

# software

VIC 20

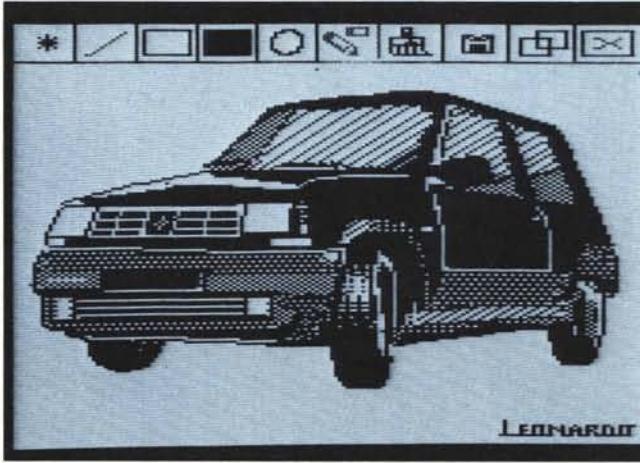
*Un programma che ha avuto un buon successo è Tool grafico di Michele Morini pubblicato sul numero 43. Basandosi su di esso Gabriele Torresan, nostra vecchia conoscenza, aiutato da Leonardo (non da Vinci) ha messo a punto un programma che permette di disegnare servendosi di un joystick. Il programma, che per girare deve essere caricato in «coda» a quello citato di M. Morini, è senz'altro valido e vi divertirà sicuramente. In conclusione della rubrica, vi proponiamo un gioco che in certi momenti è una bella gatta da pelare: provate per credere.*

**Graphic - Sheet** di Gabriele Torresan - Treviso

Il programma che vi propongo serve per disegnare sullo schermo servendosi di un joystick ed utilizza il tool grafico di Michele Morini pubblicato sul n. 43 (luglio/agosto) di MC. Pertanto, prima di caricare questo programma, è necessario avere già attivato tale utility: solo dopo si può caricare ed eseguire il GRAPHIC-SHEET.

Al RUN appare subito il menu con le seguenti opzioni:

Questo programma è disponibile su casetta presso la redazione. Vedere l'elenco dei programmi disponibili e le istruzioni per l'acquisto a pag. 167.



(continua a pagina 158)



ni: 1) nuovo foglio, 2) al foglio, 3) modifica parametri, 4) scelta pennello, 5) scelta tinta, 6) salva foglio, 7) carica foglio, 8) fine.

Sia la prima che la seconda scelta mandano alla pagina grafica, con la differenza che la prima effettua un CLS mentre la seconda lascia inalterato un eventuale disegno precedente. L'opzione 3 permette di variare i colori del fondo, del bordo, del disegno e di effettuare il mixing nelle copie di aree di disegno (v. punto 9). Per i codici dei colori vale la seguente tabella:

0 Nero	8 Arancio
1 Bianco	9 Arancio chiaro
2 Rosso	10 Rosa
3 Ciano	11 Ciano chiaro
4 Porpora	12 Porpora chiaro
5 Verde	13 Verde chiaro
6 Blu	14 Azzurro
7 Giallo	15 Giallo chiaro

Per il bordo ed il disegno si possono utilizzare solo i primi otto colori, per il fondo e tutti sedici. L'opzione 4 permette di scegliere il pennello da usare e la 5 che tipo di traccia lascerà il pennello spostandosi (v. punto 7). L'opzione 6 permette di salvare su nastro o disco una pagina grafica così com'è in quel momento, mentre la 7 consente di caricare da nastro o da disco una determinata pagina salvata in precedenza.

Una volta entrati in pagina grafica con l'opzione 1 o 2 si notano sulla prima riga in alto 10 rettangoli contenenti altrettanti simboli. Il colore di questi è quello scelto per il disegno (default blu) ad eccezione di uno, il sesto, che è porpora: ciò significa che è quello attivato in quel momento. I simboli all'interno di ogni rettangolo sono, nell'ordine: un asterisco (1), una linea (2), un rettangolo (3), un rettangolo pieno (4), un cerchio (5), una matita ed una gomma (6), un pennello (7), una «A» (8), due rettangoli (9), un rettangolo con una «X» (10). Inoltre si può notare che sotto il limite tra il quinto ed il sesto rettangolo c'è un puntino: spostando il joystick esso si muove in orizzontale, verticale e diagonale.

Per scegliere una delle 10 opzioni di pagina grafica basta entrare con il puntino dentro il rettangolo desiderato e premere il tasto di fuoco; si sente un beep e la casella diventa color porpora. Ora esamineremo in dettaglio le singole opportunità:

### **1. Asterisco**

**1. Asterisco** Permette di tornare al menu principale.

## 2. Linea

Consente di tracciare qualunque tipo di linea: entrare nel rettangolo e premere fuoco, uscire e scegliere il punto dove si vuole che inizi la linea,

qui premere fuoco e poi spostarsi fino all'altro vertice della linea, premere nuovamente fuoco e la linea è fatta: siamo pronti per farne un'altra.

### 3. Rettangolo

Permette di disegnare rettangoli: basta porsi con il cursore in uno qualsiasi dei quattro vertici del rettangolo e premere fuoco, poi spostare il cursore fino al vertice opposto e ripremere fuoco.

#### **4. Rettangolo pieno**

Come funzionamento è analogo al rettangolo vuoto; permette anche di fare il reverse di una determinata zona.

## 5. Cerchio

Consente di disegnare cerchi ed ellissi. Posizionarsi con il cursore al centro del cerchio o dell'ellisse e premere fuoco, quindi spostarsi verso destra o sinistra per selezionare la lunghezza del raggio orizzontale, una volta in posizione premere fuoco e quindi posizionarsi sopra o sotto il centro per indicare la misura del raggio verticale. Premuto ancora fuoco appare il cerchio.

## 6. Matita e gomma

Permette di disegnare e cancellare. Posizionarsi col cursore nel punto in cui si vuole iniziare a disegnare e qui premere fuoco: spostandosi si lascia una traccia. Premendo fuoco una seconda volta anziché scrivere si cancella; premendolo un'altra volta si ritorna alla condizione normale di stampato neutro.

7. Pennello

Consente di tracciare linee di vario formato a seconda della punta scelta con le opzioni 4 e 5 del menu principale. È inoltre disponibile la possibilità «spray» che fa una nube di puntini. Nota: la scelta della tinta è significativa solo se si usa il pennello con punta fine o grossa o le spatole (non con pennello astratto o spray).

## 8. «А»

Permette di scrivere in vario formato. Premere fuoco nella posizione iniziale della scritta e battere sulla tastiera le lettere che si vogliono visualizzare; premendo i tasti funzione si

```

Cascade
10 REM *****
20 REM * CASCADEN *
30 REM * PARTE 1 *
40 REM * M.TRETENE *
50 REM *****

100 POKE36865,150:PRINT"JAMMER":PRINT":;"SPC(8)":"
110 PRINT":;"SPC(8)":PRINT":;"SPC(8)":PRINT":;"SPC(8)":"
120 PRINT":;"":FORI=158TO388STEP-1:POKE36865,I:FORT=1T09:NEXT:INEXT
130 PRINT":;"TAB(33)":PRINT":;"PRINTTAB(11)":;"KEYBOARDS":"
140 PRINTTAB(11)":;"JOYSTICK":PRINTTAB(11)":;"JOYSTICK":"
150 PRINTTAB(11)":;"JOYSTICK":PRINTTAB(11)":;"JOYSTICK":"
160 POKE52,27:POKE56,27:POKE51,205:POKE55,205:CLR:FORT=7168T07679:READA:POKE,T,A:NEXT
170 FORT=7118T07167:READA:POKE,T,A:CK=CK+1:NEXT
180 IFCK>6481THENPRINT"ERRORE NEI DATA.* L.M.":STOP
190 POKE198,1:POKE631,131:NEW
200 DATA0,0,191,173,173,191,0,153,189,189,90,60,24,60,102
210 DATA60,60,24,31,28,28,24,28,60,60,24,248,56,56,24,56
220 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,31,63,63,63,63,60,60,62
230 DATA252,254,254,254,198,38,38,62,63,63,63,63,31,0,0,0
240 DATA126,254,254,254,252,0,0,0,255,255,255,255,127,3,3,3
250 DATA255,255,255,255,255,255,192,192,192,190,199,198,124,124,124,56
260 DATA60,36,36,60,24,60,66,126,124,63,61,61,25,60,60,60
270 DATA56,16,16,16,56,124,254,16,12,58,118,111,125,43,54,28
280 DATA24,126,126,126,24,24,24,24,0,0,60,66,129,129,125,126
290 DATA16,84,84,84,56,16,16,56,0,0,254,189,188,60,60,60
300 DATA0,255,126,78,126,126,66,66,255,189,189,126,68,24,24,60
310 DATA12,16,56,124,254,254,124,56,0,255,219,24,126,102,102,126
320 DATA255,129,145,189,253,137,129,255,0,60,66,129,255,255,255,255
330 DATA0,24,60,60,126,126,126,126,60,126,126,126,126,24,126,126,60
340 DATA0,126,129,129,129,129,66,60,254,170,254,198,130,130,198,254
350 DATA7,7,7,7,255,255,255,255,15,16,56,124,254,16,16,16,96
360 DATA0,0,0,0,0,0,0,31,63,48,48,48,48,48,48,48,48,48,48,48,48,48,48
370 DATA252,254,134,134,134,134,134,134,134,48,48,48,63,31,0,0,0
380 DATA134,134,134,254,252,0,0,0,31,63,48,48,48,48,51,54,55
390 DATA252,254,6,6,6,238,182,246,54,51,48,63,31,0,0,0
400 DATA54,238,6,254,254,254,0,0,0,0,0,128,84,42,89,188
410 DATA0,16,128,9,36,65,152,60,128,8,36,65,136,0,58,24
420 DATA136,34,128,33,0,88,18,128,0,8,34,128,3,0,66,8
430 DATA0,0,0,0,32,4,130,32,0,0,0,0,0,0,0,0,74
440 DATA62,34,34,35,35,35,63,0,2,2,2,3,3,3,3,0
450 DATA31,1,1,63,48,48,63,0,62,2,2,63,3,3,63,0
460 DATA34,34,34,63,3,3,3,0,62,32,32,63,3,3,63,0
470 DATA32,32,32,63,35,35,63,0,62,2,2,3,3,3,3,0
480 DATA62,34,34,63,35,35,63,0,62,34,34,63,3,3,3,0
490 DATA3,3,3,3,3,3,192,192,192,192,192,192,192,192
500 DATA243,146,146,250,154,154,251,0,201,77,75,105,105,105,233,0
510 DATA36,36,36,166,166,166,198,0,248,128,128,248,24,24,248,0
514 REM
515 REM ROUTINE LM
516 REM
520 DATA169,127,141,34,145,165,197,201
530 DATA13,248,7,169,128,44,32,145
540 DATA288,9,165,252,201,17,240,3
550 DATA238,252,96,165,197,201,12,240
560 DATA7,169,16,44,31,145,208,8
570 DATA165,252,201,2,240,2,198,252,96,0

```

cambia il set di caratteri:  
El = maiuscolo

F1 = maiuscolo  
F3 = minuscolo

F5 = minuscolo  
F5 = maiuscolo

F5 = minuscolo reverse

Spostando il joystick

Spostando il joystick si possono variare le dimensioni dei caratteri. Per terminare la scritta premere ancora fuoco. Nota: Quando si rimpicciolisce una scritta può rimanere settato sullo schermo un certo numero di pixel. Questi ultimi possono però essere cancellati in seguito ad esempio con l'op-

zione 10.

### **9. Rettangoli**

Consente di ricopiare una parte di disegno in un'altra zona: premere fuoco ad un vertice della figura e poi spostarsi col cursore fino al vertice opposto, quindi premere di nuovo fuoco; a questo punto spostarsi col cursore fino a posizionarlo nel vertice superiore sinistro della nuova zona e premere ancora fuoco.

### **10. Rettangolo con «X»**

Permette di cancellare una parte di disegno. Premere fuoco ad un vertice della figura da cancellare e poi spostare il cursore.

starsi al vertice opposto; premuto fuoco la parte sarà cancellata.

Oltre al joystick sono attivati anche alcuni tasti della tastiera:

- i tasti cursore consentono di fare gli spostamenti più velocemente;
  - il tasto RETURN corrisponde al tasto fuoco del joystick;
  - il tasto HOME posiziona il cursore nella prima casella in alto a sinistra;
  - il tasto DEL sposta il cursore di una casella a destra.

Nota: è consigliabile tenere il volume del monitor o del televisore alzato per avere conferma sonora di alcune operazioni.

## ■ Cascade

 di Massimiliano Tretene - Roma

Un bel giorno decidete di traslocare e così, non sapendo a chi rivolgervi, chiamate un vostro amico per farvi aiutare. Ma, ahimè! Questi, preso da un improvviso raptus di follia, anziché maneggiare con cautela la preziosa mobilia, sale sul tetto e comincia a scaraventare tutto di sotto.

Sarete perciò costretti a correre dietro allo sciagurato cercando di recuperare quanti più oggetti potrete. Ma ciò non basta! Dopo aver raccolto un certo numero di oggetti il palazzo, come per magia, si abbassera di un piano. Perciò dovete correre sempre più velocemente da un capo all'altro dell'edificio.

Tramite joystick o servendosi dei tasti «I» e «P» viene manovrato l'omino che si trova alla base del palazzo. Sono selezionabili quattro livelli di difficoltà crescente che, oltre all'altezza del palazzo, determinano anche quanti oggetti ci si può far sfuggire senza che il gioco termini. Inizialmente gli oggetti da raccogliere sono 10. Superato l'ultimo quadro del ciclo (palazzo a due piani) si ritorna al quadro di partenza con la differenza questa volta che gli oggetti da raccogliere diventano 15. Se si riesce a superare il quadro senza lasciar cadere oggetti si ottiene un bonus di 500 punti. Infine, vengono mantenuti in memoria i cinque migliori punteggi totalizzati con le iniziali di chi li ha ottenuti.

Il programma, che gira su un Vic 20 in configurazione base, sfrutta la tecnica dell'overload quindi bisogna caricare la prima parte che, dopo essere stata elaborata, richiamerà la seconda. Il gioco è molto veloce e non ha nulla da invidiare a tanti altri giochi che si trovano in commercio.

Questo programma è disponibile su cassetta presso la redazione. Vedere l'elenco dei programmi disponibili e le istruzioni per l'acquisto a pag. 167.

M

TECNOLOGIA GIAPPONESE DI AVANGUARDIA

# CHINON

DISK DRIVE

PREZZI  
IVA  
ESCLUSA

CASELLA POSTALE 142  
56025 PONTEDERA (PI)  
VIA MISERICORDIA, 84  
TEL. 0587 - 212.312



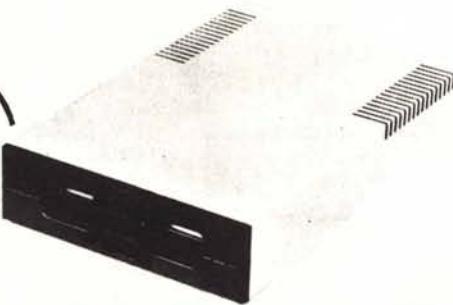
10 VOLTE PIÙ SILENZIOSI DEGLI ALTRI!!!

GARANZIA  
QUALITÀ  
1 ANNO

PER APPLE

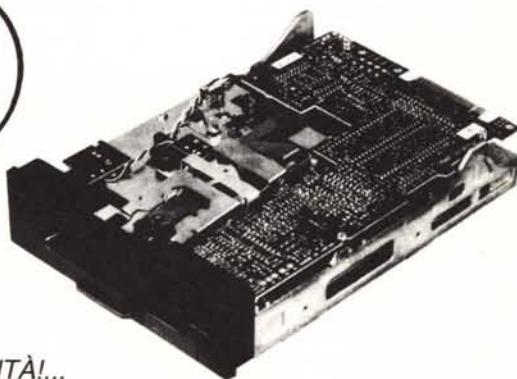
- \* 48 TPI
- \* 96 TPI

PREZZO  
NETTO  
IMPOSTO  
L. 288.000  
+ IVA



PER IBM  
\* 500K  
\* 1MB

PREZZO  
NETTO  
IMPOSTO  
L. 299.000  
+ IVA



## DATAFLEX PROFESSIONAL

DISCHETTI 5½  
CON BOX PLASTICA OMAGGIO  
SS/DD 30 PZ. L. 2.550  
SS/DD 100 PZ. L. 2.350  
DS/DD 30 PZ. L. 3.400  
DS/DD 100 PZ. L. 3.150

EH SII, PRIMA O POI SI ARRIVA ALLA QUALITÀ!...

MOLTI COSTRUISCONO DISK DRIVES MA NESSUNO PROVVEDE A REGOLARE ELETTRONICAMENTE, MEDIANTE FOTOCELLULA, IL MOVIMENTO DELLA TESTINA: È UN BREVENTO DELLA CHINON GRAZIE AL QUALE VENGONO EVITATI RIPETUTI SBATTIMENTI CONTRO IL «FINE CORSA» RENDENDO L'APPARECCHIO SUPER SILENZIOSO E MENO SOGGETTO A STARATURE.

PROVATELI!!!!... VI ACCORGERETE DELLA DIFFERENZA !!!...

## PC/XT COMPATIBILE

L. 1.750.000

N. 2 DRIVE DS/DD 360K,  
CONTROLLER, MAIN BOARD  
128K ESP. A256K, ALIM. 130W,  
TASTIERA STAFF. K7,  
CABINET METALLO APRIBILE



STESSO MA CON 1 DRIVE 360K + HARD DISK 10 MB L. 3.250.000

STESSO MA CON 1 DRIVE 360K + HARD DISK 20 MB L. 4.150.000

STESSO MA CON CABINET MIGLIORE E TASTIERA K5 L. 1.920.000

DRIVE DA 1MB L. 395.000

MONITOR PHILIPS BM 7513 XIBM L. 227.000

MONITOR COLORI CABEL X IBM L. 439.000

CAVO X CABEL IBM L. 19.000

MONITOR PHILIPS TP-200 L. 122.000

## INTERFACCE E VARIE PER IBM PC/XT

MONOCROME DISPLAY	285.000	AD-DA (12 BIT, 16 CAN.)	499.000
COLOR GRAPHIC	320.000	I/O PLUS	420.000
COLOR GRAPHIC (4 LAYER)	454.000	GAME I/O	88.000
COLOR GRAPHIC + PRINTER	395.000	RS-232	160.000
PARALL. PRINTER	145.000	RS-232 (2 PORTE) + CAVI	220.000
CAVO X STAMPANTE	48.000	512K RAM (Ø RAM)	166.000
CONTROLLER + CAVO	227.000	KIT 9 CHIPS 4164	18.000
ALIMENTATORE 130W	360.000	MULTIFUNCTION 256K	274.000
SET N. 3 MANUALI (1.000 PAG.)	60.000	MULTIFUNCTION 384K	383.000

## Novità



## EPROM WRITER PER IBM PC

L. 560.000  
CON DISCO E MANUALE



8255 X IBM PC  
L. 290.000  
CON MANUALE

## DRIVE 140K PER APPLE



L. 168.000  
TIPO TEAC - TRAZ. DIR.  
MITAC FULL SIZE 268.000

## MONOCHROME / GRAPHIC / PRINTER HERCULES TIPO II



L. 364.000  
CON DISCO  
E MANUALE

## NET WORK

## RETI LOCALI

DISPONIBILI SUBITO!  
A PREZZI VERAMENTE FAVOLOS!!!!

## STAMPANTE A COLORI X IBM PC (CON SET GRAFICO IBM)



132 COL.  
180 CPS  
NEAR LETTER  
QUALITY  
TESTINA A 18 AGHI!!!  
L. 1.199.000



DATO L'INSTABILE MERCATO DEI CAMBI PREGASI TELEFONARE PER CONFERMA PREZZI E DISPONIBILITÀ  
— RICHIEDETECI IL CATALOGO — SCONTI AI SIG. RIVENDITORI —