



software

VIC 20

Anche questo mese una rubrica ben fornita: ben quattro programmi.

Con il primo avrete a disposizione un buon numero di accordi per imparare a suonare la chitarra mentre con il secondo potrete dilettrarvi a giocare a bowling. Il terzo è una trascrizione per il Vic dell'avventure "La piramide di Iunmuh" e l'ultimo vi aiuterà a tenere in ordine il vostro archivio di programmi.

Accordi per chitarra

di Massimo Rodolfi - Bergamo

Mi chiamo Massimo Rodolfi e sono un appassionato lettore della vostra rivista. Vi scrivo per inviarvi un programma per il Vic 20 dotato di un'espansione di 8K (o 16K).

Non si tratta del solito videogioco, ma di un utile ausilio per chi vuole imparare un buon numero di accordi per chitarra che, come molti sanno, sono tantissimi ed è abbastanza difficile tenerli a mente tutti, specialmente quando si è alle prime armi. Per questo motivo mi sono dedicato alla stesura di questo programma che consente una facile consultazione di ben 108 accordi.

L'uso è molto semplice. Dopo il consueto Run apparirà una schermata di presentazione che, se crea difficoltà, potrà essere tralasciata in fase di copiatura (linee da 12 a 30). Premendo un tasto qualsiasi si passa al menu principale che comprende le sette note, i giri armonici e l'End che consente di uscire dal programma. Un esempio: volendo ricercare l'accordo "La7" non si deve far altro che scegliere l'opzione "La" corrispondente alla pressione del tasto contrassegnato dal numero "6" e premere Return. Compiuta tale operazione, comparirà sullo schermo un secondo menu contenente la lista di tutti gli accordi di "La" disponibili e quindi si potrà selezionare il "La7" premendo il numero corrispondente, cioè il "13". Premendo ancora il Return verrà visualizzato l'accordo selezionato.

Voglio specificare che l'accordo è visualizzato così come lo vede chi imbraccia la chitarra e la piccola legenda specifica quali dita sono interessate e quali corde devono essere premute per ottenerlo. Per tornare al menu principale basterà premere un tasto qualunque; scegliendo l'opzione 8 di tale menu si otterrà una schermata contenente i

primi sei giri armonici e per ottenere tutti gli altri basterà premere un tasto.

Commenti

Questo programma sarà certamente apprezzato da chi sta imparando la chitarra e nello stesso tempo si diletta con il computer. Gli accordi selezionati si presentano come quelli descritti sui manuali pratici, viene cioè visualizzata la prima parte del

(continua a pagina 124)

che non è affatto semplice realizzare uno strike. Quando si realizza uno spare (dieci punti con due tiri) o uno strike il punteggio viene aggiornato, com'è noto, dipendentemente dai punti totalizzati con i successivi tiri. Il gioco è reso più piacevole dalla presenza del rumore che simula quello dei birilli colpiti dalla boccia.

Piramide di Iunnuh

di Michele Morini - Monza (MI)

Sul programma non c'è molto da dire se non che esso è la traduzione fedele dell'avventura "Piramide di Iunnuh" realizzato da Aristide Torrelli e apparso su MC n. 33. Tuttavia qualche riga ve la scrivo lo stesso, in quanto ho voluto correggere quelle che mi sono parse delle imperfezioni (o mia pignoleria?).

Le modalità di comunicazione e dialogo col computer sono rimaste immutate per cui rimando all'articolo citato per ulteriori chiarimenti.

Questa traduzione, o trascrizione, gira su un Vic espanso con un minimo di 8K RAM e, contrariamente a quanto accade sul Texas, rimangono liberi circa 1600 byte per aggiungere di comandi, luoghi, schermate, suoni, ecc. Il tutto è ovviamente trasportabile su C 64 senza modifiche, se escludiamo quella relativa alla Poke per settare il colore del video.

Ma veniamo alle modifiche: sono stati aggiunti due comandi, HELP e AIUTO che, contrariamente a quanto può sembrare, ottengono effetti diversi. Il primo fornisce l'elenco delle abbreviazioni dei comandi impattabili al computer e AIUTO... non ve lo dico.

Se si vogliono aggiungere dei nuovi comandi non sorgono eccessivi problemi in quanto il programma è ben strutturato: è sufficiente cambiare il valore della variabile NV (in testa al programma), aggiungere in coda ai dati in linea 535 le abbreviazioni dei nuovi comandi e in riga 55 porre il numero di linea delle routine che li eseguono.

Le altre modifiche riguardano la routine che esegue i comandi POSA, LASCIA, DAI: nella versione originaria essi non funzionavano per alcuni oggetti se non in determinati luoghi. Adesso tutti gli oggetti ricevono democraticamente lo stesso trattamento. Sono stati poi cambiati i nomi di alcune variabili poiché il Vic accetta identificatori di due caratteri significativi e la variabile ST è riservata al S.O.; altri cambiamenti sono dovuti alla traduzione degli if... then... else ed all'eliminazione dei dati usati per definire le minuscole. Infine una nota per le famigerate "abbreviazioni" degli statement CBM: in questo programma ci sono linee che richiedono il loro uso, in particolare la linea 266 è zeppa come un uovo e abbreviata contiene 88 caratteri.

manico della chitarra rivoltato; in altre parole le corde indicate, dall'alto verso il basso, sono le seguenti: Mi (cantino), Si, Sol, Re, La, Mi (basso). Le corde da premere nelle esatte posizioni sono evidenziate da un pallino nero con accanto un numero indicante il dito interessato ed il barré è indicato da una B, posta in alto sulla fila che va premuta. Il programma si presenta molto bene, semplice da usare, elegante e controllando un buon numero degli accordi descritti non abbiamo riscontrato errori. Per com'è scritto esso gira anche sul C64 sul quale bisogna però modificare l'output sullo schermo e la poke della linea 10 che cambia il colore del fondo.

Bowling

di Giorgio Matelerkamp - Varese

Sono un ragazzo di 15 anni e vi invio un programma che penso possa interessarvi: si tratta del gioco del bowling ed è scritto per un Vic 20 in configurazione base.

Dato il Run, appare una schermata iniziale che chiede in quanti si vuol giocare e dopo aver digitato il numero di giocatori viene chiesto di inserire il nome di ognuno: a questo punto comincia il gioco vero e proprio.

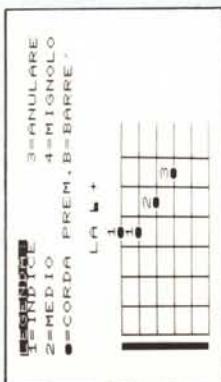
Sulla parte superiore dello schermo sono indicate le varie giocate, dieci in tutto, suddivise, come indicato nella riga immediatamente successiva, in due lanci ciascuna. Se al primo tiro si fa centro e si buttano giù tutti i birilli (facendo così strike), si passa al tiro della giocata successiva (se si gioca da soli), oppure la "mano" passa ad un altro giocatore (se si gioca in più di uno). Giocando, comunque, tutto risulterà molto semplice.

Sotto i numeri delle giocate verrà indicato il punteggio dei singoli lanci e per tirare si può utilizzare qualsiasi tasto. Quando si arriva all'ultimo lancio viene concesso un bonus di un tiro se nella giocata precedente sono stati totalizzati dieci punti (cioè sono stati abbattuti tutti i birilli) oppure di due tiri se è stato realizzato uno strike.

Commenti

Il programma proposto dal nostro amico rispecchia fedelmente le regole del gioco vero (la dinamica della caduta dei birilli è invece un po' diversa) ed il punteggio viene calcolato in base ad esse. Giocando in più di una persona compaiono delle piste in diversi colori, a seconda di chi sta tirando; i birilli sono visti in pianta in fondo alla pista, cioè vengono visualizzati come delle palline sistematiche a triangolo. Dall'altra parte vedremo un'altra pallina che spazia trasversalmente (cioè nel verso della larghezza) da una parte all'altra della pista e per lanciare questa pallina — che rappresenta la boccia — contro i birilli, bisogna premere un tasto al momento opportuno, cioè quando essa è il più possibile in prossimità del centro della pista: vi assicuriamo

Questo programma è disponibile su cassetta presso la redazione. Vedere l'elenco dei programmi disponibili e le istruzioni per l'acquisto a pag. 157.



```

5205 IFZ<1082>1@THEH200
5215 1001600000
5215 IFZ>9THEH200
5215 2->9 00105225
5220 0N1260T05325 5325 5350 5375 5400 5425 5450 5475 5500
5225 0N1260T05325 5325 5350 5375 5400 5425 5450 5475 5500 5525
5300 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104210
5320 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104260
5320 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00103450
5340B PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104410
5400B PRINTRIGHT(B@,2)"RIGHT(D@,12)" 00104410
5405 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104460
5450 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104510
5475 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104490
5500B PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104510
5525 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104510
5530B PRINTLEFT(B@,2)"RIGHT(D@,9)" 00104510
5575 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104630
5600 PRINTRIGHT(B@,7)"SOL+B@," 00104630
5605 PRINTRIGHT(B@,2)"RIGHT(D@,9)" 00104630
5625 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104660
5625 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104660
5675 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104660
5720 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104660
5725 PRINTLEFT(B@,7)"SOL+B@," 00104660
6000 PRINT"J",BB@,"LR" 00104580
6010 PRINT"J",BB@,"FOR1-1018 PRINT@<11>"LA" NEXT 00SUB2020 001046225
6215 IFZ>9THEH200

```

Bowling

```

10 POKE36878;15:L(1)=7747 L(2)=7791 L(3)=7835 C$(1)="XXXXXXXXXXXXBBBBBB"
11 C$(2)=C$(1)+"BBBBBBBBBBBB";C$(3)=C$(1)+"NN";C#=C$(1)
12 SC=36879 CO=30720;V1=36876;SC(1)=152 SC(2)=10 SC(3)=126
20 POKESC;27
30 PRINT"THE C# TITTE BOWLING!"
40 PRINT"XXXXXXXXXX"
110 PRINT"SEY G.M. SOFT C(1)1984"
111 PRINT" "
112 PRINT"XXXXXXXXXX MOUNTI GIOCATORI (1-3)"
113 GETA$ A=VAL(A$) IF A>10 OR A>3 THEN 113
118 PRINT"IMSCRIVETE IL VOSTRO NOME (MAX. 25 CARATTERI)"
120 FORX=1 TO A
121 PRINT"NOICAT."X";"
122 INPUTA$(X)
123 A$(X)=LEFT$(A$(X),5):NEXT
128 PRINT"XXXXXX 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ";:FORX=1 TO 10:PRINT"XXXXXX";:NEXT:PRINT"XXXXXX"
132 PRINT"X ";:ON-(R=1)GOT0138
134 PRINT"X ";:ON-(R=2)GOT0138
136 PRINT"X "
138 PRINTLEFT$(C$,11)+A$(1)+""
146 IF R>1 THEN PRINTTAB(10)+"ND"+A$(2)+""
150 IF R>2 THEN PRINTTAB(3)+""
154 PRINTLEFT$(C$,11)+""
160 FORO=1 TO 10
165 FORZ9=1 TO A POKESC;SC(Z9)
167 FORX=1 TO 10 READV:POKEV,81:POKEV+C0,6:NEXT:RESTORE
169 J=0 G=0
170 GOSUB430:GOSUB550:P=L(Z9):GOSUB1000:L(Z9)=P
172 GOSUB1200
174 ON-(L(Z9)-2=INT(L(Z9)/2))GOT0169
175 IF PEEK(L(Z9)-1)=#7FH AND P=10=GOTHEN195
178 PRINTLEFT$(C$,11)+"XXXXXXXX"+A$(Z9)+"", FAI"
179 PRINT"RNCOR 1 TIRO"
180 FORX=1 TO 3000:NEXT
182 PRINTLEFT$(C$,11)+"XXXXXXXX"+"
183 PRINT" "
184 FORX=1 TO 10 READV:POKEV,81:POKEV+C0,6:NEXT:RESTORE
186 J=0 GOSUB430:GOSUB550:T(Z9)=T(Z9)+J PRINTC$(Z9),T(Z9)
192 K=J+48:IF J+PEEK(L(Z9)-1)=224+10 THEN K=47
193 IF K=58 THEN K=152
194 POKEL(Z9),K:POKEL(Z9)+C0,4:GOT0225
195 U=0 IF PEEK(L(Z9)-2)=152 AND P=10=GOTHEN225
196 PRINTLEFT$(C$,11)+"XXXXXXXX"+A$(Z9)+"", FAI"
199 PRINT"RNCOR 2 TIRO"
202 FORX=1 TO 3000:NEXT
203 PRINTLEFT$(C$,11)+"XXXXXXXX"+"
205 PRINT" "
206 L(Z9)=L(Z9)-1
207 FORX=1 TO 10 READV:POKEV,81:POKEV+C0,6:NEXT:RESTORE
209 J=0 GOSUB430:GOSUB550:T(Z9)=T(Z9)+J PRINTC$(Z9),T(Z9)
210 K=J+176:IF K=186 THEN K=152
211 POKEL(Z9),K:POKEL(Z9)+C0,4:L(Z9)=L(Z9)-1
213 IF PEEK(L(Z9)-1)=152 THEN FORX=1 TO 10 READV:POKEV,81:POKEV+C0,6:NEXT:RESTORE
214 U=U+1:ONUGOT0209,225
225 NEXTZ9:NEXTO
230 GOT0882
430 N=8123:I=22
440 POPEN(32:N=N+1):IF N>880000:N=8124:THEN I=-1:-
440 POKEN+38720,0-(PEEK(SC)=10):POKEN,81:GETA$:ON-(A$="")GOT0440:RETURN
550 N=N+1:GETA$
554 IF PEEK(N)>81 THEN N=595
558 Q2=N:GOSUB610
560 POKEV1,150:POKEN-1,32:POKEN+C0,0-(PEEK(SC)=10):POKEN,81:POKEV1,0
562 FORW=1 TO 3
566 IF PEEK(N-21*W)=81 THEN Q2=N-21*W:GOSUB610
569 IF PEEK(N+23*W)=81 THEN Q2=N+23*W:GOSUB610
572 NEXT
595 H=H+1:POKEV1,150:POKEN-1,32:POKEN+C0,0-(PEEK(SC)=10):POKEN,81:POKEV1,0
597 IF H=18 THEN N=12
598 FORSS=1 TO 50:NEXT:GOT0550
610 J=1:POKEV1,210:POKE02,32:FORK=1 TO 50:NEXT:POKEV1,0:FORK=1 TO 40:NEXT:RETURN
612 H=POKEN/32:POKEN-1,32:RETURN
682 PRINTC$;"XXXXXXXXXX FINAL SCORES XXX"
683 PRINT"BBBBBB";A$(1);T(1):IF A$>THENPRINT"BBBBBB";R$(2);T(2)
684 IF R$=3 THEN PRINT"BBBBBB";R$(3);T(3)
687 PRINT"BBBBRNCOR (S/N)?"
694 GETA$:IF A$="" THEN 894
695 IF R$="S" THEN RUN
696 PRINT"2":POKE36879,27:END
1000 G=J:IF P/2>INT(P/2)THEN G=G+176
1002 IF G=196 THEN G=152
1004 IF P/2>INT(P/2)THEN G=G+48
1006 IF G+PEEK(P-1)=224=10 THEN G=47
1012 POKEP,G:POKEP+C0,4:IF G=152 THEN P=P+1:G=0
1100 P=P+1:RETURN
1200 REM
1201 T(Z9)=T(Z9)+J
1205 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-2)=47)
1210 T(Z9)=T(Z9)-10*(PEEK(L(Z9)-3)=47):RNDPEEK(L(Z9)-2)=152
1220 IF L(Z9)=774600RL(Z9)=77900RL(Z9)=7834 THEN 1290
1225 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-4)=152)
1227 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-3)=152)
1228 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-5)=152):RNDPEEK(L(Z9)-3)=152)
1230 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-6)=152):RNDPEEK(L(Z9)-4)=152:RNDPEEK(L(Z9)-2)=152)
1230 PRINTC$(Z9),T(Z9)
1300 RETURN
2200 DATA00007,8028,8049,8051,8070,8072,8093,8095,8116,8139

```

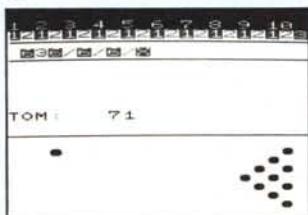
Commenti

Dobbiamo cercare una piramide nel deserto, penetrarvi, trovare i tesori nascosti e portarli via! Naturalmente noi staremos comodamente seduti davanti alla tastiera e al Tv ad essa collegato ed il computer sarà i nostri occhi e i nostri orecchi. Dovremo, in base alle informazioni forniteci dalla macchina sul teleschermo, impartire delle adeguate istruzioni che ci aiutino ad esplorare l'ambiente circostante e a superare tutte le difficoltà che si presentano. I luoghi accessibili sono 24 ed i vocaboli riconosciuti dal computer, tra verbi e sostantivi, sono circa settanta. I comandi vengono impartiti scrivendo un verbo seguito da un articolo o preposizione di due lettere e da un sostantivo, ad esempio "prendi la torcia". Alcuni comandi possono essere forniti in forma abbreviata (l'elenco è ottenibile con HELP) mentre altri possono essere impartiti in maniera diretta, cioè non nel contesto di una frase. Ad esempio "I" rende l'inventario degli oggetti raccolti durante il percorso, "ARRENDO" dichiara la resa del giocatore che non riesce a trovare la soluzione ed altri come "GUARDA" e "PUNTEGGIO". Le parole che la macchina è in grado di recepire sono le seguenti:

torcia, chiave, trave, scritta, porta, flauto, teschio, collana, scheletro, altare, benda, scure, batteria, droga, cobra, zaffiro, spada, vaso, sarcofago, maschera, mummia, sabbia, stanza, geroglifici, sala, corridoio, cunicolo, scala, nord, sud, est, ovest, n, s, e, o, su, giù, sopra, sotto, punteggio, arrendo, inventario, i, guarda, vai, corri, cammina, esamina, prendi, piglia, posa, lascia, dai, apri, *, suona, leggi, ondeggia, mangia, bevi, chiudi, rompi, sfonda, accendi, spegni, salta.

Il listato di questo programma per maggiore chiarezza viene riportato in caratteri maiuscoli e minuscoli per evitare i caratteri grafici poco comprensibili al posto delle maiuscole. Le linee da 2 a 7 producono una schermata di presentazione che, anche se di non difficile interpretazione, può anche essere omessa.

Per digitare il programma conviene porre il computer in modo "maiuscolo/minuscolo" premendo i tasti Shift e Commodo-re.



Lista programmi

di Dino Ticli - Lecco (CO)

Lista programmi è una utility per ordinare il proprio software ed ottenerne l'elenco su carta o su schermo. Ciò permette di tenere sempre sott'occhio i programmi posseduti insieme ad altre informazioni utili quali, ad esempio, una breve descrizione sul funzionamento, l'espansione necessaria, il linguaggio usato, la collocazione, ecc. Vediamo rapidamente il funzionamento.

Piramide di lunneh

Questo programma è disponibile su cassetta presso la redazione. Vedere l'elenco dei programmi disponibili e le istruzioni per l'acquisto a pag. 157.

```

102 PRINT"INSERLSI IL NASTRO NEL REGISTRATORE"
103 PRINT"PREMI UN TASTO"
104 GET#1 IFX$="" THEN104
105 PRINT"CHE FILE CERCO?" INPUT#1
106 OPEN1,1,0,FI$,J=1
107 INPUT#J,I
108 FORT#=1TO1:INPUT#J,N$(T):INPUT#J,NO$(T):INPUT#J,DE$(T):INPUT#J,EX$(T):GOSUB11
8:NEXT
109 CLOSEJ V=I+1:GOT017
110 PRINT"REGISTRAZIONE DATI"
111 PRINT"SEI SICURO?"
112 GET#1 IFX$="" THEN112
113 IFX$>"S" THEN32
114 INPUT"NAME FILE":FI$
115 OPEN1,1,1,FI$,J=1
116 PRINT#J,I:FORT#=1TO1:PRINT#J,N$(T):PRINT#J,NO$(T):PRINT#J,DE$(T):PRINT#J,EX$(T)
117 GOSUB118 NEXT CLOSEJ:GOT09
118 PRINT"SPC(17)","#":T:RETURN

```

Linee sostitutive per usare il registratore nel programma "Lista programmi".

Linee sostitutive per usare il registratore nel programma "Lista programmi".

Innanzitutto è necessaria un'espansione di almeno 16K Ram per poter gestire circa 200 programmi. Dopo il Run verranno sottoposte due scelte: iniziare una nuova lista o leggerne una vecchia per aggiornarla o stamparla. In fase di aggiornamento o di descrizione verrà richiesto, dopo la comparsa del numero progressivo: il nome, massimo 22 caratteri, la descrizione, massimo 70 caratteri, i codici, massimo 12 caratteri; in quest'ultima voce io ho inserito i dati relativi all'espansione di memoria necessaria, al linguaggio usato, alla collocazione. Ad esempio: 16K-BA-D001, va interpretato come 16K di espansione, programma in Basic, disco n. 001.

Nella descrizione si possono usare i due punti e la virgola, pur essendo in fase di Input, grazie a un piccolo trucco facilmente comprensibile osservando la linea 29: le due Poke servono per aprire le virgolette cosicché virgola e due punti che eventualmente seguissero non sono più considerati segni di punteggiatura utili al Basic, ma elementi della stringa. Non è necessario chiudere le virgolette alla fine.

Sempre in questa fase si possono notare, nella parte alta dello schermo, delle opzioni: col tasto "↑" si passerà alla registrazione dei dati, con "@" al menu principale e con "←" all'ordinamento alfabetico degli stessi.

Il menu principale dà la possibilità di rivedere le voci inserite ed eventualmente di correggerle molto agevolmente; inoltre si può passare in fase di stampa, registrazione o tornare a quella di creazione lista.

Come detto, è possibile inserire circa 200 record, ma questa cifra dipende solo dalla memoria utilizzata per ciascun dato. Meno ci si avvicina ai limiti indicati riguardo al numero di caratteri e più dati è possibile inserire.

Tengo a precisare che il programma descritto gira perfettamente anche sugli altri modelli Commodore e cioè C64, PLUS4 (su cui si potrà aumentare la dimensione delle matrici) e C16 (su cui la diminuiremo). Vanno naturalmente modificate anche le linee 17 e 44.

Per finire, il programma prevede l'uso del disk driver, ma sostituendo le linee da 102 a 118 con quelle del listato presentato a parte, è possibile utilizzare il registratore.

Commenti

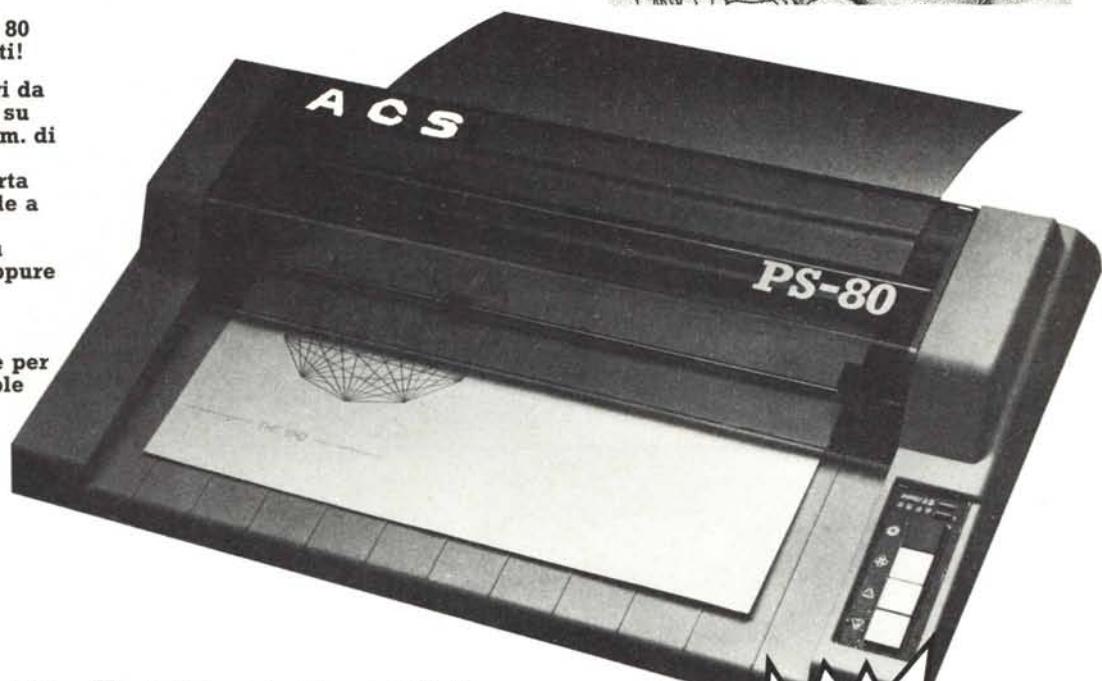
Il programma è molto ben strutturato e non ha bisogno di ulteriori commenti. Si può passare da una sezione all'altra molto agevolmente ed altrettanto agevole è effettuare delle correzioni; inoltre i messaggi che compaiono sullo schermo di volta in volta non lasciano dubbi sul modo di operare.

Quando si procede alla registrazione del file su disco, viene conservato il numero dell'ultimo record inserito per cui, dopo un'eventuale lettura, il puntatore del file relativo verrà posizionato automaticamente in coda all'ultimo record inserito.

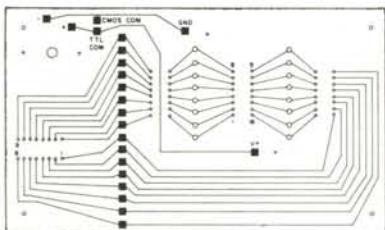
PS-80: IL PLOTTER DI FAMIGLIA

Ciascuno può avere un buon motivo personale per utilizzare questo nuovissimo plotter. E tutti hanno un ottimo motivo in comune per acquistarlo: a parità di prestazioni, il PS 80 ha il prezzo più basso di tutti!

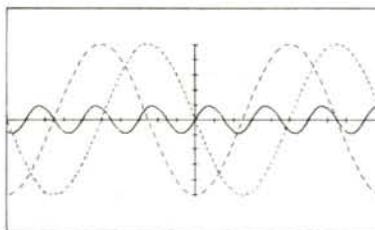
- Disegna e scrive (caratteri da mm. 1,2 a 7,5 cm.) a 4 colori su carta, cartoncino fino a 21 cm. di larghezza (formato A4).
- Adattabilissimo! È con porta parallela e quindi applicabile a tutti gli Home e Personal Computer. Può disegnare su foglio singolo formato A4 oppure su carta rullo.
- Di serie porta parallela - optional seriale RS 232.
- Disponibilità di interfacce per VIC 20, C 64, Apple II e Apple compatibile.
- Garanzia di un anno (gruppo scrivente 6 mesi).
- Assistenza e ricambi garantiti dalla rete Vendita ACS.



Se qualcuno, in famiglia, ha l'hobby dell'elettronica sappiate che il PS 80 disegna anche circuiti stampati.



Vostro figlio può utilizzare il PS 80 per la trigonometria, realizzando seni, coseni e qualunque tipo di grafico.



SALONE
DELL'INFORMATICA
Fiera di Milano
COMPUTER SHOW
19/23 Aprile 85
Stand A01

Si cercano
RAPPRESENTANTI
nelle seguenti zone:

zona 1 PS - AN - MC - AP
zona 2 FO - RA - FE - BO
zona 3 MO - RE - PR
zona 4 PV - PC - CR
zona 5 MI - CO - VA
zona 6 LI - LU - PI - MS

Requisiti:

- Conoscenza tecnico commerciale nel settore Personal Computer
- Inviare curriculum scritto (non telefonare!) all'indirizzo ACS di S. Marino
- Indicare zona di preferenza.

l'alta tecnologia del Giappone
nella Repubblica di San Marino

ACS

ADVANCED COMPUTER SYSTEMS

Via Nonagualdaria, 24
47031 Cailungo Repubblica di San Marino