

# FRANCOMPUTER CLUB

N. 4

# TUTTO

# SC 3000

Tutto un mondo  
di programmi  
per Voi  
e il Vostro  
Home Computer

# SEGA



**FRANCOMPUTER**

**CLUB**

PROGRAMMI - SCAMBI - INSEGNAMENTO

CORSO FOGAZZARO 174

(0444) VICENZA 42678

36100

EDIZIONE RISERVATA AI SOCI DEL CLUB

NON IN VENDITA

**FRANCOMPUTER**  
**CLUB**  
**SC 3000**  
PROGRAMMI - SCAMBI - INSEGNAMENTO  
CORSO FOGAZZARO 174  
(0444) VICENZA 42678  
36100

**CONTENUTO**

- 1) IL LINGUAGGIO MACCHINA.....pag. 4
- 2) SAVE SCREEN - SAVE COLOR IN LM..pag. 1
- 3) CALL.....QUESTO SCONOSCIUTO...pag. 1
- 4) Mission GIOCO IN LING. MACC...pag. 3
- 5) GIOCHI Nuovi !!!!!!!.....pag. 2
- 6) RIORDINO ALFABETICO (MIGLIORIE).pag. 1
- 7) TRASPOSIZIONE DI UNA MATRICE...pag. 1
- 8) DIETA COL 3000 (Utility).....pag. 4
- 9) IL MURO (Gioco).....pag. 3
- 10) L'AVVENTURA DI CUOMO (Gioco)....pag. 3
- 11) SCOMPOSIZIONI E AREE POLIGON....pag. 1
- 12) I VETTORI.....pag. 1
- 13) CHI QUADRO E BINOMIALE.....pag. 1
- 14) RADICI POLINOMI NEWTON.....pag. 1
- 15) MEDIA GEOMETRICA / DEVIAZIONE...pag. 1
- 16) DISTRIBUZIONE NORMALE / COEFFIC.pag. 1
- 17) I PUNTEGGI CON UN GIOCO.....pag. 2
- 18) GRAFICA CASUALE.....
- 19) DETERMINANTI / PARAMETRICHE.....pag. 1
- 20) NUMERI COMPLESSI.....pag. 1
- 21) ELLISSE - IPERBOLE - PARABOLE...pag. 2
- 22) NUMERI DECIMALI IN FRAZIONI.....pag. 1
- 23) LISTA RIVISTE.....pag. 1
- 24) Lo "SCROLL" in Linguaggio Macchina

# IL LM

x

Questo computer si distingue, nel suo genere, per l'uso di un'altro microprocessore nella gestione del video.

Se noi avessimo intenzione quindi di utilizzare gli SPRI = TE in linguaggio macchina, o magari stampare qualcosa sullo schermo grafico, con solo Z80A avremmo dovuto richiamare una delle solite istruzioni standard. Qui la procedura è un poco diversa, infatti per la gestione del video è necessario l'utilizzo delle porte IMP e OUT, come qualunque altra periferica.

L'indirizzo IMP/OUT &HBE ovvero 190 ha lo scopo di gestire la scrittura in LM sulla memoria video, quella accessibile dalle VPOKE, ma questo va associata ad &HBF che fornisce al processore video l'indirizzo della prima locazione utilizzabile.

Ricapitolando:

Se noi vogliamo scrivere sullo schermo video dobbiamo fornire ad OUT(BF) la prima locazione della memoria video.

E' chiaro che essendo la porta OUT a 8 Bit, e il dato della prima locazione a 16 dovremo dividere quest'ultimo in due Bites e fornire alla porta OUT(BF) prima il bytes basso e successivamente, con una pausa di qualche millisecondo sul primo, il Bites alto, per permettere al processore video di recepire il tutto. A questo punto il registro BC si presterà a contenere la più alta locazione che intendiamo utilizzare. Quindi caricheremo nell'OUT(BE) quello che vogliamo scrivere sullo schermo nella locazione contenuta nel registro BC. Il passo successivo sarà di decrementare il 'R' BC per scrivere nella locazione immediatamente più bassa. Continuando a decrementare BC si riempirà tutto lo schermo.

Ecco il listato Assembler di quanto detto:

```
0010-3E 00 LD A,0
0020-3E 00 LD A,0;Carica Bites basso e alto nell'accumulatore.
0030-D3 BF OUT (BF),A ;Carica nella OUT 191 il bytes basso
0040-00 NOP
0050-00 NOP
```

x

```

0060-00      NOP ;Tre utili pause
0070-D3 BF   OUT(BF),A;Carica il bytes alto.
0080-01 00 18 LD BC,1800
0090-00      NOP
0100-00      NOP
0110-00      NOP;Altre tre utili pause.
0120-3E FF   LD A,FF
0130-D3 BE   OUT(BE),A ;Carica BE con quello che vogliamo scri=
vere sul video come se si trattasse di una VPOKE.
0140-0B      DEC BC:Decrementa BC
0150-3E 00   LD A,0;Carica l'accumulatore con zero.
0160-B8      CP B;Confronta il Bytes basso di BC con l'accumu =
latore.
0170-20 F3   JR NZ,0090;Se il risultato del confronto è diver =
so da zero salta a 0090
0190-C9      RET ;Ritorna all'istruzione successiva alla Call.

```

Creiamo quindi il programma BASIC per memorizzare la subrutines in LM, che richiameremo con una Call. Questa subrutines dovrà comunque essere scritta nella parte alta dell'area testo in modo da non interferire con il programma BASIC.

```

10 FOR A=-18000 TO -18000+27
20 READ B:POKE A,B
30 NEXT A
40 DATA &H3E,&H00,&H3E,&H00
50 DATA &HD3,&HBF,&H00,&H00
55 DATA &H00,&HD3,&HBF
60 DATA &H01,&H00,&H18,&H00
70 DATA &H00,&H00,&H3E,&HFF
80 DATA &HD3,&HBE,&H0B,&H3E
90 DATA &H00,&HB8,&H20,&HF3
95 DATA &HC9
100 REM ATTENTI A COPIARE SENZA ERRORI
110 SCREEN 2,2:COLOR 13,15:CLS:CALL-18000
120 GOTO 110:END

```

```

10 FOR A=-18000 TO -18000+28
20 READ B:POKE A,B
30 NEXT A
40 DATA &H3E,&H3C,&H3E,&HFF
50 DATA &HD3,&HBF,&H00,&H00
55 DATA &H00,&HD3,&HBF
60 DATA &H01,&HFF,&HC3,&H00
70 DATA &H00,&H00,&H3E,&HFF,&H3D
80 DATA &HD3,&HBE,&H0B,&H3E
90 DATA &H00,&HB8,&H20,&HF3
95 DATA &HC9
100 REM ATTENTI A COPIARE SENZA ERRORI
110 SCREEN 2,2:COLOR 13,15:CLS:CALL-18000
120 GOTO110:END

```

Il primo programma stampa sullo schermo grafico un bytes completo ( ovvero un carattere composto da "11111111" u= guale ad FF ).

Il secondo programma rappresenta una modifica del precedente effettuata per chiarire la differenza che esiste tra il programmare un'area rispetto ad un'altra, provate a cambiare SCREEN 2,2 con SCREEN 1,1. Nulla vi impedisce di variare in L/M le locazioni che riguardano le coordinate degli SPRITE, magari leggendo l'IMP della tastiera es.IMP(0),etc.....

Per coloro che intendono applicare le routine del sistema operativo si richiama l'attenzione su CALL &H2BC5, che vogliamo utilizzare contenuta in HL, prepara il microprocessore video ad accettare CALL &H2BC8, questo preceduto dalla più alta locazione che si intende utilizzare contenuta in BC, stamperà il dato contenuto nell'accumulatore. E' buona norma provvedere a disabilitare l'interrupt durante l'esecuzione di una visualizzazione grafica, al fine di prevenire la cancellazione del programma. Altra precauzione, da applicare sempre in quest'ultimo programma, può essere quella di salvare nello stack il contenuto dei registri HL e BC per poi ritirarli fuori alla fine dell'esecuzione, senza scambiarli tra loro, con le istruzioni POP BC e POP HL. Provate a vedere cosa viene fuori da questi programmi, quindi fatemi sapere, noterete comunque la velocità con cui il primo programma colora lo schermo

grafico.

Due interessanti routines del sistema operativo sono richiamabili con :

CALL 31337 e CALL 30920

Questi provvedono rispettivamente a salvare e caricare il programma in memoria.

Queste possono essere richiamate anche da listato, e in parte costituiscono un preludio di gestione files su cassetta.

**FC**

# GIOCHI

NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!  
VI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!NUOVI!

-----  
! SPIDER !  
-----

Sei il difensore della base lunare ZX. Il capo YHATJ ti ha affidato questa importante missione e speriamo di non deluderlo! Dopo l'atterraggio, inizierà l'attacco dei temibili mostri SPIDER, che dovrai colpire usando il tasto con la freccia oppure i pulsanti del joystick.

La dura battaglia continuerà poi con la tua difesa aerea che potrai spostare a destra e sinistra con le frecce oppure con il joystick.

Se solo 2 Super mostri, o l'intero plotone ( 6 mini-mostri) riusciranno ad atterrare conquisteranno così la base lunare ZX.

Per salvare la base e tornare indietro dovrai colpire almeno 55 mostri, oppure arrivare a 3000 punti.

4

x

**SAVE  
SCREEN**

**LM**

**SAVE  
COLOR**

```
1000 FOR L=-10000 TO -9939:READ D:POKE
L,D:NEXT L
1005 DATA &H3E,0,&HD3,191,&H3E,64,&HD3
,191,&H21,4,&H98,&HE,190,&H16,48,6,129
,&HED,&HB2,&H7D,&HC6,5,&H6F,&H7C,&HCE,
0,&H67,&H15,&H20,&HF1,201
1010 DATA &H3E,255,&HD3,191,&H3E,127,&
HD3,191,&H21,4,&H98,&HE,190,&H16,48,6,
129,&HED,&HB3,&H7D,&HC6,5,&H6F,&H7C,&H
CE,0,&H67,&H15,&H20,&HF1,201
1020 REM
1030 REM ISTRUZIONI
1040 REM
1050 REM Il programma serve per salva
re,unitamente al seguente,un
disegno ad alta risoluzione
ed i suoi colori su nastro.
La procedura di utilizzo e':
1060 REM 1) digitare RUN 1000
2) eseguire CALL -10000
3) salvare il programma
1070 REM A questo punto il disegno sa
ra'memorizzato: caricare ora
il programma "save color" e
ripetere la procedura per sal
vare i colori.
1080 REM Per richiamare il disegno:
1) caricare "save screen"
2) digitare RUN 1000
3) eseguire CALL -9969
1090 REM 4) caricare "save color"
5) digitare RUN 1000
6) eseguire CALL -9969
1100 REM
1110 REM E'gia'presente in memoria
un disegno
```

```
1000 FOR L=-10000 TO -9939:READ D:POKE
L,D:NEXT L
1005 DATA &H3E,0,&HD3,191,&H3E,96,&HD3
,191,&H21,4,&H98,&HE,190,&H16,48,6,129
,&HED,&HB2,&H7D,&HC6,5,&H6F,&H7C,&HCE,
0,&H67,&H15,&H20,&HF1,201
1010 DATA &H3E,255,&HD3,191,&H3E,95,&H
D3,191,&H21,4,&H98,&HE,190,&H16,48,6,1
29,&HED,&HB3,&H7D,&HC6,5,&H6F,&H7C,&HC
E,0,&H67,&H15,&H20,&HF1,201
```

**BY RISCICA F.**



```

130 PRINT"      110 SCREEN 1,1:COLOR8,1:CLS
"      120 PRINT"      FRANCOMPUTER CLUB present
140 PRINT"      a :":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
"

```

```

150 PRINT"
"
160 PRINT"
"
170 PRINT"
"
180 PR

```

NEI NUMERI DI LINEA 130,140,150,170,180,190,210,220,230,240,250 CONTENGONO IL TITOLO DEL GIOCO ( Mission ) ; METRE I NUMERI DI LINEA DAL 1810 AL 1950 CONTENGONO LA SCRITTA ' Game Over ' ; REALIZZATELI COME VOLETE.

By Fabio Riscio

```

21 NTRE I NUMERI DI LINEA DAL 1810 AL 1950
220 0 REALIZZATELI COME VOLETE.
230 PRINT"
240 PRINT"
250 PRINT"
260 FOR U=0 TO 23:READ FQ,FW:SOUND1,FQ,15:SOUND2,FW,15:SOUND3,FQ*2,15:FOR A=0 TO 25:NEXT A,U:SOUND0
270 DATA 294,370,294,370,262,330,262,330,220,277,220,277,196,247,196,247,175,220,147,185,147,185
280 DATA 294,370,294,370,262,330,262,330,220,277,220,277,196,247,196,247,175,220,147,185,147,185,147,185
290 CLS:PRINT"      MISSION"
300 PRINT"      ":PRIN
T:PRINT
310 PRINT"Siamo nell'anno 3000.":PRINT
"A bordo del vostro elicottero atomico ,dovrete affrontare i mille pericoli della citta' di METROPOLIS,facendo uso delle armi di cui disponete."
320 PRINT"La missione a voi affidata consiste nel distruggere la base aliena che vi apparira'alla fine del vostro tragitto"
330 PRINT"Il laser puo'essere caricato colpendo i bersagli energetici che si trovano sul terreno (ogni centro = 5 colpi). "
340 PRINT:PRINT:PRINT"""\\"= bomba"
350 PRINT"""\^\"= laser"
360 PRINT"tasti cursore : mov. elicottero"
370 REM
380 REM *** GRAFICA VIDEO ***
390 REM
400 SCREEN 2,1:COLOR1,6,,4:CLS
410 LINE (0,30)-(10,25):LINE -(25,28):LINE -(40,8):LINE -(60,15):LINE -(90,5):LINE -(130,20):LINE -(150,25):LINE -(165,28):LINE -(200,10):LINE -(215,20):LINE -(225,10):LINE -(255,30)

```

```

420 PAINT(0,0),1
430 FOR E=0 TO 100:XS=RND(1)*256:YS=RND(1)*31:PRESET (XS,YS):NEXT E
440 COLOR1,1,(0,176)-(255,176),4
450 LINE (0,140)-(50,175),1,BF:LINE (55,135)-(80,175),1,BF:LINE (85,155)-(130,175),1,BF:LINE (135,145)-(150,175),1,BF
460 LINE (155,160)-(200,175),1,BF:LINE (205,135)-(215,175),1,BF:LINE (220,150)-(250,175),1,BF
470 FOR YY=142 TO 174 STEP 2:BLINE (2,YY)-(48,YY):NEXT YY:FOR YY=137 TO 174 STEP 2:BLINE (57,YY)-(78,YY):NEXT YY
480 FOR YY=157 TO 173 STEP 2:BLINE (87,YY)-(128,YY):NEXT YY:FOR YY=147 TO 173 STEP 2:BLINE (137,YY)-(148,YY):NEXT YY
490 FOR YY=162 TO 174 STEP 2:BLINE (157,YY)-(198,YY):NEXT YY:FOR YY=137 TO 173 STEP 2:BLINE (207,YY)-(213,YY):NEXT YY
500 FOR YY=152 TO 174 STEP 2:BLINE (222,YY)-(248,YY):NEXT YY
510 LINE (0,176)-(255,191),12,BF
520 FOR A=0 TO 30:X=RND(1)*256:PRESET (X,176):NEXT A
530 FOR YY=178 TO 190 STEP 2:FOR A=0 TO 10:X=RND(1)*256:PSET (X,YY),1:NEXT A,YY
540 REM
550 REM *** L.M. SCROLL VIDEO ***
560 REM
570 FOR L=-14058 TO -13974:READ D:POKE L,D:NEXT L
580 DATA 38,0,46,32,58,240,216,87,62,0,211,191,0,62,120,211,191,0,30,24,6,32,76,121,130,79,121,189,32,1,76,121,211,190,0,12,16,244,101,125,198,32,111,29,32,230,20,122,214,32,32,2,22,0,122,50,240,216,201
590 REM
600 REM *** L.M. COLOR VIDEO ***
610 REM
620 DATA 62,0,211,191,0,62,96,211,191,0,58,241,216,14,44,6,128,211,190,0,16,251,13,32,246,201
630 POKE-10000,0:POKE-9999,0
640 MAG1
650 REM
660 REM *** CARATTERI GIOCO ***
670 REM
680 REM ELICOTTERO 1
690 PATTERNS#0,"9F80781F3F010000"
700 PATTERNS#2,"FF40FCF2FFFEFC00"
710 REM ELICOTTERO 2

```

LM 1



7  
270 PATTERNS#4, "8080781F3F010000"  
230 PATTERNS#6, "0040FCF2FFFEFC00"  
240 REM BOMBA  
250 PATTERNS#10, "0000000C078C000"  
260 REM ESPLOSIONE BOMBA  
270 PATTERNS#14, "64AA52BC54380000"  
280 REM ENERGIA  
290 PATTERNS#18, "7E7E000000000000"  
300 REM MISSILE  
310 PATTERNS#20, "000040FFFF400000"  
320 PATTERNS#22, "000E3AFFFF3A0E00"  
330 REM ESPLOSIONE 1  
340 PATTERNS#24, "114A805288261100"  
350 PATTERNS#26, "14A28148114A1480"  
360 REM ESPLOSIONE 2  
370 PATTERNS#28, "0140001001400004"  
380 PATTERNS#30, "0900001001000042"  
390 REM ASTEROIDE  
400 PATTERNS#32, "3C42A59999A5423C"  
410 REM ESP.ASTEROIDE  
420 PATTERNS#36, "8802100180280184"  
430 REM BASE  
440 PATTERNS#40, "00000000F1F323F"  
450 PATTERNS#41, "0F03070F1F3F7C7C"  
460 PATTERNS#42, "00000000F0F84CFC"  
470 PATTERNS#43, "F0C0E0F0F8FC3E3E"  
480 REM \*\*\* SPRITES \*\*\*  
490 SPRITE0, (119, 90), 0, 1: SPRITE1, (119,  
90), 10, 2: SPRITE2, (255, 176), 18, 1: SPRITE  
3, (0, 191), 20, 1: SPRITE4, (0, 191), 32, 1: SP  
RITE5, (255, 160), 40, 15  
500 REM  
510 REM \*\*\* VARIABILI \*\*\*  
520 REM  
530 Y=90: YB=90: XB=119: XM=0: YM=191: XA=  
0: YA=191: XE=255: X2=255: XW=255: Y1=191: Y  
2=191: C=2000: Q=1: K=0  
540 REM  
550 REM \*\*\* INIZIO GIOCO \*\*\*  
560 REM  
570 SCREEN 2, 2  
580 SOUND3, 200, 0: SOUND5, 3, 15  
590 GOSUB 1970  
600 UPOKE15106, 0: X\$=INKEY\$  
610 IF X\$=CHR\$(30) THEN Y=Y-8: IF Y=50  
THEN Y=58  
620 IF X\$=CHR\$(31) THEN Y=Y+8: IF Y=13  
0 THEN Y=122  
630 IF X\$="\\" THEN F=1: UPOKE15111, 10  
640 IF X\$="^" THEN GOSUB 1460  
650 IF F=1 THEN GOSUB 1360  
660 IF F=0 THEN UPOKE15111, 6: UPOKE151  
08, Y: YB=Y  
670 ON GOSUB 1220, 1240, 1260, 1280, 1300  
, 1320, 1340, 2010  
680 UPOKE15106, 4  
690 UPOKE15104, Y

1200 CALL-14058  
1210 GOTO 1100  
1220 GOSUB 1580: IF KE=5 THEN Q=2: Y3=90  
: GOSUB 1970  
1230 RETURN  
1240 GOSUB 1710: IF M2=10 THEN UPOKE151  
20, 191: Y3=191: Q=3: GOSUB 1970  
1250 RETURN  
1260 GOSUB 1580: IF KE=10 THEN Q=4: Y2=9  
0: GOSUB 1970  
1270 RETURN  
1280 GOSUB 1630: IF M1=10 THEN UPOKE151  
16, 191: Y2=191: Q=5: Y3=90: GOSUB 1970  
1290 RETURN  
1300 GOSUB 1580: GOSUB 1710: IF M2=20 TH  
EN Q=6: UPOKE15120, 191: Y3=191: XE=255: UP  
OKE15113, XE: GOSUB 1970  
1310 RETURN  
1320 GOSUB 1580: IF KE=20 THEN Q=7: Y2=9  
0: Y3=90: GOSUB 1970  
1330 RETURN  
1340 GOSUB 1710: GOSUB 1630: IF M1=20 T  
HEN Q=8: UPOKE15116, 191: UPOKE15120, 191:  
GOSUB 1970  
1350 RETURN  
X1360 REM \*\*\* BOMBA CHE PRECIPITA \*\*\*  
1370 XB=XB-8: UPOKE15109, XB  
1380 YB=YB+8: UPOKE15108, YB  
1390 C=C-20  
1400 SOUND1, C, 10  
1410 IF YB=170 THEN SOUND4, 2, 15: UPOKE1  
5110, 14: FOR A=0 TO 30: NEXT A: SOUND4, 2,  
0: SOUND5, 3, 15: UPOKE15110, 10: F=0: SOUND1  
, C, 0: SOUND5, 3, 15: C=2000: GOSUB 1430: GOS  
UB 2070: XB=119: YB=Y: UPOKE15108, Y: UPOKE  
15109, 119  
1420 RETURN  
X1430 REM \*\*\* ENERGIA COLPITA \*\*\*  
1440 IF XB=XE THEN POKE-9999, 255: CALL-  
13999: POKE-9999, 22: CALL-13999: K=K+5: KE  
=KE+1: XE=255: UPOKE15113, 255  
1450 RETURN  
X1460 REM \*\*\* LASER \*\*\*  
1470 IF K>0 THEN SOUND4, 0, 15: LINE (0, Y  
+5)-(255, Y+5), 11: POKE-9999, 184: CALL-13  
999: BLINE (0, Y+5)-(255, Y+5): POKE-9999,  
22: CALL-13999: SOUND4, 0, 0: SOUND5, 3, 15: K  
=K-1  
1480 IF Y=Y2 AND K>0 THEN GOSUB 1510  
1490 IF Y=Y3 AND K>0 THEN GOSUB 1540  
1500 RETURN  
X1510 REM \*\*\* ESPLOSIONE MISSILE \*\*\*  
1520 SOUND4, 2, 15: UPOKE15118, 24: FOR A=0  
TO 50: NEXT A: UPOKE15118, 28: FOR A=0 TO  
50: NEXT A: SOUND4, 2, 0: SOUND5, 3, 15: M1=M  
1+1: UPOKE15116, 191: X2=255: UPOKE15118, 2  
0: Y2=90  
1530 RETURN

1540 REM \*\*\* ESPLOSIONE ASTEROIDE \*\*\*  
 1550 UPOKE15122,36:SOUND4,2,15:SOUND4,  
 1,15:UPOKE15120,191:SOUND4,1,0:SOUND5,  
 3,15  
 1560 X3=0:UPOKE15120,191:UPOKE15122,32  
 :M2=M2+1:Y3=58+INT(RND(1)\*9)\*8:UPOKE15  
 123,1  
 1570 RETURN  
 1580 REM \*\*\* MOVIMENTO ENERGIA \*\*\*  
 1590 UPOKE15115,15  
 1600 XE=XE-8:IF XE=-1 THEN XE=255:KE=K  
 E+1  
 1610 UPOKE15113,XE:UPOKE15115,1  
 1620 RETURN  
 1630 REM \*\*\* MOV. MISSILE \*\*\*  
 1640 SOUND3,200,10:UPOKE15119,15  
 1650 X2=X2-8:IF X2=127 THEN GOSUB 1770  
 1660 MC=MC+1:IF MC=1 THEN Y2=Y2-INT(RN  
 D(1)+.5)\*8  
 1670 IF MC=2 THEN Y2=Y2+INT(RND(1)\*2)\*  
 8:MC=0  
 1680 UPOKE15116,Y2:UPOKE15117,X2  
 1690 UPOKE15119,1:SOUND3,200,0  
 1700 RETURN  
 1710 REM \*\*\* MOV. ASTEROIDE \*\*\*  
 1720 UPOKE15123,15  
 1730 X3=X3+8:IF X3=120 THEN GOSUB 1770  
 1740 UPOKE15121,X3:UPOKE15120,Y3  
 1750 UPOKE15123,1  
 1760 RETURN  
 1770 REM \*\*\* DISTR. ELICOTTERO \*\*\*  
 1780 UPOKE15118,24:SOUND4,1,15:FOR A=0  
 TO 3:POKE-9999,132:CALL-13999:POKE-99  
 99,72:CALL-13999:NEXT A:POKE-9999,22:C  
 ALL-13999:UPOKE15117,255  
 1790 SOUND4,2,15:UPOKE15106,24:FOR A=0  
 TO 100:NEXT A:UPOKE15106,28:FOR A=0 T  
 O 100:NEXT A:UPOKE15104,191:FOR A=0 TO  
 100:NEXT A:SOUND0  
 1800 SCREEN 1,1:CLS:A\$="Mi dispiace, h  
 ai fallito la missione.":FOR G=1 TO 37  
 :SOUND1,210,10:PRINTMID\$(A\$,G,1):;SOUN  
 D1,410,10:NEXT G:SOUND0:PRINT:PRINT:PR  
 INT  
 1810 PRINT"  
 "  
 1820 PRINT"  
 "  
 1830 PRINT"  
 "  
 1840 PRINT"  
 "  
 1850 PRINT"  
 "  
 1860 PRINT"  
 "

1870 PRINT"  
 "  
 1880 PRINT"  
 1890 PRINT"  
 "  
 1900 PRINT"  
 "  
 1910 PRINT"  
 "  
 1920 PRINT"  
 "  
 1930 PRINT"  
 "  
 1940 PRINT"  
 "  
 1950 PRINT"  
 ":PRINT:PRINT  
 1960 RESTORE :FOR U=0 TO 23:READ FQ,FW  
 :SOUND1,FQ\*4,15:SOUND2,FQ\*8,15:SOUND3,  
 FQ\*2,15:FOR A=0 TO 25:NEXT A,U:SOUND0:  
 PRINT" \* Per giocare digitare RUN 630  
 \*":END  
 1970 REM \*\*\* CAMBIO QUADRO \*\*\*  
 1980 FOR A=0 TO 3:POKE-9999,241:CALL-1  
 3999:POKE-9999,22:CALL-13999:NEXT A  
 1990 SOUND0:FOR FQ=1510 TO 510 STEP -2  
 0:CALL-14058:SOUND1,FQ,15:SOUND2,FQ\*2,  
 10:SOUND3,FQ\*3,10:NEXT FQ:SOUND0:SOUND  
 3,200,0:SOUND5,3,15  
 2000 RETURN  
 2010 REM \*\*\* MOV. BASE \*\*\*  
 2020 FOR GG=3000 TO 1000 STEP -500:SOU  
 ND2,GG,10:SOUND3,GG\*2,10:NEXT GG:UPOKE  
 15127,1:SOUND2,,0:SOUND3,200,0:SOUND5,  
 3,15  
 2030 XW=XW-8:IF XW=-1 THEN GOSUB 1770  
 2040 UPOKE15125,XW:UPOKE15127,15  
 2050 RETURN  
 2060 RETURN  
 2070 REM \*\*\* BASE COLPITA \*\*\*  
 2080 IFXB=XW THEN UPOKE15125,255:SOUND4,  
 1,15:FORA=0TO5:POKE-9999,132:CALL-1399  
 9:POKE-9999,72:CALL-13999:NEXTA:POKE-9  
 999,22:CALL-13999:SOUND0:GOSUB 2100  
 2090 RETURN  
 2100 REM \*\*\* VITTORIA \*\*\*  
 2110 SCREEN 1,1:CLS:PRINT"E'stata dura  
 ma ce l'hai fatta.":PRINT"Hai dimostrar  
 ato di essere coraggioso e abile, e me  
 riti le mie":PRINT  
 2120 RESTORE :FOR U=0 TO 23:READ FQ,FW  
 :SOUND1,FQ,15:SOUND2,FQ\*2,15:SOUND3,FQ  
 \*4,15:FOR A=0 TO 25:NEXT A,U:SOUND0  
 2130 P\$="congratulazioni ":FOR U=0 TO  
 30:FOR N=1 TO 16:SOUND5,0,10:PRINTMID\$(  
 (P\$,N,1):;SOUND5,2,10:NEXT N,U:SOUND0:  
 END

\*\*\*\*\*  
 MISSION  
 by Fabio Riscica

2M.3

L'istruzione CALL richiama l'indirizzo stampato dal linguaggio macchina.....

Questo è quello che si legge a pag.156 del manuale, ma le sorprese che riserva questa istruzione sono moltissime.

Innanzitutto il comando CALL può essere seguito da ben 32768 numeri che vanno da 0 a 32767. Ognuno di essi ha un richiamo ben specifico, tanto da dare un esempio con CALL 338, CALL II000, CALL 2I04I, CALL I7263, CALL 24000, e tanti altri ( digitati senza numero di riga - premuto il tasto RESET - digitando LIST ), si accede direttamente al listato del linguaggio BASIC. Non sorprendetevi se qualche volta vedrete scollare delle parole non menzionate nel manuale, certe volte si tratta di parti tronche ( tipo TERN, SET, FUI ), ma altre volte se vedrete comparire le parole: MOTOR, RDM, MOSS, sono proprio funzioni che sono probabilmente sfuggite a chi ha tradotto il manuale in italiano.

Ecco altri comandi trovati: CALL I9698 ( fa lo scrolling ),  
CALL I7098 ( è uguale a CLS ),  
CALL I7II6 ( rende il cursore-carattere ),  
CALL 3I29I e CALL 3I274 ( fungono da SAVE ).

Ma una delle cose più sorprendenti è che semplicemente con un comando, CALL 26880, i byte aumentano a 59765 e digitando PRINT FRE si ottiene -577I byte fre, e lo stesso avviene con CALL 273IO, quindi è possibile lavorarci, perchè i programmi vengono salvati perfettamente.

L'unico difetto che abbiamo riscontrato è che se si vuole correggere un numero di riga, si cade in OUT OF MEMORY ERROR, quindi è consigliabile riscriverla. Si ha anche la possibilità di vedere nel quadro dei caratteri tutte le serie di segni e caratteri in sequenza con: CALL I5770 o CALL I5780. Però questi ultimi CALL menzionati non sono accessibili nella cartuccia da 32K ( CALL I5740, CALL I5756, CALL I5770, CALL I5780 ), invece chi possiede la cartuccia LEVEL III A, può osservare la sequenza dei quadri grafici ad alta risoluzione.

Qualora si volesse cancellare il listaggio ottenuto con i vari CALL usare CALL 0 oppure CALL 3I500.

Questo comando sarà sicuramente meglio sfruttato nel programma che segue:

```
10 SCREEN 2,2:CLS
20 CALL 25300
30 CALL 272I8
40 CALL 25277
50 CALL 25268
100 GOTO 20
```

COMPLIMENTI per queste meravigliose scoperte al socio NINNI (PA) !!!!  
N.B. Sfruttando il comando CALL, e rivedendo la capienza utile della memoria, ci siamo resi conto che si guadagnano appena I000 byte.

FRANCOMPUTER CLUB  
VICENZA

**FC**

CHI RIESCE A SAPERNE DI PIU' CI TELEFONI O MEGLIO CI SCRIVI !!!!!

# GIOCHI

NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !  
NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !  
NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !  
NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !  
NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !

I TOPOLINI !!

32 K

QUESTO E' IL PIU' BEL GIOCO FATTO FINORA (in cassetta).

NELLA PRESENTAZIONE DEL GIOCO CI SONO GIA' LE SPIEGAZIONI MA MEGLIO RIPETERLE:

NEL PRIMO SCHEMA IL TOPOLINO BIANCO DEVE RIUSCIRE A PRENDERE I BASTONCINI, (lasciati cadere dal topo giallo) CHE DOVRA' POI PORTARE SOPRA LA SCALA INCOMPLETA E QUINDI PREMENDO LA BARRA SI ATTACCHERA' IL PRIMO GRADINO E COSI' VIA.

NEL FRATTEMPO LE VASCHE SI CONTINUANO A RIEMPIRE VELOCEMENTE E SE IL TOPINO RIUSCIRA' A COMPLETARE LA SCALA IN TEMPO ANDRA' A METTERE IL TAPPO ALLA BOTTE E NON PERDERA' 500 PUNTI.

NEL SECONDO SCHEMA CI SARA' IL TOPINO APPESO ALLA GRU E DOVRA' MANDARE L'ACQUA DITTA NELL'IMBOCCATURA DELLA VASCA; SE NON LO CENTRERA' L'ACQUA ANDRA' PERSA.

I TASTI PER GIOCARE SONO GLI STESSI DEL PRIMO SCHEMA E CIOE': LA BARRA, LE FRECCE DI DESTRA E SINISTRA. NATURALMENTE PIU' ACQUA SI RIUSCIRA' A METTERE NELLA VASCA PIU' PUNTI BONUS SI OTTERRANNO. SE SI ASPETTA TROPPO TEMPO IL TOPINO SI APPESANTISCE DI ACQUA E QUINDI CADE. SI PUO' PRECIPITARE SOLO 3 VOLTE.

IL TERZO SCHEMA E' STATO IL PIU' DIFFICILE DA FARE A CAUSA DEL DONDOLIO DELLA FUNE E DEL TOPOLINO. COMUNQUE IN QUESTO SCHEMA IL TOPO AGGRAPPATO ALLA FUNE SI DEVE TUFFARE IN UNA DELLE 5-6 CISTERNE (cisterna vuota= punti 20; cisterna rotta= punti 20+30; cisterna rotta con topo blu= punti 20+30+500). QUESTO SCHEMA AVRA' FINE QUANDO SARANNO ROTTE TUTTE LE CISTERNE O DOPO TRE TUFFI SBAGLIATI.

ALL'INIZIO DEL PRIMO SCHEMA E DOPO IL PRIMO SCHEMA SI VEDRANNO DUE NUMERI CHE DOVRANNO ESSERE RICORDATI E DIGITATI DOPO IL SECONDO SCHEMA; SE I NUMERI SONO GIUSTI SI POTRA' FARE IL TERZO SCHEMA ALTRIMENTI FINISCE IL GIOCO.

NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !  
NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !  
NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !

SALVATAGGIO!

32 K DI MEMORIA

IN QUESTO GIOCO BISOGNA CERCARE DI SALVARE L'OMINO IN MARE, CON L'ELICOTTERO IL QUALE DEVE STARE ATTENTO ALL'ONDA, AL DELTAPLANO E SOPRATTUTTO AL FUEL IL QUALE FARA' PRESTO A FINIRE SE L'ELICOTTERO NON FARA' RIFORNIMENTO IN VOLO; PER FAR QUESTO L'ELICOTTERO DOVRA' METTERSI A PARI DEL PARACADUTINO VERDE E RIMANERCI IL PIU' POSSIBILE (per ogni beep si otterra' un po' di carburante in piu').

SE L'ELICOTTERO FINIRA' IL CARBURANTE CON PIU' DI 5000 PUNTI RIMANENDO SULLA PIATTAFORMA SARA' RIFORNITO DI ALTRO CARBURANTE E VINCERA' ANCHE UN ALTRO ELICOTTERO. LO STESSO AVVERRA' A 10.000 PUNTI.

BUONA FORTUNA

NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !  
I ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NU  
OVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI ! NUOVI !

G. MEM

32 K

Questo è un gioco anche di memoria, perchè in tutte e due gli schemi bisogna ricordarsi la posizione delle bombe.

Nel primo schema il motoscafo, che verrà guidato con le 4 frecce, dovrà arrivare in fondo al fiume senza passare sopra le bombe che sono state fatte vedere all'inizio del gioco. Praticamente il motoscafo dovrà portare i missili datogli dal camion rosso, fino al porto dove saranno caricati nel camion blu. ( In questo schema i missili non si vedono ). Avendo portato i missili a destinazione si potrà giocare il secondo schema .

Anche nel secondo schema si vedranno per un momento le posizioni delle bombe che dovranno essere colpite con i missili di cui abbiamo parlato prima. Si hanno a disposizione 12 missili che dovranno essere sfruttati al massimo; infatti colpendo l'aereo si potrà conoscere la posizione delle bombe e quindi tirare il missile a colpo sicuro . Essendoci 6 bombe, colpendo 6 volte l'aereo i missili basteranno per completare il gioco. Però le bombe vengono visualizzate dalle più alte alle più basse, quindi se una bomba in alto dello schermo era già stata colpita direttamente, successivamente dopo aver colpito l'aereo verrà visualizzata la medesima. Diciamo questo perchè potrebbe sembrare un errore del programma mentre invece il computer visualizza una bomba già visualizzata. Se dopo aver colpito tutte le bombe rimarranno dei missili, si potrà colpire il sottomarino (600 punti). A proposito di sottomarino questo sarà presente anche nel primo schema; lancerà dei missili che renderanno un po' più difficile il gioco. Il motoscafo potrà passare sotto il sottomarino solo se questo ha già lanciato il missile.

I tasti per giocare il secondo schema sono: le 4 frecce per posizionare il mirino sul punto desiderato e la barra spaziatrice per far partire il missile. Per non far sprecare missili abbiamo pensato di fare così: quando l'aereo arriva in fondo allo schema, il missile che era già partito ritorna sulla base di lavoro. Questo può servire se si vuole spostare la piattaforma senza che il missile esploda.

12  
Cari amici del club,

Allegato alla presente vi invio un listato che va aggiunto al programma di riordino alfabetico e che permette, una volta inserito un elenco di voci, di ricercarne una (anche inserendo solo le prime lettere della voce).

Rispetto al programma di riordinamento alfabetico pubblicato sul N°3 di Tutto SC 3000 bisogna modificare il listato ridigittando le linee 120, 405 e 410 e aggiungendo le linee da 490 a 700 come da listato allegato.

Sempre allegato alla presente troverete un piccolo programmino per la trasposizione di una matrice.

Cordiali saluti

Cucinotta Raffaele  
Via Manzoni 16 int.4  
98100 MESSINA

- TRASPOSIZIONE DI UNA MATRICE

```
10 CLS
20 INPUT "Dimensione matrice= ? ";N
30 DIM B(N,N)
40 FOR J=1 TO N:FOR M=1 TO N:INPUT B(J,M):NEXT M:NEXT J
50 FOR J=1 TO N:FOR M=1 TO N:
60 A(J,M)=B(M,J)
70 NEXT M:NEXT J
80 CLS:PRINT "MATRICE TRASPOSTA":PRINT
90 FOR J=1 TO N:FOR M=1 TO N
100 PRINT "A(";J;" ";M;"")= ";B(";M;" ";J;"")= ";A(J,M):PRINT
110 NEXT M:NEXT J
120 END
```

-MODIFICHE

```

120 PRINT "PER FINE PROGRAMMA (-) -":PRI
NT      "PER CONTINUARE      -1-":PRI
NT      "PER LA RICERCA      -2-"
405 IF INKEY$="" THEN 405
410 ON VAL(INKEY$)+1 GOTO 420,140,490

```

-PROGRAMMA RICERCA

```

490 FOR U=1 TO 10:NEXT U
500 CLS
510 PRINT:INPUT "VOCE RICERCATA";V$
520 IB=1:IE=N:LE=LEN(V$)
530 IF N=1 THEN 600
540 IF IE=IB+1 THEN 590
550 MI=INT((IB+IE)/2)
560 IF V$=LEFT$(A$(MI),LE) THEN L=MI:GOTO 620
570 IF V$ < LEFT$(A$(MI),LE) THEN IE=MI:GOTO 540
580 IB=MI:GOTO 540
590 IF V$=LEFT$(A$(IE),LE) THEN L=IE:GOTO 620
600 IF V$=LEFT$(A$(IB),LE) THEN L=IB:GOTO 620
610 L=0:PRINT:PRINT"LA VOCE RICERCATA NON E' IN ELENCO":GOTO 630
620 PRINT A$(L):GOSUB 660
630 IF INKEY$="" THEN 630
640 IF INKEY$=" " THEN 500
650 IF INKEY$="0" THEN END
660 K=L
665 K=K+1
670 IF V$=LEFT$(A$(K),LE) THEN PRINT:PRINT A$(K):GOTO 665
680 K1=L
685 K1=K1-1
690 IF V$=LEFT$(A$(K1),LE) THEN PRINT:PRINT A$(K1):GOTO 685
700 RETURN

```

N. B. A\$ = A stringa

DIETA 1



```

1 REM **** DIETA ****
2 REM **** ****
3 REM **** FRANCOMPUTER ****
4 REM **** CLUB ****
5 REM***** ****
10 CLS:COLOR 12,15
20 CURSOR 14,0 :PRINT " DIETA ":CURS
OR0,3:PRINT "
30 CURSOR 0,5:PRINT " Traduced
for Sega ":PRINT :PRINT " by C
uomo Salvatore CE":CURSOR 0,9:PRINT "
40 S=0:N=149
50 DIM A$(N): DIM C(N)
60 FOR I=1 TO N
70 READ A$(I): READ C(I)
80 NEXT I
90 GOTO 2010
100 COLOR 12,15:PRINT "
110 BEEP:INPUT "INGREDIENTE (STOP Per
il totale dieta) => ";D$:IF D$="" THEN
110
120 IF D$="STOP" THEN 420
130 FOR I=1 TO N
140 IF A$(I)=D$ THEN 310
150 GOSUB 2000
160 NEXT I
170 CLS:COLOR 15,13 :BEEP 2: R$="* Par
ola sconosciuta"

```

```

180 CURSOR 0,21:PRINT R$
190 PRINT "* Vuoi la tabella"
200 INPUT T$
210 IF T$="NO" THEN 230
220 GOTO 930
230 CLS:COLOR 15,6 :BEEP:CURSOR 0,19:P
RINT "* Avevi scritto > ";D$
240 PRINT :PRINT "* Controlla con la t
abella":PRINT :PRINT "cosi' scritto no
n c'e' l'alimento"
250 PRINT :PRINT "* Premi un tasto "
260 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 260
270 CLS:GOTO 100
280 GOTO 380
290 PRINT "*"
300 CLS
310 FOR T=1 TO N
320 INPUT "Quantita' grammi ";Q:IF Q=0
THEN 320
330 P=Q*C(I)
340 S=S+P
350 PRINT "*":BEEP
360 PRINT "=> Ultimo ingrediente somma
to"
370 PRINT "=>";" ";PRINT D$;" Grammi
";Q
380 PRINT "Totale parziale calorie ";P
390 GOTO 100
400 NEXT T
410 PRINT
420 CLS:BEEP:CURSOR 10,0:PRINT "** DIE
TA CALORIE **"

```

# LA DIETA



2  
DIEIA

```
430 PRINT :PRINT "Totale calorie ";S
440 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "Per qu
ante porzioni ";
450 INPUT X :IF X=0 THEN 450
460 Y=S/X
470 PRINT :PRINT :PRINT "Per porzione
";Y;" calorie"
480 REM
490 CURSOR0,21:PRINT "* Premi un tasto
per il menu'"
500 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 500
510 GOTO 2010
520 REM
530 DATA "ACCIUGHE",1,"ALBICOCCHE",0.5
4,"AGNELLO MAGRO",1.22,"ANANAS",0.43,"
ARANCE",0.54,"ASPARAGI",0.20,"AVOCADO"
,2.40
540 DATA "BANANE",0.9,"BARBABIETOLE",0
.37,"BIO NORM",3.75,"BIRRA",0.40,"BISC
OTTI",4,"BRESAOLA",2.64
550 DATA "BROCCOLI",0.33,"BURRO",7.77,
"CARAMELLE",3.90,"CAVALLO",1.10,"CONC
POMODORO",0.36
560 DATA "MAIALE MAGRO",1.68,"MAIALE G
RASSO",3.68,"MANZO MAGRO",1.26
570 DATA "MANZO MEDIO",2.05,"MANZO GRA
SSO",2.70,"VITELLO MAGRO",1.08
580 DATA "VITELLO MEDIO",1.25,"VITELLO
GRASSO",1.42,"CARCIOFI",0.60,"CAROTE"
,0.37
590 DATA "CAVOLFIORE",0.28,"CAVOLO",0.
30,"CERVELLO",3.15
600 DATA "CETRIOLI",0.10,"CICORIA",0.1
6,"CILIEGE",0.64,"CIOCCOLATA",5.80
610 DATA "CIPOLLE",0.45,"COCACOLA",0.4
4,"COCOMERI",0.1,"CONIGLIO",1.25,"CRAC
HERS",4.60
620 DATA "CRAUTI",0.26,"CRESCIONE",0.4
6,"CROSTACEI",0,"DATTERI",2.87,"FAGIOL
I",0.45,"FAGIOLINI",0.33,"FONTINA",3.7
4
630 DATA "FARINA BIANCA",3.68,"FARINA
NERA",2.60,"FETTE BISCOTTATE",3.96
640 DATA "FEGATO",1.43,"FINOCCHI",0.50
,"FORMAGGIO",4.00,"FRAGOLE",0.39,"FRUT
TA SECCA",6.80
650 DATA "SEMI SECCHI",3.00,"FUNGHI",0
.34,"GRAPPA",2.45,"GRISSINI",4.20,"GRU
UIERA",3.86
660 DATA "INDIVIA",0.17,"LAMPONI",0.39
,"LATTE",0.50,"LATTE SCREMATO",0.34,"L
ATTUGA",0.14,"LIMONI",0.28
670 DATA "SUCCO DI LIMONE",0.07,"LINGU
A",2.23,"LIQUORI",3.00,"MAIS",1.07,"MA
NDARINI",0.40,"MERLUZZO",0.83,"MOZZARE
LLA",2.66,"NASELLO",0.82
```

```
680 DATA "MARGARINA",7.33,"MARMELLATA"
,2.57,"MASCARPONE",4.50,"MELANZANE",0.
25,"MELE",0.52
690 DATA "MELONE",0.30,"MIELE",3.10,"M
IRTILLI",0.62,"OLIVE",1.46,"OLIO DI OL
IVA",9,"OLIO DI SEMI",9,"PANNA",3.46,"
PANE BIANCO",2.80
700 DATA "PANE CROCCANTE",3.80
710 DATA "PANE INTEGRALE",2.50,"PARMIG
GIANO",3.97,"PALOMBO",0.80,"PESCI DA F
RITTO",0.79,"PASTA BIANCA",3.90,"PASTA
INTEGRALE",2.70,"PASTICCERIA",4.11
720 DATA "PATATE",0.85,"PATATE CHIPS",
5.44,"PATATE FRITTE",2.24,"PEPERONI",0
.28,"PESCHE",0.46
730 DATA "PERE",0.59,"PISELLI",0.93,"P
OLLO",1.35,"POMIDORI",0.19,"POMPELMO",
0.45,"PORRI",0.38
740 DATA "PROSCIUTTO COTTO",2.82,"PROC
IUTTO CRUDO",3.95,"PRUGNE",0.53,"RABAR
BARO",0.20
750 DATA "RAVANELLI",1.19,"RIBES",0.40
,"RICOTTA",2.02,"RISO",3.68
760 DATA "RISO INTEGRALE",2.70,"SALAME
",5.50,"SALMONE",2.17,"SALCICCIA",3.64
770 DATA "SARDINE SOTT. OLIO",2.35
780 DATA "SCORZONERA",0.74,"SEDANO",0.
38,"SEMOLINO",3.70,"SLIM FAST",3.35,"S
OGLIOLE",0.84,"SPUMANTE",0.90,"SPINACI
",0.16
790 DATA "STOCCAFISSO",0.78,"STRACCHIN
O",3.05,"SUCCO ARANCIA",0.49,"SUCCO LI
MONE",0.24
800 DATA "SUCCO MELE",0.47,"SUCCO POMP
ELMO",0.42
810 DATA "TACCHINO",1.70,"TONNO",3.04,
"TRIPPA",2.50
820 DATA "UUA",0.74,"VINO BIANCO",0.80
,"VINO ROSSO",0.70,"ZUCCHERO",3.90,"ZU
CCHINE",0.17,"YOGURT",0.67,"YOGURT MAG
RO",0.39
830 DATA "YOGURT FRUTTA",1.70,"WHISKY"
,2.70,"OLIO CUCCHIAIO",12
840 DATA "ZUCCHERO CUC/INO",16,"UOVO I
NTERO",42
850 DATA "UOVO ALBUME",8,"MIELE CUCCHI
AINO",25
860 RETURN
870 CLS:COLOR 12,15:BEEP:PRINT TAB(11)
;" ISTRUZIONI "
880 CURSOR 0,4:PRINT "* Questo program
ma consente il calcolo;"delle calorie
fornite da un pasto,che ";"puo'essere
composto,scegliendo fra un ";"centina
io di diversi alimenti. "
```

DIETA 3

```

890 PRINT "Delle tabelle,danno indicazioni, "; "circa il fabbisogno calorico,in base "; "al sesso,altezza e tipo di attivita' "; "svolta.
"
900 PRINT "Ovviamente e' compito dell'utente "; "adattarle alle proprie esigenze.
"
910 PRINT "Il programma somma le calorie degli "; "alimenti costituenti la dieta,in modo "; "consono al peso con i quali essi "; "compaiono nella dieta. *"
920 FOR O=0 TO 5000:NEXT O:GOTO 2010
930 CLS:COLOR15,12:CURSOR 0,17:PRINT "
* Premi > Un tasto per averla ":CURSOR 0,19:PRINT "* Per fermarla > BREAK "
:CURSOR0,21:PRINT "* per continuare > CONT"
940 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 940
950 CLS:BEEP:PRINT:PRINT :PRINT :PRINT TAB(11);" TABELLA ":PRINT:PRINT
960 FOR I=1 TO N
970 PRINT A$(I);" 1 GR/CAL ";C(I)
980 PRINT "
"
990 NEXT I
1000 FOR O=1 TO 2500:NEXT O:GOTO 2010
1010 X$=INKEY$:IF X$=""THEN 1010
1020 GOTO 2010
1030 CLS:COLOR 15, 4
1040 BEEP:CURSOR0,20:PRINT "* Premi <D> per la tabella della donna":PRINT "* Premi <U> per la tabella dell'uomo"
1050 IF INKEY$=CHR$(68) THEN 1080
1060 IF INKEY$=CHR$(85) THEN 1530
1070 GOTO 1050
1080 CLS:BEEP:PRINT "FABBISOGNO CALORICO PER DONNE":PRINT "
"
1090 PRINT "COSTITUZIONE"
1100 PRINT"
"
1110 PRINT "ALTEZZA          152      156
160      164"
1120 PRINT"
"
1130 PRINT "PESO NORM K      51      53
53      57"
1140 PRINT"
"
1150 PRINT "PESO IDEALE      48      50
53      55"
1160 PRINT"
"
1170 PRINT "FABBISOGNO CALORIE"
1180 PRINT"
"

```

```

1190 PRINT "A riposo          1115      1200
1250      1300"
1200 PRINT "
"
1210 PRINT "LAU. leggero 1550      1600
1700      1750"
1220 PRINT "
"
1230 PRINT "LAU. medio 1950      2000
2100      2200"
1240 PRINT "
"
1250 PRINT "LAU. intenso 2300      2400
2500      2650":PRINT "
"
1260 CURSOR 0,21:PRINT "* Per continuare <C>":PRINT "* per il Menu' <M>"
1270 IF INKEY$=CHR$(67) THEN 1300
1280 IF INKEY$=CHR$(77) THEN 2010
1290 GOTO 1260
1300 CLS:BEEP:PRINT "FABBISOGNO CALORICO PER UOMO":PRINT "
"
1310 PRINT "COSTITUZIONE"
1320 PRINT "
"
1330 PRINT "ALTEZZA          168      172
176      180"
1340 PRINT "
"
1350 PRINT "PESO NORM K      60      63
66      69"
1360 PRINT "
"
1370 PRINT "PESO IDEALE      58      61
64      67"
1380 PRINT "
"
1390 PRINT "FABBISOGNO CALORIE"
1400 PRINT "
"
1410 PRINT "A riposo          1400      1450
1550      1600"
1420 PRINT "
"
1430 PRINT "LAU. leggero 1850      1950
2050      2150"
1440 PRINT "
"
1450 PRINT "LAU. medio 2300      2450
2550      2650"
1460 PRINT "
"
1470 PRINT "LAU. intenso 2800      2900
3100      3200"
1480 PRINT "
"

```

11

DIETA

```

1490 CURSOR 0,21:PRINT "* Per continua
re <C>":PRINT "* per il Menu' <M>"
1500 IF INKEY$=CHR$(67) THEN 1530
1510 IF INKEY$=CHR$(77) THEN 2010
1520 GOTO 1500
1530 CLS:BEEP:PRINT "FABBISOGNO CALORI
CO PER UOMINI":PRINT "
"
1540 PRINT "COSTITUZIONE"
1550 PRINT "
"
1560 PRINT "ALTEZZA      162      166
170      174"
1570 PRINT "
"
1580 PRINT "PESO NORM K   64      66
68      71"
1590 PRINT "
"
1600 PRINT "PESO IDEALE   59      61
64      67"
1610 PRINT "
"
1620 PRINT "FABBISOGNO CALORIE"
1630 PRINT "
"
1640 PRINT "A riposo      1400     1450
1550     1600"
1650 PRINT "
"
1660 PRINT "LAU. leggero 1900     1950
2050     2150"
1670 PRINT "
"
1680 PRINT "LAU. medio   2350     2450
2550     2650"
1690 PRINT "
"
1700 PRINT "LAU. pesante 2800     2900
3050     3200":PRINT "
"
1710 CURSOR 0,21:PRINT "* Per continua
re <C>":PRINT "* Per il menu' <M>"
1720 IF INKEY$=CHR$(67) THEN 1750
1730 IF INKEY$=CHR$(77) THEN 2010
1740 GOTO 1720
1750 CLS:BEEP:PRINT "FABBISOGNO CALORI
CO PER UOMINI"
1760 PRINT "
"
1770 PRINT "COSTITUZIONE"
1780 PRINT "
"
1790 PRINT "ALTEZZA      178      182
186      190"
1800 PRINT "
"

```

```

1810 PRINT "PESO NORM K   74      77
90      84"
1820 PRINT "
"
1830 PRINT "PESO IDEALE   70      73
76      79"
1840 PRINT "
"
1850 PRINT "FABBISOGNO CALORIE"
1860 PRINT "
"
1870 PRINT "A riposo      1650     1750
1800     1900"
1880 PRINT "
"
1890 PRINT "LAU. leggero 2250     2350
2450     2550"
1900 PRINT "
"
1910 PRINT "LAU. medio   2800     2900
3050     3200"
1920 PRINT "
"
1930 PRINT "LAU. pesante 3350     3500
3650     3800"
1931 PRINT "
"
1940 CURSOR 0,21:PRINT "* Tabella <D
> * Tabella <U>      * Menu' <M
>"
1950 IF INKEY$=CHR$(68) THEN 1080
1960 IF INKEY$=CHR$(85) THEN 1530
1970 IF INKEY$=CHR$(77) THEN 2010
1980 GOTO 1950
1990 STOP
2000 RETURN
2010 CLS:COLOR 1,7:BEEP:PRINT TAB(16);
"MENU'":CURSOR 0,20:PRINT "* Scegli la
voce che desideri "
2020 CURSOR 8,4:PRINT "ISTRUZIONI
<I>":CURSOR 8 ,6:PRINT "TABELLA CALO
RICA <C>"
2030 CURSOR 8,8 :PRINT "TABELLA ALIMEN
TI <A>"
2040 CURSOR 8,10:PRINT "SOMMA CALORIE
<S>"
2050 X$=INKEY$
2060 CURSOR 0,21:PRINT "* Pigia il tas
to"
2070 IF INKEY$=CHR$(73) THEN 870
2080 IF INKEY$=CHR$(67) THEN 1030
2090 IF INKEY$=CHR$(65) THEN 01=1:GOTO
930
2100 IF INKEY$=CHR$(83) THEN S=0:CLS:G
OTO 100
2110 GOTO 2060

```

```

10 RE
10 REM *****
20 REM *
30 REM *   FRANCOMPUTER CLUB *
40 REM *
50 REM *   I L   M U R O   *
60 REM *
70 REM *   BY QUAGGIOTTO   *
80 REM *
90 REM *****
100 REM SPOSTAMENTO RACCHETTA:

```

# IL MURO

MURO 1

```

110 REM SU E GIU' VELOCE CON CURSORE   520 BLINE (65,Y)-(127,Y+1),15,BF
120 REM SU E GIU' LENTO CON -A- e -Z-  530 NEXT Y
130 REM                                  540 REM
140 REM                                  550 REM
150 REM                                  560 REM **GIOCO**
160 REM **UAR. CONTROLLO MATTONI**     570 REM
170 REM                                  580 REM
180 REM                                  590 X=217:Y=91:S=INT(RND(1)*191):Q=4:W
190 A1=1:A2=1:A3=1:A4=1:A5=1:A6=1:A7=1  =4:A=125
   :A8=1:A9=1                               600 PATTERNS#0,"C0C0C0C0C0C0C0C0"
200 B1=1:B2=1:B3=1:B4=1:B5=1:B6=1:B7=1  610 PATTERNS#1,"C0C0000000000000"
   :B8=1:B9=1                               620 SPRITE0,(X,Y+2),0,1
210 C1=1:C2=1:C3=1:C4=1:C5=1:C6=1:C7=1  630 A$=INKEY$
   :C8=1:C9=1                               640 A=A+Q:S=S+W:IF A>=230 THEN R=R-1:G
220 D1=1:D2=1:D3=1:D4=1:D5=1:D6=1:D7=1  OSUB 1800:GOTO 590
   :D8=1:D9=1                               650 IF A<=34 THEN A=34:Q=+4
230 REM                                  660 IF A=X OR (A>X AND A<X+7) THEN 910
240 REM
250 REM **COSTRUZIONE SCHERMO**        670 IF S<=18 THEN W=+5:S=S+W
260 REM                                  680 IF S>=185 THEN W=-5:S=S+W
270 REM                                  690 IF UPEEK(INT(S/8)*256+INT(A/8)*8+S
280 SCREEN 2,2:CLS                          MOD8)=&H00 THEN 710
290 COLOR1,5,(0,0)-(255,191),5
300 COLOR1,15,(45,0)-(225,191),5
310 COLOR1,14,(46,0)-(226,18),5
320 LINE (38,17)-(232,17),5
330 PRINT CHR$(17):R=3:P=0
340 COLOR1:CURSOR 40,5:PRINT P:CURSOR1
80,5:PRINT R
350 X=79
360 FOR Y=18 TO 172 STEP 19
370 LINE (X,Y)-(X+8,Y+19),11,BF
380 NEXT Y
390 X=103
400 FOR Y=18 TO 172 STEP 19
410 LINE (X,Y)-(X+8,Y+19),2,BF
420 NEXT Y
430 X=91
440 FOR Y=18 TO 172 STEP 19
450 LINE (X,Y)-(X+8,Y+19),13,BF
460 NEXT Y
470 X=115
480 FOR Y=18 TO 172 STEP 19
490 LINE (X,Y)-(X+8,Y+19),8,BF
500 NEXT Y
510 FOR Y=18 TO 172 STEP 19
520 BLINE (65,Y)-(127,Y+1),15,BF
530 NEXT Y
540 REM
550 REM
560 REM **GIOCO**
570 REM
580 REM
590 X=217:Y=91:S=INT(RND(1)*191):Q=4:W
   =4:A=125
600 PATTERNS#0,"C0C0C0C0C0C0C0C0"
610 PATTERNS#1,"C0C0000000000000"
620 SPRITE0,(X,Y+2),0,1
630 A$=INKEY$
640 A=A+Q:S=S+W:IF A>=230 THEN R=R-1:G
   OSUB 1800:GOTO 590
650 IF A<=34 THEN A=34:Q=+4
660 IF A=X OR (A>X AND A<X+7) THEN 910
670 IF S<=18 THEN W=+5:S=S+W
680 IF S>=185 THEN W=-5:S=S+W
690 IF UPEEK(INT(S/8)*256+INT(A/8)*8+S
   MOD8)=&H00 THEN 710
700 IF A<124 AND A>112 THEN GOSUB 1030
710 IF A<113 AND A>100 THEN GOSUB 1190
720 IF A<101 AND A>88 THEN GOSUB 1350
730 IF A<89 AND A>76 THEN GOSUB 1510
740 IF P1=P THEN 770
750 GOSUB 1700
760 P1=P
770 SPRITE1,(A,ABS(S+W)),1,1
780 IF A$="" THEN 630
790 IF A$=CHR$(30) THEN Y=Y-11
800 IF A$=CHR$(31) THEN Y=Y+11
810 IF A$="A" THEN Y=Y-2
820 IF A$="Z" THEN Y=Y+2
830 IF Y<=18 THEN Y=18
840 IF Y>=183 THEN Y=183
850 SPRITE0,(X,Y+2),0,1
860 GOTO 630
870 REM
880 REM
890 REM **CONTROLLO RIMB. RACCHETTA**
674 REM
900 REM
910 IF (S<Y)+(S>Y+7) THEN 670
920 IF (S=Y+3)+(S=Y+4) THEN Q=-4:A=X-4

```

MUR 2

```

1250 IF S>55ANDS<76 ANDB3=1THEN BEEP:B
LINE (103,56)-(111,75),,BF:P=P+10:B3=0
:Q=-Q
1260 IF S>74ANDS<95 ANDB4=1THEN BEEP:B
LINE (103,75)-(111,94),,BF:P=P+10:B4=0
:Q=-Q
1270 IF S>93ANDS<114ANDB5=1THEN BEEP:B
LINE (103,94)-(111,113),,BF:P=P+10:B5=
0:Q=-Q
1280 IF S>112ANDS<133ANDB6=1THEN BEEP:
BLINE (103,113)-(111,132),,BF:P=P+10:B
6=0:Q=-Q
1290 IF S>131ANDS<152ANDB7=1THEN BEEP:
BLINE (103,132)-(111,151),,BF:P=P+10:B
7=0:Q=-Q
1300 IF S>150ANDS<171ANDB8=1THEN BEEP:
BLINE (103,151)-(111,170),,BF:P=P+10:B
8=0:Q=-Q
1310 IF S>169ANDS<190ANDB9=1THEN BEEP:
BLINE (103,170)-(111,189),,BF:P=P+10:B
9=0:Q=-Q
1320 RETURN
1330 REM
1340 REM
1350 REM **CONTROLLO 3'COLONNA**
1360 REM
1370 REM
1380 SPRITE1,(A,ABS(S+W)),1,1
1390 IF S>17ANDS<38 ANDC1=1THEN BEEP:B
LINE (91,18)-(99,37),,BF:P=P+15:C1=0:Q
=-Q
1400 IF S>36ANDS<57 ANDC2=1THEN BEEP:B
LINE (91,37)-(99,56),,BF:P=P+15:C2=0:Q
=-Q
1410 IF S>55ANDS<76 ANDC3=1THEN BEEP:B
LINE (91,56)-(99,75),,BF:P=P+15:C3=0:Q
=-Q
1420 IF S>74ANDS<95 ANDC4=1THEN BEEP:B
LINE (91,75)-(99,94),,BF:P=P+15:C4=0:Q
=-Q
1430 IF S>93ANDS<114ANDC5=1THEN BEEP:B
LINE (91,94)-(99,113),,BF:P=P+15:C5=0:
Q=-Q
1440 IF S>112ANDS<133ANDC6=1THEN BEEP:
BLINE (91,113)-(99,132),,BF:P=P+15:C6=
0:Q=-Q
1450 IF S>131ANDS<152ANDC7=1THEN BEEP:
BLINE (91,132)-(99,151),,BF:P=P+15:C7=
0:Q=-Q
1460 IF S>150ANDS<171ANDC8=1THEN BEEP:
BLINE (91,151)-(99,170),,BF:P=P+15:C8=
0:Q=-Q
1470 IF S>169ANDS<190ANDC9=1THEN BEEP:
BLINE (91,170)-(99,189),,BF:P=P+15:C9=
0:Q=-Q
1480 RETURN

```

```

930 IF S=Y+1 THEN Q=-4:W=-4:A=X-4
940 IF S=Y+6 THEN Q=-4:W=4:A=X-4
950 IF S=Y+0 THEN Q=-2:W=-4:A=X-4
960 IF S=Y+7 THEN Q=-2:W=4:A=X-4
970 IF S=Y+2 THEN Q=-4:W=-2:A=X-4
980 IF S=Y+5 THEN Q=-4:W=2:A=X-4
990 BEEP
1000 GOTO 670
1010 REM
1020 REM
1030 REM **CONTROLLO 1'COLONNA**
1040 REM
1050 REM
1060 SPRITE1,(A,ABS(S+W)),1,1
1070 IF S>17ANDS<38ANDA1=1THEN BEEP:BL
INE (115,18)-(123,37),,BF:P=P+5:A1=0:Q
=-Q
1080 IF S>36ANDS<57 ANDA2=1THEN BEEP:B
LINE (115,37)-(123,56),,BF:P=P+5:A2=0:
Q=-Q
1090 IF S>55ANDS<76 ANDA3=1THEN BEEP:B
LINE (115,56)-(123,75),,BF:P=P+5:A3=0:
Q=-Q
1100 IF S>75ANDS<94ANDA4=1THEN BEEP:BL
INE (115,76)-(123,93),,BF:P=P+5:A4=0:Q
=-Q
1110 IF S>93ANDS<114ANDA5=1THEN BEEP:B
LINE (115,94)-(123,113),,BF:P=P+5:A5=0
:Q=-Q
1120 IF S>112ANDS<133ANDA6=1THEN BEEP:
BLINE (115,113)-(123,132),,BF:P=P+5:A6
=0:Q=-Q
1130 IF S>131ANDS<152ANDA7=1THEN BEEP:
BLINE (115,132)-(123,151),,BF:P=P+5:A7
=0:Q=-Q
1140 IF S>150ANDS<171ANDA8=1THEN BEEP:
BLINE (115,151)-(123,170),,BF:P=P+5:A8
=0:Q=-Q
1150 IF S>169ANDS<190ANDA9=1THEN BEEP:
BLINE (115,170)-(123,189),,BF:P=P+5:A9
=0:Q=-Q
1160 RETURN
1170 REM
1180 REM
1190 REM **CONTROLLO 2'COLONNA**
1200 REM
1210 REM
1220 SPRITE1,(A,ABS(S+W)),1,1
1230 IF S>17ANDS<38 ANDB1=1THEN BEEP:B
LINE (103,18)-(111,37),,BF:P=P+10:B1=0
:Q=-Q
1240 IF S>36ANDS<57 ANDB2=1THEN BEEP:B
LINE (103,37)-(111,56),,BF:P=P+10:B2=0
:Q=-Q

```

MURRO 3

```

1490 REM
1500 REM
1510 REM **CONTROLLO 4' COLONNA**
1520 REM
1530 REM
1540 SPRITE1,(A,ABS(S+W)),1,1
1550 IF S>17ANDS<38 ANDD1=1THEN BEEP:BL
LINE (79,18)-(87,37),,BF:P=P+20:D1=0:Q
=-Q
1560 IF S>36ANDS<57 ANDD2=1THEN BEEP:BL
LINE (79,37)-(87,56),,BF:P=P+20:D2=0:Q
=-Q
1570 IF S>55ANDS<76 ANDD3=1THEN BEEP:BL
LINE (79,56)-(87,75),,BF:P=P+20:D3=0:Q
=-Q
1580 IF S>74ANDS<95 ANDD4=1THEN BEEP:BL
LINE (79,75)-(87,94),,BF:P=P+20:D4=0:Q
=-Q
1590 IF S>93ANDS<114ANDD5=1THEN BEEP:BL
LINE (79,94)-(87,113),,BF:P=P+20:D5=0:
Q=-Q
1600 IF S>112ANDS<133ANDD6=1THEN BEEP:
BLINE (79,113)-(87,132),,BF:P=P+20:D6=
0:Q=-Q
1610 IF S>131ANDS<152ANDD7=1THEN BEEP:
BLINE (79,132)-(87,151),,BF:P=P+20:D7=
0:Q=-Q
1620 IF S>150ANDS<171ANDD8=1THEN BEEP:
BLINE (79,151)-(87,170),,BF:P=P+20:D8=
0:Q=-Q
1630 IF S>169ANDS<190ANDD9=1THEN BEEP:
BLINE (79,170)-(87,189),,BF:P=P+20:D9=
0:Q=-Q
1640 RETURN
1650 REM
1660 REM
1670 REM **AGG. PUNTEGGIO**
1680 REM
1690 REM
1700 BLINE (39,4)-(150,14),,BF
1710 COLOR1:CURSOR40,5:PRINT P
1720 IF P=450ORP=950ORP=1450ORP=1950OR
P=2450 THEN2110
1730 IF P >349 ANDP<370THEN R=R+1:SOUN
D1,294,10:BLINE (170,4)-(220,14),,BF:C
OLOR1:CURSOR180,5:PRINT R:FOR W=1 TO 5
0:NEXT W:SOUND0
1740 RETURN
1750 REM
1760 REM
1770 REM **AGG. PALLINE**
1780 REM
1790 REM
1800 BLINE (170,4)-(220,14),,BF
1810 COLOR1:CURSOR180,5:PRINT R
1820 IF R=0 THEN 1890

```

```

1830 RETURN
1840 REM
1850 REM
1860 REM **GAME OVER**
1870 REM
1880 REM
1890 SOUND1,117,10:GOSUB 2050
1900 SOUND1,117,10:GOSUB 2050
1910 SOUND1,117,10:GOSUB 2040
1920 SOUND1,139,10:GOSUB 2030
1930 SOUND1,131,10:GOSUB 2040
1940 SOUND1,131,10:GOSUB 2030
1950 SOUND1,117,10:GOSUB 2040
1960 SOUND1,117,10:GOSUB 2030
1970 SOUND1,110,10:GOSUB 2040
1980 SOUND1,117,10:GOSUB 2030
1990 BLINE (39,2)-(220,16),,BF
2000 CURSOR 40,5:PRINT "G A M E O V E
R"
2010 IF INKEY$<>" " THEN 190
2020 GOTO 2010
2030 FOR W=1 TO 100:NEXT W:SOUND0:RETU
RN
2040 FOR W=1 TO 30:NEXT W:SOUND0:RETUR
N
2050 FOR W=1 TO 150:NEXT W:SOUND0:RETU
RN
2060 REM
2070 REM
2080 REM **BONUS PARTITA**
2090 REM
2100 REM
2110 R=R+1:P=P+50:P1=P
2120 SPRITE0,(X,93),0,1:SPRITE1,(X,93)
,1,1
2130 BLINE (39,4)-(150,14),,BF:COLOR1:
CURSOR40,5:PRINT P
2140 BLINE (170,4)-(220,14),,BF:COLOR1
:CURSOR180,5:PRINT R:FOR W=1 TO 50:NEX
T W
2150 FORWW=1 TO 2
2160 SOUND1,262,15:GOSUB 2250
2170 SOUND1,349,15:GOSUB 2250
2180 SOUND1,349,15:GOSUB 2250
2190 SOUND1,392,15:GOSUB 2260
2200 SOUND1,440,15:GOSUB 2250
2210 SOUND1,349,15:GOSUB 2250
2220 SOUND1,523,15:GOSUB 2270
2230 NEXT WW
2240 GOTO 350
2250 FOR W=1 TO 50:NEXT W:SOUND0:RETUR
N
2260 FOR W=1 TO 20:NEXT W:SOUND0:RETUR
N
2270 FOR W=1 TO 100:NEXT W:SOUND0:FOR
W=1 TO 10:NEXT W:RETURN

```

# L'AVVENTURA

1 CLS:REM AVVENTURA  
Trad. for Sega by Cuomo Salvatore CE

\*\*\*\*\* FRANCOCOMPUTERCLUB \*\*\*\*\*

2 COLOR1,15:PRINT "Sei su Sirius B e devi scoprire il ";"segreto della Piramide per riuscire a scappare dalla barriera difensiva del ";"pianeta":PRINT "COMANDI","Per le direzioni N E O S ";"Per cassare

C

3 PRINT "Per ripetere descrizioni I ";"Per sapere cosa hai I ";"Per terminare il giro F":PRINT :PRINT

4 PRINT "Dai sempre input di due parole!":PRINT :PRINT "=====  
=====

8 ERASE:DIM DS(16,4):P\$="000010101011111111":DIM F(6),O(18),O\$(18),D\$(16):LN=4

10 DIM NT\$(2),NU(2),NU\$(22,2):OL=18:S=2:MX=3:NL=22

12 RESTORE 9010:FOR X=1 TO 16:READ D\$(X):NEXT X:RESTORE 9200:FOR X=0 TO 22:FOR Y=0 TO 1:READ NU\$(X,Y)

13 NEXT Y:NEXT X

15 RESTORE 9300:FOR X=1 TO 16:FOR Y=1 TO 4:READ DS(X,Y):NEXT Y:NEXT X

17 RESTORE 9390:FOR X=1 TO 18:READ O\$(X):NEXT X

18 RESTORE 9470:FOR X=1 TO 18:READ O(X):NEXT X

29 REM INIZIO GESTIONE INPUT

30 GOSUB 47:REM STAMPA DESCRIZIONE

32 REM

33 INPUT"COMANDO ";C\$:PRINT :GOSUB 490

34 IF F THEN PRINT "Usi parole che non conosco !":GOTO 32

35 GOTO 300:REM VA ALLA GESTIONE VERBI LIST

36 IF S=8 AND F(4)=0 THEN PRINT "C'e' una piccola fessura nella parete di sinistra"

38 IF S=4 AND F(1)=-1 THEN PRINT "il drago decide che non gli piaci e ti mangia":GOTO 8000

40 IF S=4 AND F(1)=0 THEN PRINT "il drago sta bloccando una uscita ad EST":F(1)=-1

41 IF S<>4ANDF(1)=-1 THEN F(1)=0

42 IF S=4ANDF(1)=1 THEN PRINT "il drago e' morto"

43 IF S=16ANDF(2)=0 THEN PRINT "C'e' qualcosa che luccica in cima all'albero"

44 IF S=16 AND F(2)=1 THEN PRINT "L'albero e' adagiato sul pavimento"

45 IF (S=12ANDF(3)=1)ORS=14 THEN PRINT "La porta e' sfondata"

46 RETURN

47 K=-1:IF LEFT\$(D\$(S),1)="\*" THEN PRINT MID\$(D\$(S),2):GOTO 52

48 REM STAMPA DESCR. STANZA E OGG. VISIBILI

49 PRINT "Sei in ";D\$(S);

52 FOR Z=0 TO OL:IF K THEN IF O(Z)=S THEN PRINT :PRINT "Cose interessanti qui":K=0

54 GOTO 70

55 REM STAMPA OGG. SENZA LO /

56 TP\$=O\$(Z):IF RIGHT\$(TP\$,1)<>"/" THEN RETURN

58 FOR W=LEN(TP\$)-1 TO 1 STEP -1:IF MID\$(TP\$,W,1)="/" THEN TP\$=LEFT\$(TP\$,W-1):RETURN

60 NEXT W

62 RETURN

69 REM STAMPA OGG. VISIBILI(USAND. SUBR .N. RIGA 56)

70 IF O(Z)<>S THEN 74

72 GOSUB 56:PRINT "un ";TP\$

74 NEXT Z:PRINT

79 REM STAMPA USCITE VISIBILI

80 K=-1:FOR Z=0 TO 4:IF K THEN IF DS(S,Z)<>0 THEN PRINT :PRINT "Uscite visibili a:"K=0

82 IF DS(S,Z)<>0 THEN PRINT NU\$(Z,1);"

84 NEXT Z:PRINT :PRINT:GOTO 36

299 REM GESTIONE VERBI

300 X=NU(0):IF X<2 THEN X=2

305 X=INT(X/2)

310 ON XGOTO 400,650,700,750,800,850,900,950,1000,1050,1100

320 PRINT "Non ho capito cosa vuoi fare!!!":GOTO 32

399 REM GESTIONE DIREZIONI

20

```

400 IF NU(1)<1 THEN PRINT "Dammi anche
una direzione.":GOTO 32
420 IF DS(S,NU(1))=0 THEN 3000
425 IF DS(S,NU(1))=-1 THEN 6000
430 S=DS(S,NU(1)):GOTO 3005
649 REM PRENDI
650 IF O(NU(1))=-1 THEN 3010
660 IF O(NU(1))<>S THEN 3015
665 IF IV>MX THEN GOTO 3020
670 IF MID$(P$,NU(1),1)="0" THEN 3030
675 O(NU(1))=-1:IV=IV+1:GOTO 3040
699 REM POSA
700 IF O(NU(1))<>-1 THEN 3035
710 O(NU(1))=S:IV=IV-1:IF NU(1)=13 THE
N F(5)=0
715 GOTO 3040
749 REM TAGLIA
750 IF NU(1)<>8ORF(2)=1 THEN 3030
760 IF O(7)<>-1ORO(11)<>-1 THEN 3030
765 IF S<>16 THEN 3015
770 IF F(6)=0 THEN PRINT "La sega non
lavora senza corrente!!!GOTO 32 ?
775 IF F(5)=0 THEN PRINT "L'albero ti
cade su testa,crunch.":GOTO 8000
780 F(2)=1:PRINT "L'albero cade sul tu
o elmetto.Un'ascia cade dall'albero"
785 O(18)=S:GOTO 3040
799 REM ABBATTI
800 IF NU(1)<>10 THEN 3030
805 IF O(18)<>-1ORF(3)=1 THEN 3030
810 IF S<>12 THEN 3015
815 PRINT "Chop chop crunch fssstump!!
il portone e' stato sfondato!!!"
820 F(3)=1:DS(S,2)=14:GOTO 3040
849 REM INDOSSA
850 IF NU(1)<>17 THEN 3030
855 IF O(17)<>-1 THEN 3035
860 F(5)=1:GOTO 3040
899 REM COLLEGA
900 IF NU(1)<>11ANDNU(1)<>7 THEN 3030
905 IF O(NU(1))<>-1 THEN 3035
910 IF O(11)<>-1OR O(7)<>-1 THEN 3030
915 F(6)=1:GOTO 3040
949 REM INSERISCI
950 IF NU(1)<>14 THEN 3030
955 IF O(NU(1))<>-1 THEN 3035
956 IF S<>8 THEN PRINT "Non vedo dove
poterlo inserire!!":GOTO 32
960 O(NU(1))=0
970 PRINT "La parete di OVEST si spost
a!!! ora c'e' un passaggio!!!"
975 F(4)=1:DS(S,3)=10:GOTO 3040
999 REM AFFILA
1000 IF NU(1)<>15 THEN 3030
1005 IF O(NU(1))<>-1 THEN 3035
1006 IF O(9)<>-1 THEN PRINT "Non hai n
ulla con cui affilarlo!":GOTO 32

```

8

```

1010 PRINT "Il coltello da burro diver
ta un pugnale affilatissimo!!!":O(15)=0
1020 O(16)=-1:GOTO 3040
1049 REM UCCIDI
1050 IF NU(1)<>6OR O(16)<>-1 THEN 3030
1055 IF S<>4 THEN 3015
1060 IF F(1)=1 THEN PRINT "La povera c
osa e' gia' morta.":GOTO 32
1070 F(1)=1:PRINT "Squelch, il pugnale
affonda fino "
1080 PRINT "all'impugnatura nel corpo
del drago. E' morto. Povera cosa."
1090 DS(S,4)=15:GOTO 3040
1099 REM INVENTARIO
1100 CLS:PRINT "Con te hai: "
1110 NC=0:FOR Z=1 TO 18:IF O(Z)=-1 THE
N NC=NC+1:GOSUB 56:PRINT "un ";TP$
1115 NEXT Z
1120 IF NC=0 THEN PRINT "Niente."
1125 PRINT :GOTO 32
2999 REM MESSAGGI
3000 PRINT "Non puoi andare in questa
direzione!!":GOTO 32
3005 PRINT "Fatto!":GOTO 30
3010 PRINT "Lo hai gia'!!":GOTO 32
3015 PRINT "Dove lo vedi??!!":GOTO 32
3020 PRINT "Sei troppo carico!!!!":GOT
O 32
3030 PRINT "Non puoi, sciocco!!!":GOTO
32
3035 PRINT "Non ce l'hai,sciocchino!":
GOTO 32
3040 PRINT "Fatto!":GOTO 32
4898 REM SEPARAZ. DELL'INPUT IN 2 (NT$
(0) ed NT$(1))
4899 REM E SUCC. TRASF. IN NUMERI
4900 IF LEN(C$)>1 THEN 5000:REM GEST.A
BBR.
4910 IF C$="N" THEN C$="Uai NORD":GOTO
5000
4920 IF C$="E" THEN C$="Uai EST":GOTO
5000
4930 IF C$="S" THEN C$="Uai SUD":GOTO
5000
4940 IF C$="O" THEN C$="Uai OVEST":150
00
4950 IF C$="I" THEN 1100
4960 IF C$="C" THEN CLS:GOTO 30
4970 IF C$="G" THEN CLS:GOTO 30
4980 IF C$="F" THEN 8010
4999 REM SEPARAZIONE INPUT (C$) IN 2
5000 K=0:NT$(0)="" :NT$(1)=""
5005 FOR X=1 TO LEN(C$):K$=MID$(C$,X,1
):IF K$=" " THEN K=1:GOTO 5015

```



AVV 3

```

5010 NT$(K)=LEFT$(NT$(K)+K$,LN)
5015 NEXT X
5019 REM CONU.VERB. e OGGETT. in NUM.
5020 FOR X=0 TO 1:NU(X)=0:IF NT$(X)=""
  THEN 5050
5025 FOR Y=0 TO NL:K$=NU$(Y,X):IF LEFT
$(K$,1)="*" THEN K$=MID$(K$,2)
5030 IF X=1ANDY<5 THEN K$=LEFT$(K$,LN)

5035 IF NT$(X)=K$ THEN NU(X)=Y:GOTO 50
45
5040 NEXT Y:GOTO 5050
5045 IF LEFT$(NU$(NU(X),X),1)="*" THEN
  NU(X)=NU(X)-1:GOTO 5045
5050 NEXT X:IF (NU(0)=5OR NU(0)=6)ANDN
U(1)<1 THEN F=0:RETURN
5060 F=NU(0)<10RNU(1)<1:RETURN
5999 REM GEST. CAMERA -1 (uscita)
6000 CLS:PRINT "Raggi laser escono dal
le armi fissate alla strada"
6010 IF O(12)<>-1 THEN 6050
6020 IF O(13)<>-1 THEN 6080
6030 PRINT "Entrambi i raggi sono resp
inti dallo specchio e dal riflettore!!
!"
6035 PRINT "Sei riuscito a scappare vi
vo!! congratulazioni!!!":GOTO 8010
6050 PRINT "Il raggio proveniente da s
inistra e' respinto dallo specchio."
6055 PRINT "Quello di destra no!!!":GO
TO 8000
6080 PRINT "Il raggio proveniente da d
estra e' respinto dal riflettore."
6085 PRINT "Quello di sinistra no!!!":
GOTO 8000
8000 PRINT "Sei morto"
8010 INPUT "Una altra avventura ";Y$
8011 IF LEFT$(Y$,1)="S" THEN GOTO 1
8020 END
9009 REM DESCR. STANZE
9010 DATA "UNA STRADA. DUE PEZZI METAL
LICI PUNTANO A OVEST"
9020 DATA "UNA CURVA DI UNA LARGA STRA
DA"
9030 DATA "UNA PICCOLA E SCURA BARACCA
"
9040 DATA "UNA PICCOLA E SCURA BARACCA
"
9050 DATA "UNA STRADA CHE VA DA NORD A
SUD. CI SONO BARACCHE AI LATI"
9060 DATA "UNA STRADA CHE VA A NORD. C
'E' UNA PIRAMIDE A SUD"
9070 DATA "NELL'INGRESSO DELLA PIRAMID
E DI METYSETH C'E' UNA STRADA A NORD"
9080 DATA "*SEI NELLA STANZA DEGLI IMB
ALSAMATORI"

```

```

9090 DATA "*SEI NEL SALONE DEI GIOCHI.
SI VEDE UN GIARDINO A EST"
9100 DATA "*SEI NEL REGNO DI ANKH. OCC
HI CUPI TI SCRUTANO DALLE PARETI"
9110 DATA "UNA PICCOLA STANZA TRIANGOL
ARE"
9120 DATA "UNA STANZA OBLUNGA"
9130 DATA "*SEI NELLA CAMERA MORTUARIA
"
9140 DATA "*SEI NELLA STANZA DEL TESOR
O? E' STATA SACCHEGGIATA"
9150 DATA "UNA PICCOLA GROTTA CIRCOLAR
E"
9160 DATA "UN PICCOLO GIARDINO"
9199 REM VERBI e NOMI
9200 DATA "TUTT","TUTT","VAI","NORD","
*MUOV","SUD","*CORR","OVEST"
9210 DATA "*CAMM","EST","PREN","OROL",
"POSA","DRAG","*GETT"
9230 DATA "GENE","TAGL","ALBE","*SEGA"
,"LAST","SFON","PORT"
9240 DATA "*ABBA","SEGA","INDO","SPEC"
,"*METT","RIFL","CONN"
9245 DATA "GETT","*COLL","COLT","INSE"
,"PUGN","*INFI"
9250 DATA "ELME","AFFI","ASCI","*ARRO"
,"","UCCI","","*ACCO",""
9260 DATA "INVE",""
9299 REM MATRICE DIREZIONI
9300 DATA 0,0,-1,2,0,5,1,0,0,0,0,5,0,0
,5,0,2,6,3,4,5,7,0,0,6,12,8,9,0,0,0,7,
0,13
9310 DATA 7,16,0,0,0,8,0,0,0,12,7,0,11
,0,9,0,0,0,12,0,0,0,0,0,4,0,0,0,9,0
9389 REM DESCRIZIONE DIREZ. e OGGETTI

9390 DATA "NORD","SUD","OVEST","EST"
9400 DATA "OROLOGIO DA POLSO/OROLOGIO/"
,"DRAGO MAGENTA SPUTAFCUOCO/DRAGO/"
9410 DATA "GENERATORE PORTATILE/GENERA
TORE/","ALBERO DI LEGNO ROSSO/ALBERO/"
9420 DATA "LASTRA DI GRANITO/LASTRA","
PORTONE DI LEGNO SPESSO/PORTONE/"
9430 DATA "SEGA ELETTRICA/SEGA/","SPEC
CHIO COLOR PORPORA/SPECCHIO/"
9440 DATA "RIFLETTORE VERDE/RIFLETTORE
/","GETTONE DA 100 GULDEN/GETTONE/"
9450 DATA "COLTELLO DA BURRO/COLTELLO/"
,"PUGNALE AFFILATISSIMO/PUGNALE/"
9460 DATA "ELMETTO DI SICUREZZA/ELMETT
O/","ASCIA AFFILATA/ASCIA/"
9469 REM NUMERO STANZA OGGETTI
9470 DATA 0,0,0,0,3,4,2,16,13,12,11,10
,15,14,5,0,7,0

```

```

10 CLS
20 FOR Z = 1 TO 38
30 PRINT " ";
40 NEXT Z
50 PRINT " SCOMPOSIZIONE IN FATTORI PR  
IMI"
60 FOR Z = 1 TO 38
70 PRINT " ";
80 NEXT Z
90 PRINT
100 INPUT "NUMERO ? "; N
110 IF N = 0 THEN 100
120 PRINT
130 PRINT SGN(N)
140 N=ABS(N)
150 FOR I = 2 TO N/2
160 S=0
170 IF N/I <> INT(N/I) THEN 210
180 N=N/I
190 S=S+1
200 GOTO 170
210 IF S = 0 THEN 230
220 PRINT I; " ^ "; S
230 NEXT I
1000 PRINT
1010 FOR Z = 1 TO 38
1020 PRINT " ";
1030 NEXT Z
1040 PRINT
1050 PRINT " ALTRI DATI ?"
1060 X$=INKEY$ : IF X$ = "" THEN 1060
1070 IF X$ = "s" OR X$ = "S" THEN PRIN  
T CHR$(7) : CLS : GOTO 60
1080 END

```

```

10 CLS
20 FOR Z = 1 TO 38
30 PRINT " ";
40 NEXT Z
50 PRINT " AREA DI UN POLIGON  
O"
60 FOR Z = 1 TO 38
70 PRINT " ";
80 NEXT Z
90 PRINT
100 DIM X(25), Y(25)
110 INPUT "NUMERO DEI VERTICI ? "; N
120 IF N = 0 THEN 110
130 PRINT " COORDINATE:"
150 FOR I = 1 TO N
160 PRINT TAB(10); "VERTICE "; I; " ";
170 INPUT X(I),Y(I)
180 NEXT I
190 X(N+1)=X(1)
200 Y(N+1)=Y(1)
210 A=0
220 FOR I = 1 TO N
230 A=A+(X(I)+X(I+1))*(Y(I)-Y(I+1))
240 NEXT I
250 PRINT
260 PRINT " AREA = "; ABS(A)/2
1000 PRINT
1010 FOR Z = 1 TO 38
1020 PRINT " ";
1030 NEXT Z
1040 PRINT
1050 PRINT " ALTRI DATI ?"
1060 X$=INKEY$ : IF X$ = "" THEN 1060
1070 IF X$ = "s" OR X$ = "S" THEN PRIN  
T CHR$(7) : CLS : ERASE : GOTO 60
1080 END

```

I VERTICI DEL POLIGONO DEVONO  
ESSERE INSERITI IN SENSO ORARIO."

```

25
10 CLS
20 FOR Z = 1 TO 38
30 PRINT " ";
40 NEXT Z
50 PRINT " ANALISI DI DUE VETTORI"
60 FOR Z = 1 TO 38
70 PRINT " ";
80 NEXT Z
90 PRINT
100 DIM X(2),Y(2),Z(2),M(2)
110 INPUT "VETTORE UNO: X,Y,Z "; X(1),
Y(1),Z(1)
120 INPUT "VETTORE DUE: X,Y,Z "; X(2),
Y(2),Z(2)
130 PRINT
140 FOR I = 1 TO 2
150 M(I)=SQR(X(I)^2+Y(I)^2+Z(I)^2)
160 IF M(I) = 0 THEN 390
170 PRINT " VETTORE ";I
180 PRINT "MODULO: ";M(I)
190 S=57.29578
200 J=X(I)/M(I)
210 PRINT "ANGOLO CON ASSE X :";
220 IF J = 0 THEN 250
230 PRINT ATN((SQR(1-J^2))/J)*S
240 GOTO 260
250 PRINT S*PI/2
260 J=Y(I)/M(I)
270 PRINT "ANGOLO CON ASSE Y :";
280 IF J = 0 THEN 310
290 PRINT ATN((SQR(1-J^2)/J))*S
300 GOTO 320
310 PRINT S*PI/2
320 J=Z(I)/M(I)
330 PRINT "ANGOLO CON ASSE Z :";
340 IF J = 0 THEN 370
350 PRINT ATN((SQR(1-J^2)/J))*S
360 GOTO 380
370 PRINT S*PI/2
380 PRINT
390 NEXT I
400 J=0
410 IF M(1) = 0 THEN 480
420 IF M(2) = 0 THEN 480
430 J=(X(1)*X(2)+Y(1)*Y(2)+Z(1)*Z(2))/
M(1)/M(2)
440 IF J <> 0 THEN 470
450 J=90
460 GOTO 480
470 J=ATN(SQR(1-J^2)/J)*S
480 PRINT " ANGOLO TRA I VETTORI : ";
J
490 PRINT
500 PRINT
510 FOR Z = 1 TO 38
520 PRINT " ";

```

```

10 CLS
20 REM OPERAZIONI SU DUE VETTORI
30 REM
40 REM SONO POSSIBILI LE SEGUENTI OPER
AZIONI:
50 REM A+B - SOMMA DI DUE VETTORI
60 REM A-B - DIFFERENZA DI DUE VETTORI
70 REM A/B - PRODOTTO SCALARE
80 REM A*B - PRODOTTO VETTORIALE
90 FOR Z = 1 TO 38
100 PRINT " ";
110 NEXT Z
120 PRINT " OPERAZIONI SU DUE VETTO
RI"
130 FOR Z = 1 TO 38
140 PRINT " ";
150 NEXT Z
160 PRINT
170 INPUT "VETTORE A: X,Y,Z "; X1,Y1,Z
1
180 INPUT "VETTORE B: X,Y,Z "; X2,Y2,Z
2
190 PRINT
200 PRINT "A+B = "; X1+X2; ", "; Y1+Y2;
", "; Z1+Z2
210 PRINT "A-B = "; X1-X2; ", "; Y1-Y2;
", "; Z1-Z2
220 PRINT "A.B = "; X1*X2+Y1*Y2+Z1*Z2
230 PRINT "A*B = "; Y1*Z2-Z1*Y2; ", ";
Z1*X2-X1*Z2; ", "; X1*Y2-Y1*X2
240 PRINT
250 PRINT
260 FOR Z = 1 TO 38
270 PRINT " ";
280 NEXT Z
290 PRINT
300 PRINT " ALTRI DATI ?"
310 X$=INKEY$: IF X$ = "" THEN 310
320 IF X$ = "s" OR X$ = "S" THEN PRINT
CHR$(7) : CLS : ERASE : GOTO 130
330 END
530 NEXT Z
540 PRINT
550 PRINT " ALTRI DATI ?"
560 X$=INKEY$: IF X$ = "" THEN 560
570 IF X$ = "s" OR X$ = "S" THEN PRINT
CHR$(7) : CLS : ERASE : GOTO 60
580 END

```

# PUNTI

## SU... PUNTI

```
1 REM *PROGRAMMA DA INSERIRE IN CODA
2 REM *AD OGNI GIOCO PER VISUALIZZA-
3 REM *RE I 10 PUNTEGGI PIU' ALTI E
4 REM *LE SIGLE DEI CORRISPONDENTI
5 REM *GIOCATORI.
6 REM *
7 REM ****FRANCOMPUTER CLUB****
8 REM *****HIGHEST SCORES*****
9 REM *****DI QUAGGIOTTO*****
10 DIM A(9),S(9),D(9),A$(9),S$(9),D$(9
),X(7),Y(7):Q=0
19 REM *
20 REM *LA RIGA N. 10 VIENE INSERITA
21 REM *ALL'INIZIO DEL GIOCO E DEVE
22 REM *ESSERE LETTA DAL PROGRAMMA
23 REM *SOLO AL -RUN-
24 REM *
30 REM *LA RIGA 10000 SERVE SOLO PER
31 REM *FAR GIRARE IL PROGRAMMA COSI'
32 REM *COM'E', SENZA UNIRLO AD ALTRO.
33 REM *
34 REM *PER UNIRE IL PROGRAMMA A UN
35 REM *GIOCO SI DEVE CANCELLARE LA
36 REM *RIGA 10000 E SI INSERISCE UN'
37 REM *ISTRUZIONE -GOTO 10010- DOPO
38 REM *IL GAME OVER DEL GIOCO.
39 REM *
40 REM *LE RIGHE 10010,10420,10430
41 REM *PORTANO ALLA RIGA 10000:
42 REM *INSERITE NEL GIOCO DEVONO
43 REM *PORTARE ALMENO ALL'ISTRUZIONE
44 REM *DEL GIOCO SUCCESSIVA ALLA RI-
45 REM *GA 10 CHE DIMENSIONA LE VAR-
46 REM *IABILI DI QUESTO PROGRAMMINO
47 REM *
48 REM *ATTENZIONE!!
49 REM *SE FATE UN RENUM NON VIENE
50 REM *MODIFICATO IL NUMERO DI RIGA
51 REM *RICHIAMATO NELLA RIGA 10580
52 REM *OCCORRE FARLO MANUALMENTE
53 REM *
54 REM *QUESTO PROGRAMMA, SENZA I REM
55 REM *OCCUPA 2023 BYTES
56 REM *
10000 SCREEN 1,1:CLS:INPUT P
10010 IF P<=D(9) THEN 10000
10020 WW=25
10030 IF Q>2 THEN 10340
10040 GOSUB 10480
10050 FOR T=0 TO 9
10060 IF T=Q THEN S(T)=P:S$(T)=P$
10070 NEXT T
10080 Q=Q+1
10090 FOR T=0 TO 9
10100 A(T)=S(T):A$(T)=S$(T)
10110 NEXT T
10120 GOSUB 10450
10130 FOR T=0 TO 9
10140 Z=A(T):PP$=A$(T)
10150 FOR TT=0 TO 9
10160 IF A(TT)>Z THEN Z=A(TT):PP$=A$(T
T)
10170 NEXT TT
10180 GOSUB 10260
10190 GOSUB 10600
10200 COLOR12:CURSOR60,WW:PRINT PP$:CO
LOR8:CURSOR120,WW:PRINT Z$
10210 D(T)=Z:D$(T)=PP$
10220 WW=WW+15
10230 NEXT T
10240 IF Q>2 THEN 10300
10250 GOTO 10420
10260 FOR TY=0 TO 9
10270 IF A(TY)=Z AND A$(TY)=PP$ THEN A
(TY)=0:A$(TY)="" :RETURN
```

```

10280 NEXT T
10290 RETURN
10300 FOR T=0 TO 9
10310 S(T)=D(T):S$(T)=D$(T)
10320 NEXT T
10330 GOTO 10420
10340 R=0:WW=25
10350 GOSUB 10480
10360 FOR T=0 TO 9
10370 IF S(T)<P THEN R=1
10380 NEXT T
10390 IF R=0 THEN 10420
10400 S(9)=P:S$(9)=P$
10410 GOTO 10090
10420 S=STRIG(1):IF S<>0 THEN 10000
10430 IF INKEY$<>" " THEN 10000
10440 GOTO 10420
10450 SCREEN 2,2:CLS:PRINT CHR$(17)
10460 COLOR8,1,(0,0)-(255,191),1
10470 RETURN
10480 SCREEN 1,1:CLS
10490 PRINT :PRINT :PRINT
10500 PRINTTAB(9);" CONGRATULAZIONI!!
"
10510 PRINTTAB(9);"
"
10520 PRINT :PRINT
10530 PRINTTAB(5);" SEI ENTRATO NEI PR
IMI 10"
10540 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
10550 PRINT " SCRIVI LA TUA SIGLA DA
UNIRE AL TUO PUNTEGGIO (max 5 l
ettere)
10560 CURSOR12,17:PRINT "
"
10570 CURSOR12,17:INPUT P$
10580 IF LEN(P$)>5 THEN 10560
10590 RETURN
10600 Z$=STR$(Z)
10610 Z1=LEN(Z$):Z2=8
10620 Z3=Z2-Z1
10630 ZZ$=""
10640 FOR Z4=1 TO Z3
10650 ZZ$=ZZ$+" "
10660 NEXT Z4
10670 Z$=ZZ$+Z$
10680 RETURN

```

```

10 REM FRANCOMPUTER CLUB VICENZA

20 REM
30 REM
40 REM GRAFICA CASUALE
50 REM
60 REM =====

70 REM
80 CLS
90 SCREEN2,2
100 A=INT(RND(1)*1E4):B=INT(RND(1)*1E4
)
110 CIRCLE(50,50),37,15
120 CIRCLE(50,50),15,8,,BF
130 CIRCLE(50,50),37,15,.5
140 CIRCLE(50,50),50,4,.6
150 CIRCLE(125,95),5,15,,BF
160 FOR WAIT=0 TO 1000:NEXT
170 SCREEN 2,2 :CLS
180 COLOR2,1
190 CIRCLE(125,98),15,15,,BF
200 CIRCLE(125,95),56,15
210 CIRCLE(125,95),80,15,.5
220 R1 =80:R2 =100
230 FOR I=0 TO 6.28 STEP 0.1
240 X = R2 * COS(I)+140
250 Y = R1 * SIN(I)+97
260 X1 =R2 * COS(I-A)+140
270 Y1=R1 * SIN(I-B)+97
280 LINE (X,Y1)-(X1,Y),8
290 NEXT I
300 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 100
310 TEXT :HOME:END

```

```

20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT " DISTRIBUZIONE CHI-QUADRA  
TICA"
50 PRINT
60 GOSUB 1000
70 PRINT
80 INPUT " GRADI DI LIBERTA' ? "; U
90 INPUT " CHI-QUADRATO ? "; W
100 R=1
110 FOR I = U TO 2 STEP -2
120 R=R*I
130 NEXT I
140 K=W^(INT((U+1)/2))*EXP(-W/2)/R
150 IF INT(U/2)=U/2 THEN 180
160 J=SQR(2/W/PI)
170 GOTO 190
180 J=1
190 L=1
200 M=1
210 U=U+2
220 M=M*W/U
230 IF M<.0000001 THEN 260
240 L=L+M
250 GOTO 210
260 PRINT
270 PRINT
280 GOSUB 1000
290 PRINT " VALORE TAIL END = "; 1-J*K
*L
300 PRINT
310 GOSUB 1000
700 PRINT
710 PRINT
720 INPUT " ALTRI DATI ? "; R$
730 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 20
740 END
1000 FOR E = 1 TO 38
1010 PRINT " ";
1020 NEXT E
1030 PRINT
1040 RETURN

```

```

20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT " DISTRIBUZIONE BINOMIALE"
50 PRINT
60 GOSUB 1000
70 PRINT
80 INPUT "NUMERO DI PROVE ? "; N
90 INPUT "NUMERO DI SUCCESSI ? "; X
100 INPUT "PROBABILITA' DI SUCCESSO ?  
"; P
105 IF P>1 OR P<0 THEN 100
110 FOR I = 1 TO X
120 M(1)=N
130 M(2)=X
140 M(3)=N-X
150 FOR J = 1 TO 3
160 IF M(J)=0 THEN 220
170 A=1
180 FOR J = 1 TO M(I)
190 A=A*J
200 NEXT J
210 M(I)=LOG(A)
220 NEXT I
230 R=EXP(M(1)-M(2)-M(3)+X*LOG(P)+(N-X
)*LOG(1-P))
240 PRINT
250 PRINT
260 GOSUB 1000
270 PRINT " PROBABILITA' DI "; X; " SU  
CCESSI", "IN "; N; " PROVE = "; R
280 PRINT
290 GOSUB 1000
700 PRINT
710 PRINT
720 INPUT " ALTRI DATI ? "; R$
730 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 20
740 END
1000 FOR E = 1 TO 38
1010 PRINT " ";
1020 NEXT E
1030 PRINT
1040 RETURN

```

24

```

10 DIM A(11),B(11)
15 CLS
20 GOSUB 2000
30 PRINT "RADICI REALI DI POLINOMI - M
ETODO DI
          NEWTON"
40 GOSUB 2000
50 PRINT
51 FOR I = 1 TO 11
52 A(I)=0
53 B(I)=0
70 NEXT I
80 PRINT " GRADI DELL' EQUAZIONE ";
90 INPUT N
95 PRINT
100 FOR I = 1 TO N+1
110 PRINT " COEFFICIENTE A("; I-1; ")"
;
120 INPUT A(I)
130 NEXT I
140 FOR I = 1 TO 10
150 B(I)=A(I+1)*I
160 NEXT I
170 PRINT
180 PRINT " IPOTESI ";
190 INPUT X
200 Q=0
210 S=1
220 F0=0
230 F1=0
240 Q=Q+1
250 FOR I = 1 TO N+1
260 F0=F0+A(I)*S
270 F1=F1+B(I)*S
280 S=S*X
290 NEXT I
300 IF F1=0 THEN 360
310 S=X-F0/F1
320 IF X=S THEN 380
330 X=S
340 IF Q>100 THEN 490
350 GOTO 210
360 PRINT " DERIVATA = 0 PER X = ";X
370 GOTO 180
380 GOSUB 2000
390 PRINT " RADICE"; TAB(16); "ERRORE"
; TAB(25); "DERIVATA"
400 PRINT X; TAB(15); F0; TAB(22); F1
410 GOTO 1000
490 GOSUB 2000 : PRINT "100 INTERAZION
I COMPLETATE:"
500 PRINT "X="; X; " F(X)="; F0
1000 PRINT

```

```

20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT "
          DISTRIBUZIONE DI POISSON"
50 PRINT
60 GOSUB 1000
70 PRINT
80 INPUT "FREQUENZA CALCOLATA ? "; L
90 INPUT "FREQUENZA DEL TEST ? "; X
100 A=1
110 FOR I = 1 TO X
120 A=A*I
130 NEXT I
140 A=LOG(A)
150 A=EXP(-L+X*LOG(L)-A)
160 PRINT
170 PRINT
180 GOSUB 1000
190 PRINT " PROBABILITA' DI"; X;
200 PRINT " EVENTI = ", A
210 PRINT
220 GOSUB 1000
700 PRINT
710 PRINT
720 INPUT " ALTRI DATI ? "; R$
730 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 20
740 END
1000 FOR E = 1 TO 38
1010 PRINT " ";
1020 NEXT E
1030 PRINT
1040 RETURN

```

```

1010 GOSUB 2000
1020 INPUT " UOUI CONTINUARE ? "; R$
1030 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : G
OTO 10
1040 END
2000 PRINT
2010 FOR AA = 1 TO 38
2020 PRINT " ";
2030 NEXT AA
2040 PRINT
2050 RETURN

```

30

```

10 CLS
20 GOSUB 560
30 PRINT "MEDIA, VARIANZA E DEVIAZIONE  

STANDARD"
40 PRINT
50 GOSUB 560
60 PRINT
70 PRINT "METODO : 0 - POPOLAZIONE"
80 PRINT "          1 - CAMPIONE"
90 INPUT "  QUALE ? "; S
100 IF S<>1 AND S<>0 THEN 90
110 PRINT
120 PRINT "DATI : 0 - CLASSIFICATI"
130 PRINT "          1 - NON CLASSIFICATI"
140 INPUT "  QUALE ? "; K
150 IF K<>0 AND K<>1 THEN 140
160 PRINT
170 INPUT "NUMERO DI OSSERVAZIONI ? ";
  N
180 R=0
190 M=0
200 P=0
210 IF K=1 THEN 320
220 FOR I = 1 TO N
230 PRINT " ITEM , FREQUENZA "; I;
240 INPUT A,B
250 R=R+B*A
260 P=P+B
270 M=M+B*A^2
280 NEXT I
290 R=R/P
300 U=(M-P*R^2)/(P-S)
310 GOTO 400
320 FOR I = 1 TO N
330 PRINT " ITEM "; I;
340 INPUT D
350 P=P+D
360 M=M+D^2
370 NEXT I
380 R=P/N
390 U=(M-N*R^2)/(N-S)
400 PRINT
410 PRINT
420 GOSUB 560
430 PRINT "MEDIA", "VARIANZA"
440 PRINT R,U
450 PRINT
460 PRINT "DEVIAZIONE STANDARD"
470 SQ=0 : IF U >=0 THEN SQ=SQR(U)
480 PRINT TAB(3); SQ
490 PRINT
500 GOSUB 560
510 PRINT

```

```

20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT "          MEDIA GEOMETRICA"
50 PRINT
60 GOSUB 1000
70 PRINT
80 INPUT "NUMERO DI OSSERVAZIONI ? ";
  N
90 IF N=0 THEN 80
100 P=1/N
110 M=1
120 FOR I = 1 TO N
130 PRINT "ITEM "; I;
140 INPUT D
150 M=M*D^P
160 Q=Q+LOG(D)^2
170 NEXT I
180 R=EXP(SQR(Q/(N-1)-(N/(N-0))*(LOG(M)
  )^2)))
190 PRINT
200 PRINT
210 GOSUB 1000
220 PRINT "MEDIA GEOMETRICA = "; M
230 PRINT "DEVIAZIONE GEOMETRICA = ";
  R
240 PRINT
250 GOSUB 1000
950 PRINT
960 PRINT
970 INPUT "ALTRI DATI ? "; R$
980 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 20
990 END
1000 FOR E = 1 TO 38
1010 PRINT " ";
1020 NEXT E
1030 PRINT
1040 RETURN

```

```

520 PRINT
530 INPUT "ALTRI DATI ? "; R$
540 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 10
550 END
560 FOR E = 1 TO 38
570 PRINT " ";
580 NEXT E
590 PRINT
600 RETURN

```



```

31
20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT "    DISTRIBUZIONE NORMALE"
50 PRINT
60 GOSUB 1000
70 PRINT
80 PRINT "TIPO DI VARIABILE : 0 - STAN
DARD"
90 PRINT TAB(20); "1 - NON STANDARD"
100 INPUT "QUALE ? "; S
110 IF S<>1 AND S<>0 THEN 100
120 IF S = 0 THEN 160
130 PRINT : INPUT "MEDIA ? "; M
140 PRINT : INPUT "DEVIAZIONE STANDARD
? "; S
150 GOTO 170
160 S=1
170 PRINT
180 PRINT " PER FINIRE : '@'"
190 PRINT
200 INPUT "X = "; X$
210 IF X$ = "@" THEN 950
215 PRINT
220 X=VAL(X$)
230 X=(X-M)/S
240 R=EXP(ABS(-X^2/2))/2.5066282746
245 IF X<0 THEN R=-R
250 PRINT "  FREQUENZA = "; R
260 Z=X
270 T=1/(1+.33267*ABS(X))
280 T=.5-R*(.4361836*T-.120167*T^2+.93
7298*T^3)
290 IF Z>=0 THEN 310
300 T=1-T
310 PRINT
320 PRINT "  PROBAILITA' ="; T
330 PRINT
340 GOSUB 1000
350 GOTO 200
950 PRINT
960 PRINT
970 INPUT "ALTRI DATI ? "; R$
980 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 20
990 END
1000 FOR E = 1 TO 38
1010 PRINT " ";
1020 NEXT E
1030 PRINT
1040 RETURN

```

```

10 DIM P(10,2),U(2),R(2),M(2),D(2)
20 CLS
30 GOSUB 280
40 PRINT "    COEFFICIENTE DI CORRELAZ
IONE"
50 GOSUB 280
60 PRINT
70 INPUT "NUMERO DI PUNTI ? "; N
80 J=K=M=L=R=0
90 FOR I = 1 TO N
100 PRINT " PUNTO "; I
110 INPUT " COORDINATE ? "; X,Y
120 J=J+X
130 K=K+Y
140 L=L+ABS(X)^2
150 M=M+ABS(Y)^2
160 R=R+X*Y
170 NEXT I
180 R2=(N*R-J*K)/SQR((N*L-ABS(J)^2)*(N
*M-ABS(K)^2))
190 PRINT
200 PRINT
210 GOSUB 280
220 PRINT "COEFFICIENTE DI CORRELAZION
E =",R2
230 GOSUB 280
240 PRINT
250 INPUT " ALTRI DATI ? "; R$
260 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : GO
TO 10
270 END
280 PRINT
290 FOR Z = 1 TO 38
300 PRINT " ";
310 NEXT Z
320 PRINT
330 RETURN

```

34

```

5 CLS
7 PRINT "INTRODURRE-0-PER FINIRE"
8 PRINT :PRINT :PRINT
10 INPUT "NUMERATORE =" ;N
15 PRINT
20 INPUT "DENOMINATORE=" ;D
22 PRINT
25 IF N=0 AND D=0 THEN END
30 PRINT N ; " / " ; D
40 K=N
50 IF N>D THEN K=D
55 FOR I=2 TO K
60 A=N/I ; B=D/I
70 IF A=INT(A) AND B=INT(B) THEN N=A ; D=B
:PRINT N ; " / " ; D :GOTO 50
80 NEXT I
85 BEEP
90 GOTO 8

```

```

5 REM
6 REM
7 REM
10 CLS:PRINT TAB(16);"M E N U":PRINT
20 PRINT TAB(6);"DETERMINANTE DI MATRI
CE QUADRATA"
30 PRINT "1 = CARICAMENTO MATRICE":PRI
NT
40 PRINT "2 = VERIFICA (per righe)":PR
INT
50 PRINT "3 = CALCOLO DEL DETERMINANTE
":PRINT
60 PRINT "4 = FINE"
70 PRINT :PRINT :PRINT
80 INPUT "NUMERO MENU=?";T
90 REM
100 REM CARICAMENTO
110 REM
120 ON T GOTO 130,220,470,630
130 CLS:PRINT "DIMENSIONE MATRICE (NXN
)":PRINT
140 INPUT "N=?";N :N=N-1
150 DIM A(N,N)
160 FOR I=0 TO N
170 FOR J=0 TO N
180 GOSUB 670
190 INPUT A(I,J)
200 NEXT J,I
210 GOTO 10
220 REM
230 REM VERIFICA
240 REM
250 GOTO 350
260 FOR I=0 TO N
270 FOR J=0 TO N

```

DETERMINANTE

```

280 GOSUB 670
290 PRINT A(I,J), "O.K.?(S/N)"
300 A$= INKEY$:IF A$="" THEN 300
310 IF A$="S" THEN 330
320 IF A$="N" THEN PRINT "CORREZIONE":B
EEP 2:INPUT "A(I,J)=?";A(I,J)
330 BEEP
340 NEXT J,I :GOTO 460
350 IF N>7 THEN GOTO 260
360 CLS:PRINT "MATRICE ":PRINT
370 FOR I=0 TO N
380 FOR J=0 TO N
390 PRINT A(I,J);SPC(2);
400 NEXT J
410 PRINT :PRINT
420 NEXT I
430 PRINT :PRINT
440 INPUT "VERIFICA O.K.?(S/N)";A$
450 IF A$="N" THEN PRINT "CORREZIONE":G
OSUB 720
460 GOTO 10
470 REM
480 REM CALCOLO DETERMINANTE
490 REM
500 FOR M=N TO 1 STEP -1
510 P=A(M,M)
520 IF P=0 THEN 710
530 FOR I=0 TO M-1
540 Q=A(I,M)/P
550 FOR J=0 TO M
560 A(I,J)=A(I,J)-Q*A(M,J)
570 NEXT J,I,M
580 D=A(0,0)
590 FOR I=1 TO N
600 D=D*A(I,I)
610 NEXT I
620 BEEP :PRINT :PRINT "DETERMINANTE="
;D
630 END
640 REM
650 REM SUBROUTINES
660 REM
670 A$="A(" +STR$(I+1)+"," +STR$(J+1)+")
="
680 PRINT A$,
690 RETURN
700 REM -----
710 PRINT "ERRORE":GOTO 10
720 REM -----
730 INPUT "I=?";I,"J=?";J :H=I-1:K=J-1
740 INPUT "VALORE CORRETTO?";A(H,K)
750 INPUT "ALTRI ERRORI?(S/N)";A$
760 IF A$="S" THEN 730
770 RETURN

```

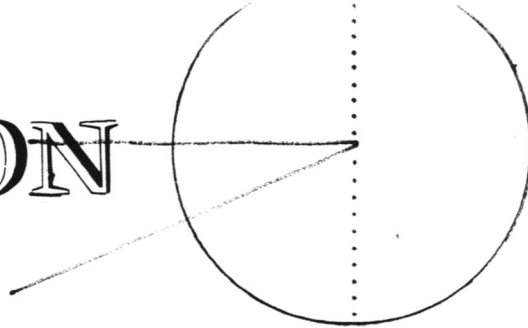
```

3 CLS:PRINT "NUMERI COMP
L E S S I":PRINT :PRINT
4 REM
5 PRINT "M E N U"
6 PRINT :PRINT
10 PRINT "1= addizione"
11 PRINT "2= moltiplicazione":PRINT "3
= divisione":PRINT "4= trasformazione
algebr.-trigonom."
12 PRINT "5= trasformazione trigon.-al
gebrica":PRINT "6= potenza ad esponent
e intero"
13 PRINT "7= radice ad indice intero"
18 PRINT "8= fine"
20 PRINT :PRINT :INPUT "NUMERO MENU=?
";T
30 ON T GOSUB 40,150,250,350,400,450,5
50,700:PRINT :GOTO 3
35 PRINT "*****"
40 CLS:PRINT "premi (0,0) per finire"
50 PRINT :PRINT "Primo addendo tipo at
ib":PRINT :INPUT "a=";A0:INPUT "b=";B0
:S1=A0:S2=B0
60 PRINT :PRINT "altri addendi"
65 PRINT :INPUT "a=";A1:INPUT "b=";B1:
S1=S1+A1:S2=S2+B1
90 IF A1=0 AND B1=0 THEN 120
95 GOTO 65
120 PRINT :PRINT "somma= (";S1;")+(";S
2;")":GOSUB 800
130 RETURN
145 PRINT "*****"
150 CLS:PRINT "premi (1,1) per finire"
:PRINT :PRINT
160 PRINT "Primo termine tipo atib":PR
INT :PRINT :INPUT "a=";A:INPUT "b=";B:
P1=1:P2=2
180 PRINT :PRINT "altri termini"
190 PRINT :INPUT "a=";C:INPUT "b=";D:I
F C=1 AND D=1 THEN 230
200 P1=(A*C-B*D):P2=(B*C+A*D)
220 A=P1:B=P2:GOTO 190
230 PRINT :PRINT "prodotto= (";P1;")+("
";P2;")":GOSUB 800
240 RETURN
243 PRINT "*****"
250 CLS:PRINT "Dividendo tipo atib"
260 PRINT :INPUT "a=";A,"b=";B
265 PRINT "Divisore (stesso tipo)"
270 INPUT "c=";C,"d=";D
275 M=C*C+D*D
280 D1=(A*C+B*D)/M:D2=(B*C-A*D)/M
290 PRINT :PRINT "quoziente=(";D1;")+("
";D2;")":GOSUB 800
300 RETURN
301 PRINT "*****"
350 CLS:PRINT " numero tipo atib":PRIN
T :PRINT
360 INPUT "a=";A,"b=";B
370 R=SQR(A*A+B*B)
380 G=RAD(ACS(A/R))
385 R=INT(R*1000)/1000:G=INT(G*1000)/1
000
390 PRINT :PRINT "trasformato trigonom
etrico=":PRINT :PRINT R;"*(COS";G;"+"
;SIN";G;")":GOSUB 800
395 RETURN
397 PRINT "*****"
400 CLS:PRINT "numero tipo r(Sin +iCos
)":PRINT
405 PRINT " in gradi":PRINT
410 INPUT "modulo R=";R,"angolo =" ;G
420 A=R*COS(RAD(G)):B= R*SIN(RAD(G))
425 A=INT(A*1000)/1000:B=INT(B*1000)/1
000
430 PRINT :PRINT "trasformato algebr="
;"(";A;")+(" ;B;")":GOSUB 800
445 RETURN
446 PRINT "*****"
450 CLS:PRINT "Base tipo atib":PRINT
451 PRINT :INPUT "a=";A,"b=";B
455 PRINT :INPUT "esponente intero pos
itivo=";N
458 PRINT :PRINT
460 R=SQR(A*A+B*B):G=ACS(A/R) :AR=G*N:
R1=INT(R^N)+1
465 SN=SIN(AR) :CS=COS(AR)
480 PRINT "potenza=":PRINT :PRINT "(";
R1*CS;")+(" ;R1*SN;")":GOSUB 800
483 GOSUB 800
485 RETURN
490 PRINT "*****"
550 CLS:PRINT "radicando tipo atib":PR
INT
555 PRINT :INPUT "a=";A,"b=";B
560 PRINT :INPUT "indice di rad. intero
positivo=";N
570 R=SQR(A*A+B*B):G=ACS(A/R)
574 PRINT :PRINT "Radici N-esime:":PRI
NT
580 H=2*PI/N:FOR K=0 TO (N-1):AR=(G/N+
H*K)
590 CS=COS(AR):SN=SIN(AR):F= R^(1/N)
600 PRINT "(";F*CS;")+(" ;F*SN;")":GOSUB 800
610 PRINT :NEXT K
640 GOSUB 800
660 RETURN
700 END
800 CURSOR 0,20
810 PRINT "PREMI UN TASTO"
820 A$= INKEY$
830 IF A$="" THEN 820
840 RETURN

```

# CIRCON

# FERENZE



```

10 PRINT TAB(15);"M E N U":PRINT :PRINT
11 REM
20 PRINT "1 = DATI 3 PUNTI TROVA L'EQUAZIONE DEL LA CIRCONFERENZA CHE PAS SA PER ESS I":PRINT
30 PRINT "2 = DATI RAGGIO E COORD.DEL CENTRO TRO VA L'EQUAZIONE DELLA CIR CONFERENZA":PRINT
40 PRINT "3 = DATA L'EQUAZIONE (COMPLE TA)DELLA CIRCONFERENZA TROVA - RA GGIO - CO ORDINATE CENTRO - LUNGHE ZZA CIRCON FERENZA - AREA DEL CERC HIO":PRINT:PRINT :PRINT
45 PRINT "4 = FINE PROGRAMMA"
47 PRINT :PRINT
50 INPUT "NUMERO MENU=?";T
60 ON T GOTO 100,500,1000,1500
90 REM
91 REM 1
92 REM
100 CLS:PRINT "INTRODURRE LE COORDINAT E DEI 3 PUNTI":PRINT :PRINT
110 INPUT "X1=";X1:INPUT "Y1=";Y1:PRIN T :INPUT "X2=";X2:INPUT "Y2=";Y2:PRINT :INPUT "X3=";X3:INPUT "Y3=";Y3
120 PRINT
173 IF(X3-X1)*(Y2-Y1)=(X2-X1)*(Y3-Y1)T HEN 255
174 K1=X1*X1+Y1*Y1:K2=X2*X2+Y2*Y2:K3=X 3*X3+Y3*Y3
179 A=((K1-K3)*(Y2-Y1)-(K1-K2)*(Y3-Y1 ))/((X1-X2)*(Y3-Y1)-(X1-X3)*(Y2-Y1))
183 IF Y2=Y1 THEN 185
184 B=((K1-K2)+A*(X1-X2))/(Y2-Y1):GOTO 190
185 B=((K1-K3)+A*(X1-X3))/(Y3-Y1)
190 C=-K1-A*X1-B*Y1
240 PRINT :PRINT "EQUAZIONE CIRCONFERE NZA":PRINT
242 PRINT "X^2 + Y^2 + (";A;" )X + (";B; ")Y + (";C;" )=0"
250 PRINT :PRINT :INPUT "ALTRI CERCHI ?(S/N)";A$:IF A$="S" THEN 100

```

```

254 GOTO 1500
255 PRINT :PRINT "PUNTI ALLINEATI":GOT O 250
490 REM
492 REM 2
495 REM
500 CLS:PRINT :INPUT "RAGGIO=";R:PRINT
510 PRINT "COORDINATE DEL CENTRO":PRIN T :INPUT "X0=";X0:INPUT "Y0=";Y0:PRINT
520 A=-2*X0:B=-2*Y0:C=X0*X0+Y0*Y0-R*R
550 A=-2*X0:B=-2*Y0:C=X0*X0+Y0*Y0-R*R
560 PRINT "EQUAZIONE DEL CERCCHIO":PRIN T
570 PRINT "X^2 + Y^2 + (";A;" )X + (";B ;")Y + (";C;" )=0"
580 PRINT :INPUT "ALTRI CERCHI?(S/N)"; A$:IF A$="S"THEN 500
590 GOTO 1500
1000 REM
1001 REM 3
1002 REM
1010 CLS:PRINT "INTRODURRE LE COORDINA TE PLUKERIANE DEL CERCCHIO : "
1020 PRINT "X^2 + Y^2 + AX + BY + C =0 ":PRINT :INPUT "A=";A:INPUT "B=";B:I NPUT "C=";C
1040 R=(A*A/4+B*B/4)-C:IF R<0 THEN 120 0
1050 R=R^.5
1100 PRINT :PRINT "RAGGIO=";R
1150 PRINT :PRINT "CENTRO=(";-A/2;" , ";-B/2;" )"
1160 PRINT :PRINT "LUNGHEZZA CIRCONFER ENZA=";2*R;"_ ~(";2*R*3.1415926;" )"
1170 PRINT :PRINT "AREA CERCCHIO=";2*R; "_ ~(";R*R*3.1415926;" )"
1180 PRINT :INPUT "ALTRI CERCHI?(S/N)" ;A$:IF A$="S" THEN 1010
1190 GOTO 1500
1200 PRINT "CERCCHIO IMMAGINARIO"
1210 GOTO 1180
1500 CLS:END

```

37  
ELLISSE 1

```
3 REM
4 REM MENU PRINCIPALE
5 REM
10 PRINT TAB(16);"M E N U"
20 PRINT :PRINT "1 = ELLISSE"
30 PRINT :PRINT "2 = IPERBOLE"
40 PRINT :PRINT "3 = PARABOLA":PRINT :
PRINT "4 = FINE"
50 PRINT :INPUT "NUMERO MENU=?";T
60 ON T GOTO 100,500,1000,2000
90 REM
91 REM ELLISSE
92 REM
100 CLS:PRINT "MENU/ELLISSE":PRINT :P
RINT :PRINT
110 PRINT "1 = ELLISSE PER 2 PUNTI DAT
I":PRINT
120 PRINT "2 = DATA L'EQUAZIONE CALCOL
A:":PRINT:PRINT :PRINT :PRINT " LUN
GHEZZA ASSI" :PRINT
130 PRINT " INTERCETTE POSITIVE":PR
INT
140 PRINT " DISTANZA FUOCO/CENTRO":
PRINT
150 PRINT " LUNGHEZZA ELLISSE E ARE
A" :PRINT
160 PRINT " FINE"
170 PRINT :PRINT :PRINT
180 INPUT "NUMERO MENU=?";S
190 ON S GOTO 200,300
200 CLS:PRINT "INTRODURRE LE COORDINAT
E DEI 2 PUNTI (NON SIMMETRICI)":PRINT
:PRINT
210 INPUT "X1=?";X1:INPUT "Y1=?";Y1
220 INPUT "X2=?";X2:INPUT "Y2=?";Y2
230 A=(X2*X2*Y1*Y1-X1*X1*Y2*Y2)/(Y1*Y1
-Y2*Y2):B=A*Y1*Y1/(A-X1*X1)
240 PRINT :PRINT "EQUAZIONE DELL'ELLI
SSE:":PRINT
250 PRINT "(X^2)/(" ;A;" )+(Y^2)/(" ;B;" )
= 1"
260 INPUT "ALTRE ELLISSI?";A$:IF A$="S
"THEN 200
270 GOTO 100
275 REM
300 CLS:PRINT "INTRODURRE L'EQUAZIONE
DELL'ELLISSE":PRINT
310 PRINT " XX/AA+YY/BB = 1"
```

```
320 INPUT "AA=?";AA:INPUT "BB=?";BB
330 CLS:PRINT "LUNGHEZZA ASSI=";2*AA^
.5;" , " ;2*BB^.5:PRINT
335 REM
340 PRINT "INTERCETTE POSITIVE(SEMI AS
SI)"
350 PRINT "(" ;AA^.5;" , 0) & (0 , "
;BB^.5;" )"
355 REM
360 C=ABS(AA-BB)^.5:E=C/(AA^.5)
370 PRINT :PRINT "ECCENTRICITA'"
380 PRINT E :PRINT
390 REM
400 PRINT "DISTANZA FUOCO/CENTRO"
410 PRINT C
415 REM
420 PRINT :PRINT "AREA"
425 PRINT PI*(AA*BB)^.5
430 REM
440 PRINT :PRINT "PERIMETRO"
450 PRINT 2*PI*(.5*(AA+BB))^.5 :PRINT
460 INPUT "ALTRE ELISSI?(S/N)";A$:IF A
$="S"THEN 300
470 CLS:GOTO 10
480 REM
481 REM IPERBOLE
482 REM
500 CLS:PRINT " MENU/IPERBOLE":PRINT
510 PRINT "1 = IPERBOLE PER 2 PUNTI DA
TI":PRINT
520 PRINT "2 = DATA L'EQUAZIONE , TROVA
:":PRINT
530 PRINT " COORDIN.DEI VERTICI"
540 PRINT :PRINT " EQUAZIONI DEGLI
ASINTOTI"
550 PRINT :PRINT " ECCENTRICITA'"
560 PRINT :PRINT " DISTANZA FUOCO/
CENTRO":PRINT
565 PRINT "3 = FINE"
570 PRINT :PRINT:PRINT:PRINT :INPUT "N
UMERO MENU=?";S
580 ON S GOTO 600,700,870
600 REM
610 CLS:INPUT "X1=?";X1:INPUT "Y1=?";Y
1
620 INPUT "X2=?";X2:INPUT "Y2=?";Y2
```

```
630 PRINT :PRINT
640 A=X2*X2+Y2*Y2*(X1*X1-X2*X2)/(Y2*Y2-Y1*Y1)
650 B=A*(Y2*Y2-Y1*Y1)/(X1*X1-X2*X2)
660 PRINT "EQUAZIONE DELL'IPERBOLE":PRINT:PRINT:PRINT
665 PRINT "(X^2)/(;"A;" ) - (Y^2)/(;"B;" ) = 1":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
666 INPUT "ALTRE IPERBOLE?";A$:IF A$="S" THEN 600
668 GOTO 500
670 GOTO 500
700 CLS:PRINT "INTRODURRE L'EQUAZIONE DELL'IPERBOLE ":PRINT
710 PRINT " XX/AA - YY/BB = 1"
720 PRINT :INPUT "AA=?";AA:INPUT "BB=?";BB
730 CLS
740 A=AA^.5 :B=BB^.5
750 PRINT "VERTICI":PRINT
760 PRINT "(";-A;" , 0) (";A;" , 0)"
770 PRINT :PRINT "ASINTOTI":PRINT
780 PRINT "Y=";B/A;"X"
790 PRINT "Y=";-B/A;"X"
800 PRINT :PRINT "ECCENTRICITA'":PRINT

810 E=ABS(AA+BB)^(.5/A):C=E*A
820 PRINT E
830 PRINT :PRINT "DISTANZA FUOCO/CENTRO":PRINT
840 PRINT C
850 PRINT :PRINT:INPUT "ALTRE IPERBOLE?";A$:IF A$="S" THEN 700
860 CLS:GOTO 500
870 CLS:GOTO 10

1000 REM
1001 REM PARABOLA
1002 REM
1010 CLS:PRINT " MENU/PARABOLA"
1020 PRINT :PRINT
1030 PRINT "1 = PARABOLA PER 3 PUNTI DATI"
1040 PRINT :PRINT "2 = DATA L'EQUAZIONE E CALCOLA":PRINT:PRINT
1050 PRINT:PRINT " -COORDINATE DEL VERTICE"
1060 PRINT :PRINT " -ASSE SIMMETRIAC(EQUAZ.)"
1070 PRINT :PRINT " DIRETTRICE (EQUAZ.)"
1080 PRINT :PRINT " COORDINATE DEL FUOCO"
1090 PRINT :PRINT " COORDINATE INTERSEZIONE ASSI"
1100 PRINT :PRINT :PRINT "3 = FINE":PRINT:PRINT
```

```
1110 INPUT "NUMERO MENU=?";S
1112 ON S GOTO 1200,1400,1600
1190 REM
1200 CLS:INPUT "X1=?";X1:INPUT "Y1=?";Y1:INPUT "X2=?";X2:INPUT "Y2=?";Y2:INPUT "X3=?";X3:INPUT "Y3=?";Y3
1210 K1=(Y1-Y2)/(X1-X2)
1220 A=((Y3-Y1)-K1*(X3-X1))/((X3*X3-X1)+(X2+X1)*(X1-X3))
1230 B=K1-A*(X2+X1)
1240 C=Y1-A*X1*X1-B*X1
1250 PRINT :PRINT "EQUAZIONE PARABOLA":PRINT:PRINT "Y=(;"A;" )X^2 + (";B;" ) + (";C;" )"
1270 PRINT :PRINT:PRINT:INPUT "ALTRE PARABOLE?";A$:IF A$="S" THEN 1200
1280 CLS:GOTO 1000
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 CLS:PRINT "INTRODURRE L'EQUAZIONE DELLA PARABOLA":PRINT:PRINT
1400 CLS:PRINT "INTRODURRE L'EQUAZIONE DELLA PARABOLA":PRINT:PRINT
1415 PRINT "Y=AX^2 + BX + C"
1420 PRINT :INPUT "A=?";A:INPUT "B=?";B:INPUT "C=?";C
1430 O1=-B/(2*A):O2=-((B*B-4*A*C)/(4*A))

1450 CLS:PRINT "COORDINATE VERTICE":PRINT:PRINT "(";O1;" , ";O2;" )"
1460 PRINT :PRINT "ASSE SIMMETRIA":PRINT:PRINT "X=";O1
1470 O3=-1/(4*A)+O2
1480 PRINT :PRINT "EQ. DIRETTRICE":PRINT:PRINT "Y=";O3
1490 PRINT :PRINT "COORDINATE FUOCO":PRINT:PRINT "(";O1;" , ";O3;" )"
1500 PRINT :PRINT "INTERSEZIONE ASSE":PRINT "(";O1;" , ";O3;" )"
1510 D=B*B-4*A*C:IF D<0 GOTO 1580
1520 IF D=0 THEN GOTO 1582
1530 X1=(-B+ABS(D)^(.5))/(2*A):X2=(-B-ABS(D)^(.5))/(2*A)
1540 PRINT :PRINT "INTERSEZIONE ASSE":PRINT "(";X1;" , 0) (";X2;" , 0)"
1550 PRINT :PRINT "(";X1;" , 0) (";X2;" , 0)"
1560 GOTO 1595
1580 PRINT :PRINT "INTERSEZIONI COINCIDENTI":PRINT:PRINT "X=";X1:GOTO 1595
1590 PRINT :PRINT "NESSUNA INTERSEZIONE"
1595 PRINT:INPUT "ALTRE PARABOLE?";A$:IF A$="S" THEN 1400
1600 CLS:GOTO 10
2000 END
```

O C C A S I O N I ! ! ! !

IL NOSTRO SOCIO RICCARDO DI ROMA CEDE IL SUO PLOTTER SP - 400 per lire 300.000.  
Telefonare allo 06 7475772.

---

MARCELLO DI TORRI DI QUARTESOLO (VI) CERCA PROGRAMMI DI DIDATTICA PER SCUOLE  
ELEMENTARI POSSIBILMENTE CON GRAFICA. INVIARE ELENCO, COSTO E DESCRIZIONE DEI  
PROGRAMMI (solo didattica). scrivere a:  
MARCELLO Via Longare 29 TORRI DI QUARTESOLO (VI)

---

PREMIO DI LIRE 50.000 CHI INVIA UN PROGRAMMA INTERAMENTE IN LINGUAGGIO MACCHINA,  
CON LISTATO E DESCRIZIONE PROGRAMMA. Minimo 5 K.

---

UN' ALTRO SOCIO DI VICENZA VENDE IL SUO PLOTTER A LIRE 300.000 - Nuovo, con 3  
programmi di grafica dimostrativi e 10 cassette giochi: Defender - Atomic 1 - Le  
scale - Robot - Labirinto - Palloncini - Paracadutisti - Killer - Bomber - Tris  
telefonare al club 0444/36669.

---

Altra favolosa occasione: Offerta da un socio il nuovo ( e mai usato ) computer  
Sega SC-3000 con tastiera scolpita, cartuccia BASIC B 32K. 3 cassette giochi  
da 32K, le 4 riviste del 'TUTTO SEGA'. Cede tutto per passaggio a un sistema piu'  
grande a sole lire 390.000. Telefonare a Vittoria (valore 580.000) al 0444/42678  
SE AVETE UN'AMICO NON FATE PERDERGLI QUESTA OCCASIONE.

---

IL SOCIO FRANCESCHETTI HA RICEVUTO IN REGALO CONTEMPORANEAMENTE 2 SEGA 3000 PER  
IL SUO COMPLEANNO. ANCORA IMBALLATO E QUINDI MAI USATO NE CEDE UNO A UN PREZZO  
ECCEZIONALE. LIRE 280.000. TELEFONARE AL CLUB 0444 36669. AGGIUNGIAMO 5 CASSETTE

---

SE AVETE UN AMICO CHE DESIDERA E CERCA UN TEXAS TI 99 4/A, FABIO DI VICENZA NE  
HA UNO ANCORA NUOVO IMBALLATO. UN REGALO CHE POI HA CAMBIATO CON IL SEGA DA NOI  
COMPUTER, CAVO REGISTRATORE, REGISTRATORE SANIO SLIM 3, MODULATORE TV, TRASFORMA  
TORE, MANUALE ITALIANO, 10 CASSETTE DI GIOCHI. RIPETIAMO NUOVO! IL TUTTO A SOLE  
LIRE 295.000. VALORE 530.000. TELEFONATE SUBITO AL CLUB E FATE CONTENTO UN AMICO

---

AVETE QUALCOSA DA VENDERE, CERCATE QUALCOSA DI PARTICOLARE ??? SCRIVETE, QUESTA  
PAGINA E' TUTTA VOSTRA! MI RACCOMANDO SINTETICI E INDIRIZZO BEN CHIARO. CHIARO?

```

10 REM      TRASFORMAZIONE DI NUMERI
11 REM
12 REM
20 REM      DECIMALI NELLE CORRISPONDENTI

21 REM
22 REM
30 REM      FRAZIONI(SEMPLIFICATE)
31 REM
32 REM
40 PRINT "INTRODURRE 0 PER FINIRE":PRI
NT :PRINT :PRINT :PRINT
50 PRINT :INPUT "NUMERO =?";N
60 A=N
70 IF N=0 THEN 210
80 GOSUB 110
90 PRINT :PRINT A;" = ";F$
100 GOTO 50
110 REM
120 K=0
130 K=K+1:T=N*K:IF N*K-INT(T)=0 THEN 2
0060
140 IF K<10000 THEN 130
150 N=N*K:D=K
160 F$=STR$(N)
170 IF N>=0 THEN F$=RIGHT$(F$,LEN(F$)-
1)
180 IF D=1 THEN RETURN
190 F$=F$+" / "+RIGHT$(STR$(D),LEN(STR$(
D))-1)
200 RETURN
210 END

```

```

5 REM      PARAMETRICHE
10 PRINT :PRINT "INSERIRE LA FUNZIONE
PARAMETRICA DEL TIPO:" :CURSOR 10,05
20 PRINT "X=k*f(t)
      Y=k*f(t)":CURSOR 1,10
30 PRINT "IN 230 E 240":PRINT :PRINT :
PRINT
40 PRINT "INTRODURRE LE CONDIZIONI IN
50 PRINT "180 ,190"
60 PRINT :PRINT "NELLA FORMA:      IF T
=...THEN 270 "
70 X0=125:Y0=95
80 PRINT :PRINT
90 INPUT "PARAMETRO k=";K
100 INPUT "ESTREMO INFER.=?";A
110 INPUT "ESTREMO SUPER.=?";B
120 INPUT "PASSO=?";C
130 SCREEN 2,2:CLS:COLOR10,1
140 LINE (125,0)-(125,191)
145 COLOR 10,1
150 LINE (0,95)-(255,95)
160 POSITION (X0,Y0),0,1
165 COLOR15,1
170 FOR T=A TO B STEP C
180 REM
190 REM CONDIZIONI
200 IF T=PI/2 THEN 270
210 REM FUNZIONE
220 REM
230 X=2*T*SIN(T)*SIN(T)
240 Y=2*T*SIN(T)*SIN(T)*SIN(T)/COS(T)
250 IF ABS(X)>127 OR ABS(Y)>95 THEN 27
0
260 PSET (X,Y)
270 NEXT T
280 BEEP:PRINT "END"
290 GOTO 290

```

```

1000 REM      NUMERO PRIMO ?
1010 CLS
1020 INPUT "N=?";N:M=N
1060 IF N/2=INT(N/2) THEN 1120
1070 FOR I= 3 TO INT(SQR(N))+1 STEP 2
1080 C=N/I
1090 IF C=INT(C) THEN N=N+2:GOTO 1070
1100 NEXT I
1106 IF N<>M THEN 1120
1110 PRINT " E' PRIMO":GOTO 1130
1120 PRINT "NON E' PRIMO"
1130 END

```

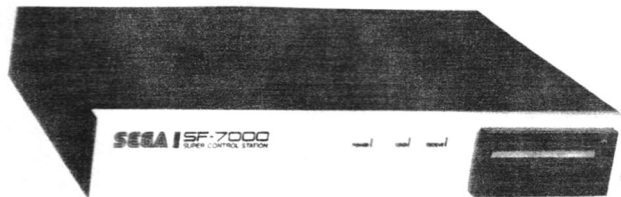


## SF 7000 - FLOPPY DISK

Si collega direttamente al computer SC 3000. Ha la forma di un parallelepipedo per essere posizionato esattamente sotto il computer così da occupare meno spazio.

Le principali caratteristiche sono:

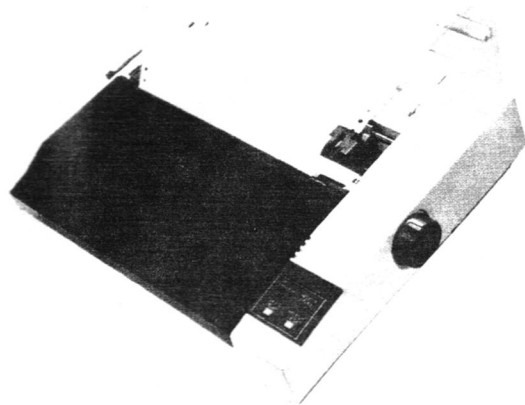
- Porta parallela 8 bit tipo Centronics
- Porta RS 232 (Baud: 300 - 9600 band)
- Memoria principale 64 Kb
- Linguaggio F. Basic (fornito con il floppy)
- Registrazione a doppia densità
- Disco non formattato 254 Kb per lato
- Capacità del disco formattato 164 Kb per lato
- per un totale di 327 Kb sulle due facce.
- Velocità di trasferimento 250 K bit/s.
- Disco di 3 inch rigido.



Prezzi ?? telefonatemi !!

## ZODIAC P 100 - STAMPANTE PROFESSIONALE

Stampante professionale bidirezionale ad aghi a 80 colonne. Disponibile in due versioni a 120 e 80 caratteri al secondo con matrici 9x7 e 9x11, con possibilità di trascinalento a foglio singolo o ripiegato tipo tabulato.



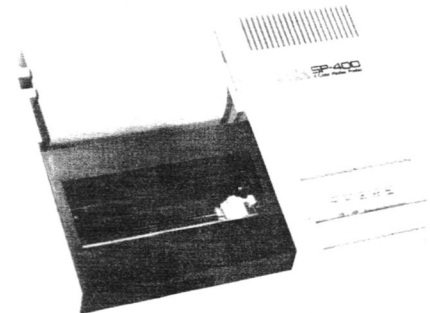
## SP 400 A - STAMPANTE PLOTTER

Questa stampante, collegabile direttamente all'SC 3000, è stata realizzata per tutte le esigenze dell'utilizzatore del computer SC 3000.

Oltre alla scrittura è in grado di effettuare disegni e grafici.

Stampa 12 caratteri/sec. 80 caratteri per riga in Text Mode; ha pennini a quattro colori: rosso, verde, nero, blu.

L'unità è disponibile nei colori grigia nera.



**RIVISTE ARRETRATE DISPONIBILI**  
**BASTA INVIARE IN VAGLIA O ASSEGNO LE CORRISPETTIVE 10.000 LIRE**

**CONTENUTO DEL N. 1**

- 1 ALLA SCOPERTA DEL PC SEGA 3000
- 2 CONVERSIONI LINGUAGGIO MACCHINA
- 3 SPRITER EDITOR 8 X 8.....
- 4 FORMULA UNO ( GIOCO ).....
- 5 SINTETIZZATORE MUSICALE COL 3000.
- 6 GEOMETRIA NELLA DIDATTICA.....
- 7 DISASSEMBLATORE LISTATO.....
- 8 SPRITER EDITOR 16 X 16.....
- 9 SET DEI CARATTERI N.1 E N.2.....
- 10 INTEGRAZIONE NUMERICHE.....
- 11 GRAFICI DI FUNZIONI.....
- 12 GLI ALIENI SULLA TERRA.....
- 13 L'OROLOGIO DIGITALE SUL 3000.....
- 14 ZERI DI FUNZIONI.....
- 15 MUSICA E FREQUENZE DEI SUONI.....
- 16 DIPINGIAMO COL SC 3000.....
- 17 POLINOMI MATEMATICA CON REGOLE...
- 18 ALGOR GIOCO DI NUMERI.....
- 19 MAGIC GIOCO DI MEMORIA E ABILITA'
- 20 MUTUI UTILITY SEMPRE COMODI.....
- 21 SLOT MACHINE.....
- 22 COMPATIBILITA' TEST PSICOLOGICO..
- 23 CALENDARIO UNIVERSALE.....
- 24 PY GRAPH A TORTE (PLOTTER).....
- 25 PLOTTER ABILITY.....
- 26 PLOTTER GRAPHIC.....

**CONTENUTO DEL N. 2**

- 1 COME SALVARE I DATI SUL 3000(FILE
- 2 MAPPA DI MEMORIA DEL SEGA 3000...
- 3 MAPPA VIDEO 16 K BYTE.....
- 4 INTERO SCHEMA ELETTRICO DEL 3000.
- 5 CENNI SUL LINGUAGGIO MACCHINA....
- 6 COS'E' IL LINGUAGGIO MACCHINA....
- 7 APPLICAZIONI DEL LINGUAGGIO MACCH
- 8 PROGRAMMA DI PATTERN E SPRITE....
- 9 IL MESSAGGIO COLORI.....
- 10 PROGRAMMA GRAFICA TRIDIMENSIONALE
- 11 PROGRAMMA PROVE DI GRAFICA VIDEO.
- 12 PROGRAMMA GRAFICI DI FUNZIONI....
- 13 FRA' MARTINO CAMPANARO GRAF/SUONI
- 14 BIORITMI IN GRAFICA VIDEOCOLOR...
- 15 SFIDA AL RODEO .....
- 16 FABIO RISCICA IN CONCERTO.....
- 17 PROVE DI GRAFICA TRIDIMENSIONALE2
- 18 PROGRAMMA GRAFICA VIDEO COLOR....
- 19 COMPUTER MIND.....
- 20 DISEGNAMO COI TASTI IN 15 COLORI.
- 21 I MIGLIORI GIOCHI DEL MESE.....
- 22 LA DAMA CINESE.....
- 23 IL KILLER GIOCO D'AVVENTURA.....

**CONTENUTO DELLA RIVISTA**

- 1 LA MAPPA DI UN COMPUTER DI f.letizia. PAG.....2
- 2 PROGRAMMIAMO CON I JOYSTICK .....PAG ....2
- 3 ELENCO PROGRAMMI DISPONIBILI.....PAG.....2
- 4 PLOTTAGGIO DI COORDINATE.....RIGHE DI PROGR..120
- 5 MATRICI.....RIGHE.....60
- 6 INVERSIONI DI MATRICI.....RIGHE ...70
- 7 MOLTIPLICAZIONI DI MATRICI.....RIGHE ...62
- 8 LA TRAPPOLA ( GIOCO).....RIGHE.....98
- 9 TEST DISTRIBUZIONE DI STUDENT.....RIGHE...120
- 10 MANN-WHITNEY N/TEST.....RIGHE ..152
- 11 ARCHIVIO.....RIGHE...240
- 12 WARGAME..( GIOCO ).....RIGHE...520
- 13 SISTEMI DI EQUAZIONI.....RIGHE ..106
- 14 ATTENDIBILITA' SISTEMI.....RIGHE...154
- 15 TRIS GIOCO.....RIGHE ..210
- 16 PROGRAMMAZIONE LINEARE.....RIGHE...205
- 17 GALAXIAN . GIOCO STELLARE.....RIGHE...340
- 18 PARTI DI UN TRIANGOLO.....RIGHE...85
- 19 DATI STATISTICI.....RIGHE...180
- 20 POLINOMIO TRIGONOMETRICO.....RIGHE...73
- 21 RIORDINAMENTO ALFABETICO.....RIGHE...60
- 22 RADICI REALI DI UN POLINOMIO.....RIGHE...70

**3**

OFFERTA DEL MESE

CONGO BONGO.....	LIRE	43.000
N SUB.....	LIRE	43.000
YAMATO.....	LIRE	43.000
TENNIS.....	LIRE	43.000
STAR JACKER.....	LIRE	47.000
G.P. MONACO.....	LIRE	47.000
FLIPPER.....	LIRE	43.000
SAFARI.....	LIRE	47.000
BONDERLINE.....	LIRE	47.000
SIMBAD.....	LIRE	47.000
EXERIOS.....	LIRE	49.000

PERIFERICHE

ESPANSIONE 32 K	LIRE	110.000
STAMPANTE PLOTTER (ECCEZZ.LE)	LIRE	350.000
JOYSTICK SEGA.....	LIRE	.22.000
JOYSTICK BOSS.....	LIRE	.37.000
MONITOR FOSFORI VERDI.....	LIRE	185.000
CAVO PER REGISTRATORE.....	LIRE	..5.000
REGISTRAT. INFALLIBILE.....	LIRE	128.000

E PER I VOSTRI AMICI

=====

SEGA 3000 CON 16 K E 10 CASSETTE DI GIOCHI  
LIRE 340.000 GIA' IVATO E RIPETO CON  
10 GIOCHI FANTASTICI. NON FATE PERDERE LA  
OCCASIONE AI VOSTRI AMICI.

O C C A S I O N I ! ! ! !

IL NOSTRO SOCIO RICCARDO DI ROMA CEDE IL SUO PLOTTER SP - 400 per lire 300.000.  
Telefonare allo 06 7475772.

MARCELLO DI TORRI DI QUARTESOLO (VI) CERCA PROGRAMMI DI DIDATTICA PER SCUOLE  
ELEMENTARI POSSIBILMENTE CON GRAFICA. INVIARE ELENCO, COSTO E DESCRIZIONE DEI  
PROGRAMMI (solo didattica). scrivere a:  
MARCELLO Via Longare 29 TORRI DI QUARTESOLO (VI)

PREMIO DI LIRE 50.000 CHI INVIA UN PROGRAMMA INTERAMENTE IN LINGUAGGIO MACCHINA,  
CON LISTATO E DESCRIZIONE PROGRAMMA. Minimo 5 K.

UN' ALTRO SOCIO DI VICENZA VENDE IL SUO PLOTTER A LIRE 300.000 - Nuovo, con 3  
programmi di grafica dimostrativi e 10 cassette giochi: Defender - Atomic 1 - Le  
scale - Robot - Labirinto - Palloncini - Paracadutisti - Killer - Bomber - Tris  
telefonare al club 0444/36669.

=====

Il programma sfrutta una parte della VRAM dell' SC-3000, forse non ancora nota a tutti: sono quei 768 byte che vanno dall'indirizzo 43800 a 43800 ( tabella dei nomi delle forme ).  
 Lo schermo ad alta risoluzione può essere visto come rappresentato in figura, dove i numeri rappresentano i contenuti delle locazioni di memoria ( in alto a sinistra= cont. 43800, segue 43801, 49802, ETC...., come se si leggesse una pagina ). La funzione di questa parte di VRAM, è di spostare forme sullo schermo grafico : se nella loc. 43800, che contiene 0, poniamo per es. 4, la forma che si trova nel byte 43804, apparirà anche in alto a sinistra.

X = 0 → 255

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	63
	64	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	95
Y	96	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	127
	128	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	159
0	160	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	191
	192	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	223
↓	224	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	255
191	0	1	2	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	31
	32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	63
	64	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	95
	96	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	127
	128	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	159
	160	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	191
	192	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	223
	224	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	255

```

10 REM
20 REM L.M. SCROLL by Fabio Riscica
30 REM
40 REM      ISTRUZIONI :
50 REM
60 REM Ogni volta che questa routine in
      L.M. viene richiamata con l'istru-
      zione CALL -20055, ne consegue un
      no shift dello schermo grafico
      di un carattere, verso sinistra.
70 REM
80 REM ** vedi foglio allegato
90 REM
100 FOR L=-20055 TO -20000:READ D:POKE
L,D:NEXT L
110 DATA 38,0,46,32,58,240,216,87,62,0
      '211,191,62,120,211,191,30,24,6,32,76,
121,130,79,121,189,32,1,76,121,211,190
      ,12,16,245,101,125,198,32,111,29,32,23
1,20,122,214,32,32,2,22,0,122,50,240,2
16,201
120 POKE-10000,0
130 CALL-20055:FOR A=0 TO 100:NEXT A:G
OTO 130
    
```

