

Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair
sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A
TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20
VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4
Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair
sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A
TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20
VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4
Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair
sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A
VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4
Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair
sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A



PAPER

soft

43

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
**Cl6= & PLUS/4 - VIC 20 -
TI-99/4A - SINCLAIR**

Una pubblicazione della
J.soft editrice
Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

- Agenda telefonica
- Letture veloce
- Tank contro Ufo
- Il lupo e i 5 agnelli
- Grid
- Diamond Drop
- Copycat
- Il tacchino
- Architetto

Anno 2 - N° 43 - 8 novembre 1985

pubbl. in ediz. post. Gruppo Editoriale Jackson

Guida per l'input dei programmi versioni C16 plus/4 - VIC 20

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 esse-

re 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>}		
{HOME}	CLR/HOME	S	{PUR}	CTRL 5		{<8>}		
{SU}	SHIFT		{GRN}	CTRL 6		{F1}		
{GIU}		Q	{BLU}	CTRL 7		{F2}		
{SIN}	SHIFT	I	{YEL}	CTRL 8		{F3}		
{DES}		J	{<1>}	G 1		{F4}		
{RVS}	CTRL 9	R	{<2>}	G 2		{F5}		
{OFF}	CTRL 8		{<3>}	G 3		{F6}		
{BLK}	CTRL 1		{<4>}	G 4		{F7}		
{WHT}	CTRL 2	E	{<5>}	G 5		{F8}		
{RED}	CTRL 3		{<6>}	G 6				

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** compilare il seguente tagliando:



J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER _____ Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. _____ a mezzo

assegno allegato

contanti allegati



CI6K-plus/4

- 6** **Agenda Telefonica**
di V. Siniscalco
- 13** **Letture veloce**
di L. McKenna trad. e adatt. di F. Sarcina

VIC-20

- 15** **Tank contro Ufo**
di Y. Jawson trad. e adatt. di M. Anticoli
- 18** **Il lupo e i 5 agnelli**
di R. Wayton trad. e adatt. di F. Sarcina

TI-99/4A

- 21** **Grid (BASIO)**
di C. Regena trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 24** **Diamond Drop**
di M. Giwer trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

Sinclair Spectrum

- 26** **Copycat (16/48K)**
di Jeremy Keen trad. e adatt. di Carlo Panzalis
- 28** **Il taccino (16/48K)**
di A. Pope trad. e adatt. di Carlo Panzalis
- 29** **Architetto (16/48K)**
di M. Turner trad. e adatt. di Carlo Panzalis

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.68.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dall'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristofalo Grizzi

REDAZIONE:
Carlo Panzalis
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astorani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonetti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**
Tribunale di Milano
n° 200 del 14-04-1984

STAMPA:
Intergrafica - Piacenza (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.62.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SCDIP - Via Zurati, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

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



Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di STOP BUG per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del

fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE (su VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).

Per riattivarlo batti:

SYS PEEK (56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA73,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA7,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA9,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

STOP BUG PER VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVA
    O.":NEW
200 DATA73,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA7,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA9,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

Agenda telefonica

Questo programma può essere usato sia come agenda telefonica, che come archivio clienti. Ha il vantaggio di essere molto veloce perché i dati sono contenuti in vettori stringa. Può gestire contemporaneamente 126 nominativi (sul C16) ognuno suddiviso in 3 campi: COGNOME, NOME e NUMERO DI TELEFONO.

Subito dopo aver dato il RUN vi verrà chiesto se volete caricare i dati da nastro. Bisognerà rispondere affermativamente solo se è stato registrato un archivio in precedenza. Dopo una risposta affermativa viene domandato il codice di riconoscimento ed il nome del file. Se il nome del file corrisponde a quello immesso in fase di registrazione, viene controllato il codice di riconoscimento prima richiesto con quello caricato da nastro: se corrispondono viene effettuato il caricamento dei dati.

Le opzioni di questo programma sono sette:

- 1) Inserire nominativo
- 2) Ricercare nominativo
- 3) Eliminare nominativo
- 4) Ricerca per cognome
- 5) Ordinamento alfabetico e/o visione agenda
- 6) Registrare sul nastro
- 7) Fine lavoro

Esaminiamole in dettaglio:

Opzione Inserire Nominativo

Viene dapprima verificato se vi è abbastanza memoria RAM, contrariamente viene stampato un messaggio di fine memoria e si ritorna al menù. Si verifica poi che il numero di nominativi non superi il numero massimo consentito; se ciò avviene si stampa che non c'è posto in agenda e viene visualizzato nuovamente il menù. Altrimenti vengono richiesti i dati relativi ai tre campi e una conferma. Se il nominativo introdotto è già presente, non viene memorizzato.

Opzione Ricercare nominativo

Sono richiesti, il cognome ed il nome del nominativo: se i dati inseriti sono già presenti in una scheda, è visualizzato il numero di telefono relativo ad essa.

Opzione Eliminare nominativo

Vengono richiesti il cognome e il nome del nominativo da eliminare: se i dati inseriti sono già presenti, il record viene annullato ed al suo posto viene inserita l'ultima scheda dell'agenda.

Opzione Ricerca per cognome

Viene richiesto il cognome e inizia una ricerca in base alla quale vengono stampati tutti i nominativi aventi per cognome quello prece-

dentemente inserito. Dopo aver stampato 20 nominativi con lo stesso cognome si attende la pressione di un tasto per fare continuare la ricerca.

Opzione Ordinamento alfabetico e/o visione archivio

E' possibile tramite questa opzione sia visionare l'agenda nel suo ordine attuale sia ordinarla alfabeticamente e poi visionarla.

Opzione Registrare su nastro

Dopo aver chiesto il numero di riconoscimento e il nome da assegnare al file, viene visualizzata la richiesta di riavvolgere se necessario il nastro e vengono registrati i dati.

Opzione Fine lavoro

Se si esce dal programma inavvertitamente o per errore, è possibile rientrarne conservando i dati premendo "F1".

```

1 POKE1344,0:NM%=125:DIMC$(NM%),N$(NM%),T$(NM%) :rem 71
2 PRINTCHR$(14)CHR$(8)CHR$(27)"C"CHR$(27)"N":CH$=CHR$(13)
  :V$=CHR$(34):CN%=-1 :rem 160
3 CE$="#####":rem 242
4 RG$=">#####":rem 167
5 FORR=1TO8:KEYR,RIGHT$(STR$(R),1):NEXTR :rem 51
6 VOL8 :rem 95
7 GOSUB139 :rem 84
8 PRINT"{CLR}" :rem 156
9 CHAR1,0,23,"SCRIVERE IL NUMERO RELATIVO AL COMPITO
  { 16 DES}DA SVOLGERE{HOME}" :rem 144
10 PRINT"{RVS}NUMERO NOMINATIVI PRESENTI="STR$(CN%+1)"
  {GIU'}" :rem 20
11 PRINTUSINGCE$;"COSA VUOI FARE{GIU'}{<7>}" :rem 82
12 PRINTUSINGCE$;"{RVS}1{OFF}) INSERIRE NOMINATIVO
  :rem 98
13 PRINTUSINGCE$;"{RVS}2{OFF}) RICERCARE NOMINATIVO"
  :rem 181
14 PRINTUSINGCE$;"{RVS}3{OFF}) ELIMINARE NOMINATIVO"
  :rem 189
15 PRINTUSINGCE$;"{RVS}4{OFF}) RICERCA PER COGNOME"
  :rem 13
16 PRINTTAB(8)"{RVS}5{OFF}) ORDINAMENTO ALFABETICO"CHR$(1
  3)TAB(12)"E/O VISIONE AGENDA :rem 7
17 PRINTUSINGCE$;"{RVS}6{OFF}) REGISTRARE SU NASTRO"
  :rem 160
18 PRINTTAB(8)"{RVS}7{OFF}) FINE LAVORO" :rem 19
19 FORR=1TO4:PRINT:NEXTR:PRINT"{BLK}? {GIU'}†{SIN}{SU}";
  :rem 44
20 IM%=1:GOSUB168 :rem 228
21 IFZ$<"1"ORZ$>"7"THENGOSUB194:GOTO20:ELSES%=VAL(Z$)
  :rem 229
22 ONS%GOSUB32,50,64,77,89,116 :rem 128
23 IFS%=7THEN25 :rem 118
24 GOTO8 :rem 215

```

```

25 KEY1,"VO8:?CH(14)CH(8):FOR=1TO8:KER,RI(STR(R),1):NER:P
    O1344,0:GO8"+CHR$(13) :rem 60
26 VOL0:FORR=2TO8:KEYR,"":NEXTR:PRINTCHR$(142)CHR$(9)
    :rem 49
27 PRINT"{CLR} [<7>] I DATI SONO ANCORA MEMORIZZATI: PREMI
    {GIU'}{ 3 SPAZI}{RVS}F 1{OFF} PER " :rem 37
28 PRINT"RIENTRARE NEL PROGRAMMA SE NE{GIU'}{ 7 SPAZI}SEI
    USCITO INVOLONTARIAMENTE," :rem 155
29 PRINT"{GIU'}{ 7 SPAZI}ALTRIMENTI PREMI IL TASTO"
    :rem 223
30 PRINTCH$:PRINTUSINGCES$;"{FLASH ON}RESET{BLK}":rem 172
31 POKEL344,128:END :rem 55
32 IFFRE(0)<350THENGOSUB210:GOTO49 :rem 72
33 CN%=CN%+1:IFCN%>NM%THENCN%=CN%-1:GOSUB191:GOTO49
    :rem 83
34 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCES$;"INSERIRE NOMINATIVO"
    :rem 40
35 PRINT"{GIU'} [<7>] COGNOME"TAB(22)" (MAX. 20 LETTERE)
    {BLK}"CH$:PRINT"? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 249
36 IM%=20:GOSUB168:C$(CN%)=Z$:CO$=C$(CN%) :rem 26
37 PRINT:PRINT"{GIU'} [<7>] NOME"TAB(22)" (MAX. 15 LETTERE)
    {BLK}"CH$:PRINT"? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 237
38 IM%=15:GOSUB168:N$(CN%)=Z$:NO$=N$(CN%) :rem 65
39 IFNOTCN%=0THENGOSUB195:IFF%=1THENF%=0:Z$="N":GOTO47
    :rem 107
40 PRINT:PRINT"{GIU'} [<7>] NUMERO DI TELEFONO"TAB(22)" (MA
    X. 15 LETTERE) {BLK}"CH$:PRINT"? {GIU'}↑{SIN}{SU}";
    :rem 119
41 IM%=15:GOSUB168:T$(CN%)=Z$ :rem 144
42 PRINT"{CLR}":PRINT"<7>] COGNOME{ 2 SPAZI}:{BLK}";:PRIN
    TUSINGRG$;C$(CN%) :rem 175
43 PRINT"<7>]{GIU'} NOME{ 5 SPAZI}:{BLK}";:PRINTUSINGRG$;
    N$(CN%) :rem 85
44 PRINT"<7>]{GIU'} TELEFONO :{BLK}";:PRINTUSINGRG$;T$(CN
    %) :rem 137
45 GOSUB216 :rem 130
46 IM%=1:GOSUB168:IFZ$="S"THEN49 :rem 163
47 IFZ$="N"THENC$(CN%)="" :N$(CN%)="" :T$(CN%)="" :CN%=CN%-1
    :GOTO49 :rem 244
48 GOSUB194:GOTO46 :rem 103
49 RETURN :rem 77
50 IFCN%<0THENGOSUB215:GOTO63 :rem 57
51 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCES$;"RICERCA NOMINATIVO"
    :rem 191
52 PRINT"{GIU'} [<7>] COGNOME"TAB(22)" (MAX. 20 LETTERE)
    {BLK}"CH$:PRINT"? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 248
53 IM%=20:GOSUB168:CO$=Z$ :rem 198
54 PRINTCH$"{GIU'} [<7>] NOME"TAB(22)" (MAX. 15 LETTERE)
    {BLK}"CH$:PRINT"? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 212
55 IM%=15:GOSUB168:NO$=Z$ :rem 215
56 FORR=0TOCN%:IFNOTC$(R)=CO$THEN58 :rem 189

```



```

57 IFN$ (R) =NO$THENF%=1:N%=R:R=CN%           :rem 209
58 NEXTR:IFNOTF%=1 THENGOSUB204:GOTO63          :rem 178
59 F%=0:PRINT"{CLR}":PRINT"[<7>]_COGNOME{ 2 SPAZI}::{BLK}";
   :PRINTUSINGRG$;CO$                          :rem 17
60 PRINTCH$ "[<7>]_NOME{ 5 SPAZI}::{BLK}";:PRINTUSINGRG$;NO$
                                           :rem 58
61 PRINTCH$ "[<7>]_TELEFONO :{BLK}";:PRINTUSINGRG$;T$(N%)
                                           :rem 227
62 FORR=1 TO4:PRINT:NEXTR:GOSUB201             :rem 197
63 RETURN                                       :rem 73
64 IFCN%<0 THENGOSUB215:GOTO76                :rem 66
65 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"ELIMINARE NOMINATIVO"
                                           :rem 97
66 PRINT"{GIU' } [<7>]_COGNOME"TAB(22)" (MAX. 20 LETTERE)
   {BLK}"CH$:PRINT"?_{GIU' }↑{SIN}{SU}";      :rem 253
67 IM%=20:GOSUB168:CO$=Z$                    :rem 203
68 PRINTCH$ "{GIU' } [<7>]_NOME"TAB(22)" (MAX. 20 LETTERE)
   {BLK}"CH$:PRINT"? {GIU' }↑{SIN}{SU}";      :rem 213
69 IM%=15:GOSUB168:NO$=Z$                     :rem 220
70 FORR=0 TOCN%:IFNOTC$(R)=CO$ THEN74         :rem 183
71 IFNOTN$(R)=NO$ THEN74                      :rem 149
72 C$(R)="" :N$(R)="" :T$(R)="" :C$(R)=C$(CN%) :N$(R)=N$(CN%)
   :T$(R)=T$(CN%)                             :rem 159
73 C$(CN%)="" :N$(CN%)="" :T$(CN%)="" :R=CN%:CN%=CN%-1:F%=1
                                           :rem 154
74 NEXTR                                       :rem 252
75 IFNOTF%=1 THENGOSUB204                     :rem 10
76 F%=0:RETURN                                :rem 95
77 IFCN%<0 THENGOSUB215:GOTO88                :rem 73
78 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"RICERCA PER COGNOME"
                                           :rem 179
79 PRINT"{GIU' } [<7>]_COGNOME"TAB(22)" (MAX. 20 LETTERE)
   {BLK}"CH$:PRINT"?_{GIU' }↑{SIN}{SU}";      :rem 1
80 IM%=20:GOSUB168:CO$=Z$                     :rem 198
81 PRINT"{CLR}":FORR=0 TOCN%:IFNOTC$(R)=CO$ THEN86:rem 90
82 CU%=CU%+1:PRINTC$(R) TAB(23) N$(R)        :rem 240
83 IFNOTCU%=20 THEN86                         :rem 228
84 PRINT"{GIU' }":GOSUB201                    :rem 155
85 PRINT"{CLR}":CU%=0                         :rem 53
86 NEXTR                                       :rem 255
87 CU%=0:PRINT"{GIU' }":GOSUB201             :rem 2
88 RETURN                                       :rem 80
89 IFCN%<0 THENGOSUB215:GOTO115:ELSEIFCN%=0 THEN104
                                           :rem 76
90 F%=0:PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"ORDINAMENTO ALFABETICO
   O? (S/N)":PRINT"{GIU' }↑{SIN}{SU}";      :rem 36
91 IM%=1:GOSUB168                              :rem 236
92 IFZ$="S" THEN94:ELSEIFZ$="N" THEN104       :rem 235
93 GOSUB194:GOTO91                             :rem 103
94 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"ATTENDERE ORDINAMENTO ALFA
   BETICO"                                     :rem 239

```

```

95 P%=CN%-1:F%=0 :rem 70
96 FORR=0TOP% :rem 45
97 IFC$(R)>C$(R+1)THEN100 :rem 109
98 IFNOTC$(R)=C$(R+1)THEN103 :rem 97
99 IFNOTN$(R)>N$(R+1)THEN103 :rem 121
100 VT$=C$(R):C$(R)=C$(R+1):C$(R+1)=VT$ :rem 56
101 VT$=N$(R):N$(R)=N$(R+1):N$(R+1)=VT$ :rem 101
102 VT$=T$(R):T$(R)=T$(R+1):T$(R+1)=VT$:F%=1 :rem 145
103 NEXTR:IFF%=1THENF%=0:P%=P%-1:GOTO96 :rem 111
104 PRINT"{CLR}PREMERE '{RVS} [<7>] C{OFF}{BLK}' PER ANDARE
AVANTI{GIU'}" :rem 78
105 PRINT"PREMERE '{RVS} [<7>] R{OFF}{BLK}' PER RITORNARE A
L MENU'{ 2 GIU'}" :rem 13
106 PRINT"<7>*****":
FORR=0TOCN% :rem 203
107 PRINT"<7> COGNOME{ 2 SPAZI}:{BLK}";:PRINTUSINGRG$;C$
(R) :rem 223
108 PRINT"<7> {GIU'} NOME{ 5 SPAZI}:{BLK}";:PRINTUSINGRG$
;N$(R) :rem 35
109 PRINT"<7> {GIU'} TELEFONO :{BLK}";:PRINTUSINGRG$;T$(R
) :rem 87
110 PRINT"<7>*****" :rem 141
111 GETA$:IFA$=""THEN111 :rem 73
112 IFA$="C"THEN114:ELSEIFA$="R"THEN115 :rem 1
113 GOTO111 :rem 97
114 NEXTR :rem 39
115 RETURN :rem 119
116 IFCN%<0THENGOSUB207:GOTO138 :rem 160
117 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"REGISTRARE SU NASTRO" :rem 108
118 PRINT"{GIU'} [<7>] CODICE DI RICONOSCIMENTO" :rem 246
119 PRINT"(MAX. 10 LETTERE){BLK}"CH$ :rem 6
120 PRINT"? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 123
121 IM%=10:GOSUB168:CD$=Z$ :rem 230
122 GOSUB216 :rem 174
123 IM%=1:GOSUB168 :rem 24
124 IFZ$="S"THENPRINT"{CLR}":GOTO126:ELSEIFZ$="N"THENCDS$=
"":GOTO117 :rem 189
125 GOSUB194:GOTO123 :rem 191
126 PRINT"<7>] NOME AGENDA"TAB(22)" (MAX. 16 LETTERE){BLK}
"CH$"{GIU'}? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 47
127 IM%=16:GOSUB168:NA$=Z$ :rem 250
128 GOSUB216 :rem 180
129 IM%=1:GOSUB168 :rem 30
130 IFZ$="S"THENPRINT"{CLR}":GOTO132:ELSEIFZ$="N"THENPRIN
T"{CLR}":GOTO126 :rem 239
131 GOSUB194:GOTO129 :rem 194
132 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"RIAVVOLGI IL NASTRO SE NE
CESSARIO":GOSUB201 :rem 98
133 PRINT"{CLR}":OPEN1,1,1,NA$ :rem 49

```

```

134 PRINT#1,V$;CD$;V$ :rem 186
135 FORR=0TOCN% :rem 152
136 PRINT#1,V$;C$(R);V$;CH$;V$;N$(R);V$;CH$;V$;T$(R);V$ :rem 105
137 NEXTR:CLOSE1 :rem 13
138 RETURN :rem 124
139 PRINT"{CLR}{GIU'}{DES}VUOI CARICARE I DATI DA NASTRO
(S/N)":PRINT"{GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 119
140 IM%=1:GOSUB168 :rem 23
141 IFZ$="S"THEN143:ELSEIFZ$="N"THEN166 :rem 73
142 GOSUB194:GOTO140 :rem 189
143 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"CARICAMENTO DA NASTRO"
:rem 118
144 PRINT"<7>{GIU'}CODICE DI RICONOSCIMENTO"CH$(MAX. 1
0 LETTERE){BLK}"CH$ :rem 130
145 PRINT"? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 130
146 IM%=10:GOSUB168:CD$=Z$ :rem 237
147 GOSUB216 :rem 181
148 IM%=1:GOSUB168 :rem 31
149 IFZ$="S"THEN151:ELSEIFZ$="N"THENCDS$="":GOTO143
:rem 234
150 GOSUB194:GOTO148 :rem 196
151 PRINT"{CLR}{GIU'}<7>NOME AGENDA"TAB(22)"(MAX. 16 LE
TTERE){BLK}{GIU'}"CH$"? {GIU'}↑{SIN}{SU}"; :rem 209
152 IM%=16:GOSUB168:NAS=Z$ :rem 248
153 GOSUB216 :rem 178
154 IM%=1:GOSUB168 :rem 28
155 IFZ$="S"THEN157:ELSEIFZ$="N"THENNAS$="":GOTO151
:rem 244
156 GOSUB194:GOTO154 :rem 199
157 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGCE$;"RIAVVOLGI IL NASTRO SE NE
CESSARIO":GOSUB201 :rem 105
158 TRAP212:PRINT"{CLR}":OPEN1,1,0,NAS :rem 61
159 INPUT#1,C1$ :rem 71
160 IFCL$<>CD$THEN165 :rem 174
161 FORR=0TONM% :rem 161
162 INPUT#1,C$(R),N$(R),T$(R) :rem 59
163 IFST=64THENCN%=R:R=NM% :rem 116
164 NEXTR :rem 44
165 TRAP:CLOSE1 :rem 180
166 RETURN :rem 125
167 END :rem 117
168 CL%=0:Z$="":DO :rem 198
169 GETA$:IFA$=""THEN169 :rem 99
170 IFNOTA$=CHR$(20)THEN173 :rem 56
171 IFCL%=0THEN169 :rem 24
172 CL%=CL%-1:Z$=LEFT$(Z$,CL%):GOSUB194:GOTO169 :rem 251
173 IFNOTA$=CH$THEN176 :rem 57
174 IFCL%=0THEN169 :rem 27
175 EXIT :rem 215
176 IFASC(A$)>122ANDASC(A$)<193THEN169 :rem 149

```

```

177 IFASC (A$)<32THEN169 :rem 43
178 IFASC (A$)>218THEN169 :rem 100
179 IFASC (A$)=34THEN169 :rem 48
180 IFNOTA$=" "THEN182 :rem 201
181 IFCL%=0THEN169 :rem 25
182 PRINTA$"{GIU'}{SIN} ↑{SIN}{SU}";:CL%=CL%+1:Z$=Z$+A$ :rem 132
183 LOOPUNTILCL%=IM% :rem 14
184 IFA$<>CH$THENSOUND1,900,5 :rem 201
185 GOSUB187 :rem 190
186 RETURN :rem 127
187 DOUNTILMID$(Z$,CL%,1)<>" " :rem 135
188 IFMID$(Z$,CL%,1)=" "THENZ$=LEFT$(Z$,CL%-1):CL%=CL%-1: :rem 75
GOTO190
189 EXIT :rem 220
190 LOOP:RETURN :rem 238
191 PRINT"{CLR}" :rem 255
192 PRINTUSINGC$;"NON C'E'POSTO IN AGENDA":GOSUB201 :rem 180
193 RETURN :rem 125
194 PRINTCHR$(20)"{GIU'}↑ {SU}{ 2 SIN}";:RETURN :rem 178
195 FORR=0TOCN%-1:IFNOTC$(R)=C$THEN197 :rem 131
196 IFN$(R)=N$THENR=CN%:F%=1 :rem 201
197 NEXTR :rem 50
198 IFNOTF%=1THEN200 :rem 188
199 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGC$;"NOMINATIVO GIA' PRESENTE" :rem 46
:GOSUB201 :rem 114
200 RETURN :rem 161
201 PRINTUSINGC$;"PREMI 'C' PER CONTINUARE":PRINT"{GIU'} :rem 178
↑{SIN}{SU}"; :rem 117
202 IM%=1:GOSUB168:IFZ$<>"C"THENGOSUB194:GOTO202:rem 250
203 RETURN :rem 174
204 PRINT"{CLR}" :rem 120
205 PRINTUSINGC$;"NOMINATIVO NON PRESENTE IN AGENDA":GOS :rem 118
UB201 :rem 173
206 RETURN :rem 123
207 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGC$;"NON C'E' NIENTE DA REGIST :rem 27
RARE" :rem 133
208 GOSUB201 :rem 246
209 RETURN :rem 169
210 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGC$;"FINE MEMORIA" :rem 4
211 FORR=1TO2000:NEXTR:RETURN :rem 120
212 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGC$;"ERRORE NEL NASTRO" :rem 120
213 GOSUB201 :rem 169
214 RESUME165 :rem 4
215 PRINT"{CLR}":PRINTUSINGC$;"NON E' PRESENTE NESSUN NO :rem 120
MINATIVO":GOSUB201:RETURN :rem 146
216 FORR=1TO4:PRINT:NEXTR:PRINTUSINGC$;"CONFERMI (S/N)": :rem 146
PRINT"{GIU'}↑{SIN}{SU}";:RETURN

```

Lettura veloce

Questo semplice programma vi permetterà di esercitarvi per aumentare la vostra velocità di lettura. Esso mostra, riga per riga, un testo sullo schermo, rendendone però visibile in ogni istante solo la parte che deve venire osservata dai vostri occhi. In tal modo il movimento di questi ultimi viene guidato, consentendovi di imparare a concentrarvi meglio su ciò che leggete senza disperdere la vostra attenzione. La lunghezza della parte di testo visualizzata può venir aumentata o diminuita a piacimento agendo rispettivamente sui tasti >

e <; per modificare la velocità di scorrimento si usano invece i tasti A (accelera) e R (rallenta). Potrete così aumentare pian piano la vostra rapidità di lettura fino a raggiungere un livello soddisfacente. Il testo deve venir memorizzato nelle istruzioni DATA (linee da 1000 in poi) facendo attenzione che ogni stringa non superi i 40 caratteri. Potete sostituire al messaggio-esempio da noi inserito un testo di qualsiasi lunghezza, con l'unico accorgimento di lasciare come ultima istruzione DATA quella contenente la stringa "END".

```

10 COLOR0,2,2:COLOR4,2,2           :rem 117
20 PRINT"{WHT}"                     :rem 56
30 CL=2528                           :rem 0
40 DD=50:NC=5                       :rem 203
50 PRINT"{CLR}"                     :rem 201
60 FORI=1TO4:PRINT:NEXTI            :rem 100
70 PRINTTAB(12)"{RVS} LETTURA VELOCE " :rem 180
80 PRINT:PRINT:PRINT                :rem 131
90 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}A -ACCELERA LA VELOCITA' DI LETTURA" :rem 88
100 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}R -RALLENTA LA VELOCITA' DI LETTURA" :rem 180
110 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}> -MOSTRA PIU' CARATTERI PER LINEA" :rem 111
120 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}< -MOSTRA MENO CARATTERI PER LINEA" :rem 136
130 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}Q -USCITA DAL PROGRAMMA"           :rem 234
140 PRINT:PRINT:PRINT                :rem 176
150 PRINT"{ 3 SPAZI}PREMI LA BARRA PER INIZIARE":PRINT       :rem 226
160 S=PEEK(2038):IFS<>60ANDS<>62THEN160                     :rem 52
170 IFS=62THEN60000                                           :rem 68
180 POKE806,103                                               :rem 38

```

190	COLOR1,2,2	:rem	6
200	READA\$:rem	19
210	IFA\$="END"THENRUN	:rem	3
220	PRINT"{CLR}{ 12 GIU'}"A\$:rem	41
230	FORL=0TO39	:rem	68
240	POKECL+L,113	:rem	140
250	IFL-NC>=0THENPOKECL+L-NC,33	:rem	143
260	FORD=0TODD:NEXTD	:rem	24
270	NEXTL	:rem	36
280	S=PEEK(2038)	:rem	109
290	IFS=10THENDD=DD-10	:rem	37
300	IFS=17THENDD=DD+10	:rem	34
310	IFS=44THENNC=NC+2:IFNC>11THENNC=NC-2	:rem	237
320	IFS=47THENNC=NC-2:IFNC<3THENNC=NC+2	:rem	192
330	IFS=62THEN60000	:rem	66
340	GOTO200	:rem	98
999	REM *** QUESTA LINEE DATA SONO SOLO UN ESEMPIO***	:rem	22
1000	DATA"QUESTO E' UN ESEMPIO PER PROVARE IL"	:rem	188
1010	DATA"PROGRAMMA DI LETTURA VELOCE."	:rem	96
1020	DATA"QUESTE LINEE POTRANNO ESSERE SOSTITUITE"	:rem	186
1030	DATA"CON QUELLE CHE DESIDERATE.{ 2 SPAZI}IL COMPUTER	:rem	166
1040	DATA"MOSTRERA' IL TESTO UNA LINEA ALLA VOLTA"	:rem	200
1050	DATA"DA SINISTRA VERSO DESTRA, OBBLIGANDOVI"	:rem	4
1060	DATA"AD UTILIZZARE I VOSTRI OCCHI IN"	:rem	234
1070	DATA"MANIERA CORRETTA.{ 2 SPAZI}DOPO AVERE FATTO"	:rem	216
1080	DATA"UN POCO DI PRATICA, POTRETE RADDOPPIARE"	:rem	6
1090	DATA"O TRIPLICARE LA VELOCITA' DI SCORRIMENTO"	:rem	83
1100	DATA"UTILIZZANDO IL TASTO A OPPURE RALLENTARE"	:rem	163
1110	DATA"LO SCORRIMENTO TRAMITE IL TASTO R."	:rem	199
1120	DATA"SE DESIDERATE VEDERE PIU' CARATTERI"	:rem	3
1130	DATA"CONTEMPORANEAMENTE USATE IL TASTO >."	:rem	118
1140	DATA"IL TASTO < DEVE INVECE ESSERE USATO"	:rem	177
1150	DATA"PER VEDERE MENO CARATTERI SULLA LINEA."	:rem	173
1160	DATA"TRAMITE LA PRESSIONE DEL TASTO Q"	:rem	50
1170	DATA"USCIRETE DAL PROGRAMMA. QUESTO PROGRAMMA"	:rem	183
1180	DATA"UTILIZZA UNA DELLE STESSE TECNICHE"	:rem	8
1190	DATA"USATE NEI CORSI REGOLARI DI LETTURA"	:rem	10
1200	DATA"VELOCE. CON UN POCO DI APPLICAZIONE"	:rem	205
1210	DATA"POTRETE ANCHE VOI GODERE DEI BENEFICI"	:rem	79
1220	DATA"DI UNA LETTURA SPEDITA E SICURA CHE"	:rem	155

1230 DATA"MIGLIORERA' I VOSTRI RISULTATI NELLA"	:rem	147
1240 DATA"SCUOLA E NEL LAVORO."	:rem	17
1250 DATA"END"	:rem	253
60000 POKE239,0:POKE806,101	:rem	228
60010 PRINT"{CLR}{WHT}":END	:rem	113

Tank contro Ufo

VIC-20

In questo spettacolare gioco sarai al comando di un Tank (carro armato), dotato di modernissime armi antiaeree, e dovrai cercare di abbattere gli Ufo extraterrestri che transitano sulla tua testa, evitando nel contempo di farti colpire da lo-

ro. Guadagni un punto per ogni Ufo eliminato; la partita termina quando il quinto Tank viene distrutto. Ti sposti a destra e a sinistra usando rispettivamente i tasti [C] e [Z], e spari con [B].

100 REM**TANK CONTRO UFO**	:rem	10
110 REM**PAPERSOFT**	:rem	210
120 POKE56,28:POKE52,28	:rem	41
130 POKE51,PEEK(55):CLR:POKE36879,42	:rem	92
140 GOSUB1130:PRINT"{CLR}"	:rem	120
150 VR=PEEK(648)*256	:rem	90
160 KR=38400:IFVR<>7680THENKR=37888	:rem	75
170 OF=KR-VR	:rem	220
180 VA=9*16+3+14:VN=9*16+3+13	:rem	93
190 POKEVA+1,25	:rem	79
200 PRINT"{BLK}{HOME}{ 22 GIU' }";	:rem	183
210 PRINT"{RVS}{< 21 T>}{OFF}{ 5 SU } "	:rem	60
220 FORA=KRTOKR+22*23:POKEA,0:NEXT:A=0	:rem	122
230 PRINT	:rem	34
240 PRINT"{CYN}{ 2 SPAZI }8 "	:rem	62
250 PRINT"9:::; "	:rem	138
260 PRINT"{ 3 SU }";	:rem	87
270 GOSUB1230	:rem	223
280 IFPEEK(197)=34THENGOSUB660:A=A+1:GOTO600	:rem	141
290 IFPEEK(197)<>48THEN320	:rem	235
300 POKEVA,0:POKEVN,0	:rem	30
310 PRINT"{BLU}{CLR}";:GOTO1280	:rem	144
320 IFPEEK(197)=33THENGOSUB660:A=A-1:GOTO600	:rem	137
330 IFNOT(PEEK(197)=35ANDB=0)THEN360	:rem	109
340 B=1:C=8078+A:L=1:P=15:POKEVN,158	:rem	60
350 POKEC,63:POKEC+OF,2:GOTO430	:rem	115

360	IFL=0THEN380	:rem	171
370	POKEVA,P:P=P-1:IFP=-1THENL=0:POKEVN,0	:rem	86
380	IFB=0THENPOKE36878,0:GOTO430	:rem	173
390	POKEC,32:C=C-22	:rem	45
400	IFPEEK(C)=60ORPEEK(C)=61THEN780	:rem	75
410	IFC<7746THENB=0:GOTO430	:rem	99
420	POKEC,63	:rem	157
430	IFD=0THEN1100	:rem	200
440	IFD=0THEN500	:rem	156
450	POKEE,32:POKEE-1,32:POKEE-2,32:K=K+1	:rem	66
460	IFE=ITHEND=0:GOTO500	:rem	220
470	E=E+J:POKEE,61:POKEE-1,60	:rem	182
480	IFE<=7746THENPOKEE,32:POKEE+1,32:POKEE-1,32:GOTO1100	:rem	98
490	IFJ=1THEN530	:rem	171
500	IFNOT(INT((8186-E)/22)=22-K-AANDF=0)THEN520	:rem	162
510	F=1:G=E+21:M=21	:rem	2
520	GOTO550	:rem	106
530	IFNOT(INT((8098-E)/22)=A-KAANDF<>0)THEN550	:rem	151
540	F=1:G=E+23:M=23	:rem	9
550	IFF=0THEN280	:rem	165
560	POKEG,32:G=G+M	:rem	31
570	IFPEEK(G)<>32THEN920	:rem	145
580	IFG>VR+22*21THENF=0:GOTO700	:rem	97
590	POKEG,62:GOTO280	:rem	181
600	IFA<0THENA=0	:rem	175
610	IFA>16THENA=16	:rem	32
620	PRINT	:rem	37
630	PRINTTAB(A)"{ 2 SPAZI}8"	:rem	11
640	PRINTTAB(A)"9:::;"	:rem	246
650	PRINT"{ 3 SU}";:GOTO330	:rem	99
660	PRINT	:rem	41
670	PRINTTAB(A)"{ 4 SPAZI}"	:rem	215
680	PRINTTAB(A)"{ 5 SPAZI}"	:rem	216
690	PRINT"{ 3 SU}";:RETURN	:rem	120
700	POKEG,194:POKEG+1,206:POKEG-1,205	:rem	120
710	POKEG-20,174:POKEG-21,174:POKEG-22,174	:rem	118
720	POKEG-23,174:POKEG-24,174	:rem	116
730	FORAA=1TO100:NEXT	:rem	30
740	POKEG,32:POKEG+1,32:POKEG-1,32	:rem	222
750	POKEG-20,32:POKEG-21,32:POKEG-22,32	:rem	213
760	POKEG-23,32:POKEG-24,32	:rem	10
770	GOTO280	:rem	113
780	POKE30720+C,5	:rem	153
790	POKE30720+C+1,5:POKE30720+C-1,5	:rem	136
800	L=0	:rem	81
810	POKEVN,228	:rem	52
820	FORGG=15TO0STEP-1:POKEVA,GG+128	:rem	159
830	FORGH=1TO70:NEXT:NEXT	:rem	123
840	B=0:D=0	:rem	54

850	POKE30720+C,0:POKEC,32	:rem	207
860	POKE30720+C+1,0:POKEC+1,32	:rem	136
870	POKE30720+C-1,0:POKEC-1,32	:rem	141
880	GOTO890	:rem	122
890	PRINT"{BLU}{HOME}{GIU'}";	:rem	240
900	DU=DU+1:GOSUB1230	:rem	228
910	GOTO280	:rem	109
920	POKEVN,128:L=0	:rem	40
930	A=A:FORKL=1TO200STEP3:POKEVA,15-INT(KL/13)+128	:rem	16
940	PRINTTAB(A)"	:rem	181
950	PRINTTAB(A)"{CYN}{ 2 SPAZI}8"	:rem	175
960	PRINTTAB(A)"9:::;"	:rem	251
970	PRINT"{ 2 SU}";	:rem	206
980	FORI=1TO50:NEXTI	:rem	9
990	PRINTTAB(A)"{BLK}{ 2 SPAZI}8"	:rem	164
1000	PRINTTAB(A)"9:::;"	:rem	29
1010	PRINT"{ 3 SU}";	:rem	129
1020	FORI=1TO50:NEXTI	:rem	43
1030	NEXT	:rem	3
1040	PRINTTAB(A)"{ 3 SPAZI}"	:rem	255
1050	PRINTTAB(A)"{ 3 SPAZI}"	:rem	0
1060	PRINTTAB(A)"{ 5 SPAZI}"	:rem	1
1070	PRINT"{ 3 SU}";	:rem	135
1080	DT=DT+1:GOSUB1230:IFDT=5THEN1460	:rem	223
1090	F=0:A=0:GOTO230	:rem	109
1100	D=1:E=7702+INT(RND(1)*14)*22+88:I=E-20:K=0	:rem	11
1110	J=-1:IFRND(1)>.5THENE=E-21:I=E+20:J=1	:rem	130
1120	GOTO440	:rem	149
1130	PRINT"{CLR}{YEL}{RVS}***TANK CONTRO UFO***{OFF}"	:rem	84
1140	PRINT"{ 2 GIU'}{WHT}GUIDI IL TANK E DEVI"	:rem	96
1150	PRINT"{GIU'}SPARARE ALL'UFO."	:rem	207
1160	PRINT"{ 3 GIU'}USA I SEGUENTI TASTI:"	:rem	33
1170	PRINT"{ 2 GIU'} Z = SINISTRA"	:rem	192
1180	PRINT"{GIU'} C = DESTRA"	:rem	239
1190	PRINT"{GIU'} B = FUOCO"	:rem	168
1200	PRINT"{ 3 GIU'}{YEL}{RVS}UN TASTO PER GIOCARE{OFF}"	:rem	24
1210	GETA\$:IFAS\$=""THEN1210	:rem	171
1220	GOSUB1300:POKE36869,255:RETURN	:rem	100
1230	PRINT"{BLU}{HOME}{RVS}==> PUNTI:"DU	:rem	246
1240	PRINT"{RVS}==> TANK DISTRUTTI:"DT;	:rem	105
1250	PRINT"{BLK}{RVS}{ 22 E}"	:rem	41
1260	PRINT"{ 14 GIU'}{CYN}"	:rem	39
1270	RETURN	:rem	170
1280	FORI=1TO50:GETA\$:NEXT:POKE36879,27	:rem	120
1290	POKE36869,240:POKE56,PEEK(56)+2:END	:rem	28
1300	FORI=1TO9	:rem	62
1310	READX	:rem	57
1320	FORJ=0TO7	:rem	62

```

1330 READK :rem 46
1340 POKEX+J,K :rem 59
1350 NEXTJ,I :rem 199
1360 RETURN :rem 170
1370 DATA7424,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 150
1380 DATA7648,64,32,31,25,57,127,238,56 :rem 199
1390 DATA7656,2,4,248,152,156,254,119,28 :rem 247
1400 DATA7664,68,108,124,56,56,56,16,0 :rem 140
1410 DATA7672,16,56,56,56,124,108,68,0 :rem 140
1420 DATA7616,24,24,24,24,60,126,255,255 :rem 228
1430 DATA7624,15,31,31,63,63,31,31,15 :rem 67
1440 DATA7632,255,255,255,255,255,255,255,255 :rem 245
1450 DATA7640,240,248,248,252,252,248,248,240 :rem 235
1460 PRINT"{HOME}{RVS}{RED}{ 6 GIU' }{ 5 SPAZI}FINE
      { 3 SPAZI}GIOCO{ 5 SPAZI}{OFF}" :rem 104
1470 PRINT"{GRN}{GIU' }{RVS} GIOCHI ANCORA (S/N)? {OFF}":P
      OKE198,0 :rem 158
1480 GETLL$:IFLL$=""THEN1480 :rem 107
1490 IFLL$="S"THENPOKE36869,240:RUN :rem 76
1500 IFLL$="N"THEN300 :rem 162
1510 GOTO1480 :rem 205

```

Il lupo e i 5 agnelli

Nel mondo dei videogiochi può accadere di tutto, persino di assistere a degli agnelli che danno la caccia ad un povero lupo! Voi impersonate il lupo, rappresentato dal simbolo "WW", che all'inizio si trova in un angolo della scacchiera che appare sul video, mentre il computer controlla gli agnelli. Per vincere dovete riuscire a mangiare tre dei cinque agnelli senza farvi catturare. Per mangiare potete muovervi, utilizzando i tasti cursore, verticalmente ed orizzontalmente compiendo il numero di passi (da uno a cinque) che il computer vi concede quando è il vostro turno. Se vi viene detto, per

esempio, di effettuare tre passi potete farne uno verso l'alto e due verso destra. Il movimento degli agnelli è leggermente più limitato, in quanto essi possono muoversi uno per volta e in una sola direzione, ma non illudetevi, la caccia non sarà così facile! Ogni agnello è rappresentato da una G seguita da un numero compreso tra 1 e 5, indicante la distanza che l'agnello in questione può coprire muovendosi in una delle quattro direzioni possibili. Tenete infine presente che sia il lupo che gli agnelli possono mangiare solo se la preda si trova nella casella d'arrivo, e non in una di quelle di transito.

10	REM IL LUPO E I 5 AGNELLI	:rem	217
20	DIMB(10,10),R(5),C(5),NM(5)	:rem	3
30	POKE36879,123	:rem	101
40	C\$(0)="[< 2 +>]"	:rem	25
50	C\$(1)="{ 2 SPAZI}"	:rem	207
60	D\$="{HOME}{ 16 GIU}'"	:rem	114
70	GOTO920	:rem	59
80	REM DISEGNA IL CAMPO	:rem	76
90	ONCA+2GOTO100,110,120	:rem	46
100	R=RW:C=CW:TX\$="WW":GOTO150	:rem	95
110	TX\$=C\$(R+CAND1):GOTO150	:rem	36
120	R=R(GT):C=C(GT)	:rem	73
130	TX\$="G"+RIGHT\$(STR\$(NM(GT)),1)	:rem	156
140	CA=GT	:rem	241
150	PRINTLEFT\$(D\$,R+3);SPC(2*C-1);TX\$:rem	129
160	B(R,C)=CA	:rem	172
170	RETURN	:rem	120
180	REM INIZIALIZZA	:rem	203
190	REM DISEGNA IL CONTORNO	:rem	128
200	PRINT"{CLR}{BLU}";	:rem	80
210	FORR=1TO10	:rem	62
220	FORC=1TO10	:rem	48
230	CA=0:GOSUB80	:rem	168
240	NEXTC,R	:rem	150
250	REM COLLOCA IL LUPO	:rem	77
260	RW=1:CW=1:NM=INT(RND(0)*3+1)	:rem	93
270	CA=-1:GOSUB80	:rem	218
280	REM COLLOCA GLI AGNELLI	:rem	83
290	FORGT=1TO5	:rem	99
300	R(GT)=INT(RND(0)*10+1)	:rem	150
310	C(GT)=INT(RND(0)*10+1)	:rem	136
320	NM(GT)=INT(RND(0)*5+1)	:rem	181
330	IFB(R(GT),C(GT))<>0THEN300	:rem	189
340	CA=1:GOSUB80	:rem	171
350	NEXTGT	:rem	114
360	RETURN	:rem	121
370	REM MUOVE IL LUPO	:rem	223
380	PRINTD\$;"{ 2 SPAZI}PUOI FARE"NM"PASSI":IFNM=1THENPRIN T"{SU}"TAB(18)"O"	:rem	80
390	FORDU=1TONM	:rem	200
400	GETMV\$:IFMV\$=""THEN400	:rem	15
410	:	:rem	207
420	RD=(MV\$="{SU}"ANDRW>1)-(MV\$="{GIU}"ANDRW<10)	:rem	110
430	CD=(MV\$="{SIN}"ANDCW>1)-(MV\$="{DES}"ANDCW<10)	:rem	90
440	TE=B(RW+RD,CW+CD)	:rem	227
450	IFTE<0ORTE>0ANDDU<NMTHEN400	:rem	219
460	NM(TE)=0	:rem	140
470	SC=SC+SGN(TE)	:rem	1
480	R=RW:C=CW	:rem	40

```

490 CA=0:GOSUB80 :rem 176
500 RW=RW+RD: CW=CW+CD :rem 66
510 CA=-1:GOSUB80 :rem 215

520 NEXTDU :rem 111
530 NM=INT(RND(0)*3+1) :rem 202
540 RETURN :rem 121
550 REM MOSSA DEL COMPUTER :rem 69
560 PRINTD$;"{ 4 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 3 SPAZI}":rem 46
570 REM VALUTAZIONE :rem 210
580 MX=-400 :rem 64
590 FORGT=1TO5 :rem 102
600 IFNM(GT)=0THEN650 :rem 227
610 CG=C(GT):RG=R(GT)+NM(GT):GOSUB760 :rem 228
620 RG=R(GT)-NM(GT):GOSUB760 :rem 183
630 RG=R(GT):CG=C(GT)+NM(GT):GOSUB760 :rem 230
640 CG=C(GT)-NM(GT):GOSUB760 :rem 155
650 NEXTGT :rem 117
660 REM MUOVE GLI AGNELLI :rem 228
670 C=C(GB):R=R(GB) :rem 47
680 CA=0:GOSUB80 :rem 177
690 R(GB)=RB:C(GB)=CB :rem 181
700 NM(GB)=INT(RND(0)*5+1) :rem 165
710 GT=GB :rem 249
720 CA=1:GOSUB80 :rem 173
730 IFMX<400THENRETURN :rem 173
740 PRINTD$;"{ 6 SPAZI}HAI PERSO.{ 5 SPAZI}" :rem 152
750 END :rem 115
760 REM CONTROLLO SITUAZIONE :rem 72
770 IFABS(R(GT)-RW)+ABS(C(GT)-CW)=NMTHENSQ=200:GOTO790 :rem 61

780 SQ=0 :rem 176
790 IFRG<1ORRG>10ORCG<1ORCG>10THENRETURN :rem 127
800 IFB(RG,CG)>0THENRETURN :rem 134
810 DI=ABS(RW-RG)+ABS(CW-CG) :rem 156
820 IFDI=0THENSQ=500:GOTO900 :rem 212
830 IFDI=NMORDI=NM-2THENRETURN :rem 3
840 IFDI<=5THENSQ=SQ+35 :rem 173
850 SQ=SQ-40*((RG=RW)*(CG=CW)) :rem 218
860 FORG=1TO5 :rem 18
870 SQ=SQ-10*((RG<>R(G))+(CG<>C(G))) :rem 214
880 NEXT :rem 223
890 IFSQ+RND(0)<MXTHEN910 :rem 14
900 MX=SQ:GB=GT:RB=RG:CB=CG :rem 228
910 RETURN :rem 122
920 REM PROGRAMMA PRINCIPALE :rem 12
930 GOSUB180:REM INIZIALIZZA :rem 33
940 GOSUB370:REM MUOVE IL LUPO :rem 54
950 IFSC=3THEN980 :rem 3
960 GOSUB550:REM MOSSA DEL COMPUTER :rem 158
970 GOTO940 :rem 118
980 PRINTD$;"{ 5 SPAZI}HAI VINTO!!!{ 4 SPAZI}" :rem 218
990 END :rem 121

```

Questo programma è di un genere diverso dai soliti incontrati. In pratica verrà stampata una griglia di 9x9 quadrati, ognuno dei quali potrebbe nascondere un'uscita perduta tra le meraviglie del computer. Voi, muovendovi con i tasti frecciate, dovreste tentare di indovinare dove si nasconde quest'uscita: per fare questo premete il tasto «ENTER» quando vi siete

posizionati sulla casella voluta. Se avrete indovinato, vi verrà stampato il numero di tentativi; in caso contrario, vi verrà stampata una freccia puntata verso la direzione esatta (un suggerimento in pratica).

Detto questo, non dovete fare altro che digitare questo non lungo programma e cercare di "uscire" il più velocemente possibile. In bocca al lupo!!

```

100 REM
110 REM
120 CALL CLEAR
130 PRINT TAB(8); "*****"
140 PRINT TAB(8); "*"; TAB(18); "*"
150 PRINT TAB(8); "* G R I D *"
160 PRINT TAB(8); "*"; TAB(18); "*"
170 PRINT TAB(8); "*****"
180 PRINT :::: "TROVA IL PUNTO DISPERSO"
190 PRINT "SULLA MAPPA."
200 PRINT : "USA E,S,D,X PER MUOVERE"
210 PRINT "IL TUO PUNTO, E PER TENTARE"
220 PRINT "PREMI <ENTER>."
230 CALL CHAR(96, "0000001F1010101")
240 CALL CHAR(97, "000000FF")
250 CALL CHAR(98, "000000FF1010101")
260 CALL CHAR(99, "000000F01010101")
270 CALL CHAR(100, "101010101010101")
280 CALL CHAR(101, "1010101F1010101")
290 CALL CHAR(102, "101010FF1010101")
300 CALL CHAR(103, "101010F01010101")
310 CALL CHAR(104, "1010101F")
320 CALL CHAR(105, "101010FF")
330 CALL CHAR(106, "101010F")
340 CALL COLOR(9, 5, 1)
350 CALL COLOR(10, 5, 1)

```

```

360 A$="`ababababababababac"
370 B$="d d d d d d d d d d"
380 C$="eafafafafafafafafag"
390 D$="haiaiaiaiaiaiaiaiaj"
400 CALL CHAR(128,"3C7EFFFFFFF7E3C")
410 CALL COLOR(13,7,1)
420 CALL CHAR(113,"0810207F201008")
430 CALL CHAR(114,"103854921010101")
440 CALL CHAR(115,"080402FF020408")
450 CALL CHAR(116,"101010109254381")
460 CALL CHAR(120,"3C7EFFFFFFF7E3C")
470 CALL COLOR(12,12,1)
480 PRINT ::"PREMI UN TASTO PER PARTIRE.";
490 CALL KEY(0,K,S)
500 IF S<1 THEN 490
510 CALL CLEAR
520 CALL SCREEN(8)
530 PRINT TAB(6);A$
540 FOR I=1 TO 7
550 PRINT TAB(6);B$;TAB(6);C$
560 NEXT I
570 PRINT TAB(6);B$;TAB(6);D$
580 C=48
590 PRINT TAB(6);"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9"
600 FOR I=22 TO 6 STEP -2
610 CALL HCHAR(I,7,C)
620 C=C+1
630 NEXT I
640 PRINT ::TAB(10);"PUNTI:"
650 RANDOMIZE
660 AX=INT(RND*10)
670 AY=INT(RND*9)
680 SC=0
690 G=104
700 BX=0
710 BY=0
720 CALL GCHAR(19,8,G)
730 I=19-BY*2
740 J=8+BX*2
750 CALL HCHAR(I,J,120)
760 CALL KEY(0,K,S)
770 IF K=13 THEN 1080
780 IF K<>69 THEN 840
790 DI=-1

```

```

800 DJ=0
810 IF BY+1<9 THEN 1010
820 DI=0
830 GOTO 1010
840 IF K<>68 THEN 900
850 DI=0
860 DJ=1
870 IF BX+1<10 THEN 1010
880 DJ=0
890 GOTO 1010
900 IF K<>83 THEN 960
910 DI=0
920 DJ=-1
930 IF BX-1>-1 THEN 1010
940 DJ=0
950 GOTO 1010
960 IF K<>88 THEN 760
970 DI=1
980 DJ=0
990 IF BY-1>-1 THEN 1010
1000 DI=0
1010 CALL HCHAR(I,J,G)
1020 I=I+2*DI
1030 J=J+2*DJ
1040 CALL GCHAR(I,J,G)
1050 BX=BX+DJ
1060 BY=BY-DI
1070 GOTO 750
1080 CALL SOUND(100,-1,2)
1090 IF (AX=BX)+(AY=BY)=-2 THEN 1230
1100 IF AX<=BX THEN 1130
1110 CALL HCHAR(19-BY*2,8+BX*2,115)
1120 GOTO 1200
1130 IF AX>=BX THEN 1160
1140 CALL HCHAR(19-BY*2,8+BX*2,113)
1150 GOTO 1200
1160 IF AY>=BY THEN 1190
1170 CALL HCHAR(19-BY*2,8+BX*2,116)
1180 GOTO 1200
1190 CALL HCHAR(19-BY*2,8+BX*2,114)
1200 GOSUB 1340
1210 CALL SOUND(100,1497,2)
1220 GOTO 700
1230 CALL HCHAR(19-AY*2,8+AX*2,128)

```



```

150 CALL CHAR(128,"FFFFFFFF0000FFFFFFFF0000FFFFFFFFFFFFFF
FF0000FFFFFFFFF0000FFFFFFFF")
160 CALL CHAR(132,"000000000000FFFFFFFF0000FFFFFFFFF000000
000000FFFFFFFFF0000FFFFFFFF")
170 SCR=0 :: SK=0 :: CH=10 :: S=0 :: CALL CLEAR :: CALL S
CREEN(16):: DISPLAY AT(4,9):"D I A M O N D"
180 FOR ROW=3 TO 6
190 CALL HCHAR(ROW+2,6,32,20)
200 DISPLAY AT(ROW+3,6):"```` `` `` ``" :: DISPLAY A
T(ROW+4,6):"h h h h h h h h"
210 DISPLAY AT(ROW+5,6):"p p p p p p p" :: DISPLAY
AT(ROW+6,6):"x x xxx x x xxx"
220 DISPLAY AT(ROW+7,6):"h h h h h h" :: DISPLAY AT(
ROW+8,6):"```` `` `` ``"
230 NEXT ROW
240 DISPLAY AT(18,4):"DIFFICOLTA' (1,2) ?" :: ACCEPT AT(1
8,24)BEEP VALIDATE("12")SIZE(1):SK$ :: SK=VAL(SK$)
250 DROP=25 :: IF SK=2 THEN DROP=40 :: REM
260 DISPLAY AT(21,2):"CADUTA DIAGONALE (S/N) ?" :: ACCEPT
AT(21,27)BEEP VALIDATE("SN")SIZE(1):ANG$
270 IF ANG$="N" THEN ANG=0 :: GOTO 290
280 ANG=1
290 CALL CLEAR :: SCR=SCR+1
300 DISPLAY AT(1,2):"CHANCES:";CH :: DISPLAY AT(1,15):"PU
NTI:";S
310 ROW=3 :: FOR I=96 TO 120 STEP 8
320 CALL HCHAR(ROW,3,I,28):: ROW=ROW+1 :: NEXT I
330 CALL HCHAR(24,1,30,32)
340 CALL MAGNIFY(4):: CALL SPRITE(#1,128,5,150,115,0,H)
350 KHAR=108 :: ROW=41 :: FOR J=6 TO 3 STEP -1
360 A$="" :: FOR I=3 TO 30 :: A$=A$&CHR$(I):: NEXT I :: N
=28
370 IF N=0 THEN 520
380 R=INT(LEN(A$)*RND+1):: P$=SEG$(A$,R,1):: X=ASC(P$)::
N=N-1 :: IF N=0 THEN 400
390 A$=SEG$(A$,1,R-1)&SEG$(A$,R+1,LEN(A$)-R)
400 B=INT(RND*61*ANG)-30*ANG
410 CALL HCHAR(J,X,32):: CALL SPRITE(#2,KHAR,KOLOR(J),ROW
,8*(X-1)-2,DROP,B)
420 CALL KEY(0,K,ST):: IF ST=0 THEN CALL JOYST(1,H,V):: H
=SGN(H)ELSE H=(K=83)-(K=68)
430 CALL MOTION(#1,0,60*H)
440 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 500
450 CALL POSITION(#2,DROW,DCOL):: IF DROW<155 THEN 420
460 CALL POSITION(#1,PROW,PCOL):: IF (DCOL-PCOL<16)*(DCOL
-PCOL)>-8)THEN 500
470 CALL DELSPRITE(#2):: CALL MOTION(#1,0,0):: CH=CH-1 ::
CALL SCREEN(11):: FOR F=0 TO 25 STEP 5
480 CALL SOUND(-200,-5,F):: NEXT F :: CALL SCREEN(16):: I
F CH=0 THEN 560
490 GOTO 510

```

```

500 CALL DELSPRITE(#2):: CALL MOTION(#1,0,0):: S=S+(60/J)
*SK*SCR+(60/J)*SK*SCR*INT(ABS(B)/15)
510 DISPLAY AT(1,2):"CHANCES:";CH :: DISPLAY AT(1,15):"PUNTI:";S :: GOTO 370
520 K=K+4 :: ROW=ROW-8 :: M=128 :: IF J<6 THEN M=132
530 FOR F=0 TO 30 STEP 6 :: CALL SOUND(-300,1500,F):: NEXT F
540 CALL SPRITE(#1,M,5,150,115,0,H)
550 NEXT J :: FOR G=600 TO 1400 STEP 100 :: CALL SOUND(100,G,1):: NEXT G :: DROP=DROP+3 :: GOTO 290
560 CALL SCREEN(14):: IF S>HS THEN HS=S
570 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: DISPLAY AT(8,5):"I TUOI PUNTI: ";S :: DISPLAY AT(11,5):"HIGH SCORE: ";HS
580 DISPLAY AT(16,5):"GIOCHI ANCORA (S/N)?" :: ACCEPT AT(16,26)BEEP VALIDATE("NS")SIZE(1):REPLY$
590 IF REPLY$="N" THEN 610
600 GOTO 170
610 STOP
620 REM
630 FOR I=96 TO 120 STEP 8
640 CALL CHAR(I,"10387CFE7C381000"):: NEXT I
650 CALL COLOR(11,11,1)
660 CALL COLOR(9,3,1)
670 CALL COLOR(10,10,1)
680 CALL COLOR(12,14,1)
690 FOR J=3 TO 6 :: READ KOLOR(J):: NEXT J
700 DATA 3,10,11,14
710 RETURN

```



Copycat

16/48K

Pensate di avere buona memoria, colpo d'occhio, riflessi pronti, orecchio musicale? allora provate le vostre doti utilizzando questo programma, che mostra una classica sequenza di suoni e numeri e vi

chiede di riinserirla. Il programma, ben realizzato e presentato molto bene, gira sullo Spectrum 16 o 48K e può essere salvato con SAVE "nome programma" LINE 10.

```

10 POKE 23658,0
13 RANDOMIZE : BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS : INVERSE 0: OVER 0:
FLASH 0: BRIGHT 0: GO SUB 9000
14 DIM p(4): LET p(1)=11: LET p(2)=14: LET p(3)=17: LET p(4)=20
15 DIM p$(4,2): LET p$(1)="AB": LET p$(2)="CD": LET p$(3)="EF":
LET p$(4)="GH"
20 LET n$="1234"

```

```

25 LET e$="00000000000000000000000000000000": LET c$="5544332211":
   LET c$=c$+e$+e$+e$
30 GO TO 799
40 FOR f=-20 TO 30 STEP 10: BEEP .06,f: NEXT f
50 FOR f=0 TO 50: NEXT f
100 LET t$=""
107 INK 4: PLOT 87,63: DRAW -8,8: DRAW 0,8: DRAW 8,8: DRAW 88,0:
   DRAW 8,-8: DRAW 0,-8: DRAW -8,-8: DRAW -88,0
110 PLOT 86,87: DRAW -7,-7
111 PLOT 86,63: DRAW -7,7
112 PLOT 176,63: DRAW 7,7
113 PLOT 176,87: DRAW 7,-7
135 INK 7: PRINT AT 12,10;"{G8}AB{G8}CD{G8}EF{G8}GH"
140 FOR f=0 TO 30: NEXT f
150 LET t$=t$+n$(INT (RND*4+1))
180 FOR j=1 TO LEN t$
185 FOR m=0 TO VAL c$(LEN t$)*5: NEXT m
190 PRINT AT 12,p(VAL t$(j)); PAPER 3;p$(VAL t$(j))
195 BEEP .1,VAL t$(j)*4-8: PRINT AT 12,p(VAL t$(j));p$(VAL t$(j))
200 NEXT j
320 FOR y=1 TO LEN t$: FOR x=0 TO 100-LEN t$: LET a$=INKEY$: IF a$
   >="1" AND a$<="4" THEN GO TO 350
330 NEXT x: PRINT AT 16,11; PAPER 6; INK 0;"TROPPO LUNGO": BEEP .1,-
   10: PRINT AT 16,11;"          ": GO TO 400
350 IF a$<>t$(y) THEN PRINT AT 16,12; PAPER 6; INK 0;"SBAGLIATO";
   AT 12,p(VAL a$); PAPER 3; INK 7;p$(VAL a$): BEEP 1,-10: PRINT
   AT 12,p(VAL a$);p$(VAL a$);AT 16,12;"          ": GO TO 400
360 PRINT AT 12,p(VAL a$); PAPER 3;p$(VAL a$): BEEP .1,VAL a$*4-8:
   PRINT AT 12,p(VAL a$);p$(VAL a$)
363 FOR u=0 TO 20: IF INKEY$="" THEN GO TO 370
364 NEXT u
370 NEXT y
380 GO TO 150
400 PRINT AT 12,p(VAL t$(y)); PAPER 6; INK 2; FLASH 1;p$(VAL t$(y)):
   FOR b=0 TO 13: BEEP .07,0: NEXT b
410 PRINT AT 12,p(VAL t$(y));p$(VAL t$(y))
700 CLS : PRINT AT 12,12; PAPER 2; INK 6;" PUNTI:";LEN t$-1;" ";#0;
   PAPER 6; INK 0; FLASH 1;" PREMI UN TASTO PER CONTINUARE ":
   PAUSE 1: PAUSE 0: CLS : FOR f=-20 TO 30 STEP 10: BEEP .06,f:
   NEXT f
720 CLS
799 PRINT AT 1,21;"PREMI < P >";AT 3,21;"PER GIOCARE"
800 FOR f=3 TO 6: INK f: PLOT 60,175: DRAW -60,0: DRAW 0,-100:
   DRAW 60,0
805 PLOT 70,145: DRAW -20,0: DRAW 0,-40: DRAW 20,0: DRAW 0,40
810 PLOT 80,75: DRAW 0,100: DRAW 20,0: DRAW 0,-40: DRAW -20,0: IF
   INKEY$="p" THEN INK 7: CLS : GO TO 31
815 PLOT 110,145: DRAW 0,-40: DRAW 20,0: DRAW 0,40: DRAW 0,-70:
   DRAW -10,0: DRAW 0,10
820 PLOT 190,60: DRAW -60,0: DRAW 0,-60: DRAW 60,0
830 PLOT 190,10: DRAW 0,40: DRAW 20,0: DRAW 0,-40: PLOT 190,20:
   DRAW 20,0
840 PLOT 205,60: DRAW 50,0: PLOT 230,60: DRAW 0,-60
845 NEXT f: GO TO 800
9000 REM udg
9010 RESTORE : FOR f=USR "a" TO USR "h"+7: READ a: POKE f,a: NEXT f
9020 RETURN
9100 DATA 0,1,3,1,1,7,7,0
9110 DATA 0,128,128,128,128,224,224,0
9120 DATA 0,7,0,7,4,7,7,0

```

```

9130 DATA 0,224,96,224,0,224,224,0
9140 DATA 0,7,0,7,7,0,7,0
9150 DATA 0,224,96,224,224,96,224,0
9160 DATA 0,6,6,6,6,7,0,0
9170 DATA 0;0,0,0,192,224,192,0

```

Il tacchino

16/48K

Eccovi pronti ad interpretare la parte di un tacchino, intento a cibarsi di tutto quel che incontra sullo schermo - briciole di pane, mele verdi e mele rosse - evitando però i muri di mattoni, scarsamente digeribili, che continuamente appaiono un po' dovunque sullo schermo. Il gioco, governato dai tasti del cursore, termina quando il tacchino (a proposito, non assomiglia

per nulla ad un tacchino, bensì ad un altro personaggio estremamente noto) sbatte violentemente contro un muro. Il programma, così ci garantiscono, è compatibile con il Currah Microspeech: noi non abbiamo potuto provarlo, quindi chi lo sperimenterà ce lo faccia sapere; comunque il gioco funziona perfettamente anche su un Spectrum normale.

```

1 REM *****
2 REM *          TACCHINO          *
3 REM *****
5 GO SUB 300: LET hi=0
10 LET c=0: LET k=50: LET l=100: LET x=11: LET y=16: LET sc=0:
    LET ti=400: LET keys=0
15 FOR b=0 TO 31: PRINT AT 1,b;" ": NEXT b
20 PRINT AT 1,0;"PUNTI:";sc;AT 1,11;"MAX:";hi: PRINT AT 1,22;"TEMPO:";ti;" ": LET ti=ti-1
30 FOR e=2 TO 21: PAPER 1: PRINT AT e,0;"A";AT E,31;"A": NEXT e:
    FOR f=1 TO 30: PRINT AT 2,f;"A": PRINT AT 21,f;"A": NEXT f
40 PAPER 0: FOR g=3 TO 20: FOR h=1 TO 29: PRINT AT g,h; BRIGHT 1;"B
    B": NEXT h: NEXT g
50 IF INKEY$="5" THEN LET y=y-1: LET c=0
60 IF INKEY$="6" THEN LET x=x+1: LET c=0
70 IF INKEY$="7" THEN LET x=x-1: LET c=0
80 IF INKEY$="8" THEN LET y=y+1: LET c=0
90 IF INKEY$="" THEN LET c=c+1
95 IF ATTR (x,y)=4 THEN LET sc=sc+100: BEEP .2,-20: BEEP .1,-10
100 IF ATTR (x,y)=2 THEN LET sc=sc+500: BEEP .3,-10: BEEP .1,-20:
    BEEP .2,1
105 IF ATTR (x,y)=15 THEN GO TO 200
110 IF ATTR (x,y)=71 THEN LET sc=sc+5: BEEP .1,-50
115 PRINT AT x,y;"D"
120 IF k=10 THEN PRINT AT RND*17+3,RND*29+1; PAPER 0; INK 4;"C"
125 IF l=10 THEN PRINT AT RND*17+3,RND*29+1; PAPER 0; INK 2;"C"
130 LET k=k-1: LET l=l-1
140 IF k<=0 THEN LET k=30

```

```

145 IF l<=0 THEN LET l=60
150 PRINT AT RND*18+3,RND*29+1; PAPER 1; INK 7;"AA"
155 IF c=15 THEN GO TO 200
160 IF INKEY$="p" THEN PAUSE 0
170 PRINT AT l,0;"PUNTI:";sc;AT l,11;"MAX:";hi: LET ti=ti-1: PRINT
    AT l,22;"TEMPO:";ti;" "
180 IF ti<=0 THEN GO TO 200
185 PRINT AT x,y;" "
190 GO TO 50
200 BEEP .5,-20: BEEP .2,-30: PRINT AT 12,11; PAPER 2; INK 6;
    FLASH 1;"GAME OVER!": LET s$="g(ay)m (eau)v(er)": LET g$=""
210 PAUSE 50: INPUT #1;"Un'altra partita (S/N)? ";g$
220 IF hi<sc THEN LET hi=sc
230 IF g$="s" OR g$="S" THEN GO TO 10
240 IF g$="n" OR g$="N" THEN STOP
250 STOP
300 FOR g=USR "a" TO USR "e"+7
310 READ h: POKE g,h: NEXT g
320 DATA 255,128,128,128,255,16,16,16
330 DATA 0,0,16,56,56,16,0,0
340 DATA 16,8,42,127,127,127,62,28
350 DATA 60,126,219,153,255,219,102,60
360 DATA 0,136,136,136,136,244,128,128
400 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
410 CLS : PRINT AT 0,8;"BBB"~TACCHINO~"BBB";AT 0,7; INK 6;"D";AT 0,24;
    "D"
420 PRINT AT 1,11;"ESPEECH"
430 PRINT AT 3,0;"Sei un tacchino, e devi mangiare il maggior numero
    di briciole di pane, mele verdi e mele rosse, nel tempo assegnat
    o."
440 PRINT AT 8,0;"Sarai disturbato solo dalla continua apparizio
    ne di muri di mattoni, ai quali devi prestare particolare attenz
    ione."
450 PRINT AT 13,0;"Infatti il gioco finira', oltre che allo scadere
    del tempo, se il tacchino sbattera' contro i muri di mattoni."

460 PRINT AT 17,1;"USA I TASTI DEL CURSORE (5- 8)"
470 PRINT AT 18,2; INK 6;"PUNTEGGIO: "; INK 7;"B"; INK 6;"=5 PUNTI"
    ;AT 19,13; INK 4;"C"; INK 6;"=100 """;AT 20,13; INK 2;"C";
    INK 6;"=500 """
480 PRINT AT 21,3; INK 7;"PREMI < P > PER FARE PAUSA": PAUSE 100:
    LET s$="pre(me) (oon) (tah)NOT (toh)": PRINT AT 21,3; FLASH 1;"
    PREMI UN TASTO PER GIOCARE"; PAUSE 0
500 RETURN

```

Architetto

16/48K

Siete portati per l'urbanistica? avete gusto artistico? sareste in grado di progettare un piccolo quartiere

residenziale o una villetta per le vacanze? Bene, per saperlo basta che copiate questo breve ed origi-

nale programma, che vi permette di collocare quattro diversi tipi di mattoni, nonché porte e finestre, e vi consente di sperimentare le vostre capacità senza turbare il paesaggio naturale o l'aspetto della

vostra città. Ah, se tutti gli architetti o i costruttori edili che hanno operato sul territorio negli ultimi anni avessero avuto a disposizione tale strumento e lo avessero usato...

```

1 REM *****
2 REM --- ARCHITETTO ---
3 REM *****
10 FOR f=0 TO 47: READ d: POKE USR "a"+f,d: NEXT f
20 DATA 254,254,254,0,239,239,239,0
21 DATA 254,254,0,239,239,0,254,254
22 DATA 170,85,170,85,170,85,170,170
23 DATA 85,170,85,170,85,170,85,170
24 DATA 2,6,4,56,72,88,176,192
25 DATA 255,145,145,145,145,145,153,255
30 BORDER 4: PAPER 6: CLS : PRINT ' INK 3;" BB ARCHITETTO BB
   "' INK 2;" AA . AA"' INK 0;"USÀ I TASTI:"'"5,
   6,7 e 8 per deporre i mattoni""CAPS SHIFT per rimuoverli"
40 PRINT ""PREMI I TASTI:"'"1 - 4 per scegliere i mattoni""W per
   le finestre""D per le porte""Z per stampare su ZX printer""X
   per pulire lo schermo"
50 PAUSE 0: CLS
60 LET x=0: LET y=0
70 LET k=49: GO TO 150
80 PAUSE 1: PRINT AT x,y; INK 1;"E"
90 PAUSE 0: LET k=CODE INKEY$
100 BEEP .01,k/4: PRINT INK i; PAPER p; BRIGHT b;AT x,y;a$
110 IF k=8 OR k=9 OR k=10 OR k=11 THEN PRINT AT x,y;" "
120 LET x=x+((k=54 OR k=10) AND x<21)-((k=55 OR k=11) AND x>0)
125 LET y=y+((k=56 OR k=9) AND y<31)-((k=53 OR k=8) AND y>0)
130 IF k=122 THEN POKE 23658,8: INPUT "Che nome ? ";t$: PRINT #0;
   AT 1,0;t$: POKE 23658,0: LPRINT ': COPY : LPRINT 't$'
140 IF k=120 THEN CLS : GO TO 60
150 IF k=49 THEN LET a$="A": LET i=2: LET p=7: LET b=0
160 IF k=50 THEN LET a$="B": LET i=3: LET p=7: LET b=1
170 IF k=51 THEN LET a$="C": LET i=4: LET p=6: LET b=0
180 IF k=52 THEN LET a$="D": LET i=4: LET p=6: LET b=1
190 IF k=119 THEN LET a$="F": LET i=0: LET p=5: LET b=1
200 IF k=100 THEN LET a$="{SG8}": LET i=0
210 GO TO 80

```

Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U). In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.

Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.

A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.

Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporaneamente il tasto CAPS SHIFT.

Ad esempio quando si trova la codifi-

ca {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico. In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.

Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

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 siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
<u>A</u>	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
<u>B</u>	B	
<u>C</u>	C	
<u>D</u>	D	
<u>E</u>	E	
<u>F</u>	F	
<u>G</u>	G	
<u>H</u>	H	
<u>I</u>	I	
<u>J</u>	J	
<u>K</u>	K	
<u>L</u>	L	
<u>M</u>	M	
<u>N</u>	N	
<u>O</u>	O	
<u>P</u>	P	
<u>Q</u>	Q	
<u>R</u>	R	
<u>S</u>	S	
<u>T</u>	T	
<u>U</u>	U	

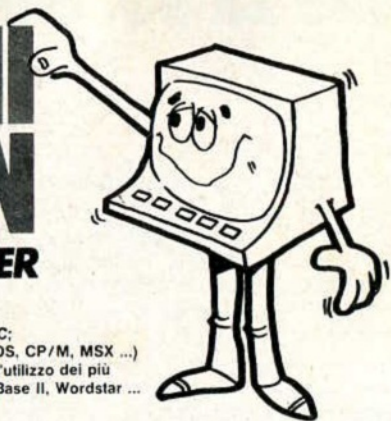
Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

**CONSTRUISCI LA PRIMA BIBLIOTECA COMPLETA
DI INFORMATICA PERSONALE**

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER



Volume per volume, settimana per settimana, tutti gli argomenti dell'informatica personale: da cosa significa "vivere col computer" al BASIC; dal COBOL al PASCAL e ai più diffusi linguaggi e sistemi operativi (MS-DOS, CP/M, MSX ...) Dall'hardware al software, dalla programmazione dei personal computer all'utilizzo dei più affermati pacchetti software: Multiplan, Visicalc, Lotus 1-2-3, Symphony dBase II, Wordstar ...



**PER CHI
INIZIA**

la sua avventura nel mondo dei computer e ha bisogno di una guida sicura per costruire le basi della sua conoscenza ed esperienza.



**PER CHI
DESIDERA
APPROFONDIRE**

per ragioni di studio, hobby, lavoro, precise tematiche di software, di hardware e di programmazione.

**PER CHI
VUOLE
POSSEDERE**

per esigenze professionali o culturali, un'organica Biblioteca di testi di base, scritti da esperti qualificati, coerente con un disegno editoriale di ampio respiro.



**IN EDICOLA
I PRIMI 3 LIBRI
A SOLE
L. 9.800**

QUADERNI JACKSON DI PERSONAL COMPUTER

Una Biblioteca di agili monografie, rivolta ad un vastissimo pubblico: appassionati, professionisti, studenti e tecnici. 30 Volumi pratici redatti con uno stile chiaro, competente, accurato ed essenziale.



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

DIVISIONE LIBRI