

J. Heilborn, R. Talbott
GUIDA AL COMMODORE 64
ISBN 88770001-5
C. A. Street
LA GESTIONE DELLE INFORMAZIONI CON LO ZX SPECTRUM
ISBN 88770002-3
T. Woods

L'ASSEMBLER PER LO ZX SPECTRUM
ISBN 88770003-1
R. Jeffries, G. Fisher, B. Sawyer
DIVERTIRSI GIOCANDO CON IL COMMODORE 64
ISBN 88770004-X

G. Bishop
PROGETTI HARDWARE CON LO ZX SPECTRUM
ISBN 88770005-8
H. Mullish, D. Kruger

IL BASIC APPLESÖFT
ISBN 88770006-6
N. Williams

PROGETTAZIONE DI GIOCHI D'AVVENTURA CON LO ZX SPECTRUM
ISBN 88770007-4
H. Peckham

IL BASIC E IL PC-IBM IN PRATICA
ISBN 88770008-2
H. Peckham

IL BASIC E IL COMMODORE 64 IN PRATICA
ISBN 88770009-0
S. Nicholls

TECNICHE AVANZATE IN ASSEMBLER CON LO ZX SPECTRUM
ISBN 88770010-4
K. Skier

L'ASSEMBLER PER IL COMMODORE 64 E IL VIC-20
ISBN 88770011-2
S. Kamins, M. Waite

PROGRAMMAZIONE UMANIZZATA IN APPLESÖFT
ISBN 88770012-0
A. Pennell

GUIDA ALLO ZX MICRODRIVE E ALL'INTERFACE 1
ISBN 88770013-9
P. Cohen

GRAFICA E ANIMAZIONE CON GLI APPLE II
ISBN 88770015-5
C. Duff

GUIDA AL MACINTOSH
ISBN 88770016-3
G. Kane

IL MANUALE MC68000
ISBN 88770017-1
P. Hoffman, T. Nicoloff

IL MANUALE MS-DOS
ISBN 88770018-X
S. Nicholls

GRAFICA AVANZATA CON LO ZX SPECTRUM
ISBN 88770020-1
L. J. Graham, T. Field

GUIDA AL PC-IBM
ISBN 88770021-X
T. Field

COME USARE MACWRITE E MACPAINT
ISBN 88770022-8
P. Scharf

GENITORI NELL'ERA DEL COMPUTER
pag. 256, L. 19.000, ISBN 88770023-6
H. Peckham

IL BASIC E GLI APPLE II IN PRATICA
pag. 312, L. 28.000, ISBN 88770024-4
G. Maimis

IL MANUALE PRODOS
pag. 200, L. 25.000, ISBN 88770027-9
S. Harrington

COMPUTER GRAPHICS - CORSO DI PROGRAMMAZIONE
pag. 520, L. 39.000, ISBN 88770061-3
C. L. Morgan, M. Waite

IL MANUALE 8086/8088
pag. 368, L. 35.000, ISBN 88770025-2
W. A. Ettlin, G. Solberg

IL BASIC MICROSOFT
pag. 440, L. 38.000, ISBN 88770030-9
O. Lecarme, J. L. Nebut

PASCAL - GUIDA PER PROGRAMMATORI
pag. 300, L. 29.000, ISBN 88770062-6

SOFTWARE

C. A. Street
PROFILE 2 - FOGLIO ELETTRONICO INTEGRATO PER LO ZX SPECTRUM
cassetta, L. 24.000, ISBN 88770090-2
S. Nicholls

ROUTINES IN ASSEMBLER PER LA GRAFICA AVANZATA CON LO ZX SPECTRUM
due cassette, L. 24.000, ISBN 88770090-3
A. Bleasby

ASSEMBLER/DISASSEMBLER PER IL COMMODORE 64
cassetta, L. 24.000, ISBN 88770090-4
ACS Software

ZX SPECTRUM MONITOR
cassetta, L. 24.000, ISBN 88770090-5

**TITOLI
IN LINGUA
ITALIANA**

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ



**MICRO
SYSTEMES**

settembre '85

Gli avventurieri dell'immagine informatica

Su MicroSystemes di settembre, un supplemento di 64 pagine, dal pittoresco titolo "Gli avventurieri dell'immagine informatica", viene interamente dedicato alla grafica con il computer. Esso spazia dai problemi tecnici ad essa correlati fino alla grafica come arte in senso stretto e quindi fenomeno culturale.

L'immagine informatica è in effetti un fenomeno in netta evoluzione e nella nostra vita privata e professionale occupa posti sempre più importanti. A tale scopo tutta un'industria specializzata è protesa verso la realizzazione di sistemi grafici sempre più sofisticati che offrono, a basso costo, la possibilità di sintesi e animazione di figure in due o tre dimensioni. Le rappresentazioni grafiche in tutte le loro forme hanno quindi un brillante avvenire perché sostanzialmente investono alcuni degli aspetti più importanti della nostra epoca: dall'ausilio all'ingegneria agli orizzonti che si prospettano in campo artistico.

Non dimentichiamo che fin dagli inizi degli anni '70 l'industria ha dedicato buona parte delle sue energie alle immagini di sintesi tridimensionali (settore di cui dal '62 in poi si era occupata prevalentemente l'industria militare) che ormai hanno invaso i nostri schermi, soprattutto nel campo dello spettacolo (cinema e pubblicità). Esse rimpiazzano egregiamente i vecchi bozzetti e, a differenza di questi, si prestano ad ogni sorta di manipolazione e presentano dei costi più moderati.

In un settore invece non legato a quello dello spettacolo, le immagini sintetiche tridimensionali sono fruttuosamente impiegate, con programmi sofisticatissimi, nella simulazione aeronautica in tempo reale.

Ancora, troviamo grafica di questo tipo nel campo dell'automazione dei processi industriali e nell'architettura. In quest'ultimo settore, programmi sempre più perfezionati permettono il collaudo delle strutture realizzate graficamente. Anche nel settore elettronico, soprattutto nella realizzazione di circuiti integrati, la grafica occupa un posto privilegiato grazie alla possibilità di creare la struttura del chip sullo schermo e verificarne automaticamente il funzionamento.

Il dossier presentato da MicroSystemes, come dicevamo, è sufficientemente vasto e particolareggiato da riuscire a dare la giusta dimensione dei problemi legati al settore.

Non manca un corposo numero di tabelle che riportano i più importanti accessori utilizzati in grafica, dai principali computer, ai monitor di migliore risoluzione, ai programmi più sofisticati, ai digitalizzatori ecc.

Nell'articolo, molto ben illustrato visto l'argomento trattato, una cospicua parte viene dedicata alla grafica artistica "come incoraggiamento alla vocazione" illustrando le immagini più significative prodotte negli ultimi anni.

In conclusione, l'indice si sposta su un settore molto interessante e cioè le applicazioni della tecnica del trattamento dell'immagine nel dominio medico dove essa ha sconvolto il settore della radiologia cambiando, anche lì, i metodi di approccio ad un'infinità di problemi.

T.P.

distribuzione in libreria: **Messenger Libri S.p.A.**

McGRAW-HILL BOOK COMPANY GmbH
Lademannbogen 136
D-2000 Hamburg 63
REPUBBLICA FEDERALE TEDESCA
tel. +49 40 5382081, telex 2164048 MHBC D



NOVITA'



Pascal UCSD per Apple II

Autori: Jacques Rouault, Patrice Girard
Pagine: 218 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.007.0
Lit. 22.000 E.P.S.I.

La diffusione dell'Apple II è grandissima, come pure sta diventando quella del Pascal, oggetto di insegnamento in numerosissime scuole e soprattutto all'università. È quindi logico che in questo volume si cerchi di insegnare il linguaggio, nella sua versione UCSD, per un computer così conosciuto. Gli autori iniziano la descrizione dei tre elementi interessati, per passare poi ai programmi e agli esercizi. A scopi didattici, infatti, ogni capitolo è corredato di numerosi problemi, dei relativi listati di programma e delle copie di quanto appare sullo schermo: modifica delle operazioni mediante l'uso delle parentesi, scambio dei valori di due variabili, operazioni di lettura e scrittura su schermo e tastiera, ecc.



Memento per MS-DOS

Autore: Yvon Dargery
Pagine: 190 - Formato: 15x21
Legatura ad anelli - ISBN 88.7688.402.5
Lit. 21.000 E.P.S.I.

La diffusione del personal computer IBM ha imposto come standard internazionale il sistema operativo MS-DOS, di cui si avvalgono anche numerosissimi calcolatori di altre marche (i cosiddetti 'IBM compatibili'). Tutti gli utilizzatori hanno quindi la necessità di conoscere bene la gamma di comandi di cui possono disporre. Ecco appunto lo scopo del presente volume: mettere a disposizione un prontuario dove sia possibile ritrovare rapidamente un comando caratteristico del sistema MS (o PC) DOS per individuarne le funzioni e il possibile impiego. Il volume è quindi un indispensabile strumento di lavoro per tutti coloro che vogliono sfruttare appieno tutte le possibilità del proprio computer.



Il Basic MSX. Metodi pratici

Autore: Jacques Boisgontier
Pagine: 215 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.218.9
Lit. 21.000 E.P.S.I.

Il testo è diretto a coloro che hanno già una conoscenza del Basic e che desiderano approfondirla utilizzando un computer MSX. Attraverso brevi note introduttive di ogni capitolo il lettore potrà apprendere rapidamente la parte teorica, sperimentando quindi in numerosi programmi esemplificativi i diversi aspetti pratici. Oltre a presentare il computer, il testo affronta i seguenti argomenti: istruzioni elementari, trattamento dei dati, suddivisione dei programmi, funzioni, numeri casuali e orologio (clock), accesso diretto alla memoria, errori, grafica e suono, o file sequenziali. I programmi sono invece divisi in giochi, gestione e grafica.



Multiplan per Apple IIplus e IIe

Autori: Albert Palaci, Hervé Thiriez
Pagine: 204 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.008.9
Lit. 22.000 E.P.S.I.

Il Multiplan è uno dei cosiddetti fogli elettronici più famosi; il suo successo commerciale è determinato anche dal fatto che 'gira' su tutti i principali personal computer attualmente sul mercato: IBM PC, Olivetti, Apple. Proprio per quest'ultimo il volume descrive le nozioni fondamentali del programma e riporta una serie di esempi per di uso personale e aziendale. Sono così illustrati: la gestione del conto in banca, il controllo degli investimenti, il foglio stipendi, la gestione dei redditi, l'analisi delle vendite, il rimborso di un prestito, ecc. Come si vede la trattazione è orientata prevalentemente agli aspetti 'contabili' dove il Multiplan può palesare tutta la sua potenza e velocità di calcolo.



Chiavi per Lotus 1-2-3

Autori: Jean-Louis Marx, Alain Thibault
Pagine: 184 - Formato: 15x21
Legatura ad anelli - ISBN 88.7688.403.3
Lit. 20.000 E.P.S.I.

Lotus 1-2-3 è uno dei pacchetti integrati più famosi e più utilizzabili; esso ingloba un programma di grafica, un foglio elettronico, un database. Chi lo possiede e vuole utilizzarlo al meglio si trova dunque a dover assimilare numerosissime istruzioni e memorizzare molti comandi. Il volume che presentiamo ha lo scopo di costituire un prontuario per il rapido reperimento delle istruzioni specifiche del Lotus 1-2-3, in modo che anche un improvviso vuoto di memoria o un dubbio di esecuzione possano essere superate con celerità. Ovviamente tutte le nozioni sono presentate in modo conciso, anche se sono esaurienti e corredate sovente di semplici esempi sviluppati a scopo didattico. Il volume non vuole e non può dunque sostituire il manuale, ma affiancarsi utilmente ad esso.



MSX in famiglia

40 programmi in Basic ad uso familiare
Autori: Jean-François Séhan
Pagine: 232 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.701.6
Lit. 24.000 E.P.S.I.

Non sempre il computer acquistato per uso familiare ha una precisa destinazione; sovente è usato per giocare o per tentare qualche timido cenno di programmazione. Un uso più appropriato ed efficace, con vantaggio di tutti i componenti la famiglia, lo si può fare 'caricando' i programmi contenuti in questo volume che è destinato in particolare al nuovo standard MSX. Sarà così possibile gestire il conto bancario, studiare la geografia, allestire nuove ricette, preparare le puntate in vari giochi come il lotto, tenere il conto delle calorie e salvaguardare la propria forma fisica. Ognuno dei 40 programmi, suddivisi per comodità in otto gruppi, è preceduto da un breve commento e da uno schema a blocchi, oltre che seguito da un commento alle righe e alle funzioni ad esse demandate.

NOVITA'



102 programmi per MSX

Autori: Jacques Deconchat
Pagine: 244 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.103.4
Lit. 22.000 E.P.S.I.

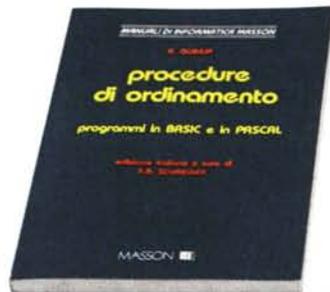
Nel volume sono raccolti brevi programmi in Basic da sperimentare sul vostro MSX. Lo scopo è di insegnare piacevolmente come si programma in Basic, ricorrendo a giochi non ripetitivi e continuamente diversi. Il principiante può così apprendere le nozioni elementari senza stancarsi e intorpidirsi di fronte a nozioni apparentemente complesse. Il testo è diviso in cinque parti, a ciascuna delle quali corrisponde un diverso grado di difficoltà delle nozioni da imparare. Ogni parte ha un testo iniziale dove si illustrano brevemente le istruzioni introdotte per la prima volta, mentre ad ogni programma è premesso un commento in cui si indica il grado di difficoltà e come è strutturato il programma stesso.



102 programmi per Atari 600XL, 800XL, 130XE

Autore: Jacques Deconchat
Pagine: 240 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.104.2
Lit. 22.000 E.P.S.I.

I possessori di uno dei modelli Atari indicati nel titolo del volume potranno provare una nutrita serie di programmi di giochi mediante i quali potranno apprendere, senza annoiarsi, alcune nozioni fondamentali di programmazione e molte istruzioni Basic. Il testo è in fatti suddiviso in cinque livelli, ad ognuno dei quali corrisponde un diverso grado di difficoltà delle nozioni esposte nella parte iniziale introduttiva. Ogni gioco è preceduto da un testo in cui si indica il grado di difficoltà sia dal punto di vista della programmazione sia del gioco vero e proprio. Alcuni commenti permettono inoltre di capire come è strutturato il programma.



Procedure di ordinamento

Programmi in Basic e in Pascal
Autore: Roland Guihur
Pagine: 212 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0586.9
Lit. 22.000 MASSON ITALIA

I problemi di ordinare informazioni o dati è noto a tutti, ma è particolarmente sentito nel settore dell'elaborazione automatica sia per la gran massa di dati su cui si trova di solito ad operare sia per la necessità di disporre di insiemi omogenei e ordinati. Scopo del volume è di illustrare i principali metodi di ordinamento dei dati, così come sono normalmente impiegati nell'elaborazione automatica, presentando anche gli algoritmi che sono utilizzati più frequentemente. La trattazione ha un'impostazione essenzialmente applicativa, pur essendo rigorosa dal punto di vista teorico; la materia è suddivisa in quattro capitoli: i primi illustrano le strutture che possono assumere i dati (tabella, lista, file), mentre il quarto è dedicato ai metodi di ordinamento per distribuzione. I programmi sono presentati in un pseudocodice, in modo da essere leggibili da tutti; la loro codifica in Basic e in Pascal viene poi illustrata in fondo al volume.



Le reti di Petri: teoria e pratica

2. Modellazione e applicazioni
Autore: G.W. Brams
Pagine: 160 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0583.4
Lit. 20.000 MASSON ITALIA

Le reti di Petri sono un mezzo per rappresentare staticamente il comportamento dinamico di un sistema qualsiasi. Se immaginiamo che nel tempo un sistema subisca trasformazioni, possiamo ricorrere a una rete di Petri per descrivere dette evoluzioni e rappresentarle graficamente e analiticamente.

Le reti sono molto importanti anche perché consentono di schematizzare le mutazioni di più sistemi contemporanee ma non correlate. Da quando detto è evidente che le reti di Petri sono un sussidio necessario per coloro che, come gli informatici, sono spesso chiamati a descrivere mediante algoritmi lo svolgimento di un fenomeno dinamico.



Basi di dati: stato dell'arte e prospettive

Collana AICA di informatica
A cura di Paolo Tiberio
Pagine: 290 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0587.7
Lit. 35.000 MASSON ITALIA

Le otto monografie che compongono questo volume illustrano alcune degli argomenti che, negli ultimi anni, sono stati maggiormente dibattiti nella letteratura scientifica dedicata allo studio delle basi di dati. L'intento è di fornire, attraverso l'apporto di alcuni tra i migliori specialisti italiani, un'immagine attuale dei progressi realizzati dalla ricerca sull'argomento, indicando anche le linee di sviluppo intraprese.

Il volume è di indubbio interesse per ricercatori e studiosi di informatica in generale, ma anche di utenti di sistemi di gestione di basi di dati preparati e particolarmente attenti a tutte le innovazioni e a tutti gli sviluppi che si profilano nell'ambiente scientifico sull'argomento.



Introduzione alla programmazione

Algoritmi e linguaggi
Autori: J. Biondi e G. Clavel
Pagine: 300 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0584.2
Lit. 24.000 MASSON ITALIA

L'opera che qui presentiamo con il suo primo volume si pone come obiettivo di insegnare la programmazione agli studenti dei primi corsi universitari. Contrariamente a quanto fanno altri testi, che si basano su un particolare linguaggio oppure che prendono le mosse dalla struttura del calcolatore, il volume non si prefigge di illustrare il linguaggio o il metodo ideale ma enuncia dei semplici principi generali utilizzando una notazione algoritmica estremamente semplice, assai vicina a quella del Pascal e facilmente adattabile a quella caratteristica del Cobol.

Tra i pregi del volume va segnalato lo sforzo degli autori di dare alla macchina la sua corretta posizione: non si preparano programmi per far lavorare il calcolatore, ma è quest'ultimo che è al nostro servizio per eseguire i programmi proposti.



Il Commodore 64 in famiglia

40 programmi in Basic ad uso familiare
 Autori: V. Grandis, J. F. Séhan
 Pagine: 224 - Formato: 17x24
 Brossura cucita - ISBN 88.7688.0700.1
 Lit. 23.000 E.P.S.I.

Spesso il buon padre di famiglia è tormentato dal dubbio se convenga acquistare un home computer, dato che quasi sicuramente verrà usato soltanto per i giochi. Ecco invece che questo volume propone una serie di programmi assai utili per tutta la famiglia. Innanzitutto gli autori riportano alcuni listati per la gestione delle finanze familiari, poi altri per insegnare la musica, la geografia, l'aritmetica, ecc., quindi programmi di ricreazione, in seguito alcuni listati di curiosità (albero genealogico, astrologia, agenda, ecc.), poi consigli per tenersi in forma, infine alcuni programmi per il 'faidate' e per gestire la rubrica telefonica, la biblioteca e altro.

Un libro interessante dunque l'ambito familiare anche per coinvolgere tutti i membri nell'uso del computer, dato che ogni programma viene analizzato nella sua struttura.



Chiavi per il Commodore 64

Autore: Daniel Jean David
 Pagine: 126 - Formato 17x24
 Legatura ad anelli - ISBN 88.7688.0503.X
 Lit. 15.000 E.P.S.I.

Il volume contiene tutte le nozioni indispensabili a un utilizzatore esperto del Commodore 64: sintassi dei comandi, codici dei caratteri, messaggi di errore, linguaggio macchina, indirizzi utili al programmatore. Tutte le informazioni sono riportate senza dettagli eccessivi perché lo scopo è di fornire un prontuario mnemonico e non un trattato sui vari argomenti. Si tratta dunque di un'opera destinata a stare permanentemente sul tavolo accanto al computer, per essere rapidamente consultata durante l'uso della macchina. Molto utili sono le numerose tabelle, alcune delle quali danno informazioni (per esempio sui collegamenti) difficilmente reperibili altrove.



Cobol

Vol. 2 - Perfezionamento e pratica
 Autore: Michel Koutchouk
 Pagine: 174 - Formato: 17x24
 Brossura cucita - ISBN 88.214.0575.3
 Lit. 17.000 MASSON ITALIA

Il Cobol è un linguaggio di programmazione concepito e utilizzato soprattutto a fini gestionali. Per questo suo carattere, esso è studiato soprattutto nelle scuole con indirizzo amministrativo aziendale e nelle facoltà universitarie di economia e commercio. Il volume si rivolge a un pubblico esperto, è impostato come testo di studio e non come un manuale e richiede, pertanto, un impegno attento. Ogni capitolo infatti è denso di notizie sparse in una trattazione condotta con rigore e completezza, corredata da numerosi programmi realmente eseguibili, relativi a esempi applicativi di contabilità generale.

Il volume consente di approfondire lo studio di una versione del linguaggio nota per la sua completezza (ANSI 1974), di apprendere un metodo di soluzione dei problemi, verificandone la validità su casi concreti.



Le edizioni

e massonitalia editori

sono distribuite in esclusiva per l'Italia dalla



DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI TITOLI

M10

cod.	N° copie	cod.	N° copie

Nome _____
 Cognome _____
 Via _____
 C.A.P. _____ Città _____ Prov. _____

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA: TUTTI I PAGAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI ALLA ETMI - VIA BASILICATA 20098 SAN GIULIANO MILANESE (MI).

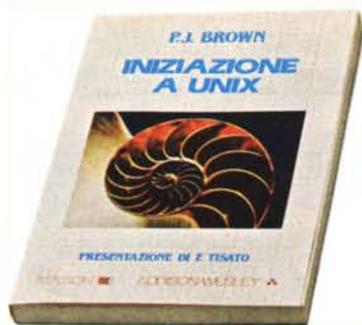
Data _____
 Firma _____

- Pagamento anticipato a mezzo di assegno bancario allegato intestato a: E.T.M.I.
- Pagamento anticipato a mezzo vaglia postale, di cui allego copia della ricevuta, intestato a: E.T.M.I.

- Pagamento in contrassegno al portalettere con l'aggravio di L. 2.500 per le spese di contrassegno (si prega di indicare il recapito presso il quale il portalettere possa effettuare la consegna). L'ordine sarà evaso da E.T.M.I.

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

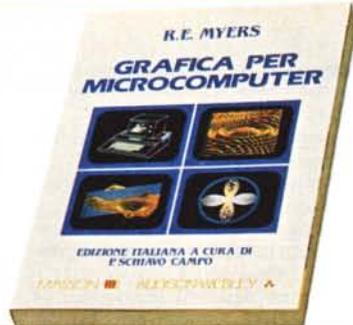
PER FAVORE RITAGLIATE E SPEDITE A ETMI



Iniziazione a UNIX

Autore: Peter Brown
Pagine: 248 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0577.X
Lit. 24.000 MASSON/ADDISON-WESLEY

Il volume si propone di spiegare al principiante cosa sia e come funzioni UNIX, anche se la sua preparazione è del tutto elementare; naturalmente il volume è assai utile anche per tutti coloro che già conoscono a fondo altri sistemi operativi: unica condizione posta per la lettura è di accantonare tutte le precedenti cognizioni e affrontare il libro con mente fresca: UNIX ha una sua particolare filosofia e non ammette preconcetti. Le nozioni sono introdotte in modo piano e graduale, evitando il ricorso a terminologie e formalismi specialistici. Molti, inoltre, sono gli esempi, i suggerimenti pratici, le indicazioni per superare le possibili difficoltà e consentire al principiante di apprendere efficacemente l'uso del sistema.



Grafica per microcomputer

Autore: Roy E. Myers
Pagine: 288 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0578.8
Lit. 28.000 MASSON/ADDISON-WESLEY

Con la diffusione assunta oggi dal personal computer, sempre più potente, e con i costi sempre minori dei "pacchetti applicativi" disponibili, la grafica con il computer conosce via via nuovi successi: aziende, scuole, professionisti la impiegano diffusamente per i propri scopi. Il presente volume vuole insegnare le tecniche matematiche e di programmazione che sono alla base della grafica applicata al microcomputer; evidentemente i concetti esposti sono validi per qualsiasi sistema, qualunque sia la sua potenzialità. Si presume però, soprattutto nella parte esemplificativa, che il lettore disponga di un Apple II con disk drive e che sappia usarlo per programmare. Il linguaggio usato è il Basic, ma i programmi sono facilmente convertibili in altri linguaggi: essi sono infatti riportati come esempio di tecniche grafiche e non di programmazione.



Uso e messa a punto di sistemi 68000

Autore: J.W. Coffron
Pagine: 224 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0581.8
Lit. 25.000 MASSON ITALIA

Il volume di Coffron si rivolge ai tecnici dell'hardware, fornendo loro informazioni dettagliate sull'organizzazione interna di un tipico sistema 68000, su come il microprocessore controlli il sistema stesso e su come sia possibile metterlo a punto con una quantità minima di software. Per fare ciò il volume entra nei dettagli tecnici degli schemi elettrici e dei vari livelli logici di tensione presenti nei vari punti di controllo. Risulta evidente da quanto detto che il volume è diretto a tecnici elettronici esperti di hardware, anche se necessariamente preparati nel software, i quali si propongano di applicare, e non solo ai computer, un microprocessore della serie 68000. Un testo dunque in grado di offrire una spiegazione dei criteri di progetto e realizzazione di tali strutture, ma soprattutto di presentare in dettaglio i metodi per mettere a punto i sistemi, diagnosticando sia i difetti di produzione sia i guasti durante il funzionamento.

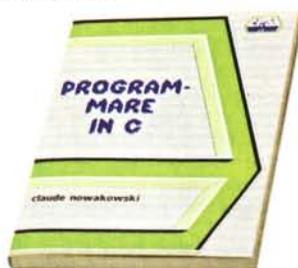


Le reti di Petri: teoria e pratica

Vol. 1 - Teoria e analisi
Autore: G.W. Brams
Pagine: 160 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0582.6
Lit. 24.000 MASSON ITALIA

Le reti di Petri sono utilizzate per descrivere e analizzare sistemi. Si tratta di una teoria relativamente recente (è stata formulata agli inizi degli anni sessanta) che può essere inquadrata nell'ambito della cibernetica. Essa si trova per lo più illustrata in tesi di laurea, memorie di convegni, articoli. L'opera qui presentata rappresenta una felice tentativo di portare un po' d'ordine tra le varie documentazioni esistenti e di fare il punto sullo stato dell'arte.

Nel volume è introdotto dapprima il concetto di rete, quindi sono discusse le proprietà matematiche delle reti stesse e, successivamente, i vari procedimenti che consentono di stabilire la validità o meno delle suddette proprietà, dalla cui analisi è possibile derivare informazioni sul comportamento del sistema che la rete modella.



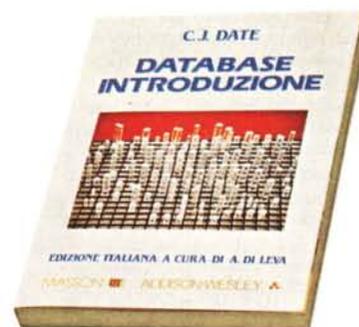
Programmare in C

Autore: Claude Nowakowski
Pagine: 136 - Formato 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.217.0
Lit. 15.000 E.P.S.I.

Il C è un linguaggio di programmazione ad alto livello che richiede un compilatore di dimensioni compatibili con la memoria dei microcalcolatori e che è facile da adattare a sistemi diversi. Grazie alla sua struttura inoltre è considerato portatile, vale a dire che i programmi scritti in C possono "girare" su computer diversi.

Nato e utilizzato, anni fa, soprattutto in ambiente universitario, il C sta conoscendo una rapida diffusione sia a scopi gestionali, sia sui microcomputer grazie soprattutto all'impiego del sistema operativo Unix, ampiamente pubblicizzato e scritto per l'appunto in C.

Lo scopo del volume è di insegnare al lettore in modo progressivo come si programma in C mediante esempi caratteristici e sottolineando le particolarità del linguaggio stesso. Tutti i programmi riportati nel volume sono stati provati mediante il compilatore Microsoft C, destinato all'IBM PC e compatibili.



Database. Introduzione

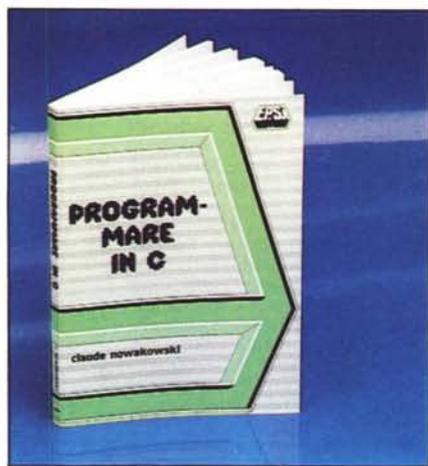
Autore: C.J. Date
Pagine: 268 - Formato 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0579.6
Lit. 27.000 MASSON/ADDISON-WESLEY

Negli ultimi anni si sono moltiplicati i sistemi database offerti ai possessori di computer di tutte le dimensioni e in particolare dei personal computer. I programmi di questo genere consentono, costruita la base secondo schemi predefiniti, di estrarre, eventualmente riordinati a piacimento, i dati, cioè le informazioni, necessari in un certo momento. Il volume si propone di illustrare i programmi di gestione delle basi di dati, dicendo cosa sono, come funzionano e come si devono impiegare; numerosi esempi ed esercizi con le relative risposte aiutano a capire come si crea, come si accede e come si mantiene una base di dati.



Programmare in C

di Claude Nowakowski
Edizioni E.P.S.I.
Distribuzione: ETMI
Via Basilicata
20098 S. Giuliano Milanese (MI)
1985, 130 pagine, 15.000 lire



Il C è la grande moda del momento: per imperscrutabili motivi, non ultimo dei quali il gran parlare che si fa di UNIX, il C ha sostituito il Pascal nel cuore e nella mente dei programmatori più "evoluti": quelli cioè che amano la strutturazione, ma pretendono la sintesi, usano la ricorsività e vogliono un linguaggio ad alto livello che gestisca funzioni a basso livello.

A torto o a ragione quindi, il C è attualmente il principale oscuro oggetto del desiderio nonché fonte di notti insonni per molti programmatori-smannettoni. Questo perché è un linguaggio piuttosto difficile da imparare da soli, a causa della sua estrema concisione che lo rende talvolta piuttosto criptico.

Come conseguenza, il panorama librario del mondo informatico si sta affollando di testi più o meno introduttivi al C, aventi lo scopo di avvicinare a questo mostro sacro programmatori di differente provenienza. In effetti "il" libro sul C esiste, scritto per di più dagli stessi autori del linguaggio, Kernighan e Ritchie: ma è tanto introvabile quanto illeggibile, ragion per cui numerosi altri autori si sono rapidamente dati da fare per colmare la lacuna producendo testi sul C che fossero più semplici e più avvicinabili.

Questo è il caso di Claude Nowakowski, che con questo suo "Programmare in C" intende portare sia il novizio che l'esperto ad una conoscenza non solo teorica del C, ma anche pratica. Il compito assunto è oneroso, e l'autore cerca di barcamenarsi in modo che le cose risultino chiare un po' a tutti. In soli quattro capitoli il testo introduce le principali strutture del linguaggio, in modo forse un po' frettoloso; chiudono il testo un microscopico capitolo di conclusioni sul confronto fra C ed altri linguaggi, e tre appendici costituite rispettivamente da un sintetico manuale sintattico del linguaggio (esposto in Forma Normale di Backus), dall'esposizione di due brevi biblioteche di funzioni di utilità e da

un elenco di compilatori C per microcalcolatori disponibili sul mercato.

In definitiva lo scopo del libro non ci sembra del tutto raggiunto: e d'altronde in poco più di un centinaio di pagine crediamo non si possa pretendere di insegnare alcun linguaggio di programmazione, e tantomeno il C.

Comunque il libro non è da sconsigliare in toto: una buona infarinatura che, però, crediamo sia opportuno accompagnare ad uno o più altri testi sullo stesso soggetto, magari usando come riferimento rapido.

Corrado Giustozzi

Guida a WordStar

di William Urschel
Biblioteca del Personal Computer
Franco Muzzio Editore,
1985
Via Makallè 73, 35138 Padova
124 pagine, 12.000 lire

WordStar è certamente il più diffuso word processor al mondo: disponibile sin dai tempi del CP/M vanta una circolazione di copie da vero best-seller.

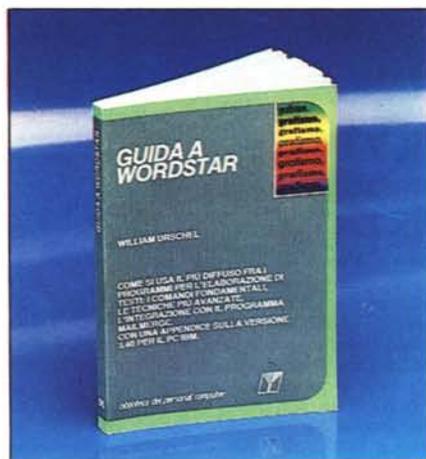
Odiato da alcuni, amato da altri, WordStar resta anche dopo tanti anni uno dei migliori pacchetti nel suo genere; un chiaro segno della sua fama è il fatto che i suoi comandi siano stati presi in prestito da altri programmi fino a divenire quasi uno standard de facto: eclatante è il caso dell'editor del Turbo Pascal, ma anche altri hanno preso in prestito la sintassi del WordStar perché considerata ben nota e consolidata presso i vari utenti.

Col passare del tempo WordStar è migrato dal CP/M all'MS-DOS (con le release dalla 3.00 in su), arricchendosi nel contempo di nuove funzioni e nuove caratteristiche, pur senza mutare troppo la sua struttura e la sua semantica. Le ultime versioni sono state anche prodotte in lingua italiana, per facilitarne al massimo la diffusione sul nostro mercato: la prima di esse (3.24 se non andiamo errati) in modo piuttosto maccheronico, l'ultima (3.30) in modo invece impeccabile.

Franco Muzzio ci presenta ora un volumetto di un centinaio di pagine dedicato appunto alla versione 3.30 di WordStar, presumibilmente la più diffusa presso l'utenza MS-DOS.

Il libro si propone come una guida (ed il titolo è quindi azzeccato) tale da condurre l'utente inesperto alla conoscenza del programma per mezzo di approfondimenti successivi: dapprima presentandogli gli aspetti essenziali e le operazioni più elementari consentite dal programma per passare poi alla conoscenza del menu esterno e di quello principale, ed infine passando in rassegna i quattro sottomenu operativi K, Q, P, O e quello di aiuto J. Ogni argomento viene trattato in un breve capitolo a sé stante.

Si passa poi a vedere i comandi punto e l'uso del MailMerge, il programma di stampa di circolari personalizzate che spesso si trova assieme a WordStar.



Chiudono il testo tre appendici dedicate rispettivamente all'installazione di WordStar, ad un riepilogo per funzione dei comandi e ad una breve descrizione della versione 3.40 che, scritta appositamente per il PC IBM, fa un uso completo della tastiera e dei tasti funzione e permette di gestire l'intero set di caratteri del PC. Nel libro viene sempre fatto riferimento alla versione 3.30 inglese, ma vengono indicati anche i corrispondenti messaggi della versione italiana.

TI 99/4A

- Modulo **GRAPHIC EXTENDED BASIC**
Extended basic + grafica ad alta risoluzione con manuali **L. 239.000**
- Estensione di **MEMORIA 32K** **L. 199.000**
- C.S. con **interfaccia CENTRONICS** **L. 279.000**
- **TRI-SLOT** **L. 74.000**
Installi tre moduli, selezioni quello che ti pare.

MSX

NOVITÀ ASSOLUTA!

- **QUICK DISK**, la memoria di massa supereconomica.

Offerta di lancio L. 299.000

Prezzi IVA incl. — Sconti per quantità o per acquisti multipli — Spedizioni esclusivamente contro assegno, con spese postali a carico del destinatario. — Su tutti i prodotti garanzia tre mesi. — Informazioni gratuite a richiesta.

PULSEMASTER s.r.l. - Via Puccini, 3

Tel. 039/462317 - 20035 LISSONE (MI)

Lo stile dell'opera è assai semplice, chiaramente il testo è diretto ad utenti inesperti di WordStar e di elaborazione dati in genere. Questa impostazione lascia a bocca asciutta i lettori più smaliziati, quelli che del WordStar sanno già le cose "normali" e vorrebbero invece conoscere i trucchi e le caratteristiche nascoste. Purtroppo costoro non troveranno nulla di ciò in questo libro, e questa è forse la sua unica pecca. In effetti il testo non va molto in profondità, tralasciando perfino di elencare e descrivere alcuni dei comandi punto.

Prescindendo quindi da questa impostazione estremamente "tutorial" che ne costituisce contemporaneamente un vantaggio ed un limite, il testo ci sembra ben fatto e facilmente leggibile. Traduzione e realizzazione sono al consueto livello cui ci ha abituati Muzzio, solo il prezzo è un tantino più alto di quanto ci saremmo aspettati.

Corrado Giustozzi

Grafica per microcomputer

di R.E. Myers

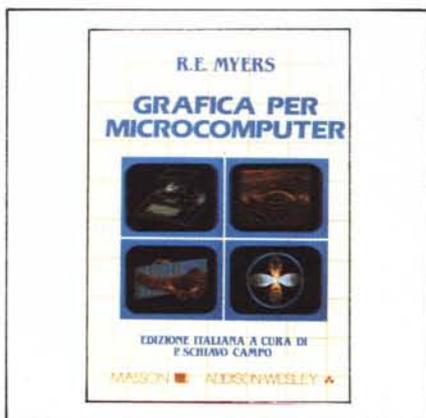
Edizioni E.P.S.I.

Distribuzione: ETMI

Via Basilicata

20098 S. Giuliano Milanese (MI)

1985, 268 pagine



Le parti applicative sono scritte per l'Apple II, e la trattazione dei vari argomenti, essendo molto approfondita e chiara, ne risulta condizionata. Per cui l'uso del libro è soprattutto dedicato a chi possiede tale macchina.

Lo stesso autore ha peraltro realizzato una "versione" per il PC IBM dello stesso libro (ancora non disponibile nella versione italiana).

Dopo una prima parte introduttiva, che permette ai non esperti una prima familiarizzazione con la grafica Apple II, viene descritta la gestione sia hardware che software della grafica con

l'Apple II, con trattazione di argomenti tipo la mappa della memoria, le varie modalità di visualizzazione, l'uso del colore. Questa parte è fatta molto bene in quanto permette anche al neofita di capire, con la dovuta gradualità, le caratteristiche hard-soft dell'Apple II.

La terza e quarta parte riguardano la grafica bidimensionale e tridimensionale, e ciascuna comprende numerosi argomenti sia di tipo "utility" (scaling, passaggio di coordinate, clipping, ecc.) che tipo applicativo (disegno di curve bid e tridi, problema delle linee nascoste, restituzioni prospettiche, ecc.), il tutto corredato da parti teoriche molto chiare.

Vi sono infine parti che riguardano l'animazione, una descrizione, in poche pagine e quindi poco significativa, delle periferiche per la computer grafica e, in appendice, una serie di argomenti di utilità generale, che può essere comodo avere sotto mano (es. i vettori, matrici, matematica binaria ed esadecimale, misura degli angoli, ecc.).

Il pregio di questo libro è che riesce a trattare molti argomenti, alcuni dei quali anche "avanzati" in maniera semplice e lineare, ma nello stesso tempo approfondita, e che ciascun argomento è dotato di programmi esplicativi efficaci (ce ne sono circa 90), e di introduzioni teoriche in cui viene spiegata la logica geometrico matematica che è alla base delle varie problematiche. E in queste parti vi sono anche numerosi disegni a corredo.

TI 99 NEWSOFT

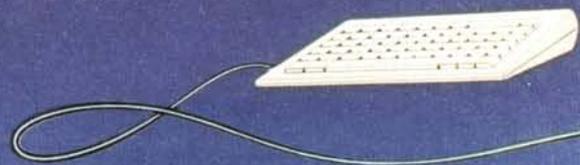
L'unica rivista con cassetta per il tuo TI 99-4A

...data found

Tutti i mesi in edicola

Se vuoi sapere come può essere brillante il tuo computer...

I Personal Monitor della Philips sono virtualmente adatti a qualsiasi Home e Personal Computer. La Philips ti offre una linea completa di monitor monocromatici 12" ad altissima risoluzione con fosfori verdi, ambra, bianchi e a colori 14", in grado di ricevere qualsiasi segnale generato da tutti i computer esistenti sul mercato. I Personal Monitor Philips ti danno l'immagine giusta. ...e con il TUNER AV 7300 puoi trasformare il tuo monitor in un televisore a colori.



BM7502 - BM7522 - BM7542

Ingresso CVBS + AUDIO - 2000 caratteri
Risoluzione (pixel) orizz. 920 - vert. 300
Larghezza banda Video 22 MHz

BM7513 per PC IBM o IBM COMP.

Ingresso TTL - 2000 caratteri
Risoluzione (pixel) orizz. 920 - vert. 350
Larghezza banda Video 25 MHz

CM 8500

0,65 mm. pitch
Ingresso CVBS + AUDIO
1000 caratteri (40x25)

CM 8501

0,65 mm. pitch
Ingressi: RGB TTL/LIN + AUDIO
1600 caratteri (64x25)

CM 8510

0,65 mm. pitch
Ingresso CVBS + AUDIO

CM 8521

0,65 mm. pitch - 1600 caratteri
Schermo antiriflessi
Ingressi: RGB TTL/LIN + AUDIO
Commutatore dei verde



Il difetto è che, essendo realizzato specificatamente per l'Apple II, una macchina molto diffusa, ma ormai "anzianotta" (anche il libro del resto è stato scritto nel 1982) e che per giunta ha una gestione della grafica assolutamente particolare, non risulta direttamente adatto a chi ha un'altra macchina e deve necessariamente tradurre buona parte dei listati.

Francesco Petroni

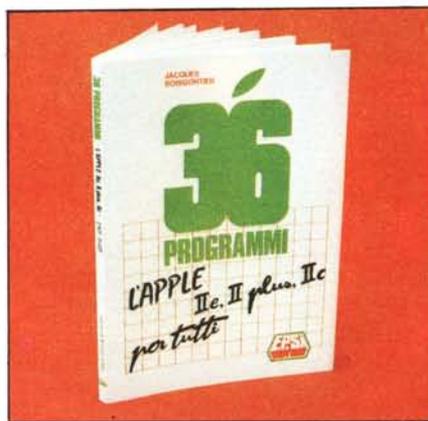
36 Programmi L'Apple IIe, IIplus, IIc per tutti

di Jacques Boisgontier
Edizioni: E.P.S.I. (1985)
Distribuito da: ETMI
Via Basilicata

20098 S. Giuliano Milanese (MI)
I.S.B.N. 88. 7688.004.6
124 pagine, 13.000 lire

Anche se dal titolo sembra una raccolta di programmi, in realtà questo è un libro di programmazione. I 36 programmi citati nel titolo sono dei veri programmi applicativi in cui vengono spiegati ed utilizzati molti degli algoritmi di lavoro dei principali programmi commerciali. Il volume è diviso in quattro parti.

La prima "Richiami" serve a riepilogare il funzionamento delle istruzioni grafiche dell'Apple, ad ogni istruzione è associata una schermata di esempio e due righe di programma che ne illustrano la sintassi; seguono alcuni esempi tra cui programmi per il tracciamento di cerchi ed



ellissi o di altre figure geometriche. La seconda parte dal titolo "Educazione" contiene programmi educativi come Ortografia, ma anche un mini database.

La terza parte è destinata al gestionale: lettere, biblioteca e indirizzario sono i principali programmi.

L'ultima parte riguarda i giochi, si comincia con Marienbad, prima la versione intelligente poi quella che apprende dai propri errori, e si continua col gioco dell'impiccato, i bioritmi, Life nonché un ottimo miniLOGO che seppure nella sezione dei giochi è in realtà un interprete LOGO scritto in Basic Applesoft.

Il testo è molto chiaro e i programmi sono corredati di schede illustrative con esempi di utilizzo e tabulati di uscita; vengono inoltre spiegati con esaurienti illustrazioni tutti gli algoritmi utilizzati nella stesura del programma e tutti

gli eventuali trucchi di programmazione necessari a rendere più veloce il programma stesso.

Valter Di Dio

Come usare MacWrite e MacPaint

di T. Field

Edizione McGraw-Hill Book Co GmbH
1. edizione 1984
1. ed. ital. marzo 1985
ISBN 887700 022 B
prezzo L. 20.000

Ad un anno dalla sua presentazione il Macintosh (Mac per gli amici) non smette di stupire. Il mouse, sebbene non originalissimo, è divenuto il suo fiore all'occhiello e la sua carta d'identità, come lo sono divenuti i due programmi di base forniti con la macchina: il MacWrite ed il MacPaint.

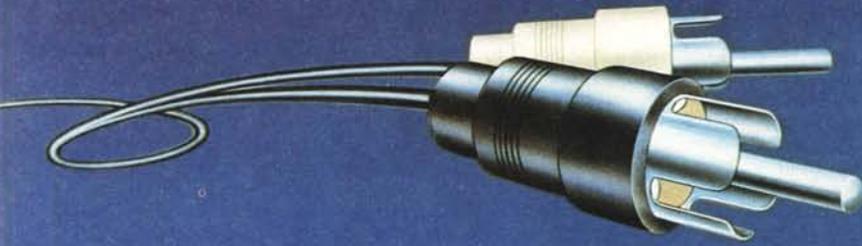
E fin qui nessun problema: in mano al rivenditore, od effettuando la prova su strada pubblicitaria, abbiamo visto mirabilia. Un po' meno contento è rimasto l'acquirente quando si è seduto di fronte allo schermo ed ha preteso di scrivere una lettera con le grazie, o ha desiderato ricostruire il logo della sua ditta o del suo studio professionale.

Il problema è sempre lo stesso: tranne lodevoli e rare eccezioni, nessun costruttore dedica ai manuali più di tanto del suo tempo ed impegno.

Passi ancora per il MacWrite che, a costo di numerose prove, alla fine si riesce a far funzionare! Ma col MacPaint i misteri si fanno dolorosi. Il manuale (?) è striminzito (qualche pagina) e



prova i Monitor Philips.

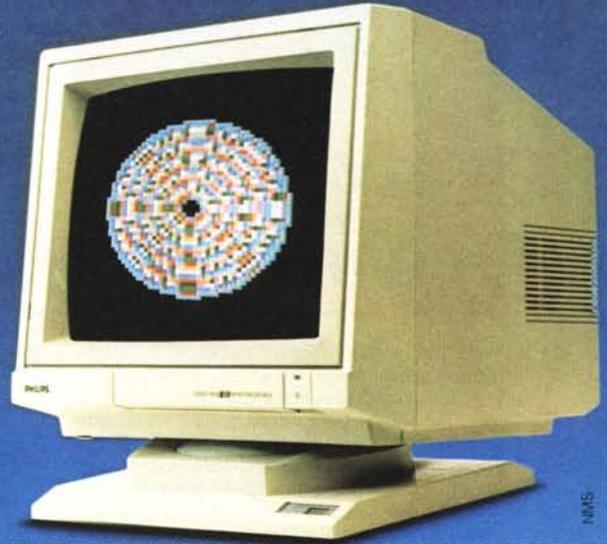
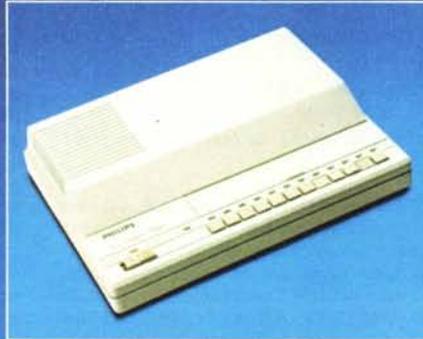


CM 8533
0.42 mm. pitch - 2000 caratteri
Schermo antiriflesso
Ingressi: CVBS - RGB TTL/LIN
RGBI TTL - AUDIO
Commutatore del verde

TUNER AV 7300
Trasforma il tuo monitor in un televisore a colori
Collegato ad un monitor a colori con ingresso CVBS + AUDIO
permette di preselezionare 12 programmi TV
Canale "S" per TV via cavo
Commutatore controllo automatico di frequenza

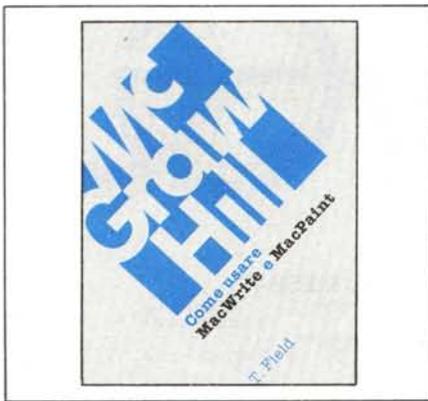
CM 8520
0.65 mm. pitch - 1000 caratteri
Ingresso CVBS + AUDIO
Commutatore del verde

CM 8524
0.65 mm. pitch - 1600 caratteri
Ingressi: CVBS - RGB TTL/LIN + AUDIO
Commutatore del verde



Philips Personal Monitor. Migliori per definizione.

Cognome _____ MP-M
Nome _____
Via _____
CAP _____ Città _____
Per informazioni spedire a: Philips S.p.A. - Reparto Video - Piazza IV Novembre, 3 - 20124 Milano



sembra più un opuscolo pubblicitario che un volume destinato a pilotare un potente pacchetto grafico.

Meno male che c'è chi legge, studia, si ingegna e scrive. E così è uscito questo libro, dedicato ai due pacchetti, che ha lo scopo di penetrare, in maniera organica, a fondo nei due programmi, e, perché no, nei loro più nascosti segreti.

Il volume, di quasi 200 pagine, si compone di 5 capitoli. Nel primo, di presentazione ed a carattere generale, mostra l'architettura del Mac, ed insegna ad usare il Finder, la scrivania, le finestre, le barre del menu e gli accessori. Si tratta, cioè, di una vera e propria introduzione al sistema, ed all'uso dei suoi utensili principali.

Il capitolo secondo è dedicato al MacWrite. Partendo dallo schermo principale, l'autore insegna ad eseguire le operazioni di inserimento e selezione; viene visto poi come individuare il

capoverso di paragrafo, come usare il righello (cosa un po' ostica, se imparata dal manuale principale), come inserire le intestazioni e le note a piè pagina, e come preparare un frontespizio.

Il capitolo successivo è dedicato al MacPaint. Vengono qui fornite informazioni ben più esaurienti del misero libricolo in dotazione, con molteplici esempi di disegno, sia ripetitivo che non.

Il capitolo quarto è dedicato all'uso integrato dei due pacchetti. Si va subito al sodo affrontando immediatamente l'argomento degli appunti e dell'archivio appunti, con relative differenze, fornendo, tra l'altro, un esempio di intestazione usando sia il MacWrite che il MacPaint. Ancora, viene esemplificata la creazione di un modulo.

L'ultimo capitolo, peraltro il più lungo, è dedicato alle applicazioni ed è davvero il più interessante. Si tratta, più che altro, di una serie di esempi sull'uso dei mezzi messi a disposizione dal Mac; tra di essi, c'è la formazione di una formula matematica e chimica, la creazione di un marchio, la formazione di contorni multipli di motivi personalizzati e con ombreggiature, di riquadri e cornici di avvertimento particolarmente efficaci, di caratteri cubitali, ecc. L'ultimo paragrafo è dedicato alle stampe ed alla modalità di riproduzione dello schermo su carta.

Seguono due appendici di grande utilità; la prima presenta la tastiera ed il set di caratteri, ivi compreso il bizzarro San Francisco (somiglia tanto ai caratteri nei fumetti degli ubriachi), il bellissimo Los Angeles, cui, ahimè, la resa su carta della pur valida Imagewriter non rende giustizia, ed il curioso Cairo, dotato di esclusivi simboli grafici. La seconda appendice è dedicata al tipo, stile, e corpo dei caratteri, ed all'uso del Font Mover presente nel disco di sistema.

Libro di grande utilità, scritto in maniera scorrevole ma esauriente, ottimamente illustrato e, a Cesare quel che è di Cesare, accuratamente tradotto, è un ottimo testo di autoistruzione, ma rappresenta altresì un eccellente manuale di riferimento. Dotato di buon indice analitico, si presta a consultazioni rapide ed utilizzazioni efficaci; ad esempio, alcuni marchi ed intestazioni commerciali di fantasia, proposti come esempi, farebbero invidia ai più raffinati designer. La grafica accurata ed i disegni ben riprodotti ne fanno inoltre un volume di facile lettura, cosa che, ultimamente, non è sovente capitato di vedere. Un appunto, peraltro lieve, va fatto alle intestazioni di pagina, che riportano solo il titolo del capitolo senza alcun cenno al o ai paragrafi presenti in pagina, il che li rende, praticamente, inutili.

Raffaello De Masi

ZX Spectrum: tecniche avanzate di linguaggio macchina

di David Laine
editore Franco Muzzio & c.
Via Makallè 73, 35138 Padova
costo 18000 lire
pagine 145
edizione aprile 1985
(originale inglese 1983)

Il titolo originale dell'opera "Machine code application for the ZX Spectrum", più o meno: "Applicazioni in linguaggio macchina per lo ZX



Spectrum", ci sembra più attinente alla materia trattata nel volume. L'"avanzate" di cui nel titolo italiano sembra riferirsi più che altro all'assunzione che il lettore conosca già il linguaggio macchina del microprocessore Z80, e possiede già una discreta conoscenza di tecnica di programmazione. Si presume anche una buona conoscenza del contenuto del manuale d'uso dello Spectrum, cui si fa costante riferimento. Ciò non toglie che le tecniche esposte nel volume siano in un certo senso "avanzate", in quanto indirizzate non tanto ad un programmatore "occasionale", che produca solo brevi e semplici routine in linguaggio macchina, quanto ad un utente che desideri sviluppare grandi e complessi programmi in assembler. A proposito conviene tenere presente che tutti i listati nel volume sono in linguaggio assembly e non contengono la corrispondente codifica esadecimale o decimale. Ciò implica che l'uso di tali routine necessita un programma assembler, a meno di non perdere ore ed ore per una noiosa opera di traduzione.

Il libro è suddiviso in due parti. Nella prima, poco più di una trentina di pagine, vi è un riassunto di alcuni concetti che l'autore ritiene fondamentali: cenni di metodologie di programmazione, un sommario delle istruzioni dello Z80, cenni sulla rappresentazione dei numeri e sui metodi di indirizzamento. A nostro parere questa parte del libro risulta troppo succinta, le descrizioni in essa contenute risultano inutili per chi è al corrente dell'argomento e oscure per chi non lo sia. Lo stesso set di istruzioni dello Z80 trascritto nel volume a mano, risulta assai meno leggibile di qualsiasi analogia tabella che può essere reperita in un altro volume che introduca all'argomento.

Le restanti cento pagine del volume contengono le applicazioni vere e proprie. La materia è suddivisa per argomenti: si comincia con semplici routine per cancellare lo schermo o per la messa in stato di attesa. Viene presentato in diversi capitoli del libro un insieme completo di routine per l'invio dei dati sullo schermo: l'accensione di singoli pixel, la stampa di interi caratteri, il movimento di immagini, il tracciamento di segmenti, la modifica degli attributi di colore. Un intero capitolo è dedicato all'ordinamento mediante l'algoritmo di bubble sort di un vettore di numeri in virgola mobile. Altri argomenti trattati sono il passaggio di parametri e la cancellazione di blocchi in un programma Basic.

Una caratteristica di tutte le applicazioni contenute nel volume è di non fare mai uso delle routine di sistema contenute nella ROM dello Spectrum, anche in quelle situazioni in cui ciò

semberebbe la cosa più ovvia ed immediata. Da un certo punto di vista ciò limita la qualità di alcune applicazioni, costringendo il programmatore a scrivere lunghe e complicate routine invece di utilizzare semplici chiamate di procedure. Esiste però un certo vantaggio dal punto di vista didattico: per poter realizzare alcune routine come l'accensione di un singolo pixel, o il tracciamento di un segmento sullo schermo, l'autore è costretto ad analizzare a fondo e illustrare alcuni meccanismi algoritmici che sono gli stessi presenti nella ROM dello Spectrum.

Fabio Schiattarella

QL advanced user guide

di Adrian Dickens
Adder Publishing Co.
PO Box 148

Cambridge CB1 2EQ
ISBN 0 947929 00 2

Data di prima pubbl. in GB.: agosto 1984
Costo sterline 12,95

La USER GUIDE fornita con il QL, ad onta della sua mole e del suo aspetto serio, contiene una sezione estremamente semplificata di programmazione in Basic, ed istruzioni relative all'uso dei quattro programmi applicativi QUILL, ARCHIVE, ABACUS ed EASEL, anch'esse, a dire il vero, non tanto esaurienti. Virtualmente, non è fornita alcuna indicazione sui

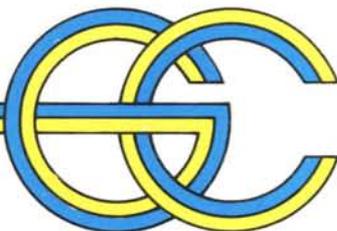
più interessanti aspetti del QL come rappresentante di una nuova generazione di computer. Il libro che esaminiamo (scritto in inglese) va diritto al cuore del nostro, dove si può effettivamente utilizzare la reale potenza della macchina. Il Basic, anzi, in Superbasic, è utile e pratico per diverse applicazioni, ma diviene talora limitato e, sovente, sottodimensionato in relazione alla potenza del 68008 e del sistema operativo QDOS.

Giungere al linguaggio macchina è come passare alla università della programmazione, e consente di avere in mano una potenza molto più elevata di quella disponibile con un linguaggio più evoluto. Il libro non è però la solita sequenza di spiegazioni delle istruzioni presenti nel microprocessore, che, talora, lasciano con l'amaro in bocca, perché alla fine non ci hanno poi spiegato come fare a scrivere un programma che non sia il solito insulso trasferimento di blocchi di memoria. Anzi, con molta originalità, l'autore parte dal Basic e, tramite un programma, il QDOS Experimentor Program, insegna a passare, pur senza disporre di un pacchetto Assembly, in ambiente Assembler. Si può così accedere a molte facility in linguaggio macchina, pur restando, in qualche modo, agganciati al confortevole ambiente Basic. È così davvero (e non solo a parole) possibile eseguire dell'efficace multitasking, e manipolare procedure di I/O, stack, accumulatori, liste concatenate, procedure residenti e programmi transienti, ed ancora di più.

Il volume, di notevole mole (quasi 350 pagine), è organizzato in dieci capitoli, ciascuno de-

GOLDEN

COMPUTERS



Sassari - Viale Dante 15 - Tel. 079/234309
Pomezia - Via D. Alighieri 60 - Tel. 9124636

OFFERTA SPECIALE DEL MESE

COMPUTERS SUSY II 48K CONTROLLER DISK DRIVE MODULATORE	990.000 + I.V.A.
COMPUTERS SUSY 5 256K 2 DRIVE MONITOR B/N	3.200.000 + I.V.A.
COMPUTER GOLDEN PC XT - 1 DRIVE 360 K - HARD DISK 10 MEGA - MONITOR MONOCROMATICO	4.800.000 + I.V.A.
COMPUTER GOLDEN PC XT 256 K - 2 DRIVE 360 K - MONITOR MONOCROMATICO	3.000.000 + I.V.A.
STAMPANTE CPB 80/130 CPS/GRAFICA/COMP./EPSON uscita centronics parallela	750.000 + I.V.A.
STAMPANTE CPB/136 130 CPS	1.100.000 + I.V.A.
DISK DRIVE SLIM PER APPLE COMPATIBILI	350.000 + I.V.A.
DISK DRIVE SLIM 360K PER IBM E COMPATIBILI	400.000 + I.V.A.
DISCO RIGIDO 10M PER IBM/M24/E COMPATIBILI	1.800.000 + I.V.A.
FLOPPY DISK NASHUA SS DD scatola 10 pezzi	30.000 + I.V.A.
FLOPPY DISK NASHUA DS DD scatola 10 pezzi	36.000 + I.V.A.

PROGRAMMI: IBM - APPLE - DEC SYSTEM - CONTABILITÀ GENERALE - SEMPLIFICATA - PAGHE - CONDOMINI - COMPUTI METRICI - CONTABILITÀ IMPRESE PULIZIE e... SOFTWARE PER OGNI ESIGENZA

SCONTI PER RIVENDITORI «CONTATTATECI»
DISTRIBUTORE PER PC IIe COMPATIBILE



Apple Computer

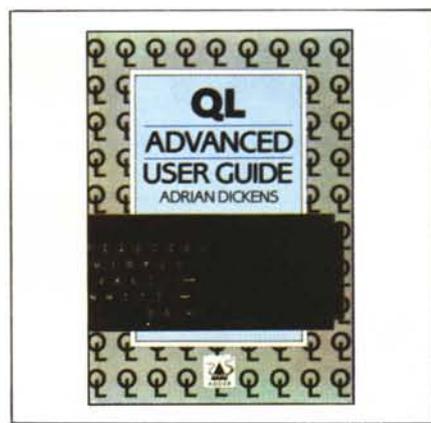
TUTTE LE PERIFERICHE E LE ESPANSIONI

dicato a componenti ed aspetti particolari della macchina. Dopo il primo, dedicato ad una breve e necessaria introduzione, si passa al successivo, che analizza, a fondo, il 68008; vengono esaminati come sono strutturati registri, puntatori, contatori ed interrupt, e viene rapidamente elencato il set d'istruzioni.

Il capitolo 3 è dedicato al QDOS, anzi, per essere precisi, ad alcune prerogative di questo sistema operativo, come la manipolazione della memoria e la sua allocazione e deallocazione. Un paragrafo è dedicato allo scheduling, con un cenno brevissimo ai programmi di I/O, con riserva di trattare più precisamente e puntualmente l'argomento in fase successiva (cap. 6/7).

Il capitolo 4 insegna a passare da Basic a linguaggio Assembler tramite l'Experimentor già nominato. Viene poi fornito un piccolo programma dimostrativo simulante un orologio in tempo reale. Nel capitolo successivo, forse il più interessante, vengono esposte, anche tramite disegni, le funzioni di procedura transiente, dell'allocazione di memoria, e viene fatto un rapido (purtroppo) cenno alle possibilità di estensione del QDOS. Segue un elenco di istruzioni finalizzate soprattutto al controllo generale dei programmi (jobs), anche in fase di multitasking.

I capitoli 6 e 7, come già abbiamo detto, introducono alle tecniche di I/O (maneggio e trasformazione di file, chiamate alle porte seriali, funzioni di I/O inviate al video, come scrolling, anche laterale, ed alle memorie di massa), pur fornendo continui riferimenti alle sezioni precedenti, e citando richiami continui, appena possibile, alle analoghe tecniche in Basic.



Il capitolo 8 è dedicato, invece, ad utility anche complesse, sia di tipo generale, e corrispondenti, in buona parte, alle istruzioni presenti nel microprocessore, sia più complicate, magari già presenti in linguaggio Basic. A titolo di esempio l'autore dimostra come la funzione di SINH (seno iperbolico) sia già una funzione residente, anche se non presente in Superbasic.

Il capitolo 9 è completamente dedicato ai driver; si tratta di un completo ed esauriente blocco di informazioni relative a questo accessorio così criticato; se ne comprende il loro complesso funzionamento, tramite anche opportuni esempi, e, ancora, viene fornita una tecnica di indirizzamento della stampante efficace, che rappresenta

un ottimo tool per il programmatore che fa intenso uso di tale periferica.

Coll'ultimo capitolo si esamina, forse in maniera un po' superficiale, la struttura del Superbasic. C'è qui uno sguardo, d'insieme ma un po' limitato, sull'architettura di tale linguaggio; rappresenta, più che altro, un tentativo, peraltro riuscito, di far intendere come è possibile costruire procedure primarie ben più efficienti del DEFInire PROCEDURE del Superbasic. A chi legge un invito, sottinteso, a continuare su questa strada.

Il volume termina qui, forse in maniera un po' sospesa. Seguono ben 20 appendici, ivi compresa, ad esempio, la mappa di memoria, il set d'istruzioni del 68008, i codici d'errore, gli opcode aritmetici, una utility di backup per i microdrive, ecc. Infine una bibliografia, miserrima (5 titoli) e del tutto scontata, un glossario, ed un completo indice analitico.

Volume di grande impegno, anche dichiarato, questa Advanced User Guide si rivela un potente mezzo in mano ad un programmatore appena più esperto della media. L'autore ha forse il difetto, comune a tutti i divulgatori del linguaggio macchina, di fornire scarsi agganci con le problematiche di soluzione dei problemi reali; manca, cioè, la risposta all'inesperto ed al neofita, che, dopo aver imparato tutto sugli accumulatori, sul carry, sullo smistamento a destra e sull'indirizzamento indicizzato (anche lui, come la nostra contigenza), si chiede, deluso, alla fine: "Come posso fare per costruirmi un comando Basic che faccia questo e quest'altro?"

Raffaello De Masi

Carl Townsend

Il sistema operativo

MS
DOS

L'MS-DOS è il sistema operativo realizzato dalla Microsoft per i computer a 16 bit, che ha raggiunto ormai il livello di uno "standard" per questa fascia di macchine; adottato dall'IBM sul suo Personal Computer, è di rigore su tutti i compatibili IBM e su molte altre macchine dalle caratteristiche personali-professionali.

Conoscere il sistema operativo del proprio computer è importante, per poter sfruttare la macchina al massimo delle sue potenzialità, ma i manuali di riferimento originali non offrono alcuno strumento di apprendimento adeguato per chi si avvicini per la prima volta ai programmi di sistema.

muzzio editore

Se siete interessati a questo o altri ns. libri, compilate la cartolina e inviate a **Franco Muzzio Editore - Servizio Mailing - via Makallè 73 - 35138 Padova.**

- desidero acquistare "Il sistema operativo MS-DOS".
Pagherò al postino L. 20.000 + L. 1.000 di spese di spedizione.
- desidero ricevere il Vostro catalogo generale.

nome

cognome

via

.....

C.A.P. città

.....

per hobby e per professione

* Anche i non abbonati possono ordinare libri, naturalmente senza sconto alcuno.

Il meglio di quel che c'è da leggere sul Personal Computer!



250 volumi per approfondire, dalle più diverse angolazioni, le tematiche legate al mondo del computer e della microelettronica.

Per ordinare i volumi preferiti utilizzare l'apposito coupon.



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

S.R. TROST
Programmi utili per IBM PC
65 programmi collaudati e pronti all'uso. 192 pagine
Cod. 564 D • Lire 15.000 / Abbonati Lire 12.000

N. BRÉAUD - POULIQUEN
Apple Memo
Regole e "malizie" per l'utilizzo dell'Apple. 146 pagine
Cod. 340 H • Lire 15.000 / Abbonati Lire 12.000

M. BROWNE
Unità a dischi per Personal Computer
Tecniche di gestione dei file su disco. 156 pagine
Cod. 300 P • Lire 15.000 / Abbonati Lire 12.000

J.W. COFFRON
Apple tutto fare
Il controllo di processo realizzato con l'Apple su applicazioni di tipo "domestico". 219 pagine
Cod. 334 D • Lire 18.000 / Abbonati Lire 14.400

POOLE - MC NIFF - COOK
Apple II - Guida all'uso
Tutto quello che bisogna sapere sull'Apple. 400 pagine
Cod. 331 P • Lire 31.000 / Abbonati Lire 24.800

P. CAPOBUSSI **NOVITA'**
Un Mac per amico
Uso, applicazioni e programmi per Macintosh. 94 pagine
Cod. 424 P • Lire 12.000 / Abbonati Lire 9.600

P. CECIONI **NOVITA'**
Guida ai PC IBM
Tutto su tutti i Personal Computer del più famoso costruttore. 176 pagine
Cod. 421 P • Lire 16.500 / Abbonati Lire 13.200

F. SAMISH
Guida alla scelta del Personal Computer
Caso per caso, per non sbagliare, per non pentirsi.
128 pagine
Cod. 400 P • Lire 12.000 / Abbonati Lire 9.600

P. LOTIGIE
Un Personal Computer firmato IBM
Hardware, software e sistemi operativi. 160 pagine
Cod. 404 H • Lire 15.000 / Abbonati Lire 12.000

E. TONTI
Didattica con il Personal Computer
Esercizi al calcolatore da fare in classe. 156 pagine
Cod. 400 A • Lire 24.000 / Abbonati Lire 19.200

M. ROSACLOT
La fisica con il computer: la dinamica
L'evoluzione temporale di un sistema fisico, anche complesso, attraverso la simulazione. 268 pagine
Cod. 550 A • Lire 50.000 / Abbonati Lire 40.000

**JACKSON FA LEGGE
LEGGI JACKSON**

