



Il programma che presentiamo è arrivato all'ultimo momento. Stavamo per decidere di non pubblicare questo mese il software dei lettori quando è arrivata una busta indirizzata a questa rubrica. La decisione di non pubblicare nessun programma era nata non tanto dal fatto che mancava il materiale, ma dal fatto che la qualità dello stesso (arrivati fino a quel momento) lasciava parecchio a desiderare: non possiamo pubblicare programmi stile VIC-20 per una macchina (l'Amiga) che certo chiede di essere sfruttata almeno un po'... Il programma di questo mese, pur non essendo niente di particolare (una tiratina d'orecchie all'autore che non ha fatto uso del mouse e dei menu a discesa...), interesserà sicuramente chi ha il problema di catalogare i propri programmi su disco, permettendo operazioni di inserimento, cancellazione, stampa, ricerca, ordinamento alfabetico. ■

Gestione lista programmi

di Giuliano C. Peritore - Latina

Descrizione generale del programma

Lo scopo del programma è di consentire una gestione semplice ed accurata del catalogo dei propri dischi. Consente di tenere più archivi coesistenti sullo stesso disco, ciascuno contenente fino a 1500 programmi, spazio su disco permettendo. Bisogna però notare che maggiore è il numero di programmi, maggiore sarà il tempo del sort di stampa che rimane comunque sempre in un limite accettabile.

Il programma permette di immettere/aggiungere dati al file, variare un qualsiasi dato, effettuare ricerche secondo qualsiasi pattern anche su più campi contemporaneamente, stampare

una lista di tutti i dati che soddisfano ad un certo pattern anche su più campi e ordinata secondo qualsiasi campo. Dal menu principale si può anche richiedere il numero di record presenti nell'archivio e, volendo, cancellarlo.

Importante: Una volta terminato l'uso del programma si deve sempre uscire da esso tramite l'opzione Uscita (8) del menu, altrimenti si perderà tutto il lavoro fatto (aggiunte di dati).

Funzionamento del programma

Per far partire il programma è sufficiente clickare sulla sua icona. Dopo qualche attimo verrà chiesto se i tasti Y e Z devono essere scambiati in modo da evitare incompatibilità con la tastiera italiana. Dopo avere scelto verrà chiesto il nome dell'archivio. Il programma controlla se l'archivio è nuo-

vo oppure già esistente. Nel primo caso provvede a crearlo, nel secondo passa direttamente al menu. (Nel caso si battesse Return a vuoto si ritornerebbe al Workbench).

Il menu consiste di 8 opzioni:

1. Immissione dati
2. Variazione dati
3. Annullamento dati
4. Ricerca dati
5. Stampa dati
6. Analisi/Copyright
7. Cancella archivio
8. Uscita

Eccone la spiegazione:

Immissione dati

Questa opzione deve essere selezionata ogni volta che bisogna aggiungere dei dati all'archivio, anche se l'archivio è vuoto. Dopo aver premuto il tasto <1> verrà visualizzata una maschera di input attraverso la quale si introdurranno i vari dati: nome del programma, tipo, produttore, disponibilità del manuale, N. di Kickstart, numero di dischi occupati, codice del disco (o del primo disco) su cui il programma è registrato, descrizione del programma.

Il primo dato da inserire è il titolo. Sulla casella corrispondente verrà visualizzata una fila di linee corrispondenti al numero dei caratteri che si possono inserire. È abilitato il tasto Delete e ovviamente il tasto Return.

Questo programma è disponibile su disco presso la redazione. Vedere l'elenco dei programmi disponibili e le istruzioni per l'acquisto a pag. 223

Titolo	Produttore	Tipo	Kic	N.D.	Disk	Man	Descrizione
BORROWED TIME	ACTIVISION	ADVENTURE	1.2	1	0052	NO	GRAFICA ANIMATA
DEJA VU	WINDSCAPE - ICOM SIMULATIONS	ADVENTURE	1.1	1	0076	NO	
MARAUDER II	DISCOVERY SOFT	COPIATORE	1.2	01	0069	NI	DISPONIBILE ELENCO PAROLE DEL M
OMEGA FILE	SIERRA ASSOCIATES	DATABASE	1.1	1	0010	NO	ARCHIVIAZIONE DATI
NS SHOW 3	NS AMIGA CLUB-MOBYSOFT	DEMO	1.1	1	0055	NO	IMMAGINI DIGITALIZZATE IN 4096C
ELA SLIDE SHOW	ELECTRONIC ARTS	DEMO	1.1	1	0045	NO	DEMO RAY TRACER E IMMAGINI
JUGGLER	ERIC GRAHAM	DEMO	1.1	1	0020	NO	DEMO RAY TRACER
KALEIDOSCOPE	ELECTRONIC ARTS	DEMO	1.1	1	0016	NO	SLIDESHOW+POLYSCOPE
PAGE SETTER	THE GOLD DISK+	DESK PUBLISHING	1.1	01	0068	NO	MIXER PER GRAFICA E TESTO
MOLECULE DEMO		DIABATTICO	1.1	01	0058	NO	RAPPRESENTAZ.GRAFICA MOLECULE
MANDELBROT EXPLORER	THOMAS R.WILCOX	DIABATTICO	1.1	1	0061	NO	LO STUDIO DEI NUMERI DI MANDELBROT
KICKSTART 1.2	COMMODORE	DISCO SISTEMA	1.2	1	0001	NO	
KICKSTART 1.1	COMMODORE	DISCO SISTEMA	1.1	1	0016	NO	
KLONDIKE		SAME	1.1	1	0011	NO	GIOCO A CARTE IN BASIC
TUNNELVISION		SAME	1.1	1	0011	NO	LABIRINTO 3D BASIC BUONA GRAFIC
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMARE	SAME	1.1	2	0055	NO	GRAFICA STUPEFAC
MARBLE MADNESS	ELECTRONIC ARTS	SAME	1.1	1	0054	NO	CONVERSIONE DEL GIOCO ATARI
SINBAD AND THE THRONE OF THE F	CINEMARE	SAME	1.1	02	0044	NO	ADVENTURE DI SINBAD
WORLD GAMES	EPIX	SAME	1.2	1	0051	NO	
SKYFOX	ELECTRONIC ARTS	SAME	1.1	1	0050	NO	CONVERSIONE DEL FAMOSO GIOCO
CHESSMASTER 2000	ELECTRONIC ARTS	SAME	1.1	1	0049	NO	SCACCHI CON MOLTISSIME OPZIONI
SHANGAI	ACTIVISION	SAME	1.1	1	0048	NO	

Esempio di stampa del file.



1

Variazione dati

Dopo aver selezionato la variazione verrà chiesto il titolo, o parte del titolo del programma da variare. Supponiamo che si voglia variare il programma Deluxe Print ma che ci ricordiamo solo la prima parte del nome, cioè Deluxe. Niente paura, basta rispondere Deluxe quando viene chiesto il nome del programma da variare. Il programma farà uno scan del file e non appena trova un programma che inizia con Deluxe stamperà sul video la mascherina di variazione e quella contenente i dati del record esistente. Se è stato visualizzato il programma giusto basterà immettere i nuovi dati per *tutti* i campi. Se invece il programma non è quello desiderato basta battere return al posto del nuovo nome per far continuare lo scan al programma.

Annullamento dati

Come per la variazione si può immettere il nome completo del programma o parte di esso. Per ogni programma trovato che inizia con quel prefisso verrà chiesto se bisogna procedere all'annullamento oppure no.

Ricerca dati

Per la ricerca verrà visualizzata una mascherina in cui bisogna inserire i dati del pattern di ricerca. Nel caso si voglia scorrere tutto l'archivio bisogna battere un return a vuoto per ogni campo. Per spiegare la ricerca selettiva supponiamo di voler visualizzare tutti i programmi che iniziano per DELUXE, che sono stati prodotti dalla ELECTRONIC (ma non ci ricordiamo ARTS), che partono con il Kickstart 1.2 e che occupano 2 dischi (penso che così possa bastare). Nella mascherina bisognerà battere DELUXE



▲ 2

3 ▼

- 1 - Menu del programma.
- 2 - Analisi dell'archivio e copyright dell'autore.
- 3 - Ricerca di una registrazione.



come nome, return a vuoto per il tipo, ELECTRONIC per il produttore, Return per il manuale, 1,2 per il Kickstart, 2 per il numero di dischi occupati, return a vuoto per il codice e return per la descrizione.

Il programma farà uno scan del file e visualizzerà il primo dato trovato che soddisfa al pattern. Per passare ai successivi basta premere return. Per tornare al menu bisogna premere Escape anziché Return.

Stampa dati

Per la stampa verrà richiesto un pattern di selezione (come per la ricerca). Nel caso si volesse stampare tutta la lista bisogna battere tutti i Return a vuoto. Successivamente verrà visualizzata una mascherina uguale a quella di immissione con un grande cursore verde attraverso il quale si può selezionare uno qualsiasi dei campi come campo prevalente per l'ordinamento della stampa. (Il cursore si muove con lo Spazio e la selezione si comunica con Return).

Analisi

La pressione del tasto <6> conduce ad una schermata contenente il numero dei programmi contenuti nell'archivio.

Cancella Archivio

Nel caso si volesse distruggere l'archivio corrente basta selezionare l'opzione 7 del menu. Dopo lo scratch il programma chiederà il nome del nuovo archivio con cui lavorare.

Uscita

Questa opzione chiude l'archivio correttamente e fa ripartire il programma (richiesta del nuovo archivio con cui lavorare).

Descrizione della routine «inserim»

Molto comoda può essere la routine «inserim» facilmente utilizzabile in altri programmi. Non si tratta infatti di altro che di un input controllato. Per chiamarla è necessario mettere il cursore nella posizione desiderata, mettere in IS la stringa da stampare come prompt, mettere in I la massima lunghezza della stringa da immettere. Il risultato dell'input verrà messo in IS.

La routine trasforma tutti i caratteri alfabetici in maiuscolo, accetta il delete per correggere, e accetta solo caratteri con codice ascii compreso tra 32 e 126. Nel caso che la variabile exc valga 1 scambierà tutte le Y con Z.

Gestione lista programmi

```

By Giuliano C. Peritore
Via Amaseno,6
04100 Latina (LT)
Tel. 0773/491692

GOSUB start:clear .900006:mxrec=1500
DIM a$(mxrec),ss(mxrec)
CLS:COLOR 2.0:INPUT "Vuoi sostituire Y e Z sulla tastiera (s-n) ":qs
IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN tast
IF q$="s" THEN exc=1

begin:
GOSUB filename:gosub apr1:gosub checkfile:goto men

start:
SCREEN 1,640,320,2,2
WINDOW 1,"Gestione Lista Programmi - Written by G.C.Peritore - MC Microcomputer
Rev 1.00",0,0
-(630,160),0,1
PALETTE 0,0,0,0:PALETTE 1,1,0,0
PALETTE 2,1,1,0:PALETTE 3,0,1,0
COLOR 2.0
MENU 1,0,0,"":MENU 2,0,0,"":MENU 3,0,0,"":MENU 4,0,0,""
RETURN

stampdato:
GOSUB maschera
LOCATE 2,3:COLOR 3,0
PRINT "Titolo: ";:COLOR 2,0:PRINT a$
LOCATE 4,3:COLOR 3,0
PRINT "Produttore: ";:COLOR 2,0:PRINT b$
LOCATE 2,47:COLOR 3,0
PRINT "Tipo: ";:COLOR 2,0:PRINT c$
LOCATE 4,47:COLOR 3,0
PRINT "M."::COLOR 2,0:PRINT g$
LOCATE 4,60:COLOR 3,0
PRINT "Kicstart: ";:COLOR 2,0:PRINT d$
LOCATE 6,3:COLOR 3,0
PRINT "Num dischi: ";:COLOR 2,0:PRINT e$
LOCATE 6,19:COLOR 3,0
PRINT "Cod disco: ";:COLOR 2,0:PRINT f$
LOCATE 6,36:COLOR 3,0
PRINT "Descriz: ";:COLOR 2,0:PRINT h$
RETURN

maschera:
LINE (0,0)-(608,51),0,bf
LINE (6,4)-(608,35),1,b
LINE (8,19)-(608,19),1
LINE (360,4)-(360,35),1
LINE (472,19)-(472,35),1
LINE (8,35)-(608,51),1,b
LINE (138,35)-(138,51),1
LINE (271,35)-(271,51),1
RETURN

inserim:
COLOR 3,0:PRINT is:"":COLOR 1,0
x=POS(0):y=CSR(LIN):lls="":NEXT
FOR t=1 TO 1:PRINT "":NEXT
1, lls-INKEY$:IF lls="" THEN 1
IF LEN(lls)=1 AND ASC(lls)<13 AND ASC(lls)>127 THEN 1
IF ASC(lls)=6 OR ASC(lls)=127 THEN IF LEN(lls)=0 THEN LOCATE y,POS(0)-1:COLOR 1
0:PRINT "":LO
IF POS(0)=10 THEN lls=LEFT$(lls,LEN(lls)-1)
IF ASC(lls)<32 OR ASC(lls)>126 THEN 1
IF ASC(lls)>96 AND ASC(lls)<123 THEN lls=CHR$(ASC(lls)-32)
IF exc=1 THEN IF lls="Z" THEN lls="Y" ELSE IF lls="Y" THEN lls="Z"
COLOR 2,0:PRINT lls:;lls=lls+lls
GOTO 1

imsione:
CLS
LOCATE 9,3:COLOR 3,0
PRINT "Titolo: ";:COLOR 3,0:PRINT a$
LOCATE 11,3:COLOR 3,0
PRINT "Produttore: ";:COLOR 3,0:PRINT b$
LOCATE 9,47:COLOR 3,0
PRINT "Tipo: ";:COLOR 3,0:PRINT c$
LOCATE 11,47:COLOR 3,0
PRINT "Manuale: ";:COLOR 3,0:PRINT g$

```

```

variazione:
CLS:COLOR 2,0:LOCATE 8,12
l$="Titolo del programma da variare":l=30:GOSUB inserim
IF l$="" THEN men
v$=l$
FOR numrec=1 TO totrec:gosub leggi
IF v$=LEFT$(a$,LEN(v$)) THEN GOSUB immissione:IF a$<>" " THEN GOSUB scrivi
NEXT
GOTO men

annulla:
CLS:COLOR 2,0:LOCATE 8,7
l$="Titolo del programma da cancellare":l=30:GOSUB inserim
IF l$="" THEN men
v$=l$
FOR num=1 TO totrec:numrec=num:GOSUB leggi
IF v$=LEFT$(a$,LEN(v$)) THEN GOSUB canc
NEXT:GOTO men

canc:
GOSUB stampdato
LOCATE 10,16:l$="Vuoi cancellare questo record (S-N) ?":l=1:GOSUB inserim
IF l$>"S" AND l$<"N" THEN cancell
IF l$="N" THEN RETURN
numrec=totrec:GOSUB leggi:numrec=num:GOSUB scrivi:totrec=totrec-1:RETURN

cerca:
CLS:COLOR 2,0:LOCATE 10,28:PRINT "Immetti i dati per la ricerca"
GOSUB immivar:IF a$="" THEN GOSUB immi
r$=a$:r$=r$+VAL(e$):r$=r$+VAL(e$):r$=r$+VAL(e$):r$=r$+VAL(e$):CLS
IF r$<>" " AND r$<>LEFT$(q$,LEN(r$)) THEN cerfin
IF r$<>" " AND r$<>LEFT$(q$,LEN(r$)) THEN cerfin
IF r$<>" " AND r$<>LEFT$(c$,LEN(r$)) THEN cerfin
IF r$<>" " AND r$<>LEFT$(d$,LEN(r$)) THEN cerfin
IF r$<>" " AND r$<>LEFT$(g$,LEN(r$)) THEN cerfin
IF r$<>" " AND r$<>LEFT$(h$,LEN(r$)) THEN cerfin
GOSUB stampdato
aspetta:
q$=INKEY$:IF q$="" THEN aspetta
IF ASC(q$)=27 THEN men
cerfin:
NEXT:goto men

analizza:
CLS:COLOR 2,0:LOCATE 5,15
PRINT "Nell'archivio sono contenuti ":totrec:" programmi."
LOCATE 10,1:COLOR 2,0
PRINT TAB(20) " Gestione lista programmi"
PRINT
PRINT TAB(20) " Creato da G.C.Peritore"
PRINT TAB(20) " Pubblicato da MC Microcomputer"
LINE (142,67)-(432,109),1,b
LINE (140,66)-(434,110),1,b
LINE (138,65)-(436,111),2,b
LINE (136,64)-(438,112),2,b
LINE (134,63)-(440,113),3,b
LINE (132,62)-(442,114),3,b
aspett:
q$=INKEY$:IF q$="" THEN aspetta:
GOTO men

distruggi:
CLS:COLOR 2,0
FOR t=1 TO 5:BEEP:NEXT t
LOCATE 10,6
l$="Sei sicuro di voler distruggere PER SEMPRE l'archivio (S-N) ?":l=1:GOSUB ins
IF l$="N" THEN men
IF l$<>"S" THEN distr1
PRINT:PRINT :PRINT TAB(9) "Premi DELETE per confermare o un altro tasto pe
r il menu"
distr2:
q$=INKEY$:IF q$="" THEN distr2
IF ASC(q$)<127 THEN men
GOSUB chiudi:KILL filenames:GOSUB apr1:totrec=9999:GOSUB chiudi:KILL filenames:G
OTO begin

stampa:
CLS:COLOR 2,0:LOCATE 10,28:PRINT "Immetti i dati per la stampa":p=0:GOSUB printe
r:prinlin=0
GOSUB immivar:IF a$="" THEN GOSUB immi
r$=a$:r$=r$+VAL(e$):r$=r$+VAL(e$):r$=r$+VAL(e$):r$=r$+VAL(e$):CLS

```


Frequenta il liceo, controlla il magazzino, sollecita i pagamenti.



Apple II^{GS}

Apple II^{GS} vi stupirà per tutto quello che è in grado di fare.

La sua dote più preziosa oltre all'espandibilità sono i 10.000 programmi scritti per Apple II, per la scuola e per ogni applicazione professionale, che Apple II^{GS} può utilizzare.

Poi, Apple II^{GS} riproduce ogni sonorità fedelmente e visualizza grafici ed immagini con oltre 4.000 colori.

Cose da non credere ciecamente. Perciò prima di scegliere un personal venite per una dimostrazione da un Apple Center. Apple II^{GS} ha vinto il 19° Premio SMAU Industrial Design.

Apple, il marchio Apple, Apple II^{GS} sono marchi di Apple Computer Inc.

 Apple Computer