



che avvertimento. Utilissimo in questi casi il Vademecum; un manuale "alternativo" con tutti i comandi del Basic e quelli del Dos, in ordine alfabetico e uno per pagina. La ricerca di un qualsiasi comando è praticamente immediata e il suo utilizzo è semplificato da un programmino di prova in cui viene applicato il comando stesso.

Un piccolo difetto del manuale è la mancanza della sintassi del comando che deve perciò essere ricavata dall'esempio. L'aggiunta di qualche tabella, tipo quella delle locazioni speciali (altoparlante, tastiera, pulsanti ecc.) e quella del codice numerico degli errori (utili per l'uso della istruzione ON ERR) avrebbe reso praticamente perfetto questo manuale (volendo si possono scrivere nelle ultime tre pagine che sono bianche).

Il praticissimo formato tascabile, che non ruba spazio ai sempre affollati posti di lavoro, la cura posta nel testo e nella stesura dei programmi ed un prezzo decisamente abbordabile, ne fanno un acquisto indispensabile per chi usa l'Apple per programmare o per chi voglia apprendere meglio il funzionamento del Basic senza dover imparare a memoria il manuale originale.

Valter Di Dio

Imparate il linguaggio dell'Apple

Don e Kurt Inman
Franco Muzzio & C. Editori
Via Makallè 73 - 35138 Padova
Padova - 1982
340 pagine, 15.000 lire

Contrariamente a quanto si possa immaginare dal titolo, questo non è un libro di Basic. Per linguaggio dell'Apple si intende infatti il linguaggio del suo microprocessore, il 6502, ma in ambiente Apple. Un libro quindi sul linguaggio macchina e sul Monitor (il mini sistema operativo dell'Apple).

Dopo un brevissimo capitolo sul Basic Apple-soft, poco più di un elenco dei principali coman-

di, un capitolo dal significativo titolo 'passiamo il ponte' introduce al linguaggio macchina. Il ponte immaginario è quello che divide il Basic, e quindi la logica decimale e l'aritmetica a noi più familiare, dalla logica booleana e l'aritmetica binaria indispensabile per parlare direttamente al microprocessore dell'Apple.

La semplicità di esposizione, il gran numero di illustrazioni e gli esempi via via più complessi, rendono l'apprendimento di questa materia, inizialmente sempre un po' dura, estremamente affascinante, e il lettore viene portato a programmare dei giochini in linguaggio macchina senza essersi quasi accorto di aver fatto una gran quantità di lavoro e aver appreso un gran numero di nozioni su questo nuovo ambiente di lavoro.

Il linguaggio macchina apre ovviamente una nuova dimensione alle possibilità della macchina che, da poco più di un giocattolo, si trasforma improvvisamente in un mostro dalle potenzialità impressionanti. Basti pensare che se un ciclo FOR...NEXT fino a 1000 impiega in Basic



l secondo, lo stesso ciclo in linguaggio macchina dura poco più di 4 millesimi di secondo.

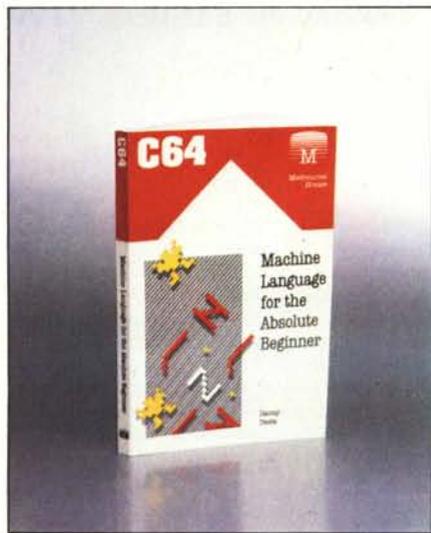
Una appendice con tutte le tabelle necessarie al linguaggio macchina, compresa quella delle principali subroutine del Monitor, completa quest'opera molto utile per chi, insoddisfatto del Basic, voglia estendere le proprie capacità di programmatore. La veste editoriale è molto curata e il prezzo decisamente inferiore al valore del testo.

Valter Di Dio

C 64: Machine Language for the Absolute Beginner

di Danny Davis
Edizioni Melbourne House, Church Yard
Tring, Hertfordshire, HP23 5LU, GB
200 pagine - 14 x 21 cm circa
Data di pubblicazione: 1984
6,95 sterline

Si parla sempre più di microprocessori, e il linguaggio macchina è il modo migliore per



sfruttare appieno le potenzialità loro e dell'hardware che sta loro intorno in un home computer. La Melbourne House, che i nostri lettori conoscono benissimo sia per i giochi che per i libri, porta in tutto il mondo i prodotti di varie case, tra cui la Beam Software, la quale ha preparato questo prontuario sull'uso del 6510 nel contesto del C 64. Le 200 pagine sono suddivise in due parti eguali; la prima espone gli argomenti, la seconda funge da guida di riferimento. In quest'ultima troviamo non solo una completa tabulazione di tutte le istruzioni del 6510 con la spiegazione sull'uso e i relativi effetti sui flag, ma anche una mappa di memoria per indirizzi (le routine sia del Basic che del sistema operativo) e le mappe dei registri degli altri 4 circuiti integrati VLSI del computer, il SID 6581 per il suono, il CIA 6526 per comunicare con le periferiche (tastiera, porta utente, disco...) e il VIC 6567 per lo schermo.

Venendo al testo in sé, è organizzato in 12 capitoli che trattano il pieno uso del microprocessore, ma con due differenze rispetto ad una guida di riferimento: si parte da zero — o, al più, dalle conclusioni dell'ultimo capitolo — e gli esempi riguardano le particolarità del C 64 (muovere le sprite, portare in RAM il set di caratteri, etc.).

Va citato a parte il capitolo 12, che brevemente mostra all'utente come sfruttare il sistema operativo per propri scopi.

Le nozioni introduttive, come l'aritmetica binaria, vengono introdotte talvolta nel corso del testo, talvolta in appositi capitoli. Quando si usa il LM è praticamente indispensabile un programma che faciliti la creazione e il controllo del lavoro, e ci permetta di immagazzinare su cassetta dati e programmi, per poi richiamarli.

Questo libro, in una delle appendici, pubblica il listato di ALPA - Assembly Language Programming Aid, ovvero aiuto alla programmazione in LM - che dovrebbe risolvere i vostri problemi: il listato è "trattato" per minimizzare gli errori di interpretazione (ma ciò potrebbe portare ad errori di stampa), e termina con una sezione che, con l'aiuto del libro stesso, vi aiuta a trovare gli errori di digitazione.

Purtroppo il testo non cita la possibilità di acquistare separatamente una cassetta con ALPA, cosa che ne faciliterebbe di molto l'uso (ma non il portafogli!).

Il tutto è scritto in ottimo inglese, che associa