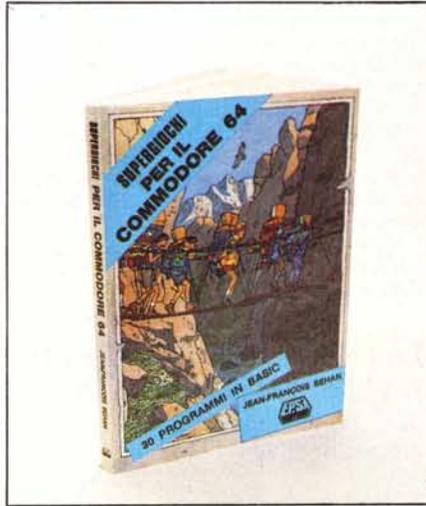


Supergiochi per il Commodore 64

di Jean-Francois Sehan
 Edizioni E.P.S.I.
 Distribuzione: ETMI
 Via Basilicata
 20098 S. Giuliano Milanese (MI)
 ISBN 88-7688-601-X-Edizione I - 1985
 24 x 17
 184 pagine
 lire 19.000



Dopo un filone di libri a scopo didattico sui primi rudimenti d'uso del computer, non poteva mancare un altro tipo di letteratura attraverso la quale vengono proposti dei programmi da battere personalmente e far girare, che introducono in un campo abbastanza interessante e stimolante. Con i programmi in macchina, se l'utente è abbastanza stimolato, può infatti cominciare le sue prime modifiche ed entrare un po' più da vicino nell'affascinante mondo della programmazione.

Questa volta sono di scena i giochi che la EPSI ci propone in un testo abbastanza valido dal punto di vista didattico per la sua struttura intrinseca. Il libro è una traduzione dell'opera francese di Sehan dal titolo originale "A l'affiche le Commodore 64" che in italiano diventa "Supergiochi per il Commodore 64". Come si intuisce dal titolo, nel testo viene presentato un

certo numero di programmi attraverso i quali, oltre a prendere dimestichezza con un certo tipo di programmazione, è possibile anche divertirsi un po' servendosi delle proposte dell'autore.

L'opera è divisa sostanzialmente in quattro blocchi. Nel primo vengono illustrati alcuni giochi di abilità, quattro per la precisione, attraverso i quali è possibile sondare i riflessi del giocatore. La seconda parte è invece dedicata ad un certo numero (14) di giochi di riflessione, meno movimentati dei precedenti, che inducono alla

concentrazione e alcuni dei quali potrebbero essere validi come test per sondare la qualità del ragionamento del giocatore. Nella terza parte invece vengono proposti tre giochi d'azzardo, che in un libro di giochi non guastano mai. Infine l'ultima sezione del testo non riguarda dei giochi veri e propri, cioè un punto di vista prettamente ludico (ha infatti come titolo "Programmi di abilità"). Tanto per rendere l'idea, in quest'ultima parte troviamo un editore di sprite, un programma di calendario, uno che permette di disegnare sullo schermo ecc.

I programmi proposti non sono molto lunghi (la maggior parte non occupa più di una pagina di libro) e quindi la loro battitura non dovrebbe risultare eccessivamente noiosa. Dopo alcune righe introduttive, per ciascuno di essi viene proposta l'hard copy dello schermo la quale riproduce ciò che dovrebbe comparire dopo il <run> se non sono stati commessi errori di battitura. Di seguito viene riportato il diagramma di flusso del programma e quindi il listato vero e proprio. A questo punto il programma viene segmentato e ciascun segmento, comprendente un certo numero di linee, viene discusso in maniera abbastanza soddisfacente.

Un'ultima nota di riguardo merita una scheda conclusiva nella quale vengono riassunte le variabili utilizzate ed i nomi che esse assumono nell'ambito del programma. Con questo ulteriore accessorio, diventa abbastanza facile entrare nella logica di funzionamento dei vari segmenti e provare eventualmente a modificarli secondo le proprie necessità.

Tommaso Pantuso

Speciali confezioni, in formato economico, studiate appositamente per la pulizia dei minicomputers, contengono prodotti, facili da usare, che assicurano una corretta protezione dei video, tastiere, drive 3 1/2, 5 1/4. In vendita anche presso i negozi Buffetti.

TUTTO PER LA PULIZIA DEL COMPUTER

presente alla SMAU
 pad. 15/1 stand C 09

La polvere, il fumo, le contaminazioni esterne, possono deteriorare le apparecchiature o cancellare i dati. Un costante uso dei prodotti pulizia, mantiene inalterati dischi, nastri, superfici, carte di credito, ecc. Tutti i prodotti sono omologati dalle migliori case produttrici di drive.



fornisce ogni altro tipo di accessorio per computer.

Distributore esclusivo per l'Italia



00199 Roma, Via Catalani, 23 - Tel. 8392646-8393438 - Telex 621288