

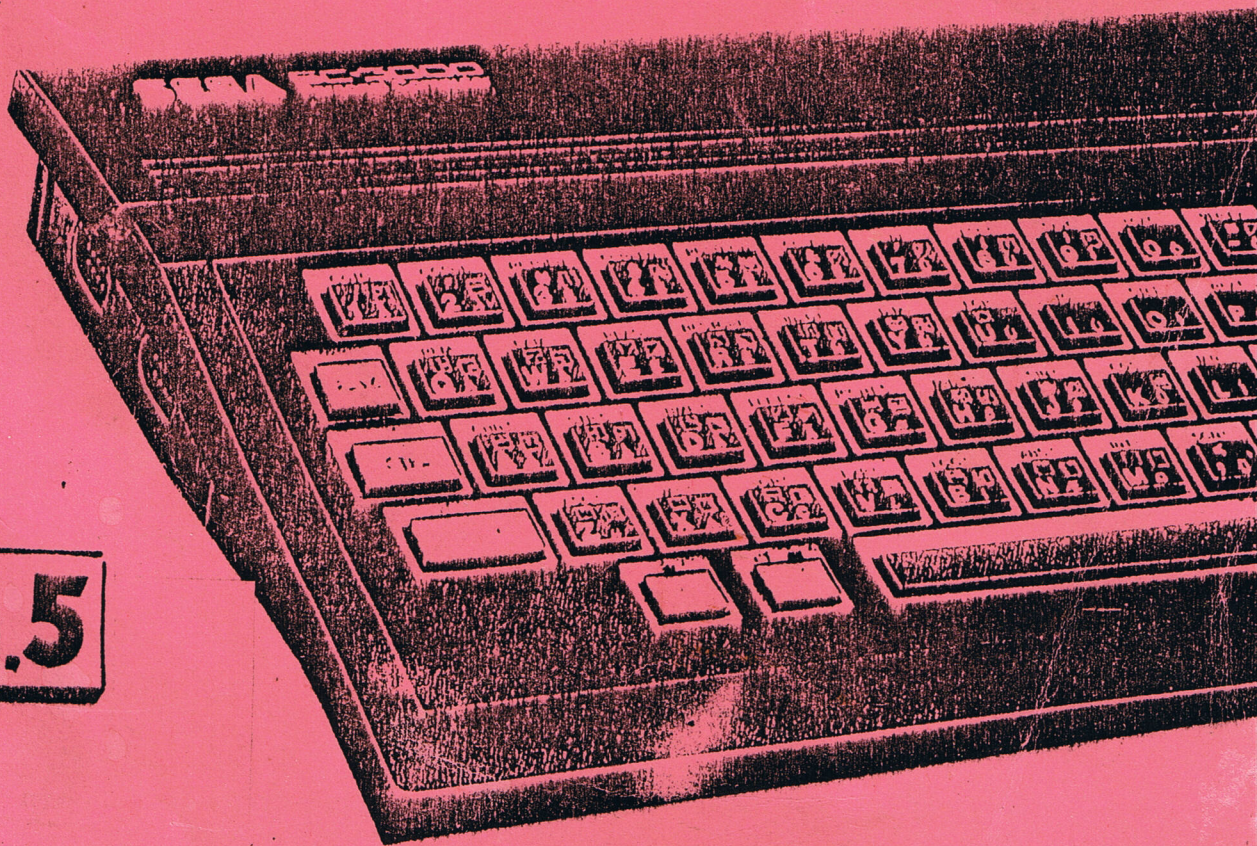
.....FRANCOMPUTER

# TUTTO

Tutto un mondo  
di programmi  
per Voi  
e il Vostro  
Home Computer

SC 3000

SEGA<sup>®</sup>



N.5

# SC 3000

AMICI

IL NUMERO

**5**

CONTENUTO:

---

- I) PROGAPPEND ( fusioni di programmi ).....
- 2) MUSICA " GINO PAOLI " ( ' che cosa c'è ' )....
- 3) MAGAZZINO ( GESTIONE ) MAX. 666 ARTICOLI.....
- 4) LETTURA CON CODICE MORSE CON VISUALIZZAZIONE..
- 5) ARTISTIC PHOTO.....
- 6) ARCHIVIO DI PAROLE PER TRADUZIONI ( bello )...
- 7) QUARK ( grafica tridimensionale ) .....
- 8) CALCOLO INTERESSI MUTUI ( valido !! ).....
- 9) SISTEMI DI MATRICI ( super ) .....
- IO) SBANCARIUS ( gioco di prelevamenti in banca ).
- II) CALCOLO NODI ASCENDENTI DI SATELLITI.....
- I2) ATTENTATO ALL' O.N.U.....
- I3) OCCHIO ALLA CIFRA.....
- I4) CALENDARIO PERPETUO.....
- I5) TABELLA ELEMENTI.....
- I6) ORIX ( gioco ) .....
- I7) DATINI ANDREA DICE.....
- I8) MACCHINA DEL TEMPO.....
- I9) ARCHIVIO.....
- 20) SUONIAMO COL JOYSTICK.....
- 2I) BATTAGLIA NAVALE .....

# FRANCOMPUTER

Questo programma permette di fondere due o piu' programmi in un unico insieme, creando una consequenzialita' nei numeri di linea. Si consiglia comunque di organizzare in precedenza la numerazione dei singoli programmi.

Il sistema di funzionamento si basa sull'applicazione di un intelligente utilizzo dei puntatori di inizio e fine testo Basic. Infatti dopo aver caricato il primo programma per mezzo della call-14400, i puntatori di inizio Basic (-32416 B. Basso, -32415 B. Alto), assumeranno il valore contenuto in quelli di fine Basic, quindi il successivo programma verra' caricato dopo il precedente, quindi call-14390 provvedera' a ripristinare i puntatori nella condizione precedente, al fine di fondere i due programmi. Un Renum ripristinera' la consequenzialita' nei numeri di linea. I puntatori di fine basic sono (-32414 B. Basso, -32413 B. Alto ).

```
1 REM *****
2 REM *      >>PROGAPPEND<<      *
3 REM *
4 REM *(C) 1984 by Paolo & Fausto *
5 REM *      X Francomputerclub *
6 REM *****
10 POKE -32408,190
20 FOR F=-14400 TO -14382:READ A:POKE
F,A:NEXT
30 DATA 243,42,98,129,43,34,96,129,251
,201,243,33,0,152,34,96,129,251,201
40 CLS:CURSOR 0,3:PRINT "O.K. PROGAPPE
ND E' IN MEMORIA."
50 CURSOR 0,5:PRINT "Istruzioni :":PRI
NT :PRINT "Caricare il primo programma
BASIC; eseguire una CALL -14400. Ca
ricare il secondo programma BASIC ed
eseguire una CALL -14390. Renumera
re ora il programma con RENUM."
60 PRINT "Ora i due programmi sono fus
i insieme."
```

GINO PAOLI 1

```

10 SCREEN 2,2:COLOR15,1,,1:CLS
20 CURSOR90,50:COLOR8:PRINTCHR$(17); "
"
30 PRINT CHR$(16):CURSOR94,70:PRINT "C
HE COSA C'E'"
40 CURSOR90,90:PRINT CHR$(17);"
"
50 COLOR15:PRINT CHR$(16):CURSOR126,11
0:PRINT "di"
60 CURSOR103,130:PRINT "Gino Paoli"
70 CURSOR60,150:PRINT "Trascrizione pe
r SC-3000 "
80 CURSOR126,160:PRINT "di"
90 CURSOR40,170:PRINT "Eugenio Gresta,
Arcevia 2-8-1984"
100 PATTERNS#0,"0F3F7F7FFFE8FBEB"
110 PATTERNS#1,"C8C8CC516E20101F"
120 PATTERNS#2,"80C0E0E0F030B030"
130 PATTERNS#3,"3070706060408080"
140 MAG3
200 Q=1:D=30:M=20
210 READ A,VA,B,UB,C,UC
220 SOUND1,A,VA:SOUND2,B,UB:SOUND3,C,U
C
230 FOR E=1 TO D:NEXT:Q=Q+1
240 IF Q=88 THEN RESTORE 410
250 IF Q=169 THEN RESTORE 1530
260 IF Q=265 THEN RESTORE 370
270 IF Q=310 THEN RESTORE 2810
280 IF Q>=352 THEN D=70
290 IF Q>=355 THEN D=90
300 IF Q=358 THEN 320
305 C=INT(RND(1)*14)+2:SPRITE0,(120,0)
,0,C
310 GOTO 210
320 FOR S=15 TO 0 STEP -1
330 FOR T=1 TO 5
340 SOUND1,220,S:SOUND2,415,S:SOUND3,6
59,S
350 NEXT T:NEXT S
360 END
370 DATA 110,0,440,12,110,0
380 DATA 110,0,494,13,110,0
390 DATA 110,0,554,14,110,0
400 REM 2
410 DATA 220,15,415,15,554,15
420 DATA 220,12,659,15,554,12
430 DATA 165,14,659,14,554,11
440 REM 3
450 DATA 220,15,370,15,110,0
460 DATA 220,14,370,14,659,15
470 DATA 165,15,370,13,659,14
480 REM 4
490 DATA 220,15,415,15,110,0
500 DATA 220,14,415,14,659,15
510 DATA 165,15,415,13,659,14

```

```

520 REM 5
530 DATA 220,15,370,15,440,15
540 DATA 220,14,370,14,494,14
550 DATA 220,13,370,13,554,13
560 REM 6
570 DATA 247,15,110,0,554,15

```

```

580 DATA 247,14,370,15,440,15
590 DATA 247,13,370,14,587,15
600 REM 7
610 DATA 185,15,110,0,554,15
620 DATA 185,14,370,15,440,15
630 DATA 185,13,440,14,587,15
640 REM 8
650 DATA 165,15,110,0,494,15
660 DATA 165,10,294,15,440,15
670 DATA 165,5,440,14,554,15
680 REM 9
690 DATA 165,15,110,0,554,14
700 DATA 165,14,294,15,415,15
710 DATA 165,13,415,14,494,15
720 REM 10
730 DATA 220,15,415,15,554,15
740 DATA 220,10,554,14,659,15
750 DATA 165,15,554,13,659,14
760 REM 11
770 DATA 220,15,370,15,110,0
780 DATA 220,10,370,14,659,15
790 DATA 165,15,370,13,659,14
800 REM 12
810 DATA 220,15,415,15,110,0
820 DATA 220,10,415,14,659,15
830 DATA 165,15,415,13,659,14
840 REM 13
850 DATA 220,15,370,15,440,15
860 DATA 220,10,370,14,494,15
870 DATA 220,5,370,13,554,15
880 REM 14
890 DATA 247,15,110,0,554,15
900 DATA 247,10,370,15,440,15
910 DATA 247,5,440,14,587,15
920 REM 15
930 DATA 185,15,110,0,554,15
940 DATA 185,10,370,15,440,15
950 DATA 185,5,440,14,587,15
960 REM 16
970 DATA 165,15,110,0,494,15
980 DATA 165,10,440,15,494,13
990 DATA 165,5,294,15,494,10
1000 REM 17
1010 DATA 110,0,110,0,554,15
1020 DATA 247,15,415,15,554,13
1030 DATA 165,15,110,0,587,15
1040 REM 18
1050 DATA 262,15,110,0,587,15
1060 DATA 262,10,392,15,587,12
1070 DATA 262,5,494,15,659,15
1080 REM 19
1090 DATA 196,15,110,0,587,15
1100 DATA 196,10,392,15,587,14
1110 DATA 196,5,494,15,659,15
1120 REM 20
1130 DATA 220,15,110,0,523,15
1140 DATA 220,10,494,15,523,15
1150 DATA 220,5,440,14,523,15
1160 REM 21

```

1170 DATA 110,0,392,15,587,15  
1180 DATA 110,0,349,15,587,15  
1190 DATA 110,0,330,15,659,15  
1200 REM 22  
1210 DATA 294,15,110,0,659,15  
1220 DATA 294,10,440,15,523,15  
1230 DATA 294,5,523,15,698,15  
1240 REM 23  
1250 DATA 220,15,110,0,659,15  
1260 DATA 220,10,440,15,523,15  
1270 DATA 220,5,523,15,698,15  
1280 REM 24  
1290 DATA 196,15,110,0,587,15  
1300 DATA 349,15,523,15,587,15  
1310 DATA 349,15,523,15,587,15  
1320 REM 25  
1330 DATA 196,15,110,0,659,15  
1340 DATA 196,10,349,15,494,15  
1350 DATA 196,5,494,15,587,15  
1360 REM 26  
1370 DATA 262,15,110,0,659,15  
1380 DATA 330,15,494,15,587,15  
1390 DATA 330,10,494,10,587,10  
1400 REM 27  
1410 DATA 196,15,110,0,110,0  
1420 DATA 330,15,440,15,587,15  
1430 DATA 330,10,440,10,587,10  
1440 REM 28  
1450 DATA 247,15,110,0,110,0  
1460 DATA 370,15,440,15,587,15  
1470 DATA 370,10,440,10,587,10  
1480 REM 29  
1490 DATA 165,13,247,13,440,13  
1500 DATA 165,14,247,14,494,14  
1510 DATA 165,15,247,15,554,15  
1520 REM 30  
1530 DATA 165,15,110,0,110,0  
1540 DATA 330,15,415,15,587,15  
1550 DATA 330,12,415,12,587,12  
1560 REM 31  
1570 DATA 165,15,110,0,659,15  
1580 DATA 165,13,392,15,659,14  
1590 DATA 165,12,494,15,659,13  
1600 REM 32  
1610 DATA 165,11,587,15,740,15  
1620 DATA 165,10,392,15,740,15  
1630 DATA 165,9,494,15,784,15  
1640 REM 33  
1650 DATA 220,15,110,0,659,15  
1660 DATA 220,14,494,15,659,14  
1670 DATA 220,13,554,15,659,13  
1680 REM 34  
1690 DATA 220,12,110,0,740,15  
1700 DATA 220,11,554,15,740,14  
1710 DATA 220,10,392,15,659,14  
1720 REM 35  
1730 DATA 294,15,110,0,740,15  
1740 DATA 294,14,440,15,740,14

1750 DATA 294,13,587,15,740,14  
1760 REM 36  
1770 DATA 294,12,110,0,659,15  
1780 DATA 294,11,440,15,659,14  
1790 DATA 370,12,110,0,587,14  
1800 REM 37  
1810 DATA 247,15,110,0,554,15  
1820 DATA 370,14,110,0,554,14  
1830 DATA 440,14,110,0,554,14  
1840 REM 38  
1850 DATA 110,0,110,0,494,15  
1860 DATA 110,0,370,14,494,14  
1870 DATA 110,0,294,14,440,14  
1880 REM 39  
1890 DATA 165,15,110,0,494,15  
1900 DATA 165,14,330,15,494,14  
1910 DATA 165,13,392,15,494,13  
1920 REM 40  
1930 DATA 165,12,110,0,554,15  
1940 DATA 165,11,392,15,554,14  
1950 DATA 165,10,330,15,587,14  
1960 REM 41  
1970 DATA 220,15,110,0,587,15  
1980 DATA 220,14,392,15,587,14  
1990 DATA 220,13,110,0,494,15  
2000 REM 42  
2010 DATA 220,12,110,0,659,15  
2020 DATA 220,11,330,15,659,14  
2030 DATA 466,14,554,14,740,14  
2040 REM 43  
2050 DATA 294,15,110,0,740,15  
2060 DATA 294,14,370,15,740,14  
2070 DATA 294,13,440,15,740,14  
2080 REM 44  
2090 DATA 294,12,554,15,740,13  
2100 DATA 294,6,440,14,740,12  
2110 DATA 294,0,370,14,740,11  
2120 REM 45  
2130 DATA 294,15,110,0,110,0  
2140 DATA 294,14,370,15,110,0  
2150 DATA 294,13,440,15,110,0  
2160 REM 46  
2170 DATA 294,12,494,15,110,0  
2180 DATA 294,11,494,13,110,0  
2190 DATA 110,0,740,15,110,0  
2200 REM 47  
2210 DATA 247,15,110,0,659,15  
2220 DATA 247,14,370,15,659,14  
2230 DATA 247,13,440,15,659,13  
2240 REM 48  
2250 DATA 247,12,110,0,587,15  
2260 DATA 247,11,440,15,587,14  
2270 DATA 247,10,370,14,554,14  
2280 REM 49  
2290 DATA 165,15,110,0,494,15  
2300 DATA 165,14,294,15,494,14  
2310 DATA 165,13,440,15,494,13

CIND PAOLI 3

2320 REM 50  
2330 DATA 165,12,415,15,554,15  
2340 DATA 165,11,330,15,554,14  
2350 DATA 165,10,330,14,587,15  
2360 REM 51  
2370 DATA 220,15,110,0,554,15  
2380 DATA 220,14,330,15,554,14  
2390 DATA 220,13,415,15,554,13  
2400 REM 52  
2410 DATA 277,15,110,0,988,15  
2420 DATA 277,14,659,15,988,14  
2430 DATA 110,0,659,12,880,14  
2440 REM 53  
2450 DATA 370,15,110,0,831,15  
2460 DATA 370,14,554,15,831,14  
2470 DATA 370,13,659,15,831,14  
2480 REM 54  
2490 DATA 185,15,110,0,740,15  
2500 DATA 185,14,554,15,740,14  
2510 DATA 185,13,440,14,659,14  
2520 REM 55  
2530 DATA 247,15,110,0,740,15  
2540 DATA 247,14,440,15,740,14  
2550 DATA 247,13,587,15,740,13  
2560 REM 56  
2570 DATA 247,12,110,0,831,15  
2580 DATA 247,11,587,15,831,14  
2590 DATA 247,10,440,15,880,15  
2600 REM 57  
2610 DATA 247,15,110,0,880,15  
2620 DATA 247,14,370,15,880,15  
2630 DATA 247,13,440,15,587,14  
2640 REM 58  
2650 DATA 220,15,110,0,880,15  
2660 DATA 247,15,110,0,988,15  
2670 DATA 277,15,110,0,1109,15  
2680 REM 59  
2690 DATA 165,15,110,0,988,15  
2700 DATA 165,14,415,15,988,15  
2710 DATA 165,13,587,15,659,15  
2720 REM 60  
2730 DATA 247,15,110,0,110,0  
2740 DATA 247,15,440,15,110,0  
2750 DATA 247,15,587,15,740,15  
2760 REM 61  
2770 DATA 165,15,587,15,659,15  
2780 DATA 165,15,587,15,659,15  
2790 DATA 165,15,587,15,659,15  
2800 REM 62  
2810 DATA 165,15,110,0,494,15  
2820 DATA 165,14,294,15,494,14  
2830 DATA 165,13,415,15,494,13  
2840 REM 63  
2850 DATA 165,12,110,0,554,15  
2860 DATA 165,11,415,15,554,14  
2870 DATA 165,10,330,15,587,15  
2880 REM 64  
2890 DATA 220,15,110,0,587,15  
2900 DATA 220,14,330,15,587,14  
2910 DATA 220,10,440,15,659,15  
2920 REM 65  
2930 DATA 277,15,110,0,587,15  
2940 DATA 277,14,330,15,587,14  
2950 DATA 110,0,440,15,659,14  
2960 REM 66  
2970 DATA 185,15,110,0,554,15  
2980 DATA 185,14,370,15,554,14  
2990 DATA 185,13,440,15,554,13  
3000 REM 67  
3010 DATA 185,12,110,0,587,15  
3020 DATA 185,11,440,15,587,14  
3030 DATA 185,10,370,15,659,15  
3040 REM 68  
3050 DATA 247,15,110,0,587,15  
3060 DATA 247,14,370,14,587,15  
3070 DATA 247,13,440,14,554,15  
3080 REM 69  
3090 DATA 110,0,110,0,494,15  
3100 DATA 110,0,370,14,494,15  
3110 DATA 110,0,294,14,440,15  
3120 REM 70  
3130 DATA 165,15,110,0,494,15  
3140 DATA 165,13,330,14,494,15  
3150 DATA 165,12,440,14,494,15  
3160 REM 71  
3170 DATA 165,11,415,14,494,15  
3180 DATA 165,10,294,14,494,15  
3190 DATA 165,8,247,14,494,15  
3200 REM 72  
3210 DATA 165,15,110,0,494,15  
3220 DATA 165,13,110,0,494,13  
3230 DATA 165,10,110,0,494,12  
3240 REM FINALE  
3250 DATA 110,10,220,10,440,10  
3260 DATA 124,12,247,12,494,12  
3270 DATA 139,14,277,14,554,14  
3280 REM  
3290 DATA 220,15,415,15,554,15  
3300 DATA 220,14,554,14,659,15  
3310 DATA 330,14,554,13,659,14  
3320 REM  
3330 DATA 220,15,370,15,110,0  
3340 DATA 220,14,370,14,659,15  
3350 DATA 165,15,370,13,659,15  
3360 REM  
3370 DATA 220,15,415,15,110,0  
3380 DATA 220,14,415,14,659,15  
3390 DATA 165,15,415,14,659,15  
3400 REM  
3410 DATA 220,15,370,15,110,0  
3420 DATA 220,14,370,14,659,15  
3430 DATA 165,15,370,14,659,15

# MAGAZZINO

MAGAZZINO 1

```

10 GOTO 1410
30 REM
40 REM
50 REM
60 REM
100 CONSOLE 0,24,1,0:CLS
110 PRINT"*****
*****
120 PRINT:PRINT:PRINT"ATTENZIONE ai Bytes liberi
130 PRINT:PRINT"Per ogni codice (con 3
0 lettere)
140 PRINT"adoperi 32 Bytes
150 PRINT:PRINT:PRINT"*****
*** Bytes free ";FRE
160 PRINT:PRINT:PRINT"QUANTI ARTICOLI
VUOI ? < MAX 666 Con
170 PRINT"30 lettere >
180 PRINT:PRINT:INPUT XY
185 IF XY>666 THEN 100
190 CONSOLE 0,24,1,0:CLS:BEEP (0)
200 PRINT XY;" ~ ARTICOLI PREVISTI
210 CURSOR 0,2:PRINT"*****
*****
220 PRINT:PRINT"VUOI CARICO MAGAZZINO
<C>
230 PRINT:PRINT"VUOI I SINGOLI ARTICOLI
<A>
240 PRINT:PRINT"VUOI MODIFICARE IL CARICO
<M>
250 PRINT:PRINT"VUOI IL TOTALE GENERALE
<T>
260 PRINT:PRINT"VUOI IL MAGAZZINO
<X>
270 PRINT:PRINT"VUOI MODIFICARE I PREZZI
<P>
280 PRINT:PRINT"Vuoi registrare il programma
<R>
290 CURSOR 0,19:PRINT"*****
*****
300 CURSOR 8,21:PRINT"GESTIONE MAGAZZINO
310 CURSOR 8,22:PRINT"By DA VIA'GM @19
84
320 IF INKEY$="C" THEN 1270
330 IF INKEY$="A" THEN 570
340 IF INKEY$="M" THEN 680
350 IF INKEY$="T" THEN 880
360 IF INKEY$="X" THEN 1080
370 IF INKEY$="R" THEN 1370
    
```

L'HO FATTO ADOPERANDO IL PROG. PER SALVARE I DATI

Su. CASSETTA  
 ai GRAFI  
 FUNZIONANTE

- 1°) COPIARE PROG. "SALV. DATI." (PUBBL. n° 2)
- 2°) SEGUIRE RUN 20
- 3°) DELETE 20-50
- 4°) COPIARE IL PROGRAMMA 1

PER ADOPERARE IL PROGRAMMA

- 1°) RUN 20 (CARICARE TUTTI I DATI NECESSARI)
- 2°) PREMERE "T" QUINDI "SAVE"

IN SEGUITO PREMERE "RUN" E PER FINIRE "T"

GENERARE SENZA  
 T° PRINT A DI  
 RESISTENZE  
 ABBEVI

380 IF INKEY\$="P" THEN 1650  
390 GOTO 320  
400 CLS:ERASE:DIM A\$(XY+1)  
410 PRINT"<END> SE HAI FINITO DI CARIC  
ARE  
420 PRINT:PRINT"<1~CR> SE UOUI IL COD  
ICE -1  
430 PRINT:PRINT:PRINT"\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*";XY;" Articoli  
440 CURSOR 1,17:PRINT"  
  
450 PRINT:PRINT" quan. descr. i  
mporto  
460 FOR I =1 TO XY+1  
470 CURSOR 0,22:PRINT"Bytes free ";FRE  
  
480 CURSOR 3,12:PRINT"CODICE ";I:PRINT  
:PRINT:INPUTA\$(I)  
490 IF VAL(RIGHT\$(A\$(I),7))>999999 THE  
N480  
500 IF A\$(I)="END" THEN A\$(I)="":GOTO1  
90  
510 IF A\$(I)="1" THEN I=I-2  
520 IF FRE < 100 THEN 1940  
530 CURSOR 2,15:PRINT"  
  
540 CURSOR 0,22:PRINTCHR\$(5)  
550 NEXT I  
560 GOTO 190  
570 CLS:PRINT"\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
580 PRINT:INPUT"DAMMI IL CODICE ARTICO  
LO ";CODICE  
590 PRINT:PRINT"\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
600 IF CODICE =0 OR CODICE >XY THEN 57  
0  
610 CURSOR 0,10:PRINT A\$(CODICE)  
620 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
630 PRINT:PRINT"PREMI UN TASTO PER CON  
TINUARE  
640 PRINT:PRINT"<0> PER FINIRE  
650 IF INKEY\$="" THEN 650  
660 IF INKEY\$="0" THEN 190  
670 GOTO 570  
680 CLS:PRINT"DIMMI IL CODICE (Se non  
c'e' conferma"  
690 PRINT"l'ultima cifra e' superiore a  
999999)  
700 INPUT"CODICE ";CODICE  
710 IF CODICE =0 OR CODICE >XY THEN 68  
0  
720 PRINT"\*\*\*\*\* Bytes f  
ree ";FRE  
730 PRINT:PRINT CODICE;" ";A\$(CODICE  
)

740 PRINT:PRINT"\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
750 PRINT:PRINT"DAMMI IL NUOVO ORDINE  
760 PRINT"  
770 PRINT:INPUT B\$  
780 IF VAL(RIGHT\$(B\$,7))>999999 THEN 6  
80  
790 A\$(CODICE)=B\$  
800 PRINT:PRINT"\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
810 PRINT:PRINT"Controllo codice ";COD  
ICE  
820 PRINT:PRINT A\$(CODICE)  
830 PRINT:PRINT"PREMI UN TASTO PER CON  
TINUARE  
840 PRINT"<0> PER FINIRE  
850 IF INKEY\$="" THEN 850  
860 IF INKEY\$="0" THEN 190  
870 GOTO 680  
880 CLS  
890 PRINT"da 1 a ";XY;" codici ~ PERC.  
MAX 99  
900 PRINT:PRINT"\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
910 PRINT:INPUT"codice di partenza ";Q  
  
920 IF Q=0 OR Q >XY THEN 880  
930 PRINT:INPUT"codice di arrivo ";W  
  
940 IF W=0 OR W >XYOR W<Q THEN 880  
950 PRINT:INPUT"percentuale di scorpor  
o ";PR  
960 IF PR >=100 THEN 880  
970 FOR I= Q TO W  
980 TT=TT+VAL(A\$(I))\*VAL(RIGHT\$(A\$(I),  
6))  
990 CURSOR 4,21:PRINT I  
1000 CURSOR 12,21:PRINT TT-TT/100\*PR  
1010 NEXT I  
1020 CURSOR 10,12:PRINT"TOTALE GENERAL  
E  
1030 CURSOR 12,15:PRINT"scor.";PR;" x  
  
1040 PRINT:PRINT" PREMI UN TASTO PE  
R CONTINUARE  
1050 BEEP 1  
1060 IF INKEY\$="" THEN 1060  
1070 TT=0:GOTO 190  
1080 CLS  
1090 PRINT"Da 1 a ";XY;" codici  
1100 PRINT"se vuoi fermare premi < SPA  
CE >  
1110 PRINT:PRINT"<0> PER FINIRE  
1120 PRINT:INPUT"codice di partenza ";  
E  
1130 IF E = 0 OR E > XY THEN 1080  
1140 PRINT:INPUT"codice di arrivo ";  
R

PRINT



MATEA DIMINO 7

```

1150 IF R =0 OR R > XY OR R < E THEN 10
80
1160 PRINT:PRINT"*****
*****
1170 CONSOLE 11,13,1,0
1180 PRINT
1190 FOR I = E TO R
1200 PRINT I;TAB(9);A$(I)
1210 IF INKEY$=CHR$(32) THEN 1210
1220 IF INKEY$="0" THEN 190
1230 NEXT I
1240 PRINT:PRINT"PREMI UN TASTO PER CO
NTINUARE
1250 IF INKEY$="" THEN 1250
1260 GOTO 190
1270 CLS:PRINT"ATTENZIONE!!! Se premi
<K> devi
1280 PRINT:PRINT"caricare di nuovo il
magazzino
1290 CURSOR 0,6:PRINT"*****
*****
1300 CURSOR 0,12:PRINT"I PREZZI DI CAR
ICO NON DEVONO SUPERARE
1310 PRINT:PRINT" 999999
1320 PRINT:PRINT"*****
*****
1330 PRINT:PRINT"PREMI UN TASTO PER CO
NTINUARE
1340 IF INKEY$="" THEN 1340
1350 IF INKEY$="K" THEN 400
1360 GOTO 190
1370 CALL -26590
1380 CLS:CURSOR 14,5:PRINT"ESEGUI
1390 CURSOR 7,10:PRINT"SAVE ** program
ma **
1400 CURSOR 0,15 :END
1410 CLS
1420 PRINT"*****
*****
1430 PRINT:PRINT:PRINT"VUOI CONTROLLAR
E IL MAGAZZINO S/N
1440 PRINT:PRINT"*****
*****
1450 IF INKEY$="S" THEN 1480
1460 IF INKEY$="N" THEN 190
1470 GOTO 1450
1480 CLS
1490 PRINT"Da 1 a ";XY;" codici
1500 PRINT"<0> PER FINIRE
1510 PRINT:PRINT"*****
*****
1520 PRINT:INPUT"codice partenza ";0
1530 IF 0 =0 THEN 1480
1540 INPUT"codice arrivo ";P
1545 PRINT:PRINT"*****
*****
1550 IF P =0 OR P >XY OR P <0 THEN 1480

```

```

1560 CONSOLE 11,13,1,0
1570 FOR I = 0 TO P
1580 PRINT I;SPC(5);A$(I)
1590 IF INKEY$=CHR$(32) THEN 1590
1600 IF INKEY$="0" THEN 190
1610 NEXT I
1620 PRINT:PRINT"PREMI UN TASTO PER CO
NTINUARE
1630 IF INKEY$="" THEN 1630
1640 GOTO 190
1650 CLS
1660 PRINT"VUOI AUMENTARE O DIMINUIRE
A/D
1670 PRINT:INPUT AD$
1680 IF AD$<>"A" AND AD$<>"D" THEN 1650
1690 PRINT:PRINT:INPUT" PERCENTUALE ";
XX
1700 PRINT:PRINT"Da 1 a ";XY;" codici
1710 PRINT:INPUT"Codice di partenza ";
L
1720 IF L=0 OR L>XY THEN 1650
1730 PRINT:INPUT"Codice di arrivo ";
K
1740 IF K=0 OR K>XY OR K<L THEN 1650
1750 FOR I= L TO K
1760 IF VAL(A$(I))=0 THEN 1840
1770 IF AD$="A" THEN Y =VAL(RIGHT$(A
$(I),6))+VAL(RIGHT$(A$(I),6))/100*XX
1780 IF AD$="D" THEN Y =VAL(RIGHT$(A
$(I),6))-VAL(RIGHT$(A$(I),6))/100*XX
1790 Y=INT(Y)
1800 S$=LEFT$(STR$(Y),LEN(STR$(Y))-2)
1810 D$="00"
1820 A$(I)= LEFT$(A$(I),LEN(A$(I))-6)
1830 A$(I)=A$(I)+S$+D$
1840 NEXT I
1850 CLS
1860 BEEP 1
1870 CURSOR 13,8:PRINT"*****
1880 CURSOR 13,9:PRINT"* *
1890 CURSOR 13,10:PRINT"* O K *
1900 CURSOR 13,11:PRINT"* *
1910 CURSOR 13,12:PRINT"*****
1920 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1930 GOTO 190
1940 CLS
1950 PRINT"*****
*****
1960 PRINT:PRINT:PRINT"ATTENZIONE !!!
Hai meno di
1970 PRINT:PRINT:PRINT"di 100 Bytes li
beri
1980 PRINT:PRINT:PRINT"*****
*****
1990 FOR I= 1 TO 1000:NEXT
2000 GOTO 190

```

# LETTURA CODICE MORSE

```
1 PATTERN#144,"000000000000FFFF":DIMV
(1000):CLS:PRINT CHR$(19)
2 INPUT "Velocita' di trasmissione ? ";
TEM
3 TEMPO=INT(1000/TEM):PRINT CHR$(19)
4 REM Routine Memoriz. Messaggio.
5 REM
6 COLOR 1,7:WW$="Fausto Uccello 84"
9 FOR AC=1TO1000
10 A$=INKEY$
20 IFA$=""GOTO 10
21 IF ASC(A$)=8 OR ASC(A$)=29 THEN AC=
AC-1
30 PRINT A$;:FOR A=1TO50:NEXTA
37 U(AC)=ASC(A$)
38 IF U(AC)=28 THEN GOTO60
39 NEXT AC
40 GOTO 10
50 AC=1
51 REM *****
52 REM      Lettura Codice Morse
53 REM *****
60 FOR AC=1TO1000
61 IF U(AC)=28 THEN 9
62 IF U(AC) <46 THEN GOSUB 6000:AC=AC+
1
70 ON(U(AC))-45 GOSUB 200,300,400,500,
600,700,800,900,1000,1100,1200,1300,14
00,1500,1600,1700,1800,1900,2000,2100,
2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800,290
0,3000,3100,3200,3300,3400,3500,3600,3
700,3800,3900,4000,4100,4200,4300,4400
,4500,4600,4700,4800,4900
71 CURSOR30,23:PRINT CHR$(U(AC));" ";T
$
72 L=LEN(T$)
73 FOR S=1TOL
74 TX$=MID$(T$,S,1)
75 IF TX$="." THEN SOUND1,600,15:FORY=
1TOTEMPO:NEXTY:SOUND0
76 IF TX$="-" THEN SOUND1,600,15:FORW=
1TOTEMPO*2:NEXTW:SOUND0
79 NEXT S
80 NEXT AC:GOSUB 10000
85 REM
86 REM      Generazione Sonora.
87 REM
100 PRINT"1"
105 RETURN
```

Morbic 2

```
200 T$="....."
205 RETURN
300 T$="-...-"
305 RETURN
400 T$="-----"
405 RETURN
500 T$="....."
505 RETURN
600 T$="....."
605 RETURN
700 T$="....."
705 RETURN
800 T$="....."
805 RETURN
900 T$="....."
905 RETURN
1000 T$="-...-"
1005 RETURN
1100 T$="--...-"
1105 RETURN
1200 T$="----..-"
1205 RETURN
1300 T$="-----"
1305 RETURN
1400 REM
1405 RETURN
1500 REM
1505 RETURN
1600 REM
1605 RETURN
1700 T$="-...-"
1705 RETURN
1800 REM
1805 RETURN
1900 T$="..--..-"
1905 RETURN
2000 REM
2005 RETURN
2100 T$=".-"
2105 RETURN
2200 T$="-...-"
2205 RETURN
2300 T$="-...-"
2305 RETURN
2400 T$="..-"
2405 RETURN
2500 T$="."
2505 RETURN
2600 T$="..-."
2605 RETURN
2700 T$="--."

2705 RETURN
2800 T$="...."
2805 RETURN
2900 T$=".."
2905 RETURN
3000 T$="...."
3005 RETURN
3100 T$=".-"
3105 RETURN
3200 T$="..-"
3205 RETURN
3300 T$="--"
3305 RETURN
3400 T$=".-"
3405 RETURN
3500 T$="----"
3505 RETURN
3600 T$=".-.-"
3605 RETURN
3700 T$="--.-"
3705 RETURN
3800 T$=".-."
3805 RETURN
3900 T$="..."
3905 RETURN
4000 T$="--"
4005 RETURN
4100 T$="..-"
4105 RETURN
4200 T$="...-"
4205 RETURN
4300 T$=".--"
4305 RETURN
4400 T$="..-."
4405 RETURN
4500 T$=".-.-"

4505 RETURN
4600 T$="--..-"
5000 REM *****
5001 REM Subroutine Pause
5002 REM *****
6000 FORQ=1TOTEMPO*8:NEXTQ
6090 IF LEFT$(WW$,1)<>CHR$(70) THEN CA
LLDINO
6100 RETURN
6110 RUN
10000 FOR A=1TOTEMPO/2:NEXT
10100 RETURN
11111 REM *****
11112 REM Dopo aver digitata il testo
11113 REM premere il cursore di de-
11114 REM stra per avviare la trasmis-
11115 REM sione del testo.
11116 REM *****
11117 REM TRASMETTITORE TELEGRAFICO
11118 REM *****
```

?

NUDO 1

```
10 SCREEN 2,2:CLS:COLOR1,13
20 PRINT CHR$(17);" ARTISTIC PHOTO"
30 PRINT:PRINT :PRINT :PRINT
40 PRINT "COME NOI TUTTI BEN      "
50 PRINT "SAPPIAMO,IL NUDO E'    "
60 PRINT "ARTE.                  "
70 PRINT:PRINT
80 PRINT "QUESTO PROGRAMMA E'    "
90 PRINT "STATO FATTO A SCOPO    "
100 PRINT"ARTISTICO E NON DI     "
101 PRINT"LUSSURIA.              "
102 PRINT"(PREMI UN TASTO DOPO OGNI SC
HERMO)"
110 IF INKEY$<>" " THEN 250
120 GOTO 110
250 SCREEN 2,2:CLS
260 MAG1
270 PATTERNS#0,"0003070F0F0F0F0F"
280 PATTERNS#1,"0F0F0F1F1F1F3F3F"
290 PATTERNS#2,"00E0F0F808082C06"
300 PATTERNS#3,"02020E3808080CC4"
310 PATTERNS#4,"0000000101010101"
320 PATTERNS#5,"0100000000000000"
330 PATTERNS#6,"7FDE808708080808"
340 PATTERNS#7,"9090909088888C848"
350 PATTERNS#8,"3C20101888888C84"
360 PATTERNS#9,"4642434180808091"
370 PATTERNS#10,"0000000000000000"
380 PATTERNS#11,"00000080C060C080"
390 PATTERNS#12,"00000000000030206"
400 PATTERNS#13,"0404040406020301"
410 PATTERNS#14,"4848C98989890909"
```

Nº 2

```
420 PATTERNS#15,"09091010101F0000"
430 PATTERNS#16,"9F9010180C040404"
440 PATTERNS#17,"0606868686840404"
450 PATTERNS#20,"0100000000000000"
460 PATTERNS#21,"0000000000000000"
470 PATTERNS#22,"80C0404040404040"
480 PATTERNS#23,"4040404060202020"
490 PATTERNS#24,"04040C0808080808"
500 PATTERNS#25,"1810101030202020"
510 PATTERNS#28,"2020203010101010"
520 PATTERNS#29,"101018081810101F"
530 PATTERNS#30,"2020202020202020"
540 PATTERNS#31,"60404040407808F8"
550 SPRITE0,(127,32),0,1
560 SPRITE1,(119,48),4,1
570 SPRITE2,(135,48),8,1
580 SPRITE3,(119,64),12,1
590 SPRITE4,(135,64),16,1
600 SPRITE5,(119,80),20,1
610 SPRITE6,(135,80),24,1
620 SPRITE7,(127,96),28,1
630 IF INKEY$<>" THEN CLS:GOTO 650
640 GOTO 630
650 SCREEN 2,2:CLS:MAG3
660 PATTERNS#0,"0003070F0F0F0F0F"
670 PATTERNS#1,"0F0F0F1F1F1F3F3F"
680 PATTERNS#2,"00E0F0F808082C06"
690 PATTERNS#3,"02020E380808CC4"
700 PATTERNS#4,"0000000101010101"
710 PATTERNS#5,"0100000000000000"
720 PATTERNS#6,"7FDE808708080808"
730 PATTERNS#7,"909090908888C848"
740 PATTERNS#8,"3C20101888888C84"
750 PATTERNS#9,"4642434180808091"
760 PATTERNS#10,"0000000000000000"
770 PATTERNS#11,"00000080C060C080"
780 PATTERNS#12,"00000000000030206"
790 PATTERNS#13,"0404040406020301"
800 PATTERNS#14,"4848C98989890909"
810 PATTERNS#15,"09091010101F0000"
820 PATTERNS#16,"9F9010180C040404"
830 PATTERNS#17,"0606868686840404"
840 PATTERNS#20,"0100000000000000"
850 PATTERNS#21,"0000000000000000"
860 PATTERNS#22,"80C0404040404040"
870 PATTERNS#23,"4040404060202020"
880 PATTERNS#24,"04040C0808080808"
890 PATTERNS#25,"1810101030202020"
900 PATTERNS#28,"2020203010101010"
910 PATTERNS#29,"101018081810101F"
920 PATTERNS#30,"2020202020202020"
930 PATTERNS#31,"60404040407808F8"
940 SPRITE0,(127,30),0,1
950 SPRITE1,(111,62),4,1
960 SPRITE2,(143,62),8,1
970 SPRITE3,(111,94),12,1
980 SPRITE4,(143,94),16,1
990 SPRITE5,(111,126),20,1
1000 SPRITE6,(143,126),24,1
1010 SPRITE7,(127,158),28,1
1020 IF INKEY$<>" THEN CLS:GOTO 1040
1030 GOTO 1020
1040 SCREEN 2,2:CLS
1050 MAG1:CLS
1060 PATTERNS#0,"03060E1E1E1C1012"
1070 PATTERNS#1,"1013191C1F1C1C18"
1080 PATTERNS#2,"80C0E0F0F0701090"
1090 PATTERNS#3,"10903070F0707030"
1100 PATTERNS#4,"0001030202020202"
1110 PATTERNS#5,"0202020203010100"
1120 PATTERNS#6,"F08000005155515B"
1130 PATTERNS#7,"4E44406030109090"
1140 PATTERNS#8,"1E030100145414B4"
1150 PATTERNS#9,"E444040C19111312"
1160 PATTERNS#10,"0000808080808080"
1170 PATTERNS#11,"8080808080000000"
1180 PATTERNS#12,"0000000000000000"
1190 PATTERNS#13,"0000000000000000"
1200 PATTERNS#14,"D0507020604FC783"
1210 PATTERNS#15,"8181C14141612121"
1220 PATTERNS#16,"16141C080CE4C682"
1230 PATTERNS#17,"02020604040C0808"
1240 PATTERNS#20,"2131111111111909"
1250 PATTERNS#21,"0909090D051D111F"
1260 PATTERNS#22,"0818101010103020"
1270 PATTERNS#23,"20202060407010F0"
1280 SPRITE0,(127,30),0,1
1290 SPRITE1,(119,46),4,1
1300 SPRITE2,(135,46),8,1
1310 SPRITE3,(119,62),12,1
1320 SPRITE4,(135,62),16,1
1330 SPRITE5,(127,78),20,1
1340 IF INKEY$<>" THEN CLS:GOTO 1360
1350 GOTO 1340
1360 MAG3:CLS
1370 PATTERNS#0,"03060E1E1E1C1012"
1380 PATTERNS#1,"1013191C1F1C1C18"
1390 PATTERNS#2,"80C0E0F0F0701090"
1400 PATTERNS#3,"10903070F0707030"
1410 PATTERNS#4,"0001030202020202"
1420 PATTERNS#5,"0202020203010100"
1430 PATTERNS#6,"F08000005155515B"
1440 PATTERNS#7,"4E44406030109090"
1450 PATTERNS#8,"1E030100145414B4"
1460 PATTERNS#9,"E444040C19111312"
1470 PATTERNS#10,"0000808080808080"
```

Nude 3

```
1480 PATTERNS#11, "8080808080000000"
1490 PATTERNS#12, "0000000000000000"
1500 PATTERNS#13, "0000000000000000"
1510 PATTERNS#14, "D0507020604FC783"
1520 PATTERNS#15, "8181C14141612121"
1530 PATTERNS#16, "16141C080CE4C682"
1540 PATTERNS#17, "02020604040C0808"
1550 PATTERNS#20, "2131111111111909"
1560 PATTERNS#21, "0909090D051D111F"
1570 PATTERNS#22, "0818101010103020"
1580 PATTERNS#23, "20202060407010F0"
1590 SPRITE0, (127, 30), 0, 1
1600 SPRITE1, (111, 62), 4, 1
1610 SPRITE2, (143, 62), 8, 1
1620 SPRITE3, (111, 94), 12, 1
1630 SPRITE4, (143, 94), 16, 1
1640 SPRITE5, (127, 126), 20, 1
1650 IF INKEY$("<") THEN CLS:GOTO 1670
1660 GOTO 1650
1670 MAG1
1680 PATTERNS#0, "FF80808080808080"
1690 PATTERNS#1, "8080808080808080"
1700 PATTERNS#2, "FF03070F1E1C1C18"
1710 PATTERNS#3, "1C1C1E1F3E3E7C78"
1720 PATTERNS#4, "FFB0B8B808A80848"
1730 PATTERNS#5, "08E81C3FD9100000"
1740 PATTERNS#6, "FF01010101010101"
1750 PATTERNS#7, "0101010181818181"
1760 PATTERNS#8, "8081818183828684"
1770 PATTERNS#9, "848C8889999193B2"
1780 PATTERNS#10, "C0800000040C1810"
1790 PATTERNS#11, "7253D09808080818"
1800 PATTERNS#12, "000000000004123B"
1810 PATTERNS#13, "1286FC0000000101"
1820 PATTERNS#14, "81C1416131191931"
1830 PATTERNS#15, "E181818181818101"
1840 PATTERNS#16, "A2A6A4A5A5A5A5A5"
1850 PATTERNS#17, "A5A5A4E6C2FFFFFF"
1860 PATTERNS#18, "3060C08000030600"
1870 PATTERNS#19, "0080C0603FFFFFFF"
1880 PATTERNS#20, "01010366F0FF0000"
1890 PATTERNS#21, "00000000FFFCFCFC"
1900 PATTERNS#22, "0101FF0301FD0703"
1910 PATTERNS#23, "030765C5C545C585"
1920 PATTERNS#24, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
1930 PATTERNS#25, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
1940 PATTERNS#26, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
1950 PATTERNS#27, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
1960 PATTERNS#28, "FCFCFCFCFCFCFCFC"
1970 PATTERNS#29, "FCFCFCFCFCFCFCFF"
1980 PATTERNS#30, "858585CD49494949"
1990 PATTERNS#31, "4F43437F010101FF"
2000 SPRITE0, (111, 60), 0, 1
2010 SPRITE1, (127, 60), 4, 1
2020 SPRITE2, (111, 76), 8, 1
2030 SPRITE3, (127, 76), 12, 1
2040 SPRITE4, (111, 92), 16, 1
2050 SPRITE5, (127, 92), 20, 1
```

```
2060 SPRITE6, (127, 108), 28, 1
2070 FOR A=0 TO 1000
2080 B=B+1:IF B=15 THEN B=0
2090 SPRITE7, (111, 108), 24, B
2100 IF INKEY$("<") THEN CLS:GOTO 2130
2110 NEXT A
2120 GOTO 2100
2130 MAG3
2140 PATTERNS#0, "FF80808080808080"
2150 PATTERNS#1, "8080808080808080"
2160 PATTERNS#2, "FF03070F1E1C1C18"
2170 PATTERNS#3, "1C1C1E1F3E3E7C78"
2180 PATTERNS#4, "FFB0B8B808A80848"
2190 PATTERNS#5, "08E81C3FD9100000"
2200 PATTERNS#6, "FF01010101010101"
2210 PATTERNS#7, "0101010181818181"
2220 PATTERNS#8, "8081818183828684"
2230 PATTERNS#9, "848C8889999193B2"
2240 PATTERNS#10, "C0800000040C1810"
2250 PATTERNS#11, "7253D09808080818"
2260 PATTERNS#12, "000000000004123B"
2270 PATTERNS#13, "1286FC0000000101"
2280 PATTERNS#14, "81C1416131191931"
2290 PATTERNS#15, "E181818181818101"
2300 PATTERNS#16, "A2A6A4A5A5A5A5A5"
2310 PATTERNS#17, "A5A5A4E6C2FFFFFF"
2320 PATTERNS#18, "3060C08000030600"
2330 PATTERNS#19, "0080C0603FFFFFFF"
2340 PATTERNS#20, "01010366F0FF0000"
2350 PATTERNS#21, "00000000FFFCFCFC"
2360 PATTERNS#22, "0101FF0301FD0703"
2370 PATTERNS#23, "0307E5C5C545C585"
2380 PATTERNS#24, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
2390 PATTERNS#25, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
2400 PATTERNS#26, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
2410 PATTERNS#27, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
2420 PATTERNS#28, "FCFCFCFCFCFCFCFC"
2430 PATTERNS#29, "FCFCFCFCFCFCFCFF"
2440 PATTERNS#30, "858585CD49494949"
2450 PATTERNS#31, "4F43437F010101FF"
2460 SPRITE0, (95, 30), 0, 1
2470 SPRITE1, (127, 30), 4, 1
2480 SPRITE2, (95, 62), 8, 1
2490 SPRITE3, (127, 62), 12, 1
2500 SPRITE4, (95, 94), 16, 1
2510 SPRITE5, (127, 94), 20, 1
2520 SPRITE6, (127, 126), 28, 1
2530 FOR A=0 TO 1000
2540 B=B+1:IF B=15 THEN B=0
2550 SPRITE7, (95, 126), 24, B
2560 IF INKEY$("<") THEN CLS:GOTO 2590
2570 NEXT A
2580 GOTO 2560
2590 SCREEN 2,2:CLS
2600 PRINT:PRINT
2610 PRINT:PRINT
2620 PRINT
2630 PRINT " THE END"
2640 GOTO 2640
```

ARCH 1

```
380 FORI=1TO254
390 IFA$(I,1)=PA$ORA$(I,2)=PA$THENGOTO
420
400 IFA$(I,1)=""THENGOTO440
410 NEXTI:GOTO 520
420 PRINT:PRINT
430 PRINT I;"# ";A$(I,1);" = ";A$(I,2)
:PRINT:PRINT :PRINT :GOTO 310
440 PRINT :PRINT
450 PRINT "LA PAROLA NON E' IN ARCHIVI
0":PRINT "VUOI INSERIRLA (S/N) ";:INPU
T X$
460 IF X$="S" THEN GOTO 490
470 IF X$="N" THEN GOTO 310
480 PRINT:PRINT"non ho capito":GOTO440

490 PRINT :PRINT "QUAL'E'LA TRADUZIONE
DI ";PA$;" ";:INPUT TR$
500 A$(I,1)=PA$:A$(I,2)=TR$
510 PRINT:PRINT"O.K.":GOTO310
520 REM
530 REM CAMBIAMENTO
540 REM
550 CLS
560 PRINT :PRINT
570 PRINT "LA PAROLA NON C'E'E L'ARCHI
VIO E' AL COMPLETO."
580 PRINT :PRINT "VUOI ELIMINARE QUALC
HE PAROLA ";:INPUT X$
590 IF X$="N" THEN GOTO 310
600 IF X$="S" THEN GOTO 620
610 PRINT:PRINT"non ho capito":GOT0580

620 REM
630 CLS
640 PRINT :PRINT
650 PRINT "SCRIVI UN INTERVALLO (MAX.D
I 10)":PRINT "PER VISUALIZZARE DEI VOC
ABOLI"
660 INPUT "x,y = ";X,Y
670 IF X<0ORX>254ORY<0ORY>254 THEN PRI
NT :PRINT "min.0 max.254":GOTO 640
680 IF ABS(Y-X)>10 THEN PRINT :PRINT "
L'INTERVALLO E'MAGGIORE DI 15":GOTO 64
0
690 IF X>Y THENGOSUB 820
700 CLS
710 FORI=XTOY
```

```
10 GOTO30
20 DIMA$(254,2)
30 CLS:COLOR3,1:PATTERN#245,"7884B4A4
A4B48478"
40 PRINT :PRINT
50 PRINT " ARCHIVIO DI PAROLE
"
60 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
70 PRINT" ITALIANO - INGLESE"
80 PRINT
90 PRINT" INGLESE - ITALIANO"
100 PRINT:PRINT :PRINT :PRINT
110 PRINT" VERSIONE #254 VOCABOL
I"
120 CURSOR 1,19:PRINT " "
130 CURSOR 1,20:PRINT "MAXGAMES SOFTW
ARE COPYRIGHT @1984"
140 CURSOR 1,21:PRINT " Fabio M
AX Maurelli "
150 FOR I=1 TO 500:NEXT I
160 CLS
170 PRINT " MENU'"
180 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
190 PRINT " 1 - RICERCA/INSERIMENTO"
200 PRINT :PRINT " 2 - CAMBIAMENTI/COR
REZIONI"
210 PRINT :PRINT " 3 - REGISTRAZIONE"
220 PRINT :PRINT " 4 - CANCELLAZIONE T
OTALE DEI DATI"
230 PRINT :PRINT " 5 - SPIEGAZIONI/IST
RUZIONI"
240 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
250 PRINT "COSA TI SERVE (1/2/3/4/5) "
:INPUT X
260 ON X GOTO270,620,980,1160,1280
270 REM
280 REM RICERCA
290 REM
300 CLS
310 PRINT :PRINT :PRINT "Digita la par
ola"
320 PRINT
330 INPUT " - ? ";PA$
340 IF PA$="M" THEN GOTO 160
350 REM
360 REM CICLO FOR DI RICERCA
370 REM
```

Arch. 2

```

720 PRINT I;"# ";A$(I,1);" = ";A$(I,2):
PRINT
730 NEXT I
740 CURSOR1,20:PRINT "VUOI CANCELLARE
QUESTI (S/N) ";:INPUT X$
750 IF X$="N" THEN GOTO 780
760 IF X$="S" THEN GOTO 880
770 PRINT :PRINT"non ho capito":GOTO74
0
780 PRINT :PRINT "VUOI VEDERE ANCORA (
A) O VUOI IL ":PRINT "MENU'(M) ";:INPU
T X$
790 IF X$="M" THEN GOTO 160
800 IF X$="A" THEN GOTO 620
810 PRINT:PRINT"non ho capito":GOTO 78
0
820 REM
830 TT=X
840 X=Y
850 Y=TT
860 RETURN
870 REM
880 CLS:CURSOR1,10:PRINT "      ATTENDE
RE UN MOMENTO,PREGO      "
890 FORI=XTOY
900 A$(I,1)="" :A$(I,2)=""
910 NEXTI:GOSUB 1410
920 PRINT :PRINT
930 PRINT "LI HO CANCELLATI"
940 PRINT :PRINT "CANCELLI ANCORA ";:I
NPUT X$
950 IF X$="S" THEN GOTO 620
960 IF X$="N" THEN GOTO 270
970 PRINT:PRINT"non ho capito":GOTO940

980 REM
990 REM  SALVATAGGIO DATI
1000 REM
1010 CLS
1020 PRINT "1 # RIAVVOLGI IL NASTRO"
1030 PRINT
1040 PRINT "2 # FALLO PARTIRE"
1050 PRINT
1060 PRINT "3 # QUANDO VEDI IL NASTRO
NELLA      FINESTRA DEL REGISTRAT
ORE      PREMI'CR'"
1070 PRINT
1080 PRINT "4 # NON TOCCARE PIU'NULLA
PERCHE'      FACCIO TUTTO IO"
1090 PRINT
1100 PRINT "quando sei pronto premi""C
R""
1110 PRINT
1120 INPUT "--";X$
1130 CALL-26590
1140 CALL 27784:#"ARCHIVIO"
1150 END
1160 REM

```

```

1170 REM  CANCELLAZIONE TOTALE
1180 REM
1190 CLS
1200 PRINT "STO CANCELLANDO"
1210 PRINT :PRINT
1220 FORI=1TO254
1230 IFA$(I,1)="" THEN GOTO1260
1240 A$(I,1)="" :A$(I,2)=""
1250 NEXTI
1260 PRINT "O.K. TI RIDO'IL MENU'"
1270 GOTO 160
1280 REM
1290 REM  SPIEGAZIONI
1300 REM
1310 CLS
1320 PRINT "La capacita'e'di 254 vocab
oli."
1330 PRINT "Devi leggere attentamente
le      richieste del programma."
1340 PRINT "Ogni volta che il programm
a ti chiede un vocabolo puoi tornare a
i MENU'      digitando 'M'."
1350 PRINT "Il programma contiene una
piccola      routine in linguaggio macc
hina,      per cui,una volta dato il'
RUN',non      premere mai'Break',pena la
cancella- zione dei vocaboli."
1360 PRINT "In caso tu abbia premuto'B
reak'o      abbia fermato il programma
in altro      modo,digita'CALL-26590'e d
ai il'RUN': i dati saranno salvati."
1370 PRINT :PRINT
1380 PRINT "Premi un tasto per tornare
al MENU'"
1390 IF INKEY$="" THEN GOTO 1390
1400 GOTO 160
1410 REM
1420 REM  RIORDINO
1430 REM
1440 FORI=1TO254
1450 IFA$(I,1)="" THEN GOTO1470
1460 NEXTI:RETURN
1470 PV=I
1480 FORK=PUTO254
1490 IFA$(K,1)<>"" THEN GOTO1510
1500 NEXTK:RETURN
1510 PP=K
1520 X=ABS(PP-PV)
1530 FORL=PUTO254
1540 M=L+X:IFA$(M,1)="" THEN GOTO1580
1550 A$(L,1)=A$(M,1):A$(L,2)=A$(M,2)
1560 IFM=254 THEN GOTO1580
1570 NEXTL:RETURN
1580 FORD=M-XTO254
1590 A$(D,1)="" :A$(D,2)=""
1600 IFA$(D+1,1)="" THEN RETURN
1610 NEXTD:RETURN

```



# BATTAGLIA NAVALE

```
10 REM NATLE
20 CLS
30 PRINTTAB(5); "
"
40 PRINTTAB(5); "
"
50 PRINTTAB(5); "      B A T T A G L I
A      "
60 PRINTTAB(5); "
"
70 PRINTTAB(5); "      N A V A L E
"
80 PRINTTAB(5); "
"
90 PRINTTAB(5); "
"
100 PRINT:PRINT
110 PRINTTAB(10); "BY ROBERTO FAGGIN"
120 PRINT:PRINT
130 PRINTTAB(15); "1 9 8 5 "
140 PRINT:PRINT
150 PRINT"PREMERE (A) PER LA FASE INIZIALE, (B) PER LA FASE DI GIOCO."
160 K$=INKEY$
170 IF K$="A" THEN 200
180 IF K$="B" THEN 840
190 GOTO 160
200 CLS:PRINT "SPIEGAZIONE DEL GIOCO."
:PRINT:PRINT"ESSO SI DIVIDE IN UNA PRIMA PARTE IN"
210 PRINT "CUI OGNI GIOCATORE POSIZIONALE 10 NA-UI A DISPOSIZIONE SULLO SCHERMA PROPOSTO."
220 PRINT:PRINT "OGNI GIOCATORE DEVE TRASCRIVERE I VARI NOME DI (K) CHE APPAIONO SULLO SCHERMO."
230 PRINT "ESSI SARANNO UTILIZZATI NELLA SECONDA PARTE DEL GIOCO."
240 PRINT:PRINT "(PREMERE LA BARRA SPAZIATRICE PER CONTINUARE.)"
250 U$=INKEY$
260 IF U$=" " THEN 280
270 GOTO 250
280 CLS:INPUT "NOMI DEI GIOCATORI: ";A$,B$
290 SCREEN 2,2:CLS:CURSOR110,180:COLOR 1:PRINT A$
300 X=19:Y=6
310 COLOR1
320 LINE (30,15)-(230,15):LINE -(230,175):LINE -(30,175):LINE -(30,15)
330 FOR A=30 TO 230 STEP 20:LINE (A,15)-(A,175):NEXT A
340 FOR B=15 TO 175 STEP 16:LINE (30,B)-(230,B):NEXT B
350 FOR C=48 TO 57:X=X+20:CURSORX,5:PRINT CHR$(C):NEXT C
360 FOR D=48 TO 57:Y=Y+16:CURSOR20,Y:PRINT CHR$(D):NEXT D
370 FOR HH=0 TO 1000:NEXT HH
380 I=I+1
390 IF I=11THEN670
400 IF I=22THEN680
410 SCREEN 1,1:CLS:INPUT "COORDINATE: ";X$,Y$
420 PRINT
430 K$=X$+Y$
440 PRINT"K=";K$:PRINT:FORNB=1TO800:NEXT NB
450 IF X$="0"THEN F=31
460 IF X$="1"THEN F=51
470 IF X$="2"THEN F=71
480 IF X$="3"THEN F=91
490 IF X$="4"THEN F=111
500 IF X$="5"THEN F=131
510 IF X$="6"THEN F=151
520 IF X$="7"THEN F=171
530 IF X$="8"THEN F=191
540 IF X$="9"THEN F=211
550 IF Y$="0"THEN G=16
560 IF Y$="1"THEN G=32
```

570 IF Y\$="2" THEN G=48  
580 IF Y\$="3" THEN G=64  
590 IF Y\$="4" THEN G=80  
600 IF Y\$="5" THEN G=96  
610 IF Y\$="6" THEN G=112  
620 IF Y\$="7" THEN G=128  
630 IF Y\$="8" THEN G=144  
640 IF Y\$="9" THEN G=160  
650 SCREEN 2,2:PAINT(F,G),14  
660 FOR UU=0 TO 800:NEXT UU:GOTO 380  
670 SCREEN 2,2:CLS:CURSOR110,180:COLOR  
1:PRINT B\$:X=19:Y=6:GOTO 320  
680 XL=0:XT=0:SCREEN 1,1:CLS:PRINT "CO  
MINCIA ORA LA SECONDA PARTE DEL GIOCO  
."  
690 PRINT  
700 PRINT"RICHIAMARE RISPETTIVAMENTE L  
A LINEA N. 2270 E LA LINEA N. 2200 PE  
R INSERIRE I VALORI DI (K) PRECEDENTEM  
ENTE TRA- SCRITTI DOPO L'ISTRUZIONE (C  
DATA) COME ILLUSTRATO IL SEGUENTE ESEMPIO:  
710 PRINT :PRINT "GIOCATORE 1; DATA A,  
00,A,44,....A,58,A,57"  
720 PRINT "GIOCATORE 2; DATA 11,A,22,A  
,....93,A,09,A"  
730 PRINT  
740 PRINT "(PREMERE LA BARRA SPAZIATRICE  
PER CONTINUARE.)"  
750 F\$=INKEY\$  
760 IF F\$=" " THEN 780  
770 GOTO 750  
780 CLS:PRINT "COMPARIRA' UNO SCHEMA P  
ER CIASCUN GIOCATORE: PREMENDO RISPET  
TIVAMENTE I TASTI (1) E (2) I GIOCATO  
RI POTRANNO INSERIRE LE COORDINATE DI  
SPARO."  
790 PRINT  
800 PRINT "UN SEGNALE ACUSTICO ED UNA  
DICITURA SEGNERANNO IL BERSAGLIO M  
ANCATO E QUELLO COLPITO."  
810 PRINT "SUGLI SCHEMI UN COLPO A VUO  
TO SARA' EVIDENZIATO IN BLU, UN CENTR  
O IN ROSSO."  
820 PRINT :PRINT "PER UNA BUONA RIUSCI  
TA E' NECESSARIO MANTENERE L'ORDINE D  
I GIOCATI"  
830 PRINT :PRINT "ORA PREMERE (R) E  
QUINDI (B).":STOP  
840 CLS:INPUT "NOMI DEI GIOCATORI: ";A  
\$,B\$  
850 SCREEN 2,2:CLS:COLOR1:LINE (127.5,  
0)-(127,191)  
860 LINE (15,45)-(115,45):LINE -(115,1  
45):LINE -(15,145):LINE -(15,45)  
870 LINE (138,45)-(238,45):LINE -(238,  
145):LINE -(138,145):LINE -(138,45)

880 FOR U=15 TO 115 STEP 10:LINE (U,45  
)-(U,145):NEXT U  
890 FOR T=45 TO 145 STEP 10:LINE (15,T  
)-(115,T):NEXT T  
900 FOR S=138 TO 238 STEP 10:LINE (S,4  
5)-(S,145):NEXT S  
910 FOR Q=45 TO 145 STEP 10:LINE (138,  
Q)-(238,Q):NEXT Q  
920 L=8:FOR AA=48 TO 57:L=L+10:CURSORL  
,35:PRINT CHR\$(AA):NEXT AA  
930 M=38:FOR AB=48 TO 57:M=M+10:CURSOR  
119,M:PRINT CHR\$(AB):NEXT AB  
940 N=131:FOR AC=48 TO 57:N=N+10:CURSO  
RN,35:PRINT CHR\$(AC):NEXT AC  
950 O=38:FOR AD=48 TO 57:O=O+10:CURSOR  
131,O:PRINT CHR\$(AD):NEXT AD  
960 COLOR1:CURSOR30,165:PRINT A\$:CURSO  
R180,165:PRINT B\$  
970 DIM LL\$(19,2),MM\$(19,2)  
980 L\$=INKEY\$  
990 IF L\$="" THEN 980  
1000 IF L\$="1" THENFOR II=0 TO 9:READ  
LL\$(II,2),MM\$(II,2):NEXT II:RESTORE 21  
20:GOTO 1030  
1010 IF L\$="2" THENFOR II=0 TO 9:READ  
LL\$(II,2),MM\$(II,2):NEXT II:RESTORE 21  
30:GOTO 1320  
1020 GOTO 980  
1030 SCREEN 1,1:CLS:INPUT "COORDINATE:  
";X\$,Y\$  
1040 FOR S=0 TO 10:SOUND4,,15:NEXT S:S  
OUND0  
1050 FOR TD=1000 TO 400 STEP -10:SOUND  
1,TD,15:NEXT TD:SOUND0  
1060 K\$=X\$+Y\$  
1070 FOR II=0 TO 9:READLL\$(II,2),MM\$(II  
,2)  
1080 IFLL\$(II,2)=K\$ THEN RESTORE 2120:  
GOTO 1610  
1090 NEXT II:RESTORE 2120  
1100 PRINT:FORHJ=0TO20:SOUND1,110,15:N  
EXTHJ:SOUND0:PRINT"BERSAGLIO MANCATO ?  
":FORPG=0TO400:NEXT PG  
1110 IF X\$="0" THEN F=139  
1120 IF X\$="1" THEN F=149  
1130 IF X\$="2" THEN F=159  
1140 IF X\$="3" THEN F=169  
1150 IF X\$="4" THEN F=179  
1160 IF X\$="5" THEN F=189  
1170 IF X\$="6" THEN F=199  
1180 IF X\$="7" THEN F=209  
1190 IF X\$="8" THEN F=219  
1200 IF X\$="9" THEN F=229  
1210 IF Y\$="0" THEN G=46  
1220 IF Y\$="1" THEN G=56  
1230 IF Y\$="2" THEN G=66  
1240 IF Y\$="3" THEN G=76

```

1250 IF Y$="4" THEN G=86
1260 IF Y$="5" THEN G=96
1270 IF Y$="6" THEN G=106
1280 IF Y$="7" THEN G=116
1290 IF Y$="8" THEN G=126
1300 IF Y$="9" THEN G=136
1310 SCREEN 2,2:PAINT(F,G),4:GOTO 980
1320 SCREEN 1,1:CLS:INPUT "COORDINATE:
";J$,H$
1330 FOR SD=0 TO 10:SOUND4,,15:NEXT SD
:SOUND0
1340 FOR YE=1000 TO 400 STEP -10:SOUND
1,YE,15:NEXT YE:SOUND0
1350 W$=J$+H$
1360 FOR II=0 TO 9 :READ LL$(II,2),MM$
(II,2)
1370 IF MM$(II,2)=W$ THEN RESTORE 2130:
GOTO 1870
1380 NEXT II:RESTORE 2130
1390 PRINT:FOR LH=0 TO 20:SOUND1,110,15:N
EXTLH:SOUND0:PRINT"BERSAGLIO MANCATO ?
":FOR GP=0 TO 400:NEXT GP
1400 IF J$="0" THEN F=16
1410 IF J$="1" THEN F=26
1420 IF J$="2" THEN F=36
1430 IF J$="3" THEN F=46
1440 IF J$="4" THEN F=56
1450 IF J$="5" THEN F=66
1460 IF J$="6" THEN F=76
1470 IF J$="7" THEN F=86
1480 IF J$="8" THEN F=96
1490 IF J$="9" THEN F=106
1500 IF H$="0" THEN G=46
1510 IF H$="1" THEN G=56
1520 IF H$="2" THEN G=66
1530 IF H$="3" THEN G=76
1540 IF H$="4" THEN G=86
1550 IF H$="5" THEN G=96
1560 IF H$="6" THEN G=106
1570 IF H$="7" THEN G=116
1580 IF H$="8" THEN G=126
1590 IF H$="9" THEN G=136
1600 SCREEN 2,2:PAINT(F,G),4:GOTO 980
1610 XL=XL+1:FOR TR=0 TO 10:SOUND1,500
,15:SOUND1,700,15:NEXT TR:SOUND0
1620 SCREEN 1,1:PRINT :PRINT "UNITA' N
EMICA COLPITA ?":PRINT:PRINT"BERSAGLI
COLPITI: ";XL:FOR RN=0 TO 400:NEXT RN
1630 IF X$="0" THEN F=139
1640 IF X$="1" THEN F=149
1650 IF X$="2" THEN F=159
1660 IF X$="3" THEN F=169
1670 IF X$="4" THEN F=179
1680 IF X$="5" THEN F=189
1690 IF X$="6" THEN F=199
1700 IF X$="7" THEN F=209
1710 IF X$="8" THEN F=219
1720 IF X$="9" THEN F=229
1730 IF Y$="0" THEN G=46
1740 IF Y$="1" THEN G=56
1750 IF Y$="2" THEN G=66
1760 IF Y$="3" THEN G=76
1770 IF Y$="4" THEN G=86
1780 IF Y$="5" THEN G=96
1790 IF Y$="6" THEN G=106
1800 IF Y$="7" THEN G=116
1810 IF Y$="8" THEN G=126
1820 IF Y$="9" THEN G=136
1830 SCREEN 2,2:PAINT(F,G),9
1840 IF XL=10 THEN FOR LZ=0 TO 400:NEXT LZ:G
OTO 1860
1850 GOTO 980
1860 SCREEN 1,1:CLS:PRINT "COMPLIMENTI
";A$;"," :PRINT :PRINT"HA I DISTRUTTO L
A FLOTTA NEMICA ?":STOP
1870 XT=XT+1:FOR WY=1 TO 10:SOUND1,500
,15:SOUND1,700,15:NEXT WY:SOUND0
1880 PRINT :PRINT "UNITA' NEMICA COLPI
TA ?":PRINT:PRINT"BERSAGLI COLPITI: ";X
T:FOR TH=0 TO 400:NEXT TH
1890 IF J$="0" THEN F=16
1900 IF J$="1" THEN F=26
1910 IF J$="2" THEN F=36
1920 IF J$="3" THEN F=46
1930 IF J$="4" THEN F=56
1940 IF J$="5" THEN F=66
1950 IF J$="6" THEN F=76
1960 IF J$="7" THEN F=86
1970 IF J$="8" THEN F=96
1980 IF J$="9" THEN F=106
1990 IF H$="0" THEN G=46
2000 IF H$="2" THEN G=66
2010 IF H$="3" THEN G=76
2020 IF H$="4" THEN G=86
2030 IF H$="5" THEN G=96
2040 IF H$="6" THEN G=106
2050 IF H$="7" THEN G=116
2060 IF H$="8" THEN G=126
2070 IF H$="9" THEN G=136
2080 SCREEN 2,2:PAINT(F,G),9
2090 IF XT=10 THEN FOR NU=0 TO 400:NEXT
NU:GOTO 2110
2100 GOTO 980
2110 SCREEN 1,1:CLS:PRINT "COMPLIMENTI
";B$;"," :PRINT :PRINT"HA I DISTRUTTO L
A FLOTTA NEMICA ?":STOP
2120 DATA 11,A,22,A,33,A,43,A,55,A,66,
A,77,A,88,A,93,A,09,A
2130 DATA A,00,A,44,A,25,A,91,A,59,A,7
4,A,95,A,99,A,58,A,57

```

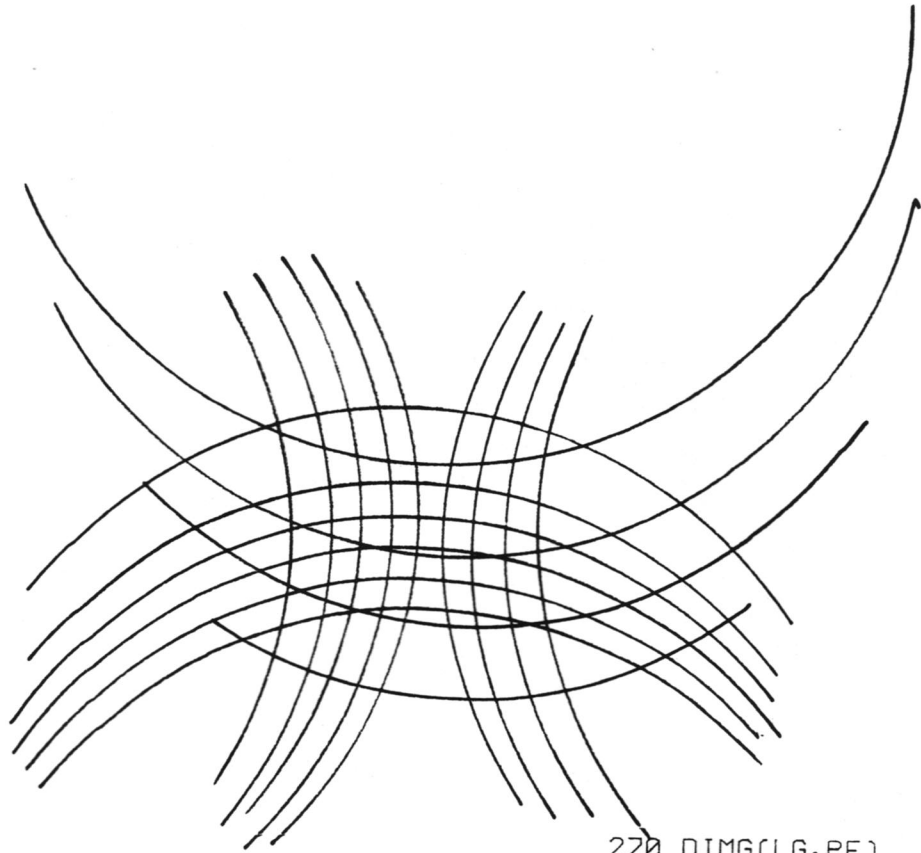
```

1 REM          SUONIAMO COL JOYSTICK
2 REM
3 REM
4 REM -----

5 CLS
10 CURSOR 1,5:PRINT "*****
*****"
20 CURSOR 1,6:PRINT"*      SEGA MUSIC
WITH JOYSTICK      *"
21 CURSOR1, 7:PRINT "*****
*****"
25 PRINT "      Questo programma vi per
met      "
26 PRINT "      tera'di suonare con il
Joy      stick"
100 P1=STICK(1)
110 IF P1=1 THEN SOUND1,262,15
120 IF P1=2 THEN SOUND1,294,15
130 IF P1=3 THEN SOUND1,330,15
140 IF P1=4 THEN SOUND1,349,15
141 IF P1=5 THEN SOUND1,392,15
142 IF P1=6 THEN SOUND1,440,15
143 IF P1=7 THEN SOUND1,494,15
144 IF P1=8 THEN SOUND1,523,15
145 IF P1=0ANDS1=0 THEN SOUND0
150 S1=STRIG(1)
160 IF S1=1 THEN SOUND1,596,15
170 IF S1=2 THEN SOUND1,679,15
180 IF S1=3 THEN SOUND1,753,15
210 GOTO 100

```

Quark 1.X



```

10 REM
20 REM          QUARK
30 REM  programma di grafica
40 REM  tridimensionale
50 REM
60 REM  copyright @ 1984
70 REM  by Stefano Malinconico
80 REM
90 REM  SC-3000 CLUB ROMA
100 REM
110 REM  inserire la funzione
120 REM  nelle linee 320-330
130 REM  es.320 Y=(SIN(X)+COS(Z))/60
140 REM  330 REM
150 REM
160 REM  320 C=60-X*X-Z*Z
170 REM  330 Y=SQR(C*(SGN(C)+1))/45
180 REM
190 REM  320 Y=SIN(X+Z)/12
191 REM  330 REM
192 REM
193 REM  320 C=X*X+Z*Z+.00001
194 REM  330 Y=SGN(INT(23/C))/3+
195 REM  SGN(INT(55/5))/15
196 REM
197 REM  320 REM
198 REM  330 Y=SGN(X*X-Z)/12
199 REM
200 AR=256:UR=191:SU=1
210 XI=5:ZI=3
220 LG=INT(AR/XI/2)
230 PF=INT(UR/ZI/3)
240 SCREEN2,2:CLS
250 COLOR15,1,(0,0)-(255,191),1
260 IN=20
270 DIMG(LG,PF)
280 FORA=-PF/2TOPF/2
290 FORB=-LG/2TOLG/2
300 X=A*20/LG:Z=B*20/PF
310 REM
320 REM
330 Y=SGN(X*X+Z*Z*Z)/20
340 REM
350 G(B+LG/2,A+PF/2)=Y*SU*UR
360 NEXTB:NEXTA:CLS
370 FORZ=1TOPF
380 XB=XI*Z
390 ZB=UR/2+Z*ZI+IN*SU
400 XO=XB+XI
410 ZO=ZB-ZI-G(1,Z)
420 FORX=1TOLG
430 XN=XB+X*XI
440 ZN=ZB-X*ZI-G(X,Z)
450 LINE(XO,ZO)-(XN,ZN),11
460 XO=XN:ZO=ZN
470 NEXTX:NEXTZ
480 FORX=1TOLG
490 XB=XI*X+PF*XI
500 ZB=UR/2-X*ZI+PF*ZI+IN*SU
510 ZO=ZB-ZI-G(X,PF-1)
520 XO=XB-XI
530 FORZ=0TOPF-1
540 XN=XB-Z*XI
550 ZN=ZB-Z*ZI-G(X,PF-Z)
560 LINE(XO,ZO)-(XN,ZN),11
570 XO=XN:ZO=ZN
580 NEXTZ:NEXTX
590 BEEP:BEEP
600 GOTO600

```

10 REM  
20 REM           Calcolo interesse  
30 REM           su mutuo bancario  
40 REM  
50 REM           di Fabio MAX Maurelli  
60 REM           & LONG JOHN  
70 REM  
80 REM   CAP=capitale iniziale  
90 REM   RATA=totale rate annuali  
100 REM   IN=interesse  
110 REM   I=durata in anni  
120 REM  
130 REM  
140 CAP=24000000  
150 RATA=1991678\*2  
160 IN=15.699  
170 DEF FNS(CAP)=(CAP/100)\*IN  
180 I=1:SB=B  
190 REM           CALCOLO  
200 A=FNS(CAP)  
210 B=3983356-A  
220 SB=SB+B:SI=SI+A:ST=SI+SB  
230 TP=24000000-SB  
240 CLS:PRINT I;" ANNO":PRINT :PRINT "  
";A;" DI INTERESSE":PRINT :PRINT " "  
B;" DI CAPITALE AMMORTIZZ."  
250 PRINT :PRINT "SOMMA INTERESSE =" ;S  
I:PRINT :PRINT "SOMMA CAP.RISCATTATO =  
";SB  
260 PRINT :PRINT "TOTALE PAGATO =" ;ST  
270 PRINT :PRINT "CAPITALE RESIDUO =" ;  
TP  
280 CAP=CAP-B:I=I+1  
290 IF I=21 THEN PRINT :PRINT "FINE MU  
TUO":PRINT :PRINT :END  
300 PRINT :PRINT "PREMI UN TASTO PER C  
ONTINUARE"  
310 IF INKEY\$="" THEN GOTO 310  
320 GOTO 200

MATRICI 1

```
1 REM
2 REM
3 REM SISTEMI E MATRICI
4 REM   by Long John
5 REM
6 REM
7 REM
10 SCREEN 1,1:CLS:PRINTCHR$(19)
20 PRINT TAB(10);"          "
30 PRINT TAB(10);"          "
40 PRINT TAB(10);"          "
50 PRINT TAB(10);"          "
60 PRINT TAB(10);"          "
70 PRINT TAB(10);"          "
80 PRINT TAB(10);"          "
90 PRINT TAB(10);"          "
100 PRINT
110 PRINT
120 PRINT
130 PRINTTAB(10);"COPYRIGHT @1984"
140 PRINT
150 PRINT
160 PRINT
170 PRINTTAB(4);"    BY MAURELLI GIOVA
NNI"
180 PRINT
190 PRINT
200 PRINT
210 PRINT TAB(5 );"SOCIETY LONG JOHN &
MAXGAMES"
218 PRINT :PRINT:INPUT "(Premi CR per
le spiegazioni.)";SS$
219 CLS
221 PRINT "I metodi che si imparano al
l'universita' sono utili ma non sempr
e danno valori esatti in quanto i s
istemi per la maggior parte sono mal c
ondizionati"
222 PRINT "Bisogna allora provvedere c
on altri metodi ma anche cosi' le sol
uzioni del sistema non si trovano faci
lmente."
223 PRINT "Questi metodi sono utili da
l 6 ordine in poi e per la verita' sis
temi del 6 ordine difficilmente si
incontrano nei corsi universitari.E' p
er questo motivo che il programma usa
il"
226 PRINT "metodo di Kramer che pur es
sendo molto lungo da pero'soluzio
ni estrema-mente precise."
229 PRINT :PRINT:INPUT "(Premi CR per
le spiegazioni.)";SS$
```

230 SCREEN 1,1:CLS  
 240 PRINT "Questo programma e' in grado di risolvere sistemi di equazioni e riconoscere se il sistema non e' normale."  
 250 PRINT "Inoltre questo programma e' in grado di risolvere anche le matrici."  
 260 PRINT "In questo caso,devi mettere nella colonna dei termini noti tutti zero . Per le matrici di 5 ordine gli zero li devi mettere negli ultimi 5 input"  
 270 PRINT "per le matrici di 4 ordine devi inseri gli zeri ogni 5 input"  
 280 PRINT "per le matrici di 3 ordine devi inserire gli zeri ogni 4 input"  
 290 PRINT "per le matrici di 2 ordine devi inserire gli zeri ogni 3 input"  
 300 PRINT "I VALORI DELLE INCOGNITE SONO DATI ORDINANDO L'EQUAZIONE SECONDO QUESTO ORDINE : "  
 310 PRINT " aX+bY+cZ+dK+eT=f"  
 320 PRINT  
 330 PRINT "SCRIVERE DI CHE ORDINE E' IL SISTEMA CONSIDERATO "  
 340 INPUT P  
 350 SCREEN 1,1:CLS  
 360 PRINT "ORA IMMETTI RIGA PER RIGA I VALORI DEI COEFFICIENTI E DEI TERMINI NOTI SEQUENZIALMENTE MA ATTENZIONE PER,"  
 370 PRINT "QUELLI DEL 5 ORDINE DARE I VALORI DELLA MATRICE RIGA PER RIGA E POI DARE PER COLONNA I VALORI DEI TERMINI NOTI"  
 380 PRINT :PRINT "Attenzione se dovess e capitare che il computer vi da error e o divisione con denominatore 0 o vuol dire che il sistema non e' compatibile ossia ammette infinite soluzioni." :PRINT :PRINT  
 390 IF P=5 THEN GOTO 430  
 400 IF P=4 THEN GOTO 1500  
 410 IF P=3 THEN GOTO 1980  
 420 IF P=2 THEN GOTO 2340  
 430 DIM A(30)  
 440 DIM B(30)  
 450 FOR I=1 TO 30  
 460 PRINT "input"; I : INPUT A(I)  
 470 B(I)=A(I)  
 480 NEXT I  
 481 PRINT "IL PRIMO VALORE E'IL DENOMINATORE,GLI ALTRI SONO I NUMERATORI "  
 490 GOSUB 1130  
 500 Z4=A(1)\*(Z-Z1+Z2-Z3)  
 510 J4=-A(2)\*(J-J1+J2-J3)

520 K4= A(3)\*(K-K1+K2-K3)  
 530 H4=-A(4)\*(H-H1+H2-H3)  
 540 L4= A(5)\*(L-L1+L2-L3)  
 550 F=Z4+J4+K4+H4+L4  
 560 GOTO 2580  
 570 IF D=0 THEN GOTO 4000  
 590 PRINT  
 600 PRINT F  
 610 IF X=1 THEN R=F: GOTO 730  
 620 IF X=2 THEN R1=F:GOTO 830  
 630 IF X=3 THEN R2=F: GOTO 930  
 640 IF X=4 THEN R3=F: GOTO 1030  
 650 IF X=5 THEN R4=F: GOTO 1340  
 660 A(1)=A(26)  
 670 A(6)=A(27)  
 680 A(11)=A(28)  
 690 A(16)=A(29)  
 700 A(21)=A(30)  
 710 X=1  
 720 GOTO 490  
 730 FOR I=1 TO 30  
 740 A(I)=B(I)  
 750 NEXT I  
 760 A(2)=A(26)  
 770 A(7)=A(27)  
 780 A(12)=A(28)  
 790 A(17)=A(29)  
 800 A(22)=A(30)  
 810 X=2  
 820 GOTO 490  
 830 FOR I=1 TO 30  
 840 A(I)=B(I)  
 850 NEXT I  
 860 A(3)=A(26)  
 870 A(8)=A(27)  
 880 A(13)=A(28)  
 890 A(18)=A(29)  
 900 A(23)=A(30)  
 910 X=3  
 920 GOTO 490  
 930 FOR I=1 TO 30  
 940 A(I)=B(I)  
 950 NEXT I  
 960 A(4)=A(26)  
 970 A(9)=A(27)  
 980 A(14)=A(28)  
 990 A(19)=A(29)  
 1000 A(24)=A(30)  
 1010 X=4  
 1020 GOTO 490  
 1030 FOR I=1 TO 30  
 1040 A(I)=B(I)  
 1050 NEXT I  
 1060 A(5)=A(26)  
 1070 A(10)=A(27)  
 1080 A(15)=A(28)  
 1090 A(20)=A(29)  
 1100 A(25)=A(30)  
 1110 X=5



MATRICE 3

```
1120 GOTO 490
1130 Z =A(7)*A(13)*A(19)*A(25)-A(20)
*A(24))-A(14)*A(18)*A(25)-A(23)*A(20)
)+A(15)*A(18)*A(24)-A(23)*A(19)))
1140 Z1=A(8)*A(12)*A(19)*A(25)-A(20)
*A(24))-A(14)*A(17)*A(25)-A(22)*A(20)
)+A(15)*A(17)*A(24)-A(22)*A(19)))
1150 Z2=A(9)*A(12)*A(18)*A(25)-A(20)
*A(23))-A(13)*A(17)*A(25)-A(22)*A(20)
)+A(15)*A(17)*A(23)-A(22)*A(18)))
1160 Z3=A(10)*A(12)*A(18)*A(24)-A(19)
*A(23))-A(13)*A(17)*A(24)-A(22)*A(19)
)+A(14)*A(17)*A(23)-A(22)*A(18)))
1170 J =A(6)*A(13)*A(19)*A(25)-A(20)
*A(24))-A(14)*A(18)*A(25)-A(23)*A(20)
)+A(15)*A(18)*A(24)-A(23)*A(19)))
1180 J1=A(8)*A(11)*A(19)*A(25)-A(20)
*A(24))-A(14)*A(16)*A(25)-A(21)*A(20)
)+A(15)*A(16)*A(24)-A(21)*A(19)))
1190 J2=A(9)*A(11)*A(18)*A(25)-A(20)
*A(23))-A(13)*A(16)*A(25)-A(21)*A(20)
)+A(15)*A(16)*A(23)-A(21)*A(18)))
1200 J3=A(10)*A(11)*A(18)*A(24)-A(19)
*A(23))-A(13)*A(16)*A(24)-A(21)*A(19)
)+A(14)*A(16)*A(23)-A(21)*A(18)))
1210 K =A(6)*A(12)*A(19)*A(25)-A(20)
*A(24))-A(14)*A(17)*A(25)-A(22)*A(20)
)+A(15)*A(17)*A(24)-A(22)*A(19)))
1220 K1=A(7)*A(11)*A(19)*A(25)-A(20)
*A(24))-A(14)*A(16)*A(25)-A(21)*A(20)
)+A(15)*A(16)*A(24)-A(21)*A(19)))
1230 K2=A(9)*A(11)*A(17)*A(25)-A(20)
*A(22))-A(12)*A(16)*A(25)-A(21)*A(20)
)+A(15)*A(16)*A(22)-A(21)*A(17)))
1240 K3=A(10)*A(11)*A(17)*A(24)-A(19)
*A(22))-A(12)*A(16)*A(24)-A(21)*A(19)
)+A(14)*A(16)*A(22)-A(21)*A(17)))
1250 H =A(6)*A(12)*A(18)*A(25)-A(20)
*A(23))-A(13)*A(17)*A(25)-A(22)*A(20)
)+A(15)*A(17)*A(23)-A(22)*A(18)))
1260 H1=A(7)*A(11)*A(18)*A(25)-A(20)
*A(23))-A(13)*A(16)*A(25)-A(21)*A(20)
)+A(15)*A(16)*A(23)-A(21)*A(18)))
1270 H2=A(8)*A(11)*A(17)*A(25)-A(20)
*A(22))-A(12)*A(16)*A(25)-A(21)*A(20)
)+A(15)*A(16)*A(22)-A(21)*A(17)))
1280 H3=A(10)*A(11)*A(17)*A(23)-A(18)
*A(22))-A(12)*A(16)*A(23)-A(21)*A(18)
)+A(13)*A(16)*A(22)-A(21)*A(17)))
1290 L =A(6)*A(12)*A(18)*A(24)-A(19)
*A(23))-A(13)*A(17)*A(24)-A(22)*A(19)
)+A(14)*A(17)*A(23)-A(22)*A(18)))
1300 L1=A(7)*A(11)*A(18)*A(24)-A(19)
*A(23))-A(13)*A(16)*A(24)-A(21)*A(19)
)+A(14)*A(16)*A(23)-A(21)*A(18)))
1310 L2=A(8)*A(11)*A(17)*A(24)-A(19)
*A(22))-A(12)*A(16)*A(24)-A(21)*A(19)
)+A(14)*A(16)*A(22)-A(21)*A(17)))
```

```
1320 L3=A(9)*A(11)*A(17)*A(23)-A(18)
*A(22))-A(12)*A(16)*A(23)-A(21)*A(18)
)+A(13)*A(16)*A(22)-A(21)*A(17)))
1330 RETURN
1340 M=R/D
1350 M1=R1/D
1360 M2=R2/D
1370 M3=R3/D
1380 M4=R4/D
1390 PRINT "VALORE DELLA X = ";M
1400 PRINT "VALORE DELLA Y = ";M1
1410 PRINT "VALORE DELLA Z = ";M2
1420 PRINT "VALORE DELLA T = ";M3
1430 PRINT "VALORE DELLA K = ";M4
1440 PRINT
1450 PRINT
1460 PRINT
1470 PRINT
1480 PRINT "VALORE della matrice = ";D
1490 GOTO 3000
1500 DIM A(20)
1510 DIM B(20)
1520 FOR I=1 TO 20
1530 PRINT "input"; I :INPUT A(I)
1540 B(I)=A(I)
1550 NEXT I
1560 GOSUB 1930
1570 L4=L+L1+L2+L3
1571 IF L4=0 THEN GOTO 4000
1580 PRINT "valore del denominatore "
;L4
1590 A(1)=A(5):A(6)=A(10):A(11)=A(15):
A(16)=A(20)
1600 IF L4=0 THEN SCREEN 1,1:CLS:PRINT
"il sistema non e'normale premere bre
ak ":END
1610 GOSUB 1930
1620 L5=L+L1+L2+L3
1630 PRINT "valore del numeratore ";L
5
1640 A(1)=B(1):A(6)=B(6):A(11)=B(11):A
(16)=B(16)
1650 A(2)=A(5):A(7)=A(10):A(12)=A(15):
A(17)=A(20)
1660 GOSUB 1930
1670 L6=L+L1+L2+L3
1680 PRINT "valore del numeratore ";L
6
1690 A(2)=B(2):A(7)=B(7):A(12)=B(12):A
(17)=B(17)
1700 A(3)=A(5):A(8)=A(10):A(13)=A(15):
A(18)=A(20)
1710 GOSUB 1930
1720 L7=L+L1+L2+L3
1730 PRINT "valore del numeratore ";L
7
1740 A(3)=B(3):A(8)=B(8):A(13)=B(13):A
(18)=B(18)
```

MATRICI 4

```

1750 A(4)=A(5):A(9)=A(10):A(14)=A(15):
A(19)=A(20)
1760 GOSUB 1930
1770 L8=L+L1+L2+L3
1780 PRINT "valore del numeratore ";L
8
1790 N=L5/L4
1800 N1=L6/L4
1810 N2=L7/L4
1820 N3=L8/L4
1830 PRINT "VALORE X= ";N
1840 PRINT "VALORE Y= ";N1
1850 PRINT "VALORE Z= ";N2
1860 PRINT "VALORE T= ";N3
1870 PRINT
1880 PRINT
1890 PRINT
1900 PRINT
1910 PRINT "VALORE della matrice = ";L
4
1920 GOTO 3000
1930 L =A(1)*(A(7 )*(A(13)*A(19)-A(14)
*A(18)))-A( 8)*(A(12)*A(19)-A(14)*A(17)
)+A(9 )*(A(12)*A(18)-A(13)*A(17)))
1940 L1=-A(2)*(A(6 )*(A(13)*A(19)-A(14)
)*A(18))-A( 8)*(A(11)*A(19)-A(14)*A(16)
))+A(9 )*(A(11)*A(18)-A(13)*A(16)))
1950 L2=A(3)*(A(6 )*(A(12)*A(19)-A(14)
*A(17))-A( 7)*(A(11)*A(19)-A(14)*A(16)
)+A(9 )*(A(11)*A(17)-A(12)*A(16)))
1960 L3=-A(4)*(A(6 )*(A(12)*A(18)-A(13)
)*A(17))-A( 7)*(A(11)*A(18)-A(13)*A(16)
))+A(8 )*(A(11)*A(17)-A(12)*A(16)))
1970 RETURN
1980 DIM A(12)
1990 DIM B(12)
2000 FOR I=1 TO 12
2010 PRINT "input"; I : INPUT A(I)
2020 B(I)=A(I)
2030 NEXT I
2040 GOSUB 2320
2045 IF L=0 THEN GOTO 4000
2050 PRINT "VALORE DEL DENOMINATORE ";
L
2060 A(1)=A(4):A(5)=A(8):A(9)=A(12)
2070 GOSUB 2320
2080 L1=L
2090 PRINT "VALORE DEL NUMERATORE ";
L1
2100 A(1)=B(1):A(5)=B(5):A(9)=B(9)
2110 A(2)=A(4):A(6)=A(8):A(10)=A(12)
2120 GOSUB 2320
2130 L2=L
2140 PRINT "VALORE DEL NUMERATORE ";
L2
2150 A(2)=B(2):A(6)=B(6):A(10)=B(10)
2160 A(3)=A(4):A(7)=A(8):A(11)=A(12)
2170 GOSUB 2320
2180 L3=L

```

```

2190 PRINT "VALORE DEL NUMERATORE ";
L3
2200 C=L1/L
2210 C1=L2/L
2220 C2=L3/L
2230 PRINT "VALORE DELLA X= ";C
2240 PRINT "VALORE DELLA Y= ";C1
2250 PRINT "VALORE DELLA Z= ";C2
2260 PRINT
2270 PRINT
2280 PRINT
2290 PRINT
2300 PRINT "VALORE della matrice = ";L
2310 GOTO 3000
2320 L=((A(1)*A(6)*A(11)-A(10)*A(7)))
-(A(2)*A(5)*A(11)-A(9)*A(7)))+(A(3)*
A(5)*A(10)-A(6)*A(9)))
2330 RETURN
2340 DIM A(6)
2350 FOR I=1 TO 6
2360 PRINT "input"; I : INPUT A(I)
2370 NEXT I
2380 S=A(1)*A(5)-A(4)*A(2)
2381 IF S=0 THEN GOTO 4000
2390 S1=A(3)*A(5)-A(6)*A(2)
2400 S2=A(1)*A(6)-A(4)*A(3)
2410 S4=S1/S
2420 S5=S2/S
2430 PRINT "VALORE DENOMINATORE ";S
2440 PRINT
2450 PRINT "VALORE NUMERATORE ";S1
2460 PRINT
2470 PRINT "VALORE NUMERATORE ";S2
2480 PRINT
2490 PRINT "VALORE DELLA X = ";S4
2500 PRINT
2510 PRINT "VALORE DELLA Y = ";S5
2520 PRINT
2530 PRINT
2540 PRINT
2550 PRINT
2560 PRINT "VALORE della matrice = ";S
2570 GOTO 3000
2580 IF X=0 THEN D=F
2590 GOTO 570
3000 PRINT :INPUT "CONTINUI ? (S/N) ";
R$
3010 IF R$="S" THEN ERASE:GOTO 230
3020 PRINT :PRINT "GRAZIE DI AVERMI AD
OPERATO ...          fammi girare di nuo
vo al piu' presto"
3030 PRINT :END
4000 PRINT :PRINT "          IL SISTEMA NO
N E' NORMALE ... "
4010 GOTO 3000

```



```

10 REM
20 REM
30 REM          SBANCARIUS
40 REM
50 REM
60 REM
70 REM          Fabio Maurelli
80 REM
90 REM
100 CLS:PRINT "$$$$$$$$$$          SBANCARIU
S          $$$$$$$$$$"
110 PRINT :PRINT "CON IL COMPUTER SEI
COLLEGATO AD UN  MODEM , E VUOI MODIF
ICARE ALCUNI CONTI IN TUO FAVORE ."
120 PRINT :PRINT "ATTENZIONE , PERO' ?
??"
130 PRINT :PRINT :PRINT "IN CASO DI ER
RORE IL COMPUTER DELLA  BANCA SE NE A
CCORGERA' , E ALLORA ...":PRINT :PRINT
"GLI ERRORI POSSONO ESSERE :"
140 PRINT :PRINT "conto inesistente-":
PRINT "codice di prelievo errato-":PRI
NT "parola d'ordine errata-":PRINT "ch
iusura o apertura errata-"
150 PRINT "errore di sintassi o vari-"
160 PRINT :PRINT :PRINT "PREMI UN TAST
O " ;:INPUT M$
170 CLS:PRINT "NATIONAL BANK OPERATIVE
SYSTEM READY"
180 A1=INT(RND(-1)*9999):PRINT :INPUT
"CODICE DI APERTURA ";AA1
190 IF AA1<1 THEN GOTO 410
200 IF AA1>A1 THEN GOTO 410
210 CLS:PRINT "O.K.          SYSTEM READ
Y":PRINT :PRINT "-----
-----":PRINT :INPUT"CONTO N
." ;:C
220 IF C<1 THEN GOTO 410
230 IF C>10000 THEN GOTO 410
240 C1=INT(RND(-1)*100000):C2=INT(RND(
-1)*100000)
250 CLS:PRINT "BANCA NAZIONALE " :PRINT
:PRINT "CONTO N. " ;:C

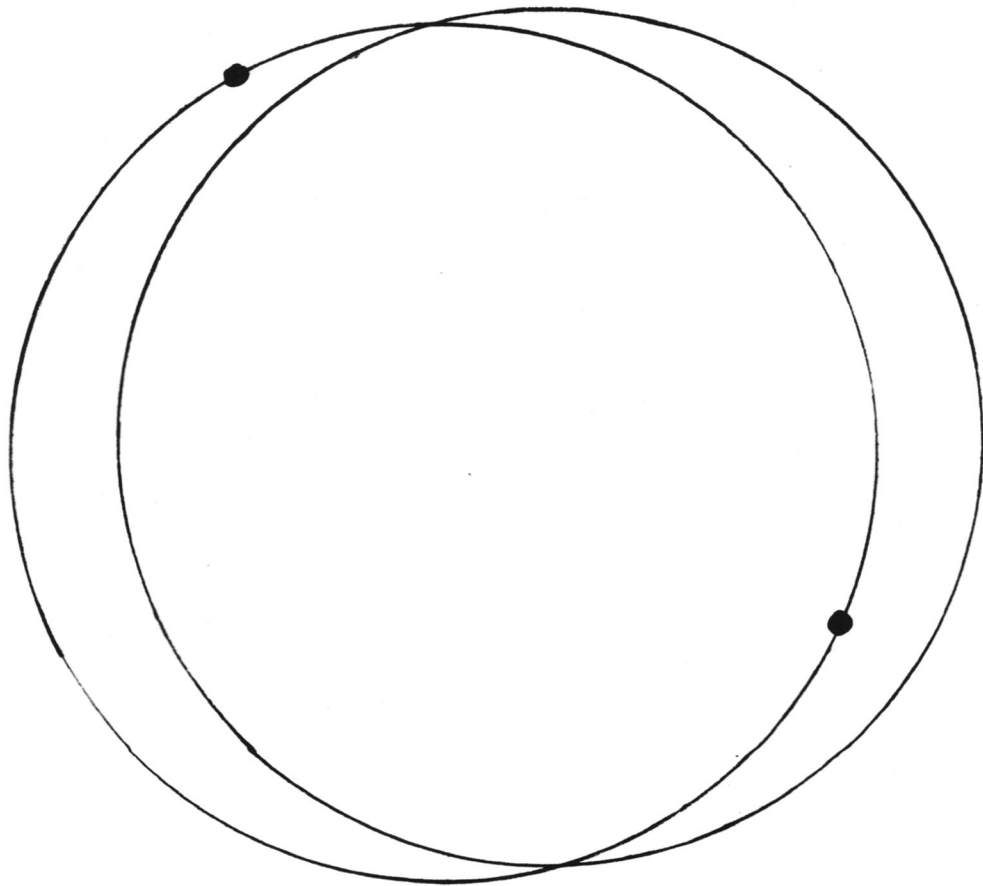
```

```

260 IF C<1 THEN GOTO 410
270 IF C>10000 THEN GOTO 410
280 PRINT :PRINT "-----
-----":PRINT:PRINT "CAPITA
LE ATTIVO";C1;" $":PRINT :PRINT "CAPIT
ALE PASSIVO";C2;" $":PRINT :PRINT "----
-----"
290 T=C1-C2:PRINT :PRINT "TOTALE";T;"
$":PRINT :PRINT "-----
-----":PRINT :INPUT "PRELIE
VO (S/N) " ;:A$
300 IF A$="N" THEN GOTO 210
310 CLS:C3=INT(RND(-1)*10)
320 INPUT "CODICE DI PRELIEVO " ;:A3
330 IF A3>C3 THEN GOTO 410
340 IF A3<1 THEN GOTO 410
350 CLS:PRINT "CAPITALE PRELEVATO " ;:T:
X=X+T:PRINT :PRINT "CAPITALE POSSEDUTO
" ;:X:PRINT :INPUT "STOP (S/N) " ;:W$
360 IF W$<>"S" THEN GOTO 210
370 CLS:CC=INT(RND(-1)*3):INPUT "CODIC
E DI CHIUSURA " ;:CH1
380 IF CH1<1 THEN GOTO 410
390 IF CH1>CC THEN GOTO 410
400 CLS:C_CURSOR0,10:PRINT "TOTALE PRELE
VATO " ;:X;" $ DEPOSITATO          NEL VOSTRO
CONTO .":PRINT :PRINT :END
410 CLS:PRINT TAB(10);"WARNING !!!"
420 PRINT :PRINT "AVETE PRELEVATO ILLE
GALMENTE DEL          DENARO":PRINT :INPUT
"FORNITE IMMEDIATAMENTE IL VOSTRO
CODICE " ;:DF:CLS
430 Z=INT(RND(-1)*2)+1:INPUT "1  CODIC
E D' ORDINE " ;:ZX1
440 IF ZX1<>Z THEN GOTO 470
450 B=INT(RND(1)*2)+1:INPUT "2  CODICE
D' ORDINE " ;:ZX2
460 IF ZX2=B THEN GOTO 210
470 CLS:PRINT "AVETE INFRANTO IL SISTE
MA OPERATIVO  DELLA BANCA":PRINT :PRI
NT "SIAMO COSTRETTI AD AUVERTIRE IL PI
U'  VICINO POSTO DI POLIZIA .":PRINT :
PRINT "-----
-----":PRINT :PRINT :END

```

SAT 1



```
10 REM
20 REM
30 REM          SATEL
40 REM          CALCOLO NODI ASCENDENTI
50 REM          DI SATELLITI TERRESTRI
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM          adattato da Fabio Maurelli
100 CLS:REM          per SC-3000
110 R0=PI/180
120 PRINT"          SATEL
    ":PRINT
130 PRINT:PRINT" PERIODO ORBITALE (MI
N.): ";
140 INPUTT1
150 PRINT" "
160 PRINT" DATA DI UN PASSAGGIO CONO
SCIUTO ":PRINT" "
170 T1=T1*60
180 PRINT" GIORNO: ";
190 INPUTD2
200 PRINT" MESE ";
210 INPUTM2
220 PRINT" ANNO ";
230 INPUTY2
240 PRINT" "
250 PRINT" TEMPO ORA GREENWICH
    "
260 PRINT" "
```

SAT. 2

```
270 PRINT" ORA: ";
280 INPUTH1
290 PRINT" MINUTI: ";
300 INPUTM1
310 PRINT" SECONDI: ";
320 INPUTS1
330 PRINT" ":PRINT" LONGITUDINE OVEST
(GRADI) ";
340 INPUT L1
350 PRINT" ":PRINT" NUMERO PASSAGGI E
QUATORIALI= ";
360 L1=L1*RO
370 INPUTN1
380 NZ=0
390 REM
400 CLS
410 PRINTTAB(4);"DATA";TAB(15);"ORA";T
AB(27);"LONG.":PRINT
420 REM
430 REM CALCOLO INTERVALLO DI TEMPO
440 REM
450 J1=367*Y2-INT(7*((Y2+INT((M2+9)/12
))/4))+INT(275*M2/9)+D2+1721014
460 A1=7.27220451E-5*T1
470 A2=T1/3600
480 A3=INT(A2)
490 A4=60*(A2-A3)
500 A5=INT(A4)
510 A6=INT(60*(A4-A5)+.5)
520 REM
530 REM CALCOLO PASSAGGI SUCCESSIVI
540 REM
550 FORI=1TON1
560 L1=L1+A1
570 IFL1>2*PI THENL1=L1-2*PI
580 H1=H1+A3
590 M1=M1+A5
600 S1=S1+A6
610 IFS1>=60 THENM1=M1+1
620 IFS1>=60 THENS1=S1-60
630 IFM1>=60 THENH1=H1+1
640 IFM1>=60 THENM1=M1-60
650 IFH1>=24 THENGOSUB 860
660 GOSUB910
670 GOSUB1050
680 NEXTI
690 REM
700 REM *** RICHIESTE ***
710 REM
720 PRINT:PRINT"UN' ALTRA SELEZIONE (S
/N) "":INPUTA$
730 IFA$="N" THEN780
740 PRINT:PRINT"UN ALTRO SATELLITE (S/
N) "":INPUTA$
750 IFA$="S" THENCLS:GOTO130
760 PRINT:PRINT"UN ALTRO PASSAGGIO CON
OSCIUTO (S/N) "":INPUTA$
770 IFA$="S" THENCLS:GOTO160
780 PRINT:PRINT"O.K. CIAO !!!":PRINT
790 STOP
800 REM
810 REM
820 REM *** SUBROUTINE ***
830 REM
840 REM
850 REM
860 IFM1>0 THENJ1=J1+1:H1=H1-24
870 RETURN
880 REM
890 REM *** DATA GREGORIANA ***
900 REM
910 A=INT((J1-1867216.25)/36524.25)
920 A=A+J1-INT(A/4)+1
930 B=A+1524
940 C=INT((B-122.1)/365.25)
950 D=INT(365.25*C)
960 E=INT((B-D)/30.6001)
970 D2=B-D-INT(30.6001*E)
980 M2=E-13
990 IFE<13.5 THENM2=E-1
1000 IFY2=C-4715 THENGOSUB1100
1010 RETURN
1020 REM
1030 REM *** STAMPA SUL VIDEO ***
1040 REM
1050 PRINTD2;TAB(3);M2;TAB(6);Y2;TAB(1
2);H1;TAB(15);M1;TAB(18);S1;TAB(23);L1
/RO
1060 NZ=NZ+1
1070 IFNZ>17 THENCURSOR1,0:PRINT;
1080 IFNZ>17 THENNZ=0
1090 RETURN
1100 IFM2>2.5 THENY2=C-4716
1110 RETURN
1120 REM
1130 REM ***** FINE *****
1140 REM
```

FATTO  
AM

```
10 CLS
20 GOSUB 590
30 REM =====
40 REM = ATTENTATO ALL'ONU =
50 REM = By Andrea De Luca =
60 REM = @ 1984 By De Luca =
70 REM =@ 1984 By CLUB=
80 REM = Via 4 giornate 37 =
90 REM = Torre Annunziata =
100 REM= 80058 Prov. (NA) =
110 REM=====
120 COLOR15,5
130 PRINT TAB(13);"ATTENTATO"
140 PRINT :PRINT :PRINT
150 PRINT "VUOI LE ISTRUZIONI
(S/N)?"
160 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 160
170 IF I$="S" THEN 670
175 IF I$="N" THEN 190
180 IF I$<>"N" THEN 160
190 CLS:PRINT TAB(13);"ATTENTATO"
200 PRINT :A=INT(RND(1)*100):B=INT(RND
(1)*100)
210 C=INT(RND(1)*100):IF A>0 THEN 240
220 IF B>0 THEN 240
230 IF C=0 THEN 210
240 D=0:E=0:F=0:G=0
250 PRINT "SEGNALE";TAB(10);"LUN";TAB(
14);"LAR";TAB(18);"ALT";TAB(22);"SEC";
TAB(26);"COORDINATE"
260 PRINT 10000-ABS((A/100+B+C*100)-(D
/100+E+F*100));
270 PRINT TAB(10);D;TAB(14);E;TAB(18);
F;TAB(22);G;TAB(26);
280 INPUT D,E,F:G=G+10:IF A<>D THEN 31
0
290 IF B<>E THEN 310
300 IF C=F THEN 400
310 IF G=200 THEN 330
320 GOTO 420
330 PRINT "BUUUUUUU ??:":PRINT "NON CE
L'HAI FATTA ?"
340 PRINT "LA BOMBA ERA MESSA IN UN PU
NTO DI COORDINATE:";A;B;C:PRINT
350 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA ?"
360 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 360
370 IF Z$="S" THEN 200
380 IF Z$<>"N" THEN 360
390 GOTO 580
400 CLS:PRINT " B R A V O ? ? ? ? ? ?
? ? ? ? ? ? ? ?"
410 PRINT :PRINT "BOMBA DISATTIVATA IN
";G;" SECONDI ??:":PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT :GOTO 350
```

```
420 IF D>99 THEN 490
430 IF D<0 THEN 490
440 IF E>99 THEN 490
450 IF E<0 THEN 490
460 IF F>99 THEN 490
470 IF F<0 THEN 490
480 GOTO 260
490 PRINT "SEI USCITO DA UNA FINESTRA
DEL PIANO":PRINT F;"? ? ? ?"
500 PRINT "SEI STATO UCCISO E";200-G;"
SECONDI DOPO L'EDIFICIO E'ESPLOSO"
510 GOTO 350
520 PRINT "ADESSO SEI ";F*9;" METRI IN
ARIA ??:":GOTO 500
530 PRINT "ADESSO SEI";-1*(F*9);"METRI
SOTTOTERRA ??:":GOTO 500
580 CLS:PRINT " C I A O ? ? ? ? ?
? ? ? ? ? ? ? ?":GOTO 580
590 PATTERN C#64,"3048B4BCBCB44830"
600 PATTERN C#79,"708888888888887000"
610 PATTERN C#48,"708898A8C8887000"
620 PATTERN C#165,"7CFFC0FE7F0CFFF8"
630 PATTERN C#172,"7CFFC0FFFFC0FF7F"
640 PATTERN C#195,"7CFFC0DCDC0CFF7F"
650 PATTERN C#164,"3078FCCCFCFCCCCC"
660 RETURN
670 CLS
680 PRINT "Siamo nel palazzo delle naz
ioni unite che comprende un milione di
stanze articolate su 100 piani."
690 PRINT "Su ogni piano sono quindi d
isposte 10000 stanze(100 in lunghez
za per 100 in larghezza) localizzabili
facilmente con due coordinate X & Y."
700 PRINT "Il numero del piano costitu
isce una terza coordinata."
710 PRINT "Nel palazzo e' stata nascost
a una bomba atomica che emette dei segn
ali di intensita' sempre piu' forte
a mano a mano che ci si avvicina."
720 PRINT "Il giocatore ha a disposizi
one 200 secondi per disattivarla, a
trimenti...esplode!"
730 PRINT "Gli spostamenti avvengono m
ediante coordinate"
740 PRINT "Per esempio per andare Nell
a posizione 90 della stanza al decimo p
iano, si deve digitare 90,0,10."
750 PRINT " BUONA FORTUNA ? ?
"
760 PRINT "Premi un tasto"
770 IF INKEY$="" THEN 770
780 GOTO 190
```

```

100 GOSUB 830
110 REM *****
120 REM ***OCCHIO ALLA CIFRA***
130 REM *** DI MAURO CIFANI ***
140 REM *** CONVERSIONE ***
150 REM *** SEGA SC-3000 By ***
160 REM *** Andrea De Luca ***
170 REM ***@ 1984 By Andrea ***
180 REM *** De Luca ***
190 REM ***@ 1984 By ***
200 REM *** CLUB ***
210 REM ***Via 4 Giornate 37***
220 REM ***TORRE ANNUNZIATA ***
230 REM *** 80058-Prov.(NA) ***
240 REM *****
250 COLOR15,5:CLS
260 PRINT " "
270 PRINT " OCCHIO ALLA CIFRA ? "
280 PRINT " "
290 PRINT :PRINT :PRINT "Premi un tast
o"
300 IF INKEY$="" THEN 300
310 CLS:PRINT "VUOI LE ISTRUZIONI ?
(S/N)"
320 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 320
330 IF X$="S" THEN 720
340 IF X$<>"N" THEN 320
350 CLS:PRINT "GIOCATORE N. 1":INPUT "
NOME ";C$
360 PRINT "GIOCATORE N. 2":INPUT "NOME
";D$:Z=0:K=0:W=0
370 PRINT "GIOCA ";C$:GOTO 390
380 FOR I=1 TO 1000:NEXT :PRINT "GIOCA
";D$
390 INPUT "LUNGHEZZA DEL NUMERO ";L
400 REM *** CONTATORI DELLE GIOCATE **
*
410 W=W+1:K=K+1
420 REM *** CALCOLO NUMERI CASUALI **
*
430 X=INT(RND(1)*10^L):PRINT
440 FOR I=1 TO 200:NEXT
450 FOR I=1 TO 8:CLS:PRINT "ATTENZIONE
? NUMERO IN ARRIVO"
460 FOR T=1 TO 150:NEXT T:NEXT I
470 CLS:CURSOR 19-L/2,11:PRINT X
480 REM *** DURATA DISPLAY NUMERO ***
490 FOR I=1 TO (2^L+010):NEXT :CLS
500 REM *** RICHIESTA NUMERO ***
510 INPUT "SECONDO TE QUAL'ERA IL NUME
RO ? ";E
520 REM *** CALCOLO PUNTEGGIO ***
530 IF E=X THEN Z=INT(Z+L^2):PRINT "O.
K. HAI INDOVINATO, IL TUO PUNTEGGIO
OR
A E'";Z:GOTO 550

```

```

540 PRINT " NO !":PRINT "IL NUMERO
ERA";X:PRINT "TU HAI DETTO";E
550 IF W=10 THEN 580
560 IF K=5 THEN PRINT "FINE":P=Z:Z=0:
K=0:GOTO 380
570 GOTO 390
580 PRINT :PRINT
590 FOR I=1 TO 999:NEXT
600 REM *** RIEPILOGO PUNTEGGIO ***
610 CLS:PRINT C$;" =";P
620 PRINT D$;" =";Z
630 PRINT :PRINT
640 IF P>Z THEN PRINT C$;" e' il camp*o
ne?":GOTO 670
650 IF Z>P THEN PRINT D$;" e' il camplo
ne?":GOTO 670
660 IF Z=P THEN PRINT "Siete bravi ent
rambi ?????"
670 PRINT "Un'altra partita ?
(S/N)"
680 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 680
690 IF X$="S" THEN 350
700 IF X$<>"N" THEN 680
710 CLS:PRINT "A L L O R A C I A O !
? ? ? ? ? ? ? ?"
715 GOTO 715
720 REM *** STAMPA ISTRUZIONI ***
730 CLS
740 PRINT "Il gioco si svolge tra due
giocatori."
750 PRINT "Inserite i nomi,poi a turno
scegliete la lunghezza del numero da
indovinare"
760 PRINT "Apparira'al centro dello sc
hermo un numero,che sara'visibile pe
r poco tempo.Provate ad indovinarl
o."
770 PRINT "Il punteggio e'in funzione
dei numeri indovinati,ma anche delle l
unghezze scelte."
780 PRINT "Numeri piu' lunghi danno piu
'punti!"
790 PRINT "Premere [CR] dopo ogni risp
osta."
800 PRINT "Premi un tasto"
810 IF INKEY$="" THEN 810
820 GOTO 350
830 PATTERN C#79,"7088888888887000"
840 PATTERN C#48,"708898A8C8887000"
850 PATTERN C#64,"3048B4BCBCB44830"
860 PATTERN C#165,"7CFFC0FE7F0CFFF8"
870 PATTERN C#172,"7CFFC0FFFFC0FF7F"
880 PATTERN C#195,"7CFFC0DC0CC0FF7F"
890 PATTERN C#164,"3078FCCCCFCFCCCC"
900 RETURN

```

CAL 1

```
10 DIM G(12)
20 GOSUB 1270
30 COLOR15,5
40 REM *****
45 REM
50 REM ** CALENDARIO **
60 REM ** PERPETUO **
70 REM ** ANDREA '84 **
75 REM *****
80 REM *****
85 REM
90 CLS
100 GOSUB 1210
110 PRINT :PRINT "*****CALENDARIO PER
PETUO SC-3000*****"
120 GOSUB 1210
130 CURSOR12,6:PRINT "ISTRUZIONI":PRIN
T
140 PRINT "Il programma permette di ve
dere il calendario di un anno quals
iasi dal 1499 all'infinito."
150 PRINT "Se si volesse velocizzare l
'operazionedi ricerca,modificare la ri
ga 270 aumentando il suo valore ."
160 PRINT:PRINT "Buon divertimento ! !
"
170 PRINT:PRINT "*** Premi un tasto pe
r continuare ***"
180 IF INKEY$="" THEN 180
190 CLS
200 GOSUB 1210
210 PRINT :PRINT "*****CALENDARIO PERP
ETUO SC-3000*****":PRINT
220 GOSUB 1210
230 PRINT
240 INPUT "Che anno ? ";A
250 CLS:RESTORE
260 PRINT "***** ATTENDERE PREGO
*****"
270 E=1499
280 P=3
290 I=1
300 GOSUB 800
310 IF D=0 THEN I=2
320 P=P+I
330 IF P>7 THEN P=P-7
340 E=E+1
350 IF E<A THEN 290
360 GOSUB 800
370 GOSUB 740
380 IF D=0 THEN G(2)=29
390 FOR M=1 TO 12
400 CLS
410 T=G(M)
420 GOSUB 1210
430 PRINT "= - ";
```

```
440 ON M GOSUB 970,990,1010,1030,1050,
1070,1090,1110,1130,1150,1170,1190
450 PRINT " ";A;"- ="
460 GOSUB 1210
470 PRINT :PRINT
480 FOR S=1 TO 7
490 PRINT " ";
500 ON P GOSUB 830,850,870,890,910,930
,950
510 R=S
520 FOR L=1 TO 5
530 PRINT " ";
540 IF R<10 THEN PRINT " ";
550 R$=STR$(R)
560 IF R>T THEN R$=""
570 IF R=T THEN N=P+1
580 PRINT R$;
590 R=R+7
600 NEXT L
610 PRINT :PRINT
620 P=P+1
630 IF P>7 THEN P=P-7
640 NEXT S
650 GOSUB 1210
660 IF M=12 THEN GOTO 230
670 PRINT :PRINT
680 PRINT "*** PREMI UN TASTO PER CONT
INUARE ***"
690 U$=INKEY$:IF U$="" THEN 690
700 P=N
710 IF P>7 THEN P=P-7
720 NEXT M
730 END
740 FOR X=1 TO 12
750 READ C
760 G(X)=C
770 NEXT X
780 RETURN
790 REM BISESTILE
800 R=E-4*(INT(E/4))
810 D=INT(2.5*R)
820 RETURN
830 PRINT " LUN ";
840 RETURN
850 PRINT " MAR ";
860 RETURN
870 PRINT " MER ";
880 RETURN
890 PRINT " GIO ";
900 RETURN
910 PRINT " VEN ";
920 RETURN
930 PRINT " SAB ";
940 RETURN
950 PRINT "*DOM*";
960 RETURN
970 PRINT "GENNAIO ";
```



```

980 RETURN
990 PRINT "FEBBRAIO ";
1000 RETURN
1010 PRINT "MARZO ";
1020 RETURN
1030 PRINT "APRILE ";
1040 RETURN
1050 PRINT "MAGGIO ";
1060 RETURN
1070 PRINT "GIUGNO ";
1080 RETURN
1090 PRINT "LUGLIO ";
1100 RETURN
1110 PRINT "AGOSTO ";
1120 RETURN
1130 PRINT "SETTEMBRE ";
1140 RETURN
1150 PRINT "OTTOBRE ";
1160 RETURN
1170 PRINT "NOVEMBRE ";
1180 RETURN
1190 PRINT "DICEMBRE ";
1200 RETURN
1210 FOR H=1 TO 38
1220 PRINT "=";
1230 NEXT H
1240 RETURN
1250 DATA 31,28,31,30,31,30
1260 DATA 31,31,30,31,30,31
1270 PATTERN C#79,"7088888888887000"
1280 PATTERN C#48,"708898A8C8887000"
1290 RETURN

```

```

1 GOSUB 500
10 REM *****
20 REM * TABELLA *
25 REM * *
26 REM ** FRANCOMPUTER **
27 REM * *
30 REM * By De Luca *
40 REM * @ 1 9 8 4 *
50 REM *****
55 COLOR1,7
60 DIM A$(20),B$(20):CLS
70 H$="....."
....."
80 PRINT "INTESTAZIONE DELLA TABELLA":
INPUT I$
90 PRINT "NUMERO DEGLI ELEMENTI":INPUT
N
100 FOR I=1 TO N
110 PRINT :PRINT"ELEMENTO N. ";I:INPUT
A$(I)
120 PRINT "VALORE":INPUT B$(I)
130 NEXT I
140 CLS

```

```

150 FOR A=1 TO 38:PRINT "*";:NEXT A:RE
M PER LA STAMPANTE INSERIRE LPRINT"*"
DOPO PRINT"*";:
160 PRINT :PRINT SPC((38-LEN(I$))/2);I
$:PRINT
170 REM PER LA STAMPANTE INSERIRE LO S
TESSO COMANDO CON LA 'L'PRIMA DI PRINT
180 FOR A=1 TO 38:PRINT "*";:NEXT A:PR
INT
190 FOR I=1 TO N
200 R$=A$(I)+RIGHT$(H$+B$(I),38-LEN(A$
(I)))
210 PRINT R$:REM LPRINT R$(PER LA STAM
PANTE)
220 NEXT I
230 FOR A=1 TO 38:PRINT "*";:NEXT A:RE
M LPRINT "*" (PER LA STAMPANTE)
240 GOTO 240
500 PATTERN C#64,"3048B4BCBCB44830"
510 PATTERN C#79,"7088888888887000"
520 PATTERN C#48,"708898A8C8887000"
530 RETURN

```

ORIX 1

```

10 REM *****
20 REM *           O R I X           *
30 REM *
40 REM *An A. & M. De Luca Copyright*
50 REM *           for           *
60 REM *   FRANCOMPUTER CLUB       *
70 REM *
80 REM *Gioco inventato da A.De Luca*
90 REM *  disegnato da A.De Luca   *
100 REM*  Astronavi disegnate da  *
110 REM*      M.De Luca           *
120 REM*Suoni e musiche di A.De Luca*
130 REM*Listato scritto da A.De Luca*
140 REM*****

150 GOSUB 9000
160 REM***** INIZIALIZZAZIONE *****
170 MAG 2:Q=85:W=153:M=175:N=155
180 SC=0:CO=10:UI=3
181 PATTERN S#0,"00000000081C7F14"
182 PATTERN S#1,"0000003078784800"
183 PATTERN S#2,"0000000008000000"
184 PATTERN S#5,"143E7FFFFE7F3F0C"
185 PATTERN S#6,"143E7FEBC67F3F0C"
186 PATTERN S#7,"143243838243270C"
187 PATTERN S#8,"1400018180002508"
188 PATTERN S#9,"0000000000000000"
190 REM ***** PRESENTAZIONE *****
191 SCREEN 1,1:CLS:COLOR15,5:CURSOR 10
,11:PRINT"ATTENDERE PREGO"
200 REM **** PRESENTAZIONE ****
210 SCREEN 2,1:CLS:COLOR,1,(0,0)-(255,
191),1
220 FOR V=1 TO 100:X=INT(RND(1)*255)+1
:Y=INT(RND(1)*191)+1:C=INT(RND(1)*14)+
2:PSET (X,Y),C:NEXT
230 CIRCLE(50,95),35,15,1.1
240 CIRCLE(50,95),15,15,1.1
250 PAINT(50,61),15
260 LINE (92,58)-(92,130),15
270 LINE (104,58)-(104,130),15:LINE (9
2,58)-(104,58):LINE (104,130)-(92,130)
,15:PAINT(101,61),15
280 CIRCLE(104,79),7,15,1.2,.75,.25,B
290 CIRCLE(104,79),18,15,1.2,.75,.25,B

300 PAINT(105,59),15
310 LINE (103,96)-(125,130),15
320 LINE (100,100)-(117,130),15
330 LINE (117,130)-(125,130),15
340 PAINT(118,129),15

```

```

- 350 LINE (135,58)-(135,130),15:LINE -(
147,130),15:LINE -(147,58),15:LINE -(1
35,58),15
355 PAINT(136,59),15
360 LINE (155,58)-(215,130),15
365 LINE (165,58)-(225,130),15
370 LINE (155,58)-(165,58),15:LINE (21
5,130)-(225,130),15:PAINT(159,59),15
375 LINE (155,130)-(215,58),15:LINE (1
65,130)-(225,58),15:LINE (155,130)-(16
5,130),15:LINE (215,58)-(225,58),15:PA
INT(163,129),15:PAINT(216,59),15
380 COLOR,8,(50,145)-(205,163),8:COLOR
,1,(0,0)-(0,0),1
385 CURSOR 60,150:PRINTCHR$(16);"By De
Luca software 1985"
400 SCREEN 2,2
410 GOSUB 10000
420 IF INKEY$="" THEN 420
430 SCREEN 1,1:CLS
440 PRINTTAB(14);"O R I X":PRINT:PRINT

450 PRINT"Orix,un pianeta tranquillo e
pacifico,e' stato invaso dai terrestri
,e voi chesiete i suoi abitanti dovete
difender-lo dalle 10 astronavi che so
no partite dalla terra."
460 PRINT"Dovete calcolare l'esatta pa
rabola per colpire le astronavi che son
o dall'altra parte del campo magnetic
o."
470 PRINT"Attenzione,pero',avete solo
10 colpi, e ogni volta che non colpite
l'astro- nave ne perdetes uno."
480 PRINT"Una volta persi i 10 colpi,s
i perde laprima astronave, e le altre
2 avranno solo 1 colpo."
490 PRINT" Ce ia farete a salvare O
rix?":PRINT
495 PRINT " Comandi: per muov
ersi"
496 PRINT " [SPACE] per sparare
"
500 CURSOR 1,22:PRINT" Premi un ta
sto per giocare"
510 SCREEN 2,1:CLS
520 FOR V=1 TO 100:X=INT(RND(1)*250):Y
=INT(RND(1)*150)+20:C=INT(RND(1)*14)+2
:PSET (X,Y),C:NEXT
530 LINE (0,170)-(255,170),3
540 LINE (0,20)-(255,20),3
550 CIRCLE(125,170),20,3,2,.50,0,BF
555 PRINT CHR$(16):COLOR15
560 CURSOR 105,0:PRINT "O R I X"
570 CURSOR 25,12:PRINT "@ 1985 By De L
uca software for "
580 IF INKEY$="" THEN 580
585 SCREEN 2,2
590 CURSOR 15,180:PRINT CHR$(5);"UITE:

```

```

";UI
600 CURSOR 100,180:PRINT CHR$(5);"COLP
I:";CO
605 CURSOR 185,180:PRINT CHR$(5);"PUNT
I:";SC
610 SOUND 1,300,0:SOUND 4,1,8
620 SPRITE 0,(Q,W),0,4
630 SPRITE 1,(M,N),1,6
640 I$=INKEY$
650 IF I$="" THEN GOSUB 950:GOTO 640
660 IF I$=CHR$(29) THEN 700
665 IF I$=CHR$(28) THEN 800
670 CURSOR 25,12:PRINT "@ 1985 By De L
uca software for "
680 IF I$=CHR$(32) THEN 1100
690 GOSUB 950:GOTO 640
700 IF Q<6 THEN GOSUB 950:GOTO 640
710 Q=Q-3
720 SPRITE0,(Q,W),0,4
730 GOSUB 950:GOTO 640
800 IF Q>89 THEN GOSUB 950:GOTO 640
810 Q=Q+3
820 SPRITE 0,(Q,W),0,4
830 GOSUB 950:GOTO 640
950 IF C=1 THEN 1000
960 M=M+3:SPRITE1,(M,N),1,6
970 IF M>244 THEN C=1
980 RETURN
1000 M=M-3:SPRITE1,(M,N),1,6
1010 IF M<146 THEN C=0
1020 RETURN
1100 AA=Q:SS=W
1110 FOR ZZ=1 TO 37
1120 AA=AA+2:SS=SS-2
1130 SPRITE2,(AA,SS),2,10
1140 GOSUB 950
1150 NEXT ZZ
1160 FOR ZZ=1 TO 40
1170 AA=AA+2:SS=SS+2
1180 SPRITE 2,(AA,SS),2,10
1190 GOSUB 950
1200 NEXT ZZ
1205 SPRITE 2,(AA+1,SS+1),2,10
1210 SPRITE 2,(AA,SS),2,0
1220 FOR RC=0 TO 7
1230 IF AA=M THEN 1350
1240 AA=AA+1
1250 NEXT RC
1260 CO=CO-1:IF CO=0 THEN CO=1:GOTO 14
50
1270 GOTO 600
1350 SOUND 4,1,15:XX=M:YY=N:NT=1
1360 GOSUB 5000
1370 SC=SC+50:IF SC=500 THEN 7000
1380 FOR P=1 TO 240:NEXT P
1390 GOTO 605
1450 SOUND 4,1,15:XX=Q:YY=W:NT=0
1460 GOSUB 5000

```

```

1470 UI=UI-1:IF UI=0 THEN 6000
1480 GOTO 590
5000 FOR U=5 TO 9
5010 SPRITENT,(XX,YY),U,8
5015 FOR MM=1 TO 50:NEXT
5020 NEXT U
5030 RETURN
6000 SPRITE 0,(Q,W),0,0:SPRITE 1,(M,N)
,1,0
6010 CURSOR 80,70:PRINTCHR$(17);"GAME
OVER":SOUND 0
6020 GOSUB 10000
6030 CURSOR 80,100:PRINT"SCORE:";SC
6040 IF INKEY$="" THEN 6040
6050 CURSOR 80,70:PRINT CHR$(5);" "
6060 CURSOR 80,100:PRINTCHR$(5);" "
6070 UI=3:CO=10:SC=0:GOTO 520
7000 REM *** VITTORIA ***
7010 SPRITE 0,(Q,W),0,0:SPRITE 1,(M,N)
,1,0
7020 CURSOR 185,180:PRINTCHR$(5);"PUNT
I: !!!"
7030 CURSOR 55,70:PRINTCHR$(17);"ORIX
IS SAFE":SOUND 0
7040 GOSUB 10000
7050 CURSOR 80,100:PRINT"SCORE:";SC
7060 IF INKEY$="" THEN 7060
7070 CURSOR 55,70:PRINT CHR$(5);" "
7080 CURSOR80,100:PRINT CHR$(5);" "
7090 UI=3:CO=10:SC=0:GOTO 520
9000 PATTERN C#64,"3048B4BCBCB44830"
9010 PATTERN C#79,"7088888888887000"
9020 PATTERN C#48,"708898A8C8887000"
9030 PATTERN C#142,"001008FC08100000"
9040 PATTERN C#165,"7CFFC0FE7F0CFFF8"
9050 PATTERN C#172,"7CFFC0FFFFC0FF7F"
9060 PATTERN C#195,"7CFFC0DC0CCFF7F"
9070 PATTERN C#164,"3078FCCCFCFCCCC"
9080 RETURN
10000 FOR U=1 TO 2
10010 RESTORE
10020 FOROO=1 TO 16
10030 READ N1,N2
10040 SOUND 1,N1,15
10050 SOUND 2,N2,15
10060 SOUND 3,N1-3,15
10070 FOR P=0 TO 30:NEXT
10080 NEXT OO
10090 NEXT U
10100 SOUND 1,440,15:SOUND 2,220,15:SO
UND 3,437,15
10110 FOR PP=1 TO 500:NEXT:SOUND 0
10120 RETURN
10130 DATA 440,220,440,220,440,220,440
,220,494,196,494,196,494,196,494,196,5
23,175,494,175,440,175,523,175,494,165
,444,165,392,165,494,165

```

5 REM \*\*\*\*\*

Macchina del Tempo

\*\*\*\*\*

6 REM @@@

by francomputer

@@

```
10 DIM O$(12),L(13)
20 DEF FNNT(X)=X=0
30 A$="":FED=0:I=0:SET=2
40 GOSUB 1440:GOSUB 1060
50 NO=0:WE=NO:EA=NO:SO=NO:UP=NO:DO=NO:
L$=""
60 ON SET GOSUB 10,490,500,510,520,540
,550,530,560,570,580,590,600,610,620,6
30,640,650
70 CLS:PRINT L$
80 FOUND=0:TROU=0
90 FOR N=1 TO 11-(SET<>7):IF L(N)<>SET
THEN 120
100 IF FNNT(FOUND)THEN PRINT "DI INTER
ESSANTE QUI INTORNO VEDO...":FOUND=-1
110 PRINT O$(N):TROU=1
120 NEXT N
130 IF TROU<>0 THEN GOTO 150
140 IF ((A$="VEDI")+ (A$="GUARDA"))*(FN
NT(FOUND))THEN PRINT "NON VEDO NULLA D
I SPECIALE."
150 PRINT "COSA DEVO FARE?":INPUT I$:I
F I$="" THEN 150
160 PRINT
170 IF (SET=10)*(RND(1)>.95)THEN PRINT
"IL CANE SI E' SVEGLIATO E TI HA
SBRANATO.":GOTO 1480
180 GOSUB 430
190 IF(A$="N")*(NO)THEN SET=NO:GOTO 50

200 IF(A$="S")*(SO)THEN SET=SO:GOTO 50

210 IF(A$="O")*(WE)THEN SET=WE:GOTO 50
```

```
220 IF(A$="E")*(EA)THEN SET=EA:GOTO 50

230 IF (A$="SCENDI")*(DO)THEN SET=DO:G
OTO 50
240 IF A$="SALI" THEN 1240
250 IF A$="GIRA" THEN 70
260 IF (A$="SCEMO")+(A$="CRETINO")+(A$
="STUPIDO")+(A$="IMBECILLE")THEN 1500
270 IF A$="AIUTO" THEN PRINT "NESSUNO
PUO' AIUTARTI!":GOTO 150
280 IF (A$="PRENDI")+(A$="PIGLIA")THEN
660
290 IF (A$="POSA")+(A$="LASCIA")+(A$="
BUTTA")THEN 990
300 IF A$="APRI" THEN 740
310 IF (A$="NUTRI")+(A$="ALIMENTA")THE
N 900
320 IF A$="GUARDA" THEN PRINT:PRINT:PR
INT L$:PRINT:PRINT:GOTO 80
330 IF A$="NUOTA" THEN 970
340 IF (A$="ROMPI")+(A$="SPACCA")THEN
1180
350 IF A$="ACCENDI" THEN 1400
360 IF A$="LEGGI" THEN 1320
370 IF A$="SBLOCCA" THEN 820
380 IF A$="INVENTARIO" THEN GOSUB 1100
:GOTO 150
390 IF A$="INSERISCI" THEN 1370
400 IF A$="BASTA" THEN 1480
410 IF LEN(A$)=1 THEN PRINT "NON POSSO
":GOTO 150
420 PRINT "NON POSSO!":PRINT "NON CONO
SCO QUESTA PAROLA OPPURE NON SO APPLI
CARLA IN QUESTO CONTESTO.":GOTO 150
430 SP=0:A$="":B$=""
440 FOR N=1 TO LEN(I$)
```

MACC 2

```

450 IF (MID$(I$,N,1)=" ")*(FNNT(SP))TH
EN SP=1:GOTO 480
460 IF FNNT(SP)THEN A$=A$+MID$(I$,N,1)

470 IF SP THEN B$=B$+MID$(I$,N,1)
480 NEXT N:RETURN
490 L$="SEI NELLA FORESTA. CI SONO SEN
TIERI CHE CONDUCONO A NORD E A SUD."
:NO=15:SO=3:RETURN
500 L$="SEI NELLA FORESTA. CI SONO SEN
TIERI VERSO NORD E VERSO EST E UNA R
ADURA A OVEST." :NO=2:EA=5:WE=4:RETURN
510 L$="SEI NELLA RADURA. NEL MEZZO C'
E' LA MACCHINA DEL TEMPO PRIVA PERO'
DI ENERGIA. L'USCITA E' A EST." :E
A=3:RETURN
520 L$="SEI NELLA FORESTA. C'E' UN SEN
TIERO NELLA DIREZIONE EST-OVEST." :WE
=3:EA=8:RETURN
530 L$="SEI NELLA FORESTA. DA UNA RADU
RA A NORD PUOI VEDERE UN LAGO. I SE
NTIERI PUNTANO A EST E A OVEST. C'E'
UNA GROTTA A SUD." :EA=12:WE=5:SO=6
:RETURN
540 L$="SEI IN UNA PICCOLA CAVERNA. LA
LUCE VIENE DA NORD. C'E' UNA PORTA
A OVEST E UNA APERTURA A SUD." :SO=7:NO
=8:RETURN
550 L$="SEI IN UN'AMPIA CAVERNA. C'E'U
N BAULE IN UN ANGOLO E UNO SCHELETRO L
I' VICINO. L'USCITA E' A NORD." :N
O=6:RETURN
560 L$="NON VEDO NIENTE!":UP=6:RETURN
570 L$="SEI IN UN LUNGO CUNICOLO. PUOI
UDIRE IL SUONO DELL'ACQUA CHE GOCCIO
LA. A NORD C'E' UNA SCALA CON UN GRO
SSO CANEADDORMENTATO SULL'ULTIMO GRADI
NO." :SO=9:RETURN
580 L$="SEI SU UN' ISOLA NEL CENTRO DEL
LAGO. C'E' UN'APERTURA NEL TERRENO C
ON UNA SCALA DENTRO." :DO=10:RETURN
590 L$="SEI ACCANTO AD UN LAGO CON UN'
ISOLA NEL MEZZO. A OVEST C'E' LA FOR
ESTA, A NORD UNA ZONA SASSOSA." :NO=13:
WE=8:RETURN
600 L$="SEI IN UNA PIETRAIA. IL LAGO E
' A OVEST. A NORD C'E' UNA ZONA PA
LUDO. L'USCITA E' A SUD E A NORD." :N
O=14:SO=12:RETURN
610 CLS:PRINT "SONO APPENA FINITO NELL
E SABBIE MOBILI";"GLUG.GLUG..GLUG.....
":GOTO 1480
620 L$="SEI TRA DEI CESPUGLI. IL LAGO
E' A ESTLA FORESTA E' A SUD E C'E' UN
PRATO A NORD." :NO=16:SO=2:RETURN

```

```

630 L$="SEI IN UN PRATO. IL LAGO E' A
SUD-EST.A SUD CI SONO DEI CESPUGLI E A
D EST C'E' UNA TORRE." :EA=17:SO=15:R
ETURN
640 L$="SEI AI PIEDI DI UNA TORRE. NON
VEDO NESSUNA PORTA. A OVEST C'E' IL
PRATO, AD EST UNA ZONA PALUDOSA." :WE=
16:EA=14:UP=18:RETURN
650 L$="SEI IN CIMA ALLA TORRE. A SUD
POSSO VEDERE IL LAGO CON L'ISOLA IN
MEZZO E LA FORESTA ACCANTO. AL CENTRO
DELLA PIATTAFORMA C'E' UNO SCRIGNO D
I CRISTALLO CON UNA CHIAVE D'ORO
." :DO=17:RETURN
660 IF I>=5 THEN PRINT "NON RIESCO A P
ORTARE PIU' DI QUESTO!":GOTO 150
670 IF B$="" THEN PRINT A$;" COSA??" :G
OTO 150
680 FOUND=0
690 FOR N=1 TO 12
700 IF(O$(N)=B$)*(L(N)=SET)*(I<5)THEN
PRINT "OK..":FOUND=1:L(N)=0:I=I+1
710 NEXT N
720 IF FNNT(FOUND)THEN 420
730 GOTO 150
740 IF B$="" THEN INPUT "APRO COSA? ";
B$:GOTO 740
750 IF (B$="LA PORTA")*(SET<>6)THEN PR
INT "QUALE PORTA?":GOTO 150
760 IF(B$="LA PORTA")*(FNNT(UND))THEN
PRINT "E' BLOCCATA CON UN CATENACCIO!":
GOTO 150
770 IF B$="LA PORTA" THEN PRINT "C'E'
UNA SCALA CHE SCENDE SOTTO!":DO=9:GOTO
150
780 IF (B$="IL BAULE")*(SET<>7)THEN PR
INT "NON VEDO NESSUN BAULE!":GOTO 150
790 IF(B$="IL BAULE")*(FNNT(UNC))THEN
PRINT "E' BLOCCATO CON UN CATENACCIO!":
GOTO 150
800 IF B$="IL BAULE" THEN PRINT "OK.."
:L(11)=SET:GOTO 150
810 GOTO 420
820 IF B$="" THEN INPUT "APRO COSA? ";
B$:GOTO 820
830 IF (B$="LA PORTA")*(SET<>6)THEN PR
INT "QUALE PORTA?":GOTO 150
840 IF L(?)THEN 420
850 IF B$="LA PORTA" THEN UND=1:PRINT
"CLICK! LA SERRATURA E' SCATTATA!":GO
TO 150
860 IF (B$="IL BAULE")*(SET<>7)THEN PR
INT "QUALE BAULE?":GOTO 150
870 IF B$="IL BAULE" THEN UNC=1:PRINT
"CLUNK! LA SERRATURA E' SCATTATA!":GO
TO 150

```

MACC 3

```

880 GOTO 420
890 GOTO 150
900 IF B$="" THEN INPUT "NUTRIRE CHI?
";B$:GOTO 900
910 IF B$<>"IL CANE" THEN PRINT "STAI
SCHERZANDO SPERO!":GOTO 420
920 IF SET<>10 THEN PRINT "NON C'E' NE
SSUN CANE QUI!":GOTO 150
930 IF L(12) THEN PRINT "NON HO CIBO PE
R CANI CON ME!":GOTO 150
940 I=I-1:FED=1:UP=11:PRINT "MUNCH,MUN
CH!"
950 L(12)=7:GOTO 150
960 GOTO 420
970 IF (SET=8)+(SET=11)+(SET=12)+(SET=
13)+(SET=15)+(SET=16) THEN PRINT "L'ACQ
UA E' TROPPO FREDDA!":GOTO 150
980 PRINT "NON C'E' ACQUA!":GOTO 150
990 FOUND=0
1000 FOR N=1 TO 12
1010 IF (O$(N)=B$)*(L(N)=0) THEN PRINT
"OK..":FOUND=1:L(N)=SET:I=I-1
1020 IF B$="" THEN PRINT A$;" COSA??":
GOTO 150
1030 NEXT N
1040 IF FNNT(FOUND) THEN PRINT "NON HO
";B$;" CON ME!"
1050 GOTO 150
1060 UND=0:UNC=0:RESTORE 1070
1070 DATA "LA CORDA",13,"LA PIETRA",13
,"LA SCALA",12,"L'ANELLO",5,"IL FUCILE
",15,"LA SPINA",16
1080 DATA "LA CHIAVE",1000,"LA TORCIA"
,6,"LE BATTERIE",11,"IL TRONCO",11,"IL
MANOSCRITTO",1,"L'OSSO",7
1090 FOR N=1 TO 12:READ O$(N),L(N):NEX
T N:RETURN
1100 FOUND=0:TROU=0
1110 FOR N=1 TO 12
1120 IF L(N)<>0 THEN 1150
1130 IF FNNT(FOUND) THEN PRINT "HO LE S
EGUENTI COSE...":FOUND=1
1140 PRINT " ";O$(N):TROU=1
1150 NEXT N
1160 IF (FNNT(FOUND))*(TROU=0) THEN PRI
NT "NON HO NULLA CON ME!"
1170 RETURN
1180 IF B$<>" " THEN 1210
1190 PRINT A$;
1200 INPUT " COSA?? ";B$:GOTO 1180
1210 IF (B$<>"IL CRISTALLO")+(SET<>18)
THEN 420
1220 IF L(2) THEN PRINT "NON PUOI DIRMI
";A$:"IL CRISTALLO SE NON HO NULLA PER
FARLO!":GOTO 150

```

```

1230 PRINT "SMASH!TINKLE!":I=I-1:L(7)=
SET:L(2)=SET:GOTO 150
1240 IF SET=10 THEN 1290
1250 IF (SET<>17)*(UP) THEN SET=UP:GOTO
50
1260 IF L(3)<>0 THEN PRINT "NON C'E' M
ANIERA DI SALIRE!":GOTO 150
1270 IF UP THEN SET=UP:GOTO 50
1280 PRINT "NON POSSO SALIRE!":GOTO 15
0
1290 IF FNNT(FED) THEN PRINT "C'E' IL C
ANE DI MEZZO!":GOTO 150
1300 SET=11:GOTO 150
1310 GOTO 420
1320 IF B$="" THEN INPUT "LEGGO COSA?
";B$:GOTO 1320
1330 IF B$<>"IL MANOSCRITTO" THEN 420
1340 IF L(11) THEN PRINT "NON HO ";B$:G
OTO 150
1350 PRINT "DICE: PP3-TM ISOLA?":GOTO
150
1360 GOTO 420
1370 IF (L(9))+(SET<>4) THEN 420
1380 PRINT "HAI COMPLETATO CON PIENO S
UCCESSO L'AUVENTURA.":GOTO 1480
1390 GOTO 70
1400 IF B$="" THEN INPUT "ACCENDO COSA
? ";B$:GOTO 1400
1410 IF L(8) THEN 420
1420 IF SET=9 THEN NO=10:L$="SEI IN UN
A PICCOLA STANZA. C'E' UNA SCALA A E
ST E UN CUNICOLO UMIDO A NORD.":GO
TO 70
1430 PRINT "NON HA GIOVATO MOLTO!":GOT
O 150
1440 PRINT " MACCHINA DEL TEM
PO"
1450 PRINT:PRINT:PRINT "SEI BLOCCATO I
N UN PASSATO OSCURO E LONTANO. CERCA
LA VIA DEL RITORNO ALLATUA CIVILTA'."
1460 INPUT "PREMI CR PER COMINCIARE ";
QQQQ$
1470 RETURN
1480 INPUT "VUOI GIOCARE ANCORA?(S/N)
";Y$:IF Y$="S" THEN 20
1490 END
1500 PRINT:PRINT A$;" A ME?":FOR N=1
TO 500:NEXT N:PRINT:PRINT:PRINT "' PR
RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
'"
1510 FOR N=1 TO 14:PRINT "' RRRRRRRRRR
RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR '":NEXT N:PRIN
T "' RRRRRRRRRRRRRRR!?!? '
1520 PRINT:PRINT:PRINT "' TIE'?!? '":G
OTO 1490

```

# UN' ARCHIVIO !

( OTTIMO IL PROGRAMMA )

1 GOSUB 20000  
2 N= 284:R= 52  
4 DIM A\$(N)  
5 FOR I=1 TO N  
6 READ A\$(I)  
7 NEXT I  
11 DATA "AFTERNOON", "POMERIGGIO", "APPL  
E", "MELA", "AND", "E", "ARITHMETIC", "ARIT  
METICA"  
13 DATA "BALL", "PALLONE", "BLACKBOARD",  
"LAVAGNA", "BOY", "RAGAZZO", "BRIEFCASE",  
"VALIGIETTA"  
14 DATA "BOOKCASE", "LIBRERIA", "BAR", "S  
BARRA", "CHAIR", "SEDIA", "CLASSROOM", "AU  
LA"  
15 DATA "CLOSED", "CHIUSO", "CAMERA", "MA  
C. FOTOGRAFICA", "CHALK", "GESSO", "CAR",  
"AUTOMOBILE"  
16 DATA "COAT", "SOPRABITO", "CRASH HELM  
ET", "CASCO", "DESK", "SCRIVANIA", "DOAR",  
"PORTA"  
17 DATA "DAY", "GIORNO", "ENGLISH", "INGL  
ESE", "EVENING", "SERA", "ELSE", "ALTRO"  
18 DATA "ENORMOUS", "ENORME", "FLOOR", "P  
AVIMENTO", "FAT", "GRASSO", "FOOTBALL", "C  
ALCIO"  
19 DATA "FIVE", "CINQUE", "GOOD", "BUONO"  
,"GIRL", "RAGAZZA", "GEOGRAPHY", "GEOGRAF  
IA"  
20 DATA "GLOVE", "GUANTO", "HE", "EGLI", "  
HAPPY", "FELICE", "HER", "SUO(DI LEI)"  
21 DATA "HIS", "SUO(DI LUI)", "HAT", "CAP  
PELLO", "HOUSE", "CASA", "HELLO", "CIAO"  
22 DATA "HOMEWORK", "COMPITI", "HOW", "CO  
ME", "HAVERSACK", "ZAINI", "HANDLEBAR", "M  
ANICO"  
23 DATA "IT", "ESSO", "IN", "IN", "I", "IO"  
,"LETTER", "LETTERA"  
24 DATA "LUNCHBOX", "CESTINO DELLA MERE  
NDA", "LIGHT", "LUCE", "LAMP", "LAMPADINA"  
,"LESSON", "LEZIONE"  
25 DATA "LUGGAGE", "BAGAGLIO/I", "MAGAZI  
NE", "RIVISTA", "MR", "SIGNORE", "MRS", "SI  
GNORA"

27 DATA "MILK", "LATTE", "MY", "MIO", "MAR  
VELOUS", "MERAVIGLIOSO", "MINE", "IL MIO  
(PRONOME)"  
28 DATA "NEW", "NUOVO", "NEWSPAPER", "GIO  
RNALE", "NOTEBOOK", "QUADERNO", "NOW", "AD  
ESSO"  
29 DATA "NEXT TO", "VICINO A", "NIGHT", "N  
OTTE", "ON", "SOPRA", "OPEN", "APERTO"  
30 DATA "OR", "OPPURE", "OLD", "VECCHIO",  
"OF", "DI", "ORANGE", "ARANCIO"  
31 DATA "ON", "ACCESO", "OFF", "SPENTO", "  
PEN", "PENNA", "PENCIL", "MATITA"  
32 DATA "PURSE", "BORSELLINO", "PIECE", "  
PEZZO", "PEAR", "PERA", "PICTURE", "QUADRO  
"  
33 DATA "RULER", "RIGA", "RADIO", "RADIO"  
,"ROOM", "STANZA", "SAD", "TRISTE"  
34 DATA "SCHOOL", "SCUOLA", "SHE", "ELLA"  
,"SHORT", "BASSO BREVE", "STUDENT", "STUD  
ENTE/ESSA"  
35 DATA "SCIENCE", "SCIENZA", "STREET", "  
STRADA", "SANDWICH", "PANINO IMBOTTITO",  
"SENTENCE", "FRASE", "SOME", "UN PO DI/DE  
L DELLA . . ."  
36 DATA "TABLE", "TAUOLO", "TEACHER", "IN  
SEGNANTE", "THAT", "QUELLO/E", "THIS", "QU  
ESTO/A"  
38 DATA "TALL", "ALTO", "THIN", "MAGRO", "  
THESE", "QUESTI/E", "THEY", "ESSI/E"  
39 DATA "THOSE", "QUEI", "TREE", "ALBERO"  
,"THEIR", "LORO", "TOO", "ANCHE"  
40 DATA "THANK YOU", "GRAZIE", "TENT", "T  
ENDA", "UMBRELLA", "OMBRELLO", "UNDER", "S  
OTTO"  
41 DATA "YOU", "TU/LEI", "WHAT", "CHE COS  
A", "WHERE", "DOVE", "WHO", "CHI"  
42 DATA "WHIT", "CON", "WORD", "PAROLA", "  
YOUNG", "GIOVANE", "TO BE ON", "ESSERE AC  
CESO"  
43 DATA "WHOSE", "DI CHI", "TO BE OFF", "  
ESSERE SPENTO", "TO BE", "ESSERE", "TO CO  
PY", "COPIARE"  
44 DATA "TO CARRY", "TRASPORTARE", "TO C  
LOSE", "CHIUDERE", "TO DRINK", "BERE", "TO  
DO", "FARE"  
45 DATA "TO EAT", "MANGIARE", "TO MOVE",  
"MUOVERE", "TO OPEN", "APRIRE", "TO PLAY"  
,"GIOCCARE"

ARCHIVIO 2

```

46 DATA "TO PICK UP","PREMDERE IN MANO
","TO READ","LEGGERE","TO STUDY","STUD
IARE","TO STAND UP","ALZARSI IN PIEDI"

47 DATA "TO SIT DOWN","SEDESI","TO TH
ANK","RINGRAZIARE","TO TURN ON","ACCEN
DERE","TO TURN OFF","SPEGNERE"
48 DATA "TO TEACH","INSEGNARE","TO TAL
K","PARLARE","TO USE","USARE","TO WEAR
","INDOSSARE"
49 DATA "TO WATCH","OSSERVARE","TO WRI
TE","SCRIVERE","TO WALK","CAMMINARE","
TOMATO","POMODORO"
52 DATA "FRANCO","FINE","GINO","INIZIO
","","","",""
950 COLOR1,15:CLS:CURSOR2,5:PRINT "**
*****"
951 CURSOR2,7:PRINT"* PER INSERIRE DAT
I----> PREMI 1 *"
954 CURSOR2,9:PRINT"* PER LISTARE ARCH
IVIO-> PREMI 5 *"
955 CURSOR2,11:PRINT"* PER RICERCARE D
ATI---> PREMI 6 *"
956 CURSOR2,13:PRINT "*****
*****"
959 CURSOR17,23:INPUT K
960 CLS
961 ON KGOSUB 1000,2000,3000,4000,5000
,6000
962 PRINT : CURSOR23,22:PRINT "ANCORA
?(S/N)"
963 G=0
964 IF INKEY$="" THEN GOTO 964
965 IF INKEY$="S" THEN GOTO 960
966 CLS
967 GOTO 950
1000 N= 284:R= 52:GOSUB1050
1020 W$=CHR$(34)
1030 H=R+1:CURSOR1,9:PRINTH;" DATA ";
W$;B$(1);W$;" ";W$;B1$(1);W$;" ";W$;B$(
2);W$;" ";W$;B1$(2);W$;" ";W$;B$(3);W
$;" ";W$;B1$(3);W$;" ";W$;B$(4);W$;" "
;W$;B1$(4);W$
1032 CURSOR1,16:PRINT"2N=";N+F*2;" :R="
;R+1:CURSOR1,17:PRINT "1000 N=";N+F*2;
":R=";R+1;":GOSUB1050"
1033 CURSOR1,18:PRINT "RUN"
1034 CURSOR1,20:PRINT "RUN1000"
1040 CURSOR1,1:PRINT "PREMERE CR FINO
IN FONDO OPPURE ,SE SI VUOLE CONTINUAR
E A IMMETTERE DATI, SALTARE RUN E ANDA
RE A RUN 1000":STOP
1050 CURSOR10,10:PRINT "SCRIVI QUANTI
DATI DEVE CONTENERE L'ARCHIVIO (0 A 4)
: SE I DATI SONO MINORI DI 4 MODIFICAR
E I DATA PRIMA DI DIGITARLI"

```

```

1060 INPUT F :CLS
1070 FOR A=1 TO F
1080 INPUT B$(A)
1090 CURSOR 10,10:INPUT "COMMENTO ";B
1$(A)
1100 CLS:NEXT A
1110 RETURN
5000 REM LISTARE ARCHIVIO
5015 JK=1:FOR A=1 TO N STEP 2
5020 B=A+1:PRINTJK;" ) ";A$(A);" COMM
:";A$(B)
5025 JK=JK+1
5030 NEXT A
5040 RETURN
6000 REM RICERCA DATI
6010 INPUT "SE VUOI CERCARE UNA SINGOL
A PAROLA PREMI 1 : SE VUOI CERCARE LA
PAROLA FRA QUELLE CHE INIZIANO PER...
...PREMI 2 ";FS
6210 CURSOR0,21:PRINT "SCRIVI NOME DEL
DATO : "
6220 INPUT R$
6230 CLS:CURSOR7,1 :PRINT "WAIT A MOMEN
T":HJ=4
6240 LET O=LEN(R$)
6250 FOR A=1 TO N STEP 2
6265 IF LEFT$(A$(A),O)=R$ANDFS=2 THEN
CURSOR10,HJ:PRINTA$(A);"=";A$(A+1):HJ=
HJ+1:IF HJ>22 THEN CLS:HJ=1:GOTO 6267
6266 IF LEFT$(A$(A),O)=R$ANDFS=1 THEN
CLS:GOTO 6310
6267 NEXT A
6280 IF FS=1 THEN CURSOR7,1:PRINT "
":PRINT "DATO ASSENT
E":RETURN
6290 CURSOR7,1:PRINT "
":RETURN
6310 CURSOR0,3:PRINT A;" ) ";A$(A)
6312 CURSOR 0,10:PRINT "
"
6313 B=A+1:PRINT A$(B)
6320 RETURN
20000 CLS:COLOR15,4
20001 CURSOR5,8:PRINT "
"
20002 CURSOR5,9:PRINT "
"
20003 CURSOR5,10:PRINT "
"
20004 CURSOR5,11:PRINT "
"
20005 CURSOR5,12:PRINT "
"
20006 CURSOR10,14:PRINT " BY Sim
one "
22000 RETURN

```



# DATINI

## CI DICE.....

Vorrei inoltre comunicarvi che ho scoperto un semplice metodo per mantenere in memoria più di un programma: basta soltanto modificare i contenuti delle locazioni -32416 e -32415 come nel seguente esempio.

- a) Eseguire un NEW: le due locazioni sopra indicate contengono rispettivamente i valori 0 e 152.
- b) Caricare da nastro un programma.
- c) Leggere il contenuto della locazione -32414 e scriverlo nella -32416.
- d) Leggere il contenuto della locazione -32413 e scriverlo nella -32415
- e) Caricare un secondo programma da nastro.

A questo punto in memoria risiedono, indipendenti l'uno dall'altro, entrambi i programmi. Per lavorare su l'uno oppure sull'altro programma è sufficiente modificare le locazioni indicate come descritto sopra. Ora mi chiedo se è possibile unire tra loro due o più programmi caricati da nastro: in tal senso gradirei molto il vostro aiuto, perchè io non ci sono ancora riuscito.

Un discorso diverso vale invece per due programmi battuti direttamente dalla tastiera, perchè in tal caso è possibile fonderli in un unico listato: ecco un esempio.

- a) Eseguire un NEW: la loc.-32416 contiene 0, la -32415 contiene 152.
  - b) Battere un programma(poniamo da riga 10 a riga 100).
  - c) Leggere i contenuti delle loc.-32414(poniamo sia 92) e -32413(poniamo sia 150).
  - d) Scrivere nella loc.-32416 il n.92, nella -32415 il n.150.
  - e) Battere un secondo programma(poniamo da riga 110 a riga 200).
  - f) Scrivere nella loc.-32416 il n.0 e nella -32415 il n.152.
  - g) Eseguire un LIST: i due programmi sono ora fusi in un unico listato.
- Che ne pensate?

Distinti saluti

Luca Datini

**CONTENUTO DEL N. 1**

- 1 ALLA SCOPERTA DEL PC SEGA 3000
- 2 CONVERSIONI LINGUAGGIO MACCHINA
- 3 SPRITER EDITOR 8 X 8.....
- 4 FORMULA UNO ( GIOCO ).....
- 5 SINTETIZZATORE MUSICALE COL 3000.
- 6 GEOMETRIA NELLA DIDATTICA.....
- 7 DISASSEMBLATORE LISTATO.....
- 8 SPRITER EDITOR 16 X 16.....
- 9 SET DEI CARATTERI N.1 E N.2.....
- 10 INTEGRAZIONE NUMERICHE.....
- 11 GRAFICI DI FUNZIONI.....
- 12 GLI ALIENI SULLA TERRA.....
- 13 L'OROLOGIO DIGITALE SUL 3000.....
- 14 ZERI DI FUNZIONI.....
- 15 MUSICA E FREQUENZE DEI SUONI.....
- 16 DIPINGIAMO COL SC 3000.....
- 17 POLINOMI MATEMATICA CON REGOLE...
- 18 ALGOR GIOCO DI NUMERI.....
- 19 MAGIC GIOCO DI MEMORIA E ABILITA'
- 20 MUTUI UTILITY SEMPRE COMODI.....
- 21 SLOT MACHINE.....
- 22 COMPATIBILITA' TEST PSICOLOGICO..
- 23 CALENDARIO UNIVERSALE.....
- 24 PY GRAPH A TORTE (PLOTTER).....
- 25 PLOTTER ABILITY.....
- 26 PLOTTER GRAPHIC.....

**CONTENUTO DEL N. 2**

- 1 COME SALVARE I DATI SUL 3000 (FILE
- 2 MAPPA DI MEMORIA DEL SEGA 3000...
- 3 MAPPA VIDEO 16 K BYTE.....
- 4 INTERO SCHEMA ELETTRICO DEL 3000.
- 5 CENNI SUL LINGUAGGIO MACCHINA....
- 6 COS'E' IL LINGUAGGIO MACCHINA....
- 7 APPLICAZIONI DEL LINGUAGGIO MACCH
- 8 PROGRAMMA DI PATTERN E SPRITE....
- 9 IL MESSAGGIO COLORI.....
- 10 PROGRAMMA GRAFICA TRIDIMENSIONALE
- 11 PROGRAMMA PROVE DI GRAFICA VIDEO.
- 12 PROGRAMMA GRAFICI DI FUNZIONI....
- 13 FRA' MARTINO CAMPANARO GRAF/SUONI
- 14 BIORITMI IN GRAFICA VIDEOCOLOR...
- 15 SFIDA AL RODEO .....
- 16 FABIO RISCICA IN CONCERTO.....
- 17 PROVE DI GRAFICA TRIDIMENSIONALE2
- 18 PROGRAMMA GRAFICA VIDEO COLOR....
- 19 COMPUTER MIND.....
- 20 DISEGNAMO COI TASTI IN 15 COLORI.
- 21 I MIGLIORI GIOCHI DEL MESE.....
- 22 LA DAMA CINESE.....
- 23 IL KILLER GIOCO D'AVVENTURA.....

**CONTENUTO DELLA RIVISTA**

- 1 LA MAPPA DI UN COMPUTER DI f.letizia. PAG.....2
- 2 PROGRAMMIAMO CON I JOYSTICK .....PAG ....2
- 3 ELENCO PROGRAMMI DISPONIBILI.....PAG.....2
- 4 PLOTTAGIO DI COORDINATE.....RIGHE DI PROGR..120
- 5 MATRICI.....RIGHE...60
- 6 INVERSIONI DI MATRICI.....RIGHE ...70
- 7 MOLTIPLICAZIONI DI MATRICI.....RIGHE ...62
- 8 LA TRAPPOLA ( GIOCO).....RIGHE...98
- 9 TEST DISTRIBUZIONE DI STUDENT.....RIGHE...120
- 10 MANN-WHITNEY N/TEST.....RIGHE ..152
- 11 ARCHIVIO.....RIGHE...240
- 12 WARGAME..( GIOCO ).....RIGHE...520
- 13 SISTEMI DI EQUAZIONI.....RIGHE ..106
- 14 ATTENDIBILITA' SISTEMI.....RIGHE...154
- 15 TRIS GIOCO.....RIGHE ..210
- 16 PROGRAMMAZIONE LINEARE.....RIGHE...205
- 17 GALAXIAN . GIOCO STELLARE.....RIGHE...340
- 18 PARTI DI UN TRIANGOLO.....RIGHE...85
- 19 DATI STATISTICI.....RIGHE...180
- 20 POLINOMIO TRIGONOMETRICO.....RIGHE...73
- 21 RIORDINAMENTO ALFABETICO.....RIGHE...60
- 22 RADICI REALI DI UN POLINOMIO.....RIGHE...70

**3**

4

- 1) IL LINGUAGGIO MACCHINA.....pag. 4
- 2) SAVE SCREEN - SAVE COLOR IN LM..pag. 1
- 3) CALL.....QUESTO SCONOSCIUTO...pag. 1
- 4) Mission GIOCO IN LING. MACC...pag. 3
- 5) GIOCHI Nuovi !!!!!!!!!!!.....pag. 2
- 6) RIORDINO ALFABETICO (MIGLIORIE).pag. 1
- 7) 'TRASPOSIZIONE' DI UNA MATRICE...pag. 1
- 8) DIETA COL 3000 (Utility).....pag. 4
- 9) IL MURO (Gioco).....pag. 3
- 10) L'AVVENTURA DI CUOMO (Gioco)....pag. 3
- 11) SCOMPOSIZIONI E AREE POLIGON....pag. 1
- 12) I VETTORI.....pag. 1
- 13) CHI QUADRO E BINOMIALE.....pag. 1
- 14) RADICI POLINOMI NEWTON.....pag. 1
- 15) MEDIA GEOMETRICA / DEVIAZIONE...pag. 1
- 16) DISTRIBUZIONE NORMALE / COEFFIC.pag. 1
- 17) I PUNTEGGI CON UN GIOCO.....pag. 2
- 18) GRAFICA CASUALE.....
- 19) DETERMINANTI / PARAMETRICHE.....pag. 1
- 20) NUMERI COMPLESSI.....pag. 1
- 21) ELLISSE - IPERBOLE - PARABOLE...pag. 2
- 22) NUMERI DECIMALI IN FRAZIONI.....pag. 1
- 23) LISTA RIVISTE.....?.....pag. 1
- 24) Lo "SCROLL" in Linguaggio Macchina

- 33) GRATTACELI : Il vostro biplano si trova sopra la città di NEW YORK per un'incursione aerea. A voi il compito di sganciare le bombe. Attenzione però!!! Ad ogni schermo che si supera la difficoltà aumenta ! Buona fortuna!!
- 34) SC-WALL : Famoso gioco da bar chiamato anche con il nome di "BLACK AUT ". Molto simpatico.
- 35) SEA BATTLE : ( Battaglia nel mare ). Una battaglia navale contro il computer che decide la ridisposizione delle navi, coordinate e fuoco. (3D)
- 36) GOLF: 3 buche - indispensabile il joystick - gioco simile alla cartuccia - Il vento e il tipo di terreno creano degli ostacoli alla traiettoria della pallina.
- 37) MISSION : Un elicottero sorvola la città di NEW YORK. Dovete cercare di distruggere la base con i vostri laser. LING. MACCH. ATTENZIONE ! Questo gioco funziona con il linguaggio III B !!
- 38) POKER : Visualizzazione delle carte. Una bellissima partita con il vs. SC-3000.
- 39) ATTERRAGGIO : Devi gettarti dall'aereo poi aprire il paracadute stando attento alla forza del vento e ai secondi che mancano ad arrivare a terra. Solo Joystick.

OGNI PROGRAMMA E' SU 1 CASSETTA. COSTO DELLA CASSETTA £. 5000 SALVO INDICAZIONE DIVERSA. PAGAMENTO ANTICIPATO A MEZZO VAGLIA/ASSEGNO. PER I NON SOCI CORRISPONDENTI IL PREZZO E' RADDOPPIATO SIA CASSETTE CHE RIVISTA. I SOCI SONO COLORO CHE COLLABORANO CON PROGRAMMI, NOTIZIE, ESPERIENZE, AMICIZIA.

- 23) GALAXIAN : Allarme rosso: una tempesta ha distrutto il tunnel nell'incrocio andro-mega Sirio 2. Riuscirai con la tua navicella a salvare il maggior numero possibile di solariani prima che si perdino nello spazio profondo? Non sarà facile conquistare i 2000 punti necessari alla discesa della nave madre!!!
- 24) Il muro : Gioco dei mattoni. Devi demolire i mattoni con il perfetto rimbalzo della pallina.
- 25) DISEGNARE CON LA TASTIERA : Disegna con la penna quello che vuoi ! Hai a disposizione 14 colori ! Direzioni : obliquo, verticale e orizzontale.
- 26) PI GRAPH : Disegna varie figure geometriche con la stampante . Bello!
- 27) BATTAGLIA NAVALE : Sei il comandante Nemo a bordo del tuo Nautilus e attraverso il periscopio vedi delle navi che stanno per svelare il tuo segreto: L' unica soluzione é quella di silurarle! 20 siluri a disposizione.
- 28) SALVATAGGIO : In questo gioco bisogna cercare di salvare l'omino in mare, con l'elicottero il quale deve stare attento all'ondata, al deltaplano e soprattutto al fuel il quale farà presto a finire se l'elicottero non farà rifornimento in volo.
- 29) SPIDER : Sei il difensore della base lunare ZX. Dopo l'atterraggio inizierà l'attacco dei temibili mostri SPIDER, che dovrai colpire. La battaglia continuerà poi con la tua difesa aerea . Se 2 super mostri, o l' intero plotone 6 mini-mostri, riusciranno ad atterrare conquisteranno così la base lunare ZX. Per salvare la base e tornare indietro dovrai colpire 55 mostri ( 3000 punti ). JOYST. e TASTIERA
- 30) TOPOLINI : Questo è il più bel gioco fatto finora. Nel primo schema il topolino bianco deve riuscire a prendere i bastoncini, che dovrà poi portare sulla scala incompleta.....; nel secondo schema ci sarà il topino appeso alla gru e dovrai mandare l' acqua dritta nell' imboccatura della vasca.....; nel terzo schema il topo aggrappato alla fune si deve tuffare nelle 5-6 cisterne.....
- 31) G. MEN : Il motoscafo dovrà arrivare in fondo al fiume senza passare sopra le bombe che sono state fatte vedere all'inizio del gioco. Avendo portato i missili a destinazione si potrà giocare il secondo schema. Anche nel secondo schema si vedranno per un momento le posizioni delle bombe che dovranno essere colpite con i missili di cui abbiamo parlato prima. Qui si dovrà colpire un aereo.
- 32) L' AVVENTURA : Gioco di avventura molto divertente, dovete rispondere alle domande che vi pone il computer con 'est', 'ovest', 'sud', 'nord', andando avanti con il gioco incontrerete una torcia che potrà essere molto utile, ora vedo....una grotta.....

O C C A S I O N I ! ! ! !

IL NOSTRO SOCIO RICCARDO DI ROMA CEDE IL SUO PLOTTER SP - 400 per lire 300.000. Telefonare allo 06 7475772.

UNO E' IN SEDE NUOVO A L.290'000!

MARCELLO DI TORRI DI QUARTESOLO (VI) CERCA PROGRAMMI DI DIDATTICA PER SCUOLE ELEMENTARI POSSIBILMENTE CON GRAFICA. INVIARE ELENCO, COSTO E DESCRIZIONE DEI PROGRAMMI (solo didattica). scrivere a:

MARCELLO Via Longare 29 TORRI DI QUARTESOLO (VI)

PREMIO DI LIRE 50.000 CHI INVIA UN PROGRAMMA INTERAMENTE IN LINGUAGGIO MACCHINA, CON LISTATO E DESCRIZIONE PROGRAMMA. Minimo 5 K.

UN' ALTRO SOCIO DI VICENZA VENDE IL SUO PLOTTER A LIRE 300.000 - Nuovo, con 3 programmi di grafica dimostrativi e 10 cassette giochi: Defender - Atomic 1 - Le scale - Robot - Labirinto - Palloncini - Paracadutisti - Killer - Bomber - Tris telefonare al club 0444/36669.

Altra favolosa occasione: Offerta da un socio il nuovo ( e mai usato ) computer Sega SC-3000 con tastiera scolpita, cartuccia BASIC B 32K. 3 cassette giochi da 32K, le 4 riviste del 'TUTTO SEGA'. Cede tutto per passaggio a un sistema piu' grande a sole lire 390.000. Telefonare a Vittoria (valore 580.000) al 0444/42678 SE AVETE UN'AMICO NON FATE PERDERGLI QUESTA OCCASIONE.

IL SOCIO FRANCESCHETTI HA RICEVUTO IN REGALO CONTEMPORANEAMENTE 2 SEGA 3000 PER IL SUO COMPLEANNO. ANCORA IMBALLATO E QUINDI MAI USATO NE CEDE UNO A UN PREZZO ECCEZIONALE. LIRE 280.000. TELEFONARE AL CLUB 0444 36669. AGGIUNGIAMO 5 CASSETTE

SE AVETE UN AMICO CHE DESIDERA E CERCA UN TEXAS TI 99 4/A, FABIO DI VICENZA NE HA UNO ANCORA NUOVO IMBALLATO. UN REGALO CHE POI HA CAMBIATO CON IL SEGA DA NOI COMPUTER, CAVO REGISTRATORE, REGISTRATORE SANIO SLIM 3, MODULATORE TV, TRASFORMATORE, MANUALE ITALIANO, 10 CASSETTE DI GIOCHI. RIPETIAMO NUOVO! IL TUTTO A SOLE LIRE 295.000. VALORE 530.000. TELEFONATE SUBITO AL CLUB E FATE CONTENTO UN AMICO

AVETE QUALCOSA DA VENDERE, CERCATE QUALCOSA DI PARTICOLARE ??? SCRIVETE, QUESTA PAGINA E' TUTTA VOSTRA! MI RACCOMANDO SINTETICI E INDIRIZZO BEN CHIARO. CHIARO?

OFFERTA DEL MESE

CONGO BONGO.....	LIRE	35'000
N SUB.....	LIRE	35'000
YAMATO.....	LIRE	35'000
TENNIS.....	LIRE	30'000
STAR JACKER.....	LIRE	30'000
G.P. MONACO.....	LIRE	30'000
FLIPPER.....	LIRE	30'000
SAFARI.....	LIRE	30'000
BONDERLINE.....	LIRE	30'000
SIMBAD.....	LIRE	
EXERIOS.....	LIRE	35'000

PERIFERICHE

ESPANSIONE 32 K	LIRE	90'000
STAMPANTE PLOTTER (ECCEZZ. LE)	LIRE	290'000
JOYSTICK SEGA.....	LIRE	24'000
JOYSTICK BOSS.....	LIRE	39'000
MONITOR FOSFORI VERDI.....	LIRE	189'000
CAVO PER REGISTRATORE.....	LIRE.	5'000
REGISTRAT. INFALLIBILE.....	LIRE.	120'000

E PER I VOSTRI AMICI

=====

SEGA 3000<sup>H</sup> CON **32 K** E 10 CASSETTE DI GIOCHI  
LIRE 340.000 GIA' IVATO E RIPETO CON  
 10 GIOCHI FANTASTICI. NON FATE PERDERE LA  
 OCCASIONE AI VOSTRI AMICI.

I PREZZI SOPRA SONO FINO ALL'ESAURIMENTO  
 DELLA SCORTA IN OFFERTA

O C C A S I O N I

-----

UN' ALTRO SOCIO DI VICENZA VENDE IL SUO PLOTTER A LIRE 300.000 - Nuovo, con 3 programmi di grafica dimostrativi e 10 cassette giochi: Defender - Atomic 1 - Le scale - Robot - Labirinto - Palloncini - Paracadutisti - Killer - Bomber - Tris  
 telefonare al club 0444/36669.

-----

