



Per il Commodore 64 c'è ormai un discreto movimento di programmi e periferiche e non solo di produzione Commodore.

Dopo il Simons' BASIC presentato nello scorso numero, eccovi la prova di una periferica decisamente interessante: una tavoletta grafica, che introduce alla variopinta realtà del personal più colorato nella sua categoria. Il prezzo, poco oltre le 200.000 lire, la rende interessante nonostante la continua picchiata di quello del 64.

La Koala è realizzata in più versioni: oltre a quella che proviamo qui, ci sono le versioni per l'Apple II, per il VIC (sicuramente con espansione da 16 o 24K RAM), per il personal IBM e per gli Atari, sia i vecchi 400/800 che i nuovi della serie XL, a prezzi estremamente simili. Andiamo a vedere da vicino cosa combina sul 64.

L'esterno

La tavoletta si presenta in un alloggiamento di color bianco ghiaccio, reso pratico da una lieve inclinazione. Al centro trova posto la piastra induttiva che rileva i dati; in alto, visibilissimi nel loro color nero, ci sono i due tasti di selezione. Il connettore è del tipo a vaschetta, con 9 contatti, sempre usato per le connessioni joystick.

KoalaPad per Commodore 64

di Leo Sorge

L'interno

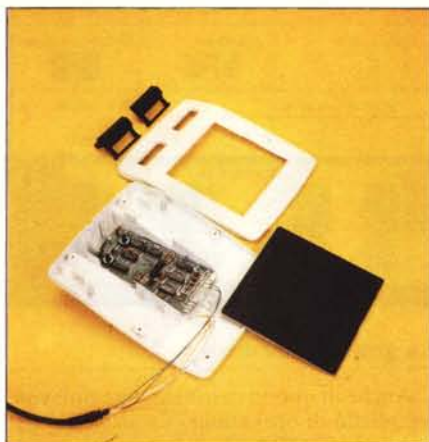
La struttura hardware è molto semplificata dall'impostazione progettuale, che prevede lo sfruttamento del convertitore analogico-digitale interno al 64: ne consegue una drastica riduzione delle funzioni da demandare alla piastrina interna, che sono essenzialmente di rilevamento dei dati dalla lavagna induttiva e di interfacciamento con il 64. Come è possibile vedere, i contatti utilizzati sono sei: due per l'alimentazione, due per i bottoni e due per le coordinate del punto indirizzato.

Un aspetto secondario, ma comunque interessante, è che usando la tavoletta come joystick si ha compatibilità con la gran parte dei giochi per il 64. Ciò segue come

diretta conseguenza del fatto che i dati relativi alle coordinate X, Y del punto selezionato sulla lavagna sono immagazzinati nelle locazioni 54297 e 54298 (esadecimale D419 e D41A) che il SID 6581, il chip del personal che presiede al suono e all'interfaccia A/D, usa proprio per tenere le coordinate delle paddle.

Come collegarla

È una cosa davvero semplice: inserito il connettore nella presa PORT 1 (ricordiamo che il 64 ha due ingressi per joystick et similia) si inserisce il dischetto in dotazione e si richiama il programma di nome "K-PAINT". Dando il RUN si assiste ad un



primo messaggio di attesa, poi dopo qualche secondo viene mostrata una schermata ... campestre con sopra una scritta relativa al nome della casa produttrice; nel frattempo viene caricato il software di gestione, lungo ben 64 blocchi (ovvero 16K di programma).

Il dischetto in dotazione offre una decina di esempi già realizzati, che il software di gestione individua con un nome di riferimento costituito da due parti: una "picca" in campo inverso seguita dalle lettere PIC, uno spazio e poi una lettera dell'alfabeto che indica la posizione dei dati nel file; a chiudere, il nome del file stesso. Nell'articolo diamo ampia mostra di alcune delle schermate già presenti sul dischetto.

A titolo di cronaca facciamo rilevare che i programmi, nonostante non sembri, sono protetti dalla copia per semplice travaso da disco a computer e poi viceversa; i dati relativi ai disegni, viceversa, possono essere messi in qualsiasi dischetto, facendo attenzione alle lettere d'ordine.

L'uso

A seguito del caricamento lo schermo

Costruttore:

*Koala Technologies Corp.
3100 Patrick Henry Drive, Santa Clara
CA 95050 USA.*

Distributore per l'Italia:

*Telav International
Via Leonardo da Vinci 43
20090 Trezzano sul Naviglio (MI)*

Prezzo: 206.000 + IVA

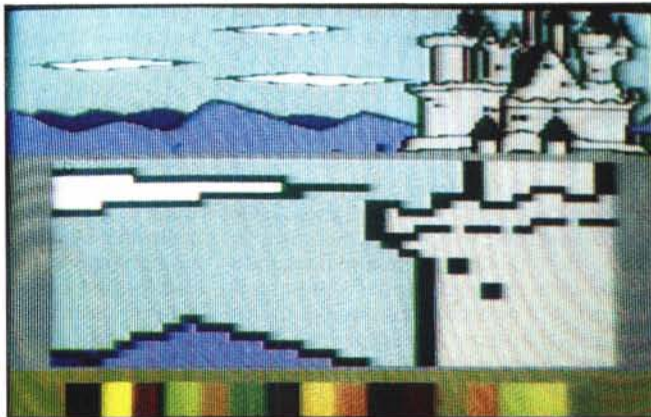
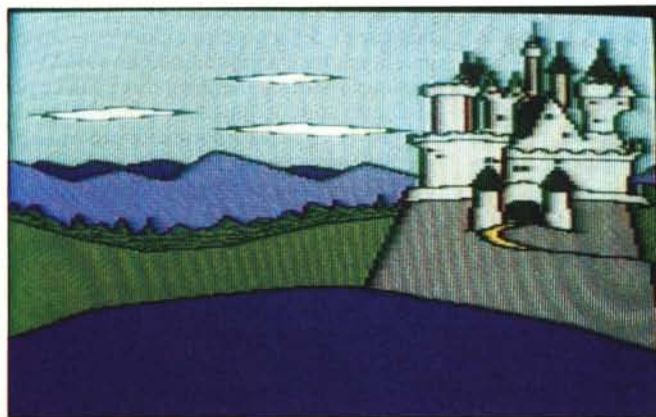
mostrerà il menu. Questo si divide in due parti: set di istruzioni e set di colori. In entrambi i casi le versioni del software per i vari computer non collimano perfettamente, e se per i colori si tratta solo di una differente disposizione, per i comandi abbiamo alcune modifiche sostanziali. Quella che descriveremo è la versione per il Commodore 64 (che abbiamo modo di ritenere sia praticamente identica a quella del VIC 20), con riferimenti ad alcune differenze tra questa e l'analoga per l'Apple II.

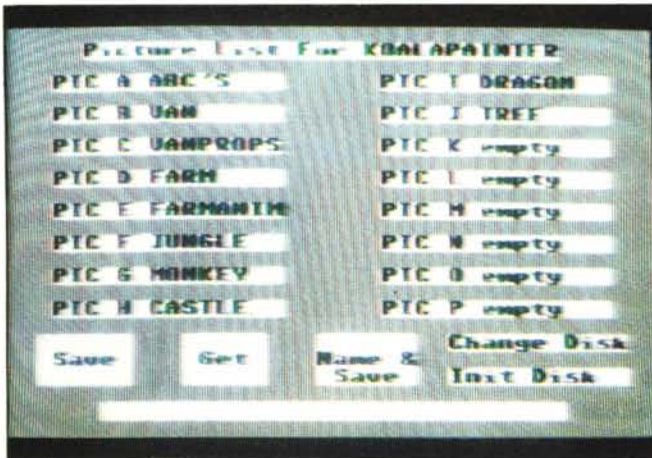
I colori sono divisi in due file (la versione per Apple fornisce 6 colonne da 3 tinte ciascuna), e sono di due tipi: semplice ovvero con retino, un ottimo sistema per au-

mentare le sfumature possibili con la risoluzione cromatica a disposizione.

Le istruzioni possono essere classificate in due parti, a seconda che realizzino l'inizializzazione oppure eseguano un comando. L'inizializzazione consiste nella selezione (non necessariamente nell'ordine che segue) del colore, del tipo di punto e dell'operazione desiderata; i comandi sono la pulizia dello schermo, lo scambio tra le due pagine grafiche a disposizione, la gestione della memoria di massa e, per l'Apple, la richiesta di aiuto (HELP) che chiarisce la situazione.

La selezione avviene nel seguente modo: toccando la lavagna con un qualsiasi oggetto non metallico — nella confezione è incluso uno stilo in plastica rigida — la decodifica indirizza un punto sullo schermo. Questo viene interpretato in maniera diversa a seconda che si sia in modo menu (e anche disco) oppure grafico. Al secondo corrisponde un punto con sotto il nome del tipo di tratto, mentre al primo viene assegnata una freccetta che, posta su una qualunque sezione del menu, ne seleziona l'opzione corrispondente; è quello che succede con tutte le soluzioni che sfruttano lo





schermo in maniera analoga. In entrambi i casi la funzione designata viene attivata premendo uno dei due tasti neri posti immediatamente sopra la tavoletta.

Le istruzioni

Come visto, per questa fase bisogna indirizzare almeno tre opzioni: il tipo di punto (BRUSH) al centro dello schermo; il colore (COLOR) in basso; il tipo di tratto (varie scelte). Per quest'ultimo abbiamo svariate possibilità. DRAW abilita al disegno libero, ed è da usarsi il meno possibile sia per l'instabilità intrinseca del sistema di rilevamento dati, sia per l'alta influenza del tremolio della mano; in generale torna comodo per eseguire raccordi o comunque rifiniture.

LINE (come l'analogo LINES e anche i RAYS) traccia le linee che uniscono il pun-



to inizialmente selezionato (tramite il tasto) e l'ultimo raggiunto dallo stilo. Un lato positivo è che vengono sempre mostrate le possibili righe.

CIRCLE e DISC, dato il centro, selezionano circonferenze o cerchi pieni. Abbiamo trovato delle difficoltà nell'assegnare i raggi desiderati.

FILL e BOX colorano in tinta unica delle aree di schermo: il primo agisce anche su una superficie irregolare (attenzione ai varchi tra le immagini!), mentre il secondo individua un rettangolo entro il quale mette la tonalità prescelta, cosa questa molto utile per effettuare pulizie parziali dello schermo (basta selezionare il colore dello sfondo).

ERASE con la tinta dello sfondo pulisce

completamente la pagina grafica; per ottenere un'azione parziale è invece opportuno servirsi del BOX (o anche del FILL).

Due istruzioni possibili con l'Apple, ma non con il 64, sono il MAGNIFY e il citato HELP. Il primo va inserito nella procedura di inizializzazione (in contrapposizione al tratto usuale, corrispondente all'opzione NORMAL), e sul 64 è stato sostituito



dal più pratico ZOOM, che consente di ingrandire di un fattore circa 100 una zona, purtroppo fissa, dello schermo, senza alterare la pagina stessa.

Un paio di opzioni presenti invece solo sulla nostra versione sono il MIRROR e lo SWAP. Il primo effettua una simmetria rispetto al centro dell'immagine correntemente in fase di disegno, e la riproduce ai quattro vertici di un opportuno quadrato, nello stile dei caleidoscopi. La SWAP cela un'importante possibilità: la selezione di due pagine grafiche, che purtroppo non siamo riusciti a sovrapporre, cosa che riteniamo impossibile.

Le ultime istruzioni sono la POINT per punti sparsi, la FRAME per i riquadri e la CURSOR.

La gestione del disco

Anche in questo caso si ha una notevole semplicità di operazione. La selezione del comando STORAGE dà luogo ad un mini menu con ulteriori comandi: GET (carica), SAVE (registra), NAME (dà il nome: abilita la tastiera fino al RETURN), ma soprattutto con un quadro comprendente 16 nomi per 16 disegni, ognuno occupante 40 blocchi (quindi circa 10K), una soluzione più che comoda per qualsiasi uso amatoriale, ma forse riduttiva per scopi semiprofessionali.

La manutenzione

Il manuale (quello fornitoci era relativo all'Apple II, ma le considerazioni sono esattamente le stesse per tutti i modelli) contiene alcuni consigli: vanno evitate le fonti di luce eccessiva e di calore, nonché l'immersione in liquidi ed ogni tipo di danno meccanico alla lavagna (graffi, abrasioni, pressioni eccessive, rotture); per il corretto funzionamento rimuovere la polvere con un panno inumidito con sapone, quindi asciugare con un altro panno, molto morbido.

Conclusioni

Nel breve tempo in cui abbiamo disposto della tavoletta grafica Koala abbiamo accertato una semplicità d'uso notevole, come peraltro più volte rimarcato nel testo, ed un'alta versatilità del sistema. La mancanza della sovrapposibilità dei disegni, la relativa stabilità in modo DRAW e il numero di disegni immagazzinabili su un dischetto sono le uniche pecche che a nostro avviso si riscontrano su un prodotto di qualità certa per il mercato amatoriale; quest'idea viene rafforzata dal prezzo medio-basso.

L'interesse, già alto, potrebbe salire notevolmente se si realizzasse la ventilata interfaccia DUMP per la trasposizione su carta delle immagini, ma su questo argomento non si sa quasi nulla. Resta comunque la speranza di una pronta ed efficace distribuzione di un accessorio dalle molte applicazioni.



WELCOME!



- 1 La più vasta scelta di software.
- 2 Consulenza tecnica nella scelta e nell'uso del prodotto.
- 3 Aggiornamento con permuta.
- 4 Disponibilità di formati per oltre 250 computer.

Lifeboat Associates

Software & Service

Via Carpaccio 12-20133 - Milano - Italy-Tel. 02-296880

Nome.....
Cognome.....
Azienda.....
Indirizzo.....
Desidero ricevere il catalogo Lifeboat Associates gratuitamente

OEM
&
new dealer
are welcome

Sedi Lifeboat Associates in Europa

SWITZERLAND Lifeboat Associates Postfach 275 Hinterbergstrasse 9 CH - 6330 CHAM. **W-GERMANY** Lifeboat Associates

Schilleßstrasse 16 Postfach 1213 BDR - 7590 Oberachern Tel. 07841 - 4500 **THE NETHERLANDS** Lifeboat Associates Binderij 1R NL - 1185 ZH Amstelveen

GREAT-BRITAIN Lifeboat Associates P.O. Box 125 GB - London WC2H 9LU Altre sedi nel mondo **USA** New York, **JAPAN** Tokyo