

## Bingol '90

di Marco Leoni - Roma

Bingol '90 è un programma dedicato all'omonimo gioco del quotidiano sportivo «Il Corriere dello Sport Stadio».

Bingol '90 può funzionare soltanto su un Commodore 128 corredato di disk drive e monitor in 80 colonne.

Avviato il programma, dopo la fase di presentazione, si giunge al menu principale del tipo del DOS SHELL. Tramite le frecce si possono selezionare le varie opzioni che sono:

- 1) CREAZIONE FILE SCHEDE
- 2) AGGIUNTA FILE SCHEDE
- 3) BINGOL '90 QUOTIDIANO
- 4) BINGOL '90 SETTIMANALE
- 5) VISUALIZZAZIONE SCHEDE

Nell'utilizzare il programma bisognerà selezionare la prima opzione che consente di memorizzare le schede del gioco, necessarie al funzionamento del programma, in un apposito file su disco denominato FILE SCHEDE. Una volta inseriti i 12 numeri che compongono ogni card del gioco il programma richiederà anche il codice della scheda. Questo codice risulta necessario per il gioco infrasettimanale denominato Bingol '90 sorpresa. Terminata la fase di inserimento delle schede premere una volta ancora il tasto ENTER e il programma passerà direttamente alla fase di memorizzazione nel file sequenziale dei dati inseriti.

La seconda opzione del menu princi-

pale consente di ampliare il FILE SCHEDE nel caso in cui si sia entrati in possesso di altre card. Per questa opzione il programma utilizza gli stessi sottoprogrammi della precedente, ma il file delle schede viene aperto in APPEND tramite l'utilizzo di un flag SW.

Tramite la terza opzione si entra nel vivo del gioco. Si procede nell'inserimento dei 35 numeri quotidianamente pubblicati sul giornale e il computer procederà alla verifica delle schede precedentemente trasferite in memoria. Se la nostra cartella ha almeno 7 dei 35 numeri inseriti abbiamo vinto. Inoltre, solo per i vincitori del giorno, nella settimana in un giorno a caso viene pubblicato il gioco sorpresa, dove le lettere del codice, formato da 6 caratteri numerici e da 2 alfanumerici, assumono un valore numerico. Se sommando i numeri e i valori delle lettere del codice si ottiene 90 si vince anche un premio supplementare. Quindi nel caso in cui si è vinto il gioco quotidiano il programma richiede se c'è il gioco a sorpresa. Nel caso in cui la risposta sia affermativa il programma richiede il valore delle lettere del codice della card vincente.

La quarta opzione consente di partecipare al gioco settimanale. Dal lunedì alla domenica sono pubblicati sul giornale dei tagliandi con dei numeri abbinati ai simboli delle città dei mondiali. Per vincere è necessario che siano abbinati ai numeri della card 7 simboli di città diverse. Con questa opzione il programma richiederà i 35 numeri raccolti durante la settimana abbinati ad altrettanti

simboli di città. Automaticamente si procede alla verifica delle card.

La quinta opzione del programma consente di visualizzare le schede memorizzate su disco.

Il programma tramite l'utilizzo di un flag w2 procede alla lettura dei dati e al loro trasferimento in memoria una sola volta e, quindi, si possono utilizzare più opzioni senza leggere il file più volte.

Buona fortuna.

### Descrizione programma

#### Sottoprogrammi

Riga 10-220  
Presentazione  
Riga 230-510  
Menu principale  
Riga 520-2140

Sottoprogramma utilizzato dalle prime due opzioni e che consente di creare ed effettuare delle aggiunte al FILE SCHEDE. Questo sottoprogramma utilizza altre subroutine per effettuare le correzioni, i trasferimenti, le scritture delle schede.

Riga 2150-3620

Sottoprogramma utilizzato dalla terza opzione che consente di inserire i valori giornalieri e ottenere i risultati del gioco.

Riga 3630-3710

Sottoprogramma utilizzato dalla quinta opzione che consente di visualizzare le schede del gioco memorizzate sul FILE SCHEDE.

Riga 3720-4350

Sottoprogramma utilizzato dalla quarta opzione che consente di inserire i dati per il gioco settimanale e ottenere i risultati relativi.

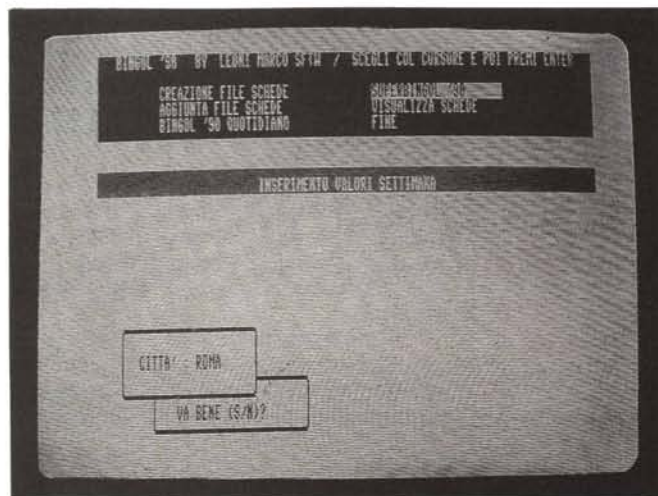
#### Tracciati record

File Schede:

Campi n. 13

C D E F G H M N O P Q R S S

I primi 12 campi sono numerici e contengono i 12 valori di ogni card. Il campo S\$ è stringa e contiene il codice della card composto da 6 caratteri numerici e da 2 caratteri alfanumerici.



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.







```

2110 REM *** CONTROLLO ERRORE S/R ***
2120 IF DS>0 THEN PRINT$:STOP
2130 RETURN
2140 :
2150 REM *** BINGOL '90 QUOTIDIANO ***
2160 COLORS,12
2170 CHARI,28,8,"(RVS)INSERIMENTO VALORI GIORNO(OFF)"
2180 COLORS,7
2190 PRINT:(HOME) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DO
WN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN)
WN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN)
2200 PRINT " "
2210 PRINT " | NUMERO : "
2220 PRINT " | "
2230 PRINT " | "
2240 PRINT " | "
2250 PRINT " | "
2260 H=13:I=0
2270 FORJ=1TO12
2280 GOSUB2400:H=H+4:CHARI.H,11.IP$
2290 NEXT
2300 H=13
2310 FORJ=1TO12
2320 GOSUB2400:H=H+4:CHARI.H,13.IP$
2330 NEXT
2340 H=13
2350 GOSUB2400:H=H+4:CHARI.H,15.IP$
2360 NEXT
2370 NEXT
2380 I=1:GOSUB2040:IFI=0THENGOSUB1920:GOTO2190
2390 GOTO2510
2400 REM *** INPUT ***
2410 X=17:Y=19:LJ=2:GOSUB1420
2420 ER$="VA BENE (S/N)?":GOSUB1340
2430 GETKEY$
2440 IF AS="N" THENGOSUB1380:GOTO2410
2450 I=I+1:V(I)=VAL(IP$)
2460 GOSUB1360:RETURN
2470 :
2480 REM *** WAIT 2 ***
2490 GOSUB1920:CHARI,32,16,"(RVS)LETTURA SCHEDE:(OFF)":CHARI,35,18,"(RVS)ATTENDE
RE(OFF)":RETURN
2500 :
2510 REM *** CONTROLLO QUOTIDIANO ***
2520 GOSUB1920
2530 AL=0
2540 IF W2=0 THEN GOSUB2480:GOSUB2620
2550 I=0
2560 FORI=1TO6
2570 GOSUB2960
2580 NEXT
2590 W2=1
2600 GOTO220
2610 :
2620 REM *** LETTURA SCHEDE ***
2630 DOPEN#2,"FILE SCHEDE"
2640 GOSUB2110
2650 L$=0
2660 I=0
2670 DO UNTIL L$=1
2680 I=I+1
2690 INPUT#2,C,D,E,F,G,H,M,N,O,P,Q,R,S$
2700 RS=ST
2710 GOSUB2110
2720 L=0
2730 GOSUB2800
2740 IF RS=64THEML$=1
2750 LOOP
2760 DCLOSE#2
2770 NC=I
2780 RETURN
2790 :
2800 REM *** CARICA SCHEDE ***
2810 L=L+1:VA(I,L)=C
2820 L=L+1:VA(I,L)=D
2830 L=L+1:VA(I,L)=E
2840 L=L+1:VA(I,L)=F
2850 L=L+1:VA(I,L)=G
2860 L=L+1:VA(I,L)=H
3620 :
3630 REM *** VISUAL SCHEDE ***
3640 GOSUB1920
3650 COLORS,12:CHARI,29,8,"(RVS)VISUALIZZAZIONE SCHEDE(OFF)":COLORS,7
3660 IF W2=0 THEN GOSUB2480:GOSUB2620
3670 FORI=1TO6
3680 GOSUB3120:CHARI,2,16,"PREMI UN TASTO":GETKEY$
3690 NEXT
3700 W2=1:GOTO 220
3710 :
3720 REM *** BINGOL SETTIMANALE ***
3730 COLORS,12:CHARI,26,8,"(RVS)INSERIMENTO VALORI SETTIMANA(OFF)":COLORS,7
3740 GOSUB1920
3750 GOSUB3820
3760 I=0
3770 IF W2=0 THEN GOSUB2480:GOSUB2620
3780 FORI=1TO6:GOSUB4060:NEXT
3790 W2=1
3800 GOTO220
3810 REM *** INSERIMENTO VALORI SETT ***
3820 GOSUB1920
3830 PRINT:(HOME) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DO
WN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN)
WN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN) (DOWN)
3840 PRINT " | NUMERO : "
3850 PRINT " | "
3860 PRINT " | "
3870 PRINT " | "
3880 PRINT " | "
3890 PRINT " | "
3900 PRINT " | "
3910 I=0
3920 FORK=9TO15
3930 H=-11
3940 FORJ=1TO5
3950 C$="":CHARI,7,19,"NUMERO":GOSUB2400:C$=C$+IP$+" ":IFV(I)<10 THENC$=C$+" "
3960 L$=8:CHARI,7,19,"CITTA ":GOSUB1210:GOSUB4020:C$=C$+IP$:H=H+15:CHARI,H,K,C$
3970 NEXTJ
3980 NEXTK
3990 I=1:GOSUB2040:IFI=0THEN3830
4000 RETURN
4010 :
4020 V$(1)=IP$
4030 GOSUB1380
4040 RETURN
4050 :
4060 REM *** CONTROLLO SETTIMANALE ***
4080 LE=0
4090 FORL=1TO12
4100 GOSUB4150
4110 NEXT
4120 GOSUB4300
4130 RETURN
4140 :
4150 J=0
4160 DO UNTIL J=35
4170 J=J+1
4180 IF VA(1,L)=V(J) THENGOSUB4220:J=35
4190 LOOP
4200 RETURN
4210 :
4220 IF LE=0THENLE=LE+1:D$(LE)=V$(J):RETURN
4230 FL=0
4240 FORK=1TOLE
4250 IF C$(K)=V$(J) THENK=K+1:FL=FL+1
4260 NEXT
4270 IF FL=0THEN LE=LE+1:D$(LE)=V$(J)
4280 RETURN
4290 :
4300 REM *** RISULTATO SETTIMANALE ***
4310 R$=STR$(LE)
4320 CHARI,2,12,"RISULTATO SETTIMANALE: "+R$
4330 IF LE<7THENCHARI,2,14,"PECCATO NON HAI VINTO":CHARI,2,16,"PREMI UN TASTO":G
ETKEY$:RETURN
4340 CHARI,2,14,"COMPLIMENTI HAI VINTO!"
4350 CHARI,2,16,"PREMI UN TASTO":GETKEY$:RETURN

```

MC



# PERCHÈ NON IMPORTARE FROM ITALY



Andromeda si occupa da anni dell'importazione di parti per personal computer IBM compatibili. La nostra forza è nell'aver maturato una profonda esperienza nella scelta dei prodotti e nella verticalizzazione d'acquisto. Il filo diretto che ci lega all'estero è garantito da uffici tecnici sul posto d'acquisto, con personale residente, e da una struttura in Italia altamente qualificata come staff e risorse. Siamo pertanto in grado di offrirVi le tecnologie più avanzate a condizioni particolarmente vantaggiose. E in più Vi assicuriamo una valida assistenza post-vendita. SMAU '89 è l'occasione migliore per incontrarci: Vi presenteremo la ns. organizzazione e l'intera gamma dei prodotti da noi distribuiti.

## Andromeda