

ed il volume del beep; inoltre viene attivato l'autorepeat dei tasti caricando la locazione \$028A con il valore \$80. Quando la routine è abilitata, sono azzerati i parametri del Sid che riguardano la forma d'onda e l'Adsr del primo oscillatore. Per verificare l'avvenuta pressione di un tasto, viene posto nell'accumulatore il valore assunto dalla locazione \$00C5 e confrontato con \$40 (che corrisponde normalmente a quello contenuto in tale locazione). Se il confronto non è verificato, il programma attiva il primo oscillatore e genera il beep; in caso contrario non viene effettuata nessuna modifica dei precedenti parametri.

In entrambi i casi il programma conti-

Lista continua directory

di Vittorio Frangilli - Gallarate

Il programma "Lista continua di directory" serve per listare rapidamente, datando contemporaneamente le stampe, le directory dei dischetti del Commodore 64 evitando la lentezza introdotta dalla solita procedura (cioè: Load "\$", 8: Open5,4: Cmd5:List).

Dopo il <Run>, il programma chiede la data in formato gg/mm/aa, quindi si prepara a listare la directory del primo dischetto che deve, ovviamente, essere inserito nel drive 1541.

Il listato comincerà dopo la pressione del tasto <F1> e, al termine, potrà essere riavviata, dopo aver cambiato disco, semplicemente premendo di nuovo <F1>. Il tasto <F8> reinizializza il sistema in qualunque momento.

Le tecniche utilizzabili per la realizzazione del programma erano svariate ed ho scelto quella che mi è sembrata la più semplice e nello stesso tempo la più efficiente. Viene infatti utilizzata una simulazione delle operazioni che verrebbero effettuate da un operatore il quale volesse listare la directory di un disco con comandi diretti.

Il programma scrive sullo schermo i comandi diretti necessari all'operazione nonché, alla riga 340, le Poke necessarie per il ritorno, a fine stampa, all'area di collocazione del programma. Alla pressione di <F1> vengono scritti (linea 460), nel buffer di tastiera, sei <Return> e viene spostata l'area Basic in modo che la directory caricata non cancelli il programma stesso.

Commenti

È praticamente inutile qualunque commento data la semplicità del programma. Inoltre, i nostri abituali lettori, non dovrebbero avere più alcun dubbio sul funzionamento del Buffer della tastiera. Aggiungiamo solo che la simulazione dei comandi diretti risulta invisibile sullo schermo perché il colore selezionato (linea 110, grigio: codice 3) non contrasta i caratteri con lo sfondo. Per "vederne di più" provate a cambiare il codice indicato.

```

10 REM-----
20 REM- LISTA CONTINUA DIRECTORY -
30 REM- (C) BY V.FRANGILLI -
35 REM- VIALE MILANO, 19 - GALLARATE -
60 REM-----
70 PRINT"Q"
80 POKE53280,11:POKE53281,11:PRINT"##"
85 PRINT"Q LISTA CONTINUA DI DIRECTORY DISCHI "
87 PRINT" (C)BY V. FRANGILLI -
90 INPUT"DATA GG/MM/AA#####";DA#
100 IFLEN(DA#)<8GOTO90
110 PRINT"Q";PRINT"##"
120 V#:=CHR$(34)
140 PRINT"Q LISTA CONTINUA DI DIRECTORY DISCHI "
150 PRINT"Q";
200 PRINT"XXXX"
250 PRINT"LOAD"V#;"V#";"V#";"8"
270 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
280 PRINT"OPEN1,4:CMD1"
310 PRINT"LIST"
330 PRINT"P-1,"V#;"AGG.AL "V#;"V#";DA#;"V#";P-1:CLOSE1"
335 PRINT:PRINT
340 PRINT"PF44,8:PF46,30:PF2040,0:PF56,80:CLR"
343 PRINT:PRINT
345 PRINT"DA#="V#;"DA#;"V#";GOTO110"
350 PRINT"#####"
370 PRINT"Q (F1) PER LISTARE - (F8) PER CHIUDERE ■"
390 GETA#:IFA#=""THEN390
400 IFA#=""THEN$Y564738
420 IFA#<" THEN390
430 PRINT"LISTA"
440 POKE190,0
460 POKE631,13:POKE632,13:POKE633,13:POKE634,13:POKE635,13:POKE636,13:POKE190,6:
480 POKE44,90:POKE56,160:POKE90*256,0:CLR

```

Beep per Commodore 64

di Luigi Ciarlantini - Ravenna

Sfruttando l'idea da voi proposta per il Vic sul numero di maggio, ho deciso di realizzare una routine che permetta alla macchina di generare un beep ogni qual volta viene premuto un tasto.

Il suo funzionamento è semplice: inizia all'indirizzo \$C025, puntato dal contenuto delle locazioni \$0314 e \$0315, il cui contenuto è stato opportunamente modificato per variare la gestione della sequenza d'interrupt.

Successivamente vengono attivati alcuni parametri del Sid che determinano la nota

nua saltando alle normali routine di gestione dell'interrupt. L'accorgimento utilizzato per mantenere attivo il beep è quello di lasciare abilitati i parametri del Sid durante le normali routine d'interruzione.

Commenti

In uno dei listati pubblicati riportiamo il caricatore in Basic della routine proposta insieme al breve disassemblato. Dopo il <Run> è possibile salvare direttamente la routine spostando opportunamente i puntatori di inizio e fine programma, come più volte da noi spiegato, ricaricandola in seguito servendosi dell'indirizzo secondario "1".

```

5 REM ---- BEEP DI L. CIARLANTINI ----
6 REM -----
10 FORI=49152TO49225
20 READA:POKEI,A
30 NEXT
40 SYS49152:HEM
50 DATA 120,162,192,142,21,3,162,37,142,20,3,80,169,10,141,24,212,169,48,141
60 DATA 1,212,169,5,141,0,212,169,128,141,138,2,96,0,0,0,0,169,0,141,4,212
70 DATA 141,5,212,141,6,212,173,197,0,201,64,240,15,169,33,141,4,212,169,176
80 DATA 141,6,212,169,15,141,5,212,76,49,234,0

```

Caricatore Basic.

```
,C000 78      SEI
,C001 A2 C0    LDX #C0
,C003 8E 15 03 STX $0315
,C006 A2 25    LDX #25
,C008 8E 14 03 STX $0314
,C00B 58      CLI
,C00C A9 0A    LDA #0A
,C00E 8D 18 D4 STA $D418
,C011 A9 30    LDA #30
,C013 8D 01 D4 STA $D401
,C016 A9 05    LDA #05
,C018 8D 00 D4 STA $D400
,C01B A9 80    LDA #80
,C01D 8D 8A 02 STA $028A
,C020 60      RTS
,C021 00      BRK
,C022 00      BRK
,C023 00      BRK
,C024 00      BRK
,C025 A9 00    LDA #00
,C027 8D 04 D4 STA $D404
,C02A 8D 05 D4 STA $D405
,C02D 8D 06 D4 STA $D406
,C030 AD C5 00 LDA $00C5
,C033 C9 40    CMP #40
,C035 F0 0F    BEQ #C046
,C037 A9 21    LDA #21
,C039 8D 04 D4 STA $D404
,C03C A9 B0    LDA #B0
,C03E 8D 06 D4 STA $D406
,C041 A9 0F    LDA #0F
,C043 8D 05 D4 STA $D405
,C046 4C 31 EA JMP #EA31
,C049 00      BRK
,C04A 00      BRK
```

Disassemblato della routine Beep.

Antireset per Commodore 64

di Massimiliano Aldieri - Milano

Il programma proposto prende spunto dall'articolo sul reset di T. Pantuso apparso su MC di luglio-agosto.

L'utility occupa pochi byte quindi viene posta in memoria sfruttando i byte liberi a partire dalla locazione 679 (\$02A7), dove non intralcia e trova spazio sufficiente.

Prima di dare il <Run> al caricatore Basic, per precauzione salvate il programma su nastro o su disco. Oltre al caricamento della routine in memoria, il caricatore provvede anche a salvare (riga 70) il pezzo di memoria su nastro con il nome "Reset"; per caricarlo, all'occorrenza, basterà il comando: Load "Reset",1,1 (cassetta) e Load "Reset",8,1 (disco).

Commenti

Per ulteriori informazioni sul Reset, vi rimandiamo all'articolo citato dal lettore.

Se, dopo aver dato il <Run>, volete che la routine venga caricata su disco, basterà sostituire la linea 70 con:

```
CLR:SAVE"0:RESET",8
```

```
10 REM --- ANTIRESET DI M. ALDIERI ---
12 REM -----
20 B=679
30 READI:IFI=256 THEN 50
40 POKEB,I: B=B+1: GOTO30
50 POKE43,679AND255:POKE44,2
60 POKE45,733AND255:POKE46,2
70 CLR:SAVE"0:ANTIRESET 1 LM",8
80 DATA 160,3,200,177,43,208,251,200,200,152,160,0,145,43
90 DATA 165,44,200,145,43,133,60,160,0,132,59,162,0,200
100 DATA 208,2,230,60,177,59,208,245,232,224,3,208,242,200
110 DATA 208,2,230,60,132,45,164,60,132,46,96,256
```

Caricatore Basic.

Vi ricordiamo che, con tale operazione, viene salvato direttamente il contenuto del pezzo di memoria contenente la routine (i puntatori sono stati preventivamente spostati, righe 50 e 60). Quando vorremo ricaricare in macchina la routine servendoci dell'indirizzo secondario "1", essa sarà riposizionata esattamente dove è stata prelevata e quindi non avremo più bisogno di usare il caricatore Basic. Per verificare il funzionamento dell'utility proposta, caricate in macchina un qualsiasi programma; premete per qualche istante il pulsante del Reset; caricate la routine (Load "Reset",1,1 o Load "Reset",8,1); effettuate un SYS 679 e riavrete il programma scomparso.

Se volete mantenere in macchina l'utility

```
02A7 A0 03    LDY #03
02A9 C8      INY
02AA B1 2B    LDA (#2B),Y
02AC D0 FB    BNE #02A9
02AE C8      INY
02AF C8      INY
02B0 98      TYA
02B1 A0 00    LDY #00
02B3 91 2B    STA (#2B),Y
02B5 A5 2C    LDA #2C
02B7 C8      INY
02B8 91 2B    STA (#2B),Y
02BA 85 3C    STA #3C
02BC A0 00    LDY #00
02BE 84 3B    STY #3B
02C0 A2 00    LDX #00
02C2 C8      INY
02C3 D0 02    BNE #02C7
02C5 E6 3C    INC #3C
02C7 B1 3B    LDA (#3B),Y
02C9 D0 F5    BNE #02C0
02CB E8      INX
02CC E0 03    CPX #03
02CE D0 F2    BNE #02C2
02D0 C8      INY
02D1 D0 02    BNE #02D5
02D3 E6 3C    INC #3C
02D5 84 2D    STY #2D
02D7 A4 3C    LDY #3C
02D9 84 2E    STY #2E
02DB 60      RTS
```

Disassemblato della routine Antireset.

senza doverla caricare di volta in volta, dovrete rilocarla in una zona Ram che non viene azzerata con il Reset, ad esempio in un pezzetto della parte alta della Ram del Basic, protetto opportunamente.

Scarabeo

di Stefano Liberati - Roma

Prendendo spunto dal programma pubblicato su MC 34 e relativo al gioco Scrabble per il TI 99/4A, ho realizzato la versione per Commodore 64 che ho chiamato "Scarabeo".

Come tutti sanno, lo scarabeo è un gioco da tavolo e in questo caso il computer prende parte passivamente al gioco, limitandosi a svolgere, oltre alla funzione di tabellone, quella di calcolare i punteggi dei vari giocatori. Ovviamente le regole sono quelle ufficiali.

Lo svolgimento del gioco, si può suddividere in 4 fasi:

La prima fase consiste nel comporre una parola con le lettere a disposizione del giocatore, visualizzate sotto al tavoliere: sulla parte destra dello schermo, viene scritto il numero del giocatore di mano. Le lettere vengono stampate in positivo, se sono a disposizione del giocatore, in negativo, se non lo sono. Con i tasti "<" e ">", si può spostare il cursore verso sinistra, o verso destra; con la barra spaziatrice, si cancella tutto. Lo scarabeo (*) può assumere le funzioni di qualsiasi lettera e il computer provvede automaticamente ad usarlo.

Se vi sono scarabei sul tavoliere, ogni giocatore al proprio turno può appropriarsene sostituendoli con la lettera di cui fanno le veci.

Se le lettere a disposizione sono tutte vocali o consonanti, si possono sostituire, saltando il turno, impostando la parola chiave "CMB" e premendo il tasto "RETURN". Si può semplicemente passare la mano, con la parola chiave "PSS".

Dopo aver composto la parola, si preme il tasto "RETURN" e si passa alla fase successiva.

La seconda fase, consiste nel posizionare la parola sul tavoliere. Il primo giocatore la dispone, o in orizzontale, o in vertica-


```

1610 IFLEN(PA#)>1 THEN I120
1620 FORR=0 TO 1
1630 FORR=0 TO 1
1640 C=PEEK(1912):IFC<32 THEN C=C+64
1650 IFSR(R,0)>C THEN I1700
1660 IFASC(PA#)>63 THEN RA#=ASC(PA#)-64:GOTO1662
1661 RA#=ASC(PA#)
1662 POKE1024+SR(P,1),ASC(PA#)
1670 SR(R,0)=0
1680 LS#="LS#+*"+*
1690 R=1:NEXT R:GOTO1130
1700 NEXT R
1710 GOTO1280
1720 V=0:FORVV=1 TO LEN(LS#):A#="MID$(LS#,VV,1):IFR#="*":THEN V=VV
1721 NEXT VV
1722 IFV=0 THEN I1280
1730 C=PEEK(1864+CU):IFC<32 THEN C=C+64
1732 IFC<128 THEN C=C-32
1740 IFC<32 THEN I1280
1750 FORO=0 TO 1
1760 IFSC(O,0)>0 THEN I1820
1770 SR(O,0)=CU-7
1780 R=C+160*(C>90)
1790 POKE1824+CU,42:POKE56096+CU,1
1800 SC=1
1810 O=1:NEXT O:GOTO1370
1820 NEXT O
1830 GOTO1160
1850 HH=38:JJ=700:GOSUB60000
1860 RI#="LT$(PL)
1870 IFPA#="*":THEN I1160
1880 IFPA#="PSS":THEN I3020
1890 IFPA#<>"CMB":THEN I2010
1900 R=0
1910 FORC=1 TO 8
1920 L=ASC(MID$(RI#,C,1))
1930 IFL=650RL=650RL730RL790RL85THEN I950
1940 R=R+1
1950 NEXT C
1960 V=0:FORVV=1 TO LEN(RI#):A#="MID$(RI#,VV,1):IFR#="*":THEN V=VV
1961 NEXT VV
1962 IFC<8 AND O<8-V THEN I1160
1970 SC#="SC#+LT$(PL)
1980 LT$(PL)="*
1990 GOTO3020
2010 A#="*":E=329:S=PEEK(1024+E):GOTO2030
2020 GET#="IFR#="*":THEN I2020
2030 POKE1024+E,S
2033-IFS<27 THEN I2070
2040 IFR#="0":THENSX=1:GOTO2380
2050 IFR#="V":THENSX=48:GOTO2380
2060 IFR#="*":THEN I1160
2070 IFR#="E":THENE=E+40:IFE<1 THEN E=E+40
2080 IFR#="Y":THENE=E+40:IFE<57 THEN E=E+40
2090 IFR#="S":THENE=E-1:IFE<48 THEN E=E+10
2100 IFR#="D":THENE=E+1:IFE<18 THEN E=E-10
2110 S=PEEK(1024+E),102
2130 GOTO2020
2380 EN=-1
2390 FORR=0 TO 1
2400 IFSR(R,0)<20 THEN I420
2410 POKE1024+SR(R,1),SR(R,0)-64
2420 NEXT R
2430 FORR=1 TO LEN(PA#)
2440 C=PEEK(1024+E):IFC<32 THEN C=C+64
2450 O=ASC(MID$(PA#,R,1))
2460 IFC=O THEN I2690
2470 IFC=32 OR C<64 AND C<91 THEN R=LEN(PA#):NEXT R:GOTO3410
2480 FORS=0 TO 1
2490 IFSR(S,0)=R THEN S=1:NEXT S:GOTO2530
2500 NEXT S
2510 P=0:FORPP=1 TO LEN(RI#):B#="MID$(RI#,PP,1):IFB#="CHR$(O)":THEN P=PP
2511 NEXT PP
2520 IFC<8 THEN I2640
2530 P#="FORPP=1 TO LEN(RI#):B#="MID$(RI#,PP,1):IFB#="*":THEN P=PP
2531 NEXT PP
2540 IFF=0 THEN R=LEN(PA#):NEXT R:GOTO3410

```

```

3340 IFR<83 THEN I3320
3350 HH=46:JJ=440:GOSUB60000
3360 PU=PU+PN
3370 RETURN
3380 PU=0
3390 GOTO3370
3400 REM
3410 REM
3420 FORR=0 TO EN
3430 E="TV(R)
3440 P="TB(E)
3450 IFF=1450RP=137 THEN P1=7:GOTO3480
3453 IFF=1360RP=144 THEN P1=3:GOTO3480
3460 P=250:P1=1
3480 POKE1024+E,P:POKE55296+E,P1
3490 FORO=0 TO 1
3500 IFSR(O,1)<O THEN I3520
3510 SR(O,0)=0
3520 NEXT O
3530 NEXT R
3540 LS#="LT$(PL)
3550 GOTO1130
3560 REM FINE PARTITA
3570 FORP=0 TO PL-1
3580 IFF=PL THEN I3660
3590 PU=0
3600 FORR=1 TO LEN(LT$(P))
3610 O=ASC(MID$(LT$(P),R,1))
3620 PU=PU+VL(O-64)
3630 NEXT R
3640 PT<(P)=PT<(P)--PU
3650 PT<(PL)=PT<(PL)+PUTTTT
3660 NEXT P
3670 PRINT"Q"
3680 FORP=0 TO PR-1
3690 HH=56:JJ=360:GOSUB60000
3700 PRINT "SOTTOLOCATORE N.",P+1
3710 PRINT "SOTTO"
3720 REM
3730 PRINT TAB(10);PT<(P);"PUNTI"
3740 REM
3750 NEXT P
3760 PRINT "000"
3770 FORO=1 TO 4000
3780 NEXT O
3790 PRINT "UN'ALTRA PARTITA (S/N)"
3800 GET#="IFR#="*":THEN I3800
3810 IFR#="S":THEN I3840
3820 IFR#="N":THEN PRINT CHR$(142):END
3840 CLR
3900 GOTO10
3920 FORR=1704 TO 2023:POKE R,32:NEXT R
3960 FORP=1 TO LEN(LS#):PRINT "SOTTOLOCATORE N.";TAB(P);MID$(LS#,P,1):NEXT P
3965 RETURN
5000 DATR1,9,17,641,657,649,321,337
5010 DATR4,51,251,407,242,411,256,416,611,607,402,247
5020 DATR42,56,95,134,173,212,446,485,524,563,602,60,124,165,206,452,493,534
5022 DATR75,616
5030 DATR5,13,290,568,288,370,653,645,481,161,177,497,90,129,88,295,394,375
5040 DATR570,529,566,363,324,283
5050 DATR30,1,4,1,4,1,4,4,8,1,0,2,2,2,1,3,10,1,1,1,4,4,0,0,0,0,8
60000 REM * SUONO
60010 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1
60020 W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+24
60030 POKE L,15:POKE A,16+9
60040 POKE H,4*16+15:POKE FH,HH
60050 POKE FL,69:POKE M,33
60060 FORT=0 TO 100:POKE F,0
60070 POKE W,0:POKE H,0:POKE A,0
60080 RETURN

```

Questo programma è disponibile su cassetta presso la redazione. Vedere l'elenco dei programmi disponibili e le istruzioni per l'acquisto a pag. 155.

le, in modo che occupi la posizione centrale. Le parole successive, devono avere almeno una lettera in comune con quelle già stampate. Ad esempio, si può anche aggiungere qualche lettera, in modo da ottenere una parola sensata:

es.
ANDARE
Può diventare
RIANDARE

Per posizionare la parola, si agisce mediante i 4 tasti: "E", "X", "S", "D", in modo da mandare il cursore nella casella desiderata. Premendo "O", la parola viene stampata in orizzontale, premendo "V", la parola viene stampata in verticale. Se, dopo aver spinto "RETURN", ci si accorge di un errore, basta premere la barra spaziatrice.

Valore delle lettere					
L	P	Val	L	P	Val
A	1	12	N	2	6
B	4	4	O	1	12
C	1	7	P	3	4
D	4	4	Q	10	2
E	1	12	R	1	7
F	4	4	S	1	7
G	4	4	T	1	7
H	8	2	U	4	4
I	1	12	V	4	4
L	2	6	Z	8	2
M	2	6	scAr	30	2

Figura 1

Il punteggio, viene calcolato in base alla tabella riportata in figura 1: bisogna però tener presente che il punteggio varia secondo le caselle che occupa; le caselle contrassegnate con "P" e "Q", raddoppiano e triplicano il punteggio di tutta la parola, quelle contrassegnate con "H" e "I", raddoppiano o triplicano il punteggio del singolo carattere che vi si trova.

Nella terza fase il computer visualizza, una alla volta, le parole che si vengono a formare con i vari incroci, con il relativo punteggio: se vi sono errori, cioè se la parola non è consentita, si preme "n"; in questo caso, il computer torna alla prima fase; se no, si preme "s", e il computer continua il calcolo del punteggio. Se la parola è composta da 8, 7 o 6 lettere, vengono aggiunti, rispettivamente 50, 30 o 10 punti; impostando la parola "SCARABEO", si guadagnano 100 punti.

La quarta ed ultima fase inizia quando non ci sono più lettere da assegnare: in questo caso si continua finché un giocatore non piazza tutte le sue lettere. Chi chiude il gioco raccoglie un numero di punti pari alla somma dei valori delle lettere rimaste agli altri giocatori (lo scarabeo viene conteggiato come 30 punti). Ovviamente vince chi raggiunge il punteggio più alto. **MC**



Via Ubaldo Comandini, 49 (Romanina, Il Università) 00173 Roma
Tel. 06/6132394-6132619-2562757 Tx 616248 Eldev-1

"FRIENDLY" MAIL SERVICE

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

DIVISIONE INFORMATICA

LINEA C PLUS II/ELITE III

ELABORATORI

C Plus II A-48 KByte, tastierino numerico, alimentatore 5A, compatibile Apple ... Lit. 680.000
C Plus II B-64 KByte Lit. 730.000
C Plus II C-64 KByte, Z 80 (Dual Processor) Lit. 800.000
C Plus II D-64 KByte, Z 80, 40/80 Colonne Lit. 900.000
Elite III-64 KByte Dual Processor, tastierino numerico, tasti funzione, Basic e CPM Lit. 820.000
Boss 1 con tastiera separata Lit. 920.000

SISTEMI

STARTER 1: C Plus II A + Drive Controller + Driver Mitac meccanica Shugart 5" + Monitor Philips 12" TP 200 + Joy Stick autocentrante Lit. 1.230.000
STARTER 2: C Plus II C + Drive Controller + Driver Mitac 5" + Monitor Philips 12" TP 200 Lit. 1.400.000
STARTER 3 SISTEMA UFFICIO: C Plus II B o Elite III + 2 Drivers Mitac 5" + Drive Controller + Monitor Philips 12" TP 200 + Interfaccia grafica per stampante + Stampante grafica e letter quality 80 Colonne 120 cps + Corso Word Processing Lit. 2.750.000

PERIFERICHE E INTERFACCE

Interfaccia per driver Lit. 74.580
Interfaccia grafica per Epson Lit. 119.000
Interfaccia parallela Centronics Lit. 74.800
RS 232 Lit. 111.700
Via card Lit. 78.320
16K Ram Lit. 92.750
Z 80 Lit. 82.000
80 Colonne Videx Lit. 119.000
80 Colonne con Switch Lit. 161.000
Pal card Lit. 100.525
Forth card Lit. 82.000
Integer card Lit. 93.750
6809 con Software e Manuale Lit. 291.000
Wild Card Lit. 104.500
Driver Mitac 5" meccanica Shugart compatibile Apple Lit. 400.000
Hard Disk Mitac 5/10 M Byte 5 M Lit. 2.900.000
con Adapter per Apple e IBM 10 M Lit. 3.300.000
Driver Slim trazione diretta compatibile Apple Lit. 457.000
Tastiera Mak II 91 Tasti Multitech Lit. 220.000
E moltissime altre. Telefonateci o scrivete. Sconti speciali per scuole, enti pubblici, ditte, giornalisti e rivenditori.

COMPATIBILI IBM

Sistema C IBM compatibile HARD/SOFT con il PC IBM. Versioni:
C IBM A: Microprocessore 8088, 128K RAM grafica colore, doppio drive slim 5" 360 KB, monitor 12" verde o ambrata + pacchetto 5 programmi Lit. 3.500.000
C IBM B: come C IBM A ma con un drive 360 K e un Winchester 10 MB Lit. 6.000.000

STAMPANTI

Stampante Epson RX 80 F/T Lit. 765.000
Stampante Epson FX 80 Lit. 1.150.000
Stampante Epson FX 100 Lit. 1.600.000
Stampante Panasonic F/T grafica e letter quality 80 Colonne 120/cps, interfaccia parallela Apple Lit. 1.050.000
Stampante Panasonic grafica 80 Colonne 120/cps, interfaccia parallela Apple Lit. 950.000
Stampante PX 80, 80 cps, grafica bidirezionale, frizione, trattore, compatibile EPSON 80 RX FT Lit. 680.000

MONITORS

Monitor Philips TP 200 12" fosfori verdi Lit. 160.000
Monitor Hantarex CTM 2000 12" fosfori verdi, ambrata Lit. 200.000
Monitor Hantarex CTM 2000 15" fosfori verdi, ambrata Lit. 305.000

FLOPPY DISK

SKC 5" singola faccia, doppia densità Lit. 3.800
SKC 5" doppia faccia, doppia densità Lit. 4.700
ed inoltre DATALIFE, FLEXETTE, VEREX.

CONDIZIONI DI FORNITURA

Tutti i prezzi salvo diversa indicazione si intendono IVA esclusa. Non possiamo accettare ordini privi del tagliando o sua fotocopia.
Puoi effettuare il pagamento tramite: vaglia postale, assegno circolare o assegno postale o contrassegno intestandolo a: ELECTRONIC DEVICES Srl Via Ubaldo Comandini, 49 - 00173 Roma
PER FAVORE, NON INVIARE DENARO CONTANTE. Incas- seremo gli assegni solo a spedizione effettuata. Le spese di spedizione saranno addebitate alla consegna.
Consegna immediata al ricevimento ordine (se disponibile in magazzino).
I prezzi indicati non subiranno variazioni per almeno 30 gg. Una tua visita presso i ns. uffici sarà molto gradita. Per informazioni puoi telefonare tutti i giorni al: 06/ 6132394 - 6132619 - 2562757 (Chiedere della Divisione Informativa).
NOTE:
I prezzi si intendono I.V.A. esclusa e f.co ns. Magazzino. I Prezzi relativi a detto listino sono stati stilati in base al cambio del US\$ 1 US\$ = Lit. 1.670 e sono quindi soggetti a variazioni.



SCONTI PARTICOLARI AI SIGG. RIVENDITORI!!!

**PER IL TUO
COMMODORE 64**

EASY COMPUTING

Ora EASY COMPUTING
ti dà una mano per far funzionare
al meglio il tuo COMMODORE 64.
Una organizzazione amica ed efficace
famosa in Europa, e da oggi anche in Italia.

EASY COMPUTING ti offre la più vasta gamma di prodotti originali per il COMMODORE 64, tradotti in italiano, per un immediato utilizzo, sia nel campo professionale che nel tempo libero. Con il vantaggio di ricevere tutta la documentazione relativa al programma che ti interessa direttamente a casa tua. Basta compilare il coupon o scrivere direttamente a EASY COMPUTING - Via A. Bertani 24 - 50137 Firenze.

Questi i principali programmi che EASY COMPUTING ha selezionato per te:

SUPERSOFT - MUSIC MASTER, BUSICALC 2, BUSICALC 3, TOOLKIT, VICTREE, ZOOM, INTERDICTOR PILOT, MIKRO ASSEMBLER e una scelta di VIDEOGAMES intelligenti.

ABACUS - ZOOM PASCAL, SUPER DISK UTILITIES, SCREEN GRAPHICS, ULTRABASIC, SYNTHY 64, VIDEOBASIC, GRAPHICS DESIGNER, TAS, CADPAK, CHARTPAK.

VIZA - VIZASPELL, VIZAWRITE.

ANIROG - Per la prima volta in Italia decine di videogames originali, considerati come i più elaborati e affascinanti del mercato europeo.

OXFORD PASCAL, HARDCOPY.

HARDWARE - SUPERSKETCH, VIDEO GRAPHIC DIGITISER, LIGHT PEN, 4 SLOT MOTHERBOARD.
INTERFACCE: SERIELINK/RS, SERIELINK, CENTROSERIAL, PRINTLINK, etc.



EASY COMPUTING
VIA A. BERTANI 24 FIRENZE

Sono interessato a ricevere il catalogo generale EASY COMPUTING, gratuitamente e senza impegno, al seguente indirizzo:

Nome _____
Cognome _____
Indirizzo _____
Città _____ CAP _____
Professione _____
Tel. _____

MC