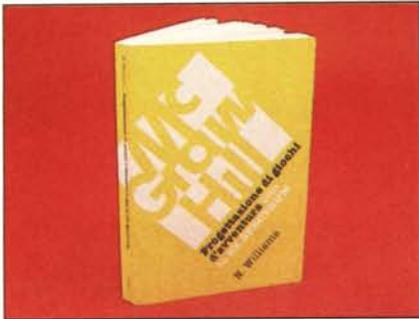


Progettazione di giochi d'avventura con lo ZX Spectrum

di N. Williams
Edizione 1984
Mc Graw-Hill Book Co. GmbH
Lademannbogen 136
D 2000 Hamburg 63, RFT
214 pagine, 20.000 lire



Questo libro si prefigge uno scopo tra i più ambiziosi: accorciare la distanza che separa coloro che realizzano i giochi per computer da coloro che li giocano.

Di conseguenza l'opera è dedicata sia a chi ha imparato da poco (ma non troppo...) a programmare, sia ai più esperti: i primi potranno usare la parte didattica come un'ottima palestra informatica, mentre gli altri vi troveranno una piccola miniera di idee originali da tener presenti nella stesura dei loro giochi.

Per raggiungere questo obiettivo senza tediarlo il lettore, l'autore ha scelto di servirsi come strumento didattico di un home-computer a larghissima diffusione come lo Spectrum, e di una «materia» affascinante e ricchissima di spunti teorici quale è l'avventura game.

Uno dei punti di forza del libro è sicuramente la cura posta nello svincolare quanto più possibile il discorso didattico dall'hardware disponibile, cosa che conserva la validità delle spiegazioni e le rende perfettamente adattabili a qualsiasi tipo di computer; inoltre nella stesura dei due programmi-esempio (un'avventura basata sul combattimento ed un'altra sugli indovinelli) sono state tenute presenti alcune regole di buona programmazione, come la riduzione a moduli quanto più possibile autosufficienti e quindi facilmente trasportabili, e la presenza di frequenti linee REM, poste all'inizio di ciascuna routine, che rendono il listato autoesplicativo.

La trattazione risulta chiara, grazie alla dovizia di esempi ed alla schematizzazione dei concetti presentati.

Come è ormai consueto per tutte le opere di questa editrice, né la veste grafica, né la traduzione, creano ostacoli di intelligibilità del testo, naturalmente era impossibile tradurre in italiano la puzzle-avventura «Il trono di Camelot», poiché il significato dei giochi di parole sarebbe andato perduto.

Manlio Severi

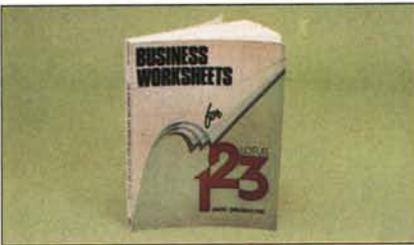
Business Worksheet for Lotus 123

di Jack Grushcow
ed. Reston

In America la diffusione delle pubblicazioni tecniche è tale che vengono pubblicati libri altamente specializzati e quindi dichiaratamente destinati ad una fascia abbastanza ristretta di utilizzatori, in quanto si danno per scontate certe conoscenze di base sia di tipo «informatico» che di tipo applicativo e cioè relative all'argomento specifico della pubblicazione.

Il volume Business Worksheet for Lotus 123 ne è un esempio, infatti è dedicato a chi già conosce il Lotus 123 (non è manuale Lotus, anzi ne dà per scontata una buona conoscenza), e a chi, con il Lotus, voglia realizzare varie procedure applicative nell'ambito della contabilità, con tanto di maschere di acquisizione, archivi dati, programmi elaborativi e stampe.

E infatti oltre alla descrizione delle varie fasi della contabilità, sono riportati, in ap-



pendice e su ben 90 pagine, i listati delle macro delle varie Worksheet che, nel loro complesso, costituiscono la procedura.

Ovviamente non è pensabile utilizzare la stessa procedura in Italia, a causa soprattutto dell'influenza che ha in materia la legislazione fiscale, a meno di fondamentali modifiche. Quindi, in Italia, il libro può avere un certo interesse per chi, intendendo utilizzare a fondo il Lotus 123 per sviluppare applicazioni di un certo impegno, voglia sfruttare modalità di programmazione già realizzate e testate da altri, e di queste il libro Business Worksheet for Lotus 123 ne mostra moltissime.

Francesco Petroni

Pascal UCSD per Apple II, volume 1

di Jacques Rouault e Patrice Girard
Traduzione: C. Tognoni.
1984 Editions du P.S.I.
Lagny-Sur-Marne CEDEX (F).
1985 Editsi - Editoriale Per le Scienze Informatiche - Srl
Via G. Pascoli, 70 - Milano
ISBN 88-7688-007-0; 218 pagine;
22.000 lire.

Il Pascal UCSD, dove UCSD significa University of California San Diego, è forse uno dei primi linguaggi compilati e ad alto livello apparsi per l'Apple II. Il suo uso

permette la gestione completa delle risorse della macchina e di eventuali espansioni sia di memoria che video o altri coprocessori matematici. Una delle limitazioni che fino ad ora hanno un po' limitato l'uso del Pascal sugli Apple è stata la necessità di avere almeno 64K di Ram, due drive e, possibilmente, la scheda 80 colonne. Con l'arrivo dei nuovi Apple IIe e Apple IIc tutte queste cose sono già incorporate nella macchina e, probabilmente, assisteremo ad un rilancio del Pascal (più o meno come è successo per il PC IBM con il Turbo Pascal).

Questo libro introduce il lettore alla programmazione in Pascal iniziando dai primi approcci ai programmi compilati. Infatti il problema di questi programmi ad alto livello è la necessità di definire a priori molte delle informazioni che riguardano il programma. Il programma sorgente, ad esempio, è un file di testo scritto con un editor qualsiasi (anche un Apple Writer) questo poi deve essere compilato e linkato in modo da ottenere un programma oggetto in linguaggio macchina che può girare autonomamente in memoria centrale (senza interprete); se ci sono errori nel programma questi vengono fuori al momento della compilazione (errori di sintassi) o al momento del RUN (errori di logica) in tal caso occorre riprendere il file sorgente, tornare in editor, e ricominciare daccapo la procedura. Questa lentezza di costruzione di un programma facilmente dissuade i giovani programmatori dall'uso del Pascal, ecco quindi la necessità di un buon libro di testo che spieghi come si deve procedere per generare una sorgente che sia il più possibile



esente da errori. Ecco quindi la programmazione strutturata, e la possibilità di creare una libreria di subroutine (già collaudate e funzionanti) da cui attingere i mattoni che creeranno il programma finale. Si capisce, a questo punto, come mai dopo 150 pagine di testo si stia ancora parlando delle variabili e dei vari tipi che possono assumere. Il libro è certamente destinato ad uno studio sistematico del Pascal, e quindi a studenti universitari alle prese con esami di programmazione, o a chi, desideroso di cimentarsi con un vero linguaggio di programmazione, abbia deciso per il Pascal. A parte pochissime cose specifiche degli Apple il Pascal UCSD è molto standard e quello che si impara dal testo sarà sempre valido. Il prezzo di copertina è sicuramente in linea con questo tipo di prodotti e molto inferiore ad un equivalente testo universitario.

Valter Di Dio

AUDIO e COMPUTER

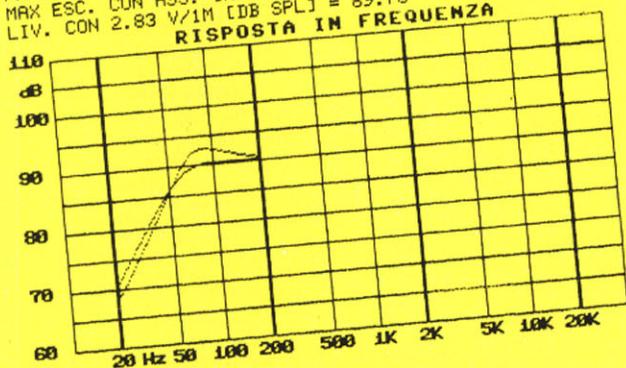
Hai mai pensato di progettare una cassa,
una rete di crossover, un equalizzatore...?

Allora, oltre al programma, ti serve l'esperienza del progettista

Audio[®]
di gennaio:

bass 64: progettare una cassa con il Commodore 64

FREQ. XMAX. CON ASS. [CHZ] FXMF = 40
MAX ESC. CON ASS. [CMM] XMF = 13
LIV. CON 2.83 V/1M [DB SPL] = 89.75
RISPOSTA IN FREQUENZA



-la routine grafica
-esempi d'uso e di applicazione

- Hai i parametri dell'altoparlante?
Allora esplora le diverse soluzioni con il CAD (Computer Aided Design) di AUDIO_{REVIEW}
- Non hai i parametri dell'altoparlante?
Allora rilevali con il CAT (Computer Aided Test) di AUDIO_{REVIEW}
- Non hai gli strumenti necessari per rilevarli?
Allora rilevali con la procedura semplificata di AUDIO_{REVIEW}

..... e tutte le spiegazioni necessarie!

Ogni mese su AUDIO_{REVIEW} i più qualificati articoli di teoria, prove, ascolto, progetto, autocostruzione di: audio domestico, audio professionale, audio digitale, musica elettronica, dischi analogici e "compact", car stereo.

AUDIO_{REVIEW} e MCmicrocomputer sono pubblicazioni Technimedia
via Valsolda 135, 00141 Roma - tel. (06) 898654/899526

È IN EDICOLA

VIDEO BASIC



**PER DIALOGARE
DAVVERO E SUBITO
COL TUO COMPUTER**



OGGI IN 5 VERSIONI

**C-64
& C-128**

MSX

C-16

VIC-20

Spectrum

**IN REGALO
UNA CASSETTA
GIOCHI**



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

DIVISIONE GRANDI OPERE