

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

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

# PAPER



# soft

# 39

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

Anno 2 - N° 39 - 11 ottobre 1985

- Bandiere Caccia allo squalo
- Bruco
- Arrivano i pompieri
- Scale del Paradiso
- Le palline
- Paroloni
- Battaglia aerea

L. 1300

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



# 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 codifica {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 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.



# PAPER soft

## Cl6z-plus/4

- 6** **Caccia allo squalo**  
di D. Maxwell trad. e adatt. di F. Sarcina
- 9** **Arrivano i pompieri**  
di F. Sarcina

## VIC-20

- 12** **Le palline**  
di T. Hempstead trad. e adatt. di M. Anticoli
- 15** **Battaglia aerea**  
di C. Coldfield trad. e adatt. di M. Anticoli

## TI-99/4A

- 17** **Bandiera (Basic)**  
di R. Didi trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 22** **Bruco (Basic)**  
di V. Apps trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

## sinclair Spectrum

- 24** **Scale per il Paradiso**  
di J. Hammett trad. e adatt. di C. Panzalis
- 29** **Paroloni**  
di C. Moore trad. e adatt. di C. Panzalis

J. soft s.r.l.  
**DIREZIONE, REDAZIONI  
E AMMINISTRAZIONE**  
V.le Restelli, 5  
20124 Milano  
Tel.: 68.88.228-68.37.97

**DIRETTORE RESPONSABILE:**  
Pietro Dell'Orco

**COORDINAMENTO TECNICO:**  
Lucio Bragagnolo  
Mauro Cristulib Grizzi

**REDAZIONE:**  
Carlo Panzalis  
Franco Sarcina

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE**  
Margherita La Noce  
Ivana Rossi  
Raffaella Toffolatti

**FOTOCOMPOSIZIONE:**  
Graphotek  
Via Astesani, 16 - Milano  
Tel. 64.80.397

**CONTABILITÀ:**  
Giulia Padrazzini  
Flavia Bonalti

**AUTORIZZAZIONE ALLA  
PUBBLICITÀ:**  
Aut. Min. Rich.

**STAMPA:**  
Intergrafica - Pioltello (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)  
68.82.895-68.80.606-68.87.233  
Tix 316213 REINA 1  
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. 1.300  
Numero arretrati L. 2.600

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



# STOP BUG

## Stop Bug

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 ab-

bia 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 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} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
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 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
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 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
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
```

## 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 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
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 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
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 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
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
```



## Caccia allo squalo

Questo volta il vostro C16 vi porta in mezzo all'oceano a bordo di una barca attrezzatissima per la caccia allo squalo. Avete infatti a disposizione, oltre ad un moderno fucile anti-squalo, un potente sonar che vi permette di localizzare con molta precisione la presenza del pescecane. Più il suono è acuto, più la preda è vicina; quando pensate di essere ad una distanza favorevole potete sparare una o più volte. Per dirigere la barca dovete utilizzare i tasti cursore; la direzione in cui la barca si muove viene visualizzata tramite i caratteri

A (avanti), I (indietro), D (destra) e S (sinistra). Per sparare usate la barra spaziatrice. Fate attenzione a non allontanarvi troppo dall'obiettivo e a non sprecare l'energia di cui disponete: essa infatti serve a far funzionare sia il sonar che il fucile anti-squalo. La caccia termina se colpite il pescecane, se perdetevi il contatto con lui oppure se esaurite l'energia. Dopo ogni partita vi viene assegnato un punteggio variabile tra 0 e 100, dipendente dalla distanza da cui avete fatto fuoco e dal fatto che abbiate colpito o meno lo squalo. Buona caccia!

```

10 REM *CACCIA ALLO SQUALO*                               :rem 42
20 DIMX$(2),Y$(2),TU(3,8),COS$(2)                         :rem 137
30 D$="{HOME}{ 15 GIU' }"                                 :rem 94
40 COLOR0,1:COLOR4,7,3:VOL8                               :rem 130
60 NG=0:MR=0                                              :rem 174
70 FORRE=0TO2:                                           :rem 97
80 READX$(RE),Y$(RE)                                     :rem 121
90 NEXT                                                  :rem 168
100 DATA "{RVS}S{OFF}","{RVS}A{OFF}","","","{RVS}D{OFF}"," :rem 208
    {RVS}I{OFF}"
110 REM *SUONO*                                           :rem 94
120 FORTU=1TO3                                           :rem 103
130 FORNO=1TO8                                           :rem 97
140 READTU(TU,NO)                                        :rem 29
150 NEXTNO,TU                                           :rem 71
160 DATA596,685,596,685,596,643,685,685                :rem 250
170 DATA453,516,571,596,643,685,704,704                :rem 213
180 DATA516,453,383,345,262,169,118,118                :rem 199
190 COS$(0)="PECCATO, SEI ANDATO TROPPO LONTANO"         :rem 20
200 COS$(1)="COMPLIMENTI, LO HAI COLPITO!!"             :rem 129
210 COS$(2)="HAI TERMINATO TUTTA L'ENERGIA"            :rem 210
220 GOTO1080                                             :rem 150
230 REM *BEEP*                                           :rem 233
240 SOUND1,TN,TM                                         :rem 235

```



280	RETURN	:rem	122
290	REM *INIZIALIZZAZIONE*	:rem	166
300	NG=NG+1:	:rem	144
310	SX=INT(70*RND(0))-20	:rem	61
320	SY=INT(70*RND(0))-20	:rem	63
330	DI=ABS(SX)+ABS(SY):IFDI<50THEN310	:rem	234
340	MD=DI:SD=DI	:rem	141
350	EN=300:SH=0:HI=0:NS=0	:rem	189
360	VX=0:VY=0	:rem	10
370	RETURN	:rem	122
380	REM *INPUT VELOCITA'*	:rem	225
390	GETK\$	:rem	235
400	VX=4*((K\$="{SIN}")-(K\$="{DES}"))	:rem	151
410	VY=4*((K\$="{SU}")-(K\$="{GIU'}"))	:rem	129
420	SH=(K\$=" ")	:rem	175
430	RETURN	:rem	119
440	REM *CALCOLO DISTANZA*	:rem	43
450	SX=SX-VX	:rem	7
460	SY=SY-VY	:rem	11
470	EN=EN+(VX<>0)+(VY<>0)-1	:rem	5
480	IFEN<=0THENEN=0:GOTO600	:rem	159
490	REM *ALLONTANAMENTO SQUALO*	:rem	199
500	SX=SX+SGN(SX)	:rem	55
510	SY=SY+SGN(SY)	:rem	59
520	DI=ABS(SX)+ABS(SY)	:rem	49
530	IFDI<MDTHENMD=DI	:rem	11
540	IFDI>100THEN600	:rem	73
550	IFNOTSHTHEN600	:rem	122
560	NS=NS+1	:rem	118
570	EN=INT(EN-.5*DI)	:rem	130
580	IFEN<=0THENEN=0:GOTO600	:rem	160
590	HI=INT(DI*RND(0))<=1	:rem	110
600	RETURN	:rem	118
610	REM *OUTPUT*	:rem	192
620	GOSUB1030	:rem	220
630	PRINTLEFT\$(D\$,8);TAB(SGN(VX)+19);X\$(SGN(VX)+1);	:rem	247
640	PRINTLEFT\$(D\$,8+SGN(VY));TAB(19);Y\$(SGN(VY)+1);	:rem	251
650	IFSHTHEN TM=10:TN=100:GOSUB230:GOTO670	:rem	60
660	TM=20:TN=(140-DI)*8:GOSUB230	:rem	70
670	PRINT"{HOME}{GIU'}";TAB(15);EN"{SIN} UNITA' { 2 SPAZI}"	:rem	178
680	RETURN	:rem	126
690	REM *SCHERMO*	:rem	232
700	PRINT"{CLR}{GIU'}{YEL}";SPC(7)"ENERGIA:"EN"UNITA'"	:rem	75
710	PRINTLEFT\$(D\$,15);SPC(4)"PER MUOVERTI USA I TASTI CUR SORE"	:rem	229
720	PRINT"{ 2 DES}PER SPARARE USA LA BARRA SPAZIATRICE"	:rem	182



730	GOSUB1030	:rem	222
740	PRINTLEFT\$(D\$,8);SPC(7)"DIREZIONE"	:rem	42
750	PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";SPC(7)"<RETURN>{ 2 SPAZI}PER I NIZIARE"	:rem	43
760	GETAN\$:IFAN\$<>CHR\$(13)THEN760	:rem	168
770	PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";SPC(7)"{ 22 SPAZI}"	:rem	145
780	RETURN	:rem	127
790	REM *FINE PARTITA*	:rem	15
800	PRINT"{HOME}{GIU' }";SPC(4);CO\$(CA-1)	:rem	87
810	FORNO=1TO8	:rem	102
820	TN=TU(CA,NO):TM=20:GOSUB230	:rem	137
830	NEXT	:rem	218
850	PRINT"{CLR}{GIU' }POSIZ. INIZIALE:";SD;TAB(20);"M"	:rem	199
860	PRINT"NUMERO DI COLPI:";NS	:rem	95
870	PRINT"POSIZ. FINALE:{ 2 SPAZI}";MD;TAB(20);"M"	:rem	121
880	IFHITHEPRINT"COLPITO DA:{ 5 SPAZI}";DI;TAB(20);"M"	:rem	242
890	IFHITHENRE=50+EN/4+SD/10:GOTO910	:rem	169
900	RE=50-DI/2	:rem	237
910	RE=INT(RE)	:rem	65
920	IFRE>100THENRE=100	:rem	36
930	IFRE<0THENRE=0	:rem	97
940	TR=TR+RE	:rem	232
950	IFRE>MRTHEENMR=RE	:rem	67
960	PRINT"{ 2 GIU' }SITUAZIONE"	:rem	157
970	PRINT"{ 10 E}"	:rem	35
980	PRINT"NUMERO DI PARTITE:";NG	:rem	248
990	PRINT"PUNTEGGIO ATTUALE:";RE	:rem	65
1000	PRINT"MEDIA:{ 12 SPAZI}";INT(TR/NG)	:rem	13
1010	PRINT"RECORD:{ 11 SPAZI}";MR	:rem	102
1020	RETURN	:rem	163
1030	REM *SPAZI VUOTI*	:rem	26
1040	PRINTLEFT\$(D\$,7);TAB(18);"{ 3 SPAZI}"	:rem	8
1050	PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}"	:rem	99
1060	PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}"	:rem	100
1070	RETURN	:rem	168
1080	REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*	:rem	142
1090	GOSUB290	:rem	229
1100	GOSUB690	:rem	225
1110	GOSUB380	:rem	222
1120	GOSUB440	:rem	220
1130	GOSUB610	:rem	220
1140	CA=-3*(EN=0)-2*HI-(DI>100)	:rem	86
1150	IFCA=0THEN1110	:rem	57
1160	GOSUB790	:rem	232
1170	PRINT	:rem	86
1180	FORI=1TO10:GETK\$:NEXT	:rem	110
1190	PRINT"{GIU' }UN'ALTRA PARTITA (S/N)?"	:rem	96



```

1200 GETKEYAN$
1210 IFAN$="S" THEN 1090
1220 IFAN$(">"N" THEN 1200
1230 END

```

```

:rem 63
:rem 211
:rem 5
:rem 157

```

## Arrivano i pompieri

Clé & plus/4

*I pompieri hanno ancora lavoro. In città un grattacielo va a fuoco, e bisogna salvare gli sfortunati inquilini che si gettano dalle finestre per evitare le fiamme. Tu sei appunto al comando degli uomini che trasportano il telone di salvataggio. Usando i tasti O e P la tua squadra corre rispettivamente a sinistra e a destra, mentre con Q e W i tuoi*

*uomini camminano nelle due stesse direzioni. Dato che il fuoco si muove verso il basso, hai sempre meno tempo a disposizione per spostare il telone e raccogliere coloro che cadono. Devi salvare il maggior numero possibile di persone, ma ricordati che se perdi 10 inquilini il gioco finisce e la tua carriera di pompiere subisce un declassamento.*

```

100 COLOR4,1:GOTO800
110 K=PEEK(2038)
120 IFK(">64 THEN 140
130 FORDE=1 TO 175:NEXT
140 OC=FC
150 IFK=62 AND FC(">6 THEN FC=FC-1
160 IFK=9 AND FC("<33 THEN FC=FC+1
170 IFK=38 AND FC(">8 THEN FC=FC-3
180 IFK=41 AND FC("<32 THEN FC=FC+3
190 IF OC=FC THEN 300
200 REM
210 FORJ=3996 TO 4028
220 POKEJ,32
230 NEXTJ
240 POKE3991+FC,37
250 POKE2967+FC,70
260 POKE3992+FC,39
270 POKE2968+FC,71
280 POKE3993+FC,38
290 POKE2969+FC,70
300 RETURN

```

```

:rem 172
:rem 93
:rem 21
:rem 43
:rem 237
:rem 193
:rem 191
:rem 202
:rem 238
:rem 67
:rem 118
:rem 77
:rem 158
:rem 30
:rem 229
:rem 229
:rem 234
:rem 233
:rem 236
:rem 235
:rem 115

```



310 REM	:rem	120
320 IFJP=1THEN400	:rem	239
330 CL=INT(RND(0)*18)+9	:rem	250
340 RW=TW	:rem	40
350 S3=35:CT=72	:rem	58
360 JP=1	:rem	161
370 NC=NC+1	:rem	85
380 IFNC/5<>INT(NC/5)THEN400	:rem	141
390 GOSUB690	:rem	187
400 RW=RW+1	:rem	127
410 IFRW<>24THEN510	:rem	114
420 REM	:rem	122
430 LS=LS+1	:rem	110
440 SOUND1,400,40	:rem	162
450 POKE4032+CL,41	:rem	220
460 POKE3008+CL,66	:rem	230
470 JP=0	:rem	162
480 PRINT"{HOME}"TAB(29)LS	:rem	178
490 IFLS=10THEN1290	:rem	100
500 GOTO680	:rem	108
510 POKE(RW-1)*40+CL+3072,S3	:rem	14
520 POKE(RW-1)*40+CL+2048,CT	:rem	34
530 S3=PEEK(RW*40+CL+3072)	:rem	185
540 CT=PEEK(RW*40+CL+2048)	:rem	205
550 SOUND1,6000/RW,10	:rem	171
560 POKERW*40+CL+3072,40	:rem	66
570 POKERW*40+CL+2048,69	:rem	80
580 IFRW<>23THEN680	:rem	129
590 POKERW*40+CL+3072,S3	:rem	103
600 POKERW*40+CL+2048,CT	:rem	114
610 IFFC<>CLTHEN680	:rem	133
620 SV=SV+1	:rem	131
630 SOUND1,900,40	:rem	168
640 POKE3992+FC,39	:rem	236
650 POKE2968+FC,71	:rem	235
660 JP=0	:rem	163
670 PRINT"{HOME}"TAB(11)SV	:rem	180
680 RETURN	:rem	126
690 TW=TW+2	:rem	143
700 RW=RW+2	:rem	131
710 IFTW>22THEN1210	:rem	103
720 FORJ=7TO31	:rem	69
730 SOUND3,600,5	:rem	121
740 POKE(TW-3)*40+J+3072,32	:rem	177
750 POKE(TW-2)*40+J+3072,32	:rem	177
760 POKE(TW-1)*40+J+3072,36	:rem	181
770 POKE(TW-1)*40+J+2048,66	:rem	187
780 NEXTJ	:rem	40
790 RETURN	:rem	128
800 GOSUB1430	:rem	224
810 FORJ=14608TO14671	:rem	176



820	READB	:rem	248
830	POKEJ,B	:rem	130
840	NEXT	:rem	219
850	DATA255,255,255,255,255,255,255,255	:rem	203
860	DATA255,129,129,129,129,129,129,255	:rem	204
870	DATA0,0,145,170,223,235,255,255	:rem	232
880	DATA48,120,48,124,179,49,72,204	:rem	253
890	DATA12,30,12,62,205,140,18,51	:rem	123
900	DATA0,0,0,0,0,129,255	:rem	63
910	DATA56,56,145,125,56,56,40,68	:rem	152
920	DATA0,0,0,1,56,254,120,48	:rem	175
930	PRINT"{CLR}{YEL}"	:rem	158
940	COLOR0,1	:rem	169
950	COLOR4,1	:rem	174
960	FC=6:OC=6:TW=7:VOL8	:rem	150
970	REM	:rem	132
980	FORK=6TO22	:rem	77
990	POKEK*40+3079,34	:rem	59
1000	POKEK*40+2055,72	:rem	85
1010	NEXT	:rem	1
1020	FORK=6TO22	:rem	111
1030	POKEK*40+3103,34	:rem	81
1040	POKEK*40+2079,72	:rem	95
1050	NEXT	:rem	5
1060	FORJ=6TO22STEP2	:rem	224
1070	FORK=8TO30	:rem	117
1080	POKEJ*40+K+3072,35	:rem	209
1090	POKEJ*40+K+2048,72	:rem	213
1100	NEXT:NEXT	:rem	122
1110	FORJ=7TO21STEP2	:rem	220
1120	FORK=8TO30	:rem	113
1130	POKEJ*40+K+3072,35	:rem	205
1140	POKEJ*40+K+2048,72	:rem	209
1150	NEXT:NEXT	:rem	127
1160	PRINT"{HOME}"TAB(3)"SALVATI: "SPC(11)"PERSI: "	:rem	51
1170	GOSUB240	:rem	223
1180	GOSUB110	:rem	220
1190	GOSUB320	:rem	224
1200	GOTO1180	:rem	198
1210	SOUND1,596,20	:rem	220
1220	SOUND1,685,20	:rem	220
1230	SOUND1,643,20	:rem	215
1240	SOUND1,704,40	:rem	216
1250	FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NEXT	:rem	3
1260	PRINT"CONGRATULAZIONI!{GIU'}"	:rem	69
1270	PRINTSTR\$(SV)" VITE SALVATE.{GIU'}"	:rem	57
1280	GOTO1340	:rem	204
1290	FORJ=1000TO300STEP-20	:rem	252
1300	SOUND1,J,5	:rem	85
1310	FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NEXT	:rem	0



1320 PRINT"10 VITE PERSE - SEI RETROCESSO DI GRADO!"	:rem	225
1330 GOTO1340	:rem	200
1340 FORJ=1TO10	:rem	107
1350 GETGAS	:rem	85
1360 NEXTJ	:rem	83
1370 INPUT"PROVI ANCORA";Q\$	:rem	147
1380 IFQ\$="N"THEN1410	:rem	148
1390 SV=0:LS=0:NC=0	:rem	97
1400 GOTO930	:rem	154
1410 SCNCLR:POKE65298,196:POKE65299,208	:rem	12
1420 END	:rem	158
1430 REM INIZIO CARATTERI=14336 (\$3800)	:rem	155
1440 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 GIU' }MO":PRINT" { 5 GIU' }TD000 D6FF 3800":PRINT"{GIU' }X":PRINT" {GIU' }GO1470{HOME}"	:rem	48
1450 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56	:rem	188
1460 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem	:rem	164
1470 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56:RETURN	:rem	77

VIC-20

## Le palline

Questa volta il vostro compito è di occuparvi di un fiore galattico che si trova chiuso in una stanza senza vie d'uscita. Nella stanza sono presenti anche due palline che cercano di uccidere il nostro fiore colpendolo. Ma il fiore, essendo extraterrestre, è un pò diverso da quelli che siamo abituati a vedere nei nostri giardini: esso infatti può muoversi per schivare le malefiche palline; naturalmente sarete voi a comandare i suoi spostamenti, uti-

lizzando i seguenti tasti:

[A] per andare verso l'alto;  
[Z] per andare verso il basso;  
[,] per andare a sinistra  
[.] per andare a destra.

In cima allo schermo viene visualizzato il vostro punteggio, che sarà tanto più alto quanto più a lungo riuscirete a difendere l'incolumità del prezioso fiore; arrivati a 100 punti le palline da due diverranno tre.

10 REM LE PALLINE	:rem	219
20 GOSUB690	:rem	129
30 GOSUB420	:rem	121
40 GOSUB470	:rem	127
50 GETAS	:rem	170



```

60 IFA$="" THEN A$=B$ :rem 18
70 IFA$="A" THEN BP=-22: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 :rem 56
80 IFA$="Z" THEN BP=22: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 :rem 37
90 IFA$="," THEN BP=-1: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 :rem 242
100 IFA$="." THEN BP=1: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 :rem 239
110 POKEPB,32 :rem 228
120 PB=PB+BP: IFPEEK(PB)=81 THEN 370 :rem 241
130 POKEPB,88 :rem 241
140 POKE30720+PB,6 :rem 223
150 B$=A$ :rem 158
160 POKEBA+(22*AU)+AR,32 :rem 56
170 POKEBB+(22*BU)+BR,32 :rem 60
180 IFSC>100 THEN POKEBC+(22*CU)+CR,32 :rem 99
190 AU=AU+MA: IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=102 THEN MA=-MA: AU=AU+MA :rem 189
200 AR=AR+MB: IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=102 THEN MB=-MB: AR=AR+MB :rem 173
210 BU=BU+MC: IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=102 THEN MC=-MC: BU=BU+MC :rem 197
220 BR=BR+MD: IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=102 THEN MD=-MD: BR=BR+MD :rem 190
230 IFSC>100 THEN CU=CU+ME: IFPEEK(BC+(22*CU)+CR)=102 THEN ME=-ME: CU=CU+ME :rem 249
240 IFSC>100 THEN CR=CR+MF: IFPEEK(BC+(22*CU)+CR)=102 THEN MF=-MF: CR=CR+MF :rem 242
250 IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=88 THEN 370 :rem 243
260 IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=88 THEN 370 :rem 247
270 IFSC>100 AND PEEK(BC+(22*CU)+CR)=88 THEN 370 :rem 51
280 POKEBA+(22*AU)+AR,81 :rem 63
290 POKE30720+BA+(22*AU)+AR,1 :rem 47
300 POKEBB+(22*BU)+BR,81 :rem 59
310 POKE30720+BB+(22*BU)+BR,1 :rem 43
320 IFSC>100 THEN POKEBC+(22*CU)+CR,81 :rem 99
330 IFSC>100 THEN POKE30720+BC+(22*CU)+CR,1 :rem 83
340 SC=SC+1 :rem 92
350 PRINT "{HOME}{RVS}{BLK}{ 5 SPAZI}PUNTI =";SC; :rem 247
360 GOTO 50 :rem 55
370 POKE36879,8: PRINT "{CLR}" :rem 220
380 FORX=1 TO 5 :rem 32
390 PRINT TAB(6) "{WHT}{RVS}HAI PERSO!{ 2 GIU}'" :rem 128
400 NEXT X :rem 43
410 PRINT "{RVS}PUNTEGGIO FINALE =";SC:GOTO 780 :rem 249
420 PB=7725:BA=7680:MA=1:MB=1 :rem 118
430 BB=7680:BC=7680:MC=1:MD=1 :rem 111
440 AU=3:BU=9:CU=16:ME=1 :rem 149
450 AR=28:BR=130:CR=8:MF=1 :rem 241
460 RETURN :rem 122
470 PRINT "{CLR}" :rem 255
480 POKE36879,168 :rem 167
490 FORZZ=1 TO 22 :rem 173
500 POKE7701+ZZ+YY,102 :rem 14

```

510	POKE38421+ZZ+YY,0	:rem	223
520	NEXTZZ	:rem	138
530	YY=YY+462	:rem	0
540	IFYY>462THEN560	:rem	126
550	GOTO490	:rem	112
560	FORZZ=1TO21	:rem	170
570	POKE7680+(22*ZZ)+XX,102	:rem	248
580	POKE38400+(22*ZZ)+XX,0	:rem	192
590	NEXTZZ	:rem	145
600	XX=XX+21	:rem	193
610	IFXX>21THEN630	:rem	63
620	GOTO560	:rem	108
630	FORXX=7794TO7807:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT	:rem	174
640	FORXX=7882TO7895:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT	:rem	180
650	FORXX=7992TO8005:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT	:rem	167
660	FORXX=8080TO8093:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT	:rem	164
670	PRINT"{HOME}{RVS}{BLK}{ 22 SPAZI}"	:rem	35
680	RETURN	:rem	126
690	PRINT"{CLR}"	:rem	3
700	POKE36879,200	:rem	149
710	FORX=0TO12	:rem	74
720	POKE36878,15	:rem	106
730	POKE36875,90+(10*X)	:rem	202
740	PRINT"{GIU'}{BLU}{ 6 SPAZI}LE PALLINE"	:rem	50
750	FORTD=1TO50:NEXTTD:POKE36877,0	:rem	118
760	NEXTX:POKE36875,0	:rem	6
770	FORTD=1TO1000:NEXTTD:RETURN	:rem	26
780	PRINT"{WHT}{ 2 GIU'}{RVS}{DES}GIOCHI ANCORA? (S/N) {DES}{OFF}"	:rem	60
790	GETR\$:IFR\$=""THEN790	:rem	133
800	IFR\$="S"THENRUN	:rem	149
810	IFR\$="N"THENPRINT"{CLR}":END	:rem	17
820	GOTO790	:rem	115



## Battaglia aerea

Questa volta ti trovi nei panni di un coraggioso aviatore della prima Guerra Mondiale, che ha ingaggiato un duello aereo con un biplano nemico (comandato dal VIC 20). Il tuo aereo è quello nero, mentre quello del computer è bianco. Hai a disposizione tre "vite", così come il tuo avversario: ne perdi una

se vieni abbattuto o se ti scontri con l'altro aereo (in questo caso sia tu che il VIC perdete una vita). Usa [f1] per far ruotare l'aereo in senso antiorario, [f3] per farlo ruotare in senso orario ed [f7] per sparare. Preparati allora ad imitare le gesta del grande Barone Rosso!

```

100 PRINT"{CLR}{GRN}{RVS}{ 3 SPAZI}ATTENDERE{ 2 SPAZI}PRE
    GO{ 3 SPAZI}{OFF}" :rem 208
110 POKE56,28:POKE52,28:POKE57,0:POKE53,0:CLR:FORT=0TO511
    :POKE7168+T,PEEK(32768+T):NEXT :rem 31
120 GOSUB480:GOSUB420:GOSUB410:C=38400:V=7680:POKE36878,1
    5 :rem 180
130 POKEV+22*S+T,32:POKEV+22*P+R,32+A:POKEC+22*P+R,0:S=P:
    T=R:IFS=YANDT=ZTHENGOSUB290 :rem 246
140 POKEV+22*Y+Z,32:POKEV+22*U+W,40+AA:POKEC+22*U+W,1:Y=U
    :Z=W:IFP=YANDR=ZTHENGOSUB290 :rem 105
150 POKE36876,200-P:POKE36875,230-U :rem 199
160 F=-2*(RND(1)>.5)ANDG=-1ANDABS(P-U)<7ANDABS(R-W)<7
    :rem 50
170 K=PEEK(197):IFG=1THENA=A+(K=47)-(K=39):F=-(K=63):A=A+
    8*((A>8)-(A<1)) :rem 187
180 AA=AA+(RND(1)>.9)-(RND(1)>.9):AA=AA+8*((AA>8)-(AA<1))
    :rem 249
190 IFF>0THENGOSUB220 :rem 32
200 U=U+E(AA)+22*((U>22)-(U<2)):W=W+E(AA+8)+21*((W>21)-(W
    <0)) :rem 173
210 P=P+D(A)+22*((P>22)-(P<2)):R=R+D(A+8)+21*((R>21)-(R<0
    )):G=-G:GOTO130 :rem 59
220 CT=0:IFF=1THENYY=F(A):XX=F(A+8):X1=P:Y1=R:GOTO240
    :rem 25
230 X1=U:Y1=W:YY=G(AA):XX=G(AA+8) :rem 239
240 POKE36874,250:IFX1>22ORX1<1ORY1<0ORY1>21THENPOKE36874
    ,0:GOTO280 :rem 85
250 IFCT>0THENIFPEEK(V+22*X1+Y1)>32THEN320 :rem 19
260 IFCT>0THENPOKEV+22*X1+Y1,58:POKEC+22*X1+Y1,0:POKEV+22
    *X1+Y1,32 :rem 182
270 POKE36874,0:X1: ` -XX:Y1=Y1-YY:CT=CT+1:IFCT<6THEN240
    :rem 152

```



```

280 F=0:RETURN :rem 103
290 FORN=250TO120STEP-1:POKE36877,N:POKE36876,N:POKE36875
,N :rem 71
300 POKEV+22*P+R,23:POKEV+22*P+R,24:NEXT:L1=L1-1:L2=L2-1
:rem 31
310 POKEV+22*P+R,32:GOSUB410:GOTO580 :rem 143
320 FORN=1TO4:POKEV+22*X1+Y1,32+N:FORDL=130TO250STEP5:POK
E36875,DL:POKE36876,DL :rem 97
330 NEXTDL,N:POKEV+2*X1+Y1,32:POKE36875,Y:POKE36876,0
:rem 194
340 IFF=1THENL2=L2-1:U=20:W=20:AA=1 :rem 40
350 IFF=2THENL1=L1-1:P=20:R=20:A=1 :rem 221
360 POKE36874,0:GOSUB410:GOTO280 :rem 140
370 IFL1=0ANDL2=0THENPRINT"{CLR}{ 4 SPAZI}RISULTATO PARI"
:GOTO400 :rem 94
380 IFL1=0THENPRINT"{CLR}{ 5 SPAZI}IL VIC VINCE" :rem 147
390 IFL2=0THENPRINT"{CLR}{ 2 SPAZI}IL GIOCATORE VINCE"
:rem 80
400 FORDL=1TO5000:NEXT:GOSUB450:RUN :rem 220
410 PRINT"{HOME}GIOCATORE "L1" VIC "L2"{ 2 SPAZI}":ON-(L1
=0ORL2=0)GOTO370:RETURN :rem 51
420 POKE36879,8:PRINT"{CLR}{WHT}{ 2 DES} BATTAGLIA
{ 2 SPAZI}AEREA ":PRINT"{ 3 GIU'} PER MUOVERE PREMERE
:" :rem 144
430 PRINT"{GIU'}{ 4 SPAZI}F1 = ANTIORARIO":PRINT"
{ 4 SPAZI}F3 = ORARIO":PRINT"{ 4 SPAZI}F7 = FUOCO"
:rem 243
440 PRINT"{ 2 GIU'} GIOCATORE=AEREO NERO":PRINT"{GIU'}
{ 3 SPAZI}VIC=AEREO BIANCO" :rem 88
450 PRINT"{ 3 GIU'} UN TASTO PER GIOCARE":POKE36879,42:PO
KE198,0 :rem 31
460 GETQ$:IFQ$=""THEN460 :rem 119
470 PRINT"{CLR}":RETURN :rem 25
480 DIMD(16),E(16),F(16),G(16):L1=3:L2=3 :rem 63
490 FORX=1TO16:READN,M:D(X)=N:E(X)=M:NEXTX :rem 166
500 DATA0,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,1,1,1,1,1,1 :rem 93
510 DATA1,-1,1,-1,0,0,-1,1,-1,1,-1,1,0,0,1,-1 :rem 94
520 FORX=1TO16:READN:F(X)=N:NEXTX :rem 119
530 DATA-1,-1,0,1,1,1,0,-1,0,1,1,1,0,-1,-1,-1 :rem 96
540 FORX=1TO16:READN:G(X)=N:NEXTX :rem 122
550 DATA1,0,-1,-1,-1,-1,0,1,0,1,1,1,0,-1,-1,-1 :rem 98
560 POKE36869,255:POKE36879,8 :rem 128
570 FORT=0TO127:READN:POKE7168+33*8+T,N:NEXTT :rem 29
580 P=20:R=0:U=20:W=20:T=R:S=P:Z=W:Y=U:F=0:G=1:A=1:AA=A:R
ETURN :rem 128
590 DATA0,15,132,255,0,15,0,0,8,26,52,9,18,164,64,0
:rem 232
600 DATA84,84,116,84,16,16,16,48,16,72,36,208,72,36,2,4
:rem 204
610 DATA0,240,0,255,33,240,0,0,0,2,37,72,144,36,88,16
:rem 65

```



```

620 DATA12,8,8,8,42,46,42,42,32,64,36,18,11,36,18,8
      :rem 250
630 DATA0,240,33,255,0,240,0,0,16,88,164,144,72,37,2,0
      :rem 117
640 DATA42,42,46,42,8,8,8,8,8,18,36,11,18,36,64,32
      :rem 209
650 DATA0,0,15,0,255,132,15,0,0,64,164,18,5,36,26,4
      :rem 223
660 DATA48,16,16,16,84,116,84,84,4,2,36,72,208,36,72,16
      :rem 210

```

## Bandiere

Basic

TI-99/4A

*A molte persone non è mai andata giù la geografia: ebbene se qualcuno di voi ha un figlio o un fratellino che nutre gli stessi ostici sentimenti per questa ostica materia scolastica, questo programma giungerà d'aiuto.*

*Vi verranno mostrati dei frammenti in movimento con i colori e i disegni delle bandiere dei vari paesi del mondo: se riuscirete ad azzec-*

*care il nome della nazione a questo punto guadagnerete 500 punti, altrimenti vi verrà mostrato anagrammato il nome del paese (che vi farà guadagnare 200 punti); se neanche allora saprete rispondere proverete con quello della capitale; e se non avrete ancora risposto, beh, vedete di studiare di più.*

```

100 CALL CLEAR
110 DIM CC$(20),FAIT(40)
120 CALL SCREEN(4)
130 RANDOMIZE
140 FOR I=2 TO 8 STEP 1
150 CALL COLOR(I,2,16)
160 NEXT I
170 CALL CHAR(47,"00")
180 DISPLAY AT(10,10)BEEP:"BANDIERE"
190 CALL MAGNIFY(2)
200 FOR I=1 TO 8
210 CALL GCHAR(10,11+I,NCAR):: CALL SPRITE(#I,NCAR,4+I,80
,80+8*I,SGN(RND-.5)*INT(RND*30)+1,SGN(RND-.5)*INT(RND*30)
+1)
220 NEXT I
230 CALL KEY(0,R,S)
240 DISPLAY AT(24,17):"PREMI ENTER"

```





```

670 RESTORE 1140 :: GOTO 770
680 RESTORE 1150 :: GOTO 770
690 RESTORE 1160 :: GOTO 770
700 RESTORE 1170 :: GOTO 770
710 RESTORE 1180 :: GOTO 770
720 RESTORE 1190 :: GOTO 770
730 RESTORE 1200 :: GOTO 770
740 RESTORE 1210 :: GOTO 770
750 RESTORE 1220 :: GOTO 770
760 RESTORE 1230 :: GOTO 770
770 READ NBS
780 FOR I=0 TO NBS-1
790 READ TYP$,COUL$
800 CALL CHAR(NUMC+(I*4),CC$(TYP$))
810 CALL SPRITE(#NUMS-I,NUMC+(4*I),COUL$,INT(RND*190)+1,I
NT(RND*190)+1,SGN((RND*2)-1)*(INT(RND*VI)+10),SGN((RND*2)
-1)*(INT(RND*VI)+10))
820 NEXT I
830 READ NOMP$,CAPI$,MONEY$
840 GOSUB 1600
850 GOSUB 1680
860 GOSUB 1750
870 GOSUB 1280
880 DISPLAY AT(1,15):"YOUR SCORE" :: DISPLAY AT(2,15):"
HIGH SCORE"
890 MAXI=MAXI+500 :: DISPLAY AT(4,14):USING "#####":MAXI

900 DISPLAY AT(4,14):USING "#####":MAXI :: DISPLAY AT(4,
21):USING "#####":VSCO
910 VSCO=VSCO+COMPT :: DISPLAY AT(4,21):USING "#####":VS
CO
920 GOSUB 1240
930 CALL DELSPRITE(ALL)
940 CALL CLEAR
950 GOTO 440
960 DATA 3,1,16,2,13,3,13,NIGERIA,LAGOS,NAIRA
970 DATA 3,1,16,2,5,3,10,FRANCIA,PARIGI,FRANCO
980 DATA 2,1,10,4,16,MONACO,MONACO,FRANCIA
990 DATA 3,1,11,2,2,3,10,BELGIO,BRUXELLES,FRANCO BELGA
1000 DATA 3,1,16,6,10,7,5,PAESI BASSI,AMSTERDAM,FIORINO
1010 DATA 3,1,16,6,10,7,5,LUSSEMBURGO,LUSSEMBURGO,FRANCO
LUSSEMBURGHESI
1020 DATA 3,1,16,4,10,5,5,CECOSLOVACCHIA,PRAGA,CORONA
1030 DATA 1,1,13,LIBIA,TRIPOLI,DINAR
1040 DATA 3,1,16,6,2,7,10,ALTO VOLTA,OUAGADOUGOU,FRANCO C
FA
1050 DATA 3,1,11,2,5,3,10,TCHAD,N'DJAMENA,FRANCO CFA
1060 DATA 3,1,11,2,13,3,10,MALI,BAMAKO,FRANCO MALIEN
1070 DATA 4,1,16,6,10,7,2,12,13,SUDAN,KHARTOUM,LIVRE SUDA
NESE
1080 DATA 2,1,5,9,16,SOMALIA,MOGADISCIO,SOMALO

```

```

1090 DATA 4,1,11,2,13,3,10,9,13,SENEGAL,DAKAR,FRANCO CFA
1100 DATA 3,1,11,2,10,3,13,GUINEA,CONAKRY,SILY
1110 DATA 3,1,16,6,13,7,5,SIERRA LEONE,FREETOWN,LEONE
1120 DATA 3,1,16,2,12,3,13,COSTA D'AVORIO,ABIDJAN,FRANCO
CFA
1130 DATA 4,1,11,6,10,7,5,9,2,GHANA,ACCRA,CEDI
1140 DATA 4,1,10,2,13,3,11,9,11,CAMERUN,YAOUNDE,FRANCO CF
A
1150 DATA 3,1,11,6,13,7,5,GABON,LIBREVILLE,FRANCO CFA
1160 DATA 3,1,10,4,13,8,16,MADAGASCAR,ANTANANARIVO,FRANCO
MALGACHE
1170 DATA 4,1,11,6,5,7,5,12,2,BAHAMAS,NASSAU,DOLLARO BAHA
MESE
1180 DATA 4,1,16,6,5,7,10,9,10,JUGOSLAVIA,BELGRADO,DINAR

1190 DATA 2,1,16,4,10,POLONIA,VARSAVIA,ZLOTY
1200 DATA 3,1,5,10,16,11,10,ISLANDA,REYKJAVIK,KRONA
1210 DATA 2,1,10,11,16,DANIMARCA,COPENHAGEN,KRONE
1220 DATA 2,1,6,10,11,SVEZIA,STOCCOLMA,KRONE
1230 DATA 3,1,10,10,16,11,5,NORVEGIA,OSLO,KRONE
1240 REM
1250 CALL KEY(0,R,S)
1260 DISPLAY AT(24,17):"PREMI ENTER"
1270 IF S=0 THEN DISPLAY AT(24,17):" " :: GOTO 1250 ELSE
RETURN
1280 REM
1290 DISPLAY AT(15,2)ERASE ALL BEEP:"PAESE      ";NOMP$
1300 DISPLAY AT(18,2):"CAPITALE ";CAPI$
1310 DISPLAY AT(21,2):"MONETA      ";MONEY$
1320 GOTO 880
1330 REM
1340 CALL SCREEN(16)
1350 DISPLAY AT(12,1)ERASE ALL BEEP:"VOLETE LE REGOLE
S-N N"
1360 ACCEPT AT(12,26)VALIDATE("SN")SIZE(-1):R$
1370 IF R$<>"S" THEN GOTO 1430
1380 DISPLAY AT(2,2)ERASE ALL:"SI TRATTA DI RICONOSCERE U
N": : "PAESE CON L'AIUTO DEI PEZZI": : "DELLA SUA BANDIERA.
"
1390 DISPLAY AT(9,2):"SE NON CI RIUSCITE,VI VERRA": : "DAT
O UN ANAGRAMMA DEL NOME": : "DEL PAESE:SE NON LO SAPETE,":
: "PROVERETE CON QUELLO DELLA": : "CAPITALE."
1400 DISPLAY AT(18,2):"GUADAGNERETE ALLORA ": : " 500 PT
I CON LA BANDIERA": " 200 PTI CON IL PAESE": " 100 PTI CO
N LA CAPITALE"
1410 DISPLAY AT(24,17):"PREMI ENTER"
1420 GOSUB 1240
1430 CALL SCREEN(4)
1440 RETURN
1450 REM
1460 FOR I=0 TO INT(LEN(CH$)/5)

```



```

1470 CH$=CH$&" "
1480 NEXT I
1490 ANA$=""
1500 FOR I=1 TO LEN(CH$)
1510 FAIT(I)=0
1520 NEXT I
1530 FOR I=1 TO LEN(CH$)
1540 TIR=INT(RND*LEN(CH$))+1
1550 IF FAIT(TIR)=0 THEN FAIT(TIR)=1 :: ANA$=ANA$&SEG$(CH
$,TIR,1):: GOTO 1580
1560 TIR=TIR+1 :: IF TIR>LEN(CH$)THEN TIR=1
1570 GOTO 1550
1580 NEXT I
1590 RETURN
1600 REM
1610 DISPLAY AT(10,2)ERASE ALL BEEP:"DIGITA IL NOME DEL P
AESE"
1620 DISPLAY AT(1,15):"YOUR SCORE" :: DISPLAY AT(2,15):
"HIGH SCORE"
1630 DISPLAY AT(4,14):USING "#####":MAXI :: DISPLAY AT(4
,21):USING "#####":VSCO
1640 COMPT=500 :: ACCEPT AT(20,4):REP$
1650 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=200 :: GOSUB 1820 :: GOSUB
1880 :: RETURN
1660 GOSUB 1880
1670 GOTO 1280
1680 REM
1690 CH$=NOMP$
1700 GOSUB 1450
1710 DISPLAY AT(12,2):"ANAGRAMMA DEL PAESE": : " ";ANA$

1720 ACCEPT AT(20,4):REP$
1730 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=100 :: GOSUB 1820 :: RETUR
N
1740 GOTO 1280
1750 REM
1760 CH$=CAPI$
1770 GOSUB 1450
1780 DISPLAY AT(16,2):"ANAGRAMMA DELLA CAPITALE": : " ";
ANA$
1790 ACCEPT AT(20,4):REP$
1800 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=0 :: GOSUB 1820 :: RETURN

1810 GOTO 1280
1820 REM
1830 FOR I=1 TO 20
1840 DISPLAY AT(23,2):"RISPOSTA ERRATA"
1850 DISPLAY AT(23,2):""
1860 NEXT I
1870 RETURN
1880 REM

```

```

1890 FOR I=12 TO 12-NBS+1 STEP -1
1900 CALL MOTION(#I,0,0)
1910 CALL LOCATE(#I,20,20)
1920 NEXT I
1930 RETURN

```

TI-99/4A

## Bruco

Basic

*Con questo breve listato avrete a disposizione un appassionante gioco per voi ed il vostro TI. Dovrete districarvi in una marea di ostacoli cercando di coprire con la vostra lunga coda (impersonerete infatti un lungo e viscido verme) il*

*massimo percorso possibile. Se ce la farete, senza urtare mortalmente (eh, sì! Siete un pochettino delicati!) contro uno degli spigolosi ostacoli avrete... Beh, perché ve lo devo dire? Provateci!*

```

100 REM
110 REM
120 REM
130 CALL CLEAR
140 RANDOMIZE
150 PRINT "BRUCO": : : :
160 PRINT "tasti di controllo": :
170 PRINT "1 = alto"
180 PRINT "2 = basso"
190 PRINT "9 = sinistra"
200 PRINT "0 = destra": :
210 INPUT "Premi enter per cominciare":NUL$
220 DIM MEM(32,32)
230 CALL COLOR(14,2,1)
240 CALL CHAR(130,"183C7EFFFF7E3C18")
250 CALL CHAR(136,"8124997E187E9924")
260 X=4
270 Y=4
280 K=48
290 CALL SCREEN(16)
300 CALL CLEAR
310 REM     PREPARAZIONE SCHERMO
320 FOR J=1 TO 29
330 R1=INT(RND*24+4)

```



```

340 R2=INT(RND*23+1)
350 MEM(R2,R1)=3
360 CALL HCHAR(R2,R1,136)
370 NEXT J
380 CALL COLOR(13,13,1)
390 REM SEGMENTO DEL BRUCO
400 IF X<1 THEN 660
410 IF Y<4 THEN 680
420 IF X>24 THEN 700
430 IF Y>28 THEN 720
440 CALL SOUND(50,262,7)
450 CALL HCHAR(X,Y,130)
460 SC=SC+1
470 IF MEM(X,Y)=3 THEN 760
480 MEM(X,Y)=3
490 REM DA CHE PARTE?
500 CALL KEY(0,KY,S)
510 IF S=0 THEN 530
520 K=KY
530 IF K=50 THEN 580
540 IF K=48 THEN 600
550 IF K=49 THEN 620
560 IF K=57 THEN 640
570 GOTO 400
580 X=X+1
590 GOTO 400
600 Y=Y+1
610 GOTO 400
620 X=X-1
630 GOTO 400
640 Y=Y-1
650 GOTO 400
660 X=1
670 GOTO 730
680 Y=4
690 GOTO 730
700 X=24
710 GOTO 730
720 Y=28
730 MEM(X,Y)=0
740 SC=SC-1
750 GOTO 400
760 CALL SOUND(1000,-5,2)
770 PRINT "punteggio";SC: : :
780 INPUT "giochi ancora? (Y/N)":Q$
790 IF (SEG$(Q$,1,1)="N")+ (SEG$(Q$,1,1)="n") THEN 870

```

```

800 FOR J=1 TO 32
810 FOR K=1 TO 32
820 MEM(J,K)=0
830 NEXT K
840 NEXT J
850 SC=0
860 GOTO 220
870 END

```

## Scale per il Paradiso

48K

*Volete conquistarvi un posto in Paradiso? Ritenete che la vostra vita sia stata sufficientemente proba ed onesta per darvi diritto a trascorrere in santa pace il resto dell'eternità? Vi sbagliate! Oltre ad aver vissuto secondo determinati principi dovete anche essere in grado di*

*costruire le quattro scale necessarie per raggiungere i portoni del Paradiso! Quindi, coraggio! cercate di raggiungere la vostra meta paradisiaca evitando gli ostacoli che il gioco presenta. In fondo la riuscita di questo compito deciderà la vostra vita nei secoli futuri...*

```

10 REM *****
20 REM SCALE PER IL PARADISO
30 REM *****
35 OVER 0: DIM m$(6): LET m$="ABCDEF"
40 GO SUB 1000: LET high=0: DIM c$(4,20): LET c$(1)="Muovere in ALT
O": LET c$(2)="Muovere a SINISTRA": LET c$(3)="Muovere a DESTRA"
: LET c$(4)="Prendere/Lasciare": LET d$="qnm"
50 DIM b(4): LET level=1: LET b(1)=7: LET b(2)=5: LET b(3)=1: LET b
(4)=0
60 LET b1=0: LET blocks=0: LET po=0: LET lc=1: LET dx=0: LET dy=dx:
LET co=lc
70 LET ld=1: LET score=0
80 LET oldatt=0: LET b$="HIJK"
100 BORDER 0: PAPER 3: CLS : PRINT AT 10,0; INK 0;"Vuoi vedere le is
truzioni (S/N)?"
110 GO SUB 8000: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 110
120 IF a$="s" THEN GO SUB 9300
130 GO SUB 9200
140 LET ax=INT (RND*32): LET ay=2: GO SUB 1100: LET x=16: LET y=18:
GO SUB 1240: FOR z=0 TO 2: GO SUB 1310: NEXT z: LET blocks=bloc
ks-3
150 FOR j=1 TO 6-level: LET a$=INKEY$: LET co=0: FOR f=1 TO 4: IF a$
=d$(f) THEN LET co=f: LET f=4
160 NEXT f: GO SUB 2000+(50*co)
170 IF a$="P" THEN GO TO 3000
180 GO SUB 1200: GO SUB 4100: IF y=12 THEN GO TO 4000

```



```

185 NEXT j
190 FOR i=1 TO level: GO SUB 5000: NEXT i
999 GO TO 150
1000 REM definizione caratteri grafici
1001 IF PEEK (USR "a")=25 THEN RETURN
1002 BORDER 0: PAPER 6: CLS : PRINT AT 10,1; INK 2; FLASH 1;" Prego,
attendi un istante... "
1005 RESTORE 9900: FOR c=0 TO 11:FOR r=0 TO 7: READ a: POKE USR "a"+
(8*c)+r,a: NEXT r: NEXT c
1010 RETURN
1100 REM allestimento schermo - posizionamento blocchi
1110 PAPER b(level): BORDER b(5-level): GO SUB 9920
1120 PRINT AT 20,0; INK 5; PAPER 1;" Puntini:           Livello:
Max. :           Blocchi:           "
1130 INK 4: FOR f=0 TO 198: PLOT f,16
1140 DRAW 0,RND*6+1: NEXT f: INK b(5-level): PLOT 200,16: DRAW 55,0:
DRAW 0,7: DRAW -55,0: DRAW 0,-7
1150 IF level<3 THEN GO TO 1180
1160 FOR f=0 TO 20+(RND*299): PLOT INK RND*8;RND*254,65+(RND*90):
NEXT f: GO TO 1195
1180 FOR n=1 TO RND*5+1: LET x=RND*150+25: LET y=RND*70+70: LET z=
RND*8+3: FOR f=1 TO z: CIRCLE INK 0;x,y,f: LET y=y+1: LET x=x+
RND*f: NEXT f
1190 FOR f=z TO 1 STEP -1: CIRCLE INK 0;x,y,f: LET y=y-1: LET x=x+
RND*f: NEXT f: NEXT n
1195 PRINT AT ay,ax; INK 8;b$(level): RETURN
1200 REM disegna l'uomo
1210 IF co>0 THEN BEEP .01,level*2
1215 IF co=0 OR co=4 THEN LET co=1
1220 PRINT AT y,x;" ";AT y-1,x;" "
1221 IF dx<>0 THEN LET ld=SGN dx
1225 IF x+dx>31 THEN LET dx=-31
1230 IF x+dx<0 THEN LET dx=0: LET dy=0
1235 IF CODE SCREEN$(y+dy,x+dx)<>32 THEN LET dx=0: LET dy=0
1240 LET lc=co: LET po=ABS(po-1): LET x=x+dx: LET y=y+dy: PRINT AT y
,x; OVER 1;m$((co*2)-po): LET dx=0: LET dy=0
1250 IF bl=1 THEN PRINT AT y-1,x; INK level;"G"
1255 IF SCREEN$(y+1,x)=" " THEN LET y=y+1: FOR n=40 TO 20 STEP -5:
BEEP .01,n: NEXT n: LET dx=0: LET dy=0: PRINT AT y-2,x;" ":
GO TO 1220
1260 RETURN
1300 REM blocchi a terra in posizione casuale
1305 IF x+y<43 THEN RETURN
1306 LET score=score+(level*10)+(2*(18-y))
1310 LET bx=INT(RND*23)+1: IF SCREEN$(18,bx)<>" " THEN GO TO 131
0
1320 LET blocks=blocks+1: PRINT AT 18,bx; INK level;"G": RETURN
2000 RETURN
2050 REM mossa in alto
2070 IF (SCREEN$(y,x+ld)<>" " AND SCREEN$(y-1,x+ld)=" ") THEN
LET dx=ld: LET dy=-1: FOR n=20 TO 40 STEP 3: BEEP .01,n: NEXT n
: RETURN
2080 RETURN
2100 REM mOssa a sinistra
2110 LET dx=-1: RETURN
2150 REM mossa a destra
2160 LET dx=1: RETURN
2200 REM prendi/lascia blocchi
2210 IF bl=0 THEN GO TO 2300

```



```

2220 PRINT AT y,x; INK level;"G";AT y-1,x; INK 0;m$(2-po): LET y=y-1:
      FOR n=20 TO 0 STEP -4: BEEP .05,n: NEXT n: LET bl=0: IF x>24
      THEN GO SUB 1300
2230 RETURN
2300 IF SCREEN$(y,x-1)<>" " THEN LET side=-1: GO TO 2320
2310 IF SCREEN$(y,x+1)<>" " THEN LET side=1: GO TO 2320
2315 RETURN
2320 IF x+side+y<44 THEN PRINT AT y,x+side;" ";AT y-1,x; INK level;"
      G": LET bl=1: FOR n=0 TO 20 STEP 4: BEEP .05,n: NEXT n
2330 RETURN
3000 REM Basta cosi'? (P maiuscola)
3010 PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;"          Vuoi forse smettere ?
      Premi S o N ...          "
3020 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 3
      020
3021 IF a$<>"s" THEN PRINT #0;AT 0,0;"          ": GO TO 180
3030 BORDER 2: PAPER 6: INK 1: GO SUB 9920: PRINT AT 5,11; FLASH 1;
      INK 2;" CODARDO! ": FOR f=20 TO 19 STEP -.2: BEEP .01,f: NEXT f
      : FOR f=20 TO -20 STEP -3: BEEP .01,f: NEXT f
3040 PRINT AT 8,3;"Hai totalizzato ";score;" punti."
3050 IF score>high THEN PRINT AT 10,4; FLASH 1;" E' il nuovo record
      !!!! ": LET high=score: GO TO 3070
3060 PRINT AT 10,0;"Il record odierno e' ";high;" punti."
3070 PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;"Vuoi giocare ancora (S/N)?"
3080 GO SUB 8000: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 3080
3090 IF a$="s" THEN GO TO 50
3100 PAPER 0: INK 5: GO SUB 9920: PRINT AT 20,0; FLASH 1; INK 6;" O.K
      ., sei tu che l'hai voluto! "
3110 OVER 1: INK 7: BRIGHT 1: RESTORE 9950
3115 FOR n=1 TO 8: READ x,y: PLOT x,y: READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 5:
      READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 2: READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 15:
      NEXT n
3127 BRIGHT 0: PAPER 0: CLS : BORDER 7: PAUSE 20: PAPER 7: CLS :
      PRINT #0;AT 0,0;" © 1982 Sinclair Research": PAUSE 0
3128 PRINT #0;AT 0,0;"Ah,Ah, ci sei cascato.....          Il programma e'
      ancora QUI!!!! ": PAUSE 0: GO TO 9999
4000 REM raggiunto il nuovo livello
4010 LET level=level+1: IF level=5 THEN GO TO 4040
4020 PRINT #0;AT 0,9;"COMPLIMENTI!!          Hai raggiunto il live
      llo ";level
4030 LET score=score*1.3: FOR n=0 TO 10: FOR f=n TO n-10 STEP -1:
      BEEP .01,f: NEXT f: NEXT n: FOR f=0 TO 50: BEEP .01,f: NEXT f:
      GO TO 140
4040 REM arrivato!!!
4041 OVER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
4042 FOR r=7 TO 12: FOR s=0 TO 10: PRINT AT r,s; INK 2; INVERSE 1;" "
      : PRINT AT r,31-s; INK 2; INVERSE 1;" ": NEXT s: NEXT r
4043 PLOT 88,72: DRAW 0,50: DRAW 39,0,-3: DRAW 0,-50: DRAW -39,0
4044 PLOT 128,72: DRAW 0,50: DRAW 39,0,-3: DRAW 0,-50: DRAW -39,0
4045 FOR n=90 TO 166 STEP 3: PLOT n,73: DRAW 0,50: NEXT n
4046 FOR n=90 TO 108 STEP 3: PLOT n,124: DRAW (89-n)*2+35,0,-3:
      NEXT n
4047 FOR n=132 TO 150 STEP 3: PLOT n,124: DRAW (131-n)*2+35,0,-3:
      NEXT n
4048 LET x=88: LET y=66: FOR f=1 TO 4: PLOT x,y: DRAW 0,f*5: DRAW 70+
      (f*10),0: DRAW 0,-f*5: LET x=x-f*2.5: LET y=y-(f+1)*5: NEXT f
4049 PRINT #0; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;AT 1,0;"CONGRATULAZIONI! CE L'
      HAI FATTA!"
4050 FOR n=20 TO -10 STEP -5: FOR f=n TO n+20: BEEP .01,f: NEXT f:
      NEXT n

```



```

4060 FOR n=-10 TO 20 STEP 5: FOR f=n TO n-20 STEP -1: BEEP .01,f:
      NEXT f: NEXT n
4070 FOR n=-10 TO 20: BEEP .01,n: NEXT n
4075 PAPER 6: INK 1: GO SUB 9920: PRINT AT 5,0; INK 2; FLASH 1;
      BRIGHT 1;"Puoi finalmente riposare in pace"
4080 GO TO 3040
4100 REM punteggio
4110 LET score=INT score: PRINT AT 20,9; PAPER 1; INK 7;score;AT 21,9
      ;high;AT 20,26;level;AT 21,26;blocks: RETURN
5000 REM attacco!!!
5010 IF ax<>x OR ay<>y-1 THEN PRINT AT ay,ax; INK oldatt; OVER 1
      ;b$(level)
5015 LET oldatt=ATTR (ay+1,ax): LET oldatt=oldatt-(INT (oldatt/8)*8)
5020 LET ay=ay+1: BEEP .01,20-ay: LET x$=SCREEN$(ay,ax): IF x$=""
      THEN GO SUB 8100
5025 IF x$="" THEN PRINT OVER 1; INK (2*level)-2;AT ay,ax;b$(level
      ): RETURN
5030 IF x$="G" THEN GO SUB 5100
5040 IF x$<"G" AND ay>13 THEN GO SUB 5300
5050 PRINT OVER 1; INK (2*level)-2;AT ay,ax;b$(level): RETURN
5100 FOR f=0 TO 7: BEEP .01,7-f: PRINT AT ay,ax; INK f;"G": NEXT f:
      PRINT AT ay,ax;" ": LET x$="A"
5110 IF ax=x OR (ay+ax<43) THEN GO SUB 1310: LET blocks=blocks-1
5120 IF ax=x THEN LET bl=0
5130 LET ay=ay+1: RETURN
5300 REM la bomba tocca terra
5310 FOR i=7 TO 0 STEP -1: PRINT AT ay-1,ax; INK i;"L": BEEP .01,i*3:
      NEXT i: PRINT AT ay-1,ax;" ": LET ay=2: LET ax=INT (RND*32):
      RETURN
7999 STOP
8000 REM attende pressione di un tasto e, intanto, suona una melodia
8010 RESTORE 9000
8020 READ a,b: IF a=999 THEN GO TO 8010
8030 BEEP a/5,b: LET a$=INKEY$: IF a$="" THEN GO TO 8020
8040 RETURN
8100 REM identificazione udg
8110 POKE 23606,80: POKE 23607,253: LET x$=SCREEN$(ay,ax): POKE 2360
      6,0: POKE 23607,60: RETURN
9000 REM dati per la melodia
9001 DATA 1,-4,1,1,1,1,3,2,4,1,6,1,4,2,3
9002 DATA 1,1,1,3,2,4,1,6,1,4,2,3
9003 DATA 1,4,1,6,2,8,1,6,1,4,1,3,1,1,2,-1,.5,-60,1,-1,4,1
9004 DATA 1,1,1,1,1,3,1,4,1,8,1,11
9005 DATA 1,4,1,3,1,6,1,10.2,1,-1,2,-1,2,1
9010 DATA 999,999
9100 PRINT #0;AT 1,1; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;"PREMI UN TASTO PER CO
      NTINUARE"
9110 GO SUB 8000: PRINT #0;AT 1,1;"
      ":
      RETURN
9200 REM tasti di controllo
9210 PAPER 5: GO SUB 9920
9220 BORDER 3: PRINT AT 4,1; PAPER 1; INK 6; INVERSE 1;" I tasti di c
      ontrollo sono: "
9230 INK 0: FOR n=1 TO 4: PRINT AT 3+(n*3),3;c$(n);AT 3+(n*3),25;"- "
      ;d$(n);".": NEXT n
9240 PRINT AT 19,9; PAPER 2; INK 7; INVERSE 1;"Vuoi cambiarli ?":
      PRINT AT 20,9;"Premi S o N ..."
9250 LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 9250
9260 IF a$="n" THEN RETURN
9270 GO SUB 9920

```

```

9280 LET d$="": FOR n=1 TO 4: PRINT AT 9,4;"Prego, premi il tasto per
";: LET fo=0: FOR l=1 TO 19: IF c$(n,l)=" " THEN LET fo=fo+1:
  IF fo=2 THEN LET len=l
9281 LET fo=0: FOR l=1 TO 19: IF c$(n,l)=" " THEN LET fo=fo+1: IF fo
=2 THEN LET len=l
9282 NEXT l: PRINT AT 11,(30-len)/2;c$(n)
9285 PAUSE 0: LET a$=INKEY$
9290 LET d$=d$+a$: NEXT n: GO TO 9200
9300 REM istruzioni
9301 PAPER 1: INK 5
9310 GO SUB 9920: PRINT '"In questo gioco il tuo compito e' quello d
i riuscire a raggiun-gere i portoni del Paradiso... enon fare qu
ella faccia! ormai sei trapassato e non c'e' nienteda fare, se
non costruire 4 sca-linate con le quali raggiungere il Paradiso
"'
9311 PRINT '"Le scale vanno costruite rac- cogliendo dei blocchi di
marmo sparsi qua e la'. Puoi muoverti a destra, sinistra e in
alto, prendere e depositare blocchi. La scala deve essere alt
a 6 blocchi per passare al livello successivo.'"
9312 PRINT '"Sembra facile, non e' vero?": GO SUB 9100
9320 GO SUB 9920: PRINT '"Purtroppo lassu' c'e' qualcuno (burlone!)
che sembra non avertiin simpatia... ecco dunque pio- vere dall'a
lto vari oggetti con-tudenti ed esplosivi. Tu sei immune a qu
esti proiettili (tan-to sei gia' morto!); invece i blocchi, se
colpiti, vengono distrutti e vanno ovviamente rimpiazzati
"'
9321 PRINT '"Se il gioco ti pare troppo dif- ficile, puoi interromper
lo pre- mendo CAPS SHIFT e P.'"
9330 GO SUB 9100
9399 RETURN
9900 REM dati per i caratteri grafici
9901 DATA 25,26,252,24,60,44,100,6
9902 DATA 152,88,63,24,60,52,38,96
9903 DATA 24,56,25,63,216,60,39,225
9904 DATA 12,156,68,62,29,54,34,99
9905 DATA 24,28,152,252,27,60,228,134
9906 DATA 48,57,34,124,184,108,68,198
9911 DATA 255,255,189,255,255,255,255,255
9912 DATA 56,16,56,56,56,56,56,16
9913 DATA 0,62,127,73,42,42,28,28
9914 DATA 60,102,153,153,102,60,36,195
9915 DATA 62,62,28,28,28,28,8,8
9916 DATA 73,42,42,28,93,42,28,62
9920 REM stampa intestazione
9930 CLS : PRINT AT 0,0; INVERSE 1; BRIGHT 1; INK 8;" SCALE PER I
L PARADISO "; FLASH 1;" "
9940 RETURN
9950 REM dati per accensione
9960 DATA 0,150,50,-60,-5,10,50,-60,0,150,50,-60,-5,10,50,-60
9962 DATA 255,150,-50,-60,5,10,-50,-60,255,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9964 DATA 221,150,-50,-60,5,10,-50,-60,220,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9966 DATA 221,150,-50,-60,5,10,-50,-60,220,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9999 BORDER 7: PAPER 7: BRIGHT 0: INK 0: FLASH 0: CLS

```



Non fraintendete... non si tratta di un programma che snocciola un'elenco interminabile di parolacce! "Paroloni" vi permetterà di personalizzare al meglio e con minimo sforzo i vostri programmi, stampando il testo che voi desiderate in grandi scritte. Come al solito noi vi consigliamo di registrare anche il programma BASIC, così come si presenta sulla rivista, in modo da poter nuovamente generare il codice macchina quando necessario. Il programma qui pubblicato gira solo su Spectrum 48K. Una volta che avrete caricato la routine in memoria (con CLEAR 64928: LOAD "PAROLONI" CODE), per realizzare le grandi scritte sarà sufficiente assegnare la parola o la frase da stampare sullo schermo alla variabile, e\$, selezionare la dimensione

della scritta con un POKE e chiamare la routine con RANDOMIZE USR. Ecco di seguito un esempio:

```
LET e$="parole"
```

```
POKE 65361,2
```

```
RANDOMIZE USR 64929
```

Il testo ingrandito sarà impresso sullo schermo a partire dalla posizione corrente di stampa; per stampare la parola dove volete, fate quindi precedere lo statement RANDOMIZE USR 64929 da un "falso" PRINT che abbia il solo scopo di portare il cursore nella posizione video desiderata. Ad esempio per stampare una parola a centro schermo, approntare una linea del tipo:

```
100 CLS: LET e$="sinclair": POKE 65361,2: PRINT AT 10,8,: RANDOMIZE USR 64929
```

```
1 REM *****
2 REM          PAROLONI
3 REM *****
10 DATA 42,75,92,126,254,128,200,254,69,40,41,230,224,254,96,32,6,1
    7,6,0
20 DATA 25,24,236,254,160,32,7,35,203,126,40,251,24,239,254,224,32,
    6,17,19
30 DATA 0,25,24,215,35,94,35,86,19,25,24,207,229,42,54,92,34,86,255
    ,33
40 DATA 81,255,126,254,2,56,5,167,254,5,56,2,54,2,225,35,70,35,35,4
50 DATA 24,15,197,229,126,205,5,254,205,148,254,205,33,254,225,35,1
    93,16,239,201
60 DATA 17,8,0,42,54,92,36,214,31,254,113,56,5,42,123,92,214,112,71
    ,24
70 DATA 1,25,16,253,34,76,255,201,62,2,205,1,22,237,75,136,92,58,81
    ,255
80 DATA 128,254,26,56,6,5,205,217,13,24,238,58,81,255,167,185,56,15
    ,60,71
90 DATA 62,13,215,16,251,237,75,136,92,4,205,217,13,33,0,91,37,34,5
    4,92
```



```

100 DATA 58,81,255,245,237,75,136,92,4,13,205,217,13,241,61,32,242,2
2,32,58
110 DATA 81,255,95,71,197,213,237,75,136,92,123,12,61,254,0,32,250,5
,213,205
120 DATA 217,13,209,67,122,215,122,131,87,16,250,209,20,193,16,224,4
2,86,255,34
130 DATA 54,92,201,33,0,91,34,78,255,42,76,255,6,8,229,197,6,8,110,1
97
140 DATA 175,203,37,229,48,2,62,1,50,80,255,205,192,254,225,193,16,2
37,205,12
150 DATA 255,193,225,35,16,224,201,58,81,255,237,75,82,255,237,91,84
,255,245,58
160 DATA 80,255,245,203,32,203,33,48,2,203,192,58,81,255,254,2,32,6,
241,177
170 DATA 79,195,253,254,203,34,48,2,203,193,254,3,32,5,241,178,87,24
,9,203
180 DATA 35,48,2,203,194,241,179,95,241,61,254,0,32,200,237,67,82,25
5,237,83
190 DATA 84,255,201,42,78,255,58,81,255,237,75,82,255,237,91,84,255,
229,245,112
200 DATA 205,61,255,113,254,2,40,12,205,61,255,114,254,3,40,4,205,61
,255,115
210 DATA 241,225,35,61,254,0,32,225,34,78,255,201,213,197,58,81,255,
71,17,8
220 DATA 0,25,16,253,193,209,201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
225 RESTORE
230 CLEAR 64928: BORDER 5: PAPER 7: INK 0: PRINT AT 10,0;"Caricament
o l/m... un attimo..!"
260 LET check=0
270 FOR a=64929 TO 65367: READ code: POKE a,code: LET check=check+co
de: NEXT a
280 CLS : IF check<>50758 THEN PRINT AT 10,0; FLASH 1; PAPER 2;
INK 6;" ERRORE NELLE LINEE DATA !!!! "; FLASH 0; PAPER 7;
INK 0;"Ricontrolla le linee DATA...": STOP
290 PRINT AT 10,0;"l/m caricato correttamente"
300 PRINT ""Vuoi salvarlo su nastro (s/n)?"
305 PAUSE 0
308 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN GO TO 330
310 CLS : PRINT "La routine verra' salvata con ilnome 'PAROLONI'":
SAVE "PAROLONI"CODE 64929,439
315 PRINT "Avvolgi il nastro per verificare"
320 VERIFY "PAROLONI"CODE
330 CLS : PRINT "Il codice e' ora immagazzinato sopra RAMTOP (prote
tto da NEW),ee' pronto per essere utilizzato."
340 PRINT ""N.B. Le prossime volte, prima dicaricare la routine da n
astro, ricordati di digitare:""" CLEAR 64928"
350 PAUSE 300
360 CLS : PRINT "Per ingrandire caratteri e udg"
370 PRINT ""Per esempio:"
390 LET e$="PAPERsoft": POKE 65361,2: RANDOMIZE USR 64929
400 PRINT AT 5,0;"fai semplicemente cosi':"
410 PRINT "" LET e$=""PAPERsoft""
420 PRINT "" POKE 65361,2 (o 3 o 4 per selezione
are la dimensione)"
430 PRINT " RANDOMIZE USR 64929"
440 PRINT ""il testo sara' stampato sullo schermo a partire dalla
correnteposizione di stampa."
450 PRINT ""Puoi stampare il testo dove vuoi usando PRINT AT_,_; prima
dello statement RANDOMIZE USR 64929"

```





# proposte Jackson, per chi fa dell'informatica una professione.

*Roberto Farabone  
e Rosalba Viano*

## LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

Il primo libro che affronta in modo sistematico ed esauriente i diagrammi a blocchi, passaggio obbligato per chiunque debba programmare un elaboratore.

**cod. 539A Pag. 396 Lire 37.000**

*Brian W. Kernighan,  
Dennis M. Ritchie*

## IL LINGUAGGIO C

Il testo "ufficiale" sul linguaggio C, scritto da chi l'ha progettato e implementato.

**Cod. 541P Pag. 240 Lire 21.000**

*Maurizio Matteuzzi,  
Paolo Pellizzardi*

## AMBIENTE UNIX

Un libro che unisce le caratteristiche di un trattato teorico e di un manuale di riferimento, con

una completa trattazione del linguaggio C.  
**Cod. 543P Pag. 198 Lire 19.000**

*Giuseppe Saccardi*

## RETI DI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELE- MATICI

Una vasta panoramica introduttiva alle prestazioni ed ai servizi forniti alla telematica, allo stato attuale dell'arte.

**Cod. 617P pag. 378 Lire 37.000**

*Daniel-Jean David*

## IL LINGUAGGIO ADA

Un libro su ADA, un nuovo potente linguaggio promosso dal Dipartimento della difesa degli U.S.A..

**Cod. 540A Pag 208 - Lire 19.500**

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA			
VOGLIATE SPEDIRMI			
n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale			

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

Allego assegno della Banca       Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

n° \_\_\_\_\_  Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome \_\_\_\_\_  
 Cognome \_\_\_\_\_  
 Via \_\_\_\_\_  
 Cap \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_  
 Data \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Parita I.V.A. \_\_\_\_\_

ORDINE MINIMO L. 50.000



**GRUPPO  
EDITORIALE  
JACKSON**



# dalla biblioteca Jackson informatica per tutti



Rita Bonelli,  
Lorenzo Pazzucconi,  
Fabio Ranzani

## COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ

Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.

cod. 427B Pag. 336  
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence

## TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64

L'arte della buona programmazione alla portata di chiunque possieda un Commodore 64.

cod. 575D Pag. 176  
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni

## MSX: IL BASIC

Il primo libro sul BASIC MSX.

che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.  
cod. 417D Pag. 216  
Lire 20.500

Brian Lloyd

## I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4

Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.

cod. 423B Pag. 168  
Lire 16.000

Rodnay Zaks

## IL TUO PRIMO COMPUTER

Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.

cod. 351D Pag. 240  
Lire 25.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano  
**CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA**

### VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale:			

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.

### Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

- Allego assegno della Banca  Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
- n° \_\_\_\_\_  Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome \_\_\_\_\_  
Cognome \_\_\_\_\_  
Via \_\_\_\_\_  
Cap \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_  
Data \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. \_\_\_\_\_

ORDINE  
MINIMO  
L. 50.000



**GRUPPO  
EDITORIALE  
JACKSON**