



**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 (arrivatoci 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 batteste 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

Eccene 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 introduranno 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 lineette 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.0.	Disk Man.	Descrizione
BORROWED TIME	ACTIVISION	ADVENTURE	1.2 1 0052	NO	GRAFICA ANIMATA
DEJA VU	MINDSCAPE - ICOM SIMULATIONS	ADVENTURE	1.1 1 0026	NO	
MARAUDER II	DISCOVERY SOFT	COPPIATORE	1.2 01 0069	NI DISPONIBILE	ELENCO PAROLE DEL M
OREGA FILE	SIERRA ASSOCIATES	DATABASE	1.1 1 0010	NO	ARCHIVIAZIONE DATI
MS SHOW 3	MS AMIGA CLUB-MOBYSOFT	DEMO	1.1 1 0053	NO	IMMAGINI DIGITALIZZATE IN 4096C
ELA SLIDE SHOW	ELECTRONIC ARTS	DEMO	1.1 1 0045	NO	DENO RAY TRACER E IMMAGINI
JUGGLER	ERIC GRAHAM	DEMO	1.1 1 0020	NO	DENO RAY TRACER
CALEIDOSCOPE	ELECTRONIC ARTS	DESK PUBLISHING	1.1 1 0068	NO	MIJER PER GRAFICA E TESTO
PAGE SETTER	THE GOLD DISK+	DIDATTICO	1.1 01 0058	NO	RAPPRESENTAZ.GRAFICA MOLECOLA
MOLECULE DEMO		DIDATTICO	1.1 1 0061	NO	STUDIO DEI NUMERI DI MANDELBROT
MANDELBROT EXPLORER	THOMAS R. WILCOX	DISCO SISTEMA	1.2 1 0001	NO	
KICKSTART 1.2	COMMODORE	DISCO SISTEMA	1.1 1 0R16	NO	
KICKSTART 1.1	COMMODORE	GAME	1.1 1 0011	NO	GIOCO A CARTE IN BASIC
KLONDIKE		GAME	1.1 1 0011	NO	LABIRINTO 3D BASIC BUONA GRAFIC
TUNNELVISION		GAME	1.1 2 0055	NO	GRAFICA STUPENDA 56
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMWARE	GAME	1.1 1 0054	NO	CONVERSIONE DEL GIOCO ATARI
MARBLE MADNESS	ELECTRONIC ARTS	GAME	1.1 02 0064	NO	AVVENTURE DI SIMBAD 65
SIMBAD AND THE THRONE OF THE F	CINEMWARE	GAME	1.2 1 0051	NO	
WORLD GAMES	EPIXY	GAME	1.1 1 0050	NO	CONVERSIONE DEL FAMOSO GIOCO
SKYFOX	ELECTRONIC ARTS	GAME	1.1 1 0049	NO	SCACCHI CON MOLTISSIME OPZIONI
CHESSMASTER 2000	ELECTRONIC ARTS	GAME	1.1 1 0048	NO	
SHANGAI	ACTIVISION				

Esempio di stampa del file.



1



2



3 ▼

## 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.

## Annullo 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

- 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 LS la stringa da stampare come prompt, mettere in I la massima lunghezza della stringa da immettere. Il risultato dell'input verrà messo in LS.

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 Anaseno 6

04100 Latina (LT)

Tel. 0773/491692

DIM \$%maxrec) .9\$ (maxrec)

Last:

CLS:COLOR 2.0:INPUT "Vuoi sostituire Y e Z sulla tastiera (s-n) ":"q\$

IF q\$<>"S" AND q\$<>"N" THEN exc\$1

GOSUB filename :GOSUB apri:GOSUB checkfile:GOTO men

start:  
SCREEN 1.640 320 2.2  
WINDOW 1.Gestione Lista Programm - 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 2.0.0.0.0.;MENU 2.0.0.0.0.;MENU 1.0.0.0.0.0.;MENU 3.0.0.0.0.0.;MENU 4.0.0.0.0.0.

RETUR

stampadato;

GOSUB maschera;

LOCATE 2.3:COLOR 3.0

PRINT "Titolo: ":";COLOR 2.0:PRINT a\$

LOCATE 2.3:COLOR 3.0

PRINT "Produttore: ":";COLOR 2.0:PRINT b\$

LOCATE 2.47:COLOR 3.0

PRINT "Tipo: ":";COLOR 2.0:PRINT c\$

PRINT "Maglie: ":";COLOR 3.0

LOCATE 4.62: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\$

RETUR

maschera:

LINE (0.0)-(608.51).0 bf

LINE (8.4)-(608.35).1 b

LINE (8.19)-(608.19).1 b

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 1.0.0.0.0.0.;COLOR 1.0

x\*POS(0):y=CSRLIN:111\$;"

FOR t=1 TO 1:PRINT "-";:NEXT

LOCATE Y,X

LOCATE Y-1,-1:LEFTS(111\$ LEN(111\$)-1)

IF LEN(111\$)=LEN(111\$) THEN 1

IF ASC(111\$)=ASC(111\$) OR ASC(111\$)=127 THEN IF LEN(111\$)>28 AND ASC(111\$)<13 AND ASC(111\$)<127 THEN 1

IF LEN(111\$)=13 THEN 1

IF ASC(111\$)<32 OR ASC(111\$)>126 THEN 1

IF ASC(111\$)<96 AND ASC(111\$)>123 THEN 1

IF exc\$1 THEN IF 11\$="Z" THEN 11\$="Y" ELSE IF 11\$="Y" THEN 11\$="Z"

COLOR 2.0:PRINT 1.1\$;:111\$=111\$-1

GOTO 1

immisione:

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\$

PRINT "Manuale: ":";COLOR 3.0:PRINT g\$

3

variazione:  
CLS:COLOR 2.0:LOCATE 8.12  
1\$="Titolo del programma da variare":1=30:GOSUB inserim  
IF 1\$="" THEN men  
V\$=S  
FOR num=1 TO totrec:GOSUB leggi  
IF 1\$<LEN(v\$) THEN GOSUB immisione:IF a\$="" THEN GOSUB scrivi  
NEXT  
GOTO men

annule:  
CLS:COLOR 2.0:LOCATE 8.7  
1\$="Titolo del programma da cancellare":1=30:GOSUB inserim  
IF 1\$="" THEN men  
V\$=S  
FOR num=1 TO totrec:GOSUB leggi  
IF 1\$<LEN(v\$) THEN GOSUB canc  
NEXT:GOTO men

GOSUB stampadato  
cancel:  
LOCATE 10.16.15;"Vuoi cancellare questo record (S-N) ?":1=1:GOSUB inserim  
IF 1\$<>"S" AND 1\$>"." THEN canc1  
IF 1\$="N" THEN RETURN  
numrec=totrec:GOSUB scrivi:numrec=numrec-num:totrec=totrec-1:RETURN  
scriva:  
CLS:COLOR 2.0:LOCATE 10.28:PRINT "Immetti i dati per la ricerca"  
GOSUB immivar:IF 1\$="" THEN GOSUB immi  
r\$=a\$:rbs=\$:rcs\$c:rd\$=d\$:rfs=\$:rg\$=rh\$h:CLS  
FOR num=1 TO totrec:GOSUB leggi  
IF r\$="" AND rbs<LEFT\$(1\$ LEN(r\$)) THEN cerfin  
IF rbs>"" AND rbs>LEFT\$(1\$ LEN(r\$)) THEN cerfin  
IF rbs="" AND rc\$>LEFT\$(1\$ LEN(rc\$)) THEN cerfin  
IF rbs>"" AND rc\$>LEFT\$(1\$ LEN(rc\$)) THEN cerfin  
IF rec>0 AND rec<LEFT\$(1\$ LEN(r\$)) THEN cerfin  
IF rfs>"" AND rfs>LEFT\$(1\$ LEN(rf\$)) THEN cerfin  
IF rfs>"" AND rfs>LEFT\$(1\$ LEN(rf\$)) THEN cerfin  
IF rh\$h="" AND rh\$h>LEFT\$(1\$ LEN(rh\$h)) THEN cerfin  
GOSUB stampadato  
aspetta:  
q\$=1NKKEY\$;IF q\$="" THEN aspetta  
IF ASC(q\$)=27 THEN men  
cerfin:  
NEXT:GOTO men

analizza:  
CLS:COLOR 2.0:LOCATE 5.15  
PRINT "Nei archivi 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  
aspetta:  
q\$=1NKKEY\$;IF q\$="" THEN aspetta  
GOTO men

distruggi1:  
CLS:COLOR 2.0  
FOR t=1 TO 5:BEEP:NEXT t  
disr1:  
LOCATE 10.6  
1\$="Sei sicuro di voler distruggere PER SEMPRE l'archivio (S-N) ?":1=1:GOSUB ins  
erin  
IF 1\$>"S" THEN men  
IF 1\$="N" THEN distr1  
PRINT TAB(9)'Premi DELETE per confermare o un altro tasto pe  
r il menu...'  
disr2:  
q\$=1NKKEY\$;IF q\$="" THEN distr2  
IF ASC(q\$)<127 THEN men  
GOSUB chiudi:Kill filename\$ GOTO begin

stampa:  
CLS:COLOR 2.0:LOCATE 10.28:PRINT "Immetti i dati per la stampa":p=0:GOSUB printe  
r:printin-0  
GOSUB immivar:IF 1\$="" THEN GOSUB immi  
r\$=a\$:rbs=\$:rcs\$c:rd\$=d\$:rfs=\$:rg\$=rh\$h:CLS

```

GOSUB selcampo
FOR numrec=1 TO totrec:GOSUB leggi
IF r$>"." AND r$<":COLOR 3.0:PRINT d$ 
LOCATE 11.62:COLOR 3.0
PRINT "Kickstart: ":"COLOR 3.0:PRINT d$ 
LOCATE 11.3:COLOR 3.0
PRINT "Num dash: ":"COLOR 3.0:PRINT e$ 
LOCATE 13.19:COLOR 3.0
PRINT "cod disco: ":"COLOR 3.0:PRINT f$ 
LOCATE 13.36:COLOR 3.0
PRINT "Descriptor: ":"COLOR 3.0:PRINT h$ 
LINE (8.60)-(608.91).1.b
LINE (8.75)-(608.75).1
LINE (472.75)-(472.91).1
LINE (8.91)-(608.07).1.b
LINE (138.91)-(138.107).1
LINE (271.91)-(271.107).1
immaxvar:
GOSUB maschera
LOCATE 2.31:$="Titolo: ":"1-30:GOSUB inserim:$=1$:IF $=... THEN RETURN
immi:
LOCATE 2.47:$="Tip: ":"1-30:GOSUB inserim:c$=1$
LOCATE 4.47:$="Produttore: ":"1-30:GOSUB inserim:$=1$
LOCATE 4.62:$="Manuale: ":"1-2:GOSUB inserim:$=1$
LOCATE 4.62:$="Kickstart: ":"1-2:GOSUB inserim:d=1
LOCATE 6.31:$="Num dish: ":"1-2:GOSUB inserim:e=1
LOCATE 6.19:$="Cod disco: ":"1-2:GOSUB inserim:f=1
LOCATE 6.36:$="Descriz: ":"1-31:GOSUB inserim:h$=1
RETURN
apr1:
OPEN filenames AS #1 LEN=122
FIELD #1.30 AS a$$30 AS b$$20 AS cc$.3 AS dd$.2 AS ee$.4 AS ff$.2 AS gg$.31 AS
hh$ 
GOSUB leggi:totrec=VAL(a$):tot2=VAL(b$)
RETURN
checkfil1:
IF totrec<tot2 OR totrec=9999 OR totrec=0 THEN GOSUB chiudi:KILL filename$:GOSUB
scrivi:
LSET a$$=$$:LSET bb$b$c$:cc$$:d$$=dd$:e$$=ee$:f$$=ff$:g$$=gg$:h$$=hh$:h$$
RETURN
PUT #1,numrec+1
PUT #1,numrec+1
RETURN
chiudi:
a$$=STR$(totrec):b$=a$c$="by GOP":d$="123":e$="12":f$="1234":g$="12":h$=SPACES(3
1):numrec=0:GOSUB
B scrivi
CLOSE #1:RETURN
aggiunta:
numrec=totrec+1:IF numrec>maxrec THEN men
agg:
a$="...:$=...:$=...:$=...:$=...:$="...:$="...:$="...:$="...:$="...
CLS:GOSUB immivar
IF a$$=".." THEN men
GOSUB scrivini
numrec=numrec+1:totrec=totrec+1:GOTO agg
men:
CLS:LOCATE 10.1:COLOR 3.0
PRINT TAB(29)."1. Immissione dati"
PRINT TAB(29)."2. Variazione dati"
PRINT TAB(29)."3. Annullamento dati"
PRINT TAB(29)."4. Ricerca dati"
PRINT TAB(29)."5. Stampa dati"
PRINT TAB(29)."6. Analisi/Copyright"
PRINT TAB(29)."7. Cancella archivio"
PRINT TAB(29)."8. Uscita"
LINE (217.66)-(400.141).1.b
LINE (207.61)-(410.146).1.b
menl:
r$$=INKEY$:IF r$$="1" OR r$$="8" THEN men
ON VAL(r$) GOTO aggiunta.variazione.annulla.cerca.stampa.analizza.distrucci.fine
GOSUB chiudi:GOTO begin
END

FOR numrec=1 TO totrec:GOSUB leggi
IF r$>"." AND r$<":LEFT$(a$,LEN r$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN b$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN c$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN d$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN e$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN f$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN g$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN h$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN i$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN j$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN k$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN l$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN m$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN n$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN o$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN p$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN q$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN r$) THEN cerfon
p$$=r$:$="8" AND r$>":LEFT$(a$,LEN r$) THEN cerfon
IF r$<":" AND r$>":LEFT$(a$,LEN s$) THEN cerfon
IF id=1 THEN $$(p)=LEFT$(a$,20):GOTO cerfon
IF id=2 THEN $$(p)=LEFT$(a$,20):GOTO cerfon
IF id=3 THEN $$(p)=LEFT$(a$,20):GOTO cerfon
IF id=4 THEN $$(p)=F$":GOTO cerfon
IF id=5 THEN $$(p)=P$":GOTO cerfon
IF id=6 THEN $$(p)=E$":GOTO cerfon
IF id=7 THEN $$(p)=S$":GOTO cerfon
IF id=8 THEN $$(p)=T$":GOTO cerfon
NEXT
ciclo:
s$$="Z" TO P
FOR t=1 TO P
IF s$<":THEN $$(t).numrec=s$(t):can=t
NEXT:GOSUB leggi:gosub stammin
s$(can)=s$(p):s$(can)=s$(p):p=p-1:IF p=0 THEN GOTO ciclo
CLOSE #4:GOTO men

printer:
WIDTH LPRINT#5:OPEN "prt:" FOR OUTPUT AS 4:PRINT #4,CHR$(27)"(":"4""";w":PRINT #4
PRINT #4,:RETU
RN
titolo:
PRINT #4," Titolo
      Kic
      N.D. Disk Man Descrizione"
PRINT #4,"-----"
RETUR

stamlin:
IF prlinin=0 THEN GOSUB titolo
PRINT #4," bs" c$" d$" e$" f$" g$" "h$":prlinin=prlinin+
q$=INKEY$:IF ASC(q$)+CHR$(0)=129 THEN CLOSE #4:men
IF prlinin=58 THEN PRININ=0:FOR t=1 TO 6 PRINT #:NEXT
RETURN

selcampo:
CLS LOCATE 15.13:COLOR 2.0
PRINT " Seleziona il campo secondo il quale ordinare i dati"
PRINT " SPAZIO per selezionare, ENTER per confermare "
GOSUB stampadatao
sel=1:GOSUB visual
chret:
q$=INKEY$:
IF q$="" THEN IF selid=8 THEN selid=1:GOSUB visual:GOTO chget
IF q$="" AND selid=8 THEN selid=1:GOSUB visual:GOTO chget
IF q$="H" THEN RETURN
GOTO chget

visual:
LINE (8.60)-(608.107).0.bf
LINE (8.91)-(608.91).1.b
LINE (8.75)-(608.75).1
LINE (360.60)-(360.91).1
LINE (472.75)-(472.91).1
LINE (8.91)-(608.107).1
LINE (138.91)-(138.107).1
LINE (271.91)-(271.107).1
IF selid=1 THEN LINE (112.62)-(356.73).3.bf:RETURN
IF selid=2 THEN LINE (364.62)-(365.89).3.bf:RETURN
IF selid=3 THEN LINE (112.77)-(356.89).3.bf:RETURN
IF selid=4 THEN LINE (364.77)-(468.89).3.bf:RETURN
IF selid=5 THEN LINE (472.75)-(472.91).1
LINE (138.91)-(138.107).1
LINE (271.91)-(271.107).1
IF selid=6 THEN LINE (112.93)-(134.105).3.bf:RETURN
IF selid=7 THEN LINE (142.93)-(267.105).3.bf:RETURN
IF selid=8 THEN LINE (273.93)-(604.105).3.bf:RETURN
filename:
CLS INPUT "Nome dell' archivio (d$0:filename$)":filename$:
IF filename$="" THEN SYSTEM
RETURN

```

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



## Apple IIgs™

Apple IIgs™ 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 IIgs può utilizzare.

Poi, Apple IIgs 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 IIgs ha vinto il 19° Premio SMAU Industrial Design.

Apple, il marchio Apple, Apple IIgs sono marchi di Apple Computer Inc.

 **Apple Computer**