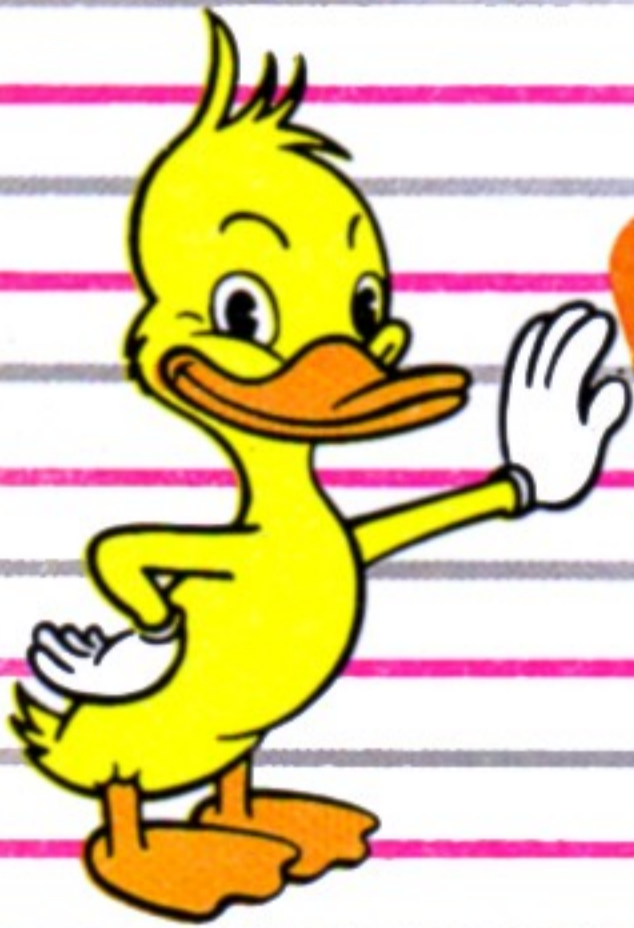


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER SOFT

20

Anno I - N° 20 - 9 novembre 1984



Salto della morte
Esercizi di chimica



County Derby
Trasformazione di base dei numeri



Cricket
Fuochi nella notte
Display



Botti rotolanti
Apicoltore



Le tre carte
French tutor

Allegre, Fresche, Spiritose, Pratiche.



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**



PAPER SOFT

- | | | | |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------|
| paddle |  | 4 | Salto della morte
di D. Storch trad. e adatt. di M. Cerofolini |
| |  | 5 | Esercizi di chimica
di B. Packer trad. e adatt. di M. Cerofolini |
| |  | 7 | County derby
di D. Cleveland trad. e adatt. di E. Re Garbagnati |
| extended basic |  | 12 | Trasformazione di base dei numeri
di M. Cristub Grizzi |
| 16/48K |  | 13 | Cricket
di H. Williams trad. e adatt. di C. Panzalis |
| 16/48K |  | 16 | Fuochi nella notte
di A.V. Johanssen trad. e adatt. di C. Panzalis |
| 16/48K |  | 19 | Display
di P. Holmes trad. e adatt. di C. Panzalis |
| |  | 20 | Botti rotolanti
di B.S. Gordon trad. e adatt. di U. Barzaghi |
| joystick |  | 23 | Apicoltore
di D. Gray trad. e adatt. di U. Barzaghi |
| |  | 25 | Le tre carte
di C. Molinari |
| |  | 26 | French tutor
di M. Quigley trad. e adatt. S. Albarelli e M. Anticoli |

I. 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

FOTOCOMPOSIZIONE:

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

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

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

Tel. (02) 49.88.066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento

postale Gruppo 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



Salto della morte

La folla sta rumoreggiando in attesa dell'inizio della sfida.

Cercando di concentrarvi guardate nervosamente la rampa di lancio e la fila di barili che dovrete saltare in sella alla vostra moto. Ormai non c'è più tempo, accendete il motore e via... giù senza più pensare. La moto si stacca in volo, compie una parabola e, mentre vedete il terreno avvicinarsi vertiginosamente un brivido vi percorre la schiena... No, non dovete preoccuparvi: nel caso atterriate violentemente o cadiate sui barili potrete sempre... dare RUN e ritentare un'altra volta!

Attenzione: se volete riuscire nell'impresa dovrete guidare la moto alla giusta velocità (ruotando la manopola della paddle) perché nel caso andiate troppo lentamente rischiate di precipitare rovinosamente sui barili e se invece la vostra velocità è troppo sostenuta supererete anche la rampa di discesa e quindi non riuscirete ad assumere una posizione corretta per l'atterraggio.

Questo programma non solo utilizza la grafica ad alta risoluzione dell'Apple, ma è anche dotato di divertenti effetti sonori.

```

0 0 = 5
35 LOMEM: 16384
40 TEXT : HOME : NORMAL : FOR I =
  1 TO 40: PRINT "*";: NEXT I
50 PRINT : PRINT TAB( 10)"SALTO
  DELLA MORTE"
60 PRINT
70 PRINT : FOR I = 1 TO 40: PRINT
  "*";: NEXT
80 VTBAB 15: HTAB 5: FLASH : PRINT
  ">>>> UN MOMENTO PREGO <<<<"
  : NORMAL
120 FOR I = 1 TO 88: READ A:CK =
  CK + A: POKE 22015 + I,A: NEXT
  I
125 IF CK < > 4438 THEN HOME :
  PRINT CHR# (7);"ERRORE NEL
  LE LINEE DATA!": END
127 HOME
130 INPUT "QUANTI BARILI VUOI SA
  LTARE? ";B
140 HOME : VTBAB 21: PRINT "GIRA
  PDL(0) TUTTO A SINISTRA E PR
  EMI IL TASTO <RETURN> ...
  ": GET C#
150 POKE 232,0: POKE 233,86
170 HGR : ROT= 0: SCALE= 1: HCOLOR=
  3
180 X1 = 256:Y1 = 49:X2 = 256:Y2 =
  49
190 HPLLOT 0,50 TO 279,50: HPLLOT
  0,100 TO 279,100: HPLLOT 0,15
  0 TO 279,150
200 FOR I = 1 TO B: DRAW 2 AT 22
  0 - (10 * I),149: NEXT I
210 R1 = 230 - (10 * (B + 1))
220 HPLLOT 230 - (10 * (I + 1)),1
  49 TO (230 - (10 * (I + 1)) -
  15),149 TO 230 - (10 * (I +

```

```

  1)),138 TO 230 - (10 * (I +
  1)),149
230 HPLLOT 240,149 TO 225,149 TO
  225,138 TO 240,149
240 XDRAW 3 AT 265,49
250 N = PDL (0) / 25: IF (N - 0)
  > 4 THEN GOTO 130
260 0 = N
270 IF Y1 > 100 AND X1 < 250 GOTO
  350
280 FOR P = 1 TO N / 3:S = PEEK
  ( - 16336): NEXT P
290 X1 = X1 - N
300 IF X1 < = 20 THEN XDRAW 3 AT
  X2,Y2:Y1 = Y1 + 50:Y2 = Y1:X
  1 = 265:X2 = X1: XDRAW 3 AT
  X1,Y1
310 XDRAW 3 AT X2,Y2: XDRAW 3 AT
  X1,Y1:X2 = X1:Y2 = Y1: GOTO
  250
350 XDRAW 3 AT X1,Y1: ROT= 9
370 XDRAW 3 AT X1,Y1
380 FOR Y1 = 150 TO 125 STEP -
  2.3
390 FOR P = 1 TO N / 3:S = PEEK
  ( - 16336): NEXT P
400 XDRAW 3 AT X2,Y2: XDRAW 3 AT
  X1,Y1:X2 = X1:Y2 = Y1
410 X1 = X1 - N
420 NEXT Y1
430 XDRAW 3 AT X1,Y1: XDRAW 3 AT
  X1,Y1
440 FOR Y1 = 125 TO 150 STEP 2.3
450 FOR P = 1 TO N / 3:S = PEEK
  ( - 16336): NEXT P
460 XDRAW 3 AT X2,Y2: XDRAW 3 AT
  X1,Y1:X2 = X1:Y2 = Y1
470 X1 = X1 - N

```

```

480 IF Y1 > = 148 THEN IF X1 >
(R1 - 20) OR X1 < (R1 - 35) THEN
K = 1
490 NEXT Y1
500 IF K < > 1 THEN 690
510 HOME : UTAB 24: PRINT "SEI C
ADUTO!!!"
520 XDRAW 3 AT X2,Y2
530 X2 = X1:Y2 = Y1
540 ROT= 0
550 XDRAW 3 AT X2,Y2
560 Y1 = 140
570 FOR V = 1 TO 5
580 FOR S1 = 64 TO 8 STEP - 8
590 X1 = X1 - 2
600 ROT= S2: XDRAW 3 AT X2,Y2: ROT=
S1: XDRAW 3 AT X1,Y1
610 X2 = X1:Y2 = Y1:S2 = S1
620 IF X1 < 10 THEN 650
630 NEXT S1
640 NEXT V
650 XDRAW 3 AT X2,Y2
670 ROT= 32: XDRAW 3 AT X1,144
680 RUN 130
690 XDRAW 3 AT X2,Y2
700 Y1 = 149:Y2 = Y1:X2 = X1
710 FLASH : HOME : UTAB 24: PRINT
"CONGRATULAZIONI! HAI SALTAT
O ";B;" BARILI!";: NORMAL

```

```

720 XDRAW 3 AT X2,Y2:X = PEEK (
- 16336)
730 XDRAW 3 AT X1,Y1
740 X1 = X1 - 2
750 X2 = X1
760 IF X1 < 25 THEN END
770 GOTO 720
1000 DATA 4,0,10,0,16,0,44,0,70
,0
1010 DATA 62,36,45,54,4,0,36,36
,36,36
1020 DATA 13,24,13,24,45,14,14,
54,54,54
1030 DATA 54,39,60,63,55,38,8,2
4,8,24
1040 DATA 45,45,4,0,15,24,12,14
,23,255
1050 DATA 63,15,24,45,45,45,220
,12,24,63
1060 DATA 30,55,45,253,27,247,3
0,55,37,0
1070 DATA 63,63,63,63,63,63,63,
36,36,36
1080 DATA 116,241,73,78,78,78,7
8,4,0,0
1090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1110 REM CIFRA DI CONTROLLO = 4
438

```



Esercizi di chimica

Il programma è stato scritto da uno studente di chimica che decise di utilizzare il computer per migliorare le proprie conoscenze in materia. Il risultato? 10 in ogni prova che verificava gli stati di ossidazione, gli elementi ed i radicali. Anche voi, che dobbiate o no studiare chimica a scuola, vi divertirete ripassando o imparando le nozioni trattate in questo programma. Dato RUN, vi verrà chiesto il vostro nome, poi dovrete scegliere nel menù il settore che vi interessa:

- Nomi degli elementi: dovrete essere in grado di fornire il nome corretto dell'elemento il cui simbolo comparirà sullo schermo. Se commetterete errori di ortografia ma, almeno le prime tre lettere risulteranno corrette, avrete ancora due possibilità di riscriverlo nel modo giusto.
- Simboli degli elementi: è il contrario del pre-

cedente, infatti dovrete fornire il simbolo corrispondente all'elemento dato.

- Nomi dei radicali e Simboli dei radicali: sono simili ai primi due, solo che controllano le vostre conoscenze sui radicali invece che sugli elementi.

Gli ultimi quiz riguardano gli stati di ossidazione e le regole sui numeri di solubilità.

Quando l'esercitazione è finita il computer dà una valutazione ed esprime un commento appropriato (non sempre piacevole...!!!).

Il programma attualmente ha 50 elementi, 33 radicali e 17 stati di ossidazione. Per aumentare il numero degli elementi cambiate col nuovo numero il valore assegnato ad N nelle linee 200 e 205 e N1 nella linea 300 ed aggiungete nuove linee DATA dopo la 1034.

Per aggiungere dei radicali cambiate N nelle linee 210 e 215 ed aggiungete gli statement DATA dopo la 1220. Gli stati di ossidazione possono essere aumentati cambiando N nella

linea 220 e aggiungendo i DATA dopo la 1330. Questo programma non vi fornisce formule magiche, ma vi può aiutare concretamente ad imparare alcuni argomenti di chimica.

```

2 DIM Q$(100),A$(100),R(100)
10 HOME :VTAB 10: INPUT "COME T
  I CHIAMI? ";NAM$
50 HOME :VTAB 3
100 INVERSE : PRINT "E S E R C I
  Z I D I C H I M I C A":
  NORMAL : PRINT : PRINT
120 PRINT "SU COSA VUOI RISPONDE
  RE: "; PRINT
130 PRINT " 1. NOMI DEGLI ELEM
  ENTI"
140 PRINT " 2. SIMBOLI DEGLI E
  LEMENTI"
150 PRINT " 3. NOMI DEI RADICA
  LI"
160 PRINT " 4. SIMBOLI DEI RAD
  ICALI"
165 PRINT " 5. STATI DI OSSIDA
  ZIONE"
168 PRINT " 6. NUMERI DI SOLUB
  ILITA'"
170 PRINT : PRINT "DAI IL NUMERO
  : ";: INPUT C$
175 C = VAL (C$): IF C < 1 OR C >
  6 THEN 170
180 ON C GOTO 200,205,210,215,22
  0,230
200 N = 50:F = 1:P$ = "SIMBOLO":I
  $ = "ELEMENTO": GOTO 300
205 N = 50:P$ = "ELEMENTO":I$ = "
  SIMBOLO": GOTO 300
210 N = 33:P$ = "SIMBOLO":I$ = "N
  OME": GOTO 300
215 F = 1:N = 33:P$ = "NOME":I$ =
  "SIMBOLO": GOTO 300
220 N = 17:F = 1:P$ = "ELEMENTO":
  I$ = "STATO DI OSSIDAZIONE":
  GOTO 300
230 N = 7:P$ = "REGOLA":I$ = "REG
  OLA N. "
300 N1 = 50
302 FOR I = 1 TO N1
305 IF F = 0 THEN 315
310 READ A$(I),Q$(I)
312 GOTO 320
315 READ Q$(I),A$(I)
320 NEXT I
330 IF C > 2 AND F1 = 0 THEN F1 =
  1:N1 = 33: GOTO 302
335 IF C > 4 AND F1 = 1 THEN F1 =
  2:N1 = 17: GOTO 302
336 IF C > 5 AND F1 = 2 THEN F1 =
  3:N1 = 7: GOTO 302
400 HOME :VTAB 5: PRINT "QUANTE
  DOMANDE VUOI, ";NAM$: PRINT
  "(1 - ";N;"): ";: INPUT Q: HOME
410 IF Q > N THEN 400
500 FOR J = 1 TO Q

```

```

510 R(J) = INT ( RND (1) * N) +
  1
520 IF J = 1 THEN 560
530 FOR K = 1 TO J - 1
540 IF R(J) = R(K) THEN 510
550 NEXT K
560 NEXT J
600 S$(1) = "SBAGLIATO. CONTINUA
  " + NAM$
602 S$(2) = "SBAGLIATO. PENSA UN
  PO' DI PIU' " + NAM$
604 S$(3) = "ANCORA SBAGLIATO. MI
  STAI FACENDO ARRAB-BIARE " +
  NAM$
606 S$(4) = "STUPIDO IDIOTA!! HAI
  SBAGLIATO ANCORA"
610 FOR J = 1 TO Q
620 HOME
630 PRINT : PRINT "IL ";P$;" E'
  : ";: IF C = 6 THEN PRINT
635 PRINT A$(R(J))
640 PRINT : PRINT "ADESSO ";NAM$
  ;" DAI IL ";: PRINT "CORRISPO
  NDENTE ";I$;": ";
645 INPUT A$: PRINT
650 IF A$ = Q$(R(J)) THEN 680
655 IF C < > 1 AND C < > 3 THEN
  665
656 IF Z1 > 2 THEN 662
660 IF LEFT$(A$,3) = LEFT$(Q
  $(R(J)),3) THEN PRINT "SCRI
  TTO MALE...RIPROVA":Z1 = Z1 +
  1: GOTO 645
662 PRINT "PECCATO ..."
663 Z1 = Q
665 WR = WR + 1
670 IF WR < 3 THEN PRINT S$(1)
672 IF WR > 2 AND WR < 6 THEN PRINT
  S$(2)
674 IF WR > 5 AND WR < 10 THEN PRINT
  S$(3)
676 IF WR > 9 THEN PRINT S$(4)
678 FOR KI = 1 TO 500: NEXT KI: PRINT
  : PRINT "RISPOSTA GIUSTA: ";
  Q$(R(J)): FOR KI = 1 TO 1000
  : NEXT KI: GOTO 690
680 R1 = INT ( RND (1) * 3) + 1
681 PRINT: ON R1 GOTO 682,684,6
  86
682 PRINT "OTTIMO!!": GOTO 690
684 PRINT "ECCELLENTE!!": GOTO 6
  90
686 PRINT "MOLTO BENE!!": GOTO 6
  90
690 FOR KI = 1 TO 1000: NEXT KI
  NEXT J
700 HOME :P = INT ((Q - WR) /
  Q) * 100)

```

```

710 VTAB 5: PRINT NAM$;" , HAI RI
SPOSTO A "Q - WR" SU "Q
720 PRINT "CIOE' AL ";P;"% GIUST
O"
730 IF P > 89 THEN PRINT "BRAVO
HAI STUDIATO ABBASTANZA."
740 IF P < 60 THEN PRINT "DAL T
UO PUNTEGGIO SEI INSUFFICIEN
TE!"
750 PRINT : PRINT "UN ALTRA INTE
RROGAZIONE (S/N)? "; GET V$
: IF V$ = "N" THEN END
760 RUN
1010 DATA H, IDROGENO, HE, ELIO, LI
, LITIO, BE, BERILLIO, B, BORO, C,
CARBONE, N, AZOTO, O, OSSIGENO
1014 DATA F, FLUORO, NE, NEON, NA,
SODIO, MG, MAGNESIO, AL, ALLUMIN
IO, SI, SILICIO, P, FOSFORO, S, Z
O LFO
1018 DATA CL, CLORO, AR, ARGON, K, P
OTASSIO, CA, CALCIO, SC, SCANDIO
, TI, TITANIO, U, VANADIO, CR, CRO
MO
1022 DATA MN, MANGANESE, FE, FERRO
, CO, COBALTO, NI, NICHEL, CU, RAM
E, ZN, ZINCO, AS, ARSENICO, BR, BR
OMO
1026 DATA KR, CRIPTON, RB, RUBIDIO
, SR, STRONZIO, ;O, MOLIBDENO, AG
, ARGENTO, CD, CADMIO, SN, STAGNO
, SB, ANTIMONIO
1030 DATA I, IODIO, CS, CESIO, BA, B
ARIO, TU, TUNGSTENO, PT, PLATINO
, AU, ORO, HG, MERCURIO, PB, PIOMB
O, BI, BISMUTO, U, URANIO
1100 DATA ACETATO, C2H3O2-1, AMMO
NIO, NH4+1, BICARBONATO, HCO3-1
, BISOLFATO, HSO4-1, BISOLFITO,
HSO3-1
1120 DATA IPOCLORITO, ClO-1, CLOR
ITO, ClO2-1, CLORATO, ClO3-1, PE
RCLORATO, ClO4-1, PERMANGANATO
, MnO4-1, NITRATO, NO3-1
1150 DATA IDROSSIDO, OH-1, NITRIT
TO, NO2-1, CIANIDE, CN-1, CARBON
ATO, CO3-2, SOLFITO, SO3-2, SOLF
ATO, SO4-2, MANGANATO, MnO4-2
1170 DATA OSSALATO, C2O4-2, CROMA
TO, CRO4-2, DICROMATO, CR2O7-2,
FOSFATO, PO4-3, ARSENIATO, ASO4
-3, RAMOSO, CU+1, RAMICO, CU+2
1200 DATA FERROSO, FE+2, FERRICO,
FE+3, STANNOSO, SN+2, STANNICO,
SN+4, PIOMBOSO, PB+2, PIOMBICO,
PB+4, MERCURIOSO, Hg2+2, MERCUR
ICO, Hg+2
1300 DATA BE, +2, LI, +1, ZN, +2, AG,
+1, H, +1, NA, +1, K, +1, MG, +2, CA,
+2, BA, +2, AL, +3, O, -2, S, -2, BR,
-1, I, -1, CL, -1, F, -1
1400 DATA 1, "TUTTI I COMPOSTI D
I NA, NH4+1 E K SONO S
OLUBILI
1404 DATA 2, "TUTTI I NITRATI AC
ETATI E CLORATI SONO S
OLUBILI"
1405 DATA 3, "TUTTI GLI ALIDI SO
NO SOLUBILI ECCETTO AG, HG
, PB"
1406 DATA 4, "TUTTI I SOLFATI SO
NO SOLUBILI ECCETTO BA, CA
, SR, RA, PB"
1408 DATA 5, "TUTTI GLI OSSIDI S
ONO INSOLUBILI ECCETTOLA REG
OLA I E IL GRUPPO II (BE, MG
, SR, BA, RA, CA) CHE REAGIS
CONO
1410 DATA 6, "TUTTI GLI IDROSSI
DI ED I SOLFITI SONO INSOL
UBILI ECCETTO LA REGOLA I E
IL GRUPPO II (2A SULLA T
ABELLA)"
1412 DATA 7, "TUTTO CIO' CHE NON
E' STATO MENZIONATO E' INS
OLUBILE"

```



TI-99/4A

County derby

Il filone delle corse dei cavalli ha interessato in grande quantità narratori, cineasti e soprattutto giocatori d'azzardo...

Da oggi interesserà anche voi fortunati possessori di un TI-99/4A.

Non avrete altro da fare che la solita fatica di battitura del listato, dopodiché, inserite le famose tre lettere magiche, vi troverete improv-

visamente al botteghino di un ippodromo, dove voi ed altri sette vostri amici (o anche voi soli se lo preferite) potrete puntare fino a 20 su uno o più tra i 5 cavalli che si presenteranno alle griglie di partenza. Potrete scegliere tra 4 tipi di scommessa:

- Vincente; se azzeccerete il 1 classificato vi verrà pagata 4 volte la vostra puntata.

- Piazzato; se il vostro cavallo arriverà secondo vi verrà accreditata una volta e mezza la vostra puntata.

- Terzo; la vostra scommessa vi verrà pagata 2 a 3 se azzecherete il terzo classificato.

- Parlay; se avrete la fortuna di indovinare il

primo ed il secondo classificato riceverete 15 volte la vostra puntata.

Con questi presupposti sarà impossibile non divertirsi con questo appassionante gioco in Basic ed il vostro Home Computer...

```
100 REM *****
110 REM * COUNTY DERBY *
120 REM *****
130 REM
135 REM TI-99/4A BASIC
140 CALL CLEAR
150 CALL COLOR(2,2,14)
160 FOR I=3 TO 8
170 CALL COLOR(I,2,12)
180 NEXT I
190 CALL HCHAR(24,2,42,29)
200 PRINT
210 PRINT TAB(8);"COUNTY DERBY"
::
220 PRINT TAB(4);"UNA CORSA TRA
5 CAVALLI"::
230 PRINT "4 POSSIBILITA' DI SCO
MMESSA"::
240 PRINT "<1> VINCENTE PAGA 4
A 1"::
250 PRINT "<2> PIAZZATO PAGA 3
A 2"::
260 PRINT "<3> TERZO PAGA 2
A 3"::
270 PRINT "<4> PARLAY PAGA 15
A 1"::
280 CALL HCHAR(24,9,42,14)
290 PRINT ::
300 PRINT "PARLAY=DEFINIRE IL#1
E IL#2"::
310 PRINT "OGNI GIOCATORE HA $2
00"::
320 CALL HCHAR(24,2,42,29)
330 CALL VCHAR(1,2,42,24)
340 CALL VCHAR(1,30,42,24)
350 RESTORE 4370
360 READ DU,NO
370 IF DU=0 THEN 400
380 CALL SOUND(300*DU,NO,5)
390 GOTO 360
400 PRINT "PREMI UN TASTO"
410 CALL KEY(0,KEY,STAT)
420 IF STAT=0 THEN 410
430 CALL CLEAR
440 PRINT TAB(7);"***ATTENDI***"
:::
```

```
450 PRINT TAB(8);"I CAVALLI SI":
::
460 PRINT TAB(9);"PREPARANO"::
::
470 DIM H$(50)
480 H$(1)="000000004020100F"
490 H$(2)="000008080F1F30F0"
500 H$(3)="0F0F102040000000"
510 H$(4)="F0F0080402000000"
520 H$(5)="00000000000007F"
530 H$(6)="00000000601E3EF0"
540 H$(7)="0F0F080402000000"
550 H$(8)="F0F0102040000000"
560 H$(9)="0000000103070101"
570 H$(10)="00000F1F30000007"
580 H$(11)="00001F3F31000003"
590 H$(12)="00000000103060C"
600 H$(13)="0000070706060707"
610 H$(14)="0000808080808080"
620 H$(15)="0000C0E0606060E0"
630 H$(16)="0000C0E0F07070E0"
640 H$(17)="000060E0E0606060"
650 H$(18)="0000F0F00000C0F0"
660 H$(19)="010101010707000"
670 H$(20)="1F1830303F3F0000"
680 H$(21)="030000313F1F0000"
690 H$(22)="0F0F000000000000"
700 H$(23)="0000060703010000"
710 H$(24)="80808080E0E00000"
720 H$(25)="80000000E0E00000"
730 H$(26)="E07070F0E0C00000"
740 H$(27)="F1F1606060600000"
750 H$(28)="71111111F0E00000"
760 H$(29)="0000666666666666"
770 H$(30)="00003C3C18181818"
780 H$(31)="000030303C3E3733"
790 H$(32)="00000C0C0C0C0C8C"
800 H$(33)="00001C3E62606060"
810 H$(34)="00003F3F3F30303E"
820 H$(35)="0000CECECE0E0E0E"
830 H$(36)="66663C3C18180000"
840 H$(37)="181818183C3C0000"
850 H$(38)="3130303030300000"
860 H$(39)="CCEC7C3C1C0C0000"
870 H$(40)="606060623E1C0000"
880 H$(41)="3E30303F3F3F0000"
890 H$(42)="0E0000CECECE0000"
900 D=120
910 K=1
920 FOR D=D TO D+7
```



```
1980 GOSUB 2490
1990 D=152
2000 R=18
2010 V=3
2020 GOSUB 2490
2030 Z=0
2040 A=10
2050 B=4
2060 I=16
2070 J=4
2080 E=12
2090 F=4
2100 O=18
2110 P=4
2120 G=14
2130 H=4
2140 K=0
2150 S=0
2160 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
2170 IF STATUS=0 THEN 2160
2180 IF KEY=83 THEN 2200
2190 GOTO 2160
2200 RANDOMIZE
2210 N=INT(5*RND)+1
2220 ON N GOTO 2230,2280,2330,2
80,2430
2230 R=A
2240 V=B
2250 IF B=0 THEN 2200
2260 D=120
2270 GOTO 2470
2280 R=E
2290 V=F
2300 IF F=0 THEN 2200
2310 D=128
2320 GOTO 2470
2330 R=G
2340 V=H
2350 IF H=0 THEN 2200
2360 D=136
2370 GOTO 2470
2380 R=I
2390 V=J
2400 IF J=0 THEN 2200
2410 D=144
2420 GOTO 2470
2430 R=O
2440 V=P
2450 D=152
2460 IF P=0 THEN 2200
2470 CALL HCHAR(R,V-1,42)
2480 CALL HCHAR(R+1,V-1,42)
2490 CALL HCHAR(R,V,D)
2500 CALL HCHAR(R,V+1,D+1)
2510 CALL HCHAR(R+1,V,D+2)
2520 CALL HCHAR(R+1,V+1,D+3)
2530 CALL SOUND(5,700,2)
2540 IF Z=0 THEN 2560
2550 RETURN
```

```
2560 IF Q=1 THEN 2610
2570 Q=1
2580 V=V+1
2590 D=D+4
2600 GOTO 2470
2610 D=D-4
2620 Q=0
2630 IF V>28 THEN 2840
2640 V=V+1
2650 IF D=120 THEN 2720
2660 IF D=128 THEN 2750
2670 IF D=144 THEN 2780
2680 IF D=152 THEN 2810
2690 G=R
2700 H=V
2710 GOTO 2200
2720 A=R
2730 B=V
2740 GOTO 2200
2750 E=R
2760 F=V
2770 GOTO 2200
2780 I=R
2790 J=V
2800 GOTO 2200
2810 O=R
2820 P=V
2830 GOTO 2200
2840 D=(D-112)/8
2850 IF S<>0 THEN 3000
2860 S=D
2870 ON S GOSUB 2890,2910,2930,2
950,2970
2880 GOTO 2990
2890 CALL COLOR(9,2,14)
2900 RETURN
2910 CALL COLOR(9,15,13)
2920 RETURN
2930 CALL COLOR(9,15,2)
2940 RETURN
2950 CALL COLOR(9,2,7)
2960 RETURN
2970 CALL COLOR(9,2,5)
2980 RETURN
2990 ON S GOTO 3030,3050,3070,30
90,3110
3000 IF K<>0 THEN 3130
3010 K=D
3020 ON K GOTO 3030,3050,3070,30
90,3110
3030 B=0
3040 GOTO 2200
3050 F=0
3060 GOTO 2200
3070 H=0
3080 GOTO 2200
3090 J=0
3100 GOTO 2200
3110 P=0
```

```

3120 GOTO 2200
3130 R=22
3140 V=10
3150 X=S+8
3160 FOR Y=1 TO 4
3170 CALL CHAR((95+Y),H$(X))
3180 X=X+5
3190 NEXT Y
3200 FOR Y=1 TO 2
3210 CALL HCHAR(R,V,95+Y)
3220 V=V+1
3230 NEXT Y
3240 V=V-2
3250 R=R+1
3260 FOR Y=3 TO 4
3270 CALL HCHAR(R,V,95+Y)
3280 V=V+1
3290 NEXT Y
3300 CALL COLOR(10,15,6)
3310 CALL COLOR(11,15,6)
3320 R=22
3330 V=13
3340 Q=1
3350 Y=1
3360 FOR Y=Y TO Y+6
3370 CALL CHAR(103+Y,H$(28+Y))
3380 CALL HCHAR(R,V,103+Y)
3390 V=V+1
3400 NEXT Y
3410 IF Q=0 THEN 3470
3420 R=23
3430 V=13
3440 Q=0
3450 Y=8
3460 GOTO 3360.
3470 PRINT :TAB(7);K;"PIAZZATO"

3480 PRINT :TAB(7);D;"TERZO"::
3490 PRINT "PREMI UN TASTO"
3500 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
3510 IF STATUS=0 THEN 3500
3520 CALL COLOR(2,2,12)
3530 CALL CLEAR
3540 X=1
3550 IF NAMES(X)="Q" THEN 4130
3560 ON KI(X)GOTO 3570,3640,3720
,3810
3570 IF HO(X)=S THEN 3600
3580 GOSUB 3970
3590 GOTO 3880
3600 BET(X)=BET(X)*4
3610 BET(X)=INT(BET(X)*100+.5)/1
00
3620 GOSUB 4090
3630 GOTO 3880
3640 IF HO(X)=S THEN 3680
3650 IF HO(X)=K THEN 3680
3660 GOSUB 3970
3670 GOTO 3880

3680 BET(X)=BET(X)*3/2
3690 BET(X)=INT(BET(X)*100+.5)/1
00
3700 GOSUB 4090
3710 GOTO 3880
3720 IF HO(X)=S THEN 3770
3730 IF HO(X)=K THEN 3770
3740 IF HO(X)=D THEN 3770
3750 GOSUB 3970
3760 GOTO 3880
3770 BET(X)=BET(X)*2/3
3780 BET(X)=INT(BET(X)*100+.5)/1
00
3790 GOSUB 4090
3800 GOTO 3880
3810 IF HO(X)<>S THEN 3830
3820 IF PA2(X)=K THEN 3850
3830 GOSUB 3970
3840 GOTO 3880
3850 BET(X)=BET(X)*15
3860 BET(X)=INT(BET(X)*100+.5)/1
00
3870 GOSUB 4090
3880 X=X+1
3890 IF X>5 THEN 3550
3900 IF X>4 THEN 3920
3910 GOTO 3550
3920 GOTO 4130
3930 CALL CLEAR
3940 GOTO 3550
3950 IF X<=8 THEN 3550
3960 GOTO 3930

3970 IF TOT(X)<BET(X)THEN 4020
3980 PRINT "SPIACENTE ";NAMES(X)
;" HAI PERSO $";BET(X)::
3990 TOT(X)=TOT(X)-BET(X)
4000 PRINT "ORA HAI SOLO $";TOT(X)
X)::
4010 RETURN
4020 TTOT(X)=TOT(X)*-1
4030 PRINT "AHI*";NAMES(X);" HAI
PERSO DI NUOVO*"::
4040 TOT(X)=TOT(X)-BET(X)
4050 TTOT(X)=TOT(X)*-1
4060 PRINT "SEI SOTTO DI $";TTOT
(X)::
4070 PRINT "SPERIAMO CHE TU ABBI
A UN BUON CREDITO!"
4080 RETURN
4090 TOT(X)=TOT(X)+BET(X)
4100 PRINT "ECCEZIONALE*";NAMES(X)
;" VINCI $";BET(X)::
4110 PRINT "ORA POSSIEDI $";TOT(X)
X)::
4120 RETURN
4130 PRINT "PREMI UN TASTO"
4140 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
4150 IF STATUS=0 THEN 4140
4160 IF NAMES(X)<>"Q" THEN 3930

```

```

4170 CALL CLEAR
4180 L(K)=L(K)+1
4190 U(D)=U(D)+1
4200 W(S)=W(S)+1
4210 PRINT TAB(5);"RECORDS PRECE
DENTI": :
4220 PRINT "NO:1 ";W(1);"VITT";L
(1);"PIAZZ";U(1);"TERZO"
4230 PRINT "NO:2 ";W(2);"VITT";
L(2);"PIAZZ";U(2);"TERZO"
4240 PRINT "NO:3 ";W(3);"VITT";
L(3);"PIAZZ";U(3);"TERZO"
4250 PRINT "NO:4 ";W(4);"VITT";
L(4);"PIAZZ";U(4);"TERZO"
4260 PRINT "NO:5 ";W(5);"VITT";
L(5);"PIAZZ";U(5);"TERZO"
4270 PRINT "PREMI ENTER"
4280 CALL KEY(0,KEY,STATUS)

```

```

4290 IF STATUS=0 THEN 4280
4300 CALL CLEAR
4310 X=1
4320 IF NAME$(X)="Q" THEN 1570
4330 GOSUB 1230
4340 GOTO 4320
4350 DATA 1,523,1,523,1,523,1,44
0,1,440,1,440,1,349,1,440,1,349,
1,262
4360 DATA 1,349,1,440,1,523,1,52
3,1,523,1,440,1,440,1,440,1,262,
1,262,1,330,2,349,0,0
4370 DATA 1,392,1,392,1,392,1,33
0,1,392,1,440,1,392,2,330,2,294,
1,330,2,294
4380 DATA 1,392,1,392,1,392,1,33
0,1,392,1,440,1,392,2,330,2,294,
1,330,1,294,2,262,0,0

```

Trasformazione di base dei numeri



Extended basic

Questo programma vi consentirà, dato un certo numero in una certa base, di convertirlo istantaneamente in qualsiasi altra base da 2 a 16. Funziona anche con numeri frazionari ed oc-

corre avere l'avvertenza di far seguire la parte intera del numero da un punto anche in assenza di parte frazionaria.

```

100 DIM IDIGIT(10),DDIGIT(10),IA
(10),FB(10),IDIGIT$(10),DDIGIT$(
10)
110 CALL CLEAR :: PRINT "TRASFOR
MAZ. DI BASE PER NUM.INTERI E FR
AZIONARI": "BY M.CRISTUIB PER P
APERSOFT": : :
120 PRINT "ogni numero,anche se
intero,va inserito con il punto
decimale a destra."
130 PRINT "consentiti max.10 dig
its perogni numero": "*****
*****"
140 KNST=0 :: AS,B$="" :: FOR I=
1 TO 10 :: IA(I),FB(I),IDIGIT(I)
,DDIGIT(I)=0 :: IDIGIT$(I),Z$(I)
,DDIGIT$(I)="" :: NEXT I
150 INPUT "enter numero[.],base
orig., base voluta...
":N$,B1,B2

```

```

160 P=POS(N$,".",1):: INTEGER$=S
EG$(N$,1,P-1):: FRACT$=SEG$(N$,P
+1,40)
170 FOR I=1 TO LEN(INTEGER$):: Z
$(I)=SEG$(INTEGER$,I,1):: IF B1=
16 THEN GOSUB 490
180 IA(I)=IA(I-1)+VAL(Z$(I))* (B1
^(LEN(INTEGER$)-I)):: NEXT I
190 FOR I=1 TO LEN(FRACT$):: Z$(
I)=SEG$(FRACT$,I,1):: IF B1=16 T
HEN GOSUB 490
200 FB(I)=FB(I-1)+VAL(Z$(I))* (1/
(B1^I)):: NEXT I
210 N=IA(LEN(INTEGER$))+FB(LEN(F
RACT$))
220 IN=INT(N):: DN=N-IN
230 PRINT
240 FOR I=1 TO 10 :: A=IN/B2 ::
AI=INT(A):: AD=IN-(AI*B2):: IDIG
IT(I)=AD :: IN=AI :: IF IN=0 THE
N 260

```

```

250 NEXT I
260 FOR I=1 TO 10 :: A=DN*B2 ::
AI=INT(A):: AD=A-AI :: DDIGIT(I)
=AI :: DN=AD :: NEXT I
270 FOR I=1 TO 10 :: IDIGIT$(I)=
STR$(IDIGIT(I)):: IF B2<>16 THEN
340
280 IF IDIGIT$(I)="10" THEN IDIG
IT$(I)="A"
290 IF IDIGIT$(I)="11" THEN IDIG
IT$(I)="B"
300 IF IDIGIT$(I)="12" THEN IDIG
IT$(I)="C"
310 IF IDIGIT$(I)="13" THEN IDIG
IT$(I)="D"
320 IF IDIGIT$(I)="14" THEN IDIG
IT$(I)="E"
330 IF IDIGIT$(I)="15" THEN IDIG
IT$(I)="F"
340 DDIGIT$(I)=STR$(DDIGIT(I))::
IF B2<>16 THEN 410
350 IF DDIGIT$(I)="10" THEN DDIG
IT$(I)="A"
360 IF DDIGIT$(I)="11" THEN DDIG
IT$(I)="B"
370 IF DDIGIT$(I)="12" THEN DDIG
IT$(I)="C"
380 IF DDIGIT$(I)="13" THEN DDIG
IT$(I)="D"
390 IF DDIGIT$(I)="14" THEN DDIG
IT$(I)="E"

```

```

400 IF DDIGIT$(I)="15" THEN DDIG
IT$(I)="F"
410 NEXT I
420 FOR I=10 TO 1 STEP -1 :: IF
KNST=1 THEN 450
430 IF IDIGIT$(I)<>"0" THEN KNST
=1 :: GOTO 450
440 IF IDIGIT$(I)="0" THEN IDIGI
T$(I)=" "
450 A$=A$&IDIGIT$(I):: NEXT I
460 FOR I=1 TO 10 :: B$=B$&DDIGI
T$(I):: NEXT I
470 N$=A$&". "&B$ :: PRINT "num.i
n base";B2;N$
480 PRINT : : "*****
*****": : : GOTO 140
490 IF Z$(I)="A" THEN Z$(I)="10"
500 IF Z$(I)="B" THEN Z$(I)="11"
510 IF Z$(I)="C" THEN Z$(I)="12"
520 IF Z$(I)="D" THEN Z$(I)="13"
530 IF Z$(I)="E" THEN Z$(I)="14"
540 IF Z$(I)="F" THEN Z$(I)="15"
550 RETURN

```

Cricket



16K/48K

Questa volta intendiamo offrire ai nostri lettori (e ai loro amici, visto che il programma prevede due giocatori) la opportunità di apprendere il nobile ed antico gioco del Cricket. Come forse non tutti sanno, in questo gioco due squadre si affrontano sopra un morbido tappeto erboso cercando a turno di abbattere una porta costituita da 3 pioli infissi nel terreno. Nella prima fase di gioco una squadra assume un ruolo difensivo schierando in campo un battitore posto davanti alla porta, mentre la squadra avversaria attacca con tutti i suoi uomini. Quest'ultima è costituita da un lanciatore, che scaglia la palla verso il battitore, e da dieci rac-

coglitori il cui compito è naturalmente quello di recuperare la palla stessa, eliminando così l'avversario. Nel programma qui presentato i due ruoli si invertono quando la squadra in difesa ha perso 10 uomini ed ha raccolto i punti a sua disposizione. Al termine dei due innings la partita termina e lo Spectrum dichiara il vincitore.

Per scagliare la palla l'attaccante preme il tasto '7'; il difensore il tasto '5' (per tentare di battere fuori-campo) o il tasto '8' per un colpo meno violento. Sappiate fin d'ora che il vostro computer (inglese!) vi tiene d'occhio, ed è pronto a mostrarvi il suo disprezzo tramu-

tando in oche tutti i battitori che non realizza- | no neanche un punto. Caricate e vedrete!

```
1 REM cricket
3 BORDER 4: PAPER 4: CLS
5 PRINT AT 0,12;"Cricket"
7 PRINT AT 7,10;"Istruzioni"
8 PRINT AT 9,2;"7 fa lanciare
  la palla"
9 PRINT AT 11,2;"5 per batter
  e 'fuori-campo'"
10 PRINT AT 13,2;"8 per batter
  e in 'campo'"
11 PRINT AT 15,0;"Se non riesci
  a colpire la palla il tuo
  giocatore, posto a difesa de
  lla porta, puo' essere elimi
  nato catturato dai ricevito
  ri""In alto a sinistra ti
  mostrero' i tuoi punti e quan
  ti giocatori sono stati e
  liminati."
12 GO SUB 9000
13 INPUT "Livello di difficulta'
  a' 1-3?";d
14 IF d<>1 AND d<>2 AND d
  <>3 THEN GO TO 13
15 IF d=1 THEN LET p=5
16 IF d=1 THEN LET p=5
17 IF d=2 THEN LET p=3
18 IF d=3 THEN LET p=1
19 DIM t(2)
20 DIM h$(2,12)
21 LET tt=1
22 FOR o=1 TO 2
25 INPUT "Squadra?";h$(o)
27 NEXT o
30 LET o=1
31 IF tt=2 THEN LET o=2
32 CLS : PRINT AT 21,0;"Inning
  s di ";h$(o): PAUSE 50
40 PAUSE 25
50 CLS
65 GO SUB 8505
72 LET rr=0: LET ss=0: LET w=0
  : LET r=0
75 GO TO 4500
96 INK 7: LET k=0: PRINT AT 20
  ,14;"F": PRINT AT 21,14;"G"
100 LET x=19: LET y=15
110 FOR n=1 TO 20: INK 2:
  PRINT AT x,y;"E"
115 PAUSE p
120 PRINT AT x,y;" ": LET x=x-1
130 IF n=10 THEN LET q=INT (
  RND*5-3): LET y=y+q
140 IF n<>12 AND INKEY$="0"
  THEN LET n=13
145 IF x<=3 THEN LET x=3
150 IF n=12 AND y<=15 AND
  INKEY$="5" THEN GO TO 5001
155 IF n=12 AND y>=16 AND
  INKEY$="8" THEN GO TO 5001
160 IF y<=14 AND n=12 AND
  INKEY$="8" THEN GO TO 3000
170 IF y>=16 AND n=12 AND
  INKEY$="5" THEN GO TO 3000
1200 NEXT n
1210 IF y=b THEN GO TO 1300
1220 IF y=b+1 THEN GO TO 1300
1250 GO TO 4500
1300 PRINT AT 10,0;"ELIMINATO"
1303 GO SUB 8555
1305 PRINT AT 10,0;" "
1308 GO TO 6095
2000 LET k=1+INT (RND*2)
2010 IF k=1 THEN GO TO 2200
2020 IF k=2 THEN GO TO 2050
2050 GO SUB 8555
2060 PRINT AT 10,0;"PALLA RACCOL
  TA"
2070 BEEP .1,-10: BEEP .1,-10
2075 PAUSE 15
2080 PRINT AT 10,0;" "
2090 GO TO 6095
2200 PRINT AT 10,0;"CATTURATO"
2210 GO SUB 8555
2220 PRINT AT 10,0;" "
2250 GO TO 6095
3000 PRINT AT 3,15;"E";AT 13,0;"
  CATTURATO DAI";AT 14,0;"RIC
  EVITORI"
3010 GO SUB 8555
3020 PRINT AT 3,15;" ";AT 13,0;"
  ";AT 14,0;" "
3035 GO TO 6095
4410 GO TO 4500
4500 PRINT AT 10,b;" "
4505 INPUT INKEY$
4510 IF INKEY$="7" THEN GO TO 8
  5
4520 IF INKEY$<>"7" THEN
  GO TO 4500
5000 GO TO 4500
5002 INK 7: PRINT AT 7,m;"L";
  AT 8,m;"M"
```

```

5003 BEEP .03,0
5005 LET c=x: LET d=y
5006 LET s=INT (15*RND)
5010 LET h=INT (1+4*RND)
5015 FOR n=1 TO s
5020 IF h=1 THEN GO TO 5100
5030 IF h=2 THEN GO TO 5110
5040 IF h=3 THEN GO TO 5120
5050 IF h=4 THEN GO TO 5130
5100 LET d=d-1: LET c=c-1:
GO TO 6000
5110 LET d=d-1: LET c=c+1:
GO TO 6000
5120 LET d=d+1: LET c=c-1:
GO TO 6000
5130 LET d=d+1: LET c=c+1
6000 IF c=2 AND d=9 THEN
GO TO 2000
6005 IF c=10 AND d=10 THEN
GO TO 2000
6010 IF c=0 AND d=20 THEN
GO TO 2000
6015 IF c=15 AND d=22 THEN
GO TO 2000
6040 INK 2: PRINT AT c,d;"E"
6045 PAUSE 10
6047 IF c<=0 THEN LET n=s: IF c
>=20 THEN LET n=s
6048 IF d<=0 THEN LET n=s: IF d
>=32 THEN LET n=s
6050 PRINT AT c,d;" "
6055 GO SUB 8525
6060 NEXT n
6061 IF s>=0 AND s<=3 THEN
LET r=1
6062 IF s>=4 AND s<=7 THEN
LET r=2
6063 IF s>=8 AND s<=10 THEN
LET r=3
6064 IF s>=11 AND s<=13 THEN
LET r=4
6078 IF s>=14 THEN LET r=6
6082 INK 1: PRINT AT 0,28;r
6084 PAUSE 20
6086 LET t(o)=t(o)+r
6088 LET rr=t(o)
6095 INK 1: PRINT AT 0,1;h$(o)
6096 PRINT AT 1,2;t(o)
6097 PRINT AT 2,1;"Per"
6098 PRINT AT 3,2;w
6099 PAUSE 15
6100 PRINT AT 0,28;" "
6200 INK 7
7000 IF w=10 THEN GO TO 8200
7010 GO SUB 8505
8000 GO TO 4500
8200 CLS
8210 PRINT AT 5,0;"Tutti elimina
ti"

```

```

8220 PRINT AT 7,0;h$(o);" : punt
i ";t(o)
8222 IF o=2 THEN GO TO 8630
8250 INPUT "ENTER per i nuovi in
nings";i$
8260 LET tt=2
8300 CLS
8500 GO TO 28
8505 INK 7: PRINT AT 1,15;"F";
AT 2,15;"N";AT 0,13;"F";
AT 1,13;"N"
8510 PRINT AT 4,27;"F";AT 5,27;"
G";AT 17,7;"F";AT 18,7;"G"
8515 PRINT AT 5,5;"F";AT 6,5;"G"
;AT 20,14;"H";AT 21,14;"G"
8520 LET m=17: LET a=5: LET b=15
8525 INK 7: PRINT AT a,b;"AB";
AT 6,b;"DC";AT 21,b;"AB"
8530 PRINT AT 7,m;"J";AT 8,m;"K"
8535 PRINT AT 2,9;"F";AT 3,9;"N"
;AT 10,10;"F";AT 11,10;"G"
8540 PRINT AT 1,11;"F";AT 2,11;"
N"
8545 PRINT AT 0,20;"F";AT 1,20;"
G";AT 15,22;"F";AT 16,22;"G"
8550 RETURN
8555 INK 7: PRINT AT 2,9;"H";
AT 0,13;"H";AT 1,b;"H";AT 5
,5;"H"
8560 PRINT AT 1,11;"H";AT 20,14;
"H";AT 21,14;"N"
8565 PRINT AT 15,22;"H";AT 0,20;
"H";AT 10,10;"H"
8567 BEEP .1,12: BEEP .1,10:
BEEP .1,12: BEEP .1,10
8569 IF k=2 THEN RETURN
8575 LET w=w+1
8578 IF ss=rr THEN GO TO 9750
8579 LET ss=t(o)
8580 FOR v=1 TO 17
8585 INK 7: PRINT AT 8,m;"K";
AT 7,m;"J"
8590 PAUSE 6
8595 PRINT AT 8,m;"N"
8600 PAUSE 6
8605 PRINT AT 7,m;" " ;AT 8,m;" "
8610 LET m=m-1
8615 NEXT v
8620 RETURN
8625 STOP
8630 FOR f=1 TO 250: NEXT f
8635 CLS
8639 LET u=t(1)-t(2)
8640 IF t(1)>t(2) THEN GO TO 86
50

```

```

8642 IF t(1)=t(2) THEN GO TO 86
      72
8645 IF t(1)<t(2) THEN GO TO 86
      65
8655 PRINT AT 10,0;h$(1);" ha
      vinto per ";AT 12,9;ABS u;"
      punti";: PRINT CHR$ 8;("o"
      AND u=1)
8660 STOP
8670 PRINT AT 10,0;h$(2);" ha
      vinto per ";AT 12,9;ABS u;"
      punti";: PRINT CHR$ 8;("o"
      AND u=1)
8671 STOP
8672 PRINT AT 10,0;" PARITA'"
8675 STOP
9000 DATA 0,0,0,31,25,25,25,25
9005 DATA 0,0,0,248,152,152,152,
      152
9010 DATA 152,152,152,152,152,15
      2,152,152
9015 DATA 25,25,25,25,25,25,25,2
      5
9020 DATA 0,24,60,126,126,60,24,
      0
9025 DATA 24,36,36,24,126,126,18
      9,189
9030 DATA 189,126,60,60,60,60,60
      ,60
9035 DATA 3,3,6,54,78,54,254,190
9040 DATA 124,60,60,60,60,60,60,
      60
9045 DATA 6,9,6,14,31,31,55,111
9050 DATA 78,78,255,238,238,238,
      238,111
9055 DATA 102,105,102,103,103,10
      3,39,63
9060 DATA 7,7,7,7,7,7,7,15
9065 DATA 60,60,126,102,102,102,
      102,238
9070 DATA 0,0,0,48,120,24,25,31
9075 DATA 31,30,31,30,14,4,4,12
9080 DATA 31,30,30,30,14,10,10,1
      0
9100 RESTORE 9000
9110 FOR i=USR "a" TO USR "q"
      STEP 8
9120 FOR f=0 TO 7
9130 READ a
9140 POKE i+f,a
9150 NEXT f
9160 NEXT i
9400 RETURN
9750 FOR v=1 TO 17
9755 INK 7: PRINT AT 8,m;"P";
      AT 7,m;"Q"
9760 PAUSE 6
9765 PRINT AT 8,m;"Q"
9770 BEEP .1,-10
9775 PRINT AT 7,m;" ";AT 8,m;" "
9780 LET m=m-1
9785 NEXT v
9800 GO TO 8620
9999 CLS : LET z=(PEEK 23730+(25
      6*PEEK 23731))- (PEEK 23653+
      (256*PEEK 23654)): PRINT "M
      emoria Libera=";z

```



Fuochi nella notte

16K/48K

Ai limiti estremi di un reticolo di strade, sei lucenti falò richiarano le tenebre. Il problema sta nel fatto che voi siete i responsabili di tali fuochi, preziosi dono divino, e dovete cercare di impedire che più di tre di essi siano spenti contemporaneamente: in gioco c'è la vostra vita! A tale scopo dovete aggirarvi per i viottoli del reticolo alla ricerca di una torcia fiammeggiante con cui riattizzare il fuoco che si sta spegnendo; tuttavia la torcia servirà una sola volta,

quindi dovete immediatamente cercarne un'altra per evitare la vostra morte. Quando riuscirete a ravvivare un falò guadagnerete 25 punti, mentre incapperete in pesanti detrazioni di punteggio ogni qualvolta tenderete di attivare un fuoco senza disporre della torcia regolarmente, quando urterete contro le pareti del reticolo, o vi avvicinerete troppo a fiamme vive riportando dolorose ustioni. Il movimento del vostro omino è controllato dai tasti del cur-

sore, da '5' a '8', come indicato dalle frecce.

In tal senso si rendono opportuni un paio di consigli: poiché il programma è interamente realizzato in BASIC assicuratevi di premere a fondo i tasti, in modo che "l'ordine" venga re-

cepito; inoltre, dato che quando viene premuto un tasto l'omino si dirige nella direzione voluta sino a nuovo ordine, rilasciate il tasto stesso: ne guadagnerete in agilità ed eviterete di confondere l'omino nell'assunzione del nuovo comando.

```
10 GO SUB 3000
20 DIM i$(704): DIM e(3):
   DIM f(6): DIM l(3): DIM r$(
   (21))
25 LET hisc=0: LET h$=""
.30 PAPER 7: BORDER 1: INK 0:
   FLASH 0: BRIGHT 0: OVER 0:
   CLS
40 RANDOMIZE
50 LET e(1)=6: LET e(3)=10:
   LET e(2)=14
60 LET l(1)=9: LET l(2)=15:
   LET l(3)=21
70 LET l=3: LET ll=3
75 LET sc=0
80 LET sl=6
90 LET li=3
100 PRINT AT 4,10: INK 1:
   PAPER 6: FLASH 1:"F U O C
   H I";AT 5,10;" NELLA ";
   AT 6,10;" N O T T E "
130 IF INKEY$<>" " THEN
   GO TO 130
140 PRINT AT 12,7:"ISTRUZIONI (
   S/N) ? ";
160 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s"
   THEN GO TO 1660
170 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
   THEN PRINT "NO": GO TO 18
   00
200 GO TO 160
460 PRINT INK 1;AT 1,12;"
   {7G8}";AT 2,12;"{7G8}"
470 PRINT AT 0,7;sc; INK 1;"
   {2G8}"
480 RETURN
500 IF s<=-2 THEN GO TO 2250
510 RESTORE 530
520 FOR k=1 TO 6
530 READ yc,xc
540 IF f(k)=0 THEN PRINT AT yc
   ,xc: FLASH 1: INK 0;"+"
550 NEXT k
600 GO TO 1580
900 IF in=2 THEN LET sc=sc-5:
   BEEP .5,-30: LET xco=x:
   LET yco=y: GO TO 970
920 LET in=2: LET sc=sc+5
940 PRINT AT yco,xco: INK 1;"X"
```

```
945 LET l=l+1
950 LET ll=INT (RND*3)+1
955 IF l>3 THEN LET l=1
965 PRINT AT e(1),l(ll): INK 2:
   FLASH 1;"F"
970 GO SUB 460: BEEP .01,10
980 RETURN
1000 IF in=0 THEN PRINT AT l,12
   ;"PRENDI";AT 2,13;"TORCIA":
   FOR f=50 TO -50 STEP -10:
   BEEP .1,f: NEXT f: LET sc=
   sc-15: GO TO 1085
1010 PRINT AT l,13;"FUOCO":
   BEEP .1,-20: BEEP .1,20
1020 RESTORE 1040
1025 PRINT AT yco,xco: INK 6:
   FLASH 1;"F"
1030 FOR k=1 TO 6
1040 READ yc,xc
1050 IF yco=yc AND xco=xc THEN
   LET f(k)=INT (RND*100)+tim
   e
1060 NEXT k
1070 LET sc=sc+25
1075 LET time=time-2
1080 LET in=0
1085 GO SUB 460: LET xco=x:
   LET yco=y
1090 RETURN
1095 DATA 2,10,2,20,10,3,10,27,1
   8,10,18,20
1105 IF ATTR (yco,xco)=184
   THEN GO TO 1000
1110 IF ATTR (yco,xco)=186
   THEN GO TO 900
1120 IF ATTR (yco,xco)=190
   THEN PRINT AT 1,12;"AHI
   ! ";AT 2,12;"USTIONE":
   FOR b=50 TO -50 STEP -25:
   BEEP .1,b: NEXT b: LET sc=
   sc-5: GO TO 1180
1130 PRINT AT y,x: INK 1;"X"
1140 PRINT AT l,12;"FUORI";AT 2,
   13;"STRADA"
1150 BEEP .5,-30
1160 POKE 23560,52
1170 LET sc=sc-10
```

```

1180 LET yco=y: LET xco=x
1190 GO SUB 460
1200 RETURN
1495 POKE 23560,52
1500 LET y=yco: LET x=xco
1510 LET xco=xco+(PEEK 23560=56)
  -(PEEK 23560=53)
1520 LET yco=yco+(x=xco AND
  PEEK 23560=54)-(x=xco AND
  PEEK 23560=55)
1530 IF SCREEN$(yco,xco)<>"X"
  THEN GO SUB 1100
1540 LET f(1)=f(1)-1
1545 LET f(2)=f(2)-1
1550 LET f(3)=f(3)-1
1555 LET f(4)=f(4)-1
1560 LET f(5)=f(5)-1
1565 LET f(6)=f(6)-1
1570 LET s=SGN f(1)+SGN f(2)+
  SGN f(3)+SGN f(4)+SGN f(5)+
  SGN f(6)
1575 IF s<>s1 THEN GO TO 500
1580 LET s1=s
1585 IF yco=y AND xco=x THEN
  GO TO 1595
1590 PRINT AT y,x; INK 1;"X"
1595 PRINT AT yco,xco; INK in;"E"
"
1600 GO TO 1500
1660 CLS : RESTORE 1670
1670 FOR n=1 TO 16: READ c$
1675 PRINT AT 1+n,(16-LEN c$/2);

1680 FOR i=1 TO LEN c$
1685 PRINT c$(i);: BEEP .01,-10
1690 PAUSE 1: NEXT i
1695 NEXT n
1700 DATA "ISTRUZIONI",""
1710 DATA "Scopo del gioco e",""
  "impedire che si","spengano
  i fuochi.",""Se ne lascerai"

1715 DATA "spegnere 3,MORIRAI.",
  "Puoi ravnivare il","fuoco,
  spento con","la torcia fiam
  meggiante."
1720 DATA "Totalizzerai punti",""
  "negativi se","compirai un e
  rrore","ad esempio cercare
  ","di accendere il fuoco",""
  "senza avere la torcia."
1725 PRINT AT 21,3;"PREMI ENTER
  PER CONTINUARE"
1730 IF INKEY$<>CHR$ 13 THEN
  GO TO 1730
1735 CLS
1740 PRINT AT 1,9;"ISTRUZIONI""
  "I tasti di controllo sono:
  "

```

```

1750 PRINT AT 6,4;"6=giu
  7=su""TAB 4;"5=sinistra
  8=destra"
1760 PRINT "" E ricorda questi
  simboli:"
1780 PRINT AT 13,4;"E:SEI TU!";
  AT 13,16; INK 2; FLASH 1;"F"
  "; FLASH 0; INK 0;"TORCIA"
1790 PRINT AT 15,4; INK 6;
  FLASH 1;"E"; FLASH 0;
  INK 0;"FUOCO";AT 15,16;
  FLASH 1;""; FLASH 0;"FUO
  CO SPENTO"
1795 PAUSE 100
1800 PRINT ""SCEGLI IL LIVELLO
  DI DIFFICOLTA""da 1 (fac
  ile) a 5 (difficile)"
1810 LET d$=INKEY$: IF d$<"1"
  OR d$>"5" THEN GO TO 1810

1980 LET dif=VAL d$
1990 LET time=130-10*dif
2000 LET a$="AXB": LET g$="A
  {G8}B"
2010 LET b$="CXD": LET h$="C
  {G8}D"
2020 LET c$="{3G8} {3G8}"
2025 LET d$="X X"
2030 LET e$="X X X X"
2040 LET f$="XXXXXXXXXXXXXXXXXX
  XXXXXXXX "
2060 INK 7: CLS
2070 FOR y=2 TO 18
2075 BEEP .01,y*2
2080 PRINT AT y,10;(d$ AND y<6)+
  (d$ AND y>14);AT y,7;e$
  AND y>=6 AND y<=14;AT y,9;
  (c$ AND y=2)+(c$ AND y=18)
2090 NEXT y
2100 PRINT INVERSE 1;AT 6,8;f$(
  2 TO 16);AT 14,8;f$(2 TO 16
  );AT 10,2;f$
2110 PRINT AT 1,9;g$;AT 1,19;g$;
  AT 9,2;g$;AT 9,26;g$;AT 17,
  9;a$;AT 17,19;a$;AT 9,14;g$

2120 PRINT AT 3,9;b$;AT 3,19;b$;
  AT 11,2;h$;AT 11,26;h$;AT 1
  9,9;h$;AT 19,19;h$;AT 11,14
  ;h$
2130 PRINT AT 0,0; INK 1;
  INVERSE 1; OVER 1;i$
2140 INK 0: PRINT AT 0,1;"PUNTI:
  0";AT 0,21;"VITE :3";AT 21,
  6;"MASSIMO PUNTEGGIO:";hisc

2150 INK 0: LET k=INT (RND*6)+1
2155 PRINT AT e(1),1(11); INK 1;
  "X"

```

```

2160 IF l=3 THEN LET l=INT (
      RND*2)+1
2170 PRINT INK 2; FLASH 1;
      INVERSE 1;AT e(1),l(1));"F
"
2175 PRINT AT 0,27;li
2180 PRINT AT 10,15; INK 0;"E"
2190 RESTORE
2195 FOR i=1 TO 6
2200 LET f(k)=INT (RND*31)+i*(40
      -4*dif)
2205 IF k=6 THEN LET k=0
2210 LET k=k+1: LET in=0
2215 READ yc,xc
2220 PRINT AT yc,xc; INK 6;
      FLASH 1;"F"
2225 NEXT i
2230 LET yco=10: LET xco=15
2235 LET sl=6
2245 GO TO 1490
2250 LET li=li-1
2260 IF li THEN FOR g=6 TO 1
      STEP -1: BEEP .1,10*g-20:
      PRINT AT 0,0; OVER 1;
      INK g;i$: NEXT g: PRINT
      AT y,x; INK 1;"X": GO TO 21
      50
2275 FOR g=25 TO 0 STEP -1
2280 OUT 254,INT (RND*32)
2285 BEEP .01,2*g
2290 NEXT g
2295 CLS : IF sc<=hisc THEN
      GO TO 2330
2300 LET hisc=sc
2305 BEEP .3,10: BEEP .6,20
2310 PRINT AT 5,11; FLASH 1;"BEN
      FATTO";AT 7,3; INVERSE 1;"
      E' IL PUNTEGGIO PIU' ALTO"
2320 PRINT 'TAB 5;"Il tuo nome,
      prego?": INPUT ;r$
2330 BEEP .3,10: BEEP .6,20:
      CLS : PRINT AT 1,4;"IL MIG
      LIOR RISULTATO E' "'TAB 11
      ;hisc;" PUNTI"'TAB 4;"REA
      LIZZATO DA ";r$
2350 PRINT AT 11,2;"HAI TOTALIZZ
      ATO: ";sc;" PUNTI"
2360 PRINT AT 13,2;"UN'ALTRA PAR
      TITA (S/N) ? ";
2365 LET d$=INKEY$: IF d$=""
      THEN GO TO 2365
2370 IF d$="S" OR d$="s" THEN
      GO TO 30
2375 IF d$="N" OR d$="n" THEN
      PRINT "NO''''''O.K. ....
      Ciao....": STOP
2380 GO TO 2365
3000 REM udg
3010 RESTORE 3030: LET ud=8
3020 FOR u=0 TO 7: LET ud=ud-1
3030 READ a,b,c,d
3040 POKE USR "a"+u,a
3050 POKE USR "b"+u,b
3060 POKE USR "c"+ud,d
3070 POKE USR "d"+ud,b
3080 POKE USR "e"+u,c
3090 POKE USR "f"+u,d
3100 NEXT u
3110 DATA 0,0,60,96,3,192,90,48,
      15,240,126,120,31,248,102,1
      24,63
3120 DATA 252,255,56,63,252,189,
      28,127,254,195,56,127,254,1
      26,16
3130 RETURN

```

Display

Questo piccolo e simpatico programma è la tipica dimostrazione da dare a qualche scettico ad oltranza, tutt'altro convinto delle grandi possibilità offerte da quello strano "scatolo" nero, pieno di scritte incomprensibili che è il vostro Spectrum (almeno come appare a LUI - povero ignaro).

Il programma si compone di alcune tipiche elaborazioni grafiche realizzate mediante sapiente impiego delle istruzioni apposite del BASIC Sinclair, e non basterà certo di produrre il necessario "effetto sbalordimento" sufficiente a convertire al computer anche il più riottoso degli amici (o...papà).



16K/48K

```

1 REM *** DISPLAY 1 ***
10 INK 6: OVER 0: PAPER 0:
  BORDER 0: CLS
20 FOR i=-PI TO PI STEP .1
30 PLOT 128,0: DRAW 0,175,i
40 NEXT i
50 PAUSE 400
55 PAPER 3: OVER 1
57 FOR j=0 TO 1
60 FOR i=0 TO 255 STEP 3
70 PLOT 0,0: DRAW i,175
80 NEXT i
90 FOR i=175 TO 0 STEP -3
100 PLOT 0,0: DRAW 255,i
110 NEXT i
120 IF j=0 THEN PAUSE 200:
  BORDER 7: PAPER 7: INK 1:
  CLS
130 NEXT j
140 PAUSE 400
270 BORDER 0: PAPER 0: INK 4:
  CLS
280 FOR i=-87 TO 88
290 PLOT 127,87: DRAW -127,i
300 PLOT 127,87: DRAW 128,i
310 NEXT i
320 FOR i=-127 TO 128
330 PLOT 127,87: DRAW i,-87
340 PLOT 127,87: DRAW i,88

```

```

350 NEXT i
360 PAUSE 800
370 PAPER 6: INK 2: BORDER 6:
  CLS
380 FOR i=6 TO 171 STEP 2
390 PLOT 0,i: DRAW i,-i,-PI/2
400 PLOT 255,i: DRAW -i,-i,PI/2
410 PLOT i,175: DRAW -i,-i,-
  PI/2
420 PLOT 255,175-i: DRAW -i,i,-
  PI/2
430 NEXT i

```



C64

Botti rotolanti

Fate segnare sempre più punti scalando i ripiani, ma fate attenzione alle botti che cadono.

Lo scopo di questo gioco è di salire un labirinto di ripiani raggiungendo sani e salvi la cima. Ma qualcuno (che voi non potete vedere) fa rotolare grosse botti nella vostra direzione.

Partite dalla base dello schermo con il primo di quattro giocatori. Usate il tasto A per spostarvi verso destra. Quando vi trovate al di sotto di una apertura nel ripiano, il tasto β vi permette di saltare al ripiano successivo. Potete creare, in qualsiasi momento lo desideriate, una apertura premendo il tasto $f1$, ma in questo

modo abbassate il vostro punteggio. Se raggiungete il ripiano superiore, ricominciate alla base dello schermo successivo.

Il punteggio viene aggiornato quando raggiungete il ripiano superiore o quando una botte raggiunge il fondo dello schermo.

Dopo le prime due schermate, il numero dei barili viene selezionato casualmente, il che influenza la velocità del gioco. Inoltre, ogni volta che appare una nuova schermata, le aperture tra i ripiani vengono piazzate casualmente. A volte troverete un ripiano privo di apertura, e dovrete, necessariamente, utilizzare $f1$ per aprirvi una strada.

```

100 PRINT"{CLR}{CYN}{ 3 GIU' }
    { 3 SPAZI}STO RIDEFINENDO IL
    SET DI CARATTERI"
110 GOTO390
120 REM SALTO UOMO
130 POKEE%, 39
140 FORK=1TOZ%:GOSUB250:IFPEEK(B
% (X))>36ANDPEEK(B% (X))<40THE
N910
145 IFPEEK(B% (X)+D(X))>36ANDPEEK
(B% (X)+D(X))<40THEN910
147 IFPEEK(B% (X)-1)>36ANDPEEK(B%
(X)-1)<40THEN910
150 GOSUB310:NEXTX
160 POKEE%, 37
170 POKES,P
180 P=P+3
190 POKEE%, 38
200 FORX=1TOZ%:GOSUB250:IFPEEK(B
% (X))>36ANDPEEK(B% (X))<40THE
N910
203 IFPEEK(B% (X)+D(X))>36ANDPEEK
(B% (X)+D(X))<40THEN910
205 IFPEEK(B% (X)-1)>36ANDPEEK(B%
(X)-1)<40THEN910
210 GOSUB310:NEXTX
220 IFPEEK(E%-40)=LLTHEN910
230 POKEE%, 32:E%=E%-40:POKEE%, 38
:POKES,0:POKEE%, 32:E%=E%-40:
POKEE%, 38:RETURN
240 REM MOVIMENTO BOTTI
250 POKES+1,0
260 POKEB% (X),C
270 IFPEEK(B% (X)+I%)=WTHENB% (X)=
B% (X)+D(X)
280 IFPEEK(B% (X))=WTHENB% (X)=B% (
X)-T%*D(X)
290 IFPEEK(B% (X)+I%)<>WTHENB% (X)
=B% (X)+I%
300 RETURN
310 POKEB% (X),LL
320 IFB% (X)>JTHENGOSUB350
330 RETURN
340 REM RIPOSIZIONAMENTO BOTTI
350 FORX=1TOZ%:POKEB% (X),C:B% (X)
=SR+INT(RND(X)*T%):NEXTX
360 REM PUNTI
370 PRINT"{HOME}{ 23 GIU' }{RVS}P
UNTI{ 4 SPAZI}{ 4 SIN}"SC;"
{ 9 SPAZI}{ 6 SIN}";
380 FORQ=3TOA+1STEP-1:PRINT"
{OFF}%";:NEXT:PRINT"{HOME}":
RETURN
390 POKE53281,0:POKE53280,6
400 POKE56,48:CLR
410 POKE56334,PEEK(56334)AND254:
POKE1,PEEK(1)AND251
420 BLS="{PVS}{YEL}{ 40 SPAZI}"

```

```

430 ALS="{OFF}{PUR}$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
440 FORI=0TO1023:POKEI+12288,PEE
K(I+53248):POKEI+13312,PEEK(
I+53248):NEXT
450 POKE1,PEEK(1)OR4
460 POKE56334,PEEK(56334)OR1
470 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
)+12
480 FORI=12544TO12544+8*8-1:READ
A:POKEI,A:NEXT:GOSUB1080
490 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,56,108,206,174,234,2
30,108,56
500 DATA56,108,246,250,134,222,1
08,56:REM BOTTE
510 DATA255,153,189,153,255,0,0,
0:REM TRAVE
520 DATA56,56,16,56,84,16,56,40:
REM UOMO IN POSIZIONE NORMAL
E
530 DATA186,186,84,56,16,16,56,4
0,0,0,0,56,56,16,124,170
540 SR=1025:K=55296-SR+1
550 J=SR+820:V=54269:S=54272:FOR
I=STOV:POKEI,0:NEXTI
560 POKEV,15:POKES+5,130:POKES+6
,72
570 SR=1025:K=55296-SR+1
580 PRINT"{CLR}":A=0:SC=0:Z%=4
590 REM INIZIALIZZAZIONE SCHERMO
600 PRINT"{CLR}":;BL=80
610 FORI=1TO10:PRINTBL$;ALS;:NEX
T:PRINTBLS;BL$;"{HOME}"
620 X=SR+39:POKES+4,33:POKES+24,
15

```



```

630 FORB=1TOBL
640 R=INT(RND(X)*908)
650 POKEX+R,32:POKEX+R+K,7:POKES
+1,B+10:NEXT:POKES+4,0
660 POKES+4,17:FORG=-1TO20
670 POKEX+G*40,36:POKES+1,50+(G*
2):POKEX+G*40+K,5
680 POKEX+39+(G*40),36:POKES+1,0
:POKEX+39+(G*40)+K,5:NEXTG:P
OKES+4,0
690 REM CICLO DI PREPARAZIONE
700 E%=J:D(1)=1:D(2)=-1:D(3)=1:D
(4)=-1:L=L:LM=10:RM=18:UP=5:
BM=4:O=0
710 W=36:C=32:KB=197:T%=38:I%=40
:LL=34:D=37:Z=245:P=128:T%=
1:TH%=3:GOSUB350
720 REM CICLO PRINCIPALE DEL GIO
CO
730 FORX=1TOZ%:GOSUB250:IFPEEK(B
%(X))>36ANDPEEK(B%(X))<40THE
N910
735 IFPEEK(B%(X)+D(X))>36ANDPEEK
(B%(X)+D(X))<40THEN910
737 REM IFPEEK(B%(X-1))>36ANDPE
EK(B%(X)-1)THEN910
740 GOSUB310:NEXTX
750 IFPEEK(E%)=LLTHENE%=E%+40:PO
KEE%+K,7:POKEE%+I%,36:POKEE%
+I%+K,4:GOTO910
760 IFPEEK(E%-I%)=LLTHEN910
770 IFPEEK(E%+I%)=LLTHENPOKEE%,C
:E%=E%+80:GOTO910
780 IFLL=34THENLL=35:GOTO800
790 LL=34
800 POKEE%,C
810 IFPEEK(KB)=LMTHENIFPEEK(E%-L
%)<>WTHENE%=E%-L:POKEE%,D:YG=
-2:GOTO850
820 IFPEEK(KB)=RMTHENIFPEEK(E%+L
%)<>WTHENE%=E%+L:POKEE%,D:YG=
2:GOTO850
830 IFPEEK(KB)=BMTHENIFPEEK(E%-I
%)=WTHENPOKEE%-I%,C:SC=SC-5:
P=P-10
840 IFPEEK(KB)=UPTHENIFPEEK(E%-I
%)<>WTHENGOSUB130:SC=SC+L+L:
P=P+3:POKEE%,D
850 IFP>ZTHENP=128
860 POKEE%,D:POKES+4,17:POKES+1,
40
870 IFE%<SRTHENE%=J:T%=TT%+L:GO
SUB370:IFSC>35THENZ%=RND(X)*
4+1
880 IFTT%>TH%THENGOTO600
890 GOTO730
900 REM PERDITA DELL' UOMO
910 POKES+4,129:N=15:POKES,39:PO
KES+1,09:FORQ=1TO4:POKEB%(Q)
,32:NEXT
920 POKEE%,38:POKEE%-40,34:GOSUB
1190:POKEE%,37:GOSUB1190:POK
EE%,39:GOSUB1190
930 POKEE%-40,194:POKEE%,35:GOSU
B1190:POKEE%+1,173:POKEE%-1,
173:POKEE%+40,194
940 POKEE%-39,206:POKEE%-41,205
950 POKEE%+41,205:POKEE%+39,206:
GOSUB1190
960 POKEE%-120,174:POKEE%-2,174:
POKEE%+2,174:POKEE%+120,174:
GOSUB1190
970 POKEE%-78,174
980 POKEE%-78,174:POKEE%+78,174:
POKEE%+82,174:GOSUB1190
990 SC=SC-8:POKES+4,128:A=A+1:GO
SUB370
1000 TT%=1:IFA<3GOTO600
1010 PRINT"{CLR}{ 9 DES}
{ 9 GIU' }";
1015 POKE198,0:PRINT"{RVS}
{ 5 SPAZI}FINE GIOCO"
1018 PRINT"{GIU'}{RVS}
{ 14 SPAZI}PUNTI= ";SC
1020 PRINT"{RVS}{GIU'}
{ 5 SPAZI}PREMI LA BARRA PE
R CONTINUARE{ 6 SPAZI}"
1030 PRINT"{RVS}{GIU'}
{ 2 SPAZI}QUALSIASI ALTRO T
ASTO PER TERMINARE"
1040 GETYY$:IFYYS$=""THEN1040
1050 IFYY$<>" THENPRINT"{CLR}":
END
1060 GOTO580
1070 REM
1080 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }":PRINT
TAB(10)"*ISTRUZIONI*":PRINT
1090 PRINTTAB(9)"{RVS}A{OFF} MUO
VE A SINISTRA":PRINTTAB(9)"
{RVS}D{OFF} MUOVE A DESTRA"
1100 PRINT:PRINTTAB(9)"{RVS}F3
{OFF} FA SALIRE DI UN PIANO
"
```

PAPER
20 soft

ritaglia
e
conserva
ti
attendono
grosse
sorprese!

```

1110 PRINTAB(9)"{RVS}F1{OFF} CA
NCELLA LO SPAZIO SUPERIORE"
1120 PRINT:PRINTTAB(9)"
{ 3 SPAZI>**PUNTI**"
1130 PRINT:PRINTTAB(9)"2 PER OGN
I NUOVO PIANO":PRINTTAB(8)"
-5 USANDO LA PULIZIA"
1140 PRINT:PRINTTAB(8)"-8 OGNI V
OLTA CHE VI COLPISCONO"
1150 PRINT"{ 3 GIU'"}:PRINTTAB(1
3)"PREMI LA BARRA"

```

```

1160 GETXXS:IFXXS=""THEN1160
1170 RETURN
1180 REM SOTTOPROGRAMMA TEMPO E
SUONO PER LA PERDITA DELL'
UOMO
1190 N=N-2:IFN<0THENN=0
1200 IFPEEK(E%)=38ORPEEK(E%)=39T
HENFORQ=1TO50:NEXT
1210 FORQ=1TO25:NEXT:RETURN

```



Joystick

Apicoltore

Vi troverete a combattere, nel bel mezzo di un campo di trifoglio, con delle terribili api giganti. Cercate di raggiungere l'alveare evitando le punture mortali.

Dopo aver copiato il programma ed averlo mandato in esecuzione con una istruzione RUN, vi viene presentato il titolo. Quindi, una pagina-video di istruzioni vi informa circa i punteggi ottenibili colpendo i vari bersagli del gioco e vi chiede di indicare uno dei tre livelli di difficoltà.

Ciascun livello fissa la velocità e la direzione delle api operaie e dei granchi mentre vi insegnano per il campo di trifoglio. Al livello 1, le api operaie si limitano a spostamenti verticali

e orizzontali, mentre ai livelli 2 e 3 esse si spostano anche diagonalmente. Al livello 3, dovette essere molto rapidi per evitare pungiglioni e chele.

Una volta selezionato il livello di difficoltà, vi troverete in un campo di trifoglio, a fianco di un gigantesco alveare pieno di fuchi. La prima delle otto navi spaziali che vi vengono concesse si trova proprio sopra l'alveare, al centro dello schermo.

Spostando il joystick verso destra si ottiene una rotazione della nave in senso orario; verso sinistra in senso antiorario. Premendo il pulsante del joystick si aziona il laser della nave spaziale.

```

1 POKE56,48:POKE55,0:CLR
5 POKE53280,2:POKE53281,0
10 DIMSP(8)
20 PRINT"{CLR}"
30 V=1:SC=0:CM=54272
40 GOSUB500:GOSUB800:GOSUB600
41 POKECM+24,15:POKECM+5,17:POKE
CM+6,241:POKECM,0:POKECM+12,1
7:POKECM+13,241
42 POKECM+7,0
45 GOSUB700
50 S=PEEK(56320):SW=(SAND4)/4:F=
(SAND16)/16
60 SR=(SAND8)/8
70 IFF=1THEN130

```

```

80 I=1:A=SH-32:J=P1:POKECM+8,200
:POKECM+11,129
90 J=J+SP(A):IFJ<SAORJ>2023THEN1
20
100 IFPEEK(J)<>32THENPOKEBN,32:G
OSUB310:GOTO120
110 POKEBN,32:POKEJ,42:POKEBN+C
M,3:BN=J:I=I+1:IFI<8THEN90
120 POKEBN,32:POKECM+11,128
130 IFSW=1THENIFSR=1THEN200
140 CC=1:IFSW=0THENCC=-1
150 POKECM+1,50:POKECM+4,33:IFP1
=P2THENJ=P1:GOSUB310
160 IFSH=40THENIFCC=1THENCC=-7
170 IFSH=33THENIFCC=-1THENCC=7

```

```

180 SH=SH+CC:POKEP1,SH:POKECM+4,
32
200 A=SH-32:MN=P1:P1=P1+SP(A):IF
P1<SAORP1>SETHENP1=MN
210 IFPEEK(P1)<>32THENJ=P1:POKEM
N,32:GOSUB300
220 POKEMN,32:POKEP1,SH:IFW=1THE
N250
230 P2=INT(RND(1)*21)+1783:MC=IN
T(RND(1)*6)+1:SX=41:SY=32:BC
=3:W=1
240 IFMC=2THENSX=44:SY=43:BC=5
250 A=SGN(P2-P1):M0=P2:P2=P2-A*H
:IFABS(P2-P1)>25THENP2=P2-A*
40
260 IFP2<SAORP2>SETHENP2=M0
270 IFA=0THENJ=P2:GOSUB310:GOTO5
0
280 POKECM+P2,MC:POKEM0,SY:POKEP
2,SX:POKECM+M0,BC:GOTO50
300 A=PEEK(J):IFA=43ORA<41THENP1
=MN:GOTO480
310 FORI=1TO5:POKEJ,42:POKEJ+CM,
2:POKECM+7,50:POKECM+11,129
311 POKECM+1,60:POKECM+4,33:POKE
J,32:NEXT
320 POKEJ+CM,3:N=SQ:IFJ=P2THENW=
0:SC=SC+150
330 IFP1=P2ORA=41THENSQ=SQ-1:P1=
1764:SH=39
340 IFJ>1903THENSC=SC+50:AQ=AQ-1

350 SC=SC+50:IFSC>HITHENHI=SC
370 PRINT"{HOME}{YEL}PUNTI:"SC;T
AB(33)"NAVI:"SQ:POKEP1+CM,3:
POKEP1,SH:POKECM+11,128
380 IFSQ=NTHEN410
390 FORI=1TO5:FORS=10TO80STEP2:P
OKECM+1,S:POKECM+4,33:FORA=1
TO10:NEXT:NEXT
400 POKECM+4,32:FORJ=1TO100:NEXT
:NEXT
410 IFAQ=0THENV=V+1:PRINT"{CLR}
{RED}{ 10 GIU' }{ 8 DES}SCIAM
E"V:FORI=1TO4000:NEXT:GOTO45

420 IFSQ<>0THEN480
430 PRINT"{HOME}{RED}{ 8 GIU' }"S
PC(14)** FINE GARA **
435 PRINTSPC(8)"{ 4 GIU' }VUOI RI
PROVARCI [S O N]"
440 GETA$:IFA$=""THEN440
450 IFA$="S"THENRESTORE:GOTO20
460 IFA$<>"N"THEN440
470 PRINT"{CLR}":END
480 RETURN
500 POKE36879,125:PRINT"{RED}
{ 7 GIU' }{ 14 DES}*{CYN}APIC
ULTORE{RED}*"
510 PRINT"{GRN}{ 7 GIU' }
{ 14 DES}RECORD={YEL}"HI
520 FORI=1TO3000:NEXT:RETURN
600 PRINT"{CLR}"SPC(5)"{RED}
{GIU'}USATE IL JOYSTICK PER
GIOCCARE"
605 PRINTSPC(10)"{BLU}{ 2 GIU' }
API"TAB(20)"SPC(5)"100"
610 PRINTSPC(10)"{GRN}{GIU'}TRIF
OGLIO"TAB(20)"+"SPC(6)"50"
615 PRINTSPC(10)"{RED}{GIU'}GRAN
CHIO"TAB(20)",SPC(5)"200"
620 PRINTSPC(10)"{YEL}{GIU'}ALVE
ARE"TAB(20)"@"SPC(6)"50"
625 PRINTSPC(15)"{BLU}{ 2 GIU' }
LIVELLI..."
630 PRINTSPC(12)"{RED}{GIU'}[1]
PRINCIPIANTE"
635 PRINTSPC(12)"{GIU'}[2] AVANZ
ATO":PRINTSPC(12)"{GIU'}[3]
ESPERTO"
640 PRINTSPC(9)"{BLU}{GIU'}SCEGL
I IL TUO LIVELLO"
650 GETA$:IFAS=""THEN650
660 H=VAL(A$):IFH<1ORH>3THEN650
670 RETURN
700 P1=1764:SH=39:SQ=8:SA=1064:S
E=1823
710 CT=55296:CE=56295:AQ=66:BN=S
A
720 PRINT"{CLR}":FORI=CTTOCE:POK
EI,3:NEXT
730 FORI=1TO50:A=INT(RND(1)*758)
+SA:POKECM+A,5:POKEA,43:NEXT
740 FORI=1824TO1903:POKEI+CM,7:P
OKEI,0:NEXT
750 FORI=1904TO2023:POKEI+CM,INT
(RND(1)*6)+1:POKEI,41:NEXT
760 PRINT"{HOME}{YEL}PUNTI:"SC;T
AB(33)"NAVI:"SQ:POKEP1+CM,3:
POKEP1,SH:RETURN
800 FORI=1TO8:READSP(I):NEXT:IFP
EEK(251)=123THENPOKE53272,29
:RETURN
805 PRINT"{ 7 SU}{ 6 DES}STO RID
EFINENDO I CARATTERI"
807 POKE251,123
810 DATA1,41,40,39,-1,-41,-40,-3
9
815 POKE56334,PEEK(56334)AND254:
POKE1,PEEK(1)AND251
816 FORI=0TO511:POKEI+12288,PEEK
(I+53248):NEXT
820 FORI=12552TO12623:READA:POKE
I,A:NEXT:FORI=12640TO12647:R
EADA:POKEI,A:NEXT
830 FORI=12288TO12295:POKEI,255:
NEXT:FORI=12632TO12639:READA
:POKEI,A:NEXT

```



```

835 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,P
    EEK(56334)OR1
836 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
    )+12
840 DATA0,96,112,120,207,120,112
    ,96,8,92,60,108,244,126,6,1
850 DATA16,254,254,108,56,16,16,
    16,16,58,60,54,47,126,96,128
860 DATA0,6,14,30,243,30,14,6,12
    8,96,126,47,54,60,58,16
870 DATA16,16,16,56,108,254,254,
    16,1,6,126,244,108,60,92,8
880 DATA195,231,231,126,60,219,1
    89,36,66,102,129,189,126,219
    ,189,36
885 DATA24,24,102,102,24,24,60,0
890 RETURN

```



Le tre carte

È questa una versione per computer del famoso gioco che consiste nell'indovinare dove si nasconde la carta vincente, l'asso di cuori. Il computer la mostra mentre ne cambia continuamente la posizione rispetto alle due carte perdenti.

All'inizio vi sarà chiesto il capitale di parten-

za, non superiore a 99999, quindi dopo ogni mescolamento di durata variabile vi chiederà il numero della carta (da 1 a 3) sulla quale successivamente punterete parte del vostro capitale. Il computer, dopo ogni puntata, scopre la carta e in caso di vincita raddoppia la cifra scommessa.

```

1 PRINT"{CLR}{BLK}{ 4 GIU' }QUAL'
  E'IL TUO CAPITALE":INPUTC:IPC>
  99999ORC<1THEN1
2 K=0
3 PRINT"{HOME}{BLK}{ 18 GIU' }BEN
  E,ORA HAI "C"$ { 4 SPAZI }DA SC
  OMMETTERE":FORX=1TO3000:NEXT
5 PRINT"{CLR}":V=0:E=0:POKE36879
  ,221:POKE36878,15
10 AS="{BLK}U{ 3 * }I{ 17 DES }_2
  { 2 SPAZI }_ { 17 DES }_
  { 2 SPAZI }_X{ 17 DES }_
  { 3 SPAZI }_ { 6 DES }"
20 BS="{BLK}_ { 3 SPAZI }_
  { 17 DES }_X{ 2 SPAZI }_
  { 17 DES }_ { 2 SPAZI }_2_
  { 17 DES }_J{ 3 * }K{ 6 DES }"
30 CS="{BLK}U{ 3 * }I{ 17 DES }_2
  { 2 SPAZI }_ { 17 DES }_
  { 2 SPAZI }_A{ 17 DES }_
  { 3 SPAZI }_ { 6 DES }"
40 DS="{BLK}_ { 3 SPAZI }_
  { 17 DES }_A{ 2 SPAZI }_
  { 17 DES }_ { 2 SPAZI }_2_
  { 17 DES }_J{ 3 * }K{ 6 DES }"
50 ES="{RED}U{ 3 * }I{ 17 DES }_A
  { 2 SPAZI }_ { 17 DES }_U*I_
  { 17 DES }_ { 2 _ }_S{ 2 _ }
  { 6 DES }"
60 FS="{RED}{ 2 _ }Q{ 2 _ }
  { 17 DES }_J*K_{ 17 DES }_
  { 2 SPAZI }_A_{ 17 DES }_J
  { 3 * }K{ 6 DES }"
70 GS="{BLU}U{ 3 * }I{ 17 DES }_
  [< 3 X>]_ { 17 DES }_ [< 3 X>]_
  { 17 DES }_ [< 3 X>]_ { 6 DES }"
80 HS="{BLU}_ [< 3 X>]_ { 17 DES }_
  _ [< 3 X>]_ { 17 DES }_ [< 3 X>]_
  _ { 17 DES }_J{ 3 * }K{ 6 DES }"
85 GOTO100
90 RS=GS:TS=GS:VS=GS:S$=HS:US=HS
  :ZS=HS:GOSUB100:GOTO1060
100 E=INT(RND(1)*12)+1:FORV=1TOE
  :Z=INT(RND(1)*3)+1
110 ONZGOTO130,140,150
130 RS=GS:S$=HS:TS=GS:US=HS:V$=I
  $:Z$=L$:GOTO290
140 TS=GS:US=HS:VS=GS:Z$=HS:R$=I
  $:S$=L$:GOTO290

```

```

150 V$=G$:Z$=H$:R$=G$:S$=H$:T$=I
  $:U$=L$:GOTO290
290 IFI$=ESANDL$=FSTHENPRINT"
  {HOME}{DES}{BLK}{ 4 DES}
  { 16 GIU'}QUESTA VINCE":GOTO
  300
295 PRINT"{HOME}{BLK}{ 5 DES}
  { 16 GIU'}QUESTA PERDE"
300 J=INT(RND(1)*3)+1:ONJGOTO310
  ,320,330
310 I$=A$:L$=B$:GOTO1000
320 I$=C$:L$=D$:GOTO1000
330 I$=E$:L$=F$
1000 POKE36877,251:FORX=1TO5:NEX
  T:POKE36877,0
1004 PRINT"{HOME}{ 3 DES}"R$:PRI
  NT"{HOME}{ 3 DES}{ 4 GIU'}
  "S$
1005 PRINT"{HOME}{ 9 DES}"T$:PRI
  NT"{HOME}{ 9 DES}{ 4 GIU'}
  "U$
1010 PRINT"{HOME}{ 15 DES}"V$:PR
  INT"{HOME}{ 15 DES}
  { 4 GIU'}"Z$
1012 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}
  { 5 DES}1{ 5 DES}2{ 5 DES}
  3"
1014 PRINT"{HOME}{BLK}
  { 19 GIU'}$";C
1015 IFV=E+1THENRETURN
1016 IFV=E+2THEN1030
1017 IFV=E+3THEN2000
1018 IFV=E+4THEN2100
1019 NEXT
1020 GOTO90
1060 PRINT"{HOME}{BLK}
  { 16 GIU'} QUALE SCEGLI?
  { 6 SPAZI}"
1061 GETA:IFA<1ORA>3THEN1061
1062 ONAGOTO1063,1064,1065
1063 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}
  { 5 DES}{RVS}1{ 5 DES}{OFF}
  2{ 5 DES}3":GOTO1066
1064 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}
  { 5 DES}1{ 5 DES}{RVS}2
  {OFF}{ 5 DES}3":GOTO1066
1065 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}
  { 5 DES}1{ 5 DES}2{ 5 DES}
  {RVS}3{OFF}"
1066 PRINT"{HOME}{BLK}
  { 15 GIU'}:INPUT" QUANTO P
  UNTI{ 2 SPAZI}";M:
1067 IFM>CTHENPRINT"{GIU'}NON SI
  FA CREDITO!":FORX=1TO1000:
  NEXT:PRINT"{SU}{ 19 SPAZI}
  ":GOTO1066
1070 ONAGOTO1100,1300,1600
1100 ONJGOTO1110,1130,1160
1110 R$=A$:S$=B$:V=E+4:GOTO1000
1130 R$=C$:S$=D$:V=E+4:GOTO1000
1160 R$=E$:S$=F$:V=E+3:GOTO1000
1300 ONJGOTO1310,1330,1360
1310 T$=A$:U$=B$:V=E+4:GOTO1000
1330 T$=C$:U$=D$:V=E+4:GOTO1000
1360 T$=E$:U$=F$:V=E+3:GOTO1000
1600 ONJGOTO1610,1630,1660
1610 V$=A$:Z$=B$:V=E+4:GOTO1000
1630 V$=C$:Z$=D$:V=E+4:GOTO1000
1660 V$=E$:Z$=F$:V=E+3:GOTO1000
2000 FORX=1TO100:NEXT:PRINT"
  {BLK}{HOME}{ 16 GIU'}
  { 3 SPAZI}BRAVO!HAI VINTO!
  { 3 SPAZI}":FORX=1TO1000:NE
  XT
2005 C=C+2*M
2010 GOTO3000
2100 FORX=1TO100:NEXT:PRINT"
  {BLK}{HOME}{ 16 GIU'}MI DIS
  PIACE,HAI PERSO.":FORX=1TO1
  000:NEXT
2105 C=C-M:IFC<1THEN4000
3000 PRINT"{HOME}{ 19 GIU'}
  { 3 SPAZI}ANCORA ?":GETA$:I
  FA$=""THEN3000
3010 IFA$="S"THENGOTO2
3050 END
4000 PRINT"{CLR}{ 8 GIU'}
  { 7 DES}SEI UNO{ 11 SPAZI}
  SCIALACQUATORE!"
4010 PRINT"{ 6 DES}HAI PERSO
  { 12 DES}TUTTO IL TUO
  { 10 DES}CAPITALE!"

```



French tutor

Il primo programma, dopo aver suonato una breve marsigliese, spiega quali tasti premere per ottenere i caratteri accentati e carica il secondo programma, dopo aver definito i caratteri programmati.

Il secondo programma è diviso in quattro sezioni: le prime due servono per esercitarsi a tradurre parole dal francese all'italiano e viceversa, mentre la terza e la quarta sezione servono come vocabolario francese-italiano e viceversa.

Per questioni di memoria esistono solo 101 parole disponibili.

programma I

```

10 POKE36879,237
20 PRINT"{CLR}{ 4 DES}{ 4 GIU' }
   {BLK}"CHR$(122)
30 FORT=1TO8
40 PRINTTAB(4)"{BLK}"CHR$(125)"
   {BLU}{RVS}{ 4 SPAZI}{WHT}
   { 4 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}"
50 NEXT
60 PRINTTAB(4)"{BLK}"CHR$(125)
70 PRINTTAB(4)"{BLK}"CHR$(125)
80 S1=36876:V=36878:POKEV,10
90 READN,D
100 IFN=-2THEN170
110 POKES1,(ABS(N))
120 FORT=1TO(ABS(D))
130 NEXTT
140 POKES1,0
150 FORT=1TO20:NEXTN
160 GOTO90
170 FORT=1TO2000:NEXTT
180 GOTO210
190 DATA-201,-125,-201,-187,-201
   ,-62,-215,-250,-215,-250,-21
   9,-250,-219,-250,-228,-375
200 DATA-223,-125,-215,-1000,-2,
   -2
210 POKE36879,26:PRINT"{CLR}
   {BLK}{ 9 GIU' }TAB(6)"VIC FR
   ENCH":PRINTTAB(7)"TUTORIAL"
230 PRINT"{ 7 GIU' }{DES}DEFINIZI
   ONE CARATTERI"
260 X=PEEK(56)-2:POKE52,X:POKE56
   ,X:POKE51,PEEK(55):CLR
270 CS=256*PEEK(52)+PEEK(51)
280 FORI=CSTOCS+511:POKEI,PEEK(I
   +32768-CS):NEXT
290 READX
300 IFX=-1THEN370
310 IFX<0THEN290

```

Coloro che possiedono le espansioni di memoria da 3, 8 e 16K RAM, possono aggiungere altri termini cambiando il numero di probabilità nell'istruzione RND alla riga 43 con il numero di parole presenti nei data, aggiungendo istruzioni DATA a quelle già presenti e mettendo, dopo tutte le istruzioni data questa linea: 60000 DATA xx,xx,xx,xx
N.B.

Il primo programma contiene un'istruzione NEW.

Si consiglia perciò di salvare il programma prima di farlo girare.

```

320 FORI=XTOX+7:READJ
330 IFJ<0THEN320
340 POKEI,J:NEXT
350 GOTO290
370 PRINT"{CLR}{BLK}{ 10 GIU' }"S
   PC(5)"ISTRUZIONI ?":PRINT:PR
   INTSPC(7)"{RED}$ {BLK}I O
   { 2 SPAZI}{RED}N{BLK}O"
380 GETAS:IFAS<>"N"ANDAS<>"S"THE
   N380
390 IFAS="N"THENPOKE36869,255:GO
   TO555
400 PRINT"{CLR}{ 6 GIU' }{BLK} IN
   QUESTO PROGRAMMA":PRINT"
   {GIU' }SONO STATI RIDEFINITI"
410 PRINT"{GIU' }{ 2 SPAZI}ALCUNI
   { 2 SPAZI}CARATTERI":PRINT"
   {GIU' }{ 2 SPAZI}PER INCLUDE
   E GLI":PRINT"{GIU' }
   { 7 SPAZI}ACCENTI"
420 PRINT"{ 3 GIU' }{ 7 SPAZI}PRE
   MI {RED}C{BLK}"
430 GETAS:IFAS<>"C"THEN430
440 PRINT"{CLR}{ 4 GIU' } I CARAT
   TERI FRANCESI":PRINT"{GIU' }
   { 3 SPAZI}SONO {BLU}BLU{BLK}
   , QUELLI{ 3 SPAZI}"
450 PRINT"CORRISPONDENTI DEL VIC
   ":PRINT"{ 7 SPAZI}SONO {GRN}
   VERDI{BLK}"
455 FORT=1TO4000:NEXT
456 PRINT"{CLR}"
460 POKE36869,255
470 PRINTTAB(4)"{BLU}+ {BLK}
   {RVS}= {GRN}+{OFF}"SPC(4)"
   {BLU}# {BLK}{RVS}= {GRN}#"
480 PRINT:PRINTTAB(4)"{BLU}$
   {BLK}{RVS}= {GRN}$ {OFF}"SPC(
   4)"{BLU}% {BLK}{RVS}= {GRN}%
   "

```

```

490 PRINT:PRINTTAB(4)"{BLU}&
{BLK}{RVS}={GRN}&{OFF}"SPC(
4)"{BLU}+{BLK}{RVS}={GRN}+
"
500 PRINT:PRINTTAB(4)"{BLU}ε
{BLK}{RVS}={GRN}ε{OFF}"SPC(
4)"{BLU}ε{BLK}{RVS}={GRN}ε
"
510 PRINT:PRINTTAB(4)"{BLU}*
{BLK}{RVS}={GRN}*{OFF}"SPC(
4)"{BLU}†{BLK}{RVS}={GRN}†
"
520 PRINT:PRINTTAB(4)"{BLU}[
{BLK}{RVS}={GRN}]{OFF}"SPC(
4)"{BLU}] {BLK}{RVS}={GRN}]
"
530 PRINT:PRINTTAB(4)"{BLU}=
{BLK}{RVS}={GRN}={OFF}"SPC(
4)"{BLU}<{BLK}{RVS}={GRN}<
"
535 PRINT:PRINTTAB(4)"{BLU}>
{BLK}{RVS}={GRN}>{OFF}"SPC(
4)"{BLU}/ {BLK}{RVS}={GRN}/
"
540 PRINT:PRINT"{BLK}{ 2 GIU' }
{ 7 SPAZI}PREMI {RED}C{BLK}"
550 GETA$:IFA$<>"C"THEN550
555 POKE36879,237
560 PRINT"{CLR}{ 8 GIU' }
{ 2 DES}{BLK}UN MOMENTO, PRE
GO..."
570 PRINT:PRINTTAB(6)"UN MOMENT,
":PRINTTAB(3)"S'IL VOUS PLA]
T.{WHT}"
580 POKE198,5:POKE631,78:POKE632
,69:POKE633,87:POKE634,13:PO
KE635,131:END
600 DATA7168,8,16,126,64,126,64,
126,0
610 DATA7168,8,16,126,64,126,64,
126,0
620 DATA7384,24,36,0,60,66,66,60
,0
630 DATA7392,28,34,64,64,34,28,8
,16
640 DATA7400,8,20,0,62,8,8,62,0
650 DATA7408,16,8,126,64,126,64,
126,0
660 DATA7416,30,40,72,78,72,40,3
0,0
670 DATA7448,16,8,66,66,66,66,60
,0
680 DATA7456,24,36,0,66,66,66,60
,0
690 DATA7464,36,0,60,66,66,66,60
,0
695 DATA7472,30,40,72,126,72,72,
78,0

```

```

700 DATA7504,16,8,60,66,126,66,6
6,0
710 DATA7504,16,8,60,66,126,66,6
6,0
720 DATA7512,24,36,0,60,66,126,6
6,0
725 DATA7544,36,0,66,66,66,66,60
,0
730 DATA7648,36,0,126,64,126,64,
126,0
740 DATA7656,24,36,126,64,126,64
,126,0
750 DATA7664,20,0,62,8,8,8,62,0
760 DATA-1

```

programma 2

```

1 POKE36879,27:PRINT"{CLR}":L$="
FRANCESE":K$="ITALIANO":R$="
{ 2 SPAZI}":POKE36869,240
2 PRINT"{CLR}{BLU}{RVS}"R$"DIGIT
A IL N.DESIDERATO"R$
3 PRINT:PRINT"{GRN}1){BLK} "L$"-
"K$SPC(5)"VOCAB.":PRINT:PRINT"
{GRN}2){BLK} "K$"-L$SPC(5)"VO
CAB."
4 PRINT"{GIU'}{GRN}3){BLK} "L$"-
"K$SPC(5)"TRADUZ.":PRINT:PRINT"
{GRN}4){BLK}"K$"-L$SPC(5)"T
RADUZ."
5 GETMQ$:IFVAL(MQ$)<1ORVAL(MQ$)>
4THEN6
6 GETM6869,255:ONVAL(MQ$)GOTO9,
18,27,35
7 CO=0:SC=0:PRINT"{CLR}{BLK}
{GIU'}{ 4 SPAZI}QUANTE PAROLE?"
8 GETA$:IFVAL(A$)<1THEN10
9 LETN=VAL(A$):IFCO=NTHEN14
10 PRINT"{CLR}{GIU'}{GRN}TRADUZ.
IN "K$;
11 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{RED}"TA
B(13)CO+1"{SIN} DI"N:GOSUB43
12 IFCO=NTHENGOSUB44:GOTO9
13 PRINT"{HOME}{BLK}{ 5 GIU'}"W$
;:INPUT$
14 IFT$=E$THENSC=SC+1:CO=CO+1:PR
INT"{BLU}CORRETTO":FORL=1TO15
00:NEXTL:GOTO11
15 IFT$<E$THENCO=CO+1:PRINT"
{BLU}SBAGLIATO ,ESSA E'{PUR}"
;E$:FORT=1TO1500:NEXTT:GOTO11
16 CO=0:SC=0:PRINT"{CLR}{BLK}
{GIU'}{ 4 SPAZI}QUANTE PAROLE
?"
17 GETA$:IFVAL(A$)<1THEN19
18 LETN=VAL(A$):IFCO=NTHEN23
19 PRINT"{CLR}{GIU'}{GRN}TRADUZ.
IN "L$;

```

```

22 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{RED}"TA
B(13)CO+1"{SIN} DI"N:GOSUB43
23 IFCO=NTHENGOSUB44:GOTO18
24 PRINT"{HOME}{BLK}{ 5 GIU'}"E$
;:INPUT$
25 IFT$=W$THENSC=SC+1:CO=CO+1:PR
INT"{BLU}CORRETTO":FORL=1TO15
00:NEXTL:GOTO20
26 IFT$<W$THENCO=CO+1:PRINT"
{BLU}SBAGLIATO, ESSA ERA
{ 3 SPAZI}"W$:FORT=1TO1500:NE
XTT:GOTO20
27 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}
{ 2 SPAZI}DIGITA LA PAROLA IN
"L$:PRINT"O {GRN}M{BLK} PER
IL MENU"
28 X$="XX":PRINT"{BLK}":INPUT$
29 IFT$="M"THENRUN
30 READE$,W$
31 IFW$=T$THENPRINT"{ 2 DES}
{BLU}"E$:FORT=1TO1500:NEXTT:P
RINT:RESTORE:GOTO27
32 IFW$=X$THENPRINT"{BLU}
{ 4 SPAZI}PROVA ANCORA ":REST
ORE:GOTO28
33 IFE$<T$THEN30
34 PRINT"{BLU}{ 4 SPAZI}PROVA AN
CORA ":RESTORE:GOTO28
35 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}
{ 2 SPAZI}DIGITA LA PAROLA IN
"K$:PRINT"O {GRN}M{BLK} PER
IL MENU"
36 X$="XX":PRINT"{BLK}":INPUT$
37 IFT$="M"THENRUN
38 READE$,W$
39 IFE$=T$THENPRINT"{ 2 DES}
{BLU}"W$:FORT=1TO1500:NEXTT:P
RINT:RESTORE:GOTO35
40 IFE$=X$THENPRINT"{BLU}
{ 4 SPAZI}PROVA ANCORA ":REST
ORE:GOTO36
41 IFW$<T$THEN38
42 PRINT"{BLU}{ 4 SPAZI}PROVA AN
CORA ":RESTORE:GOTO36
43 X=INT(RND(1)*101)+1:RESTORE:F
ORM=1TOX:READE$,W$:NEXTM:RETU
RN
44 PRINT:PRINT"{CLR}{BLK}
{ 4 GIU'}HAI FINITO":PRINT"HA
I TRADOTTO BENE"SC"
{ 2 SPAZI}PAROLE"
45 PRINT:PRINT"LA TUA VALUTAZION
E E'":PRINTINT((SC/N)*100);"P
ER CENTO"
46 PRINT:PRINT"ANCORA?(S-SI) (M-M
ENU)"
47 GETQ$:IFQ$<"S"ANDQ$<"M"THEN
47
48 IFQ$="S"THENRETURN

```

```

49 IFQ$="M"THENRUN
51 DATAESTATE,@T@,MELA,POMME,QUA
',ICI,LA,L*,NIDO,NID
52 DATACASA,MAISON,FATTORIA,FERM
E,DOVE,O#,STESSO,M=ME,SCATOLA
,BO]TE,FRANCESE,FRANCAIS
53 DATATORTA,G+TEAU,MUCCA,VACHE,
CAVALLO,CHEVAL,UCCELLO,OISEAU
,NATALE,NO<L,UOVO, UF
54 DATAOCCHIO, IL,LAVORO, UVRE,C
OSTO,CO$T,GUSTO,GO$T,PITTOST
O,PLUT[T,CREDERE,CRO]RE
55 DATATESTA,T=TE,ANIMALE,B=TE,T
ASTO,CL@,NOME,NOM,SI,OUI,NO,N
ON,NASO,NEZ,CAFFE,CAF@
56 DATARAGAZZO,GARCON,GIORNO,JOU
R,CASTELLO,CH+TEAU,NERO,NOIR,
BLU,BLEU,ROSSO,ROUGE
57 DATAVERDE,VERT,BIANCO,BLANC,V
IOLA,VIOLET,GIALLO,JAUNE,FEBB
RAIO,F@VRIER
58 DATAGINOCCHIO,N_UD,TASCA,T+CH
E,ALLIEVO,@L+VE,PASTA,P+TE,FO
RESTA,FOR=TE,O,OU
59 DATACORO,CH_UR,OSSO,OS,ORSO,O
URS,CAPRA,CH+VRE,CITTA',CIT@,
NOCE,NOIX,LUNA,LUNE
60 DATABUE,B_UF,PAPA',P+RE,MAMMA
,M+RE,BAMBINO,B@B@,MAGICO,F@E
,FERRO,FER,FUOCO,FEU
61 DATAFINESTRA,FEN-TRE,RIGA,R+G
LE,RISO,RIZ,MAIS,MA>S,CAPO,MA
]TRE,GRANO,BL@,MOLTO,TR+S
62 DATAPRESTO,T]T,VINO,VIN,VITA,
VIE,GIUGNO,JUIN,CODA,QUEUE,PI
EDE,PIED,ARMA,BRAS
63 DATAPAROLA,MOT,GAMBA,JAMBE,BA
MBINO,ENFANT,FORTE,FORT,COSTR
UIRE,B+TIR,A,*
64 DATASPADA,@P@E,DITO,DOIGT,CUO
RE,C_UR,CIELO,CIEL,BECCO,BEC,
CASA,MAISON
65 DATAPORTA,PORTE,SAPONE,SAVON,
COLPO,COUP,LABBRO,L+VRE,SCUOL
A,@COLE,SOLE,SOLEIL
66 DATALATTE,LAIT,THE,TH@,ACQUA,
EAU,FRECCIA,FL+CHE,FINE,FIN,Z
IA,TANTE,DENTE,DENT,XX,XX

```

**Aspettiamo
i tuoi lavori
migliori**

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

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

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

Se non siete già in modo G, premiate contemporaneamente CAPS SHIFT + S

Se dovete uscire dal modo G, premiate S

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

Se non siete già in modo G, premiate contemporaneamente CAPS SHIFT + S

Se dovete uscire dal modo G, premiate S

Simbolo grafico definito nel programma in uso.

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

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

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

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		{<7>}	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		{<8>}	
{SU}	SHIFT CSR		{GRN}	CTRL 6		{F1}	
{GIU'}	CSR		{BLU}	CTRL 7		{F2}	
{SIN}	SHIFT == CSR ==		{YEL}	CTRL 8		{F3}	
{DES}	== CSR ==		{<1>}	G 1		{F4}	
{RVS}	CTRL 9		{<2>}	G 2		{F5}	
{OPF}	CTRL 0		{<3>}	G 3		{F6}	
{BLK}	CTRL 1		{<4>}	G 4		{F7}	
{WHT}	CTRL 2		{<5>}	G 5		{F8}	
{RED}	CTRL 3		{<6>}	G 6			

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

PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!

PERSONAL SOFTWARE

L'unica che presenta software
per tutti i personal:

Commodore, Apple, Sinclair, T.I., HP,
Sharp, Sega, Olivetti, ecc.



BIT: La più letta, la prima e più diffusa.
TEST: Decision Mate V
SUPERBIT - 64 pagine di programmi
per i vostri personal computer.



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**