

Baseball

di Marco Spizzi - Castiglione d'Adda (MI)

Spett. redazione MCmicrocomputer nel felicitarmi per la vostra rivista che seguo sin dal suo primo apparire, vi invio un programma per HP41C.

Il gioco si chiama "BASEBALL" perché si svolge su 9 inning, è fra due giocatori e la 41 serve solo come supporto. La finalità del gioco è di fare il massimo numero di punti che vengono attribuiti dalla 41. Si parte da un numero che i giocatori introducono in accordo, poi a turno i due giocatori inseriranno un numero che verrà sommato al precedente; i punti, ottenuti dalla somma delle cifre che compongono il totale raggiunto, verranno attribuiti alternativamente all'uno e all'altro. La strategia consiste nel cercare di lasciare all'avversario un numero composto da cifre basse, cosicché gli verranno attribuiti pochi punti, e di cercare di avere cifre alte nel proprio numero, così da totalizzare molti punti.

Per giocare iniziare con XEQ "BALL", apparirà "NUMBER?" a cui i due giocatori rispondono, in accordo, con un numero di quattro cifre e R/S (non si deve inseri-

re come numero base un numero maggiore o uguale a 10000); quindi apparirà "PLAYER 1" e in segreto il giocatore 1 imposta un numero e preme R/S, apparirà "PLAYER 2" e il secondo giocatore imposta un numero e preme R/S (non si possono inserire alla richiesta numeri negativi); quindi appare il totale, il punteggio del giocatore che ha impostato per primo, e poi si invertono i ruoli, ed è il secondo giocatore che imposta per primo, quindi i punti di questo turno saranno attribuiti a lui. Si continua così per nove volte. Al termine appare "I = xx**2 = yy" dove xx rappresenta il punteggio totale del primo giocatore e yy quello del secondo giocatore. Premendo R/S appare la domanda "PLAY AGAIN?", per continuare a giocare impostare "YES" e premere R/S, qualsiasi altra risposta provoca lo spegnimento della calcolatrice.

Quello proposto questo mese, è uno dei tanti giochetti matematici concettualmente molto semplici, ma che ammettono una discreta varietà di tattiche di gioco. La forma di Input-Output è ben curata e costituisce di per sé la parte migliore di questo programma; volendo si può inserire qual-

che BEEP o TONE in punti del programma nei quali si vuole richiamare l'attenzione dell'utente, per esempio prima della istruzione 61 PSE, per annunciare la breve visualizzazione dello "SCORE". Chi ha il modulo "XFUNCTION" può utilizzare le funzioni "STOFLAG" e "RCLFLAG" per ripristinare il formato di visualizzazione presente prima di utilizzare il programma, che pone sempre la macchina in FIX4 e SF 29. Piuttosto pericolosa l'istruzione CLRG posta all'inizio del programma, poiché cancella il contenuto di tutti i registri dati. Un tocco di classe è conferito al programma dai passi 74-86 che, alla fine del gioco pongono la domanda "PLAY AGAIN?" ("vuoi giocare di nuovo?"), se la risposta è "YES", l'esecuzione è inviata alla LBL 06, cioè all'inizio del programma, altrimenti l'istruzione 86 OFF spegne la calcolatrice automaticamente. **MC**

LEGGERE L'INFORMATICA.

Alcune pubblicazioni per Home Computers:

<p>SINCLAIR ZX SPECTRUM</p> <ul style="list-style-type: none"> • SPECTRUM GRAPHIC • SPECTRUM PROGRAMMES VOL. 1 • SPECTRUM MACHINE LANGUAGE FOR THE ABSOLUTE BEGINNER • THE COMPLETE SPECTRUM ROM DISASSEMBLY • SPECTRUM HARDWARE MANUAL • ADVANCED GRAPHICS WITH THE SINCLAIR ZX SPECTRUM • 100 PROGRAMS FOR ZX SPECTRUM • EXPLORING ADVENTURE ON THE SPECTRUM 48K • MASTERING THE ZX SPECTRUM • INFORMATION HANDLING FOR THE ZX SPECTRUM 	<p>COMMODORE 64</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROGRAMMER'S REF. GUIDE • USING THE 64 • EXPLORING ADVENTURE ON COMMODORE 64 • COMMODORE 64 GETTING THE MOST FROM IT • COMMODORE 64 GAMES BOOK
<p>VIC 20</p> <ul style="list-style-type: none"> • VIC PROGRAMS VOL. 1 • VIC GRAPHICS • VIC REVEALED • VIC 20 PROGRAMMERS REF. GUIDE • VIC 20 GAMES GRAPHICS AND APPLICATIONS 	

INOLTRE PUBBLICAZIONI PER TI 99/4A, IBM, APPLE, ZX 81.

UN AMPIO ASSORTIMENTO DI PUBBLICAZIONI TECNICOSCIENTIFICHE IN LINGUA INGLESE, ANCHE CONTRASSEGNO.

00187 ROMA - Via della Vite, 27 (1° p.) - Tel. 06-678.96.57/678.38.90
(4° p. Serv. Abbonamenti) - Tel. 06-678.43.47
Via della Vite, 57 (Cultura varia) - Tel. 06-679.52.22

DISTRIBUTORE DELLA BIBLIOTECA ELETTRONICA TEXAS INSTRUMENTS

ANGLO AMERICAN BOOK co.

<p>Baseball</p> <pre> 01+LBL "BALL" 02+LBL 06 03 FIX 0 04 CF 29 05 CLRG 06 9 07 STO 05 08 "NUMBER" 09 PROMPT 10 STO 00 11+LBL 00 12 1 13 STO 04 14+LBL 01 15 999 16 "PLAYER 1" 17 PROMPT 18 X?Y? 19 GTO 01 20 X<=0? 21 GTO 01 22 ST+ 00 23 RCL 04 24 1 25 X*Y? 26 GTO 03 27+LBL 02 28 999 29 "PLAYER 2" 30 PROMPT 31 X?Y? 32 GTO 02 33 X<=0? 34 GTO 02 35 ST+ 00 36 RCL 04 37 2 38 X=Y? 39 GTO 01 40+LBL 03 41 VIEW 00 42 5 43 STO 03 44+LBL 04 45 RCL 00 </pre>	<pre> 46 RCL 03 47 101X 48 / 49 FRC 50 10 51 * 52 INT 53 ST+ IND 04 54 DSE 03 55 GTO 04 56 "SCORE " 57 ARCL 04 58 "I=" 59 ARCL IND 04 60 AVIEW 61 PSE 62 RCL 04 63 I 64 X=Y? 65 GTO 05 66 DSE 05 67 GTO 00 68 "I=" 69 ARCL 01 70 "I**2=" 71 ARCL 02 72 AVIEW 73 STOP 74 "YES" 75 ASTO Y 76 "PLAY AGAIN?" 77 AON 78 PROMPT 79 ASTO X 80 OFF 81 X=Y? 82 GTO 06 83 FIX 4 84 CLX 85 SF 29 86 OFF 87+LBL 05 88 2 89 STO 04 90 GTO 02 91 END </pre>
---	---

SE HAI UN PERSONAL...

"SPIRIT" E' LA TUA STAMPANTE CIOE' LA SUA.



"SPIRIT" è una nuova stampante seriale a 80 colonne.

È stata particolarmente studiata per raggiungere elevati livelli di qualità al costo più basso di mercato.

Facilmente collegabile a qualsiasi Personal e Micro Computers, include tra le prestazioni base la possibilità di stampa normale e grafica.

È già predisposta per il trattamento del foglio singolo.



 **MANNESMANN**
TALLY

20094 Corsico (MI) - Via Cadamosto, 3
Tel. (02) 4502850/855/860/865/870
Telex 311371 Tally I
00137 Roma - Via I. Del Lungo, 42
Tel. (06) 8278458
10099 San Mauro (TO) - Via Casale, 308
Tel. (011) 8225171
40050 Monteveglio (BO) - Via Einstein, 5
Tel. (051) 965208