

Grafica e animazione con gli Apple II

di Phil Cohen

Edizione McGraw-Hill Book Co GmbH

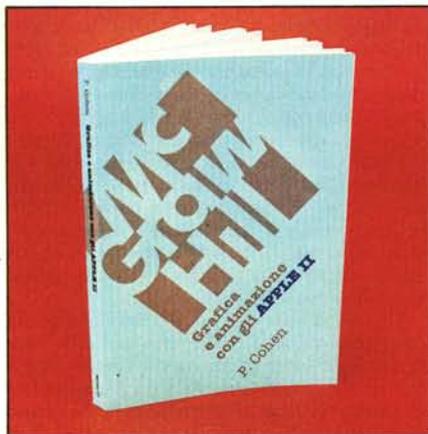
Distribuito da: Messaggerie Libri s.p.a.

Via Giulio Carcano, 32

20141 Milano

ISBN 88.7700.015.5

162 pagine — Lire 17.000



La grafica è una delle espressioni più interessanti dell'arte programmatoria. L'Apple poi possiede molte istruzioni appositamente dedicate alla grafica ed alcune poi specifiche per l'animazione. Ma in che modo usare queste istruzioni a volte molto strane, e quali sono i problemi che bisogna risolvere prima di affrontare un programma di grafica? A queste domande risponde il volume di P. Cohen. Risponde con esempi delle istruzioni grafiche, con mappe di memoria, con spiegazioni dettagliate e disegni illustrativi. Spiega con chiarezza tutte le formule di geometria utilizzate e il calcolo vettoriale, strumenti indispensabili della grafica tridimensionale. Tanti i programmi completi, molti di gioco, altri di utility; ma tutti esaurientemente commentati ed illustrati.

Un libro soprattutto da studiare, magari con il computer a fianco per qualche prova, scritto in italiano semplice e chiaro, e per maggiore chiarezza sono state tradotte in italiano anche le scritte dentro i programmi e le REM.

In appendice il sistema di numerazione binario, l'uso della stampante, i comandi di grafica e una serie di tabelle tra cui la mappa della memoria grafica, i codici ASCII e i codici delle parole riservate.

Un testo utile in conclusione per chi vuole affrontare una volta per tutte il problema della grafica su un computer come l'Apple II.

Valter Di Dio

La pratica dell'Apple II+, IIe

1. periferiche e gestione dei file

di Nicole Bréaud-Pouliquen

116 pagine — Lire 12.000

2. linguaggio macchina e Assembler del 6502

di N. Bréaud-Pouliquen e D. - J. David

216 pagine — Lire 22.000

Edizione: E.P.S.I. (1985)

Distribuito da: ETMI

Via Basilicata

20098 S.Giuliano Milanese (MI)

ISBN 88.7688.211.1

ISBN 88.7688.216.2

Nel primo volume viene trattata tutta la parte relativa al sistema operativo DOS 3.3 dell'Apple II: accesso ai file, strutture dati, liste concatenate e tutti i 'trucchi' del DOS: come sono registrati i dati sul disco, la RWTS e tutti i comandi spiegati uno per uno. La parte relativa alle periferiche è invece centrata sulla stampante; quindi caratteri di controllo, tipo di stampe e grafica. Un secondo capitolo sulle periferiche spiega il funzionamento della scheda orologio originale Apple, un accessorio utile, ma poco diffuso tra gli utenti. Con la scheda orologio-calendario sono stati rilevati i tempi di ordinamento di 1024 elementi fatti con ben sei tipi diversi di ordinamenti compreso il velocissimo Quick Sort. In



appendice l'uso del comando EXEC che permette di creare una sequenza automatica di comandi dal disco e una lista, piuttosto scarna, di programmi per Apple.

Molto più interessante, per i programmatori in linguaggio macchina, il secondo volume, che al di là del semplice manuale del 6502 è una vera e propria miniera di informazioni sull'Apple IIe, informazioni che erano fornite con il manuale del vecchio Apple e quindi mancati delle nuove possibilità operative dell'Apple IIe. La parte più importante di questo volume si trova quindi nelle ricche appendici che riportano anche i principali punti di entrata delle routine del Basic Applesoft, delle nuove ROM IIe e dei programmi di utility della scheda 80 colonne più RAM.

Tutto il testo è invece destinato all'apprendimento del linguaggio macchina del 6502, si comincia dall'algebra binaria fino ai complessi tipi di indirizzamento del microprocessore 6502. Sin dalle prime pagine si cominciano a scrivere programmi in linguaggio macchina, alcuni dei quali molto utili, ad esempio uno dei primi esempi presenta un Bubble Sort in Assembler. A proposito dell'Assembler un intero capitolo è dedicato al LISA.

Al termine di ciascun capitolo una serie di domande-esercizio, le cui risposte sono in fondo al volume, permettono di verificare passo passo il proprio apprendimento. L'esposizione è delle più chiare e la traduzione perfetta. Un libro quindi indispensabile a chi voglia sviluppare applicazioni semiprofessionali sul proprio Apple IIe.

Valter Di Dio

Gruppo

COSMIC®

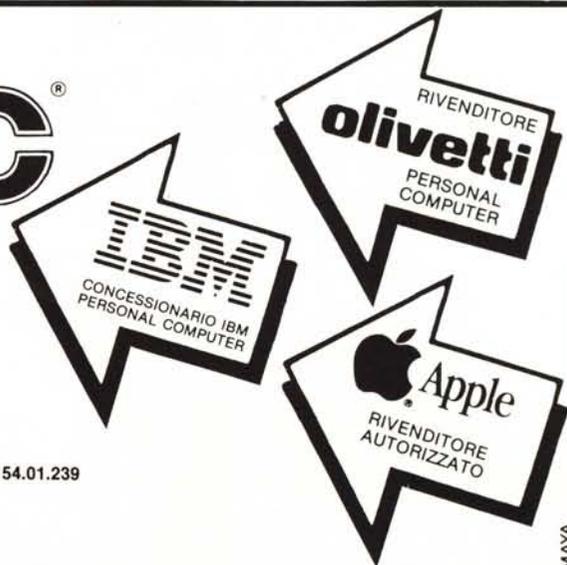
**VENDITA - ASSISTENZA TECNICA
 SVILUPPO SOFTWARE - PERIFERICHE - ACCESSORI**

SEDE E UFFICI COMMERCIALI: Roma - Via Viggiano, 70 - Tel. 54.01.326 - 54.23.278 - 54.01.239

COMPUTER SHOP: Roma - Via Vespasiano 56/B - Tel. 35.81.606

Ostia - Via delle Gondole, 168-170 - Tel. 56.90.866

ASSISTENZA TECNICA: Roma - Via Viggiano, 70



MAYA