

Che fai giochi?

Certo, soprattutto nel tempo libero a pallone all'aria libera, a carte o contro il computer in un'interminabile sfida contro gli invasori alieni. La puntata di questo mese non è propriamente dedicata al tempo libero, ma in buona parte si preoccupa di impiegarlo in maniera ottima

di Paolo Ciardelli

Champ 3.0

Autore Francesco Benevento

Ecco inattesa e a poco tempo di distanza l'upgrade alla versione 2.0 di Champ, un software per la gestione di un numero illimitato di Campionati di Calcio da 4 a 20 squadre (anche in numero dispari). Utilizzando CHAMP è possibile creare un nuovo Girone e il Calendario delle partite di un generico Campionato e passare facilmente da un Campionato all'altro, fra quelli inseriti. Ciò permette di gestire settimanalmente i campionati correnti e di mantenere un archivio dei campionati precedenti.

Sommariamente le caratteristiche offerte da Champ sono le seguenti:

la creazione di un nuovo campionato di calcio è facilitata dalla possibilità di creare automaticamente il calendario delle partite; aggiorna la classifica ad ogni inserimento di nuovi risultati, riportando, come nella tradizione calcistica, per ogni squadra: i punti, il numero delle giornate giocate, i gol fatti e subiti (in casa e fuori casa) e la media inglese; le classifiche disponibili sono: italiana, inglese più una originale; è possibile visualizzare le varie classifiche sia in forma numerica che grafica; riporta la 'storia' degli incontri disputati da qualsiasi squadra, visualizzando i vari risultati sia in forma numerica che grafica, rendendo molto intuitivo l'andamento di una

squadra	P	G	U	N	F	S	G	U	N	F	S	G	U	N	F	S	M
Torino	4	2	2	0	0	5	1	1	0	0	2	1	1	0	0	3	0
Sampdoria	4	2	0	0	4	2	1	1	0	0	2	1	1	0	0	2	1
Parma	4	2	0	0	2	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0
Milan	4	2	0	0	2	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0
Bologna	2	2	1	0	1	2	2	1	0	0	1	0	1	1	0	0	2
Roma	2	2	1	0	1	2	3	1	1	0	0	2	1	1	0	0	1
Lazio	2	2	0	2	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Juventus	2	2	1	0	1	2	2	1	1	0	0	1	0	0	1	1	2
Genoa	2	2	1	0	1	2	1	1	1	0	0	2	0	1	0	0	1
Foggia	2	2	0	2	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
Cremonese	2	2	1	0	1	2	1	1	1	0	0	2	0	1	0	0	1
Atalanta	2	2	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5	2	1	0	0	1
Piacenza	0	0	0	0	2	1	5	1	0	0	1	0	3	1	0	0	1
Napoli	0	0	0	0	2	1	4	1	0	0	1	1	2	1	0	0	1
Lecco	0	0	0	0	2	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
Cagliari	0	0	0	0	2	3	7	1	0	0	1	1	2	1	0	0	1

squadra nel Campionato; permette la segnalazione di partite rinviate; permette la segnalazione di punti di penalizzazione ad una squadra; permette la visualizzazione e la correzione di una qualsiasi giornata di campionato; mantiene 'in linea' informazioni di aiuto sia per l'interpretazione dei dati visualizzati, che per il corretto utilizzo del programma; permette la STAMPA delle classifiche, del calendario, delle «storie» delle squadre, in modo normale, compresso o supercompresso.

Champ è stato ideato cercando di soddisfare le esigenze di chi deve giocare la schedina del Totocalcio. Infatti scegliendo l'opzione «Prossimo Turno» viene presentato il quadro della successiva giornata calcistica e mediante i tasti di scorrimento verticale è possibile

analizzare a confronto le «storie» degli incontri disputati da due qualsiasi squadre avversarie nella corrente giornata.

Inoltre, da quest'ultimo quadro, è possibile richiamare la classifica, in modo da avere ogni possibile informazione facilmente raggiungibile per chi deve giocare la schedina.

La caratteristica di Champ di gestire Campionati di Calcio con gironi da 4 a 20 squadre, offre la possibilità di poter avere delle statistiche dettagliate per gironi di qualificazioni europee, per tornei estivi, ma anche per tutti quei campionati minori che i giornali specializzati tralasciano. Per cui possibili utilizzatori di Champ possono anche essere gestori di bar sportivi che seguono la squadra locale, persone che seguono i campionati del settore giovanile, eccetera.

ESPR

Autore Fabio Porcedda

ESPR è un semplicissimo programma per il disegno di funzioni bidimensionali scritto con l'ausilio del compila-

tore Borland Pascal 7.0 e rilasciato dall'autore al Pubblico Dominio.

Nella definizione delle funzioni sono accettati i normali operatori aritmetici più alcune funzioni, tra cui quelle trigonometriche, iperboliche, trigonometri-

che inverse e iperboliche inverse.

Si può inoltre decidere se disegnare o no le tacche sugli assi ed una griglia.

Il tracciamento di funzioni può avvenire in due maniere differenti: per linee e per punti.



Quando disegna per linee il programma calcola due punti e li unisce.

Per questo motivo non funziona con funzioni molto discontinue, come $(-2)^X$, e per questo tipo di funzioni bisogna usare il metodo per punti, che disegna N punti senza unirli con linee, N

può essere scelto con un valore che va da 1 a 16 punti per pixel.

Per chi possiede il mouse utilizzare il

programma diventa veramente semplicissimo, infatti, vi permetterà di zoomare all'interno del disegno.

Logica

Autore Giovanni Izzo

LogicA è stato scritto per tutti coloro che si interessano di logica in generale o che più in particolare hanno a che fare con l'algebra di Boole.

Implementa essenzialmente una routine per la minimizzazione delle funzioni booleane (completamente o incompletamente specificate) fino a 8 variabili, oltre a dare tutta una serie di funzioni aggiuntive che in pratica costituiscono i passi intermedi del processo di minimizzazione stesso, come le forme canoniche di tipo P (F come sommatoria di mintermini) di tipo S (F come produttoria di maxtermini), la forma in funzione dei primi implicanti (Forma PI).

È da notare che sicuramente fino a 4 variabili è preferibile utilizzare le manuali ma velocissime mappe di Karnaugh per la minimizzazione, mappe che diventano un po' più complicate per 5 variabili



e decisamente inservibili per più di 5 variabili. Bisognerebbe allora utilizzare a scelta metodi tabellari o algebrici che, per coloro che vi sono incorsi, lungi dall'essere più complicati sono notevolmente tediosi: è in questi casi che LogicA torna prezioso.

Permettendo di seguire l'iter della

minimizzazione inoltre questo programma è di valido aiuto per verificare i risultati che si sono ottenuti manualmente e per rintracciare gli eventuali errori.

Infine LogicA può essere utile per formalizzare in algebra di Boole problemi di logica astratta quindi per ricercarne una formalizzazione più compatta.

Standard Midi File Player

Autore Paolo Scaffardi

SMFPlay è un semplice player di Standard Midi File (SMF) funzionante sotto DOS. Gli SMF (estensione .MID) possono essere in formato 0 o in for-

mato 1, e devono rispettare le specifiche dello standard MIDI dalla versione 1.0 alle successive.

SMFPlay è indirizzato a tutti gli utenti MS-DOS che posseggono un'interfaccia MIDI ed un sistema MIDI, che necessitano di poter lavorare sotto DOS e

di poter riprodurre SMF in qualsiasi momento senza dover caricare sequencer o player funzionanti sotto Windows.

SMFPlay riconosce automaticamente le interfacce Roland MPU-401 (o compatibili) ed il MIDI KIT della Sound Blaster.

Automaticamente ne vengono riconosciuti gli indirizzi di base in cui le schede sono installate, e in caso fossero disponibili entrambe è possibile sceglierne una a proprio piacimento.

SMFPlay funziona alla perfezione anche con la nuova Sound Blaster 16Bit ASP, la quale può funzionare in modo MIDI emulando la MPU-401 o utilizzando lo standard della Sound Blaster.

Molte applicazioni potrebbero cercare di utilizzare entrambe le interfacce che vedono installate, creando un blocco della Sound Blaster stessa, mentre questo programma ne utilizza una per volta.

Il programma funziona su qualsiasi personal computer a partire dal classico 80286 con almeno 100K di memoria più

quella necessaria per caricare il brano desiderato.

Per migliori performance, special-

mente nel modo in background, si consiglia l'utilizzo di sistemi migliori (come 386 o 486).



Math

Autore Romano Scuri

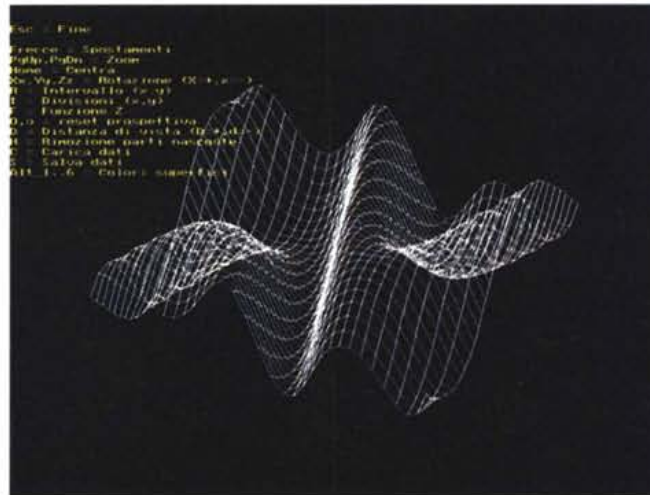
Math è un semplicissimo programma per la visualizzazione grafica di funzioni matematiche a 3 dimensioni. Per funzionare richiede scheda EGA o VGA compatibili, 640K RAM, processore 80286 o superiore, opzionalmente un coprocessore matematico.

Verrà inizialmente calcolata e visualizzata una funzione di default.

È possibile lanciare il programma seguito dal nome di un file dati (senza estensione); in tal caso non compare la presentazione iniziale.

Ogni operazione in corso è sempre interrompibile premendo un tasto qualsiasi. I tasti non assegnati ad un'opzione particolare richiameranno a schermo un sintetico menu delle operazioni disponibili.

Una volta disegnata una funzione si può farla ruotare sugli assi, definire l'intervallo degli incrementi lungo i due assi X e Y, zoomare per ingrandire o ridur-



re l'immagine rappresentata, spostare la porzione di schermo, ridefinire la funzione, cambiare la distanza di vista, rimuovere le parti nascoste della funzione wire-frame rappresentata disegnan-

dola con poligoni pieni variamente colorati, cambiare la gamma di colori con cui viene disegnata la figura a poligoni pieni.

Palloid

Autore Carlo Barbieri

Lo scopo del gioco è quello di completare alcune sequenze per passare da un livello a quello successivo.

Ad ogni schermo superato verrà mo-

strata parte di un'immagine, che diverrà totalmente visibile ogni volta che saranno ultimati 3 livelli.

Completando delle sequenze che non figurano come richiesta per completare un certo livello otterrete un certo numero di punti.

Le sequenze valide sono composte da palline poste in file orizzontali, verticali e diagonali.

Dato che il tempo per ultimare un livello è limitato dovrete completare le richieste il più in fretta possibile per non finire il tempo.

Tra le sequenze valide ve ne sono 4 particolari: la prima è formata da palline con una T e serve a far aumentare di 10 secondi il tempo a vostra disposizione; la seconda, formata da palline multicolore, farà decrementare di 1 ogni sequenza richiesta; le ultime due formate da palline con delle B sono delle bombe

che cancelleranno verticalmente o orizzontalmente tutte le palline su una colonna o su una linea.

Nel caso vi serva di ripulire un po' lo schermo avete a disposizione le superbombe: premendo il tasto CTRL la vostra pallina si trasformerà in una bomba che cancellerà parte dello schermo, ma

che diminuirà di 30 secondi il tempo a vostra disposizione.

Il gioco è composto da 30 livelli, e quindi 10 immagini complete (una ogni tre livelli).

Per utilizzare questo gioco avrete bisogno di almeno un 80286 ed una scheda VGA.

VGA-Poker

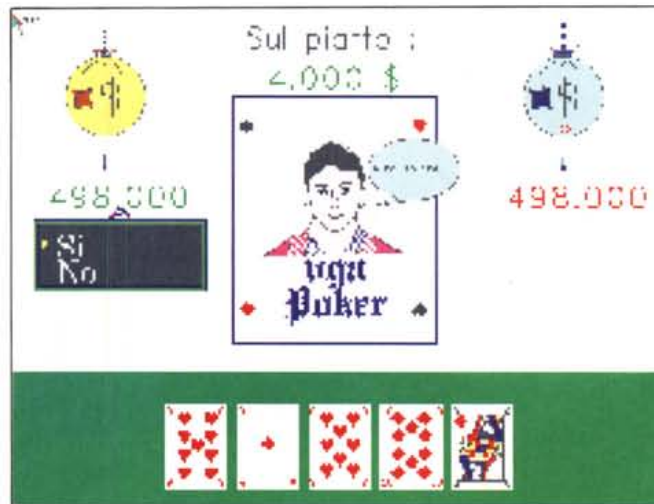
Autore Antonio Calderone

Il VGA-Poker è un gioco simpatico che mette alla prova la vostra abilità, nonché la vostra fortuna, contro quella del PC.

È scritto in TP 5.5 (R) e gira su qualunque PC dotato di scheda VGA.

Il gioco presenta le tradizionali caratteristiche del poker offrendovi la possibilità di misurarvi con una macchina nel gioco più popolare e conosciuto nel mondo, ma grazie alla simpatica interfaccia grafica è più facile illudersi di giocare contro l'ideatore del gioco piuttosto che contro il vostro freddo computer.

Non ci resta che augurarvi buoni divertimenti e... vinca il migliore.



Free Bit Communicator

Autore Marco Percuoco

Free Bit Communicator nasce dall'esigenza di avere un programma che gestisca la comunicazione, attraverso le porte seriali, semplice ma di grande comodità e soprattutto interamente in lingua italiana. Alcune delle frasi inglesi ho pensato giusto lasciarle così come ormai il popolo degli amatori delle BBS le conosce, anche perché in lingua italiana perderebbero di fascino e diventerebbero troppo lunghe.

Così alcune parole, come per esempio la visualizzazione degli errori nei protocolli di comunicazione, sono fedeli allo <STANDARD> di tutti gli altri programmi di comunicazione.

Free Bit Communicator consente di utilizzare un'agenda per registrare i numeri delle banche dati più chiamate ed inoltre gestisce l'emulazione dell'ANSI per la grafica.

Per effettuare Download o Upload si può utilizzare il protocollo Zmodem in-

stallato nel programma che permette anche di continuare un download interrotto oppure si può configurare un protocollo esterno tramite cui eseguire il download/upload.

Infine Free Bit Communicator permette la definizione di macro associate ad ogni BBS che potranno essere utilizzate per accorciare la sequenza di login

nel BBS o per memorizzare le opzioni più frequentemente utilizzate.

Il programma è stato compilato con codice per 80286 quindi ci non funzionerà su 8088/8086.

MS

Paolo Ciardelli è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC6015 e tramite Internet all'indirizzo MC6015@mclink.it.

