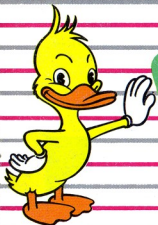


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER soft

17

Anno I - N° 17 - 19 ottobre 1984



**Gobang
Battaglia navale**



**Fuga da Kauai
Serpentone**



**Caccia alle carte
La raccolta delle mele**

C64

**Creatore di caratteri
Barrier Battle**

VIC-20

**Barrier Battle
Quilt Squares**

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non avete già il modo G, premete il tasto CAPS SHIFT contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete usare il modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Simbolo grafico definito nel programma in uso.

Se non avete già il modo G, premete il tasto CAPS SHIFT contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete usare il modo G, schiacciate 9

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64




Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da { () } deve essere

premutato contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL. Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		{<7>}	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		{<8>}	
{SU}	SHIFT CLR		{GRN}	CTRL 6		{P1}	
{GIU'}	SHIFT CLR		{BLU}	CTRL 7		{P2}	
{SIN}	SHIFT CLR		{YEL}	CTRL 8		{P3}	
{DES}	CLR		{<1>}	G 1		{P4}	
{RVS}	CTRL 0		{<2>}	G 2		{P5}	
{OFF}	CTRL 0		{<3>}	G 3		{P6}	
{BLK}	CTRL 1		{<4>}	G 4		{P7}	
{WHT}	CTRL 2		{<5>}	G 5		{P8}	
{RED}	CTRL 3		{<6>}	G 6			



PAPER soft

- | | | | |
|-------------|---|-----------|--|
| |  | 4 | Gobang
di J. Allwork trad. e adatt. di M. Cerofolini |
| paddle |  | 6 | Battaglia Navale
di J. Voskuil trad. e adatt. di M. Cerofolini |
| basic |  | 11 | Fuga da Kauai
di D. J. Dugan trad. e adatt. di E. Re Garbagnati |
| |  | 14 | Serpentone
di M. Bianchi A. Carini e D. Della Rossa |
| 16/48K |  | 18 | Caccia alle carte
di S. White trad. e adatt. di C. Panzalis |
| 16/48K |  | 20 | La raccolta delle mele
di R. Morgan trad. e adatt. di C. Panzalis |
| |  | 22 | Creatori di caratteri
di Al J. Ockert trad. e adatt. di U. Barzaghi |
| 2 joysticks |  | 25 | Barrier Battle
di H. Lawrence trad. e adatt. di M. Sciancalepore |
| joystick |  | 26 | Barrier Battle
di L. Lawrence trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli |
| expanded |  | 28 | Quilt Squares
di C. Regena trad. e adatt. di S. Albarelli e M. Anticoli |

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

REDAZIONE:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristubì, Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Pallacina Iullulitti

FOTOCOMPOSIZIONE:

d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonati

AUTORIZZAZIONE ALLA

PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO

Tel. (02) 49.88.066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo 11/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

Gobang

Gobang è un tradizionale gioco orientale. Si gioca su una scacchiera di 19 per 19 sulla quale il concorrente, in gara contro il computer, deve riuscire a mettere in fila orizzontalmente,

verticalmente o diagonalmente 5 dei propri contrassegni e contemporaneamente impedire all'"avversario" di raggiungere a sua volta l'obiettivo. Sembra facile?... In bocca al lupo!

```
1 HOME
2 FLASH : HTAB 10: VTAB 12: PRI
NT "UN MOMENTO PREGO": NORMAL
4 DIM M(19,19),T(27,27),S(81)
6 FOR I = 1 TO 81
10 S(I) = 0
15 NEXT I
16 DE = 0
19 S(20) = 1
20 S(10) = 40
21 S(12) = 30
22 S(13) = 47
23 S(27) = 15
24 S(28) = 20
25 S(29) = 10
26 S(30) = 40
27 S(31) = 50
28 S(32) = 30
29 S(24) = 1
30 S(36) = 39
31 S(37) = 65
32 S(38) = 40
33 S(39) = 70
34 S(40) = 100
35 S(41) = 60
36 S(42) = 30
37 S(43) = 30
38 S(44) = 30
40 S(62) = 41
41 S(72) = 31
42 S(73) = 11
43 S(74) = 41
44 S(78) = 51
45 S(80) = 90
46 S(26) = 21
47 S(79) = 40
48 S(60) = 21
49 S(61) = 11
51 FOR I = 1 TO 27
55 FOR J = 1 TO 27
60 IF I < 19 THEN IF J < 19 TH
EN M(I,J) = 0
70 NEXT J
75 NEXT I
```

```
76 C = - 1
85 W = 14
86 N = 14
87 O = 14
88 X = 14
90 HOME
91 GOTO 300
95 GOSUB 800
96 HTAB 1: VTAB 23
97 GOSUB 2000: REM DA LA MOSSA

99 Y = Y + 4
100 Z = Z + 4
101 IF Y > 23 THEN GOTO 97
102 IF Z > 23 THEN GOTO 97
103 IF Y < 5 THEN GOTO 97
104 IF Z < 5 THEN GOTO 97
106 IF T(Y,Z) > 0 THEN GOTO 97
108 HTAB 1: VTAB 1: PRINT SPC(
39): HTAB 1: VTAB 1: FLASH : PR
INT "STO PENSANDO": NORMAL : VTA
B 23: PRINT SPC( 39)
109 VTAB (Y - 1): HTAB (Z - 2):
PRINT "O";
110 T(Y,Z) = 2
115 I = Y
120 J = Z
127 GOSUB 1000
128 IF C < > - 1 THEN GOTO 3
10
130 I = W
131 J = X
141 GOSUB 1000
160 Q = - 1
161 FOR I = N - 1 TO O + 1
162 FOR J = 5 TO 23
200 IF T(I,J) > 0 THEN GOTO 22
0
201 A = M(I - 4,J - 4)
205 IF A < Q THEN GOTO 220
210 W = I
215 X = J
216 Q = A
220 NEXT J
```



```

225 NEXT I
297 GOSUB 10000
298 HTAB 1: VTAB 1
299 PRINT "LA MIA MOSSA E' "; C
HR$ (X - 4 + 64);",";W - 4
300 T(W,X) = 1: HTAB (X - 4 + 2)
: VTAB (W - 4 + 3): PRINT "X";:
HTAB 1: VTAB 2
301 IF M(W - 4,X - 4) < 100 THE
N GOTO 95
307 HTAB 1: VTAB 23: PRINT SPC
( 39): HTAB 1: VTAB 23: PRINT "H
O VINTO!!"
310 IF C = 0 THEN HTAB 1: VTAB
23: PRINT SPC( 39): HTAB 1: VT
AB 23: PRINT "BRAVO!! HAI VINTO"

330 INPUT "VUOI GIOCARE ANCORA?
";RS: IF RS = "SI" THEN RUN
331 HOME : END
800 IF DE = 1 THEN GOTO 850
801 DE = 1: PRINT
804 PRINT " ABCDEFGHIJKLMNOPQR
S"
805 FOR I = 5 TO 23
810 IF I - 4 < 10 THEN PRINT I
- 4;" ";
811 IF I - 4 > 9 THEN PRINT I
- 4;
815 FOR J = 5 TO 23
820 IF T(I,J) = 0 THEN PRINT "
:";
825 IF T(I,J) = 1 THEN PRINT "
X";
830 IF T(I,J) = 2 THEN PRINT "
O";
835 NEXT J
840 PRINT " "
845 NEXT I
850 RETURN
1000 K = 1
1001 L = - 1
1002 IF I < N THEN IF I > 5 TH
EN N = I
1003 IF I > O THEN IF I < 23 T
HEN O = I
1005 U = I
1006 V = J
1010 D = 0
1011 D = D + 1
1013 P = 81
1026 IF U > 23 THEN GOTO 1090
1027 IF V > 23 THEN GOTO 1090
1028 IF U < 5 THEN GOTO 1090
1029 IF V < 5 THEN GOTO 1090
1030 E = U - 4
1031 G = V - 4
1032 A = M(E,G)
1033 Q = T(U + K,V + L)

```

```

1035 R = T(U - K,V - L) * 27 + T
(U - 2 * K,V - 2 * L) * 9
1036 R = R + T(U - 3 * K,V - 3 *
L) * 3 + T(U - 4 * K,V - 4 * L)

1037 B = Q * 27 + T(U + 2 * K,V
+ 2 * L) * 9 + T(U + 3 * K,V + 3
* L) * 3
1038 IF R = 80 THEN IF T(U,V)
= 2 THEN C = 0
1039 IF T(U,V) < > 0 THEN GOT
O 1075
1042 IF R < 14 THEN IF R > 11
THEN IF Q = 1 THEN P = 37
1044 IF R > 71 THEN IF B > 53
THEN IF B < 63 THEN P = 80
1046 IF R > 71 THEN IF B > 71
THEN P = 80
1048 IF R > 53 THEN IF R < 63
THEN IF Q = 2 THEN P = 72
1050 IF P = 72 THEN IF R = 60
THEN P = 31
1052 IF Q < > 2 THEN GOTO 105
8
1053 IF R = 78 THEN GOTO 1058
1054 IF R = 79 THEN P = 80
1056 IF R = 41 THEN R = 81
1058 IF R < 42 THEN IF R > 35
THEN IF Q = 1 THEN P = 41
1059 IF R < 33 THEN IF R > 29
THEN IF Q = 1 THEN P = 41
1060 IF R > 53 THEN IF R < 63
THEN IF B > 71 THEN P = 80
1061 IF R > 38 THEN IF R < 42
THEN IF Q = 1 THEN R = 40
1062 IF R > 35 THEN IF R < 45
THEN IF B > 35 THEN IF B < 45
THEN R = 40
1063 IF R > 27 THEN IF R < 54
THEN IF B > 38 THEN IF B < 42
THEN R = 40
1064 IF R = 79 THEN IF A = 51
THEN M(E,G) = 41
1065 IF R = 0 THEN R = 81
1066 IF S(P) > S(R) THEN R = P
1067 IF S(R) - S(R) / 10 * 10 =
1 THEN IF A - A / 10 * 10 = 1
THEN IF S(R) < 41 THEN R = 74
1068 IF S(R) - S(R) / 10 * 10 =
9 THEN IF A - A / 10 * 10 = 9
THEN IF S(R) < 65 THEN R = 37
1070 IF S(R) > M(E,G) THEN M(E,
G) = S(R)
1075 IF D > 4 THEN GOTO 1090
1081 U = U + K
1082 V = V + L
1085 GOTO 1011
1090 IF K = 0 THEN IF L = - 1

```

```

THEN RETURN
1095 IF K = - 1 THEN IF L =
- 1 THEN K = 0
1100 IF K = - 1 THEN IF L = 0
THEN L = - 1
1105 IF K = - 1 THEN IF L = 1
THEN L = 0
1110 IF K = 0 THEN IF L = 1 TH
EN K = - 1
1115 IF K = 1 THEN IF L = 1 TH
EN K = 0
1120 IF K = 1 THEN IF L = 0 TH
EN L = 1
1125 IF K = 1 THEN IF L = - 1
THEN L = 0
1130 GOTO 1005
2000 HTAB 1: VTAB 23

```

```

2002 PRINT "LA TUA MOSSA (LETTE
RA-NUMERO) ";
2005 GET Z$: PRINT Z$;:Z = ASC
(Z$) - 64: PRINT " - ";: GET Y$
: PRINT Y$;:Y = VAL (Y$)
2006 GET R$: IF ASC (R$) = 13
THEN RETURN
2007 PRINT R$;:Y = Y * 10 + VA
L (R$)
2010 RETURN
10000 FOR BE = 1 TO 5
10001 SO = PEEK ( - 16336) - P
EEK ( - 16336) + PEEK ( - 16336
) - PEEK ( - 16336)
10002 NEXT BE
10003 RETURN

```



paddle

Battaglia navale

Ai miei tempi giocavamo con carta e penna, a scuola nascosti negli ultimi banchi, poi, venuta l'era della plastica, nelle vetrine dei negozi facevano bella mostra di sé coloratissime confezioni di Battaglia Navale.

Adesso, cari amici, grazie ai computer, avete a disposizione una versione ampliata del gioco tradizionale.

Infatti con questo programma possono partecipare fino a sei concorrenti ed uno dei comandanti può essere lo stesso Apple. Ma procediamo con ordine.

Dopo avere dato RUN dovete trasmettere i nomi dei giocatori (non più di 8 lettere); nel caso desideriate che il computer partecipi alla gara date anche il nome 'Apple'.

Successivamente ciascun concorrente dovrà disporre le proprie navi sulla propria griglia fornendo semplicemente le coordinate iniziali e terminali di ogni nave, esempio: un sottomari-

no di 3 unità potrebbe essere messo da A2 a A4 verticalmente o da C5 a E7 in diagonale. Ovviamente in questa fase gli altri giocatori non potranno guardare lo schermo. Incomincia quindi la battaglia. Se vi sono più di due giocatori le paddle devono essere utilizzate da più persone, di conseguenza è necessario che ciascuno concorrente all'inizio del suo turno prema il bottone della paddle per far sapere al computer chi sta giocando. Per mezzo della barra spaziatrice, poi, selezionerà la griglia contro cui dirigere il proprio attacco, con l'altra paddle prenderà la mira e con il pulsante farà fuoco. Seguirà un commento del computer a seconda che abbia fatto o meno centro.

I concorrenti le cui flotte vengono distrutte completamente sono automaticamente cancellati dalla gara.

Il gioco continua a turno finché un concorrente non diventa il vincitore.

```

10 HOME : GOTO 100
20 VTAB 24: PRINT ">>> PREMERE
UN TASTO PER CONTINUARE <<<";

```

```

30 IF PEEK ( - 16384) < 128 TH
EN 30
40 POKE - 16368,0: RETURN

```

```

100 DIM G$(9,9,6),HITS(5,6),SIZ
(5),SS$(6),PL$(6),V(6),H(6),SS$(5)
),OUT(4),X(5),Y(5)
110 SSS(1) = "CACCIATORP.":SS$(2)
= "INCROCIAT. ":SS$(3) = "SOTT
OMARINO":SS$(4) = "NAVE GUERRA":
SS$(5) = "PORTAEREI "
120 S$(1) = "C":S$(2) = "I":S$(3)
) = "S":S$(4) = "N":S$(5) = "P":
S$(6) = "":S$(0) = "+"
130 SIZ(1) = 2:SIZ(2) = 3:SIZ(3)
= 3:SIZ(4) = 4:SIZ(5) = 5
140 A$ = "++++++++"
150 GOSUB 7700
160 GOSUB 1000
170 GOSUB 2000
180 HOME : VTAB 8: FLASH : PRIN
T SPC( 40);: PRINT " TUTTI A
I POSTI DI COMBATTIMENTO !!!! ";
: PRINT SPC( 40);: NORMAL
190 GOSUB 7600: GOSUB 7600
200 HOME
210 GOSUB 3000
220 P = 1
230 IF P = (APPLE) THEN GOSUB
5000: GOTO 250
240 GOSUB 4000
250 GOSUB 6000
260 P = P + 1: IF P > NP THEN P
= 1
270 IF DEAD = 0 THEN 230
280 FOR I = 0 TO DEAD - 1: IF O
UT(I) = P THEN P = P + 1: IF P >
NP THEN P = 1
290 NEXT I
300 GOTO 230
310 VTAB 22: HTAB 1: PRINT SPC
( 119);: VTAB 23: HTAB 7
320 FLASH : PRINT PL$(P);" E' I
L VINCITORE!";: NORMAL
330 GOSUB 7500
340 VTAB 1: END
1000 HOME : VTAB 8
1010 PRINT TAB( 12);"BATTAGLIA
NAVALE"
1040 FOR Z = 1 TO 1000: NEXT Z
1050 HOME : VTAB 3
1150 GOSUB 20
1160 HOME : VTAB 3
1210 P = 1:APPLE = 0: PRINT : PR
INT
1220 PRINT "GIOCATORE N.":P;: I
NPUT "":PL$(P)
1230 IF PL$(P) < > "" THEN 126
0
1240 IF P < 3 THEN 1220
1250 P = P - 1: GOTO 1310
1260 IF LEFT$( PL$(P),5) < >
"APPLE" THEN 1290

```

```

1270 IF APPLE > 0 THEN 1220
1280 APPLE = P
1290 IF LEN (PL$(P)) > 8 THEN
PL$(P) = LEFT$( PL$(P),8)
1300 IF P < 6 THEN P = P + 1: G
OTO 1220
1310 NP = P: HOME : RETURN
2000 FOR P = 1 TO NP: HOME
2010 IF APPLE = P THEN GOSUB 2
500: GOTO 2460
2020 PRINT "CACCIA INCROC SO
TTO- NAVI PORTA TORPED. IA
TORI MARINI GUERRA AEREI"
2030 VTAB 4: INVERSE : HTAB 3:
PRINT "CC";: HTAB 12: PRINT "III
";: HTAB 19: PRINT "SSS";: HTAB
27: PRINT "NNNN";: HTAB 35: PRIN
T "PPPPP";: NORMAL
2040 H = 20:V = 8: GOSUB 3500
2050 VTAB 7: HTAB 20: PRINT "AB
CDEFGHIJ";
2060 FOR I = 0 TO 9: VTAB 8 + I
: HTAB 19: PRINT I;: HTAB 30: PR
INT I;: NEXT I
2070 VTAB 18: HTAB 20: PRINT "A
BCDEFGHIJ";
2080 VTAB 21: HTAB 1: PRINT PL$(
P);", POSIZIONE LE TUE NAVI"
2090 PRINT "DIGITANDO DUE COPPI
E DI LETTERE/NUMERI RAPPRESENTA
NTI GLI ESTREMI (GLI ALTRI GIO
CATORI SONO PREGATI DI VOLTARSI
!!!)";
2100 FOR Z = 1 TO 1500: NEXT Z
2110 FOR S = 1 TO 5
2120 VTAB 8: HTAB 3: PRINT SS$(
S);
2130 VTAB 9: HTAB 2: PRINT "----
-----";
2140 VTAB 11: HTAB 3: PRINT "
DA:";
2150 VTAB 11: HTAB 9: GET X$:X1
= ASC (X$) - 65
2160 IF X1 < 0 OR X1 > 9 THEN 2
150
2170 VTAB 11: HTAB 9: PRINT X$;
2180 VTAB 11: HTAB 11: GET Y$:Y
1 = ASC (Y$) - 48
2190 IF Y1 = - 40 THEN 2150: R
EM BACKSPACE
2200 IF Y1 < 0 OR Y1 > 9 THEN 2
180
2210 VTAB 11: HTAB 11: PRINT Y$
;
2220 VTAB 13: HTAB 3: PRINT "
A :";
2230 VTAB 13: HTAB 9: GET X$:X2
= ASC (X$) - 65
2240 IF X2 = - 57 THEN 2180

```

```

2250 IF X2 < 0 OR X2 > 9 THEN 2
230
2260 VTAB 13: HTAB 9: PRINT X$;
2270 VTAB 13: HTAB 11: GET Y$:Y
2 = ASC (Y$) - 48
2280 IF Y2 = - 40 THEN 2230
2290 IF Y2 < 0 OR Y2 > 9 THEN 2
270
2300 VTAB 13: HTAB 11: PRINT Y$
:
2310 VTAB 15: HTAB 1: PRINT "CO
NFERMA?(S/N)";: GET Z$: IF Z$ =
"N" THEN 2140
2320 IF Z$ < > "S" THEN 2310
2330 XD = X2 - X1:YD = Y2 - Y1:X
= ABS (XD):Y = ABS (YD): IF X
= 0 AND Y = SIZ(S) - 1 THEN 238
0
2340 IF Y = 0 AND X = SIZ(S) -
1 THEN 2380
2350 IF Y = X AND X = SIZ(S) -
1 THEN 2380
2360 VTAB 15: HTAB 1: FLASH : P
RINT "> NON VALIDO <";: NORMAL
2370 FOR Z = 1 TO 2000: NEXT Z:
VTAB 15: HTAB 1: PRINT SPC( 14
): GOTO 2140
2380 IF G%(X1,Y1,P) < > 0 OR G
%(X2,Y2,P) < > 0 THEN 2360
2390 IF SIZ(S) = 2 THEN 2420
2400 FOR I = 2 TO S - 1: IF G%(
X1 + (I - 1) * XD / (SIZ(S) - 1
),Y1 + (I - 1) * YD / (SIZ(S) - 1
),P) < > 0 THEN 2360
2410 NEXT I
2420 G%(X1,Y1,P) = S:G%(X2,Y2,P)
= S: VTAB Y1 + 8: HTAB X1 + 20:
PRINT S$(S);: VTAB Y2 + 8: HTAB
X2 + 20: PRINT S$(S);: IF SIZ(S
) = 2 THEN 2440
2430 FOR I = 2 TO SIZ(S) - 1:XX
= X1 + (I - 1) * XD / (SIZ(S) -
1):YY = Y1 + (I - 1) * YD / (SI
Z(S) - 1):G%(XX,YY,P) = S: VTAB
YY + 8: HTAB XX + 20: PRINT S$(S
);: NEXT I
2440 VTAB 11: HTAB 3: PRINT SP
C( 10);: VTAB 13: HTAB 3: PRINT
SPC( 10);: VTAB 15: HTAB 1: PRI
NT SPC( 14)
2450 NEXT S
2460 FOR Z = 1 TO 2500: NEXT Z:
NEXT P
2470 RETURN
2500 HOME : VTAB 15: PRINT " AP
PLE STA POSIZIONANDO LE PROPRIE
NAVI"
2510 FOR S = 1 TO 5
2520 X = INT ( RND (1) * 10):Y
= INT ( RND (1) * 10)
2530 XI = INT ( RND (1) * 3) -
1:YI = INT ( RND (1) * 3) - 1:
IF XI = 0 AND YI = 0 THEN 2530
2540 FOR I = 1 TO SIZ(S):XX = X
+ I * XI:YY = Y + I * YI
2550 IF XX < 0 OR XX > 9 OR YY
< 0 OR YY > 9 THEN 2520
2560 IF G%(XX,YY,P) > 0 THEN 25
20
2570 NEXT I
2580 FOR I = 1 TO SIZ(S):G%(X +
XI * I,Y + YI * I,P) = S: NEXT
I
2590 NEXT S
2600 FOR Z = 1 TO 1000: NEXT Z
2610 RETURN
3000 FOR I = 1 TO 4:V(I) = 1:H(
I) = 2: NEXT I
3010 IF NP < 4 THEN V(1) = 6:V(
2) = 6:V(3) = 6: GOTO 3040
3020 V(4) = 12: IF NP = 4 THEN V
(3) = 12: GOTO 3040
3030 V(5) = 12:V(6) = 12
3040 IF NP = 2 OR NP = 4 THEN H
(2) = 30:H(4) = 30: GOTO 3080
3050 IF NP = 3 THEN H(2) = 16:H
(3) = 30: GOTO 3080
3060 H(2) = 16:H(3) = 30: IF NP
= 5 THEN H(5) = 30: GOTO 3080
3070 H(5) = 16:H(6) = 30
3080 FOR P = 1 TO NP
3090 H = H(P):V = V(P): GOSUB 35
00
3100 NEXT P: RETURN
3500 INVERSE : FOR I = 0 TO 9
3510 VTAB V + I: HTAB H: PRINT
A$;
3520 NEXT I
3530 NORMAL : FOR J = 1 TO LEN
(PL$(P))
3540 VTAB V + J: HTAB H - 1
3550 PRINT MID$( PL$(P),J,1);
3560 NEXT J
3570 RETURN
4000 VTAB 23: HTAB 1: PRINT PL$(
P);", PREMI IL TUO PULSANTE": P
RINT "PER PARTIRE ";
4010 IF PEEK ( - 16287) > 127
THEN N = 0: GOTO 4040
4020 IF PEEK ( - 16286) > 127
THEN N = 1: GOTO 4040
4030 GOTO 4010
4040 IF PEEK ( - 16287 + N) >
127 THEN 4040
4050 VTAB 23: HTAB 1: PRINT SP
C( 79);: VTAB 22: HTAB 1
4060 IF NP > 2 THEN PRINT "PRE

```

```

MERE BARRA PER SELEZIONARE IL QU
ADRO"
4070 PRINT : PRINT "PREMERE PUL
SANTE PER SPARARE";
4080 G = 1
4090 IF G = P THEN G = G + 1: I
F G > NP THEN G = 1
4100 IF DEAD = 0 THEN 4140
4110 FOR I = 0 TO DEAD - 1: IF
G < > OUT(I) THEN NEXT I: GOTO
4140
4120 G = G + 1: IF G > NP THEN G
= 1
4130 GOTO 4090
4140 HO = H(G) + 5: VO = V(G) + 5
: OH = 5: OV = 5
4150 PN = PDL (N) / 2: IF PN >
99 THEN PN = 99
4160 VV = INT (PN / 10): HH = PN
- VV * 10: V = VV + V(G): H = HH
+ H(G)
4170 IF H = HO AND V = VO THEN
4240
4180 INVERSE : VTAB VO: HTAB HO
: S = G%(OH,OV,G): IF S > - 1 TH
EN PRINT "+";: GOTO 4210
4190 IF S > - 6 THEN NORMAL
4200 PRINT S$( ABS (S));
4210 FLASH : VTAB V: HTAB H: S =
G%(HH,VV,G): IF S > - 1 THEN
PRINT "+";: GOTO 4230
4220 PRINT S$( ABS (S));
4230 R = RND (1) * 100 + 100: &
TR,8
4240 KEY = PEEK ( - 16384): IF
KEY < 128 THEN 4310
4250 POKE - 16368,0: IF KEY <
> 160 THEN 4310
4260 VTAB V: HTAB H: INVERSE : S
= G%(HH,VV,G): IF S > - 1 THEN
PRINT "+";: GOTO 4290
4270 IF S > - 6 THEN NORMAL
4280 PRINT S$( ABS (S));
4290 G = G + 1: IF G > NP THEN G
= 1
4300 GOTO 4090
4310 IF PEEK ( - 16287 + N) <
128 THEN HO = H: VO = V: OH = HO -
H(G): OV = VO - V(G): GOTO 4150
4320 IF PEEK ( - 16287 + N) >
127 THEN 4320
4330 S = G%(HH,VV,G): IF S < 0 T
HEN PRINT "";: GOTO 4150
4340 NORMAL : VTAB 22: HTAB 1:
PRINT SPC( 119);
4350 RETURN
5000 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "AP
PLE STA PENSANDO"
5010 IF NP = 2 THEN G = 3 - APP
LE: GOTO 5070
5020 LEAST = 17
5030 FOR I = 1 TO NP: IF I = (A
PPLE) THEN 5060
5040 HITS = 0: FOR J = 1 TO 5: HI
TS = HITS + HITS(J,I): NEXT J
5050 IF HITS < LEAST THEN LEAST
= HITS: G = I
5060 NEXT I
5070 CHOICE = 0: FOR I = 1 TO 5
5080 IF HITS(I,G) > 0 AND HITS(
I,G) < SIZ(I) AND HITS(I,G) > CH
OICE THEN CHOICE = I: HITS = I: HI
TS = HITS(I,G)
5090 NEXT I
5100 IF CHOICE = 0 THEN 5270
5110 J = 1: FOR Y = 0 TO 9: FOR
X = 0 TO 9: IF G%(X,Y,G) = - CH
OICE THEN X(J) = X: Y(J) = Y: J =
J - 1
5120 NEXT X,Y: IF HITS < > 1 T
HEN 5190
5130 MAX = 0: FOR YI = - 1 TO 1
: FOR XI = - 1 TO 1: I = 1: IF X
I = 0 AND YI = 0 THEN 5170
5140 XX = X(1) + I * XI: YY = Y(
1) + I * YI: IF XX < 0 OR XX > 9
OR YY < 0 OR YY > 9 THEN 5160
5150 IF G%(XX,YY,G) > - 1 THEN
I = I + 1: GOTO 5140
5160 IF I > MAX THEN MAX = I: XD
= XI: YD = YI
5170 NEXT XI,YI
5180 X = X(1) + XD: Y = Y(1) + YD
: GOTO 5330
5190 IF ABS (X(HITS) - X(1)) =
HITS - 1 OR ABS (Y(HITS) - Y(1
)) = HITS - 1 THEN 5230
5200 FOR I = 2 TO HITS: AX = AB
S (X(I) - X(I - 1)): AY = ABS (Y
(I) - Y(I - 1)): IF AX = 1 OR AY
= 1 THEN NEXT I
5210 X = INT ((X(I) + X(I - 1))
/ 2 + .5): Y = INT ((Y(I) + Y(I
- 1)) / 2 + .5)
5220 GOTO 5330
5230 X = X(1) - (X(HITS) - X(1))
/ (HITS - 1): Y = Y(1) - (Y(HITS
) - Y(1)) / (HITS - 1)
5240 IF X > - 1 AND X < 10 AND
Y > - 1 AND Y < 10 THEN IF G%(
X,Y,G) > - 1 THEN 5330
5250 X = X(HITS) + (X(HITS) - X(
1)) / (HITS - 1): Y = Y(HITS) + (
Y(HITS) - Y(1)) / (HITS - 1)
5260 GOTO 5330
5270 X = INT ( RND (1) * 10): Y
= INT ( RND (1) * 10)
5280 IF G%(X,Y,G) < 0 THEN 5270

```

```

5290 N = 0: FOR YI = - 1 TO 1:
FOR XI = - 1 TO 1: IF XI = 0 AND
D YI = 0 THEN 5320
5300 XX = X + XI:YY = Y + YI: IF
XX < 0 OR XX > 9 OR YY < 0 OR Y
Y > 9 THEN 5320
5310 IF G%(XX,YY,G) > - 1 THEN
N = N + 1
5320 NEXT XI,YI: IF N < 4 THEN
5270
5330 FOR I = 1 TO RND (1) * 8
+ 4
5335 H = RND (1) * 10:V = RND
(1) * 10
5340 IF G%(H,V,G) < 0 THEN 5335

5350 HTAB H + H(G): VTAB V + V(
G): FLASH : PRINT "+";
5360 R = RND (1) * 100 + 100: &
TR,8
5370 FOR Z = 1 TO RND (1) * 50
0: NEXT Z
5380 HTAB H + H(G): VTAB V + V(
G): INVERSE : PRINT "+";
5390 NEXT I
5400 HH = X:VV = Y:H = HH + H(G)
:V = VV + V(G):S = G%(HH,VV,G)
5410 HTAB H: VTAB V: FLASH : PR
INT "+";
5420 R = RND (1) * 100 + 100: &
TR,8
5430 FOR Z = 1 TO RND (1) * 10
00 + 500: NEXT Z
5440 HO = 0:VO = 0
5450 NORMAL : RETURN
6000 GOSUB 7000
6010 VTAB 22: HTAB 1: PRINT SP
C ( 119);
6020 IF S > 0 THEN 6120
6030 GOSUB 7200
6040 VTAB 22: HTAB 1: IF APPLE
< > P THEN 6070
6050 RESTORE : FOR I = 1 TO RN
D (1) * 10 + 1: READ R$: NEXT I
6060 PRINT R$: GOTO 6080
6070 PRINT "SPIACENTE, ";PL$(P)
;," MANCATO "
6080 G%(HH,VV,G) = - 6
6090 VTAB V: HTAB H: INVERSE :
PRINT "": NORMAL
6100 FOR Z = 1 TO 2000: NEXT Z
6110 VTAB 22: HTAB 1: PRINT SP
C ( 39): GOTO 6250
6120 GOSUB 7400
6130 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "CO
LPITO ";SS$(S);" DI ";PL$(G)
6140 G%(HH,VV,G) = - S
6150 VTAB V: HTAB H: PRINT S$(S
);

```

```

6160 HITS(S,G) = HITS(S,G) + 1
6170 IF HITS(S,G) = SIZ(S) THEN

VTAB 23: HTAB 1: PRINT ;SS$(S)
;" AFFONDATO !!!";: GOSUB 7600
6180 HITS = 0: FOR I = 1 TO 5:HI
TS = HITS + HITS(I,G): NEXT I
6190 FOR Z = 1 TO 2000: NEXT Z:
VTAB 22: HTAB 1: PRINT SPC (11
9);
6200 IF HITS < 17 THEN 6250
6210 FLASH : VTAB 22: HTAB 1: P
RINT "LA FLOTTA DI ";PL$(G);"E'
DISTRUTTA !!!": NORMAL
6220 GOSUB 7500: FOR Z = 1 TO 1
000: NEXT Z
6230 VTAB 22: HTAB 1: PRINT SP
C ( 39);
6240 OUT(DEAD) = G:DEAD = DEAD +
1: IF DEAD = NP - 1 THEN POP :
GOTO 310
6250 RETURN

6260 DATA "MANCATO ANCORA!!"
,"PENSAVO DI AVERTI COLPITO STAV
OLTA.,"ERO SICURO DI AVERTI VIS
TO NEL RADAR.,"ANDRA' MEGLIO LA
PROSSIMA VOLTA.,"LA BATTAGLIA
NON E' ANCORA FINITA!!"
6270 DATA "SCOMETTO PERO' CH
E ERA VICINO!","SPERO CHE TU SIA
UN BRAVO NUOTATORE.,"ERA SOLO
PER ATTIRARE LA TUA ATTENZIONE",
"UN POSTO IN MENO PER NASCONDERS
I","LA PROSSIMA VOLTA MIRERO'MEG
LIO."
7000 N = 5:TM = 10
7010 FOR I = 1 TO 255 STEP N: &
TI,TM: NEXT
7020 RETURN
7200 P1 = 200 + RND (i) * 56:P2
= 80 + RND (1) * 50:T1 = 10 +
RND (1) * 6:T2 = 18 + RND (1)
* 6
7210 FOR Z = 1 TO 500: NEXT Z
7220 & TP1,T1: & TP2,T2
7230 RETURN
7400 POKE - 16302,0
7410 R1 = 200 + RND (1) * 55:R2
= 3 + RND (1) * 3:R3 = 18 + R
ND (1) * 7:R4 = 3 + RND (1) * 3

7420 FOR J = 1 TO 4 + RND (1)
* 3: FOR I = 1 TO 8 + RND (1) *
3: POKE - 16304,0
7430 & TR1 / I,R2: & TR3 * I,R4

7440 POKE - 16303,0: NEXT : NE
XT
7450 RETURN

```



```

1310 BY=1
1320 BX=0
1330 GOTO 1410
1340 IF K2+1<>1 THEN 1380
1350 BX=1
1360 BY=0
1370 GOTO 1410
1380 IF K2<>2 THEN 1410
1390 BY=-1
1400 BX=0
1410 IF BYC+BY<31 THEN 1470
1420 M$="IL BLU HA PERSO LA STRA
DA. VINCE IL ROSSO!"
1430 RED=1
1440 X=22
1450 GOSUB 180
1460 GOTO 1770
1470 CALL GCHAR(BXC+BX,BYC+BY,DD
)
1480 IF DD=38 THEN 1520
1490 IF DD=104 THEN 1590
1500 CALL SOUND(150,-7,0)
1510 GOTO 910
1520 CALL HCHAR(BXC,BYC,38)
1530 BXC=BXC+BX
1540 BYC=BYC+BY
1550 CALL HCHAR(BXC,BYC,112)
1560 IF BYC<>2 THEN 910
1570 BLUE=1
1580 GOTO 1700
1590 CALL HCHAR(BXC,BYC,38)
1600 CALL HCHAR(RXC,RYC,120,2)
1610 CALL HCHAR(RXC+RX,RYC+RY,12
0,2)
1620 FOR I=1 TO 15
1630 CALL COLOR(12,7,6)
1640 CALL COLOR(12,6,7)

1650 NEXT I
1660 M$="DUELLO!!! MORTI ENTRAMB
I."
1670 X=23
1680 GOSUB 180
1690 GOTO 1930
1700 CALL HCHAR(23,1,32,64)

1710 IF BLUE=1 THEN 1740
1720 M$="IL GIAPPONESE(ROSSO)HA
VINTO"
1730 GOTO 1750
1740 M$="L'AMERICANO(BLU) HA VIN
TO!"
1750 X=22
1760 GOSUB 180
1770 M$="TOTAL SCORE:ROSSO
BLU "
1780 X=23
1790 GOSUB 180
1800 REDS=REDS+RED
1810 BLUES=BLUES+BLUE

```

```

1820 IF REDS<10 THEN 1860
1830 CALL HCHAR(23,19,49)
1840 CALL HCHAR(23,20,48)
1850 GOTO 1910
1860 CALL HCHAR(23,19,REDS+48)
1870 IF BLUES<10 THEN 1910
1880 CALL HCHAR(23,29,49)
1890 CALL HCHAR(23,30,48)
1900 GOTO 2000
1910 CALL HCHAR(23,29,BLUES+48)

1920 IF REDS=10 THEN 2000
1930 FOR DELAY=1 TO 1000
1940 NEXT DELAY
1950 PRINT "RITENTI? (S/N)"
1960 CALL KEY(0,KEY,S)
1970 IF S=0 THEN 1960
1980 IF KEY=83 THEN 580
1990 IF KEY<>78 THEN 1960
2000 STOP
2010 CALL CLEAR
2020 PRINT TAB(5);"*****
*****":TAB(5);"*"

2030 PRINT TAB(5);"* FUGA DA KAU
AI *":TAB(5);"*"

2040 PRINT TAB(5);"*****
*****":TAB(5);"*****"
2050 CALL CHAR(38,"0")
2060 CALL CHAR(35,"FFFFFFFFFFFF
FFF")
2070 CALL COLOR(1,13,1)
2080 CALL CHAR(104,"18187E181824
2424")
2090 CALL CHAR(105,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
2100 CALL COLOR(10,7,1)
2110 CALL CHAR(120,"492214491422
49")

2120 CALL CHAR(112,"18187E181824
2424")
2130 CALL CHAR(113,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
2140 CALL COLOR(11,6,1)
2150 PRINT "VUOI LE ISTRUZIONI?
(S/N)"
2160 CALL KEY(0,KEY,S)
2170 IF KEY=78 THEN 580
2180 IF KEY<>83 THEN 2160
2190 CALL CLEAR
2200 PRINT "DUE SOLDATI NEMICI:
": "UN'AMERICANO E UN GIAPPONESE"
": "SONO PERSI NELLA GIUNGLA DI": "
KAUI."
2210 PRINT ": "CIASCUNO DEVE TROVA
RE LA ": "VIA DI FUGA PER IL LATO
": "OPPOSTO DELLA GIUNGLA."

```

```

2220 PRINT ::"ATTENZIONE PERO' A
NON ":"SCONTRARSI COL NEMICO, V
ISTO":"CHE, ANCHE SE NON LO SAPE
TE"
2230 PRINT "ANCORA, LA GUERRA E'
GIA' ":"FINITA E SAREBBE STUPID
O ":"MORIRE IN UN DUELLO ":"PROP
RIO ORA!!" -

```

```

2240 PRINT ::"PREMI ENTER PER IN
IZIARE"
2250 CALL KEY(0,KEY,S)
2260 IF KEY=13 THEN 580 ELSE 225
0
2270 END

```



Serpentone

"Serpentone" (malgrado il nome), non ha niente a che fare con un serpente, poiché questo gioco consiste in una gara tra due automobilisti, i quali lasciano dietro la loro la macchina una scia di fumo colorato simile ad una coda di serpente (da qui il nome).

Lo scopo di questo gioco di coppia è cercare di dirigere la propria auto verso degli scatoloni posti casualmente sulla corsia, i quali daranno un diverso punteggio a seconda del numero segnato sulla loro parte superiore. Tutto questo dovrà essere fatto evitando di "cozzare" nel fumo lasciato dalle macchine, il quale porta ad un'inevitabile "requiem" dello sbadato

pilota. Ogni scatolone reca un numero compreso fra 1 e 14, a parte gli scatoloni-sorpresa (contrassegnati con un "punto di domanda" (?) che offrono una doppia opportunità: a) un incremento casuale del punteggio; b) un balzo nell'iperpista (con questo termine intendo quella parte di video che è simmetrica, rispetto al centro nel punto della collisione con il "?"). Un salto nell'iperpista è garantito quando di sbatte contro gli scatoloni neri. Nel caso di uscita da una parte dello schermo, si rientra automaticamente dalla corrispondente parte opposta, dando così un'impressione di continuità della strada.

```

100 REM *****
110 REM * *
120 REM # SeRpEnToNe #
130 REM * *
140 REM *****
150 REM
160 REM copyright

```

ALESSAND

```

RO&ERNESTO&MASSIMO
170 RANDOMIZE
180 CALL SCREEN(8)
190 CALL CLEAR
200 PRINT TAB(6);"CONFIGURAZIONE
:::TAB(6);"1) TASTIERA":TAB(6)
;"2) JOYST"::::
210 CALL KEY(3,K,S)
220 IF (K<>ASC("1"))*(K<>ASC("2"
))THEN 210
230 @=K-48
240 CALL CLEAR
250 IF @=2 THEN 330

```

```

260 PRINT TAB(6);"TASTI DA USARE
:::":
270 PRINT "GIOCATORE 1:";TAB(16)
;"GIOCATORE 2":TAB(5);"E";TAB(
20);"O"::
280 PRINT TAB(3);"S D";TAB(18)
;"K L":TAB(5);"X";TAB(20);"
<"::
290 PRINT "PREMI ENTER PER CONTI
NUARE"
300 CALL KEY(3,K,S)
310 IF K<>13 THEN 300
320 CALL CLEAR
330 PRINT TAB(7);"ATTENDERE PER
:::TAB(5);"L'INIZIALIZZAZIONE":
:::":
340 REM CARICO MATRICI
350 DIM XD(2,2),YD(2,2),CB(2,2),
CN(2,2)
360 FOR Y=0 TO 2
370 FOR X=0 TO 2

```

```

380 READ XD(Y,X),YD(Y,X),CB(Y,X)
,CN(Y,X)
390 NEXT X
400 NEXT Y
410 DATA 0,1,131,139,0,1,131,139
,1,0,128,136,-1,0,129,137,0,0
420 DATA 128,137,1,0,128,136,-1,
0,129,137,0,-1,130,138,0,-1,130,
138
430 REM COSTRUZIONE
440 REM CARATTERI GRAFICI
450 R$="7027A2FFFA22770"
460 L$="0EE445FFFF45E40E"
470 U$="5A7E5A1899FF993C"
480 D$="2C99FF99185A7E5A"
490 F$="0038787E3E7670"
500 S$=CHR$(127)
510 CALL CHAR(127,"")
520 CALL CHAR(128,R$)
530 CALL CHAR(136,R$)
540 CALL CHAR(129,L$)
550 CALL CHAR(137,L$)
560 CALL CHAR(130,U$)
570 CALL CHAR(138,U$)
580 CALL CHAR(131,D$)
590 CALL CHAR(139,D$)
600 CALL CHAR(132,F$)
610 CALL CHAR(140,F$)
620 CALL CHAR(58,"005E525252525E
")
630 CALL CHAR(59,"00242424242424
")
640 CALL CHAR(60,"005E425E50505E
")
650 CALL CHAR(61,"005E424E42425E
")
660 CALL CHAR(62,"0052525E424242
")
670 CALL CHAR(64,"FFDBBDE7E7BDD
FF")
680 REM PRESENTAZIONE
690 RANDOMIZE
700 CALL VCHAR(1,31,31,96)
710 CALL VCHAR(1,3,32,672)
720 FOR D=2 TO 12
730 PRINT TAB(D*2);CHR$(132)&CHR
$(132)&CHR$(128)
740 NEXT D
750 PRINT TAB(8);"@ SeRpEnToNe.@"
"
760 FOR D=2 TO 12
770 PRINT TAB(D*2-1);CHR$(140)&C
HR$(140)&CHR$(136)
780 NEXT D
790 PRINT " @ A&E&M SOFT @ @@ 1
984 @@";
800 CALL SCREEN(6)
810 CALL COLOR(1,2,1)
820 FOR D=2 TO 12
830 CALL COLOR(D,7,12)
840 NEXT D
850 CALL COLOR(13,16,1)
860 CALL COLOR(14,2,1)
870 CALL SOUND(150,110,0)
880 GOSUB 2540
890 REM NOME PILOTI
900 REM E DURATA PARTITA
910 CALL CLEAR
920 INPUT CHR$(129)&CHR$(132)&C
H
R$(132)&CHR$(132)&" PILOTA"&S$&"
1"&S$&"? ":A$
930 IF A$="" THEN 920
940 PRINT
950 INPUT CHR$(137)&CHR$(140)&C
H
R$(140)&CHR$(140)&" PILOTA"&S$&"
2"&S$&"? ":B$
960 IF B$="" THEN 950
970 PRINT
980 INPUT "DURATA"&S$&"PARTITA"&
S$&"(1-20)"&S$&"? ":D
990 IF (D<1)+(D>20)+(D<>INT(D))T
HEN 980
1000 PRINT ":DISINSERISCI"&S$&"
IL"&S$&"TASTO"::
1010 PRINT "ALPHA"&S$&"LOCK"&S$&
"PRIMA"::
1020 PRINT "DI"&S$&"CONTINUARE":
:
1030 PRINT "PREMI"&S$&"UN"&S$&"T
ASTO"&S$&"QUALSIASI"::
1040 PRINT "PER"&S$&"COMINCIARE"
;
1050 FOR D1=1 TO 1180
1060 CALL KEY(0,X,Y)
1070 IF Y THEN 1090
1080 NEXT D1
1090 REM COSTRUZIONE
1100 REM CAMPO DI GIOCO E
1110 REM INIZIALIZZAZIONE
1120 CALL CLEAR
1130 CALL HCHAR(1,1,64,32)
1140 CALL VCHAR(1,32,64,24)
1150 CALL HCHAR(24,1,64,32)
1160 CALL VCHAR(1,1,64,24)
1170 CALL HCHAR(23,3,128)
1180 CALL HCHAR(23,2,132)
1190 CALL HCHAR(2,30,137)
1200 CALL HCHAR(2,31,140)
1210 P1=0
1220 P2=0
1230 XD1=1
1240 YD1=0
1250 XD2=-1
1260 YD2=0
1270 XP1=3
1280 YP1=23
1290 XP2=30
1300 YP2=2

```

```

1310 CB(1,1)=128
1320 CN(1,1)=137
1330 MS=""
1340 REM CICLO DI GIOCO
1350 FOR D1=1 TO D
1360 CALL SOUND(200,622,3,784,3,
932,3)
1370 FOR I=1 TO 4
1380 CALL HCHAR(INT(22*RND)+2,IN
T(30*RND)+2,INT(16*RND)+49)
1390 NEXT I
1400 FOR D2=1 TO 45
1410 XD(1,1)=XD1
1420 YD(1,1)=YD1
1430 IF @=1 THEN 2760
1440 CALL JOYST(1,X,Y)
1450 X=X/4+1
1460 Y=Y/4+1
1470 XD1=XD(Y,X)
1480 YD1=YD(Y,X)
1490 CALL GCHAR(YP1+YD1,XP1+XD1,
C)
1500 IF C>32 THEN 2060
1510 CALL HCHAR(YP1,XP1,132)
1520 YP1=YP1+YD1
1530 XP1=XP1+XD1
1540 CALL HCHAR(YP1,XP1,CB(Y,X))

1550 CB(1,1)=CB(Y,X)
1560 XD(1,1)=XD2
1570 YD(1,1)=YD2
1580 IF @=1 THEN 2970
1590 CALL JOYST(2,X,Y)
1600 X=X/4+1
1610 Y=Y/4+1
1620 XD2=XD(Y,X)
1630 YD2=YD(Y,X)
1640 CALL GCHAR(YP2+YD2,XP2+XD2,
C)
1650 IF C>32 THEN 2300
1660 CALL HCHAR(YP2,XP2,140)
1670 YP2=YP2+YD2
1680 XP2=XP2+XD2
1690 CALL HCHAR(YP2,XP2,CN(Y,X))

1700 CN(1,1)=CN(Y,X)
1710 NEXT D2
1720 NEXT D1
1730 REM VISUALIZZAZIONE
1740 REM PUNTEGGI
1750 CALL CLEAR
1760 PRINT MS::
1770 PRINT CHR$(129)&" PUNTI";P1
,CHR$(137)&" PUNTI";P2::
1780 IF P1<>P2 THEN 1810
1790 PRINT "COMPLIMENTI"&$$&"PER
"&$$&"ENTRAMBI"::
1800 GOTO 1870
1810 IF P1<P2 THEN 1840

```

```

1820 PRINT "COMPLIMENTI"&$$&"PER
"&A$::
1830 GOTO 1870
1840 PRINT "COMPLIMENTI"&$$&"PER
"&B$::
1850 REM SCELTA PROSSIMO
1860 REM GIOCO
1870 PRINT "CAMBIO"&$$&"PILOTI"&
$$&"E"&$$&"DURATA|. . . .1"::
1880 PRINT "CAMBIO"&$$&"PILOTA"&
$$&"2"&$$&"E"&$$&"DURATA|. .2"::

1890 PRINT "CAMBIO"&$$&"DURATA|.
. . . . .3"::
1900 PRINT "NESSUN"&$$&"CAMBLO|.
. . . . .4"::
1910 PRINT "FINE"&$$&"GIOCO|. . . .
. . . . .5"::
1920 INPUT "SCELTA"&$$&"?"&$$&" (
1-5) ":C
1930 PRINT
1940 IF C<1 THEN 1920
1950 IF C>5 THEN 1920
1960 CALL CLEAR

1970 PRINT :::::::::::::::::::::
:::
1980 ON C GOTO 920,950,980,1000,
1990
1990 PRINT " # * # * CIAO ! *
# * #"
2000 FOR I=1 TO 2
2010 PRINT
2020 GOSUB 2540
2030 NEXT I
2040 STOP
2050 REM PUNTEGGIO 1
2060 IF C<128 THEN 2110
2070 CALL SOUND(4250,110,0)
2080 P2=P2+P1+1
2090 M$="++REQUIEM"&$$&"PER++ " &
A$
2100 GOTO 1730

2110 IF C<>63 THEN 2130
2120 C=INT(RND*16)+49
2130 IF C>62 THEN 2210
2140 P1=P1+C-48
2150 CALL SOUND(-500,1880,0)
2160 FOR I=C TO 49 STEP -1
2170 CALL HCHAR(YP1+YD1,XP1+XD1,
I)
2180 CALL SOUND(100,I*118-5672,3
)
2190 NEXT I
2200 GOTO 1510
2210 CALL HCHAR(YP1,XP1,132)
2220 FOR I=0 TO 15
2230 CALL SOUND(-99,-3,I)
2240 NEXT I

```



```

2250 YP1=25-YP1
2260 XP1=33-XP1
2270 P2=P2+7
2280 GOTO 1550
2290 REM PUNTEGGIO 2
2300 IF C<128 THEN 2350
2310 CALL SOUND(4250,110,0)
2320 P1=P1+P2+1
2330 M$="+REQUIEM"&$$&"PER++ "&
BS
2340 GOTO 1730
2350 IF C<>63 THEN 2370
2360 C=INT(RND*16)+49
2370 IF C>62 THEN 2450
2380 P2=P2+C-48
2390 CALL SOUND(-500,1880,0)
2400 FOR I=C TO 49 STEP -1
2410 CALL HCHAR(YP2+YD2,XP2+XD2,
I)
2420 CALL SOUND(100,I*118-5672,3
)
2430 NEXT I
2440 GOTO 1660
2450 CALL HCHAR(YP2,XP2,140)
2460 FOR I=0 TO 15
2470 CALL SOUND(-99,-3,I)
2480 NEXT I
2490 YP2=25-YP2
2500 XP2=33-XP2
2510 P1=P1+7
2520 GOTO 1700
2530 REM GENERATORE DEGLI ARPE
GGI INIZIALI
2540 FOR VOL=1 TO 2
2550 SOUND(1)=110
2560 SOUND(2)=138
2570 SOUND(3)=165
2580 MUSICOL=1
2590 FOR PLI=1 TO 3
2600 CALL SOUND(-400,SOUND(PLI)*
MUSICOL,1)
2610 NEXT PLI
2620 MUSICOL=MUSICOL*2
2630 IF MUSICOL<>32 THEN 2590
2640 MUSICOL=16
2650 CALL SOUND(-400,SOUND(1)*MU
SICOL*2,2)
2660 FOR PLI=3 TO 1 STEP -1
2670 CALL SOUND(-2200,SOUND(PLI)
*MUSICOL,2)
2680 NEXT PLI
2690 MUSICOL=MUSICOL/2
2700 IF MUSICOL>.5 THEN 2660
2710 NEXT VOL
2720 FOR DIMO=1 TO 800
2730 NEXT DIMO
2740 RETURN
2750 END

```

```

2760 CALL KEY(1,X,Y)
2770 X=X+1
2780 IF X=4 THEN 2850
2790 IF X=1 THEN 2880
2800 IF X=3 THEN 2910
2810 IF X=6 THEN 2940
2820 X=0
2830 Y=0
2840 GOTO 1450
2850 X=4
2860 Y=0
2870 GOTO 1450
2880 X=0
2890 Y=-4
2900 GOTO 1450
2910 X=-4
2920 Y=0
2930 GOTO 1450
2940 X=0
2950 Y=4
2960 GOTO 1450
2970 CALL KEY(2,X,Y)
2980 IF X=12 THEN 3050
2990 IF X=14 THEN 3080
3000 IF X=3 THEN 3110
3010 IF X=6 THEN 3140
3020 X=0
3030 Y=0
3040 GOTO 1600
3050 X=4
3060 Y=0
3070 GOTO 1600
3080 X=0
3090 Y=-4
3100 GOTO 1600
3110 X=-4
3120 Y=0
3130 GOTO 1600
3140 X=0
3150 Y=4
3160 GOTO 1600
3170 END

```

PAPER
17 soft

ritaglia
e
conserva
ti
attendono
grosse
sorprese!

Caccia alle carte

'Caccia alle carte' è un gioco per due giocatori che metterà a dura prova la vostra memoria. Lo scopo del gioco è quello di individuare fra le 52 carte, inizialmente coperte, le coppie di carte dello stesso valore (due assi, due dieci, ecc.).

Dopo aver dato RUN il computer distribuirà le carte sul tavolo, quindi memorizzerà la loro posizione: A questo punto sarà invitato a giocare il primo giocatore: questi potrà spostare un doppio cursore che si trova sulla prima carta in alto a sinistra con i tasti '5' a '8', naturalmente nel senso delle rispettive frecce.

Premendo il tasto 'o' verrà invece mostrata la

carta desiderata, indicata dal cursore: scoperta questa, il primo giocatore dovrà cercare una carta con lo stesso valore.

Quando un giocatore ci riesce, guadagna un punto e mantiene la mano; in caso contrario il gioco passa all'avversario, che può essere stato anche avvantaggiato dalle precedenti mosse. Vince naturalmente il giocatore che accoppia il maggior numero di carte.

Va ancora ricordato che se intendete interrompere una partita, potete premere il tasto 'Q': oltre a interrompere la manche, questa opzione vi mostrerà la completa disposizione della carte sul tavolo. Buona caccia!

```

1 REM *****
2 REM * CACCIA ALLA CARTA *
3 REM *****
4 RESTORE 5: FOR A=USR CHR$ 1
  44 TO (USR CHR$ 149)-1:
  READ B: POKE A,B: NEXT A
5 DATA 142,145,145,145,145,14
  5,145,142,0,102,255,255,255

```



```

,126,60,24,16,56,56,124,124
,56,56,16,24,24,126,255,126
,126,60,24,8,8,107,127,107,
8,28,28
10 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
  CLS
12 GO SUB 8000: CLS : LET M=0:
  LET N=0: LET C=1: LET S$=""
15 PRINT AT 0,0; FLASH 1;"DIST
  RIBUZIONE DELLE CARTE..."
17 DIM A$(8,13): LET i=0
20 FOR P=1 TO 4: FOR G=1 TO 13
  : LET A$(P,G)="m": NEXT G:
  NEXT P
25 FOR p=14 TO 6+13*16 STEP 16

30 FOR d=10 TO 160 STEP 40
40 PLOT p-1,d-4: DRAW 0,34:
  DRAW 13,0: DRAW 0,-34:
  DRAW -13,0
50 NEXT d
60 NEXT p
63 PRINT AT 0,0; FLASH 1;"...OR
  DINAMENTO.....UN ATTIMO....
  ."
65 FOR D=1 TO 4
70 FOR X=1 TO 13
90 LET S=INT (RND*4)+1
100 LET R=INT (RND*13)+1
110 IF A$(S,R)<>"m" THEN
  GO TO 90
120 IF X<10 THEN LET A$(S,R)=

```

```

CHR$(48+X)
122 IF X>=10 THEN LET A$(S,R)=
  (CHR$(74 AND X=11)+(CHR$(75
  AND X=12)+(CHR$(81 AND X=1
  3)+(CHR$(144 AND X=10)
125 IF X=1 THEN LET A$(S,R)="A
"
127 LET A$(S+4,R)=( "B" AND D=1)
  +("C" AND D=2)+("D" AND D=3
  )+("E" AND D=4)
130 NEXT X
140 NEXT D
145 BEEP .5,20: PRINT AT 0,0;"
"
148 LET H$="GIOCATORE ": FOR H=
  1 TO 10: PRINT AT H+4,30;H$(
  H): NEXT H: LET V=1:
  PRINT AT 15,30;V
150 LET P=3: LET Q=2
155 FOR G=1 TO 2
160 PRINT PAPER 5; INK 0;
  FLASH 1; OVER 1; INK 1;
  AT P-1,Q;"{SG8}";AT P+2,Q;"
  {SG8}"
175 LET g$=INKEY$: IF g$=""
  THEN GO TO 175
177 PRINT AT P-1,Q;" ";AT P+2,Q
  ;" "
180 IF INKEY$="q" OR INKEY$="Q"
  THEN LET S$="Q": GO TO 30
  00
190 LET Q=Q+(2 AND INKEY$="8"):
  IF Q>26 THEN LET Q=2:
  LET P=P+5: IF P>=20 THEN
  LET P=3
200 LET Q=Q-(2 AND INKEY$="5"):
  IF Q<2 THEN LET Q=26:
  LET P=P-5: IF P<3 THEN
  LET P=18
250 IF INKEY$="o" OR INKEY$="O"
  THEN GO TO 400
300 GO TO 160
403 IF G=2 AND R=P AND S=Q
  THEN GO TO 160
404 IF A$((P-3)/5+1,Q/2)="X"
  THEN GO TO 160
405 FOR K=0 TO 10 STEP 5:
  BEEP .008,K: NEXT K
407 IF G=1 THEN LET R=P: LET S
  =Q
410 PRINT AT P,Q;A$(INT ((P-3)/
  5)+1,Q/2)
413 IF A$(INT ((P-3)/5)+5,Q/2)=
  "C" OR A$(INT ((P-3)/5)+5,Q
  /2)="B" THEN INK 2
415 PRINT AT P+1,Q;A$(INT ((P-3
  )/5)+5,Q/2)

```

```

417 INK 0
420 NEXT G
425 FOR E=0 TO 150: NEXT E
430 PRINT AT R,S;" ";AT R+1,S;"
  ";AT P,Q;" ";AT P+1,Q;" "
440 IF A$((P-3)/5+1,Q/2)<>A$(
  (R-3)/5+1,S/2) THEN
  GO TO 1000
450 FOR K=-10 TO 35 STEP 6:
  BEEP .01,K: NEXT K
455 LET C=C+1
460 LET A$((R-3)/5+1,S/2)="X"
462 LET A$((R-3)/5+5,S/2)="X"
464 LET A$((P-3)/5+1,Q/2)="X"
466 LET A$((P-3)/5+5,Q/2)="X"
470 PRINT AT R,S;"X";AT R+1,S;"
  X";AT P,Q;"X";AT P+1,Q;"X"
473 IF V=1 THEN LET M=M+1
476 IF V=2 THEN LET N=N+1
480 IF V=1 THEN PRINT AT 0,0;"
  GIOCATORE 1:";M
482 IF V=2 THEN PRINT AT 0,16;
  "GIOCATORE 2:";N
484 PAUSE 50
1010 LET C=C+1
1015 IF INT (C/2)=C/2 THEN
  LET V=2
1020 IF INT (C/2)<>C/2 THEN
  LET V=1
1030 LET H$="GIOCATORE ": FOR H=
  1 TO 10: PRINT AT H+4,30;H$(
  H): NEXT H
1040 PRINT AT 15,30;V
1500 LET O1=0
1510 FOR U=1 TO 4: FOR Y=1 TO 13
1520 IF A$(U,Y)="X" THEN LET O1
  =O1+1
1530 NEXT Y: NEXT U
1540 IF O1>=52 THEN GO TO 3000
1550 GO TO 150
3005 FOR Z=0 TO 2
3010 FOR U=0 TO 30 STEP 4
3020 BEEP .01,U
3030 NEXT U: NEXT Z
3045 GO SUB 9600
3050 IF M>N THEN PRINT
  BRIGHT 1;AT 11,2;"IL GIOCA
  TORE 1 HA VINTO!"
3060 IF N>M THEN PRINT
  BRIGHT 1;AT 11,2;"IL GIOCA
  TORE 2 HA VINTO!"
3070 IF (N=M AND S$<>"Q")
  THEN PRINT BRIGHT 1;AT 1
  1,7;"PARTITA PATTA!!!"
4000 INPUT "UN'ALTRA PARTITA ? (
  S/N) "; LINE N$: IF N$=""
  THEN GO TO 4000

```

```

4010 IF N$(1)="S" OR N$(1)="s"
      THEN RUN
4020 IF N$(1)="N" OR N$(1)="n"
      THEN STOP
4030 GO TO 4000
8000 CLS
8010 PRINT TAB 7;"CACCIÀ ALLA CA
RTA"
8020 PRINT TAB 7;"-----
---"
8040 PRINT ""RIUSCIRAI A TROV
ARE COPPIE DICARTE DELLO
STESSO VALORE INNUMERO
MAGGIORE DEL TUO AVV
ERSARIO?"
8050 PRINT ""PER VINCERE DOVRAI
RICORDARE LAPOSIZIONE DEL
MAGGIOR NUMERO DICARTE CHE
VIA VIA TU E IL TUOAVVE
RSARIO SCOPRIRETE."

```

```

8060 PRINT ""PER MUOVERE IL CU
RSORE USA :","'5' - SIN
ISTRA","'8' - DESTRA"
8070 PRINT ""USA 'O' PER SCOPR
IRE UNA CARTA"
8080 PRINT ""PREMI 'Q' PER USCIR
E DAL GIOCO"
8100 PRINT #0; FLASH 1;" PREMI
UN TASTO PER INIZIARE "
8110 PAUSE 0
8120 RETURN
9600 FOR Q=1 TO 4: FOR W=1 TO 13
9700 IF A$(Q+4,W)="B" OR A$(Q+4,
W)="C" THEN LET i=2
9800 PRINT AT 21-Q*5+2,W*2;A$(Q,
W); INK i;AT 21-Q*5+3,W*2;A
$(Q+4,W): LET i=0: NEXT W:
NEXT Q
9810 RETURN

```



16/48K

La raccolta delle mele

Una mela al giorno toglie il medico di torno!... Fortemente convinti della validità di questo antico detto, decidete di recarvi in un vicino frutteto ove potrete fare incetta di quei gustosi frutti. Poiché però in fondo siete un po' pigri vi limiterete a girovagare sotto i rami tenendo alta sulla vostra testa una capiente cesta in attesa della caduta delle mele. Spostatevi dunque con i relativi tasti del cursore ('5' & '8') per spostarvi velocemente a sinistra e a destra, così da trovarvi nel posto giusto al momento giusto. Scopo del gioco è naturalmente quello di far ritorno a casa con la cesta colma del maggior numero possibile di mele. La partita

avrà termine quando lascerete cadere a terra una decina di mele, dando così prova di non possedere la vocazione del coltivatore diretto. Ricordate che ogni qualvolta quindici mele si staccano dall'albero il personaggio che vi rappresenta verrà innalzato di un gradino in direzione dei rami: questo fatto, anziché rappresentare un aiuto per voi, costituisce un problema poiché in questo modo le mele raggiungono il terreno molto prima.

Il programma, realizzato per girare sullo Spectrum 16K, prevede tre distinti livelli di difficoltà (1/Difficile, 2/Medio, 3/Facile) e può essere reso autopartente con SAVE "mele" LINE 1.

```

? PAPER 0: INK 7: BORDER 0:
CLS : PRINT AT 0,6;"LA RAC
COLTA DELLE MELE""RACCOGL
I LE MELE MAN MANO CHE CA
SCANO...MA ATTENZIONE A NO
N FARNE CADERE A TERRA PI
U' DI UNA DECINA !""USA

```

```

I TASTI 5 / 8 PER MUOVER
TIA SINISTRA O A DESTRA."
': PLOT 100,25: DRAW INK 6
;50,50,67321.777: PRINT
INK 2" PREMI UN TASTO PE
R INIZIARE ": PAUSE 0

```

```

2 POKE 23693,42: CLS :
  INPUT "LIVELLO 1,2,3 (1 D
  IFFICILE) ";FGH
3 IF FGH<1 OR FGH>3 THEN
  GO TO 2
4 BORDER 4: PAPER 6: CLS
6 LET a=19: LET vc=0: LET ef=
0: LET ab=0: LET bc=0:
  LET b=14: LET t=1: LET aa=
1: LET cc=2: LET zx=7:
  LET qq=2: LET df=12: LET t
tt=4445: LET q=15: LET aaa=
0: LET ggg=98
7 LET m$="AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAA"
9 REM UDG
10 FOR y=144 TO 150
20 FOR z=0 TO 7
30 READ x: POKE USR (CHR$ y)+z
,x
40 NEXT z: NEXT y
50 POKE 23692,255
60 DATA 36,24,60,126,255,126,6
0,24,255,255,255,255,255,25
5,127,7,255,255,255,255,255
,255,254,224,195,196,195,11
3,127,63,15,15,195,163,195,
199,254,252,240,240,15,15,1
5,28,24,56,48,48,240,240,24
0,56,24,28,12,12
70 GO SUB 2000
71 GO SUB 2301
75 REM inizio del gioco
78 INK 0: PLOT 0,q: DRAW 255,0
: PLOT 0,q-1: DRAW 255,0
79 PRINT AT a+1,b," ":
  PRINT AT a+2,b," ":
  LET a=a-2: PRINT AT 21,0;"
OK, INIZIA LA RACCOLTA !!!
  ": LET q=167-(a+2)*8
80 INK 0: PLOT 0,q: DRAW 255,0
81 PLOT 0,q-1: DRAW 255,0
83 PLOT 0,164: DRAW 255,0
84 LET ef=9: PLOT 0,165:
  DRAW 255,0
85 LET bc=vc
86 IF ttt=2 THEN PRINT AT 21,
0;" CONTINUA LA RACCOLTA !!
!
87 FOR k=1 TO fgh
89 IF INKEY$="" THEN : PAUSE 2
: NEXT k
90 IF INKEY$="5" THEN LET b=b
-1
92 IF INKEY$="8" THEN LET b=b
+1
93 IF b=-1 THEN LET b=0
94 IF b=29 THEN LET b=28

```

```

110 PRINT AT a,b; INK 1;" BC "
120 PRINT AT a+1,b; INK 3;" DE
"
130 PRINT AT a+2,b; INK 3;" FG
"
135 NEXT k
139 GO SUB 3000
140 GO TO 87
2000 PRINT INK 0,AT 0,0;"MELE
PERSE: 0 RACCOLTE: 0"
2300 RETURN
2310 IF t=1 THEN PRINT INK 0,
AT 21,0;"OK, INIZIA LA RACC
OLTA !!! "
2319 GO TO 2340
2320 IF t=2 THEN LET t=1
2400 RETURN
3000 IF aa=1 THEN PRINT AT 3,1;
  INK 4;m$
3030 IF aa=1 THEN PRINT INK 4,
OVER 1,AT 2,1;"<><>
<><><><><><>
<>>><><><><>
<>"
3040 IF aa=1 THEN PRINT INK 4;
OVER 1,AT 2,1;"+++++
+++++
3200 LET aa=0
3250 IF cc=56 THEN GO TO 3400
3300 LET bb=INT (RND*30)+1
3330 LET df=0: IF qq=2 THEN
  LET ee=bb: LET df=0: LET q
q=255: LET ff=3: LET cc=556
: RETURN
3350 IF aaa=15 THEN LET vc=bc:
  LET bc=0: LET ttt=2: LET a
aa=0: PRINT AT 3,1; INK 4;m
$: GO TO 71
3360 LET cc=56
3400 LET ff=ff+1
3401 IF bc=10 THEN : INK 0:
  BORDER 4: POKE 23693,252:
  GO SUB 4000: CLS : PRINT
AT 9,4;"LA PARTITA E' FINIT
A"""" HAI RACCOLTO ";ab
;" MELE"""" PREMI UN TAST
O PER RIPROVARE ": PAUSE 0
: RUN 2
3402 IF ff>=a+3 THEN BEEP .4,-2
0: LET bc=bc+1: PRINT AT 0,
14;bc: LET cc=3: LET aaa=aa
a+1: LET qq=2: PRINT AT ff-
1,bb;" ": LET ff=3: LET bb=
0: RETURN
3420 PRINT AT ff-1,bb;" "
3430 IF ff>=a+3 THEN GO TO 3450

```

```

3440 PRINT INK 4;AT ff,bb;"A":
      BEEP .009,df: LET df=dF+2
3450 IF ff+l=a AND bb=b+l OR ff=
      a AND bb=b+l OR ff+l=a
      AND bb=b+2 THEN PRINT
      AT ff,bb;" ": LET aaa=aaa+1
      FOR h=38 TO 48: BEEP .003
      ,h: NEXT h: LET ab=ab+1:
      PRINT INK 0,AT 0,28;ab:
      LET cc=255: LET ff=3:
      LET bb=0: GO TO 3250
3500 RETURN

```

```

4000 PRINT AT 21,0; FLASH 0;
      BRIGHT 0;"
      "
4010 RESTORE 5000: FOR n=0 TO 15
      : READ a,b: BEEP a/5,b:
      NEXT n: RETURN
5000 DATA .8,0,.8,2,.4,3,.4,2,.8
      ,0,.8,0,.8,2,.4,3,.4,2,.8,0
      ,.8,3,.8,5,1.6,7,.8,3,.8,5,
      1.6,7
9990 RETURN

```

Creatore di caratteri



Questo programma di utilità pratica controllato da menù facilita la creazione, correzione, e registrazione dei caratteri personalizzati. Inoltre, il programma provvede a calcolare le istruzioni DATA per i vostri nuovi caratteri e vi permette di rivederli in uno qualsiasi dei colori del C64.

Questo programma che genera caratteri sposta il set completo dei caratteri (256) all'interno della RAM e prepara lo schermo in modo che possiate facilmente ridefinirli. Si possono ridefinire fino a 128 caratteri per volta. Tuttavia, i caratteri in negativo (reverse), non possono essere ridefiniti senza modificare questo programma.

Viene tracciata sullo schermo una griglia 8x8. Usando i tasti di controllo cursore, potete designare qualsiasi carattere che vogliate creare. Tramite comandi ad un solo tasto, che vengono tutti elencati a fianco della griglia sullo schermo, si possono opportunamente gestire i caratteri.

Quando avete realizzato il carattere voluto, il comando D vi mostrerà le istruzioni DATA contenenti i valori numerici necessari per crearlo. Dopo aver ridefinito tutti i caratteri voluti (fino a 128), potete registrarli sotto forma di archivio dati usando il comando S. I dati necessari per creare i caratteri saranno preceduti dal nu-

mero totale di caratteri registrati nell'archivio dati in questione. Il codice corrispondente prederà i dati necessari alla realizzazione del carattere stesso.

In una successiva esecuzione del programma, potete caricare tutti i caratteri registrati in un archivio dati utilizzando archivi su nastro. Se possedete una unità dischi, sostituite semplicemente le seguenti righe:

```
640 IF AS$="L" THEN OPENI, 8,0,N$:
GOTO900
```

```
640 OPEN, 1,8,1,N$:GOTO800
```

Quando il programma viene mandato in esecuzione, dopo che il set di caratteri della ROM è stato trasferito alla RAM e lo schermo è stato preparato, il programma inizializza il comando C (scegli un carattere). Se volete caricare prima caratteri definiti precedentemente, scegliete un qualsiasi carattere per tornare al menù principale, quindi scegliete il comando L (LOAD=caricamento).

Mentre il programma è in esecuzione, potete vedere il carattere che state creando in formato multicolore (Multi Color Mode=MCM) tramite il comando M (= Multicolore attivato). Tutti i caratteri che compaiono sullo schermo saranno in formato multicolore.

Tuttavia, solo il carattere che state creando, e che viene mostrato alla locazione di memo-

ria schermo 1731, cambierà di colore premendo F7. Ciò avviene perché il tasto di funzione F7 cambia solo la locazione di memoria colore 56003, che contiene l'informazione riguardante la locazione di schermo 1731 per ciò che concerne il colore.

Inoltre, mentre si è in MCM, il carattere ridefinito perché sia in formato multicolore deve avere un codice colore compreso fra 8 e 15,

all'interno della RAM colore (CRAM=Color Random Access Memory). Vale a dire, se il codice colore è compreso tra 8 e 15 (dall'arancio al grigio-3) nella CRAM, le coppie di bit del carattere cambieranno colore in accordo con i colori di fondo da 0 a 2. Tuttavia, se il codice colore della CRAM è compreso tra 0 e 7 (da nero a giallo), il carattere ridefinito verrà mostrato interamente in quel colore.

```

5 POKE52,56:POKE56,56:CLR:PRINTC
HR$(142)
10 DIMA(8,8),D%(127,8),C$(15),K%
(127):L=0:CH=0:F=0
12 X=0:Y=0:R=0:C=0:CM=14336:RA=5
6334:V=53248:S=1411
15 IFF=0THENPRINT"{CLR}{GIU'}
{ 7 SPAZI}PRONTO IN CIRCA 40
SECONDI"
20 RESTORE:FORX=0TO15:READC$(X):
NEXT
21 FORR=1TO8:FORC=1TO8:A(R,C)=46
:NEXTC,R
25 C0=PEEK(V+33)AND15:C1=PEEK(V+
34)AND15
27 CL=PEEK(V+2755)AND15:C2=PEEK(
V+35)AND15
29 IFL>0ORF=1THEN39
31 POKERA,(PEEK(RA)AND254):POKE1
,PEEK(1)AND251
34 FORI=0TO255:FORJ=0TO7:POKECM+
I*8+J,PEEK(V+I*8+J):NEXTJ,I
36 POKE1,PEEK(1)OR4:POKERA,PEEK(
RA)OR1
37 POKEV+24,(PEEK(V+24)AND240)OR
14
39 PRINT"{CLR}"SPC(17)"IN FORMAT
O MULTI-COLORE"
40 PRINT"REGISTRO COLORE DELLE C
OPPIE DI BIT DEL";
41 PRINT"{ 9 SPAZI}GENERATORE DI
CARATTERI"
48 PRINT"*{ 2 SPAZI}ATTIVA IL P
IXEL{ 7 SPAZI}00{ 6 SPAZI}BKG
#0"
50 PRINT"-{ 2 SPAZI}DISATTIVA I
L PIXEL{ 4 SPAZI}01
{ 6 SPAZI}BKG#1"
51 PRINT" F1 BKG#0-"C$(C0)TAB(26
)"10{ 6 SPAZI}BKG#2"
52 PRINT" F3 BKG#1-"C$(C1)TAB(26
)"11{ 6 SPAZI}CRAM"
54 PRINT" F5 BKG#2-"C$(C2)
56 PRINT" F7 CRAM -"C$(CL)
58 PRINT"={ 2 SPAZI}CALCOLA I C
ARATTERI"
60 PRINT" D{ 2 SPAZI}DATI"
61 PRINT" O{ 2 SPAZI}DISATTIVA M
ULTI-COLORE"
62 PRINT" N{ 2 SPAZI}CANCELLA LO
SCHERMO"
63 PRINT" M{ 2 SPAZI}ATTIVA MULT
I-COLORE"
64 PRINT" R{ 2 SPAZI}REGISTRA I
CARATTERI"
66 PRINT" L{ 2 SPAZI}CARICA I CA
RATTERI"
68 PRINT" C{ 2 SPAZI}CANCELLA I
CARATTERI"
69 PRINT" +{ 2 SPAZI}INTERROMPE
IL PROGRAMMA"
70 PRINT" F{ 2 SPAZI}FINE"
80 POKES-40+1,76:POKES-40+2,122:
POKES-40+3,76:POKES-40+4,122:
POKES-40+5,76
81 POKES-40+6,122:POKES-40+7,76:
POKES-40+8,122
82 FORR=0TO7:POKES+C*R*40,84:NEX
T
84 FORC=C-1TO1STEP-1:POKES+C*R*4
0,69:NEXT
86 FORR=R-1TO0STEP-1:POKES+C*R*4
0,89:NEXT
90 Y=0:FORR=1TO8:FORC=1TO8:Y=Y+1
:POKES+Y,A(R,C):NEXT:Y=Y+32:N
EXT
95 Y=1:X=1:GOTO300
100 GETA$:IFAS$=""THEN100
110 R=S+X+(Y-1)*40:C=A(Y,X):POKE
R,C
120 IFAS$="{GIU'}"THENY=Y+1:IFY>8
THENY=1
130 IFAS$="{SU}"THENY=Y-1:IFY<1TH
ENY=8
140 IFAS$="{DES}"THENX=X+1:IFX>8T
HENX=1
150 IFAS$="{SIN}"THENX=X-1:IFX<1T
HENX=8
160 IFAS$="-"THENA(Y,X)=46
170 IFAS$="*"THENR=42:A(Y,X)=R
180 IFAS$=""THEN400
190 IFAS$="D"THEN500

```

```

200 IFA$="N"ORA$="F"ORA$="+"ORA$
    ="L"ORA$="R"THEN600
205 IFA$="M"THEN580
207 IFA$="O"THEN590
210 IFA$="C"THEN700
220 IFA$="{F1}"THENR=33:GOTO520
230 IFA$="{F3}"THENR=34:GOTO520
240 IFA$="{F5}"THENR=35:GOTO520
250 IFA$="{F7}"THENR=2755:GOTO52
    0
300 R=S+X+(X^2)*40:C=A(Y,X)+128:
    POKER,C:IFF=0THEN700
305 GOTO100
400 FORY=0TO8:D%(L,Y)=0:NEXT:CH=
    1
401 FORY=1TO8:FORX=1TO8:PIX=A(Y,
    X)-42:IFPIX>0THENPIX=0:GOTO4
    20
410 PIX=1
420 D%(L,Y)=D%(L,Y)+PIX*2+(8-X):
    NEXTX,Y
430 FORY=0TO7:POKECM+8*K%(L)+Y,D
    %(L,Y+1):POKE1888,K%(L):NEXT
    :GOTO95
450 PRINT"{HOME}{ 21 GIU' }{RVS}"
    A$": SI O NO {OFF}
    { 21 SPAZI}"
460 FORX=1TO10:GETN$:NEXT
470 GETN$:IFN$=""THEN470
480 PRINT"{SU}{ 16 SPAZI}{SU}":I
    FA$="N"ORA$="F"ORA$="+"ORA$="
    "L"ORA$="R"THENRETURN
481 IFN$="S"THEN12
482 IFN$="N"THENPRINT"{GIU'}PER
    RIPARTIRE, BATTI GOTO 12":ST
    OP
490 PRINT"{RVS}{HOME}{ 6 GIU' }CO
    NTINUAZIONE":GOTO460
500 PRINT"{CLR}{GIU'}{DES}DATI";
    :FORY=1TO8:PRINTD%(L,Y)"
    {SIN},";:NEXT:PRINT"{SIN}"
510 PRINT"{GIU'}PER OTTENERE IL
    CODICE TASTI="K%(L):GOTO490
520 C=PEEK(V+R)AND15:C=C+1:IFC>1
    5THENC=0
530 POKEV+R,C:PRINT"{HOME}
    { 6 GIU' }";:IFR=33THENC0=C:G
    OTO570
540 PRINT"{GIU'}";:IFR=34THENC1=
    C:GOTO570
550 PRINT"{GIU'}";:IFR=35THENC2=
    C:GOTO570
560 PRINT"{GIU'}";:CL=C
570 PRINT"{ 10 DES}"C$(C)"
    { 6 SPAZI}":GOTO300
580 POKEV+22,PEEK(V+22)OR16:GOTO
    300
590 POKEV+22,PEEK(V+22)AND239:GO
    TO300
600 GOSUB450:IFN$<>"S"THEN95
610 GETN$:GETN$:IFA$="N"THEN12
620 IFA$="F"THENPOKEV+24,21:POKE
    V+22,PEEK(V+22)AND239:END
625 IFA$="+"THENPRINT"{GIU'}PER
    RIPARTIRE, BATTI GOTO 12":ST
    OP
630 PRINT"{CLR}":INPUT"NOME DELL
    'ARCHIVIO CARATTERI ";N$:PRI
    NT
640 IFA$="L"THENOPEN1,1,0,N$:GOT
    O900
645 OPEN1,1,1,N$:GOTO800
700 PRINT"{HOME}{ 20 GIU' }{RVS}
    { 2 SPAZI}PREMETE IL TASTO C
    HE VOLETE CAMBIARE
    { 2 SPAZI}{OFF}":F=1
705 IFCH=1THENL=L+1:CH=0
710 GETA$:IFA$=""THEN710
720 POKE16385,ASC(A$):K%(L)=PEEK
    (16385)AND191:IFK%(L)>64THEN
    K%(L)=K%(L)-64
722 POKE1888,K%(L)
725 PRINT"{SU}CODICE DEL TASTO="
    K%(L)"{SIN}{ 2 SPAZI}"
730 PRINT"{ 30 SPAZI}":IFL=0THEN
    100
735 FORY=0TO8:FORX=0TO8:A(Y,X)=4
    6:NEXTX,Y:GOTO90
800 PRINT#1,L
802 FORY=0TOL:PRINT#1,K%(Y):FORX
    =1TO8:PRINT#1,D%(Y,X):NEXTX,
    Y:CLOSE1:GOTO12
900 INPUT#1,L:FORY=0TOL:INPUT#1,
    K%(Y):FORX=1TO8:INPUT#1,D%(
    Y,X):NEXTX,Y:CLOSE1
910 PRINT"STO CALCOLANDO I CARAT
    TERI"
920 FORY=0TOL:FORX=1TO8:POKECM+8
    *K%(Y)+(X-1),D%(Y,X):NEXTX,Y
    :GOTO12
1000 DATANERO,BIANCO,ROSSO,BLU V
    ERDE,PORPORA,VERDE,BLU,GIAL
    LO,ARANCIO
1010 DATAMARRONE,ROSSO CHIARO,GR
    IGIO 1,GRIGIO 2,VERDE CHIAR
    O,AZZURRO,GRIGIO3

```

**Leggete
Supervic e
Supersinc**

Barrier battle

L'obiettivo di 'Barrier battle' è di costruire barriere, con i joystick cercando di costringere l'avversario ad uscire dalla stanza o a sbattere contro un muro.

Nelle barriere è possibile creare dei buchi premendo il tasto fire.

Tutte le istruzioni sono nel gioco.

```

94 POKE36879,25:LV=5:GOSUB1001
98 DIMA$(18),B$(18),M(18)
100 X=11:Y=12:SR=7680+X+22*Y:SD=
    216:SS=102:C=30720
101 POKE198,0:WL=160:BR=214:BK=3
    2:V1=5:V2=5
105 LN=22:VE=LN:DR=-LN
115 LC=SR:PS=LC
130 PRINT"{CLR}{DES}{BLK}{RVS}
    {OFF}"V1;
140 PRINT"{ 14 DES}{BLU}{RVS}
    [<X>]{OFF}"V2
145 GOSUB5000
200 DD=37154:P1=37151:P2=37152:I
    FV2=2THENFORI=1TO40:NEXT
201 POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128:
    J0=- (P=0)
203 IFJ0=1THENVE=1:GOTO229
204 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
205 FB=- ((PAND32)=0)
221 J3=- ((PAND4)=0):IFJ3=1THENVE
    =-LN:GOTO229
223 J1=- ((PAND8)=0):IFJ1=1THENVE
    =LN:GOTO229
227 J2=- ((PAND16)=0):IFJ2=1THENV
    E=-1
229 GETZ$:IFZ$=""THENNGOTO300
230 IFZ$="I"THENDR=-LN:GOTO300
233 IFZ$="M"THENDR=LN:GOTO300
236 IFZ$="K"THENDR=1:GOTO300
239 IFZ$="J"THENDR=-1
300 FORSP=1TOLV:NEXTSP
301 LC=LC+VE:GOSUB7600
302 IFPEEK(LC)<>BKTHENP=1:GOTO60
    00
304 IFFB=0ORV1=0THEN307
305 POKELC,BK:V1=V1-1:POKE7683,V
    1+48:GOTO308
307 POKELC,WL:POKELC+C,0
308 PS=PS+DR
309 IFPEEK(PS)<>32THENP=2:GOTO60
    00
310 IFZ$<>"ORV2=0THEN314
312 POKEPS,BK:V2=V2-1:POKE7701,V
    2+48:GOTO315
314 POKEPS,SS:POKEPS+C,6
315 GOTO200
1001 GOSUB7502:PRINT"{ 2 SPAZI}
    { 2 GIU'}PER INIZIARE PREMI
    "
1002 PRINT" {RVS}FIRE{OFF} O
    {RVS}BARRA SPAZIO"
1010 GETXS:P=PEEK(37151):FB=- ((P
    AND32)=0):IF(FB=0)AND(X$=""
    ,THEN1010
1018 GOSUB7510:RETURN
5000 FORI=7724TO7745:POKEI,SD:PO
    KEI+C,2:NEXT
5002 FORI=8164TO8185:POKEI,SD:PO
    KEI+C,2:NEXT
5004 FORI=7724TO8164STEP22:POKEI
    ,BR:POKEI+C,2:NEXT
5005 FORI=7745TO8185STEP22:POKEI
    ,BR:POKEI+C,2:NEXT
5008 RETURN
6000 GOSUB6030:PRINT"{CLR}
    { 13 GIU'}{DES}{BLU}GIOCATO
    RE{DES}";
6002 IFP=1THENPOKE7977,SS:POKE79
    77+C,6
6004 IFP=2THENPOKE7977,WL:POKE79
    77+C,0
6006 PRINT"{DES}VINCE":FORI=1TO7
    00:NEXT:GOSUB7000
6007 PRINT"{ 7 GIU'}{ 7 SPAZI}PR
    EMI :":PRINT"{GIU'} {RVS}FI
    RE{OFF} O {RVS}BARRA SPAZIO
    {OFF}{GIU'}{ 6 SPAZI}PER CO
    NTINUARE"
6008 PRINT"{ 4 DES}{GIU'}{RVS}
    {BLU}Q- PER FINIRE"
6009 POKE198,0:P=PEEK(P1):FB=- ((
    PAND32)=0)
6010 IFPEEK(197)=48THENPOKE198,0
    :END
6012 IFFB<>1ANDPEEK(197)<>32THEN
    6009
6013 GOTO100
6030 POKE36877,220:FORL=15TO0STE
    P-1:POKE36878,L
  
```

```

6035 FORM=1TO50:NEXTM:NEXTL:POKE
36877,0
6040 POKE36878,0:RETURN
7000 PRINT"{CLR}{ 8 GIU' }
{ 6 DES}GAME OVER{OFF}"
7005 RESTORE
7006 FORT=1TO18:READM(T):NEXT
7007 FORT=1TO9:READL(T):NEXT
7010 FORI=1TO5
7020 FORJ=1TO9:POKEL(J),M(J):POK
EL(J)+C,6:NEXT
7030 FORK=1TO9:POKEL(K),M(K+9):P
OKEL(K)+C,6:NEXT:NEXT
7050 DATA32,81,32,78,160,77,122,
32,76,77,81,78,32,160,32,12
2,32,76
7060 DATA7909,7910,7911,7931,793
2,7933,7953,7954,7955
7070 RETURN
7502 PRINT"{CLR}{ 4 DES}{RVS}
{BLU}BARRIER BATTLE{OFF}
{ 3 GIU' }"
7503 PRINT" UN GIOCATORE DEVE ":
PRINT" USARE IL JOY L'ALTRO
":PRINT" LA TASTIERA(I,J,K,
M)"
7504 PRINT"{ 2 SPAZI}CON QUESTI
IL TUO":PRINT"{ 4 SPAZI}AVV
ERSARIO DEVE"
7505 PRINT" COLLIDERE CONTRO":PR
INT"IL MURO O LE BARRIERE"
7506 PRINT"{ 2 GIU'}TU PUOI CREA
RE 5 BUCHI":PRINT"
{ 2 SPAZI}NELLA TUA BARRIER
A"
7507 PRINT"{ 6 SPAZI}PREMENDO":P
RINT" FIRE O BARRASPAZIO"
7508 RETURN
7510 PRINT"{CLR}{ 6 GIU'}LIVELLO
DI DIFFICOLTA'":PRINT"
{ 8 SPAZI}(1-4)":PRINT"
{ 6 SPAZI}(1 VELOCE)"
7512 GETS$:IFSS$=""THEN7512
7513 SK=VAL(S$):IFSK<1ORSK>4THEN
7512
7520 LV=(SK-1)*10:RETURN
7600 POKE36878,15
7610 FORL=1TO5:POKE36876,INT(RND
(1)*128)+128
7620 NEXTL
7630 POKE36876,0:POKE36878,0:RET
URN

```



joystick

Barrier battle

L'obiettivo di 'Barrier battle' è di costruire barriere, con il joystick (giocatore 1) e la tastiera (giocatore 2) cercando di costringere l'avversario ad uscire dalla stanza o a sbattere contro un muro.

```

10 FORL=54272TO54296:POKEL,0:NEX
TL:POKE54296,15:POKE54277,17
20 POKE54278,241
93 REM *** INIZIALIZZAZIONE ***
94 POKE53280,1:POKE53281,1:LV=5:
GOSUB1000
98 DIM A$(18),B$(18),M(18)
100 X=20:Y=11:SR=1024+X+40*Y:SD=
171:SS=102
101 WL=160:BR=214:BK=32:V1=5:V2=
5
105 LN=40:VE=LN:DR=-LN:C=54272
115 LC=SR:PS=LC
130 PRINT"{CLR}{ 24 GIU' }{DES}
[<4>]{RVS} {OFF} BUCHI G.1 "
V1;

```

Nelle barriere è possibile creare dei buchi premendo il tasto fire (giocatore 1) e la barra spazio (giocatore 2); in alto sono visualizzati i buchi che può ancora creare ogni giocatore. Tutte le istruzioni sono nel gioco.

```

140 PRINT"{ 5 DES}{BLU}{RVS}
[<X>]{OFF} BUCHI G.2
{ 2 SPAZI}";V2
145 GOSUB5000
199 REM *** JOYSTICKS ***
200 K1=PEEK(56321):K2=PEEK(56320)
)
201 J1=15-(K1AND15):J2=15-(K2AND
15)
203 F1=K1AND16:F2=K2AND16
221 IFJ1=1THENVE=-LN:GOTO230
223 IFJ1=2THENVE=LN:GOTO230
225 IFJ1=8THENVE=1:GOTO230
227 IFJ1=4THENVE=-1
230 IFJ2=1THENDR=-LN:GOTO300
233 IFJ2=2THENDR=LN:GOTO300

```

```

236 IFJ2=8THENDR=1:GOTO300
239 IFJ2=4THENDR=-1
299 REM *** MOSSA GIOCATORI ***
300 FORSP=1TOLV:NEXTSP
301 LC=LC+VE:GOSUB7600
302 IFPEEK(LC)<>BKTHENP=1:GOTO60
00
304 IFF1=16ORV1=0THEN307
306 POKELC,BK:V1=V1-1:POKE1958,V
1+48:GOTO308
307 POKELC+C,11:POKELC,WL
308 PS=PS+DR
309 IFPEEK(PS)<>32THENP=2:GOTO60
00
310 IFF2=16ORV2=0THEN314
311 POKEPS,BK:V2=V2-1:POKE1979,V
2+48
313 GOTO315
314 POKEPS+C,6:POKEPS,SS
315 GOTO200
1000 GOSUB7502:PRINT"{ 5 GIU' }
{ 7 DES}{ 3 SPAZI}SPARO PER
CONTINUARE "
1010 F1=PEEK(56321)AND16:F2=PEEK
(56320)AND16:IFF1=16 AND F2
=16 THEN1010
1018 GOSUB7510:RETURN
4999 REM *** CONTORNO ***
5000 FORI=1024TO1063:POKEI+C,9:P
OKEI,SD:NEXT
5002 FORI=1904TO1943:POKEI+C,9:P
OKEI,SD:NEXT
5004 FORI=1024TO1904STEP40:POKEI
+C,9:POKEI,BR:NEXT
5005 FORI=1063TO1943STEP40:POKEI
+C,9:POKEI,BR:NEXT
5008 RETURN
5999 REM *** FINE GIOCO ***
6000 GOSUB6030:PRINT"{CLR}
{ 10 GIU' }{ 11 DES}[<2>]GIO
CATORE{DES}";
6002 IFP=1THENPOKE1445,SS:POKE14
45+54272,6
6004 IFP=2THENPOKE1445,WL:POKE14
45+54272,11
6006 PRINT"{DES} VINCE":FORI=1TO
700:NEXTI
6008 GOSUB7000:PRINT"{ 8 GIU' }
{ 4 DES}SPARARE PER CONTINU
ARE:{RVS}{BLK}Q-FINE
{ 3 SPAZI}{OFF}{RED}"
6009 POKE198,0:F1=PEEK(56321)AND
16:F2=PEEK(56320)AND16
6010 IFPEEK(197)=62THENPOKE198,0
:END
6012 IFF1=16ANDF2=16THEN6009
6013 GOTO100
6029 REM *** ESPLOSIONE ***

```

```

6030 W=54276:A=54277:H=54273
6035 POKEW,129:POKEA,15:POKEH,40
:POKEC,200:FORI=1TO500:NEXT
6040 POKEW,128:POKEA,0:RETURN
7000 PRINT"{CLR}{ 8 GIU' }
{ 15 DES}FINE GIOCO{OFF}"
7005 RESTORE
7006 FORT=1TO18:READM(T):NEXT
7007 FORT=1TO9:READL(T):NEXT
7010 FORI=1TO5
7020 FORJ=1TO9:POKEL(J)+C,9:POKE
L(J),M(J):NEXT
7030 FORK=1TO9:POKEL(K)+C,9:POKE
L(K),M(K+9):NEXT:NEXT
7050 DATA32,81,32,78,160,77,122,
32,76,77,81,78,32,160,32,12
2,32,76
7060 DATA1482,1483,1484,1522,152
3,1524,1562,1563,1564
7070 RETURN
7502 PRINT"{CLR}{ 13 DES}
{ 3 GIU' }{RVS}{BLU}BARRIER
BATTLE{OFF}{ 4 GIU' }"
7504 PRINT"{ 4 DES}USANDO IL JOY
STICK, FARE ANDARE"
7505 PRINT"{ 4 DES}L'{DES}AVVERS
ARIO {DES}CONTRO {DES}IL MU
RO."
7506 PRINT"{GIU' }{ 4 DES}HAI 5 B
UCHI DA USARE.{ 4 SPAZI}CRE
ALI"
7507 PRINT"{ 4 DES}CON{DES} IL T
UO{ 2 SPAZI}PULSANTE DI SPA
RO."
7508 RETURN
7510 PRINT"{CLR}{ 9 GIU' }
{ 9 DES}{ 3 SPAZI}VELOCITA'
{1-4}?"
7512 PRINT"{ 2 GIU' }{ 9 DES}(1 E
' LA PIU' VELOCE)"
7513 GETSS:IFSS=""THEN7513
7515 SK=VAL(SS):IFSK<1ORSK>4THEN
7513
7520 LV=(SK-1)*10:RETURN
7600 POKE54276,17:X1=PEEK(162):X
2=PEEK(162)
7610 POKE54273,X1:POKEC,X2
7620 POKE54276,16:RETURN

```

**Aspettiamo
i tuoi lavori
migliori**


```

38 NEXTI
39 PRINT"{CLR}{ 7 GIU' }"
40 FORI=1TO4:PRINTTAB(8)A$:PRINT
TAB(8)B$:NEXTI
41 POKE7703,79:POKE7704,101:POKE
7725,99:POKE7703+M,0:POKE7704
+M,0:POKE7725+M,0
42 FORI=2TOQQ(N):POKEQ(I),R(I):N
EXTI
43 FORI=2TO6:POKEQ(I)+M,C(1):NEX
TI
44 FORI=7TO11:POKEQ(I)+M,C(2):NE
XTI
45 FORI=12TO16:POKEQ(I)+M,C(3):N
EXTI
46 FORT=1TO16:GOSUB3:POKES(T),63

47 FORI=1TOQQ(N):GOSUB3:P=PEEK(Q
(I)+M):IFI=1THENP=1
48 POKEQ(I),32:POKEQ(I),R(I)
49 GETES$:IFES$=""THEN48
50 IFASC(ES$)=13THEN53
51 IFES<>"{F1}"THEN48
52 NEXTI:GOTO47
53 A=S(T):ONIGOSUB4,5,6,7,8,9,5,
6,7,8,9,5,6,7,8,9
54 GOSUB13:NEXTT
55 PRINT"{ 2 GIU' }PREMI F1--CAMB
IO":PRINTTAB(6)"F7--STAMPA":G
OSUB3
56 GETES$:IFES$="{F7}"THEN74
57 IFES<>"{F1}"THEN56
58 GOSUB14
59 PRINT"{ 2 SU }PREMI F7--NO CAM
BIO":PRINTTAB(6)"F1--CAMBIO":
GOSUB3
60 FORT=1TO16:A=S(T):GOSUB10:GOS
UB3:P=PEEK(A+M):IFP=1THENP=0:
GOSUB13
61 GOSUB12:GOSUB11
62 GETES$:IFES$="{F7}"THENGOSUB11:
GOTO73
63 IFES<>"{F1}"THEN61
64 GOSUB12
65 FORI=1TOQQ(N):GOSUB3:P=PEEK(Q
(I)+M)
66 POKEQ(I),32:POKEQ(I),R(I)
67 GETES$:IFES$=""THEN66
68 IFASC(ES$)=13THEN71
69 IFES<>"{F1}"THEN66
70 NEXTI:GOTO65
71 A=S(T):ONIGOSUB4,5,6,7,8,9,5,
6,7,8,9,5,6,7,8,9
72 GOSUB13
73 NEXTT:GOSUB14:PRINT"{ 5 SU }":
GOTO55
74 FORT=1TO16:A=S(T):P=PEEK(A+M)
:GOSUB10

```

```

75 A=S(T)-184:GOSUB11:GOSUB13:A=
S(T)-176:GOSUB11:GOSUB13
76 A=S(T)-8:GOSUB11:GOSUB13
77 NEXTT
78 FORT=1TO12:A=S(T):P=PEEK(A+M)
:GOSUB10
79 A=S(T)+168:GOSUB11:GOSUB13:A=
S(T)+176:GOSUB11:GOSUB13
80 NEXTT
81 FORT=1TO16:A=S(T):P=PEEK(A+M)
:GOSUB10
82 IFT/4=INT(T/4) THEN86
83 A=S(T)-168:GOSUB11:GOSUB13:A=
S(T)+8:GOSUB11:GOSUB13
84 A=S(T)+184:IFT>12THEN86
85 GOSUB11:GOSUB13
86 NEXTT
87 PRINT"{ 2 GIU' }ANCORA?";
88 GETAS$:IFAS$=""THEN88
89 IFAS$="S"THENRUN
90 IFAS$="N"THENEND
91 GOTO88

```



Guida per l'input dei programmi sul TI 99/4A

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle improvvise "andate a capo" delle quali, naturalmente, non va tenuto conto in fase di digitazione.

Vi potrà capitare, a volte di trovare nei listati di programmi per TI 99/4a alcuni caratteri sottolineati. La sottolineatura rappresenta una particolare codifica dei tasti di controllo: dovrete quindi premere il tasto indicato dal carattere insieme al tasto CONTROL.

Ad esempio, se trovate A dovrete battere CONTROL+A; se trovate e—d, dovrete battere CONTROL+SPAZIO, e così via.

ABC
PERSONAL
COMPUTER

il Corso di BASIC in meno di 6 mesi ideato dagli specialisti del Gruppo Editoriale Jackson

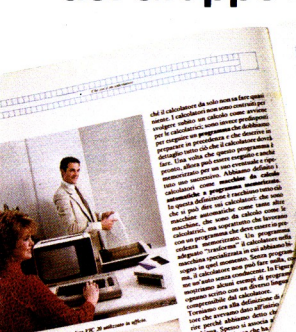


Figura 3. Il calcolatore Commodore VIC-20 utilizzato in ufficio.



Figura 4

Insegna tutto quel che c'è da sapere sul BASIC;
mette subito in grado di programmare;
fornisce una guida ragionata e competente alla scelta del Personal Computer.

ABC Personal Computer

è il corso che risponde oltretutto alle esigenze di chi non ha tempo da perdere, perché:

- si completa in meno di 6 mesi**
- si compone di 24 fascicoli settimanali**

di circuiti integrati
in effetti, si potrebbe
ragione, che il calcolatore
molti step, il
nulla che non
donna e se
anno" è guai
re, quindi
italiano
per

ché il calcolatore da solo non si fa fare quasi
niente. I calcolatori non sono creati per essere
svolti subito un calcolo come avviene
per le calcolatrici; sono invece predisposti
per creare un programma e che debbano
preparare in precedenza il calcolatore dovrà
dettargli tutto ciò che il calcolatore dovrà
fare. Una volta che questo compito è
finito, allora può essere eseguito e cancellato
il tutto con un solo comando. Abbiamo definito i
calcolatori come macchine da calcolo
autonome, a programma sommario,
a questa definizione il calcolatore che sono
che si può dire un calcolatore; che sono
macchine autonomiche come tutte altre
macchine, che sono da calcolare come lavorano
macchine, ma soprattutto che lavorano
calcolatrici, ma soprattutto che deve essere in
con un programma che deve essere in
colore. "trasforma" il calcolatore sulla
adeguate "trasforma" in cui abbiamo
macchine specializzate in cui abbiamo
sogno in quel momento. Senza programma
ma, il calcolatore non può fare nulla, ne
né il tutto senza conduttore. In figura
mostrano alcuni esempi di programmi
ognuno scritto con un diverso linguaggio
comprensibile dal calcolatore.
Ecco ora una lista di definizioni di
che servono a dare un'idea di
la nostra intelligenza e di
sublime. Spesso si associa a
elettronici qualcosa che ha
con l'uomo in fatto



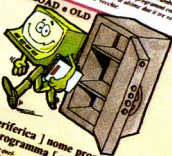
questo tipo
di computer
non è
"I nostri best
in, sono costr
in, con cost

conservati. La memoria centrale di un calcolatore
può essere usata con contenuto del momento in cui la
memoria viene spesa (si dice che è una memoria
volatile). Il momento quando registra un programma
non si ha una memoria esterna non volatile, ad esempio
Per effettuare maggiori, per questo il programma
SAFE dovrebbe essere in dettaglio nel relativo capitolo
Pochi fra di SAFE non è uguale a tutte le macchine
perché esse sono:
il trasferimento di codice il momento del com-
to creare e quella centrale, si effettua con l'istruzione
LOAD in alcune versioni BASIC, con l'istruzione
OLD che è l'operazione « LOAD ».



Sul supporto su cui si vuole
programmi (transistori, altoparlanti,
tutte le cose). In un computer
con quello meno (adesso sistemi a video
però molto migliorati). Questo tipo di
programma (per esempio) di un
programma di un computer di un
della stessa. E' un tipo di sistema di
errori, di un tipo di sistema di un
molti programmi di un computer di un
molti programmi di un computer di un
molti programmi di un computer di un
molti programmi di un computer di un

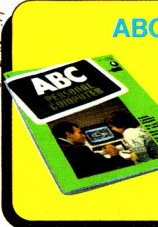
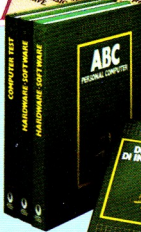
Istruzioni (comandi) LOAD e OLD



LOAD [nome periferica] nome programma
LOAD [nome periferica] nome programma

Esse
L'istruzione LOAD under il computer carica e trasferisce
in definizione SAFE, trasferisce sulla memoria
memorie sul computer un programma di un computer di un
L'istruzione OLD
L'istruzione OLD
L'istruzione OLD

Esempio



per tutti coloro che vogliono davvero "dialogare" col computer

24
FASCICOLI SETTIMANALI
IN EDICOLA
DAL 21-9-84

La rapida diffusione dei computer nelle aziende, nelle case ha reso urgente e indispensabile per molti imparare il linguaggio del computer. Ci sono molti modi per farlo. Il più nuovo, originale, rapido e divertente si chiama...

ABC Personal Computer

l'opera creata per rispondere alle esigenze di chi, per lavoro, studio, hobby vuole acquisire un'effettiva padronanza dei piccoli elaboratori per sfruttarne le immense, entusiasmanti possibilità.

ABC Personal Computer

svela i segreti del BASIC - il linguaggio fondamentale dei personal, home e microcomputer - e fornisce la chiave per programmare da soli.

ABC Personal Computer

tratta il BASIC in modo diverso, organico, comprensibile a tutti perchè nasce dalla grande esperienza e dalla capacità divulgativa del Gruppo Editoriale Jackson.

ABC Personal Computer

è un'opera preziosa, comprensibile per i ragazzi, perchè comincia proprio dall'abc dell'informatica; ideale per i professionisti, perchè rapida, esauriente, concreta; preziosa per gli appassionati perchè ricca di programmi già testati, di suggerimenti, di notizie sul mondo dei piccoli computer.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

**noi l'informatica
la conosciamo davvero**

Personal Computer

24 appuntamenti in edicola per arricchire la biblioteca di casa con:

- 2 volumi di Lezioni per complessive 608 pagine
- 1 volume di Computer-test
- 1 Dizionario di Informatica di oltre 208 pagine

L'opera è elegantemente rilegata in similpelle.

Centinaia di illustrazioni a colori, foto e disegni.

Formato dei volumi cm. 21x28.

Formato del Dizionario di Informatica cm. 15x21.

Abbonamento-risparmio

Togliendo da inviare in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson "ABC Personal Computer"
via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Si, desidero sottoscrivere l'abbonamento risparmio ai 24 fascicoli di ABC Personal Computer e alle copertine dei 4 volumi dell'opera. Tutto al prezzo speciale di L. 80.000 invece di L. 96.000.

Allego alla presente

- assegno non trasferibile di L. 80.000 a voi intestato
- fotocopia di versamento di L. 80.000 sul ccp n. 11666203
- fotocopia di vaglia postale di L. 80.000 a voi intestato

I fascicoli dovranno essere inviati a:

Nome _____ Cognome _____

Via _____

Città _____ Prov _____ C.A.P. _____

Data _____ Firma _____



IN MILANO - VIA MASCHERONI, 14

IL VOSTRO "NUOVISSIMO" COMPUTER SHOP

Libri e riviste di elettronica e informatica.

**CORSI CONTINUI
TUTTO L'ANNO
CON I MIGLIORI
SOFTERISTI**



IL TELEFONO È 02-437.385