



## 102 Programmi per Apple II plus IIe IIc

di Jacques Deconchat  
Edizione: E.P.S.I. (1985)

Distribuito da: ETMI

Via Basilicata

20098 S. Giuliano Milanese (MI)

I.S.B.N. 88-7688-215-4

250 pagine, 24.000 lire



Il miglior modo di imparare a programmare è, ovviamente, quello di fare programmi, ma quali? In questo libro si possono trovare oltre cento programmi già sviluppati e spiegati. Non sono programmi professionali e incomprensibili, ma perfetti esempi di quello che deve essere un programma didattico.

Sono divisi in cinque categorie a seconda del livello di difficoltà, si comincia con le cose semplici, ma non necessariamente banali, come piccoli programmi di grafica o brevi giochi matematici, per proseguire via via verso applicazioni più complesse ma sempre molto brevi e molto didattiche.

Al primo livello si impara ad utilizzare le istruzioni di input e print, ma anche le subroutine e i controlli di flusso come la ON..GOSUB.

Alcuni programmi del primo livello sono: il numero misterioso, la battaglia navale, il blackjack e un calendario perpetuo. Una breve introduzione con le istruzioni specifiche del livello aiuta a ripassare un po' di Basic Applesoft, mentre ogni programma è preceduto da una spiegazione che ne illustra i punti più interessanti o gli usi particolari di alcune istruzioni. Tutti i programmi sono brevissimi, in media venti righe, e si copiano in pochi minuti; ma l'importante più che copiare è capire il funzionamento del programma e magari apportare le modifiche e le estensioni suggerite in coda alla descrizione del programma.

Al secondo livello si impara ad usare i vettori e le stringhe, quest'ultime verranno poi approfondite al terzo livello. Tra i programmi di questi livelli spiccano Marienbad, life e il giorno della settimana al livello due e la briscola, le torri di Hanoi, il problema delle otto regine e il bridge nel terzo livello. Nonostante l'accresciuta difficoltà la lunghezza media dei programmi è aumentata di poco sfiorando le trenta istruzioni di media.

Nelle ultime due sezioni si lavora con le animazioni e l'alta risoluzione. Combattimenti aerei, scacchi, zombies, calcolatrice, anagrammi, othello, il muro e il problema del percorso del cavallo (come muovere un cavallo sulla scacchiera in modo che tocchi una sola volta tutte le caselle) sono tra i principali programmi degli ultimi due capitoli.

Quando si arriva in fondo al libro, oltre ad avere una notevole biblioteca di programmi, alcuni molto utili come subroutine di programmi più importanti, si è sicuramente appreso qualcosa; e lo si è appreso senza doversi sobire noiosi corsi di Basic ma divertendosi a giocare sul proprio Apple.

Valter Di Dio

## I linguaggi di programmazione del personal computer

di Domenico Sabatini

Edizione 1984

Buffetti

Via Sud Africa, 29

00144 Roma

160 pagine, 13.000 lire



Terminologie come Fortran, Cobol, Basic, APL, PL/1, ecc. sono andate di volta in volta ad arricchire il vocabolario di un numero sempre maggiore di persone che, per lavoro o per diletto, sono entrate a far parte del mondo dei computer. La conoscenza di almeno uno dei tanti linguaggi di programmazione è una caratteristica di molti utenti ma, forse, non tutti hanno posto l'attenzione sulla maggiore o minore rispondenza dell'uno o dell'altro linguaggio nella soluzione di problematiche particolari ed esigenze diverse.

In questo libro viene realizzato un confronto fra i vari tipi di linguaggi di programmazione più in uso, al fine di evidenziare le peculiarità e le carenze dell'uno rispetto all'altro, mettendo l'utente in condizione di poter scegliere quello più rispondente alle proprie necessità.

L'autore, prima di passare all'argomento vero e proprio, dedica una parte cospicua del libro alla trattazione dei concetti generali di informatica e ad una esposizione storica nella quale, partendo dalle origini, narra l'evoluzione dei computer, dall'ENIAC alla quarta generazione, per poi passare al-

la trattazione dei linguaggi di programmazione.

Il lettore viene introdotto nel mondo dei linguaggi, dal Cobol al «C», attraverso una descrizione molto generale delle strutture di base, delle particolarità sintattiche e della loro utilizzazione. Non manca una breve storia del loro sviluppo. In questo modo ci si accosta per gradi all'argomento centrale del libro.

Il confronto fra i vari linguaggi, al quale è dedicata l'ultima parte del testo, si basa su un'analisi particolareggiata delle loro strutture di base. In particolare vengono esaminati: il tipo di dati, le operazioni (logiche ed aritmetiche), le iterazioni, i salti di programma.

Il volume rappresenta un buon manuale per chi si accosta per la prima volta alla programmazione e per chi, già «anziano del mestiere», voglia ricavarne utili elementi di riflessione.

La trattazione è chiara e discorsiva, quindi accessibile a tutti.

Franca Basilotta

## Introduzione alla programmazione

di J. Biondi - G. Clavel

Masson Italia Editori, 1985

Distribuzione: ETMI

Via Basilicata

20098 S. Giuliano Milanese (MI)

2 volumi



Corsi di programmazione sono stati realizzati in innumerevoli scritti che forniscono a coloro che si accostano al settore una vasta scelta di testi di studio.

La concezione standard dei testi che compongono questa vasta biblioteca è basata sull'introduzione immediata del lettore nel mondo dell'elaboratore e/o nella trattazione di un linguaggio specifico.

Anche l'opera in questione affronta l'argomento «programmazione» ma, a differenza di quanto accade nella maggior parte dei casi, non tratta un linguaggio ideale, né un metodo ideale, e tanto meno introduce direttamente il lettore nell'ambiente di lavoro.

Anche se rivolta ad un pubblico di uni-