS CURS
20037 CA$="":FORI=1TO37:CA$=CA$+" ":NEXT
20038 BV=1:BH=4
20042 A=1:FORI=0TO7:PO(I)=A:A=A*2:NEXT
20043 REM
20044 REM
20150 GOSUB110:REM ACCENS RETIC
20160 REM
```

```
20170 REM ACCENS.SPR 0-7
20180 REM
20185 V=53248:DS=2048
20190 FORI=VTOV+15:READA:POKEI,A:NEXT:POK
EV+16,255:REM POS.X,Y
20205 FORI=V+39TOV+46:POKEI,1:NEXT:REM CO
L.WHITE
20206 POKEV+28,0:REM NON MULTICOL.
20208 FORI=0TO7:POKE2040+i,32+i:NEXT:REM
POINTER SPRITE
20210 POKEV+21,255:REM ACCENS.
20230 REM
20240 REM-SCRITTE SOTTO SPRITE
20242 REM
20250 FORI=0TO9:READXS(I):NEXT
20255 FORI=0TO9:READYS(I):NEXT
20260 POKECV,YS(0):POKECH,XS(0):SYSCP:PRI
NT"EDIT"
20270 FORI=1TO7:POKECV,YS(I):POKECH,XS(I)
:SYSCP
20280 PRINTCHR$(64+I)=""MID$(STR$(I),2):N
EXT
20300 REM
20305 REM 16 PALLINI COLORATI
20310 PRINT"[<1HOME$>]";:FORI=0TO15:PRINT"
[<1CHR$(209)>]":NEXT
20320 MC=55296:FORI=0TO15:POKEMC+40*I,I:N
EXT
20325 REM
20326 REM SEGNAI MULTICOL
20330 POKECH,XS(8):POKECV,YS(8):SYSCP:PRI
NT"[<1CHR$(209)>]=""
20340 POKECH,XS(9):POKECV,YS(9):SYSCP:PRI
NT"[<2CHR$(209)>]=""
20500 RETURN
20510 REM
20520 REM
20530 REM
21000 DATA162,0,160,0,24,76,240,255:REM P
OS.CURS.
21010 DATA7,58,48,58,7,97,48,97,7,137,48,
137,7,178,48,178:REM POS.SPR.
21020 DATA30,35,30,35,30,35,29,35:R
EM POS.H SCRITTE
21030 DATA4,4,9,9,14,14,19,19,21,21:REM P
OS.V SCRITTE
```

Creiamo una stringa CU\$, formata da 4 caratteri: un cursore, un carattere di spazio-indietro, uno spazio bianco e un altro spazio-indietro; la useremo in seguito. Come al solito cancelliamo la linea sottostante e poniamo la nuova domanda DO\$ (preparata dalla routine chiamata), poi annulliamo la stringa di input SP\$ (431-435). Cosa succede poi? Viene eseguita una Get (443), e se non era stato premuto un tasto incrementa il contatore T: questo per otto volte, dopo di che vengono stampati due caratteri della stringa CU\$, i primi due e precisamente il simbolo del cursore e un backspace. In poche parole stampa il cursore. Poi il ciclo riprende con altre otto

Get e se non viene premuto nessun tasto in questo tempo il valore di L al secondo passaggio sarà 3 e provocherà la stampa del terzo carattere di CU\$, cioè lo spazio, esattamente sopra al cursore stampato prima, poi del backspace. E questo cancella il cursore. Ai passaggi successivi sarà sempre stampato alternativamente un cursore e uno spazio, dando così l'impressione che ci sia un vero cursore lampeggiante. Il gioco finisce quando viene premuto un tasto, per cui si salta alla 461 che pone CR=0 se il carattere entrato non era un <Cr>. SP\$ è comunque restituito alla routine chiamante. Potete divertirvi a cambiare la forma del cursore modificando la CU\$, o a varia-

re la velocità del lampeggio agendo sulla IF T < 8 (linea 444).

540-570 Posizione cursore

La subroutine legge gli otto Data della linea 21000, che costituiscono un piccolo programma in linguaggio macchina:

```
LDX # 0
LDY # 0
CLC
JMP PLOT
```

La Plot è una subroutine del Kernal, cioè del sistema operativo della Commodore, ed è usabile anche dagli utenti: la sua funzione è di posi-

zionare il cursore in orizzontale e verticale a seconda dei parametri con cui sono inizializzati rispettivamente i registri Y e X. Se ad esempio, Y vale 5 e X 3, il cursore apparirà sul video nella sesta casella della quarta riga (la prima riga e colonna sono la numero 0). Per ulteriori spiegazioni su questa subroutine vedete il Programmer's Reference Guide del C 64 a pag. 290 (versione inglese). A noi interessa sapere che la routine in linguaggio macchina viene messa all'indirizzo indicato da CP, che CH e CV contengono gli indirizzi in cui "pokare" il numero di riga e di colonna in cui si vuole far apparire il cursore.

620-640 Posizionamento del cursore e cancellazione

La 620 inizializza il cursore alla 24-esima riga e la 625 alla prima colonna; poi chiama la subroutine di posizionamento.

In quel punto stampa la stringa di cancellazione per eliminare le scritte precedenti, e con il seguente Sys si riposiziona a capo, pronto per scrivere una nuova linea (il secondo Sys, infatti, utilizza per CH e CV gli stessi parametri dati precedentemente).

Routine

2040-2060 *Put cioè salva lo sprite appena disegnato in uno degli altri 31 posti.*

In memoria possono starci fino a 32 disegni di sprite diversi: in questo programma lo sprite 0 è usato solo per l'edit, e bisogna poi spostarlo da un'altra parte per poterlo salvare su nastro, o per tenerlo visualizzato mentre se ne disegnano altri.

La 2040 prepara i parametri per la subroutine di input numerico: la stringa da stampare e i limiti dell'input. Se si batte solo <Cr> si esce dalla routine senza compiere nessun lavoro, altrimenti in Q viene caricato l'indirizzo di dove spostare i 63

byte dello sprite di edit (indirizzo base DS + il numero dello sprite moltiplicato per i 64 byte di lunghezza di ogni sprite) e i byte sono ricopiati (linea 2050). Nello sprite di edit resta comunque il suo contenuto, e se non serve più lo si elimina col comando New.

5010-5070 *Get cioè carica nello sprite di edit uno degli altri 31 sprite*

Operazione inversa della precedente: chiede quale sprite si vuole editare e se la risposta è solo <Cr> si esce dalla routine. Altrimenti viene calcolato l'indirizzo dello sprite scelto in Q ed esso viene ricopiato byte per byte nello sprite di edit, la n. 0 (linea 5030). Bisogna però anche disegnarlo espanso sul reticolo (linea 5040): AS, che rappresenta rispettivamente o il puntino o il pallino, è selezionato e stampato otto volte, in corrispondenza degli otto bit del byte dello sprite letto, e la scelta avviene confrontando il byte con le potenze di 2 via via decrescenti e sottraendo detta potenza dal byte se essa è presente. Il ciclo che coinvolge Z serve a stampare solo 3 byte su ogni riga, e poi ad andare a capo e riposizionarsi sulla linea seguente del reticolo pronti per i prossimi 3 byte (linea 5050).

8060-8115 *New inizializza lo sprite di edit*

Chiede se si vuole lo sprite di edit tutto vuoto o tutto pieno e in caso di <Cr> esce dalla routine. L'input deve essere necessariamente o una F o una E altrimenti rifà la domanda (linea 8070). A seconda della risposta prepara N = 0 e ESS uguale al puntino, oppure N = 255 e ESS uguale al pallino: N è il numero da scrivere nei byte dello sprite e ESS è il carattere che apparirà sul reticolo. A questo punto si possono "pokare" e rifare il reticolo (linee 8100 e

8110).

3040-3130 *Color ovvero il mondo è migliore se colorato*

Dapprima domanda su quale figura si vuole agire: se la risposta non è compresa tra la A e la G rifà la domanda (linea 3050). Poi chiede il colore scelto (ricordate che per comodità dell'utente sono visualizzati dei pallini colorati sulla sinistra dello schermo e i colori corrispondono al numero delle colonne del reticolo scritte proprio di fianco. Quanta comprensione per noi programmatori pigri). In ogni caso battendo solo <Cr> si esce.

La 3060 ha un compito speciale: trasformare la lettera entrata nel numero dello sprite corrispondente: la lettera (da A a G) viene trasformata nel suo codice ASCII (da 65 a 71) da cui viene sottratto 64 di modo che alla figura A corrispondano, nel controller, i registri dello sprite 1 e così via fino alla figura G a cui corrispondono i registri dello sprite 8. È così possibile "pokare" direttamente il colore scelto nel registro (linea 3080). Nella scelta tra normale e multicolor le cose sono un po' più complesse: infatti c'è un solo registro di multicolor che serve per tutti 8 gli sprite (un bit per ogni sprite). Il registro viene letto, poi in caso di Normal si azzerà il bit corrispondente alla figura scelta (linea 3100) e in caso di Multicolor il bit viene messo a 1 (linea 3110) usando le istruzioni And e Or logiche.

7060-7120 *Multicolor sceglie gli altri due colori*

Non c'è molto da dire: pone le domande (linee 7060 e 7090), scrive il colore nel registro corrispondente (linee 7070 e 7100), poi nella posizione adeguata disegna il pallino e lo colora (linee 7080 e 7110). Questi ultimi servono per il disegnatore smemorato, ma sono comunque molto comodi.

6050-6125 View per vedere qualunque sprite

Viene domandato in quale delle 7 figure dovrà apparire lo sprite scelta: poi la 6090 "poka" nel puntatore di detta figura l'indirizzo del nuovo blocchetto di dati. Questo indirizzo è espresso come numero del blocchetto: se i nostri sprite sono posti in memoria all'indirizzo 2048 e ogni sprite occupa 64 byte (63+1 vuoto), allora quell'indirizzo rappresenta il 32° blocchetto di 64 byte; il secondo sprite sarà il 33° blocchetto e così via. Poi aggiorna la scritta sottostante la figura: ci si posiziona alle coordinate dovute (linea 6110) e viene stampato il numero del nuovo sprite. La linea 6120 fa qualcosa di più: stampa il numero senza quel fastidioso spazio che precede la stampata di tutti i numeri positivi; il numero, col suo spazio, è trasformato in stringa (a cui si aggiunge un altro spazio in fondo per cancellare eventuali numeri già stampati sotto), e la stringa è stampata a partire dal secondo carattere, cioè senza lo spazio iniziale.

Simpatico, no?

9540-9630 Data per sapere i byte di uno sprite

Dopo aver chiesto quale sprite, ripulisce il reticolo di edit dove stamperà i numeri (linea 9555). Poi calcola l'indirizzo iniziale IS e le tabulazioni orizzontali di dove dovranno apparire i tre byte su ogni linea (linea 9560). Il seguente FortNext serve a stampare i dati, tre su ogni linea come dicevamo sopra (ciclo che coinvolge J) e ben tabulati sul reticolo. Come esercizio potete imparare a calcolare a mano i byte e poi verificare la loro esattezza ... Per terminare viene chiesto di premere <C>. A questo punto bisogna ricostruire sul reticolo il disegno originario: ma noi abbiamo già una routine che fa questo lavoro, la Get, e la chiamiamo entrando dopo le domande, avendo l'accortezza di porre il numero dello sprite uguale a

0. In questo modo lo sprite di edit viene ricopiato in se stesso e naturalmente anche disegnato sul reticolo.

1025-1110 Edit

Il lavoro è un po' complesso, vediamo in dettaglio:

2045 - Pone il cursore alla riga e colonna dove si è arrivati. La prima volta sarà nell'angolo in alto a sinistra, poi di volta in volta in una nuova posizione.

1052 - Esegue calcoli sulla attuale posizione del cursore: B1 è il numero del byte sulla riga, B2 è il numero del bit all'interno di B1, B è l'indirizzo del byte corrispondente nella memoria dati, PB il contenuto di B e P2 il valore della potenza di 2 corrispondente a B2.

1054-1055 - Si predispongono a far blinkare (lampeggiare) il puntino o il pallino sottostante al cursore: per decidere quale dei due, verifica se il bit corrispondente del byte su cui si trova è a 0 oppure a 1. Lo stampa e riporta indietro il cursore.

1056-1059 - Prepara la nuova stringa cursore CUS, che sarà usata dalla subroutine "Get con cursore". Qui aspetta un carattere battuto da tastiera, poi torna.

1060-1110 - Analizza il carattere entrato: se è Z incrementa il contatore di riga RI (se oltrepassa l'ultima riga viene riportato in cima); se è A decrementa lo stesso contatore (portandolo in basso se era in cima); se era < curs. des > incrementa il contatore di colonna CO (riportandolo sul bordo sinistro se era tutto a destra); e se era < curs. giù > decrementa detto contatore. Se invece era < spazio > deve invertire il bit su cui si trova: il lavoro viene effettuato "pokando" nel byte B quell'incredibile espressione che vedete nel listato (linea 1092) e che cercheremo di spiegarvi con calma: se volete invertire un bit di un numero esadecimale A, basta avere un altro numero B (detto "maschera") con tutti i bit a 0 tranne un 1 proprio nel posto del bit che volete invertire. Applicando ciclicamente la formula "(A And Not B)

Or (Not A And B) e facendo qualche scongiuro ricavate un numero C uguale all'originale A solo che ha il bit invertito. Provare per credere, ma è meglio che crediate e basta!!! Il nuovo byte scritto in memoria provoca automaticamente l'accensione o lo spegnimento del puntino sulla figura di Edit. Poi si ricomincia da capo, posizionandosi sulla nuova riga o colonna, o visualizzando il nuovo punto o il nuovo pallino. Se il tasto premuto era Q si esce dalla routine, se era un altro tasto qualsiasi viene ignorato.

4030-4120 Save su cassetta gli sprite disegnati

Anzitutto domanda da quale a quale sprite si vuol salvare (A e B), e NS è il numero complessivo di essi (linea 4050); qualora fosse uguale a 0 o un numero negativo vuol dire che c'è stato un errore nell'input e si richiedono i valori.

Quindi si posiziona più in alto del solito in modo da evitare che le successive scritte provochino uno scrolling del video; la linea 4065 ha la funzione di spegnere gli sprite durante il salvataggio e lo stesso faremo durante il caricamento: perché mai, direte voi? Semplice, perché l'integrato video, che gestisce gli sprite e altre funzioni che rendono il Commodore 64 un computer così interessante, per fare tutti i suoi lavori ha bisogno di tempo, che ruba ai programmi che stanno funzionando in quel momento.

Normalmente però l'utente non se ne accorge, sia perché il tempo "rubato" è piccolo, sia perché in genere i programmi non sono "temporizzati" cioè non devono fare una certa cosa senza essere assolutamente distratti. Ma durante operazioni delicate come il salvataggio e il caricamento da nastro il microprocessore non può essere disturbato e infatti è noto che durante queste fasi il video viene spento. Anche gli sprite attivi portano via tempo per cui in fase di salvataggio i dati verrebbero spediti

al registratore in modo irregolare e impiegandoci più tempo del dovuto. I guai seri sorgono invece in fase di caricamento: se il microprocessore, invece di tener d'occhio costantemente la linea di ingresso dati, dovesse occuparsi anche degli sprite, rischierebbe di perdere il carattere in arrivo con conseguente errore.

Ma torniamo al nostro programma: la linea 4070 apre un file in scrittura su cassetta chiamato "Sprite.Data"; vi stampa per prima cosa il valore di NS, cioè il numero degli sprite che saranno salvati poi in ordine tutti i byte dall'indirizzo iniziale IS al finale FS (linea 4100). Poi il file è chiuso e si possono riaccendere gli sprite. La 4110 cancella le vecchie scritte e il lavoro è terminato.

*9030-9310 Load per ricaricare
gli sprite già salvati*

Inizialmente chiede da dove deve

iniziare a mettere il blocco di sprite letti per poter controllare che ci siano in memoria; poi spegne gli sprite accesi, apre in lettura il file "Sprite.Data" e legge il numero di sprite incisi. Se dai calcoli (linea 9060) risulta che non ci stanno tutti in memoria nella posizione voluta dall'utente lo segnala e termina il comando. Se invece ci stanno allora li carica da IS a FS calcolati come nella linea 9080. Chiude il file, cancella le vecchie scritte, riaccende gli sprite ed esce.

Una volta disegnati gli sprite, come fare ad usarli? Il metodo più semplice è il copiarsi i byte degli sprite e metterli in Data del proprio programma. Al momento opportuno il programma leggerà i Data, mettendoli in determinate caselle di memoria e i disegni saranno così disponibili.

Se gli sprite invece sono molti o volete fare un lavoro più pulito, salvate

su cassetta il blocco degli sprite proprio di seguito al vostro programma. Se inserite nel programma le seguenti linee:

```
10 IS=2048
20 OPEN1,1,0 "SPRITE.DATA"
30 INPUT # 1,A:
   FS=IS+64★A-1
40 FOR I=IS TO FS: INPUT
   #1,A: POKEI,A: NEXT
50 CLOSE1
```

Quando il programma parte si caricherà da solo il blocco degli sprite. Tenete bene conto che IS è l'indirizzo di memoria in cui saranno caricati i dati, state perciò attenti che non si sovrappongano al vostro programma.

Sarebbe buona pratica infatti, metterli prima del programma, così si è sicuri che anche modificando o allungando il programma essi non interferiscono. In questo caso fate i Poke iniziali. ■

**IN EDICOLA
DAL 1° MARZO**

NEL PROSSIMO NUMERO DI

PERSONAL SOFTWARE

TROVERETE

- **GESTIONE ARCHIVIO
FOTOGRAFICO
CON L'APPLE**
- **MEMO TEST
CON LO SPECTRUM**
- **CATALOGO NASTRI
PER SHARP**
- **SISTEMI RIDOTTI
TOTOCALCIO
CON L'APPLE**
- **QUADRATI
PER SPECTRUM**
- **ALIENS PER ZX81**
- **METODI DI NEWTON
CON IL C 64**
- **L'ULTIMO PERDE
CON IL C 64**

COMPUSCUOLA

La rivista di informatica nella didattica per la scuola italiana



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

Un ponte fra industria e scuola

Con una interessante Tavola Rotonda dal titolo: "Nuove tecnologie nella scuola: uno scenario per il futuro nel rapporto scuola lavoro" si è concluso il Seminario tenutosi lo scorso mese presso il Centro Commerciale Americano, in occasione della mostra Didactics USA 1984. Obiettivi

vo dell'iniziativa tentare di gettare un ponte fra industria e scuola, di mettere a confronto i modi di formazione dei quadri del mondo del lavoro e il mondo della scuola e di verificare se l'informatica può essere considerata utile terreno di incontro fra queste due culture.

A Mauro Laeng, Ordinario di Pedagogia all'Università di Roma, padre riconosciuto dell'introduzione dell'informatica nella scuola italiana, è toccato il compito di introdurre i lavori. "Siamo di fronte ad un vertiginoso aumento della quantità di informazione, è questo un compito diffi-

cile da fronteggiare. Se consideriamo la produzione di libri e quotidiani degli Stati Uniti ci troviamo di fronte ad alcuni miliardi di bit all'anno con un accorciamento dei tempi di raddoppio sempre maggiore, con un processo quasi esponenziale. La sfida è imponente, implica una re-

distribuzione dei compiti formativi. Inoltre dobbiamo tener conto del prolungamento della giovinezza, che ormai sfiora i trent'anni, ed un prolungamento dell'età matura. Sarà necessario, quindi fare ricorso ad una multimedialità, con gergo inglese ad una panoplie, attrezzandoci con tutti gli strumenti mediati atti a colpire il bersaglio. I nuovi media avranno capacità di adattamento alle discipline; è singolare quando si analizza il computer accorgersi che è in grado di fare tutto proprio perché dentro non ha niente, salvo la capacità di fare tutto. Il computer è un mezzo trasparente che veicola a ciò di cui è il messaggio o il tramite, la scuola dovrà affrontare questa sfida.

Parini scriveva con la penna d'oca, Hemingway con la macchina da scrivere, e Umberto Eco ci confessa di usare il word processor. Secondo Maria Gallo, insegnante dell'Itis Armellini di Roma, "La scuola non deve dare quantità di informazioni ma qualità, i docenti dovrebbero poter insegnare tecniche e tecnologie, e tentare di gettare le premesse per la riconversione professionale, evitando così molte frustrazioni

E' IN
EDICOLA

Bacheca

Notizie e notiziale, annunci e iniziative. (pag. 2)

L'informatica nelle scuole: eurotendenze

L'impegno dei governi europei per l'introduzione delle nuove tecnologie nell'educazione. (pag. 12)

È intelligente, ma non si applica

Di fronte a un elaboratore che inventa la matematica c'è da chiedersi non solo cos'è la matematica, ma addirittura che cos'è l'intelligenza. (pag. 16)

Computer e letteratura

Computer in fabula. (pag. 17)

Corso log - terza puntata

Comandi e funzioni. (pag. 18)

Breve storia delle macchine da calcolo

Una vicenda che ancora affascina chi si avvicina al computer. (pag. 24)

La politica francese per l'introduzione del computer nella scuola

Rapporto di una visita in Francia. (pag. 28)

A Bologna il 30-31 gennaio e 1 febbraio Palazzo dei Congressi Convegno Internazionale: «Informatica e Nuove Tecnologie per l'Educazione e la Formazione». All'ordine del giorno il progetto ANTEM che promuove la collaborazione internazionale per lo sviluppo e la diffusione delle nuove tecnologie applicate alla didattica. Promotori: Cnr Ird, Csata, Enea, Diokema, Università di Milano, Istituto di Cibernetica

Il convegno organizzato dal CIDI su informatica e processi formativi nella scuola, previsto per il 17-18-19 gennaio a Sesto San Giovanni, Milano, è stato rinviato a causa delle condizioni metereologiche approssimativamente alla metà di marzo.

Il 16-17-18 gennaio organizzato dal Comune di Lugo di Romagna presso l'aula magna del Liceo Scientifico Statale «G. Ricci Curbastro» convegno: Scuola più: più istruzione, più opportunità, in un sistema formativo integrato. Il convegno è promosso con la collaborazione del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna, il patrocinio della regione Emilia Romagna, della provincia di Ravenna e del Provveditorato.



Organo elettronico

Trasformate il vostro Sharp in un potente strumento musicale.

di *Martino Sangiorgio*

Con questo programma è possibile utilizzare il computer Sharp MZ-721 (o MZ-731) come un organo elettronico. Infatti, guidati dal video su cui compare il disegno della tastiera, coi tasti bianchi e anche con quelli neri (per i diesis), basta pigiare sui tasti dalla "Q" al "?" per ottenere le note normali, mentre pigiando sui tasti dall'"I" al ";" si otterranno i diesis. Lo Sharp MZ-700, si sa, non ha un generatore di suoni così sofisticato come altri elaboratori, anche di fascia più bassa (esempio CBM 64 e TI99/4A): ha una sola voce, e quindi non si possono generare accordi, copre una gamma di tre sole ottave e, in più, il volume non è modificabile via software.

Il suono che è in grado di generare è però di notevole qualità, e questo programma lo dimostra. La gamma di suoni coperta non è tutta quella possibile con lo Sharp, ma va dal Fa minore (tasto "Q") al Sol maggiore (tasto "?"), per un totale di 27 note musicali diverse.

Buon lavoro, quindi, e... musica, Maestro!

Il programma

Il programma è in linguaggio macchina, e per la sua digitazione vi sono tre possibilità.

A) Utilizzare, se ne è in possesso, l'Editor-Assembler SP-2102 (è quello dello Sharp MZ80K), o analogo

Listato 1 - Elenco istruzioni del programma in linguaggio Assembler Z80.

*** Z80 ASSEMBLER SP-2102 PAGE 01 ***

```

01 0000      ;
02 0000      ;ORGANO ELETTRONICO
03 0000      ;
04 0000      ;
05 0000 P    MTR:   FQU  0000H
06 0000 P    MSTP:  FQU  0047H
07 0000 P    MSTA:  FQU  0044H
08 0000 P    GETKY: FQU  001BH
09 0000 P    LETNL: FQU  0000H
10 0000 P    MSG:   FQU  0015H
11 0000      PRNT:  FQU  0012H
                SKP   3

15 0000 3E10      START: LD  A,10H
16 0002 CD1200    CALL PRNT
17 0005 113501    LD   DE,MSG1
18 0008 CD1500    CALL MSG
19 000B CD0600    CALL LETNL
20 000E 115501    LD   DE,MSG2
21 0011 CD1500    CALL MSG
22 0014 CD0600    CALL LETNL
23 0017 113501    LD   DE,MSG1
24 001A CD1500    CALL MSG
25 001D CD0600    CALL LETNL
26 0020 CD0600    CALL LETNL
27 0023 CD0600    CALL LETNL
28 0026 117501    LD   DE,MSG3
29 0029 CD1500    CALL MSG
30 002C CD0600    CALL LETNL
31 002F CD0600    CALL LETNL
32 0032 110B01    LD   DE,MSG4
33 0035 CD1500    CALL MSG
34 0038 CD0600    CALL LETNL
35 003B CD1500    CALL MSG
36 003E CD0600    CALL LETNL
37 0041 CD1500    CALL MSG
38 0044 CD0600    CALL LETNL
39 0047 11C201    LD   DE,MSG5
40 004A CD1500    CALL MSG
41 004D CD0600    CALL LETNL
42 0050 CD1500    CALL MSG
43 0053 CD0600    CALL LETNL
44 0056 CD1500    CALL MSG
45 0059 CD0600    CALL LETNL
46 005C CD0600    CALL LETNL
47 005F 11E301    LD   DE,MSG6
48 0062 CD1500    CALL MSG
49 0065 CD0600    CALL LETNL
50 0068 CD0600    CALL LETNL

```

*** Z80 ASSEMBLER SP-2102 PAGE 02 ***

```

01 006B CD0600    CALL LETNL
02 006E 111002    LD   DE,MSG7

```



Organo elettronico

che giri su MZ-700. In questo caso è possibile utilizzare il listato 1, cioè l'elenco delle istruzioni del programma in linguaggio Assembler Z80.

Dopo aver completato la digitazione, si dovrà convertire il programma in linguaggio macchina (per esempio con il "Relocatable loader" SP-2301, o analogo) a partire dalla locazione di memoria \$A000. Anche l'indirizzo di esecuzione dovrà essere \$A000.

L'utilizzo di questi programmi di sistema è spiegato nei vari manuali, per cui non ci sembra opportuno procedere in questa sede ad una loro sintesi.

B) Utilizzare il Monitor 1Z-013A di sistema, incorporato nei primi 4 Kbyte di memoria, oppure il Monitor presente nella sezione IOCS dell'interprete BASIC.

In entrambi i casi si dovrà usare il listato 2, e si dovrà procedere come segue.

1) Se si vuole usare il Monitor di sistema, premere il pulsante Reset sul retro dell'elaboratore (naturalmente a macchina accesa).

Se invece si vuole usare il Monitor dell'interprete BASIC (il BASIC deve, in questo caso, essere già stato caricato in macchina), digitare il comando Bye e premere Cr. Questo comando passa il controllo al Monitor del BASIC. In entrambi i casi, la procedura seguente è in comune.

2) Digitare, nella posizione del cursore, vicino all'asterisco: MA000 e premere Cr. Questo permette di iniziare la modifica della memoria. Il video presenterà ora la seguente riga:

A000 00

Si dovrà digitare, nella posizione attuale del cursore, il primo numero esadecimale prelevato dal listato 2 (così com'è, senza modificarlo né convertirlo), dopodiché si dovrà

Seguito listato 1.

```
03 0071 C01500      CALL   TSG
04 0074 9E07       LD     A,07H
05 0076 2119D9     LD     HL,D919H
06 0073 0E25       LD     B,37D
07 0078 77        DISP1: LD     (HL),A
08 007C 23        INC   HL
09 007D 05        DEC   B
10 007E C27B00     JP     NZ,DISP1
11 0081 2141D9     LD     HL,D941H
12 0084 0E25       LD     B,37D
13 0086 77        DISP2: LD     (HL),A
14 0087 23        INC   HL
15 0088 05        DEC   B
16 0089 C29E00     JP     NZ,DISP2
17 008C 2169D3     LD     HL,D969H
18 008F 0E25       LD     B,37D
19 0091 77        DISP3: LD     (HL),A
20 0092 23        INC   HL
21 0093 05        DEC   B
22 0094 C23100     JP     NZ,DISP3
23 0097 2191D3     LD     HL,D991H
24 009A 0E25       LD     B,37D
25 009C 77        DISP4: LD     (HL),A
26 009D 23        INC   HL
27 009E 05        DEC   B
28 009F C23C00     JP     NZ,DISP4
29 00A2 2189D3     LD     HL,D989H
30 00A5 0E25       LD     B,37D
31 00A7 77        DISP5: LD     (HL),A
32 00A8 23        INC   HL
33 00A9 05        DEC   B
34 00AA C2A700     JP     NZ,DISP5
35 00AD 21E1D3     LD     HL,D9E1H
36 00B0 0E25       LD     B,37D
37 00B2 77        DISP6: LD     (HL),A
38 00B3 23        INC   HL
39 00B4 05        DEC   B
40 00B5 C2B200     JP     NZ,DISP6
41 00B8 CDA700     START0: CALL  NSTP
42 00BB CDB000     START1: CALL  GETKY
43 00BE 07        OR    A
44 00BF 28F7       JP    Z,START0
45 00C1 FE21       CR    21H
46 00C3 CA0000     JP    Z,PNTR
47 00C6 47        LD    B,A
48 00C7 21E300     LD    HL,ECTBL
49 00CA 7E        (MPR: LD    A,(HL)
50 00CB FEF0       CP    F0H
```

** Z80 ASSEMBLER SP-2104 PAGE 03 **

```
01 00CC 2BE3       JR    Z,START0
02 00CF 23        INC   HL
03 00D0 00        CP    B
04 00D1 28B4       JR    Z,+6
05 00D3 23        INC   HL
06 00D4 23        INC   HL
07 00D5 18F3       JR    CNTR
08 00D7 5E        LD    E,(HL)
09 00D8 23        INC   HL
10 00D9 56        LD    D,(HL)
11 00DA EDS3A111  LD    (11A1H),DE
```



UNA PUBBLICAZIONE
GRUPPO EDITORIALE JACKSON



1990 Oggetti Telecomunicazioni

MENSILE DI TELEMATICA,
TRASMISSIONE DATI
E TELEFONIA.

Seguito listato 1.

12 00E0 CD4400
13 00E1 10DB
14 00E3

CALL RSTA
JR START1
SKP 3

18 00E3 51
19 00E4 A42C
20 00E6 32
21 00E7 802A
22 00E9 57
23 00EA A827
24 00EC 33
25 00ED 8225
26 00EF 45
27 00F0 0123
28 00F2 34
29 00F3 8221
30 00F5 52
31 00F6 E31F
32 00F8 54
33 00F9 FE1D
34 00FB 30
35 00FC 341C
36 00FE 53
37 00FF 321A
38 0101 37
39 0102 1E19
40 0104 55
41 0105 BF17
42 0107 63
43 0108 5210
44 010A 33
45 010B F114
46 010D 4F
47 010E D413
48 0110 30
49 0111 BC12
50 0113 50

5CTBL: DEF8 51H :FASTO "Q"
DEF4 2CA4H :FA MINORE
DEF8 32H :FASTO "2"
DEF4 2A0BH :FA DIESIS MINORE
DEF8 57H :FASTO "4"
DEF4 27A8H :SOL MINORE
DEF8 33H :FASTO "3"
DEF4 2582H :SOL DIESIS MINORE
DEF8 45H :FASTO "F"
DEF4 2311H :LA MINORE
DEF8 34H :FASTO "4"
DEF4 2187H :LA DIESIS MINORE
DEF8 52H :FASTO "P"
DEF4 1FE3H :SI MINORE
DEF8 54H :FASTO "V"
DEF4 1DEEH :DD CENTRALE
DEF8 36H :FASTO "0"
DEF4 1C94H :DD DIESIS CENTRALE
DEF8 53H :FASTO "I"
DEF4 1A92H :PE CENTRALE
DEF8 37H :FASTO "7"
DEF4 131EH :PE DIESIS CENTRALE
DEF8 55H :FASTO "J"
DEF4 12BFH :MI CENTRALE
DEF8 43H :FASTO "1"
DEF4 1052H :FA CENTRALE
DEF8 33H :FASTO "9"
DEF4 14F1H :FA DIESIS CENTRALE
DEF8 4FH :FASTO "0"
DEF4 13D4H :SOL CENTRALE
DEF8 38H :FASTO "8"
DEF4 12BCH :SOL DIESIS CENTRALE
DEF8 50H :FASTO "8"

** Z80 ASSEMBLER SP-2102 PAGE 04 **

01 0114 3011	DEF4 1108H	LA CENTRALE
02 0116 20	DEF8 22H	FASTO "4"
03 0117 C910	DEF4 18C3H	LA DIESIS CENTRALE
04 0119 40	DEF8 40H	FASTO "0"
05 011A F10F	DEF4 0FF1H	SI CENTRALE
06 011C 50	DEF8 50H	FASTO "E"
07 011D F70E	DEF4 0FF7H	DD MAGGIORE
08 011F 5C	DEF8 5CH	FASTO "1"
09 0120 200E	DEF4 0E20H	DD DIESIS MAGGIORE
10 0122 FC	DEF8 FCH	FASTO "L"
11 0123 300D	DEF4 003DH	PE MAGGIORE
12 0125 4C	DEF8 4CH	FASTO "L"
13 0126 340C	DEF4 0C34H	PE DIESIS MAGGIORE
14 0128 2E	DEF8 2EH	FASTO "2"
15 0129 D00B	DEF4 00DFH	MI MAGGIORE
16 012B 2F	DEF8 2FH	FASTO "7"
17 012C 2D0B	DEF4 002DH	FA MAGGIORE
18 012E 3A	DEF8 3AH	FASTO "7"
19 012F 7C0A	DEF4 007CH	FA DIESIS MAGGIORE
20 0131 3F	DEF8 3FH	FASTO "7"
21 0132 EA03	DEF4 00E3H	SOL MAGGIORE
22 0134 F0	DEF8 F0H	PE TABELLA NOTE.
23 0135	:	
24 0135	:LINEA PER STAMPA PIANOFORTE.	
25 0135	:	
26 0135	MSG1: ENT	:PRIMA LINEA
27 0135 20202020	DEFM /	*****
28 0139 20202020		
29 013D 202A2A2A		
30 0141 2A2A2A2A		
31 0145 2A2A2A2A		
32 0149 2A2A2A2A		
33 014D 2A2A2A2A		
34 0151 2A2A2A		
35 0154 0D	DEF8 0DH	
36 0155	MSG2: ENT	:SECONDA LINEA
37 0155 20202020	DEFM /	* ORGANO ELETTRONICO *
38 0159 20202020		
39 015D 2020204F		
40 0161 5247414E		
41 0165 4F20454C		
42 0169 45545452		



Organo elettronico

premere Cr. La modifica verrà accettata e il video presenterà ora il registro successivo (A001).

Si potrà modificare anche questo registro utilizzando il secondo numero esadecimale del listato 2, battendo poi Cr. E così via, fino a modificare direttamente tutti gli indirizzi da \$A000 a \$A232, prendendo i dati dal listato 2.

L'operazione di modifica della memoria si può interrompere coi tasti Shift e Break premuti contemporaneamente.

3) Terminata la modifica della memoria si può salvare il programma scritto nel seguente modo: mettere dapprima un nastro nel registratore e quindi digitare, sempre vicino all'asterisco:

\$A000A232A000

Questo comando permette di salvare lo spezzone di memoria dall'indirizzo \$A000 all'indirizzo \$A232, e di imporre l'indirizzo di esecuzione in \$A000.

4) Se si vuole procedere all'esecuzione immediata del programma, digitare:

JA000 se si è nel Monitor di sistema, oppure:

GA000 se si è nel Monitor del BASIC.

5) Quando si caricherà successivamente questo programma da cassetta, non dovrà essere presente l'interprete BASIC (utilizzare, eventualmente, il tasto Reset). Appena caricato, esso verrà immediatamente posto in esecuzione.

C) Utilizzare un programma BASIC.

È possibile scrivere un programma che effettui tante Poke dall'indirizzo \$A000 all'indirizzo \$A232, prendendo i dati dal listato 2 (ricordarsi che, su tale listato, i numeri sono esadecimale).

Si possono anche utilizzare delle istruzioni Data.

Prima di effettuare le Poke, ricordarsi che deve essere stato dato il comando (o istruzione):

Limit 9FFF, per limitare l'area di memoria riservata al BASIC. ■

Seguito listato 1.

```
43 016D 4F4F4343  
44 0171 4F282A  
45 0175 0D  
46 0175 MSG3: DEFB 0DH  
47 0175 20203220 FNT / STERZA LINEA  
48 0179 20332020 DEFH / 2 3 4 6 7 3 0 - - L  
43 017D 34202020  
50 0181 30202037
```

** 200 ASSEMBLER SP-2102 PAGE 05 **

```
01 0185 20202039  
02 0189 20203020  
03 019D 20202020  
04 0191 205C2020  
05 0195 40202020  
06 0199 30  
07 019A 0D  
08 019B MSG4: DEFB 0DH  
09 019B FNT / QUARTA LINEA  
10 019B 20C1C8D5 DEFH / C1C8D5C1C8D5C1C8D5C1C8D5C1C8D5C1C8D5C1C8D5C1C8D5C1C8D5  
11 019F C1C8D5C1  
12 01A3 C8D5F7F8  
13 01A9 05FC1C8D5  
14 01AF D5C1C8D5  
15 01B3 C1C8D5FD  
16 01B7 C1C8D5C1  
17 01BB C8D5FDC1  
18 01BF C8D5  
19 01C1 0D  
20 01C2 MSG5: DEFB 0DH  
21 01C2 2020FD20 FNT / QUINTA LINEA  
22 01C2 2020FD20 DEFH / FD FD FD FD FD FD FD FD FD FD  
23 01CA FD20FD20  
24 01CC FD2020FD  
25 01D2 20FD20FD  
26 01D5 20C0FD20  
27 01DA 20FD20FD  
28 01DE 20202020  
29 01E2 20FD20FD  
30 01E6 20FD  
31 01E8 0D  
32 01E9 MSG6: DEFB 0DH  
33 01E9 20512057 FNT / SESTA LINEA  
34 01ED 20204520 DEFH / Q W E R T Y U I O P Q C L . / ?  
35 01F1 20522054  
36 01F5 20592020  
37 01F9 55204520  
38 01FD 40202020  
39 0201 20204020  
40 0205 5020FC20  
41 0209 202E202F  
42 020D 203F  
43 020F 0D  
44 0210 MSG7: DEFB 0DH  
45 0210 204C4120 FNT / SETTIMA LINEA  
46 0214 20542020 DEFH / LA -T- CORRISPONDE AL DD CENTRALE  
47 0218 430F5252  
48 021C 4353004F  
49 0220 4F444520  
50 0224 414C2044
```

** 200 ASSEMBLER SP-2102 PAGE 06 **

```
01 0228 4F204345  
02 022C 4E545241  
03 0230 4C45  
04 0232 0D  
05 0233 DEFB 0DH  
END
```

** 200 ASSEMBLER SP-2102 PAGE 07 **

```
CMFR 00CA DISP1 007E DISP2 0086 DISP3 0091 DISP4 009C  
DISP5 00A7 DISP6 00B2 GFTKY 0018 .ETNL 0006 PNTR 0000  
MSG 0015 MSG1 0135 MSG2 0155 MSG3 0175 MSG4 019B  
MSG5 01C2 MSG6 01E3 MSG7 0210 MSTA 0044 MSTP 0047  
PRT 0010 SCTBL 00E3 STAKT 0000 START0 0000 START1 0000
```

Listato 2 - Elenco istruzioni del programma
in linguaggio macchina.

```

:A000=3E 16 CD 12 00 11 35 A1 />.CD...5a
:A008=CD 15 00 CD 06 00 11 55 /CD..CD...
U
:A010=A1 CD 15 00 CD 06 00 11 /aCD..CD..
.
:A018=35 A1 CD 15 00 CD 06 00 /5aCD..CD.
.
:A020=CD 06 00 CD 06 00 11 75 /CD..CD...
75
:A028=A1 CD 15 00 CD 06 00 CD /aCD..CD..
CD
:A030=06 00 11 9B A1 CD 15 00 /...xaCD..
:A038=CD 06 00 CD 15 00 CD 06 /CD..CD..C
D.
:A040=00 CD 15 00 CD 06 00 11 /..CD..CD..
.
:A048=C2 A1 CD 15 00 CD 06 00 /C2aCD..CD
.
:A050=CD 15 00 CD 06 00 CD 15 /CD..CD..C
D.
:A058=00 CD 06 00 CD 06 00 11 /..CD..CD..
.
:A060=E8 A1 CD 15 00 CD 06 00 /E8aCD..CD
D.
:A068=CD 06 00 CD 06 00 11 0F /CD..CD...
5C1
:A070=A2 CD 15 00 3E 07 21 19 /zCD...>.l.
:A078=D9 06 25 77 23 05 C2 7B /D9.z77#.C
2.
:A080=A0 21 41 09 06 25 77 23 /a1A09.z77
#
:A088=05 C2 86 A0 21 69 09 06 /C286a169
D9.
:A090=25 77 23 05 C2 91 A0 21 /x77#.C291
a1
:A098=91 09 06 25 77 23 05 C2 /91D9.z77#
.C2
:A0A0=9C A0 21 89 09 06 25 77 /da1A09.z7
7
:A0A8=23 05 C2 A7 A0 21 E1 09 /#.C2A7a1E
1D9
:A0B0=06 25 77 23 05 C2 B2 A0 /..z77#.C2U
a
:A0B8=CD 47 00 CD 18 00 B7 28 /CDG.CD...o
(
:A0C0=F7 FE 21 CA 00 00 47 21 /F7FE1CA..
G1
:A0C8=E3 A0 7E FE F0 28 E9 23 /E3a7EFEF0
(E9#
:A0D0=B8 28 04 23 23 18 F3 5E /1C.##.F3#
:A0D8=23 56 ED 53 A1 11 CD 44 /#VED5a.CD
D
:A0E0=00 18 D8 51 A4 2C 32 00 /..D80s;.2.
:A0E8=2A 57 A8 27 33 B2 25 45 /*W0'382xE
:A0F0=31 23 34 87 21 52 E3 1F /1#4871RE3

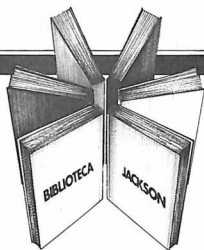
```

Seguito listato 2.

```

:A0F8=54 EE 10 36 34 1C 59 92 /TEE.64.Ye
:A100=1A 37 1E 19 55 BF 17 49 /..7..UBF.I
:A108=52 16 39 F1 14 4F D4 13 /R.9F1.0D4
.
:A110=30 BC 12 50 98 11 2D C3 /0BC.Ph..C
3
:A118=10 40 F1 0F 5B F7 0E 5C /..0F1.(F7.
\
:A120=20 0E FC 3D 0D 4C 94 0C /..1..L..
:A128=2E DF 0B 2F 2D 0B 3A 7C /..DF./..:7
C
:A130=0A 3F EA 09 F0 20 20 20 /..?EA.F0
.
:A138=20 20 20 20 20 2A 2A / *****
:A140=2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A /*****
:A148=2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A /*****
:A150=2A 2A 2A 2A 0D 20 20 20 /****.
:A158=20 20 20 20 20 2A 20 / *
:A160=4F 52 47 41 4E 4F 20 45 /ORGANO E
:A168=4C 45 54 54 52 4F 4E 49 /LETRONI
:A170=43 4F 20 2A 0D 20 20 32 /CO *. 2
:A178=20 20 33 20 20 34 20 20 / 3 4
:A180=20 36 20 20 37 20 20 20 / 6 7
:A188=39 20 20 30 20 20 2D 20 /9 0 -
:A190=20 20 5C 20 20 4C 20 20 / \ L
:A198=20 3A 0D 20 C1 C8 D5 C1 / 3. C1C8D
5C1
:A1A0=C8 D5 C1 C8 D5 FD C1 C8 /C8D5C1C8D
5FDC1C8
:A1A8=D5 C1 C8 D5 FD C1 C8 D5 /D5C1C8D5F
DC1C8D5
:A1B0=C1 C8 D5 C1 C8 D5 FD C1 /C1C8D5C1C
8D5FDC1
:A1B8=C8 D5 C1 C8 D5 FD C1 C8 /C8D5C1C8D
5FDC1C8
:A1C0=D5 0D 20 20 FD 20 20 FD /D5. FD
FD
:A1C8=20 20 FD 20 FD 20 FD 20 / FD FD F
D
:A1D0=20 FD 20 FD 20 FD 20 20 / FD FD FD
FD
:A1D8=FD 20 FD 20 FD 20 FD /FD FD FD
FD
:A1E0=20 20 FD 20 FD 20 FD 0D / FD FD F
D.
:A1E8=20 51 20 57 20 20 45 20 / Q W E
:A1F0=20 52 20 54 20 59 20 20 / R T Y
:A1F8=55 20 49 20 4F 20 20 50 /U I O P
:A200=20 20 40 20 5B 20 FC 20 / @ [ ↓
:A208=20 2E 20 2F 20 3F 0D 20 / . ? .
:A210=4C 41 20 2D 54 2D 20 43 /LA -T- C
:A218=4F 52 52 49 53 50 4F 4E /ORRISPON
:A220=44 45 20 41 4C 20 44 /DE AL DO
:A228=20 43 45 4E 54 52 41 4C / CENTRAL
:A230=45 0D 00 00 00 00 00 00 /E.....

```



Libri firmati JACKSON

Douglas Hergert
IL BASIC NEGLI AFFARI

Il libro insegna a leggere, scrivere e provare programmi BASIC per tipiche applicazioni da ufficio. Nei primi capitoli viene presentato il linguaggio BASIC e vengono descritti gli elementi fondamentali della programmazione. Ogni gruppo di istruzioni è poi illustrato con esempi di programmi relativi ad applicazioni per l'ufficio e con diversi esercizi; di alcuni di questi sono fornite le soluzioni. Completa il libro una breve introduzione ad altri tre linguaggi di programmazione: FORTRAN, COBOL e PASCAL, che vengono confrontati con il BASIC.

202 pagine
Codice 402H L. 18.000

X.T. Bui
LA GESTIONE AZIENDALE CON IL BASIC

Il libro presenta i principali problemi di gestione aziendale, spiegandone i fondamenti teorici e la realizzazione in linguaggio BASIC. Con i numerosi esempi di applicazioni, ispirati a situazioni reali, l'autore vuole dimostrare che ogni responsabile, che debba prendere decisioni nell'ambito di un'azienda, può accedere direttamente al calcolatore e ottenere elementi di analisi, pianificazione e controllo.

188 pagine
Codice 403H L. 15.000

Francis Samish
GUIDA ALLA SCELTA DEL PERSONAL COMPUTER

Il segreto per un acquisto intelligente sta nel conoscere bene che cosa si vuole ottenere e, in base a questo, quale hardware e quale software sono necessari. Questo libro affronta il problema in modo esauriente, fornendo un'ampia panoramica delle macchine che possono essere utili in casa e in ufficio, con il relativo software.

Per chi già possiede un personal, fornisce utili indicazioni su come ottimizzarne l'utilizzo o completare il sistema.

118 pagine
Codice 400P L. 12.000



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



La Biblioteca che fa testo

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI			
n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale			

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 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 **ORDINE MINIMO L. 50.000**
Partita I.V.A. _____

Dama per ZX81

Un classico per il vostro Sinclair. È richiesta l'espansione da 16 Kbyte

di Angelo Motta

Questo programma è stato creato per poter utilizzare lo ZX81 come scacchiera per il gioco della dama fra due persone. Anche se a prima vista può sembrare poco interessante e forse

inutile (qualcuno potrebbe dire: perché perdere tanto tempo ad inserire tutte quelle linee quando, a tale scopo, basta una comune scacchiera!), il programma mostra la sua effettiva utilità nelle varie opzioni offerte - più avanti illustrate - che possono essere maggiormente sfruttate da chi possiede una stampante.

Oltre a fare da arbitro al gioco, lo ZX81 vi consente:

- di avere, sulla stampante, una copia della scacchiera in qualsiasi momento della partita, inserendo al posto della mossa di uno dei giocatori la lettera C. Questo può essere utile

quando si desidera analizzare - in un secondo tempo - una determinata situazione di gioco;

- di ottenere, sempre sulla printer, inserendo M al posto della mossa, l'elenco di tutte le mosse effettuate, sia durante la gara, sia alla fine della stessa. Questo permette di poter conservare lo sviluppo di una partita ed analizzarla successivamente;
- di registrare la partita ad un determinato punto e completarla in un secondo tempo, inserendo la lettera R al posto della mossa;
- di selezionare la scacchiera, ossia inserire dame e pedine a piacere e

Listato 1. Il programma Dama.

```

10 PRINT TAB 12; "   0 0 0 0   "
20 PRINT "  ISTRUZIONI? (S/N) "
30 GOTO 30+(5 AND INKEY#="S")+
(6 AND INKEY#="N")
35 CLS
36 REM
37 REM ISTRUZIONI
38 REM
40 PRINT "ISTRUZIONI PER USO P
ROGRAMMA:"
45 PRINT "A-LE CASELLE DELLA
DAMA SONO NU-
50 PARTENDO DAL QUADRATO IN BAS
S
60 DESTRA CO-
ME DAL SEGUENTE
70 PRINT "
TAB 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
4; "28 27; "32 31 30 29";
1; "23 22; "26 25; "20 19; "14
1; "12 11; "16 15; "14 13"; TAB
4; "06 05; TAB 4; "04 03 02 01"
55 PRINT "B-LA MOSSA VA INSE
RITA INDICANDO LA CASELLA DI PA
RTEZZA SPAZIO
67 PRINT "
68 IF INKEY#="C" THEN COPY
69 IF INKEY#<>CHR# 118 THEN GO
TO 69
70 CLS
71 PRINT "LE CASELLE DALL'1
AL 01 DEVONO
72 PRINT "09"
73 PRINT "C-SE SI DEVE PREND
ERE PIU' DI UNA
74 CON UN UNICA
75 EFFETTUARE TAN-
76 SINO LE PEDINE
77 PRENDENDO LA
78 LA LETTERA P,
79 SALVO PER L'ULTI

```

```

MA PEDINA"
72 PRINT "D-PER SOFFIARE INS
ERIRE LA CA-
80 CHE NON UI
81 UNA S AL PO-
82 POI IL NUME-
83 DELLA PEDINA
84 AVVERSARIA DA SO
FFIARE"
85 PRINT "E-ALTRE OPZIONI OF
FERTE DAL PRÓ-
86 GRAMMA:"
87 PRINT "
88 IF INKEY#="C" THEN COPY
89 IF INKEY#<>CHR# 118 THEN GO
TO 89
90 CLS
91 PRINT "AL POSTO DELLA MOS
SA INSERIRE
92 LE SEGUENTI LETTER
E PER:
93 PRINT "C-STAMPA LA SCAC
CHIERA SULLA "
94 PRINT "
95 PRINT "M-STAMPA L'ELENC
O DELLE MOSSE E
96 O A QUEL DATO
97 EFFETTUATE SIN
98 MOMENTO, SULLA
99 PRINTER"
100 PRINT "R-SALVA LA PARTITA IN PROGR
AMMA CON LA
101 SO"
102 PRINT "S-PERMETTE DI SE
LEZIONARE LA
103 PEDINE E DAME
104 A PIACERE"
105 PRINT "AT 21.0;"
106 IF INKEY#="C" THEN COPY
107 IF INKEY#<>CHR# 118 THEN GO
TO 107
108 CLS
109 FAST
110 REM
111 REM VARIABILI INIZIALI
112 REM PB=12
113 REM PN=13
114 REM DIM A(32)

```



Dama per ZX81

Seguito listato Dama.

```
1130 FOR I=1 TO 12
1140 LET A(I)=0
1150 READ B(I+8)=128
1160 LET A(I+20)=128
1170 NEXT I
1180 DIM H(32)
1190 FOR I=1 TO 7
1200 LET B(I)=4
1210 NEXT I
1220 FOR I=1 TO 4
1230 LET B(I+N*4)=17-N*2
1240 NEXT I
1250 DIM Z(32)
1260 FOR I=1 TO 24 STEP 8
1270 LET C(I)=4
1280 NEXT I
1290 DIM N(32)
1300 FOR I=1 TO 32
1310 LET N(I)=0
1320 NEXT I
1330 DIM I(32)
1340 FOR I=1 TO 32
1350 LET I(I)=7000
1360 NEXT I
1370 GOTO 2000
1380 REM *****
1390 REM #I(32)
1400 REM #I=7000
1410 REM *****
1420 GOTO 2000
1430 REM *****
1440 REM *****
1450 REM *****
1460 REM *****
1470 REM *****
1480 REM *****
1490 REM *****
1500 REM *****
1510 REM *****
1520 REM *****
1530 REM *****
1540 REM *****
1550 REM *****
1560 REM *****
1570 REM *****
1580 REM *****
1590 REM *****
1600 REM *****
1610 REM *****
1620 REM *****
1630 REM *****
1640 REM *****
1650 REM *****
1660 REM *****
1670 REM *****
1680 REM *****
1690 REM *****
1700 REM *****
1710 REM *****
1720 REM *****
1730 REM *****
1740 REM *****
1750 REM *****
1760 REM *****
1770 REM *****
1780 REM *****
1790 REM *****
1800 REM *****
1810 REM *****
1820 REM *****
1830 REM *****
1840 REM *****
1850 REM *****
1860 REM *****
1870 REM *****
1880 REM *****
1890 REM *****
1900 REM *****
1910 REM *****
1920 REM *****
1930 REM *****
1940 REM *****
1950 REM *****
1960 REM *****
1970 REM *****
1980 REM *****
1990 REM *****
2000 GOTO 2000
2010 GOTO 2000
2020 GOTO 2000
2030 GOTO 2000
2040 GOTO 2000
2050 GOTO 2000
2060 GOTO 2000
2070 GOTO 2000
2080 GOTO 2000
2090 GOTO 2000
2100 GOTO 2000
2110 GOTO 2000
2120 GOTO 2000
2130 GOTO 2000
2140 GOTO 2000
2150 GOTO 2000
2160 GOTO 2000
2170 GOTO 2000
2180 GOTO 2000
2190 GOTO 2000
2200 GOTO 2000
2210 GOTO 2000
2220 GOTO 2000
2230 GOTO 2000
2240 GOTO 2000
2250 GOTO 2000
2260 GOTO 2000
2270 GOTO 2000
2280 GOTO 2000
2290 GOTO 2000
2300 GOTO 2000
2310 GOTO 2000
2320 GOTO 2000
2330 GOTO 2000
2340 GOTO 2000
2350 GOTO 2000
2360 GOTO 2000
2370 GOTO 2000
2380 GOTO 2000
2390 GOTO 2000
2400 GOTO 2000
2410 GOTO 2000
2420 GOTO 2000
2430 GOTO 2000
2440 GOTO 2000
2450 GOTO 2000
2460 GOTO 2000
2470 GOTO 2000
2480 GOTO 2000
2490 GOTO 2000
2500 GOTO 2000
2510 GOTO 2000
2520 GOTO 2000
2530 GOTO 2000
2540 GOTO 2000
2550 GOTO 2000
2560 GOTO 2000
2570 GOTO 2000
2580 GOTO 2000
2590 GOTO 2000
2600 GOTO 2000
2610 GOTO 2000
2620 GOTO 2000
2630 GOTO 2000
2640 GOTO 2000
2650 GOTO 2000
2660 GOTO 2000
2670 GOTO 2000
2680 GOTO 2000
2690 GOTO 2000
2700 GOTO 2000
2710 GOTO 2000
2720 GOTO 2000
2730 GOTO 2000
2740 GOTO 2000
2750 GOTO 2000
2760 GOTO 2000
2770 GOTO 2000
2780 GOTO 2000
2790 GOTO 2000
2800 GOTO 2000
2810 GOTO 2000
2820 GOTO 2000
2830 GOTO 2000
2840 GOTO 2000
2850 GOTO 2000
2860 GOTO 2000
2870 GOTO 2000
2880 GOTO 2000
2890 GOTO 2000
2900 GOTO 2000
2910 GOTO 2000
2920 GOTO 2000
2930 GOTO 2000
2940 GOTO 2000
2950 GOTO 2000
2960 GOTO 2000
2970 GOTO 2000
2980 GOTO 2000
2990 GOTO 2000
3000 GOTO 2000
3010 GOTO 2000
3020 GOTO 2000
3030 GOTO 2000
3040 GOTO 2000
3050 GOTO 2000
3060 GOTO 2000
3070 GOTO 2000
3080 GOTO 2000
3090 GOTO 2000
3100 GOTO 2000
3110 GOTO 2000
3120 GOTO 2000
3130 GOTO 2000
3140 GOTO 2000
3150 GOTO 2000
3160 GOTO 2000
3170 GOTO 2000
3180 GOTO 2000
3190 GOTO 2000
3200 GOTO 2000
3210 GOTO 2000
3220 GOTO 2000
3230 GOTO 2000
3240 GOTO 2000
3250 GOTO 2000
3260 GOTO 2000
3270 GOTO 2000
3280 GOTO 2000
3290 GOTO 2000
3300 GOTO 2000
3310 GOTO 2000
3320 GOTO 2000
3330 GOTO 2000
3340 GOTO 2000
3350 GOTO 2000
3360 GOTO 2000
3370 GOTO 2000
3380 GOTO 2000
3390 GOTO 2000
3400 GOTO 2000
3410 GOTO 2000
3420 GOTO 2000
3430 GOTO 2000
3440 GOTO 2000
3450 GOTO 2000
3460 GOTO 2000
3470 GOTO 2000
3480 GOTO 2000
3490 GOTO 2000
3500 GOTO 2000
3510 GOTO 2000
3520 GOTO 2000
3530 GOTO 2000
3540 GOTO 2000
3550 GOTO 2000
3560 GOTO 2000
3570 GOTO 2000
3580 GOTO 2000
3590 GOTO 2000
3600 GOTO 2000
3610 GOTO 2000
3620 GOTO 2000
3630 GOTO 2000
3640 GOTO 2000
3650 GOTO 2000
3660 GOTO 2000
3670 GOTO 2000
3680 GOTO 2000
3690 GOTO 2000
3700 GOTO 2000
3710 GOTO 2000
3720 GOTO 2000
3730 GOTO 2000
3740 GOTO 2000
3750 GOTO 2000
3760 GOTO 2000
3770 GOTO 2000
3780 GOTO 2000
3790 GOTO 2000
3800 GOTO 2000
3810 GOTO 2000
3820 GOTO 2000
3830 GOTO 2000
3840 GOTO 2000
3850 GOTO 2000
3860 GOTO 2000
3870 GOTO 2000
3880 GOTO 2000
3890 GOTO 2000
3900 GOTO 2000
3910 GOTO 2000
3920 GOTO 2000
3930 GOTO 2000
3940 GOTO 2000
3950 GOTO 2000
3960 GOTO 2000
3970 GOTO 2000
3980 GOTO 2000
3990 GOTO 2000
4000 GOTO 2000
4010 GOTO 2000
4020 GOTO 2000
4030 GOTO 2000
4040 GOTO 2000
4050 GOTO 2000
4060 GOTO 2000
4070 GOTO 2000
4080 GOTO 2000
4090 GOTO 2000
4100 GOTO 2000
4110 GOTO 2000
4120 GOTO 2000
4130 GOTO 2000
4140 GOTO 2000
4150 GOTO 2000
4160 GOTO 2000
4170 GOTO 2000
4180 GOTO 2000
4190 GOTO 2000
4200 GOTO 2000
4210 GOTO 2000
4220 GOTO 2000
4230 GOTO 2000
4240 GOTO 2000
4250 GOTO 2000
4260 GOTO 2000
4270 GOTO 2000
4280 GOTO 2000
4290 GOTO 2000
4300 GOTO 2000
4310 GOTO 2000
4320 GOTO 2000
4330 GOTO 2000
4340 GOTO 2000
4350 GOTO 2000
4360 GOTO 2000
4370 GOTO 2000
4380 GOTO 2000
4390 GOTO 2000
4400 GOTO 2000
4410 GOTO 2000
4420 GOTO 2000
4430 GOTO 2000
4440 GOTO 2000
4450 GOTO 2000
4460 GOTO 2000
4470 GOTO 2000
4480 GOTO 2000
4490 GOTO 2000
4500 GOTO 2000
4510 GOTO 2000
4520 GOTO 2000
4530 GOTO 2000
4540 GOTO 2000
4550 GOTO 2000
4560 GOTO 2000
4570 GOTO 2000
4580 GOTO 2000
4590 GOTO 2000
4600 GOTO 2000
4610 GOTO 2000
4620 GOTO 2000
4630 GOTO 2000
4640 GOTO 2000
4650 GOTO 2000
4660 GOTO 2000
4670 GOTO 2000
4680 GOTO 2000
4690 GOTO 2000
4700 GOTO 2000
4710 GOTO 2000
4720 GOTO 2000
4730 GOTO 2000
4740 GOTO 2000
4750 GOTO 2000
4760 GOTO 2000
4770 GOTO 2000
4780 GOTO 2000
4790 GOTO 2000
4800 GOTO 2000
4810 GOTO 2000
4820 GOTO 2000
4830 GOTO 2000
4840 GOTO 2000
4850 GOTO 2000
4860 GOTO 2000
4870 GOTO 2000
4880 GOTO 2000
4890 GOTO 2000
4900 GOTO 2000
4910 GOTO 2000
4920 GOTO 2000
4930 GOTO 2000
4940 GOTO 2000
4950 GOTO 2000
4960 GOTO 2000
4970 GOTO 2000
4980 GOTO 2000
4990 GOTO 2000
5000 GOTO 2000
5010 GOTO 2000
5020 GOTO 2000
5030 GOTO 2000
5040 GOTO 2000
5050 GOTO 2000
5060 GOTO 2000
5070 GOTO 2000
5080 GOTO 2000
5090 GOTO 2000
5100 GOTO 2000
5110 GOTO 2000
5120 GOTO 2000
5130 GOTO 2000
5140 GOTO 2000
5150 GOTO 2000
5160 GOTO 2000
5170 GOTO 2000
5180 GOTO 2000
5190 GOTO 2000
5200 GOTO 2000
5210 GOTO 2000
5220 GOTO 2000
5230 GOTO 2000
5240 GOTO 2000
5250 GOTO 2000
5260 GOTO 2000
5270 GOTO 2000
5280 GOTO 2000
5290 GOTO 2000
5300 GOTO 2000
5310 GOTO 2000
5320 GOTO 2000
5330 GOTO 2000
5340 GOTO 2000
5350 GOTO 2000
5360 GOTO 2000
5370 GOTO 2000
5380 GOTO 2000
5390 GOTO 2000
5400 GOTO 2000
5410 GOTO 2000
5420 GOTO 2000
5430 GOTO 2000
5440 GOTO 2000
5450 GOTO 2000
5460 GOTO 2000
5470 GOTO 2000
5480 GOTO 2000
5490 GOTO 2000
5500 GOTO 2000
5510 GOTO 2000
5520 GOTO 2000
5530 GOTO 2000
5540 GOTO 2000
5550 GOTO 2000
5560 GOTO 2000
5570 GOTO 2000
5580 GOTO 2000
5590 GOTO 2000
5600 GOTO 2000
5610 GOTO 2000
5620 GOTO 2000
5630 GOTO 2000
5640 GOTO 2000
5650 GOTO 2000
5660 GOTO 2000
5670 GOTO 2000
5680 GOTO 2000
5690 GOTO 2000
5700 GOTO 2000
5710 GOTO 2000
5720 GOTO 2000
5730 GOTO 2000
5740 GOTO 2000
5750 GOTO 2000
5760 GOTO 2000
5770 GOTO 2000
5780 GOTO 2000
5790 GOTO 2000
5800 GOTO 2000
5810 GOTO 2000
5820 GOTO 2000
5830 GOTO 2000
5840 GOTO 2000
5850 GOTO 2000
5860 GOTO 2000
5870 GOTO 2000
5880 GOTO 2000
5890 GOTO 2000
5900 GOTO 2000
5910 GOTO 2000
5920 GOTO 2000
5930 GOTO 2000
5940 GOTO 2000
5950 GOTO 2000
5960 GOTO 2000
5970 GOTO 2000
5980 GOTO 2000
5990 GOTO 2000
6000 GOTO 2000
6010 GOTO 2000
6020 GOTO 2000
6030 GOTO 2000
6040 GOTO 2000
6050 GOTO 2000
6060 GOTO 2000
6070 GOTO 2000
6080 GOTO 2000
6090 GOTO 2000
6100 GOTO 2000
6110 GOTO 2000
6120 GOTO 2000
6130 GOTO 2000
6140 GOTO 2000
6150 GOTO 2000
6160 GOTO 2000
6170 GOTO 2000
6180 GOTO 2000
6190 GOTO 2000
6200 GOTO 2000
6210 GOTO 2000
6220 GOTO 2000
6230 GOTO 2000
6240 GOTO 2000
6250 GOTO 2000
6260 GOTO 2000
6270 GOTO 2000
6280 GOTO 2000
6290 GOTO 2000
6300 GOTO 2000
6310 GOTO 2000
6320 GOTO 2000
6330 GOTO 2000
6340 GOTO 2000
6350 GOTO 2000
6360 GOTO 2000
6370 GOTO 2000
6380 GOTO 2000
6390 GOTO 2000
6400 GOTO 2000
6410 GOTO 2000
6420 GOTO 2000
6430 GOTO 2000
6440 GOTO 2000
6450 GOTO 2000
6460 GOTO 2000
6470 GOTO 2000
6480 GOTO 2000
6490 GOTO 2000
6500 GOTO 2000
6510 GOTO 2000
6520 GOTO 2000
6530 GOTO 2000
6540 GOTO 2000
6550 GOTO 2000
6560 GOTO 2000
6570 GOTO 2000
6580 GOTO 2000
6590 GOTO 2000
6600 GOTO 2000
6610 GOTO 2000
6620 GOTO 2000
6630 GOTO 2000
6640 GOTO 2000
6650 GOTO 2000
6660 GOTO 2000
6670 GOTO 2000
6680 GOTO 2000
6690 GOTO 2000
6700 GOTO 2000
6710 GOTO 2000
6720 GOTO 2000
6730 GOTO 2000
6740 GOTO 2000
6750 GOTO 2000
6760 GOTO 2000
6770 GOTO 2000
6780 GOTO 2000
6790 GOTO 2000
6800 GOTO 2000
6810 GOTO 2000
6820 GOTO 2000
6830 GOTO 2000
6840 GOTO 2000
6850 GOTO 2000
6860 GOTO 2000
6870 GOTO 2000
6880 GOTO 2000
6890 GOTO 2000
6900 GOTO 2000
6910 GOTO 2000
6920 GOTO 2000
6930 GOTO 2000
6940 GOTO 2000
6950 GOTO 2000
6960 GOTO 2000
6970 GOTO 2000
6980 GOTO 2000
6990 GOTO 2000
7000 GOTO 2000
7010 GOTO 2000
7020 GOTO 2000
7030 GOTO 2000
7040 GOTO 2000
7050 GOTO 2000
7060 GOTO 2000
7070 GOTO 2000
7080 GOTO 2000
7090 GOTO 2000
7100 GOTO 2000
7110 GOTO 2000
7120 GOTO 2000
7130 GOTO 2000
7140 GOTO 2000
7150 GOTO 2000
7160 GOTO 2000
7170 GOTO 2000
7180 GOTO 2000
7190 GOTO 2000
7200 GOTO 2000
7210 GOTO 2000
7220 GOTO 2000
7230 GOTO 2000
7240 GOTO 2000
7250 GOTO 2000
7260 GOTO 2000
7270 GOTO 2000
7280 GOTO 2000
7290 GOTO 2000
7300 GOTO 2000
7310 GOTO 2000
7320 GOTO 2000
7330 GOTO 2000
7340 GOTO 2000
7350 GOTO 2000
7360 GOTO 2000
7370 GOTO 2000
7380 GOTO 2000
7390 GOTO 2000
7400 GOTO 2000
7410 GOTO 2000
7420 GOTO 2000
7430 GOTO 2000
7440 GOTO 2000
7450 GOTO 2000
7460 GOTO 2000
7470 GOTO 2000
7480 GOTO 2000
7490 GOTO 2000
7500 GOTO 2000
7510 GOTO 2000
7520 GOTO 2000
7530 GOTO 2000
7540 GOTO 2000
7550 GOTO 2000
7560 GOTO 2000
7570 GOTO 2000
7580 GOTO 2000
7590 GOTO 2000
7600 GOTO 2000
7610 GOTO 2000
7620 GOTO 2000
7630 GOTO 2000
7640 GOTO 2000
7650 GOTO 2000
7660 GOTO 2000
7670 GOTO 2000
7680 GOTO 2000
7690 GOTO 2000
7700 GOTO 2000
7710 GOTO 2000
7720 GOTO 2000
7730 GOTO 2000
7740 GOTO 2000
7750 GOTO 2000
7760 GOTO 2000
7770 GOTO 2000
7780 GOTO 2000
7790 GOTO 2000
7800 GOTO 2000
7810 GOTO 2000
7820 GOTO 2000
7830 GOTO 2000
7840 GOTO 2000
7850 GOTO 2000
7860 GOTO 2000
7870 GOTO 2000
7880 GOTO 2000
7890 GOTO 2000
7900 GOTO 2000
7910 GOTO 2000
7920 GOTO 2000
7930 GOTO 2000
7940 GOTO 2000
7950 GOTO 2000
7960 GOTO 2000
7970 GOTO 2000
7980 GOTO 2000
7990 GOTO 2000
8000 GOTO 2000
8010 GOTO 2000
8020 GOTO 2000
8030 GOTO 2000
8040 GOTO 2000
8050 GOTO 2000
8060 GOTO 2000
8070 GOTO 2000
8080 GOTO 2000
8090 GOTO 2000
8100 GOTO 2000
8110 GOTO 2000
8120 GOTO 2000
8130 GOTO 2000
8140 GOTO 2000
8150 GOTO 2000
8160 GOTO 2000
8170 GOTO 2000
8180 GOTO 2000
8190 GOTO 2000
8200 GOTO 2000
8210 GOTO 2000
8220 GOTO 2000
8230 GOTO 2000
8240 GOTO 2000
8250 GOTO 2000
8260 GOTO 2000
8270 GOTO 2000
8280 GOTO 2000
8290 GOTO 2000
8300 GOTO 2000
8310 GOTO 2000
8320 GOTO 2000
8330 GOTO 2000
8340 GOTO 2000
8350 GOTO 2000
8360 GOTO 2000
8370 GOTO 2000
8380 GOTO 2000
8390 GOTO 2000
8400 GOTO 2000
8410 GOTO 2000
8420 GOTO 2000
8430 GOTO 2000
8440 GOTO 2000
8450 GOTO 2000
8460 GOTO 2000
8470 GOTO 2000
8480 GOTO 2000
8490 GOTO 2000
8500 GOTO 2000
8510 GOTO 2000
8520 GOTO 2000
8530 GOTO 2000
8540 GOTO 2000
8550 GOTO 2000
8560 GOTO 2000
8570 GOTO 2000
8580 GOTO 2000
8590 GOTO 2000
8600 GOTO 2000
8610 GOTO 2000
8620 GOTO 2000
8630 GOTO 2000
8640 GOTO 2000
8650 GOTO 2000
8660 GOTO 2000
8670 GOTO 2000
8680 GOTO 2000
8690 GOTO 2000
8700 GOTO 2000
8710 GOTO 2000
8720 GOTO 2000
8730 GOTO 2000
8740 GOTO 2000
8750 GOTO 2000
8760 GOTO 2000
8770 GOTO 2000
8780 GOTO 2000
8790 GOTO 2000
8800 GOTO 2000
8810 GOTO 2000
8820 GOTO 2000
8830 GOTO 2000
8840 GOTO 2000
8850 GOTO 2000
8860 GOTO 2000
8870 GOTO 2000
8880 GOTO 2000
8890 GOTO 2000
8900 GOTO 2000
8910 GOTO 2000
8920 GOTO 2000
8930 GOTO 2000
8940 GOTO 2000
8950 GOTO 2000
8960 GOTO 2000
8970 GOTO 2000
8980 GOTO 2000
8990 GOTO 2000
9000 GOTO 2000
9010 GOTO 2000
9020 GOTO 2000
9030 GOTO 2000
9040 GOTO 2000
9050 GOTO 2000
9060 GOTO 2000
9070 GOTO 2000
9080 GOTO 2000
9090 GOTO 2000
9100 GOTO 2000
9110 GOTO 2000
9120 GOTO 2000
9130 GOTO 2000
9140 GOTO 2000
9150 GOTO 2000
9160 GOTO 2000
9170 GOTO 2000
9180 GOTO 2000
9190 GOTO 2000
9200 GOTO 2000
9210 GOTO 2000
9220 GOTO 2000
9230 GOTO 2000
9240 GOTO 2000
9250 GOTO 2000
9260 GOTO 2000
9270 GOTO 2000
9280 GOTO 2000
9290 GOTO 2000
9300 GOTO 2000
9310 GOTO 2000
9320 GOTO 2000
9330 GOTO 2000
9340 GOTO 2000
9350 GOTO 2000
9360 GOTO 2000
9370 GOTO 2000
9380 GOTO 2000
9390 GOTO 2000
9400 GOTO 2000
9410 GOTO 2000
9420 GOTO 2000
9430 GOTO 2000
9440 GOTO 2000
9450 GOTO 2000
9460 GOTO 2000
9470 GOTO 2000
9480 GOTO 2000
9490 GOTO 2000
9500 GOTO 2000
9510 GOTO 2000
9520 GOTO 2000
9530 GOTO 2000
9540 GOTO 2000
9550 GOTO 2000
9560 GOTO 2000
9570 GOTO 2000
9580 GOTO 2000
9590 GOTO 2000
9600 GOTO 2000
9610 GOTO 2000
9620 GOTO 2000
9630 GOTO 2000
9640 GOTO 2000
9650 GOTO 2000
9660 GOTO 2000
9670 GOTO 2000
9680 GOTO 2000
9690 GOTO 2000
9700 GOTO 2000
9710 GOTO 2000
9720 GOTO 2000
9730 GOTO 2000
9740 GOTO 2000
9750 GOTO 2000
9760 GOTO 2000
9770 GOTO 2000
9780 GOTO 2000
9790 GOTO 2000
9800 GOTO 2000
9810 GOTO 2000
9820 GOTO 2000
9830 GOTO 2000
9840 GOTO 2000
9850 GOTO 2000
9860 GOTO 2000
9870 GOTO 2000
9880 GOTO 2000
9890 GOTO 2000
9900 GOTO 2000
9910 GOTO 2000
9920 GOTO 2000
9930 GOTO 2000
9940 GOTO 2000
9950 GOTO 2000
9960 GOTO 2000
9970 GOTO 2000
9980 GOTO 2000
9990 GOTO 2000
1000 GOTO 2000
```

```
0007 PRINT AT 20,0;M$
0010 INPUT A$
0020 IF CODE A$=40 THEN GOTO 500
0030 IF CODE A$=50 THEN GOTO 300
0040 IF CODE A$=55 THEN GOTO 300
0045 IF CODE A$=56 THEN GOTO 510
0050 IF LEN A$<>5 THEN GOTO 4000
0060 LET E=VAL A$(1 TO 2)
0070 LET D=VAL A$(4 TO 5)
0080 IF D<1 OR D>32 OR E<1 OR E>
0090 THEN GOTO 4000
0100 IF CODE A$(3)=56 THEN GOTO
100 IF A(D)<>128 OR A(E)<>V AND
A(E)<>Z THEN GOTO 4000
110 IF E>D AND A(E)=52 OR D>E A
ND A(E)=128 THEN GOTO 4000
115 IF ABS (E-D)>5 THEN GOTO 35
0
120 IF ABS (C(E)-C(D))<>2 THEN
GOTO 4000
130 PRINT AT X,0;A$
140 LET A(D)=A(E)
150 IF A(E)=V AND D<=4 OR D>=29
THEN LET A(D)=Z
160 LET A(E)=128
170 PRINT AT B(D),C(D);CHR$(A(
));AT B(E),C(E);CHR$(A(E))
180 LET L$=L$+A$
190 IF PN=0 OR PB=0 THEN GOTO 4
000
200 IF CODE A$(3)=53 OR CODE A$
(3)=56 THEN GOTO 2000
210 GOTO 700+(100 AND V=52)
220 REM
230 REM
240 REM SOFFIO DELLA PEDINA
250 IF A(E)<>V AND A(D)=V OR A(
D)=128 THEN GOTO 4000
260 IF ABS (E-D)<>5 AND ABS (E-
```

quindi iniziare la gara da quella posizione di gioco. Opzione che si rivela utile, quando si vuol risolvere i problemi di dama, pubblicati su giornali e riviste.

Per quanto riguarda il gioco, è molto importante tenere ben presente come va inserita la mossa: "casella di partenza spazio casella di arrivo", ricordandosi che per le prime nove caselle, tale numero dovrà essere preceduto da uno zero (esempio 01, 02, ... 09).

Se nel corso della gara dovreste prendere più di una pedina avversaria con un'unica mossa, dovreste effet-

tuare tante mosse quante sono le pedine da prendere, inserendo al posto dello spazio la lettera P, ad eccezione dell'ultima mossa. Esempio: se siete in casella 16 e dovete prendere le pedine avversarie nelle caselle 20 - 27 - 26, dovreste inserire tre mosse in successione come le seguenti: 1) 16P23 - 2) 23P30 - 3) 30spazio21. Si è ricorso a questa procedura, in quanto avere la presa di più pedine con un'unica mossa, avrebbe comportato un notevole allungamento del programma a seguito dei necessari controlli e, tenuto conto che durante una partita non sono molte le

mosse di questo tipo, si è optato per la soluzione sopra illustrata evitando, perciò, di appesantire ulteriormente il programma.

Le istruzioni per l'uso sono contenute nel programma stesso. È stata prevista la possibilità di copiarle sulla stampante in modo di averle sempre a disposizione nel corso della gara. Questa soluzione risulta comoda per non dimenticarsi della numerazione delle caselle e delle varie opzioni possibili. Per quanto riguarda l'illustrazione del programma si vedano le Rem inserite, che dividono i vari blocchi di cui è composto

E' IN EDICOLA

PERSONAL
SOFTWARE

Dama per ZX81

Segueo listato Dama.

```
D) <>4 AND ABS (E-D) <>3 THEN GOTO
4000
20300 LET A(D)=128
20540 PRINT AT B(D),C(D);CHR$ A(D)
)
20550 GOSUB 4100
20560 GOTO 2190
30000 REM
30001 REM STAMPA MOSSE
30002 REM
30010 GOSUB 3030
30020 GOTO 2010
30030 IF L$<>" THEN GOTO 3060
30040 LPRINT "NON E' STATA EFFETT
URATA ALCUNA MOSSA - DOVETE PRIM
A IL GIOCO"
30050 RETURN
30060 LPRINT "ELENCO DELLE MOSSE
EFFETTUATE:"
30070 LPRINT "BIANCO","NERO"
30080 LPRINT
30090 FOR I=1 TO LEN L$ STEP 5
30100 LPRINT L$(I TO I+4)
30110 IF CODE L$(I+2) <>0 THEN LPR
INT
30120 NEXT I
30125 LPRINT
30130 RETURN
30200 REM
30201 REM PRESA DI PEDINA
30202 REM
30210 LET F=INT ((E+D)/2)
30220 IF (C(D)-INT (C(D)/4) )#4=0 TH
EN LET F=F+1
30230 IF V=180 THEN GOTO 3600
30240 IF A(E)=52 AND A(F)=151 THE
N GOTO 4000
30250 IF A(F) <>151 AND A(F) <>180
THEN GOTO 4000
30260 GOTO 3700
30270 IF A(F) <>52 AND A(F) <>23 TH
EN GOTO 4000
30280 IF A(E)=180 AND A(F)=23 THE
N GOTO 4000
30290 LET A(F)=128
30310 PRINT AT B(F),C(F);CHR$ A(F)
)
30740 GOSUB 4100
30780 GOTO 2130
38000 REM
38001 REM REGISTRARZ.PARTITA
38002 REM
3810 PRINT AT 20,0;"VUOI REGISTR
LA PARTITA?(S/N)"
3820 IF INKEY#="S" THEN GOTO 385
0
3830 IF INKEY#<>"N" THEN GOTO 38
20
3840 PRINT AT 20,0;M$
3850 GOTO 2000
3860 PRINT AT 20,0;"FAI PARTIRE
IL REGISTRATORE E' POI PREMI NE
ULINE"
3870 INPUT Z$
3880 FOR I=1 TO 50
3890 NEXT I
3900 SAVE "DAMA"
3910 LET M=M-1
3920 GOSUB 7000
3930 GOTO 700+(100 AND V=180)
4000 REM
4001 REM MOSSA ERRATA
```

VIDEOJACKSON

CON TUTTA
LA COMPETENZA
DEL



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

LA PRIMA
E UNICA RIVISTA DI
VIDEOGAMES
GIOCOMPUTER
GIOCHI ELETTRONICI



Dama per ZX81

Seguito listato Dama.

```

4000 REM
4010 PRINT AT X,0;"MOSSA ERRATA"
4020 FOR I=1 TO 70
4030 NEXT I
4040 PRINT AT X,0;" "
4050 GOTO 2000
4100 REM
4105 REM AGG.TO PEDINE
4110 REM
4115 IF V=180 THEN LET PB=PB-1
4120 IF V=52 THEN LET PN=PN-1
4130 RETURN
4200 REM
4205 REM FINE PARTITA
4210 PRINT AT 20,0;"IL "+"(NERO"
AND PB=0)+"BIANCO" AND PN=0;"
VINCE"
4220 PRINT "
4300 IF INKEY$="S" THEN GOSUB 30
60
4400 IF INKEY$<>"I" THEN GOTO 45
300
4500 GOTO 95
4600 REM
4605 REM COPY SU PRINTER
4610 COPY
4620 GOTO 2010
4700 REM
4705 REM SELEZIONE SCACCHIERA
4710 REM
4715 LET PN=0
4720 LET PB=0
4730 LET L$=""
4740 FOR I=1 TO 32
4750 PRINT AT B(I),C(I);CHR$ 148
140
4760 PRINT AT 20,0;" = PEDINA =
"
4770 INPUT R$
4780 IF CODE R$<>"S3 AND CODE R$<
>41 THEN GOTO 5230
5170 PRINT AT 20,0;" = NERO =
BIANCO"
4790 INPUT S$
4800 IF CODE S$<>"S1 AND CODE S$<
>39 THEN GOTO 5180
5200 LET A(I)=52+(128 AND CODE S
5$="S1)-(29 AND CODE R$="41)
4810 LET PB=PB+(CODE S$="39)
4820 LET PN=PN+(CODE S$="S1)
4830 PRINT AT B(I),C(I);CHR$ A(I)
52040 NEXT I
52050 PRINT AT 20,0;"CHI DEVE MUD
52060 ? (B=N)
52070 LET M=1
52080 IF (4570 AND INKEY$="
B")-(4470 AND INKEY$="N")
52090 LET A(I)=128
52100 GOTO 5230
52110 STOP
52120 SAVE "DAMA"
52130 GOTO 1
49000 REM
49005 REM STAMPA SCACCHIERA
49010 REM
49015 N=1 TO 13 STEP 4
49020 FOR I=1 TO 13 STEP 4
49030 PRINT AT 2,N,15+I;" " ;TA
15
49040 I;" " ;TAB 15+I;" " ;TA
15

```

```

7040 NEXT I
7050 NEXT N
7060 FOR I=1 TO 13 STEP 4
7070 PRINT AT 2,15+I;" " ;TA
7080 PRINT AT 2,14+I;" " ;TAB 15;
7090 PRINT AT 2,15+I;" " ;TAB 15;
7100 PRINT AT 1,1,31;" " ;TAB 31;
7110 TAB 31;" " ;TAB 31;" " ;
7120 NEXT I
7130 PRINT AT 18,31;" " ;AT 2,15;
7140 FOR I=1 TO 32
7150 PRINT AT B(I),C(I);CHR$ A(I)
7160 NEXT I
7170 PRINT AT 0,12;" " " " "
7180 PRINT AT 0,0;"O - BIANCO";A
7190 " " - NERO"
7200 PRINT AT 18,0;"MOSSA N. "
7210 RETURN

```

O - BIANCO

MUOVE

○ - NERO

MOSSA N. 1

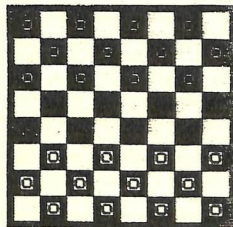


Figura 1. La scacchiera, come si presenta all'inizio di una partita.

VARIABILI UTILIZZATE

- PB Numero delle pedine bianche.
- PN Numero delle pedine nere.
- A(32) Matrice contenente il valore delle caselle della scacchiera: 52 = pedina bianca, 23 = dama bianca, 180 = pedina nera, 151 = dama nera, 128 = casella vuota.
- B(32) Matrice contenente le coordinate orizzontali delle caselle della scacchiera.
- C(32) Matrice contenente le coordinate verticali delle caselle della scacchiera.
- M Numero della mossa.
- LS Stringa contenente le mosse effettuate da entrambi i giocatori.
- M\$ Maschera per la cancellazione del video.
- V Valore della pedina nel corso della gara.
- Z Valore della dama nel corso della gara.
- X Punto di stampa a video della mossa del giocatore.
- A\$ Mossa corrente.
- D-E-F Valore delle caselle durante la mossa effettuata.
- R\$ Valore della casella in fase di selezione della scacchiera.
- S\$ Colore della pedina o dama in fase di selezione della scacchiera.

Il Castello

Un adventure per lo Spectrum 48 Kbyte

di Luciano Lotti

Per gli sfortunati che ancora non sapessero cos'è un adventure eccone una descrizione! Si tratta di giochi che proiettano idealmente il giocatore in un mondo fantastico, ricco di cose strane, pieno di pericoli e di enigmi che mettono a dura prova la fantasia. Lo scopo è di riuscire a "portare a

casa la pellaccia" scoprendo il modo di attraversare le varie prove che il computer ci presenta.

Non aspettatevi però di veder comparire immagini in movimento ed effetti sonori: la descrizione degli ambienti in cui ci si muove è tutta dialogata (alcuni programmi presentano anche delle schermate grafiche).

Ciò è dovuto in parte al fatto che le capacità grafiche dei primi elaboratori su cui sono stati implementati questi programmi erano scarse e che esse comunque richiedono vaste aree di memoria, ma in parte è voluto: la nostra fantasia, infatti, può

riuscire a trasformare poche decine di parole in un'immagine ben più reale di qualunque disegno (per questo molti considerano le adventure grafiche un regresso).

I soggetti degli adventure spaziano dai castelli inglesi con fantasmi e passaggi segreti, alle piramidi con mummie e teschi, al mondo delle fate con orchi, folletti, giganti e simili.

Non si deve però credere che per questo siano giochi per bambini: tutt'altro, basta solamente dire che anche le adventure più semplici richiedono ore e ore per essere risolte. Per passare attraverso un portone è

Listato 1. Il programma Castello.

```

100 GO SUB 6000: REM iniz
110 GO SUB 6500: REM present
120 IF luogo=99 THEN GO SUB 690
0: GO TO 9990
130 GO SUB 6500: REM ■descriz■
135 CLS
140 PRINT $
150 GO SUB 7000: REM ■oggetti■
200 GO SUB 6500: REM ■accetta m
os■
500 IF luogo<>28 OR NOT gf THEN
GO TO 300
510 REM ■GOBBO ■
515 IF v$<>"uccidi:" THEN GO TO
700
520 IF par<2 THEN INPUT "Uccidi
chi?";bs: IF bs="" THEN GO TO 5
20
521 IF par<2 THEN LET par=2
525 IF bs<>"il gobbo" THEN GO T
O 700
530 IF par<3 THEN INPUT "Con co
sa devo ucciderlo?";cs: IF cs=""
THEN GO TO 530
531 LET par=3
535 IF cs<>"con l'ascia" THEN G
O TO 700
540 IF cs="l'ascia" AND l(2) TH
EN PRINT "Non ho l'ascia!": GO
TO 700
545 GO TO 800
700 PRINT "Il gobbo si avventa
su di te e con le sole mani ti
spezza la colonna vertebrale"
: GO TO 9990
: 800 IF luogo<>4 OR NOT vf THEN
GO TO 1000
810 REM ■VAMPIRO ■
815 IF v$<>"mostra" THEN GO TO

```

```

950
820 IF par<2 THEN INPUT "Mostra
a chi?";bs: IF bs="" THEN GO T
O 820
825 IF bs<>"al vampiro" THEN GO
TO 950
830 IF par<3 THEN INPUT "Cosa
devo mostrare al vampiro?";cs:
IF cs="" THEN GO TO 830
835 IF cs<>"la croce" AND cs<>"
la croce d'oro" THEN GO TO 950
840 IF l(6) THEN PRINT "Non ho
la croce d'oro": GO TO 950
850 GO TO 1000
950 PRINT "Il vampiro ti affer
ra le tette e ti az-zanna il collo. Ti t
rasforma in un vampiro e sei co
ndannato a vagare eternamente
nel castello": GO TO 9990
1000 IF v$<>"n" THEN GO TO 1000
1005 REM ■NORD■
1010 IF s$(luogo)(2 TO 3)="00" T
HEN PRINT "Non si può andare a
nord": GO TO 200
1015 IF s$(luogo,1)=" " THEN GO
TO 1050
1020 IF s$(luogo,1)<>"#" THEN PR
INT "C'è la porta che blocca il
pas-saggio": GO TO 200
1030 LET luogo=VAL s$(luogo)(2 T
O 3): GO TO 120
1040 IF v$<>"s" THEN GO TO 1100
1055 REM ■SUD ■
1070 IF s$(luogo)(5 TO 6)="00" T
HEN PRINT "Non si può andare a
sud": GO TO 200
1075 IF s$(luogo,4)=" " THEN GO
TO 1090
1080 IF s$(luogo,4)<>"#" THEN PR
INT "C'è la porta che blocca il
pas-saggio": GO TO 200

```



```

1090 LET luogo=VAL s$(luogo) (5 T
0 8): GO TO 120
1100 IF v$<>"0" THEN GO TO 1150
1110 REM  ovest
1115 IF s$(luogo) (8 TO 9)="00" T
HEN PRINT "Non si puo' andare a
ovest": GO TO 200
1120 IF s$(luogo,7)=" " THEN GO
TO 1130
1125 IF s$(luogo,7)<>"#" THEN PR
INT "C'e' la porta che blocca i
l pas-saggio": GO TO 200
1130 LET luogo=VAL s$(luogo) (8 T
0 9): GO TO 120
1150 IF v$<>"2" THEN GO TO 1200
1155 REM  est
1160 IF s$(luogo) (11 TO 12)="00"
THEN PRINT "Non si puo' andare
ad est": GO TO 200
1165 IF s$(luogo,10)=" " THEN GO
TO 1175
1170 IF s$(luogo,10)<>"#" THEN P
RINT "C'e' la porta che blocca i
l pas-saggio": GO TO 200
1175 LET luogo=VAL s$(luogo) (11
TO 12): GO TO 120
1200 IF v$<>"sali" THEN GO TO 12
50
1205 REM  sali
1220 IF luogo<>16 AND luogo<>24
THEN PRINT "Non e' possibile sal
ire": GO TO 200
1230 LET luogo=VAL s$(luogo) (14
TO 15): GO TO 120
1250 IF v$<>"scendi" THEN GO TO
1300
1255 REM  scendi
1260 IF luogo<>16 AND luogo<>24
THEN PRINT "Non e' possibile sce
ndere": GO TO 200
1270 LET luogo=VAL s$(luogo) (17

```

```

TO 18): GO TO 120
1300 IF v$<>"apri" THEN GO TO 14
00
1305 REM  apri
1310 IF b$="la bottiglia" AND NO
T (luogo=l(12) OR l(12)=0) THEN
PRINT "Stai forse sognando, non
vedo alcuna bottiglia!": GO TO
200
1311 IF b$="la bottiglia" THEN P
RINT "E' vuota e senza tappo": GO
TO 200
1313 IF par<2 THEN INPUT " APRO
COSA ?"; b$: IF b$=" " OR b$=" " T
HEN GO TO 1313
1314 IF LEN b$<11 THEN GO TO 131
9
1315 IF b$( TO 9)="la porta " TH
EN LET c$=b$(10 TO ): LET par=3
1319 IF b$<>"la porta" THEN PRIN
T "Non capisco come si possa apr
ire"; b$: GO TO 200
1320 LET r$="CLUNK!!!! "
1325 IF par<3 THEN INPUT "In qua
le direzione ?"; c$
1326 IF c$=" " OR c$=" " THEN GO
TO 1325
1330 LET dir=0+(c$="a nord" OR c
$="n")+4 AND (c$="a sud" OR c$
="s")+7 AND (c$="a ovest" OR c$
="o")+10 AND (c$="a est" OR c$
="e"))
1340 IF dir=0 THEN PRINT "Non h
o capito quale porta": LET par=2
: GO TO 1325
1350 IF s$(luogo,dir)=" " THEN P
RINT "In questa direzione non c'
e' alcuna porta": GO TO 200
1353 IF s$(luogo,dir)="#" THEN P
RINT "E' gia' stata aperta": GO T
O 200
1355 LET k$=s$(luogo,dir)

```

spesso necessario ricercare le chiavi poste, stasene certi, in luoghi impensati custoditi da esseri strani che possono essere eliminati con l'ausilio di oggetti situati in posti ancora più stravaganti.

Naturalmente non mancano per completare l'opera vampiri, zombie, trabocchetti, pozioni velenose che provocano prematuri decessi e la necessità di ricominciare dall'inizio.

In questi mondi il giocatore non può però agire direttamente, ma deve ordinare al computer cosa fare per lui. Si comanda un automa che per noi vede, agisce, vaga per i paesaggi e

(sigh!) subisce.

Gli ordini al calcolatore vengono solitamente impartiti mediante semplici frasi, in linguaggio naturale, costituite da un verbo o da un verbo e un nome come: "prendi il diamante", "sali", "uccidi il folletto", "nuota", ecc.

I verbi ammessi e i nomi riconosciuti non sono molti, ma vi assicuro che ciò non toglie nulla al divertimento, anzi il più delle volte costituisce una facilitazione nelle situazioni particolarmente arrovellate.

Alcuni programmi commerciali, quali ad esempio "The Hobbit", permettono di usare per le comuni-

cazioni preposizioni ed averbi che rendono il dialogo molto più naturale.

Questo programma in particolare visualizza anche numerosi ambienti, esistenti anche nel libro da cui è stato tratto e di cui riproduce fedelmente la trama, e possiede due accorgimenti particolari: l'Animtalk e l'Animation.

L'Animtalk permette di comunicare con gli altri personaggi dell'avventura rispondendo alle loro domande e dicendogli cosa si vuole che facciano.

L'Animation invece dota i vari personaggi di un "anima" propria per

Il Castello

cui ad ogni nuova partita si possono comportare in modo leggermente diverso; se le richieste poste loro non sono cortesi, o il loro umore è un po' "nero", ci si può facilmente aspettare un secco "No!" come risposta.

Strategie risolutive

Ogni adventure ha una propria strategia risolutiva che va scoperta per tentativi ed errori.

Sbagli in situazioni particolarmente delicate causano, come già accennato, una fine prematura che implica la ripetizione dall'inizio delle mosse che hanno portato a quel punto e la variazione dell'ultima azione che ha causato la penosa conclusione.

Un valido aiuto per la soluzione è costituito da mappe che indichino le relazioni tra i vari ambienti ed eventualmente le localizzazioni dei vari oggetti e pericoli.

Non vi resta perciò che armarvi di carta e matita e, man mano che procedete, aggiungere le nuove scoperte.

Il castello

Il Castello è un'adventure che si

VARIABILI NUMERICHE

altra	Usato per levare il marcatore di porta chiusa.
apr	Flag che indica se si ha la chiave giusta.
dir	Contiene un codice corrispondente alla direzione ed è usato nell'apertura delle porte.
fla	Usato per indicare se lo spazio è tra il nome e l'articolo o dopo il nome.
g	Usato in vari cicli.
gf	Flag che indica se il gobbo è vivo.
luogo	Contiene il numero corrispondente al luogo in cui ci si trova.
ogpr	Numero di oggetti portati.
pas	Numero di parti di cui è composta la frase in input.
pun	Puntatore ultimo carattere analizzato della stringa.
tro	Flag che indica se l'oggetto è presente.
uno	Flag che indica se è già stato stampato il messaggio.
vf	Flag che indica se il vampiro è vivo.

VARIABILI ALFANUMERICHE

b\$	Contiene il secondo elemento della frase in input.
c\$	Contiene il terzo elemento della frase in input.
g\$	Contiene il simbolo della condizione necessaria per lo spostamento in un altro locale.
i\$	Usato per l'input.
k\$	Indica il tipo di chiave necessaria per aprire la porta.
l\$	Contiene la descrizione del luogo.
v\$	Contiene il verbo della frase in input.
z\$	Usata per rendere uniforme la lunghezza di b\$ nelle frasi "prendi xxx", "posa xxx".

VETTORI

o\$	Contiene il nome degli oggetti.
s\$	Tabella per i cambiamenti di stanza.
l	Contiene i luoghi degli oggetti.

LE PRINCIPALI ROUTINE

100	Chiama inizializzazione.
110	Chiama presentazione.
120	Controlla se hai terminato l'avventura.
130-150	Stampa la descrizione del luogo.
200	Chiama accetta-mossa.
500-700	Procedure per il gobbo.
800-950	Procedure relative al vampiro.
1000-1050	Movimento a nord.
1060-1100	Movimento a sud.
1110-1130	Movimento a ovest.
1150-1175	Movimento a est.
1200-1230	Sali.

1250-1270	Scendi.
1300-1390	Apri.
1400-1460	Prendi.
1500-1560	Posa.
1600-1645	Inventario.
1650-1700	Mostra.
1750-1760	Inizio (per ricominciare).
1765-1725	Fine (per smettere).
1800-1825	Premi.
1850-1870	Aggrappati.
1900	Guarda.
1910-1940	Uccidi.
2000-2025	Mangia.
5598	Il verbo non è stato riconosciuto.
6000-6300	Inizializzazione.
6500-6530	Descrizioni.
6600-6740	Accetta frase.
6800-6899	Presentazione.
7000-7060	Stampa gli oggetti presenti.
9990-9994	Procedure di fine.

n	
s	
e	
o	
o	
sali	
scendi	
apri	(cosa)
prendi	(cosa)
posa	(cosa)
inventario	
mostra	(a chi) (che cosa)
inizio	
fine	
premi	(cosa)
aggrappati	(a cosa)
uccidi	(chi) (con cosa)
mangia	(cosa)
guarda	

Tabella 1. *Questi sono i verbi e i comandi permessi nelle frasi di input. Tra le parentesi sono indicate le eventuali specifiche da dare ad ogni verbo.*

svolge in un maniero abbandonato. Lo scopo è di uscire dalla porta d'oro che bisogna aprire con la chiave d'oro.

I verbi ammessi sono indicati nella tabella 1.

Le eventuali parentesi che li seguono indicano le informazioni complementari da digitare e il loro ordine: "uccidi il mostro con la lancia" è una frase corretta, "uccidi con la spada il mostro" non lo è.

Per prendere un oggetto occorre scrivere per esteso il suo nome e ciò resta valido se lo si vuole posare.

Il numero massimo di oggetti trasportabili è due.

Il comando "inventario" permette di conoscere cosa si stà portando.

Per muoversi da una stanza all'altra si deve digitare l'iniziale del punto cardinale corrispondente alla direzione verso la quale ci si vuole muovere.

Per aprire le porte usate la formula fissa "apri la porta" seguita o dal-

l'iniziale di un punto cardinale o dal suo nome per esteso ("a nord", "a est", ecc.).

Onde evitare errori di riconoscimento dei comandi seguite attentamente le seguenti norme: non usate le maiuscole, separate le parole con un solo spazio e, soprattutto, non ponete spazi dopo l'ultima lettera dell'ultima parola.

Fate anche attenzione a digitare i Data perché errori in queste istruzioni possono alterare tutta la logica degli spostamenti fra le stanze.

Importante: se digitate voi il programma avete praticamente risolto il 90% dell'avventura.

Vi consiglio pertanto di far battere il listato 1 ad un amico (deve proprio esservi amico, se accetta), o di suddividere questo compito tra più persone. Ultimo consiglio per i principianti: attenzione, non è detto che tutti gli oggetti siano effettivamente utili!

INFORMATICA OGGI

LA RIVISTA DI ELABORAZIONE DATI E TELEMATICA

**È in edicola
il nuovo numero**



**UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

LA RIVISTA DI ELABORAZIONE DATI E TELEMATICA

INFORMATICA OGGI

Il Castello

Segueo listato Castello.

```

1360 LET apr=0+(k$="r" AND NOT L
(7))+(k$="n" AND NOT L(4))+(k$="
o" AND NOT L(5))+(k$="f" AND NOT
L(3))
1365 IF apr=0 THEN PRINT "Non h
o la chiave adatta": GO TO 200
1370 LET s$(luogo,dir)="#": LET
altra=VAL s$(luogo)(dir+1 TO dir
+2)
1372 IF altra=99 THEN GO TO 1390
1375 LET dir=(1 AND dir=4)+(4 AND
d=dir=1)+(7 AND dir=10)+(10 AND
d=13)
1380 LET s$(altra,dir)="#":
1385 PRINT "La porta ";c$;"
e' aperta": GO TO 200
1400 IF v$<>"prendi" THEN GO TO
1500
1404 IF par<2 THEN INPUT "Prendi
cosa ?";b$: LET c$="": IF b$=""
THEN GO TO 1404
1405 REM ■ prendi ■
1406 IF b$="la moneta" OR b$="la
chiave" OR b$="la croce" OR b$=
"la sfera" THEN LET b$=b$+" "+c$
1410 IF ogpr=0 THEN PRINT "Non p
uoi portare piú di due og- getti
": GO TO 200
1415 LET tro=0: LET b$=b$+z$(1 TO
22-LEN b$)
1420 FOR g=1 TO 13
1425 IF b$<>os$(g) THEN GO TO 145
0
1430 LET tro=1: IF L(g)=0 THEN P
RINT "Guarda che ho 'gia'";b$: L
ET g=13: GO TO 1450
1435 IF L(g)<>luogo THEN PRINT "
Qui non c'è";b$: LET g=13: GO T
O 1450
1440 PRINT "OK !": LET L(g)=0:
LET g=13: LET ogpr=ogpr+1
1450 NEXT g
1455 IF NOT tro THEN PRINT b$,"n
on e' un oggetto che posso pren-d
ere"
1460 GO TO 200
1500 IF v$<>"posa" THEN GO TO 16
00
1505 REM ■ posa ■
1506 IF b$="la moneta" OR b$="la
chiave" OR b$="la croce" OR b$=
"la sfera" THEN LET b$=b$+" "+c$
1510 IF ogpr=0 THEN PRINT "Non
ho oggetti con me": GO TO 200
1515 LET tro=0: LET b$=b$+z$(1 TO
22-LEN b$)
1520 FOR g=1 TO 13
1525 IF b$<>os$(g) THEN GO TO 155
0
1530 LET tro=1: IF L(g)<>0 THEN
PRINT "Non ho in mano ";b$: LET
g=13: GO TO 1550
1540 PRINT "OK !": LET L(g)=lu
ogo: LET g=13: LET ogpr=ogpr+1
1550 NEXT g
1555 IF NOT tro THEN PRINT b$,"n
on e' un oggetto che posso por- t
are"
1560 GO TO 200
1600 IF v$<>"inventario" THEN GO

```

```

TO 1650
1605 REM ■ invent. ■
1610 IF ogpr=0 THEN PRINT "Non
sto portando niente": GO TO 200
1620 PRINT "Ho in mano:"
1625 FOR g=1 TO 13
1630 IF NOT L(g) THEN PRINT os$(g
)
1640 NEXT g
1645 GO TO 200
1650 IF v$<>"mostra" THEN GO TO
1750
1655 REM ■ mostra ■
1660 IF par<2 THEN INPUT "Mostra
a chi ?";b$: IF b$="" THEN GO T
O 1660
1665 IF par<3 THEN INPUT "Cosa d
evol mostrare ?";c$: IF c$="" THE
N GO TO 1665
1670 IF b$<>"al vampiro" THEN GO
TO 1700
1672 IF vf=0 THEN PRINT "Il vam
piro e' gia' stato dissolto": GO T
O 200
1675 IF luogo<>4 THEN PRINT "Non
ci sono vampiri! Hai forse bev
uto un goccetto di troppo ?": GO
TO 200
1680 IF c$<>"la croce d'oro" THE
N GO TO 200
1690 LET vf=0: PRINT "Il vampir
o alla vista della croce si dis
solge in una nuvola di polvere":
PRINT "PLUFF !": GO TO 200
1700 PRINT "Non serve a niente m
ostrare ";b$;"":c$: GO TO 200
1750 IF v$<>"inizio" THEN GO TO
1750
1755 REM ■ inizio ■
1760 RUN
1765 IF v$<>"fine" THEN GO TO 18
00
1770 REM ■ fine ■
1775 STOP
1800 IF v$<>"premi" THEN GO TO 1
850
1805 REM ■ premi ■
1810 IF b$<>"il bottone rosso"
AND b$<>"il bottone" THEN PRINT
"Un'única cosa che potrebbe esse
re interessante da premere sareb
be un bottone rosso"
1815 IF luogo<>26 THEN PRINT "Ma
non vedo il bottone!": GO TO 20
0
1820 IF (b$="il bottone rosso" O
R b$="il bottone") AND luogo=26
THEN PRINT "Gli scaffali della
cantina stanno cadendo,proprio
addosso a te": PRINT "CRASH !
! CRINKLE !": GO TO 9990
1825 GO TO 200
1850 IF v$<>"aggrappati" THEN GO
TO 1900
1855 REM ■ aggrap ■
1860 IF par<2 THEN INPUT "Aggrap
pati a che ?";b$: IF b$="" THEN
GO TO 1860
1865 IF b$<>"alla corda" THEN PR
INT "Non ci si puo' aggrappare":
GO TO 200
1867 IF luogo<>9 THEN PRINT "St
ai prendendomi per 'fesso! No
n c'è nessuna corda": GO TO 200
1870 PRINT "Il soffitto non sor
regge il tuo peso e crolla sepp
ellendoti ": GO TO 9990
1900 IF v$<>"guarda" THEN GO TO 1
20
1910 IF v$<>"uccidi" THEN GO TO
2000
1915 REM ■ uccidi ■
1920 IF par<2 THEN INPUT "Uccidi

```


Il Castello

Seguito listato Castello.

```

chi ?";bs: IF bs="" THEN GO TO
1920
1925 IF bs<>"il vampiro" AND bs<
>"il gobbo" THEN PRINT "Stai sch
erzando vero?": GO TO 200
1930 IF bs="il vampiro" AND (luog
o<>4 OR NOT vf) THEN PRINT "Non
ci sono vampiri qui! Penso che
il tuo equilibrio mentale sti
a vacillando.": GO TO 200
1935 IF bs="il gobbo" AND (luogo
<>28 OR NOT gf) THEN PRINT "Hai
le travegole? Non ci sono gob
bi.": GO TO 200
1940 IF cs="con l'ascia" THEN LE
T gf=0: PRINT "Il gobbo stramaz
za al suolo e finisce su una b
otola che si apre e dopo aver
lo fatto precipitare si richi
ude inesorabilmente dietro di
lui!": GO TO 200
2000 IF vs<>"mangia" THEN GO TO
2005
2005 REM ■ Mangia ■
2010 IF par<2 THEN INPUT "Mangia
cosa? ";bs: IF bs="" THEN GO TO
210
2015 IF bs<>"il biscotto" THEN P
RINT "Non dire idiozie": GO TO
200
2020 IF l(11) THEN PRINT "Non s
to portando il biscotto": GO TO
200
2025 PRINT "Il biscotto e'avvete
nato": GO TO 9990
5998 PRINT "■"v$;"■"Non e'un
verbo utilizzabile": GO TO 200
5999 STOP
6000 REM ■inizializ.■
6010 DIM s$(13,23): DIM l(13)
6020 RESTORE 6030: FOR g=1 TO 13
: READ o$(g),l(g): NEXT g
6030 DATA "il pugnale",17,"l'asc
ia",6,"la chiave di ferro",30,"l
a chiave nera",27,"la chiave d'o
ro",11,"la croce d'oro",20,"la c
hieve rossa",14,"la sfera di cri
stallo",18,"il diamante",23,"la
nello",7
6035 DATA "il biscotto",15,"la b
ottiglia",26,"la moneta d'argent
o",13
6040 DIM s$(30,18)
6050 RESTORE 6050: FOR g=1 TO 30
: READ s$(g): NEXT g
6060 DATA "02 14r15o99 00 00","
703 01 00 00 00 00","04r02 00 0
0 00 00","00 03 05 00 00 00","
00 00r06 04 00 00"
6065 DATA "00 00 07 00r05 00 00","
06 03 00 00 00 00","07 09 00 0
0 00 00","08 10 00 00 00 00","
09r11 00 00 00 00"
6070 DATA "r10 00 00r12 00 00","
00 00r11r13 00 00","r14 00r12 0
0 00 00","01r13 00 00 00 00","
15 00r01 00 00"
6075 DATA "00 00 00 00 15 17","
24 16r18 00 00 00","00r19r23r1
7 00 00","r18r20r22 00 00 00","r
19 00r21 00 00 00"

```

```

5030 DATA "r22 00 00r20 00 00","
r23r21 00r19 00 00","00r22 00r1
8 00 00","00 00 00 00 17 25","
00 24r26 27 00 00"
5035 DATA "00 00 00r25 00 00","
00 00 25 28 00 00","00 29 27 0
0 00 00","28r30 00 00 00 00","r
29 00 00 00 00 00"
5100 LET luogo=1
5110 LET vf=1: LET gf=1: LET ogp
r=0
5115 LET z$=""
5120 RETURN
5500 GO TO 6500+luogo
5501 LET l$="Sei in una stanza d
i forma quadrata con una porta
d'oro a est,una porta rossa a o
vest e due passaggi nelle altr
e due direzioni. Non ci sono
mobili ne finestre.": RETURN
5502 LET l$="Sei in un corridoio
con i muri colorati di azzurro
.Sul soffitto c'e un affresco
rovinato in molti punti. C'e un
a porta rossa a nord ed un pas
saggio a sud.": RETURN
5503 LET l$="Sei in un corridoio
che ha due feritoie da quella
rivolta a est:puo'osservare il
parco ed il sentiero che conduc
e fuori dal parco che circonda
il castello. Quella a ovest e' r
oppo in alto perche'riesca a ved
ere.C'e una porta rossa a sud e
si puo'andare a nord.Sopra l
a porta c'e l'immagine di un pi
strello.": RETURN
5504 LET l$="Sei in una stanza s
caramente illuminata dalla lu
ce proveniente da i passaggi a o
vest e a sud. C'e un vampiro
che si avvicina minacciosamente
"AND vf): RETURN
5505 LET l$="Sei in un corridoio
illuminato da un lucernario su
l soffitto. Sopra la porta ross
a ad ovest c'e un quadro che r
appresenta un lupo.Sul muro ad e
st,sopra un passaggio,c'e un o
mbra come se qualcuno avesse lev
ato una cornice.": RETURN
5506 LET l$="Sei in un'ampia stan
za ammobiliata.Piccole ragna
tele sono attaccate ovunque.C'e
una porta a est di color rosso
ed un passag-gio a sud.": RETURN
5507 LET l$="Sei in un corridoio
con passaggio sud e nord.Da una
feritoia si puo'vedere il lago
ad ovest del castello.": RETURN
5508 LET l$="Sei in un corridoio
con passaggio sud e nord.Da una
feritoia si puo'vedere il lago
ad ovest del castello.": RETURN
5509 LET l$="Sei in uno stretto
corridoio e dal centro del soff
itto pende una grossa corda.Le
uscite sono a nord e sud.": RET
URN
5510 LET l$="Sei in un corridoio
senza finestre. Sul soffitto
probabilmen-te era dipinta una
scena di cac-cia. A nord c'e un
passaggio e a sud c'e una gross
a porta di ferro.": RETURN
5511 LET l$="Sei in una stanza d
i forma otta-gonale con un sfo
rto di Dirk Struan e,sullo sfo
rdo,un clip-pear. A nord e ad e
st vi sono dueporte di ferro.": R
ETURN
5512 LET l$="Sei in un corridoio
dipinto di azzurro. Il muro a

```

Il Castello

Seguito listato Castello.

sud e' in al- cuni punti nero. Se
 mbrano trac- ce di fuliggine. Il
 soffitto ha una vistosa crep-
 a da cui fil- trano dei raggi di
 sole. A' ovest c' e' una porta di
 ferro. A' est c' e' una porta rossa
 .": RETURN
 6513 LET l\$="Sei in una stanza s-
 carsamente illuminata con dell-
 e porte rossaa nord e ad ovest."
 : RETURN
 6514 LET l\$="Sei in un corridoio
 . Da una fe- ritola ad est posso
 vedere il bosco. C' e' un passa-
 ggio a nord ed una porta rossa
 a sud." : RETURN
 6515 LET l\$="Sei in una stanza d-
 i forma qua- drata. In un angolo
 c' e' un gros- so tavolo di noce.
 Si puo' andare a nord e c' e' una po-
 rta rossa a est." : RETURN
 6516 LET l\$="Sei sulle scale. Il
 soffitto e' una volta a botte.
 I muri della parte bassa sono pi-
 u' umidi che in cima alla rampa."
 : RETURN
 6517 LET l\$="Sei in una stanza a
 mpia. In un angolo c' e' un gross-
 o tavolo tut- to tarlato e con gl-
 i angoli s- mussati. C' e' una po-
 rta nera a ovest e dei passagg-
 i a nord e sud." : RETURN
 6518 LET l\$="Sei nella libreria
 del castello. C' e' una porta nera
 ad est, una a rossa a sud ed un' a
 ltra rossa a ovest." : RETURN
 6519 LET l\$="Sei nella libreria
 del castello. C' e' una porta rossa
 ad ovest, una rossa a sud ed un'
 altra rossa a nord." : RETURN
 6520 LET l\$="Sei nella libreria
 del castello. C' e' una porta rossa
 ad ovest ed un'altra rossa a no-
 rd." : RETURN
 6521 LET l\$="Sei nella libreria
 del castello. C' e' una porta rossa
 ad est ed un'altra rossa a nord."
 : RETURN
 6522 LET l\$="Sei nella libreria
 del castello. C' e' una porta rossa
 ad est, una rossa a sud ed un' a
 ltra rossa a nord." : RETURN
 6523 LET l\$="Sei nella libreria
 del castello. C' e' una porta rossa
 ad est ed un'altra rossa a sud."
 : RETURN
 6524 LET l\$="Sei sulle scale. Il
 soffitto e' una volta a botte.
 I muri sono tutti umidi." : RETU-
 RN
 6525 LET l\$="Sei in una stanza s-
 cavata nella roccia. Il soffitto
 e' piu' basso che nei locali supe-
 riori. C' e' una porta rossa a o-
 vest, un pas- saggio a est ed un-
 a sud." : RETURN
 6526 LET l\$="Sei nella cantina d-
 el castello. Su un blocco di pie-
 tra a forma di cubo c' e' un bott-
 one rosso." : RETURN
 6527 LET l\$="Sei in un corridoio
 scavato nel- la roccia. Il muro

a nord e' molto umido. Ci son-
 o due passag- gi: uno a est e l' a
 ltro ad ovest." : RETURN
 6528 LET l\$="Sei in quella che d-
 oveva essere la stanza delle tor-
 ture. C' e' un passaggio a sud e u-
 no ad ovest. "+" e' un gobbo se-
 duto su un tavolo" AND g1): RETURN
 6529 LET l\$="Sei in un corridoio
 con un pas- saggio a nord ed un-
 a porta rossaa sud." : RETURN
 6530 LET l\$="Sei in una stanza i-
 n cui l'unicuscita e' una porta
 rossa a nord. Il pavimento trema,
 ad ogni passo sul soffitto c' e'
 una botola da cui si infiltra del
 l'acqua che cola sul muro. La b-
 otola sembra molto precaria." : R-
 ETURN
 6600 REM ■accetta mossa■
 6605 LET v\$="": LET b\$="": LET c-
 \$="":
 6610 INPUT "COSA FACCO ?"; LINE
 i\$
 6620 IF i\$="" THEN GO TO 6610
 6625 IF i\$(1)=" " THEN GO TO 6610
 6630 LET pun=1: LET v\$=""
 6640 LET v\$=v\$+i\$(pun)
 6645 LET pun=pun+1
 6650 IF pun>LEN i\$ THEN GO TO 6660
 6655 IF i\$(pun)<> " " THEN GO TO
 6660
 6660 IF LEN i\$>pun*3 THEN LET pa-
 r=1: RETURN
 6670 LET pun=pun+1: LET fla=0
 6680 LET b\$=b\$+i\$(pun)
 6685 LET pun=pun+1
 6690 IF LEN i\$<pun THEN LET par=
 RETURN
 6700 IF fla AND i\$(pun)=" " THEN
 GO TO 6720
 6705 IF i\$(pun)=" " THEN LET fla
 =1
 6710 GO TO 6660
 6720 IF LEN i\$>pun*1 THEN LET pa-
 r=2: RETURN
 6730 LET c\$=i\$(pun+1 TO)
 6740 LET par=3: RETURN
 6800 REM ■presentazione■
 6810 PRINT "Ti trovi in un cast-
 ello abband- nato. Devi riuscire
 ad uscire sano e salvo affron-
 tando i vari pericoli che si ann-
 idano tra le mura."
 6820 PRINT "Ti consiglio di far-
 e molta at- tenzione. HA! HA! H-
 A!"
 6830 INPUT "Premi ENTER per com-
 incia." : \$
 6899 RETURN
 6900 REM ■uscito■
 6910 PRINT "Ben fatto sei riusci-
 to a comple- tare l'avventura. Non
 ti resta che attraversare il
 sentiero del parco ed andare a
 lla prima fermata dell'autobus
 senza farti investire."
 6990 RETURN
 7000 REM ■oggetti ■
 7010 LET uno=0
 7020 FOR q=1 TO 13
 7030 IF (lig)<>luogo THEN GO TO 7-
 050
 7040 IF NOT uno THEN PRINT "Ved-
 o di interessante ": LET uno=1
 7045 PRINT o\$(q)
 7050 NEXT q
 7060 RETURN
 9990 REM ■ FINE ■
 9991 INPUT "ancora o fine (a/f)
 >": LINE i\$
 9992 IF i\$="a" THEN RUN
 9993 IF i\$<>"f" THEN GO TO 9991
 9994 STOP

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
4	Interi in precisione multipla Grafica 3D	Apple II	40.000	4	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	CBM 3032	20.000	8	Cassetta
14	Tool-Kit	C 64	35.000	9	Cassetta
19	Type Writer	VIC 20	30.000	10	Disco
20	Scopa	C 64 - 3032	25.000	11	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.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Cod. a L.

Cognome

Cod. a L.

Nome

Cod. a L.

Indirizzo

Cod. a L.

CAP

Cod. a L.

Città

+ SPESE POSTALI
 (contributo fisso) L. 3.000 **TOTALE L.**

che pagherò al postino alla consegna del pacco

Firma



Roulette

Un classico gioco per il vostro Texas TI99

di Mauro Cristuib Grizzi

Questo programma è stato scritto per il TI99/4A fornito di modulo SSS Extended BASIC, e permette di giocare alla roulette europea (quella diffusa nei nostri Casinò e senza il doppio zero).

Possono esserci fino a sei giocatori contemporaneamente, mentre le

giocate possibili sono le seguenti:

- Numeri Pieni: è la classica giocata su un numero che, se estratto, rende 35 volte la posta;
- Cavalli: gruppi di due numeri, ad esempio 1 e 2 oppure 1 e 4; paga 17 volte la posta;
- Terzine: gruppi di tre numeri consecutivi sulla stessa riga, come 1,2,3 oppure 13,14,15; paga 11 volte la posta;
- Carré: gruppi di quattro numeri in quadrato, come 1, 2, 3, 5 oppure 14, 15, 17, 18; paga 8 volte la posta;
- Sestine: gruppi di sei numeri consecutivi su due righe, come sestina 1-6, oppure sestina 13-18; paga 5

```

Y>57) THEN 230
240 KEY=KEY-48 :: IF KEY=0 T
HEN 470
250 ON KEY GOSUB 270,290,310
,330,350,380,410,430,450
260 GOSUB 1330 :: GOTO 230
270 GOSUB 1110 :: INPUT "QUA
NTI PIENI?(MAX.6) ":N :: FOR
I=1 TO N :: INPUT "NUMERO?P
UNTATA?":M(I,PL),A :: MA(I,P
L)=A*1000
280 PU(7)=PU(7)+MA(I,PL) :: N
EXT I :: RETURN
290 GOSUB 1110 :: INPUT "QUA
NTI CAVALLI?(MAX.6) ":N :: F
OR I=1 TO N :: INPUT "NUMERI
?PUNTATA?":M(I+6,PL),M2(I,PL
),A
300 MA(I+6,PL)=A*1000 :: PU(
7)=PU(7)+MA(I+6,PL):: NEXT I
:: RETURN
310 GOSUB 1110 :: INPUT "QUA
NTI CARRÉ?(MAX.6) ":N :: F
OR I=1 TO N :: INPUT "NUM. PI
U'BASSO?PUNTATA?":M(I+12,PL),
A
320 MA(I+12,PL)=A*1000 :: PU
(7)=PU(7)+MA(I+12,PL):: NEXT
I :: RETURN
330 GOSUB 1110 :: INPUT "QUA
NTE TERZINE?(MAX.6) ":N :: F
OR I=1 TO N :: INPUT "NUM.PI
U'BASSO?PUNTATA?":M(I+18,PL
),A :: MA(I+18,PL)=A*1000
340 PU(7)=PU(7)+MA(I+18,PL)
:: NEXT I :: RETURN

```

Listato 1. Il listato del programma Roulette, è stato ottenuto usando una speciale codifica per i caratteri di controllo: quando trovate in una stringa un carattere sottolineato, ciò significa che dovete premere quel tasto insieme al tasto Control. Ad esempio, A significa Control + A.

```

100 GOTO 130 :: OPTION BASE
1 :: DIM M(34,6),MA(34,6),M2
(6,6),PU(7),FP(6),NOMES(6),C
L$(6),COL$(3,6) :: CALL CHARS
ET :: CALL GCHAR
110 CALL CLEAR :: CALL SCREE
N :: CALL COLOR :: CALL SOUN
D :: CALL KEY :: CALL CHAR ::
CALL CHARPAT :: CALL VCHAR
:: CALL HCHAR :: RANDOMIZE
120 PLAYER,PL,GI,I,W,N,A,X,K
EY,STATUS,AS,BS,CS :: !@P-
130 GOSUB 1390 :: CALL CLEAR
:: CALL CHARSET
140 FOR I=49 TO 56 :: CALL C
HARPAT(I,AS) :: CALL CHAR(I+6
3,AS,I+71,AS) :: NEXT I :: CA
LL CHARPAT(48,AS,57,BS) :: CA
LL CHAR(102,AS,103,BS,110,AS
,111,BS)
150 CALL COLOR(0,16,1,1,8,1,

```

```

7,7,15,9,7,15,10,2,15,11,7,1
5,12,2,15,14,8,15)
160 CALL CHAR(130,"000000000
000000008080808080808080000
0FF") :: CALL CHAR(136,"00000
0FF")
170 RANDOMIZE :: FOR I=5 TO
8 :: CALL COLOR(I,8,1) :: NEX
T I :: FOR I=2 TO 4 :: CALL
COLOR(I,16,1) :: NEXT I
180 PRINT "HHHHHHHHHHHHHHHH
HHHHHHHHHH": " INSERIRE LE
GIOCATE,TRANNE LA PUGLIA,I
N UNITA'DI 1000": "HHHHHHHH
HHHHHHHHHHHHHHHHHHHH": " ::
: :: : :: : :: : :: :
: :: :

```

```

190 INPUT "QUANTI GIOCATORI?
(MAX.6)":PLAYER :: FOR PL=1
TO PLAYER :: INPUT "NOME,PRE
GOS? "NOMES(PL) :: INPUT "PUG
LIA DI PARTENZA?":PU(PL) :: P
RINT :: NEXT PL :: G
I=1
200 FOR PL=1 TO PLAYER :: IF
PL=FP(PL) THEN 500
210 PU(7)=0 :: CL$(PL)=" ::
FOR I=1 TO 3 :: COL$(I,PL)=
" :: NEXT I :: FOR I=1 TO 3
4
220 MA(I,PL),M(I,PL)=0 :: NE
XT I :: FOR I=1 TO 6 :: M2(I
,PL)=0 :: NEXT I :: GOSUB 13
30
230 CALL KEY(0,KEY,STATUS) ::
IF STATUS=0 OR(KEY<48 OR KE

```

- Dozzine: le tre dozzine giocabili sono la 1-12, la 13-24 e la 25-36; pagano 2 volte la posta;
- Colonne: le tre colonne A, B, e C pagano 2 volte la posta;
- Pari/Dispari e Rosso/Nero pagano 1 volta la posta.

Il programma, dopo essersi informato sul numero dei giocatori e sui rispettivi capitali disponibili, passa al primo giocatore e gli chiede quali giocate intenda fare tramite un menu di gioco. Scegliendo la (o) le opzioni desiderate, si visualizzerà il tavolo verde ed il programma chiederà numeri e puntata. Per puntate su

Terzine, Carré, Sestine e Dozzine sarà sufficiente battere il numero più basso compreso nel gruppo, ed il computer provvederà a calcolare anche gli altri automaticamente. Dopo ogni puntata viene visualizzato il capitale ancora disponibile e quello giocato; finito di puntare, occorre premere il tasto di fine giocata ed il calcolatore, dopo avervi informato sul totale giocato, passerà a raccogliere le puntate del giocatore seguente.

Quando tutti avranno puntato, verrà estratto il faticoso numero e visualizzati gli esiti, giocatore per

```
350 GOSUB 1110 :: INPUT "QUA
NTE SESTINE?(MAX.6)":N :: PO
R I=1 TO N :: INPUT "NUM.PIU
'BASSO?PUNTATA?":M(I+24,PL),
A :: FOR W=1 TO 34 STEP 3 ::
IF M(I+24,PL)=W THEN
N 370 ELSE 360
360 NEXT W :: PRINT "NUMERO
NON CONGRUENTE" :: FOR W=1 T
O 150 :: NEXT W :: GOTO 350
```

```
370 MA(I+24,PL)=A*1000 :: PU
(7)=PU(7)+MA(I+24,PL) :: NEXT
I :: RETURN
380 GOSUB 1110 :: INPUT "QUA
NTE DOZZINE?":N :: FOR I=1 T
O N :: INPUT "NUM.PIU'BASSO?
PUNTATA?":M(I+28,PL),A :: PO
R W=1 TO 25 STEP 12 :: IF M(
I+28,PL)=W THEN 400
ELSE 390
390 NEXT W :: PRINT "NUMERO
NON CONGRUENTE" :: FOR W=1 T
O 150 :: NEXT W :: GOTO 380
```

```
400 MA(I+28,PL)=A*1000 :: PU
(7)=PU(7)+MA(I+28,PL) :: NEXT
I :: RETURN
410 CALL CLEAR :: INPUT "QUA
NTE COLONNE?":N :: PRINT ::
FOR I=1 TO N :: INPUT "COLON
NA?PUNTATA?":COLS(I,PL),A ::
MA(I+30,PL)=A*1000
420 PU(7)=PU(7)+MA(I+30,PL):
NEXT I :: RETURN
430 CALL CLEAR :: INPUT "PAR
```

```
I-DISPARI?(P/D)PUNTATA? ":A
$,A :: IF A$="P".THEN COLS(3
,PL)="PARI" ELSE COLS(3,PL)=
"DISPARI"
440 MA(33,PL)=A*1000 :: PU(7
)=PU(7)+MA(33,PL):: RETURN
450 CALL CLEAR :: INPUT "COL
ORE (R/N)?PUNTATA?":A$,A ::
IF A$="R" THEN CLS(PL)="ROSSO
O" ELSE CLS(PL)="NERO"
460 MA(34,PL)=A*1000 :: PU(7
)=PU(7)+MA(34,PL):: RETURN
470 DISPLAY AT(24,1):USING "
TOT GIOCATO #####":PU(7)
480 FOR W=1 TO 500 :: NEXT W
:: IF PU(7)<=PU(PL)THEN 500
```

```
490 CALL SOUND(100,500,0)::
PRINT "GIOCATO SUPERIORE A Q
UANTO POSSEDUTO----NON ACCE
TTATA" :: FOR I=1 TO 500 ::
NEXT I :: GOTO 210
500 NEXT PL :: PRINT :: ::
X=INT(37*RND):: CALL CLEAR ::
FOR I=1 TO 10 :: DISPLAY A
T(16,5)BEEP:"ATTENDERE PREGO
..."
510 FOR W=1 TO 50 :: NEXT W
:: CALL CLEAR :: FOR W=1 TO
50 :: NEXT W :: NEXT I
520 FOR I=1 TO 35 STEP 2 ::
IF X=I THEN BS="NERO" :: GOT
O 540
530 NEXT I :: IF X=0 THEN BS
="---" ELSE BS="ROSSO"
540 FOR I=2 TO 36 STEP 2 ::
IF X=I THEN CS="PARI" :: GOT
```

```
O 560
550 NEXT I :: IF X=0 THEN CS
="---" ELSE CS="DISP."
560 FOR PL=1 TO PLAYER :: PU
(7)=0 :: IF PL=FP(PL)THEN 10
80
570 PRINT "USCITO IL";X;"-"&
CS&" "&BS&"-": :: CALL SOU
ND(200,1500,0):: PRINT "RISU
LTATI DI ";NOMES(PL): :: : F
OR I=1 TO 6 :: IF MA(I,PL)=0
THEN 610
580 IF X<>M(I,PL)THEN 600
590 PRINT "PIENO ";M(I,PL)
;TAB(23);"*VINCE" :: PU(7)=P
U(7)+35*MA(I,PL) :: GOTO 610
```

```
600 PRINT "PIENO ";M(I,PL)
;TAB(23);"PERDE" :: PU(7)=PU
(7)-MA(I,PL)
610 NEXT I :: FOR I=7 TO 12
:: IF MA(I,PL)=0 THEN 650
620 IF X=M(I,PL)OR X=M2(I-6,
PL)THEN 640
```

```
630 PRINT "CAVALLO ";M(I,PL)
;M2(I-6,PL);TAB(23);"PERDE"
:: PU(7)=PU(7)-MA(I,PL):: GO
TO 650
640 PRINT "CAVALLO ";M(I,PL)
;M2(I-6,PL);TAB(23);"*VINCE"
:: PU(7)=PU(7)+17*MA(I,PL)
```

```
650 NEXT I :: FOR I=13 TO 18
:: IF MA(I,PL)=0 THEN 690
660 A=M(I,PL): IF X=A OR X=
A+1 OR X=A+3 OR X=A+4 THEN 6
80
```

giocatore e giocata per giocata. Si passerà quindi a raccogliere le puntate successive.

Il programma è ricco di controlli e quindi, se provate a barare, vi prenderà sempre in "castagna". Se poi malauguratamente doveste finire i soldi, il computer ve ne presterà quanti ne vorrete, e senza pretendere la restituzione!

Alcuni commenti al listato

100-120 - Elenco dei sottoprogrammi e delle variabili usate, per ridurre il tempo di attesa dopo il Run.

130-160 - Presentazione e definizione caratteri speciali.

170-190 - Raccolta dei dati su numero di giocatori, rispettivi nomi e capitali disponibili.

200-260 - Visualizzazione del menu di gioco ed accettazione della opzione selezionata.

270-280 - Subroutine accettazione Numeri Pieni.

290-300 - Subroutine accettazione Cavalli.

310-320 - Subroutine accettazione Carré.

330-340 - Subroutine accettazione Terzine.

Roulette

Seguito listato Roulette.

```

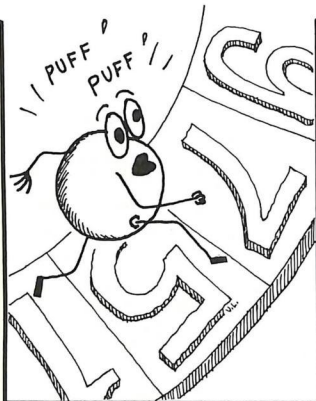
670 PRINT "CARRE' ";A;A+1;A+
3;A+4;TAB(23);"PERDE" :: PU(
7)=PU(7)-MA(I,PL) :: GOTO 690

680 PRINT "CARRE' ";A;A+1;A+
3;A+4;TAB(23);"*VINCE" :: PU
(7)=PU(7)+8*MA(I,PL)
690 NEXT I :: FOR I=31 TO 32
:: IF MA(I,PL)=0 THEN 760
700 FOR W=1 TO 34 STEP 3 ::
IF W=X THEN AS="A"
710 IF X=W+1 THEN AS="B"
720 IF X=W+2 THEN AS="C"
730 NEXT W :: IF AS=COL$ (I-3
0,PL) THEN 750
740 PRINT "COLONNA ";CO
L$ (I-30,PL);TAB(23);"PERDE"
:: PU(7)=PU(7)-MA(I,PL) :: GO
TO 760
750 PRINT "COLONNA ";CO
L$ (I-30,PL);TAB(23);"*VINCE"
:: PU(7)=PU(7)+2*MA(I,PL)
760 NEXT I :: FOR I=19 TO 24
:: IF MA(I,PL)=0 THEN 800
770 A=M(I,PL) :: IF X=A OR X=
A+1 OR X=A+2 THEN 790
780 PRINT "TERZINA ";A;A+1;A
+2;TAB(23);"PERDE" :: PU(7)=
PU(7)-MA(I,PL) :: GOTO 800
790 PRINT "TERZINA ";A;A+1;A
+2;TAB(23);"*VINCE" :: PU(7)
=PU(7)+1*MA(I,PL)
800 NEXT I :: FOR I=25 TO 28
:: IF MA(I,PL)=0 THEN 840
810 FOR W=M(I,PL) TO M(I,PL)+
5 :: IF X<W THEN 830
820 PRINT "SESTINA ";W;"-";W
+5;TAB(23);"*VINCE" :: PU(7)
=PU(7)+5*MA(I,PL) :: GOTO 840

830 NEXT W :: PRINT "SESTINA
";M(I,PL);"-";M(I,PL)+5;TAB
(23);"PERDE" :: PU(7)=PU(7)-
MA(I,PL)
840 NEXT I :: FOR I=29 TO 30
:: IF MA(I,PL)=0 THEN 880
850 IF X<M(I,PL) OR X>M(I,PL)
+11 THEN 870
860 PRINT "DOZZINA ";M(I,PL)
;"-";M(I,PL)+11;TAB(23);"*VI
NCE" :: PU(7)=PU(7)+2*MA(I,P
L) :: GOTO 880
870 PRINT "DOZZINA ";M(I,PL)
;"-";M(I,PL)+11;TAB(23);"PER
DE" :: PU(7)=PU(7)-MA(I,PL)

880 NEXT I :: IF MA(33,PL)=0
THEN 970
890 IF X=0 THEN 960
900 IF COL$ (3,PL)="PARI" THE
N A=1 ELSE A=2

```



```

910 FOR I=2 TO 36 STEP 2 ::
IF X=I THEN 920 ELSE 930
920 ON A GOTO 950,960
930 NEXT I
940 ON A GOTO 960,950
950 PRINT COL$ (3,PL);TAB(23)
;"VINCE" :: PU(7)=PU(7)+MA(
33,PL) :: GOTO 970
960 PRINT COL$ (3,PL);TAB(23)
;"PERDE" :: PU(7)=PU(7)-MA(3
3,PL)
970 IF MA(34,PL)=0 THEN 1010

980 FOR I=1 TO 35 STEP 2 ::
IF X=I AND CL$ (PL)="NERO" TH
EN PRINT CL$ (PL);TAB(23);"*V
INCE" :: PU(7)=PU(7)+MA(34,P
L) :: GOTO 1010
990 NEXT I :: FOR I=2 TO 36
STEP 2 :: IF X=I AND CL$ (PL)
="ROSSO" THEN PRINT CL$ (PL);
TAB(23);"*VINCE" :: PU(7)=PU
(7)+MA(34,PL) :: GOTO 1010
1000 NEXT I :: PRINT CL$ (PL)
;TAB(23);"PERDE" :: PU(7)=PU
(7)-MA(34,PL)
1010 PU(PL)=PU(PL)+PU(7)
1020 PRINT USING "ESITO GIOC
ATA +#####":PU(7) :: PR
INT USING "NUOVA PUGLIA ###
#####":PU(PL) :: IF PU(PL)>
0 THEN 1060
1030 CALL SOUND(1000,140,0):
PRINT :: "HAI FINITO I SOL
DI!": :: INPUT "VUOI UNA N
UOVA PUGLIA? ":A$ :: IF A$<>
"SI" THEN 1050
1040 INPUT "QUANTO? ":PU(PL)
:: GOTO 1060
1050 FP(PL)=PL

```

```

1060 PRINT :: "***** PREMI
UN TASO *****": ::
1070 CALL KEY(0,KEY,STATUS):
: IF STATUS=0 THEN 1070 ELSE
1080
1080 NEXT PL
1090 GI=GI+1 :: GOTO 200
1100 END
1110 CALL CLEAR :: CALL COLO
R(13,2,15)
1120 FOR I=5 TO 14 :: CALL V
CHAR(8,I,130,16):: NEXT I ::
FOR I=19 TO 28 :: CALL VCHA
R(10,I,130,14):: NEXT I
1130 FOR I=8 TO 11 STEP 3 ::
CALL VCHAR(9,I,131,15):: NE
XT I
1140 FOR I=22 TO 25 STEP 3 :
: CALL VCHAR(10,I,131,14)::
NEXT I
1150 FOR I=10 TO 22 STEP 2 :
: CALL HCHAR(I,6,132,8):: CA
LL HCHAR(I,20,132,8):: NEXT
I :: CALL HCHAR(18,6,136,8)
: CALL HCHAR(14,20,136,8)
1160 DISLAY AT(9,4)SIZE(-8)
;"BBBBBBB" :: DISPLAY AT(11
,4)SIZE(-2);"Bx"
1170 DISPLAY AT(11,7)SIZE(-2)
;"Bq" :: DISPLAY AT(11,10)S
IZE(-2);"Bz" :: DISPLAY AT(1
3,4)SIZE(-2);"Bs"
1180 DISPLAY AT(13,7)SIZE(-2)
;"B" :: DISPLAY AT(13,10)S
IZE(-2);"Bu" :: DISPLAY AT(1
5,4)SIZE(-2);"B"
1190 DISPLAY AT(15,7)SIZE(-2)
;"Bw" :: DISPLAY AT(15,10)S
IZE(-2);"Bo" :: DISPLAY AT(1
7,4)SIZE(-2);"pf"
1200 DISPLAY AT(17,7)SIZE(-2)
;"xx" :: DISPLAY AT(17,10)S
IZE(-2);"pq"
1210 DISPLAY AT(19,4)SIZE(-2)
;"xz" :: DISPLAY AT(19,7)SI
ZE(-2);"ps" :: DISPLAY AT(19
,10)SIZE(-2);"x"
1220 DISPLAY AT(21,4)SIZE(-2)
;"pu" :: DISPLAY AT(21,7)SI
ZE(-2);"x" :: DISPLAY AT(21
,10)SIZE(-2);"pw"
1230 DISPLAY AT(23,4)SIZE(-2)
;"BA" :: DISPLAY AT(23,7)SI
ZE(-2);"BB" :: DISPLAY AT(23
,10)SIZE(-2);"BC"
1240 DISPLAY AT(11,18)SIZE(-
2);"xo" :: DISPLAY AT(11,21)
SIZE(-2);"qf"
1250 DISPLAY AT(11,24)SIZE(-
2);"yx" :: DISPLAY AT(13,18)
SIZE(-2);"qq" :: DISPLAY AT(

```


Roulette

```

13,21)SIZE(-2):"yz"
1260 DISPLAY AT(13,24)SIZE(-2):"qs" :: DISPLAY AT(15,18)SIZE(-2):"y|"
1270 DISPLAY AT(15,21)SIZE(-2):"qu" :: DISPLAY AT(15,24)SIZE(-2):"y~" :: DISPLAY AT(17,18)SIZE(-2):"qw"
1280 DISPLAY AT(17,21)SIZE(-2):"yo" :: DISPLAY AT(17,24)SIZE(-2):"rf"
1290 DISPLAY AT(19,18)SIZE(-2):"zx" :: DISPLAY AT(19,21)SIZE(-2):"rq" :: DISPLAY AT(19,24)SIZE(-2):"zz"
1300 DISPLAY AT(21,18)SIZE(-2):"rs" :: DISPLAY AT(21,21)SIZE(-2):"z|" :: DISPLAY AT(21,24)SIZE(-2):"ru"
1310 DISPLAY AT(23,18)SIZE(-2):"BA" :: DISPLAY AT(23,21)SIZE(-2):"BB" :: DISPLAY AT(23,24)SIZE(-2):"BC"
1320 PRINT :: RETURN
1330 CALL CLEAR :: CALL COLOR(13,9,2) :: DISPLAY AT(1,1):"GIOCATA N.":"GI":"DI":" " "GNOME"(PL) :: DISPLAY AT(2,1):"DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD"
1340 DISPLAY AT(3,1):"PRESS

```

```

1 PER PIENI" :: DISPLAY AT(5,1):"PRESS 2 PER CAVALLI"
1350 DISPLAY AT(7,1):"PRESS 3 PER CARRE" :: DISPLAY AT(9,1):"PRESS 4 PER TERZINE" :: DISPLAY AT(11,1):"PRESS 5 PER SESTINE" :: DISPLAY AT(13,1):"PRESS 6 PER DOZZINE"
1360 DISPLAY AT(15,1):"PRESS 7 PER COLONNE" :: DISPLAY AT(17,1):"PRESS 8 PER PARI/DISP." :: DISPLAY AT(19,1):"PRESS 9 PER ROSSO/NERO"
1370 DISPLAY AT(21,1):"PRESS 0 PER FINE" :: DISPLAY AT(23,1):"POSSEDUTE" :: DISPLAY AT(23,17):USING "#####":PU(PL)
1380 DISPLAY AT(24,1):"DISP. DA GIOCARE" :: DISPLAY AT(24,17):USING "#####":PU(PL)
1390 FOR I=65 TO 88 :: CALL CHARPAT(I,AS) :: CALL CHAR(I+31,AS) :: NEXT I :: FOR I=9 TO 0 11 :: CALL COLOR(I,2,11) :: NEXT I
1400 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) :: CALL CHAR(136,"") :: CALL COLOR(14,9,9) :: FOR I=2

```

```

TO 32 :: CALL HCHAR(1,I,136) :: NEXT I :: FOR I=1 TO 24 :: CALL VCHAR(I,32,136)
1410 NEXT I :: FOR I=32 TO 2 STEP -1 :: CALL HCHAR(24,I,136) :: NEXT I :: FOR I=24 TO 1 STEP -1 :: CALL VCHAR(I,2,136) :: NEXT I :: CALL CHAR(129,"") :: CALL COLOR(13,5,5) W=3 :: PL=13 :: X=5 :: N=29
1420 FOR I=X TO N :: CALL HCHAR(W,I,129) :: NEXT I :: FOR A=W TO PL :: CALL VCHAR(A,N,129) :: NEXT A :: FOR I=N TO X STEP -1 :: CALL HCHAR(PL,I,129)
1430 NEXT I :: FOR A=PL TO W STEP -1 :: CALL VCHAR(A,X,129) :: NEXT A :: X=X+1 :: N=N-1 :: W=W+1 :: PL=PL-1 :: IF PL=W-0 THEN 1440 ELSE 1420
1440 FOR W=3 TO 8 :: CALL COLOR(W,16,5) :: NEXT W :: AS="0613ROULETTE" :: GOSUB 1540
1450 AS="0810BYAMACRISTUIB" :: GOSUB 1540 :: CALL CHAR(120,"") :: CALL COLOR(12,11,11) :: CALL CHAR(58,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1460 FOR I=17 TO 19 STEP 2 :: FOR W=8 TO 26 :: CALL HCHAR(I,W,120) :: NEXT W :: FOR W=26 TO 8 STEP -1 :: CALL HCHAR(I+1,W,120) :: NEXT W :: NEXT I
1470 AS="1809sdw`rxhmrsqtlm sr" :: GOSUB 1540 :: AS="1913bnlotsdq" :: GOSUB 1540 :: FOR A=24 TO 1 STEP -2 :: FOR X=2 TO 32 :: CALL GCHAR(A,X,W) :: IF W=32 THEN C ALL HCHAR(A,X,58)
1480 IF W=129 THEN X=29
1490 IF W=120 THEN X=26
1500 NEXT X :: FOR X=32 TO 2 STEP -1 :: CALL GCHAR(A-1,X,W) :: IF W=32 THEN CALL HCHAR(A-1,X,58)
1510 IF W=129 THEN X=5
1520 IF W=120 THEN X=8
1530 NEXT X :: NEXT A :: RETURN
1540 A=VAL(SEGS(AS,1,2)) :: X=VAL(SEGS(AS,3,2)) :: FOR I=5 TO LEN(AS) :: W=ASC(SEGS(AS,I,1)) :: CALL HCHAR(A,X,W) :: CALL SOUND(5,800,0) :: X=X+1 :: NEXT I :: RETURN

```

- 350-370** - Subroutine accettazione Sestine e controllo correttezza dei numeri scelti.
- 380-400** - Subroutine accettazione Dozzine e controllo correttezza dei numeri scelti.
- 410-420** - Subroutine accettazione Colonne.
- 430-440** - Subroutine accettazione Pari/Dispari.
- 450-460** - Subroutine accettazione Rosso/Nero.
- 470-490** - Visualizzazione del totale giocato e controllo che questo non superi il capitale disponibile.
- 500-510** - Ciclo di attesa prima dell'estrazione del numero vincente.
- 520-550** - Calcolo del colore del numero estratto e verifica della sua divisibilità per due (Pari o Dispari).
- 560** - Ciclo For/Next per il numero totale di giocatori, con controllo sui giocatori che hanno esaurito il proprio capitale e vanno quindi "saltati" dal ciclo stesso.
- 570** - Presentazione del numero uscito ed intestazione dei risultati della

- giocata del giocatore PL.
- 580-600** - Analisi della giocata sui Pieni.
- 610-650** - Analisi della giocata sui Cavalli.
- 660-690** - Analisi della giocata sui Carré.
- 700-760** - Analisi della giocata sulle Colonne.
- 770-800** - Analisi della giocata sulle Terzine.
- 810-840** - Analisi della giocata sulle Sestine.
- 850-880** - Analisi della giocata sulle Dozzine.
- 890-1010** - Analisi della giocata sui Pari/Dispari e Rosso/Nero.
- 1020-1080** - Calcolo e visualizzazione di esito giocata, nuovo capitale e, nel caso questo sia nullo, offerta di una nuova puglia.
- 1110-1320** - Subroutine visualizzazione del tavolo di gioco.
- 1330-1380** - Subroutine visualizzazione menu di gioco.
- 1390-1540** - Subroutine presentazione del gioco.

One Touch per VIC 20

Un modo per velocizzare l'input dei programmi

di *Giorgio Bellegatti*

Come è noto, il VIC 20 e i sistemi Commodore in genere offrono il vantaggio di poter abbreviare diverse istruzioni BASIC.

Nonostante questo, però, ho pensato di rendere ancor meno pesante la battitura dei programmi, riducendo alla pressione di un solo tasto (+ Ctrl) la scrittura di interi comandi. Inoltre, a differenza delle abbreviazioni standard, ho attribuito alle varie istruzioni il massimo dei caratteri

compatibili, per esempio l'apertura delle parentesi dopo tutte le funzioni il Return dopo Run, List, Cont.

Nell'assegnazione dei tasti, come illustrato nella tabella 1, ho cercato di raggruppare le istruzioni in modo omogeneo sulla tastiera e precisamente, nella parte alta (prime 2 file di tasti) ho assegnato i comandi ed, in particolare, addensati alla sinistra quelli di uso più frequente (ciò diventa comodo tenendo conto che per attivare un'istruzione si deve premere contemporaneamente anche il tasto Ctrl), mentre, nella parte inferiore, la penultima riga contiene le funzioni matematiche e l'ultima le funzioni stringa.

Inoltre sono stati attivati anche i tasti funzione (F1, F3, F5, F7).

Nella scelta delle istruzioni da abilitare ho lasciato quelle di due let-

tere in quanto mi sembrava che il vantaggio fosse irrilevante.

Esaminando la tabella noterete subito la mancanza di Print, ma per quest'ultima penso che sia già molto comoda l'abbreviazione usuale (infatti, non è persa la possibilità di servirsi anche delle solite abbreviazioni).

Tutte le altre istruzioni sono state abilitate, tranne qualcuna di uso assai raro come Let, Stop, Cmd.

Infine, ho volutamente tralasciato il New al fine di evitare spiacevoli conseguenze alla pressione di un solo tasto errato...

Per rendere, comunque, agevole ricordare la corrispondenza tra i vari tasti e le relative istruzioni, almeno per i primi tempi, è possibile applicare adesivi riportanti le istruzioni su ogni tasto.

TABELLA DI CORRISPONDENZA TASTO-COMANDO
(parte superiore tastiera)

TABELLA DI CORRISPONDENZA TASTO-COMANDO
(parte inferiore tastiera)

Tasto	Comando	Tasto	Comando
—	THEN	A	ABS(
1	PEEK(S	EXP(
2	POKE	D	LOG(
3	WAIT	F	SGN(
4	READ	G	SQR(
5	DATA	H	INT(
6	RESTORE	J	RND(
7	CLR	K	SIN(
8	END	L	COS(
9	OPEN	:	TAN(
0	CLOSE	:	ATN(
+	LOAD	=	FRE(0)
—	SAVE	Z	ASC(
£	VERIFY	X	CHRS(
Q	GOSUB	C	LEFTS(
W	RETURN	V	RIGHTS(
E	GOTO	B	MIDS(
R	SYS	N	STR\$(
T	FOR	M	VAL(
Y	NEXT	.	LEN(
U	STEP	.	SPC(
I	GET	/	TAB(
O	INPUT	F1	RUN—
P	DEFBN	F3	LIST—
@	DIM	F5	CONT—
*	NOT	F7	REM
†	AND		

Tabella 1. Lista dei tasti che consentono di abbreviare i comandi.



One Touch per VIC 20

Listato I. Il programma One Touch.

```
10 REM*****
15 REM*****
20 REM**ONE TOUCH**
25 REM**** BY *****
30 REM***GIORGIO****
35 REM**BELLEGOTTI****
40 REM*****
45 REM*****
50 PRINT"[<1CLR>] [<1RED>] [<2CRSR D>]****
*ONE TOUCH*****":PRINT"[<2CRSR D>] [<1BL
U>]ATTENDI ALCUNI Istanti"
55 P=PEEK(56):PP=P*256
60 FORX=PP-564TOPP-9:READA:IFA<0THENA=P+A
+1
65 POKEX,A:NEXT
70 FORX=700TO722:READA:IFA<0THENA=P+A+1
75 POKEX,A:NEXT:SYS700
80 POK56,P-3:POKE52,P-3:POKE55,200:POKE5
1,200
85 PRINT"[<3CRSR D>] ONE TOUCH ATTIVATO !
":NEW
90 REM**PUNTATORI**
95 DATA53,-2,66,-2,78,-2,93,-2,103,-2,116
,-2,128,-2,89,-3,47,-2,233,-3
100 DATA247,-3,1,-2,13,-2,25,-2,37,-2,89,-
3,89,-3,152,-3,164,-3,176,-3
105 DATA188,-3,200,-3,212,-3,89,-3,89,-3,
89,-3,90,-3,105,-3,121,-3,134,-3
110 DATA146,-3,89,-3,89,-3,84,-3,97,-3,11
4,-3,128,-3,140,-3,89,-3,136,-2
115 DATA89,-3,158,-3,170,-3,182,-3,194,-3
,206,-3,218,-3,142,-2,226,-3,241,-3
120 DATA252,-3,7,-2,18,-2,32,-2,42,-2,149
,-2,60,-2,72,-2,84,-2,98,-2
125 DATA109,-2,122,-2,89,-3,156,-2,0,0,0
,0,0,0,0
130 REM**COMANDI**
135 DATA20,65,83,67,40,0,20,67,72,82,36,4
0,0,20,76,69,70,84,36,40,0
```

```
140 DATA20,82,73,71,72,84,36,40,0,20,77,7
3,68,36,40,0,20,83,84,82,36,40,0
145 DATA20,86,65,76,40,0,20,76,69,78,40,0
,20,83,80,67,40,0,20,84,65,66,40,0
150 DATA20,65,66,83,40,0,20,69,88,80,40,0
,20,76,79,71,40,0,20,83,71,78,40,0
155 DATA20,83,81,82,40,0,20,73,78,84,40,0
,20,82,78,68,40,0,20,83,73,78,40,0
160 DATA20,67,79,83,40,0,20,84,65,78,40,0
,20,65,84,78,40,0,20,70,82,69,40,48,41,0
165 DATA20,71,79,83,85,66,0,20,82,69,84,8
5,82,78,0,20,71,79,84,79,0
170 DATA20,83,89,83,0,20,70,79,82,0,20,78
,69,88,84,0,20,83,84,69,80,0
175 DATA20,71,69,84,0,20,73,78,80,85,84,0
,20,68,69,70,70,78,0,20,68,73,77,0
180 DATA20,78,79,84,0,20,65,78,68,0,20,84
,72,69,78,0,20,80,69,69,75,40,0
185 DATA20,80,79,75,69,0,20,87,65,73,84,0
,20,82,69,65,68,0,20,68,65,84,65,0
190 DATA20,82,69,83,84,79,82,69,0,20,67,7
6,82,0,20,69,78,68,0,20,79,80,69,78,0
195 DATA20,67,76,79,83,69,0,20,76,79,65,6
8,0,20,83,65,86,69,0,20,86,69,82,73,70,89
,0
200 DATA3,82,85,78,13,0,3,76,73,83,84,13,
0,3,67,79,78,84,13,0,3,82,69,77,0,0
205 REM**ROUTINES**
210 DATA173,141,2,201,4,208,46,205,142,2
,240,41,165,203,201,64,240,35,10,168,185,2
04
215 DATA-4,133,1,185,205,-4,133,2,160,0,1
77,1,240,9,153,119,2,230,198,200,76,194,-
2
220 DATA169,4,141,142,2,76,214,235,76,220
,235,0,0,0,72,8,165,214,201,20,48,8,32
225 DATA117,233,198,214,76,224,-2,32,135
,229,40,104,76,124,197,0,0
230 DATA120,169,162,141,143,2,169,-2,141
,144,2,169,222,141,4,3,169,-2,141,5,3,88,9
6
```

Il programma, ovviamente in linguaggio macchina, gira con qualsiasi configurazione di memoria ed occupa solo 568 byte.

Il programma BASIC non fa altro che caricare i dati per il linguaggio macchina nella zona più alta della memoria, oltre naturalmente a proteggere questi stessi dati da sovrapposizioni, abbassando i puntatori di fine memoria (55-56).

Appena avete terminato di scrivere,

salvate subito il programma senza dare il Run, in quanto esso, terminata l'esecuzione, si autocancella. Inoltre, state molto attenti a digitare in modo esatto tutti i dati poiché un solo errore può portare al blocco completo del sistema o, comunque, a risultati disastrosi.

Il programma in linguaggio macchina sfrutta la possibilità, offerta dal VIC 20, di intervenire sui puntatori RAM che indirizzano ad alcune

routine del sistema operativo.

In particolare ho modificato i puntatori (655-656) alla routine che controlla la tastiera e che viene eseguita 60 volte al secondo, essendo chiamata dall'Irq.

Ciò, però, non può essere effettuato in BASIC con l'istintivo Poke 655.X:Poke 656.Y, che può anche costringervi a spegnere il computer, ma da una breve routine in linguaggio macchina che, prima di modifi-



One Touch per VIC 20

care questi puntatori, setti il flag I del microprocessore in modo da interrompere temporaneamente le chiamate dell'Irq.

Nel mio programma ciò viene eseguito mediante la Sys700 della riga 75 e risulta anche molto utile poiché, quando si preme Stop-Restore, One Touch viene disabilitato, ed in questo modo, per rimetterlo in funzione, basta digitare in modo diretto una nuova Sys 700.

Con questo sistema, dunque, prima che vengano svolte le normali operazioni del sistema operativo, sono riuscito a far eseguire la mia nuova routine, la quale, in sostanza, non fa altro che controllare se viene premuto un tasto contemporaneamente a Ctrl e, in caso affermativo, a leggere mediante dei puntatori i codici ASCII dell'istruzione corrispondente e a porli nel buffer di tastiera.

Penserà poi il sistema operativo a togliere questi caratteri dal buffer e



a mostrarveli sul video.

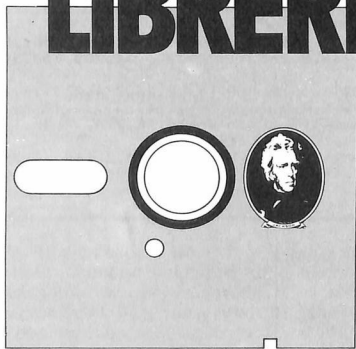
Il primo problema che mi si è presentato era quello di riuscire ad abilitare il maggior numero di tasti senza togliere nello stesso tempo nessuna delle loro particolarità.

Infatti, se avessi scelto di far scrivere le varie istruzioni BASIC in seguito alla semplice pressione di un tasto, o insieme a Shift, Ctrl o Commodore, sarebbero venute meno alcune delle sue varie funzioni originali. Ho pensato allora di abilitare il mio One Touch solo nel caso in cui il tasto-istruzione venga premuto per primo e il tasto Ctrl per secondo: il contrario, in pratica, dell'usuale modo di utilizzo dei tasti con Shift o Ctrl.

Così, se per esempio premete i tasti I e Ctrl, vedrete visualizzato sul video Peek, ma se premete Ctrl e I, allora vedrete il cursore diventare di colore nero.

In questo modo sono riuscito ad abilitare ben 53 tasti dei 64 presenti

LIBRERIA JACKSON



**A Milano,
in via Mascheroni 14.
La prima software
libreria italiana**

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

**Vieni a trovarci:
ti aspettiamo.**

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.
La prima software - libreria italiana.



One Touch per VIC 20

Listato 2. *Disassemblato della nuova routine che controlla la tastiera (puntata dalle memorie 655-656) nel caso in cui si lavori con l'espansione di memoria da 8 Kbyte.*

16290	LDA	653	: controlla se è stato
16293	CMP	#4	: premuto il tasto Ctrl:
16295	BNE	16343	: in caso negativo salta
16297	CMP	654	: alla normale routine
16300	BEQ	16343	: del sistema operativo.
16302	LDA	203	: Controlla se è stato premuto un tasto:
16304	CMP	#64	: in caso negativo salta alla
16306	BEQ	16343	: normale routine del sistema operativo.
16308	ASL		: Legge i puntatori
16309	TAY		: relativi al tasto
16310	LDA	15820,Y	: premuto e li pone nelle
16313	STA	1	: locazioni di memoria
16315	LDA	15821,Y	: in pagina zero
16318	STA	2	: 1 e 2.
16320	LDY	#0	: Legge i codici ASCII
16322	LDA	(1),Y	: dell'istruzione fino
16324	BEQ	16335	: al primo zero
16326	STA	631,Y	: e li memorizza nel
16329	INC	198	: buffer di tastiera
16331	INY		: incrementando il
16332	JMP	16322	: contatore 198.
16335	LDA	#4	: Memorizza che è stato
16337	STA	654	: premuto il tasto Ctrl.
16340	JMP	60374	: Salta alla fine della routine del S.O.
16343	JMP	60380	: Salta all'inizio della routine del S.O.

Listato 3. *Disassemblato della routine che controlla la posizione del cursore sullo schermo (puntata dalle memorie 772-773) nel caso in cui si lavori con l'espansione da 8 Kbyte.*

16350	PHA		: Salva sullo stack l'accumulatore.
16351	PHP		: Salva il registro di stato.
16352	LDA	214	: Controlla se il cursore si trova
16354	CMP	#20	: sulle ultime tre righe dello schermo:
16356	BMI	16366	: in caso negativo esce dalla routine.
16358	JSR	59765	: Effettua lo scroll del video.
16361	DEC	214	: Decrementa la riga del cursore.
16363	JMP	16352	: Salta ad un nuovo controllo.
16366	JSR	58759	: Setta la nuova posizione del cursore.
16369	PLP		: Riprende il registro di stato.
16370	PLA		: Riprende l'accumulatore.
16371	JMP	50556	: Salta alla routine originale.

sulla tastiera, senza togliere nessuna delle loro varie ed utilissime funzioni: è così possibile, come detto in precedenza, utilizzare anche, qualora sia necessario (per esempio nelle linee di programma più lunghe di 88 caratteri), le abbreviazioni standard.

Ho dovuto, però, aggiungere nella lista dei codici ASCII, all'inizio di ogni istruzione, il codice 20, corrispondente al comando di tastiera

Del, in quanto, dovendo il tasto-istruzione essere premuto prima del tasto Ctrl, questo avrebbe scritto anche il segno grafico corrispondente, alterando così la corretta scrittura di un'istruzione.

Infatti, se per esempio premete il tasto Q, vedrete apparire sullo schermo la lettera corrispondente, ma appena premete insieme anche il tasto Ctrl, la Q scomparirà e verrà visualizzato al suo posto il comando

Gosub.

Sempre per questo motivo le istruzioni One Touch funzionano anche in modo virgolette, ma non in modo Inst.

Un ultimo problema era dovuto al fatto che quando il cursore giunge in fondo allo schermo e, quindi, avviene lo scroll del video, i caratteri immagazzinati nel buffer di tastiera vengono persi e di conseguenza, la scrittura delle istruzioni non avveniva in modo completo.

Per capire meglio ciò, provate a posizionarvi col cursore sull'ultima linea del video e cominciate a digitare delle istruzioni a caso col sistema sopraposto.

Noterete che, quando il cursore va a capo, l'ultima istruzione della linea precedente rimane spezzata a metà. Siccome, quando si digita un programma, ci si trova sempre sulle ultime linee dello schermo, non era un difetto per niente trascurabile.

Il rimedio è stato trovato intervenendo, con lo stesso sistema, su un'altra routine del sistema operativo, quella che trasforma i comandi BASIC in token e che viene eseguita ogni volta che si preme Return.

I suoi puntatori si trovano nelle locazioni di memoria 772 e 773 e vengono modificati anch'essi dalla Sys 700.

La nuova routine puntata, prima di saltare alla normale gestione dei dati del sistema operativo, controlla se il cursore si trova nelle ultime 3 righe dello schermo e, in caso affermativo, effettua lo scroll del video fino a quando il cursore non giunge alla quartultima riga.

In questo modo, poiché una linea di programma BASIC non può essere più lunga di 4 linee del video, il cursore non raggiungerà mai il fondo dello schermo, a meno che non ci si posizioni volutamente, e il programma funzionerà perfettamente. Il listato 1, 2 e 3 contengono rispettivamente il programma BASIC, e i disassemblati delle routine di controllo tastiera e della posizione del cursore su video. ■



Super Assembler

Utilizziamo il linguaggio macchina con il Commodore 64

di *Gianluca Puccio*

Per iniziare

Il primo programma contiene, sotto forma di linee Data, delle routine in linguaggio macchina che saranno usate dal programma principale. Dato il Run, le routine sono poste in memoria con delle Poke dopodiché

il programma si autodistrugge, quindi è utile registrarlo prima di eseguirlo.

Un controllo finale (checksum) segnala eventuali errori nei Data.

In seguito, ricordarsi sempre di caricare il programma con i Data prima di Super Assembler.

Edit

Dopo il Run appare il menu con 9 opzioni possibili.

Premendo l si va in fase di Edit per modificare il programma Assembly presente. Con Shift-1 invece si va in Edit cancellando il programma per cominciare ad inserirne uno nuovo.

In Edit è sempre presente sulla sinistra il simbolo >, che segnala la riga nella quale ci si trova.

Il programma Assembly va introdotto tenendo conto di alcune regole riguardanti la sua struttura.

Ogni linea di programma è suddivisa in tre zone: campo operazione, campo indirizzo e campo etichetta.

La prima linea del programma vuole necessariamente la parola Prog nel campo etichetta.

Prima del programma vero e proprio però possono comparire una o più definizioni di Macro, si vedrà dopo cosa sono. Per ora basta sapere che una definizione di Macro è un

Listato 1. Il programma principale.

```

10 REM *****
15 REM *
20 REM * SUPER-ASSEMBLER PER C.64 *
25 REM * ----- *
30 REM * GIANLUCA PUCCIO *
35 REM *
40 REM *****
50 XI=75:XL=300:MX=25:MP=4:EX=INT(XL/10):
K$ (0) = "<":K$ (1) = ">":LA=29
60 GOSUB10000
62 DEFFNAZ (X) =CS>="A"ANDC$<="Z"
64 DEFFNUM (X) =CS>="0"ANDC$<="9"
66 DEFFNALFA (X) =FNAZ (X) ORFNUM (X)
68 DEFFNESA (X) =FNUM (X) ORCS>="A"ANDC$<="F"
70
71 DIMA$ (XL,2),A% (XL),I% (XL),P (XL+1),I$ (X
I),ER$ (30)
74 K=XI-56
75 DIMMP% (K),MPS (K,MP),MI% (K),MF% (K),PAS (
MP),ET$ (EX),ET% (EX)
80 GOSUB20000
90 SP$=" "
":L=0:NL=0:RU=-1
95 REM *****
97 REM M E N U
99 REM *****
100 MO=0:PRINTCHR$ (147):POKE53280,9:POKE5
3281,9:POKE198,0
110 PRINTTAB (8)CHR$ (144)"1 : "CHR$ (5)"E

```

```

DIT"
120 PRINTTAB (88)CHR$ (144)"2 : "CHR$ (5)"
ASSEMBLA + SAVE P.SORG."
130 PRINTTAB (88)CHR$ (5)"3 : "CHR$ (144)"
SAVE PROGRAMMA SORGENTE"
140 PRINTTAB (48)CHR$ (5)"4 : "CHR$ (144)"
LOAD PROGRAMMA SORGENTE"
150 PRINTTAB (48)CHR$ (5)"5 : "CHR$ (144)"
SAVE CODICE OGGETTO"
160 PRINTTAB (48)CHR$ (5)"6 : "CHR$ (144)"
LOAD CODICE OGGETTO"
170 PRINTTAB (88)CHR$ (144)"7 : "CHR$ (5)"
RUN PROGRAMMA"
180 PRINTTAB (88)CHR$ (144)"8 : "CHR$ (5)"
DISASSEMBLA"
190 PRINTTAB (88)CHR$ (144)"9 : "CHR$ (5)"
MEMORY"
200 GETA$:IFA$=" "THEN200
210 A=VAL (A$):PRINTCHR$ (147);
220 IFA$="!"THENL=0:NL=0:A=1
230 IFA=1THENMO=1:POKE53280,11:POKE53281,
11:GOTO1000
240 ONAGOTO,3000,7000,7100,8000,8100,8500
,9000,9500
250 :
300 GOTO100
495 REM *****
497 REM ERRORI
499 REM *****
500 IFMO<1THEN600
510 BS (1)="" : BS (2)="" : OPEN1,3:FORK=1TO2
520 FORI=1TO39:GET#1,C$:BS (K)=BS (K)+C$
530 NEXT:PRINT:NEXT:CLOSE1:PRINTCHR$ (145)

```


Seguito listato 1.

```

CHR$(145);
540 PRINT" "SP$:PRINT" "SP$:PRINTCHR$(145)
)CHR$(145);
550 PRINTCHR$(156)TAB(ER%) "^":PRINT" "ER$(
ER)
560 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:PRINTCH
R$(145)CHR$(145)CHR$(155)BS(1)
570 PRINTBS(2):PRINTCHR$(145)CHR$(145)CHR
$(145)CHR$(29);:ER=0:GOTO1080
590 :
600 PRINTTAB(41)CHR$(156)ER$(ER)CHR$(5):E
R=0:IFMO=0THENGOSUB7630:GOTO100
610 :
620 PRINTTAB(82)"PREMI UN TASTO PER ANDAR
E IN EDIT":WAIT198,1:IFMO=2THEN680
630 AS=AA$:GOSUB7110:IFERTHENER=0:GOTO100
680 L=L-1:MO=1:POKE53280,11:POKE53281,11:
PRINTCHR$(147);:GOTO1000
690 :
700 K=L:L=NL:NEXTL:L=K:GOTO500
995 REM *****
997 REM EDIT
999 REM *****
1000 GOSUB1400
1005 PRINTCHR$(153)">"CHR$(155);
1010 POKE198,0:WAIT198,1:SH=PEEK(653):P=P
EEK(197)
1020 IFP=57THENMO=0:GOTO100
1030 IFP=7THENGETA$:FL=(A$=CHR$(17)ANDLN
L):GOTO1110
1040 IFP=33ANDSHTHENGETA$:GOTO1170
1050 IFP=18ANDSHTHENGETA$:GOTO1230
1060 C$=CHR$(PEEK(631)):IFNOTFNAZ(X)ANDC$

```

```

<>".ANDC$<>"$"THEN1010
1065 :
1070 L=L+1:IFL>XLTHENER=8:ER%=0:GOTO500
1075 IFL>NLTHENNL=L
1080 PRINTSP$:PRINTCHR$(145)CHR$(29);:GOS
UB60000:GOSUB1500:IFERTHEN500
1090 GOSUB1800:IFERTHEN500
1095 GOSUB2000:IFERTHEN500
1097 PRINTCHR$(145)" "":GOTO1005
1100 :
1110 B$=CHR$(157)+" "+A$(L+1,0)+" "+A$(L+
1,1)
1115 IFFLTHENL=L+1:PRINTBS;:POKE212,0:PRI
NTTAB(LA)"":A$(L,2):GOTO1005
1120 IFA$=CHR$(145)ANDL>0THEN1140
1130 GOTO1010
1140 L=L-1:IFPEEK(214)THENPRINTCHR$(157)"
"CHR$(157)CHR$(145);:GOTO1005
1150 SYS40779:PRINTSP$:I=L+1:PRINT"CHR$(
145)CHR$(157)" "A$(I,0)" "A$(I,1);
1160 POKE212,0:PRINTTAB(LA)"":A$(I,2):PRI
NTCHR$(145);:GOTO1005
1170 IFL=NLTHEN1010
1175 L=L+1:NL=NL+1
1180 FORI=NL+1STEP-1:FORJ=0TO2:A$(I,J)
=A$(I-1,J):NEXTJ,I
1185 IFPEEK(214)<24THENSYS40779
1190 PRINTSP$:PRINT"CHR$(145);
1200 GOSUB60000:PRINTCHR$(145)" "":GOTO100
5
1230 IFL=NLTHEN1010
1240 NL=NL-1
1250 IFL=NLANDL=0THENPRINTSP$:PRINTCHR$(1
45);:GOTO1005

```

gruppo di linee, la prima delle quali vuole la parola Macro nel campo etichetta.

Adesso ci vuole un esempio per chiarire un po' le cose:

```

.*= 828 :PROG
DEC $FB :LOOP
BNE LOOP
RTS

```

Dopo aver digitato Shift-I da menu, introdurre ".*" (tra un momento si vedrà cosa significa). Dopo il terzo carattere, il cursore (finto) salta uno spazio e si posiziona all'inizio del campo indirizzo, dove bisogna battere 828. A questo punto occorre inserire un'etichetta (Prog); per far-

lo basta premere il tasto dei due punti (:), ed il cursore salterà sulla destra dello schermo, nel campo etichetta. Digitare Prog e Return.

Se non è stato commesso alcun errore la linea viene accettata, ed il simbolo > di inizio riga scende di un posto. Si prosegue quindi come appena visto fino all'ultima istruzione. Non tutti i caratteri possono essere visualizzati in una linea; hanno effetto solamente quelli il cui simbolo compare sulla parte superiore del salto.

E tra questi sono esclusi quelli che svolgono una funzione, come Clr, Crsr, ecc. Fanno eccezione i tasti Del e Return, che agiscono come al

solito.

Come si vede dall'esempio, i numeri possono essere espressi in notazione decimale o esadecimale, in questo caso preceduti dal simbolo \$.

Se si commette qualche errore nel digitare una linea, appare un messaggio esplicativo sul tipo di errore commesso e l'indicazione della posizione dello stesso nella linea.

Premendo un tasto qualsiasi il messaggio sparisce, la linea viene cancellata ed il cursore è posto al suo inizio, pronto per la correzione. Quando si preme Return per memorizzare una linea, il cursore sparisce e l'unica indicazione della nostra posizione sullo schermo è data dal



Super Assembler

simbolo >. In questa situazione (cioè con il cursore assente) sono possibili varie funzioni. Intanto sono abilitati i comandi di Crsr Up e Crsr Down che permettono di posizionarsi su una diversa riga di schermo.

Shift-D elimina la linea alla quale ci si trova.

Shift-I permette l'inserimento di una linea tra quella che precede e quella alla quale ci si trova.

Infine con la freccia a sinistra (-) si torna al menu.

Questi comandi hanno reso necessario l'uso di routine in linguaggio macchina, che implementano lo scroll verticale in entrambe le dire-

zioni, e partendo da una linea qualsiasi (vedi cancellazione ed inserimento linee).

Direttive

Una direttiva è un comando dato all'assemblatore, e va inserita nel programma come se fosse un'istruzione.

Nell'esempio di programma visto prima era presente la direttiva "★=". Con essa si dice all'assemblatore dove dovrà essere memorizzato il programma; nell'esempio: da 828 in poi. Questa direttiva, se presente, deve trovarsi alla prima linea del programma. Nel caso non com-

paia, l'indirizzo di partenza è fissato a 49152 (\$C000 in esadecimale).

La seconda direttiva è .AD (address) e permette di assegnare un'etichetta ad un indirizzo in memoria. Dichiarando, per esempio, all'inizio:

```
.AD $FFE4 :GET
```

Si può digitare GET al posto di \$FFE4 ogni volta che se ne ha bisogno.

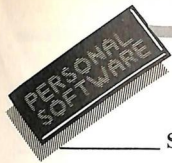
L'indirizzo della .AD può anche essere una locazione in Zero Page.

La terza direttiva è .GO e indica il punto da cui far partire l'esecuzione mediante Run Programma da me-

Seguito listato 1.

```
1260 IFL<NLTTHEN1270
1262 IPEEK(214) THENPRINTCHR$(157) SP$CHR$(
145) :PRINTCHR$(145) ;:L=L-1:GOTO1005
1264 PRINTSP$:PRINTCHR$(145) ;:GOTO1005
1270 FORI=L+1TONTL:FORJ=0TO2:AS(I,J)=AS(I+
1,J):NEXTJ,I
1280 IPEEK(214) =24THENPRINTCHR$(157) SP$C
HR$(145) :PRINTCHR$(145) ;:L=L-1:GOTO1005
1285 SYS40704:K=24-PEEK(214) :FORI=1TOK:PR
INTTAB(40) ;:NEXT:PRINTCHR$(157) SP$;
1290 FORI=1TOK:PRINTCHR$(145) ;:NEXT:PRINT
:PRINTCHR$(145) ;:POKE241,135:GOTO1005
1395 REM *****
1397 REM      PRESENTAZIONE  EDIT
1399 REM *****
1400 PRINTCHR$(155) ;:IFL=0THEN1420
1405 K=L-10:IFK=0THENK=1
1410 FORI=KTOL:PRINT "AS(I,0) "AS(I,1) ;
:POKE212,0:PRINTTAB(LA) "AS(I,2):NEXT
1420 I=0
1430 IFL>NLTOR12THEN1460
1440 I=I+1:L=L+1:PRINT "AS(L,0) "AS(L,1
) ;:POKE212,0
1450 PRINTTAB(LA) "AS(L,2) :GOTO1430
1460 IFITHENFORJ=1TOI:L=L-1:PRINTCHR$(145
) ;:NEXT
1470 RETURN
1495 REM *****
1497 REM      VERIFICA OPERANDO (EDIT)
1499 REM *****
1500 CS=LEFT$(AS(L,0),1)
1510 IFFNAZ(X) THEN1700
1520 IFC$="." THEN1570
1530 IFC$<>"$" THENER=1:ER%=1:RETURN
1540 FORI=2TO3:CS=MID$(AS(L,0),I,1)
1550 IFNOTFNAZ(X) THENER=1:ER%=I:I=3:NEXT
```

```
:RETURN
1560 NEXT:RETURN
1565 :
1570 AS=MID$(AS(L,0),2)
1580 IFA$=""=" THEN1630
1590 IFA$="AD"ORAS$="AR" THEN1620
1600 IFA$="GO"ORAS$="NL" THENRETURN
1610 ER=2:ER%=2:RETURN
1620 IFA$(L,2)="" THENER=17:ER%=LA+1:RETUR
N
1630 AS=AS(L,1) :IFA$="" THENER=16:ER%=5:RE
TURN
1640 I=1:CS=LEFT$(AS,1) :GOSUB2510
1650 IFC$<>"$" THENER=1:ER%=4+I
1660 RETURN
1690 :
1700 AS=MID$(AS(L,0),2)
1710 CS=LEFT$(AS,1) :IFNOTFNAZ(X) THENER=1:
ER%=2:RETURN
1720 CS=MID$(AS,2) :IFNOTFNAZ(X) THENER=1:E
R%=3
1730 RETURN
1795 REM *****
1797 REM      VERIFICA ETICHETTA (EDIT)
1799 REM *****
1800 AS=AS(L,2) :IFA$="MACRO" THEN1900
1810 IFA$="" THENRETURN
1815 CS=LEFT$(AS,1)
1820 IFNOTFNAZ(X) THENER=1:ER%=LA+1:RETURN
1830 AS=MID$(AS,2) :IFA$="" THENRETURN
1840 FORI=1TOLEN(AS) :CS=MID$(AS,I,1)
1850 IFNOTFNAZ(X) THENER=1:ER%=LA+1+I:I=
LEN(AS)
1860 NEXT:RETURN
1890 :
1900 AS=AS(L,1) :I=0:K=0:CS=LEFT$(AS,1)
1910 IFC$="" THENRETURN
1920 I=I+1:K=K+1:IFK>MPTHENER=10:ER%=4+I:
```

Super Assembler

Seguito listato 1.

```
RETURN
1930 C$=MID$(A$,I,1):IFNOTFNAZ(X)THEN1970
1940 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1)
1950 IFFNALFA(X)THEN1940
1960 IFC$=","ORC$=" "THEN1910
1970 ER=1:ER%=4+I:RETURN
1995 REM *****
1997 REM VERIFICA INDIRIZZO (EDIT)
1999 REM *****
2000 IFA$(L,2)="MACRO"THENRETURN
2005 I=0:P=0:A$=A$(L,1):IFA$=" "THENRETURN
2010 I=I+1:P=P+1:IFP>MPTHENER=10:ER%=4+I:
RETURN
2020 IFFP>2THEN2050
2030 FORK=0TO55:IFA$(L,0)=I$(K)THENK=55:N
EXT:I=I-1:GOTO2300
2040 NEXT
2050 C$=MID$(A$,I,1):IFC$<>"#"THEN2120
2060 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1)
2070 IFC$="<"ORC$=">"THENI=I+1:C$=MID$(A$
,I,1):GOTO2100
2080 GOSUB2500:IFERTHENRETURN
2090 GOTO2280
2100 GOSUB2700:IFERTHENRETURN
2110 GOTO2280
2120 IFC$=" "THENI=I+2:GOTO2270
2130 IFC$<" "THEN2200
2140 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1)
2150 GOSUB2500:IFERTHENRETURN
2160 IFMID$(A$,I,3)=",X)"THENI=I+3:GOTO22
70
2170 IFC$<"")THEN2300
2180 I=I+1:IFMID$(A$,I,2)=","THENI=I+2
2190 GOTO2270
2200 IFC$<"<"ANDC$<">"THEN2240
2210 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1)
2220 GOSUB2520:IFERTHENRETURN
```

```
2230 GOTO2280
2240 GOSUB2500:IFERTHENRETURN
2250 C$=MID$(A$,I,2)
2260 IFC$=","ORC$=" "THENI=I+2
2270 C$=MID$(A$,I,1)
2280 IFC$=" "THENRETURN
2290 IFC$=","THEN2010
2300 ER=1:ER%=4+I:RETURN
2497 REM *****
2498 REM VERIFICA DATO (EDIT)
2499 REM *****
2500 IFFNAZ(X)THEN2580
2510 IFC$=" $"THENI=I+1:C$=MID$(A$,I,1):GO
TO2550
2520 K=I:IFNOTFNNUM(X)THEN2610
2530 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1):IFFNNUM(X)THEN
2530
2535 IIVAL(MID$(A$,K))>65535THEN2620
2540 RETURN
2550 K=I:IFNOTFNESA(X)THEN2610
2560 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1):IFFNESA(X)THEN
2560
2565 IFLEN(MID$(A$,K,I-K))>4THEN2620
2570 RETURN
2580 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1):IFFNALFA(X)THE
N2580
2590 IFC$=","ORC$=" "THENI=I+1:C$=MID$(A$
,I,1):GOTO2520
2600 RETURN
2610 ER=1:ER%=4+I:RETURN
2620 ER=18:ER%=4+K:RETURN
2697 REM *****
2698 REM VERIFICA LABEL (EDIT)
2699 REM *****
2700 IFNOTFNAZ(X)THENER=1:ER%=4+I:RETURN
2710 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1):IFFNALFA(X)THE
N2710
2720 RETURN
```

nu. Se assente, quando scegliamo l'opzione Run sarà richiesta una locazione di partenza.

La quarta direttiva è .AR (array) ed è l'analogo di una Dim del BASIC. Esempio:

```
.AR 50 :VET
```

definisce un vettore di 50 elementi, richiamabili usando Vet, Vet+1, ... Vet+49 oppure utilizzando i registri X e Y, esempio Sta Vet.Y.

La quinta direttiva è .NL ed è una direttiva nulla. La sua utilità è legata soprattutto alle Macro (vedi).

Infine un'ulteriore possibilità, quella di inserire dei dati all'interno del programma, analogamente ad un'istruzione Data del BASIC. È suffi-

ciente introdurre il valore esadecimale, ovviamente preceduto da \$, nel campo operazione della linea. Esempio:

```
LDA LOC :PROG
STA $400
LDA LOC+1
STA $D800
RTS
$40 :LOC
$07
```

Particolarità del linguaggio

Ci sono alcuni aspetti formali del linguaggio che non sono ancora stati visti.

È permessa una forma particolare

dell'indirizzamento immediato: un carattere preceduto dall'apice (^) viene interpretato come il codice ASCII corrispondente. Quindi scrivere Lda 'A è lo stesso che scrivere Lda # 65.

Per quanto riguarda l'uso delle etichette, è possibile fare riferimento alla sola parte alta o a quella bassa dell'indirizzo corrispondente. La sintassi è, rispettivamente, >Label e <Label.

Per esempio, se è stata assegnata l'etichetta Get all'indirizzo \$FFE4, scrivere >Get oppure \$FF è uguale, e lo stesso vale per <Get o \$E4.

Ci sono casi nei quali questa possibilità è quasi indispensabile, per esempio quando ci si deve riferire all'in-



Super Assembler

dirizzo di un'etichetta che sarà definita più avanti.

Infine la possibilità di specificare quante linee saltare (avanti o indietro) in un'istruzione di Branch. Il numero di linee da saltare, preceduto da < se indietro e da > se avanti, va inserito nel campo indirizzo al posto della usuale etichetta. L'istruzione Beq >5 salta 5 linee avanti se la condizione è verificata, mentre Bcc < 2 salta 2 linee indietro se la Bcc ha esito vero.

L'assemblatore stesso usa questa sintassi durante la fase di espansione Macro, trasformando i salti per etichetta in salti relativi.

Parametri

Prima di iniziare a parlare di Macro, bisogna affrontare un altro discorso: quello dei *parametri formali* e dei *parametri effettivi*.

In BASIC esiste un'istruzione, la Def FN, che permette all'utente di definire una funzione. Se, per esempio, si vuole una funzione che raddoppi un numero dato, si scriverà:

```
100 DEFFND(X)=2*X
```

È importante notare che la X usata in questa definizione non ha niente a che fare con la variabile X, la quale può comparire in qualsiasi altra li-

nea per altri scopi. La X dell'esempio è un *parametro formale* che descrive come sarà trasformato il valore introdotto. La linea:

```
130 X=35:H=FND(6):PRINTX
```

stamperà 35, lasciando inalterato il valore di X anche dopo la chiamata della funzione Fnd. Il valore di H sarà 12 perché 6 è il *parametro effettivo* che viene passato alla funzione, che svolge $2 \star 6 (=12)$ e non $2 \star X$.

Macro

Scrivendo un programma Assembly, capita di dover inserire va-

Seguito listato 1.

```
2995 REM *****
2997 REM      ASSEMBLA (MACRO)
2999 REM *****
3000 IFNL=0THENPRINTCHR$(147):ER=6:GOTO50
0
3003 AA$="" : PRINTCHR$(147) CHR$(5);
3005 PRINTTAB(82); : INPUT"NOME DEL PROGRAM
MA ";AA$:IFLEN(AA$)>15THEN3003
3007 IFAA$="" THEN100
3010 MO=2:IT=55:L=1:PRINTCHR$(144) TAB(120
)"ESAME MACRO"
3020 IFA$(L,2)="MACRO" THEN3050
3030 IFA$(L,2)="PROG" THEN5000
3040 ER=4:GOTO500
3050 IT=IT+1:IFIT>XITHENER=5:GOTO500
3052 FORI=0TOIT-1:IFA$(L,0)=I$(I) THENER=9
3054 NEXT:I FERTHEN500
3060 I$(IT)=A$(L,0)
3070 M=IT-56:MP$(M)=0
3080 REM MEM.NOME PAR.FORM.E LORO NUM.
3090 A$=A$(L,1):K=0
3100 K=K+1:I=0:IFA$="" THEN3150
3110 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1)
3120 IFC$<>";" ANDC$<>"" THEN3110
3130 MP$(M,K)=LEFT$(A$,I-1)
3140 A$=MID$(A$,I+1):GOTO3100
3150 MP$(M)=K-1
3160 ML%=0:MI$(M)=L+1
3170 REM      CICLO 2
3180 L=L+1:ML%=ML%+1
3190 IFL>NL THENER=6:GOTO500
3200 FL=0
3210 IFA$(L,2)="MACRO" ORA$(L,2)="PROG" THE
N3800
3220 IFA$(L,0)=" .NL" THENFL=A$(L,2)<>"" :GO
TO3800
3230 IFML%>MX THENER=13:GOTO500
3240 A$=A$(L,0):C$=LEFT$(A$,1)
3250 IFNOTFNAZ(X) THENER=11:GOTO500
```

```
3260 FL=0:FORI=0TOIT-1
3270 IFA$=I$(I) THENFNER=3:GOTO500
3280 NEXT:IFFL=0 THENER=3:GOTO500
3290 IFK<5 THENA$(L)=K:GOTO3180
3294 GOSUB3300:IFERTHEN500
3296 L=L+K:NL=NL+K:ML%=ML%+K:GOTO3180
3298 REM      ESPANSIONE MACRO
3300 MC=K-56
3310 IFNL+MP$(MC)-MI$(MC)>XL THENER=8:RETR
URN
3320 REM MEM.NOME PAR.ATT. E LORO NUM.
3330 A$=A$(L,1):K=0
3340 K=K+1:I=0:IFA$="" THEN3390
3350 I=I+1:C$=MID$(A$,I,1)
3360 IFC$<>";" ANDC$<>"" THEN3350
3370 PA$(K)=LEFT$(A$,I-1)
3380 A$=MID$(A$,I+1):GOTO3340
3390 IFK-1<MP$(MC) THENER=12:RETURN
3400 :
3410 K=MP$(MC)-MI$(MC)
3420 IFKTHENFORI=NLTL+1STEP-1:A$(I+K)=
(I):FORJ=0TO2:A$(I+K,J)=A$(I,J):NEXTJ,I
3430 :
3440 FORI=LTOL+K:ML=MI$(MC)+I-L
3450 A$(I,0)=A$(ML,0):A$(I,1)=A$(ML,1):IF
I>L THENA$(I,2)=""
3460 A$(I)=A$(ML)
3470 IFMP$(MC)=0 THEN3510
3480 FORW=1TOMP$(MC)
3490 IFA$(ML,1)=MP$(MC,W) THENA$(I,1)=PA$(
W)
3500 NEXTW
3510 NEXTI
3520 RETURN
3590 :
3800 MF$(M)=MI$(M)+ML%-2:REM USCITA C.2
3810 IFML%<2 THENER=7:GOTO500
3820 FORI=MI$(M)TOMF$(M)
3830 IFA$(I,1)="" THEN3870
3840 FORW=MI$(M)TOMF$(M)-FL
3850 IFA$(I,1)=A$(W,2) THENA$(I,1)=K$(W<I
```



Super Assembler

Seguito listato 1.

```

) +1) +MID$ (STR$ (I-W), 2) :W=MF% (M) -FL
3860 NEXTW
3870 NEXTI
3880 FORW=MI% (M) TOMF% (M) -FL: A$ (W, 2) = "" :NE
XT
3890 L=L- (A$ (L, 0) = ".NL" AND A$ (L, 2) <> "PROG"
) :GOTO 3020
3995 REM *****
3997 REM CONV. ESA>DEC (IN A$)
3999 REM *****
4000 J=1: IF Z$ <> "$" THEN J=2
4010 J=J+1: C$=MID$ (A$, J, 1)
4020 IF NOT FNESSA (X) THEN ER=1: RETURN
4030 DE=0
4040 DE=16*DE+ASC (C$) -48+7* (C$>"9")
4050 J=J+1: C$=MID$ (A$, J, 1)
4060 IF FNESSA (X) THEN 4040
4070 A$=MID$ (STR$ (DE), 2) +MID$ (A$, J)
4080 IF Z$ <> "$" THEN A$=Z$+A$
4090 RETURN
4495 REM *****
4497 REM CONVERSIONE DEC>ESA
4499 REM *****
4500 ES$=""
4510 FOR W=1 TO 2: C=DE-INT (DE/16) *16: ES$=CHR$
(C+48-7* (C>9)) +ES$
4520 DE=INT (DE/16) :NEXT: RETURN
4995 REM *****
4997 REM ASSEMBLA (PROG)
4999 REM *****
5000 IP=L: EN=0: ET$ (1) = "" :PRINT "ESPANSIONE
MACRO NEL PROGRAMMA"
5010 A$=A$ (L, 0) :C$=LEFT$ (A$, 1)
5020 IF FNAZ (X) THEN 5060
5030 B$=RIGHT$ (A$, 2)
5040 A% (L) = (B$="*" ) +2* (B$="AD" ) +3* (B$="A
R" ) +4* (B$="GO" ) +5* (B$="NL" ) +7* (C$="S" )
5050 GOTO 5120
5060 FL=0: FOR I=0 TO IT

```

```

5070 IFA$=I$ (I) THEN FL=1: K=I: I=IT
5080 NEXT: IFL=0: THEN ER=3: GOTO 5050
5090 IFC=56: THEN A% (L) =K: GOTO 5120
5100 GOSUB 3300: IFTERHEN 500
5110 L=L+K: NL=NL+K
5120 L=L+1: IFL<=NL THEN 5010
5125 MO=3: A$=A$: PRINT CHR$ (155) "REGISTRO
: " A$
5130 GOSUB 7010: IFER THEN ER=0: GOTO 100
5140 PRINT CHR$ (144) "CONVERS. ESA>DEC E ME
MORIZZA. LABEL"
5150 FORL=IPTONL
5160 A$=A$ (L, 1) :Z$=LEFT$ (A$, 1)
5170 IFC$ <> "$" AND MID$ (A$, 2, 1) <> "$" THEN 520
0
5180 GOSUB 4000: IFTERHEN 700
5190 A$ (L, 1) =A$
5200 A$=A$ (L, 2) :REM MEM. LABEL
5210 IFA$=" " THEN 5260
5220 FORJ=1 TO EN: IFA$=ET$ (J) THEN ER=14
5230 NEXT: IFTERHEN 700
5240 EN=EN+1: IF EN>EXTHEN ER=15: GOTO 700
5250 ET$ (EN) =A$: ET$ (EN) =L
5260 NEXTL
5265 :
5270 PRINT "TROVA TIPO INDIRIZZAMENTO"
5280 P (IP) =49152: RU=1
5290 FORL=IPTONL: A$=A$ (L, 0) :B$=A$ (L, 1)
5300 IFLLEFT$ (A$, 1) <> ". " THEN 5350
5310 IFA$="*" = " THEN P (IP) =VAL (A$ (L, 1)) : P (L
+1) =P (IP) : GOTO 5720
5320 IFA$="AD" OR A$="NL" THEN P (L+1) =P (L) :
GOTO 5720
5330 IFA$="AR" THEN P (L+1) =P (L) +VAL (B$) : GO
TO 5720
5340 IFA$="GO" THEN RU=P (L) : P (L+1) =RU: GOTO
5720
5350 IFB$=" " THEN I% (L) =0: P (L+1) =P (L) +1: GOT
O 5720
5360 I=1: C$=LEFT$ (B$, 1) : IFC$=" " (" THEN I=2
5370 IFC$="# " THEN I=2: C$=MID$ (B$, 2, 1)

```

rie volte determinate sequenze di istruzioni, quali l'incremento di un byte con riporto nel byte successivo, l'azzeramento di un byte, ecc.

Sarebbe comodo poter definire una sola volta, all'inizio del programma, una certa sequenza, usandola poi nel programma principale semplicemente inserendo il suo nome, eventualmente passando anche dei parametri. Tutto ciò è reso possibile dalle Macro-istruzioni. Come esempio, definiamo una Macro che azzeri una cella di memoria.

```

AZZ X :MACRO
LDA #0

```

STA X

Analogamente al Def FN del BASIC, anche in questo caso la X è solitamente un parametro formale, che descrive gli effetti di una successiva chiamata della Macro AZZ.

Volendo azzerare la locazione \$FB basterà scrivere AZZ \$FB.

Ogni volta che l'assemblatore incontrerà l'istruzione AZZ param. inserirà al posto di questa le due istruzioni Lda #0 e Sta param.

Il parametro effettivo può comparire sotto forma di uno dei possibili modi di indirizzamento compatibili con l'istruzione Sta. Quindi AZZ 46 verrà sostituito con LDA #0 e

STA 46. Ma potrebbe essere AZZ \$C000.X oppure AZZ (45), Y ecc. La prima linea di ogni definizione di Macro deve contenere Macro nel campo etichetta. La definizione è completa se nella linea successiva c'è Macro o Prog nel campo etichetta, oppure se inserisce la direttiva .NL come nel seguente esempio:

```

PRT CAR :MACRO
LDA CAR
CMP 'Z
BPL FINE
JSR $FFD2
.NL :FINE

```

La funzione è: confrontare il valore

Super Assembler

introdotta con il codice ASCII di Z; se superiore non si fa nulla, altrimenti si stampa il relativo carattere su video.

Per stampare una G basterà digitare: Prt 'G.

La direttiva .NL era necessaria in quanto l'istruzione Bpl può saltare direttamente all'esterno della definizione. Per questo durante la fase di espansione Macro l'assemblatore sostituirà Bpl Fine con Bpl >2.

Definiamo una Macro che incrementa l'accumulatore, una istruzione che il 6510 non ha:

```
INA      :MACRO
CLC
```

ADC #1

Non è presente alcun parametro, quindi la chiamata Ina sarà semplicemente sostituita dalle due istruzioni definite.

La prossima Macro scambia i valori tra due locazioni:

```
SCM M;N :MACRO
LDA M
PHA
LDA N
STA M
PLA
STA N
```

È possibile che all'interno di una Macro se ne usi un'altra, sempre che

quest'ultima sia già stata definita. L'ordinamento in modo crescente di due celle di memoria mostra proprio questo:

```
ORD I;J :MACRO
LDA J
CMP I
BPL EXIT
SCM I;J
.NL :EXIT
```

Ecco ora un programma che scambia tra loro la pagina video e quella del colore, sfruttando la Macro SCM:

```
LDY #0 :PROG
SCM $400,Y;,$D800,Y :LOOP
```

Seguito listato 1.

```
5380 IFCS$="<"ORCS$=">"THENI=I+1
5390 C$=MID$(B$,I,1) :IFFNNUM(X)ORCS$=" "TH
ENID=VAL(MID$(B$,I)) :GOTO5490
5400 K=I
5410 I=I+1:C$=MID$(B$,I,1) :IFFNALFA(X)THE
N5410
5420 Z$=MID$(B$,K,I-K)
5430 FL=0:FORJ=1TOEN:IFZ$=ET$(J)THENFL=J:
J=EN
5440 NEXT:IFFL=0THENER=19:GOTO700
5450 K=ET$(FL) :IFA$(K,0)<".AD"THENID=100
0:GOTO5490
5460 ID=VAL(A$(K,1))
5470 IFCS$="+"THENID=ID+VAL(MID$(B$,I+1))
5480 IFCS$="-"THENID=ID-VAL(MID$(B$,I-1))
5490 I=1:C$=LEFT$(B$,1) :IFCS$<"#"THEN5540
5500 A$(L,1)=MID$(B$,2) :I$(L)=1:P(L+1)=P(
L)+2
5510 C$=LEFT$(A$(L,1),1) :IFCS$="<"ORCS$=">"
THEN5720
5520 IFID>255THENER=20:GOTO700
5530 GOTO5720
5540 IFCS$<" "THEN5570
5550 C$=MID$(B$,2) :IFCS$=" "THENC$=" "
5560 A$(L,1)=MID$(STR$(ASC(C$)),2) :I$(L)=
1:P(L+1)=P(L)+2:GOTO5720
5570 IFNOTFNALFA(X)THEN5650
5580 FL=FNALZ(X)ANDB$=Z$ANDLEFT$(A$,1)="B"
ANDAS$<"BIT"ANDAS$<"BRK"
5590 IFFLTHENI$(L)=10:P(L+1)=P(L)+2:GOTO5
720
5600 J=2:P(L+1)=P(L)+2:IFID>255THENJ=5:P(
L+1)=P(L)+3
5610 C$=RIGHT$(B$,2) :K=LEN(B$)
5620 IPCS$="X"THENJ=J+1:A$(L,1)=LEFT$(B$,
K-2)
5630 IPCS$="Y"THENJ=J+2:A$(L,1)=LEFT$(B$,
K-2)
5640 I$(L)=J:GOTO5720
```

```
5650 IFCS$="<"ORCS$=">"THENI$(L)=10:P(L+1)=
P(L)+2:GOTO5720
5660 B$=MID$(B$,2) :K=LEN(B$) :C$=RIGHT$(B$,
3)
5670 IFCS$="X"THENI$(L)=8:GOTO5700
5680 IFCS$="Y"THENI$(L)=9:GOTO5700
5690 A$(L,1)=LEFT$(B$,K-1) :I$(L)=11:P(L+1)
)=P(L)+3:GOTO5720
5700 IFID>255THENER=20:GOTO700
5710 A$(L,1)=LEFT$(B$,K-3) :P(L+1)=P(L)+2
5720 Z$=LEFT$(A$,1) :IFZ$=" $"THENGOSUB4000
:GOTO5770
5730 IS=A$(L) :IFIS<0THEN5770
5740 GOSUB63500:FORI=0TOI$(L) :READA:NEXT
5750 IFA=OANDAS$<"BRK"THENER=21:GOTO700
5760 A$=MID$(STR$(A),2)
5770 A$(L,0)=LEFT$(A$+" ",3) :NEXTL
5780 PRINT" SOSTITUZ. LABEL CON INDIRIZZO
EFFETTIVO"
5790 FORL=IPTONL:A$=A$(L,1) :IFA$=" "THEN59
90
5800 I=1:C$=LEFT$(A$,1) :B$=" "
5810 IFCS$="<"ORCS$=">"THENB$=C$:A$=MID$(A$,
2) :C$=LEFT$(A$,1)
5820 IFFNNUM(X)THENID=VAL(A$) :GOTO5940
5830 I=1+1:C$=MID$(A$,I,1) :IFFNALFA(X)THE
N5830
5840 Z$=LEFT$(A$,I-1)
5850 FORJ=1TOEN:IFZ$=ET$(J)THENK=ET$(J) :J
=EN
5860 NEXT:IFA$(K,0)="AD"THENID=VAL(A$(K,
1)) :GOTO5880
5870 ID=P(K)
5880 IFCS$="+"THENID=ID+VAL(MID$(A$,I+1))
5890 IFCS$="-"THENID=ID-VAL(MID$(A$,I+1))
5900 IFB$=">"THENID=INT(ID/256) :GOTO5980
5910 IFB$="<"THENID=ID-INT(ID/256) *256:GO
TO5980
5920 IFI$(L)<0THEN5980
5930 GOTO5960
```




Super Assembler

Seguito listato 1.

```
5940 IFB$="" THEN5980
5950 K=L+ID*(2*(B$=""")+1):IFK<IPOK>NLTH
ENER=23:GOTO700
5960 ID=P(K)-P(L):IFID<-126ORID>129THENER
=22:GOTO700
5970 ID=(ID+254)AND255
5980 A$(L,1)=STR$(ID)
5990 NEXTL
6000 PRINT"TRASFORMAZIONE FINALE IN CODIC
E OGGETTO"
6010 FORL=IPTONL:IFLEFT$(A$(L,0),1)="."TH
EN6050
6020 A=VAL(A$(L,0)):POKEP(L),A:IFI%(L)=0T
HEN6050
6030 K=VAL(A$(L,1)):C=INT(K/256):B=K-256*
C
6040 POKEP(L)+1,B:POKEP(L)+2,C
6050 NEXTL:L=L-1
6060 PRINTCHR$(155)TAB(42)"OK , COMPILAZI
ONE COMPLETA"
6070 DE=P(IP):GOSUB4500:GOSUB4510
6075 PRINTCHR$(158)TAB(82)"INIZIO CODICE
: $"ESS" ("MID$(STR$(P(IP)),2)")"
6080 DE=P(NL+1)-1:GOSUB4500:GOSUB4510
6085 PRINTTAB(44)"FINE CODICE : $"ESS" ("
MID$(STR$(P(NL+1)-1),2)")"
6090 GOSUB7630:GOTO100
6095 REM *****
6097 REM SAVE PROGRAMMA SORGENTE
6099 REM *****
7000 IFNL=0THENER=6:GOTO500
7002 GOSUB7500:IFA$="" THEN100
7005 PRINTCHR$(155)TAB(82)"REGISTRO : "A$
7010 OPEN15,8,15:OPEN2,8,2,"@:"+A$+"$,S,W"
:GOSUB7600:IFERTHEN7040
7020 PRINT#2,NL
7030 FORI=1TONL:FORJ=0TO2:PRINT#2,A$(I,J)
:NEXTJ,I
7040 CLOSE2:CLOSE15:IFMOTHENRETURN
7050 ER=0:GOTO100
```

```
7095 REM *****
7097 REM LOAD PROGRAMMA SORGENTE
7099 REM *****
7100 GOSUB7500:IFA$="" THEN100
7110 PRINTCHR$(155)TAB(80)"CARICO : "A$:O
PEN15,8,15:OPEN2,8,2,A$+"$,S,R"
7120 GOSUB7600:IFERTHEN7170
7130 INPUT#2,NL
7140 FORI=1TONL:FORJ=0TO2:A$(I,J)="
7150 GET#2,Z$:IFZ$<>CHR$(13) THENA$(I,J)=A
$(I,J)+Z$:GOTO7150
7160 NEXTJ,I
7170 CLOSE2:CLOSE15:IFMOTHENRETURN
7180 ER=0:L=0:GOTO100
7490 :
7500 POKE53280,6:POKE53281,6
7505 A$="" :PRINTCHR$(147);
7510 PRINTTAB(242);:INPUT"NOME DEL PROGRA
MMA " :A$:IFLEN(A$)>15 THEN7505
7520 RETURN
7590 :
7600 INPUT#15,A,B$,C,D
7610 IFA<20THENRETURN
7620 ER=1:PRINTCHR$(155)TAB(123)"ERRORE :
"BSCHR$(144)
7627 REM *****
7628 REM AITESA TASTO
7629 REM *****
7630 PRINTCHR$(155)TAB(82)"PREMI UN TASTO
PER TORNARE AL MENU"
7640 POKE198,0:WAIT198,1:RETURN
7995 REM *****
7997 REM SAVE CODICE OGGETTO
7999 REM *****
8000 IFNL=0THENER=6:GOTO500
8010 GOSUB7500:IFA$="" THEN100
8020 OPEN15,8,15:OPEN2,8,2,"@:"+A$+"$,S,W"
:GOSUB7600:IFERTHENER=0:GOTO8060
8030 PRINTCHR$(155)TAB(122)"REGISTRO : "A
$
8040 A=P(IP):B=P(NL+1)-1:PRINT#2,A:PRINT#
2,B:PRINT#2,RU
```

SCM \$500.Y:\$D900.Y
SCM \$600.Y:\$DA00.Y
SCM \$700.Y:\$DB00.Y
INY LOOP
RTS

Ricordarsi sempre di usare lo stesso numero di parametri dichiarati nella definizione.

Conviene dare alle Macro un nome che ricordi facilmente la loro funzione.

Ricordarsi anche che le definizioni di Macro vanno inserite una dopo l'altra prima del programma principale.

Assembla

Quando da menu si sceglie l'opzione 2, Assembla, per prima cosa viene richiesto il nome del programma, usato in seguito per una Save. Rispondendo con il solo Return si torna al menu, e questo vale per tutte le altre opzioni. Dando invece un nome inizia l'assemblaggio, il quale consiste di ben 5 passate per la trasformazione del programma sorgente in codice oggetto. All'inizio di ogni passata viene visualizzato lo scopo della stessa.

I primi due messaggi però corrispondono ad una passata sola.

Dopo il primo, Esame Macro, viene analizzata la struttura di tutte le definizioni di Macro presenti, e sostituita ogni chiamata con la Macro vera e propria. Con il secondo, Espansione Macro nel programma, inizia la sostituzione delle chiamate di Macro dal programma con le linee che compongono la definizione. In caso di errori trovati, l'assemblatore si arresta, appare un messaggio esplicito sul tipo di errore, e con qualunque tasto si va in Edit, dove il simbolo > indica la linea da correggere.

Terminata la prima passata viene

Seguito listato 1.

```

8050 FORI=ATOB:PRINT#2,PEEK(1):NEXT
8060 CLOSE2:CLOSE15:GOTO100
8095 REM *****
8097 REM LOAD CODICE OGGETTO
8099 REM *****
8100 GOSUB7500:IFA$=""THEN100
8110 OPEN15,8,15:OPEN2,8,2,AS+"%",S,R"
8120 GOSUB7600:IFERTHENER=0:GOTO8150
8130 INPUT#2,A,B,RU:PRINTCHR$(155)TAB(122)
"CARICO":AS
8140 FORI=ATOB:INPUT#2,P:POKEI,P:NEXT
8150 CLOSE2:CLOSE15:GOTO100
8495 REM *****
8497 REM RUN PROGRAMMA
8499 REM *****
8500 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(15
2)
8510 IFRUC0THENA$="" :GOTO8530
8520 DE=RU:PRINTTAB(9)CHR$(158)"RUN PROGR
AMMA"TAB(40)CHR$(155):GOTO8580
8530 PRINTTAB(123)"NEL PROGRAMMA NON E' P
RESENTE LA DIRETTIVA [.GO]"
8540 PRINTTAB(83) : INPUT"LOCAZIONE DI INI
ZIO":AS:IFA$=""THEN100
8550 CS=LEFT$(AS,1)
8560 IFENNUM(X)THENSYS(VAL(AS)):GOTO8590
8570 ZS=CS:GOSUB4000:IFERTHEN500
8580 SYS(DE)
8590 PRINTCHR$(158):GOSUB7630:GOTO100
8995 REM *****
8997 REM DISASSEMBLA
8999 REM *****

```

```

9000 POKE53280,11:POKE53281,11:GOSUB9300:
IFA$=""THEN100
9002 K$=" D I S A S S E M B L A "
9005 K=1:PRINTCHR$(147)CHR$(144)TAB(5)CHR
$(213):FORI=1TO28:PRINTCHR$(192);
9008 NEXT:PRINTCHR$(201)
9011 FORI=1TO23:PRINTTAB(3)MID$(K$,I,1)"
"CHR$(221)TAB(34)CHR$(221):NEXT
9014 PRINTTAB(5)CHR$(202):FORI=1TO28:PRI
NTCHR$(192):NEXT
9017 PRINTCHR$(203)CHR$(19)
9020 DE=H:GOSUB4500:GOSUB4510:PRINTTAB(6)
CHR$(158)"$"ESS;P=PEEK(H)
9025 DE=P:GOSUB4500:PRINT"CHR$(155)ESS
;
9030 POKE65,P1:POKE66,P2:FORI=0TOP:READA$
:NEXT:I=VAL(MID$(AS,4)):IFI=0THEN9060
9040 AS=LEFT$(AS,3)H=H+1:P=PEEK(H):DE=P:
GOSUB4500:PRINT"ESS;B$=ESS
9050 IFI>4ANDI<8ORI=11THENH=H+1:P=PEEK(H)
:DE=P:GOSUB4500:PRINT"ESS;B$=ESS+B$
9060 PRINTTAB(23)CHR$(153)A$;
9065 ONIGOTO9080,9090,9100,9110,9090,9100
,9110,9120,9130,9140,9150
9070 PRINT:GOTO9160
9080 PRINT"#$"B$:GOTO9160
9090 PRINT"$"B$:GOTO9160
9100 PRINT"#$"B$,X":GOTO9160
9110 PRINT"$"B$,Y":GOTO9160
9120 PRINT"($"B$,X)":GOTO9160
9130 PRINT"($"B$,Y)":GOTO9160
9140 DE=H+P+1+256*(P>127):GOSUB4500:GOSUB
4510:PRINT"$"ESS:GOTO9160
9150 PRINT"($"B$)"

```

registrato il programma. L'assemblaggio trasforma materialmente il programma, per cui in caso di errore non sarebbe più utilizzabile per la correzione. Invece così basta una Load prima di tornare in Edit. Il motivo per cui la Save è effettuata solo dopo la prima passata ha ancora a che fare con un eventuale errore.

Dopo la fase di espansione Macro il programma può risultare molto più lungo, e una linea può non occupare la stessa posizione che aveva all'inizio dell'assemblaggio. Se la Save venisse usata subito e poi fosse trovato un errore in una passata diversa dalla prima, la Load (necessaria per tornare in Edit) caricherebbe il programma originale, nel quale la linea dell'errore potrebbe non essere nella stessa posizione. In tal caso, tornati in Edit, la linea indicata non sarebbe

quella voluta.

Se l'assemblatore non trova errori il programma, ormai in linguaggio macchina, viene posto in memoria con delle Poke, e vengono indicati il primo e l'ultimo byte utilizzati.

Le altre opzioni

I quattro comandi di Save e Load permettono la registrazione e il caricamento dei programmi, prima o dopo l'assemblaggio.

Si può usare lo stesso nome per registrare sia il programma sorgente sia il codice oggetto, in quanto prima della registrazione di quest'ultimo viene aggiunto automaticamente un carattere speciale al nome del file. L'opzione Run è già stata vista parlando delle direttive.

Disassembla mostra ovviamente il

disassemblato di una zona di memoria, e Memory mostra il contenuto di determinati byte, in esadecimale e come Chr\$.

Si può fermare la visualizzazione con qualsiasi tasto, poi riprendere con Return oppure tornare al menu con un altro qualunque. La visualizzazione si ferma automaticamente quando lo schermo è stato riempito.

Modifiche per l'unità a nastri

Eliminare le linee 7120 e 8120. Eliminare Close 15 dalle linee: 7040, 7170, 8060 e 8150.

Riscrivere come indicato le seguenti linee:

```

7010 OPEN 2,1,1,A$
7110 OPEN 2,1,0,A$
8020 OPEN 2,1,1,A$+"%"
8110 OPEN 2,1,0,A$+"%"

```




Super Assembler

Seguito listato 1.

```

9160 K=K+1:H=H+1:IFPEEK(198)=0ANDK<24ANDH
<65536THEN9020
9170 POKE198,0:WAIT198,1:GETAS
9180 IFAS<>CHR$(13)ORH>65535THEN100
9190 IFK<24THEN9020
9200 GOTO9005
9205 REM *****
9297 REM INPUT LOCAZIONE INIZIALE
9299 REM *****
9300 AS$="":PRINTCHR$(147)CHR$(158);
9305 PRINTTAB(202)";:INPUTLOCAZIONE INI
ZIALE ";AS$:IFAS$=""THENRETURN
9310 C$=LEFT$(AS$,1):IFFNNUM(X)THENDE=VAL(
AS$):GOTO9330
9320 Z$=C$:GOSUB4000
9330 IFER>0ORDE>65535THENER=0:GOTO9300
9340 H=DE:RETURN
9495 REM *****
9497 REM MEMORY
9499 REM *****
9500 POKE53280,11:POKE53281,11:GOSUB9300:
IFAS$=""THEN100
9510 H=INT(H/8)*8
9515 K=1:PRINTCHR$(147)
9520 DE=H:GOSUB4500:GOSUB4510:PRINTCHR$(1
53)"$ESS"CHR$(155);
9530 FORI=0TO7:P(I)=PEEK(H+I):DE=P(I):GOS
UB4500:PRINT"ESS";NEXT
9535 PRINT":CHR$(158);:FORI=0TO7
9540 IFP(I)<32ORP(I)>127ANDP(I)<160THENPR
INT" ";:GOTO9560
9550 PRINTCHR$(P(I));:POKE212,0
9560 NEXT:H=H+8:K=K+1:IFPEEK(198)=0ANDK<2
4ANDH<65536THEN9520
9570 POKE198,0:WAIT198,1:GETAS
9580 IFAS<>CHR$(13)ORH>65535THEN100
9590 IFK<24THEN9520
9600 GOTO9515
9995 REM *****
9997 REM PRESENTAZIONE
9999 REM *****
10000 POKE53280,2:POKE53281,2
10010 C$="SUPER-ASSEMBLER"
10020 PRINTCHR$(147)CHR$(156)TAB(211)"QUE
STO E'...TAB(200)CHR$(158)
10030 PRINTTAB(7)";-----
-----":PRINTCHR$(145)CHR$(145)TAB(7);
10200 PRINTCHR$(155);:RETURN
19995 REM *****
19997 REM INIZIALIZZAZIONE
19999 REM *****
20000 GOSUB63500:IS(0)=AS:NP=PC
20005 FORK=1TO55:NP=PEEK(NP)+256*PEEK(NP+
1):FORI=5TO7
20010 IS(K)=I$(K)+CHR$(PEEK(NP+I)):NEXTI
20012 IFK=INT(K/2)*2THENPRINTMID$(C$,K,1)
CHR$(29);
20015 NEXTK
20020 POKE65,PEEK(NP):POKE66,PEEK(NP+1)
20030 READAS:READAS

```

ELENCO DELLE VARIABILI PIU' USATE

Vettori

AS(I,J) J-esimo campo della I-esima linea.
A%(I) Tipo istruzione della linea I.
I%(I) Tipo indirizzamento dell'istruzione della linea I.
P(I) Locazione per l'istruzione della linea I.
PA\$(I) Nome del parametro effettivo I (in chiama-ta).
MPS(I,J) Nome del parametro formale J della Macro I.
MP%(I) Numero parametri della Macro I.
MI%(I) Linea dove inizia la Macro I (dopo il nome).
MF%(I) Linea dove termina la Macro I.
ETS(I) Nome dell'etichetta I.
ET%(I) Linea dell'etichetta I.
ERS(I) Descrizione dell'errore I.

Costanti

XI Numero massimo di istruzioni (standard + Macro).
XL Numero massimo di linee.
XN Numero massimo di linee per una Macro.
MP Numero massimo di parametri per una Macro.
EX Numero massimo di etichette.

Variabili principali

L Linea in cui ci si trova.
NL Numero linee del programma.
IT Numero istruzioni (standard + Macro).
IP Linea dove inizia il programma (dopo eventuali Macro).
M Macro alla quale ci si trova.
ML% Lunghezza della Macro in cui ci si trova.
EN Numero etichette presenti nel programma.
ER Codice dell'errore.

Funzioni (booleane)

FN AZ Vera se C\$ è una lettera.
FN NUM Vera se C\$ è un carattere numerico.
FN ALFA Vera se C\$ è un carattere alfanumerico.
FN ESA Vera se C\$ è un carattere esadecimale.

Seguito listato 1.

```

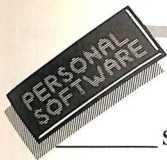
20040 P=PEEK(65)+256*PEEK(66)-4
20050 P2=INT(P/256):P1=P-256*P2
20060 ER$(1)="ERRORE DI SINTASSI"
20070 ER$(2)="QUESTA DIRETTIVA NON ESISTE"
"
20080 ER$(3)="ISTRUZIONE INESISTENTE"
20090 ER$(4)="LA LINEA D'INIZIO E LA PRIM
A DOPO OGNI MACRO VUOLGONO 'MACRO' O"
20095 ER$(4)=ER$(4)+" 'PROG'"
20100 ER$(5)="HAI SUPERATO IL MAX NUMERO
ACCETTABILE DI MACRO"
20110 ER$(6)="NON E' PRESENTE ALCUN PROGR
AMMA"
20120 ER$(7)="UNA MACRO NON PUO' ESSERE V
UOTA"
20130 ER$(8)="HAI SUPERATO IL MAX NUMERO
DI LINEE"
20140 ER$(9)="QUESTA ISTRUZIONE ESISTE GI
A"
20150 ER$(10)="HAI SUPERATO IL MAX NUM. D
I PARAMETRI"
20160 ER$(11)="DIRETTIVA NON LECITA ALL'I
NTERNO DI UNA MACRO"
20170 ER$(12)="IL NUM. DI PARAMETRI ATTUA
LI E' DIVERSO DAL NUM. DI PARAMETRI"
20180 ER$(12)=ER$(12)+" FORMALI"
20190 ER$(13)="HAI SUPERATO IL MAX NUMERO
ACCETTABILE DI LINEE IN UNA MACRO"
20200 ER$(14)="ETICHETTA GIA' DEFINITA"
20210 ER$(15)="HAI SUPERATO IL MASSIMO NU
M. POSSIBILE DI ETICHETTE"
20220 ER$(16)="QUESTA DIRETTIVA VUOLE UN
INDIRIZZO"
20230 ER$(17)="QUESTA DIRETTIVA VUOLE UN
ETICHETTA"
20240 ER$(18)="HAI SUPERATO 65535 ($FFFF)
"
20250 ER$(19)="USO DI UN'ETICHETTA NON DE
FINITA"
20260 ER$(20)="HAI SUPERATO 255 ($FF)"
20270 ER$(21)="TIPO ILLECITO DI INDIRIZZA
MENTO"
20280 ER$(22)="BRANCH TROPPO GRANDE"
20290 ER$(23)="BRANCH A LINEA INESISTENTE"
"
20400 RETURN
24997 REM *****
24998 REM DATI PER 'ASSEMBLA'
24999 REM *****
25000 DATAADC,,105,101,117,,109,125,121,9
7,113,,
25001 DATAAND,,41,37,53,,45,61,57,33,49,,
25002 DATAASL,10,,6,22,,14,30,,,,
25003 DATABCC,,,,,,,,,144,
25004 DATABCS,,,,,,,,,176,
25005 DATABEQ,,,,,,,,,240,
25006 DATABIT,,,,,,,,,36,,44,,
25007 DATABMI,,,,,,,,,48,
25008 DATABNE,,,,,,,,,208,
25009 DATABPL,,,,,,,,,16,
25010 DATABRK,0,,,,,
25011 DATABVC,,,,,,,,,80,
25012 DATABVS,,,,,,,,,112,
25013 DATACLC,24,,,,,
25014 DATACLD,216,,,,,
25015 DATACLI,88,,,,,
25016 DATACLV,184,,,,,
25017 DATACMP,,201,197,213,,205,221,217,1

```

```

93,209,,
25018 DATACPX,,224,228,,236,,,,,
25019 DATACPY,,192,196,,204,,,,,
25020 DATADEC,,198,214,,206,222,,,,
25021 DATADEX,202,,,,,
25022 DATAEY,136,,,,,
25023 DATAEOR,,73,69,85,,77,93,89,65,81,,
25024 DATAINC,,230,246,,238,254,,,,
25025 DATAINX,232,,,,,
25026 DATAINY,200,,,,,
25027 DATAJMP,,,,,,,,,76,,,,,108
25028 DATAJSR,,,,,,,,,32,
25029 DATALDA,,169,165,181,,173,189,185,1
61,177,,
25030 DATALDX,,162,166,,182,174,,190,,,,
25031 DATALDY,,160,164,180,,172,188,,,,
25032 DATALSR,74,,70,86,,78,94,,,,,
25033 DATANOP,234,,,,,
25034 DATAORA,,9,5,21,,13,29,25,1,17,,
25035 DATAPHA,72,,,,,
25036 DATAPHP,8,,,,,
25037 DATAPLA,104,,,,,
25038 DATAPPL,40,,,,,
25039 DATAROL,42,,38,54,,46,62,,,,,
25040 DATAROR,106,,102,118,,110,126,,,,
25041 DATARTI,64,,,,,
25042 DATARTS,96,,,,,
25043 DATASBC,,233,229,245,,237,253,249,2
25,241,,
25044 DATASEC,56,,,,,
25045 DATASED,248,,,,,
25046 DATASEI,120,,,,,
25047 DATASTA,,133,149,,141,157,153,129,
145,,
25048 DATASTX,,134,,150,142,,,,,
25049 DATASTY,,132,148,,140,,,,,
25050 DATATAX,170,,,,,
25051 DATATAX,168,,,,,
25052 DATATXS,186,,,,,
25053 DATATXA,138,,,,,
25054 DATATXS,154,,,,,
25055 DATATYA,152,,,,,
25097 REM *****
25098 REM DATI PER 'DISASSEMBLA'
25099 REM *****
26000 DATABRK,ORA8,???,???,???,ORA2,ASL2,
???,PHP,ORA1,ASL,???,???,ORA5,ASL5,???,
26001 DATABPL10,ORA9,???,???,???,ORA3,ASL
3,???,CLC,ORA7,???,???,???,ORA6,ASL6
26002 DATA???,JSR5,AND8,???,???,BIT2,AND2
,ROL2,???,PLP,AND1,ROL,???,BITS,AND5
26003 DATAROL5,???,BMI10,AND9,???,???,???,
AND3,ROL3,???,SEC,AND7,???,???,???,
26004 DATAAND6,ROL6,???,RTI,EOR8,???,???,
???,EOR2,LSR2,???,PHA,EORI,LSR,???,JMP5
26005 DATAEOR5,LSR5,???,BVC10,EOR9,???,??
?,???,EOR3,LSR3,???,CLI,EOR7,???,???,
26006 DATA???,EOR6,LSR6,???,RTS,ADC8,???,
???,???,ADC2,ROL2,???,PLA,ADCL,ROR,???,
26007 DATAJMP11,ADC5,ROR5,???,BVS10,ADC9,
???,???,???,ADC3,ROR3,???,SET,ADC7,???,
26008 DATA???,???,ADC6,ROR6,???,???,STAB,
???,???,STY2,STA2,STX2,???,DEY,???,TXA
26009 DATA???,STY5,STA5,STX5,???,BCC10,ST
A9,???,???,STY3,STA3,STX3,???,TYA,STA7
26010 DATATXS,???,???,STAB,???,???,LDY1,L
DAB,LDX1,???,LDY2,LDAB,LDX2,???,???,TAY
26011 DATALDA1,TAX,???,LDY5,LDAS,LDX5,???,
BCS10,LDAB,???,???,LDY3,LDAB,LDX3,???,

```



Super Assembler

Seguito listato 1.

```

26012 DATA CLV, LDA7, TSX, ???, LDY6, LDA6, LDX6
      ???, CPY1, CMP8, ???, ???, CPY2, CMP2, DEC2
26013 DATA ???, INY, CMP1, DEX, ???, CPY5, CMP5,
      DEC5, ???, BNE10, CMP9, ???, ???, ???, CMP3
26014 DATA DEC3, ???, CLD, CMP7, ???, ???, ???, C
      MP6, DEC6, ???, CPX1, SBC8, ???, ???, CPX2
26015 DATASBC2, INC2, ???, INX, SBC1, NOP, ???,
      CPX5, SBC5, INC5, ???, BEQ10, SBC9, ???, ???
26016 DATA ???, SBC3, INC3, ???, SED, SBC7, ???,
      ???, ???, SBC6, INC6, ???
59995 REM *****
59997 REM INPUT LINEA
59999 REM *****
60000 FORI=0TO2:A$(L,I)="" :NEXT
60010 POKE212,0:PRINTCHR$(18)".CHR$(157)
      CHR$(146);
60020 GETAS:IFA$=""THEN60020
60030 A=ASC(AS):P=POS(0):IFA>95THEN60020
60040 IFA>31THEN60130
60050 IFA=13THENPRINT" ":RETURN
60060 IFA<>20THEN60020
60070 IFF>1ANDP<5THENI=0:GOTO60200
60080 IFF>5ANDP<LATHENI=1:GOTO60200
60090 IFF>LA+1THENI=2:GOTO60200
60100 IFF=5THENPRINTAS:I=0:GOTO60200
60110 IFF<>LA+1THEN60020
60120 FORI=1TOPR:PRINTAS;:NEXT:GOTO6002
      0
60130 IFA=58THENPR=P:PRINT" TAB(LA)A$;:G
      OTO60010
60140 IFF<4THENI=0:GOTO60300
60150 IFF>4ANDP<LA-1THENI=1:GOTO60300
60160 IFF>LAANDP<LA+6THENI=2:GOTO60300
60170 IFF=4THENPRINT" ";
60180 GOTO60010
60190 :
60200 A$(L,I)=LEFT$(A$(L,I),LEN(A$(L,I))-
      1):PRINTAS;
60210 GOTO60010
60300 A$(L,I)=A$(L,I)+A$:PRINTAS;
60310 IFF=3THENPRINT" ";
60320 GOTO60010
63495 REM *****
63497 REM RESTORE IS
63499 REM *****
63500 RESTORE:READA$:PC=PEEK(65)+256*PEEK
      (66)-8
63501 ID=PEEK(63)+256*PEEK(64)
63502 LN=ID+IS
63503 LN(1)=INT(LN/256)
63504 LN(2)=LN-LN(1)*256
63505 IFIS=0THENRETURN
63506 FORI=1TOIS
63507 NP=PEEK(PC)+256*PEEK(PC+1):PC=NP
63508 NEXT:PC=PC+4
63509 PC(1)=INT(PC/256)
63510 PC(2)=PC-PC(1)*256
63511 POKE63,LN(2):POKE64,LN(1)
63512 POKE65,PC(2):POKE66,PC(1)
63513 READA$:RETURN

```



é in edicola

VIDEO Giochi

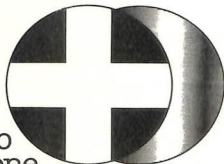


é in edicola



Una pubblicazione
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Tutto
il settore
medico
sanitario
a disposizione



in due volumi.

Indispensabile
agli operatori
delle attività
sanitarie

**per l'attendibilità
delle informazioni.**

GUIDA MONACI
annuario :: sanitario

00187 Roma • via F. Crispi, 10 • tel. 06/ 483401
Telex 613462 MONACI
20145 Milano • via V. Monti, 86 • tel. 02/ 3458567
Telex 332849 MONACI

Commenti al listato

- 50** - Definisce delle costanti, ovvero delle variabili che non verranno più modificate dal programma.
- 60** - Mandata alla subroutine di presentazione.
- 62-75** - Definiscono delle funzioni di controllo sul tipo di carattere (esempio alfanumerico, esadecimale, ecc.) e dimentano tutti i vettori.
- 80** - Mandata alla subroutine che riempie il vettore dei messaggi di errore e quello delle istruzioni standard del microprocessore.
- 90** - Completa l'inizializzazione delle variabili.
- 100-190** - Fanno apparire il menu con tutte le opzioni. La variabile MO (modo) che compare in linea 100 è posta a 0 per indicare il modo menu.
- Gli altri valori che può assumere sono:
1=Edit, **2**=Assemble Macro, **3**=Assemble Prog.
200-300 - Gestiscono la scelta dell'opzione di menu.
- 500-700** - Visualizzano l'errore commesso, ma in maniera diversa a seconda che ci si trovi in Edit o in un altro modo.
- Se in Edit, il messaggio potrebbe sostituire altre linee presenti sullo schermo, quindi prima di stamparle, le linee 510-530 effettuano un Input da schermo per memorizzare le righe dove comparirà il messaggio in modo da poterle ripristinare subito dopo. La variabile ER% contiene la colonna nella quale è stato commesso l'errore.
 - Se in Assemble Prog., dopo la visualizzazione del messaggio viene effettuata una LOAD per riprendere il programma originale e poter andare in Edit per la correzione.
 - Negli altri casi appare semplicemente il messaggio d'errore.
- 1000-1060** - Controllano la scelta di uno dei comandi possibili in Edit.
- 1070-1097** - Servono per l'introduzione di una linea mediante l'uso della subroutine di Input linea (60000-60320), e poi per verificarne la correttezza.
- 1110-1130** - Spostano verso il basso l'indicatore di riga a seguito di un Crsr Down.
- 1140-1160** - Spostano verso l'alto l'indicatore di riga (dopo un Crsr Up).
- 1170-1200** - Permettono l'inserimento di una linea tra due consecutive. La Sys 40779 esegue uno scroll verso il basso a partire dalla riga nella quale ci si trova.
- 1230-1290** - Cancellano la linea alla quale ci si trova. La Sys 40704 esegue uno scroll verso l'alto fino alla linea alla quale ci si trova.
- 1400-1470** - Subroutine chiamata ogni volta che si va in Edit. Visualizza una parte del programma assembler presente in memoria.
- 1500-1730** - Subroutine per la verifica del campo operazione.
- 1800-1970** - Subroutine per la verifica del campo etichetta.
- 2000-2300** - Subroutine per la verifica del campo indirizzo.
- 2500-2620** - Subroutine per la verifica di un generico dato. Controlla, per esempio, che i caratteri successivi al simbolo "\$" siano caratteri esadecimali.
- 2700-2720** - Subroutine per la verifica di un'etichetta: il

primo carattere deve essere alfabetico, gli altri (se ci sono) possono essere alfanumerici.

3000-3070 - Viene richiesto il nome del programma ed inizia l'assemblaggio. Se non ci sono definizioni di Macro si passa subito alla fase successiva, Assemble Prog. (da 5000 in poi). Altrimenti viene subito incrementata la variabile IT (numero di istruzioni) per far sì che l'assemblatore riconosca la Macro come una vera istruzione.

3090-3160 - Inizia l'assemblaggio delle Macro. Viene memorizzato il nome dei parametri formali e il loro numero.

3180-3296 - Ciclo nel quale vengono esaminate tutte le istruzioni di una Macro. Se compare la chiamata di un'altra Macro viene effettuata la sostituzione delle linee.

3300-3520 - Subroutine che esegue la sostituzione di una chiamata di Macro, con le linee della sua definizione.

3800-3890 - Sostituiscono le istruzioni di branch per etichetta con istruzioni di branch relativo. Poi l'esecuzione prosegue alla linea 3020 per esaminare la Macro successiva.

4000-4090 - Subroutine per la conversione di una stringa esadecimale (a\$) in un numero (DE).

4500-4520 - Subroutine per la conversione di un numero (DE) in una stringa esadecimale (ESS) di due caratteri. Per ottenere una stringa di quattro caratteri viene chiamata questa subroutine una seconda volta, però a 4510.

5000-5120 - Inizia l'assemblaggio del programma principale. Questa è la fase dell'espansione Macro.

5125-5260 - Viene registrato il programma e poi eseguita la seconda passata: conversione di tutti gli indirizzi esadecimali e memorizzazione delle etichette definite.

5270-5770 - Terza passata: è trovato il tipo di indirizzamento di tutte le istruzioni. Viene anche riempito il vettore (P.) con la locazione nella quale porre ogni istruzione. Il tipo di indirizzamento è trovato analizzando alcuni particolari del campo indirizzo, esempio se questo termina con "Y" oppure "X", ecc. Alla fine si sostituisce il campo operazione con il codice dell'istruzione, ottenuto con una chiamata alla subroutine 63500.

5780-5990 - Quarta passata: tutte le etichette usate vengono sostituite con il loro indirizzo effettivo facendo attenzione a sintassi del tipo "Pippo+3" oppure del tipo ">Pippo".

6000-6090 - Quinta passata: trasformazione finale in codice oggetto. Il programma è ora pronto per essere posto in memoria con semplici Poke. Vengono mostrati il primo e l'ultimo byte occupati dal codice.

7000-7050 - Save del programma sorgente. Il primo dato è il numero di linee del programma.

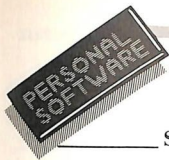
7100-7180 - Load del programma sorgente.

7500-7520 - Subroutine di Input per il nome del programma, la cui lunghezza deve essere compresa tra 1 e 15 caratteri. È usata dalle varie routine di Save e Load.

7600-7620 - Subroutine di interrogazione drive per eventuali errori.

7630-7640 - Subroutine di attesa tasto prima di tornare al menu.

8000-8060 - Save del codice oggetto. I primi tre dati sono,



Super Assembler

rispettivamente: il primo byte di codice, l'ultimo byte, e la locazione dalla quale far partire l'esecuzione (mediante Run Programma da menu).

8100-8150 - Load del codice oggetto.

8500-8590 - Permettono l'esecuzione di un codice in memoria.

9000-9200 - Mostrano il disassemblato di qualunque zona di memoria. Le variabili P1 e P2 che compaiono alla linea 9030 sono i valori che, assegnati alle locazioni 65 e 66, permettono di iniziare a leggere i Data a partire dalla linea 26000, saltando così tutti quelli precedenti (utilizzati durante l'assemblaggio). Le locazioni 65 e 66 infatti, contengono l'indirizzo del primo dato che verrà letto con una Read.

9300-9340 - Subroutine per la richiesta di una locazione di partenza, con controllo del dato introdotto. È usata per opzioni quali Disassembla e Memory.

9500-9600 - Mostrano il contenuto della zona di memoria voluta, sia come valore esadecimale sia come Chr\$.

10000-10200 - Subroutine di presentazione del programma.

20000-20050 - Prima parte della subroutine di inizializzazione. Riempimento del vettore ISS(.) con i nomi delle istruzioni del microprocessore.

Siccome ognuno di questi nomi si trova per primo in un'istruzione Data, non viene usata la Read. Si sfrutta il puntatore che in memoria precede ogni linea BASIC, per passare alla linea successiva.

Il nome viene ricavato leggendo direttamente dalla memoria i tre valori di ogni linea che interessano, e usando la funzione Chr\$ per trasformarli in caratteri. Dopo aver letto tutto il blocco di linee Data in questo modo, si trovano i valori da assegnare a P1 e P2 per la successiva lettura del secondo blocco di linee Data.

20060-20400 - Seconda parte della subroutine di inizializzazione. Viene riempito il vettore ERS(.) dei messaggi di errore.

25000-25055 - Primo blocco di linee Data (usato in Assembla). Il primo dato di ogni linea è di codice mnemonico dell'istruzione, gli altri sono i codici relativi a tutti i tipi di indirizzamento di quell'istruzione.

26000-26016 - Secondo blocco di linee Data (usato in Disassembla). Ci sono tutte le istruzioni relative ai codici da 0 a 255 con una cifra che indica il tipo di indirizzamento. Per molti codici non esiste l'istruzione, in tal caso al posto dell'istruzione compare "????".

60000-60320 - Subroutine che gestisce l'Input controllato. A seconda della posizione del cursore sulla linea, viene riempito il primo, il secondo o il terzo campo del vettore AS(.). La locazione 212 che compare in linea 60010 segnala al computer se ci si trova o no in "quote mode". Viene azzerata per evitare problemi in caso di visualizzazione delle virgolette.

63500-63513 - Subroutine che esegue un Restore ad una qualsiasi linea tra 20000 e 20055, in relazione alla variabile IS. Per esempio, se IS=4 la routine posiziona il puntatore all'oggetto Data (locazioni 65 e 66) alla linea 25004, e pone nella variabile AS il primo dato della linea.

ELENCO DEI MESSAGGI DI ERRORE

- 1 Errore di sintassi.
- 2 Questa direttiva non esiste.
- 3 Istruzione inesistente.
- 4 La linea d'inizio e la prima dopo ogni Macro vogliono Macro o Prog.
- 5 Hai superato il massimo numero accettabile di Macro.
- 6 Non è presente alcun programma.
- 7 Una Macro non può essere vuota.
- 8 Hai superato il massimo numero di linee.
- 9 Questa istruzione esiste già.
- 10 Hai superato il massimo numero di parametri.
- 11 Direttiva non lecita all'interno di una Macro.
- 12 Il numero di parametri attuali è diverso dal numero di parametri formali.
- 13 Hai superato il massimo numero accettabile di linee in una Macro.
- 14 Etichetta già definita.
- 15 Hai superato il massimo numero possibile di etichette.
- 16 Questa direttiva vuole un indirizzo.
- 17 Questa direttiva vuole un'etichetta.
- 18 Hai superato 65535 (\$FFFF).
- 19 Uso di un'etichetta non definita.
- 20 Hai superato 255 (\$FF).
- 21 Tipo illecito di indirizzamento.
- 22 Branch troppo grande.
- 23 Branch a linea inesistente.

Listato 2. *Qui sono contenute, sotto forma di linee Data, delle routine in linguaggio macchina usate dal programma principale.*

```
?998 POKE52,159:POKE56,159:LM=40704:K=0
999 FORI=0TO150:READA:POKELM+I,A:K=K+A:NE
XT
1000 IFK<25031 THENPRINT"ERRORE NEI DATA"
:END
1001 NEW
1010 DATA169,216,133,251,169,3,133,252,16
2,255,24,169,40,101,251,133,251,144
1020 DATA2,230,252,232,228,214,208,240,16
5,252,133,254,24,165,251,105,40,133
1030 DATA253,144,2,230,254,160,39,177,253
,145,251,136,16,249,165,254,133,252
1040 DATA165,253,133,251,24,105,40,133,25
3,144,2,230,254,232,224,24,48,225,24
1050 DATA144,49,169,152,133,251,169,192,1
33,253,169,7,133,252,133,254,56,169
1060 DATA24,229,214,170,160,39,177,251,14
5,253,136,16,249,165,252,133,254,165
1070 DATA251,133,253,56,233,40,133,251,17
6,2,198,252,202,208,227,162,4,169,0
1080 DATA133,251,169,216,133,252,169,15,1
60,255,145,251,136,208,251,145,251,230
1090 DATA252,202,208,242,96
```



Phantoms Labirinto

Un avvincente gioco per il vostro VIC 20 in configurazione base

di Ezio Bove

Phantoms Labirinto è, come si può dedurre dal nome, un gioco di labirinto, che non mancherà di divertirvi. Come prima cosa occorre osservare che nulla può essere aggiunto al gioco, considerato che a programma eseguito restano in memoria solo

una settantina di byte liberi (il minimo indispensabile per permettere al VIC di eseguire il loop).

Esso può comunque subire delle piccole trasformazioni (nel caso che l'utente abbia il coraggio di farlo!) come ad esempio il colore dello schermo, il colore di fondo, quello degli oggetti disseminati nel labirinto e del labirinto stesso tramite le opportune Poke.

Con un po' di fantasia è possibile però modificare a proprio piacimento la forma del labirinto (a patto che questo sia delimitato).

Ricordo inoltre che la grafica del gioco è completamente in alta riso-

luzione, testi compresi, e consiglio dunque di digitare correttamente i Data dei caratteri e le Poke che via via incontrerete nel listato (questo per evitare di giocare con strane figure indecifrabili).

Un'ultima precisazione: il programma è completamente scritto in BASIC, ma la sua velocità di esecuzione (curata il più possibile) è perfettamente adeguata al tipo di game.

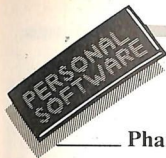
Il gioco

All'interno di un infernale labirinto avrete a che fare con uno scatenato fantasma che cercherà in tutti i

Listato 1. Il programma Phantoms Labirinto.

```
1 PRINT" [1CLLR]":POKE36879,249:FORQ=7168
TO7679:POKEQ,0:NEXT
2 C1=7722:C=7908:FORK=0TO111:READA:POKE7
568+K,AA:NEXT:Z1=30720
3 YY=1:Y=50:U=1:DS=36876:FORT=38400TO3890
5:POKET,6:NEXT:POKE36869,255
6 POKE36878,15:POKE51,247:POKE52,28:POKE5
3,247:POKE54,28:POKE55,247:POKE56,28
10 GOT05000
12 FORJ=1TO750:NEXT:POKEDS,245:FORJ=1TO30
0:NEXT:POKEDS,0
15 TIS="000000":POKE7932+Z1,3:POKE7932,63
18 PRINT" <20CRSR D> [ <5CRSR R> ] [ <1BLK> ] 9
:; [ <1RVS> ] "SC:PRINT" [ <8CRSR L> ] <> [ <1RV
S> ] "Y
20 Z=INT(RND(0)*4)+1:IFZ=RTHEN20
30 IFZ=1ANDPEEK(C+A+22)=50THENR=Z:GOTO20
40 IFZ=2ANDPEEK(C+A-22)=50THENR=Z:GOTO20
50 IFZ=3ANDPEEK(C+A+1)=50THENR=Z:GOTO20
60 IFZ=4ANDPEEK(C+A-1)=50THENR=Z:GOTO20
70 POKEC+A,32
80 IFZ=1THENA=A+22:GOTO115
90 IFZ=2THENA=A-22:GOTO115
100 IFZ=3THENA=A+1:GOTO115
110 IFZ=4THENA=A-1
115 POKEC+A+Z1,4:POKEC+A,51
120 IFPEEK(C1+B+1)=50THEN130
125 IFPEEK(197)=37THENPOKEC1+B,32:B=B+1:G
OTO200
130 IFPEEK(C1+B-1)=50THEN140
135 IFPEEK(197)=29THENPOKEC1+B,32:B=B-1:G
OTO200
```

```
140 IFPEEK(C1+B-22)=50THEN150
145 IFPEEK(197)=17THENPOKEC1+B,32:B=B-22:
GOTO200
150 IFPEEK(C1+B+22)=50THEN200
155 IFPEEK(197)=33THENPOKEC1+B,32:B=B+22
200 IFPEEK(C1+B) <> 32ANDPEEK(C1+B) <> 52THEN
600
201 POKEC1+B+Z1,0:POKEC1+B,52:X$=RIGHT$(T
IS,Z),S=X-VAL(TIS):IFX>YTHEN1000
210 S=S+1:IFS=10THENS=0:R=Z:GOTO20
220 W=W+1:IFW=13THENS=0:R=Z:GOTO20
230 R1=R+1:IFR1>8-UTHENR1=0:GOTO300
240 PRINT" [ <1HOME> ] [ <21CRSR D> ] [ <1BLK> ] 67
8 [ <1RVS> ] "X$:GOTO30
300 IFZ=1ANDPEEK(C+A-22) <> 50THENPOKEC+A-2
2+Z1,2:POKEC+A-22,53
310 IFZ=2ANDPEEK(C+A+22) <> 50THENPOKEC+A+2
2+Z1,2:POKEC+A+22,53
320 IFZ=3ANDPEEK(C+A-1) <> 50THENPOKEC+A-1+
Z1,0:POKEC+A-1,164
330 IFZ=4ANDPEEK(C+A+1) <> 50THENPOKEC+A+1+
Z1,2:POKEC+A+1,53
350 POKEDS,230:FORJ=1TO30:NEXT:POKEDS,0:G
OTO300
600 IFPEEK(C1+B) <> 53THEN630
610 FORJ=20TO130STEP-1:POKEDS+1,J:NEXTJ:
POKEDS+1,0:SC=SC-50:Y=Y-5:POKEC1+B,32
615 PRINT" [ <1CRSR U> ] [ <5CRSR R> ] 9:; [ <1RV
S> ] "SC:GOTO30
630 IFPEEK(C1+B) <> 164THEN670
650 FORJ=240TO255:POKEDS,J:NEXT:POKEDS,0:
SC=SC+200:POKEC1+B,32
660 PRINT" [ <1CRSR U> ] [ <5CRSR R> ] 9:; [ <1RV
S> ] "SC:GOTO30
```

Phantoms Labirinto

Seguito listato Phantoms Labirinto.

```

670 IFPEEK (C1+B) <>51 THEN799
680 FORJ=220TO130STEP-1: POKEDS,J: NEXT: POK
EDS,0: U=U+1: IFU>5 THENU=5
685 POKEC1+B,32: SC=SC+250
686 F=F+1: IFF>4 THENF=1
687 IFF=1 THENC1=7703
688 IFF=2 THENC1=8118
689 IFF=3 THENC1=8099
690 IFF=4 THENC1=7722
691 PRINT" [<1CRSR U>] [<5CRSR R>]9:; [<1RV
S>]"SC: PRINT" [<8CRSR L>] <=> [<1RVS>]"YY
695 A=0: B=0: YY=YY+1: TI$="000000": POKE7932
+Z1,3: POKE7932,63: GOTO20
799 IFD>2 THEN30
800 FORJ=255TO245STEP-1: POKEDS,J: SC=SC+50
: FORH=0TO50: NEXTH: POKEDS,0
810 PRINT" [<1CRSR U>] [<5CRSR R>]9:; [<1RV
S>]"SC: NEXTJ: D=D+1: TI$="000000": POKEC1+B,
32: GOTO30
1000 POKEC1+B+Z1,2: POKEC1+B,230: POKEDS+1,
220: FORJ=15TO0STEP-1: POKEDS+2,J: FORM=1TO3
00
1005 NEXTM,J: POKEDS+1,0: IFYY=31 THENPRINT
" [<11CRSR U>] [<1CRSR R>] [<1RVS>] [<1BLK>]
NEW GAME": FORJ=1TO2500: NEXT: RUN
1010 PRINT" [<11CRSR U>] [<1CRSR R>] [<1RVS
>] [<1BLK>] GAME OVER"
1020 GETA$: IFA$="1" THENRUN
1030 IFA$="2" THENPRINT" [<1CLR>] ": POKE3686
9,240: END
1040 IFA$<>"1" ORA$<>"2" THEN1020
3000 DATA255,255,255,231,231,255,255,255,

```

```

24,60,126,90,126,231,255,219
3010 DATA153,153,126,24,60,36,66,195,4,10
,16,56,124,116,124,56
3020 DATA2,0,250,34,34,34,34,0,0,0,219,25
0,171,138,139,0,0,0,152,24,0,24,152,0
3030 DATA0,0,238,136,232,40,238,0,0,0,247
,149,151,148,244,0,0,0,59,35,48,163,187,0
3040 DATA0,0,142,136,140,136,238,0,0,0,13
9,138,83,82,35,0,0,0,163,35,32,35,187,0
3050 DATA255,153,153,255,255,153,153,255
5000 FORT=7680TO7701: POKET,50: NEXT: FORT=8
120TO8141: POKET,50: NEXT
5010 FORT=7702TO8120STEP22: POKET,50: NEXT:
FORT=7723TO8141STEP22: POKET,50: NEXT
5020 FORT=7726TO7743: POKET,50: NEXT: FORT=7
771TO7785STEP2: POKET,50: NEXT
5030 FORT=7814TO7829: POKET,50: NEXT: FORT=7
858TO7874STEP2: POKET,50: NEXT
5040 FORT=7990TO8007STEP2: POKET,50: NEXT: F
ORT=8034TO8051: POKET,50: NEXT
5050 FORT=8078TO8095STEP2: POKET,50: NEXT: F
ORT=7743TO8047STEP22: POKET,50: NEXT
5060 POKE7941,32: POKE7734,32: POKE8039,32:
POKE8047,32
5070 FORT=7858TO7989STEP22: POKET,50: NEXT:
POKE7924,32: POKE7931,50: POKE7909,50
5080 POKE7953,50: POKE7954,50: POKE7910,50:
FORT=7912TO7917: POKET,50: NEXT
5090 FORT=7956TO7961: POKET,50: NEXT: POKE79
14,32: POKE7958,32
5100 FORT=7905TO7949STEP22: POKET,50: NEXT:
FORT=7907TO7951STEP22: POKET,50: NEXT
5110 POKE7809,32: POKE8029,32: GOTO12

```

modi di incastrarvi nei corridoi e di farvi esplodere.

Per far ciò si servirà di decine e decine di mine rosse con le quali vi bloccherà rapidamente ogni via d'uscita (a meno che voi non lo eliminate del tutto).

Ma la sua perfidia non finisce qui, in quanto sarete costretti a seguirlo in ogni sua mossa e questo per due motivi: innanzitutto perché per poter passare al level successivo avrete a disposizione un solo minuto (che si decremerà di 5 secondi per ogni mina presa).

In secondo luogo perché per far punti dovrete raccogliere i dollari da lui disseminati sempre più velocemente (level dopo level) sul piano di

gioco.

Avrete comunque la possibilità, per sole tre volte in tutta la partita, di scampare il pericolo "tempo scaduto": vi è infatti, interno alla camera centrale del labirinto un bonus che vi riazerà il tempo e vi regalerà molti punti.

A tal proposito vi ricordo che esistono otto e solo otto level di difficoltà e che dunque non dovrete preoccuparvi se l'indicatore di level ve ne segnerà un numero più alto (si rimane sempre sull'ottavo livello).

Il modo per superare un level è prendere il fantasma, ma attenzione, perché proprio quando avrete creduto di afferrarlo egli potrebbe sfuggirvi dalle mani!

Voi sarete rappresentati da un omino che ad inizio gioco apparirà nell'angolo superiore a destra del labirinto.

Tale posizione cambierà comunque level dopo level secondo una sequenza che in tutta la partita resterà la stessa.

Potrete muovervi nelle quattro direzioni per mezzo di quattro tasti, e precisamente:

- tasto < per andare a sinistra;
- tasto > per andare a destra;
- tasto A per salire;
- tasto Z per scendere.

REMarks

1-3 - Inizializzazione variabili e co-

Phantoms Labirinto

struzione caratteri speciali tramite istruzioni Read (linea 2) e Data (linee 3000-3050).

6 - Apertura volume e spostamento dei puntatori di fine memoria a 7415, dei puntatori area stringhe e lavoro stringhe per evitare il cancellamento dei caratteri speciali posti a partire dalla locazione 7568.

10 - Salta alla routine per la costruzione del labirinto.

12 - Ciclo di attesa e segnale acustico di inizio gioco.

15 - Azzeramento della variabile TIS.

18 - Visualizzazione delle scritte Score, Time, Level.

20-60 - In modo casuale viene fissata la direzione del fantasma.

Le linee 30-60 controllano se la posizione successiva è occupata dal bordo. In tal caso viene randomizzata una nuova direzione.

70 - Cancellazione della posizione del fantasma.

80-110 - In base alla generazione di valore casuale viene opportunamente incrementata o decrementata la variabile (B) della coordinata principale del fantasma.

115 - Colorazione e visualizzazione del fantasma.

120-155 - Spostamento dell'omino sul piano di gioco.

Viene letto il tasto premuto tramite il byte 197. Ed in particolare:

● il tasto 37 (segno di >) per andare a destra;

● il tasto 29 (segno di <) per andare a sinistra;

● il tasto 33 (Z) per scendere;

● il tasto 17 (A) per salire.

200 - Viene controllata una eventuale collisione tra l'omino e un qualsiasi oggetto posto nel labirinto (fantasma compreso).

In questo caso il programma salta alla routine 600.

201 - Visualizzazione dell'omino e confronto tempo scaduto.

In particolare vengono confrontate le variabili X (pari al valore di TIS) e Y opportunamente decrementata durante il gioco dalla collisione tra l'omino ed una mina.

210-220 - Per rendere più movimentato il gioco queste linee, in base all'incremento di due variabili, rimandano alla generazione di valori casuali per la direzione del fantasma.

230 - In base al valore della variabile U si salta meno (nei primi livelli di gioco) o più (man mano che questi aumentano) volte alla routine 300 per la deposizione degli oggetti (mine) da parte del fantasma.

240 - Visualizzazione del tempo e salto alla linea 30 (inizio loop principale).

300-350 - Routine per il posizionamento delle mine o dei dollari in

base alla direzione del fantasma.

600-810 - Conseguenze delle collisioni tra l'omino e gli oggetti sparsi nel labirinto (fantasma compreso).

In particolare:

600-615 - Collisione tra omino e mina:

viene decrementata la variabile SC per il punteggio e la variabile Y per il tempo a disposizione.

630-660 - Collisione tra l'omino e il simbolo del dollaro: viene incrementato il solo punteggio.

670-695 - Collisione tra l'omino e il fantasma:

viene incrementata la variabile U per velocizzare il deposito di mine e di dollari da parte del fantasma.

Incremento del punteggio.

Incremento della variabile F per il posizionamento iniziale dell'omino in uno dei quattro angoli del labirinto.

Azzeramento delle variabili A e B (variabili principali delle coordinate dell'omino e del fantasma).

Incremento della variabile YY per la visualizzazione del livello di gioco.

Azzeramento del tempo (TIS) e rivalutazione del bonus al centro del campo di gioco.

799-810 - Collisione tra l'omino e il bonus: viene controllato alla linea 799 se il bonus è stato già preso tre volte: in tal caso il programma ritorna al loop principale.

Altrimenti: viene incrementato il punteggio e azzerata la variabile TIS.

1000-1040 - Routine Fine Gioco: se si è superato il 30° livello di gioco (in base alla variabile YY) viene visualizzata la scritta "New Game" e si riparte con una nuova partita.

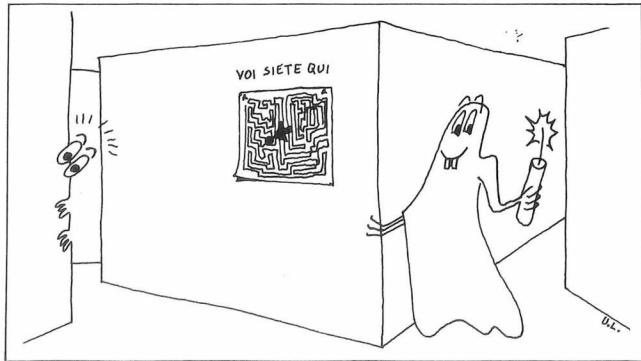
In caso contrario apparirà la scritta "Game Over" ed il gioco sarà concluso.

Le linee 1020-1040 consentono, tramite istruzione Get, l'uscita definitiva dal programma o l'inizio di una nuova partita.

Il Poke 36869, 240 riabilita la mappa caratteri standard.

3000-3050 - Dati caratteri speciali.

5000-5110 - Costruzione labirinto. ■



Facile

CALCOLARE...

È facile con MULTIPLAN. Questo programma per la gestione del "foglio elettronico" trasforma il vostro personal computer in un prestigioso calcolatore che utilizzerete senza problemi. Istruzioni, comandi e ampia documentazione.

Incolonnamento variabile. Indirizzamento relativo o assoluto. Tutto facilita il lavoro. Completo di guida molto chiara che potete far apparire, a richiesta, sullo schermo.

MODIFICARE...

Desiderate cambiare dei parametri? Multiplan ricalcola automaticamente tutto ciò che ne deriva. La medesima cosa su più fogli di calcolo che potrete legare tra loro a volontà. Integrando funzioni logiche, funzioni statistiche Multiplan si rivela il "foglio elettronico" più potente sul mercato.

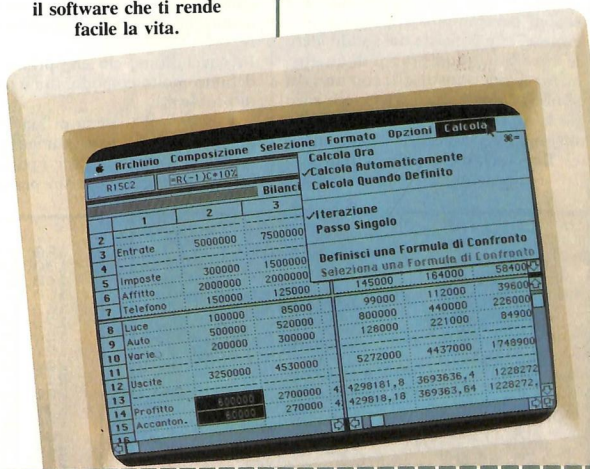
DECIDERE...

Con Multiplan avrete sotto gli occhi tutte le cifre per prendere decisioni oggettive. Eletto programma dell'anno, già uno dei best-sellers mondiali del 1983, Multiplan, è ora disponibile in Italiano.

con Multiplan MICROSOFT®

PER APPLE MACINTOSH
IN EDIZIONE ITALIANA

il software che ti rende
facile la vita.



DISTRIBUITO IN ITALIA
ESCLUSIVAMENTE DA
J.soft EDITRICE

20124 Milano - Via Rosellini, 12
Tel. (02) 6888228-683797-6880841/2/3

Potete acquistare Multiplan - edizione italiana - presso i migliori rivenditori Apple o riceverlo direttamente da J.soft, compilando ed inviando il coupon sotto riportato.

Inviare a J.soft, - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Ordino n° Multiplan in italiano per Apple Macintosh - cod. DMOPM02 al prezzo di L. 638.000 cad. (IVA e spese di spedizione incluse).

Scelgo la seguente forma di pagamento:
 pagherò in contrassegno al postino
 assegno allegato di L.

Nome Cognome

Via

C.A.P. Città Prov.

Desidero fattura - n° Partita IVA

Data Firma



Super Converter per Spectrum

Due micro-utility ...
veramente utili!!

di Stefano Cerutti

Quando per la prima volta, nella "preistoria dell'informatica" prima dell'adozione di linguaggi ad alto livello, si cominciarono ad adottare sistemi di numerazione atti a facilitare il lavoro del programmatore, un grande aiuto fu dato dal sistema in base sedici, denominato appunto esadecimale, che consiste nel suddividere le cifre binarie in gruppi di quattro cifre (digit) e sostituirli con un solo simbolo: per questo si usano le cifre da zero a nove, seguite dalla A che rappresenta il dieci, la B come undici, fino alla F che vale quindici. In seguito, con l'avvento di linguaggi

come il BASIC, il Pascal e il FORTH, il programmatore fu dispensato dall'ingrato compito di manipolare continuamente interminabili serie di uno e zero, soggette oltretutto a facili errori di svista da parte dell'uomo, non avvezzo a lavori di altissima precisione e ripetitività.

Ora il problema viene lasciato ai progettisti di sistemi operativi e di interpreti.

Ai giorni nostri chi si cimenta con l'Assembly, è costretto a continue consultazioni delle tavole di conversione, per ricavare l'equivalente decimale degli indirizzi esadecimali forniti dal programma assemblatore.

In conclusione, ciò che prima era definito molto comodo, ora è fonte di problemi.

I neofiti, che per la prima volta appronano sul "pianeta linguaggio macchina", apprezzeranno particolarmente le utility che sto per pro-

porre.

Il caricatore BASIC del listato uno genera due programmi in linguaggio macchina che permettono la conversione istantanea sia da decimale a esadecimale che viceversa. Per le istruzioni di caricamento, occorre riferirsi alla tabella I.

Alcuni consigli

Poichè l'algoritmo è ridotto all'essenziale, non sono state inserite le istruzioni atte a controllare l'overflow della routine Dec To Hex: se vengono inseriti valori superiori a 65.535, verranno visualizzati risultati errati.

Mentre la routine Hex To Dec deve ricevere sempre quattro cifre esadecimale, l'altra routine percepisce anche la pressione del tasto Enter, per troncare i numeri inferiori a cinque cifre decimali.

Occorre prestare attenzione anche

Listato 1. Il programma Super Converter.

```

5 REM
10 CLEAR PEEK 23676;#256+71
20 POKE 23675,72: LET a=USR "a
": LET x=PEEK 23676: LET c=0
30 FOR f=a TO a+163: READ n
40 POKE f,n: LET c=c+n: NEXT f
50 IF c<>20474+11*x THEN PRINT
" Hai battuto male qualcosa;
Controlla bene i DATA !!!": ST
OP
60 PRINT " PRINT USR USR ""a""
= Hex to Dec"
70 PRINT " PRINT USR USR ""j"
= Dec to Hex"
80 PRINT " TAB 8;"Super Conve
rter"
90 PRINT "TAB 13;"READ"
91 REM
92 REM
93 REM DATA per L.M.
94 REM
95 REM
100 DATA 33,253,x,6,4,205,234
110 DATA x,205,132,x,205,27,45

```

```

120 DATA 48,10,254,103,48,244
130 DATA 254,97,56,240,214,32
140 DATA 245,215,241,214,48,254
150 DATA 10,56,22,214,7,237,111
160 DATA 120,203,31,48,1,43,205
170 DATA 224,x,15,214,6,2,205
180 DATA 1,2,237,75,25,2,x,201
190 DATA 175,50,8,25,20,8,9,201
200 DATA 167,40,250,201,0,239
210 DATA 160,56,6,5,205,234,x
220 DATA 205,132,x,79,197,205
230 DATA 34,45,193,x,48,8,254,13
240 DATA 32,241,6,1,24,10,197
250 DATA 239,1,164,4,15,56,193
260 DATA 121,215,205,224,x,16
270 DATA 225,205,152,45,237,67
280 DATA 255,x,205,122,x,8,4
290 DATA 33,253,x,175,237,111
300 DATA 198,48,254,58,56,2,198
310 DATA 7,215,120,203,31,48,1
320 DATA 43,16,236,205,248,31
330 DATA 217,17,100,0,213,225
340 DATA 205,161,3,x,217,217,175
350 DATA 205,1,22,217,205,7,25
360 DATA 162,6,215,217,33,68,39
370 DATA 217,201,0,0,0,0
400 REM

```




Super Converter per Spectrum

al cursore, che deve essere in modo "L" prima di effettuare la chiamata con Print Usr "a", altrimenti non verranno accettate le cifre esadecimali non numeriche (da A a F). Questa routine di conversione da esadecimale a decimale ha il vantaggio di sostituire il risultato al valore della Usr: se è necessario salvare su nastro i byte da A0CA fino a A200, per avere i parametri da passare all'istruzione Save, si può dare una Print Usr Usr "a"—Usr Usr "a"+1 per ottenere la lunghezza, e Print Usr Usr "a" per lo start, tenendo presente che l'input avviene da sinistra verso destra, cioè nel nostro caso dobbiamo inserire prima A200 e poi di seguito A0CA.

Un'ultima avvertenza, ma è la più importante: se vi capita di dover convertire una lunga serie di numeri e vi viene la malsana idea di eseguire una linea I Print Usr "a": Go To I oppure "j", non fatelo assolutamente, perché non riuscireste più a ritornare al BASIC e sarete costretti a spegnere tutto perdendo i dati-RAM.

Le chiamate vanno sempre fatte con un comando diretto Print Usr Usr "a" o "j".

Se doveste incappare malauguratamente in tale "endless loop", potreste tentare di uscirne continuando a premere tasti, e, dato che i residui sulla lower part non vengono cancellati, aspettare una richiesta di "scroll?" e rispondere con Break.

Uno sguardo al disassemblato

Per diminuire l'occupazione di memoria sono stati utilizzati molti sottoprogrammi della ROM e istruzioni di Restart (Rst), impiegando persino il calcolatore floating point, il quale possiede un "linguaggio interno", memorizzato sotto forma di

Figura 1. *Disassemblato dei due algoritmi: tutti i valori sono in esadecimale.*

FF48	HEX TO DEC: LD HL, MEM2	FFA3	CP 0D
FF4B	LD B,04	FFA5	JR NZ,L9
FF4D	CALL L0	FFA7	LD B,01
FF50	L3:CALL L1	FFA9	JR LA
FF53	CALL 2D1B	FFAB	L8:PUSH BC
FF56	JR NC,L2	FFAC	RST 28
FF58	CP 67	FFAD	DB 01
FF5A	JR NC,L3	FFAE	DB A4
FF5C	CP 61	FFAF	DB 04
FF5E	JR C,L3	FFB0	DB 0F
FF60	SUB 20	FFB1	DB 38
FF62	L2:PUSH AF	FFB2	POP BC
FF63	RST 10	FFB3	LD A,C
FF64	POP AF	FFB4	RST 10
FF65	SUB 30	FFB5	LA:CALL L6
FF67	CP 0A	FFB8	DJNZ L9
FF69	JR,C,L4	FFBA	CALL 2DA2
FF6B	SUB 07	FFBD	LD (MEM1),BC
FF6D	L4:RLD	FFC1	CALL LB
FF6F	LD A,B	FFC4	LD B,04
FF70	RR A	FFC6	LD HL,MEM2
FF72	JR NC,L5	FFC9	LE:XOR A
FF74	DEC HL	FFCA	RLD
FF75	L5:CALL 16	FFCC	ADD A,30
FF77	DJNZ L3	FFCE	CP 3A
FF7A	LB:LD A,02	FFD0	JR C,L3
FF7C	CALL 1601	FFD2	ADD A,07
FF7E	LD BC,(MEM1)	FFD4	L3:RST 10
FF83	RET	FFD5	LD A,B
FF84	L1:XOR A	FFD6	RR A
FF85	LD (SC08),A	FFD8	JR NC,LD
FF88	L7:LD A,(SC08)	FFDA	DEC HL
FF8B	AND A	FFDB	LD:DJNZ LE
FF8C	JR Z,L7	FFDD	CALL 1FF8
FF8E	RET	FFE0	L6:EXX
FF8F	NOP	FFE1	LD DE,0064
FF90	DEC TO HEX:RST 28	FFE4	PUSH DE
FF91	DB A0	FFE5	POP HL
FF92	DB 38	FFE6	CALL 03B5
FF93	LD B,05	FFE9	EXX
FF95	CALL L0	FFEA	L0:EXX
FF98	L9:CALL L1	FFEB	XOR A
FF9B	LD C,A	FFEC	CALL 1601
FF9C	PUSH BC	FFEF	EXX
FF9D	CALL 2D22	FFF0	CALL 1907
FFA0	POP BC	FFF3	LD A,08
FFA1	JR NC,L8	FFF5	RST 10
		FFF6	EXX
		FFF7	LD HL,2758
		FFFA	EXX
		FFFB	RET
		FFFC	MEM1:NOP
		FFFD	MEM2:NOP
		FFFE	NOP
		FFFF	NOP

Super Converter per Spectrum

DB (op-code) dopo l'istruzione Rst 40.

Per chi fosse interessato a modifiche eventuali o semplicemente volesse approfondire la conoscenza della dinamica del programma di figura 1, ecco alcune informazioni.

La routine con label "L1" non ritornerà fino a che non viene premuto un tasto, e riporta il suo codice ASCII nell'accumulatore.

La "L6" emette un beep, mentre la routine su ROM che inizia a 2D22 deposita la cifra il cui codice si trova nell'accumulatore, sul calculator stack e ritorna con il carry flag settato se non sta trattando con un codice di una cifra (da 48 a 57).

La 2DA2 passa l'ultimo valore del calculator stack ai registri BC: carry set per numeri maggiori di 65535 e zero set per numeri positivi.

La 1FF8 equivale a Print Chr\$ 13, ed infine la 1907 stampa una C lam-

- Dai un Print Usr 0, perché la variabile di sistema Udg non deve essere alterata in quanto il programma stabilisce in base al suo valore se sta girando su uno Spectrum 16 Kbyte o su un 48 Kbyte.
 - Digita il listato 1.
 - Dai un Run fino a quando non riceverai più il messaggio di errore.
 - Dai un Clear: Save "Converter" Line 1 e registra una copia su nastro per i successivi utilizzi.
 - Ora puoi anche dare un New, dal momento che il caricatore Basic è inutile e l'assemblato di figura 1 si trova sopra a RAMtop e quindi non viene cancellato.
 - Ora puoi caricare in memoria il programma che devi mettere a punto, ma stai attento che la variabile Udg (23675 e 23676) non venga modificata in nessun modo, altrimenti cambia il valore di Usr "a" e Usr "j".
- Se devi proprio manipolarla, tieni presente che puoi effettuare le chiamate alla sub Hex to Dec anche con Print Usr 32584 per il 16 Kbyte o Usr 65352 per il 48 Kbyte e alla Dec to Hex con Usr 32656 o 65424.
- Ricorda che non hai a disposizione i caratteri User-defined.
 - Ricorda che sono stati generati due Udg aggiuntivi, pertanto il valore di Usr "a" e seguenti è più basso del solito (-16).

peggiante.

I due programmi sono "compresi" negli Udg, ma poiché occupano più dei 168 byte disponibili, è stato necessario creare due Udg aggiuntivi (16 byte) abbassando tutto il blocco.

Per questo ed altri motivi, è consigliabile caricare sempre prima Converter, dare un New e poi memorizzare l'eventuale Assembler con codice sorgente.

Considerazioni finali

Durante il loro utilizzo, le routine presentate in queste pagine non limitano né sottraggono memoria ai programmi BASIC o linguaggio macchina, e sono immuni da New. Con queste utility spero di essere riuscito ad attenuare le difficoltà che ostacolano il lavoro dei programmatori linguaggio macchina; comunque, per i programmatori BASIC sono in arrivo grosse sorprese.

E' IN EDICOLA

PC

MAGAZINE

La rivista dei sistemi MS-DOS

La guida completa del personal computer IBM e compatibili

con tutta la competenza del

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



COMPUTER SHOW



19 - 23 APRILE 1985 - FIERA DI MILANO

85


Ogni anno circa due milioni di persone visitano la Fiera Campionaria di Milano.

Dal 1985, ad attenderle, ci sarà
COMPUTER SHOW

il nuovo Salone interamente dedicato all'informatica per i giovani, la scuola, la famiglia moderna. Sicuramente sarà il più grande appuntamento dell'anno.

Perché non esserci?

Segreteria:
E.P.I. - ENTE PROMOZIONE INFORMATICA
Via Marochetti, 27 - 20139 Milano
Telefoni (02) 56.93.973 - 53.98.267



la mostra per:
l'hobby
la didattica
i videogiochi



Apple: pagine video e dintorni

Utilizziamo Peek e Poke per i nostri programmi BASIC

di Gianfranco Pisani

Sono ormai parecchi anni che abbiamo sviluppato tecniche alternative per la gestione video dell'Apple e l'apparizione sul numero 14 di Aprile dell'articolo di Claudio Poma (*Peek, Poke e lo schermo dell'Apple* a pag. 24) ci ha dato l'idea di sviluppare queste note per approfondire ulteriormente l'analisi della pagina video e dei suoi segreti.

L'articolo in questione ripresentava in versione Apple il Gioco d'insegnamento già pubblicato in precedenza; ora ci proponiamo di riscriverlo abolendo tutte le Vtab, Htab, e Print per lasciar posto solo ai Poke (per scrivere) ed ai Peek (per leggere), laddove il vecchio programma usava solo la Peek nelle linee 184-187.

Introdurremo inoltre un diverso algoritmo per la ricerca della locazione di memoria all'interno della pagina video in sostituzione di quello usato dal programma, che risulta un po' lento per la presenza di ben 3 test (500-520) che possono agevolmente essere eliminati.

Prima di lasciare il programma così riscritto in balia della fantasia di ciascuno per modifiche e personalizzazioni varie occorrerà poi eliminarne un difetto di base: il Computer lanciato all'insegnamento ha la facoltà, in determinate situazioni, di rompere il muro di cinta esterno aprendo un pericoloso varco attraverso il quale un'abile lepre può uscire dal recinto ed impegnarsi in una fuga senza frontiere anche al di là dei confini della stessa pagina video, dove sono in agguato i micidiali (per il programma) Illegal Quantity Error al soldo di istruzioni tipo Htab 41 e Vtab 0 ...!

Ma andiamo con ordine: prima un po' di teoria sul video, poi il programma riscritto con Peek e Poke quindi l'analisi e l'eliminazione dei suoi errori con qualche piccola innovazione personale e in ultimo, come dicevamo prima, a ciascuno il suo insegnamento personale.

Un po' di teoria

Il video presenta in Text Mode 960 caratteri il cui codice ASCII deve essere conservato in altrettante locazioni di memoria. Essendo questa organizzata, per ra-

gioni di indirizzamento, in pagine di 256 byte (esadecimale FF) occorrono ben 4 pagine (4, 5, 6 e 7 per un totale di 1.024 byte) per gestire l'intero video. Rimangono tuttavia libere 64 locazioni che l'Apple riserva al DOS e alle ROM presenti sulle schede di interfacciamento.

La seguente tabella mostra l'organizzazione dell'area di memoria compresa tra le locazioni 1024 (\$400) e 2047 (\$7FF):

Riga 1 1024-1063	Riga 9 1064-1103
Riga 2 1152-1191	Riga 10 1192-1231
Riga 3 1280-1319	Riga 11 1320-1359
Riga 4 1408-1447	Riga 12 1448-1487
Riga 5 1536-1575	Riga 13 1576-1615
Riga 6 1664-1703	Riga 14 1704-1743
Riga 7 1792-1831	Riga 15 1832-1871
Riga 8 1920-1959	Riga 16 1960-1999

Riga 17 1104-1143	Speciali 1144-1151
Riga 18 1232-1271	Speciali 1272-1279
Riga 19 1360-1399	Speciali 1400-1407
Riga 20 1488-1527	Speciali 1528-1535
Riga 21 1616-1655	Speciali 1656-1663
Riga 22 1744-1783	Speciali 1784-1791
Riga 23 1872-1911	Speciali 1912-1919
Riga 24 2000-2039	Speciali 2040-2047

Una lettura per righe della tabella permette di scorrere la memoria sequenzialmente mentre una lettura per colonne fa altrettanto del video.

Dall'analisi delle colonne otterremo l'algoritmo di conversione tra coordinate video (V da Vtab e H da Htab) e locazione di memoria (M) e dalle righe quello inverso. La tabella presenta 8 righe comprendenti ciascuna tre righe del video (40 byte) e un gruppo di 8 byte speciali: in seguito ci riferiremo a tale riga di tabella col termine "gruppo di 128 byte" per non ingenerare confusione tra le righe di tabella e quelle del video. Definiamo con G l'indice di Gruppo (da 0 a 7).

Come già visto nell'articolo di Poma le tre righe video di ciascun gruppo appartengono a tre diverse fasce (colonne di tabella) in cui si divide il video: la prima dal rigo 1 al 8, la seconda da 9 a 16, la terza da 17 a 24.

Il primo gruppo di 128 byte riunisce quindi le prime righe di ciascuna fascia (1-9-17) e così di seguito il secondo gruppo conterrà le seconde righe (2-10-18) ecc. Definiamo con F l'indice di Fascia (da 0 a 2) e con B(F) l'indirizio base di ciascuna fascia. Il valore di F sarà:



Apple: pagine video e dintorni

$$F = \text{INT}((V - 1) / 8)$$

Ora la locazione M cercata si ottiene aggiungendo H - 1 all'indirizzo BASE B(V) di ciascuna riga. Tenendo quindi conto della tabella 1 (valori di B(F)), e le seguenti formule:

$$\begin{aligned} M &= B(V) + H - 1 \\ B(V) &= B(F) + G \star 128 \\ B(F) &= 1024 + (F \star 40) \\ G &= V - 1 - (F \star 8) \end{aligned}$$

Tab 1	Prima fascia	Seconda fascia	Terza fascia
B(F)	1024	1024+40	1024+80
G	V-1	V-1-8	V-1-16

da cui si ha:

$$\begin{aligned} M &= 1024 + (F \star 40) + (V - 1 - (F \star 8)) \star 128 + H - 1 \\ M &= 1024 + (F \star 40) + (V \star 128) - 128 - (F \star 1024) + H - 1 \end{aligned}$$

$M = 895 + (V \star 128) - (F \star 984) + H$
sostituendo quindi il valore di F otteniamo il seguente algoritmo finale:

$$M = 895 + (V \star 128) - 984 \star \text{INT}((V - 1) / 8) + H$$

Il programma numero 1, chiamato Vh-Mem, dimostra come si possa riempire il video sequenzialmente per righe (For di linea 20 e 30) sfruttando l'algoritmo (linea 40) insieme alla istruzione di Poke (linea 50). Si nota in

Listato 1. *Riempie sequenzialmente il video con linee.*

```

1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * PROG. 1 - VH-MEM
4 REM *
10 HOME
20 FOR V = 1 TO 24
30 FOR H = 1 TO 40
40 M = 895 + (128 * V) - 984 * INT
   ((V - 1) / 8) + H
50 POKE M, 164
60 NEXT H, V
70 END

```

particolare che le Poke che scrivono sulle righe 23 e 24 non provocano alcuno scroll del video.

L'algoritmo di Vh-Mem è stato ricavato partendo dal valore di F (fascia) in funzione di V noto e dalla legge di variazione di B(V) all'interno di ciascuna colonna di tabella (fascia). Ora partendo dal valore di G (gruppo) in funzione di M noto e dalla legge di variazione di R (posizione relativa di M nel suo gruppo) all'interno di ciascuna riga di tabella (gruppo) troveremo l'algoritmo inverso. I valori di G e di B(G) (indirizzo base di un gruppo di 128 byte o riga di tabella) e di R, così come definito, sono quindi:

$$\begin{aligned} G &= \text{INT}((M - 1024) / 128) \\ B(G) &= 1024 + G \star 128 \\ R &= M - B(G) = M - 1024 - G \star 128 \end{aligned}$$

ora R può variare da 0 a 119 e ci permette di determinare la colonna di tabella a cui appartiene M: infatti $\text{Int}(R / 40)$ vale rispettivamente 0, 1, 2 per le tre fasce (si rivede quindi F). Già sappiamo che:

$$G = V - 1 - (F \star 8)$$

da cui ricaviamo V:

$$V = G + (F \star 8) + 1 = G + \text{INT}(R / 40) \star 8 + 1$$

il valore di R si presta facilmente a darci anche H:

$$H = R + 1 - (F \star 40) = R + 1 - \text{INT}(R / 40) \star 40$$

L'algoritmo così trovato è stato riassunto (linee 110-140) nel programma 2, chiamato Mem-Vh, che scrive il video (linea 150 con If verificato) nell'ordine dettato dalla sequenza della memoria (For di linea 100) scartando le locazioni speciali (If di linea 150 non verificato) di cui alla fine dà le coordinate ipotetiche (linee 200-270) che, come si vedrà, sono tutte illegali.

Possibili usi di un simile algoritmo: ricercare sull'uscita video di un programma una stringa di caratteri particolari e segnalarne poi le coordinate precise all'utente, usare il video come una matrice di input/output senza necessità di memorizzare in vettori ma con la comodità di vedere lo stato della matrice nella sua evoluzione dinamica (V e H diventano quindi gli indici della matrice).

Rimane da vedere la funzione delle famose 64 locazioni speciali: attenzione non toccatele mai se non siete proprio sicuri di quel che fate!

Esse contengono dati come la slot in uso, la configura-

**Apple:
pagine video e dintorni**

zione del sistema, il tipo di stampante, gli indirizzi base di alcune aree di memoria destinate alla gestione degli I/O ecc., e se vi venisse in testa di gestire tutto il video come un unico blocco di memoria da trasferire e sostituire con altro (gestioni veloci delle maschere video, animazioni varie, salvataggi su disco ecc.) ricordatevi prima di salvare almeno i più importanti di questi registri e rimetterli dopo al loro posto altrimenti potreste trovarvi in guai seri. Per addentrarci in questo campo si dovrebbe scrivere un articolo a parte, sempre se sarete riusciti a digerire questo, tuttavia, mosso a compassione, vi farò un esempio pratico più avanti.

Avendo dissertato anche sulle locazioni speciali che si possono considerare come i dintorni citati nel titolo, l'argomento della pagina video sembrerebbe esaurito qui, invece è proprio qui, ai confini del visibile, che si apre una porta verso un nuovo mondo sconosciuto (o quasi) e sommerso (normalmente) sotto cumuli di programmi: di lui il manuale sembra dire "c'è ma non si tocca", questo mondo è la seconda pagina video e la sua porta è Poke - 16299,0.

Provate a dare questo comando dalla tastiera e subito il video cambia aspetto visualizzando l'area di memoria che va da 2048 (\$800) a 3071 (\$11FF).

I 960 caratteri visualizzati sono da considerarsi Random; il sistema, infatti, alloca i programmi a partire dalla locazione 2049 (\$801), riempiendo le locazioni successive prima con i codici generati dal BASIC e poi con le variabili e le matrici: ora ciascuno dei 256 valori che può assumere una locazione genera un ben definito carattere video non avendone, però, il significato logico.

Digitando un New seguito da Return noterete i primi tre caratteri del video che cambiano in "@" ma in realtà abbiamo solo azzerato le locazioni 2048, 2049 e 2050 (\$800, \$801 e \$802) creando un End of Program (un successivo List, infatti, non sortirà alcun listato). Ah, dimenticavamo, mentre digitate il New non lo vedrete a video perché l'Apple lo sta scrivendo sulla pagina 1 e noi, per ora, non lo possiamo vedere. È evidente, quindi, che il solo Poke -16299,0 non ci permetterà di usare la pagina 2, a meno di non voler scrivere sul programma distruggendolo.

Per prima cosa ritorniamo in pagina 1 (digitando Poke -16300,0), sempre al "buio": dopo il Return vedrete ricomparire l'istruzione insieme al famoso New scomparso in precedenza. Vi invitiamo a questo punto a fare delle prove: potrete notare che la presenza sul video della pagina 2 non impedisce al sistema di funzionare egualmente, infatti digitando al "buio" un comando errato si avvertirà il beep usuale mentre l'avviso di errore sarà regolarmente emesso in pagina 1, un comando di PR # attiverà la stampante e un List stamperà il programma, un Run lo eseguirà con emissione video sempre in pagina 1.

Possiamo anche modificare il programma caricato digi-

Listato 2. Il programma Mem-Vh, che scrive il video.

```

1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * PROG. 2 - MEM-VH
4 REM *
40 DIM MS(64), VS(64), HS(64)
50 HOME
100 FOR M = 1024 TO 2047
110 G = INT ((M - 1024) / 128)
120 R = M - 1024 - 128 * G
130 V = G + 1 + INT (R / 40) * 8

140 H = R + 1 - INT (R / 40) * 4
    0
150 IF V < 25 THEN VTAB V: HTAB
    H: PRINT "#";: GOTO 170
160 S = S + 1:MS(S) = M:VS(S) = V
    :HS(S) = H
170 NEXT M
190 FOR A = 1 TO 1000: NEXT
200 HOME
210 PRINT "NUM MEM VTAB HT
    AB": VTAB 3: POKE 34, 2
220 FOR A = 0 TO 7
230 FOR S = 1 + A * 8 TO 8 + A *
    8
240 PRINT S;: HTAB 6: PRINT MS(S)
    ); " "; VS(S); " "; HS(S)
    )
250 NEXT S
260 PRINT : INPUT "PREMI RETURN
    ";A#: PRINT
270 NEXT A
280 POKE 34, 0: HOME : END

```

Listato 3. L'area di memoria della pagina 2 è liberata.

```

1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * PROG. 3 - VIDEO2
4 REM *
100 POKE 3072, 0: POKE 3073, 0: POKE
    3074, 0
110 POKE 104, 12: POKE 103, 1
120 POKE 106, 12: POKE 105, 4
130 POKE 108, 12: POKE 107, 4
140 POKE 110, 12: POKE 109, 4
150 POKE 176, 12: POKE 175, 4
160 END

```


Apple: pagine video e dintorni

tando una istruzione nuova o un Del (se la modifica è all'inizio si potrà notare un cambiamento sul video). Tornando in pagina 1 ritroveremo traccia di tutte le ultime operazioni eseguite al buio.

Le spiegazioni di ciò sta nel fatto che l'Apple, come tutti i computer, non legge o scrive un video, ma legge una tastiera e scrive in memoria (prova evidente di ciò è l'istruzione Get che non ha effetti diretti sul video), è quindi possibile, in via di principio, lavorare anche a video spento.

La pagina 2 è strutturata in gruppi e fasce esattamente come la prima. Unica differenza è che le 64 locazioni in soprannumero non sembrano avere funzioni specifiche. La relativa tabella si ottiene da quella già vista per la pagina 1 aggiungendo 1024 a tutti gli indirizzi.

Il programma 3, chiamato Video2, libera l'area di memoria della pagina 2 dai compiti affidatigli dal sistema, spostando all'inizio della pagina 12 di memoria l'inizio dei programmi caricati da tastiera o da dischetti (confronta articoli di Staderini *Rilocalare l'Apple BASIC e altre cosucce Bit 38* e di Azzali *Apple a mezzadria ovvero: due programmi in memoria Bit 44*). Potremo ora vedere come si può scrivere e leggere la pagina 2 senza i problemi esposti; riprovate a rifare, ad esempio, il New, non succederà nulla alle prime tre locazioni perché ora il New agisce a partire da 3072 (\$1200).

Introduciamo, dopo V ed H, una terza coordinata: P

che sta per Pagina e vale 1 o 2 per le due pagine. L'algoritmo di Vh-Mem diventa generale se al valore di M trovato si somma $(P - 1) \star 1024$, cioè:

$$M = 895 + (V \star 128) - 984 \star \text{INT}((V - 1) / 8) + H + (P - 1) \star 1024$$

$$M = (P \star 1024) - 129 + (V \star 128) - 984 \star \text{INT}((V - 1) / 8) + H$$

Ora dopo aver fatto girare Video2 caricate il programma 4, chiamato Vhp-Mem, (inizierà in 3073); questo programma riempie le due pagine video sequenzialmente per righe (For di linea 110-130) scrivendo con la Poke (150) i caratteri 1 e 2 nelle locazioni via via calcolate con l'algoritmo (140).

L'istruzione 170 si incarica di cambiare pagina alla fine di ogni riga.

Proviamo ora a generalizzare l'algoritmo inverso, quello cioè di Mem-Vh: la soluzione aprirà la strada alla possibilità di scrivere la pagina due con un normale Print unito all'uso di Vtab e Htab e di operare anche con Input e Get, anche se, come vedremo ci saranno delle differenze operative a volte vantaggiose, a volte no.

Diciamo che il set di istruzioni Applesoft necessiterebbe di un nuovo comando che definiremo con Ptab P, questo dovrebbe lavorare come Vtab e Htab, cioè dovrebbe dare la terza coordinata video del cursore indirizzando alla pagina 1 o 2. Ora P dipende da M noto:

$$P = 1 + (M (>) 2047)$$

Listato 4. *Riempie le due pagine video sequenzialmente.*

```

1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * PROG. 4 - VHP-MEM
4 REM *
100 HOME
110 FOR V = 1 TO 24
120 FOR P = 1 TO 2
130 FOR H = 1 TO 40
140 M = (P * 1024) - 129 + (128 *
V) - 984 * INT ((V - 1) / 8
) + H
150 POKE M, 176 + P
160 NEXT H
170 POKE ( - 16298 - P), 0
180 NEXT P
190 NEXT V
200 FOR A = 1 TO 3000: NEXT
210 POKE - 16299, 0
220 FOR A = 1 TO 3000: NEXT
230 POKE - 16300, 0
240 HOME : END

```

trovato P l'algoritmo già definito per V ed H potrà funzionare ancora con una semplice modifica: il valore di partenza per il calcolo di G ed R era $(M - 1024)$ che dava la posizione relativa di M rispetto all'indirizzo di inizio pagina, ora tale posizione diventa $(M - P \star 1024)$. Il programma 5, chiamato Mem-Vhp, ci mostra l'algoritmo (linee 105 e 110-140) così generalizzato: il For di linea 100 ora va da 1024 a 3071 e la linea 108 si incarica di girare pagina appena $P = 2$; la linea 150 al solito stampa il carattere nella posizione V, H, P (1 o 2 a seconda della pagina) ma al posto di Ptab P (che non esiste) compare un Gosub 300.

Tutti sanno che le locazioni 32, 33, 34 e 35 gestiscono le finestre sul video, molti che le locazioni 36 e 37 contengono i valori correnti di Htab e Vtab diminuiti di una unità, pochi, ancora, che le locazioni 38 e 39 contengono l'indirizzo della corrente subroutine di input (generalmente Keyin). Ora le locazioni 40 e 41 hanno una funzione che non sempre compare sui manuali e che è molto interessante: rappresentano l'indirizzo iniziale di una riga video, quella a cui appartiene la posizione corrente del cursore. Ad ogni Vtab, Print senza il ";" finale, o comunque a cavallo di due righe, Input e tutte le istruzioni che variano la riga del cursore il sistema aggiorna

**Apple:
pagine video e dintorni**

Listato 5. *IL programma Mem-Vhp, con algoritmo inverso al precedente.*

```

1  REM *
2  REM * G. PISANI
3  REM * PROG. 5 - MEM-VHP
4  REM *
50 DIM MS(128), VS(128), HS(128), P
   S(128)
50 HOME
100 FOR M = 1024 TO 3071
105 P = 1 + (M ) 2047)
108 IF P = 2 THEN POKE - 16299
   ,0
110 G = INT ((M - P * 1024) / 12
   B)
120 R = M - P * 1024 - 128 * G
130 V = G + 1 + INT (R / 40) * 8
140 H = R + 1 - INT (R / 40) * 4
   0
150 IF V < 25 THEN VTAB V: HTAB
   H: GOSUB 300: PRINT CHR$( 4
   B + P);: GOTO 170
160 S = S + 1:MS(S) = M:VS(S) = V
   :HS(S) = H:PS(S) = P
170 NEXT M
175 FOR A = 1 TO 1000: NEXT
180 POKE - 16300,0
190 FOR A = 1 TO 1000: NEXT
200 HOME
210 PRINT "NUM MEM VTAB HT
   AB PTAB": VTAB 3: POKE 34,
   2
220 FOR A = 0 TO 15
230 FOR S = 1 + A * 8 TO 8 + A *
   8
240 PRINT S;: HTAB 6: PRINT MS(S)
   ;:" " :VS(S);" " :HS(S)
   );:" " :PS(S)
250 NEXT S
260 PRINT : INPUT "PREMI RETURN
   ":A$: PRINT
270 NEXT A
280 POKE 34,0: HOME : END
300 REM * PTAB
310 MV = PEEK (41)
320 POKE 41,MV + 4 * (P = 2 AND
   MV < 8) - 4 * (P = 1 AND MV >
   7)
330 RETURN

```

le locazioni 40 e 41 automaticamente. Il programma 6, chiamato Base, dimostra quanto sopra, stampando a video gli indirizzi base di ciascuna riga che potrete confrontare con quelli della ormai famosa tabella iniziale. Lasciamo a voi il compito di esaminare Base e di verificare con altri programmi la legge di variazione di 40 e 41.

L'indirizzo della posizione corrente del cursore, punto di partenza per Print, Input e Get, è dato da

$PEEK(41) * 256 + PEEK(40) + PEEK(36)$

quindi se si incrementa 41 di 4, prima di una Print Input o Get, si passa dalla pagina di memoria 4, 5, 6 e 7 rispettivamente in 8, 9, 10 e 11 e, senza modificare 40 e 36, si ottiene l'indirizzo della nuova posizione del cursore in pagina 2.

Eravamo rimasti al Gosub 300 di linea 150 del programma Mem-Vhp: la routine si incarica di effettuare le necessarie modifiche della locazione 41, eseguendo entrambi i cambi di pagina secondo il seguente schema:

- in Pagina 1 Ptab 1 non ha effetto;
- in Pagina 1 Ptab 2 cambia pagina (incrementa di 4 loc. 41);
- in Pagina 2 Ptab 1 cambia pagina (decrementa di 4 loc. 41);
- in Pagina 2 Ptab 2 non ha effetto.

Anche qui il programma alla fine dà i 16 gruppi di locazioni escluse con coordinate video illegali (linee 200-280).

Le istruzioni di I/O usate in pagina 2 presentano spesso un comportamento diverso da quello usuale. Una Print sulle righe 23 e 24, senza il ";" finale, non provoca lo scroll in pagina 2 ma lo può provocare in pagina 1. Due Print successive di cui la prima in pagina 2 provocano l'emissione della seconda in pagina 1: dopo la prima il sistema aggiorna automaticamente la locazione 37 (Vtab) e di conseguenza 40 e 41, la seconda Print, quindi, si troverà a lavorare con il cursore posizionato in pagina 1, a meno di non eseguire la famosa Ptab 2 tra le due Print. Una Print a "cavallo" di due righe scrive metà stringa in pagina 2 e l'altra metà in pagina 1. Questi ed altri esempi sono raccolti nel programma 7, chiamato Prove1-2, che vi dimostra l'uso in pagina 2 dei comandi di I/O (se volete allungare il tempo di pausa tra un'azione e l'altra per meglio seguire la dinamica tra causa ed effetto, aumentate le stesse routine (300 Ptab, 400 visualizzazione video, 500 posizionamento cursore, 600 lettura posizione cursore e 700 stampa posizione cursore con ";" finale).

Il programma è abbastanza semplice, ma introduce qualcosa di nuovo: le linee 11 e 16 ci risolvono in modo rapido e brillante un problema nuovo e ci aprono la

Apple: pagine video e dintorni

Listato 6. *Stampa sul video gli indirizzi base di ciascuna linea.*

```

1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * PROG. 6 - BASE
4 REM *
100 HOME
110 FOR V = 1 TO 24
120 VTAB V: HTAB V + 5
130 A = PEEK (40):B = PEEK (41)
   :H = PEEK (36)
140 VTAB 23: HTAB 1: CALL - 958
150 PRINT V: HTAB 5: PRINT "40
   = ";A;
160 HTAB 15: PRINT "41 = ";B;"
   ";MB = ";B * 256 + A;
170 PRINT " ";H = ";H: PRINT
180 INPUT "PREMI RETURN ";A#
190 NEXT V
200 END

```

Listato 7. *Il programma dimostra l'uso in pagina 2 dei comandi d'input/output.*

```

1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * PROG. 7 - PROVE1-2
4 REM *
5 A1 = 4000
6 POKE 33,40
10 HOME
11 PRINT CHR$ (4);"BSAVE HOME,A
   1024,L1024"
12 P = 1:V = 1:H = 22: GOSUB 500
13 GOSUB 700: PRINT "SCROL"
14 FOR A = 1 TO A1: NEXT A
15 POKE - 16299,0
16 PRINT CHR$ (4);"BLOAD HOME,A
   2048"
20 P = 2:V = 1:H = 4: GOSUB 500
21 GOSUB 700: PRINT
22 GOSUB 600: GOSUB 700: PRINT "
   SCROL"
23 GOSUB 400
30 P = 2:V = 3:H = 25: GOSUB 500
31 GOSUB 700: PRINT "CAVALLO"
32 GOSUB 400

```

```

40 P = 2:V = 5:H = 1: GOSUB 500
41 GOSUB 700: INPUT "INPUT ? ";A
   $
45 GOSUB 300: GOSUB 600
46 GOSUB 700: PRINT "GET ";: GET
   A$
60 P = 2:V = 10:H = 5: GOSUB 500
61 GOSUB 700: PRINT " S";
62 VTAB 11: GOSUB 300: PRINT "C"
   ;
63 VTAB 12: GOSUB 300: PRINT "A"
   ;
64 VTAB 13: GOSUB 300: PRINT "L"
   ;
65 VTAB 14: GOSUB 300: PRINT "A"
   ;
70 P = 2:V = 23:H = 1: GOSUB 500
71 GOSUB 700: PRINT "1 E 2 NO SC
   ROL"
72 GOSUB 400
80 P = 2: GOSUB 300
81 GOSUB 600: GOSUB 700: PRINT "
   1 SCROL E 2 NO"
82 GOSUB 400
100 POKE - 16300,0: END
300 REM * PTAB
310 MV = PEEK (41)
320 POKE 41,MV + 4 * (P = 2 AND
   MV < 8) - 4 * (P = 1 AND MV >
   7)
330 RETURN
400 REM * ASPETTA E CAMBIA 2-1-2
410 FOR A = 1 TO A1: NEXT A: POKE
   - 16300,0
420 FOR A = 1 TO A1: NEXT A: POKE
   - 16299,0: RETURN
500 REM * POSIZIONA IL CURSORE
510 VTAB V: HTAB H: GOSUB 300
520 RETURN
600 REM * RILEVA LA POSIZIONE
610 P = 1 + ( PEEK (41) > 7)
620 V = PEEK (37) + 1
630 H = PEEK (36) + 1
640 RETURN
700 REM * STAMPA LA POSIZIONE
710 PRINT "P=";P;" V=";V;" H=";H
   ;" ";
720 RETURN

```


Apple: pagine video e dintorni

strada verso una nuova tecnica di gestione del video inteso come entità globale. Il programma pratico: manca una istruzione di Home valida per la pagina 2, dovremmo utilizzare una routine che stampa 24 stringhe di 40 caratteri bianchi in pagina 2 dopo aver proceduto per ogni riga ad eseguire il solito Gosub 300, metodo lento e pesante. La soluzione: la linea 11, una Bsave, che preleva la memoria da 1024 per lunghezza 1024, crea un File binario chiamato Home che è la "fotografia" del nostro video ripulito da una precedente istruzione di Home. Ora la linea 16 rimette lo stesso file in memoria a partire dall'indirizzo 2048, cioè riempie la pagina 2 in blocco con il codice 160 che rappresenta il carattere bianco. Tale metodo ci permette di conservare videate, maschere già pronte, di cambiare velocemente il video 2 mentre l'utente sta leggendo il video 1, di aggiornare tabelle senza doverle riscrivere ecc. Si perde un po' di spazio sul dischetto (mica tanto poi), ma si guadagna in velocità ed efficienza.

efficienza. Proponiamo alcuni utili esercizi per applicare quanto detto:

- provate ad utilizzare le finestre (locazioni 32, 33, 34 e 35) con la pagina 2;
- scoprirete che la cosa è ancora possibile;
- provate a scrivere un algoritmo in BASIC o in Assembly che sostituisca, per la pagina 2, il Call -868 (pulizia della riga dal cursore in poi);
- come sopra per Call -958 (pulizia del video dal cursore in poi);
- realizzate routine in Assembly per implementare Ptab e Home2;
- come sopra per liberare l'area del video 2.

Proponiamo alcuni utili esercizi per applicare quanto detto:

- provate ad utilizzare le finestre (locazioni 32, 33, 34 e 35) con la pagina 2;
- scoprirete che la cosa è ancora possibile;
- provate a scrivere un algoritmo in BASIC o in Assembly che sostituisca, per la pagina 2, il Call -868 (pulizia della riga dal cursore in poi);
- come sopra per Call -958 (pulizia del video dal cursore in poi);
- realizzate routine in Assembly per implementare Ptab e Home2;
- come sopra per liberare l'area del video 2.

Gioco d'insegnamento riscritto con Peek e Poke

Il gioco d'insegnamento, nella versione di Poma, usa la Peek (linee 184-187) per "leggere" il muro, e Vtab, Htab e Print (linee 100, 170 e 190) per "scrivere" le posizioni dei contendenti. Questa operazione di "scrittura" può essere realizzata con Poke riferite a Q2, locazione di memoria del giocatore, e MC, per il computer.

Il listato 8, chiamato Lab-Po/V0 (da labirinto), contiene le modifiche da apportare al programma di Poma per ottenere la nuova versione Lab-V0. La linea 97 inizializza i valori di Q2 ed MC usando rispettivamente gli algoritmi di conversione 500 e 600. Le linee 182-183 ed i test 500-530 sono scomparsi perché facenti parte del vecchio algoritmo. Sugeriamo di cambiare i tasti di comando con I, M, J e K che sono più usuali per l'Apple essendo già usati per le funzioni di Escape (120-135 e 184-187). In tal caso i codici dei tasti diventano nell'ordine 203, 202, 205, 201. Una rapida prova dimostra che ora il programma gira molto veloce, l'istruzione 95 non è più sufficiente neanche con Speed = 1 (i simboli in movimento quasi non si vedono). Tolte quindi 7 e 95 abbiamo aggiunto un loop di attesa in linea 205 con variabile inizializzata in linea 7.

Se provate a giocare molto lentamente (VE=500) vi accorgete che:

- 120-135 permettono al giocatore di "rifugiarsi" sul muro esterno (X e Y sono prese valide prima di andare a "vedere" il muro);
- 150-170 col giocatore sul muro il Computer può ragguinglerlo e romperlo;
- 184-187 il giocatore si accorge di esser sul muro e ritorna indietro;
- col muro ormai aperto è possibile per il giocatore

Listato 8. Modifiche per il listato 8 bis.

```

0 REM *
1 REM * G. PISANI
2 REM * LISTATO 8 - LAB-PO/V0
3 REM * MODIFICHE GIOCO D'INSEGU
  IMENTO DA VERSIONE POMA A LA
  B-V0
4 REM *
7 VE = 100: REM * SPEED= 255
95 REM * SPEED= 150
97 GOSUB 500: GOSUB 600
100 POKE Q2, 160: POKE MC, 160
170 GOSUB 600: POKE MC, 216
182 DEL
183 DEL
190 GOSUB 500: POKE MG, 170
205 FOR T = 1 TO VE: NEXT
500 Q2 = 895 + 128 * X - 984 * INT
  ((X - 1) / 8) + Y: RETURN
510 DEL
520 DEL
530 DEL
600 MC = 895 + 128 * A - 984 * INT
  ((A - 1) / 8) + B: RETURN

```

Listato 8 bis. *Il programma Gioco di inseguimento.*

```

0 REM *
1 REM * C.POMA E G.PISANI
2 REM * PROG. 8 - LAB-V0
3 REM * GIOCO D'INSEGUIMENTO IN
  VERSIONE POMA MODIFICATO
4 REM *
5 HOME
7 VE = 100: REM * SPEED = 255
10 PRINT "#####"
20 FOR C = 1 TO 8
30 PRINT "# # # #"
40 NEXT
50 PRINT "#####"
55 VTAB 3: HTAB 25: PRINT "RECORD
  D : ";RE
60 A = 7: B = 14: X = 2: Y = 2: P = 0

95 REM * SPEED = 150
97 GOSUB 500: GOSUB 600
100 POKE Q2, 160: POKE MC, 160
110 K = PEEK ( - 16384)
111 A$ = CHR$ (K)
120 IF ASC (A$) = 203 THEN Y =
  Y + 1
125 IF ASC (A$) = 202 THEN Y =
  Y - 1
130 IF ASC (A$) = 205 THEN X =
  X + 1
135 IF ASC (A$) = 201 THEN X =

```

(bravi se ci riuscite col gioco veloce) uscire dal recinto attraverso il varco. In tal caso, infatti, i test 184-187 non hanno più efficacia;

- il giocatore può quindi arrivare in posizione, poniamo, X = 25, con stop del programma in versione Poma (Htab 25 genera un Error) o con una Poke a memorie fuori video con programma in versione Lab-V0 (con conseguenze incalcolabili).

Per eliminare questo difetto abbiamo riscritto il programma in versione Lab-V1 che corregge anche qualche altro inconveniente della vecchia versione e introduce l'uso di alcune delle tecniche di gestione del video di cui si è parlato. Non è stato possibile mantenere la stessa numerazione delle precedenti versioni pubblicate per ragioni di spazio.

REMARKS

120, 130 e 150 - Calcolano le locazioni MP, MR, MA, MQ ed MV, tramite la routine 1000, in funzione delle

```

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 GOSUB 600: POKE MC, 216
180 IF A = X AND B = Y THEN 220
181 NN = 163: GOSUB 500
184 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC
  (A$) = 203 THEN Y = Y - 1
185 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC
  (A$) = 202 THEN Y = Y + 1
186 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC
  (A$) = 205 THEN X = X - 1
187 IF PEEK (Q2) = NN AND ASC
  (A$) = 201 THEN X = X + 1
190 GOSUB 500: POKE Q2, 170
200 P = P + 1
205 FOR T = 1 TO VE: NEXT
210 GOTO 100
220 VTAB 15: PRINT "PUNTI : ";P
225 IF P ) RE THEN RE = P
230 PRINT : PRINT "PER CONTINUAR
  E PREMI (RETURN) ";: INPUT Q
  $
240 GOTO 5
500 Q2 = 895 + 128 * X - 984 * INT
  (X - 1) / 8) + Y: RETURN
600 MC = 895 + 128 * A - 984 * INT
  ((A - 1) / 8) + B: RETURN

```

coordinate A e B fornite. Saranno usate per scrivere e leggere rispettivamente il punteggio, il record ed il record assoluto (tutti sulla riga 17), e le due richieste del riga 19 (vedi linea 140). La linea 130, inoltre, azzerà il record sul video (Poke MR, 176);

200-240 e 900 - Si incaricano di gestire il record assoluto RR direttamente a video senza memorizzarlo in un file tradizionale. 900 salva 3 byte (MA-2, MA-1, MA) del video (il record) in un file binario (V1-Rec) che viene rimesso a video da 210 e decodificato in RR dal loop 220-240 (che scarta anche i caratteri bianchi). La prima volta il file V1-Rec non c'è, ma l'errore è ripreso da 200 che evita problemi saltando anche la decodifica.

Una simile soluzione, forse esagerata, serve a chiarire la potenzialità della gestione video con Bload e Bsave.

250 - Ristabilisce il normale uso dell'errore e chiude la finestra per salvare quanto scritto da successivi Home. 300-350 - Sono le vecchie 5-50 che preparano il recinto nuovo.

360 - Azzerà il punteggio sul video all'inizio di ogni partita (sempre con Poke diretti).



Apple: pagine video e dintorni

Listato 9. Il programma Lab-VI.

```

1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * PROG. 9 - LAB-VI
4 REM * GIOCO D' INSEGUIMENTO AD
  1 PIANO
5 REM *
100 HOME : VTAB 14: HTAB 35: PRINT
  "RECORD";
110 PRINT "PUNTI"; SPC( 11);"REC
  ORD"; SPC( 10);"ASSOLUTO"
120 A = 17:B = 4: GOSUB 1000:MP =
  MC
130 B = 21: GOSUB 1000:MR = MC: POKE
  MR,176:B = 38: GOSUB 1000:MA
  = MC
140 VTAB 19: PRINT "CONTINUI (S/
  N) ? VELOCITA' (0-9) ? "
150 A = 19:B = 18: GOSUB 1000:M0 =
  MC:B = 40: GOSUB 1000:MV = M
  C
200 ONERR GOTO 250
210 PRINT CHR$( 4);"BLOAD V1-RE
  C"
220 FOR MJ = 0 TO 2
230 CF = PEEK (MA - MJ) - 176:RR
  = RR + CF * (10 ^ MJ) * (CF
  ) = 0)
240 NEXT
250 POKE 216,0: POKE 35,13
300 HOME
310 PRINT "*****"
320 FOR C = 1 TO 8
330 PRINT "# # # #"
340 NEXT
350 PRINT "*****"
360 P = 0: POKE MP,176: POKE MP -
  1,160: POKE MP - 2,160
400 A = 9:B = 15: GOSUB 1000: POKE
  MC,216
410 X1 = 2:Y1 = 2: GOSUB 1100:X =
  X1:Y = Y1:MG = MM: POKE MG,1
  70
500 POKE MV,121 - VE
510 K = PEEK ( - 16384): IF (K <
  176 OR K > 185) AND K < ) 1
  41 GOTO 510
520 IF K = 141 THEN K = 185 - VE
530 POKE MV,K:VE = 185 - K

```

```

540 FOR Q = 1 TO 1000: NEXT :W =
  PEEK ( - 16368): PRINT CHR$(
  7)
600 H = INT ( RND (1) * 2)
610 IF H = 0 THEN A = A + (X > A
  ) - (X < A)
620 IF H = 1 THEN B = B + (Y > B
  ) - (Y < B)
640 CU = MC: GOSUB 1000: IF CU =
  MC GOTO 700
660 POKE CU,160: POKE MC,216: IF
  MC = MG GOTO 800
670 POKE CU,160: POKE MC,216: IF
  MC = MG GOTO 800
700 FOR T = 1 TO VE * 50: NEXT :
  K = PEEK ( - 16384):W = PEEK
  ( - 16368)
710 IF K < 201 OR K > 205 OR K =
  204 GOTO 600
720 X1 = X + (K = 205) - (K = 201
  )
730 Y1 = Y + (K = 203) - (K = 202
  )
750 GOSUB 1100: IF PEEK (MM) =
  163 GOTO 600
780 POKE MG,160: IF MM = MC GOTO
  800
790 X = X1:Y = Y1:MG = MM: POKE M
  G,170: GOSUB 1200: GOTO 600
800 IF P > R THEN LS = MR:LR = 3
  : GOSUB 1400
810 IF P > RR THEN LS = MA:LR =
  3: GOSUB 1400
820 POKE M0,96
830 K = PEEK ( - 16384): IF K <
  ) 206 AND K < ) 211 GOTO 8
  30
840 POKE M0,K:W = PEEK ( - 1636
  8)
860 IF P > R THEN R = P:LS = MR:
  GOSUB 1300
870 IF P > RR THEN RR = P:LS = M
  A: GOSUB 1300
880 IF K = 211 GOTO 300
900 PRINT CHR$( 4);"BSAVE V1-RE
  C,A";MA - 2;";L";3
910 POKE 35,24: VTAB 20: END
1000 MC = 895 + 128 * A - 984 * INT
  ((A - 1) / 8) + B: RETURN
1100 MM = 895 + 128 * X1 - 984 *
  INT ((X1 - 1) / 8) + Y1: RETURN

```


Seguito listato 9.

```

1200 P = P + 1
1210 FOR MJ = 0 TO 2
1220 CF = PEEK (MP - MJ) : IF CF =
160 THEN CF = 176
1240 POKE MP - MJ, CF + 1 - 10 *
(CF = 185) : IF CF < 185 GOTO
1260
1250 NEXT
1260 RETURN
1300 FOR P = 0 TO 2 : POKE LS -
MJ, PEEK (MP - MJ) : NEXT : RETURN

1400 FOR L = 0 TO LR - 1.
1410 CF = PEEK (LS - L) - 64 : CF =
CF - 64 * (CF > 127) : POKE L
S - L, CF
1420 NEXT
1430 RETURN

```

400 - Fissa le coordinate iniziali (A e B) e la locazione di memoria (MC) del Computer (routine 1000) e scrive a video la posizione di partenza (Poke MC).

410 - Inizializza la posizione del giocatore (X, Y ed MG) usando l'algoritmo di linea 1100 che ci dà MM in funzione di X1 ed Y1 che, come vedremo oltre, sono la posizione ipotetica del giocatore.

500-530 - Richiede a video la velocità del gioco. Ne parleremo più avanti.

540 - Dopo un breve loop di ritardo azzera la tastiera (Peek -16368) ed emette un beep di avviso inizio gara (Print Chr\$(7)).

600-620 - Sono le vecchie 140-160 che muovono Random il Computer.

640-670 - Implementano, se CU (vecchio) <> MC (nuovo), il movimento della X in modo molto costante (la sua comparsa, ex 170, segue subito la sua scomparsa, ex 100). 670 controlla se la X ha raggiunto il suo obiettivo.

700 - È il loop di ritardo che dà la velocità del gioco: VE varia da 0 a 9 dove il numero maggiore rappresenta un maggior ritardo ed una minor velocità, motivo per cui i valori richiesti a video (indici di velocità) sono opposti a VE. Dopo il loop c'è la lettura da tastiera (ex 110) della mossa decisa dal giocatore ed il suo successivo azzerramento. Nella precedente versione la pressione di un solo tasto provocava la continua rilettura del suo codice e l* si spostava senza sosta fino al primo muro o fino ad un cambio di direzione ottenuto con nuovo tasto. La Peek -16368 abbassa il valore della locazione dove è contenuto l'ultimo tasto premuto al di sotto di 128. Senza altri tasti K verrà letto < 128.

710 - Evita qualunque operazione se K non corrisponde ad uno dei quattro tasti leciti (I, J, K ed M).

720-750 - (ex 120-135) Calcolano le nuove coordinate ipotetiche di * (X1 ed Y1) e la relativa locazione (MM): se siamo sul muro (If di 750) abbiamo sempre validi X, Y ed MG e non occorrono spostamenti di *.

780 - Cancella l* dalla vecchia posizione MG e si incarica di controllare se con la mossa fatta il giocatore finisce tra le braccia del suo inseguitore.

790 - Assume valida la posizione ipotetica del giocatore (X1, Y1 ed MM diventano X, Y ed MG) e ripiazza l*. Anche qui il movimento appare costante (il tempo tra la comparsa di *, ex 190, e la sua scomparsa risultava minore di quello inverso). Quando il giocatore ha effettuato una mossa valida viene aggiornato il punteggio (routine 1200). Prima il punteggio veniva aumentato comunque, anche senza alcun intervento sulla tastiera.

800-810 - Rendono lampeggiante il record eventualmente battuto (routine 1400).

820-840 - Simula un Get a video completo di lampeggio del cursore. Accetta solo S o N. Ripulisce la tastiera e provvede a scrivere a video la risposta letta.

ATARI Italia S.p.A.

RICERCA

Esperto di software gestionale, utility, linguaggi e giochi con conoscenza inglese, al quale

OFFRIRE

una interessante opportunità di collaborazione

Telefonare alla Sig.ra Eleonora
02/67.09.476 ATARI Italia S.p.A.
V.le della Liberazione, 18 - 20124 Milano



Apple:
pagine video e dintorni

860-870 - Aggiornano a video i record battuti (routine 1300).

880 - test sulla risposta del Get, se è S il gioco continua.

900-910 - Chiude il gioco riaprendo la finestra e salvando il record.

500-530 - Richiede la velocità a video: il cursore si sovrappone al valore esistente senza cancellarlo, le risposte sono controllate (Return conferma il valore vecchio) e scritte a video. Dei valori di VE si è già parlato. La simulazione del Get differisce alquanto da quella delle linee 820-840.

1000-1100 - Sono gli algoritmi di conversione per MC ed MM.

1200-1260 - Realizza un contatore a video facendo scattare le cifre come quelle di un orologio (sempre con i soliti Poke).

1300 - Copia parti di video (lunghe 3) da un'area (che termina in MP) ad un'altra (che termina in LS).

1400-1430 - È un simpatico algoritmo che fa lampeggiare un campo scritto in Normal, lungo LR che termina in LS. Provate ad ampliarlo in modo che converta anche i caratteri Inverse, ignorando i caratteri già Flash. Scrivete poi gli algoritmi per convertire un intero campo in Inverse oppure in Normal.

Possiamo ora pensare di realizzare un recinto spaziale a due piani sovrapposti: quello superiore nella pagina video 1 e quello inferiore nella pagina video 2. Se gestiamo il gioco in modo da inquadrare sempre il piano dove si muove il nostro giocatore (per il quale useremo 1 e 2,

```
400 A = 9:B = 15:C = 2: GOSUB 100
    O: POKE MC,216: GOSUB 1500: POKE
    MW,CH
410 X1 = 2:Y1 = 2:Z1 = 1: GOSUB 1
    100:X = X1:Y = Y1:Z = Z1:MG =
    MM: POKE MG,177
530 POKE MV,K: POKE MV + 1024,K:
    VE = 185 - K
600 H = INT ( RND ( 1 ) * AB)
630 IF H = 2 THEN C = Z
650 POKE MW,PU: GOSUB 1500: IF M
    C < ) MG + 1024 THEN POKE
    MW,CH
660 PC = 160: IF CU = MW THEN PC =
    CH
670 POKE CU,PC: POKE MC,216: IF
    MC = MG GOTO 800
710 IF K < 201 OR K > 205 GOTO 6
    00
740 Z1 = Z: IF K = 204 THEN Z1 =
    3 - Z
760 IF K = 204 THEN Z = Z1: POKE
    (Z - 16301),0
770 PG = 160: IF MG = MW THEN PG =
    CH
780 POKE MG,PG: IF MM = MC GOTO
    800
785 CG = 176 + Z: IF MM = MC + 10
    24 THEN CG = CH
790 X = X1:Y = Y1:MG = MM: POKE M
    G,CG: GOSUB 1200: GOTO 600
800 IF P > R THEN LS = MR + 1024
    * (Z = 2):LR = 3: GOSUB 140
    0
810 IF P > RR THEN LS = MA + 102
    4 * (Z = 2):LR = 3: GOSUB 14
    00
820 POKE MQ + 1024 * (Z = 2),96
840 POKE MQ,K: POKE MQ + 1024,K:
    W = PEEK ( - 16368)
850 POKE - 16300,0
900 PRINT CHR# (4);"BSAVE V2-RE
    C,A";MA - 2;";L";3
1000 MC = C * 1024 - 129 + 128 *
    A - 984 * INT ((A - 1) / 8)
    + B: RETURN
1100 MM = Z1 * 1024 - 129 + 128 *
    X1 - 984 * INT ((X1 - 1) /
    8) + Y1: RETURN
1230 POKE MP + 1024 - MJ,CF + 1 -
    10 * (CF = 185)
1500 MW = MC + 1024 * (C = 1) - 1
    024 * (C = 2)
1510 CH = 88 - 64 * (C = 1)
1520 PU = 160 + 3 * ( PEEK (MW) =
    163)
1530 RETURN
```

Listato 10. Modifiche al Gioco d'inseguimento da versione Lab-V1 a Lab-V2.

```
1 REM *
2 REM * G. PISANI
3 REM * LISTATO 10 - LAB-V1/V2
4 REM * MODIFICHE GIOCO D'INSEGU
    IMENTO DA VERSIONE LAB-V1 A
    LAB-V2
5 REM *
10 AB = 2,5
120 A = 17:B = 4:C = 1: GOSUB 100
    O:MP = MC
210 PRINT CHR# (4);"BLOAD V2-RE
    C"
310 PRINT "#####"; SPC (
    10);"PAG. 1"
370 PRINT CHR# (4);"BSAVE V2-VI
    DEO,A1024,L1024"
380 PRINT CHR# (4);"BLOAD V2-VI
    DEO,A2048"
390 VTAB 1: HTAB 32: POKE 41, PEEK
    (41) + 4: PRINT "2"
```


Apple: pagine video e dintorni

anziché *, a seconda di dove si trova, ci troveremo di fronte a tre casi possibili:

A) giocatore e Computer sono sullo stesso piano: non si presentano problemi;

B) giocatore sul piano superiore (pag. 1), Computer su quello inferiore (pag. 2): allora in pagina 1 (inquadrata) si vedrà solo l'immagine del Computer che si muove in profondità, immagine che rappresenteremo con una X lampeggiante (codice 88). Il Computer in profondità può abbattere i muri del recinto di pagina 2, mentre la sua proiezione in superficie li attraversa solo. La X lampeggiante verrà coperta dall'1 del giocatore se questi passa sopra il Computer;

C) giocatore sul piano inferiore (pag. 2), Computer su quello superiore (pag. 1): nella pagina 2 (inquadrata) si vedrà solo l'ombra del Computer che si muove più in alto, ombra che rappresenteremo con una X Inverse (codice 24). Anche qui la proiezione attraversa i muri di pagina 2 senza romperli, mentre il Computer può rompere quelli di pagina 1. Se il Computer solverà il giocatore, la sua ombra sinistra ne coprirà il 2.

Per comandare il passaggio di piano, il giocatore ha a disposizione il tasto L che, oltre ad essere vicino agli altri tasti di comando, ha come codice ASCII 204 il che semplificherà i test sulla validità della mossa. Il listato 10, chiamato Lab-V1/V2, contiene tutte le modifiche da apportare a Lab-VI per ottenere la nuova versione sopra descritta.

Di seguito troverete l'analisi delle differenze (per gli impazienti che volessero provare subito il programma ricordiamo di far girare prima il programma Video 2 per liberare la pagina 2 dai suoi abituali compiti):

1000 e 1100 - Sono i nuovi algoritmi di conversione da coordinate (A, B e C per Computer e X1, Y1 e Z1 per giocatore) a locazione di memoria (MC ed MM).

120 - Pone C=1 per calcolare correttamente MP, MR, MA, MQ ed MV tramite 1000.

210 e 900 - Il nome del file binario per il record è ora V2-Rec (i record dei due casi sono non omogenei e devono rimanere separati).

310 - Scrive "Pag. 1" in pagina 1 come identificatore.

370-380 - Preparano il recinto inferiore in pagina 2: il modo più semplice è quello di prelevare tutta la pagina 1 con Bsave e ricopiarla in pagina 2 con Bload. Abbiamo così ricopiato anche tutti i record e tutto il resto.

390 - Completa in pagina 2 l'identificatore "Pag. 2" sostituendo "1" (copiato con la videata) con "2", mediante l'uso di un Print e dallo spiazamento di 4 settori dell'indirizzo iniziale della riga di stampa (Poke 41), tecnica di cui si è già parlato.

400 - Posiziona il Computer nell'angolo opposto al giocatore (C=2), mentre pone nel piano superiore la sua proiezione lampeggiante (la routine 1500 fornirà la sua proiezione MW ed il suo codice CH).

410 - Pone Z1 e Z pari a 1 per la posizione iniziale del

Listato 10 bis. *Il Gioco d'inseguimento a due piani.*

```

1  REM *
2  REM * G. PISANI
3  REM * PROG. 10 - LAB-V2
4  REM * GIOCO D' INSEGUIMENTO A 2
      PIANI
5  REM *
10 AB = 2.5
100 HOME : VTAB 14: HTAB 35: PRINT
      "RECORD";
110 PRINT "PUNTI": SPC( 11); "REC
      ORD"; SPC( 10); "ASSOLUTO"
120 A = 17:B = 4:C = 1: GOSUB 100
      O:MP = MC
130 B = 21: GOSUB 1000:MR = MC: POKE
      MR,176:B = 38: GOSUB 1000:MA
      = MC
140 VTAB 19: PRINT "CONTINUI (S/
      N) ? VELOCITA' (0-9) ? "
150 A = 19:B = 18: GOSUB 1000:MQ =
      MC:B = 40: GOSUB 1000:MV = M
      C
200 ONERR GOTO 250
210 PRINT CHR$( 4); "BLOAD V2-RE
      C"
220 FOR MJ = 0 TO 2
230 CF = PEEK (MA - MJ) - 176:RR
      = RR + CF * (10 ^ MJ) * (CF
      ) = 0)
240 NEXT
250 POKE 216,0: POKE 35,13
300 HOME
310 PRINT "#####"; SPC(
      10); "PAG. 1"
320 FOR C = 1 TO B
330 PRINT "# # # #"
340 NEXT
350 PRINT "#####"
360 P = 0: POKE MP,176: POKE MP -
      1,160: POKE MP - 2,160
370 PRINT CHR$( 4); "BSAVE V2-VI
      DEO,A1024,L1024"
380 PRINT CHR$( 4); "BLOAD V2-VI
      DEO,A2048"
390 VTAB 1: HTAB 32: POKE 41, PEEK
      (41) + 4: PRINT "2"
400 A = 9:B = 15:C = 2: GOSUB 100
      O: POKE MC,216: GOSUB 1500: POKE
      MW,CH

```


**Apple:
pagine video e dintorni**

Seguito listato 10 bis.

```

410 X1 = 2:Y1 = 2:Z1 = 1: GOSUB 1
100:X = X1:Y = Y1:Z = Z1:MG =
MM: POKE MG,177
500 POKE MV,121 - VE
510 K = PEEK ( - 16384): IF (K <
176 OR K > 185) AND K < > 1
41 GOTO 510
520 IF K = 141 THEN K = 185 - VE
530 POKE MV,K: POKE MV + 1024,K:
VE = 185 - K
540 FOR Q = 1 TO 1000: NEXT :W =
PEEK ( - 16368): PRINT CHR$(
7)
600 H = INT ( RND (1) * AB)
610 IF H = 0 THEN A = A + (X > A
) - (X < A)
620 IF H = 1 THEN B = B + (Y > B
) - (Y < B)
630 IF H = 2 THEN C = Z
640 CU = MC: GOSUB 1000: IF CU =
MC GOTO 700
650 POKE MW,PU: GOSUB 1500: IF M
C < > MG + 1024 THEN POKE
MW,CH
660 PC = 160: IF CU = MW THEN PC =
CH
670 POKE CU,PC: POKE MC,216: IF
MC = MG GOTO 800
700 FOR T = 1 TO VE * 50: NEXT :
K = PEEK ( - 16384):W = PEEK
( - 16368)
710 IF K < 201 OR K > 205 GOTO 6
00
720 X1 = X + (K = 205) - (K = 201
)
730 Y1 = Y + (K = 203) - (K = 202
)
740 Z1 = Z: IF K = 204 THEN Z1 =
3 - Z
750 GOSUB 1100: IF PEEK (MM) =
163 GOTO 600
760 IF K = 204 THEN Z = Z1: POKE
(Z - 16301),0
770 PG = 160: IF MG = MW THEN PG =
CH
780 POKE MG,PG: IF MM = MC GOTO
800

```

```

785 CG = 176 + Z: IF MM = MC + 10
24 THEN CG = CH
790 X = X1:Y = Y1:MG = MM: POKE M
G,CG: GOSUB 1200: GOTO 600
800 IF P > R THEN LS = MR + 1024
* (Z = 2):LR = 3: GOSUB 140
0
810 IF P > RR THEN LS = MA + 102
4 * (Z = 2):LR = 3: GOSUB 14
00
820 POKE MQ + 1024 * (Z = 2),96
830 K = PEEK ( - 16384): IF K <
> 206 AND K < > 211 GOTO 8
30
840 POKE MQ,K: POKE MQ + 1024,K:
W = PEEK ( - 16368)
850 POKE - 16300,0
860 IF P > R THEN R = P:LS = MR:
GOSUB 1300
870 IF P > RR THEN RR = P:LS = M
A: GOSUB 1300
880 IF K = 211 GOTO 300
900 PRINT CHR$(4):"BSAVE V2-RE
C,A":MA = 2:"L";3
910 POKE 35,24: VTAB 20: END
1000 MC = C * 1024 - 129 + 128 *
A - 984 * INT ((A - 1) / 8)
+ B: RETURN
1100 MM = Z1 * 1024 - 129 + 128 *
X1 - 984 * INT ((X1 - 1) /
8) + Y1: RETURN
1200 P = P + 1
1210 FOR MJ = 0 TO 2
1220 CF = PEEK (MP - MJ): IF CF =
160 THEN CF = 176
1230 POKE MP + 1024 - MJ,CF + 1 -
10 * (CF = 185)
1240 POKE MP - MJ,CF + 1 - 10 *
(CF = 185): IF CF < 185 GOTO
1260
1250 NEXT
1260 RETURN
1300 FOR MJ = 0 TO 2: POKE LS -
MJ, PEEK (MP - MJ): NEXT : RETURN
1400 FOR L = 0 TO LR - 1
1410 CF = PEEK (LS - L) - 64:CF =
CF - 64 * (CF > 127): POKE L
S - L,CF
1420 NEXT
1430 RETURN
1500 MW = MC + 1024 * (C = 1) - 1
024 * (C = 2)
1510 CH = 88 - 64 * (C = 1)
1520 PU = 160 + 3 * ( PEEK (MW) =
163)
1530 RETURN

```



Apple: pagine video e dintorni

giocatore.

530 - Una volta letta la velocità voluta (operazione che, come vedremo, avviene sempre in pagina 1) aggiorna il valore anche in pagina 2 (MV + 1024).

10/60 e 630 - Il Computer deve ora muoversi Random su tre dimensioni: ponendo AB pari a 3 otterremo per H i valori 0, 1 e 2 ma con eguale probabilità.

Ora usando un AB compreso tra 2 e 3 la probabilità di avere H=2 diminuisce al diminuire di AB. Con H=2 il Computer si muoverà solo se il giocatore è su di un piano diverso, quindi AB diventa un indice di difficoltà nel gioco regolando la frequenza con cui il Computer segue il giocatore che ha cambiato piano. Un valore di compromesso mi sembra sia 2,5. La linea 630 adegua la coordinata C del Computer a quella Z del giocatore qualora H sia pari a 2.

650 - La mossa del Computer (linea 670 con If di 640 non verificato) comporta anche lo spostamento della sua proiezione: questa lasciando il vecchio MW per il nuovo deve ripristinare la condizione iniziale preesistente al suo passaggio. La citata routine 1500 deve quindi provvedere a conservare in PU (codice di pulitura) il carattere da ripristinare. Con l'If finale si evita di scrivere la proiezione nel caso in cui il Computer finisca sotto al giocatore, come già spiegato. Notare che 650 e 670 gestiscono lo spostamento del Computer e della sua proiezione a prescindere da ciò che inquadra il video (il Computer può abbattere muri anche se non visto).

660-670 - La prima prepara PC (carattere di pulitura per MC che si sposta, vedi 670): sarà generalmente blank (160) a meno che non ci sia un cambio di piano (un blank cancellerebbe allora la proiezione già scritta da 650), allora PC sarà pari a CH.

710 - È il nuovo test sul tasto usato (ora accetta anche L).

740 - Ricostruisce Z1 (dopo X1 ed Y1) che sarà pari a 3-Z se si digita la L.

760 - Cambia la pagina inquadrata e posiziona Z pari al provvisorio Z1.

770-780 - La prima prepara PG (carattere di pulitura per MG che si sposta, vedi 780): sarà generalmente blank (160) a meno che MG (giocatore in partenza) ed MW (proiezione Computer) non risultino eguali, allora PG sarà pari a CH.

785-790 - La prima prepara CG (carattere da scrivere nella nuova posizione del giocatore, vedi 790): sarà generalmente 1 o 2 a seconda del piano (177 e 178), a meno che la posizione non coincida con l'ombra del Computer, allora sarà pari a CH.

800-810 - Eseguono il lampeggio del record nella pagina che risulta inquadrata.

820, 840 e 850 - La simulazione del Get va fatta sulla pagina inquadrata (820), mentre la risposta va piazzata su entrambe le pagine (840) in quanto occorre tornare comunque in pagina 1 (850).

1230 - Aggiorna il punteggio anche in pagina 2.

1500-1530 - Calcola MW (posizione della nuova proiezione di MC), CH suo relativo codice e PU carattere necessario a ripulire il video dopo il passaggio (160 o 163, blank e muro usualmente). Notare che PU=Pe-ek(MW) non sarebbe corretto in quanto la posizione della proiezione potrebbe coincidere sia con quella del giocatore che con quella del Computer (cambio pagina) non ancora cancellata, in tal caso si conserverebbe un codice errato. Abbiamo già visto come sono gestiti i casi particolari di sovrapposizione.

Conclusioni

Quanto detto finora non ha la pretesa di esaurire il panorama delle tecniche alternative per la gestione del video, ma solo di aprire un discorso.

Speriamo, infatti, di leggere quanto prima su queste stesse pagine, nuovi contributi sull'argomento, magari anche dell'amico Poma, il cui lavoro è stato per noi un prezioso spunto iniziale. Vorremmo al proposito lanciare un interessante quesito la cui soluzione potrebbe forse aprire nuove strade.

È evidente che l'Apple gestisce il video, le sue finestre, e tutti gli indirizzi interni di riferimento, di cui si è parlato, a partire da un unico indirizzo base, quello per intenderci che rappresenta l'angolo superiore sinistro del video (1024). Ora non siamo ancora riusciti a trovare le locazioni dove viene conservato questo valore: trovarlo, sempre che esista, significa poterlo modificare a nostro piacimento ricreando, forse, le condizioni standard per la pagina 1 anche in pagina 2.

Non sappiamo se esiste una risposta a tale quesito o se effettivamente possa portare a qualcosa di veramente positivo, ma speriamo che possa produrre almeno qualche minuto di riflessione in qualcuno dei tanti apple-dipendenti sparsi per l'Italia e chissà se ...

Un consiglio: se volete tornare a lavorare ad un video solo dopo aver fatto girare Video2 non vi basterà un Reset, o riaccendete la macchina o usate un programma Video 1: ma lo dovete prima scrivere da soli. Buon divertimento. ■

LEGGETE

Bit

**OGNI MESE 80 PAGINE DI SOFTWARE
PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER**

COMMODORE VIC 20- C 64

Type Writer e dimensionamento dinamico

di Alessandro Guida

Questo mese pubblichiamo un interessante intervento di Maurizio Paolinelli - Prima però facciamo alcuni chiarimenti sul programma Type Writer per VIC20 pubblicato nei numeri 18 e 19 di Personal Software.

Poiché questo programma ha avuto un certo successo e continua ad essere molto richiesto, abbiamo cercato di eliminare ogni possibile causa di malfunzionamento. Si sono riscontrate due imprecisioni nel testo dell'articolo e due errori nel programma. Sicuri di fare cosa gradita a chi usa questo programma, riportiamo le correzioni necessarie.

Imprecisioni nel testo

- 1 - Nel testo si parla della gestione di piccoli file sequenziali. Questo non è in effetti possibile col programma pubblicato sulla rivista poiché i testi vengono registrati su disco col suffisso Prg e non Seq.
- 2 - Il simbolo per riportare il risultato di un calcolo nel testo è sbagliato. Va usata la freccia in alto ↑ e non il punto esclamativo, come appare nell'articolo.

Errori nel programma

1 - Nell'uso del registratore per il Load o Save di testi il programma risulta bloccarsi dopo aver completato l'operazione.

Per evitare ciò, è necessario digitare le seguenti righe:

```
3890 SYS(23135):IFR$="F"THEN GOSUB 5000
3900 GOTO 16
```

```
4120 SYS(23162):IFR$="F"THEN GOSUB 5000
4130 GOTO 3000
```

2 - Dopo aver visionato le videate di aiuto, al ritorno alla pagina di testo non ricompare la linea che indica il numero di colonna e riga. Per risolvere questo problema vanno battute queste linee di programma:

```
330 IFCH=30THEN 1700
1995 GOTO 16
```

Un ultimo chiarimento

Poiché il VIC 20 è configurabile con diverse quantità di RAM e ROM, alcuni lettori hanno avuto dei proble-

mi con queste espansioni, erroneamente attribuiti alla stampante.

Ricordiamo che il programma Type Writer funziona esclusivamente nella seguente configurazione:

- VIC 20
- Espansione 16 Kbyte RAM (ne più ne meno!)
- Drive 1540, 1541 o registratore
- Stampante GP100VC (Seikosha), o MPS801 (Commodore)

Inoltre se si possiede un bus di espansione, non vi devono "assolutamente" essere inserite altre cartucce. Ad esempio la cartuccia Super Expander non è compatibile con il programma.

Per essere, comunque, certi che non fossero stati apportati cambiamenti al sistema operativo del VIC o delle stampanti, abbiamo testato il Type Writer con un nuovo VIC 20 e tutte le stampanti ad esso collegabili. Si è rilevato che il programma funziona perfettamente con la GP100, MPS801 e la vecchia VC 1515. Vi sono invece dei problemi con la nuova MPS802, con la quale è sconsigliato l'uso di questo programma.

Dimensionamento dinamico di matrici per C 64

Come noto il BASIC standard del C 64 prevede che lo statement Dim, usato per definire la dimensione di una matrice, possa essere eseguito una sola volta nell'ambito di un programma; se si tenta di ridimensionare una matrice, viene segnalato un Redim'd Array Error.

Cio può fornire talvolta un vantaggio dal punto di vista diagnostico, ma costituisce una forte limitazione in molti programmi che fanno uso di matrici o eseguono calcoli matriciali. L'impossibilità di ridimensionare le matrici obbliga il programmatore a prevedere all'inizio del programma il dimensionamento di ogni matrice per il massimo ordine possibile e ciò comporta in moltissimi casi un inutile spreco di memoria.

Il programma qui descritto consente di sostituire al comando Dim standard un nuovo comando Dim, che permette il dimensionamento dinamico di matrici; il nuovo Dim ridimensiona da capo la matrice indipendentemente dal fatto che essa sia o no stata già dimensionata in precedenza.

Se consideriamo, ad esempio, le seguenti linee:

```
10 DIM A(20,2),B(15)
..
..
50 DIM A(2,3,2),B(25,1,1,2)
```

Notiamo che la linea 10 dimensiona le matrici A e B. L'esecuzione della linea 50 col comando Dim standard causerebbe un Redim'd Array Error; col nuovo comando invece ridefinisce, da quel momento in poi, le matrici A e B secondo i nuovi indici racchiusi fra parentesi.

PERSONAL SOFTWARE

Type Writer e dimensionamento dinamico

Il principio di base del Dim dinamico

Nella memoria del C 64 le matrici vengono memorizzate in sequenza in un'area puntata dal vettore \$002F, secondo lo schema di figura 1.

Il contenuto del vettore \$002F è ADDR M₀ che rappresenta l'indirizzo dell'array M₀. I primi due byte contengono il nome della matrice M₀; i secondi due byte indicano la lunghezza l₀ di M₀, ovvero il numero di byte riservati per la memorizzazione di tutte le informazioni relative alla matrice M₀. In altre parole l'area di memoria (ADDR M₀) ÷ (ADDR M₀ + l₀ - 1) è riservata all'array M₀.

Dalla locazione ADDR M₁ = ADDR M₀ + l₀ sono memorizzate le informazioni relative alla matrice M₁ che occupa un'area di memoria di dimensione l₁... e così via. Il vettore \$0031 punta alla fine dell'area dedicata alle matrici (ADDR FA).

Quando in un programma si incontra il comando Dim standard, l'interprete va a cercare se, fra i nomi delle matrici contenute nell'area matrici, c'è quello dell'array che si vuole dimensionare. Se non esiste apre una fine-

vettore \$002F=ADDR M₀
vettore \$0031=ADDR FA

ADDR M ₀	x }	nome matrice
	x }	
	x }	l ₀ = n.ro byte occupati da M ₀
	x }	
	⋮	

ADDR M ₁	x }	nome matrice
(=ADDR M ₀ + l ₀)	x }	
	x }	l ₁ = n.ro byte occupati da M ₁
	x }	
	⋮	

⋮

ADDR M _N	x }	nome matrice
(=ADDR	x }	
M _{N-1} + l _{N-1})	x }	l _N = n.ro byte occupati da M _N
	x }	
	⋮	

ADDR FA
(=ADDR M_N + l_N)

Figura 1. Ecco come vengono memorizzate le matrici nel C 64.

é in edicola

VIDEO GIOCHI

é in edicola



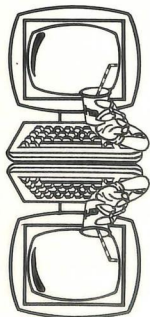
Una pubblicazione
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

é in edicola

HOME COMPUTER

HOWE

HOWE COWΠLEK



UNA PUBBLICAZIONE FIRMATA
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

vettore \$002F=ADDR M
vettore \$0031=ADDR FA₀

ADDR M₀ x }
 x } nome M₀
 x }
 x } l₀
 ·
 ·
 ·

ADDR M₁ x }
 x } nome M₁
 x }
 x } l₁
 ·
 ·
 ·

ADDR M₂ x }
 x } nome M₂
 x }
 x } l₂
 ·
 ·
 ·

ADDR FA₀

Situazione di partenza

vettore \$002F=ADDR M₀
vettore \$0031=ADDR FA₁

ADDR M₀ x }
 x } nome M₀
 x }
 x } l₀
 ·
 ·
 ·

ADDR M₂ x }
 x } nome M₂
 x }
 x } l₂
 ·
 ·
 ·

ADDR FA₁

Prima fase: cancellazione
della M₁ attuale

vettore \$002F=ADDR M₀
vettore \$0031=ADDR FA₂

ADDR M₀ x }
 x } nome M₀
 x }
 x } l₀
 ·
 ·
 ·

ADDR M₂ x }
 x } nome M₂
 x }
 x } l₂
 ·
 ·
 ·

ADDR M₁ x }
 x } nome M₁
 x }
 x } l₁
 ·
 ·
 ·

ADDR FA₂

Seconda fase: ridimensiona-
mento di M₁

Figura 2. Schema di funzionamento del nuovo comando Dim.

stra al termine dell'area matrici, dedicata al nuovo array e aggiorna il contenuto del vettore \$0031.

In caso contrario viene segnalato un Redim'd Array Error.

Per seguire il semplice principio su cui si basa la realizzazione del nuovo comando Dim si farà riferimento allo schema di figura 2.

Si supponga di voler ridimensionare la matrice M₁; il nuovo comando agisce in due tempi. Prima di tutto fa scomparire l'area dedicata a M₁ trasferendo tutto il blocco di memoria ADDR M₂ - ADDR FA₀ a partire da (ADDR M₀+l₀); a questo punto la matrice M₁ non esiste più fisicamente in memoria.

È dunque possibile eseguire un Dim standard che, non trovando il nome di M₁ fra quello delle matrici già in memoria, aprirà una finestra dedicata a M₁ al termine dell'area matrici e aggiornerà il contenuto del vettore \$0031.

Il programma BASIC

Il listato I presenta il programma BASIC che sostituisce al vecchio il nuovo comando Dim.

Dopo il Run una scritta avverte di attendere circa 40 secondi per il caricamento e l'attivazione del nuovo comando.

La linea 20 ricopia l'interprete BASIC in RAM in modo da consentire le necessarie modifiche (risiedendo l'interprete BASIC in ROM, non è possibile modificarlo direttamente).

La linea 30 modifica l'indirizzo del comando Dim nella tabella degli indirizzi.

Le linee 40, 42 eseguono le modifiche necessarie nella routine Dim standard.

La linea 50 scrive, a partire dall'indirizzo \$C000, la nuova routine Dim.

Dopo aver effettuato un controllo sulla correttezza dei valori dei DATA letti nel programma (linea 52), la linea 60 seleziona l'area RAM in cui è scritto il nuovo interprete e, dopo averne comunicato l'abilitazione, libera completamente l'area BASIC che resta interamente a disposizione dell'utente (la nuova routine occupa 140 byte di memoria nell'area \$C000 ÷ \$C08C).

Nel listato 2 è riportato il disassemblato della nuova routine con i relativi commenti: bibliografia essenziale "Il S.O. del CBM 64" della EVM.

Si tenga presente che è possibile tornare in qualsiasi momento al BASIC originale digitando Poke 1,55 oppure premendo contemporaneamente i tasti Run/Stop e Restore.

Per ripassare dal BASIC originale a quello modificato, occorre invece digitare Poke 1,54.



Type Writer e dimensionamento dinamico

Listato 1 - Il programma BASIC.

```

0 REM *****
1 REM *
2 REM *** DIM DINAMICO PER C.64 ***
3 REM * ----- *
4 REM *          DI          *
5 REM * MAURIZIO PAOLINELLI *
6 REM * VIA MAGELLANO, 15   *
7 REM * 20094 CORSICO MI    *
8 REM * TEL. (02)4407707    *
9 REM *                      *
10 REM *****
12 PRINT "[<ICLR>][<ICRSR D>]"SPC(5):FOR I=
0T028:PRINT " * ";:NEXT:PRINT
14 PRINTSPC(5)"*** DIM DINAMICO PER C.64
***"
16 PRINTSPC(5):FOR I=0T028:PRINT " * ";:NEXT:
PRINT
18 PRINT "[<ICRSR D>]ATTENDI CIRCA 40 SECO
NDI, PREGO!"
19 REM *** RICOPIA BASIC IN RAM ***
20 FOR I=40960T049151:POKE I,PEEK(I):NEXT
23 REM *** MODIFICA INDIRIZZO DIM ***
30 POKE40984,2:POKE40985,192
33 REM *** MODIFICA DIM STANDARD ***
40 POKE45649,76:POKE45650,21:POKE45651,19
2
42 POKE45182,76:POKE45183,0:POKE45184,192
43 REM *** LETTURA NUOVA ROUTINE ***
50 A=0:FOR I=49152T049282:READN:A=A+N:POKE
1,N:NEXT
52 IFA(<)17965THENPRINT "[<ICLR>][<ICRSR D>]
ERRORE NELLE ISTRUZIONI DATA!":END
59 REM *** ABILITA IL NUOVO BASIC ***
60 POKE1,54:PRINT "[<ICLR>][<ICRSR D>]NUOV
O BASIC ABILITATO!":NEW
70 END
93 *** NUOVA ROUTINE DIM ***
100 DATA32,253,174,165,122,141,19,192,165
,123,141,20,192,32,121,0,76
110 DATA129,176,234,234,208,17,32,148,177
,155,11,160,4,209,95,208,3
120 DATA76,234,174,76,69,178,200,177,95,1
33,88,24,101,95,133,90,200
130 DATA177,95,133,89,101,96,133,91,56,16
5,49,229,90,133,34,165,50
140 DATA229,91,133,35,170,160,0,240,14,17
7,90,145,95,200,208,249,230
150 DATA88,230,96,202,208,242,165,34,240,
9,177,90,145,95,200,196,34
160 DATA208,247,56,165,49,229,88,133,49,1
65,50,229,89,133,50,104,104
170 DATA104,104,198,11,208,250,173,18,182
,133,122,173,20,192,133,123,32
180 DATA121,0,76,129,176

```

Listato 2 - Il disassemblato commentato della nuova routine.

```

Comando "DIM" dinamico.
COO0 JSR $AEDF          SYNTAX Error se il carattere non è ",".
CO03 LDA $7A           Indirizzo carattere corrente
CO05 STA $C013
CO08 LDA $7B
CO0A STA $C014         in $C013, $C014.
CO0D JSR $C009         Prendi il carattere corrente
CO10 JMP $B051         e salta al comando "DIM" standard.
CO15 00 00            Registri di memoria indirizzo car. corrente.
                          Rientra dal comando "DIM" standard se
                          l'array da dimensionare era già stato
                          dimensionato in precedenza.
                          Contenuto dei registri:
                          A = $CC
                          Y = $E02
                          $F7, $60 = indirizzo inizio array da ridimensionare.
CO15 BNE $C028         Se si tratta di dimensionamento, vai a ... $C028.
CO17 JSR $B194         Calcola il puntatore al corpo dell'array.
CO1A LDA $0B           Se il numero di dimensioni
CO1C LDR #84
CO1E CMP ($F7),Y      è diverso da quello dichiarato
CO20 BNE $C025         allora salta a ... $C025;
CO22 JMP $B22A         altrimenti calcola il riferimento all'elemento
CO25 JMP $B245         BAD SUBSCRIPT Error. dell'array.
                          Procedura di ridimensionamento.
CO28 INY              Memorizza in $E8, $59 la lunghezza
CO29 LDA ($F7),Y      della matrice da ridimensionare, e
CO2B STA $98          in $5A, $5B l'indirizzo iniziale della
CO2D CLC
CO2E ADC $F7
CO30 STA $5A
CO32 INY
CO33 LDA ($F7),Y
CO35 STA $59
CO37 ADC $60
CO38 SEC
CO3C LDA $31
CO3E SEC $5A
CO40 STA $22
CO42 LDA $32
CO44 SEC $5B
CO46 STA $23
CO48 TAX
CO49 LDY #800
                          lunghezza dell'area da trasferire.
                          X = n.ro di pagine da trasferire.
                          Y = #800.
                          Trasferimento del blocco di memoria.
                          $5A, $5B = indirizzo inizio sorgente.
                          $31, $32 = indirizzo fine sorgente.
                          $F7, $60 = indirizzo inizio destinazione.
                          X = n.ro pagine (256 bytes) da trasferire.
                          $22 = resto da trasferire.
                          Il byte più basso viene trasferito per primo.
CO4B BEQ $C05B         Se lunghezza area <256, trasferisci il primo.
CO4D LDA ($5A),Y      Prendi il carattere dalla sorgente
CO4F STA ($F7),Y      e memorizzalo a destinazione.
CO51 INY
CO52 BNE $C04D
CO54 INC $98
CO56 INC $60
CO58 DEB
CO59 BNE $C04D
CO5B LDA $22          Se il resto = 0,
CO5D BEQ $C06B         fine trasferimento.
CO5F LDA ($5A),Y      Prendi il carattere dalla sorgente
CO61 STA ($F7),Y      e memorizzalo a destinazione.
CO63 INY
CO64 CFF $22
CO66 BNE $C05F
CO68 SEC
CO69 LDA $31
CO6B SEC $58
CO6D STA $31
CO6F LDA $32
CO71 SRB $59
CO73 STA $32
CO75 FLA
CO76 FLA
CO77 FLA
CO79 BEQ $0B
CO7B BNE $C077
CO7D LDA $C013
CO80 STA $7A
CO82 LDA $C014
CO85 STA $7B
CO87 JSR $C009         carattere corrente del "buffer".
CO8A JMP $B051         Prendi il carattere corrente
                          ed esegui il "DIM" standard
                          (ridimensiona l'array).

```


TEXAS TI99/4A

Recupero degli errori

di Sergio Borsani

Un buon programma dovrebbe essere in grado di sopravvivere a tutti i tentativi, più o meno consapevoli, di portarlo in una condizione d'errore. In un certo senso il programmatore deve prevedere ogni possibile risposta, da parte dell'utente, che possa causare la comparsa di un messaggio d'errore e il conseguente blocco del programma. In questo compito, non sempre facile, il TI Extended BASIC viene in aiuto con due istruzioni: On Error e Call Err.

La prima esiste in due formati: On Error Stop e On Error n, dove n è un appropriato numero di linea. La parola chiave Stop ha valore di default e fa in modo che appaia il solito messaggio dopo il quale il programma si arresta; né più né meno di quello che avviene normalmente. Ben diversamente agisce il secondo formato. Esso permette di inviare il controllo ad una subroutine, come fa una Gosub, in modo da poter visualizzare un qualsiasi messaggio e poi procedere nell'esecuzione del programma.

L'istruzione On Error n deve essere ripetuta ogni volta che si incappa in un errore per cui il punto più ovvio dove inserirla in un programma è il menu principale che costituisce un passaggio obbligato. La routine che gestisce l'errore, come tutte le subroutine, termina con l'istruzione Return. Tuttavia, a differenza di quanto avviene con una Gosub, lo statement Return può assumere

tre formati: Return da solo, Return + numero di linea e Return Next. Return fa tornare il programma alla linea che ha causato l'errore. Return + numero di linea trasferisce il controllo a quel numero di linea. Return Next fa riprendere la esecuzione del programma dalla linea successiva a quella che ha causato l'errore. Nel caso si specifichi un numero di linea, il programma potrebbe opportunamente tornare al menu dove verrebbe eseguita nuovamente l'istruzione On Error prima di proseguire in una qualsiasi sezione di lavoro. Naturalmente questa è solo una proposta e nulla vieta una diversa strutturazione.

La subroutine che viene chiamata in caso di errore, invece di limitarsi ad inviare un messaggio generico, può essere potenziata e resa in grado di specificare all'utente il tipo di errore e la linea di programma nella quale si è verificato. Ciò è reso possibile dall'uso dell'istruzione Call Err. La sintassi completa è: Call Err (codice, tipo [,x,numero di linea]). Quando nel programma viene commesso un errore e viene eseguita una Call Err la prima variabile numerica tra parentesi contiene il codice dell'errore. Il suo significato è reso esplicito nell'Appendice N del manuale del BASIC esteso, a partire da pag. 212. Se si caricano in una tabella alcuni codici ed i corrispondenti messaggi d'errore, la subroutine diventa in grado di indicare all'utente il tipo di errore che è stato commesso. La seconda variabile tra parentesi assume solitamente un valore negativo. Se il codice d'errore è il 130, allora essa indica il numero del file causa dell'errore. La terza variabile ha sempre il valore 9.

La quarta, infine, specifica il numero della linea di programma nella quale si è verificato l'errore. Le ultime due variabili tra parentesi sono facoltative, pertanto

Listato 1. Il programma Recupero degli errori.

```

100 REM *****
110 REM * *
120 REM * RECUPERO *
130 REM * DEGLI ERRORI *
140 REM * *
150 REM *****
160 DATA 109,FILE ERROR
170 DATA 24,STRING-NUMBER MISMATCH
180 DATA 14,SYNTAX ERROR
190 DATA 60,LINE NOT FOUND
200 DATA 130,I/O ERROR
210 FOR J=1 TO 5 :: READ EC(J),EM$(J)::
NEXT J
220 CALL CLEAR :: ON ERROR 50
230 DISPLAY AT(2,1):"IL PROGRAMMA E' DIV
ISO IN 6 SEZIONI OGNIUNA CONTENENTE UNDIV
ERSO TIPO DI ERRORE."
240 DISPLAY AT(8,1):"SCEGLI LA SEZIONE."
250 FOR RIGA=10 TO 20 STEP 2 :: N=RIGA/2
-4 :: DISPLAY AT(RIGA,1):STR$(N):". SEZI
ONE ::CHR$(64+N):: NEXT RIGA

```

```

260 DISPLAY AT(24,10):"SCELTA?" :: ACCEP
T AT(24,18)SIZE(1)VALIDATE("123456"):SC#
270 ON VAL(SC#)GOTO 280,310,340,370,400,
430
280 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):"QUEST
A SEZIONE CONTIENE UN ERRORE DI INPUT/O
UTPUT." :: GOSUB 530
290 OPEN #4:"IEEE 48B" :: PRINT #4:"TI-9
9/4A"
300 END
310 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):"QUEST
A SEZIONE CONTIENE UNA ISTRUZIONE DOVE V
IENE CONFU-SA UNA STRINGA CON UN NUMERO"
:: GOSUB 530
320 A#=99999
330 END
340 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):"IN QU
ESTA SEZIONE SI TENTA DI LEGGERE DATI D
A UN FILE CHE NON ESISTE." :: GOSUB 530
350 INPUT #1:A#
360 END
370 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):"IN QU
ESTA SEZIONE UNA GOSUB MANDA IL PROGRAMM

```

I SEGRETI DEI PERSONAL

```
A AD UNA LINEA INESISTENTE." :: GOSUB
530
380 GOTO 32767
390 END
400 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):"IN QU
ESTA SEZIONE VIENE USA-TA COME VARIABILE
UNA PAROLARISERVATA." :: GOSUB 530
410 MAX=999
420 END
430 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1):"IN QU
ESTA SEZIONE SI PUO' VERIFICARE UNA CO
NDIZIONE DIERRORE CON LA FUNZIONE LOG."
440 DISPLAY AT(6,1):"ESSA SI VERIFICA QU
ANDO SI PONE A<0."
450 DISPLAY AT(10,1):"SCRIVI UN NUMERO."
460 DISPLAY AT(12,1)BEEP:"A =" :: ACCEPT
AT(12,5)VALIDATE(NUMERIC):A
470 L=LOG(A)
480 DISPLAY AT(14,1):"IL LOGARITMO DI";A
;"E";L
490 DISPLAY AT(24,2):"- VUOI CONTINUARE?
(Y/N) -"
500 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 500
510 IF K=89 OR K=121 THEN 430
520 IF K=78 OR K=110 THEN 220 ELSE 500
530 FOR TIME=1 TO 1000 :: NEXT TIME :: R
ETURN
540 CALL ERR(X,Y,W,Z):: FOR J=1 TO 5 ::
IF X=EC(J) THEN 560
550 NEXT J :: DISPLAY AT(20,1):"* ERRORE
!" :: GOTO 570
560 DISPLAY AT(20,1):"* ";EM$(J)
570 DISPLAY AT(21,3):"ALLA LINEA";Z
580 DISPLAY AT(24,6):"<PREMI UN TASTO>"
590 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 590 EL
SE RETURN 220
```

l'istruzione può essere scritta o nella forma Call Err (X, Y) oppure nell'altra Call Err (A,B,C,D).

Non è superfluo ricordare che le istruzioni On Error e Call Err formano un abbinamento veramente utile al programmatore nella fase di debug di un programma. Infatti, se si dovesse subire uno stop ad ogni errore, si dovrebbe ripartire con il Run azzerando così tutte le variabili presenti in quel momento con il risultato che si dovrebbero introdurre nuovamente i dati di prova. Recuperando gli errori si può invece proseguire con i controlli e le verifiche senza perdere tempo prezioso.

Il breve programma del listato 1 vuole semplicemente schematizzare i concetti su esposti mostrando come per alcuni errori possa essere mandato un messaggio specifico, per altri un messaggio generico. Il programma è strutturato in sei parti selezionabili dal menu; ognuna contiene un diverso errore.

Nell'ultima, la sesta, l'errore è conseguente al valore inserito dall'utente in input; infatti la funzione matematica Log, il presente, non ammette argomenti negativi o uguali a zero.

Le istruzioni Data poste nella parte iniziale del programma contengono alcuni codici ed i corrispondenti messaggi d'errore. Alla linea 210 i dati vengono caricati in due vettori.

Le linee 220-270 costituiscono il menu e contengono l'istruzione On Error 540. Seguono le sei sezioni con altrettanti errori che altrimenti avrebbero causato uno stop del programma. La subroutine che li gestisce inizia alla linea 540 ed occupa tutta la parte restante, fino al termine. La stessa linea 540 contiene l'istruzione Call Err ed il ciclo per la ricerca in tabella del codice individuato dalla variabile X.

SINCLAIR ZX SPECTRUM

Extended BASIC

di Marcello Spero

Fra le possibilità offerte dall'Interfaccia I, il cui scopo principale è quello di controller per i microdrive, c'è anche quella, meno nota, di estensione del vocabolario BASIC dello Spectrum.

Quello che vedremo questa volta è un metodo per ottenere il medesimo risultato senza l'ausilio dell'interfaccia.

È appena il caso di ricordare i vantaggi offerti dalla possibilità di disporre di un certo numero di istruzioni su misura, create apposta per risolvere i nostri problemi specifici.

Istruzioni per la grafica, tool kit, aiuti per la verifica e la correzione dei programmi, non sono che un pallido esempio.

Per ragioni che vedremo in seguito, tutti i nostri nuovi comandi ed istruzioni devono avere la caratteristica di provocare immediatamente (cioè con il loro primo carattere) un errore al normale controllo di sintassi operato dall'interprete in ROM. Due sono i metodi possibili per ottenere questo.

Uno, più semplice, consiste nel scegliere come primo carattere una delle parole BASIC, da Rnd a Step, ottenibili per mezzo del Symbol Shift. In questo modo si aggira il modo "K", e si ottiene un sicuro errore.

Il secondo metodo, più elegante ma più complesso, consiste nell'iniziare la nostra istruzione con un carattere che provochi l'uscita dal modo "K", e quindi comporre il nome della nuova istruzione lettera per lettera.

Un'istruzione che provoca lo "scrolling" laterale dello schermo, ad esempio, può essere realizzata con:

STEP d.5

(per uno spostamento verso destra di 5 pixel, ad esempio) con il primo metodo, o con:

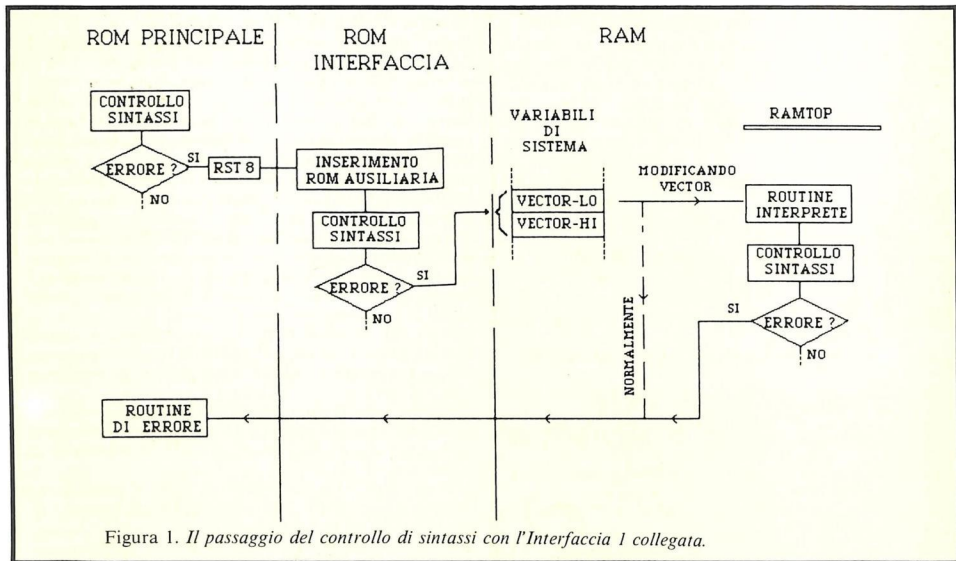


Figura 1. Il passaggio del controllo di sintassi con l'Interfaccia 1 collegata.

&scroll d,5

(sempre per uno spostamento a destra di 5 pixel) con il secondo. In quest'ultimo caso il carattere "&" potrebbe essere sostituito da uno qualsiasi dei caratteri che si ottengono con Symbol Shift, e quindi anche in modo "K"; "I" e "&" è stato scelto solo per ragioni di tradizione. Vediamo adesso qual è il procedimento utilizzato dall'interfaccia 1 per consentire all'utilizzatore di inserire le proprie estensioni al BASIC, poiché è proprio emulando questo procedimento che si giunge ad ottenere la stessa possibilità sulle macchine sprovviste di tale interfaccia.

La caratteristica comune a tutte le nuove istruzioni o comandi deve essere abbiamo detto, quella di provocare un errore durante l'esame da parte dell'interprete BASIC. Il verificarsi di un errore, infatti, provoca sempre l'esecuzione di una Rst 8, istruzione in linguaggio macchina che provoca l'inserimento dell'Interfaccia 1. A questo punto l'istruzione risultata errata viene nuovamente esaminata, questa volta dall'interprete contenuto nella ROM dell'interfaccia. Se a questo secondo esame risulterà corretta (come avverrà nel caso delle nuove istruzioni da usare con l'interfaccia, come Cat, Format, Move, ecc.), l'istruzione sarà accettata, o nel caso si tratti di un comando diretto, eseguita.

Può darsi invece che l'errore resti tale anche dopo il secondo controllo; in questo caso si avrà un ritorno alla ROM principale, all'indirizzo specificato dalla nuova variabile di sistema Vector.

L'aggiunta di nuove istruzioni per mezzo dell'Interfaccia 1 si basa sulla modifica del valore contenuto in questa variabile, in modo da provocare un ritorno non alla ROM principale, in corrispondenza della routine di errore, ma ad un determinato indirizzo in RAM in cui avremo collocato un nostro interprete, che eseguirà un terzo esame dell'istruzione o comando incriminato. Essendo la variabile Vector l'unico punto in cui l'interprete BASIC dello Spectrum è vettorizzato (possiede cioè per una sua routine un indirizzo modificabile), ed esistendo questa variabile solo con l'interfaccia 1, da molti è ritenuta impossibile l'estensione del BASIC senza l'aggiunta di hardware supplementare (l'Interfaccia 1, appunto).

Tale estensione è invece perfettamente possibile anche per coloro che non possiedono la famigerata (e costosa) interfaccia.

Per comprendere come ciò sia possibile, occorre esaminare brevemente la meccanica del controllo di sintassi operato dall'interprete BASIC, ed in particolare ciò che avviene in caso di errore, sempre nelle macchine sprovv-

Extended BASIC

viste di Interfaccia 1 od al ritorno alla ROM principale, tramite Vector, dove l'interfaccia è presente.

Il verificarsi di un errore, sia durante il controllo di sintassi che in fase di esecuzione del comando o istruzione, provoca una serie di operazioni.

- L'indirizzo raggiunto dall'interprete, contenuto nella variabile di sistema CH ADD, è copiato nel puntatore di errore, la variabile X PTR.

- Il codice dell'errore viene posto nella variabile ERR NR. Il codice è sempre inferiore di uno a quello del messaggio corrispondente; sarà cioè 255 per 0, OK e 11

per C, Nonsense in BASIC. In particolare, qualsiasi comando o istruzione non riconosciuto produrrà un codice di errore uguale ad 11, e questo sia in fase di controllo della sintassi che in fase di esecuzione.

- Il puntatore alla catasta di sistema (cioè il registro SP dello Z80, lo stack pointer) viene caricato con il valore presente nella variabile di sistema ERR SP, venendo in tal modo a puntare al primo elemento della catasta.

- La catasta del calcolatore e l'area di lavoro del sistema vengono ripulite.

- L'istruzione in linguaggio macchina Ret rimuove dalla

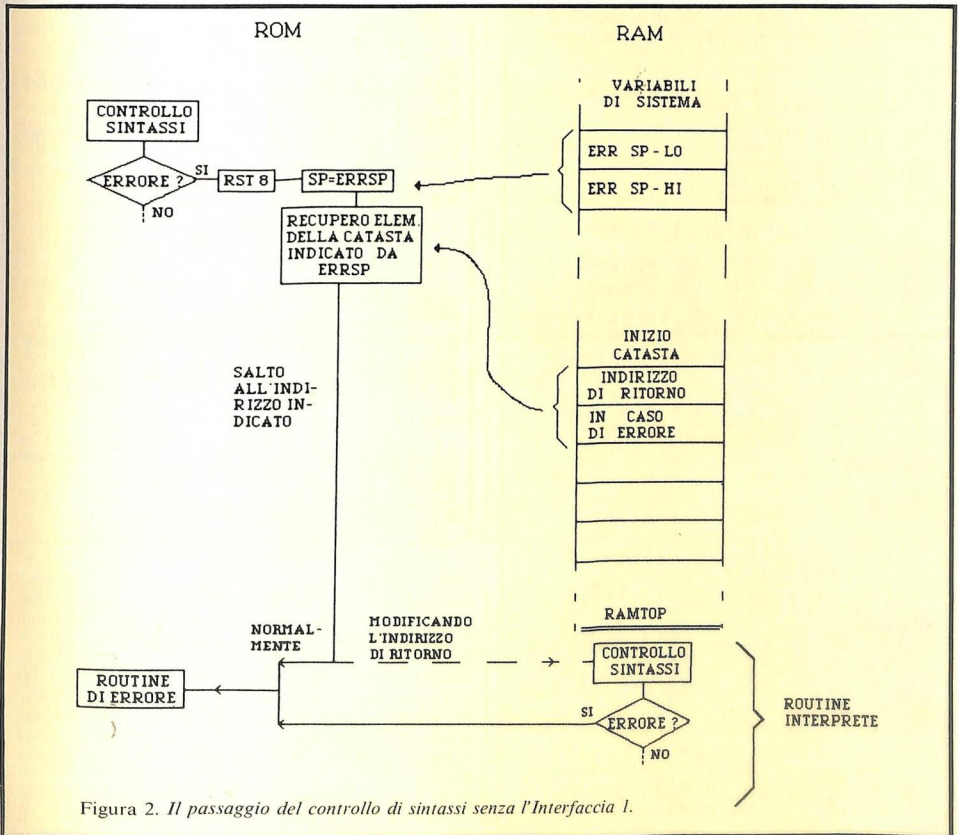


Figura 2. Il passaggio del controllo di sintassi senza l'Interfaccia 1.



Extended BASIC

catasta del sistema l'elemento cui punta SP, e compie un salto all'indirizzo da lui indicato.

Durante il controllo della sintassi, questo indirizzo è normalmente 12B7 Hex, che corrisponde alla serie di routine che provocano la visualizzazione della linea incrinata con un punto interrogativo lampeggiante in posizione appropriata.

Durante l'esecuzione, invece, questo indirizzo è 1303 Hex, corrispondente alla routine che produce il messaggio di errore.

Listato 1. Assembly della routine di estensione del BASIC e dell'interprete per la nuova istruzione.

ORG 50001

La routine va posta subito al di sopra della RAMTOP

```
00000000 006100 ERR NR
00000000 006101 ERR ADD
00000000 006102 ERR LINE
00000000 006103 ERR PTR
00000000 006104 BORDCR
00000000 006105 RAMTOP
```

'Il codice di errore e' 111
(NONSENSE IN BASIC)?

```
00000001 3A 3A 5C ld a, (ERR NR)
00000004 7E 0B 5C cp 11
00000006 2B 2B 5C jr z,ERRC
```

'Il bit 7 della variabile FLAGS
è settato in fase di esecuzione

```
00000008 FD CB 01 7E bit 7, (iy+1)
00000010 2B 0B 5C jr nz,RUNERR
```

'Errore di sintassi.

L'indirizzo di inizio della routine (RAMTOP+1) e' posto alla catasta, e si torna alla ROM

```
00000014 2A B2 5C ld hl, (RAMTOP)
00000017 2A B2 5C inc hl
00000019 2A B2 5C push hl
0000001B 2A B7 12 jp &12b7
```

'Errore in esecuzione.

Viene prodotto il messaggio e sono rimossa le forme "floating point" dei numeri prima di eseguire le stesse operazioni di SINTERR

```
00000022 FD 03 13 call &1303
00000025 FD 03 FF ld (iy+0), 255
00000028 2A 0B 5C ld hl, (LINE)
0000002B 2A 07 11 call &11a7
0000002E 2A 0B 5C ld hl, (RAMTOP)
00000031 2A 0B 5C inc hl
00000034 2A 0B 5C push hl
00000037 2A 0B 12 jp &12b4
```

'Si tratta di &cls?

Viene eseguito un controllo carattere per carattere, dando errore in caso di mancata corrispondenza

```
00000043 2A 5D 5C ld hl, (CH ADD)
00000046 2A 5D 5C dec hl
00000049 2A 5D 5C ld (CH ADD), hl
00000052 2A 04 5C rst 24
00000055 2A 03 01 cp 1, 0
00000058 2A 03 01 jr nz, ERROR
00000061 2A 03 00 cp 1, 0
00000064 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000067 2A 07 5C rst 7
00000070 2A 03 00 cp 1, 0
00000073 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000076 2A 03 00 cp 1, 0
00000079 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000082 2A 03 00 cp 1, 0
00000085 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000088 2A 03 00 cp 1, 0
00000091 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000094 2A 03 00 cp 1, 0
00000097 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000100 2A 03 00 cp 1, 0
00000103 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000106 2A 03 00 cp 1, 0
00000109 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000112 2A 03 00 cp 1, 0
00000115 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000118 2A 03 00 cp 1, 0
00000121 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000124 2A 03 00 cp 1, 0
00000127 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000130 2A 03 00 cp 1, 0
00000133 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000136 2A 03 00 cp 1, 0
00000139 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000142 2A 03 00 cp 1, 0
00000145 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000148 2A 03 00 cp 1, 0
00000151 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000154 2A 03 00 cp 1, 0
00000157 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000160 2A 03 00 cp 1, 0
00000163 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000166 2A 03 00 cp 1, 0
00000169 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000172 2A 03 00 cp 1, 0
00000175 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000178 2A 03 00 cp 1, 0
00000181 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000184 2A 03 00 cp 1, 0
00000187 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000190 2A 03 00 cp 1, 0
00000193 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000196 2A 03 00 cp 1, 0
00000199 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000202 2A 03 00 cp 1, 0
00000205 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000208 2A 03 00 cp 1, 0
00000211 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000214 2A 03 00 cp 1, 0
00000217 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000220 2A 03 00 cp 1, 0
00000223 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000226 2A 03 00 cp 1, 0
00000229 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000232 2A 03 00 cp 1, 0
00000235 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000238 2A 03 00 cp 1, 0
00000241 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000244 2A 03 00 cp 1, 0
00000247 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000250 2A 03 00 cp 1, 0
00000253 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000256 2A 03 00 cp 1, 0
00000259 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000262 2A 03 00 cp 1, 0
00000265 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000268 2A 03 00 cp 1, 0
00000271 2A 03 00 jr nz, ERROR
00000274 2A 03 00 cp 1, 0
00000277 2A 03 00 jr nz, ERROR
```

'Se la parola e' &cls ed e' seguita da ENTER e le variabili ERR NR e X PTR sono aggiornate ad indicare "nessun errore". In fase di esecuzione si passa ad EXEC, altrimenti ritorno alla ROM.

```
00000279 FD 36 00 FF ld (iy+00), 255
00000282 FD 36 00 00 ld (iy+38), 0
00000285 FD CB 01 7E bit 7, (iy+1)
00000288 2A 0B 5C jr nz, EXEC
00000291 2A 0B 5C ld hl, (RAMTOP)
00000294 2A 0B 5C inc hl
00000297 2A 0B 5C push hl
00000300 2A 0B 12 ld hl, &12b7
00000303 2A 0B 12 push hl
00000306 2A 0B 12 jp &1b76
```

'Le variabili che contengono gli attributi di schermo e border vengono modificate opportunamente, e quindi sono eseguiti i comandi BORDER e CLS.

```
EXEC
00000308 2A 07 5C ld a, 7
00000311 2A 07 5C ld (BORDER P), a
00000314 2A 0B 5C ld hl, (BORDCR), a
00000317 2A 0B 5C ld a, 0
00000320 2A 0B 5C out (254), a
00000323 2A 0B 0D call &0d5b
```

'Ritorno alla ROM dopo aver ripristinato in catasta l'indirizzo della routine

```
00000326 2A 0B 5C ld hl, (RAMTOP)
00000329 2A 0B 5C inc hl
00000332 2A 0B 5C push hl
00000335 2A 0B 12 jp &1b76
```

Appare chiaro a questo punto che la presenza all'interno della catasta di sistema dell'indirizzo di errore rappresenta un analogo della variabile Vector, e quindi di fatto una vettorizzazione dell'interprete principale.

Sostituendo questo indirizzo con quello di una nostra routine in linguaggio macchina con funzione di interprete per quanto riguarda la o le nuove istruzioni da noi introdotte, introdurremo la possibilità di un secondo esame, esattamente come avviene con l'Interfaccia 1.

Il listato 1 chiarirà senz'altro meglio tutto il procedimento.

Si tratta infatti della routine destinata a determinare il tipo di errore, provocando altrimenti un ritorno alla ROM principale all'indirizzo opportuno, diverso a se-



Extended BASIC

Listato 3. Programma di caricamento del codice macchina.

```

1 REM *****
  *
  *          PROGRAMMA
  *          DI
  *          CARICAMENTO
  *          CODICE MACCHINA
  *
  * *****

10 LET rtp=PEEK 23730+256*PEEK
23731
20 LET check=0
30 FOR i=rtp+1 TO rtp+127
40 INPUT k
50 POKE i,k
60 LET check=check+PEEK i
70 NEXT i
80 INPUT "CHECKSUM?", csum
90 IF csum=check THEN STOP
100 PRINT TAB 13; FLASH 1;
110 "ERRORE", FLASH 0; TAB 4;
120 "PRETENERE IL CARICAMENTO."
130 PAUSE 0
140 CLS : GO TO 20

```

Listato 4. Programma di predisposizione della catasta.

```

1 REM *****
  *
  *          PROGRAMMA
  *          DI PREDISPOSIZIONE
  *
  * *****

10 LET start=PEEK 23730+256*
PEEK 23731+1
20 LET errsp=023613+256*
PEEK 23614
30 POKE errsp
40 POKE errsp+1
INT (start/256)

```

che dovrebbe produrre uno schermo nero e pulito, nonché un border nero.

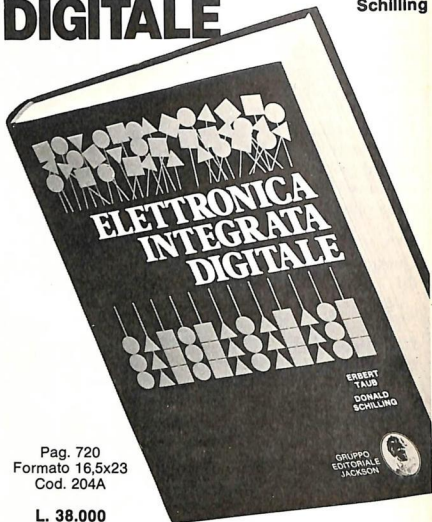
Volendo a questo punto eliminare il programma di predisposizione, cancellare linea per linea senza dare New. Ci sono infatti delle istruzioni che provocano il ripristino delle condizioni originali di catasta; sono:

New, Clear, Run

Ogni volta che le userete dovrete procedere nuovamente alla modifica dall'esterno della catasta. ■

ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE

di Erbert Taub
e Donald Schilling



Pag. 720
Formato 16,5x23
Cod. 204A

L. 38.000

Non esiste, in lingua italiana, un libro di testo così. Chiaro, completo, moderno, ma anche rigoroso e didattico. Sono alcuni tra gli aggettivi che costituiscono la prerogativa di questo volume. Per capire l'elettronica digitale bisogna avere delle solide conoscenze sui dispositivi a semiconduttori, e soprattutto usati in circuiti di commutazione. E malgrado quest'analisi richieda una notevole complessità matematica, introducendo alcune semplificazioni è possibile mantenere la trattazione ugualmente rigorosa e ottenere approssimazioni pienamente accettabili. Come trascurare poi gli amplificatori operazionali, che, se a rigore non rientrerebbero nella materia, però trovano larga applicazione in sistemi completamente digitali. E poi i circuiti integrati, finalmente spiegati e analizzati in tutti i loro aspetti. Dalla vecchia logica resistore-transistor (RTL), funzionale nella sua semplicità all'esemplificazione degli aspetti fondamentali, a quella a simmetria completamente (CMOS). Questo, però, dopo aver studiato un capitolo che, pur non richiedendo alcuna conoscenza preliminare, va a fondo dei concetti di variabile logiche, di algebra di Boole, di analisi di circuiti logici. E ancora. Via via nei vari capitoli: i flip-flop, i registri, e i contatori (sia sincroni che asincroni), i circuiti logici atti ad eseguire operazioni matematiche, le memorie a semiconduttore (RAM, ROM, EPROM, ...), l'interfaccia tra segnali analogici e digitali (multiplexer, circuiti sample and hold, ... convertitori d/a e a/d), i temporizzatori. Tutto con oltre 400 problemi, dai più semplici ai più sofisticati, in cui vengono presentati i circuiti tipici che si trovano nella pratica.

Un testo quindi non solo per gli specialisti e per gli studenti universitari, ma che si adatta magnificamente agli Istituti Tecnici.

Un testo che, speriamo per gli studenti, la scuola non debba scoprire tra alcuni anni.

SOMMARIO

Dispositivi Elettronici fondamentali; Amplificatori Operazionali e Comparatori; Circuiti Logici; Logica Resistore-Transistore e Logica ad Iniezione Integrata; Logica Diodo-Transistore; Logica Transistore-Transistore; Logica ad Accoppiamento di Emettitori; Porte MOS; i Flip-Flop; Registri e Contatori; Operazioni Aritmetiche; Memorie a Semiconduttore; Interruttori Analogici; Conversione Analogico-Digitale; Circuiti di Temporizzazione; Linee di Trasmissione; Problemi; Alcuni Esempi di Specifiche.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri

RICERCHI PICCOLLI

Apple

Vendo per Apple II "Supertopo 1.0": superprogramma Totocalco inedito. Tre diverse opzioni di selezione incrociate (nr. seq. 192 consecutivi, correzione errori) con output nr. colonne utility L. 60.000 con manuale. Roberto Rossi - Via Lario, 66 - 20159 Milano - Tel. 02/6070236 (ore serale)

Cambio software per Apple II, assicuro una risposta a chiunque mi invia la sua lista. Guido Pascuale - Via Pasteur, 24 - 34139 Trieste

Compri software vario per Apple II. Inviare elenchi a: Angelo Sala - Via Olmi, 7 - 20077 Melegnano (MI)

Cerco qualsiasi programma (Apple che tratti l'argomento Baseball - Calcio - Football americano. Cerco anche il programma Crush Crumble and Champ. Giancarlo Fedè - Via Marconi, 29 bis - 34018 Stranzone (GO) - Tel. 710127

Occasione. Vendo software per Apple II. Dispongo di più di 80 programmi tra giochi e utilities (The Last One - Apple Writer II - Flight Simulator - ecc.). Disponibili sul disco, alcuni con listato. Invio gratuitamente la lista dei prezzi. Luigi Nosciose - Via Bellini, 12 - 84098 Pontecorvo (SA) - Tel. 099/381121

Per Apple II, cerco i seguenti programmi di ogni genere. Concordabili pacchetti di programmi a prezzi speciali. Vendo HP41C più modulo RAM (totale 127 meg o 889 byte) e L. 300.000. Maurizio Mellone - Via Sabionara, 9 - 36061 Bassano Del Grappa (VI) - Tel. 0424/22015

Vendo programmi di ogni genere per Apple II a L. 10.000 ciascuno. Compreso il dischetto. Richiedere la lista completa di oltre 1.000 titoli. Software per progettisti ed a prezzi contenuti. Terzi, Castelli, L. 240.000 - Via Capriccioli, 1 - 20092 Milano

- Valorizzare il vostro Apple con programmi altamente professionali che soddisfino ogni vostra esigenza. Massima serietà, garanzia e celertà nel restituire il materiale richiesto.
- Luigi Palumbo - Via A. Ristori, 8 - 00197 Roma - Tel. 06/802783

Per Apple II, cerco i seguenti programmi: Logica Simbolica, Lezioni, Il Cerchio. In Russia, Knight Of The Desert, V.C. Diet Analysis, Tridi, Programmare in Pascal, Anatomy I, educazionali di fisica e programmi sull'Intelligenza Artificiale. Antonio Scala - Via G. Imbroda, 39 - 80035 Nola (NA) - Tel. 081/8237410

Cambio software per Apple II - file - Il Disco - Dispongo di oltre 400 programmi; mandarmi la vostra lista e vi invierò la mia. Rispondo a tutti. Isabella Bottani - Via Galilei, 681 - 18038 Sanremo (IM) - Tel. 0184/89595

Cambio, vendo oltre 400 programmi per Apple. Passaggio data base, molti giochi, gestionali. Scrivere a: Paolo Grandicelli - Casella Postale 66 - 62012 Civitanova M. (MC) - Tel. 071/474959

A.A. Attaroli - Vendo 200 programmi Apple professionali L. 500.000. Carlo Cocchiuzzi - Via Montecase, 15 - 85010 Spoltore (PE) - Tel. 085/207466

Cambio software per Apple. Cerco manuale del programma "The Graphic Solution". Annuncio valido per le province di Terzi, Perugia, Macerata, Ascoli Piceno e Ancona. Giuseppe Albi - Via Marzabotto, 16 - 05100 Terni - Tel. 0744/814147

Vendo per Apple II Koala Pad usato solo due settimane con manuali e dischetto originali a L. 300.000. Per informazioni rivolgersi a Luigi Tolomelli - Via Martini, 15 - 51018 Montecatini Terme (PT) - Tel. 0572/73175

Vendo scheda 80 colonne per Apple Ie all'i migliori offeren-

■ te. Tel. 02/49226

Commodore

Cambio, vendo circa 1.000 programmi per C64, fra i quali Dead & Furious, Pitfall, Beam Rider, River Raid e altri magnifici giochi; utility, gestionali, uno più bello dell'altro. Solo Milano e zone limitrofe. Angelo Settembrini - Via Cassanese, 194 - 20090 Segrate (MI) - Tel. 02/239514 dopo

Comprato, cambio programmi per C64, cerco giochi ed utilities. Inviate la vostra lista con i relativi prezzi. Ringrazio in anticipo coloro che mi scriveranno. Giovanni Marino - Via Ragnana, 28 - 57012 Castiglione (LI) - Tel. 0586/753017

Vendo programmi per Commodore 64 a L. 3.000 ciascuno. Richiedo lista telefonando o scrivendo a: Borghese Simone - Via Monte Santo, 17 - 53036 Poggibonsi (SI) - Tel. 0577/937336

Cambio, vendo programmi per C64. Legge 733, ingegneria, Word Processing, giochi, gestionali (film, magazzino, gestione medici, ecc.) e tanti altri. Per ricevere la lista scrivere a: Maurizio e Franco Bruno - Via Giorgio Bratti, 100 - 47023 Cesena (FC)

Cerco urgentemente il programma Tel 13per il Commodore 64. Posso ricambiare con programmi come Tot Kit, Simon's BASIC o molti giochi in linguaggio macchina. Solo zona Terni. Claudio La Rosa - Viale Trento, 46 - 05100 Terni (TR) - Tel. 074/284418

Vendo o cambio cassetta con 20 giochi per VIC 20 inespanso a L. 20.000. Se volete cassette mandarmi la vostra lista che vi elencherà di mio, Massima serietà. Annuncio sempre valido. Giovanni Bongionni - Via Merosi, 11 - 29100 Piacenza (PC) - Tel. 0523/60475

Comprato, cambio, vendo programmi per Commodore VIC 20. Ho una nastroletta di circo e telefonazioni. Inviate le vostre liste o/ richieste a: Cosimo Tantillo - Via Luigi Lizzio, 15 - 90010 Aspra (PA) - Tel. 091/930314

Cambio programmi per C6M 64. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti, telefonare o scrivere a: Solaro Paolo - Piazza Medaglia d'Oro, 13 - 14100 Asti - Tel. 0141/51973

Vendo, cambio oltre 1.000 programmi per Commodore 64. Marco Bombonato - Via N. Bixio, 27 - 20129 Milano - Tel. 02/224196

Per Commodore 64 vendo giochi e utility a prezzi favolosi. giochi a L. 5.000 massimo, utility a L. 20.000 massimo. Vendo a L. 50.000 20 giochi, a L. 100.000 45 giochi, 50 immagini di Turbo Pascal, 20 programmi di lingua giochi, Walter Mughini - Via Boccherini, 7 - 50144 Firenze - Tel. 055/367931

Comprato, cambio, vendo software per C6M 64. Solo zona Catania. Fabio Bellasai - Via Fratelli Bandiera, 13 - 95100 Catania - Tel. 095/41535

Amici, se volete programmi per il vostro C6M 64 scrivitemi e potrete ricevere la lista, con prezzi davvero interessanti. Branislava Maria Luisa - Via Gramsci, 23/2 - 20041 Agrate Brianza - Tel. 039/31576

Per VIC 20 cambio o vendo programmi in linguaggio macchina. Ne possiedo più di 200, di cui alcuni molto belli. Ferrando Benini - Via E. Pazzi, 16 - 48100 Ravenna

Comprato, cambio, vendo cassette con programmi per Commodore 64. Inviare gli indirizzi e i telefonati. Scrivere a: Carlo Perini - superiore alle L. 25.000. Inviate cassette e lettera o lista a: Massimo Dorzi - Via Dei Molini - 52037 Sansepolcro (AR)

Vendo per C6M 64 centinaia di programmi di tutti i giochi e tutti i programmi. Stefano Massoli - Via Massari, 10 - 06100 Perugia - Tel. 075/28983

Per C64 vendo, cambio programmi di ogni genere (games, utilities) su cassetta. I videogames sono in LM, i migliori del 1984 (Popzay, Decathlon, Zhang, ecc.). Annuncio sempre valido. Maurizio Borrelli - Via Firenze, 32 - 80100 Napoli - Tel. 081/281672

Cambio, vendo software di tutti i geni per Commodore 64. Elenco di circa 550 titoli tutti di buona qualità (88% in LM). Assortita serietà e rapida risposta a tutti. Roberto Quaglia - Via Martinazzoli, 2 - 20161 Milano - Tel. 02/6462130

■ Cambio e vendo oltre 1500 programmi per Commodore 64. ■ Per info e informazioni scrivere o telefonare a: Marcello Pironi - ■ dove - Via Luigi Tripoli, 7/A - 84100 Teramo - Tel. 0861/411184

■ Per C6M 64 dispongo di manuali tradotti in italiano e ■ ultime novità (Volo su Mosca, Fieschi Disk), Tel. 06/5266092 ■ 81072 Terni (CE) - Tel. 0863/91586

■ Per C6M 64 cambio, vendo circa 400 programmi preferiblen- ■ te su disco. Roberto Manzardo - Via Rossini, 10 - 31029 Vittorio Veneto (TV) - Tel. 0438/560656

Cambio, vendo diversi programmi per C64. Miner, Bugattini, Mr. Robot, Circus Gopher, L. 5.000. Turbo Tape L. 10.000. 30 giochi più Turbo Tape L. 50.000. Cambiare utilities; scrivete per la lista, massima serietà, Giancarlo Turco - Via Ferravia, 36 - 81027 Capua (CE) - Tel. 0823/91586

Vendo, ma soprattutto cambio, programmi per VIC 20. Ne possiedo molti in linguaggio macchina e BASIC, sia giochi che utility. Assicuro massima serietà, invogliarsi a: Michele e Nicola Gioia - Via M. Grappa, 11 - 35010 Codignone (PD) - Tel. 049/740241

Vendo tra cui: Frogger 20 in versione base ed espanso a 3-8-16 Kbyte tra programmi: VIC 3 (8 Kbyte), The Frog (versione 8 Kbyte), Rocky (1 Kbyte), Q&A (1 Kbyte) e molti altri. Inviare programmi di utility: Easyword, Maxivercho (8/16 Kbyte), Giuseppe Venezia - 10147 Torino - Tel. 011/210071

Comprato, cambio, vendo giochi per C64: Zhang, Popzay, Dig Du Du, Raggio Secura e L. 5.000. Caddano oppo 20 programmi a L. 53.000. Scrivere o telefonare dalle 20 alle 22 da: Daniele Norris - Via S. Bernardino, 1/A - 24100 Bergamo - Tel. 035/224500

Si è costituito il Commodore Computer Club per i possessori del 64. Vendo molti giochi su disco e cassetta a L. 2.000 e L. 1.000. Risponderemo a tutti. Angelo Andrucci - Via Delle Albizie, 40 - 00172 Roma - Tel. 06/298368

Per C64 cambio, vendo i programmi Football, Totocalco, Grand Prix e un centinaio di bellissimi programmi su cassetta con listato. Giovanni Pugliese - Via A. Volta, 93 - 74100 Taranto - Tel. 099/413769

Cambio o vengo giochi ed utility per C6M 64 (prezzi estremamente bassi). Richiedete la lista con oltre 1.400 programmi scrivendoci e telefonando a: Roberto Mellone - Viale Trieste, 33 - 81022 Casagiole (CE) - Tel. 0823/486497

Cambio, vendo oltre 200 programmi su disco per Commodore 64 a prezzi bassissimi. Richiedete la lista a: Riccardo Menchetti - Via A. Canova, 21 - 58100 Grosseto

■ Comprato, cambio per Commodore 64 qualunque program- ■ ma. ■ Dispongo di un archivio di oltre 1.500 programmi e di ■ traduzioni in italiano dei più famosi giochi (es. Flight Simu- ■ lator II). Arrivi giornalieri dall'estero. Telefono ore serali. ■ Massimo Mattiaz - Piazze Accursio, 4 - 20100 Milano - ■ Tel. 02/367373

Desidero cambiare appassionati di linguaggio macchina su C6M 64 per scambio idee e informazioni. Dispongo di molto software e manuali. Sono interessato anche ai drive 1541, Massimo Maria - Via Del Seratice, 64 - 00142 Roma - Tel. 06/5912597

Vendo C6M 64 (un anno di validità), più registratore, 400 programmi L. 750.000 trattabili. Gianluca Tarasconi - Via Properia, 3 - 20135 Milano - Tel. 02/27410

■ Vendo VIC 20, registratore C8M, espansione 8 Kbyte, tri- ■ slot, 3 cartucce, 7 libri. Regalo inoltre 11 cassette con molti ■ giochi e software. Tel. 100. ■ 250.000. Luca Dal Monaco - Via G. Mazzini, 24 - 36030 ■ Povegliano (VI) - Tel. 0444/988577

Cambio, vendo per Commodore 64 oltre 1.000 programmi per strati stracciai. Dispongo di utility e games. Telefonare o scrivere a: Giugliarotto Guidetti - Via Cigna, 86 - 10152 Torino - Tel. 011/298272

Per C6M 64 cambio programmi, sia giochi che utilities. Risposta assicurata a chiunque invia la propria lista a: Maria A. Monti - Casella Postale 45 - 55052 Fontana di Barga (LU)

Per C64 cambio, vendo giochi e utility a L. 3.000 l'uno tra cui Simon's BASIC, The Hobbit, Gt Of N Garden, Decathlon, Baseball, One On One, Tonolaco. Acquisto minimo due programmi. Andrea Pecora - Via 2 Giugno, 16 - 52042 Camucia (AR) - Tel. 0572/50300

Occasioni! Ceasta cambio computer, vendo 10 dischetti completamente registrati su entrambe le facciate per C64, con più di 130 programmi nuovissimi. Massimo Piro - Via Pubblico Cassanese, 24 - 20159 Milano - Tel. 02/55752417

Vendo programmi per gamela per C64. Esempio: travi control, teoria, erari, carrom, seni, nepero, ecc. Li preparo anche su richiesta, accompagnati da videochi a prezzi accessibilissimi. Michele Costanzo - Via Vittorio Emanuele, 386 - 90134 Palermo - Tel. 091/335175

Cambio, vendo per C64 una cassetta contenente 6 programmi in Turbo Tape (Pole position, Oxim, Six-React, Donkey Kong, Juice a sole L. 10.000 escluse spese di spedizione). Massimo Piro - Via Avellino, 12 - 72100 Lecce - Tel. 0832/591517

Vendo per VIC 20: Cabinet 6 slot L. 200.000, super expander più 3 X80 in versione base L. 35.000, sintetizzatore vocale L. 140.000, 16 Kbyte a L. 80.000 e VIC 20 A L. 110.000. Tutto in ottime condizioni. Telefonate dopo le 14 oppure scrivete a: Beppe De Vanna - Via Fontanelle, 18 - 70057 Polse (BA) - Tel. 080/320427

Vendo programmi per VIC 20: cassetta con 70 programmi in versione base a L. 30.000 o cassetta con 25 programmi 8 Kbyte a L. 30.000. A scelta giochi o utility. Luciano Cagliari - Via Della Verina, 20 - 00414 Roma - Tel. 06/8185710

Comprato, cambio, vendo programmi per Commodore 64. Vorrei fondere un club a: Riccardo Oliviero - Via Marconi - 80056 Ercolano (NA) - Tel. 7338299

Vendo circa 160 programmi per C64 a sole L. 1.500 l'uno (minimo 10), a tutti i regali Turbo Tape. Qualche titolo: Hobbit, Zhang, BC, Bug / Rogers, Pitfall, Decathlon, Beam Rider, 80 Columns, The Frog, Koolhaider. Roberto Girolando - Via B. Ottaviano, 6 - 676 1700 Savona - Tel. 019/26949

Cambio oltre 300 programmi per Commodore 64, sia utility che giochi. Richiedete e inviate la lista a: Cesare Boncompagni - Via Fives, 22 - 37015 Rosignano Schy (VI) - Tel. 0868/75137

Cambio, vendo programmi per C6M 64. Dispongo di oltre 500 programmi che vengo a prezzi irrisori, specialmente in block. Specificare i software (nastro o disco). Annuncio sempre valido. Scrivere a: Beppe De Vanna - Via Fives, 22 - 37015 Rosignano Schy (VI) - Tel. 0868/75137

Causa cessata attività venduto per Commodore 64 Easy Script più manuale a sole L. 35.000 (pagati L. 70.000). Roberto Bianchi - Via Ardigò, 1 - 20052 Monza (MI) - Tel. 039/360493

Al miglior offerente vendo C6M 64 più floppy, monitor, datascanner e tutto quello che ho. Inviate il vostro numero nuovo, con come vi devo dire a ancora in garanzia. Disponibile per qualità a prezzi bassi. Luigi Roberto Collegeri - Via Alcide De Gasperi, 47 - 21040 Surravino (VA) - Tel. 0331/909183

Nome Cognome _____

Indirizzo _____

Cap. _____ Città _____ Provincia _____

Partita I.V.A. (irresponsabile per le aziende) _____

Si richiede l'emissione della fattura

Inviando i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

Pagherò al postale il prezzo indicato + L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.

Allego assegno n° _____ di L. _____

Non abbonato Abbonato anche Informatica Oggi Elettronica Oggi Automazione Oggi Elettro Informatica Oggi Videogiochi Home computer Strumenti Musicali Videogiochi Home computer Telecomunicazioni Oggi Personal O Compacintosh Super VC Super Sync

Data _____ Firma _____

PERSONAL PICCOLI SOFTWARE ANNUNCI

Sei un lettore di Personal Software e vuoi entrare in contatto con tutti gli autori per comprare o vendere software? Oppure vuoi conoscere particolare accesso? Specifica questo tagliando a:
Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

COMPRO CAMBIO VENDO

Annuncio gratuito Annuncio evidenziato (allegare L. 5.000). Non si accettano fotocopie o fogli volanti allegati ai coupon.

Nome _____ Cognome _____

Via _____ N. _____ C.A.P. _____

Città _____ Prov. _____ Tel. _____



UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

PERSONAL SOFTWARE

ANNO 4 N. 25 FEBBRAIO 1985

DIRETTORE RESPONSABILE: Giampietro Zanga

CAPO REDATTORE: Lorenzo Barrile

DIRETTORE TECNICO: Riccardo Paolillo

COORDINAMENTO TECNICO: Luca Zaninello

GRAFICA E IMPAGINAZIONE: Ugo Luzzatti

SEGRETARIA DI REDAZIONE: Silvia Borgonovo

REDAZIONE USA: Gabriella Martino, Sergio Mello-Grand G.E.J. Publishing Group Inc.

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO:

M. Mannuzzi, C. Toven, M. Sangiorgio,

A. Motta, L. Lotti, M. Grizzi,

G. Bellegatti, G. Puccio, E. Bove,

S. Cerutti, G. Pisani, M. Giacobazzi,

M. Guida, S. Borsani, M. Spero

UFFICIO ABBONAMENTI: Tel. 6880951/2/3/4/5

USA: G.E.J. Publishing Group, Inc. a Subsidiary of - Gruppo Editoriale Jackson 1307 S. Mary Avenue - 94087 Sunnyvale (CA) Tel. (408) 7730103 - Telex: 49959972

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 J Advertising S.r.l. Via Restelli, 5 - 20124 Milano Tel. (02) 6882695-6882458-6880606 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: Litografica S.r.l. (Busto Arsizio - MI)

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 (11 numeri) L. 34.000; per l'Estero L. 51.000

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

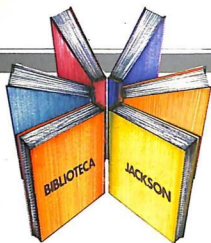
DIREZIONE EDITORIALE: Daniele Comboni

DIREZIONE AMMINISTRATIVA: Giuliano Di Chiano

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI: Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI

E GRANDI OPERE: Roberto Pancaldi



Libri firmati JACKSON

Gabriele Ugolini

PERSONAL GRAPHICS

Vengono presentati e descritti un buon numero di programmi di grafica e animazione su APPLE. La trattazione inizia con i "mattoni" del disegno, punti, linee e superfici, prosegue con l'osservazione di figure nel piano e oggetti nello spazio e la raffigurazione realistica di complesse figure geometriche, sfiora la grafica del video gioco e si conclude con l'animazione stile Walt Disney.

158 pagine

Codice 555D L. 22.000

Michel Benelfouj

METODI DI REALIZZAZIONE DEI PROGRAMMI

Destinato agli utenti di personal con una certa pratica di programmazione BASIC, il libro propone un metodo per la realizzazione dei programmi.

Per smitizzare il "dialetto" dell'informatica comincia col fornire un glossario completo e rigoroso.

È poi affrontato il problema dell'analisi di un sistema, con particolare attenzione al metodo di scelta dell'hardware, alle possibili riorganizzazioni del sistema ed alle esigenze di elaborazione dei dati.

Col supporto di modelli basati sulla matematica moderna e sulla teoria degli insiemi si affronta infine il problema dell'organizzazione logica dei dati.

96 pagine

Codice 401H L. 10.000

Reinhold Thurner

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA Corso di autoistruzione

Questo corso di autoistruzione insegna i principi fondamentali della programmazione strutturata, principi che sono comuni a tutte le effettive applicazioni di questa importante metodologia. Esso è concepito per aiutare il lettore a capire i costrutti ed a applicare correttamente le tecniche della programmazione strutturata. Spiega anche e insegna l'uso corretto delle principali tecniche di rappresentazione strutturata usata in analisi e programmazione (diagrammi di flusso, struttogrammi, pseudocodice e diagrammi ad albero).

136 pagine

Codice 503A L. 13.500



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



La Biblioteca che fa testo

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale			

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3000 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

ORDINE
MINIMO
L. 50.000

Partita I.V.A.

INCREDIBILE

TASTIERA - MIDI - SEQUENCER - BATTERIA PROGRAMMABILE
COMPUTER COMPATIBILE...



MK900
MIDI KEYBOARD

Tastiera portatile stereo -
MIDI compatibile - a doppia
generazione sonora

Possibilità di
collegamento a computers



Supporto stand ripiegabile
(opzionale)

Una straordinaria
ricchezza timbrica e una
insuperabile versatilità
sintetizzate in uno
strumento a
microprocessore dalla
estrema facilità d'uso



Pedale d'espressione
(opzionale)

Divisione della tastiera
programmabile che permette
di suonare
contemporaneamente 2
timbri oppure un solo timbro
con polifonia 14

MIDI IN e MIDI OUT

10 ritmi + 1 ritmo
programmabile dall'utente

10 Presets a doppia
generazione sonora

Sequencer in tempo reale:
260 note + pause, 50
accordi, batteria per
memorizzazione dati

Demo Song

Accompagnamento
automatico multifunzione

Controcanto automatico

Transpose, Detune, Stereo
Chorus



Midi Computer Interface
(opzionale)

Amplificazione stereo con
due altoparlanti biconici a
sospensione pneumatica
incorporati

Tastiera a 61 tasti

Peso: kg. 6

SIEL



Distribuito da

ARAMINI

STRUMENTI MUSICALI

Cadriano di Granarolo, via B. Buozzi, 1b (Bologna)
Tel. 051/766.077