

meno funzionanti, per il 95% troppo semplici, privi delle più elementari note di realizzazione e per di più stampati male o malissimo. Non è certamente il caso di questo libro della EPSI, il cui titolo non fa piena luce sui contenuti. Anche se è evidente che i 102 programmi che occupano le 230 pagine sono per lo più brevi, il lettore non è abbandonato a se stesso: il testo è diviso in 5 parti, a difficoltà crescente, ed inoltre ogni programma viene commentato nelle sue linee salienti; di ogni sezione è offerto un quadro riassuntivo, ed infine per ogni programma vengono indicate delle possibili varianti o migliorie.

Lo scopo del libro è di insegnare a farsi i giochi (in Basic) da soli; così nel livello 1 vediamo in pratica le istruzioni PRINT e INPUT, l'IF... THEN, il FOR... NEXT, i salti (GOTO, GOSUB) e le verifiche multiple (ON...); nel livello 2 vediamo READ e DATA; nel 3 le funzioni di stringa; nel 4 la GET; nel 5 la PEEK e la POKE.

La struttura del libro ricalca quella di analoghe opere da tempo apparse per i Pet Commodore e successivamente adattate al VIC e al 64, per cui non troviamo nessun accenno né al suono né alla grafica in alta risoluzione, né agli sprite, cosa questa bene indicata dagli autori nella prefazione. L'impostazione del lavoro, che vede solo il Basic standard e un minimo uso delle POKE, definisce compiutamente il tipo di informazioni che si possono desumere dalle sue pagine: chi debba partire dal manuale troverà utili i 192 giochi e le note relative, ma per la programmazione avanzata bisognerà rivolgersi altrove.

Leo Sorge

Guida per l'Apple
2. le estensioni
3. le applicazioni

di Benoit de Merly
 Edizioni E.P.S.I.
 Distribuzione: ETMI
 Via Basilicata
 20098 S. Giuliano Milanese (MI)
 Edizione 1984
 Vol. 2: 174 pagine, 18.000 lire
 Vol. 3: 168 pagine, 19.000 lire

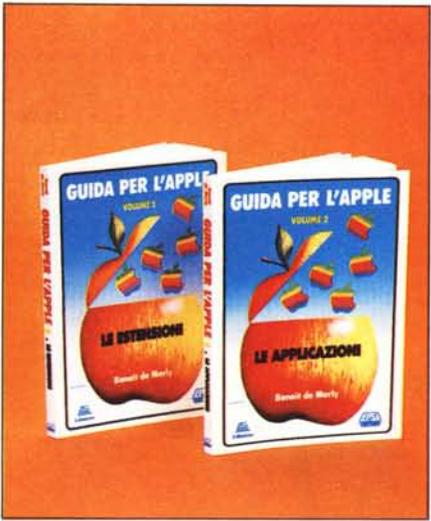
Ad appena un mese dalla presentazione del

primo volume ecco gli ultimi due libri che completano l'opera.

Il secondo volume. Le estensioni si occupano soprattutto dei sistemi operativi; si comincia ovviamente dal DOS 3.3 che viene esplorato nei minimi particolari, con ampi programmi di esempio e addirittura un data-base completo. Dopo il DOS il secondo sistema operativo più usato sull'Apple, il Pascal U.C.S.D. (University of California, San Diego). Anche qui studiato nei dettagli e con vari esempi sull'uso dei file che sono la parte più ostica del sistema operativo, soprattutto per chi non è un programmatore esperto e si trova a disagio con termini quali Linker o formater o altra "roba del genere".

Dopo il Pascal il CP/M naturalmente con scheda Z80 con un programma di esempio in MBASIC per la gestione di una rubrica di indirizzi e un elenco dei linguaggi disponibili sotto CP/M.

In chiusura un elenco con le principali espan-



sioni disponibili per l'Apple, le caratteristiche e gli impieghi principali.

Il terzo volume di quest'opera si occupa delle applicazioni, e con questo termine si vuol intendere il software già pronto esistente per questa macchina.

Vengono presentati ed esplorati nelle loro principali caratteristiche e potenzialità i più noti programmi per ufficio disponibili per l'Apple. Si comincia dai programmi di Word process: Apple Writer (il nuovo), Wordstar (sotto CP/M) ed altri. Poi si passa ai fogli elettronici: il Visicalc e il Multiplan. Quindi alla gestione dei file con l'intramontabile PFS, il Quik File, il CX Multi-gestion ed altri non da meno come il Visifile; per terminare un capitolo sull'uso dell'Apple come terminale di una rete telematica e uno sull'uso del programma grafico PFS Graph.

Questo volume più che un manuale d'uso si può considerare una guida all'acquisto del software necessario al proprio lavoro; infatti tutti i programmi sono presentati in modo da poter essere facilmente e rapidamente confrontati tra loro in funzione della facilità di apprendimento e potenza operativa. Un libro quindi indispensabile per aggirarsi tra la selva di programmi esistenti senza cadere nelle mani dei venditori che non sempre indirizzano il cliente verso l'acquisto migliore.

Valter Di Dio



DISITACO s.r.l.

DIVISIONE INFORMATICA
 Via Poggio Moiano, 34/C
 00199 Roma (Italia)
 Tel. 06/8310756-8391557

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SINCLAIR: linea QL
 QL a prezzo di lancio telefonate
 Disk drives 200 - 400 - 800 KB telefonate
 Espansione memoria RAM 128
 256 - 512 K telefonate
 CP/M 68K telefonate
 Monitor QL 14" 85 col telefonate
 Stampante Brother 4 nera 80 col telefonate
 Interfaccia parallela telefonate
 Software (Business and utilities) telefonate

SINCLAIR: linea Spectrum
 Spectrum 48K PLUS L. 424.000
 Spectrum 48K L. 295.000
 Microdrive L. 118.000
 Interfaccia 1 L. 118.000
 Interfaccia 2 L. 48.000
 Tastiera DK Tronics L. 119.000
 Disk drives 175-350-700 KB telefonate
 ... e molti altri prodotti telefonate

COMMODORE: Hard e Software
CBM 64 OFFERTA SPECIALE telefonate
 CBM PLUS 4 L. 592.000
 CBM C16 L. 220.000
 Drive 1541 L. 430.000
 Stampante MP 802 L. 445.000

SHARP SERIE MZ 700:
 Hard e software
 MZ 700 + Registratore
 (Mod. 721) L. 507.000
 MZ 700 + Registr. + Stampante
 (Mod. 731) L. 677.000
 MZ 700 interfaccia Centronics L. 115.000

EPSON:
 Stampante RX-80 in offerta telefonate
 Stampante RX-80 F/T L. 695.000
 Stampante RX-100 L. 975.000
 Stampante FX-80 L. 1.025.000
 Stampante FX-100 L. 1.250.000

Olivetti M24 L. 3.999.000

APPLE - OLIVETTI
 a prezzi interessanti
 (chiedere quotazioni)
 Su tutti i prezzi è esclusa l'IVA del 18%.

CONDIZIONI DI VENDITA
 Il pagamento dovrà essere effettuato in forma anticipata, a mezzo vaglia telegrafico o assegno circolare.
 Le spese sono a carico del destinatario.
 La spedizione è prevista entro 15 gg.
 Le riparazioni e le sostituzioni del materiale in garanzia sono previste entro 10 gg.

VENDITA ALL'INGROSSO
 Punto Vendita:
 Via Massaciuccoli 25/A - Tel. 8390100

I BEST SELLERS



Il Basic illustrato

Un linguaggio semplice di programmazione
Autore: Donald Alcock
Pagine: 144 - Formato: 13x21
Legatura ad anelli - ISBN 88.214.0563.X
Masson Italia Editori
Lit. 15.000

Una caratteristica singolare di questo libro è il modo in cui si presenta: è interamente scritto a mano e illustrato come un fumetto. Questo, unito a un'informazione puntuale, fanno di questo piccolo manuale un libro vincente dal punto di vista didattico per coloro che posseggono un piccolo personal. Particolare attenzione è posta nel descrivere un Basic il più indipendente possibile dalla macchina. A tale scopo sono state accuratamente studiate 11 diverse versioni del linguaggio Basic.



Dizionario del Basic

Enciclopedia del linguaggio Basic
Autore: David A. Lien
Pagine: 456 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.001.1
Lit. 40.000

L'autore di questo volume si propone di riunire la più completa raccolta di parole Basic e di descrivere la strategia che i programmatori possono usare per passare da un "dialetto" all'altro. Il risultato è un manuale di lavoro che aumenterà moltissimo la vostra capacità di programmare. Questa seconda edizione inglese che è stata tradotta in italiano contiene quasi cinquecento parole e in realtà comprende ogni parola significativa usata dai calcolatori che parlano il Basic distribuiti in tutto il mondo. Ma l'autore va ancora oltre e attacca il problema della incompatibilità indicando le strategie per convertire i programmi da un calcolatore all'altro. Sia che voi abbiate un piccolo computer tascabile sia un sistema dell'ordine di megabyte questo libro sarà per voi un aiuto prezioso.



La scoperta del Commodore 64

1 - Introduzione al Basic
Autore: Daniel-Jean David
Pagine: 180 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.200.6
Lit. 16.000

Il Commodore 64 è un computer che permette applicazioni professionali e giochi al tempo stesso. Questo libro di introduzione copre entrambi gli aspetti e non richiede conoscenze già acquisite. Dopo una introduzione costituita da richiami generali sull'informatica viene presentato il Basic in modo semplice e progressivo. La scoperta del linguaggio è condotta costruendo dei programmi per approfondimenti successivi, nel corso dei quali i concetti nuovi vengono introdotti con naturalezza. Sono trattati in particolare i punti forti del Commodore 64 e cioè la grafica, il suono, il colore, l'alta risoluzione e gli sprite.



La pratica del Commodore 64

2 - Periferiche e gestione dei files
Autore: Daniel-Jean David
Pagine: 170 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.201.4
Lit. 15.000

Dalla cassetta al floppy-disk, dalla stampante al joystick e alla matita luminosa, questo libro vi darà tutto quello che si deve sapere per utilizzare al meglio le periferiche del vostro Commodore 64. Ideato nello spirito del volume "La scoperta del Commodore 64" dello stesso autore, quest'opera contiene numerosi programmi scritti per le applicazioni sia personali sia professionali. Un capitolo è dedicato alle nozioni sulle basi di dati e sul sistema operativo del drive. Viene anche descritta la programmazione dell'interfaccia RS 232.

LE NOVITA' DEL MESE



Programmare in Forth

Autore: Alain Pinaud
Pagine: 160 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.210.3
Lit. 14.000

Programmare in Forth è un po' come lasciare i linguaggi informatici "terrestri" a noi familiari e partire per un'altra galassia. Per comprendere questo linguaggio bisogna mettersi alla sua portata, cercando di fare astrazione il più possibile dalle nozioni apprese con gli altri linguaggi e di aprirsi a concetti nuovi, spesso di sconcertante semplicità. Lo scopo di questo libro è non solo quello di insegnarvi la filosofia di questo linguaggio affascinante ma anche di invitarvi a praticarlo. Per questo mettetevi davanti al vostro computer con installata una versione del Forth e studiate secondo il vostro ritmo i diversi capitoli, non trascurando gli esercizi proposti. Sebbene questa sia prima di tutto un'opera di iniziazione, è preferibile che il lettore possieda delle nozioni generali di programmazione e qualche rudimento sul linguaggio macchina se vuol trarre il massimo profitto da certi sviluppi.



La pratica dell'Apple II

1 - Periferiche e gestione dei file
Autore: Nicole Breaud Poulliquen
Pagine: 116 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.211.1
Lit. 12.000

Questo libro "La pratica dell'Apple II" si rivolge a tutti gli appassionati dell'Apple. È stato scritto soprattutto alla luce delle potenzialità dell'Apple IIe. Vi si affronta lo studio dell'unità a dischi sia dal punto di vista hardware sia da quello software. Diversi capitoli sono dedicati al sistema operativo DOS e alla gestione dei file. Vengono studiati i diversi modelli di stampati e le diverse modalità di stampa. L'ultimo capitolo è dedicato alla scheda Apple-Clock.



Modelli di espressione grafica

Autore: Jean Pierre Blanger
Pagine: 232 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.005.4
Lit. 20.000

Questo testo presenta un insieme di tecniche che illustrano le possibilità delle realizzazioni grafiche del calcolatore. Il suo procedimento progressivo permette al dilettante come al professionista di affrontare la risoluzione di problemi sempre più complessi. (tracciati d'ellisse, rotazione dei poligoni, tratteggio delle superfici). I modelli di espressione grafica presenti sono scritti in Basic Applesoft. I programmi, ampiamente commentati, sono facilmente adattabili agli altri calcolatori.



La pratica del Commodore 64

3 - Linguaggio macchina e assembler del 6502

Autore: Daniel-Jean David
Pagine: 204 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.212.X
Lit. 20.000

Questo libro si rivolge a due fasce di persone. Una prima fascia è formata da quegli utenti del Commodore 64 che vogliono saperne di più sul funzionamento della macchina e quindi vogliono imparare da zero il linguaggio assembler; questo libro sarà per essi una guida utilissima che li condurrà per mano dai primi passi fino a programmi di un certo respiro scritti in linguaggio macchina. La seconda fascia è formata da coloro che, pur conoscendo l'assembler del Commodore 64, vogliono approfondire le loro conoscenze sull'interazione tra Basic, sistema operativo e linguaggio macchina; questo libro sarà per loro una preziosa fonte di informazioni e consigli. Allo scopo di facilitare la comprensione, sono stati tradotti i commenti dei programmi e anche il nome delle variabili è stato adeguato al loro significato italiano.



Giochi sul Philips C 7420 Videopac +

Estensione Basic per i giochi
Autore: Christophe Bardon, Benoit De Merly
Pagine: 180 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.213.8
Lit. 18.000

La consolle di gioco Videopac+ conosce un successo notevole. Philips mette ora a disposizione dei possessori di Videopac+ l'estensione Basic C7420 che darà loro accesso al mondo appassionante della programmazione.

Ecco un libro propedeutico, alla portata dei principianti, dove il lettore troverà 25 programmi di giochi di lunghezza e d'interesse crescente.

Tra questi ricordiamo: il gioco del 21, la roulette russa, totip, mastermind nel capitolo di introduzione al Basic; Blitz e bombardiere, giochi di grafica e suono, caccia al tesoro, tic.tac.toe, radar nei giochi di riflessione; infine nei giochi di azione: millepiedi, inseguimento, gli invasori, battaglia di elicotteri.



Il Basic per tutti

Iniziazione più programmi
Autori: Jacques Boisgontier, Sophie Brebion
Pagine: 160 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.501.3
Lit. 16.000

Imparate a programmare con il "Il Basic per tutti" in mano. Mettetevi davanti al vostro computer (Apple, Commodore 64, TRS 80) e incominciate a scrivere alcune istruzioni. Molto rapidamente assimilerete le nozioni fondamentali della programmazione: variabili, test e loop.

Riuscirete a "comprendere" il computer e a sapere ciò che ne potrete ricavare. Ma non è tutto. Grazie ai numerosi esempi illustrati e ai programmi commentati acquisite senza difficoltà le basi necessarie ad approfondire le vostre conoscenze e a scrivere i vostri programmi di gestione, didattici e di giochi.





Guida per l'Apple

Autore: Benoît De Merly
vol. 1 - L'Apple standard
Pagine: 168 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.205.7
Lit. 17.000

vol. 2 - Le estensioni
Pagine: 170 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.206.5
Lit. 18.000

vol. 3 - Le applicazioni
Pagine: 194 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.207.3
Lit. 19.000

Quest'opera si rivolge a tutti coloro che utilizzano un personal computer Apple e si rivelerà presto indispensabile nella ricerca delle migliori possibilità di questo personal.

Grazie ai diversi livelli di comprensione si potranno affrontare in una prima lettura solo i capitoli semplici, per esempio quelli sul Basic. Più ne saprete e più avrete voglia di proseguire. Voi diventerete chi ne sa un po' di più e comprende meglio e padroneggia la sua macchina.

Argomenti trattati sono: il Basic Apple-soft, possibilità grafiche, sonore e giochi, la programmazione in assembler del 6502, le estensioni, il sistema UCSD, la softcard Z-80 CP/M, carte di estensione per l'Apple II, presentazione delle applicazioni esistenti, il

trattamento dei testi, i piani di lavoro elettronici, gestione dei files e basi di dati, la telematica e le reti, presentazione dei risultati in forma grafica.



L'Apple e i suoi files

1 - Metodi pratici
Autore: Jacques Boisgontier
Pagine: 180 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.204.9
Lit. 19.000

Per non entrare troppo rapidamente nella programmazione delle applicazioni che utilizzano i files, l'opera inizia con una presentazione concisa e illustrata dei comandi del sistema operativo disco e delle istruzioni del Basic Applesoft. In seguito vengono descritte le istruzioni dei files sequenziali e ad accesso casuale e viene spiegato il loro impiego con l'aiuto di programmi classici di creazione, modifica e ordinamento di files, abbondantemente commentati.

Alcuni metodi pratici, spesso poco conosciuti, mostrano come utilizzare al meglio i files ad accesso casuale, l'accesso indicizzato, l'allocazione dinamica, il codice ASCII, le liste inverse.

Una ventina di programmi illustrano l'impiego di queste tecniche.



36 Programmi Apple II plus, IIe, IIc per tutti

Autore: Jacques Boisgontier
Pagine: 127 - Formato 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.004.6
Lit. 13.000

Appassionati dell'Apple ecco un libro per voi. Destinato ai possessori di un Apple IIe, di un Apple II plus o di un Apple II C questa raccolta di programmi si articola su quattro argomenti principali.

- Esercizi, che illustrano le istruzioni grafiche specifiche dell'Apple richiamate all'inizio dell'opera.
 - Didattica, dove si propongono alcune idee su programmi di geografia, ortografia, inglese, disegno.
 - Gestione, che sviluppa alcuni esempi come l'annuario telefonico, i file di indirizzi (eventualmente utilizzabili per invio circolari)
 - Giochi, tutti i grandi giochi classici: il gioco dei fiammiferi, i bioritmi, il gioco dell'impiccato, il gioco della vita, Marienbad e molti altri sono trattati con originalità
- Tutti questi programmi, largamente commentati e illustrati vi permetteranno di approfondire la vostra conoscenza del Basic e vi serviranno come trampolino di lancio per delle nuove creazioni.

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI TITOLI

M2

cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie

VOGLIATE PER FAVORE INVIARMI IL VOSTRO CATALOGO COMPLETO

Nome _____
Cognome _____
Via _____
C.A.P. _____ Città _____ Prov. _____

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA: TUTTI I PAGAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI ALLA ETMI - VIA BASILICATA 20098 SAN GIULIANO MILANESE (MI).

Data _____
Firma _____

Pagamento anticipato a mezzo di assegno bancario allegato intestato a: E.T.M.I.
 Pagamento anticipato a mezzo vaglia postale, di cui allego copia della ricevuta, intestato a: E.T.M.I.

Pagamento in contrassegno al portalettere con l'aggravio di L. 2.500 per le spese di contrassegno (si prega di indicare il recapito presso il quale il portalettere possa effettuare la consegna). L'ordine sarà evaso da E.T.M.I.



102 programmi per Commodore 64

Autore: Jacques Deconchat
Pagine: 243 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.100.X
Lit. 20.000

Imparare divertendosi, questo è l'obiettivo di questo libro. Sul filo di questi 102 programmi di giochi esso vi guiderà nell'esplorazione del Basic del Commodore 64. I Programmi sono classificati a seconda del livello di difficoltà e ciascuno fa appello a delle nuove conoscenze e ad una crescente padronanza del Basic. Ogni livello comincia con una presentazione concisa delle nuove istruzioni utilizzate. Tutti i giochi sono ampiamente descritti e i programmi sono esaurientemente commentati. Per ogni versione è dato un esempio di esecuzione.



CP/M passo dopo passo

Guida pratica
Autore: Alain Pinaud
Pagine: 128 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.002.X
Lit. 13.000

Quest'opera si rivolge al lettore desideroso di utilizzare il sistema operativo CP/M. A questo scopo descrive in modo pedagogico con il sostegno di numerosi esempi tutti i comandi di questo sistema e i loro possibili utilizzi. Sarebbe preferibile che il lettore possedesse un computer munito di CP/M sul quale poter fare della pratica. Le conoscenze richieste sono modeste: avere qualche nozione di informatica generale e conoscere, se possibile, il linguaggio assembler (ma questo non è indispensabile).



La pratica dello ZX Spectrum

vol. 1 - Basic approfondito e introduzione al linguaggio macchina
Autore: Xavier Linant de Bellefonds
Pagine: 160 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.202.2
Lit. 15.000

Destinato a completare la documentazione di base dello ZX Spectrum, questo manuale sfrutta tutte le possibilità del Sinclair nell'ambito della programmazione avanzata. L'autore vi espone in maniera accuratamente graduata: la definizione di caratteri e le funzioni di stringa (archivi, alfabeti, trattamento di testi); l'alta definizione grafica e la potenza di calcolo (regressione, grafici a tre dimensioni); il colore e il suono (svariati giochi); le tecniche di accesso diretto alla memoria e di utilizzo del linguaggio macchina.

I possessori dello ZX-81 troveranno in questo manuale numerosi programmi trasferibili che possono essere introdotti tali e quali sul loro calcolatore.



La pratica dello ZX Spectrum

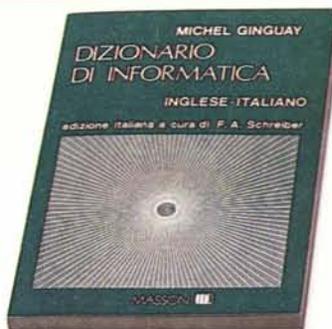
vol. 2 - Programmazione in linguaggio macchina
Autore: Marcel Henrot
Pagine: 164 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.203.0
Lit. 15.000

Quest'opera, dedicata alla programmazione in linguaggio macchina, è accessibile a tutti coloro che abbiano assimilato la programmazione in Basic avanzato. La correlazione tra i comandi Basic ed i codici macchina è stata la preoccupazione principale dell'autore, che porta progressivamente il lettore alla comprensione di routine sempre più complesse.

I tre aspetti principali dello Spectrum: il suono, il colore, l'alta risoluzione sono oggetto di numerosi programmi in tutti i capitoli.

A poco a poco si analizzano le operazioni logiche, il trattamento delle iterazioni, l'assegnazione particolare dello Spectrum e l'animazione sullo schermo.

Il lettore attento, quando avrà chiuso questo libro, elaborerà dei programmi personali in codice macchina.



Dizionario di informatica

Autore: Michel Ginguay
Pagine: 216 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0519.2
Masson Italia Editori
Lit. 19.500

Il rapido sviluppo dell'informatica ed il suo largo uso applicativo ha coinvolto in breve persone e ambienti diversi e lontani dalla cerchia degli "addetti ai lavori" che debbono necessariamente documentarsi su testi in prevalenza di lingua inglese. Quest'opera risponde all'esigenza di avere a disposizione un dizionario particolarmente orientato alla terminologia informatica che riporti non solo i vocaboli e le locuzioni del gergo, ma anche fornisca il significato particolare attribuito nel contesto informatico a termini del linguaggio corrente e che sarebbe vano ricercare in pubblicazioni rivolte alla lingua letteraria.



Microprocessori e microcalcolatori

Autore: Robert Lyon-Caen
Pagine: 276 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0520.6
Masson Italia Editori
Lit. 21.000

Il testo vuole essere una guida allo studio delle tecniche di base per l'uso dei microprocessori. Espone la struttura e il funzionamento dei microprocessori, riporta alcuni esempi di applicazione relativamente semplici ed illustra i principi dei metodi di programmazione. L'opera ha caratteristica prettamente tecnica e non presuppone conoscenze particolari di matematica e fisica.

Le edizioni



sono distribuite in esclusiva per l'Italia dalla

ETMI