

# software MBASIC

*A differenza delle puntate precedenti nelle quali abbiamo parlato di alcune istruzioni fondamentali dell' MBASIC, con questa puntata iniziamo la pubblicazione del "software dei lettori", un po' per uniformarci alle analoghe rubriche di MC, un po' perché è giusto lasciare lo spazio a dei programmi che, essendo scritti in MBASIC, sono "versuali" e cioè possono girare tranquillamente su qualsiasi personal dotato di tale interprete.*

*Va da sé che i programmi che via via presenteremo dovranno essere totalmente sprovvisti di istruzioni particolari quali le ben note PEEK e POKE, come pure istruzioni grafiche o "sonore" particolari di un certo personal computer.*

*Invitiamo i lettori che ci inviano i programmi ad indicare su quale personal è stato realizzato il loro programma, quale versione dell' MBASIC gira su tale computer ed eventuali annotazioni, oltre ad una esaurente spiegazione di cosa fa il programma, ecc.*

*Questa volta presentiamo un "avventura in italiano con l' MBASIC", redatta per il personal computer MZ80B della Sharp, nella versione 5.2 dell' MBASIC.*

*In questo caso, l'unica linea di programma che può e deve essere cambiata per adattare il programma stesso al proprio computer è la linea 3.*

*In tale linea vengono raggruppati tutti i caratteri di controllo del video, del cursore e dell'avvisatore acustico: in particolare, in funzione del proprio personal bisognerà variare i valori posti tra parentesi delle varie CHR\$.*

*Inoltre con l'istruzione WIDTH si può stabilire il numero di colonne visibili sullo schermo.*

*Lasciamo dunque la parola al nostro lettore.*

## Risveglio in astronave

di Mario Pettenghi - Milano

Chi possiede un Commodore 64 o uno ZX Spectrum probabilmente sa cosa significa passare una notte insonne tentando di fuggire dalla prigione dei folletti, cercando una barca per oltrepassare il Fiume Nero, o esaminando oscure stanze in un castello

alla ricerca di una torcia o di un po' di cibo...

Sulle pagine di MCmicrocomputer sono già approdati alcuni servizi sugli avventure-game, compresi anche alcuni listati.

Il fascino di questo tipo di giochi è sottile, o si amano o si odiano. Hanno però diversi assi nella manica, per acquistare nuovi adepti. Per prima cosa non è necessario avere riflessi da pilota di formula 1 per abbattere marziani e mostri, quindi anche i parenti non addetti possono giocarci. Anzi, proprio loro sono le prime vittime: immaginate che impressione provano davanti alla tastiera, quando il calcolatore sembra "capire" gli ordini impartiti! "APRI LA PORTA", e i cardini cigolano...

Purtroppo si trovano in vendita per lo più avventure in inglese e americano (non immaginate quanto siano differenti!), tranne un ottimo esperimento italiano "Avventura nel Castello", per Apple II. Senza voler competere con prodotti professionali, questa "Astronave Farmer" vuole essere un invito a scoprire che scrivere un'avventure non è poi tanto difficile, e può addirittura essere più divertente che giocarla!

Il programma è scritto in MBasic 5.2 e non usa funzioni o procedure misteriose, per cui la conversione per altri personal non dovrebbe essere particolarmente difficoltosa.

In breve le istruzioni: si è stati risvegliati improvvisamente dall'ibernazione a bordo della vostra astronave. Cercate di scoprire il perché e agite di conseguenza. Non avete precise informazioni sulla natura del vostro compito: maggiori dettagli dovete scoprirla nel corso del gioco stesso. L'avventura terminerà quando avrete completato i vostri compiti, e un debito messaggio vi avverterà della cosa. Un consiglio sottobanco: corrompete uno o più amici per copiare il listato. Eviterete di scoprire troppe cose in anticipo e potrete gustarvi il gioco dalla prima all'ultima fase.

L'interprete di questa avventura riconosce due tipi di comandi: ordini diretti e frasi (verb + soggetto). NORD, AIUTO, ESAMINA, sono ordini diretti. APRI LA PORTA, PRENDI IL CACCIAVITE, E-

SAMINA IL PAVIMENTO sono frasi. Non è necessario utilizzare solo due o tre parole: APRI PORTA, APRI LA PORTA, APRI SELVAGGIAMENTE LA MALEDETTA PORTA, hanno lo stesso significato e producono lo stesso effetto. Ci sono due comandi che vi devo segnalare: "VOCABOLARIO" che elenca i verbi riconosciuti dall'interprete, "AIUTO", che può, talvolta, fornire qualche consiglio opzionale. Tracciate una mappa dei locali che esplorate, un'avventura ben mappata è un'avventura per metà risolta. Se volete pasticciare con il listato, divertitevi, ma fatemi conoscere eventuali migliorie... (Non se ne abbiano a male i discepoli del professor Wirth: strutturare un'avventure in Basic è una sfida! Si cade per forza, prima o poi in qualche decina di GOTO...).

MC

### Inviare i vostri programmi

Alcuni lettori ci chiedono, nelle loro lettere, come sottoporre i loro programmi a MC.

È semplicissimo: registrate i vostri lavori su cassetta o disco (se il programma è proprio molto corto può bastare il semplice listato: certo, la cassetta non guasta mai...), corredatevi dell'opportuna documentazione e spedite il tutto alla redazione, indicando magari sulla busta la rubrica interessata.

Tutti i programmi che arrivano sono esaminati ed i migliori pubblicati.

Purtroppo non possiamo restituire, per ragioni organizzative, il materiale che viene inviato, anche in caso di mancata pubblicazione.

Ricordatevi che migliore è la documentazione, maggiore è la possibilità che il vostro lavoro venga pubblicato: spiegate quindi chiaramente il funzionamento del programma ed accudete tutto quello che pensate possa essere utile (elenco variabili e via dicendo). Soprattutto non dimenticate di indicare il vostro nome ed indirizzo (qualche volta succede!) e, se possibile, il numero telefonico.

Ah, quasi dimenticavamo: naturalmente è previsto un compenso, che varia normalmente tra le 30 e le 100.000 lire, a seconda della qualità del lavoro inviato.

```

1 REM ASTRONAVE FARMER (c) 1983 Mario Pettenghi & MComputer
0 DEFINT A-Z:CLS=11:UP$=CHR$(11):DOWN$=CHR$(10):DOS$=CHR$(11):DO$=CHR$(10):RI$=CHR$(12):BE$=CHR$(7)
1 DIM CO$(8),VS$(11):SOG$(20),DGS$(10),FL(9)
3 CLS:$=CHR$(26):HDS$=CHR$(21):UP$=$=CHR$(11):DO$=$=CHR$(10):RI$=$=CHR$(12):BE$=$=CHR$(7)
4 WIDTH 78

10 GOTO 500
20 LINE INPUT "COSA DEVO FARE? ":"$FR$:PRINT#X=0$Y=0
30 FOR J=1 TO CO$ IF INSTR(1,FR$,$CO$(J))>0 THEN X=J
40 NEXT X TO GO$UB 100,100,100,100,800,9500,9700:IF X THEN RETURN
50 FOR J=1 TO VE$:IF INSTR(1,FR$,VE$(J))>0 THEN X=J
60 NEXT:FOR J=1 TO SOG$UB INSTR(1,FR$,SOG$(J))>0 THEN Y=J
70 NEXT X TO GO$UB 1000,1100,1200,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900,1920:IF X
THEN RETURN
80 PRINT DO$:$BE$;"SARO' STUPIDO MA NON TI CAPISCI!":DO$:GOTO 20
90 NO$=0:E$=0:S$=0:IF .PRINT#X=1:RETURN
91 IF LD$=0 THEN ON LD=20 GO$UB 2210,2220,2230,2240,2250,2260:GOTO 94
92 ON LD=10,GO$UB 2000,2010,2020,2030,2040,BE$=0:GOTO 20
93 ON LD=15,GO$UB 2150,2160,2170,2180,2190,2200
94 PRINT#PRINT#DIREZIONI POSSIBILI:";:IF N THEN PRINT"nord ";
95 IF E THEN PRINT "est "
96 IF S THEN PRINT "sud "
97 IF O THEN PRINT "ovest ";
98 IF D THEN PRINT "nord ";
99 RETURN
100 IF LD=2 AND X=3 AND FL(1)=0 THEN PRINT "LA PORTA DI SICUREZZA E' BLOCCATA!""
101 IF LD=10 AND Y=2 AND DGS$(3) THEN PRINT"SOLO GLI UFFICIALI POSSONO ENTRARE!":
102 IF LD=17 AND FL(6)=0 AND X=4 THEN PRINT "IL PORTELLONE NON SI APRE!!":RETURN
N
103 IF LD=17 AND X=4 AND FL(4)=0 THEN PRINT"VUDI USCIRE DALLA NAVE MENTRE E' IN
VOLO! IDIOTA.":RETURN
104 IF D$=0 THEN 150 ELSE LD=0:RETURN
105 PRINT "Non posso andare in questa direzione...":PRINT:RETURN
200 PRINT "OGGETTI VISIBILI:";:RETURN
210 ON X GOTO 110,120,130,140
220 NEXT:IF FL=1 TO DGS$(1) AND DGS$(2)=0 THEN PRINT TAB(19);DGS$(4):FL=1
230 IF LD=8 AND FL(2)=0 THEN GOTO 9100
300 PRINT STRING$(78,"-")$:RETURN
500 FOR J=1 TO CO$ READ CO$(J):NEXT
540 FOR J=1 TO VE$:READ VE$(J):NEXT
550 FOR J=1 TO SOG$UB READ SOG$(J):NEXT
560 FOR J=1 TO DGS$UB READ DGS$(J):NEXT
590 LD=1:PRINT CL$":RETURN
600 PRINT STRING$(78,"-")$:GOSUB 90
610 PRINT:GOSUB 200
620 PRINT:GOSUB 20
630 GOTO 600
1000 IF Y=0 THEN PRINT "Non ci trovo nulla di interessante!":RETURN
1010 IF LD=2 AND Y=10 THEN PRINT"E' una porta di sicurezza. Poi aprirla con la
sua scheda di iconoscimento.":RETURN
1020 IF LD=4 AND Y=11 THEN PRINT"E' di metallo, ma lo sportello non ha serrature
o linguaggio. Un appassionato":PRINT#di computer sa
prebbe certo come decifrare...":RETURN
1030 IF LD=6 AND Y=13 AND DGS$(3)=69 THEN PRINT"Era il comandante C.P.Ustinov. Gr
anova. Non ha soldi in tasca, ma ha una brutta cera."DGS$(3)=6:RETURN
1040 IF LD=18 AND Y=16 AND FL(3)=0 THEN PRINT"C'e' scritto qualcosa in un vecchi
o sentono di leggere il codice di uscita":FL(6)=1:RE
TURN
1050 IF LD=21 AND Y=18 AND DGS$(8)=21:RETURN
1090 PRINT "#mi bruciano gli occhi dallo sforzo.":RETURN
1100 FL=0:IF Y=0 THEN 1115
1102 IF LD=6 AND Y=13 THEN PRINT"No, amico, chiedilo a Frankensteini":RETURN
1103 IF LD=4 AND Y=2 THEN PRINT"No, non vale la pena non e' nemmeno digitale.":RE
TURN
1104 IF LD=5 AND Y=3 THEN PRINT "#bloccato con una catena!":RETURN
1109 FOR J=1 TO DGS$UB IF INSTR(1,0,DGS$(J),SOG$(J))>0 THEN FL=J
1110 NEXT

```

(continua a pagina 162)

**3 (segue da pagina 161)**

```

2055 N=2:S=7:RETURN
2056 PRINT"Eccomi in una grande stanza. Ci sono porte dappertutto. Sono vicino a
    i cuori."PRINT"non e' di mio
    gusto ma supporto stoicamente il fatto."
2057 N=6:I=9:S=10:O=8:RETURN
2058 PRINT"Sono nella cabina del comandante. L'oblo' di fronte a me e' incrinato
    . La "PRINT"temperatura e' di settanta gradi, le rad
    i azioni sono mortali."
2075 O=7:RETURN
2080 PRINT"Questo e' l'armoria. Gli scaffali sono vuoti, siamo in missione pacif
    ica."PRINT"La porta a est e' chiusa e non vedo come
    aprirla...""
2090 PRINT"spelore della galassia da un oblo' trini
    lot."PRINT"e' un corridoio bloccato da un robot in avaria. A sud vedo
    9095 E=11:N=7 : RETURN
    2100 PRINT"Ecco la sala ufficiali. C'e' un ascensore con le porte spalancate. Un
        tavolo."PRINT"pieno di bicchieri (vuoti). Vedo a es
        t una sala con pannelli di controllo."
    2105 E=13:N=10:RETURN
    2110 RETURN: REM Pardon!
    2120 PRINT"E' la sala controllo traffico. Di fronte a me c'e' un pulsante con la
        scritta "PRINT". Interruttore ascensore, mi sembra
        troppo bello...""
    2125 O=11:RETURN
    2130 PRINT"vedo l'ascensore, ora inutilizzabile. Sono in un lungo corridoio."
    PRINTA ovest c'e' la sala di sbarco, a est la sala
    dal computer."
    2135 E=15:U=17:RETURN
    2140 PRINT"Sono nella sala del computer. Vedo i giganteschi banchi di memoria de
    lla."PRINT"Si nclair, e le tastiere a sfioramento. So
    no vicino alla sala controllo.""
    2145 N=18:I=6:O=14:RETURN
    2150 PRINT"La sala controllo. Di fronte a me c'e' il drive per floppy disc, ma
    c'e' "PRINT"anche una telecamera a dali; aspetto molto
    sinistro...""
    2155 O=15: IF OGG(3)=0 THEN 9110
    2156 RETURN
    2160 PRINT"ECCO la sala per lo sbarco. A ovest c'e' il portello elettronico, a
    est un "PRINT"lungo corridoio ben illuminato."
    2165 O=19:I=14:RETURN
    2170 PRINT"Questo e' la sala controllo sbarco. C'e' un terminale acceso, un vccc
    li tosti codivendenti!""
    2175 S=15:RETURN
    2180 PRINT "Sono sbarcato. Il cielo e' verde chiaro. Spira un dolce vento. A ove
    st vedo."PRINT"una costruzione. A nord una caverna.
    Un sentiero porta a sud."
    2185 N=20:S=22:E=17:RETURN:I=21
    2190 IF OGG(8)=-1 THEN 9200
    2192 PRINT"l'interno della caverna e' piu` buio che in un adventure... I rumori
    sono."PRINT"alrettanto ripugnanti. Animai di Scott A
    dams, aiutami tu!"
    2195 S=19:RETURN
    2200 REM
    2210 PRINT"sono all'interno di un tempio alieno. C'e' un grande altare con una s
    tatua."PRINT"di uno scarafigio a trenta braccia, c'
    e' odore di insetti.""
    2215 E=19:S=23:RETURN
    2220 PRINT"Sono su una collina. Il panorama sotto di me` e` entusiasmante. Vedo
    villaggi."PRINT"Alieni, carri trainati da strani animali e la reclame della cocacola."
    2225 N=19:RETURN
    2230 PRINT"sono in una grande sala con dipinti alle pareti, gioielli e armi. Da
    lla Porta."PRINT"est scorgo il resto del villaggio
    , ma una forza misteriosa non mi permette di proseguire."
    2235 N=21:RETURN
    2240 PRINT"Questo e' la sala addestramento colonizzatori. Non riesco a orientarm
    i."PRINT"ci sono strane attrazzature in ogni punto.
    2245 E=25:S=24:N=25:O=24:RETURN
    2250 PRINT "Sono sempre nei locali di addestramento. Non conosco quest'area dell
    a nave."
    2255 S=26:N=24:E=24:I=0:O=25:RETURN
    2260 PRINT "Questo e' la sala addestramento colonizzatori. Non riesco a orientar
    mi."PRINT"Ci sono strane attrezzature in ogni punto
    ***:NOTE PER LA CONVERSIONE***
```

I caratteri per il controllo dello schermo sono tutti alla linea 3

```

CLs=Clear Screen
RIS=Cursor Right
DOS=Cursor Down
WIDTH 78: sostituire 78 con il numero di colonne del vostro monitor.

(I codici attuali sono per Sharp MZ80B e ADM 3A+ compatibili).
```

# 7 Note Bit

Oggi la musica si impara così.



Aut. D.M. 4/275256 del 2/3/85

Il 1985 è l'anno mondiale della musica... preparati con 7 note Bit, la nuova, fantastica opera che in soli 15 fascicoli quattordicinali (ciascuno corredato da una cassetta software per Commodore 64) ti insegna veramente la musica. E puoi suonare subito

Non perdere il primo numero. Pensa, compresa nel prezzo c'è anche la stupenda tastiera professionale per il tuo Commodore 64.



**GRUPPO  
EDITORIALE  
JACKSON**  
San Francisco - Londra - Milano

IN COLLABORAZIONE CON **SIEL**

....E VINCI 30 STRAORDINARI  
COMMODORE PLUS/4



GRUPPO ETHOS