

Il software proposto questo mese comprende due programmi piuttosto semplici, ma divertenti e utili: il primo è un simpatico rompicapo basato su una scacchiera sulla quale bisogna disporre le carte da gioco secondo alcune precise regole; l'altro programma è invece una comoda routine che permetterà di risparmiare la carta nella stampa delle directory poiché provvede ad affiancare le due possibili directory di ogni disco disponendole su due colonne. Bando alle ciancie e... buona digitazione (!)

Le sedici carte

di William Patti - Pisa

Questo gioco è un solitario ed il suo scopo è quello di disporre le dodici figure ed i quattro assi in un quadrato in modo che in nessuna fila, in nessuna colonna e in nessuna diagonale si trovino né due carte dello stesso seme né due carte dello stesso valore.

Funzionamento del programma

Dato il RUN appare la schermata di presentazione; si preme RETURN e si entra nel gioco vero e proprio, la schermata propone il tavolo da gioco diviso in caselle per quante sono le carte.

Sulla destra c'è la richiesta di INPUT: bisogna introdurre la carta che si vuole mettere sul tavolo tenendo presente i seguenti esempi:

ASSO DI FIORI = A+ [SHIFT X];

RE DI PICCHE = K+ [SHIFT A];

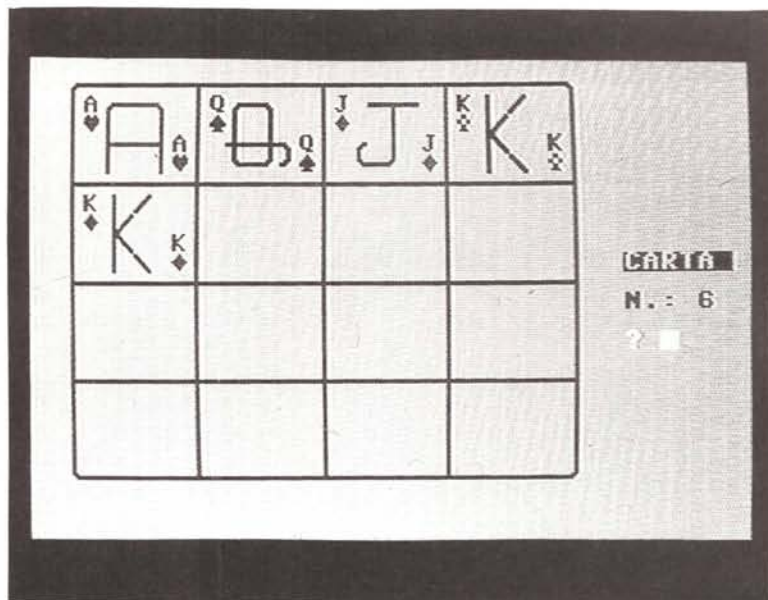
REGINA DI CUORI = Q+ [SHIFT S];

FANTE DI QUADRI = J+ [SHIFT Z].

Se non riuscite ad inserire la carta, battete EX (EXIT = uscita) alla richiesta della carta; se riuscite a sistemare tutte e sedici le carte sul tavolo il computer si complimenterà con il giocatore.

Analisi del programma

5 - 120	Schermata di presentazione;
125 - 130	Attende pressione tasto RETURN;
135	Pulisce il video e cambia il colore al bordo, sfondo, e caratteri;
140	Dimensionamento array per controllo carte inserite sul tavolo;
145 - 230	Stampa tavolo da gioco con le relative caselle;
235 - 250	Inizializza variabili e richiesta di input;
260 - 315	Controlla la validità della carta;
320	Tipo di seme della carta;
325 - 370	Controllo orizzontale;
375 - 405	Controllo verticale;



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

- 410 - 420 Flag per controllo diagonali;
 425 - 450 Controllo diagonale 1;
 455 - 480 Controllo diagonale 2;
 485 - 500 Stampa carta;
 510 - 520 Si rammarica con il giocatore;
 525 - 545 Chiede una nuova partita e attende la pressione dei tasti S o N;
 550 - 560 Pulisce il video, saluta il giocatore e fine della partita.
 565 Ritardo;
 570 - 585 Si congratula con il giocatore e chiede una nuova partita;
 590 - 615 Subroutine suono e messaggio di inserimento non valido;
 620 - 715 Subroutine per la stampa delle carte con i caratteri grafici.

Una soluzione fra tante combinazioni è la seguente:

RE DI CUORI	REGINA DI QUADRI
FANTE DI PICCHE	ASSO DI FIORI
ASSO DI PICCHE	FANTE DI FIORI
REGINA DI CUORI	RE DI QUADRI
REGINA DI FIORI	RE DI PICCHE
ASSO DI QUADRI	FANTE DI CUORI
FANTE DI QUADRI	ASSO DI CUORI
RE DI FIORI	REGINA DI PICCHE.

Buon divertimento!!

Stampa directory su due colonne

di Raimondo Piazza - Canicatti (AG)

Questo programma riesce a soddisfare una esigenza molto sentita tra gli utenti del C64: stampare su due colonne affiancate le directory delle due facciate di un disco (o al limite di due dischi diversi).

Vediamo come funziona: inserito un disco e premuto un tasto viene letta la directory, visualizzata sullo schermo dopo qualche secondo e si chiede conferma; in caso positivo viene richiesto l'inserimento (facoltativo) di un messaggio (stringa m\$) da associare alla directory appena letta e che verrà stampato centrato e prima della directory vera e propria. Analogamente si procede per la lettura e memorizzazione della seconda.

```

0  ray ** q 65 ** q65rp
1  "leader board"      prg
5  "nwa"               prg
5  "nwb"               prg
9  "nwc"               prg
122 "nwd"              prg
122 "nwe"              prg
3  "nwf"               prg
5  "nwg"               prg
0  "-----"          del<
1  "pogo joe"          prg
1  "pogo joe"          1" prg
99 "pogo joe"          2" prg
1  "pogo"              prg
0  "-----"          del<
2  "cosmic convoy"    prg
103 "convoy1"         prg
11  "convoy2"         prg
0  "-----"          del<
72  "gyruss"          prg
0  "-----"          del<
100 "mr. robot"       prg
2 blocks free.

ready.

```

```

0  ray ** q 66 ** q66rp
100 "football"        prg
0  "-----"          del<
7  "astropanic 49152" prg
0  "-----"          del<
1  "galaxions"        prg
62  "gala"            prg
5  "dati gala"        seq
0  "-----"          del<
33  "kick-off"        prg
0  "-----"          del<
55  "bat-attack 4096" prg
0  "-----"          del<
1  "pre renaissance" prg
33  "renaissance"     prg
0  "-----"          del<
2  "sirius bandits"   prg
125 "bandits"         prg
0  "-----"          del<
79  "haunted 9500"   prg
0  "-----"          del<
65  "tarzan 2063"    prg
0  "-----"          del<
1  "word feud"        prg
33  "feud.mod"        prg
0  "-----"          del<
52  "backgammon"     prg
10 blocks free.

ready.

```

Figura 1 - Directory stampata nel modo convenzionale.

Se viene confermata l'opzione di stampa, viene richiesta la selezione della spaziatura (1/6 oppure 1/8 di pollice); dopodiché si procede alla stampa vera e propria.

Tutte le scelte possibili sono visualizzate, di volta in volta, in una apposita «riga di comunicazione».

Il programma è strutturato in un «main» e tante «subroutine» che realizzano delle azioni ben precise.

In pratica, una volta letti dalla traccia 18 del disco dei dati ritenuti validi (cioè non riferentesi, ad es., a file cancellati), viene riempita una riga di una matrice (a\$ per il lato 1, b\$ per il lato 2) con i caratteri semigrafici, gli spazi opportuni, i dati suddetti e così via fino alla fine dei dati utili.

Quindi stampando affiancate le due righe corrispondenti delle due matrici, si ottiene il risultato desiderato.

Da notare che il programma riconosce file di tipo «seq», «pgr», «usr», «rel»: altri eventuali tipi vengono identificati da «xxx»; una eccezione costituiscono i delimitatori del programma «user designed dir» i quali vengono identificati da «--».

Inoltre vengono presi in considerazione come ID cinque caratteri. Da tenere presente che, per evitare esasperanti attese, è bene utilizzare una versione compilata.

Negli esempi riportati viene visualizzato il contenuto dello stesso disco sia col metodo «classico» che con questo programma: la differenza c'è!

Lato 1			Lato 2		
Nome: ray	** q 65 **	LC: q65rp	Nome: ray	** q 66 **	LC: q66rp
1	leader board	prg	100	football	prg
5	nwa	prg	0	-----	del<
5	nwb	prg	7	astropanic 49152	prg
9	nwc	prg	0	-----	del<
122	nwd	prg	1	galaxions	prg
122	nwe	prg	62	gala	prg
3	nwf	prg	5	dati gala	seq
5	nwg	prg	0	-----	del<
0	-----	del<	33	kick-off	prg
1	pogo joe	prg	0	-----	del<
1	pogo joe	1" prg	55	bat-attack 4096	prg
99	pogo joe	2" prg	0	-----	del<
1	pogo	prg	1	pre renaissance	prg
0	-----	del<	33	renaissance	prg
2	cosmic convoy	prg	0	-----	del<
103	convoy1	prg	2	sirius bandits	prg
11	convoy2	prg	125	bandits	prg
0	-----	del<	0	-----	del<
72	gyruss	prg	79	haunted 9500	prg
0	-----	del<	0	-----	del<
100	mr. robot	prg	65	tarzan 2063	prg
0	-----	del<	0	-----	del<
2	Blocchi liberi		1	word feud	prg
			33	feud.mod	prg
			0	-----	del<
			52	backgammon	prg
			10	Blocchi liberi	

Figura 2 - Directory stampata con il programma proposto.



Elenco del software disponibile su cassetta o minifloppy

Per ovviare alle difficoltà incontrate da molti lettori nella digitazione dei listati pubblicati nelle varie rubriche di software sulla rivista, MCmicrocomputer mette a disposizione i programmi più significativi direttamente su supporto magnetico. Riepiloghiamo qui sotto i programmi disponibili per le varie macchine, ricordando che i titoli non sono previsti per computer diversi da quelli indicati. Il numero della rivista su cui viene descritto ciascun programma è riportato nell'apposita colonna; consigliamo gli interessati di procurarsi i relativi numeri arretrati, eventualmente rivolgendosi al nostro Servizio Arretrati utilizzando il tagliando pubblicato in fondo alla rivista.

Per l'ordinazione inviare l'importo (a mezzo assegno, c/c o vaglia postale) alla Technimedia srl, Via Carlo Perrier 9, 00157 Roma.

Codice	Titolo Programma	MC n.	Prezzo
APPLE II			
DA2/20	Apple Puzzle II	65	15000
DA2/21	Precisione Multipla	66	15000
DA2/22	Sistema 2 + Toto 5.3 IIGS	68	15000
DA2/23	Operazione Apokalypsis	71	30000
DA2/24	Classifiche di Formula 1	72	15000
DA2/25	Programmabile RPN	73	15000
DA2/26	Supercircle + Poligonale	74	15000
DA2/27	Hard Copy OKI 83/A	76	15000
DA2/28	ProDOS Utility	77	15000
DA2/29	Modulo Base	78	15000
DA2/30	List db	79	15000
DA2/31	Bioritmi	80	15000
COMMODORE AMIGA			
DAM/01	F-15	63	15000
DAM/02	Gest. liste programmi	64	15000
DAM/03	Studio di Funzioni	66	15000
DAM/04	Math Pack	68	15000
DAM/05	Redcode & Mars (Core Wars)	68	15000
DAM/06	Lila	69	15000
DAM/07	Rubrica Telefonica	70	15000
DAM/08	Piramidi	70	15000
DAM/09	Regolazione dei colori	71	15000
DAM/10	Analitica	71	15000
DAM/11	Grafici	72	15000
DAM/12	Traduttore	73	15000
DAM/13	La Borsa	74	15000
DAM/14	DMA Music Compiler	74	15000
DAM/15	Poker	78	15000
DAM/16	Programmi per il Copper	79	15000
DAM/17	Mandelbrot mania	81	15000
DAM/18	SF-Search File	86	15000
DAM/19	AMipac	87	15000
MS-DOS			
DMS/01	Plotter + Morse	67	15000
DMS/02	Melole + Spawn	68	15000
DMS/03	Pretty + Scritte scorrevoli + Compute	69	15000
DMS/04	Emulatore CGA per Hercules	70	15000
DMS/05	Turbo Directory	71	15000
DMS/06	Math Tool S	72	15000
DMS/07	Bioritmi + Routine	72	15000
DMS/08	Salvaridee + Scritte scorrev. + PG151	73	15000
DMS/09	Optimizer + Indenter dBase III	74	15000
DMS/10	Joystick Controller	75	15000
DMS/11	BootSlow + SlowDown + Turbo Utility	76	15000
DMS/12	Redcode & Mars (Core Wars)	76	15000
DMS/13	Gestione Errori Critici Disco + PosCur	77	15000
DMS/14	Finestre & Desk	78	15000
DMS/15	General Manager	78	15000
DMS/16	Tool 05	79	15000
DMS/17	Pulldown Menu + Retrace	80	15000
DMS/18	Righe	81	15000
DMS/19	La spada di Krall	82	15000
DMS/20	Regressione	82	15000
DMS/21	Tesseract + Charset Editor	83	15000
DMS/22	Sega-File + Installatore	84	15000
DMS/23	Shape Tool-kit	87	15000
DMS/24	Starfox	88	15000
DMS/25	Inline in Turbo C + Svuota Keyboard Buffer	89	15000
DMS/26	Sistemi parametrici + GIFDIR 1.0	90	15000
DMS/27	QuickMatrix + Stampa Virtuale	91	15000
DMS/28	Whereis + Bold.C + Setmenu	92	15000
ATARI ST			
DST/01	Virus Killer	74	15000
DST/02	Mandelbrot + Proiez. Ort. + Bilancio	78	15000
DST/03	Diagrammi di Henon	81	15000
DST/04	Paroliando	84	15000
DST/05	Enalotto	85	15000
DST/06	Cariche	83	15000
DST/07	Flow-Chart	87	15000
DST/08	Funz Manual	89	15000
DST/09	Radice	88	15000
DST/10	Pattern Generator 2.1	92	15000
COMMODORE 128			
D28/01	MMCalc	53	15000
D28/02	Hardcopy 128	55	15000
D28/03	Sheet II	57	15000
D28/04	Star Quest	58	15000
D28/05	Family Budget	60	15000
D28/06	La Casa Stregata	61	15000
D28/07	Strutture 80/33	63	15000
D28/08	Bas 80 V. 2.0a	64	15000

Codice	Titolo Programma	MC n.	Prezzo
D28/09	Paint 80 1.0	65	15000
D28/10	Bas 80 V. 2.11	66	15000
D28/11	Calendario Perpetuo + Montecarlo	67	15000
D28/12	Disegna Circuiti	68	15000
D28/13	Mark's Data Base	70	15000
D28/14	Label Disk + Disk Editor + Dem DOS	71	15000
D28/15	Pulldown 128HR + Menu + Drawer	72	15000
D28/16	Prospettive	73	15000
D28/17	Char 80 V. 1.0	74	15000
D28/18	Italia 128	75	15000
D28/19	Super Sprite	77	15000
D28/20	Othello	80	15000
D28/21	Expert System Shell 128	81	15000
D28/22	Kil di programmazione S.O.G.A.R. 128	82	15000
D28/23	Caratteri Programmabili	83	15000
D28/24	Brush & Mouse	84	15000
D28/25	Astrolabio	89	15000
D28/26	Sort Vettore Stringa + Input Stringa	90	15000
D28/27	Piano Cartesiano + Calendario	91	15000
D28/28	Bingol 90	92	15000
COMMODORE 64			
D64/14	Link 64	57	15000
D64/15	New Char 2.2	58	15000
D64/16	Music 64	59	15000
D64/17	TRX-MEM	59	15000
D64/18	WOS + WBasic	60	15000
D64/19	Strange Basic + Dracula	63	15000
D64/20	File Rescue	64	15000
D64/21	La Casa	64	15000
D64/22	Digital Voice	65	15000
D64/23	Vita 3D	65	15000
D64/24	Corso di Linguistica	66	15000
D64/25	Archipiplus	66	15000
D64/26	Math Pack Plus	66	15000
D64/27	Scroll + Multitask + Classifica	67	15000
D64/28	Calend. Perpetuo + Effetto Telecamera	68	15000
D64/29	Listing Plus + Utility Data	69	15000
D64/31	Trucchi e Routine per programmatori	71	15000
D64/32	Flow-Chart + Flower's Love	73	15000
D64/33	Sprite Editor	76	15000
D64/34	Portole 64 + Elim. bordi schermo	77	15000
D64/37	Intonatore	81	15000
D64/38	Gendata 64	82	15000
D64/40	Block Utility	84	15000
D64/41	Sprite 6499	85	15000
D64/42	Mot Mot Labyrinth + Tool 64	86	15000
D64/43	Titolare 64	88	15000
D64/44	Editor Musicale	89	15000
D64/45	Dump Variabili	90	15000
D64/46	FBasic V1.0 + Tod-Basic	91	15000
D64/47	Le sedici carte + Stampa Directory	92	15000
MSX			
DMX/01	Toto 13	50	15000
DMX/02	Painter	62	15000
DMX/03	MSX Bank	63	15000
DMX/04	Grafica 3D + Hard Copy	65	15000
DMX/05	Easy Disk	66	15000
DMX/06	Classifiche	67	15000
DMX/07	Magic Paint	67	15000
DMX/08	Autogest	68	15000
DMX/09	Compilatore v. 1.01	69	15000
DMX/10	Diskmap	70	15000
DMX/11	Mini dBase MSX	71	15000
DMX/12	Grafica in Turbo Pascal	72	15000
DMX/13	Math Pack Plus 3.20	73	15000
DMX/14	RGB CAD	75	15000
DMX/15	Simple Desk	76	15000
DMX/16	The MSX2 Super Print	77	15000
DMX/17	Grafica in Turbo Pascal (Graph 1&2)	77	15000
DMX/18	Hard Copy	78	15000
DMX/19	HEXDUMP	79	15000
DMX/20	Utilities in Turbo Pascal	80	15000
DMX/21	dBase MSX Plus	81	15000
DMX/23	PutChar + 4010 S	84	15000
DMX/24	Analysis + Lister Basic	85	15000
DMX/25	Alignent-MSX	86	15000
DMX/26	SortDir + Hoctogonus + 3D Mover	87	15000
DMX/27	Tool/Extended Basic + Bindata.Bas	88	15000
DMX/28	Chain & Window + Chain Utility	90	15000
DMX/29	Latino Pack	91	15000

Nota:

Il supporto è rappresentato da dischi da 5.25" e 3.5" in relazione alle caratteristiche dei disk drive presenti sul computer in oggetto.



Qui Romaufficio a voi Managers.

FIERA DI ROMA
ORARIO 9,30-19,00

PROMOSSA
DALL'ISTITUTO MIDES

SERVIZIO INFORMAZIONI A CURA
IBM ITALIA

REGISTRAZIONE VISITATORI SU COMPUTERS

Buffetti

FEDERLEASING
IN FIERA A CANONI AGEVOLATI



ROMAUFFICIO'90



12ª MOSTRA DELLE NUOVE TECNOLOGIE
PER L'AZIENDA
LO STUDIO PROFESSIONALE
LA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

16-20 MARZO
5 giorni da non perdere