

Brush & Mouse

di Davide Merlitti - Mosciano S. Angelo (TE)

Il programma

Brush & Mouse è un programma grafico dedicato al 128 e serve unicamente per disegnare a «mano libera» utilizzando il mouse.

Naturalmente permette anche di salvare i propri lavori e di caricare schermate grafiche monocromatiche preesistenti (purché sottoforma di files PRG non più lunghi di 8192 byte e contenenti solo informazioni bit-map). Funziona in modo grafico con risoluzione 320*200 e per l'utilizzo occorre, come già accennato, un simpatico strumento: il mouse Commodore 1351 (è un handicap o un pregio?). Il programma principale è scritto interamente in Basic e fa uso di alcune routine in linguaggio macchina e di porzioni di RAM prememorizzate su disco (relative al TOOL-BOX a scomparsa). Per la sua eccessiva lunghezza non ne pubblichiamo il listato, ma ne è di-

È disponibile, presso la redazione, il disco con il programma pubblicato in questa rubrica. Le istruzioni per l'acquisto e l'elenco degli altri programmi disponibili sono a pag. 247.

sponibile il dischetto con le solite modalità. Per il movimento del puntatore ho utilizzato il driver fornito dalla Commodore insieme al mouse 1351 (collegato alla control port 2).

L'utilizzo

Per utilizzare Brush & Mouse non occorrono particolari spiegazioni: basta avere in mano il «topolino» e sott'occhio lo schermo. Terminato il caricamento del programma principale, bisogna attendere alcuni secondi per il caricamento di ulteriori file PRG dopodiché, alla comparsa del puntatore (Amiga-like), si potrà iniziare a disegnare. Premendo il tasto destro del mouse apparirà nella parte alta dello schermo il TOOL-BOX diviso in vari settori dove, tramite puntatore, è possibile selezionare i vari pennelli — in totale 21 di diversa forma e grandezza — e la modalità di tracciamento di quest'ultimi, come pure salvare/caricare schermate grafiche su/disco.

Le modalità di tracciamento dei pennelli, indicate dal TOOL-BOX, sono:

DEF: il pennello viene tracciato com'è, sostituendo cioè la sua area rettangolare con la relativa zona sottostante dello schermo (è la modalità di default all'inizio).

INV: il pennello viene tracciato in inverso.

AND OR XOR: il tracciamento del pennello avviene eseguendo le rispettive operazioni logiche tra la forma e l'area sottostante (la modalità OR è preferibile per tutti i tipi di pennello dato che la matrice di ogni pennello, indipendentemente dalla forma, è sempre rettangolare...).

CLR: serve per ripulire lo schermo (attenzione perché non ammette ripensamenti!!).

La scelta dei 21 pennelli diversi, così come delle altre opzioni, avviene tramite pressione del tasto sinistro del mouse (per disegnare bisogna tenerlo premuto), mentre con il tasto destro si attiva/disattiva in qualsiasi momento il TOOL-BOX (la cui scomparsa avviene anche automaticamente appena si è selezionato un pennello).

In qualsiasi momento è anche possibile cambiare, tramite i tasti funzione, il colore del primo piano (F1-F2), sfondo (F3-F4), bordo (F5-F6) sprite (F7-F8). La gestione del disco è la seguente: «cliccato» sull'icona che rappresenta il SAVE oppure il LOAD, sarà richiesto il nome del file; premendo RETURN senza immettere il nome il comando verrà annullato.

Durante l'immissione del nome del file da tastiera, premendo il tasto ESC verrà visualizzata la directory del disco presente nel drive e, premendo di nuovo un tasto, si tornerà a digitare il nome

Una piccola utility...

Questo piccolo programma in Basic e L.M. è utile per trasformare file SEQ, del tipo di quelli usati dal programma «3D GRAPHIC DRAWING BOARD», in file PRG comodamente caricabili con un semplice BLOAD.

Il prg in Basic richiede il nome del file SEQ che si vuole caricare e lancia la routine in L.M.

Quest'ultima provvede invece a caricare velocemente il file nella pagina grafica (ad iniziare da \$2000 per 8000 byte consecutivi). Eseguita l'operazione basterà un semplice BSAVE "nome che vuoi", P8192 TO P16192 e la trasformazione è fatta.

Il programma non è altro che un caricatore e quindi potrà essere utilizzato come tale in ogni situazione.

N.B. I disegni salvati con «3D GRAPHIC DRAWING BOARD» in forma di file SEQ sono riconoscibili per il prefisso "<" oltre che per l'estensione di 32 blocchi.

```

start LDA #S00
      STA SFA
      LDA #S20
      STA SFB
      LDX #S03
      JSR SFFC6
loop1 LDY #S00
loop2 JSR SFFCF
      STA (SFA),Y
      INY
      BNE loop2
      INC SFB
      LDA SFB
      CMP #S3E
      BNE loop1
      LDA #S03
      JSR SFFC3
      JSR SFFCC
      RTS

```

```

-----
10 INPUT"NO ME:";NMS
20 FOR N=1 TO 16-LEN(NMS):NMS=NMS+CHR$(32):NEXT
30 DOPEN#3,(NMS)
40 SYS 4864
50 END

```

del file fino al RETURN che attiverà il comando.

Note di funzionamento

Il movimento del puntatore è gestito dal mouse tramite il driver apposito in l.m. inserito nell'interrupt e quindi, dato che via Basic occorre una certa frazione di tempo per il tracciamento della forma del pennello corrente sullo schermo, bisognerà muovere il mouse ad una velocità moderata per ottenere un tratto continuo e non semplici «orme» (velocità che dipenderà in modo indiretto dalla grandezza del pennello selezionato). Con la versione compilata del programma si ottiene un apprezzabile aumento di velocità per cui anche il tracciamento del pennello avverrà molto più rapidamente riuscendo a seguire meglio il movimento reale del mouse. Se può interessare, per la compilazione del programma, ho usato il noto «BASIC 128» con l'accorgimento di aver abbassato lo START (bank 0) al valore di 5200, mentre il TOP (bank0) a 3680; solo così il compilato funziona perfettamente per ovvi motivi di occupazione di memoria.

Il disco messo a disposizione dalla redazione contiene i seguenti file PRG:

"BRUSH & MOUSE"	(prg principale in Basic contenente alcuni ritardi FOR-NEXT necessari per la compilazione)
"P-BRUSH & MOUSE"	(versione compilata)
"PENN.1-21"	
"SPR. 1-8"	
"SPR. 9-16"	
"SPR. 17-21"	(memoria grafica relativa ai pennelli)
"PR.B&M"	(schermata di presentazione)
"DRIVER. MOUSE.2"	(driver del mouse)
"BUFFER.RAM"	(routine in l.m. che si occupa dei trasferimenti di memoria)
"CHANGE"	(routine in l.m. che rileva la pressione dei tasti funzione per cambiare i colori)
"SPRITES"	(dati relativi agli sprite usati nel programma)
"3.FLOPPY"	
"OPTION-INV."	(memoria grafica relativa al TOOL-BOX)
"DEMO-BRUSH"	(schermata dimostrativa dei vari pennelli)

Nota:

A volte utilizzando il drive 1571 sono stati riscontrati dei problemi di caricamento di BRUSH & MOUSE. Tutto fila liscio invece con il 1570 e 1541. Boh...

Supertesoro 128

di Marco Leoni - Roma

Questo programma consente di controllare le cartelle del gioco «Supertesoro» pubblicato da «Il Messaggero» e controllare da «Il Messaggero» la vincita.

Il gioco da «Il Messaggero» consente di vincere in due modi:

1) riuscendo in un giorno a segnare 5 simboli uguali;

2) riuscendo entro la fine della settimana a raggiungere quota 90 con le M.

Dopo aver lanciato il programma, passata la fase di presentazione, viene visualizzato il menu principale che ha 3 opzioni:

- 1) CREAZIONE
- 2) AGGIUNTA
- 3) INSERIMENTO

La prima opzione consente di creare il file F.SUPERTESORO contenente le cartelle del gioco.

La seconda opzione invece consente di effettuare delle aggiunte al file nel caso in cui si sia entrati in possesso di altre schede.

Da notare come questa seconda opzione utilizzi gli stessi sottoprogrammi della precedente. Il file delle schede viene però aperto in APPEND tramite l'utilizzo di un flag SW.

La terza opzione rappresenta la parte più importante del programma, in quanto consente di controllare le schede; appare quindi la videata che è divisa in due parti: nella metà sinistra appaiono i dati (giorni della settimana, simboli del gioco), mentre nella destra vi è una numerazione progressiva da 1 a 50. Accanto a questi 50 numeri verranno visualizzati, codificati, i simboli pubblicati dal quotidiano.

Il programma richiede il giorno (da lunedì a domenica) e, nel caso in cui questo risulta essere lunedì, viene richiesta la quantità di M gratuita.

Dopo aver immesso i dati del giorno, il programma automaticamente procede a lettura da disco di un file contenente le M accumulate durante la settimana,

escluso il caso in cui il giorno sia lunedì.

Il file appena accennato è F.MESSAGGERO e viene creato in questa opzione. Viene utilizzato per memorizzare le M cumulate durante i giorni precedenti.

Il file ha durata settimanale poiché al lunedì viene creato di nuovo in quanto il gioco ricomincia con la nuova settimana.

Il programma procede quindi alla lettura e visualizzazione delle schede e dei relativi risultati lasciando sempre visualizzati i 50 numeri del giorno con i relativi simboli.

Supertesoro 128 può funzionare soltanto su un COMMODORE 128, corredato di DISK DRIVE e monitor in modalità 80 colonne.

Buona fortuna.

Sottoprogrammi

Riga 10-220	PRESENTAZIONE
Riga 230-530	MENU PRINCIPALE
Riga 540-1550	INPUT

sottoprogramma utilizzato dalle prime due opzioni e che consente di creare e effettuare delle aggiunte al file F.SUPERTESORO.

Questo sottoprogramma utilizza altre subroutine per effettuare le correzioni, i trasferimenti, le scritture delle schede.

Riga 1560-3370	NUMERI
----------------	--------

GIORNALIERI
sottoprogramma che consente di inserire i valori giornalieri e ottenere i risultati del gioco.

Anche questo utilizza delle subroutine per l'elaborazione e la lettura o scrittura di dati da disco.

Tracciati Record File

File F.SUPERTESORO

Campi n. 18.

C D E F G H M N O P Q R S T U V Z X
(tutti sono campi stringa) i 18 campi contengono i 18 numeri delle schede del gioco.

File F.MESSAGGERO

Campi n. 2.

C D (entrambi sono campi stringa).

C = numero cartella.

D = Totale M ottenute.

