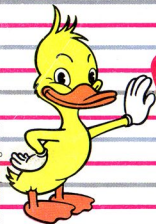


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER soft

23

sped. in abb. post. gr. 11/70

Anno I - N° 23 - 30 novembre 1984



**Puzzle esadecimale
Cariche elettriche**



**Formula di successo
Integravision**



**Campi di forza
Predatori galattici**

C64

Sno-cat

VIC-20

Jackpot

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 \$ 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}	1 CAPS SHIFT	█
{SG2}	2 CAPS SHIFT	█
{SG3}	3 CAPS SHIFT	█
{SG4}	4 CAPS SHIFT	█
{SG5}	5 CAPS SHIFT	█
{SG6}	6 CAPS SHIFT	█
{SG7}	7 CAPS SHIFT	█
{SG8}	8 CAPS SHIFT	█

Se non state già in modo G, premete schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
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	

Se non state già in modo G, premete schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal 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

premuto 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>]	<u>G</u> 7	◻
{HOME}	CLR/HOME	S	{PUR}	CTRL 5	▄	[<8>]	<u>G</u> 8	◻
{SU}	SHIFT [↑ CSR]	☛	{GRN}	CTRL 6	▀	{P1}	<u>P</u> 1	◻
{GIU'}	[↓ CSR]	☛	{BLU}	CTRL 7	▄	{P2}	<u>P</u> 2	◻
{SIN}	SHIFT [← CSR]	☛	{YBL}	CTRL 8	▀	{P3}	<u>P</u> 3	◻
{DES}	[→ CSR]	☛	[<1>]	<u>G</u> 1	▄	{P4}	<u>P</u> 4	◻
{RVS}	CTRL 9	R	[<2>]	<u>G</u> 2	▀	{P5}	<u>P</u> 5	◻
{OPP}	CTRL 0	█	[<3>]	<u>G</u> 3	▄	{P6}	<u>P</u> 6	◻
{BLK}	CTRL 1	█	[<4>]	<u>G</u> 4	▀	{P7}	<u>P</u> 7	◻
{WHT}	CTRL 2	E	[<5>]	<u>G</u> 5	▄	{P8}	<u>P</u> 8	◻
{RED}	CTRL 3	E	[<6>]	<u>G</u> 6	▀			◻



PAPER SOFT

- | | | |
|---|-----------|--|
|  | 4 | Puzzle esadecimale
di G. W. Ziegler trad. e adatt. di M. Cerofolini |
|  | 6 | Cariche elettriche
di C. A. Ray trad. e adatt. di M. Cerofolini |
|  | 8 | Formula di successo
di B. Dawis trad. e adatt. di E. Re Garbagnati |
| Extended Basic
 | 15 | Integravision
di M. Cristub Grizzi |
| 16K/48K
 | 17 | Campi di forza
di P. Watson trad. e adatt. di C. Panzalis |
| 16K/48K
 | 19 | Predatori galattici
di P. D. Appleby trad. e adatt. di C. Panzalis |
| Joystick
 | 22 | Sno-cat
di A. Keplinger trad. e adatt. di F. Sarcina |
|  | 26 | Jackpot
di R. Rothstein 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 Cristub Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:

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)



Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

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 II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

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

Puzzle esadecimale

Al giorno d'oggi si sta diffondendo sempre più tra coloro che si occupano di informatica, l'abitudine di rappresentare i numeri in base esadecimale invece che decimale. Anche il puzzle qui presentato è composto da cifre esadecimali. Per i "non addetti ai lavori" il termine esadecimale, formato dalla parole "sei" e "dieci", sta ad indicare un sistema di numerazione a base 16 composto dalle cifre da "0" a "9" e dalle lettere da "A" a "F" che rappresentano i numeri decimali da 10 a 15. Così per esempio 2C significa $2 \times 16 + 12$ (C), ossia 44 (decimale).

Ed ora che sapete il principio su cui basa questo puzzle vi divertirte ancora di più. All'inizio vi verrà mostrata una scacchiera di 4 qua-

drati per 4 dove, a caso, sono disposte le cifre esadecimali da "0" a "E" con uno spazio vuoto per la "F". Utilizzando lo spazio vuoto dovete spostare le cifre al fine di disporle in ordine crescente, lasciando lo spazio vuoto in basso a destra. A questo punto comparirà la "F" nel suo giusto posto ed il computer vi renderà noto il numero di mosse di cui avete avuto bisogno per risolvere il puzzle.

Attenzione: durante il gioco se vi troverete in situazioni disperate, potrete a scelta:

- sfferrare un calcio al cane
- sfferrare un calcio al computer
- premere istericamente RESET
- premere con calma ESC

```

11 HOME : TEXT
12 UTAB 6: PRINT "          PUZZ
   LE ESADECIMALE"
19 UTAB 24: PRINT "          PREMERE U
   N TASTO PER CONTINUARE": GET
   M#
20 CLEAR : HOME : TEXT
25 N = 0
30 GR : COLOR= 4
40 FOR I = 0 TO 4: HLINE 7,31 AT
   I * 9: NEXT I
50 FOR I = 0 TO 4: ULINE 0,36 AT
   7 + (6 * I): NEXT I
60 DIM H(5,5),HS(16)
70 FOR J = 1 TO 4: FOR I = 1 TO
   4
80 H(I,J) = 15
90 NEXT I: NEXT J
100 UTAB 22: PRINT "CREAZIONE DE
   L PUZZLE IN CORSO . . . ."
110 FOR D = 0 TO 14
120 LET R = INT ( RND (1) * 4 +
   .5): LET S = INT ( RND (1) *
   4 + .5)
130 IF H(R,S) < > 15 THEN 120
140 H(R,S) = D
170 NEXT D
172 S = 0
174 FOR J = 1 TO 4: FOR I = 1 TO
   4
176 HS((J - 1) * 4 + I) = H(I,J)
178 NEXT I: NEXT J
180 FOR I = 1 TO 15: FOR J = I +
   1 TO 16
182 IF HS(I) > HS(J) THEN S = S +
   1

```

```

184 NEXT J: NEXT I
186 IF HS(2) = 15 OR HS(4) = 15 OR
   HS(5) = 15 OR HS(7) = 15 OR
   HS(10) = 15 OR HS(12) = 15 OR
   HS(13) = 15 OR HS(15) = 15 THEN
   S = S + 1
188 HS(0) = INT (S / 2): IF HS(0)
   * 2 < > S THEN GOTO 20
190 HOME
200 FOR S = 1 TO 4: FOR R = 1 TO
   4: D = H(R,S): IF D = 16 THEN
   206
202 X = 8 + ((R - 1) * 6): Y = 1 +
   ((S - 1) * 9)
204 IF D < 15 THEN GOSUB 699: ON
   D + 1 GOSUB 700,701,702,703,
   704,705,706,707,708,709,710,
   711,712,713,714,715
206 NEXT R: NEXT S
210 UTAB 21: PRINT "DIGITARE CIF
   RA ESADECIMALE TRA 0 ED E : "
   ;
212 GET D#: D = ASC (D#): IF D =
   27 THEN GOTO 500
215 IF D > 64 AND D < 70 THEN D =
   D - 48 - 7: GOTO 250
220 IF D > 47 AND D < 58 THEN D =
   D - 48: GOTO 250
230 PRINT CHR# (7): GOTO 210
250 PRINT : FOR S = 1 TO 4: FOR
   R = 1 TO 4
260 IF H(R,S) = D THEN GOTO 310
270 NEXT R: NEXT S
310 IF H(R - 1,S) = 15 THEN X =
   R - 1: Y = S: GOTO 360

```

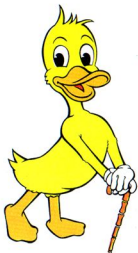


```

320 IF H(R + 1,S) = 15 THEN X =
R + 1:Y = S: GOTO 360
325 IF H(R,S - 1) = 15 THEN X =
R:Y = S - 1: GOTO 360
330 IF H(R,S + 1) = 15 THEN X =
R:Y = S + 1: GOTO 360
340 HOME : VTAB 21: PRINT " MOSS
A IRREGOLARE - RIDIGITARE :
": CHR$(7): GOTO 212
360 H(X,Y) = D:H(R,S) = 15
370 X = 8 + ((X - 1) * 6):Y = 1 +
((Y - 1) * 9): GOSUB 699: ON
D + 1 GOSUB 700,701,702,703,
704,705,706,707,708,709,710,
711,712,713,714,715
380 X = 8 + ((R - 1) * 6):Y = 1 +
((S - 1) * 9): GOSUB 698
390 N = N + 1
410 FOR J = 1 TO 4: FOR I = 1 TO
4
420 IF H(I,J) < > ((4 * (J - 1)
) + I - 1) THEN GOTO 210
430 NEXT I: NEXT J
440 X = 26:Y = 28: GOSUB 699: GOSUB
715
450 VTAB 21: PRINT CHR$(7):"
" V I T T O R I A !
"

452 PRINT " IN
":N;" MOSSE "
455 PRINT " ALTRA PARTIT
A(S/N)? ": GET M$: IF M$ =
"S" THEN GOTO 20
460 IF M$ < > "N" THEN VTAB 24
: HTAB 1: GOTO 455
500 TEXT : HOME : VTAB 14: PRINT
" GAME OVER": VTAB
24: END
698 COLOR= 0: FOR J = 0 + Y TO 7
+ Y: HLINE 0 + X,4 + X AT J:
NEXT J: RETURN
699 COLOR= 9: FOR J = 0 + Y TO 7
+ Y: HLINE 0 + X,4 + X AT J:
NEXT J: RETURN
700 COLOR= 0: PLOT 2 + X,1 + Y: ULIN
2 + Y,5 + Y AT 1 + X: ULIN 2
+ Y,5 + Y AT 3 + X: PLOT 2 +
X,6 + Y: RETURN
701 COLOR= 0: PLOT 1 + X,2 + Y: ULIN
1 + Y,5 + Y AT 2 + X: HLINE 1
+ X,3 + X AT 6 + Y: RETURN
702 COLOR= 0: PLOT 2 + X,1 + Y: PLOT
1 + X,2 + Y: PLOT 3 + X,2 +
Y: PLOT 3 + X,3 + Y: PLOT 2 +
X,4 + Y: PLOT 1 + X,5 + Y: HLINE
1 + X,3 + X AT 6 + Y: RETURN
703 COLOR= 0: HLINE 1 + X,3 + X AT
1 + Y: PLOT 3 + X,2 + Y: PLOT
2 + X,3 + Y: ULIN 4 + Y,6 +
Y AT X + 3: HLINE 1 + X,2 + X
AT 6 + Y: RETURN
704 COLOR= 0: ULIN 1 + Y,3 + Y AT
1 + X: PLOT 2 + X,3 + Y: ULIN
1 + Y,6 + Y AT 3 + X: RETURN
705 COLOR= 0: HLINE 1 + X,3 + X AT
1 + Y: ULIN 2 + Y,3 + Y AT 1
+ X: PLOT 2 + X,3 + Y: ULIN
4 + Y,5 + Y AT 3 + X: HLINE 1
+ X,2 + X AT 6 + Y: RETURN
706 COLOR= 0: PLOT 2 + X,1 + Y: ULIN
1 + Y,6 + Y AT 1 + X: HLINE 2
+ X,3 + X AT 6 + Y: ULIN 3 +
Y,5 + Y AT 3 + X: PLOT 2 + X
,3 + Y: RETURN
707 COLOR= 0: HLINE 1 + X,3 + X AT
1 + Y: ULIN 2 + Y,3 + Y AT 3
+ X: PLOT 2 + X,4 + Y: ULIN
5 + Y,6 + Y AT 1 + X: RETURN
708 COLOR= 0: PLOT 2 + X,1 + Y: PLOT
1 + X,2 + Y: PLOT 3 + X,2 +
Y: PLOT 2 + X,3 + Y: ULIN 4 +
Y,5 + Y AT 1 + X: ULIN 4 + Y
,5 + Y AT 3 + X: PLOT 2 + X,
6 + Y: RETURN
709 COLOR= 0: ULIN 1 + Y,3 + Y AT
1 + X: ULIN 1 + Y,6 + Y AT 3
+ X: PLOT 2 + X,1 + Y: PLOT
2 + X,3 + Y: PLOT 2 + X,6 +
Y: RETURN
710 COLOR= 0: PLOT 2 + X,1 + Y: ULIN
2 + Y,6 + Y AT 1 + X: ULIN 2
+ Y,6 + Y AT 3 + X: PLOT 2 +
X,4 + Y: RETURN
711 COLOR= 0: ULIN 1 + Y,6 + Y AT
1 + X: PLOT 2 + X,1 + Y: PLOT
3 + X,2 + Y: PLOT 2 + X,3 +
Y: ULIN 4 + Y,5 + Y AT 3 + X
: PLOT 2 + X,6 + Y: RETURN
712 COLOR= 0: HLINE 1 + X,3 + X AT
1 + Y: ULIN 2 + Y,5 + Y AT 1
+ X: HLINE 1 + X,3 + X AT 6 +
Y: RETURN
713 COLOR= 0: ULIN 1 + Y,6 + Y AT
1 + X: PLOT 2 + X,1 + Y: ULIN
2 + Y,5 + Y AT 3 + X: PLOT 2
+ X,6 + Y: RETURN
714 COLOR= 0: HLINE 1 + X,3 + X AT
1 + Y: ULIN 2 + Y,5 + Y AT 1
+ X: HLINE 1 + X,3 + X AT 6 +
Y: PLOT 2 + X,3 + Y: RETURN
715 COLOR= 0: HLINE 1 + X,3 + X AT
1 + Y: ULIN 2 + Y,6 + Y AT 1
+ X: PLOT 2 + X,3 + Y: RETURN

```



Cariche elettriche

Scopo del gioco è stabilire la giusta direzione affinché un elettrone che si trova nell'angolo in alto a sinistra dello schermo (il campo magnetico) si diriga nell'angolo opposto, in basso a destra.

Determinerete la direzione fornendo le coordinate x, y corrispondenti al punto desiderato. Attenzione, però, perché la traiettoria dell'elettrone viene modificata dalla carica di ioni positivi e negativi che compaiono sullo schermo ogni volta in modo casuale. Dovete quindi tener conto dell'influenza esercitata da questi ioni sull'elettrone per stabilirne la corretta direzione. Naturalmente diventerete sempre più abili via via che aumenterà la vostra esperienza di gioco. Il punteggio che ogni volta vi verrà dato sarà tanto maggiore quanto più l'elettrone si sarà

avvicinato all'angolo in basso a destra. Se l'elettrone termina il suo movimento sul bordo del campo magnetico il punteggio è dato dal prodotto delle coordinate x e y di quel punto. Ricordate che le coordinate del punto a sinistra in alto sono 0,0 mentre quelle per l'angolo a destra in basso sono 14,8.

Si può giocare da soli, ma è più divertente la competizione tra più avversari (da 2 a 4). In ogni partita ciascun concorrente, a turno, dovrà cimentarsi su 5 campi magnetici diversi e affinché un giocatore non sia avvantaggiato rispetto agli altri il computer varia ogni volta i turni di gioco dei partecipanti. Vince chi, al termine della partita, ha totalizzato il punteggio più alto.

```

100  GOSUB 6010: DIM SG(5,2): GOTO
      7010
1000  REM * ROUTINE DI MOVIMENTO
      CARICA *
1010  HP = SQR (XO * XO + YO * YO
      ): IF HP = 0 THEN HP = 1
1020  XO = XO * SO / HP:YO = YO *
      SO / HP
1030  FOR I = 0E TO FV:IM = PEEK
      (SS):IM = PEEK (SS): NEXT
1040  DRAW TR AT XP,YP
1050  XN = XO:YN = YO
1060  FOR I = ZE TO SL:X = SG(I,Z
      E) - XP:Y = SG(I,0E) - YP:HP
      = X * X + Y * Y:YN = XN - C
      G * SG(I,TW) * X / HP:YN = Y
      N - CG * SG(I,TW) * Y / HP: NEXT
1070  XDRAW TR AT XP,YP:XP = XP +
      XN:YP = YP + YN
1080  IF XP < ZE OR XP > TN OR YP
      < ZE OR YP > 09 THEN GOTO
      3010
1090  XDRAW TR AT XP,YP: GOTO 106
      0
2000  REM * DISEGNA GLI IONI *
2010  HGR : SCALE= 0E: ROT= ZE
2011  HCOLOR= 3
2020  HPLLOT ZE,ZE TO 279,ZE TO 27
      9,159 TO ZE,159 TO ZE,ZE
2030  FOR I = 0E TO 13: HPLLOT 20 *
      1,157 TO 20 * 1,159: NEXT
2040  FOR I = 0E TO 7: HPLLOT 277,
      20 * I TO 279,20 * I: NEXT
2050  HC = FV:SP = TW
2060  PO = - 0E:PI = 0E
2070  FOR I = 0E TO SL
2080  SG(I,ZE) = 2 * INT (125 * RND
      (1)) + 15
2090  SG(I,0E) = 2 * INT (65 * RND
      (1)) + 14
2100  SG(I,TW) = - PI
2110  PI = PI * PO
2120  HC = HC - PI:SP = SP + PI
2130  HCOLOR= HC
2140  DRAW SP AT SG(I,ZE),SG(I,0E
      )
2150  NEXT
2160  HCOLOR= 7
2170  RETURN
3000  REM * SEQUENZA DI IMPATTO
      *
3010  IF XP > 279 THEN XP = 279: ROT=
      48
3020  IF YP > 159 THEN YP = 159: ROT=
      0
3030  IF XP < 0 THEN XP = 0: ROT=
      16
3040  IF YP < 0 THEN YP = 0: ROT=
      32
3050  DRAW FR AT XP,YP: FOR I = 0
      E TO SO:IM = PEEK (SS) - PEEK
      (SS): NEXT
4000  REM * TENUTA DEL PUNTEGGIO
      *
4010  FOR I = 0E TO HM
4020  IF I = MC THEN S(I) = S(I) +
      INT (XP * YP)

```

```

4030 NEXT
4040 IF INT (XP * YP) = 0 THEN
PRINT : GOTO 4070
4050 GOSUB 8010
4060 HOME
4070 C = C + 1
4080 IF C = FV * HM GOTO 5010
4090 IF M = HM THEN IF H = HM THEN
H = OE:M = OE:MC = OE: GOSUB
2010: GOTO 7150
4100 IF H = HM THEN M = M + OE:M
C = M:H = OE: GOSUB 2010: GOTO
7150
4110 MC = MC + 1
4120 H = H + 1
4130 IF MC > HM THEN MC = 1
4140 GOTO 7150
5000 REM * SEQUENZA DI FINE *
5010 POKE 34,0
5020 HTAB 1: VTAB 24: GOSUB 9060
: PRINT "GIOCHI ANCORA? (S/N
)";
5030 GET Y$: IF Y$ < > "S" THEN
GOTO 5150
5040 H = 1:M = 1:MC = 1:C = 0
5050 FOR I = 0E TO HM:S(I) = ZE:
NEXT
5060 VTAB 21: HTAB 1: PRINT SPC(
80)
5070 HOME
5080 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "STE
SSO LIVELLO DI GIOCO? (S/N)
";: GET Y$
5090 IF Y$ < > "S" THEN HOME :
VTAB 24: HTAB 1: INPUT "LIV
ELLO DI GIOCO (1-5) ? ";SL
5100 IF SL < 0E OR SL > FV GOTO
5090
5110 HOME
5120 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "STE
SSI GIOCATORI? (S/N) ";: GET
Y$
5130 IF Y$ = "S" THEN C = 0: GOSUB
2010: GOTO 7140
5140 GOTO 7040
5150 HOME : TEXT : END
6000 REM * INIZIO *
6010 POKE 232,0: POKE 233,96
6011 FOR I = 0 TO 18: READ DUMMY
: NEXT
6013 AD = 24575
6014 FOR I = 1 TO 62: READ BY: POKE
AD + I,BY:CK = CK + BY: NEXT
I
6016 IF CK < > 2864 THEN PRINT
"ERRORE LINEE DATA 10000-100
80": END
6018 RESTORE
6020 ZE = 0:OE = 1:TW = 2:C = 0:T
R = 3:FR = 4:FV = 5:S0 = 10:
CG = 25:SS = - 16336:TN = 2
79:09 = 159
6030 TEXT
6040 FLASH
6050 PRINT "*****
*****"
6060 FOR I = 0E TO 21: PRINT "*"
:; HTAB 39: PRINT "*": NEXT
6070 PRINT "*****
*****"
6080 NORMAL
6090 GOSUB 9010

```

```

6100 VTAB 3: HTAB 14: PRINT "----
-----";
6110 FOR I = 0E TO TR: VTAB TR +
I: HTAB 14: PRINT "
!";: NEXT
6120 VTAB 7: HTAB 14: PRINT "----
-----";
6130 VTAB 5: HTAB 17: PRINT "CAR
ICA!";
6140 VTAB 10: HTAB 12: PRINT "
FINO A QUATTRO";
6150 VTAB 12: HTAB 14: PRINT "
GIOCATORI";
6180 FOR I = 1 TO 1500: NEXT I
6190 RETURN
7000 REM * INFORMAZIONI INIZIAL
I *
7010 HOME : HGR
7020 VTAB 22: INPUT "LIVELLO DI
GIOCO (1-5) ";SL
7030 IF SL < 1 OR SL > 5 THEN 70
10
7040 GOSUB 2010
7050 HOME : VTAB 22: INPUT "QUAN
TI GIOCATORI? ";HM
7060 H = 1:M = 1:MC = 1
7070 IF HM < 1 OR HM > 4 THEN 70
50
7080 FOR I = 1 TO HM
7090 HOME : VTAB 22: INPUT "COME
TI CHIAMI? ";NAME$(I)
7100 PRINT "CIAO ";NAME$(I)
7110 FOR J = 1 TO 500: NEXT J
7120 HOME
7130 NEXT I
7140 VTAB 21: HTAB 1: PRINT NAME
$(1): IF HM > 1 THEN VTAB 2
1: HTAB 20: PRINT NAME$(2): IF
HM > 2 THEN VTAB 22: HTAB 1
: PRINT NAME$(3): IF HM > 3 THEN
VTAB 22: HTAB 20: PRINT NAM
E$(4)
7150 XP = 7:YP = 7: POKE 34,23
7160 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "TOC
CA A ";NAME$(MC):". DIREZION
E (X,Y) ";
7170 INPUT X0,Y0: GOTO 1010
8000 REM * AGGIORNA IL PUNTEGGI
O *
8010 IF MC = 1 THEN HT = 12:VT =
21
8020 IF MC = 2 THEN HT = 32:VT =
21
8030 IF MC = 3 THEN HT = 12:VT =
22
8040 IF MC = 4 THEN HT = 32:VT =
22
8050 AM = S(MC)
8060 D%(1) = AM / 10000:AM = AM -
D%(1) * 10000
8070 D%(2) = AM / 10000:AM = AM -
D%(2) * 10000
8080 D%(3) = AM / 1000:AM = AM -
D%(3) * 1000
8090 D%(4) = AM / 100:AM = AM - D
%(4) * 100
8100 D%(5) = AM / 10:AM = AM - D%
(5) * 10
8110 D%(6) = AM
8120 FOR J = 6 TO 0E STEP - 1

```

```

8130 FOR I = ZE TO D%(J)
8140 HTAB HT + J: VTAB VT: PRINT
      I;
8150 IM = PEEK (SS) - PEEK (SS)
      + PEEK (SS) - PEEK (SS) +
      PEEK (SS) - PEEK (SS)
8160 NEXT I
8170 NEXT J
8180 RETURN
9000 REM * FANFARA *
9010 FOR I = 0 TO 18
9020 READ X
9030 POKE 768 + I,X
9040 NEXT
9050 DATA 173,48,192,136,208,4,
      198,1,240,8,202,208,246,166,
      0,76,0,3,96
9060 S = 768
9070 POKE 1,50
9080 POKE 0,91
9090 CALL S
9100 FOR I = 1 TO 3: NEXT I
9110 POKE 1,33
9120 POKE 0,82
9130 CALL S
9140 FOR I = 1 TO 3: NEXT I
9150 POKE 1,33

```

```

9160 POKE 0,75
9170 CALL S
9180 FOR I = 1 TO 3: NEXT I
9190 POKE 1,130
9200 POKE 0,66
9210 CALL S
9220 FOR I = 1 TO 30: NEXT I
9230 POKE 1,50
9240 POKE 0,75
9250 CALL S
9260 POKE 1,255
9270 POKE 0,66
9280 CALL S
9290 RETURN
10000 DATA 4,0,10,0,29,0,39,0,4
      2,0
10010 DATA 36,36,55,54,54,54,37
      ,36,45,45
10020 DATA 60,63,63,63,63,46,45
      ,5,0,63
10030 DATA 63,46,45,45,45,37,63
      ,63,0,44
10040 DATA 62,0,8,32,36,36,36,1
      49,146,98
10050 DATA 12,12,220,219,219,19
      ,14,14,14,14
10060 DATA 6,0

```



TI-99/4A

Formula di successo

C'è chi ha detto che la vita è un gioco, e che il successo in esso dipenda dal saper giocare d'azzardo.

Bene, l'autore di questo a prima vista complicato programma in TI-BASIC, si è sicuramente ispirato a questa filosofia nel progettare questo gioco.

Vi troverete al termine delle scuole superiori, nel pieno dei vostri 18 anni, con il proposito di realizzarvi nella vita programmando il vostro futuro tra felicità, ricchezza e gloria.

Il programma vi mostrerà ogni volta le diverse possibilità di scelta in base alle quali di volta in volta potrete pianificare il vostro futuro.

Ad ogni turno di gioco (che corrisponderà ad un anno della vostra vita), vi verrà mostrato il vostro curriculum attuale, completo di età, livello di studi raggiunti, gli obiettivi da voi prefissi, esperienze già effettuate (ogni esperienza può venire effettuata fino a 3 volte), e livel-

lo attuale dei vostri punti-denaro, felicità e gloria.

Alcune precisazioni di carattere tecnico: il programma si compone di due listati: il programma principale ed il programma supplementare dei dati.

Logicamente questa soluzione permette di avere partite sempre differenti l'una dall'altra, ma può divenire complicata se non si seguono queste semplici indicazioni sul modo di operare:

1) caricare nel TI il programma supplementare;
2) dare il "RUN" e registrare i dati che ne seguono, su cassetta;

3) tenere da parte la cassetta con i dati e caricare in memoria il programma principale;

4) dare il "RUN" ed eseguire le operazioni segnalate sul video, inserendo i dati precedentemente ricavati;

Importante:

il computer inizia a leggere i dati senza segna-

lare il messaggio "READING"; perciò dopo l'istruzione "PRESS CASSETTE PLAY..." attendete qualche istante finché non noterete lo

scroll di una riga verso l'alto. A questo punto il computer inizierà a leggere i dati.

programma 1

```

100 REM *****
110 REM *FORMULA-SUCCESSO*
120 REM *****
130 REM PROGRAMMA
140 REM SUPPLEMENTARE
150 REM DEI DATI
160 REM
170 REM TI 99/4A BASIC
180 REM
190 REM
200 CALL CLEAR
210 PRINT "REGISTRA SU NASTRO I
DATI PER L'INSERIMENTO NEL PRO
GRAMMA PRINCIPALE -FORMULA D
I SUCCESSO.": : :
220 DIM B$(6,10),E$(5),S$(21)
230 FOR S=1 TO 6
240 FOR SB=1 TO 10
250 READ B$(S,SB)
260 NEXT SB
270 NEXT S
280 FOR EP=1 TO 5
290 READ E$(EP)
300 NEXT EP
310 FOR SQ=1 TO 21
320 READ S$(SQ)
330 NEXT SQ
340 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPU
T,FIXED 192
350 FOR S=1 TO 6
360 PRINT #1:B$(S,1),B$(S,2),B$(
S,3),B$(S,4),B$(S,5),B$(S,6),B$(
S,7),B$(S,8),B$(S,9),B$(S,10)
370 NEXT S
380 PRINT #1:E$(1),E$(2),E$(3),E
$(4),E$(5),S$(1),S$(2),S$(3),S$(
4),S$(5),S$(6),S$(7),S$(8),S$(9)
,S$(10)
390 PRINT #1:S$(11),S$(12),",",S$(
13),S$(14),S$(15),S$(16),S$(17)
,S$(18),S$(19),S$(20),S$(21)
400 CLOSE #1
410 DATA CAMERA COMUNE,GRUPPO DI
STUDIO,CINEFORUM,CONCORSO DI BE
LLEZZA,RISCHIO
420 DATA INTERVISTA,SQUADRA DI B
ASKET,ELEZ.UNIVERSITA',SQUADRA D
I FOOTBALL,OFFERTA DI LAVORO
430 DATA REPORTER,RICERCATORE,MA
NAGER AZIENDALE,INVENTORE,REDATT
ORE RIVISTA

```

```

440 DATA SCRITTORE,VIAGGIO DISTU
DIO,PAUSA RIFLESSIONE,ANALISTA,M
ARKETING MANAGER
450 DATA IMPIEGATO POSTALE,APRIR
E NEGOZIO,RUFFIANARSI IL PADRONE
,ECONOMISTA
460 DATA PAUSA DI RIFLESSIONE,SE
GRETARIO,FARE L'HIPPY,DISCUSSION
E COL CAPO,LICENZIAMENTO,PUBLIC
ITARIO
470 DATA FARE CONOSCENZE,ORGANIZ
ZARE FESTE,ESPULSIONE,RIPOSO,PRO
GRAMMATORE CP/M
480 DATA VACANZE DI LAVORO,FERIE
,LAUREA
490 DATA SCHIAMAZZI IN CLASSE,NU
OVO LAVORO
500 DATA ELEZIONI POLITICHE,EURO
ELEZIONI,VOTAZIONI,TRIBUNA POLIT
ICA,BUSTARELLA,"RACCOMANDAZIONI"

```

```

510 DATA EVASORE FISCALE,CANDIDA
TO AL SENATO,RITIRO ELEZIONI,ACC
ORDI CON MAFIA
520 DATA ALLENAMENTI,TORNEO DI C
ALCIO,INTERVISTA TV,TORNEO A WI
MBLEDON
530 DATA PLAY-OFFS,TRUFFA,NON-RI
CONSCENTE,"VIVERE LA VITA",GRAN
E CON LA POLIZIA,PIAZZISTA
540 DATA MATURITA',BACCELLIERATO
,LAUREA,SPEC.DI LAUREA,SECONDA L
AUREA
550 DATA TASSE,AUTO NUOVA,PROCES
SO,IN OSPEDALE,CORSO DI STUDI,IN
FLAZIONE,AFFARE,HOBBY,INSEGNAMEN
TO
560 DATA CASSA-INTEGRAZIONE,POLI
TICA,PRESTITO,,SPESE,HAWAII
570 DATA CASINO',SPORT,PARIGI,SC
IENZA,BENEFICENZA,RADDOPPIO STIF
ENDIO

```

programma 2

```

100 REM *****
110 REM * FORMULA *
120 REM * DI *
130 REM * SUCCESSO *
140 REM *****
150 REM PROGRAMMA
160 REM PRINCIPALE
170 REM TI-99 BASIC
180 CALL CLEAR

```

```

190 NE=1
200 @=2
210 CALL SCREEN(15)
220 M$="FORMULA DI SUCCESSO"
230 GOSUB 1360
240 OPTION BASE 1
250 DIM S$(21),B(25),E(3),B$(6,1
0),E$(5)
260 CALL CHAR(100,"002277777F3E1
C08")
270 CALL CHAR(105,"08087F3E1C362
241")
280 FOR C=112 TO 117
290 READ A$
300 CALL CHAR(C,A$)
310 NEXT C
320 FOR C=9 TO 11
330 READ X,Y
340 CALL COLOR(C,X,Y)
350 NEXT C
360 DATA 000000101,000020000004,
00004000100002
370 DATA 0000440000044,0044001000
44,005400000054,7,1,16,1,2,16
380 CALL CLEAR
390 PRINT "INSERIMENTO DATI": :

400 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,INPUT
,FIXED 192
410 FOR S=NE TO 6

420 INPUT #1:B$(S,NE),B$(S,@),B$(
S,3),B$(S,4),B$(S,5),B$(S,6),B$(
S,7),B$(S,8),B$(S,9),B$(S,10)
430 NEXT S
440 INPUT #1:E$(NE),E$(@),E$(3),
E$(4),E$(5),S$(NE),S$(@),S$(3),S
$(4),S$(5),S$(6),S$(7),S$(8),S$(
9),S$(10)
450 INPUT #1:S$(11),S$(12),S$(13
),S$(14),S$(15),S$(16),S$(17),S$(
18),S$(19),S$(20),S$(21)
460 CLOSE #1
470 CALL CLEAR
480 M$=" PUNTI DENARO($/1000) "

490 H$=" PUNTI FELICITA' "
500 F$=" PUNTI GLORIA "
510 PRINT "HAI DECISO DI LANCIAR
TI": "NELLA VITA....": : :
520 IF M>0 THEN 740
530 GOSUB 770

540 PRINT : : "INSERISCI LA TUA F
ORMULA DI": "SUCCESSO.": "IL TOTAL
E DEI PUNTI": "DEVE ESSERE UGUALE
A 1000.": :
550 INPUT M$:Q
560 INPUT H$:HP
570 INPUT F$:FP

580 IF Q+HP+FP<>1000 THEN 540
590 Q=Q*1000
600 M$="$ "&STR$(Q)
610 H$=" "&STR$(HP)&H$
620 F$=" "&STR$(FP)&F$
630 CALL CLEAR
640 A$=""
650 GOSUB 780
660 L=18
670 N=NE
680 H=5
690 A=5000
700 M=A
710 S=0
720 PRINT : : : :
730 GOTO 510
740 PRINT "PREMI UN TASTO"
750 GOSUB 5790
760 GOTO 1840
770 A$=" XXX"
780 PRINT "PER VINCERE DEVI RAGG
IUNGERE": "E MANTENERE": : :A$:M$:
:A$:H$: :A$:F$
790 PRINT : "FINCHE'NON AVRAI RAG
GIUNTO": "40 ANNI (ORA NE HAI 18)
"
800 RETURN
810 CALL CLEAR
820 IF G>10 THEN 840
830 ON G GOTO 4670,4700,4760,491
0,900,4950,880,4990,870,5140
840 ON G-10 GOTO 860,5220,910,52
60,5340,5410,850,5510,890,5580,1
670
850 S=S+NE
860 S=S+NE
870 S=S+NE
880 S=S+NE
890 S=S+NE
900 S=S+NE
910 RETURN
920 CALL CLEAR
930 CALL SCREEN(11)
940 R=15
950 M$="OPPORTUNITA' OFFERTE:"
960 GOSUB 1370
970 PRINT "PUOI SCEGLIERE": : :
980 FOR X=5 TO 19 STEP @
990 IF X=13 THEN 1030
1000 IF X>9 THEN 1020
1010 PRINT " ";
1020 PRINT X;S$(X)
1030 NEXT X
1040 PRINT : :
1050 INPUT "FAI LA TUA SCELTA": :
G
1060 FOR X=5 TO 19 STEP @
1070 IF G=X THEN 1100
1080 NEXT X

```



```

1090 GOTO 1050
1100 CALL SCREEN(15)
1110 S=0
1120 GOSUB 810
1130 IF S=0 THEN 1840
1140 GOTO 2190
1150 X=INT(3*RND)+NE
1160 IF E(X)=5 THEN 1190
1170 E(X)=E(X)+NE
1180 GOTO 1200
1190 X=0
1200 PRINT "ESPERIENZA=";X
1210 RETURN
1220 CALL CLEAR
1230 CALL SCREEN(12)
1240 PRINT "* TELEGRAMMA *"
1250 PRINT : : "BRUTTA NOTIZIA!"
: : "LO STATO TI CHIAMA": : :
1260 PRINT "2 ANNI IN MARINA.":
: "UNIVERSITA' PAGATA.": : :
1270 L=L+@
1280 B(@)=NE
1290 GOSUB 1150
1300 CALL SCREEN(15)
1310 GOTO 1840
1320 FOR D=NE TO 300
1330 NEXT D
1340 RETURN
1350 M$=S$(G)
1360 R=12
1370 C=INT((32-LEN(M$))/@)
1380 FOR I=NE TO LEN(M$)
1390 D=ASC(SEG$(M$,I,NE))
1400 CALL HCHAR(R,C+I,D)
1410 NEXT I
1420 RETURN
1430 PRINT "PREMI UN TASTO"
1440 GOSUB 5790
1450 RANDOMIZE
1460 O=INT(6*RND)+NE
1470 P=INT(6*RND)+NE
1480 DD=O+P
1490 ON D GOTO 1570,1530,1500
1500 Y=P
1510 C=7
1520 GOSUB 1620
1530 Y=O
1540 C=5
1550 GOSUB 1620
1560 PRINT
1570 IF (DD=7)+(DD=11)+(O=P) THEN
1600
1580 X=0
1590 RETURN
1600 X=NE
1610 RETURN
1620 FOR I=112 TO 117
1630 CALL HCHAR(24,C,I)
1640 NEXT I

```

```

1650 CALL HCHAR(24,C,111+Y)
1660 RETURN
1670 M=M+A
1680 R=10
1690 M$="RADDOPPIO"
1700 GOSUB 1370
1710 M$="STIPENDIO!"
1720 CALL SOUND(240,392,@)
1730 CALL SOUND(360,523,@)
1740 CALL SOUND(120,392,@)
1750 CALL SOUND(360,494,@)
1760 CALL SOUND(120,523,@)
1770 GOSUB 1360
1780 M=M+A
1790 L=L+NE
1800 B(NE)=0
1810 GOSUB 1320
1820 CALL CLEAR
1830 RETURN
1840 GOSUB 1320
1850 CALL CLEAR
1860 B(NE)=B(NE)+NE
1870 IF B(NE)<5 THEN 1890
1880 GOSUB 1710
1890 PRINT TAB(8);"CURRICULUM:";
TAB(21);"ETA'";";L;"PAGA: $";A;"S
TUDI: ";E$(N)
1900 PRINT " FONDO CASSA:$";
M:TAB(8);"FELICITA' ";H:TAB(13)
;"GLORIA:";F
1910 PRINT "ESPERIENZA:"
1920 FOR I=5 TO 19 STEP @
1930 IF B(I)=0 THEN 1950
1940 PRINT B(I);S$(I)
1950 NEXT I
1960 PRINT "I TUOI OBIETTIVI:";
" $";Q:" ";H$: " ";F$
1970 IF B(NE)=9 THEN 5930
1980 IF (M<Q)+(H<HP)+(F<FP) THEN
2120
1990 GOSUB 1320
2000 CALL CLEAR
2010 M$=" VITTORIA !"
2020 GOSUB 1360
2030 FOR C=10 TO 22
2040 CALL SOUND(-99,1047,@)
2050 CALL HCHAR(11,C,36)
2060 CALL HCHAR(13,C,100)
2070 CALL SOUND(-99,2885,5)
2080 CALL HCHAR(14,C,105)
2090 NEXT C
2100 B(NE)=9
2110 GOTO 1890
2120 IF L>40 THEN 5680
2130 IF M<-20000 THEN 5650
2140 D=NE
2150 GOSUB 1430
2160 IF (B(@)=NE)+(L>30) THEN 218
0

```

```

2170 IF (DD=@)+(DD=12)THEN 1220
2180 IF (DD=7)+(DD=11)THEN 920
2190 IF S=0 THEN 2210
2200 PRINT "INSERISCI":" ";S$
(G):"O"
2210 PRINT "VALUTA QUESTE POSSI
BILITA':"
2220 FOR X=NE TO 3
2230 IF E(X)=0 THEN 2280
2240 Y=0
2250 IF G+X<=21 THEN 2270
2260 Y=21
2270 PRINT " ";S$(G+X-Y)
2280 NEXT X
2290 PRINT " OCCASIONI": :
2300 INPUT "FAI LA TUA SCELTA ":
M$
2310 IF S=0 THEN 2330
2320 IF M$=S$(G)THEN 2470
2330 IF M$="OCCASIONI" THEN 2550

2340 FOR X=NE TO 3
2350 Y=0
2360 IF G+X<=21 THEN 2380
2370 Y=21
2380 IF M$=S$(G+X-Y)THEN 2410
2390 NEXT X
2400 GOTO 2300
2410 IF E(X)=0 THEN 2300
2420 E(X)=E(X)-NE
2430 IF G+X>21 THEN 2460
2440 G=G+X
2450 GOTO 2470
2460 G=G+X-21
2470 S=0
2480 GOSUB 810
2490 IF S=0 THEN 2620
2500 IF B(G)=3 THEN 2670
2510 K=NE
2520 M$="INSERISCI "&S$(G)
2530 GOSUB 1360
2540 ON S GOTO 2700,3000,3060,31
20,3170,3240
2550 D=NE
2560 GOSUB 1450
2570 IF G+DD<=21 THEN 2590
2580 G=G-21
2590 G=G+DD
2600 S=0
2610 GOSUB 810
2620 IF G<21 THEN 1840
2630 G=0
2640 GOTO 1840
2650 GOSUB 4610
2660 PRINT "FONDO CASSA INSUFFI
CIENTE."
2670 PRINT "NON PUOI FARE QUEST
A SCELTA."

```

```

2680 S=0
2690 GOTO 1840
2700 IF N>3 THEN 2670
2710 IF B(@)=0 THEN 2740
2720 PRINT "BORSA DI STUDIO PAGA
TA"
2730 GOTO 2770
2740 PRINT "ISTRUZIONE= $ 5000"

2750 IF M<5000 THEN 2660
2760 M=M-5000
2770 IF N>NE THEN 2930
2780 PRINT :NE;
2790 PRINT E$(@);" IN": : " L
INGUE E LETTERATURE": " SCIENZ
E SOCIALI": : :
2800 IF N>NE THEN 2900
2810 PRINT @;
2820 PRINT E$(3);" IN": : " S
CIENZE": " INGEGNERIA": : : :

2830 IF N>NE THEN 2900
2840 INPUT "SCEGLI 1 O 2 ":X
2850 IF (X<>NE)*(X<>@)THEN 2840

2860 N=X+NE
2870 CALL CLEAR
2880 IF N=@ THEN 2790
2890 IF N=3 THEN 2820
2900 PRINT "4 ANNI-SENZA REDDIT
O"
2910 L=L+4
2920 GOTO 2970
2930 N=N+@

2940 PRINT "2 ANNI DI SALARIO G
ARANTITO"
2950 L=L+@
2960 M=M+A+A
2970 RESTORE 5910
2980 GOSUB 5820
2990 GOTO 3390
3000 X=30000
3010 RESTORE 5880
3020 GOSUB 5820
3030 IF N=3 THEN 3390
3040 IF N=5 THEN 3380
3050 GOTO 3330
3060 X=5000
3070 RESTORE 5890
3080 GOSUB 5820
3090 IF N=NE THEN 3110
3100 K=@
3110 GOTO 3340
3120 X=1000
3130 RESTORE 5900
3140 GOSUB 5820
3150 IF N>NE THEN 3380
3160 GOTO 3330

```

```

3170 X=30000
3180 RESTORE 5910
3190 GOSUB 5820
3200 IF N=4 THEN 3380

3210 GOTO 3330
3220 K=B(13)+NE
3230 GOTO 3340
3240 IF L<36 THEN 3270
3250 PRINT : "HAI PASSATO I 35 AN
NI."
3260 GOTO 2670
3270 X=40000
3280 RESTORE 5920
3290 GOSUB 5820
3300 IF B(17)<@ THEN 3320
3310 K=3
3320 IF N>NE THEN 3390
3330 IF B(G)>0 THEN 3390
3340 PRINT "COSTO $";X
3350 IF M<X THEN 2650
3360 M=M-X
3370 GOTO 3390
3380 K=@
3390 J=0
3400 PRINT : "PUNTI E DENARO X";K

3410 GOSUB 1320
3420 CALL CLEAR
3430 PRINT "POSSIBILITA'D'ESPERI
ENZA": :
3440 FOR X=NE TO 3
3450 IF (E(X)=0)+(J+X>10) THEN 35
10
3460 M$=B$(S,J+X)
3470 IF LEN(M$)<26 THEN 3500
3480 PRINT X;SEG$(M$,NE,25);SEG$(
M$,26,28)
3490 GOTO 3510
3500 PRINT X;M$
3510 NEXT X
3520 PRINT : "OPPURE": : "4 TENTA
LA SORTA": :
3530 M$=""
3540 INPUT "SCRIVI IL NUMERO ":X

3550 X=INT(X)
3560 IF (X<NE)+(X>4) THEN 3540
3570 IF X=4 THEN 3620
3580 IF (E(X)=0)+(SB+X>10) THEN 3
540
3590 E(X)=E(X)-NE
3600 J=J+X
3610 GOTO 3650
3620 D=NE
3630 GOSUB 1450
3640 J=J+O
3650 CALL CLEAR
3660 IF J>10 THEN 4510

```

```

3670 PRINT B$(S,J): : : : : :
: : : : :
3680 ON J GOTO 3880,3880,3880,42
60,3920,3920,3960,3960,4320,4500

3690 IF U=0 THEN 3730
3700 CALL HCHAR(14,3,100,U)
3710 H=H+U
3720 U=0
3730 IF V=0 THEN 3770
3740 CALL HCHAR(19,3,105,V)
3750 F=F+V
3760 V=0
3770 IF W=0 THEN 3810
3780 PRINT "$";W
3790 M=M+W
3800 W=0
3810 PRINT M$: :
3820 IF T=0 THEN 3410
3830 FOR Y=NE TO T
3840 GOSUB 1150
3850 NEXT Y
3860 T=0
3870 GOTO 3410
3880 T=K*INT(3*RND)
3890 U=U+(K*INT(9*RND))
3900 V=V+(K*INT(9*RND))
3910 GOTO 3690
3920 U=K*INT(11*RND)*B(4)
3930 V=K*INT(11*RND)*B(10)
3940 W=K*1000*B(16)
3950 GOTO 3890
3960 U=K*B(6)
3970 V=K*B(12)
3980 W=K*1000*B(18)
3990 IF J=7 THEN 4020

4000 IF B(23)>0 THEN 4200
4010 GOTO 3890
4020 IF B(22)>0 THEN 4040
4030 GOTO 3890
4040 ON B(22) GOTO 4050,4100,4130
,4170
4050 F=INT(F/@)
4060 U=0
4070 V=0
4080 M$="LA TUA GLORIA E'DIMEZZA
TA"
4090 GOTO 3690
4100 H=0
4110 M$="PERDI TUTTA LA FELICITA
"
4120 GOTO 3690
4130 M=0
4140 U=0
4150 M$="PERDI TUTTI I RISPARMI"

4160 GOTO 3690
4170 A=A+(5000*K)

```

```

4180 M$="AUMENTO STIPENDIO $"&ST
R$(5000*K)
4190 GOTO 3690
4200 A=INT(A/@)
4210 U=0
4220 V=0
4230 W=0
4240 M$="IN CASSA INTEGRAZIONE"

4250 GOTO 3690

4260 D=@
4270 GOSUB 1430
4280 U=K*O*B(8)
4290 V=K*O*B(14)
4300 W=K*O*1000*B(20)
4310 GOTO 3690
4320 IF S<>NE THEN 4340
4330 IF (B(17)=3)+(L>35)THEN 451
0
4340 IF K<3 THEN 4360
4350 B(17)=3
4360 GOSUB 4610
4370 G=B(24)
4380 IF G=17 THEN 4410
4390 GOSUB 810
4400 GOTO 1840
4410 B(25)=15
4420 GOSUB 4460
4430 S=6
4440 CALL CLEAR
4450 GOTO 2520
4460 A=A+(B(25)*1000*K)
4470 PRINT "NUOVO STIPENDIO= $";
A:
4480 GOSUB 1320
4490 RETURN
4500 GOSUB 4460

4510 PRINT "SBOCCO ";S$(G):
4520 IF S>NE THEN 4550
4530 GOSUB 4460
4540 GOTO 4590
4550 B(G)=B(G)+NE
4560 FOR Y=NE TO B(G)
4570 GOSUB 1150
4580 NEXT Y
4590 GOSUB 4610
4600 GOTO 1840
4610 FOR X=4 TO 22 STEP @
4620 B(X)=0
4630 NEXT X
4640 B(23)=0
4650 S=0
4660 RETURN
4670 GOSUB 1350
4680 Z=INT(A*(A/30000))
4690 GOTO 5100
4700 M$="COMPRI UN/A "&S$(G)
4710 GOSUB 1360

4720 X=INT(A/1000)
4730 Y=0
4740 Z=A
4750 GOTO 5040
4760 GOSUB 1350
4770 PRINT "SEI STATO QUERELATO"
:
4780 D=NE
4790 GOSUB 1430
4800 IF X=NE THEN 4880
4810 PRINT : "COLPEVOLE!"
4820 IF M<=0 THEN 4850
4830 Z=INT(M/@)
4840 GOSUB 5100
4850 PRINT "PERDI 1/2 REPUTAZIO
NE":
4860 F=INT(F/@)
4870 GOTO 4890
4880 PRINT : "INNOCENTE--":
:
4890 GOSUB 1150
4900 RETURN
4910 GOSUB 1350
4920 L=L+NE
4930 PRINT "PERDI 1 ANNO DI TEMP
O E DI PAGA"
4940 RETURN
4950 GOSUB 1350
4960 PRINT "PERDI IL 25% DEL TUO
DENARO"
4970 M=M-INT(M/4)
4980 RETURN
4990 M$="SPESE PER HOBBY"
5000 GOSUB 1360
5010 X=INT((A/1000)*RND)
5020 Y=X
5030 Z=A-(X*1000)
5040 IF X=0 THEN 5070
5050 H=H+X
5060 CALL HCHAR(16,3,100,X)
5070 IF Y=0 THEN 5100
5080 F=F+Y
5090 CALL HCHAR(18,3,105,Y)
5100 M=M-Z
5110 PRINT "STIPENDIO $";Z
5120 GOSUB 1320
5130 RETURN
5140 GOSUB 1350
5150 IF M>0 THEN 5180
5160 Z=0
5170 GOTO 5100
5180 D=3
5190 GOSUB 1430
5200 Z=X*INT(M/@)
5210 GOTO 5100
5220 M$="PRESTITO DA PAGARSI"
5230 GOSUB 1360
5240 Z=INT(A/@)
5250 GOTO 5100

```

```

5260 GOSUB 1350
5270 IF M>0 THEN 5300
5280 PRINT "DIMENTICATELO!"
5290 RETURN
5300 D=@
5310 GOSUB 1430
5320 Z=INT(.1*M*O)
5330 GOTO 5100
5340 M$=S$(G)&"UNA VACANZA"
5350 GOSUB 1360
5360 X=INT(30*RND)+10
5370 Y=0
5380 Z=0
5390 PRINT "VIAGGIO ALLE ISOLE!"
: : :
5400 GOTO 5050
5410 GOSUB 1350
5420 IF M<A THEN 5490
5430 D=3
5440 GOSUB 1430
5450 Z=(X*5*A)-A
5460 M=M+Z
5470 PRINT "$";Z
5480 IF Z>0 THEN 5500
5490 PRINT : "SPIACENTE"
5500 RETURN
5510 GOSUB 1350
5520 IF M<20000 THEN 5490
5530 X=24
5540 Y=4
5550 Z=20000
5560 PRINT "WEEKEND DA RICORDARE
!"
5570 GOTO 5050
5580 GOSUB 1350
5590 IF M>0 THEN 5610
5600 PRINT "GRAZIE, COMUNQUE."
5610 Z=INT(.1*M)
5620 Y=4

```

```

5630 X=INT(Z/1000)+4
5640 GOTO 5040
5650 CALL CLEAR
5660 PRINT "FALLIMENTO!!"
5670 GOTO 5700
5680 CALL CLEAR
5690 PRINT "HAI";L;"ANNI E NON H
AI": "RAGGIUNTO I TUOI OBIETTIVI.
"
5700 GOSUB 1320
5710 CALL CLEAR
5720 M$="HAI PERSO"
5730 GOSUB 1360
5740 X=14080
5750 CALL SOUND(-99,X,@)
5760 X=X/@
5770 IF X=55 THEN 2100
5780 GOTO 5750
5790 CALL KEY(0,R,ST)
5800 IF ST=0 THEN 5790
5810 RETURN
5820 READ B1
5830 FOR B2=NE TO B1
5840 READ B3,B4
5850 B(B3)=B4
5860 NEXT B2
5870 RETURN
5880 DATA 7,4,1,6,12,8,6,10,1,12
,12,24,17,25,5
5890 DATA 7,4,1,16,5,20,3,22,4,2
3,1,24,10,25,3
5900 DATA 7,4,1,6,8,8,1,14,1,20,
1,24,4,25,2
5910 DATA 7,6,5,12,10,14,4,16,10
,22,1,24,10,25,5
5920 DATA 7,4,1,12,10,16,5,18,-5
,20,10,24,4,25,7
5930 END

```



TI-99/4A

Extended Basic

Integravision

Ecco due programmi di... utilità per TI 99/4a fornito di modulo Extended Basic.

Il primo programma calcola l'integrale definito di una funzione; questa si trova in linea 220 e può essere modificata a piacere. Il programma chiederà gli estremi di integrazione ed il numero di intervalli di scansione usati per il cal-

colo; questo è direttamente proporzionale alla precisione di calcolo ma inversamente proporzionale alla velocità di esecuzione. È possibile selezionare la procedura di calcolo tra il metodo di Cavalieri-Simpson e quello dei trapezi. Questo programma può essere modificato in modo molto semplice per funzionare sotto

TI BASIC.

Il secondo programma è costituito da due sottoprogrammi, denominati rispettivamente COPYREC e COPYGET, che permettono rispettivamente di salvare su nastro una schermata (sia essa in alta risoluzione o no, con o senza caratteri ridefiniti) e di ricaricarla in memoria visualizzandola.

I due sottoprogrammi vanno inseriti in un normale programma EXTENDED BASIC che chia-

mi COPYREC quando si vuole salvare la schermata che attualmente appare su video, oppure COPYGET quando si vuole visualizzare una schermata precedentemente realizzata.

Chi abbia mai disegnato con il TI 99 curve o superfici in alta risoluzione, sa quanto tempo occorra per attenerle.

Con COPYREC potrete salvarle su nastro e visualizzarle quando volete in un centesimo del tempo altrimenti necessario per disegnarle.

programma 1

```
100 CALL CLEAR :: PRINT "PROGR.C
ALCOLO INTEGRALI DEF.": "FUNZIO
NE INTEGRANDA SU LINEA220": : :
: :
110 INPUT "estremo sinistro? ":A

120 INPUT "estremo destro ? ":B

130 INPUT "n.di intervalli per c
alcolo?":N
140 PRINT "1","metodo trapezi"
150 PRINT
160 PRINT "2","metodo simpson"
170 PRINT
180 INPUT "scegli 1 o 2 ":METODO

190 PRINT
200 PRINT "ATTENDERE..."
210 IN=(B-A)/N :: S=0
220 DEF FN(X)=X^2
230 Y1=FN(A)
240 ON METODO GOTO 250,270
250 FOR I=1 TO N :: X2=I*IN+A ::
Y2=FN(X2):: S=S+(Y1+Y2)/2*IN :
: Y1=Y2 :: NEXT I :: PRINT : :
:"valore integrale definito m
etodo trapezi:";S
260 END
270 FOR I=1 TO N :: X2=I*IN+A ::
Y2=FN(X2):: S=S+(1/3)*IN*(4*Y1
+2*Y2):: Y1=Y2 :: NEXT I :: K=S+
(1/3)*IN*(FN(A)+FN(B)):: INTEG
RALE=.5*K
280 PRINT "val.integrale definit
o met.simpson:";INTEGRALE
290 END
```

programma 2

```
10000 SUB COPYREC
10010 DIM A$(768):: FOR R=1 TO 2
4 :: FOR C=1 TO 32 :: CALL GCHAR
(R,C,COD):: IF COD=32 OR COD=31
THEN 10060
```

```
10020 CALL CHARPAT(COD,D$):: B$=
STR$(COD):: IF COD<100 THEN B$="
0"&B$
10030 R$=STR$(R):: C$=STR$(C)::
IF R<10 THEN R$="0"&R$
10040 IF C<10 THEN C$="0"&C$
10050 N=N+1 :: A$(N)=R$&C$&B$&D$
```

```
10060 NEXT C :: NEXT R :: CALL C
LEAR :: CALL CHARSET :: OPEN #1:
"CS1",OUTPUT,INTERNAL,FIXED 192
:: PRINT #1:N :: FOR I=1 TO N ST
EP 8
```

```
10070 PRINT #1:A$(I);A$(I+1);A$(
I+2);A$(I+3);A$(I+4);A$(I+5);A$(
I+
);A$(I+7):: NEXT I :: CLOSE #
1
```

```
10080 SUBEND
10090 SUB COPYGET
10100 DIM A$(768):: OPEN #1:"CS1
",INPUT,INTERNAL,FIXED 192 :: I
NPUT #1:N :: FOR I=1 TO N STEP 8
```

```
10110 INPUT #1:A$(I),A$(I+1),A$(
I+2),A$(I+3),A$(I+4),A$(I+5),A$(
I+6),A$(I+7):: NEXT I :: CLOSE #
1 :: CALL CLEAR
```

```
10120 FOR I=1 TO N :: R=VAL(SEG$
(A$(I),1,2)):: C=VAL(SEG$(A$(I),
3,2)):: COD=VAL(SEG$(A$(I),5,3))
:: PAT$=SEG$(A$(I),8,16):: IF CO
D=0 THEN 10140
```

```
10130 CALL CHAR(COD,PAT$):: CALL
HCHAR(R,C,COD):: NEXT I
10140 SUBEND
```

ERRATA CORRIGE

A causa di un errore di impaginazione, nel numero 17 della rivista sono state invertite le versioni per VIC 20 e C64 nel programma "Barrier Battle".

Ci scusiamo con i lettori.

Campi di forza

Ecco una battaglia contro i soliti alieni che nulla ha a che fare con cannoni laser, orde agguerrite di astronavi provenienti da Marte, ed altre amenità. In realtà, se si intende ricercare a tutti i costi una parentela, questo programma è stato certamente ispirato da 'breakout', il classico gioco nel quale si abbattono file di colorati mattoni utilizzando racchetta e pallina; tuttavia 'Campi di forza' ne ribalta la logica e lo scopo. Infatti qui dovete impedire che l'alieno anti-materia (possiamo considerarlo come fosse la pallina!) distrugga il campo di forza (il muro di mattoni) che è posto a protezione della Terra. Per riuscire nello scopo dovete spostarvi lungo lo schermo muniti di una pi-

stola ad energia, capace di ricostruire il campo di forza nei punti ove esso è stato distrutto dall'odioso alieno. La partita avrà termine nel momento in cui il nemico riuscirà a raggiungere il suolo terrestre.

Il movimento è controllato dai tasti 'Q' & 'A' per gli spostamenti orizzontali e 'O' & 'P' per quelli in senso verticale. Il tasto 'Z' vi permette invece la ricostruzione del campo energetico. Il listato contiene anche le linee atte a consentire la memorizzazione su nastro (e la verifica) del programma stesso: per sfruttare questa possibilità, dopo aver battuto il listato, inserite come comando ad esecuzione immediata GO TO 9990. Buon divertimento...

```

10 REM *****
15 REM *      CAMPI DI FORZA      *
20 REM *****
50 INK 7: PAPER 0: BORDER 0:
   CLS
60 GO SUB 9000
70 GO SUB 8000
80 PRINT AT 0,0; PAPER 2;
   INK 6;" PUNTI 0          MAX
   PUNTI 0          "
90 LET hi=0
100 GO SUB 4000
110 BEEP 1,30: PRINT AT 2,8;"AL
   LARME: ALIENI!": PAUSE 100:
   PRINT AT 2,8;"
   ": PAUSE 50
120 LET sc=0
130 LET p=15: LET q=1: LET f=0:
   LET g=1
140 LET v=1: LET w=1: LET h=1:
   LET i=1
150 LET x=15: LET y=20
160 LET a=x: LET b=y
170 LET y=y-(INKEY$="q" AND y>3
   )+(INKEY$="a" AND y<20)
180 LET x=x-(INKEY$="o" AND x>0
   )+(INKEY$="p" AND x<31)
190 IF ATTR (y,x)=5 THEN
   BEEP .01,40
    
```

```

200 PRINT AT b,a;" ";AT y,x;
   INK 7;"A"
210 PRINT AT q,p;" ";AT q,p-1;"
   "
220 IF INKEY$="z" THEN PRINT
   AT y-1,x; INK 5;"CC"
240 LET p=p+v: LET q=q+w
250 IF p=31 OR p=0 THEN LET v=
   -v: BEEP .01,15
260 IF q=1 THEN LET w=-w:
   BEEP .01,15
270 IF ATTR (q,p)=5 THEN
   BEEP .01,50: GO SUB 3000
280 IF ATTR (q,p)=4 THEN
   GO TO 7000
290 PRINT AT q,p; INK 6;"B"
300 IF sc<500 THEN GO TO 380
310 PRINT AT g,f;" ";AT g,f-1;"
   "
320 LET f=f+h: LET g=g+i
330 IF f=31 OR f=0 THEN LET h=
   -h: BEEP .01,15
340 IF g=1 THEN LET i=-i:
   BEEP .01,15
350 IF ATTR (g,f)=5 THEN
   BEEP .01,50: GO SUB 3500
360 IF ATTR (g,f)=4 THEN
   GO TO 7000
370 PRINT AT g,f; INK 6;"B"
380 LET sc=sc+1: PRINT AT 0,7;
   PAPER 2; INK 6;sc;" "
390 GO TO 160
    
```

```

400 IF sc>=hi THEN LET hi=sc:
    PRINT AT 0,25; PAPER 2;
    INK 6;hi: PRINT AT 0,7;
    PAPER 2; INK 6;"0"
410 FOR z=1 TO 20
420 PRINT AT z,0; INK 0;"
{32SG8}"
430 NEXT z
440 GO TO 100
3000 LET v=v: LET w=-w
3010 IF q=21 OR q=0 THEN LET w=
-w
3020 RETURN
3500 LET h=h: LET i=-i
3510 IF g=21 OR g=1 THEN LET i=
-i
3520 RETURN
4000 FOR s=1 TO 30: FOR t=5 TO 1
5 STEP 2
4010 PRINT AT t,s; INK 5;"C":
BEEP .01,s
4030 NEXT t: NEXT s
4040 FOR j=0 TO 31
4050 PRINT AT 21,j; INK 4;"D":
BEEP .01,2*j
4060 NEXT j
4070 PRINT AT 2,10; INK 0;"
{9SG8}"
4080 RETURN
7000 IF ATTR (q,p)=4 THEN
PRINT ; INK 6; BRIGHT 1;
AT q-1,p-1;"FHJ";AT q-2,p-1
;"EGI": BEEP .5,1: BEEP .5,
1: BEEP 2,-2: PRINT AT q-1,
p-1; INK 0;"{3SG8}";AT q-2,
p-1; INK 0;"{3SG8}"
7010 IF ATTR (g,f)=4 THEN
PRINT ; INK 6; BRIGHT 1;
AT g-1,f-1;"FHJ";AT g-2,f-1
;"EGI": BEEP .5,1: BEEP .5,
1: BEEP 2,-2: PRINT AT g-1,
f-1; INK 0;"{3SG8}";AT g-2,
f-1; INK 0;"{3SG8}"
7020 PRINT AT 21,0; PAPER 4;
INK 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDD"
7030 PRINT AT 3,6; PAPER 1;
INK 7; FLASH 1;"LA PARTITA
E' FINITA"
7040 FOR b=60 TO -20 STEP -2
7050 BEEP .01,b
7060 NEXT b
7070 INPUT "UN'ALTRA PARTITA (S/
N)? "; LINE a$
7080 IF a$="s" OR a$="S" THEN
PRINT AT 0,7; PAPER 2;
INK 6;"0" ": GO TO 400
7090 IF a$="n" OR a$="N" THEN
CLS : GO TO 7110
7100 IF a$<>"s" OR a$<>"S"
OR a$<>"n" OR a$<>"N"
THEN GO TO 7070
7110 PRINT INK RND*6;TAB RND*15
;"O.K. CIAO..(per il momen
to!)..": POKE 23692,255:
GO TO 7110
8000 BEEP .1,30: PRINT AT 0,0;
INK 5;"* C A M P I D I
F O R Z A *"
8010 PRINT AT 2,0; BRIGHT 1;
INK 3;"Quanto riuscirai a
resistere prima che un o
dioso alieno anti-materia r
iesca a distruggere il camp
o di forza che protegge il
nostro pianeta..?"
BRIGHT 0; INK 6;" ";
BRIGHT 1; INK 3'"Per contr
astare il nemico, non devi
attivare i soliti laser ,
ecc., ma tentare di ricost
ruire il campo di forza."
8020 PRINT INK 4;"Puoi ricostru
ire il muro usando la tua p
istola ad energia; puoi ino
ltre attraversare il campo
diforza, anche se in questo
modo tu stesso ne comprom
etti la solidita'"
8030 PRINT ' INK 3; BRIGHT 1;"No
n ti dico poi quando arriva
anche il secondo alieno.
....."
8032 PRINT #0;AT 1,0; PAPER 1;
INK 7;" PREMI UN TASTO PE
R CONTINUARE ": PAUSE 0:
CLS
8040 PRINT AT 3,11; INK 2;
BRIGHT 1;"CONTROLLI:"
8050 PRINT "' INK 6;"Su.....
.....Q""'Giu.....A
""'Destra.....P""'Sin
istra.....O""'Ripristina
.....Z"
8060 PRINT #0;AT 1,0; PAPER 1;
INK 7; FLASH 1;" PREMI U
N TASTO PER GIOCARE "
8070 PAUSE 0: CLS
8080 RETURN
9000 FOR n=1 TO 10
9010 READ a$
9020 FOR p=0 TO 7
9030 READ q: POKE USR a$+p,q
9040 NEXT p: NEXT n

```

```

9050 DATA "a",3,27,27,15,63,27,1
      20,64
9052 DATA "b",66,60,90,126,126,9
      0,66,36
9054 DATA "c",28,34,73,89,77,73,
      34,28
9056 DATA "d",241,159,241,159,24
      1,159,241,159
9058 DATA "e",0,0,2,2,9,37,16,8
9060 DATA "f",100,2,225,24,70,0,
      252,0
9062 DATA "g",16,146,84,84,85,17
      ,130,130
9064 DATA "h",84,84,17,186,124,1
      24,254,16
9066 DATA "i",0,0,128,128,32,72,
      16,32
9068 DATA "j",76,128,14,48,196,0
      ,126,0
9070 RETURN
9990 CLS : SAVE "campiforza"
      LINE 1
9995 PRINT AT 10,0;"Avvolgi/fai
      ripartire il nastro"
9997 VERIFY ""
9999 PRINT AT 10,0; INK 3;
      BRIGHT 1;" VERIFI
      CATO ": STOP

```



16K/48K

Predatori galattici

'Predatori galattici' rappresenta la versione BASIC del notissimo 'Space Invaders', gioco che ha catalizzato l'interesse degli appassionati di videogame agli albori dell'era informatica (non è poi passato tanto tempo...!). In questo gioco i predatori sono raggruppati in una ordinatissima squadriglia che, lentamente ma incessantemente, si avvicina alla Terra. Sul pianeta siete rimasti soltanto voi e il vostro cannone semovente laser (...questa l'ho già sentita...) ed avete quindi il compito, nonché il dovere morale, di battervi per la salvezza della specie umana (cioè per salvarvi la pelle). Una volta distrutta una flotta nemica, prima di passare ad affrontare quella successiva, dovrete vedervela con

un'astronave solitaria dai movimenti irregolari: durante tutta questa fase perderete punti in ragione del tempo trascorso fino a quando riuscirete a colpire il nemico 5 volte; il lento incedere del tempo è evidenziato tramite una linea (appare in alto sullo schermo, dopo la parola BONUS) che si riduce inesorabilmente. Avrete certamente già capito che, al termine di questo duello realizzerete un BONUS maggiore quanto più siete stati rapidi nell'eliminare il nemico.

La partita ha termine quando avete perso tre vostri cannoni, o quando gli alieni riescono a varcare una soglia, limite di sicurezza per la Terra, evidenziata da due segnali rossi.

```

1 INK 7: PAPER 0: BORDER 0:
  CLS
3 FOR a=1 TO 30: PRINT INK 7
  ;AT 5,a;"*";AT 15,a;"*":
  BEEP .1,a: NEXT a
4 LET a=8
5 PRINT INK 4;AT 10,7;"PREDATORI
  GALATTICI": PAUSE 100:
  CLS
10 GO SUB 9500
11 GO SUB 9950
12 GO TO 20

```

```

13 IF INKEY$="c" AND e>1
  THEN PRINT AT 21,e;" ":
  LET e=e-1: PRINT INK 3;
  AT 21,e;"B": GO TO 17
14 IF INKEY$="v" AND e<30
  THEN PRINT AT 21,e;" ":
  LET e=e+1: PRINT INK 3;
  AT 21,e;"B": GO TO 17
16 IF INKEY$="n" THEN LET z=e
  *8+4: INK 7: PLOT OVER 1;z
  ,16: DRAW OVER 1;0,100:
  BEEP .05,40: PLOT OVER 1;

```

```

z,16: DRAW OVER 1;0,100:
LET x=1
17 IF s>h THEN LET h=s
18 PRINT INK 5;AT 0,0;"PUNTI
";S;AT 0,20;"MAX ";h:
RETURN
20 PRINT INK 7;AT ab,a;a$
21 PRINT INK 6;AT ac,a;b$
22 PRINT INK 5;AT ad,a;c$
23 PRINT INK 4;AT ae,a;d$
24 IF ae>14 THEN BEEP .005,ae

40 PRINT INK 3;AT 21,e;"B"
41 IF ae=21 THEN PRINT INK 2
;AT 14,0;{"32G3"}: GO TO 10
GO
60 LET u=u+1: IF u+p=13 THEN
LET m=INT (RND*20)+a:
LET n=1
65 IF n=0 THEN GO TO 103
65 IF SCREEN$ (ab,m)="" THEN
GO TO 95
90 GO TO 103
92 FOR c=ae+1 TO 20 STEP 2:
PRINT INK 7;AT c,m;"*":
BEEP .005,c*3: PRINT AT c,
m;" ": NEXT c
100 LET n=0: LET u=0
101 IF m=e THEN LET l=1-1:
PRINT AT 0,13+1;" ":
BEEP 1,20: BEEP 1,40

102 IF l=0 THEN GO TO 1000
103 GO SUB 13
121 IF x=0 THEN GO TO 210
123 LET k=e-a+1: BEEP .05,-10
130 IF SCREEN$ (ae,e)="" AND x=
1 THEN LET d$(k TO k)="" ":
LET s=s+25: LET nm=1:
GO TO 200
140 IF SCREEN$ (ad,e)="" AND x=
1 THEN LET c$(k TO k)="" ":
LET s=s+50: LET nm=1:
GO TO 200
150 IF SCREEN$ (ac,e)="" AND x=
1 THEN LET b$(k TO k)="" ":
LET s=s+75: LET nm=1:
GO TO 200
160 IF SCREEN$ (ab,e)="" AND x=
1 THEN LET a$(k TO k)="" ":
LET s=s+100: LET nm=1:
GO TO 200
170 IF nm=0 THEN LET s=s-(3+p)

200 LET x=0: IF nm=1 THEN
LET t=t+10: LET nm=0
210 PRINT AT 2,0;e$;" "
460 PRINT AT ab,a;e$;AT ac,a;e$
;AT ad,a;e$;AT ae,a;e$

```

```

470 IF a=1 THEN LET q=0: IF vb
>=10-p THEN LET ab=ab+1:
LET ac=ac+1: LET ad=ad+1:
LET ae=ae+1
480 IF a=10 THEN LET q=1: IF v
b>=10-p THEN LET ab=ab+1:
LET ac=ac+1: LET ad=ad+1:
LET ae=ae+1
485 IF a=1 OR a=10 THEN LET vb
=vb+1
490 IF q=0 THEN LET a=a+1
500 IF q=1 THEN LET a=a-1
510 IF t=400 THEN LET t=0:
LET s=s+500: BEEP 1/3,10:
BEEP 1/3,-6: BEEP 1,20:
LET bn=1: PRINT AT 14,0;"
";AT 14,31;" ": GO TO 2000
520 GO TO 20
1010 PRINT AT 10,6;"LA PARTITA E
' FINITA"
1020 BEEP 1/3,0: BEEP 1/3,5:
BEEP 1/3,7: BEEP 1,12
1030 INPUT "PREMI S PER UN'ALTRA
PARTITA";z$
1035 IF z$="s" THEN GO SUB 9620
: GO TO 11
1050 STOP
2000 LET qa=100

2001 PRINT INK 5;AT 2,0;"BONUS"
: PLOT 41,152: DRAW 200,0
2006 LET gh=INT (RND*20)+5
2007 LET op=0
2010 LET fg=9
2015 LET shot=shot+1
2016 IF l=0 THEN GO TO 1000
2017 IF shot=>12-p THEN FOR c=fg
TO 20 STEP 3: PRINT INK 7
;AT c,gh;"*": BEEP .05,c*3:
PRINT AT c,gh;" ": NEXT c:
IF gh=e THEN LET l=1-1:
BEEP 1,20: BEEP 1,40:
PRINT AT 0,13+1;" ":
GO TO 2006
2018 FOR c=1 TO 10: NEXT c
2019 IF shot=>12-p THEN LET sho
t=0
2020 PRINT AT fg,gh;" "
2021 PLOT OVER 1;qa*2+41,152:
PLOT OVER 1;qa*2+40,152
2022 LET s=s-1
2023 IF qa>0 THEN LET qa=qa-1
2025 LET cv=INT (RND*6)
2030 IF gh>1 AND cv=0 OR cv=4
THEN LET gh=gh-1
2040 IF gh<29 AND cv=1 OR cv=5
THEN LET gh=gh+1
2050 IF fg>3 AND cv=2 THEN
LET fg=fg-1

```

```

2060 IF fg<14 AND cv=3 THEN
    LET fg=fg+1
2070 PRINT INK 4;AT fg,gh;"A"
2080 GO SUB 13
2110 IF x=1 AND e=gh THEN
    PRINT AT fg,gh;" ": LET bc
    =bc+1: LET s=s+qa: LET gh=
    INT (RND*20)+5: BEEP 1/3,20
    : BEEP 1,-10: BEEP .5,5
2112 LET x=0
2115 PRINT AT fg,gh;" "
2120 IF bc<5 THEN GO TO 2007
2130 PRINT AT 2,0;"
"

2210 GO SUB 9700
2220 GO TO 20
9500 LET h=0: PRINT "PREDATORI G
ALATTICI"
9504 PRINT "-----"

9506 PRINT AT 3,0;"Scopo del gi
oco e' quello di colpire
ed abbattere i predatoriali
eni prima che essi riescano
a colpire la tua astronav
e per tre volte, e comunqu
e prima che gli alieni supe
rstiti riescano a oltrepas
sare l'estremo livellodi gu
ardia."

9507 INK 7: PRINT "Ogni volta ch
e ne distruggi una squadrig
lia, essi riappariranno nuo
vamente in alto sul video;
tuttavia prima di passare
alla nuova ondata,dovrai
colpire ben 5 volte un alie
no solitario."

9509 PRINT "Perderai punti in re
lazione al passare del tem
po durante questafase, ma g
uadagnerai BONUS se sarai
sufficientemente rapido."
9512 INPUT "PREMI UN TASTO";p$:
CLS

9517 PRINT AT 7,0;"PREMI C PER M
UOVERTI A SINISTRA PREMI V
PER MUOVERTI A DESTRA PRE
MI N PER FAR FUOCO"
9520 FOR f=USR "a" TO USR "b"+7

9530 READ dato: POKE f,dato
9540 NEXT f
9600 DATA 24,60,126,126,255,255,
255,255
9605 DATA 60,126,255,189,153,24,
255,126

9610 PRINT INK 7;AT 12,10;"B 1
00 PUNTI"; INK 6;AT 14,10;"
B 75 PUNTI"; INK 5;AT 16,
10;"B 50 PUNTI"; INK 4;
AT 18,10;"B 25 PUNTI"
9620 INPUT "LIVELLO DI GIOCO (1-
5)? ";p
9630 IF p<1 OR p>5 THEN GO TO 9
620
9640 CLS : LET s=0
9700 LET a$="A A A A A A A A A
"
9710 LET b$="A A A A A A A A A
"
9720 LET c$="A A A A A A A A A
"
9730 LET d$="A A A A A A A A A
"

9910 LET bc=0: IF s>0 AND p<10
THEN LET p=p+1
9920 PRINT INK 2;AT 14,0;"
{SG8}";AT 14,31;"{SG8}"
9930 LET vb=0: LET ab=1: LET ac=
3: LET ad=5: LET ae=7:
RETURN
9950 LET x=0: LET m=31: LET u=0
9960 LET t=0: LET n=0: LET q=0
9970 LET ab=1: LET ac=3: LET ad=
5: LET ae=7
9975 LET e$="
"
9980 LET nm=0: LET l=3: LET e=15

9985 PRINT INK 5;AT 0,13;"BBB"
9987 LET shot=0: LET gh=15
9990 RETURN

```



Sno-Cat

Lo Sno-Cat (gatto delle nevi) è un potentissimo mezzo cingolato dotato di motore turbocompresso. È capace di correre sulla neve a oltre 150 chilometri orari ed ha una ripresa formidabile. Non è però facile guidarlo, poiché il cambio di marcia durante l'accelerazione avviene automaticamente: lo Sno-Cat parte in seconda, passa in terza dopo 10 secondi ed infine innesta la quarta dopo 50. Non accelera ulteriormente, ma non sarebbe necessario; come scoprirete, già in terza è difficile mantenere il controllo di questo mezzo micidiale!

Potete pilotarlo con il Joystick n. 1 ma... attenti agli alberi! Premendo il pulsante azionante i suoi potentissimi freni, che sono in grado di ridurre istantaneamente la velocità fin quasi a zero se vi trovate in situazioni pericolose. Non abusatene, però: mentre frenate, il misuratore della distanza percorsa si ferma, per cui voi non procedete più verso la meta, che è la cima della montagna. Il tempo, invece, continua a scorrere, ed il vostro punteggio finale sarà più basso.

```

100 POKE53281,1:POKE53280,0
110 POKE52,60:POKE56,60
120 PRINT" {CLR}"
130 DATA120,169,73,141,20,3,169,
3,141
140 DATA1,3,88,96,169,208,133,2
52,169
150 DATA3,133,251,162,1,160,0,17
7,251
160 DATA105,01,144,2,169,251,145
,251,224
170 DATA7,240,8,232,230,251,230,
251,24
180 DATA144,234,173,1,220,41,15,
201
190 DATA11,240,7,201,7,240,16,76
,49,234,173,0,208,201,32,240
,246,206,0,208
200 DATA4,144,240,173,0,208,201
,255,240,233,238,0,208,24,14
4,227,0,0,0,0,0
210 FORU=828TO921:READQ:POKEU,Q:
NEXT
220 SYS828:POKE53248+21,0:VIC=53
248

```

```

230 GOSUB700
240 REM
250 GOSUB1290
260 POKE856,2
270 X5=RND (-SQR (RND (1) *TI))
280 S=53248:PRINT" {CLR} {BLK}"
290 POKE53281,3
300 FORU=1024TO1063:POKEU,160:PO
KEU+960,160
310 POKE54272+U,6:POKE54272+U+96
0,6:NEXT
320 FORU=1024TO1984STEP40:POKEU,
160:POKEU+33,160:POKEU+39,16
0
330 POKEU+54272,14:POKE54272+U+3
3,14:POKE54272+U+39,14:NEXT
340 POKE53281,1
350 FORU=0TO14STEP2:POKEU+VIC,(U
*18):NEXT
360 POKE2040,253
370 POKEVIC+28,34:POKEVIC+37,5:P
OKEVIC+38,5
380 FORU=40TO47:POKEVIC+U,5:NEXT
390 POKEVIC+21,255
400 FORI=1TO7:POKE2040+I,252:NEX
T
410 DI=254
420 X=150:DI=0
430 POKEVIC,X:TI$="000000":A$(2)
="I{ 8 SPAZI}":A$(3)="III
{ 2 SPAZI}":A$(4)="IV
{ 3 SPAZI}"
440 A1=PEEK (VIC+30):FORI=0TO24:P
OKE54272+I,0:NEXT

```

PAPER
soft

ritaglia
e
conserva
ti
attendono
grosse
sorprese!

23


```

450 POKES4296,15:POKE54273,0:POK
E54277,85:POKE54278,85:POKE5
4276,129
460 A$(1)="FRENI{ 5 SPAZI}":G=2
470 I=0:A=INT(RND(1)*7)+1:IFPEEK
(VIC+(A*2)+1)>240THENI=1
480 A1=PEEK(VIC+30)AND1:IFA1THEN
1820
490 IFBR=0THENPOKE856,G
500 IFBR=0THENIF(PEEK(56321)AND1
6)=0THENPOKE856,1:BR=1:GOSUB
2300
510 IFBRTHENDI=DI-1
520 IFBRTHENIF(PEEK(56321)AND16)
=16THENPOKE856,G:BR=0:POKE54
276,129:GOSUB2330
530 DI=DI+1:PRINT"RVS}{HOME} DA
PERCORRERE:{ 5 SPAZI}
{ 4 SIN}"400-DI;:IFDI>=400TH
ENI550

540 IFTI$="000010"THENG=3
550 IFTI$="000050"THENG=4
560 PRINTTAB(19);"RVS}
{ 2 SPAZI}MARCIA:";A$(PEEK(8
56));
570 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'"}TAB(34
);"RVS}RIGHT$(TI$,5)
580 PRINT"{GIU'"}TAB(34)"TEMPO"
590 POKE54272,G*30+20
600 IFTI$="000008"THENPRINT"
{HOME}{ 4 GIU'"}TAB(10);"CAM
BIO MARCIA"
610 IFTI$="000048"THENPRINT"
{HOME}{ 4 GIU'"}TAB(10);"CAM
BIO MARCIA"
620 IFTI$="000011"THENPRINT"
{HOME}{ 4 GIU'"}TAB(10);"
{ 13 SPAZI}"
630 IFTI$="000051"THENPRINT"
{HOME}{ 4 GIU'"}TAB(10);"
{ 13 SPAZI}"
640 IFI=0THEN470
650 POKE2040+A,252
660 POKEVIC+(A*2)+1;0
670 A1=PEEK(VIC+30)AND1:IFA1THEN
1820
680 POKE54272,PEEK(856)*12
690 GOTO470
700 REM
710 PRINT"{CLR}"
720 DATA0,0,120,198,60,204,198,1
02
730 DATA192,246,102,120,246,102,
12,222,102
740 DATA204,222,102,120,198,60,0
,0,0
750 I=250:GOSUB770
760 GOTO800

770 FORR=I*64TO(I*64)+62:POKER,0
:NEXT
780 FORU=I*64+19TOI*64+45:READQ:
POKEU,Q:NEXT
790 RETURN
800 I=251:GOSUB770
810 DATA0,0,0,120,49,248,204,120
,96
820 DATA192,204,96,192,252,96,19
2,204,96
830 DATA204,204,96,120,204,96,0,
0,0,0
840 POKE2040,250:POKE2041,250:PO
KE2042,251:VIC=53248
850 POKEVIC+21,6:POKEVIC+29,7:PO
KEVIC+23,7
860 POKEVIC+2,136:POKEVIC+4,188
870 POKEVIC+41,14:POKEVIC+40,14
880 POKEVIC+3,0:POKEVIC+5,0
890 S=54272:POKES+24,15:POKES+5,
85:POKES+6,85:POKES+12,85:PO
KES+13,85
900 POKES+4,33:POKES+11,17
910 IFPEEK(VIC+3)>=127THENPOKEVI
C+1,PEEK(VIC+3):GOTO940
920 POKES+1,128-PEEK(VIC+3):POKE
S+8,128-PEEK(VIC+5)
930 GOTO910
940 POKEVIC,PEEK(VIC+2):POKEVIC+
21,5:POKEVIC+1,127:POKEVIC+3
9,6
950 IFPEEK(VIC+5)>=127THEN980
960 POKES+8,128-PEEK(VIC+5)
970 GOTO950
980 POKE856,0:POKEVIC+41,6:POKEV
IC+5,127
990 POKES+24,0
1000 FORU=0TO5:FORE=0TO14:POKEVI
C+39,E:POKEVIC+41,E:NEXTE,U
:GOSUB1120
1010 POKE53254,171:POKE53255,200
:POKE53257,100:POKE53256,17
1:POKE2044,254
1020 POKE2043,253:POKEVIC+21,13+
16
1030 POKEVIC+42,12
1040 POKE198,0:FORDL=1TO400:NEXT

1050 SB=1024:CB=SB+54272:FORI=10
TO29:POKESB+I+160,160:POKEC
B+I+160,6
1060 POKESB+I+880,160:POKECB+I+8
80,6:NEXT:FORI=4TO22:W=I*40
:POKESB+W+10,160
1070 POKECB+W+10,6:POKESB+W+29,1
60:POKECB+W+29,6:NEXT
1080 PRINT"{ 15 GIU' }{ 15 DES}PR
EMI {RVS}FIRE"

```

```

1090 GETA$:IFA$=""THEN1090
1100 POKEVIC+21,0:FORU=0TO14:POK
EU+VIC,0:NEXT
1110 POKEVIC+23,0:POKEVIC+29,0:P
RINT"{CLR}":RETURN
1120 FORI=252*64TO254*64+62

1130 READQ:POKEI,Q:NEXT:RETURN
1140 DATA,16,0,0,40,0,0,84,0
1150 DATA,170,0,1,85,0,2,170,12
8
1160 DATA5,85,64,2,170,128,5,85,
64
1170 DATA10,170,160,21,85,80,10,
170,160
1180 DATA21,85,80,42,170,168,0,5
6,0
1190 DATA0,56,0,0,56,0,5,85,64
1200 DATA42,128,168,0,0,0,0,0,0
1210 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
1220 DATA126,0,126,24,255,24,126
,126,126
1230 DATA31,255,248,126,126,126,
24,255,24
1240 DATA126,255,126,16,255,8,11
2,255,14
1250 DATA23,0,232,119,255,238,22
,255,104
1260 DATA118,255,110,22,255,104,
119,255,238
1270 DATA16,0,8,126,0,126,0,0,0,
0
1280 RETURN
1290 REM
1300 PRINT"{CLR}":A1=PEEK(56321)
AND16:IFA1=0THEN1290
1310 POKE856,0
1320 POKEVIC+23,0:POKEVIC+29,0
1330 POKES3281,6:FORI=12TO27:POK
E1064+I,160:POKE1064+I+160,
160:NEXT
1340 FORI=1064TO1064+160STEP40:P
OKEI+12,160:POKEI+27,160:NE
XT
1350 PRINT"{ 2 GIU'}"TAB(15)"
{RVS}{<7>}ISTRUZIONI"
1360 PRINTTAB(15)"[< 10 T>]"
1370 PRINT"{ 4 GIU'}[<7>]
{ 2 SPAZI}SEI UN RANGER IL
CUI COMPITO E'"
1380 PRINT"{ 2 SPAZI}SALVARE GLI
SCIATORI FERITI E'"
1390 PRINT"{ 2 SPAZI}PORTARLI AL
RIFUGIO."
1400 PRINT"{ 2 SPAZI}PER FAR QUE
STO DEVI AFFRONTARE UNA"
1410 PRINT"{ 2 SPAZI}UNA PERICOL
OSA SCALATA."
1420 PRINT"{ 2 SPAZI}{ 2 GIU'}
{RVS}{WHT}QUESTO SEI TU:"
1430 PRINTTAB(17);"[<P>]M"
1440 PRINTTAB(17);"[<Y>]N":VIC=5
3248
1450 POKEVIC+5,70:POKEVIC+4,40:P
OKE2042,252:POKEVIC+41,0
1460 POKEVIC+21,5:POKE2040,253
1470 POKEVIC,180:POKEVIC+1,181

1480 PRINT"<8>[GIU']
{ 2 SPAZI}PREMI {WHT}{RVS}F
IRE{OFF}[<8>] PER INIZIARE"
1490 SB=1024:CB=54272+SB:FORI=0T
O39:POKESB+I,160:POKECB+I,7
1500 POKESB+I+960,160:POKECB+I+9
60,7:NEXT
1510 FORI=0TO960STEP40

1520 POKESB+I,160:POKECB+I,7:POK
ESB+I+39,160:POKECB+I+39,7:
NEXT
1530 A=PEEK(56321)AND16:IFATHEN1
530
1540 PRINT"{CLR}":POKEVIC+21,0:R
ETURN
1550 REM
1560 POKEVIC+11,0:POKE2045,254
1570 T$=TIS
1580 POKEVIC+21,252
1590 IFPEEK(VIC+5)<=50THEN1590
1600 SP=53251:FORU=1TO7
1610 IFU=5THEN1630
1620 POKESP,0
1630 SP=SP+2:NEXT
1640 IFPEEK(VIC+11)<=150THEN1640

1650 POKE856,2
1660 IFPEEK(VIC+11)<=179THEN1660

1670 POKE856,0
1680 PRINT"{HOME}{ 4 GIU'}"TAB(9
)"CE L'HAI FATTA!!"
1690 H1(1)=25:L1(1)=30:H2(1)=18:
L2(1)=209
1700 H1(2)=33:L1(2)=135:H2(2)=25
:L2(2)=30
1710 H1(3)=42:L1(3)=62:H2(3)=31:
L2(3)=165
1720 H1(4)=50:L1(4)=60:H2(4)=37:
L2(4)=162
1730 H1(5)=42:L1(5)=62:H2(5)=31:
L2(5)=165
1740 H1(6)=50:L1(6)=60:H2(6)=37:
L2(6)=162
1750 S=54272:POKES+5,85:POKES+6,
85:POKES+12,85:POKES+13,85

```

```

1760 POKES+24,15:POKES+4,33:POKE
S+11,17
1770 FORX=1TO6:POKES,L1(X):POKES
+1,H1(X):POKES+7,L2(X):POKE
S+8,H2(X)
1780 IFH1(X)=50THENFORT=1TO200:N
EXT
1790 FORT=1TO200:NEXT:NEXTX
1800 FORD=0TO24:POKES+D,0:NEXT
1810 GOTO1950
1820 REM
1830 POKE856,0:S=54272:POKES,240
:POKES+1,33:POKES+5,8:POKES
+22,104:POKES+23,1
1840 POKES+24,79
1850 POKES+4,129:FORDL=1TO100:NE
XT:POKES+4,128
1860 POKE856,1
1870 FORI=200TO251:POKE53249,I:N
EXT
1880 POKE856,1:T$=TI$:POKES+4,0
1890 FORY=32TO50:POKE2040,Y:NEXT
1900 POKEVIC+21,254
1910 S=54272:POKES+24,15:POKES+5
,85:POKES+1,1:POKES+4,17
1920 FORDL=1TO200:NEXT:POKES+4,1
6:FORDL=1TO200:NEXT:POKES+4
,0
1930 PRINT"{HOME}{ 4 GIU' }"TAB(8
);"TI SEI SCHIANTATO!"
1940 POKE54276,0
1950 PRINT"{ 2 GIU' }"TAB(12)"FIN
E GIOCO"
1960 POKES+4,0:POKES+4,33:POKES+
5,85:POKES+24,15
1970 A1=PEEK(56321)AND16:POKE532
80,RND(1)*16
1980 SC=ABS(INT(((300-VAL(T$))*D
I)/2)):IFDI=400THENSC=SC+50
0
1990 A=INT(RND(1)*7)+1:IFPEEK(VI
C+(A*2)+1)=251THENPOKEVIC+(
A*2)+1,0
2000 IFA1THEN1970
2010 POKE56321,0:POKE53280,0
2020 POKES+24,0
2030 POKE53281,14
2040 POKEVIC+21,0
2050 A1=PEEK(56321)AND16:IFA1=0T
HEN2050
2060 PRINT"{CLR}{WHT}"
2070 PRINTTAB(12)"{ 6 GIU' }PUNTE
GGIO:"SC
2080 IFSC>=HSTHENHS=SC
2090 PRINTTAB(8)"{BLU}{ 2 GIU' }
MIGLIOR PUNTEGGIO:"HS
2100 PRINTTAB(10)"{ 2 GIU' }{BLU}
GIOCHI ANCORA (S/N)?"
2110 PRINT"{GIU'}{WHT}{ 2 DES}
{ 14 SPAZI}{DES}S / N"
2120 PRINT"{HOME}{ 18 GIU' }
{ 14 DES}{CYN}{ 2 SPAZI}
{RVS} {YEL}{OFF}↑{RVS}{CYN}
{ 3 SPAZI}{YEL} {CYN} {OFF}
"
2130 A4=1761:A5=1765
2140 A=A4
2150 A1=PEEK(56321)AND15
2160 IFA1=11THENA=A4
2170 IFA1=7THENA=A5
2180 POKEA4,32:POKEA5,32:POKEA,3
0
2190 A1=PEEK(56321)AND16:IFA1THE
N2150
2200 IFA=A4THEN240
2210 POKE198,0:FORI=1TO30:PRINT"
{GIU' }";NEXT
2220 PRINT"{CLR}{BLK}":POKE198,0
:END
2230 DATA31,255,224,31,199,224,3
1,199,224
2240 DATA31,1,224,31,1,224,31,19
9,224
2250 DATA31,199,224,31,255,224,2
4,0,0
2260 DATA24,112,0,24,112,0,31,25
2,0
2270 DATA24,126,0,24,115,0,24,24
6,0
2280 DATA25,176,0,25,176,0,127,1
76,0
2290 DATA225,225,0,0,0,0,0,0,0
2300 POKE54276,0:POKE54277,144:P
OKE54276,33:POKE54276,32:PO
KE54278,144
2310 POKE54273,20
2320 RETURN
2330 POKE54276,0:POKE54276,129
2340 POKE54273,0:POKE54277,85
2350 RETURN

```



Jackpot

Sei mai stato a Las Vegas o ad Atlantic City? Bene, se la risposta è negativa con questa fantasmagorica macchinetta mangiasoldi puoi provare l'inebriante sensazione di essere in un vero Casinò.

Il gioco è molto semplice: parti con una somma di 50 dollari e, premendo il pulsante 'P' inserisci un dollaro e fai girare le ruote.

Se le tre figure che appaiono nel quadrante formano una delle combinazioni vincenti mostrate sullo schermo, vincerai la quantità di denaro indicata vicino alla combinazione stessa.

Tra le combinazioni vincenti ve ne sono alcune formate da un solo simbolo o da due simboli. In questo caso bisogna che la combinazione ap-

para sul quadrante possieda i simboli od il simbolo indicati nella combinazione vincente, nella stessa posizione.

Gli altri simboli (che nella combinazione vincente corrispondono a degli spazi) possono essere di qualunque tipo.

Quando sarai stanco di giocare, premendo il tasto 'E' potrai terminare la partita.

Quando deciderai di farlo ricordati di controllare, prima di premere il tasto, il tuo 'capitale', perché lo schermo istantaneamente si pulisce quando il tasto stesso viene premuto.

Ed ora che sai tutto, mano alla tastiera e... buona fortuna!!

```

10 POKE52,28:POKE56,28:POKE51,0:
   POKE55,0:GOSUB300
20 PRINT"{CLR}";:FORA=1TO4:FORB=
   1TO22:PRINT"@";:NEXT:NEXT
30 FORA=1TO2:PRINT"@@@@@@
   { 2 SPAZI}@@{ 2 SPAZI}@@
   { 2 SPAZI}@@@@@@";:NEXT
40 FORA=1TO3:FORB=1TO22:PRINT"@
   ";:NEXT:NEXT
50 PRINTB$V$B$V$B$S" 100 "V$B$V$B
   S"{ 4 SPAZI}50":PRINTS$V$S$V$
   S$"{ 2 SPAZI}50 "V$S$V$S$S"
   { 4 SPAZI}25"
70 PRINTB$V$B$E$V$B$E$
   { 2 SPAZI}18 "V$B$E$V$B$E$V$B$S"
   { 2 SPAZI}10"
80 PRINTC$V$C$V$C$S"{ 2 SPAZI}15
   "V$C$V$C$S"{ 5 SPAZI}5 ":PRINT
   V$P$V$P$V$P$S"{ 2 SPAZI}14 "V$
   P$V$P$V$B$S"{ 2 SPAZI}10"
95 PRINTL$V$L$S$V$L$S"{ 2 SPAZI}10
   "V$C$S"{ 7 SPAZI}2"
100 A=RND(1):A$="":GETA$:IFA$<>"
   P"ANDA$<>"E"THEN100
110 IFA$="E"THENPRINT"{CLR}":POK
   E36869,240:END
115 T$="{GIU'}{ 2 SPAZI}{SU}
   { 2 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}":GO
   SUB210:GOSUB220:GOSUB220:PRI
   NTY$"{SU}{ 21 SPAZI}"

```

```

120 W=0:H=0:N=1:GOSUB200:GOSUB21
   0:GOSUB260:N=2:GOSUB200:GOSU
   B220:GOSUB260
140 N=3:GOSUB200:GOSUB220:GOSUB2
   60
145 FORA=1TO24STEP2:H$=STR$(H):H
   $=RIGHT$(H$, (LEN(H$)-1))
150 K=LEN(P$(A)):IFP$(A)=LEFT$(H
   $,K)THENW=VAL(P$(A+1))
160 NEXT:IFW>0THENPRINTY$"{SU}
   { 3 SPAZI}VINCI"W-1"DOLLARI"
   :GOSUB280
170 TT=TT-1:IFTT>0THENTT$=STR$(T
   T)+"{ 2 SPAZI}":PRINTY$"
   { 6 SPAZI}TOTALE "TT$;:POKE1
   98,0:GOTO100
180 PRINTY$"{SU}{ 3 SPAZI}TI HO
   SBANCATO!!"
190 PRINT"{ 2 SPAZI}GIOCHI ANCOR
   A S/N ";
195 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THE
   N195
197 IFA$="S"THENTT=50:GOTO20
198 PRINT"{CLR}":END
200 A=INT(RND(1)*17)+1:B=G%(N,A)
   :T$=F$(B):H=H*10+B:RETURN
210 PRINT"{HOME}{ 4 GIU' }
   { 6 DES}"T$;:RETURN
220 PRINT"{SU}{ 2 DES}"T$;:RETUR
   N
260 POKEV,150:FORA=1TO30:NEXT:PO
   KEV,0:IFN<3THENFORA=1TORND(1
   )*200:NEXT

```

```

270 RETURN
280 FORQ=1TOW:TT=TT+1:TT$=STRS(T
T)+"{ 2 SPAZI}":PRINTY$
  { 6 SPAZI}TOTALE "TT$;:POKEV
  1,220
290 FORA=1TO110-W:NEXT:POKEV1,0:
NEXT:RETURN
300 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}ATTENDER
E{ 2 SPAZI}PREGO....."
305 DIMG%(3,17):FORA=1TO3:FORB=1
TO17:READC:G%(A,B)=C:NEXT:NE
XT
310 DATA1,2,3,4,5,6,7,5,7,3,4,5,
6,7,3,2,3
320 DATA1,2,3,4,5,6,7,5,7,3,4,5,
6,7,3,6,3
330 DATA1,2,3,4,5,6,7,5,7,3,4,5,
6,7,3,2,3
340 DIMPS(24):FORA=1TO24:READPS(A)
:NEXT
350 DATA4,3,44,6,444,16,555,11,6
61,11,666,15,331,11,333,19,2
2,26,222,51,11,51,111,101
400 A=7168:B=7679:C=25600:FORI=A
TOB:POKEI,PEEK(I+C):NEXT:POK
E36869,255
410 READB:IFB=-1THEN430
420 FORI=0TO7:READC:POKE7168+B*8
+I,C:NEXT:GOTO410
430 B$="{RED}%&{GIU'}{ 2 SIN}'("
:S$="{RED}!-{GIU'}{ 2 SIN}#S
":L$="{GRN}↑-{GIU'}{ 2 SIN}
>?":C$="{RED}Z[{GIU'}
{ 2 SIN}";":P$="{PUR}E]
{GIU'}{ 2 SIN}<="
440 BE$="{YEL})*{GIU'}{ 2 SIN}+,
":LE$="{YEL}>?":US="{SU}":V$="
{SU}":Y$="{HOME}{ 22 GIU'}"
450 F$(1)=B$:F$(2)=S$:F$(3)=BE$:
F$(4)=C$:F$(5)=L$:F$(6)=P$:F
$(7)=LE$
490 POKE36878,15:V=36877:V1=3687
6:TT=50:RETURN
500 DATA26,0,0,0,1,2,4,8,28
501 DATA27,0,0,128,128,128,64,56
,124
502 DATA28,0,0,0,3,15,31,63,63
503 DATA29,0,96,192,224,240,248,
252,252
504 DATA30,0,0,0,0,7,31,63,127
505 DATA31,0,0,0,0,224,248,252,2
54
506 DATA33,0,0,15,15,0,0,0,0
507 DATA45,0,0,248,248,24,48,96,
192
508 DATA35,1,3,3,3,3,3,0,0
509 DATA36,128,0,0,0,0,0,0,0,0

```

```

510 DATA37,0,0,0,255,205,128,177
,170
511 DATA38,0,0,0,255,179,1,153,8
5
512 DATA39,179,170,178,128,205,2
55,0,0
513 DATA40,217,85,85,1,179,255,0
,0
514 DATA41,0,0,3,7,15,15,15,15
515 DATA42,0,0,128,192,224,224,2
24,224,43,15,15,31,63,63,63,
1,0
517 DATA44,224,224,240,248,248,2
48,128,0,58,62,127,127,127,1
27,62,28,0
519 DATA59,254,254,254,254,124,5
6,0,0,60,63,63,63,63,31,15,3
,0
521 DATA61,252,252,252,252,248,2
40,224,0,62,255,127,63,31,7,
0,0,0
523 DATA63,255,254,252,248,224,0
,0,0,0,255,255,255,255,255,2
55,255,255,-1

```


RICERCA COLLABORATORI

Il Gruppo Editoriale Jackson nel quadro di potenziamento delle attività editoriali ricerca collaboratori esperti nella programmazione di Commodore 64, VIC 20 e ZX Spectrum.

Requisiti indispensabili sono:

- disponibilità del computer da almeno 8 mesi
- predisposizione alla grafica e suono
- residenza in Lombardia

Per maggiori informazioni telefonare a Gruppo Editoriale Jackson
Tel. 02/6880951-2-3-4-5 chiedendo della Sig.na Renata Rossi

**POSSIEDI
IL TI-99/4A 
E SEI ALLA
RICERCA DI
SOFTWARE?**

Approfitta dell'offerta J. soft!

In seguito alle sempre più numerose richieste di programmi da parte dei possessori dell'home computer TI-99/4A, mettiamo a disposizione degli interessati un vasto assortimento a prezzi estremamente contenuti. L'offerta è valida fino ad esaurimento delle scorte. Prima ordini, più sei sicuro di ricevere quanto desideri.



Programming Aids 1 - (Aiuto alla programmazione)
Cod. DTXSX04 - L. 14.000

Mette a disposizione gli ausili per potenziare il linguaggio BASIC TI. Comprende le seguenti possibilità: "CATALOGARE DISCHI", "DISPLAY AT", "ACCEPT AT", "SCREEN PRINT (per la stampa su carta dello schermo)", "LOWERCASE (per la creazione di un set di lettere minuscole)", "2nd ASCII (per la costruzione e l'utilizzo di un secondo set di caratteri)", "CHARDEF (per rea-

lizzare e facilitare la definizione dei caratteri)".

Configurazione richiesta: A
Configurazione raccomandata: D + E

Blackjack e Poker
Cod. DTXMX04 - L. 25.000

Partite di carte simulate col computer, che vi consentono di puntare le somme dei vostri desideri. Possono partecipare fino a quattro giocatori

Hunt the Wumpus (Caccia la Mostro)
Cod. DTXMA 12 - L. 25.000

Una caccia emozionante in un dedalo di caverne e gallerie. Cercate la tana del Mostro evitando i pericoli in agguato lungo il percorso. Soppesate e vagliate attentamente gli indizi per completare questa missione pericolosa.

Configurazione raccomandata: B

Hangman il carnefice)
Cod. DTXIX06 - L. 25.000

Il giocatore cerca di scoprire la parola segreta e ogni volta che sbaglia, si avvicina maggiormente alla forca. Potete usare 200 parole programmate in inglese oppure crearne 60 nuove.

Configurazione raccomandata: A

Othello
Cod. DTXMX20 - L. 35.000

Questo antico gioco di strategia impegna a fondo anche i giocatori più smaltiziati. Un gioco da scacchiera che si impara in pochi minuti ma che richiede... una vita per dominarlo. Per strategie di tutte le età.

Tombstone City: 21° secolo
Cod. DTXMX28 - L. 25.000

Vi trovate in una città fantasma del Far West nel XXI secolo, minacciata da un'orda di invasori verdi. Avanzate con la vostra pattuglia su carri coperti tipo Far West, cercando di arrestare i verdi "morgs".

Gioco velocissimo per una persona, Tombstone City mette alla prova la Vostra abilità strategica e la prontezza di riflessi.

Configurazione raccomandata: B

Blasto
Cod. DTXMX05 - L. 25.000

Un carro armato (o due, a seconda del numero dei giocatori) entrano in lizza per far saltare un campo minato, evitando nel contempo i tiri dell'avversario. Una corsa velocissima contro il cronometro allo scopo di colpire il massimo numero di mine. Attenti a non colpire le mine se siete troppo vicini, altrimenti dovrete ricominciare da capo.

Configurazione raccomandata: B

Personal Report Generator (Generatore rapporti e archivi personali)
Cod. DTXTX01 - L. 68.000

Permette di creare, edit e stampare lettere e rapporti di routine con i dati ricavati da un archivio creato esclusivamente con i moduli "Gestione dati personali (cod. DTXGX01)" o "Dati Statistici".

Configurazione raccomandata: A o C
D + E

A - MAZE - ING
Cod. DTXMX03 - L. 25.000

Se vi piacciono i labirinti, ecco il gioco per voi.

Opzioni diverse vi offrono una grande varietà di situazioni. Da semplici dedali alla caccia al topo. Tredici opzioni con 5.200 variazioni possibili.

Configurazione raccomandata: B

Oldies but Goodies (Vecchi ma buoni)
- Gioco II
Cod. DTXMX19 - L. 14.000

Una serie di giochi, che include Hammurabi, Hidden Paris, Peg Jump, Cerchi e croci tridimensionali e Word Safari.

Configurazione richiesta: A

Munch Man
Cod. DTXMX16 - L. 45.000

Manovrate il Munch Man attraverso un dedalo e cercate di raggiungere uno stimolatore prima di venire divorati dai quattro Hoons che stanno incalzando il Munch Man. Segnate punti collegando i passaggi con una catena continua oppure catturando gli astuti Hoons mentre il Munch Man si ricarica con 10 stimolatori.

Configurazione raccomandata: B

Personal Record Keeping (Gestione dati personali)
Cod. DTXGX01 - L. 68.000

Permette di creare, mantenere ed utilizzare un sistema d'archivio computerizzato, utile e comodo per molte applicazioni, fra cui inventario domestico, scadenze manutenzione autovettura, cartelle cliniche, oltre a un mezzo di consultazione completa per compleanni, onomastici, anniversari e altre date importanti.

Configurazione raccomandata: A o C
D + E

Market Simulation (Simulazione di mercato)
Cod. DTXIX07 - L. 14.000

Due giocatori si trovano in concorrenza d'affari. Scegliete quanta pubblicità fare, quanti pezzi volete produrre, ecc. ed attendete i risultati.

I mutamenti economici e sociali rendono estremamente realistico questo gioco istruttivo.

Configurazione richiesta: A

The Attack (Attacco)
Cod. DTXMX25 - L. 25.000

Vi attende il ruolo di capitano di un'astronave in una regione spaziale infestata da "spore" ed "estraterrestri" che vanno distrutti.

Manovrate l'astronave per evitare gli extraterrestri e lanciate missili per annientare il nemico.

Configurazione raccomandata: B

Configurazione:
A - Registratore a cassetta e cavetto di collegamento
B - Telecomando a filo (coppia)
C - Memoria a dischi comprendente una scheda comando dischi e un comando dischi
D - Scheda interfaccia parallela o seriale RS232
E - Stampante a matrice (o altro tipo di stampante)

Connect Four (Filetto)
Cod. DTXMX08 - L. 25.000

Un impegnativo gioco di strategia verticale. I giocatori devono riuscire a collocare quattro contrassegni consecutivi in senso verticale, orizzontale o diagonale.

Zero Zap
Cod. DTXMX34 - L. 18.000

Flipper computerizzato dal ritmo rapido, con effetti sonori e di illuminazione. Potete creare voi stessi il campo di gioco.

Yahtzee
Cod. DTXMX33 - L. 25.000

Emozionante gioco di dadi che alla strategia abbina elementi di fortuna. I giocatori accumulano punti se escono certe combinazioni.

e inoltre 5 libri in lingua originale, estremamente utili per il tuo TI 99/4A:

Editore ARC soft - autore L. Turner:

36 Texas Instruments TI99/4A Programs for Home, School & Office
Cod. BASC002 - L. 20.000

Texas Instruments Home Computer Graphics Programs
Cod. BASC003 - L. 22.000

101 Programming Tips & Tricks for the Texas Instruments TI 99/4A Home computer.
Cod. BASC001 - L. 20.000

Editore GRANADA - autore G. Marshall:
Get more from the TI99/4A
Cod. BGRC001 - L. 15.000

Texas Instruments Home Computer Games Programs
Cod. BASC004 - L. 20.000

Ritaglia ed invia a J. soft il tagliando sotto riportato, debitamente compilato in ogni sua parte.

**Spett. J. soft - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-6880841-6880842-6880843-683797**

Ordino il seguente software/libri per il TI-99/4A:

cod.cod.cod.
cod.cod.cod.
cod.cod.cod.

per un totale di L. + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- pagherò in contrassegno al postino
 allego assegno (o contanti)
 verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204
intestato a J. soft (allego ricevuta)

Nome

Cognome

Via n.

CAP Città Prov.

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