



### Esercizi per l'Apple II, II+, IIe, IIc

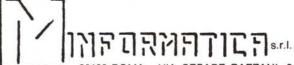
di Frédéric Lévy
Edizioni E.P.S.I
Distribuzione: ETMI
Via Basilicata
20098 S. Giuliano Milanese
Milano - 1985
146 pagine, 14.000 lire

Finalmente un libro di esercizi nel vero senso della parola; non programmi commentati, ma un vero e proprio libro "scolastico" con presentazione del problema consigli sullo sviluppo del programma e quindi il flow-chart. Nella seconda metà del libro si trovano le soluzioni degli esercizi in Basic.

Naturalmente di Basic non si parla, dando per scontato che chi si accosta ad un libro di esercizi conosca già la grammatica del Basic, mentre, quando serve, vengono rispolverate vecchie conoscenze matematiche come ad esempio l'equazione della circonferenza o il calcolo dei numeri primi.

Il testo è ridotto al minimo indispensabile mentre molto spazio è destinato ai diagrammi di flusso e alle figure esplicative. Molto comode, nelle soluzioni, le evidenziazioni dei cicli principali del programma e la spiegazione sull'uso delle variabili.

Un libro perciò utilissimo per quanti vogliono imparare a programmare e soprattutto a fare della buona analisi. Valter Di Dio



00128 ROMA - VIA CESARE BAZZANI, 6 TEL. 5204150



#### HARDWARE e SOFTWARE

**ITT 3030** 

- Multiposto
- Gestionale

Presente a Romaufficio Pad. 49 - Stand 157-158



Reti Locali





## Advance 86

#### COMPATIBILE IBM PC

- Software gestionale e grafico
- Versione Multiposto
- Starlink

## Dov c'è il n.1 dei pe



Dove c'è questo simbolo, ci sono i Professionisti dell'Informatica S.H.R. Ti propongono solo i nomi ai vertici, come Commodore, l'hardware del n. 1 mondiale dei personal computer. Un hardware affidabile, con un nome sicuro, tanta tecnologia, novità, garanzie e assistenza. Puoi scegliere in una gamma completa di sistemi e periferiche di alta qualità, i più venduti nel mondo, e tutti con un eccezionale rapporto prezzo/qualità.

Ma non solo. Alla S.H.R. trovi anche il software n. 1

# e c'è questo simbolo rsonal computer: Commodore.



per il tuo computer: S.H.R. conosce meglio di chiunque il software Commodore, perchè realizza tutti i programmi Commodore da molto più tempo degli altri. E li aggiorna costantemente, per rispondere sempre meglio alle esigenze degli utenti.

S.H.R., cioè hardware e software Commodore con più esperienza e un vantaggio sostanziale: da noi i prodotti costano meno; e quando S.H.R. dice "costa meno", costa meno davvero. Chiedi ai Professionisti dell'Informatica. S.H.R. A conoscerla c'è da guadagnarci.



Software, Hardware, Ricerca

S.H.R. s.r.l. - Casella Postale 275 - 48100 Ravenna Tel. 0544/463200



Lit. 19.000

Questo libro si rivolge a coloro che possiedono un Commodore 64. L'interesse immediato è costituito dai trenta programmi di giochi utilizzabili subito tali e quali. Essi si possono classificare in giochi di abilità, di riflessione e di fortuna. L'altro aspetto interessante è quello pedagogico: il libro è utile a chiunque voglia migliorare la propria tecnica di programmazione. Infatti per ogni gioco si trova, oltre al listato propriamente detto, la descrizione del gioco, l'analisi sotto forma di diagramma di flusso, il commento delle istruzioni più importanti, una tabella di identificazione delle variabili, per facilitare ogni ricerca ulteriore.

Lit. 22.000

Il libro si rivolge ai possessori del computer tascabile PC-1500 che intendono imparare il Basic. Descritto il ruolo dei nove indicatori, si digitano le prime linee di programma e si imparano le prime nozioni di programmazione. Si passa poi alle opera-zioni aritmetiche, alle variabili numeriche e alfanumeriche e alle nozioni di ortogra-fia, di memoria e di ingresso dati. Si intro-ducono i diagrammi di flusso e la messa a punto e ottimizzazione dei programmi. A questo punto si possono già scrivere dei semplici programmi. Si passa quindi a calcoli e formati più complessi e alle nuove nozioni di loop, trattamento delle stringhe, sottoprogrammi e ordinamento. Si conclude con le operazioni sulle stringhe alfanumeriche e con i grafici e certe funzioni

Lit. 21.000

Imparare divertendosi è l'obiettivo di questo libro. Tutti i programmi, sebbene completi e di buone prestazioni sono molto corti. Questo facilita l'introduzione nella macchina e l'apprendimento progressivo del Basic. Grazie ai cinque livelli previsti le istruzioni Basic sono presentate per difficoltà crescente come in un manuale introduttivo, i giochi come tali sono utilizzabili senza alcuna conoscenza di programma zione. Ogni programma è seguito da suggerimenti che propongono modifiche e perfezionamenti

Ogni gioco è così presentato: breve scheda segnaletica (categoria e livello di difficoltà, descrizione del gioco, studio dettagliato delle linee importanti di programma, modo di giocare, estensioni possibili.





#### Il Basic illustrato

Un linguaggio semplice di programmazione Autore: Donald Alcock Pagine: 144 - Formato 13×21 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 presonta: 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: 17×24 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 ri-sultato è un manuale di lavoro che aumentera moltissimo la vostra capacità di programmare. Questa seconda edizione inglevosta capacita di programmare. Questa sconda e dizione ingle-se che è stata tradotta in italiano contiene quasi cinquecento pa-role 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.







#### I microprocessori della famiglia iAPX 86

Hardware - software - sistema operativo Autore: A.B. Fontaine Pagine: 230 - Formato: 17×24

Brossura cucita - ISBN 88.214.0567.2

Lit. 24.000

Questo fornisce un'esauriente descrizione dell'hardware e del software dei processori elencati e può costituire quindi un ottimo strumento di valutazione degli stessi, nonché uno strumento di lavoro da intendersi come propedeutico rispetto ai manuali più completi forniti dalla casa produttrice. La descrizione dell'architettura dei diversi elementi e l'analisi delle soluzioni hardware, delle metodologie di sviluppo del software, dei linguaggi di programmazione adottabili, nonché dei pro-blemi relativi alle applicazioni in tempo reale e all'impiego di un sistema operativo, forniscono un compendio che può es sere di valido aiuto indipendentemente dai riferimenti alla particolare famiglia.



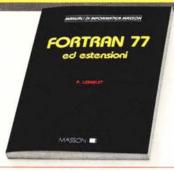
#### Metodo generale di analisi di un'applicazione informatica

vol. 1 - Fasi e punti fondamentali dell'analisi funzionale

Autore: Xavier Castellani

Pagine: 310 circa - Formato: 17×24 Brossura cucita - ISBN 88.214.**0569**.9 **Lit. 25.000** 

L'opera illustra come si conduce l'analisi di un'applicazione informatica di tipo gestionale (automatizzazione di procedure di paghe e stipendi, gestione magazzino, ecc.). Questo volume si concentra in particolare sulla fase di studio delle procedure che si desidera informatizzare e di messa a punto delle soluzioni hardware, software e or-ganizzative da adottare. Tale fase è detta fase di analisi dell'applicazione. L'opera si rivolge ai tecnici informatici (capi progetto, analisti, analisti-programmatori, programmatori) agli utenti, studenti e docenti di informatica. Gli argomenti sono trattati in modo molto puntuale e dettagliato; pertanto il libro può essere letto oppure consultato come un manuale. É ricco di esempi ed alcuni punti a contenuto particolarmente tecnico sono illustrati con l'aiuto degli allegati.



#### Fortran 77

Il linguaggio Fortran V

Autore: Patrice Lignelet Pagine: 190 circa - Formato: 17×24 Brossura cucita - ISBN 88.214.**0571**.0

Lit. 18.000

Questo libro è una guida dettagliata al Fortran V ed è corredata da numerosi esempi che consentono anche al lettore meno esperto di apprenderne a fondo le caratte ristiche; per questo essa si rivolge sia a chi già conosce il Fortran, sia a chi si avvicina per la prima volta. Una visione ancora più completa si avrà leggendo il corrispondente volume di esercizi di prossima pubblicazione. Contenuti: Elementi di base del linguaggio. I dati. I primi passi: leggere scrivere calcolare. Istruzioni condizionali. I cicli. Le procedure: sottoprogrammi e fun-zioni. Le tabelle. Gli archivi sequenziali e ad accesso diretto. Input/output formattati. Il volume si rivolge a tutti coloro che de-siderano apprendere il linguaggio Fortran



#### COBOL vol. 1 La logica della programmazione

Autore: Michel Koutchouk

Pagine: 160 circa - Formato: 17×24 Brossura cucita - ISBN 88.214.0570.2

Lit. 20.000

L'opera è un corso completo di programmazione in COBOL. Questo volume si rivolge al principiante e permette di acquisire in modo graduale una conoscenza completa del linguaggio e un metodo di costruzio-ne dei programmi (il metodo di costruzione logica dei programmi di Warnier). A questo proposito l'autore insiste su due punti fondamentali: un programma deve essere modificabile e portatile, deve di conseguenza essere strutturato con l'aiuto di un ragionamento logico semplice e accessibile a tutti; ciò a causa del carattere mutevo le dei problemi dell'impresa e della necessità di trasferire i programmi da una macchina all'altra e anche da un codice di programmazione ad un altro



Autore: Tim King, Brian Knight Pagine: 180 circa - Formato: 17×24 Brossura cucita - ISBN 88.214.0572.9

TRING

B. KNIGHT

PROGRAMMARE IL MOTOROLA 68000

ALEISON WEELEY A

Lit. 18.000

Gli autori introducono le idee base dell'architettura di M 68000 e spiegano le caratteristiche di ogni istruzione compresi i trabocchetti e gli impieghi particolari. Vengono forniti molti esempi pratici, gli strumenti per il debugging, le routine di interrupt e i programmi per l'allocazione di aree di memoria. Tutti gli esempi sono stati provati, sono ben commentati e descritti e possono essere usati come frammenti per programmi più complessi. Una caratteristica particolare è un piccolo pro-gramma monitor completo che gestisce ingresso e uscita e permette ai programmi di prova di girare. Il libro sarà uno strumento prezioso sia per appassionati in genere sia per i tecnici che impiegano questo par-ticolare microprocessore. Non si richiede pratica di programmazione in assembler, anche se il lettore deve conoscere la terminologia informatica elementare.



#### La matematica e il personal computer

Autori: H. Lehning, D. Jakubowicz Pagine: 456 - Formato: 17×24 Brossura cucita - ISBN 88.214.**0566**.4 Lit. 11.000

Argomento: tra le discipline che maggiormente possono beneficiare di un rinnovamente possono beneficiare di un rinnova-mento didattico, grazie all'introduzione dell'elaboratore, vi è la matematica che spesso si mostra ostica allo studente per la difficoltà della comprensione del suo lin-guaggio formale. Il libro affronta alcuni semplici argomenti della matematica con l'ausilio dei concetti basilari dell'informatica. Particolare attenzione viene posta al-

la nozione di algoritmo mentre vengono introdotti i primi elementi dei linguaggi

















BASIC





























































#### La scoperta del Commodore 64

1 - Introduzione al Basic Autore: Daniel-Jean David Pagine: 180 - Formato: 15×21 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



#### La pratica del Commodore 64

2 - Periferiche e gestione dei file Autore: Daniel-Jean David Pagine: 170 - Formato: 15×21 Brossura cucita - ISBN 88.7688.201.4 Lit. 15.000

Dalla cassetta al floppy-disk, dalla stam-pante al joystick e alla matita luminosa, questo libro vi darà tutto quello che si de ve sapere per utilizzare al meglio le perife-riche del vostro Commodore 64. Ideato nello spirito del volume "La scoperta del Commodore 64" dello stesso autore, que st'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.

#### La pratica del Commodore 64

3 - Linguaggio macchina e assembler del Autore: Daniel-Jean David

Pagine: 204 - Formato: 15×21 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 condurra 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'as-sembler del Commodore 64, vogliono approfondire le loro conoscenze sull'interazione tra Basic, sistema operativo e lin-guaggio macchina: questo libro sarà per es-si una preziosa fonte di informazioni e consigli. Allo scopo di facilitare la compren-sione, sono stati tradotti i commenti dei programmi e anche il nome delle variabili è stato adeguato al loro significato italiano.



masson editori (III)

Le edizioni

sono distribuite in esclusiva per l'Italia dalla



	DESIDI	ERO RICEVERE	I SEGUENTI TIT	OLI	N
	cod.	N° copie		cod.	N° copie
	cod.	N° copie		cod.	N° copie
	cod.	N° copie		cod	N° copie
	cod.	N° copie		cod.	Nº copie
	cod.	N° copie	- \ / -	cod.	N° copie
	IN THE DALL LIVE	KWII IL VOSTKO C	ATALOGO COMPLETO		
ome ognome ia	Città		ATALOGO CONFLETO		Prov.

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

PER FAVORE RITAGLIATE E SPEDITE A ETMI





#### La pratica dello ZX Spectrum

vol. 1 - Basic approfondito e introduzione al linguaggio macchina

Autore: Xavier Linant de Bellefonds Pagine: 160 - Formato: 15×21 Brossura cucita - ISBN 88.7688.202.2 Lit. 15.000

Destinato a completare la documentazione di base dello ZX Spectrum, questo manua le sfrutta tutte le possibilità del Sinclair nel l'ambito della programmazione avanzata. L'autore vi espone in maniera accurata-L'autore vi espone in maniera accurata-mente graduata: la definizione di caratteri e le funzioni di stringa (archivi, alfabeti, trattamento di testi); l'alta definizione gra-fica 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.

possessori dello ZX-81 troveranno in questo manuale numerosi programmi trasferibili che possono essere introdotti tali e

quali sul loro calcolatore.



#### Il Basic per tutti

Iniziazione più programmi Autori: Jacques Boisgontier, Sophie Brebion Pagine: 160 - Formato: 17×24

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 programmazio-

ne: 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 acqui-sirete senza difficoltà le basi necessarie ad approfondire le vostre conoscenze e a scrivere i vostri programmi di gestione, didattici e di giochi.



#### La pratica dello ZX Spectrum

vol. 2 - Programmazione in linguaggio macchina

Autore: Marcel Henrot

Pagine: 164 - Formato: 15×21 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 ca-

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, elaborera dei programmi personali in codice macchina



#### L'Apple e i suoi files

Autore: Jacques Boisgontier Pagine: 180 - Formato: 15×21 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 se-quenziali e ad accesso casuale e viene spiegato il loro impiego con l'aiuto di pro-grammi 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.



#### La pratica dell'Apple II

1 - Periferiche e gestione dei file Autore: Nicole Breaud Pouliquen Pagine: 116 - Formato: 15×21 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 ca. - Formato: 17×24 Brossura cucita - ISBN 88.7688.005.4 Lit. 20.000

Questo testo presenta un insieme di tecniche che illustrano le possibilità delle rea-lizzazioni 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 presentati sono scritti in Basic Applesoft. I programmi, ampiamente commentati, sono facilmente adattabili agli altri calcolatori. Ciascun modello è motivo di un'analisi, di uno o più programmi ed esempi di esecuzione che permettono di misurare l'ampiezza delle sue applicazioni.

























