

Advanced Sound & Graphics for the Dragon

di K. e S. Brain
Edizioni Sunshine
12-13 Little Newport Street
London WC2R 3LD
250 pagine 24 x 15 cm
5,95 sterline

Suono e grafica sono due aspetti cui nel Dragon è stato dato diverso rilievo: il primo è confinato negli angusti spazi assegnatigli dall'unico oscillatore, ancorché supportato da due comandi (PLAY e SOUND) per comporre sia musiche che effetti, mentre al secondo sono state destinate strutture più ampie, con svariati modi di risoluzione sia di punti che di colore, con un massimo accessibile da Basic di 256 x 192 punti in 2 colori oppure 128 x 256 in 4 colori. Il fatto di riunirli in un unico testo è semplicemente dovuto all'enorme interesse che questi due aspetti hanno nell'ambito dei giochi sui computer: Keith e Steven, padre e figlio, già autori del libro Dragon 32 Games Master, hanno inteso fornire una valida spiegazione delle tecniche usate nel loro precedente libro e in tutti i programmi di quel tipo.

Il libro, nei suoi 18 capitoli, vuole essere una versione approfonditissima del manuale: moltissimi gli esempi dati nelle 250 pagine, ma pochi i programmi applicativi, e per di più con qualche figura di troppo, come accade nei capitoli 6 ("Combining the Graphics Commands", combinare i comandi grafici) e 15 ("Animation",

animazione). D'altro canto molto spesso le illustrazioni esauriscono la casistica, e ciò avviene in diverse occasioni ove si fa didattica (in particolare modo sulle istruzioni grafiche GET e PUT, e sul loro uso in combinazione con AND, OR e NOT).

Nell'ultimo capitolo, Beyond Basic (oltre il Basic), si illustra l'uso delle istruzioni PEEK e POKE; si inserisce qualche rudimento sulla memorizzazione dei dati nella memoria di un computer; si inizia il lettore al mondo della programmazione in linguaggio macchina, al livello di semplice segnalazione con programmi d'esempio.

Leo Sorge

L'interfacciamento fra microcomputer e convertitori analogici

di J. A. Titus, P. R. Rony,
C. A. Titus, D. G. Larsen
Jackson Italiana Editrice
Piazzale Massari, 22 - 20125 Milano
Lire 15.000

L'argomento affrontato dagli autori è sintetizzato nel titolo e tratta appunto il modo in cui possono essere elaborati dei dati analogici per trasformarli in digitali al fine di introdurli in macchina per l'elaborazione e, viceversa, come convertire dei dati forniti in codice dal computer in informazioni analogiche da utilizzare per il

controllo di unità periferiche che richiedono un tale tipo di comando.

Didatticamente è molto valido in quanto gli argomenti tecnico-teorici sono corredati da molteplici esperimenti che mettono in grado il lettore di verificare le nozioni apprese. Essi inoltre sono introdotti in ordine crescente di difficoltà e ciò rende l'apprendimento meno difficoltoso. La lettura del libro presuppone una discreta conoscenza dei concetti di elettronica digitale e dell'uso dei circuiti integrati TTL. Gli esperimenti sono descritti per sistemi utilizzanti i microprocessori 8080/A, Z80 ed 8085 ma i concetti esposti sono di ordine generale e quindi da essi si può risalire all'applicazione su macchine qualsiasi. Nel testo non viene affrontato il modo in cui costruire dei convertitori A/D o D/A ma è spiegato l'uso dei moduli di conversione facilmente reperibili sul mercato.

L'opera è suddivisa in tre grandi blocchi.

Il primo tratta gli argomenti teoricamente fornendo sufficienti spiegazioni sull'uso e le applicazioni dei moduli di conversione. Si spiega come generare forme d'onda tramite un convertitore D/A, come sincronizzare con esse degli strumenti di misura oppure come acquisire dei dati provenienti dall'esterno ed altri argomenti molto interessanti, tra cui i convertitori analogico-digitali a doppia pendenza, i pannelli di misura digitali ed i dispositivi in multiplexer.

Il secondo blocco è puramente applicativo ed illustra gli esperimenti relativi all'uso dei dispositivi trattati.

L'ultima parte fornisce le specifiche dei convertitori ed i data sheet di questi ultimi.

Tommaso Pantuso

MI.PE.CO. VENDITA PER CORRISPONDENZA

JOYSTICK PROGRAMMABILE COMPLETO DI INTERFACCIA PER SPECTRUM* L. 99.000

(distributore esclusivo per l'ITALIA)



Joystick: auto centrante 8 posizioni con 4 microswitch due tasti di fuoco indipendenti e programmabili.

Interfaccia: solo per Spectrum-1K di memoria RAM-connettore posteriore per altre interfacce (stampanti ecc.) - compatibile con tutti i joystick standard 9 PIN D (Kempston, Commodore, Quickshot, ecc.)

Nastro: istruzioni complete in italiano - facile da usare, programma l'interfaccia per poter effettuare qualsiasi gioco esistente - conserva le istruzioni per tutti i Vostri giochi consentendo la programmazione una volta per tutte. Microdrive compatibile.

Novità: contiene un'istruzione da registrare prima del videogame permettendo di programmare un solo gioco per sempre - non dovrete più programmarla le volte successive.

* Disponibilità per rivenditori - sconti quantità

INTERFACCIA PARLANTE PER SPECTRUM CHEETAH



L. 99.000

Parla italiano

Nastro dimostrativo e istruzioni in italiano. Doppio slot per inserimento di altre periferiche - contiene circa 50 "Fonemi" (suoni singoli), unendo i quali è possibile comporre qualsiasi parola

SPECTRUM 48K L. 390.000
(manuale in inglese, cavetti, alimentatore - cassetta dimostrativa - 6 mesi di garanzia)

INTERFACCIA 1 + 1 MICRODRIVE L. 330.000
(con 1 mininastro dimostrativo)

ESPANSIONE DI MEMORIA + 32K L. 75.000
(Issue due o tre, facilissima da montare - istruzioni dettagliate in italiano - porta il Vostro Spectrum a 48K)

STAMPANTE ALPHACOM 32 L. 199.000
(per Spectrum e ZX 81 - alimentatore proprio - manualetto in italiano - si interfaccia direttamente - compresi due rulli)

TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA E SPESE POSTALI

ASSISTENZA TECNICA
(PER IL MONTAGGIO DELLE ESPANSIONI ANCHE TELEFONICA)

INFORMAZIONI E ORDINI:

MI.PE.CO. s.a.s. - Cas. Postale 3016
00121 ROMA (OSTIA) - Tel. 06/5611251