

SOFTWARE DOSSIER

n.12

LIRE 2000

BIBLIOTECA
QUINDICINALE

GIOCHI E
PROGRAMMI
PER PERSONAL
E HOME
COMPUTER

SOFTWARE DOSSIER

Quindicinale
di giochi e programmi
per personal
& home computer

Direttore Responsabile:
Marco Bindi
Direttore Tecnico:
Gianroberto Negri

Edizioni **CO.STA** srl
via Mazzini 128
56100 PISA

Registrazione al Tribunale
di Pisa n. 2 del 22/2/84
Spediz. in abbon. post.
gruppo II / 70

SOFTWARE DOSSIER

Lire 2000

I numeri arretrati, a lire 4000,
possono essere richiesti
senza oneri di spedizione
con pagamento anticipato
in contanti, o tramite asse-
gno o vaglia postale intesta-
to alla Società editrice.

SOFTWARE DOSSIER
il quindicinale per realizzare
la tua Biblioteca di Software
in tre sezioni:

- **Giochi**
- **Programmi personali**
- **Programmi di utilità.**

Con l'ultimo numero dell' an-
no viene distribuito l'indice
analitico per la raccolta.

Stampa: **Rotografica srl (MI)**

Distribuzione:
Messaggerie Periodici

CODIFICA SIMBOLI



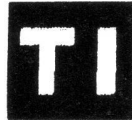
APPLE



COMMODORE 64



ZX SPECTRUM



TEXAS 99/4A



VIC 20



UTILITY



PROGRAMMI
PERSONALI



GIOCHI

compositi pisa - © 48670

Per ogni numero di **Software Dossier** sono disponibili i li-
stati registrati su supporto
magnetico dei programmi
dei vari tipi di computer.
Le richieste vanno indirizza-
te a **CO.STA edizioni** - Via
Mazzini 128 - 56100 PISA, al-
legando il pagamento in
contanti o tramite assegno o
vaglia postale intestato alla
Società editrice.

SOFTWARE DOSSIER N. 12

Floppy Apple L.21500
Cassetta Comm. 64 L.21500
Cassetta Spectrum L.16500
Cassetta TI.99 L.16500
Cassetta VIC.20 L.16500

SOFTWARE DOSSIER N. 12 — BUONO D'ORDINE

Nome _____

Cognome _____

Via / P.zza _____

Città _____ CAP _____

N. _____ Floppy Apple Tot. L. _____

N. _____ Cassetta Comm. 64 Tot. L. _____

N. _____ Cassetta Spectrum Tot. L. _____

N. _____ Cassetta TI.99 Tot. L. _____

N. _____ Cassetta VIC.20 Tot. L. _____

TOTALE L. _____

PAGINA

03

MANCANTE

PAGINA

04

MANCANTE

SOFTWARE

DISK 305

```

F N Z=30 THEN LET Z=1: GO TO 410
1517 IF I THEN IF Z=1 THEN LET Z
1530 GO TO 410
1540 LET N=N+1
1550 IF I THEN LET Z=N-2
1560 GO TO 410
2000 GO SUB 500: GO SUB 2500
2030 LET S=S-G: LET Z=N+G
2040 IF I THEN LET Z=N-2
2044 GO SUB 700: GO SUB 2600
2044 PRINT INK 7; AT S, N; " "
2044 GO SUB 500: LET N=N+G
2050 IF I THEN LET Z=N-2
2050 GO SUB 700: GO SUB 2600
2050 PRINT INK 7; AT S, N; " " GO
SUB 2500: LET Z=N+G: LET S=S+G
2055 IF I THEN LET Z=N-2
2060 IF ATTR (S+G, Z)=57 THEN LET
S=S+G: GO SUB 4000: LET S=S-G:
GO TO 4000
2060 GO TO 410
2070 IF NOT I THEN IF Z=30 THEN
LET Z=G: LET Z=Z-G
2080 IF I THEN IF Z=G THEN LET Z
=30: LET Z=N+G
2090 RETURN
2100 PRINT AT S, Z; CHR$ 144: RAND
-1; INK 7; AT S, Z; IF ATTR (S-G, Z)
=57 THEN GO TO 410
2100 PRINT AT S, Z; IF ATTR (S, Z)=56+R THEN LET
SC=SC+U+G: LET K=G: LET F=F+G:
PRINT AT S, N; " " RANDOMIZE USR
USR K$: PRINT AT 0, 10-LEN STR$ S
C, INK 7; CHR$ G; SC: PRINT INK G; AT
J-G, E; CHR$ 163: IF J=2 THEN PRIN
T INK 7; AT S, Z; IF ATTR (S, Z)=57 THEN GO SU
B 4000: LET S=S+G: PRINT INK 7; A
T S-G, Z; " " GO TO 4020
2100 IF F=Q+V THEN POKE USR K#+G
, 30: POKE USR K#+2, 0: LET V=V+G:
LET G=Q+G: LET F=0: LET T=T-2:
LET S=15: RANDOMIZE : LET Z=INT
(RND*28)+2: LET X=3: LET Y=15: L
ET L=L+G: GO TO 8111
2100 RETURN
3000 PRINT INK 7; AT J, E; " "
3100 LET K=0: IF F=Q+V-G THEN PO

```

NOTE

SOFTWARE

DOSSIER 307

```

4033 POKE 23850,0: IF SC>HI THEN
LET HI=SC: PRINT AT 0,30-LEN ST
R$ HI: FOR FLASH G: HI
4040 FOR A=G TO 5: IF SC<=A(A) T
HEN Z=0: NEXT A: GO TO 6053
4044 FOR Z=0 TO 300: NEXT N
4100 LET X=0: LET Y=30
4106 FOR X=0 TO 5
4111 PAUSE R G: PRINT INK N; AT 20,
G; Z$ (X TO Y)
4120 LET Y=Y+G: LET X=X+G: IF Y=
LEN Z$+G THEN GO TO 4141
4140 NEXT N: GO TO 4106
4141 IF M THEN RETURN
4106 IF A<5 THEN FOR B=5 TO A+G
STEP -1G: LET X$(B)=X$(B-G): LET
A$(B)=A$(B-G): NEXT B
4211 LET G$="": FOR N=G TO 15
4215 PRINT FLASH G; AT 20,15+N; CH
R$ G: PAUSE 10: LET F$=INKEY$: I
F CODE F$=13 THEN GO TO 4277
4220 IF CODE F$=12 AND N=G THEN
GO TO 4211
4225 IF CODE F$=12 THEN LET N=N-
G: PRINT AT 20,15+N; "": LET G$
=G$ (TONL LEN G$-G): GO TO 4215
4230 IF CODE F$<33 OR CODE F$>91
THEN LET F$="":
4244 PRINT AT 20,15+N; F$
4250 LET G$=G$+F$: NEXT N
4277 LET X$(0)=G$: LET A(A)=SC
4280 LET ZN$="": ZOME PREGO! "+CHR$
143+G$+CHR$ 143+"
N "+CHR$ 143: NEXT
6000 FOR N=G TO 18: PRINT AT N,0
;CHR$ 143+" "+CHR$ 143: NEXT N
6004 FOR N=0 TO 20: PRINT INK 3;
AT 5,N;CHR$ 183: NEXT N: FOR N=1
2 TO 19: PRINT INK 3; AT 13,N;CHR
$ 183: NEXT N
6005 PLOT 30,85: DRAW 195,0: DRA
W 0,35: DRAW -180,0: DRAW 0,-35:
PLOT 120,30: DRAW 0,35
6010 LET C$="SALTATORE ": PRINT
AT 2,3;CHR$ 147; AT 2,23;CHR$ 184
; INK 3; AT 4,8: PUNTEGGI MASSIMI
; AT 12,12: "TASTI: "

```

NOTE




```

0014 FOR A=0 TO 255: PRINT AT 5+A,
4;A;"; IF 000000: TO NEXT A: FOR A=0 T
005: IF A(A) THEN PRINT AT 5+A, 1
00X#(A); AT 5+A, 10-LEN STR$ A(A);
00144 PRINT AT 14,5; "0"; AT 16,5; "SU";
0015,5; "O.....GIU"; AT 16,5; "Z.
SINISTRA"; AT 17,5; "X. DESTRA"
0155 PRINT AT 14,20; "PREMIERE"; AT
16,17; "e N 0 X"; AT 17,18; "P
er saltare"; AT 16,17; "CAPS SHIFT
0000 PRINT BRIGHT G; AT 20,G; "
0000 FOR ENTER X initialize
00333 FOR N=0 TO 7
00400 PRINT INK N; AT 2,11; C#
00444 GO SUB 0000: GO SUB 0000
00500 IF CODE INKEY#=13 THEN GO T
000000 NEXT N: GO TO 0250
000000 PLOT OVER G;R5,156; DRAW OV
000000; 61,0: PLOT OVER G;22,156;
000000 OVER G;-61,0: PAUSE 10-N: R
000000 PAPER 0: CLS : PAPER 7: POK
000000,0: INK 0: LET K#=CHR# 75
000000 POKR USR K#+G,30: POKR USR K#+
00000 LET Q#=CHR# 81: LET Z#="
OTTIM
01 HAI SUPERATO UNO DEI MASSIMI
PUNTEGGI.
NOME PREGO! "+CHR# 143
+"
000000 RESTORE 0000: RANDOMIZE : R
000000 W,S,N,M,F,K,L,SC,Q,T,X,Y,U,T
000000,N#; DATA G,15,INT (RND*20)+
000000,0,0,2,0,0,14,3,15,G,"
000000,CHR# 146,CHR# 78
00000 DIM L$(10); FOR N=0 TO 10:
LEFT L$(N)=CHR# 144: NEXT N
0100 PRINT INK R5; AT 0,G; "PUN
TI=000000 STEP 1 MASS=000000"
0111 PRINT AT 0,30-LEN STR$ HI;
0112 FOR N=0 TO 15 STEP 3: PRINT
AT N,G;";
NEXT N
0125 FOR N=0 TO 15 STEP 3: FOR L

```

NOTE

SOFTWARE

DOSSIER 309

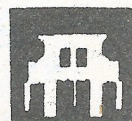
```

=2 TO 29: PRINT INK G; PAPER 6; A
T N,J; CHR$ 153: NEXT J: NEXT N
8127 FOR N=3 TO 15 STEP 3: PRINT
  AT N,0; CHR$ 138; AT N,31; CHR$ 13
  3; AT N-G,0; CHR$ 138; AT N-G,31; CH
  R$ 133: NEXT N
8133 FOR N=6 TO 30: PRINT INVER
  SE G; AT 17,N; CHR$ 153: NEXT N: PR
  INT AT 18,G: "((( TEMPO )))"+CH
  R$ 143+"VITE "; AT 18,2
  2; L$( " TO L"); AT 20,15: "FRUTTH:
  "; INVERSE G; AT 20,G; "
8144 IF U>2 THEN FOR N=3 TO 15 S
  TEP 3: PRINT AT N,0; CHR$ 147; AT
  N,31; CHR$ 164: NEXT N
8148 LET P=U: IF U>2 THEN LET P=
  2: IF U>5 THEN LET P=U-3: LET Q=
  Q-4
8150 >RANDOMIZE : FOR J=G TO P: L
  ET I=AND*27+2: FOR N=G TO 3: PRI
  NT AT N,I; CHR$ 145: NEXT N: PRIN
  T AT 16,I; CHR$ 145: FOR N=4 TO 1
  5 STEP 3: LET I=AND*27+2: PRINT
  AT N,I; CHR$ 145; AT N+G,I; CHR$ 14
  5; AT N+2,I; CHR$ 145: NEXT N: NEX
  T J
8155 IF U>4 THEN FOR J=5 TO U: F
  OR N=2 TO 17 STEP 3: LET I=AND*2
  7+2: IF ATTR (N,I)=63 THEN PRINT
  INK G; AT N,I; CHR$ 127; OVER G; C
  HR$ 9: CHR$ 99: NEXT N
8165 NEXT N: NEXT J: GO SUB 3100
8177 POKE USR N$+5,17: RANDOMIZE
  USR USR N$: POKE USR N$+5,G
8199 GO TO 400

```



SALTA-TRENI



Dovete saltare da un treno all'altro prima che essi entrino in galleria. Più treni saltate e più essi si accorciano complicando non poco il Vostro lavoro. Avete a disposizione tre vite per completare il gioco. Buon divertimento.

NOTE



SALTA-TRENI

DOSSIER 310

SALTA-TRENI



punti:0

mass :0

vite:* * *

```

10 BORDER 0: PAPER 0: CLS : IN
K 30: LET t#=" "
20 RESTORE : FOR q=USR "a" TO
USR "e"+7: READ s: POKE q,s: NEX
T q
30 LET a=3: LET b=4: LET c=1:
LET c#="0": LET s#="0": LET hf#="0": LET
liv#="0": LET p=10: LET sc#="0"
40 CLS : LET n#="0": LET t#=" "
50 LET p#="0": LET c#="0a"
50 PRINT AT 14,11: INK 0: "vite
* * *": AT 10,11: INK 4: "punti:
* * *": AT 0,5
INK 6: "SALTA-TRENI"
60 INK 4: PLOT 240,135: DRAW 0
,24: DRAW -4,4,-1
70 PLOT 252,135: DRAW 0,24: DR
AW -4,4,-1
80 INK 2: PLOT 0,135: DRAW 245
,0
90 INK 5: FOR z=3 TO -3 STEP -

```

NOTE

SOLWA DOSE 311

```

1: BEEP .5,20-ABS Z: NEXT Z
100 LET t$=n$+t$( TO 30)
110 IF t$<c THEN LET n$=1: LET
t$=c
120 PRINT AT 10,17: INK 4;c;AT
120,17: FLASH n$: INK 4;n$
130 PRINT AT a,b: INK 6;"%"
140 PRINT AT 4,0:t$
150 IF a<>0 THEN LET e=e+1-(e=3)
*4: IF e<>0 THEN LET n$=e$(2): G
O TO 100
160 IF c=2 AND RND>(P/20) THEN
LET c=0: LET e=1: LET n$=e$(1):
GO TO 100
170 LET c=c+1-(c=2)*2: LET n$=c
$(c)
180 BEEP (P/200)+.001,0-(P/2)
190 LET a1=a: LET b1=b
2000 IF a<0 THEN LET a=3: GO TO
2000
210 IF INKEY$="7" THEN LET a=a-
1: BEEP .005,30: GO TO 250
220 IF INKEY$="5" THEN GO TO 25
0
230 LET b=b+1: LET sc=sc-1
240 IF a=3 AND t$(b)=" " THEN L
ET liv=liv-1: LET a=2: PRINT AT
14,17+liv*2: BEEP 1,-30: IF
liv=0 THEN GO TO 300
250 IF b=31 THEN LET liv=0: BEE
P 1,-30: PRINT AT 14,17:"0"
GO TO 300
270 LET sc=sc+1: IF (sc+1)/20=I
NT ((sc+1)/20) THEN LET P=P-1+(P
=0)
280 IF a<>a1 OR b<>b1 THEN PRIN
T AT a1,b1:" "
290 GO TO 100
300 FOR z=1 TO 6
310 DIM i$(704): PRINT AT 0,0:
OVER 1: INK z;i$: BEEP z/10,-z*2
: NEXT z
320 INPUT "PREMERE s/n per gio
cate "; LINE z$: IF z$="n" THEN
STOP
330 FOR z=30 TO -30 STEP -1: BE
EP .01,ABS z: NEXT z: GO TO 30
340 DATA 24,24,120,254,24,40,30
,00,0,0,136,252,252,254,255,40,0

```

NOTE

SOFTWARE DOS 312

```

,192,60,63,63,63,255,24,0,252,14
6,146,24,254,255,24,0,63,100,10
0,127,127,255,127,127
1000 REM CARATTERI GRAFICI-----
1005 REM
1010 REM A=▲
1015 REM
1020 REM B=■
1025 REM
1030 REM C=◀
1035 REM
1040 REM D=□
1045 REM
1050 REM E=■

```



GALASSIANI



Mentre state addentrandoVi nelle profondita' dell'universo, venite improvvisamente attaccati dai Galassiani, una crudele razza abitante quel settore spaziale. L'unica speranza di sopravvivere che avete e' la FUGA... Buona fortuna!!!... Per muovere la vostra astronave nelle quattro direzioni utilizzate i tasti I J K M .

```

10 REM MOSTRI GALATTICI
20 DIM M(8,8),MX(8),MY(8)
30 BE$ = CHR$(7)
40 HOME
50 GOTO 2000
100 REM ** PLOTTAGGIO SHAPE **
110 HCOLOR= 3: DRAW SH AT 46 + 19 * X,1 + 19 * Y
120 RETURN
200 REM ** CANCELLAZIONE SHAPE **
210 HCOLOR= 0: DRAW SH AT 46 + 19 * X,1 + 19 * Y
220 RETURN

```

NOTE

SOFTWARE

DOSSIER 313

```
400 REM ** MOVIMENTO GIOCO*
410 PRINT BE$;
420 MV = PEEK ( - 16384) - 128
430 IF MV > 0 THEN POKE - 16368,0
440 MX = (MV = ASC ("K") AND PX < 8) - (MV = ASC
("J") AND PX > 1)
450 MY = (MV = ASC ("M") AND PY < 8) - (MV = ASC
("I") AND PY > 1)
460 IF MX < > 0 OR MY < > 0 THEN SH = 1: X = PX: Y =
PY: GOSUB 200
470 IF M(PX,PY) > 0 THEN SH = 2: GOSUB 100
480 X = PX + MX: Y = PY + MY: SH = 1: GOSUB 100
490 PX = X: PY = Y
500 RETURN
600 REM *****
610 FOR TI = 1 TO M(PX,PY)
620 PRINT BE$ + BE$ + BE$ + BE$ + BE$;
630 NEXT
640 NF = NF + M(PX,PY)
650 RETURN
800 REM MOVIMENTO MOSTRI*
810 SH = 2
820 FOR MO = 1 TO 8
830 X = MX(MO): Y = MY(MO)
840 IF INT ( RND (1) * 10) < NC THEN 900
850 REM MOVIMENTO RANDOM
860 DI = INT ( RND (1) * 4)
870 MX = (DI = 0 AND X < 8) - (DI = 1 AND X > 1)
880 MY = (DI = 2 AND Y < 8) - (DI = 3 AND Y > 1)
890 GOTO 980
900 REM CALCOLO MOVIMENTO
910 IF RND (1) < .5 THEN 950
920 MX = SGN (PX - X)
930 MY = 0
940 IF MX < > 0 THEN 980
950 MX = 0
960 MY = SGN (PY - Y)
970 IF MY = 0 THEN 920
```

NOTE

SOFTWARE

DOSSIER 314

```
980 REM ATTUALE MOVIMENTO                      990 M(X,Y) =
M(X,Y) - 1
1000 IF M(X,Y) = 0 THEN GOSUB 200
1010 IF PX = X AND PY = Y THEN SH = 1: GOSUB 100:SH =
2
1020 X = X + MX:Y = Y + MY
1030 M(X,Y) = M(X,Y) + 1
1040 GOSUB 100
1050 MX(MO) = X:MY(MO) = Y
1060 NEXT MO
1070 RETURN
1200 REM ** INIZIALIZZAZIONE ****
1210 FOR I = 1 TO 47
1220 READ A
1230 POKE 767 + I,A
1240 NEXT I
1250 POKE 232,0
1260 POKE 233,3
1270 RETURN
1400 REM ** PREPARAZIONE GIOCO *****
1410 HGR : ROT= 0: SCALE= 2: HCOLOR= 3
1420 FOR X = 63 TO 216 STEP 19
1430 HPLLOT X,3 TO X,155
1440 NEXT
1450 FOR Y = 3 TO 156 STEP 19
1460 HPLLOT 63,Y TO 215,Y
1470 NEXT
1480 FOR X = 1 TO 8
1490 FOR Y = 1 TO 8
1500 M(X,Y) = 0
1510 NEXT Y,X
1520 PX = 4:PY = 1
1530 X = 4:Y = 1:SH = 1: GOSUB 100
1540 FOR I = 1 TO 8
1550 MX(I) = I:MY(I) = 8
1560 X = MX(I):Y = MY(I):SH = 2: GOSUB 100
1570 M(I,8) = 1
1580 NEXT
```

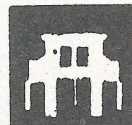
NOTE _____

SOFTWARE DOFAR 315

```
1590 PRINT BE$ + BE$ + BE$;
1600 RETURN
2000 REM ** PROGRAMMA PRINCIPALE ****
2010 GOSUB 1200: REM INIZIALIZ.
2020 GOSUB 1400: REM PREP. GIOCO
2030 GOSUB 400: REM MOVIM. GIOCO
2040 SC = SC - 1
2050 VTAB 22: HTAB 16: PRINT "PUNTI:"SC" ";
2060 IF M(PX,PY) = 0 THEN 2100
2070 GOSUB 600
2080 IF NF > 4 THEN END
2090 GOTO 2020
2100 IF PY < 8 THEN 2150
2110 NC = NC + 1
2120 SC = SC + 20 * NC - 5 * NF
2130 VTAB 22: HTAB 16: PRINT "PUNTI:"SC" ";
2140 GOTO 2020
2150 GOSUB 800: REM MOVIMENTO MOSTRI
2160 GOTO 2030
2170 END
5000 DATA 2,0,6,0,21,0: REM 2 SHAPE
5010 REM SHAPE NAVE
5020 DATA 64,45,45,125,8,63,63,63,47,40,40,45,79,58,0
5030 REM SHAPE MOSTRI
5040 DATA 33,12,15,45,173,34,196,63,239,40,45,79,17
5050 DATA 228,29,63,63,63,18,100,65,15,237,56,5,0
```



CAVERNE



Vi trovate con la Vostra astronave nel sottosuolo di un misterioso pianeta e dovete cercare di penetrarvi in profondita' eludendo la sorveglianza aliena. Buon divertimento

NOTE



SOFTWARE DOS 3.16

```

10 PRINT"J":POKE36879,104:POKE52,28:POKE56,28:CLR
20 FORI=7424TO7679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
25 FORI=7179TO7408:READJ:POKEI,J:NEXTI
30 FORI=7432TO7551:READJ:POKEI,J:NEXTI
40 FORI=7632TO7679:READJ:POKEI,J:NEXTI
50 FORI=7416TO7423:READJ:POKEI,J:NEXTI
1000 DATA8,72,138,72,152,72,162,1,160,0,189,0,30,201,39,208,46,138
1010 DATA72,56,233,23,170,189,0,30,201,32,240,13,169,58,157,0,30
1020 DATA169,2,157,0,150,76,64,28,169,39,157,0,30,169,10,157,0,150,104
1030 DATA170,169,32,157,0,30,76,150,28,201,35,208,22,32,132,3,165,98
1040 DATA201,157,176,63,169,39,157,0,30,169,10,157,0,150,76,150,28,201,40
1050 DATA208,8,169,32,157,0,30,76,150,28,201,37,208,25,189,0,150,41,15,201,10
1060 DATA208,8,169,9,157,0,150,76,150,28,169,10,157,0,150,76,150,28,201,58,208,5
1070 DATA169,32,157,0,30,189,0,30,72,189,0,150,41,15,202,157,0,150
1080 DATA104,157,0,30,232,232,200,192,21,208,61,232,224,242,144,59
1090 DATA162,0,189,0,30,201,36,208,35,32,132,3,165,98,201,160
1100 DATA176,26,138,24,105,22,168,185,0,30,201,41,240,14,169,40
1110 DATA153,0,30,169,2,153,0,160,152,76,198,28,232,224,220,144,209
1120 DATA104,168,104,170,104,40,96,76,21,28,76,19,28
2000 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,60,66,153,66,60,90,153
2010 DATA8,8,28,28,28,28,62,62,255,165,90,36,24,24,24,24
2020 DATA255,235,235,235,235,235,235,255,0,64,64,96,124,254,127,0
2030 DATA12,12,12,63,8,8,8,24,24,24,24,24,24,24,24,24
2040 DATA24,24,24,24,36,90,165,255,255,254,252,252,240,240,192,128
2050 DATA255,127,31,63,63,15,7,1,1,3,15,31,31,63,127,255
2060 DATA128,224,224,248,248,248,252,248,255,66,66,36,36,24,24,0
2070 DATA0,0,0,48,191,48,0,0,73,107,186,28,255,28,171,105
2080 DATA60,66,64,60,2,66,60,0,28,34,64,64,64,34,28,0
2090 DATA24,36,66,66,66,36,24,0,124,66,66,124,72,68,66,00
2100 DATA126,64,64,120,64,64,126,0
3000 DATA64,64,64,64,64,126,0
5000 PRINT"CARICAMENTO PGM PRINCIPALE"
5010 PRINT"POKE198,5:POKE631,78:POKE632,69:POKE633,37:POKE634,17:POKE635,131

```

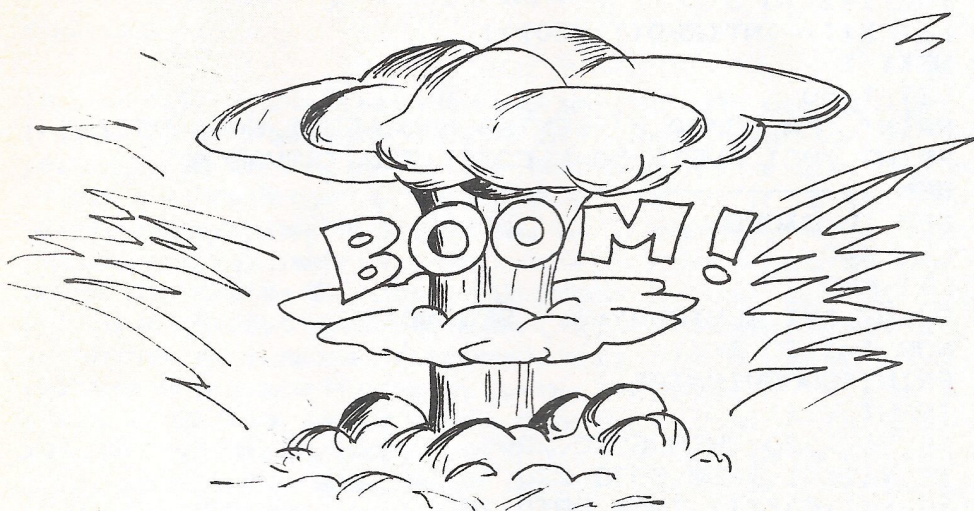
```

10 LO=7680:CO=30720:L=0:H=3:N=4
15 FORI=900TO915:READJ:POKEI,J:NEXTI
20 POKE36869,255:POKE251,0:POKE252,0:POKE253,0:POKE36878,96:GOTO5000
50 IFF<>150THENGOSUB3000:GOTO55
52 FORI=7701TO7921STEP22:POKEI,33:POKEI+CO,5:NEXT:POKE7833,32:FORJ=1TO50:NEXT
54 L=L+1:P=0:PRINT"*****":L:H=H-1:IFH<1THENH=4
55 POKE37154,127:D=(PEEK(37137)AND28)OR(PEEK(37152)AND128)
60 F=(PEEK(37137)AND32)/32:P=P+1
70 IFD=156THEN150
80 IFD=28THENX1=X1+1:Y1=Y
90 IFD=152THENY1=Y1-1:X1=X
100 IFD=148THENY1=Y1+1:X1=X
110 IFD=140THENX1=X1-1:Y1=Y
120 IFD=24THENX1=X1+1:Y1=Y1-1
130 IFD=20THENX1=X1+1:Y1=Y1+1
140 IFX1<0ORX1>32THENX1=X
150 POKELO+X+Y*22,32:POKEB,32:SYS7179:POKE36876,0:IFPEEK(LO+X1+Y1*22)<>32THEN250
160 X=X1:Y=Y1:POKELO+X+Y*22,38:POKELO+X+Y*22+CO,1
170 IFF<>0ANDB=0THEN240
180 IFF=0ANDB=0THENB=LO+X+(Y+1)*22:S=235:POKE36876,S:GOTO200

```

NOTE

DIDATTICA.DIDATTICA.DIE



Un altro incontro con la DIDATTICA per quanti si avvicinano per la prima volta al variopinto e mutabile mondo dei computer. Nel precedente numero abbiamo accontentato le appassionati di maglieria... In questo poiche' la vita non e' bella senza il divertimento ci occuperemo appunto di un gioco: TROVA LA BOMBA.

Ecco quindi il listato e sotto ad esso la spiegazione che lo riguarda.

```
10 REM
20 REM -----
30 DIM X(3)
40 DIM Y(3)
50 DIM M$(4)
60 LET M$(1)="GELIDO"
70 LET M$(2)="FREDDO"
80 LET M$(3)="CALDO"
90 LET M$(4)="COCENTE"
```

NOTE



SOLLA DOFAR d6

DIDATTICA.DIDATTICA.DII

```
100 FOR I=1 TO 3
110 LET X(I)=INT(RND(1)*20)+1
120 NEXT I
130 LET T=50
140 PRINT "LA BOMBA E' DENTRO UNO DEGLI 8000 PEZZI"
150 PRINT "VOI AVETE 50 SECONDI PER TROVARLA"
160 REM -----
170 REM IL GIOCO
180 LET S=0
190 LET R=0
200 PRINT "VI RESTANO";T;" SECONDI"
210 FOR I=1 TO 3
220 PRINT"COORDINATA";I
230 INPUT Y(I)
240 IF Y(I)>20 THEN GOTO 220
250 IF Y(I)<1 THEN GOTO 220
260 IF Y(I)<>X(I) THEN GOTO 280
270 LET S=S+1
280 IF Y(I)<X(I)-5 THEN GOTO 310
290 IF Y(I)>X(I)+5 THEN GOTO 310
300 LET R=R+1
310 NEXT I
320 IF S=3 THEN GOTO 440
330 LET R=R+1
340 PRINT "      *--";M$(R);"--*"
350 PRINT S;"COORDINATA(E) GIUSTA(E)"
360 PRINT
370 LET T=T-1
380 IF T>0 THEN GOTO 180
390 REM -----
400 REM PERSO IL GUADAGNO ?
410 PRINT "BUM ! ALLA PROSSIMA VOLTA .."
420 PRINT "LA BOMBA E' DISTRUTTA";X(1);X(2);X(3)
430 END
```

NOTE

DIDATTICA.DIDATTICA.DIE

440 PRINT "OUF! L'AVETE TROVATA !!!"
450 END

Istruzioni 10,20: Mediante la parola chiave REM sono stati creati degli spazi per distaccare le varie istruzioni e quindi poterle scorrere piu' facilmente. Istruzione 30: Mediante la parola chiave DIM sono state preparate delle VARIABILI munite di un indice (come nei libri) per poterle rapidamente reperire. Il numero che si trova tra le parentesi indica quante variabili sono state preparate, in questo caso tre. E' appunto mediante un numero che e' possibile reperire facilmente una variabile munita di indice. Istruzioni 40 e 50: Sono analoghe alla istruzione 30. Istruzione 60: Mediante la parola chiave LET carica nella variabile ad indice contrassegnata dal numero 1 "GELIDO". Istruzioni 70,80,90: Sono analoghe all'istruzione 60. Istruzione 100: Mediante la parola chiave FOR viene iniziato un ciclo che fara' ripetere varie volte le istruzioni comprese tra appunto la 100 e in questo caso l'istruzione 120 dove e' presente la parola chiave NEXT che chiude il ciclo. In questo caso il numero delle volte che esso viene percorso e' tre. L'istruzione 110 che si trova tra la 100 e la 120 viene eseguita tre volte e mediante le parole chiave LET, INT e RND viene caricato via, via un numero CASUALE nelle variabili ad indice X(I) dove I rappresenta un valore numerico. La parola chiave RND che e' appena stata menzionata serve a produrre dei numeri CASUALI da parte del COMPUTER. UNA NOTA PER I POSSESSORI DEL TI99/4A: L'istruzione 110 va modificata nella seguente maniera: 110 LET X(I)=INT (RND*20)+1. Talasciamo le istruzioni che vanno dalla 130 alla 310 e soffermiamoci sulla 320 dove mediante le parole chiave IF e THEN viene effettuato un controllo sulla variabile S e nel caso che essa contenga il numero 3 viene effettuato un salto mediante la parola chiave GOTO all'istruzione 440. Questa e' una istruzione fondamentale poiche' e' mediante essa che e' possibile controllare il verificarsi o meno di una certa condizione ed ad agire di conseguenza. E' mediante questa istruzione che i computer che utilizzano il BASIC riescono a prendere delle decisioni ed a far sembrare all'uomo della strada che sono "INTELLIGENTI". In realta' hanno soltanto eseguito delle normalissime istruzioni. E' stato il programmatore a prevedere determinate condizioni e quindi mediante le varie istruzioni a far agire di conseguenza il computer. Prima di concludere soffermiamoci sull'istruzione 430: In essa mediante la parola chiave END viene ordinato al computer di fermarsi. Un po' come noi davanti ad un semaforo rosso. Questa parola chiave deve essere sostituita dall'equivalente STOP perche' il programma possa funzionare anche sullo ZX SPECTRUM. Per quanti desiderino anche conoscere come il gioco funzioni eccone la spiegazione:

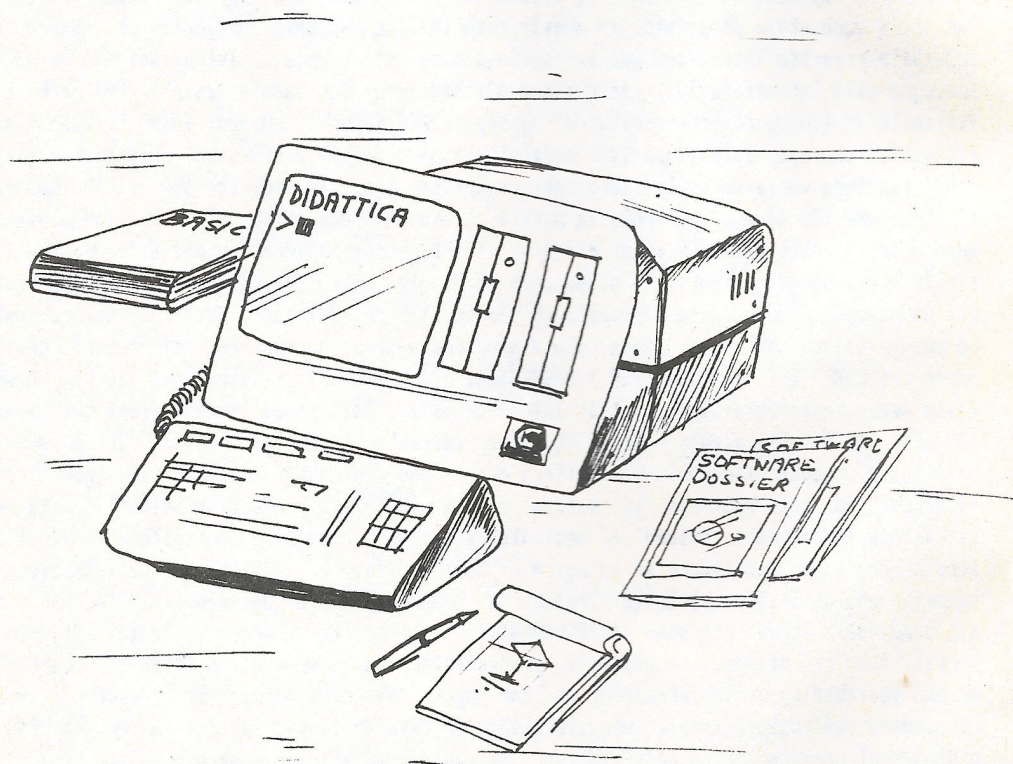
NOTE





DIDATTICA.DIDATTICA.DIE

Vi trovate a dover disinnescare una BOMBA celata in uno degli 8000 contenitori di un immenso deposito. Per far cio' dovete individuare le tre coordinate che ne individuano l'ubicazione. Nel caso che individuate una o piu' delle coordinate questo Vi verra' segnalato e nel caso che la/e rimanente/i coordinata/e sia/siano a meno di SEI valori verra' emesso un messaggio opportuno a video.



NOTE _____

```

190 B=B+22
200 IFPEEK(B)=39THENS=SC+40
210 IFPEEK(B)<32ANDPEEK(B)<42THENS=SC+10:S=0:POKE36876,S
215 IFPEEK(B)=41THENPOKEB-110,58:POKEB-110+CO,2
220 IFPEEK(B)<32THENPOKEB,58:B=0:S=0:POKE36876,B:GOTO240
230 POKEB,47:POKEB+CO,2:S=S-10:POKE36876,S
240 PRINT"#####";TAB(8);SC:GOTO50
250 POKELO+X+Y*22,58:POKELO+CO+X+Y*22,2
260 FORI=15TO0STEP-1:FORJ=15TO1STEP-1:POKE36878,96+I:POKE36877,200
265 POKE36879,8+I*J:NEXTJ,I
270 N=N-1:L=L-1:IFN=-2THENPRINT"#####PUNTI FINALI "SC:POKE36869,240:END
280 GOTO5000
3000 C=C+1:IFC>HTHENC=0:A=INT(RND(1)*4)+34:GOTO3020
3010 A=-1
3020 IFW=42ANDV=3THENW=43:GOTO3080
3030 IFW=43ANDV=0THENW=42:GOTO3080
3040 IFRND(1)<.7ANDW=42THENV=V+1:GOTO3080
3050 IFRND(1)<.7ANDW=43THENV=V-1:GOTO3080
3060 IFW=42THENW=43:GOTO3080
3070 W=42
3080 FORI=0TO10:J=22*I+7701:IFI<VORI>V+7THENPOKEJ,33:POKEJ+CO,5
3090 IFI=VTHENPOKEJ,W:POKEJ+CO,5
3100 IFI=V+7THENPOKEJ,W+2:POKEJ+CO,5
3110 IFI>VANDI<V+7THENPOKEJ,32
3120 NEXTI
3130 IFA=34THENPOKE(V+6)*22+7701,A:POKE(V+6)*22+7701+CO,7
3140 IFA=35THENPOKE(V+6)*22+7701,A:POKE(V+6)*22+7701+CO,6
3150 IFA=36THENPOKE(V+1)*22+7701,A:POKE(V+1)*22+7701+CO,4
3155 IFA=36THENPOKE(V+6)*22+7701,A+5:POKE(V+6)*22+7701+CO,4
3160 IFA=37THENI=(V+INT(RND(1)*3+1))*22+7701:POKEI,A:POKEI+CO,9
3170 RETURN
5000 POKE36879,13:PRINT"#####":C=0:B=0:X=0:Y=6:X1=0:Y1=6:P=0
5010 FORI=7922TO7965:POKEI,33:POKEI+CO,5:NEXTI
5020 L=L+1:PRINT"#####";TAB(14);"L
5040 PRINTTAB(7);"#####SC
5044 FORI=7988TO7988+N:IFN<0THEN5050
5046 POKEI,38:POKEI+CO,1:NEXTI
5050 V=INT(RND(1)*3):W=42:FORQ=1TO20:GOSUB3000:SYS7179:NEXTQ
5060 FORI=7900TO7812STEP-22:POKEI,38:POKEI+CO,1:FORJ=1TO500:NEXTJ:POKEI,32:NEXTI
5070 POKE36877,250:POKE36878,106:GOTO50
6000 DATA 72,138,72,152,72,32,155,224,104,168,104,170,104,40,96

```



Un misterioso drago spaziale Vi attacca. Utilizzando uno scudo e delle barriere di energia dovete evitare che Vi distrugga. Per spostarVi in

NOTE



SOFTWARE

DOSSIER 318

alto utilizzate il tasto F1, per spostarvi in basso il tasto F7 ed infine per scomparire e riapparire in una posizione casuale il tasto F3. Il programma è diviso in due parti e deve essere salvato su nastro per poter funzionare correttamente. Salvate quindi la prima e la seconda parte su nastro e... Buon divertimento.

```
1 OPEN1,1,2,"CH"
2 READY%:PRINT#1,Y%:IFY%=-1THEN4
3 GOTO 2
4 CLOSE1:PRINT"CREATO":END
20 DATA28,28,137,158,232,136,148,54,63,112,242,240,255,252,120,28,192,248,254,24
6,254
30 DATA70,0,2,30,15,7,38,47,22,6,31,38,254,252,8,32,192,0,128
35 DATA16,16,124,16,16,16,56,124,0,8,28,28,62,62,127,8,0,0,96,120,63,120,96,0
40 DATA4,8,152,124,62,25,16,32,0,6,29,191,79,15,6,0
50 DATA28,60,91,182,252,154,92,54,66,165,90,60,60,90,165,66,1,6,8,60,118,122,126
,60
60 DATA135,27,47,3,79,159,37,13,-1

5 POKE36879,25:IFPEEK(7168)=28ANDPEEK(7279)=13THENPOKE36869,255:GOTO90
6 POKE56,28:POKE52,28:PRINT"J":FORI=7280TO7679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT:RESTORE:
CLR
8 OPEN1,1,0,"CH":FORC=7168TO7279:INPUT#1,A:POKEC,A:NEXT:CLOSE1:POKE36869,255
90 S=0:SS=0:ZY=2:X=7701:P=0:Q=0:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":FORT=1TO3000:NEXT
100 PRINT"J":C=30720:E=0:B=0:G=36874:Z=7680:V=1:J=0:N=0
103 FORW=7698TO8182STEP22:POKEW+C,0:POKEW+C-1,2:NEXT:FORW=7701TO8185STEP44:POKEW
+C,0
104 NEXT:FORW=7700TO8184STEP22:POKEW+C,0:POKEW,255:NEXT
105 IFFTHEN107
106 POKE7701,0:POKE7745,0:POKE7789,0
107 FORF=8164TO8180:POKEF+C,5:POKEF,6:NEXT:FORF=7683TO7696:POKEF+C,5:POKEF,6:NEX
T
110 IFS=SS+5THENZ=Z+ZY:SS=S
111 U=INT(RND(0)*8):H=INT(RND(1)*3)+7:IFU=1THEN111
112 IFN=30THENU=1:IFN=30THENZ=7682:N=N+1
115 D=Z+(INT(RND(1)*20)+1)*22:IFX=7833+JTHENPOKEA,5:FORT=1TO900:NEXT:GOTO600
116 IFN=15THENPOKE7833,0:J=J+44:N=N+1:ZY=1:I=4:GOSUB817
120 A=7918+D:POKEG+4,7:POKEG,228:POKEA,0:POKEA+C,0:IFPEEK(203)=39THENB=B-22
165 IFPEEK(203)=63THENB=B+22
166 IFA>8185THENA=7699:B=-220
167 IFA<7680THENA=8183:B=264
168 IFPEEK(203)=32THENPOKEA,12:B=B+22:A=7918+B:POKEA,32
169 POKED+E,32:IFPEEK(203)=47THENB=(INT(RND(1)*20)+1)*22:POKEA,32
170 POKED+C,6:POKED+C+1,6:POKEC+D+22,6:POKED+C+23,6:POKED,1:POKED+1,2:POKED+22,3
180 POKED+23,4:E=E+1:PRINT"J":S:POKEG,0:POKEG+4,15:IFPEEK(D+E)=225THEN550
182 IFPEEK(D+E)=12THENIFU<7THENIFUTHENPOKEA-22,32:POKEA,32:GOTO800
```

NOTE

SOFTWARE

DOSS 319

```
183 IFD+E=ATHENIFUK>7THENIFUTHENPOKED+E-1,13:POKED+E-1+C,2:POKED+E,0:GOSUB816:GO
T0255
184 IFPEEK(D+E)=12THENV=1:M=12:GOTO700
185 IFD+E=ATHENV=1:M=0:GOSUB300:GOTO255
200 IFVTHENGOSUB500:GOTO250
205 POKEG+3,0:POKED+E+C,U:POKED+E,H:V=0
250 POKER,32:GOTO120
255 POKED,32:POKED+1,32:POKED+22,32:POKED+23,32:V=1:POKEG+2,0:GOTO110
300 FORR=1TO15:POKEG+3,200+3*R:POKED+E,M:FORT=1TO50:NEXT:POKED+E,10:FORT=1TO50:N
EXT
305 IFR=8THENM=11
310 NEXT:POKED+E,5:POKEG+3,0:FORT=1TO1000:NEXT:E=0:V=1:POKEX,5:X=X+44:IFX=7833+J
THEN115
320 POKER,32:RETURN
500 FORY=1TO5:POKED+C,7:FORT=1TO60:NEXT:POKED+C,2:POKEG+3,Y+202:FORT=1TO60:NEXT:
NEXT
505 POKEG+3,0:POKED+E+C,2:POKED+E,H:V=0:RETURN
550 POKER,5:M=-.1:POKEG+4,15:POKEG+3,163:FORL=15TO0STEP-1:POKE36864,5+M:M=-M
551 POKED+E,220:POKED+E+22,220:POKED+E-22,220:POKED+E+44,220:POKE36864,5+M:POKE
G+4,L
552 POKED+E+C,2:POKED+E+C+22,2:POKEG+4,L:FORT=1TO20:NEXTT:POKED+E,32:POKE36864,5
557 POKED+E+22,32:NEXTL:POKEG+4,15:POKED+E,32:POKED+E+22,32:POKED,32:POKED+22,3
2
560 FORK=1TO7699-Z:POKEK+D+C,6:POKEK+D+1+C,6:POKEK+D+C+22,6:POKEK+D+C+23,6
565 POKEK+D,1:POKEK+D+1,2:POKEK+D+22,3:POKEK+D+23,4:FORT=1TO100:NEXT:POKEG+3,215
567 POKEK+D,32:POKEK+D+1,32:POKEK+D+22,32:POKEK+D+23,32:NEXT:POKEG+3,0:E=0:V=1:F
=1
570 POKEX,5:X=X+44:POKER,32:GOTO103
600 POKEG+4,15:FORJ=1TO11:READA:POKEG+1,A:IFJ=50RJ=70RJ=9THENN=350:GOTO603
601 IFJ=30RJ=60RJ=80RJ=10THENN=150:GOTO603
602 N=650
603 FORT=1TON:NEXT:POKEG+1,0:NEXT:POKE36869,240
608 PRINT"300 FINE GIOCO PUNTI=";S:PRINT"000ANCORA ?(K)S / (N)"
612 GETC$:IFC$=""THEN612
615 IFC$="S"THENRESTORE:F=0:GOTO5
620 IFC$="N"THENEND
625 GOTO612
630 DATA195,195,195,195,205,201,201,195,195,191,195
700 POKEG+3,155:FORR=16TO0STEP-1:POKEG+4,R:POKED+E,M:FORT=1TO50:NEXT:POKED+E,11
705 FORT=1TO50:NEXT:IFR=8THENM=32
710 NEXT:POKED+E,32:POKEG+3,0:POKEG+4,15:S=S+1:N=S:E=0:POKER,32:IFX=7833+JTHEN11
5
715 GOTO255
800 L=2:FORT=AT07698STEP-22:POKET,230:POKE36865,25+L:L=-L:NEXT:FORT=AT08182STEP2
2
805 POKET,230:NEXT:POKE36865,25:FORT=AT07698STEP-22:POKET,32:NEXT:FORT=AT08182ST
EP22
806 POKET,32:NEXT:R=15:FORL=7TO1STEP-1:POKEG+3,L+193:FORM=1TO175:NEXT:R=R-2:POKE
G+4,R
807 POKEG+3,L+173:FORM=1TO175:NEXT:NEXT:POKEG+3,0:POKEG+4,15
814 POKEX,5:X=X+44:E=0:IFX=7833+JTHEN115
815 GOTO255
816 S=S+1:POKEG+2,235:N=S:V=1:FORT=1TO20:NEXT:POKED+E-1,32:E=0:POKER,32:RETURN
817 FORO=1TO4:POKEG,247:POKE36879,26+O:FORT=1TO99:NEXT:POKEG,0:FORT=1TO99:NEXT:N
EXT
818 POKE36879,25:RETURN
```

NOTE

SOFTWARE

DOS 3.11 320



DEMO-SPRITE



Una dimostrazione ben commentata mediante REM dell'uso degli SPRITE per la realizzazione dei Vostri programmi. Al lancio potrete osservare un aereo che prima passa davanti al palazzo e successivamente dietro; questo per varie volte fino a cozzare contro di esso e cadere a terra. E' interessante la possibilita' di utilizzare le varie parti nei Vostri programmi

```
10 PRINTCHR$(147)
100 REM --- LETTURA E CARICAMENTO VALORI DELLA SPRITE DAI DATA -----
110 REM
120 FORI=12288T012350:READA:POKEI,A:NEXT
130 REM
140 FORI=832T0894:READA:POKEI,A:NEXT
150 REM
160 FORI=896T0958:READA:POKEI,A:NEXT
170 REM
180 FORI=960T01022:READA:POKEI,A:NEXT
190 REM
200 FORI=12352T012414:READA:POKEI,A:NEXT
210 V=53248:GOSUB1000
220 REM --- COLORE DELLA SPRITE (2=ROSSO) -----
230 POKEV+39,2
240 REM --- SETTAGGIO COORDINATA Y -----
250 POKEV+1,120
260 REM --- ATTIVAZIONE SPRITE 0 -----
270 POKEV+21,1
280 REM --- ESPANSIONE SPRITE -----
290 POKEV+23,1:POKEV+29,1
300 REM
310 REM ---- SETTAGGIO PUNTATORE SPRITE 0A -----
320 POKE2040,192
330 FORX=70T0250:POKEV,X
340 IFL=5ANDPEEK(V+31)AND1=1THEN600
350 NEXT
360 REM ---- SETTAGGIO PUNTATORE SPRITE 0D -----
370 POKE2040,15:FORJ=1T0500:NEXT
380 REM SETTAGGIO PUNTATORE SPRITE 0B
```

NOTE



SOFTWARE

DOS 3.11 321

```
390 POKE2040,13
400 REM ---- SETTAGGIO PRIORITA DEL FONDO -----
410 POKEV+27,1
420 FORX=250TO70STEP-1:POKEV,X
430 FORJ=1TO10:NEXT:NEXT
440 REM --- SETTAGGIO PUNTATORE SPRITE 0C -----
450 POKE2040,14:FORJ=1TO500:NEXT
460 REM --RIPRISTINO PRIORITA' SPRITE -----
470 POKEV+27,0
480 REM --LOOP DI CONTEGGIO -----
490 L=L+1
500 REM -- CONTROLLO COLLISIONE -----
510 POKEV+31,0
520 REM -- RIPARTENZA LOOP -----
530 GOTO300
600 REM -- ROUTINE DI CRASCH -----
610 REM --- RIPRISTINO PUNTATORE SPRITE 0E -----
620 POKE2040,193
630 REM ---MURO INCLINATO DEL PALAZZO -----
640 FORY=120TO180:POKEV+1,Y
650 FORJ=1TO10:NEXT:NEXT
660 END
1000 REM ---- PREPARAZIONE SCHERMO -----
1010 FORI=1083TO1163STEP40:POKEI,103:POKEI+1,101
1020 POKE54272+I,7:POKE54272+I+1,7
1030 NEXT
1035 REM ----- PRATO -----
1040 FORI=1744TO1983:POKEI,160
1050 POKE54272+I,5:NEXT
1055 REM ----- TETTO -----
1060 POKE1203,160:POKE1204,160
1070 FORJ=0TO3:POKE1242+J,160:NEXT
1080 POKE1281,233
1090 FORJ=0TO3:POKE1282+J,160:NEXT
1100 POKE1286,223
1110 FORI=1201TO1281STEP40:FORJ=0TO5
1120 POKE54272+I+J,7:NEXT:NEXT
1125 REM ----- PARETI -----
1130 FORI=1321TO1881STEP40:FORJ=0TO5
1140 POKEI+J,160:POKE54272+I+J,7:NEXT:NEXT
1145 REM ----- FINESTRE -----
1150 FORI=1321TO1801STEP80
1160 POKEI+1,32:POKEI+4,32:NEXT
1165 REM ----- STRADA -----
1170 FORI=1984TO2023:POKEI,160
1180 POKE54272+I,11:NEXT
1190 FORI=1923TO1963STEP40
1200 POKEI,160:POKEI+1,160
1210 POKE54272+I,11:POKE54272+I+1,11
1220 NEXT
1230 FORI=1797TO1807STEP10
1240 FORJ=0TO3:POKEI+J,160
1250 POKE54272+I+J,11:NEXT:NEXT
1260 FORJ=1837TO1849STEP12
1270 FORI=JTOJ+120STEP40
```

NOTE

SOFTWAR

DOSE 322

```
1280 POKEI,160:POKEI+1,160
1290 POKE54272+I,11:POKE54272+I+1,11
1300 NEXT:NEXT
1999 RETURN
```

```
10000 REM --DATI PER SPRITE 0A -----
10010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
10020 DATA30,0,0,15,0,0,7,128,0
10030 DATA3,192,0,193,224,1,224,240
10040 DATA1,224,236,1,255,233,252
10050 DATA127,255,255,7,255,86,0,255
10060 DATA253,0,15,129,0,7,193,0
10070 DATA3,224,0,1,240,0,0,248
10080 DATA0,0,124,0,0,62
10100 REM --DATI PER SPRITE 0B -----
10110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
10120 DATA240,0,0,120,0,0,60,0,0
10130 DATA158,0,3,143,0,7,135,176
10140 DATA7,63,151,255,255,255,254
10150 DATA106,255,224,191,255,0,128
10160 DATA248,0,128,124,0,0,62,0
10170 DATA0,31,0,0,15,128,0,7,192
10180 DATA0,3,224,0,0,0
10200 REM --DATI PER SPRITE 0C -----
10210 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10220 DATA8,0,0,8,0,0
10230 DATA0,0,0,42,0,1,200,224,0
10240 DATA136,128,127,34,127,1,8,64
10250 DATA1,34,64,0,73,0,0,128
10260 DATA128,0,34,0,0,8
10270 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10300 REM-DATI PER SPRITE 0D-----
10310 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
10320 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
10330 DATA16,0,0,84,0,0,16,0,1
10340 DATA57,0,1,254,0,255,255,255
10350 DATA0,56,0,0,130,0,0,40,0
10360 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
10370 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
10400 REM DATI PER SPRITE 0E-----
10410 DATA0,0,0,8,0,0,28,0,0
10420 DATA56,0,0,120,0,0,240,240
10430 DATA0,126,120,2,15,176,1,3
10440 DATA230,137,12,245,220,30,127
10450 DATA255,0,63,214,0,31,253,0
10460 DATA7,201,0,3,226,0,1,240,0
10470 DATA7,224,0,31,0,0,124
10480 DATA0,0,0,0,0,0,0
```

NOTE

SOFTWARE DOSFIRE 323



MUSICA PER TUTTI



Un completo programma che Vi permettera' di caricare, provare, visualizzare, stampare sotto forma di DATA le Vostre melodie. Il programma necessita della stampante. Le istruzioni sono contenute nel programma.

```
0 REM
5 GOSUB12000
10 CLR
15 DIMHI(200),LO(200),LN$(200)
20 POKE53281,1:POKE53280,1:PRINTCHR$(144)CHR$(147)
30 UP$=CHR$(145):LF$=CHR$(157)
40 FORS=54272TO54296:POKE5,0:NEXT
50 SV=54296:SH=54273:SL=54272:SA=54277:SS=54278:SW=54276
100 PRINT"VOLUME [1-15]";CHR$(32)CHR$(32)"15"
101 PRINTUP$;:FORX=1TO13:PRINTCHR$(29);:NEXTX
102 INPUTV1$
105 V1=VAL(V1$)
110 IFV1<1ORV1>15THENGOSUB7000
114 IFV1<1ORV1>15THENPRINTUP$UP$UP$:GOTO100
125 FORX=1TO22:PRINTCHR$(32);:NEXT:PRINT
200 PRINT"FORMA D'ONDA"
202 PRINTTAB(10)CHR$(18)"T";CHR$(146);"RIANGOLARE"
204 PRINTTAB(10)CHR$(18)"S";CHR$(146);"INUSOIDALE"
206 PRINTTAB(10)CHR$(18)"Q";CHR$(146);"UADRA"
208 PRINTTAB(10)CHR$(18)"N";CHR$(146);"OISE";CHR$(32)CHR$(32)"T"
209 PRINTUP$;:FORX=1TO15:PRINTCHR$(29);:NEXT:INPUTW1$
210 IFW1$="T"THENW1=17:PRINT:GOTO300
212 IFW1$="S"THENW1=33:PRINT:GOTO300
214 IFW1$="Q"THENW1=65:PRINT:GOTO300
216 IFW1$="N"THENW1=129:PRINT:GOTO300
220 IFW1$<>"N"THENGOSUB7000
226 IFW1$<>"N"THENFORX=1TO6:PRINTUP$;:NEXT:PRINT:GOTO200
300 PRINT"ATTACK/DECAY [0-240]";CHR$(32)CHR$(32)"0"
302 PRINTUP$;:FORX=1TO20:PRINTCHR$(29);:NEXTX:INPUTA1$
310 A1=VAL(A1$)
320 IFA1<0ORA1>240THENGOSUB7000
330 IFA1<0ORA1>240THENPRINTUP$UP$:GOTO300
400 PRINT"SUSTAIN/RELEASE [0-240]";CHR$(32)CHR$(32)"240"
402 PRINTUP$;:FORX=1TO23:PRINTCHR$(29);:NEXTX:INPUTS1$
410 S1=VAL(S1$)
```

NOTE

SOFTWARE

DOS 3.1 324

```
420 IFS1<00RS1>240THENGOSUB7000
430 IFS1<00RS1>240THENPRINTUP$UP$:GOTO400
450 PRINT:PRINT"DURATA DELLE NOTE";CHR$(32)CHR$(32)"128"
451 PRINTUP$;:FORX=1TO16:PRINTCHR$(29);:NEXTX:INPUTD1$
452 IFLEFT$(D1$,1)<"0"ORLEFT$(D1$,1)>"9"THENGOSUB7000
454 IFLEFT$(D1$,1)<"0"ORLEFT$(D1$,1)>"9"THENPRINTUP$UP$UP$:GOTO450
456 D1=VAL(D1$):PRINT
458 FORX=1TO400:NEXTX
460 PRINTCHR$(147)CHR$(18)"F3"CHR$(146)" STAMPA E ES.";
461 PRINTTAB(24)CHR$(18)"F7"CHR$(146)" RIPARTE"
462 PRINTCHR$(18)" P"CHR$(146)" PAUSA";
463 PRINTSPC(12)CHR$(18)"RETURN"CHR$(146)" LINE FEED"
464 PRINTCHR$(18)" "CHR$(94)CHR$(146)" CANCELLA ";
465 PRINTSPC(6)CHR$(18)"INST/DEL"CHR$(146)" CANC. NOTE":PRINT:PRINT
467 FORMD=0TO39:POKE1624+MD,67:POKE55896+MD,12:NEXTMD
480 GETA$:IFA$=""THEN480
499 REM
500 IFA$=CHR$(65)THENHI=28:LO=49:GOTO700
510 IFA$=CHR$(193)THENHI=29:LO=223:A$="A#":GOTO700
520 IFA$=CHR$(66)THENHI=15:LO=210:GOTO700
530 IFA$=CHR$(67)THENHI=16:LO=195:GOTO700
540 IFA$=CHR$(195)THENHI=17:LO=195:A$="C#":GOTO700
550 IFA$=CHR$(68)THENHI=18:LO=209:GOTO700
560 IFA$=CHR$(196)THENHI=19:LO=239:A$="I#":GOTO700
570 IFA$=CHR$(69)THENHI=21:LO=31:GOTO700
580 IFA$=CHR$(70)THENHI=22:LO=96:GOTO700
590 IFA$=CHR$(198)THENHI=23:LO=181:A$="F#":GOTO700
600 IFA$=CHR$(71)THENHI=25:LO=30:GOTO700
610 IFA$=CHR$(199)THENHI=26:LO=156:A$="G#":GOTO700
620 IFA$=CHR$(80)THENHI=0:LO=0:A$="P":GOTO700
635 IFA$=CHR$(134)THEN9000
640 IFA$=CHR$(136)THEN10
645 IFA$=CHR$(13)THENPRINTUP$CHR$(13):GOTO480
650 IFA$=CHR$(20)THENHI=0:LO=0:PRINTCHR$(157)CHR$(32):GOTO480
651 REM
660 IFA$=CHR$(94)THENGOTO460
690 IFA$<>CHR$(80)THENHI=0:LO=0:GOTO480
700 POKESH,HI:POKESL,LO:POKESA,A1:POKESS,S1:POKESW,W1:POKESV,V1
740 FORX=1TOD1:NEXTX
750 PRINTA$;" ";:POKESV,16:POKESW,W1-1
800 GOTO480
1999 REM
2000 IFN=0THENRETURN
2005 FORX=54272TO54296:POKES,0:NEXTX
2010 FORNN=0TON-1:POKESH,HI(NN):POKESL,LO(NN)
2020 POKESA,A1:POKESS,S1:POKESW,W1:POKESV,V1
2030 FORX=1TOD1:NEXTX
2040 NEXTNN:POKESV,16:POKESW,W1-1
2050 RETURN
2999 REM
3000 PRINT
3002 QT$="NOTE = LETTERE ":GOSUB10000:FORX=1TO500:NEXTX
3005 QT$="ACCENDERE STAMP.":GOSUB10000:FORX=1TO500:NEXTX
3010 QT$="NOME PEZZO " :GOSUB10000:PRINTUP$:PRINTTAB(16);:INPUTAW$
3020 OPEN1,4
```

NOTE

SOFTWARE

DOS 3.25

```
3030 PRINT#1,AW$:PRINT#1
3040 FORNN=0TON-1:PRINT#1,LN$(NN);:PRINT#1," ";:NEXTNN
3050 PRINT#1:PRINT#1,"TOTALE NOTE      ";NN;"PLUS -1,-1"
3090 PRINT#1:CLOSE1:GOTO9200
3095 PRINTUP$;:FORX=0TO39:PRINTCHR$(32);:NEXTX:PRINTUP$UP$UP$:PRINT
3100 QT$="TERMINATO ";:GOSUB10000:GOTO9200
7000 QT$="SCELTA ERRATA      ";:GOSUB10000:FORX=1TO50:NEXTX
7010 PRINTUP$;:FORX=1TO30:PRINTCHR$(32);:FORY=1TO25:NEXTY:NEXTX:RETURN
7999 REM
8000 PRINT
8002 QT$="STAMPA DATA SOLO":GOSUB10000:FORX=1TO500:NEXTX
8005 QT$="ACCENS.STAMPANTE":GOSUB10000:FORX=1TO500:NEXTX
8010 QT$="NOME PEZZO      ";:GOSUB10000:PRINTUP$;PRINTTAB(16);:INPUTAW$
8020 OPEN1,4
8030 PRINT#1,AW$:PRINT#1
8040 FORNN=0TON-1:PRINT#1,HI$(NN);",";LO$(NN);",";:NEXTNN:PRINT#1,"-1,-1"
8045 PRINT#1:PRINT#1,"TOTALE NOTE      ";NN#2;"PLUS -1,-1"
8050 PRINT#1:CLOSE1:RETURN
8499 REM
8500 PRINT
8510 QT$="ROU STAMPA      ";:GOSUB10000:FORX=1TO500:NEXTX
8520 QT$="ACCENS.STAMPANTE":GOSUB10000:FORX=1TO500:NEXTX
8530 QT$="NOME PEZZO      ";:GOSUB10000:PRINTUP$;PRINTTAB(16);:INPUTAW$
8550 OPEN1,4
8560 PRINT#1,AW$
8565 PRINT#1
8570 PRINT#1,"100 FOR S=54272 TO 54296 : POKE S,0 : NEXT S"
8580 PRINT#1,"110 READ SH,SL"
8590 PRINT#1,"120 IF SH=-1 THEN 180"
8600 PRINT#1,"130 POKE 54273, SH : POKE 54272, SL"
8610 PRINT#1,"140 POKE 54277,";A1;":" POKE 54278,";S1;":" POKE 54276,";W1
8620 PRINT#1,"150 POKE 54296,";V1
8630 PRINT#1,"160 FOR X=1 TO ";D1;":" NEXT X"
8640 PRINT#1,"170 GOTO 110"
8645 PRINT#1,"180 POKE 54296,0 : POKE 54276,";W1-1
8650 PRINT#1,"200 DATA";
8660 FORNN=0TON-1:PRINT#1,HI$(NN);",";LO$(NN);",";:NEXTNN:PRINT#1,"-1,-1"
8690 PRINT#1:PRINT#1,"TOTALE NOTE      ";NN#2;"PLUS -1,-1"
8700 PRINT#1:CLOSE1:GOTO9200
8999 REM
9000 PRINTCHR$(19);:FORX=0TO199:PRINTCHR$(32);:NEXTX
9005 PRINTCHR$(19);
9010 PRINTCHR$(18)"F1"CHR$(146)" DATA SOLO";
9011 PRINTTAB(15)CHR$(18)"F2"CHR$(146)" STAMPA TOT."
9020 PRINTUP$;CHR$(18)"F3"CHR$(146)" PRATICA";
9022 PRINTSPC(5)CHR$(18)"F4"CHR$(146)" STAMPA NOTE"
9025 PRINTCHR$(18)"F5"CHR$(146)" SUONO ON ";
9030 PRINTTAB(15)CHR$(18)"F6"CHR$(146)" DURATA "
9031 PRINTUP$;CHR$(18)"F7"CHR$(146)" RIPARTENZA"
9032 PRINTCHR$(18)" P"CHR$(146)" PAUSA";
9035 PRINTSPC(7)CHR$(18)" C"CHR$(94)CHR$(146)" CANC.TOT."
9040 PRINTCHR$(19):FORX=1TO11:PRINT:NEXTX
9100 PRINT"CARICAMENTO NOTE      ";UP$
9150 A$=CHR$(94):GOTO9345
9200 GETA$;IFA$=""THEN9200
```

NOTE

SOFTWARE

DOS 3.11 326

```
9210 IF$=CHR$(65)THENHI(N)=28:LO(N)=49:GOTO9400
9220 IF$=CHR$(193)THENHI(N)=29:LO(N)=223:A$="A#":GOTO9400
9230 IF$=CHR$(66)THENHI(N)=15:LO(N)=210:GOTO9400
9240 IF$=CHR$(67)THENHI(N)=16:LO(N)=195:GOTO9400
9250 IF$=CHR$(195)THENHI(N)=17:LO(N)=195:A$="C#":GOTO9400
9260 IF$=CHR$(68)THENHI(N)=18:LO(N)=209:GOTO9400
9270 IF$=CHR$(196)THENHI(N)=19:LO(N)=239:A$="D#":GOTO9400
9280 IF$=CHR$(69)THENHI(N)=21:LO(N)=31:GOTO9400
9290 IF$=CHR$(70)THENHI(N)=22:LO(N)=96:GOTO9400
9300 IF$=CHR$(198)THENHI(N)=23:LO(N)=181:A$="F#":GOTO9400
9310 IF$=CHR$(71)THENHI(N)=25:LO(N)=30:GOTO9400
9320 IF$=CHR$(199)THENHI(N)=26:LO(N)=156:A$="G#":GOTO9400
9330 IF$=CHR$(80)THENHI(N)=0:LO(N)=0:GOTO9400
9335 IF$=CHR$(133)THENGOSUB8000:GOTO9200
9340 IF$=CHR$(137)THENGOSUB8500:GOTO9200
9341 IF$=CHR$(134)THENPRINTCHR$(147):N=0:GOTO458
9342 IF$=CHR$(135)ANDN=0THEN9200
9343 IF$=CHR$(135)THENGOSUB2000:GOTO9200
9344 IF$=CHR$(136)THEN10
9345 IF$=CHR$(94)THEN10090
9346 IF$=CHR$(138)THENGOTO3000
9347 IF$=CHR$(139)THENPRINT:PRINT"DURATA ";:INPUTD1:GOTO9200
9350 IF$<>CHR$(80)THENGOTO9200
9400 POKESH,HI(N):POKESL,LO(N):POKESA,A1:POKESS,S1:POKESW,W1:POKESV,V1
9410 FORX=1TOD1:NEXTX
9420 PRINTA$;" ";:POKESV,16:POKESW,W1-1:LN$(N)=A$
9440 N=N+1:GOTO9200
9999 REM
10000 FORI=0TOLEN(QT$)
10010 POKESV,7:POKESH,126:POKESL,6:POKESA,120:POKESS,30:POKESW,33
10020 PRINTLEFT$(QT$,I+1):POKESV,0:POKESW,32
10030 PRINTUP$UP$:FORX=1TO40:NEXTX:NEXTI
10040 FORS=54272TO54296:POKES,0:NEXTS
10050 FORX=1TO100:NEXTX:RETURN
10089 REM
10090 ER=N+79
10100 FORMD=0TOER:POKE1664+MD,160:POKE1664+MD+1,62
10105 POKE55936+MD,1:POKE55936+MD+1,2:NEXTMD
10110 PRINTCHR$(19):FORX=1TO12:PRINT:NEXTX
10120 N=0:GOTO9200
11999 REM
12000 PRINTCHR$(147)CHR$(5):POKE53281,0:POKE53280,0
12002 FORS=54272TO54296:POKES,0:NEXT
12004 SV=54296:SH=54273:SL=54272:SA=54277:SS=54278:SW=54276:UP$=CHR$(145)
12010 FORX=1TO5:PRINT:NEXTX
12020 PRINT"GESTIONE MUSICA":PRINT
12030 QT$="SUL ":GOSUB10000:PRINT:PRINT
12040 QT$="COMMODORE 64 ":GOSUB10000:FORX=1TO500:NEXTX
12050 PRINTUP$UP$:QT$="VOCE 1 / OTTAVA 4":GOSUB10000:PRINT:PRINT
12060 QT$="UTILITA X CONVERTIRE SUONO IN DATA":GOSUB10000:PRINT:PRINT
12065 QT$="F1- STAMPA SOLO DATA":GOSUB10000:PRINT
12066 QT$="F2- STAMPA INTERO PROGR.":GOSUB10000:PRINT
12067 QT$="F4- CONVERS. DATA IN NOTE ":GOSUB10000:PRINT
12070 FORX=1TO500:NEXTX
12080 PRINTCHR$(147)
```

NOTE

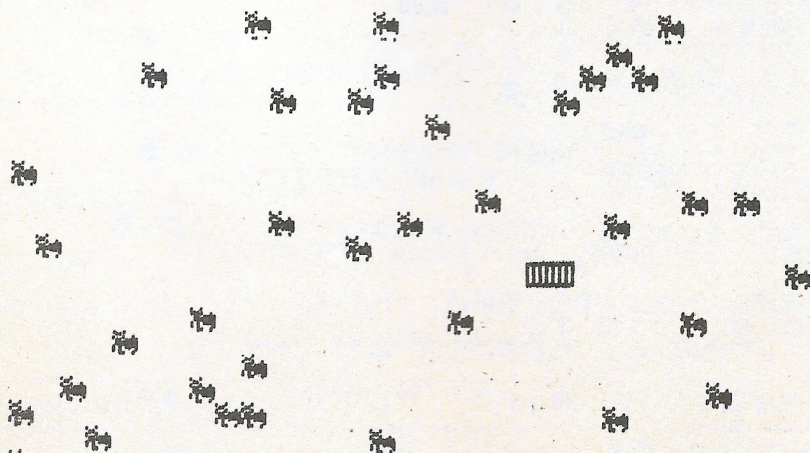
SOFTWARE

DOS 1.3 327

```
12090 PRINTCHR$(18)" LETTERA= NOTE      ":PRINT
12100 PRINT"      A = A      "
12102 PRINT"      B = B      "
12104 PRINT"      C = C      "
12106 PRINT"SHIFT/C = C#      "
12108 PRINT"      D = D      "
12110 PRINT"SHIFT/D = D#      "
12112 PRINT"      E = E      "
12114 PRINT"      F = F      "
12116 PRINT"SHIFT/F = F#      "
12118 PRINT"      G = G      "
12120 PRINT"SHIFT/G = G#      "
12122 PRINT"      P = PAUSA":PRINT
12124 PRINTCHR$(18)"ALTRI TASTI INIBITI ":FORX=0TO39:PRINTCHR$(45);:NEXTX
12125 PRINT"MASSIMO 200 NOTE PER MOTIVO "
12129 QT$="SCRITT. NOTE      ":GOSUB10000:FORX=1TO100:NEXTX
12132 QT$="STAMPA DATA      ":GOSUB10000:FORX=1TO100:NEXTX
12134 QT$="LISTA NOTE      ":GOSUB10000:FORX=1TO100:NEXTX
12136 QT$="STAMPA PROGRAMMA INCLUSI I DATA      ":GOSUB10000:PRINT
12200 PRINT"<UN TASTO> X INIZIARE"
12210 GETA$:IFA$=""THEN12210
12500 RETURN
```



SAFARI



NOTE



SOLARIS

DOSSIER 328

Vi trovate in Africa e dovete catturare la Vostra quota giornaliera di animali. Al lancio del programma Vi viene chiesto quanti animali intendete catturare e una volta comunicato il numero al computer potrete iniziare la Vostra caccia. Una volta catturati tutti gli animali presenti sul video battete il tasto 1 e Vi verra' comunicato il tempo impiegato

```

1 GO SUB 200
2 LET T=0: LET A=0: LET B=0
4 INPUT "NUMERO DI ANIMALI ?
"; N
5 CLS
6 IF N>100 THEN GO TO 4
7 FOR Y=1 TO N
8 PRINT AT (RND*20), (RND*31);
";
9 BEEP .0009, -10
10 NEXT Y
11 LET T=T+1
12 LET a=a+(INKEY$="5")-(INKEY
$="7")
13 LET a=a+(a<0)-(a>21)
14 LET b=b+(INKEY$="8")-(INKEY
$="9")
15 LET b=b+(b<0)-(b>30)
16 PRINT AT a, b; "███"
17 BEEP .003, 1
18 PRINT AT a, b; " "
19 IF INKEY$="1" THEN GO TO 16
1
150 GO TO 80
161 IF t<70 THEN PRINT AT 10,6;
FLASH 1; INK 0; "FANTASTICO !"
TEMPO=""; t
162 IF t>=70 THEN PRINT AT 10,6
FLASH 1; INK 0; "NON MALE!!!!"
TEMPO=""; t
165 FOR p=1 TO 500: NEXT p
170 CLS: GO TO 1
200 PAPER 4: BORDER 4: INK 2: C
L
210 PRINT AT 0,13; FLASH 1; "SAF

```

SEGUE SUL PROSSIMO NUMERO

NOTE

CO.STA MARKETING

A tutti gli amici lettori di SOFTWARE DOSSIER un'offerta a prezzi molto vantaggiosi di prodotti di consumo per personal e home computer. Per effettuare l'ordinazione è sufficiente compilare e spedire in busta chiusa a:

CO.STA SRL - VIA MAZZINI 128 - 56100 PISA - SERVIZIO MARKETING

Il sottostante tagliando, allegando il pagamento dell'importo complessivo in contanti o tramite assegno bancario o vaglia postale. I prezzi sono comprensivi di IVA e oneri di spedizione. Per spedizioni in contrassegno supplemento fisso di lire 3.000.

DISCHETTI

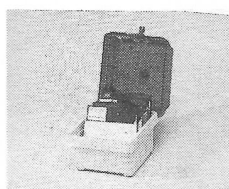
- ☐ **Cod. V001**
Minifloppy 5" 1/4 semplice faccia, semplice densità.
Scatola da 10 dischetti **Lire 50.000**
Ogni scatola oltre la 1ª sconto 10%. A chi acquista 2
o più scatole, in regalo per ogni scatola il contenitore
di plastica.

☐ **Cod. V002**
Minifloppy 5" 1/4 doppia faccia, doppia densità.
Scatola da 10 dischetti **Lire 65.000**
Ogni scatola oltre la 1ª sconto 10%.

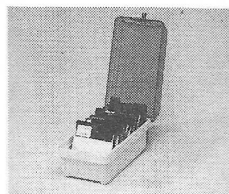
☐ **Cod. 8002**
Floppy 8" doppia faccia, doppia densità. Scatola da
10 dischetti **Lire 70.000**
Ogni scatola oltre la 1ª sconto 10%.

CONTENITORI

- ☐ **Cod. BF01**
Contenitore di plastica per 10 minifloppy
Lire 4.500



Cod. C040
 Contenitore in plastica da
 40 minifloppy, con serratura
Lire 45.000



Cod. C090
 Contenitore in plastica da
 90 minifloppy, con serratura
Lire 65.000

- ☐ **Cod. TD01**
Supporto per stampante e contenitore di moduli continui TOP DESK in plastica trasparente **Lire 90.000**

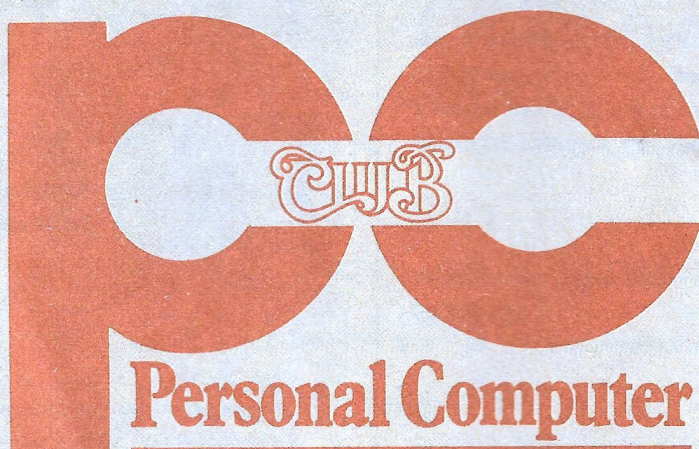
NASTRI INCHIOSTRATI

- | | | | |
|--------------------------|------------------|---|-------------------|
| ☐ | Cod. C001 | Nastro Zip pack per Centronic | Lire 6.000 |
| ☐ | Cod. E001 | Nastro per Epson MX — 80 | Lire 9.500 |
| ☐ | Cod. T001 | Nastro Tally 1000 per stampanti Honeywell | Lire 7.000 |

Ordine minimo lire 50.000

CODICE	QUANTITÀ	PREZZO TOTALE	Nome
			Cognome
			Via
			N°
			Città
			CAP
			Firma
	TOTALE L.		

PER TUTTI GLI INTERESSATI
ALLE APPLICAZIONI DEL PERSONAL
COMPUTER UNA GROSSA NOVITA'



IN TUTTE LE EDICOLE A 2.000 LIRE



SOCIETA' EDITRICE ALFA LINEA S.R.L.

DIREZIONE E REDAZIONE:

PIAZZA CAVOUR, 2 20121 MILANO

TEL. 782.661/2/3 R.A.

DIREZIONE PUBBLICITA' E MARKETING:

VIA ANFITEATRO, 15 20121 MILANO

TEL. 802.388/805.94.25/876.622/866.220

due nuove rubriche
«tutocommodore»
e
«tuttosinclair»