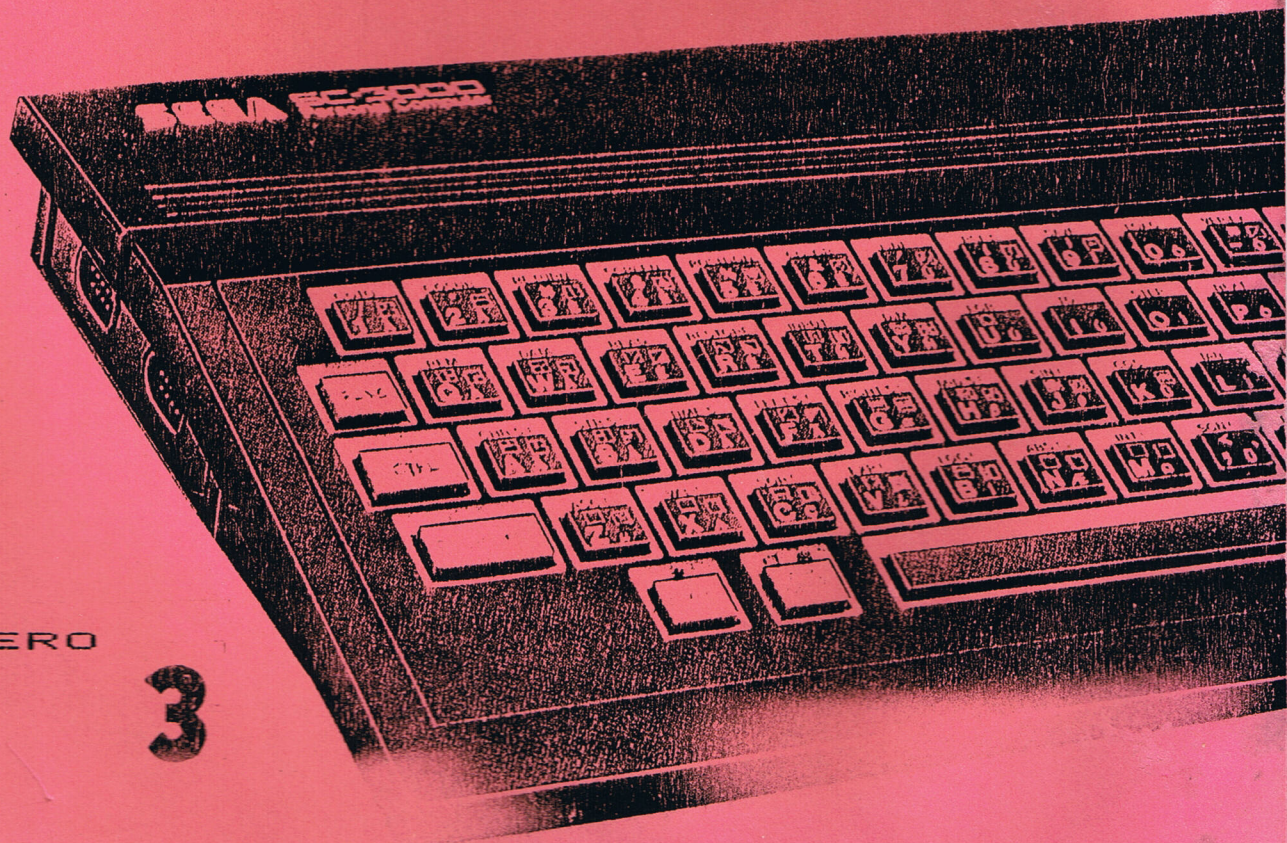


.....FRANCOMPUTER

# TUTTO

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

SC 3000



NUMERO

3





GALLO Catanzaro, SCAGLIONE  
 Palermo, SQUINTANI Milano, SAR-  
 TORI Milano, THIELLA Thiene, DOL-  
 METTA Imperia, CERULO Benevento,  
 ARRIGO Firenze, COPPINI Firenze, CAL-  
 NEGARI Varese, CIMADORI Padova, GALLI  
 Torino, SBACCHIS Palermo, MAZZURA  
 na, TADDEUCCI Livorno, PRIOD  
 BERNARDINI Roma, BENATTI Ver  
 Pistoia, SCHIAVONE Roma,  
 ZAGA Pavia, BIANCO To  
 ano, CALZA Genova,  
 TOMELLINI Mila  
 ona, ANGELONI Roma  
 DEMOMI Padova, CO  
 no, MUSCARA Mestre,  
 Brindisi, CASTAGNARO  
 PERLINI Pesaro, PIANTA=  
 ano, ZUPI Napoli, LATEL  
 NICOLETTI Venezia,  
 roma, TRAVAGLINI Roma,  
 lano, SAMPELLEGRINI  
 no, OSELLA Torino, PIZ=  
 I Milano, CRISTIANO Ro=  
 MALATO Milano, VAGO  
 lacenza, RISSO Imperia,  
 GHEZZI Arezzo, CORTI  
 Pavia, SARTO=  
 RI Milano, BAR=  
 BIERI Bressanone  
 CHINI Trento,  
 FIACCHI Bolo=  
 gna, CHIAPPI  
 NI Campo=  
 basso,

E DA QUESTO NUMERO SIAMO ANCHE  
 MILANO PIAZZA DUOMO - MEZZANINO  
 METROPOLITANA LATO - RINASCENTE

PERSIANO Salerno  
 SOMMA Bari, MARTINI  
 Trento CANERO Cu=  
 neo, FR  
 POSCAN

RUGGIU  
 NARI M  
 Rovigo  
 Pesaro  
 RANDON  
 NITara  
 li, PAS  
 PISI R  
 saro,  
 FREDUC  
 FATONE  
 va, NEG  
 BELGRA

CONTENUTO  
 DI QUESTO NUMERO

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

TOMASI  
 PADOVAN  
 CUTILLO  
 FORNASE  
 SAVEGNA  
 BURATTI  
 ZANETTI  
 LA Vice  
 Chiamp  
 Bassan

DANI Camisano, DAMEDA Schio, FRANZOI Vicenza,  
 MAGNABOSCO Schio,  
 MANTOVANI Vicenza  
 FRIZZIERO Vicenza ,  
 COLOMBO Vicenza, GALVA=  
 NIN Vicenza, GATTO Sandrigo,  
 VESCOVI Vicenza, Salerno Vicenza

... E ALTRI 19940

(MEDIA NUOVI SOCI GIORNALIERA CIRCA 10)



# LA MAPPA DI UN COMPUTER

di Dario Letizia

LA STRUTTURA INTERNA DI UN COMPUTER E' MOLTO COMPLESSA, E SOLO CHI HA ALLE SPALLE ANNI DI ESPERIENZA E DI PROGETTAZIONE E' IN GRADO DI COMPRENDERE A FONDO UNA PICCOLA PARTE DI QUESTA STRUTTURA. NEL PICCOLO COMPUTER CASALINGO CHE STA SULLA SCRIVANIA SONO RACCHIUSE MILIONI DI ORE DI STUDIO, DI RICERCHE, DI SBAGLI, DI TENTATIVI MALDESTRI E DI SUCCESSI. NESSUN UOMO PUO' CAPIRE A FONDO, DA SOLO, TUTTI GLI ASPETTI INSITI IN UNA REALTA' DI QUESTO TIPO. EPPURE SOTTO CERTI ASPETTI UN COMPUTER E' UNA COSA ABBASTANZA SCONTATA, ED A GRANDI LINEE ABBASTANZA SEMPLICE. QUANDO UTILIZZIAMO UN COMPUTER O LO PROGRAMMIAMO, NON ABBIAMO BISOGNO DI SAPERE ESATTAMENTE COM'E' FATTO OGNI SINGOLO COMPONENTE; E' SUFFICIENTE CREARCI UN MODELLO DELLA MACCHINA CON LA QUALE OPERIAMO, E LAVORARE SU QUESTO MODELLO. CON IL PASSARE DEL TEMPO LA NOSTRA ESPERIENZA AUMENTA, ED IL MODELLO SI AFFINA, DIVENTA PIU' COMPLESSO. MA LA STRUTTURA DI BASE RIMANE SEMPRE LA STESSA. UN COMPUTER E' UNA MACCHINA IN GRADO DI ELABORARE INFORMAZIONI, E QUINDI DI AIUTARCI A RISOLVERE DETERMINATI PROBLEMI. COME IL COMPUTER SVOLGE QUESTO COMPITO E' SCRITTO, DI VOLTA IN VOLTA, IN UN PROGRAMMA UNA SERIE DI ISTRUZIONI SCRITTE DA NOI E CHE IL COMPUTER E' IN GRADO DI 'COMPRENDERE'. LA MACCHINA ESEGUENDO QUESTE ISTRUZIONI SODDISFA IL NOSTRO INTENTO INIZIALE, QUELLO PER IL QUALE ABBIAMO SCRITTO IL NOSTRO PROGRAMMA. DOVENDO TRATTARE INFORMAZIONI, UNA PARTE DEL COMPUTER DEVE PROVVEDERE ALLA LORO AQUISIZIONE DAL MONDO ESTERNO, ED ALLA LORO REGISTRAZIONE IN UN DISPOSITIVO NELLA QUALE 'RICORDARE' QUESTE INFORMAZIONI, E NEL QUALE REGISTRARE TUTTI I DATI INTERMEDI ED I RISULTATI DEL PROGRAMMA. QUESTO DISPOSITIVO DEL COMPUTER E' LA MEMORIA, E NELLA MEMORIA SONO CONTENUTI SIA I DATI CHE I PROGRAMMI. L'ELABORAZIONE DEI DATI NON VIENE ESEGUITA IN MEMORIA, MA IN UNA UNITA' SPECIALE DETTA UNITA' CENTRALE DI PROCESSO, OVVERO CPU (DALL' INGLESE CENTRAL PROCESSING UNIT). LA CPU PROVVEDE SIA AL CONTROLLO DEL COMPUTER CHE ALLA ELABORAZIONE VERA E PROPRIA DEI DATI. IL CONTROLLO IMPLICA LA LETTURA E LA SCRITTURA DI INFORMAZIONI DALLA E SULLA MEMORIA, LA DECISIONE DELLA PROSSIMA ISTRUZIONE CHE DEVE ESSERE ESEGUITA, L' ATTIVAZIONE DELLE COMUNICAZIONI DEL MONDO ESTERNO. CON 'ELABORAZIONE' DEI DATI SI INTENDE INVECE L'ESECUZIONE DI UN CERTO INSIEME DI OPERAZIONI ARITMETICHE (LE 4 OPERAZIONI), DI OPERAZIONI LOGICHE (AND---OR---NOT) E DI OPERAZIONI DI CONFRONTO.

LA C.P.U E' QUINDI A SUA VOLTA STRUTTURATA IN DUE COMPONENTI SEPARATE: L'UNITA' DI CONTROLLO E L'UNITA' LOGICO-ARITMETICA (ALU). QUESTE DUE UNITA' OPERANO IN STRETTO SINCRONISMO, UBBIDENDO A PRECISE SEQUENZE LOGICHE, NELLE QUALI I VARI PASSI SONO 'COMANDATI' DA UN OROLOGIO (UN OSCILLATORE DI IMPULSI), IL CLOCK DELLA C.P.U .PER POTER FUNZIONARE UN COMPUTER DEVE POTER SCAMBIARE DATI CON IL MONDO ESTERNO. DEVE POTER LEGGERE I PROGRAMMI CHE DEVE ESEGUIRE, LEGGERE I DATI DA ELABORARE, PRODURRE I RISULTATI DELLE ELABORAZIONI. QUESTE OPERAZIONI DI TRASFERIMENTO DATI, SPESSO INDICATE CON IL TERMINE INGLESE INPUT/OUTPUT SONO ESEGUITE UTILIZZANDO PARTICOLARI UNITA' ESTERNE, DETTE UNITA' PERIFERICHE. SONO UNITA' PERIFERICHE LA TASTIERA, IL VIDEO, LA STAMPANTE, LE UNITA' A DISCHI, LE UNITA' A NASTRI, LE LINEE DI COMUNICAZIONE E ALTRE ANCORA. ALCUNE DI QUESTE UNITA' SERVONO SOLO PER LA LETTURA DEI DATI DAL MONDO ESTERNO, ALTRE SERVONO SOLO PER LA SCRITTURA DEI DATI. ALTRE UNITA' PERIFERICHE SONO INVECE DI TIPO MISTO, IN QUANTO SERVONO SIA PER LEGGERE CHE PER SCRIVERE DATI, COME I DISCHI ED I NASTRI. COME HO DETTO IL COMPUTER PER POTER FUNZIONARE HA BISOGNO DI UNA MEMORIA, NELLA QUALE REGISTRARE I DATI ED I PROGRAMMI. ESISTONO DUE TIPI DI MEMORIE UTILIZZATE IN UN COMPUTER:

LA MEMORIA CENTRALE, CARATTERIZZATA DA UNA ELEVATA VELOCITA' DI ACCESSO; LE MEMORIE AUSILIARE, CHE PRESENTANO TEMPI DI ACCESSO NOTEVOLMENTE PIU' LUNGI. TRA I DUE TIPI DI MEMORIE ESISTONO DIFFERENZE SOSTANZIALI, NON ULTIMA DELLE QUALI IL PREZZO. LA MEMORIA CENTRALE PUO' ESSERE DI TIPO VOLATILE (RAM, RANDOM ACCESS MEMORY) E DI TIPO A SOLA LETTURA (ROM, READ ONLY MEMORY). SULLA MEMORIA DI TIPO ROM SONO REGISTRATI SOLO PROGRAMMI O DATI

FISSI (AD ESEMPIO TABELLE), MENTRE LA MEMORIA DI TIPO RAM E' UTILIZZABILE SIA PER I PROGRAMMI CHE PER DATI VARIABILI. SI E' COSI' TRACCIATO IL PRIMO ABOZZO DEL NOSTRO MODELLO DEL SISTEMA COMPUTER. UNA UNITA' CENTRALE, UNA MEMORIA CENTRALE, DELLE UNITA' DI I/O, TRA CUI ANCHE LE MEMORIE AUSILIARE. QUESTO MODELLO E' ILLUSTRATO IN FIGURA 1. L'INSIEME DI QUESTI COMPONENTI COSTITUISCE L' HARDWARE DEL SISTEMA, OVVERO LA PARTE NON MODIFICABILE (HARDWARE IN INGLESE VUOL DIRE FERRAMENTA!!). MA LA SOLA PARTE HARDWARE NON SERVE PRATICAMENTE A NULLA SE NON E' CONVENIENTEMENTE GUIDATA DA UA PARTE SOFTWARE, OVVERO L'INSIEME DEI PROGRAMMI CHE CONTROLLANO IL SISTEMA. QUELLA PARTE DEL SISTEMA CHE 'VESTE' L'HARDWARE E' IL SISTEMA OPERATIVO. IL SISTEMA OPERATIVO COSTITUISCE, INSIEME AD UN CERTO NUMERO DI PROGRAMMI DI UTILITA' (COMPILATORI, TEXT EDITOR) IL SOFTWARE DI BASE DEL SISTEMA; E' MEMORIZZATO IN ROM; SENZA SOFTWARE DI BASE L'HARDWARE NON SERVE A NULLA, MA SENZA IL SOFTWARE APPLICATIVO E' IL COMPUTER STESSO CHE NON SERVE A NULLA.

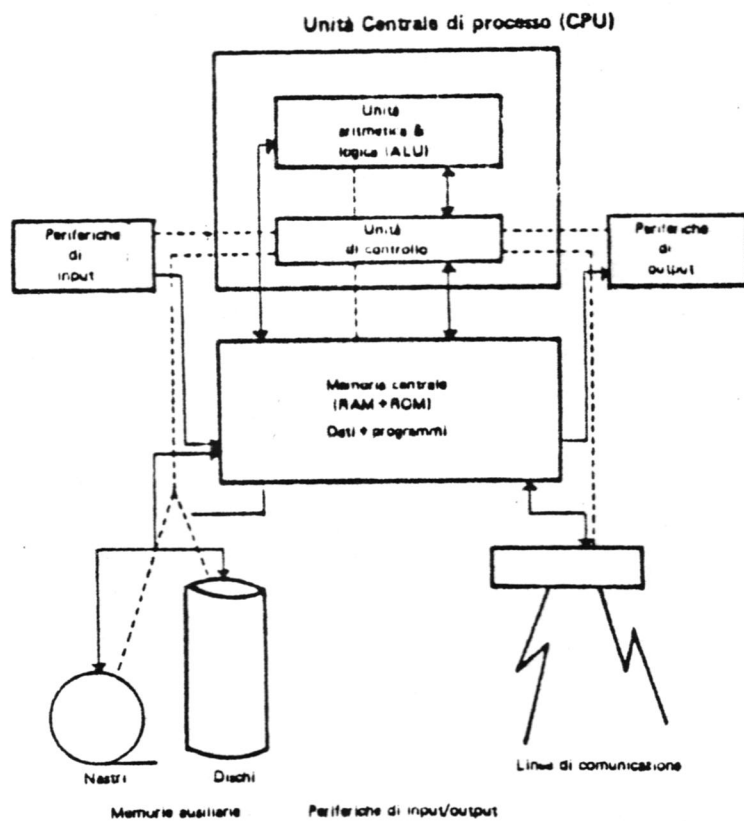


Figure 1 Modello di base di un computer

Dario letizia



## USO DEL JOYSTICK

Le istruzioni per l'uso del joystick sono molto simili a quelle usate per l'istruzione INKEY\$. qui sotto farò l'esempio di un programma con l'istruzione INKEY\$ e poi scriverò le righe modificate per usare il joystick al posto dei tasti del cursore:

```
10 PATTERNS=0,"3838107C10102844"  
20 MAG 2  
30 SCREEN 2,2:CLS  
40 X=127:Y=95  
50 SPRITE0,(X,Y),0,1  
60 A$=INKEY$  
70 IF A$="" THEN 60  
80 IF A$=CHR$(28) THEN X=X+8  
90 IF A$=CHR$(29) THEN X=X-8  
100 IF A$=CHR$(30) THEN Y=Y-8  
110 IF A$=CHR$(31) THEN Y=Y+8  
120 IF X<=0 THEN X=0  
130 IF X>=255 THEN X=255  
140 IF Y<=0 THEN Y=0  
150 IF Y>=175 THEN Y=175  
160 SPRITE 0,(X,Y),0,1  
170 GOTO 60
```

Questo programma consente di spostarsi per tutto lo schermo grafico con un omino usando i 4 tasti del cursore.

---

Per usare il joystick modificare il programma come segue:

```
DELETE 70 (Il joystick quando é fermo é già azzerato)  
60 P=STICK(1): Rem-se si vuole usare il 2° joystick scrivere STICK(2)  
80 IF P=3 THEN X=X+8  
90 IF P=7 THEN X=X-8  
100 IF P=1 THEN Y=Y-8  
110 IF P=5 THEN Y=Y+8
```

Confrontando il programma così ottenuto con quello di prima si nota che le istruzioni sono equivalenti; perciò è abbastanza semplice applicarle in qualsiasi programma.

---

Il joystick ha però altre possibilità rispetto ai tasti del cursore:

-Gli spostamenti diagonali

-I due pulsanti di sparo.

Per ottenere gli spostamenti in diagonale aggiungere al programma queste istruzioni:

```
111 IF P=2 THEN X=X+8:Y=Y-8  
112 IF P=4 THEN X=X+8:Y=Y+8  
113 IF P=6 THEN X=X-8:Y=Y+8
```



In questo modo si ha l'uso completo della cloche

---

I pulsanti di sparo usano un'altra istruzione: STRIG(1) e STRIG(2) con 3 posizioni: 1) Grilletto a sinistra - 2) Grilletto a destra - 3) Tutti e 2 insieme.

Adesso aggiungiamo le seguenti istruzioni al nostro programma per far sparare all'omino in sù, a destra e a sinistra.

```

15 PATTERNS#1,"COCOOOOOOOOOOOOOO"
70 S=STRIG(1)
161 IF S=1 THEN GOSUB 180
162 IF S=2 THEN GOSUB 220
163 IF S=3 THEN GOSUB 260
180 FOR X1=X TO 0 STEP -8
190 SPRITE 1,(X1,Y),1,1
200 NEXT X1
210 RETURN
220 FOR X1=X TO 255 STEP 8
230 SPRITE 1,(X1,Y),1,1
240 NEXT X1
250 RETURN
260 FOR Y1=Y TO 0 STEP -8
270 SPRITE 1,(X,Y1),1,1
280 NEXT Y1
290 RETURN

```

---

Per programmare tutti e due i Joystick basta assegnare un'altra variabile a STICK (2) e ripetere tutte le istruzioni di controllo anche per questa variabile. S'intende che le coordinate controllate devono essere quelle di un secondo PATTERN.

ESEMPIO:

```

10 P=STICK(1):P1=STICK(2)
20 IF P=3 THEN X=X+1:Rem-coordinate 1° PATTERN
30 IF P1=3 THEN X1=X1+1:Rem-coordinate 2° PATTERN

```

---

Usando queste istruzioni, tutte o in parte, a seconda di quali spostamenti si vogliono fare, è possibile ottenere un buon controllo di qualsiasi gioco o funzione.

L'importante è che il giro del programma passi sempre per l'istruzione che assegna le variabili a STICK (1) o STICK (2).

---

*Luigiotta Leonardo*



```

10 CLS
20 PRINT "  PLOTTAGGIO DI COORDINATE "
30 PRINT
40 DIM X(100),Y(100)
50 INPUT " ASSE X : LIMITE INFERIORE ?
"; A1
60 INPUT "                LIMITE SUPERIORE ?
"; A2
70 INPUT "                DELTA X ? "; A3
80 PRINT
90 INPUT " ASSE Y : LIMITE INFERIORE ?
"; B1
100 INPUT "                LIMITE SUPERIORE
? "; B2
110 INPUT "                DELTA Y ? "; B3
120 B2=(B2-B1)/B3
130 IF B2<=38 THEN 160
140 PRINT "CAMPO DI VARIAZIONE DI Y TR
OPPO LARGO"
150 GOTO 90
160 PRINT " NUMERO DI PUNTI ";
170 INPUT N
180 IF N = 0 THEN 1120
190 IF N<=99 THEN 220
200 PRINT " TROPPI PUNTI !"
210 GOTO 160
220 FOR I = 1 TO N
230 IF I>1 THEN 260
240 PRINT " COORDINATE DEL PUNTO "; I;
250 GOTO 270
260 PRINT "                PUNTO "; I;
270 INPUT X(I),Y(I)
280 X(I)=INT((X(I)-A1)/A3+.5)
290 Y(I)=INT((Y(I)-B1)/B3+.5)
300 PRINT X(I),Y(I)
310 NEXT I
320 Y(N+1)=INT(B2+.5)+1
330 X(N+1)=INT((A2-A1)/A3+.5)+1
340 PRINT
350 PRINT " INTERSEZIONE DEGLI ASSI A
("; A1; ", "; B1; ")"
360 PRINT
370 FOR J = 1 TO N
380 FOR I = 1 TO N-J
390 A=X(I)
400 B=Y(I)
410 C=X(I+1)
420 D=Y(I+1)
430 IF A<C THEN 480
440 X(I)=C
450 Y(I)=D
460 X(I+1)=A
470 Y(I+1)=B
480 NEXT I
490 NEXT J
500 T=1
510 FOR P = 0 TO N-1
520 IF X(P+1)>=0 THEN Q=P : P=N
530 NEXT P
540 P=Q
550 FOR I = 0 TO INT((A2-A1)/A3+.5)
560 T=T+P
570 P=0
580 IF T>N THEN 600
590 IF X(T)=I THEN 650
600 IF I=0 THEN 630
610 PRINT "*";
620 GOTO 1090
630 S=N+1
640 GOTO 970
650 FOR L = T TO N
660 IF X(L)<=X(T) THEN P=P+1
670 NEXT L
680 IF P=1 THEN 780
690 FOR J = 1 TO P
700 FOR L = 1 TO P-J
710 D=Y(T+L-1)
720 B=Y(T+L)
730 IF D<=B THEN 770
740 Y(T+L-1)=B
750 Y(T+L)=D
760 NEXT L
770 NEXT J
780 FOR L = 0 TO P-1
790 Z=Y(T+L)
800 IF Z>=0 THEN 820
810 NEXT L
820 IF I=0 THEN 960
830 IF Z=0 THEN 850
840 PRINT "*";
850 IF L=P-1 THEN 920
860 FOR J = L TO P-1
870 IF Z>B2 THEN 1090
880 IF Y(T+J)=Z THEN 910
890 PRINT TAB(Z); "+";
900 Z=Y(T+J)
910 NEXT J
920 IF Z<0 THEN 1090
930 IF Z>B2 THEN 1090
940 PRINT TAB(Z); "+";
950 GOTO 1090
960 S=T+L
970 FOR J = 0 TO B2
980 IF Y(S)<>J THEN 1060
990 PRINT "+";
1000 FOR K = S TO T+P-1
1010 IF Y(K)=Y(S) THEN 1040
1020 S=K
1030 GOTO 1070
1040 NEXT K
1050 GOTO 1070
1060 PRINT "*";
1070 NEXT J
1080 PRINT "Y";
1090 PRINT
1100 NEXT I
1110 PRINT "X"
1120 END

```



```

10 DIM A(20,20),B(20,20)
20 CLS
30 GOSUB 610
40 PRINT "    MOLTIPLICAZIONE DI MATRICI"
50 PRINT " : PRINT"
60 PRINT
70 PRINT "DIMENSIONI DELLA MATRICE 1:"
80 INPUT "RIGHE ? "; R1
90 INPUT "COLONNE ? "; C1
100 IF R1>20 OR C1>20 THEN 80
110 PRINT
120 PRINT "DIMENSIONE DELLA MATRICE 2:"
130 INPUT "RIGHE ? "; R2
140 INPUT "COLONNE ? "; C2
150 IF R2>20 OR C2>20 THEN 130
160 IF C1=R2 THEN 230
170 PRINT : PRINT
180 GOSUB 610
190 PRINT "LE DUE MATRICI NON SI POSSONO
    MOLTIPLICARE" : PRINT
200 GOSUB 610
210 FOR T = 1 TO 1000 : NEXT T
220 GOTO 20
230 FOR T = 1 TO 100 : NEXT T
240 CLS
250 PRINT "*** MATRICE 1 ***" : PRINT
260 FOR J = 1 TO R1
270 PRINT " - RIGA "; J; " -"
280 FOR I = 1 TO C1
290 PRINT "VALORE COLONNA "; I; " ";
300 INPUT A(I,J)
310 NEXT I
320 PRINT
330 NEXT J
340 CLS
350 PRINT "*** MATRICE 2 ***" : PRINT
360 FOR J = 1 TO R2
370 PRINT " - RIGA "; J; " -"
380 FOR I = 1 TO C2
390 PRINT "VALORE COLONNA "; I; " ";
400 INPUT B(I,J)
410 NEXT I
420 PRINT
430 NEXT J
440 CLS
450 FOR J = 1 TO C2
460 FOR I = 1 TO R1
470 S=0
480 FOR K = 1 TO R2
490 S=S+A(I,K)*B(K,J)
500 NEXT K
510 PRINT S; " ";
520 IF C2<>1GOTO540

```

```

580 INPUT "UOI CONTINUARE ? "; R$
590 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : GO

```

```

10 DIM A(3,3), B(3,3)
20 CLS
30 PRINT "    MATRICI:"
40 REM
50 REM
60 PRINT " 1 - ADDIZIONE"
70 PRINT " 2 - SOTTRAZIONE"
80 PRINT " 3 - MOLTIPLICAZIONE SCALARE"
90 FOR U = 1 TO 38
100 PRINT " ";
110 NEXT U
120 PRINT
130 INPUT "QUALE OPERAZIONE ? "; D
140 IF D<>3 THEN 160
150 INPUT "VALORE DELLO SCALARE ? ";
160 INPUT "DIMENSIONE DELLA MATRICE (R,C) ? "; R,C
170 FOR K = 1 TO 2
180 IF K = 2 THEN 210
190 PRINT "MATRICE 1 : "
200 GOTO 220
210 PRINT "MATRICE 2 : "
220 FOR J = 1 TO R
230 PRINT "FILA "; J
240 FOR I = 1 TO C
250 PRINT "VALORE COLONNA "; I
260 IF K = 2 THEN 290
270 INPUT A(J,I)
280 GOTO 300
290 INPUT B(J,I)
300 NEXT I
310 NEXT J
320 IF D=3 THEN 340
330 NEXT K
340 FOR J=1 TO R
350 FOR I = 1 TO C
360 IF D<>2 THEN 380
370 B(J,I)=-B(J,I)
380 IF D=3 THEN 410
390 PRINT A(J,I)+B(J,I); " ";
400 GOTO 420
410 PRINT A(J,I)*S; " ";
420 NEXT I
430 PRINT
440 NEXT J
450 PRINT
460 PRINT "ALTRI DATI ? "
470 X$=INKEY$ : IF X$ = "" THEN 470
480 IF X$ = "S" OR X$ = "s" THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 20
490 END

```

```

TO 10
600 END
610 FOR I = 1 TO 38
620 PRINT " ";
630 NEXT I
640 PRINT
650 RETURN

```



```

10 DIM A(20,20),B(20,20)
20 CLS
30 GOSUB 680
40 PRINT "          INVERSIONE DI MATRICI"
" : PRINT
50 GOSUB 680
60 PRINT : PRINT
70 PRINT "DIMENSIONE DELLA MATRICE ";
80 INPUT R
90 IF R>20 THEN 70
100 PRINT
110 PRINT " ELEMENTI DELLA MATRICE : "
120 PRINT
130 FOR J = 1 TO R
140 PRINT " - RIGA "; J; " -"
150 FOR I = 1 TO R
160 PRINT "VALORE COLONNA "; I; " ";
170 INPUT A(J,I)
180 NEXT I
190 PRINT
200 B(J,J)=1
210 NEXT J
220 CLS
230 FOR J = 1 TO R
240 FOR I = J TO R
250 IF A(I,J)<>0 THEN 290
260 NEXT I
270 PRINT " - MATRICE SINGOLARE -"
280 GOTO 620
290 FOR K = 1 TO R
300 S=A(J,K)
310 A(J,K)=A(I,K)
320 A(I,K)=S
330 S=B(J,K)
340 B(J,K)=B(I,K)
350 B(I,K)=S
360 NEXT K
370 T=1/A(J,J)
380 FOR K = 1 TO R
390 A(J,K)=T*A(J,K)
400 B(J,K)=T*B(J,K)
410 NEXT K
420 FOR L = 1 TO R
430 IF L = J THEN 490
440 T=-A(L,J)
450 FOR K = 1 TO R
460 A(L,K)=A(L,K)+T*A(J,K)
470 B(L,K)=B(L,K)+T*B(J,K)
480 NEXT K
490 NEXT L
500 NEXT J
510 CLS
520 GOSUB 680
530 PRINT "   MATRICE INVERSA" : PRIN
T
540 GOSUB 680
550 PRINT
560 FOR I = 1 TO R
570 FOR J = 1 TO R
580 PRINT INT(B(I,J)*1000+.5)/1000; "
";
590 NEXT J
600 PRINT
610 NEXT I
620 PRINT
630 PRINT
640 GOSUB 680
650 INPUT " UOUI RICOMINCIARE ? "; R$
660 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : GO
TO 10
670 END
680 FOR E = 1 TO 38
690 PRINT " ";
700 NEXT E
710 PRINT
720 RETURN

```

```

10 DIM X(9),S(9),T(9),A(9,10)
20 CLS
30 GOSUB 2000
40 PRINT " REGRESSIONE LINEARE MULTIP
LA"
50 GOSUB 2000
60 INPUT "NUMERO DI PUNTI CONOSCIUTI ?
"; N
70 INPUT "NUMERO DELLE VARIABILI INDIP
ENDENTI ? "; U
80 X(1)=1
90 FOR I = 1 TO N
100 PRINT " * * PUNTO "; I; " * *"
110 FOR J = 1 TO U
120 PRINT " VARIABILE "; J; " ";
130 INPUT X(J+1)
140 NEXT J
150 PRINT " VARIABILE DIPENDENTE ";
160 INPUT X(U+2)
170 FOR K = 1 TO U+1
180 FOR L = 1 TO U+2
190 A(K,L)=A(K,L)+X(K)*X(L)
200 S(K)=A(K,U+2)
210 NEXT L
220 NEXT K
230 S(U+2)=S(U+2)+ABS(X(U+2))^2
240 NEXT I
250 FOR I = 2 TO U+1
260 T(I)=A(1,I)
270 NEXT I
280 FOR I = 1 TO U+1
290 J=I
300 IF A(J,I)<>0 THEN 340
305 J=J+1
310 IF J<=U+1 THEN 300
320 GOSUB 2000 : PRINT " NON ESISTE SO
LUZIONE UNICA" : GOSUB 2000
330 GOTO 1050
340 FOR K = 1 TO U+2
350 B=A(I,K)
360 A(I,K)=A(J,K)
370 A(J,K)=B
380 NEXT K
390 Z=1/A(I,I)
400 FOR K = 1 TO U+2
410 A(I,K)=Z*A(I,K)
420 NEXT K
430 FOR J = 1 TO U+1
440 IF J = I THEN 490
450 Z=-A(J,I)
460 FOR K = 1 TO U+2
470 A(J,K)=A(J,K)+Z*A(I,K)
480 NEXT K
490 NEXT J
500 NEXT I

```

```

510 GOSUB 2000
520 PRINT " COEFFICIENTI DELL'EQUAZION
E:"
525 PRINT " COSTANTI :"; A(1,U+2)
530 FOR I = 2 TO U+1
540 PRINT " VARIABILE("; I-1; "): ";
A(I,U+2)
550 NEXT I
560 P=0
570 FOR I = 2 TO U+1
580 P=P+A(I,U+2)*(S(I)-T(I)*S(1)/N)
590 NEXT I
600 R=S(U+2)-ABS(S(1))^2/N
610 Z=R-P
620 L=N-U-1
630 I=P/U
640 PRINT
650 I=P/R
660 PRINT "COEFFICIENTE DI DETERMINAZI
ONE "
665 PRINT " (R^2)="; I
670 PRINT "COEFFICIENTE DI CORRELAZION
E MULTIPLA"
675 PRINT SQR(I)
677 IF L<>0 GOTO 680
678 PRINT "ERRORE STANDARD PRATICAMENT
E INFINITO":GOTO 690
680 PRINT "ERRORE STANDARD DEL CALCOLO
",SQR(ABS(Z/L))
690 GOSUB 2000
700 PRINT " INTERPOLAZIONE:"
705 PRINT " ( @ PER TERMINARE )"
710 P=A(1,U+2)
720 FOR J = 1 TO U
730 PRINT "VARIABILE "; J
740 INPUT X$
745 IF X$="@" THEN 1000
750 X=VAL(X$)
760 P=P+A(J+1,U+2)*X
770 NEXT J
780 PRINT "VARIABILE DIPENDENTE ="; P
790 PRINT
800 GOTO 710
1000 GOSUB 2000
1010 PRINT
1020 INPUT "VUOI RICOMINCIARE ? "; R$
1030 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : G
OTO 10
1040 CLS
1050 END
2000 PRINT
2010 FOR I = 1 TO 38
2020 PRINT " ";
2030 NEXT I
2040 PRINT
2050 RETURN

```



```

1 REM FRANCOMPUTER CLUB VICENZA
2 REM
3 REM
4 REM          LA TRAPPOLA
5 REM
6 REM
7 REM=====
8 REM
10 COLOR1,2:CLS:PRINT
12 REM
20 PRINT "          LA TRAPPOLA          "
30 PRINT "===== "
35 REM
40 PRINT :PRINT :PRINT "Il gioco consi
ste nel guidare la "
50 PRINT "propria pedina nella sua cor
sa nell'"
60 PRINT "interno del quadrato, evitand
o gli "
70 PRINT "ostacoli, che sono le tracce
lasciate"
80 PRINT "dalle pedine e il bordo del
campo."
90 PRINT :PRINT "L'inizio del gioco e
di ogni manche"
100 PRINT "viene determinato dalla pre
ssione dei"
110 PRINT "tasti di sparo delle Joysti
ck."
120 PRINT "Per cambiare la direzione d
ella "
130 PRINT "propria pedina basta dare u
n impulso"
140 PRINT "nella direzione voluta con
la leva."
150 PRINT "Chi colpisce un ostacolo da
' un punto"
160 PRINT "all'avversario e finisce la
manche"
170 PRINT "Chi guadagna per primo 5 pu
nti vince il gioco!!"
180 PRINT :PRINT "          BUON DIVERT
IMENTO"
190 PRINT "          -----
"
200 S=STRIG(1):S1=STRIG(2)
210 IF (S=0)*(S1=0) THEN 200
220 P=0:P1=0:A=-1:B=0:C=-1:D=0
230 CLS

```

```

240 COLOR8,1
250 GOSUB 620
260 GOSUB 760
270 S=STRIG(1):S1=STRIG(2)
280 IF (S=0)*(S1=0) THEN 270
290 X=12:X1=29:Y=15:Y1=15
300 Q=Y*40+X+&H3C00
310 Q1=Y1*40+X1+&H3C00
320 UPOKEQ,236:UPOKEQ1,235
330 A=-1:B=0:C=-1:D=0
340 SOUND0
350 S=STICK(1)
360 SS=STICK(2)
370 IF S=1 THEN A=-1:B=0
380 IF SS=1 THEN C=-1:D=0
390 IF S=5 THEN A=+1:B=0
400 IF SS=5 THEN C=+1:D=0
410 IF S=7 THEN A=0:B=-1
420 IF SS=7 THEN C=0:D=-1
430 IF S=3 THEN A=0:B=+1
440 IF SS=3 THEN C=0:D=+1
450 X=X+B:Y=Y+A
460 X1=X1+D:Y1=Y1+C
470 Z=Y*40+X+&H3C00
480 Z1=Y1*40+X1+&H3C00
490 IF UPEEK(Z)<>32 THEN 540
500 IF UPEEK(Z1)<>32 THEN 570
510 UPOKEZ,235:SOUND4,3,12
520 UPOKEZ1,236:SOUND5,2,12
530 GOTO 340
540 BEEP2:FOR W=1 TO 500:NEXT
550 P=P:P1=P1+1
560 GOTO 600
570 BEEP2:FOR W=1 TO 500:NEXT
580 P1=P1:P=P+1
590 GOTO 600
600 IF (P=5)+(P1=5) THEN GOSUB 760:BEE
P2:BEEP2:BEEP2:GOTO 730
610 GOTO 250
620 FOR W=4 TO 33
630 CURSORW,0:COLOR 3,8:PRINT " ";
640 NEXT
650 PRINT CHR$(1)
660 FOR W=1 TO 22
670 COLOR5,8:PRINT TAB(4);"
"
680 NEXT
690 FOR W=4 TO 33
700 CURSORW,23:PRINT " ";
710 NEXT
720 RETURN
730 S=STRIG(1):S1=STRIG(2)
740 IF (S=0)*(S1=0) THEN 730
750 GOTO 220
760 CURSOR1,2:PRINT P;TAB(34);P1
770 RETURN

```

```

10 REM
20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT "    REGRESSIONE LINEARE"
50 GOSUB 1000
60 PRINT
70 INPUT "NUMERO DI PUNTI CONOSCIUTI ?
"; N
80 J=K=L=M=R2=0
90 FOR I = 1 TO N
100 PRINT " COORDINATE DEL PUNTO "; I;

110 INPUT X,Y
120 J=J+X
130 K=K+Y
140 L=L+ABS(X)^2
150 M=M+ABS(Y)^2
160 R2=R2+X*Y
170 NEXT I
180 B=(N*R2-K*K)/N
190 A=(K-B*K)/N
200 PRINT
210 GOSUB 1000
220 PRINT "F(X)=";A;"+";B;"*X"
230 J=B*(R2-J*K/N)
240 M=M-ABS(K)^2/N
250 K=M-J
260 PRINT
270 R2=J/M
275 IFR2>=0GOTO280
277 PRINT "RADICE IMPOSSIBILE "
278 GOTO990
280 PRINT "COEFFICIENTE DI DETERMINAZI
ONE (R^2)=", R2
290 PRINT
300 PRINT "COEFFICIENTE DI CORRELAZION
E=", SQR(R2)
310 PRINT
313 IF (N-2)>0GOTO320
315 PRINT "ERRORE STANDARD PRATICAMENT
E INFINITO"
319 GOTO990
320 PRINT " ERRORE STANDARD DEL CALCOL
O =", SQR(K/(N-2))
330 PRINT
360 PRINT
370 INPUT " ALTRI DATI ? "; R$
380 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : GO
TO 10
390 END
400 PRINT
410 FOR Z = 1 TO 38
420 PRINT " ";
430 NEXT Z
440 PRINT
450 RETURN

```

```

10 DIM A(13),R(7,8),T(8)
20 CLS
30 GOSUB 490
40 PRINT "    REGRESSIONE ESPONENZIALE"
50 GOSUB 490
60 PRINT
70 INPUT " NUMERI DI PUNTI CONOSCIUTI
? "; N
80 J=K=L=M=R2=0
90 FOR I = 1 TO N
100 PRINT " COORDINATE DEL PUNTO "; I;
110 INPUT X,Y
120 Y=LOG(ABS(Y))
130 J=J+X
140 K=K+Y
150 L=L+ABS(X)^2
160 M=M+Y^2
170 R2=R2+X*Y
180 NEXT I
190 B=(N*R2-K*K)/N
200 A=(K-B*K)/N
210 GOSUB 490
220 PRINT " A = "; EXP(A)
230 PRINT " B = "; B
240 J=B*(R2-J*K/N)
250 M=M-K^2/N
260 K=M-J
270 PRINT
280 R2=J/M
290 PRINT " COEFFICIENTE DI DETERMINAZI
ONE ", " (R^2) = "; R2
300 PRINT
310 PRINT " COEFFICIENTE DI CORRELAZIO
NE =", SQR(R2)
320 PRINT
330 PRINT " ERRORE STANDARD DEL CALCOL
O =", SQR(ABS(K/(N-2)))
340 GOSUB 490
350 PRINT "** INTERPOLAZIONE ** "
360 PRINT " ( @ PER FINIRE )"
370 PRINT
380 PRINT " X = ";
390 INPUT X$
400 IF X$="@ " THEN 440
410 X=VAL(X$)
420 PRINT " Y = "; EXP(A)*EXP(X*B)
430 GOTO 380
440 PRINT
450 GOSUB 490
460 INPUT " VUOI CONTINUARE ? "; R$
470 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : GO
TO 10
480 END
490 PRINT
500 FOR AA = 1 TO 38
510 PRINT " ";
520 NEXT AA
530 PRINT
540 RETURN

```



```

10 DIM P(10,2),U(2),R(2),M(2),D(2)
20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT "      STUDENT T-DISTRIBUTION T
EST"
50 GOSUB 1000
60 PRINT "TEST 1: MEAN=X"
70 PRINT "TEST 2: MEAN=MEAN,SD=SD"
80 PRINT "TEST 3: MEAN=MEAN,SD<>SD"
90 PRINT : INPUT " WHICH HYPOTHESIS ?
";T
95 IF T=3 OR T=2 OR T=1 THEN 90
100 PRINT
110 FOR I = 1 TO SGN(T-1)+1
120 U(I)=0
130 D(I)=0
140 PRINT "** SAMPLE "; I; " **"
150 PRINT " NUMBER OF ELEMENTS ";
160 INPUT R(I)
165 IF R(I)>10 THEN 160
170 FOR J = 1 TO R(I)
180 PRINT "ELEMENT "; J;
190 INPUT P(J,I)
200 U(I)=U(I)+P(J,I)
210 D(I)=D(I)+P(J,I)^2
220 NEXT J
230 M(I)=U(I)/R(I)
240 D(I)=(D(I)-U(I)^2/R(I))/(R(I)-1)
250 NEXT I
260 PRINT
270 IF T = 2 THEN 340
280 IF T = 3 THEN 380
290 PRINT "VALUE OF MEAN ";
300 INPUT M
310 A=(M(1)-M)*SQR(R(1)/U(1))
320 B=R(1)-1
330 GOTO 420
340 A=(M(1)-M(2))/SQR(1/R(1)+1/R(2))
350 B=R(1)+R(2)-2
360 A=A/SQR(((R(1)-1)*U(1)+(R(2)-1)*U(
2))/B)
370 GOTO 420
380 A=(M(1)-M(2))/SQR(U(1)/R(1)+U(2)/R
(2))
390 B=(U(1)/R(1)+U(2)/R(2))^2
400 B=B/((U(1)/R(1))^2/(R(1)+1)+(U(2)/
R(2))^2/(R(2)+1))-2
410 B=INT(B+.5)
420 PRINT
430 GOSUB 1000
440 PRINT "T-VALUE = ";*ABS(A)
450 PRINT "DEGREES OF FREEDOM = "; B
460 GOSUB 1000
470 PRINT
960 PRINT

```

```

10 REM
20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT "      STUDENT T-DISTRIBUTION"
50 GOSUB 1000
60 PRINT
70 INPUT "T VALUE ? "; T
80 INPUT "DEGREES OF FREEDOM ? "; D
85 IF D=0 THEN 80
90 X=1
100 Y=1
110 T=T^2
120 IF T<1 THEN 170
130 S=Y
140 R=D
150 Z=T
160 GOTO 200
170 S=D
180 R=Y
190 Z=1/T
200 J=2/9/S
210 K=2/9/R
220 L=ABS((1-K)*Z^(1/3)-1+J)/SQR(K*Z^
2/3)+J)
230 IF R<4 THEN 270
240 X=.5/(1+L*(.196854+L*(.115194+L*(
000344+L*.019527))))^4
260 GOTO 290
270 L=L*(1+.08*L^4/R^3)
280 GOTO 240
290 IF T>=1 THEN 310
300 X=1-X
310 PRINT
320 GOSUB 1000
330 PRINT "** RIGHT TAIL VALUE IS **"
X
340 GOSUB 1000
960 PRINT
970 INPUT " MORE DATA ? "; R$
980 IF LEFT$(R$,1)="Y" THEN 10
990 END
1000 PRINT
1010 FOR Z = 1 TO 38
1020 PRINT " ";
1030 NEXT Z
1040 PRINT
1050 RETURN
970 INPUT "ALTRI DATI ? "; R$
980 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : GO
TO 10
990 END
1000 PRINT
1010 FOR Z = 1 TO 38
1020 PRINT " ";
1030 NEXT Z
1040 PRINT
1050 RETURN

```

```

20 CLS
30 GOSUB 1000
40 PRINT "      MANN-WHITNEY U-TEST"
50 PRINT
60 GOSUB 1000
70 PRINT
71 DIM X(25),Y(25)
72 DIM N(2)
73 FOR I = 1 TO 2
74 PRINT " SAMPLE "; I; " : "
75 PRINT "   SIZE ";
76 INPUT N(I)
77 FOR J = 1 TO N(I)
100 PRINT "DATA "; J;
110 INPUT Y(J)
120 NEXT J
130 FOR J = 1 TO N(I)

```

```

140 FOR K = 1 TO N(I)-J
150 C=Y(K)
160 D=Y(K+1)
170 IF C<D THEN 200
180 Y(K)=Y(K+1)
190 Y(K+1)=C
200 NEXT K
210 NEXT J
220 PRINT
230 IF I = 2 THEN 270
240 FOR J = 1 TO N(1)
250 X(J)=Y(J)
260 NEXT J
270 NEXT I
280 R=1
290 I=0
300 J=0
310 I=I+1
320 J=J+1
330 IF I>N(1) THEN 580
340 IF J>N(2) THEN 620
350 IF X(I)<Y(J) THEN 620
360 IF Y(J)<X(I) THEN 590
370 K=2
380 M=I
390 L=J
400 R1=2*R+1
410 R=R+2
420 I=I+1
430 J=J+1
440 IF I>N(1) THEN 480
450 IF X(I)<>(I-1) THEN 480
460 I=I+1
470 GOTO 510
480 IF J>N(2) THEN 550
490 IF Y(J)<>(J-1) THEN 550
500 J=J+1

```

```

510 R1=R1+R
520 R=R+1
530 K=K+1
540 GOTO 440
550 X=X+(I-M)*R1/K
560 Y=Y+(J-L)*R1/K
570 GOTO 330
580 IF J>N(2) THEN 660
590 Y=Y+R
600 J=J+1
610 GOTO 640
620 X=X+R
630 I=I+1
640 R=R+1
650 GOTO 330
660 U1=N(1)*N(2)+N(1)*(N(1)+1)/2-X
670 U2=N(1)*N(2)+N(2)*(N(2)+1)/2-Y
680 PRINT
690 PRINT
700 GOSUB 1000
710 PRINT " FIRST PRECEDING, U = "; U1
720 PRINT "SECOND PRECEDING, U = "; U2
730 PRINT
740 GOSUB 1000
950 PRINT
960 PRINT
970 INPUT "MORE DATA ? "; R$
980 IF LEFT$(R$,1)="Y" THEN ERASE : GO
TO 10
990 END
1000 FOR E = 1 TO 38
1010 PRINT " ";
1020 NEXT E
1030 PRINT
1040 RETURN

```



1 REM       FRANCOMPUTER CLUB VICENZA  
2 REM  
3 REM  
4 REM               A R C H I V I O  
5 REM =====

by ENRICO PAOLUCCI

=====

6 CLS:COLOR 6,14  
7 PRINT CHR\$(20)  
8 REM =====

9 REM  
10 CURSOR 8,0:PRINT "  
"  
20 CURSOR 8,1:PRINT " A-R-C-H-I-U-I-O  
"  
25 CURSOR 13,3:PRINT TIME\$  
30 CURSOR 2,5:PRINT "PER INSERIRE DATI  
----> PREMI 1"  
50 CURSOR 2,9:PRINT "PER ORDINE ALFABE  
TICO --> PREMI 3"  
60 CURSOR 2,11:PRINT "PER INIZIALIZZAR  
E ----> PREMI 4"  
70 CURSOR 2,13:PRINT "PER LISTARE ARCH  
IVIO --> PREMI 5"  
80 CURSOR 2,15:PRINT "PER RICERCARE DA  
TI ----> PREMI 6"  
90 CURSOR 2,17:PRINT "RICERCA DAL FRAN  
CESE --> PREMI 7"  
100 CURSOR 2,19:PRINT "RICERCA DALL'IN  
GLESE --> PREMI 8"  
110 CURSOR 2,21:PRINT "RICERCA PER ARG  
OMENTI--> PREMI 9"  
120 CURSOR 17,23:INPUT K  
130 CLS  
135 ON K GOSUB 1000,2000,3000,4000,500  
0,6000,7000,8000,9000  
150 CURSOR 23,22:PRINT"ANCORA ? (S/N)"  
151 G=0  
160 IF INKEY\$="" THEN GOTO 160  
170 IF INKEY\$="s" THEN GOTO 130  
180 CLS  
190 GOTO 10  
1000 REM INSERIRE PAROLE  
1005 CLS  
1006 CURSOR 0,2:PRINT "N.DATI ? DA ";A  
;" A ";X  
1007 INPUT N  
1010 FOR A=0 TO X  
1031 CURSOR 25,8:PRINT "LOCAZIONE ";A  
1035 CURSOR 25,10:PRINT "LIBERE "; X-A

```

1037 IF A=N THEN RETURN
1041 IF LEN(A$(A))=0 THEN GOSUB 1045
1042 NEXT A
1043 RETURN
1045 FOR N1=0 TO 200:NEXT N1:CLS
1048 INPUT A$(A)
1049 CURSOR 0,11:PRINT "
"
1050 INPUT "COMMENTO:";A1$(A):RETURN
3000 REM ORDINE ALFABETICO
3010 CURSOR 4,15:PRINT "STO ORDINANDO
ALFABETICAMENTE"
3020 CURSOR 15,17:PRINT " "
3022 CURSOR 15,18:PRINT " ATTENDE "
3024 CURSOR 15,19:PRINT " "
3030 FOR I=0 TO X-1
3040 FOR H=I+1 TO X
3050 IF LEN(A$(I))=0 THEN GOTO 3070
3051 IF LEN(A$(H))=0 THEN GOTO 3070
3052 Q=ASC(A$(I))
3053 P=ASC(A$(H))
3060 IF Q>P THEN GOSUB 3100
3070 NEXT H
3075 NEXT I
3077 PRINT A$(I)
3080 PRINT A1$(I)
3099 RETURN
3100 LET B$=A$(I):B1$=A1$(I)
3110 LET A$(I)=A$(H):A1$(I)=A1$(H)
3120 LET A$(H)=B$:A1$(H)=B1$
3130 RETURN
4000 REM INIZIALIZZARE
4010 CURSOR 10,0:PRINT "DEVI INIZIALIZZ
ARE"
4020 CURSOR 18,2:PRINT "E"
4030 CURSOR 0,4:PRINT "VUOI CANCELLARE
ARCHIVIO ESISTENTE ?"
4040 CURSOR 16,10:PRINT "(S/N)"
4050 IF INKEY$="" THEN GOTO 4050
4060 IF INKEY$="s" THEN GOTO 4068
4065 RETURN
4068 CLS
4070 PRINT "ATTENZIONE!"
4074 PRINT
4077 PRINT "INSERISCI CODICE DI ACCESS
O"
4080 CURSOR 15,12:INPUT L
4082 IF L=17854 THEN GOTO 4089
4083 CLS
4085 CURSOR 2,12:PRINT "NON SEI AUTORIZ
ZATO A PROSEGUIRE"
4086 FOR N2=0 TO 300:NEXT N2:GOTO 1
4089 CLS
4090 PRINT "SCRIVI QUANTI DATI DEVE CO
NTENERE-"
4100 PRINT "RE ARCHIVIO"
4110 CURSOR 2,16:INPUT X
4120 CLS:CURSOR 4,6:PRINT "HAI A DISPO
SIZIONE ";X;" DATI"
4130 CURSOR 2,9:PRINT "OGNI DATO DISPO
NE DI 250 CARATTERI"
4160 DIM A$(X)
4161 DIM A1$(X)
4162 DIM P$(X)
4163 DIM P1$(X)
4170 RETURN
5000 REM LISTARE ARCHIVIO
5015 FOR A=0 TO X
5020 PRINT A;" ) ";A$(A);" COMM: ";A1
$(A)
5025 IF LEN(A$(A))=0 THEN RETURN
5030 NEXT A
5040 RETURN
6000 REM RICERCA DATI
6210 CURSOR 0,21:PRINT "SCRIVI NOME DE
L DATO :"
6220 INPUT R$
6230 CLS
6240 LET N=LEN (R$)
6250 FOR A=0 TO X
6265 IF LEFT$(A$(A),N)=R$ THEN GOTO 63
10
6267 NEXT A
6280 PRINT "DATO ASSENTE"
6290 RETURN
6310 CURSOR 0,3 :PRINT A;" ) ";A$(A)
6312 CURSOR 0,10:PRINT "
"
6313 PRINT A1$(A)
6320 RETURN
8000 REM RICERCA DALL'INGLESE
8010 CURSOR 0,21:PRINT "SCRIVI NOME DE
L DATO :"
8020 INPUT S$
8030 CLS
8040 LET M=LEN (S$)
8050 FOR A=0 TO X
8060 IF RIGHT$(A$(A),M)=S$ THEN GOTO 8
510
8070 NEXT A
8080 PRINT "DATO ASSENTE"
8090 RETURN

```

```

8510 CURSOR 0,2:PRINT A;" " ;A$(A)
8512 CURSOR 0,12:PRINT "
"
8514 PRINT"COMM: " ;A1$(A)
8520 RETURN
9000 REM ricerca per argomenti
9001 CLS
9008 PRINT "agricoltura-----
--> agr"
9010 PRINT "architettura-----
--> arch"
9011 PRINT "fisica(atomica)-----
--> atom"
9012 PRINT "chimica-----
--> chim"
9014 PRINT "commercio-----
--> comm"
9015 PRINT "ecologia-----
--> ecol"
9016 PRINT "edilizia-----
--> edil"
9018 PRINT "elettricità, elettronica--
--> el"
9020 PRINT "industria-----
--> ind"
9022 PRINT "meccanica-----
--> mecc"
9024 PRINT "materie-----
--> mater"
9026 PRINT "medicina-----
--> med"
9028 PRINT "telecomunicazioni-----
--> telo"
9030 CURSOR 0,22:INPUT "DIGITA LA SIGL
A ";R2$
9040 CLS:PRINT "ESAME DI TUTTI I DATI
DELL'ARGOM. SCELTO-----
-----> 1
9042 PRINT
9043 PRINT "UN TERMINE PARTIC. FRA QUE
LLI DELL'ARGOM. -----
-----> 2
9044 CURSOR 2,8:INPUT J
9045 ON J GOSUB 10000,20000
9047 GOTO 150
9050 REM lista tutti dati argom.

10000 FOR D=0 TO X
11010 M2=LEN(R2$)
11020 IF LEFT$(A1$(D),M2)=R2$ THEN CLS
:GOTO 11160
11030 NEXT D
11040 CLS:PRINT R2$;" dati esauriti"
11050 GOTO 150
11160 PRINT "COMM: " ;A1$(D)
11163 CURSOR 0,12:PRINT "
"

```

```

11164 PRINT A$(D)
11170 IF INKEY$="" THEN GOTO 11170
11180 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 11030
11190 RETURN
11199 REM * ricerca dati argom.***
20000 FOR F=0 TO X
20010 M2=LEN(R2$)
20020 IF LEFT$(A1$(F),M2)=R2$ THEN GOTO
20100
20030 NEXT F
20040 GOTO 25035
20100 G=G+1
20110 P1$(G)=A1$(F):P$(G)=A$(F)
20120 GOTO 20030
25035 CLS
25040 INPUT "richiedi dato: ";R3$
25045 FOR G=0 TO X
25050 M3=LEN(R3$)
25055 IF LEFT$(P$(G),M3)=R3$ THEN GOTO
25062
25060 NEXT G
25061 GOTO 11040
25062 CLS:PRINT P$(G)
25063 CURSOR 0,10:PRINT "
"
25065 PRINT "COMM: " ;P1$(G)
25067 CURSOR 0,17:PRINT "
"
25068 PRINT " premi CR per continuare
ricerca "
25069 PRINT " premi la BARRA per inter
rompere "
25070 IF INKEY$="" THEN GOTO 25070
25075 IF INKEY$=" " THEN GOTO 150
25080 IF INKEY$<>" " THEN CLS:GOTO 250
40
30000 REM *****
30010 REM * 7 PRINT CHR$(20) lettere*
30020 REM * minuscole--120 INPUT K *
30030 REM * variab.GOSUB menu'-- *
30035 REM * INPUT J gosub 3 menu' *
30040 REM * 1007 INPUT N var. n dati*
30050 REM * inser.per volta-- 1050 *
30060 REM * INPUT A1$(A) vett.argom.*
30070 REM * --I/H var.ord.alfab.--B$*
30080 REM * vett.deposit temporaneo-*
30090 REM * -B1$ idem(per argom)-- *
30100 REM * 4080 INPUT L cod accesso*
30110 REM *=17854--4110 INPUT X dime*
30120 REM * ns. DIM--6220 INPUT R$ da*
30130 REM * to cercato--INPUT S$ ide*
30140 REM * m da ingl. *
30150 REM * M2=len(r2$)--G=vett.ris.*
30155 REM * argom.--M3=len(R3$)--P$ *
30160 REM * vett.ris.per dati--P1$ v*
30170 REM * ett. ris.per argom. *
30180 REM *****

```



```

1 A=0
2 C1=0
10 CLS:PRINT:COLOR7,4
20 PRINT"
30 PRINT"
40 PRINT"
50 PRINT"
60 PRINT"
70 PRINT"
80 PRINT"
90 PRINT"
100 PRINT
110 PRINT "0000 0000"
120 PRINT "
130 PRINT "
140 PRINT "
150 PRINT "
160 PRINT "0000 0000"
170 PRINT
180 PRINT
190 PRINT "
200 PRINT " By StefanoSOFT "
210 PRINT "
220 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
230 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
240 SOUND3,333 ,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
250 SOUND1,1047,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
260 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
270 SOUND2,229 ,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
280 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
290 SOUND3,333 ,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
300 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
310 SOUND3,2500,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
320 SOUND2,3000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
330 SOUND3,3000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
340 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEXT
:SOUND0
350 CLS
360 COLOR13,1
370 PRINT

```

```

380 PRINT "          -----"
390 PRINT "          *PRESENTAZIONE*"
400 PRINT "          ====="
410 PRINT
420 PRINT
430 PRINT "Sei il comandante NEMO a bo
rdo del tuo NAUTILUS e attraverso il p
eriscopio vedi delle navi che stanno p
er svelare il tuo segreto!!"
440 PRINT
450 PRINT "L'unica risoluzione e' quel
la di silurarle"
460 PRINT
470 PRINT "Hai 20 siluri a disposizion
e"
480 PRINT
490 PRINT "ANNIENTALE!!!!!!"
500 PRINT
510 PRINT "n.b.: per sparare premi S"
515 P=1
520 PRINT
530 PRINT "PREMI UN TASTO"
540 IF INKEY$="" THEN 540
550 CLS: CURSOR12,9:PRINT "ATTENDERE P
REGO"
560 GOSUB 1010
970 REM *****
980 REM *PREPARAZIONE * VIDEO*
990 REM *****
1000 SCREEN 2,2:GOTO 1080
1010 CIRCLE(125,95),50,1
1020 CIRCLE(125,95),40,13
1025 LINE(0,21)-(255,21),1
1030 PAINT(50,50),3
1040 PAINT(125,50),8
1050 LINE (125,30)-(125,160),1
1060 LINE (121,30)-(121,160),1
1070 RETURN
1080 FOR R0=70TO172
1090 CURSORRO ,95:PRINT "="
1095 NEXT
1098 CURSOR50,0:PRINT CHR$(17);"S U B
B A T L E"
1100 CURSOR118,95:PRINT CHR$(17);"O"
1110 REM *****
1120 REM # DEFINIZIONE#SPRITE *
1130 REM *****
1140 PATTERN S#0,"0000000000000007"
1150 PATTERN S#1,"07E7773F1F0F0703"
1160 PATTERN S#2,"00000000000008D0"
1170 PATTERN S#3,"60C7CEFCF8F0E0C0"
1180 MAG1

```

```

1190 SI=20
1200 FOR X=80TO150 STEP P
1210 C=RND(1)*9
1220 SPRITE0,(X,80),0,C
1230 IF INKEY$="S" THEN SOUND4,1,15:S
=SI-1:GOTO 2000
1240 IF INKEY$="S" THEN SOUND4,1,15:S
=SI-1:GOTO 2000
1260 IF SI=0 THEN 2020
1270 NEXT
2000 IF X=115 THEN SOUND5,3,6:A=A+300
C1=C1+1:GOTO 1200
2010 IF X<>115 THENBEEP2:BEEP:P=P+0.5
GOTO 1200
2020 SCREEN 1,1:CLS:COLOR13,15
2030 CURSOR10,7:PRINT"*****"
2040 CURSOR10,9:PRINT"SCORE ";A
2050 CURSOR10,11:PRINT"*****"
2080 CURSOR10,13:PRINT "CENTRI";C1
2090 CURSOR10,15:PRINT"*****"
3000 FOR T1=0 TO 1090:NEXT
3010 CLS
3020 COLOR15,8
3030 CURSOR12,9:PRINT"# THE * end #"
3040 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3050 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3060 SOUND3,333 ,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3070 SOUND1,1047,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3080 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3090 SOUND2,229 ,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3100 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3200 SOUND3,333 ,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3300 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3400 SOUND3,2500,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3555 SOUND2,3000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3600 SOUND3,3000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
3700 SOUND3,1000,13:FOR S=0 TO 80:NEX
:SOUND0
4000 CLS:END

```

```

10 DIM A(13),R(7,8),T(8)
15 CLS
20 GOSUB 2000
30 PRINT " REGRESSIONE DI ORDINE ENNES  
IMO"
40 GOSUB 2000
50 PRINT
60 INPUT " GRADI DELL'EQUAZIONE ? "; D

70 INPUT " NUMERO DI PUNTI CONOSCIUTI  
? "; N
80 A(1)=N
90 FOR I = 1 TO N
100 PRINT "COORDINATE DEL PUNTO "; I;
110 INPUT X,Y
120 FOR J = 2 TO 2*D+1
130 A(J)=A(J)+X^(J-1)
140 NEXT J
150 FOR K = 1 TO D+1
160 R(K,D+2)=T(K)+Y*X^(K-1)
170 T(K)=T(K)+Y*X^(K-1)
180 NEXT K
190 T(D+2)=T(D+2)+Y*Y
200 NEXT I
210 FOR J = 1 TO D+1
220 FOR K = 1 TO D+1
230 R(J,K)=A(J+K-1)
240 NEXT K
250 NEXT J
260 FOR J = 1 TO D+1
270 FOR K = J TO D+1
280 IF R(K,J)<>0 THEN 320
290 NEXT K
300 PRINT "NON ESISTE SOLUZIONE UNICA"

310 GOTO 790
320 FOR I = 1 TO D+2
330 S=R(J,I)
340 R(J,I)=R(K,I)
350 R(K,I)=S
360 NEXT I
370 Z=1/R(J,J)
380 FOR I = 1 TO D+2
390 R(J,I)=Z*R(J,I)
400 NEXT I
410 FOR K = 1 TO D+1
420 IF K=J THEN 470
430 Z=-R(K,J)
440 FOR I = 1 TO D+2
450 R(K,I)=R(K,I)+Z*R(J,I)
460 NEXT I
470 NEXT K
480 NEXT J

```

```

490 PRINT
495 PRINT "      COSTANTE =";
496 PRINT R(1,D+2)
500 FOR J = 1 TO D
510 PRINT "COEFFICIENTE DI "; J; " GRA  
DO"
511 PRINT R(J+1,D+2)
520 NEXT J
530 PRINT
540 P=0
550 FOR J = 2 TO D+1
560 P=P+R(J,D+2)*(T(J)-A(J))*T(1)/N
570 NEXT J
580 Q=T(D+2)-T(1)^2/N
590 Z=Q-P
600 I=N-D-1
620 PRINT
630 J=P/Q
640 PRINT " COEFFICIENTE DI DETERMINAZ  
IONE ", "(R^2) = "; J
645 PRINT
650 PRINT " COEFFICIENTE DI CORRELAZIO  
NE =", SQR(J)
655 PRINT
657 IF I>0 GOTO660
658 PRINT "ERRORE STANDARD PRATICAMENTE  
E INFINITO "
659 GOTO680
660 PRINT " ERRORE STANDARD DEL CALCOLO  
O =", SQR(ABS(Z/I))
670 GOSUB 2000
680 PRINT "*** INTERPOLAZIONE ***"
685 PRINT " ( @ PER FINIRE )"
690 P=R(1,D+2)
700 INPUT " X= "; X$
710 IF X$="@ " THEN 1000
720 X=VAL(X$)
730 FOR J = 1 TO D
740 P=P+R(J+1,D+2)*X^J
750 NEXT J
760 PRINT " Y = "; P
770 PRINT
780 GOTO 690
1000 PRINT
1020 INPUT " VUOI CONTINUARE ? "; R$
1030 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : G  
OTO 10
1040 END
2000 PRINT
2010 FOR AA = 1 TO 38
2020 PRINT " ";
2030 NEXT AA
2040 PRINT
2050 RETURN

```



```

10 REM *****
20 REM *      Wargame by      *
30 REM *      Biasiolo Mirko  *
40 REM *-----*
50 REM *                      *
60 REM *      FRANCOMPUTER CLUB *
70 REM *                      *
80 REM *                      *
90 REM *****
100 R=20000:REC$="sega sc-3000"
110 P=0:W=20000:U=5:QW=1:WQ=2:WE=3
120 SC=0
130 SCREEN 1,1:CLS
140 COLOR8,1:INPUT"NOME=";A$:CLS
150 PRINT"Tu sei ";A$;",";PRINT"il Cav
aliere dello spazio."
160 PRINT"Sua Maesta' Sarah, la tua reg
ina, e' sta-ta informata dell'arrivo di
un gruppo di invasori alieni alla rice
rca di un pianeta su cui stabilirsi."
170 PRINT"Sapendo del tuo valore ti ha
affidato un'importante missione: DIS
TRUGGERE questi nemici che minacciano
la pace del tranquillo pianeta SOLAR
4!!"

```

```

180 SCREEN 2,1:CLS
190 COLOR,13,(0,0)-(255,191),7
200 CIRCLE(127,20),80,1,.25
210 PAINT(127,20),1
220 CIRCLE(46,20),10,11,,,BF
230 CIRCLE(209,20),10,11,,,BF
240 LINE(106,15)-(144,25),9,BF
250 LINE(120,20)-(134,23),0,BF
260 CIRCLE(47,20),1,4
270 CIRCLE(208,20),1,4
280 CIRCLE(127,20),60,2,.25
290 BLINE(106,38)-(146,40),,BF
300 LINE(106,38)-(146,40),4,BF
310 BLINE(106,0)-(146,2),,BF
320 LINE(106,0)-(146,2),4,BF
330 COLOR,3,(0,165)-(255,191)
340 COLOR,10,(76,182)-(110,191)
350 COLOR,14,(144,182)-(180,191)
360 CIRCLE(20,110),20,7,4,.25,.75,B
370 CIRCLE(235,110),20,7,4,.75,.25,B
371 PAINT(9,99),7
372 PAINT(236,99),7
380 REM *** VARIABILI ***
390 A=120:B=95:REM astr.

```

```

400 C=100:D=35:E=120:F=35:G=140:H=35:R
EM alieni
410 J=1:Q=2:Z=3:REM forme alieni
420 IN=0:TS=0:TE=450:CO=110:VCS=0
430 REM *** FORME ***
440 PATTERN#&H7E,"00000000101038fe"
450 PATTERNS#0,"00000000101038fe"
460 PATTERNS#1,"081c087714080800"
470 PATTERNS#2,"3ce7ff2400000000"
480 PATTERNS#3,"497f082a22361c08"
490 PATTERNS#4,"4444fed6c66c3810"
500 PATTERNS#5,"24247edb7e240000"
510 PATTERNS#6,"817e5a7e243c4281"
520 PATTERNS#7,"3c6ee fb5adf7763c"
530 REM esplosione
540 PATTERNS#8,"40580c1874022c10"
550 PATTERNS#9,"083c3c18183e1e04"
560 PATTERNS#10,"89011221808142c0"
570 SPRITE3,(A,B),0,5
580 SPRITEQW,(C,D),J,10
590 SPRITEWQ,(E,F),Q,9
600 SPRITEWE,(G,H),Z,7
601 COLOR15:CURSOR102,183:PRINTP
602 CURSOR153,183:PRINTCO
610 SCREEN 2,2
620 GOSUB 850:REM movim.

```

```

630 GOSUB 1360:REM mov.al.
640 IF UK1 THEN GOTO 2470
650 IF TS>=35 THEN TS=0:GOSUB 2320
670 IF TE<1 THEN GOSUB 3030
680 GOSUB 850
690 GOSUB 1570:REM mov.al.
700 IF UK1 THEN GOTO 2470
710 IF TS>=35 THEN TS=0:GOSUB 2320
730 IF TE<1 THEN GOSUB 3030
740 GOSUB 850
750 GOSUB 1760:REM mov.al.
760 IF UK1 THEN GOTO 2470
770 IF TS>=35 THEN TS=0:GOSUB 2320
780 IF IN>5 THEN U=U-1:IN=IN-5
800 GOSUB 3130
810 IF TE<1 THEN GOSUB 3030
820 BLINE(30,KJ)-(225,KJ):FR=0
830 GOSUB 850
840 GOTO 620
850 A1=STICK(1)
860 TE=TE-1
870 A2=STRIG(1)
880 IF A1=10RINKEY$="E" THEN B=B-5
890 IF A1=20RINKEY$="R" THEN B=B-5:A=A
+5
900 IF A1=30RINKEY$="D" THEN A=A+5
910 IF A1=40RINKEY$="C" THEN B=B+5:A=A
+5
920 IF A1=50RINKEY$="X" THEN B=B+5
930 IF A1=60RINKEY$="Z" THEN B=B+5:A=A
-5
940 IF A1=70RINKEY$="S" THEN A=A-5
950 IF A1=80RINKEY$="W" THEN B=B-5:A=A
-5
960 IF A<25 THEN A=25
970 IF A>225 THEN A=225
980 IF B<45 THEN B=45:U=U-1:M=A:N=B:GO
SUB 2400:GOTO 1960
990 IF B>160 THEN B=160
1000 SPRITE0,(A,B),0,15
1010 IF A2=10RINKEY$="L" THEN GOTO 1030
1020 RETURN
1030 LINE(A+4,B)-(A+4,45),11
1040 BLINE(A+4,B)-(A+4,45)
1050 FOR Z=0 TO 2
1060 SOUND4,1,15
1070 NEXT Z
1080 SOUND0
1090 IF CO=0 THEN U=U-1:CO=TS:GOSUB 28
10
1100 IF A=CANDD>40ANDD<B THEN K=J:GOSUB
1150
1110 IF A=EANDF>40ANDF<B THEN K=Q:GOSUB
1150
1120 IF A=GANDH>40ANDH<B THEN K=Z:GOSUB
1150

```

```

1130 CO=CO-1:GOTO 1310
1140 RETURN
1150 IF K=1 THEN P=P+200
1160 IF K=2 THEN P=P+250
1170 IF K=3 THEN P=P+300
1180 IF K=4 THEN P=P+350
1190 IF K=5 THEN P=P+400
1200 IF K=6 THEN P=P+450
1210 IF K=7 THEN P=P+500
1220 PRINT CHR$(16)
1230 P$=STR$(P):COLOR15
1240 CURSOR120-(8*LEN(P$)),183
1250 BLINE(21,183)-(234,191),,BF
1260 PRINT P$
1270 IF A=C THEN J=INT(RND(1)*7)+1:M=C
:N=D:ER=QW:YU=1
1280 IF A=E THEN Q=INT(RND(1)*7)+1:M=E
:N=F:ER=WQ:YU=1
1290 IF A=G THEN Z=INT(RND(1)*7)+1:M=G
:N=H:ER=WE:YU=1
1300 GOTO 1960
1310 CO$=STR$(CO):COLOR15
1320 BLINE(120,183)-(225,191),,BF
1330 CURSOR180-(8*LEN(CO$)),183
1340 PRINT CO$
1350 RETURN
1360 IF D=35 OR D=105 THEN S1=INT(RND(
1)*3)-1
1370 TE=TE-1
1380 C=C+S1*5:D=D+5
1390 IF C<30 THEN C=30
1400 IF C>225 THEN C=225
1410 IF D=170 THEN D=35:IN=IN+1:C=100
1420 SPRITEQW,(C,D),J,10
1430 Y1=INT(RND(1)*3)
1440 IF Y1=1 THEN GOTO 1480
1450 IF SC>3ANDY1=2 THEN GOTO 1480
1460 IF SC>6ANDY1=0 THEN GOTO 1480
1470 RETURN
1480 IF D<40ORD>165 THEN RETURN
1490 LINE(C+4,D)-(C+4,165),4
1500 BLINE(C+4,D)-(C+4,165)
1510 FOR Z=0 TO 2
1520 SOUND5,0,15
1530 NEXT Z
1540 SOUND0
1550 IF A=CANDB>D THEN U=U-1:M=A:N=B:E
R=0:GOSUB 2400:GOTO 1960
1560 RETURN
1570 IF F=35 OR F=105 THEN S2=INT(RND(
1)*3)-1
1580 TE=TE-1
1590 E=E+S2*5:F=F+5
1600 IF E<30 THEN E=30
1610 IF E>225 THEN E=225
1620 IF F=170 THEN F=35:IN=IN+1:E=120

```

```

1630 SPRITEWQ,(E,F),Q,9
1640 Y2=INT(RND(1)*3)
1650 IF Y2=1 THEN GOTO 1690
1660 IF SC>3ANDY2=2 THEN GOTO 1690
1670 IF SC>6ANDY2=0 THEN GOTO 1690
1680 RETURN
1690 LINE(E+4,F)-(E+4,165),4
1700 BLINE(E+4,F)-(E+4,165),4
1710 FOR Z=0 TO 2
1720 SOUND5,1,15
1730 NEXT Z
1740 SOUND0
1750 IF A=EANDB>D THEN U=U-1:M=A:N=B:E
R=0:GOSUB 2400:GOTO 1960
1760 IF H=35 OR H=105 THEN S3=INT(RND(
1)*3)-1
1770 TE=TE-1
1780 G=G+S3*5:H=H+5
1790 IF G<30 THEN G=30
1800 IF G>225 THEN G=225
1810 IF H=170 THEN H=35:IN=IN+1:G=140
1820 SPRITEWE,(G,H),Z,7
1830 Y3=INT(RND(1)*3)
1840 IF Y3=1 THEN GOTO 1880
1850 IF SC>3ANDY3=2 THEN GOTO 1880
1860 IF SC>6ANDY3=0 THEN GOTO 1880
1870 RETURN
1880 LINE(G+4,H)-(G+4,165),4
1890 BLINE(G+4,H)-(G+4,165)
1900 FOR Z=0 TO 2
1910 SOUND5,2,15
1920 NEXT Z
1930 SOUND0
1940 IF A=GANDB>H THEN U=U-1:M=A:ER=0:
N=B:GOSUB 2400:GOTO 1960
1950 RETURN
1960 SPRITEER,(M,N),8,9
1969 FOR OP=0 TO 7:NEXT OP
1970 SPRITEER,(M,N),9,7
1979 FOR OP=0 TO 7:NEXT OP
1980 SPRITEER,(M,N),10,10
1990 FOR Z=0 TO 5
2000 SOUND5,2,15
2010 SOUND4,3,15
2020 NEXT Z
2030 SOUND 0
2040 IF A=CANDYU=1 THEN C=100:D=35:TS=
TS+1
2050 IF A=EANDYU=1 THEN E=120:F=35:TS=
TS+1
2060 IF A=GANDYU=1 THEN G=140:H=35:TS=
TS+1
2065 ER=7:YU=0
2080 SPRITEER,(0,0),8,13
2090 SPRITEER,(0,0),9,13
2100 SPRITEER,(0,0),10,13
2110 IF P>W THEN U=U+1:W=W+30000:GOSUB
2400
2115 IF TS=35 THEN GOTO 2130
2120 RETURN
2130 SCREEN 1,1:CLS:COLOR7
2140 PRINT "Bravo ";A$;"!!!"
2150 PRINT "Hai salvato SOLAR4 e la tu
a regina da quegli sciocchi di alieni
che credeva-no di invadere il tuo pian
eta con le loro armi antiquate!!"
2160 PRINT "Ma devi stare comunque all
'erta,per- che' non penso che rinunci
no cosi'fa- cilmente al tuo amato SOLA
R4, la loro ""Terra Promessa""!"
2170 SCREEN 2,1
2180 P=P+10000
2190 RESTORE 2300
2200 SC=SC+1
2210 FOR ZX=1 TO 30
2220 GOSUB 2250
2230 NEXT ZX
2240 RETURN
2250 READ OP
2260 FOR Z=0 TO 5
2270 SOUND1,OP,12
2280 NEXT Z
2290 SOUND0
2300 DATA 523,147,622,110,196,123,494,
220,311,659,1024,131,349,110,3520,2094
,1319,880,2794,3520,523,294,165,988,20
94,1024,3322,2794,3520,2960
2310 RETURN
2320 SCREEN 2,1
2330 A=120:B=95
2340 C=100:E=120:G=140
2350 D=35:F=35:H=35
2360 GOSUB 2400
2370 TS=0:TE=450-50*SC:IN=0:UCS=0
2371 CO=CO-SC*10
2372 IF CO<35 THEN CO=35
2380 SCREEN 2,2
2390 RETURN
2400 CURSOR24,172
2410 BLINE(21,172)-(234,182),,BF
2420 COLOR6
2430 FOR AS=1 TO U
2440 PRINT"~";
2450 NEXT AS
2460 RETURN
2470 SCREEN 2,2:CLS
2480 COLOR,15,(0,0)-(255,191),9:BEEP2
2490 PRINT CHR$(17)
2500 COLOR8
2510 PRINT" MA COSA HAI FATTO!!"
2520 COLOR7
2530 PRINTCHR$(16)
2540 PRINTTAB(3);"COSA DOUREBBE DIRE L
A TUA REGINA??!"
2550 PRINT:PRINTTAB(5);"HAI PERMESSO L
'INVASIONE DI QUEI"

```



```

2560 COLOR10
2570 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(17);"    UA
GABONDI!!"
2580 CURSOR70,170:PRINTCHR$(16);"PREMI
UN TASTO"
2590 BEEP2
2600 IF INKEY$="" THEN 2600
2610 CLS
2620 PRINT:PRINT:PRINT"Il tuo punteggi
o e' ";CHR$(17);P
2630 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(16);"Il rec
ord era:";CHR$(17);R;CHR$(16)
2640 PRINT"ed appartiene a ";REC$
2650 PRINT:PRINT
2660 IF P<R THEN COLOR7:PRINT"Non hai
battuto il record:riprova!"
2670 IF P=R THEN COLOR4:PRINT"Hai egua
gliato il record:riprova":PRINT"ORA IL
RECORD E' TUO!"
2680 IF P>R THEN R=P:GOSUB 3170
2690 IF INKEY$="" THEN 2690
2700 CLS
2710 COLOR14
2720 PRINT:PRINT:PRINT"LA REGINA SARAH
MI HA INCARICATO DI"
2730 PRINT:PRINT"TOGLIERTI L'INCARICO
E DI CARCERARTI"
2740 PRINT:PRINT:PRINTTAB(7);"(SEI PRO
PRIO SFORTUNATO!)"
2750 COLOR11
2760 BEEP:BEEP
2770 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(
7);"VUOI GIOCARE ANCORA?(S/N)"
2780 IF INKEY$="S" THEN BEEP:BEEP:BEEP
:GOTO 110
2790 IF INKEY$="N" THEN END
2800 GOTO 2780
2810 SCREEN 1,1:CLS
2820 COLOR10
2830 PRINT "La tua regina Sarah ti ave
va dato in dotazione 110 colpi,che tu
hai inutil-mente sprecato!!"
2840 PRINT "Ora dovrai chiedergliene a
ncora degli altri e dovrai scusarti pe
r la tua im-prudenza!!"
2850 PRINT "In questo momento sei dava
nti a lei e devi rivolgerle la parola
come si deve a una regina"
2860 PRINT:PRINT:PRINT"Sei gia'qui,mio
prode cavaliere?"
2870 PRINT:INPUT C$
2880 IF C$<>"SI" THEN PRINT:PRINT ">>I
n'solente!Ti pare questo il modo di riv
olgerle la parola?":BEEP2:TS=TS-1:GOTO
2870
2890 PRINT:PRINT"Gia'distrutti i nemic
i?"

```

```

2900 PRINT:INPUT D$
2910 IF D$<>"No" THEN PRINT:PRINT">>In
solente!":BEEP 2:TS=TS-1:GOTO 2900
2920 PRINT:PRINT"Cos'e'successo?Non au
rai finito i col-pi,spero!O forse si'?
"
2930 PRINT:INPUT E$
2940 IF E$<>"SI" THEN PRINT:PRINT">>In
solente!":TS=TS-1:BEEP2:GOTO 2930
2950 PRINT:PRINT"Non preoccuparti,se e
'per questo te ne voglio dare ancora."
2960 IF TS<1 THEN TS=1
2970 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"La tua re
gina e'stata gentile con te e ha volu
to premiarti in base al tuo valore:ti
ha dato";TS;" colpi"
2980 CO=TS
2990 UCS=UCS+1
3000 IF UCS>1 THEN U=U-1:PRINT "Hai pe
rso inutilmente un cannoncino":FOR BNM
U=0 TO 1000:NEXT BNMU
3010 SCREEN 2,2
3020 RETURN
3030 JK=(INT(RND(1)*40)*5)+30
3040 LINE(JK,42)-(JK,170),9
3050 BLINE(JK,42)-(JK,170)
3060 FOR Z=0 TO 2
3070 SOUND5,1,15
3080 SOUND4,1,15
3090 NEXT Z
3100 IF FR=1ANDB>=KJ THEN FR=0:RETURN
3110 IF A=JK THEN U=U-1:M=A:N=B:GOSUB
2400:GOTO 1960
3120 RETURN
3130 KJ=(INT(RND(1)*25)*5)+45
3140 LINE(30,KJ)-(225,KJ),15
3150 FR=1
3160 RETURN
3170 COLOR9
3180 PRINTTAB(6);"
"
3190 PRINTTAB(6);"
"
3200 PRINTTAB(6);"
"
3210 PRINTTAB(6);"
"
3220 PRINT:COLOR7:PRINT"Hai battuto il
record ?"
3230 PRINT:PRINT"La regina Sarah ti vu
ole premiare!!"
3240 PRINT:COLOR10
3250 PRINT"Ti regalo il record:d'ora i
n poi sara'tuo,"
3260 PRINT"ma stai attento a non farti
battere,";A$
3270 REC$=A$
3280 RETURN

```

```

10 CLS
20 FOR Z = 1 TO 38
30 PRINT " ";
40 NEXT Z
50 PRINT " SISTEMA DI EQUAZIONI"
60 FOR Z = 1 TO 38
70 PRINT " ";
80 NEXT Z
90 PRINT
100 DIM A(15,15)
110 INPUT " NUMERO DELLE EQUAZIONI ? "; R
120 PRINT " MATRICE DEI COEFFICIENTI:"
"
130 FOR J = 1 TO R
140 PRINT
150 PRINT " EQUAZIONE "; J
160 FOR I = 1 TO R+1
170 IF I=R+1 THEN 200
180 PRINT "COEFFICIENTE "; I; " ? "
190 GOTO 210
200 PRINT "COSTANTE ";
210 INPUT A(J,I)
220 NEXT I
230 NEXT J
240 FOR J = 1 TO R
250 FOR I = J TO R
260 IF A(I,J)<>0 THEN 300
270 NEXT I
280 PRINT " ** SISTEMA INDETERMINATO *
*"

```

```

290 GOTO 1000
300 FOR K = 1 TO R+1
310 X=A(J,K)
320 A(J,K)=A(I,K)
330 A(I,K)=X
340 NEXT K
350 Y=1/A(J,J)
360 FOR K = 1 TO R+1
370 A(J,K)=Y*A(J,K)
380 NEXT K
390 FOR I = 1 TO R
400 IF I = J THEN 450
410 Y=-A(I,J)
420 FOR K = 1 TO R+1
430 A(I,K)=A(I,K)+Y*A(J,K)
440 NEXT K

```

```

450 NEXT I
460 NEXT J
470 PRINT
480 FOR I = 1 TO R
490 PRINT " X"; I; "="; INT(A(I,R+1)*
1000+.5)/1000
500 NEXT I
1000 PRINT
1010 FOR Z = 1 TO 38
1020 PRINT " ";
1030 NEXT Z
1040 PRINT
1050 PRINT " ALTRI DATI ?"
1060 X$=INKEY$: IF X$ = "" THEN 1060
1070 IF X$ = "s" OR X$ = "S" THEN PRINT CHR$(7) : CLS : ERASE : GOTO 60
1080 END

```

```

10 DIM A(13),R(7,8),T(8)
15 CLS
20 GOSUB 2000
30 PRINT " ATTENDIBILITA' DEI SISTEMI"
"
40 GOSUB 2000
50 PRINT
60 INPUT " TEMPO OPERATIVO IN ORE ? ";
T
70 INPUT " NUMERO DI COMPONENTI ? "; N

90 Z=0
100 FOR I = 1 TO N
110 GOSUB 2000
120 PRINT " COMPONENTE "; I
130 PRINT " MEDIA DEL TEMPO NON UTILIZ
ZATO "
140 INPUT W
150 PRINT " MEDIA DEL FALLIMENTO IN PE
RCENTUALE"
160 INPUT F

170 Z=Z+1/W+F
180 NEXT I
190 GOSUB 2000
200 Z=EXP(-Z*T)
210 PRINT "AFFIDABILITA' DEL SISTEMA =
", Z
220 GOSUB 2000
1000 PRINT
1010 GOSUB 2000
1020 INPUT " UOUI CONTINUARE ? "; R$
1030 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : G
OTO 10
1040 END
2000 PRINT
2010 FOR AA = 1 TO 38
2020 PRINT " ";
2030 NEXT AA
2040 PRINT
2050 RETURN

10 REM
20 CLS
30 GOSUB 370
40 PRINT " F-DISTRIBUTION"
50 GOSUB 370
60 PRINT
70 INPUT "F-VALUE ? "; F,
80 INPUT "DEGREES OF FREEDOM IN NOMINA
TOR ? "; D1
90 INPUT "DEGREES OF FREEDOM IN DENOMI
NATOR ? "; D2
100 X=1
110 IF F<1 THEN 160
120 S=D1
130 T=D2
140 Z=F
150 GOTO 190
160 S=D2
170 T=D1
180 Z=1/F
190 J=2/9/S
200 K=2/9/T
210 Y=ABS(((1-K)*Z^(1/3))-1+J)
220 IF T<4 THEN 260
230 X=ABS(.5/(1+Y*(.196854+Y*(.115194+
Y*(.000344+Y*.019527))))^4
240 X=INT(X*10000+.5)/10000
250 GOTO 280
260 Y=Y*(1+.08*ABS(Y)^4/T^3)
270 GOTO 230
280 IF F>=1 THEN 300
290 X=1-X
300 GOSUB 370
310 PRINT "PERCINTILE ="; 1-X
320 PRINT
330 GOSUB 370
340 INPUT " UOUI CONTINUARE ? "; R$
350 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN ERASE : GO
TO 10
360 END
370 PRINT
380 FOR AA = 1 TO 38
390 PRINT " ";
400 NEXT AA
410 PRINT
420 RETURN

```



```

1 REM
2 REM          * TRIS *
3 REM
4 REM          FRANCOMPUTER CLUB
5 REM
6 REM          By VIDEOGAIA
7 REM
8 REM          Roma
9 REM

```

```

10 SCREEN 2,2:CLS:COLOR2,1,(0,0)-(255,
191),1
30 A$="VIDEOGAIA presenta:"
50 B$="TRIS"
70 FOR I=1 TO LEN(A$)
90 PRINT CHR$(16):CURSOR(15+(I*6)),12:
PRINT MID$(A$,I,1)
110 BEEP
130 NEXT I
150 FOR N=1 TO LEN(B$)
170 PRINT CHR$(17):CURSOR ( 95+(N*12))
,90:PRINT MID$(B$,N,1)
190 BEEP:NEXT N
210 FOR K=0 TO 400:NEXT K:CLS
230 ERASE
250 GOSUB 2270
270 GOSUB 1770
290 GOSUB 2070
310 GOSUB 1450
330 IF FIN=1 THEN GOTO 2970
350 IF FIN=2 THEN GOSUB 2070:GOTO 2890

370 IF DR=1 THEN GOTO 2930
390 GOSUB 2070
410 GOTO 270
430 FOR Z=1 TO 4
450 X(Z)=0
470 Y(Z)=0
490 NEXT Z
510 FOR L=1 TO 3
530 S=0
550 T=0
570 FOR K=1 TO 3
590 IF A(L,K)=1 THEN S=S+1
610 IF B(L,K)=1 THEN T=T+1
630 NEXT K
650 IF S=0 THEN Y(T+1)=Y(T+1)+1
670 IF T=0 THEN X(S+1)=X(S+1)+1
690 NEXT L
710 FOR L=1 TO 3
730 T=0

```

```

750 S=0
770 FOR K=1 TO 3
790 IF A(K,L)=1 THEN S=S+1
810 IF B(K,L)=1 THEN T=T+1
830 NEXT K
850 IF S=0 THEN Y(T+1)=Y(T+1)+1
870 IF T=0 THEN X(S+1)=X(S+1)+1
890 NEXT L
910 GOSUB 1050
930 GOSUB 1250
950 IF X(4)=1 THEN FIN=1:RETURN
970 IF Y(4)=1 THEN FIN=2
990 E=128*Y(4)-63*X(3)+31*Y(3)-15*X(2)
+7*Y(2)
1010 RETURN
1030 REM
1050 T=0
1070 S=0
1090 FOR K=1 TO 3
1110 T=T+A(K,K)
1130 S=S+B(K,K)
1150 NEXT K
1170 IF S=0 THEN X(T+1)=X(T+1)+1
1190 IF S=0 THEN Y(S+1)=Y(S+1)+1
1210 RETURN
1230 REM
1250 T=0
1270 S=0
1290 FOR K=1 TO 3
1310 T=T+A(4-K,K)
1330 S=S+B(4-K,K)
1350 NEXT K
1370 IF S=0 THEN X(T+1)=X(T+1)+1
1390 IF T=0 THEN Y(S+1)=Y(S+1)+1
1410 RETURN
1430 REM
1450 CURSOR 1,22:PRINT "
":CURSOR 1,22:PR
INT "Aspetta, sto pensando."
1470 M=-255

```


```

1490 DR=1
1510 FOR J=1 TO 3
1530 FOR I=1 TO 3
1550 IF A(I,J)=1 OR B(I,J)=1 THEN GOTO
1690
1570 DR=0
1590 B(I,J)=1
1610 GOSUB 430
1630 IF FIN=1 THEN RETURN
1650 IF E>M THEN M=E:A=I:B=J
1670 B(I,J)=0
1690 NEXT I
1710 NEXT J
1730 B(A,B)=1
1750 RETURN
1770 REM
1790 CURSOR 29,22:PRINT"   ":CURSOR 1
,22:INPUT "La tua mossa (riga-colonna)
:";A$:BEEP 1:CURSOR 26,10:PRINT MID$(A
$,1,1):BEEP 0:CURSOR 30,10:PRINT MID$(
A$,2,1)
1810 IF LEN(A$)<>2 THEN BEEP:GOTO 1770

1830 J=VAL(MID$(A$,1,1)):I=VAL(MID$(A$
,2,1))
1850 IF I<1 OR I>3 THEN BEEP:GOTO 1770

1870 IF J<1 OR J>3 THEN BEEP:GOTO 1770

1890 IF A(I,J)=1 THEN GOTO 1990
1910 IF B(I,J)=1 THEN GOTO 1990
1930 A(I,J)=1
1950 REM
1970 RETURN
1990 CURSOR 1,22:PRINT "Casella gia'
occupata           ":FOR X=0 TO 100
:NEXT X:CURSOR 1,22:PRINT "
"

2010 BEEP
2030 GOTO 1770
2050 REM
2070 FOR J=1 TO 3
2090 FOR I=1 TO 3
2110 IF A(I,J)=1 THEN CURSOR(I*4+4),(J
* 4+2):PRINT "X"
2130 IF B(I,J)=1 THEN CURSOR I*4+4 ,J*
4 + 2 :PRINT "0"
2150 IF A(I,J)+B(I,J)=0 THEN CURSOR I*
4 + 4 ,J*4 + 2 :PRINT " "
2170 NEXT I
2190 NEXT J
2210 RETURN
2230 REM
2250 REM
2270 DIM A(3,3)
2290 DIM B(3,3)
2310 DIM X(4):DIM Y(4)
2330 SCREEN 1,1:CLS
2350 CURSOR 7,1:PRINT "1   2   3"

```

```

2370 PRINT
2390 CURSOR 5,3:PRINT " (16 BATTUTE)
"
2410 CURSOR 5,4:PRINT " |   |
"
2430 CURSOR 3,5:PRINT "1 |   |
| "
2450 CURSOR 5,6:PRINT " |   |
(Riga-Colonna)"
2470 CURSOR 5,7:PRINT " |   |
"
2490 CURSOR 5,8:PRINT " |██████████|
██████████"
2510 CURSOR 5,9:PRINT " |   |
██████████ |██████████"
2530 CURSOR 3,10:PRINT "2 |   |
|██████████|██████████"
2550 CURSOR 5,11:PRINT" |   |
██████████ |██████████"
2570 CURSOR 5,12:PRINT" |██████████|
██████████"
2590 CURSOR 5,13:PRINT" |   |
"
2610 CURSOR 3,14:PRINT "3 |   |
| "
2630 CURSOR 5,15:PRINT" |   |
"
2650 CURSOR 5,16:PRINT" |   |
"
2670 CURSOR 5,17:PRINT" |██████████|
"
2690 X$="
"
2710 FOR I=1 TO LEN(X$)
2730 CURSOR I,20:PRINT MID$(X$,I,1)
2750 NEXT I
2770 FOR N=0 TO 400:NEXT N
2790 FIN=0
2810 DR=0
2830 RETURN
2850 REM
2870 REM
2890 SCREEN 1,1:CLS:CURSOR 11,12:PRINT
" HO VINTO !!!"
2910 GOTO 2990
2930 SCREEN 1,1:CLS:CURSOR 15,12:PRINT
" PATTA"
2950 GOTO 2990
2970 SCREEN 1,1:CLS:CURSOR 11,12:PRINT
" HAI VINTO !!!"
2990 CURSOR 7,14: INPUT "Giochiamo anc
ora? (S/N)";A$
3010 IF A$="S"THEN GOTO 230
3030 SCREEN 1,1:CLS
3050 CURSOR 4,12:PRINT "Vuoi che ti li
beri la memoria?"
3070 CURSOR 14,14:INPUT "(S/N)";W$
3090 IF W$="S" THEN CALL HCHAR
3110 END

```

File: 1.1.1.1.1

```
10 REM FRANCOMPUTER CLUB
20 REM
30 DATA 1,1,1,1,1
31 DATA .9,.8,.95,.7,.3
32 DATA .05,.05,.02,0.3,.7
33 DATA .05,.15,.03,0,0
34 DATA 100,83,14,3
35 DATA 6.13,7.12,5.85,4.57,3.96
100 CLS
110 FOR R = 1 TO 38
115 PRINT " ";
120 NEXT R
130 PRINT "          PROGRAMMAZIONE LINEA
RE"
135 FOR R = 1 TO 38
140 PRINT " ";
145 NEXT R
180 DIM A(6,10), B(6)
200 PRINT
210 PRINT " 1 MASSIMIZZARE -1 MINIMIZ
ZARE";
220 INPUT Z
230 Z=-Z
240 PRINT "NUMERO DI COSTRIZIONI,"
245 PRINT "NUMERO DI VARIABILI ";
250 INPUT M,N

260 PRINT "NUMERO DI <, =, >, COSTRIZI
ONI";
270 INPUT L,E,G
280 IF M=L+E+G THEN 320
290 PRINT " DATI INCOSISTENTI - PROVA
ANCORA"
300 GOTO 260
320 C=N+M+G
330 C1=C+1
340 C2=N+L+G
350 M1=M+1
360 M2=M+2
380 PRINT
390 FOR I = 1 TO M2
400 FOR J = 1 TO C1
410 A(I,J)=0
420 NEXT J
430 NEXT I

440 FOR I = 1 TO M
450 B(I)=0
460 NEXT I
470 FOR I = 1 TO M
480 FOR J = 1 TO N
490 READ A (I,J)
500 IF I<=L THEN 520
510 A(M1,J)=A(M1,J)-A(I,J)
520 NEXT J
530 IF I>L THEN 570
540 B(I)=N+1
550 A(I,N+1)=1
560 GOTO 630
570 B(I)=N+G+I
580 A(I,N+G+I)=1
590 IF I>L+E THEN 610
600 GOTO 630
610 A(I,N+I-E)=-1
```



620 A(M1,N+I-E)=1  
 630 NEXT I  
 640 FOR I = 1 TO M  
 650 READ A(I,C1)  
 660 NEXT I  
 670 FOR J = 1 TO N  
 680 READ A(M2,J)  
 690 A(M2,J)=Z\*A(M2,J)  
 700 NEXT J  
 710 PRINT  
 730 PRINT " LE TUE VARIABILI ";  
 731 PRINT "1 A "; N  
 740 IF L=00 THEN 760  
 750 PRINT " VARIABILI DI SLACK ";  
 751 PRINT N+1; " A "; N+L  
 760 IF G=0 THEN 780  
 770 PRINT " VARIABILI IN ECCEDEENZA ";  
 771 PRINT N+L+1; " A "; C2  
 780 IF L=M THEN 970  
 790 PRINT " VARIABILI ARTIFICIALI ";  
 791 PRINT C2+1; " A "; C  
 800 M3=M1  
 810 GOSUB 1240  
 820 PRINT  
 830 FOR I1 = 1 TO M  
 840 IF B(I1)<=C2 THEN 950  
 850 IF A(I1,C1)<=.00001 THEN 880  
 860 PRINT " NESSUNA SOLUZIONE FATTIBIL  
 E"  
 870 GOTO 3060  
 880 FOR J1 = 1 TO C2  
 890 IF ABS(A(I1,J1))<=.00001 THEN 940  
 900 R=I1  
 910 S=J1  
 920 GOSUB 1490  
 930 J1=C2  
 940 NEXT J1  
 950 NEXT I1  
 970 PRINT  
 980 M3=M2  
 990 GOSUB 1240  
 1020 PRINT  
 1030 PRINT " RISPOSTE:"  
 1040 PRINT "VARIABILI PRIMARIE :"  
 1050 PRINT "VARIABILI", "VALORE"  
 1060 FOR J = 1 TO C2  
 1070 FOR I = 1 TO M  
 1080 IF B(I)<>J THEN 1110  
 1090 PRINT J,A(I,C1)  
 1100 I=M  
 1110 NEXT I  
 1120 NEXT J  
 1130 PRINT "VARIABILI DOPPIE:"  
 1140 PRINT "VARIABILE", "VALORE"  
 1150 IF L = 0 THEN 1190

1160 FOR I = 1 TO L  
 1170 PRINT I,-Z\*A(M2,N+I)  
 1180 NEXT I  
 1190 PRINT "VALORE DELL'OBBIETTIVO ";  
 1191 PRINT "FUNZIONE ";-Z\*A(M2,C1)  
 1200 PRINT  
 1220 PRINT  
 1230 GOTO 1700  
 1240 REM  
 1260 P=-.00001  
 1270 FOR J = 1 TO C2  
 1280 IF A(M3,J)>=P THEN 1310  
 1290 S=J  
 1300 P=A(M3,J)  
 1310 NEXT J  
 1320 IF P=-.00001 THEN 1680  
 1330 GOSUB 1350  
 1340 GOSUB 1440  
 1345 GOTO 1260  
 1350 REM  
 1360 Q=1E38  
 1370 FOR I = 1 TO M  
 1380 IF A(I,S)<=.00001 THEN 1420  
 1390 IF A(I,C1)/A(I,S)>=Q THEN 1420  
 1400 R=I  
 1410 Q=A(I,C1)/A(I,S)  
 1420 NEXT I  
 1430 RETURN  
 1440 IF Q = 1E38 THEN 1470  
 1450 GOSUB 1490  
 1460 RETURN  
 1470 PRINT "ALLORA LA SOLUZIONE E' ILL  
 IMITATA"  
 1480 GOTO 1700  
 1490 REM  
 1500 P=A(R,S)  
 1510 FOR I = 1 TO M2  
 1520 IF I=R THEN 1590  
 1530 FOR J = 1 TO C1  
 1540 IF J=S THEN 1580  
 1550 A(I,J)=A(I,J)-A(I,S)\*A(R,J)/P  
 1560 IF ABS(A(I,J))>=.00001 THEN 1580  
 1570 A(I,J)=0  
 1580 NEXT J  
 1590 NEXT I  
 1600 FOR J= 1 TO C1  
 1610 A(R,J)=A(R,J)/P  
 1620 NEXT J  
 1630 FOR I = 1 TO M2  
 1640 A(I,S)=0  
 1650 NEXT I  
 1660 A(R,S)=1  
 1670 B(R)=S  
 1680 RETURN  
 1700 END

```

10 REM
20 REM
30 REM
40 REM R.GUIDO
50 REM &
60 REM L.DARIO
70 REM
71 REM
72 REM FRANCOMPUTER CLUB VICENZA
73 REM
74 REM
80 SCREEN 1,1:COLOR5,0:CLS
90 PRINT :PRINT :PRINT" 000
100 PRINT "0 0
110 PRINT "0
120 PRINT "0 00 00 0 00 0 0 0
00 0 0
130 PRINT "0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 00 0
140 PRINT "0 0 0000 0 0000 00 0
0000 0 00
150 PRINT " 000 0 0 0000 0 0 0 0 0
0 0 0 0
160 PRINT :PRINT
170 PRINT " @@@ @@@ @@@
@
180 PRINT " @ @ @ @ @ @
@
190 PRINT " @ @ @ @ @
@
200 PRINT " @@ @ @ @@@
@
210 PRINT " @ @ @ @ @ @
@
220 PRINT " @ @ @ @ @ @
@@@
230 PRINT " @@@@@ @@@ @@@
@
240 PRINT :PRINT :PRINT
250 PRINT " @ FRANCOMPUTER CL
UB
260 GOSUB 1900
270 CLS
280 PRINT " GALAXIAN 2084
290 PRINT
300 PRINT "

```

Allarme rosso :una tempesta magnetica ha distrutto il tunnel spaziotemporale nell'incrocio andromeda-sirio 2 Riuscirai con la tua navicella a salvare il maggior numero possibile

310 PRINT " di solariani prima che si perdano nello spazio profondo ?

Ma attenzione,poiche' l'impresa e' ardua e non sara' facile conquistare i 1000 punti necessari alla discesa della nave madre.

```

320 PRINT :PRINT
330 PRINT " IN BOCCA AL LUPO @@@@

```

```

340 PRINT :PRINT
350 PRINT "N.B.(usa il cursore per spostarti e la barra per catturare o sparare)"
360 PRINT
370 PRINT " <premi un tasto>
380 IF INKEY$="" THEN 380
390 SCREEN 2,2:CLS
400 COLOR1,1,(0,0)-(255,191),1
410 FOR I=1 TO 60
420 A=INT(RND(1)*255)
430 B=INT(RND(1)*191)
440 PSET (A,B),15
450 NEXT
460 FOR Q=RAD(180) TO RAD(90) STEP RAD(-6)
470 J=SIN(Q)*30+10
480 I=COS(Q)*30+60
490 CIRCLE (I,J),R,4,,,,:R=R+2
500 NEXT:R=0
510 FOR Q=RAD(0) TO RAD(90) STEP RAD(5)
520 J=SIN(Q)*30+10
530 I=COS(Q)*30+195
540 CIRCLE (I,J),R,12,,,,:R=R+2:NEXT
550 R=0
560 FOR Q=RAD(180) TO RAD(270) STEP RAD(5)
570 J=SIN(Q)*30+181
580 I=COS(Q)*30+60
590 CIRCLE (I,J),R,12,,,,:R=R+2:NEXT:R=0
600 FOR Q=RAD(360) TO RAD(270) STEP RAD(-6)
610 I=COS(Q)*30+195
620 J=SIN(Q)*30+181
630 CIRCLE (I,J),R,4,,,,:R=R+2:NEXT
640 PATTERN S#0,"0C6293170D102721"
650 PATTERN S#1,"1000000000000000"
660 PATTERN S#2,"3046C9E8B0B8E484"
670 PATTERN S#3,"0800000000000000"
680 PATTERN S#4,"00001804030F394D"
690 PATTERN S#5,"8F93A12020000000"
700 PATTERN S#6,"0000304080E03864"
710 PATTERN S#7,"E2920A0308000000"
720 PATTERN S#8,"F0C8A4924925110F"
730 PATTERN S#9,"0F11254992A408F0"
740 PATTERN S#10,"0F13254992A48BF0"
750 PATTERN S#11,"F088A4924925130F"
760 PATTERN S#12,"0040271F18313335"
770 PATTERN S#13,"33313731181F2740"
780 PATTERN S#14,"0004C8F03018D818"
790 PATTERN S#15,"9858981838F0C804"
800 PATTERN S#16,"6060100F080B1A1B"
810 PATTERN S#17,"1A0A080F10606000"
820 PATTERN S#18,"0C0C10E020A0B0B0"
830 PATTERN S#19,"B0B020E0100C0C00"
840 PATTERN S#20,"043379851F2C0C1E"

```

3)  
GUMY 2

```
850 PATTERN S#21, "62FF840C59300000"  
860 PATTERN S#22, "40801CB0E0F844E0"  
870 PATTERN S#23, "FCE482F038040000"  
880 PATTERN S#24, "0001033F38312365"  
890 PATTERN S#25, "EF652331383F0301"  
900 PATTERN S#26, "000080F83818884C"  
910 PATTERN S#27, "EE4C881838F88000"  
920 PATTERN S#28, "00010101030938FF"  
930 PATTERN S#29, "3809030101010000"  
940 PATTERN S#30, "00000000802038FE"  
950 PATTERN S#31, "3820800000000000"  
960 PATTERN S#32, "0000000601021FF5"  
970 PATTERN S#33, "3F47899000000000"  
980 PATTERN S#34, "000000608040F8AF"  
990 PATTERN S#35, "FCE2929109000000"  
1000 PATTERN C#37, "202070D870202000"  
1010 GOSUB 2490  
1020 A=INT(RND(1)*7)+1  
1030 B=INT(RND(1)*4)+1  
1040 CM=0  
1050 ON A GOTO 1060,1060,1060,1060,138  
0,1560,1670  
1060 IF B=1 THEN P=180:L=90:K=-15:E=10  
:W=60:CO=4  
1070 IF B=2 THEN P=0:L=90:K=15:E=10:W=  
175:CO=12  
1080 IF B=3 THEN P=180:L=270:K=15:E=16  
1:W=60:CO=12  
1090 IF B=4 THEN P=360:L=270:K=-15:E=1  
61:W=180:CO=4  
1100 SP=4:IF B>2 THEN SP=0  
1110 SOUND 4,1,6  
1120 FOR H=RAD(P) TO RAD(L) STEP RAD(K  
)  
1130 IF INKEY$=CHR$(28) THEN X=X+4  
1140 IF INKEY$=CHR$(29) THEN X=X-4  
1150 IF INKEY$=CHR$(30) THEN Y=Y-4  
1160 IF INKEY$=CHR$(31) THEN Y=Y+4  
1170 J=SIN(H)*30+E  
1180 I=COS(H)*30+W  
1190 SPRITE 0,(X,Y),28,11  
1200 SPRITE 4,(I,J),SP,CO  
1210 NEXT  
1220 IF B=1 THEN II=INT(RND(1)*8)+1:JJ  
=8  
1230 IF B=2 THEN II=INT(RND(1)*-8)-1:J  
J=8  
1240 IF B=3 THEN II=INT(RND(1)*8)+1:JJ  
=-8  
1250 IF B=4 THEN II=INT(RND(1)*-8)-1:J  
J=-8  
1260 CO=7:PA=12  
1270 IF INKEY$=CHR$(28) THEN X=X+4  
1280 IF INKEY$=CHR$(29) THEN X=X-4  
1290 IF INKEY$=CHR$(30) THEN Y=Y-4  
1300 IF INKEY$=CHR$(31) THEN Y=Y+4  
1310 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 1790
```

```
1320 I=I+II:J=J+JJ  
1330 IF J>1910RJ<0 THEN GOSUB 2090:GOT  
0 1020  
1340 SPRITE 0,(X,Y),28,14  
1350 SPRITE 4,(I,J),SP,CO  
1360 SOUND 2,J+300,INT(J/PA)  
1370 GOTO 1270  
1380 M=INT(RND(1)*4)+1:G=INT(RND(1)*20  
)+30:SP=8  
1390 SOUND 4,1,6  
  
1400 IF M=1 THEN PP=180:LL=0:KK=-9:W=1  
20:E=10  
1410 IF M=2 THEN PP=0:LL=180:KK=9:W=11  
8:E=10  
1420 IF M=3 THEN PP=180:LL=360:KK=9:W=  
120:E=165  
1430 IF M=4 THEN PP=360:LL=180:KK=-9:W  
=120:E=165  
1440 CO=8  
1450 FOR H=RAD(PP) TO RAD(LL) STEP RAD  
(KK)  
1460 IF INKEY$=CHR$(28) THEN X=X+5  
1470 IF INKEY$=CHR$(29) THEN X=X-5  
1480 IF INKEY$=CHR$(30) THEN Y=Y-5  
1490 IF INKEY$=CHR$(31) THEN Y=Y+5  
1500 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 2580  
1510 I=COS(H)*90+W  
1520 J=SIN(H)*G+E  
1530 SPRITE 4,(I,J),SP,CO  
1540 SPRITE 0,(X,Y),28,14  
1550 NEXT :IF CM=0 THEN PN=-40:GOSUB 1  
860:GOTO 1020  
1560 SP=12:CM=1:J=0:CO=2  
1570 I=INT(RND(1)*215)+20  
1580 SOUND 4,1,6  
1590 IF INKEY$=CHR$(28) THEN X=X+4  
1600 IF INKEY$=CHR$(29) THEN X=X-4  
1610 J=J+9  
1620 IF J>191 THEN 1020  
1630 SPRITE 0,(X,Y),28,3  
1640 SPRITE 4,(I,J),SP,CO  
1650 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 2630  
1660 GOTO 1590  
1670 SP=16:CO=14:I=0:CM=1  
1680 SOUND 4,1,6  
1690 JJ=INT(RND(1)*2)+1:J=24  
1700 IF JJ=2 THEN J=160  
1710 IF INKEY$=CHR$(30) THEN Y=Y-3  
1720 IF INKEY$=CHR$(31) THEN Y=Y+3  
1730 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 1980  
1740 I=I+9  
1750 IF I>255 THEN 1020  
1760 SPRITE 0,(X,Y),28,3  
1770 SPRITE 4,(I,J),SP,CO  
1780 GOTO 1710  
1790 IF X<I-8 OR X>I+8 THEN RETURN  
1800 IF Y<J-8 OR Y>J+8 THEN RETURN
```

```

1810 SPRITE 0,(X,Y),24,8
1820 CO=0:CM=1
1830 FOR C=1 TO 15 STEP 3:SOUND 2,110,
C:NEXT :FOR C=15 TO 1 STEP -3:SOUND 2,
110,C:NEXT :SOUND 4,1,1
1840 PA=1000
1850 PN=INT(RND(1)*5)+10
1860 PT=PT+PN
1870 BLINE (94,15)-(155,23),,BF
1880 CURSOR96,15:COLOR 7:PRINT CHR$(17
); PT
1890 RETURN
1900 RESTORE 1950:FOR I=1 TO 35
1910 READ A:SOUND 1,A,15
1920 SOUND 2,A-3,15
1930 FOR U=1 TO 12:NEXT
1940 NEXT:SOUND0
1950 DATA 262,233,262,294,294,294,294,
294,233,220,196,175,165,165,175,175,17
5,175 ,175
1960 DATA 262,233,262,294,294,294,208,
220,220,165,175,175,175,175,175,175,17
5
1970 RETURN
1980 LINE (X+7,Y-30)-(X+7,Y+46),15:SOU
ND 4,2,15:SOUND 4,1,6:BLINE (X+7,Y-30)
-(X+7,Y+46)
1990 IF I<X-8 OR I>X+8 THEN RETURN
2000 IF J<Y-56 OR J>Y+56 THEN RETURN
2010 SPRITE 4,(I,J),20,CO:FOR D=1 TO 1
5:SOUND 4,2,D:NEXT:SOUND 4,1,1
2020 CO=0:AR=AR+1
2030 IF AR<3 THEN RETURN
2040 AR=0
2050 IF LEN(AS$)=3 THEN RETURN
2060 AS$=AS$+1
2070 AS$=AS$+AT$:GOSUB 2120:RETURN
2080 CIRCLE (117,B),RAG,4,.5,0,.5
2090 SOUND 2,200,0:IF CM=1 THEN RETURN

2100 AS$=AS$-1:IF AS$=-1 THEN GOSUB 24
50:RETURN
2110 AS$=LEFT$(AS$,AS$)
2120 BLINE (95,181)-(170,191),,BF
2130 CURSOR110,181:PRINT CHR$(17);AS$

2140 RETURN
2150 X=120:Y=90:J=25:RAG=0
2160 SPRITE 0,(X,Y),28,2
2170 FOR I=255 TO 120 STEP -2
2180 SPRITE 4,(I,J),32,12
2190 SOUND 2,I+500 ,10
2200 NEXT I
2210 FOR B=40 TO 100 STEP 10
2220 CIRCLE (127,B),RAG,4,.5,0,.5
2230 FOR U=1 TO 15 STEP 3
2240 SOUND 2,200,U:FORWAIT=1TO 5:NEX
T :NEXT

```

```

2250 RAG=RAG+2:NEXT
2260 SPRITE 0,(X,Y),28,0
2270 SOUND4,2,0:FOR U=15TO 1 STEP -1
2280 SOUND 2,2000,U:FOR WAIT=1 TO 20:N
EXT :NEXT
2290 BLINE (I-20,J)-(I+36,B+10),,BF
2300 FOR I=120 TO 0 STEP -4
2310 SPRITE 4,(I,J),32,12
2320 SOUND 4,1,I/8
2330 NEXT:SPRITE4,(I,J),32,0
2340 RESTORE 2410
2350 FOR U=0 TO 44
2360 READ FR
2370 SOUND 1,FR,15
2380 SOUND 2,FR+10,15
2390 FOR I=1 TO 30:NEXT:SOUND1,FR,13
2400 NEXT:SOUND0
2410 DATA 523,523,587,698,659,587,784,
784,784,880,659,698,587,587,587,698,65
9,587,523
2420 DATA 1047,988,880,784,698,659,587
,523,523,587,698,659,587,784,784,784,8
80,659,698,589,589,589,698,659,587,523

2430 CURSOR 30,93:COLOR11:PRINT "MISSI
ON TERMINED
2440 GOTO 2470
2450 SOUND0:IF PT>=1000 THEN 2150
2460 CURSOR 75,93:PRINT CHR$(17);"GAME
OVER
2470 IF INKEY$="" THEN 2470
2480 BLINE ( 0,93)-(255,101),,BF
2490 SOUND1,260,0
2500 AS$=2:PT=0:AR=0
2510 BLINE (96,15)-(155,23),,BF
2520 BLINE(110,181)-(170,191),,BF
2530 AT$="x"
2540 AS$="xz":CURSOR 110,181:PRINT CH
R$(17);AS$
2550 CURSOR 94,15:PRINT " 000"
2560 MAG 1:X=127:Y=95
2570 CURSOR110,2 :COLOR 2:PRINT CHR$(1
6);"SCORE":RETURN
2580 IF X<I-8 OR X>I+8 THEN RETURN
2590 IF Y<J-8 OR Y>J+8 THEN RETURN
2600 CM=1
2610 SPRITE 0,(X,Y),24,2:CO=0
2620 FOR T=15 TO 0 STEP -1:SOUND 3,300
,T:NEXT:SOUND4,1,1:RETURN
2630 LINE (X-40,Y+8)-(X+56,Y+8),15:SOU
ND 4,2,15:SOUND 4,1,6:BLINE (X-40,Y+8)
-(X+56,Y+8)
2640 IF I<X-56 OR I>X+56 THEN RETURN
2650 IF J<Y-8 OR J>Y+8 THEN RETURN
2660 SPRITE 4,(I,J),20,CO:FOR D=15TO
1 STEP -1:SOUND 4,2,D:FOR U=1 TO 5:NEX
T :NEXT:CO=0:SOUND 4,1,1
2670 PN=70:GOSUB 1860:RETURN

```



1 REM QUANDO VI APPARE IL MENU DOURETE  
SCEGLIERE TRA 6 POSSIBILI CONFIGURAZI  
ONE. TENETE PRESENTE CHE A SIGNIFICA A  
NGOLO, L SIGNIFICA LATO; INOLTRE DOVET  
E TENER PRESENTE CHE GLI ANGOLI DEVONO  
ESSERE INSERITI IN RADIANTI."

2 REM FATTORE DI CONVERSIONE: 1 RAD =  
57,295780 = 57 17'44,81"

10 CLS

20 FOR Z = 1 TO 38

30 PRINT " ";

40 NEXT Z

50 PRINT " PARTI DI UN TRIANGOLO"

60 FOR Z = 1 TO 38

70 PRINT " ";

80 NEXT Z

90 PRINT

100 DIM A(3), S(3)

110 PRINT " PROBLEMI RISOLVIBILI:"

120 PRINT

130 PRINT " 1 - ALA        2 - LAL        3  
- AAL"

140 PRINT " 4 - LLA        5 - LLL        6  
- FINE"

150 PRINT

160 INPUT "SCEGLI IL PROBLEMA "; X

170 IF X > 6 OR X < 1 THEN 160

180 PRINT "INSERISCI :"

190 ON X GOTO 210,300,400,500,600,1080

200 PRINT "INSERISCI :"

210 INPUT "ANGOLO, LATO, ANGOLO "; A(1), S(3), A(2)

220 A(3)=PI-A(1)-A(2)

230 S(1)=S(3)\*SIN(A(1))/SIN(A(3))

240 S(2)=S(3)\*SIN(A(2))/SIN(A(3))

250 GOTO 900

300 INPUT "LATO, ANGOLO, LATO"; S(3), A(1), S(2)

310 S(1)=SQR(S(3)^2+S(2)^2-2\*S(3)\*S(2)\*COS(A(1)))

320 A(2)=SIN(A(1))/S(1)\*S(2)

330 A(2)=ATN(A(2)/SQR(1-(A(2))^2))

340 A(3)=PI-A(1)-A(2)

350 GOTO 900

400 INPUT "ANGOLO, ANGOLO, LATO "; A(3), A(2), S(3)

410 A(1)=PI-A(2)-A(3)

420 GOTO 230

500 INPUT "LATO, LATO, ANGOLO"; S(1), S(2), A(1)

510 T=S(2)\*SIN(A(1))

520 IF S(1) < T THEN 800

530 S(3)=SQR(S(2)^2-T^2)

540 IF S(1) <= T THEN 330

550 Y=SQR(S(1)^2-T^2)

560 S(3)=S(3)+Y

570 GOTO 320

600 INPUT "LATO, LATO, LATO "; S(1), S(2), S(3)

610 A(1)=(S(2)^2+S(3)^2-S(1)^2)/2/S(2)/S(3)

620 A(1)=ATN((SQR(1-(A(1))^2))/A(1))

630 GOTO 320

800 PRINT

810 PRINT " SOLUZIONE IMPOSSIBILE"

820 GOTO 1000

900 PRINT

910 FOR I = 1 TO 3

920 IF A(I) < 0 THEN 800

930 PRINT "LATO "; I; " = ";

940 PRINT INT(S(1)\*1000+.5)/1000

950 PRINT "ANGOLO OPPOSTO = ";

960 PRINT INT(A(I)\*1000+.5)/1000; " RADIANTI"

970 NEXT I

1000 PRINT

1010 FOR Z = 1 TO 38

1020 PRINT " ";

1030 NEXT Z

1040 PRINT

1050 PRINT " ALTRI DATI ?"

1060 X\$=INKEY\$: IF X\$ = "" THEN 1060

1070 IF X\$ = "s" OR X\$ = "S" THEN PRINT

T CHR\$(7) : CLS : ERASE : GOTO 60

1080 END

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * DATISTAT *
40 REM *
50 REM * FRANCOMPUTER CLUBSOFT *
60 REM *
70 REM * (BY RINO ADAMO) *
80 REM *
90 REM *****
100 CLS:COLOR 4,10

```

```

110 CURSOR0,0:PRINT"
120 FOR K=1 TO 21:PRINT"
130 PRINT"
140 CURSOR 9,8:PRINT" *****"
150 CURSOR 9,9:PRINT" * *"
160 CURSOR 9,10:PRINT" **** DATISTAT *
***"
170 CURSOR 9,11:PRINT"
180 CURSOR 9,12:PRINT"FRANCOMPUTER CLU
BSOFT
190 CURSOR10,14:PRINT"***** @ 1984 ***
**"
200 FOR K=0TO500:NEXTK
210 FOR K=1 TO 7:BEEP:PRINT:FORZ=0TO 7
0:NEXTZ:NEXTK
220 CONSOLE 0,24
230 CURSOR 0,8:PRINT"
240 CURSOR 0,16:PRINT"
250 A$(1)="QUESTO PROGRAMMA TI PERMETT
E DI EF-"
260 A$(2)=" FETTUARE DIAGRAMMI DI PERC
ENTUALI
270 A$(3)="ANALIZZANDO FINO A 19 FATTO
RI E PO-
280 A$(4)="TENDO INSERIRE UNA QUANTITA
' INFI-
290 A$(5)="NITA DI DATI. (Premi u
n tasto)
300 FOR K=1 TO 5:FOR J=1 TO 35
310 B$=LEFT$(A$(K),J):CURSOR 1,K+1:SOU
ND1,2999,15:SOUND0:PRINTB$:NEXTJ,K
320 CURSOR 12,19:PRINT" FRANCO @1984"

```

```

330 SCREEN 2,1:CLS:COLOR1,1,(0,0)-(255
,191),1
340 IF INKEY$<>" " THEN 360
350 GOTO 340
360 DIM NF$(18),LF(18),PF(18),DA(18),C
O(18)
370 SCREEN1,1:CLS:BEEP:COLOR14,6:NF=0:
PRINT"INSERIMENTO NOMI FATTORI(Max 16
car.) <FINE> Per terminare l'elenco.":
PRINT
380 FOR K=0 TO 18
390 INPUT"Nome fattore?:";NF$(K)
400 IF LEN(NF$(K))>16 THEN PRINT"NOME
TROPPO LUNGO.":BEEP2:GOTO 390
410 IF NF$(K)="" THEN PRINT"NOME NON I
NSERITO.":BEEP2:GOTO 390
420 IF NF$(K)="FINE" THEN 450
430 NF=NF+1
440 NEXT K:BEEP:BEEP:CURSOR 0,22:PRINT
"Hai inserito gia' 19 fattori.":FOR K=
0TO700:NEXTK
450 CLS:PRINT"QUESTO E' L'ELENCO DEI F
ATTORI CHE MI HAI FORNITO.":PRINT
460 FOR K=0 TO NF-1
470 IF K+1<10 THEN PRINT" ";
480 PRINTK+1;";";NF$(K)
490 NEXT K
500 CURSOR 0,22:PRINT"E' CORRETTO (S/N
)?:"
510 IF INKEY$="S" THEN BEEP:GOTO590
520 IF INKEY$="N" THEN BEEP2:GOTO540
530 GOTO 510
540 CURSOR 0,22:INPUT"DAMMI IL NUMERO
DELLA VOCE ERRATA: ";VE:CLS
550 IF VE=0 THEN 370
560 INPUT"NUOVO NOME FATTORE ?:";NF$(CU
E-1)

```

```

570 IF LEN(NF$(UE-1)) > 16 THEN PRINT "VO
CE TROPPO LUNGA.":GOTO 560
580 GOTO 450
590 BEEP:CLS:PRINTTAB(4);"
                                MODALITA' I
NSERIMENTO DATI:
                                "
600 CURSOR 0,10:PRINT"1)Inserimento dat
i globali per fattore
610 CURSOR 0,12:PRINT"2)Inserimento cas
uale Dati
620 CURSOR 0,22:PRINT"(Press the key.)
":C1=0
630 ON VAL(INKEY$) GOSUB 660,770
640 IF C1=1 THEN 920
650 GOTO 630
660 BEEP:CLS:C1=1
670 FOR K=0 TO NF-1 STEP 2:CO(K)=2:NEX
TK
680 FOR K=1 TO NF-1 STEP 2:CO(K)=13:NE
XTK
690 PRINTTAB(10);"INSERIMENTO DATI"
700 PRINT" Inserire uno per uno i dati
di ogni":PRINTTAB(11);"singolo fattor
e"
710 FOR K=0 TO NF-1
720 CURSOR 0,21:PRINT"
                                "
730 CURSOR 0,21:PRINTK+1;")";:PRINTNF$(
K)
740 CURSOR 0,22:PRINT"
                                "
750 CURSOR 0,22:INPUT"Dato:";DA(K)
760 NEXT K:RETURN
770 BEEP:CLS:C1=1
780 FOR K=0 TO NF-1 STEP 2:CO(K)=2:NEX
TK
790 FOR K=1 TO NF-1 STEP 2:CO(K)=13:NE
XTK
800 PRINT"Inserire dati di ogni singol
o fattore specificando il n. di ogni
fattore. <FINE> per terminare l'inser
imento.
810 FOR K=0 TO NF-1
820 IF K+1<10 THEN PRINT" ";
830 PRINTK+1;") ";NF$(K)
840 NEXT K
850 CURSOR 0,22:INPUT"Numero fattore?:"
";N2$:N2=VAL(N2$):N2=N2-1
860 IF N2$="FINE"THEN 910
870 CURSOR 0,22:PRINT"
                                "
                                ":CURSOR 0,22:INPU
T"Dato?:";N3$:N3=VAL(N3$)
880 IF N3$="FINE" THEN 910
890 DA(N2)=DA(N2)+N3
900 GOTO 850
910 C1=1:RETURN

```

```

920 CLS:CURSOR 0,22:PRINT"Attendere pr
ego.":ZA=2
930 N1=0:FOR K=0TONF-1:N1=N1+DA(K):NEX
TK
940 FOR K=0 TO NF-1:IF DA(K)>N1/2.5THE
NZA=1
950 NEXTK
960 FOR K=0 TO NF-1
970 PF(K)=DA(K)/N1*100
980 LF(K)=PF(K)*1.3
990 NEXT K
1000 SCREEN 2,1:CLS
1010 LINE(0,0)-(255,191),15,B
1020 LINE(0,11)-(255,11),15
1030 LINE (97,0)-(97,191),15
1040 COLOR 6:CURSOR10,2:PRINTCHR$(17);
"FATTORI":CURSOR 110,2:PRINT"PERCENTUA
LI"
1050 COLOR 3
1060 FOR K=0 TO NF-1:IFNF=0THENYK=30:G
OTO1080
1070 XK=INT(176/NF):YK=XK-3
1080 CURSOR2,15+XK*K:PRINTCHR$(16);NF$(
K)
1090 LINE(98,15+XK*K)-(98+LF(K)*ZA,15+
YK+XK*K),CO(K),BF
1100 CURSOR 94+LF(K)*ZA,15+XK*K:PRINTI
NT(PF(K)*10)/10;"%"
1110 IF K=NF-1 THEN 1130
1120 LINE(0,16+YK+XK*K)-(97,15+YK+XK*K
),15
1130 NEXT K
1140 BEEP:SCREEN 2,2
1150 IF INKEY$<>" "THEN 1170
1160 GOTO 1150
1170 SCREEN1,2:CLS:SCREEN1,1:BEEP
1180 PRINTTAB(7);"
                                OPERAZIONI POSSIBIL
I:
1190 CURSOR 0,10:PRINT"1) IMPOSTARE NU
OVI DATI.":PRINT"2) IMPOSTARE NUOVI FA
TTORI.":PRINT"3) RIORDINARE IL TABELLO
NE.":PRINT"4) RIVEDERE IL TABELLONE."
1200 ON VAL(INKEY$) GOTO 590,370,1220,
1140
1210 GOTO 1200
1220 BEEP:CLS
1230 FOR K=0 TO NF-2
1240 FOR J=K+1 TO NF-1
1250 IF DA(J)<=DA(K) THEN 1280
1260 Q=DA(J):DA(J)=DA(K):DA(K)=Q
1270 Q$=NF$(J):NF$(J)=NF$(K):NF$(K)=Q$
1280 NEXT J
1290 NEXT K
1300 GOTO 920

```

```

10 DIM D(3)
20 CLS
30 FOR Z = 1 TO 38
40 PRINT " ";
50 NEXT Z
60 PRINT "      RADICI REALI DI UN POLIN
OMIO      - RICERCA A MEZZO INTERVA
LL0 -"
70 REM=====
80 REM
90 REM      ATTENZIONE
100 REM
110 REM  IL LOOP E' MOLTO LUNGO ???
120 REM
130 REM  LE RISPOSTE NON SONO IMMEDIAT
E MA POSSONO OCCUPARE ANCHE 5 MINUTI
140 REM
150 REM=====

160 FOR Z = 1 TO 38
170 PRINT " ";
180 NEXT Z
190 PRINT
200 PRINT " INSERIRE ALLA LINEA 100 LA
FUNZIONE DESIDERATA : DEF FNR(X) =
....." : PRINT
210 INPUT "LIMITE INFERIORE ? "; A
220 INPUT "LIMITE SUPERIORE ? "; B
230 IF A=B THEN PRINT "  NON UGUALI ?
" : GOTO 210
240 IF A>B THEN PRINT "  PRIMA QUELLO
INFERIORE ?" : GOTO 210
250 A1=SGN(FNR(A))
260 B1=SGN(FNR(B))
270 IF A1*B1=0 THEN 460
280 IF A1*B1<0 THEN 380
290 FOR I = 1 TO 50
300 X=A+RND(2)*(B-A)
310 X1=SGN(FNR(X))
320 IF X1=0 THEN 500
330 IF A1*X1<0 THEN 370
340 NEXT I
350 PRINT " NESSUN CAMBIAMENTO DI SEGN
O TROVATO"
360 GOTO 510
370 B=X
380 D(2+A1)=A
390 D(2-A1)=B
400 Y=(D(1)+D(3))/2
410 Y1=SGN(FNR(Y))
420 IF Y1=0 THEN 500
430 D(2+Y1)=Y
440 IF ABS(D(1)-D(3))/ABS(D(1)+ABS(D(3)
))<5E-6 THEN 490
450 GOTO 400
460 IF A1=0 THEN 490
470 Y=B1

```

```

1 REM PRIMA DI INIZIARE I CALCOLI BIS
GNA INSERIRE 3 COEFFICIENTI NEL SEGUE
TE MODO: PREMERE IL TASTO BREAK, QUIN
I DIGITARE LA SEGUENTE ISTRUZIONE: 20
DATA(A,B,C) DOVE A E' IL COEFFICIENT
DI ITERAZIONE, B E' IL COEFFICIENTE
I COS(X)
10 CLS
20 FOR Z = 1 TO 38
30 PRINT " ";
40 NEXT Z
50 PRINT "      POLINOMIO TRIGONOMETRIC
"
60 FOR Z = 1 TO 38
70 PRINT " ";
80 NEXT Z
90 PRINT
100 PRINT " INSERISCI IL NUMERO DELL
E COPPIE DI TERMINI E LE RELATIVE COPP
E DEI COEF-FICIENTI IN UN 'DATA' ALLA
LINEA 100" : PRINT :SS=1
101 PRINT "PER PREMI UN TASTO"
102 IF SS<>1THEN110
105 X$=INKEY$:IF X$=""THEN105
107 GOTO1080
110 INPUT "  ANGOLO ? "; R
120 READ N
130 FOR I = 1 TO N
140 READ A,B
150 Z=Z+A*SIN(I*R)+B*COS(I*R)
160 NEXT I
170 PRINT "F("; R; ")="; Z
180 RESTORE
190 Z=0
1000 PRINT
1010 FOR Z = 1 TO 38
1020 PRINT " ";
1030 NEXT Z
1040 PRINT
1050 PRINT "  ALTRI DATI ?"
1060 X$=INKEY$ : IF X$ = "" THEN 1060
1070 IF X$ = "s" OR X$ = "S" THEN PRI
T CHR$(7) : CLS : ERASE : GOTO 60
1080 END

480 GOTO 500
490 Y=A1
500 PRINT " ** RADICE = "; Y; " **"
510 PRINT
520 FOR Z = 1 TO 38
530 PRINT " ";
540 NEXT Z
550 PRINT
560 PRINT "  ALTRI DATI ?"
570 X$=INKEY$ : IF X$ = "" THEN 570
580 IF X$ = "s" OR X$ = "S" THEN PRIN
T CHR$(7) : CLS : ERASE : GOTO 160
590 END

```



```

10 REM  FRANCOMPUTER CLUB  VICENZA
20 REM
30 REM  =====
40 REM
50 REM  RIORDINAMENTO  ALFABETICO
60 REM
70 REM  =====
80 REM
90 GOSUB 430
100 PRINT " ORDINAMENTO  ALFABETICO"
110 GOSUB 430
120 PRINT "PER FINE PROGRAMMA -0- "
130 GOSUB 430
140 INPUT "NUMERO DELLE UOCI? "; N
150 IF N = 0 THEN 420
160 FOR I = 1 TO N
170 PRINT " VOCE " I
180 INPUT A$(I)
190 NEXT I
200 M=N
210 T=M/2
220 M=INT(T)
230 IF M=0 THEN 370
240 K=N-M
250 J=1
260 I=J
270 L=I+M
280 IF A$(I)<=A$(L) THEN 340
290 T$=A$(I)
300 A$(I)=A$(L)
310 A$(L)=T$
320 I=I-M
330 IF I>=1 THEN 270
340 J=J+1
350 IF J>K THEN 210
360 GOTO 260
370 GOSUB 430 : FOR I = 1 TO N
380 PRINT A$(I)
390 NEXT I
400 GOSUB 430
410 GOTO 140
420 END
430 PRINT
440 FOR AA = 1 TO 38
450 PRINT " ";
460 NEXT AA
470 PRINT
480 RETURN

```

**FRANCOMPUTER**

**A Z**  
**FR N S T**  
**U N R**  
**W O**  
**E G**

```

1 SCREEN 2,2:CLS:COLOR 2,1,(0,0)-(255,
191),1
2 A$="VIDEOGAIÀ presenta:"
3 B$="SILLABE"
4 FOR I=1 TO LEN(A$)
5 PRINT CHR$(16):CURSOR (15+(I*6)),12:
PRINT MID$(A$,I,1)
6 BEEP
7 NEXT I
8 FOR N=1 TO LEN(B$)
9 PRINT CHR$(17):CURSOR (75+(N*12)),90
:PRINT MID$(B$,N,1)
10 BEEP
11 NEXT N:FOR K=0 TO 400:NEXT K:CLS:SC
REEN 1,1:CLS
15 CLS:DIM X$(28),A$(28),Y$(28),Z$(28)
,Y0$(28),Y1$(28),P$(28)
21 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Per una mag
giore precisione le vocali I ed U che
hanno l'accento tonico van-no digitate
insieme al tasto SHIFT. Es.: FLuIDO
, PAuRA, SCEiCCO":PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT:INPUT X$
41 X=LEN(X$):FOR I=1TOX:A$(I)=MID$(X$,I
,1):Y$(I)=A$(I):IFY$(I)="i"THENY$(I)="
I"
61 IFY$(I)="u"THENY$(I)="U"
81 NEXTI:GOSUB101:FOR I=1TOX:PRINTA$(I
):A$(I)="" :X$(I)="" :Y$(I)="" :Y0$(I)=""
:Y1$(I)="" :Z$(I)="" :P$(I)="" :NEXTI:PR
INT:GOTO21
101 FORI=1TOX:Y0$(I)=Y$(I):Y1$(I)=Y$(I
):NEXTI:FORI=1TOX:IFY$(I)=Y$(I+1)THENG
OSUB1241
121 IFY$(I)="C"THENGOSUB1081
141 IFY$(I)="A"THENGOSUB1121:GOSUB1201

```

**SE AVETE AMICI CHE HANNO IL COMPUTER SHARP 700**  
DITE LORO CHE ABBIAMO PROGRAMMI E UNA RIVISTA APPOSTA, IL-TUTTO SHARP 700

**SE AVETE AMICI CHE HANNO IL COMPUTER TEXAS 99**  
DITE LORO CHE ABBIAMO PROGRAMMI E UNA RIVISTA APPOSTA, IL -TUTTO TEXAS  
TI 99

**SE POI PER MOTIVI VARI DOVETE PASSARE A GRANDI**  
VI RICORDIAMO CHE NEL NOSTRO CLUB E' GIA' IN FUNZIONE IL PC IBM JUNIOR.DA OLTRE  
TRE MESI, PRIMI IN ITALIA CI STIAMO LAVORANDO PER PREPARARE PROGRAMMI E NOTIZIE

**RECLAMIZZATE E PARLATENE CON GLI AMICI.**  
**FRANCOMPUTER CLUB VICENZA.PROGRAMMI,RIVISTE**  
**DEDICATE, MANUALI, ESPERIENZE DI NOI E VOI**  
**SOCI. SIAMO GIA 4.500 E CRESCIAMO ANCORA !!**

161 IFY\$(I)="E" THEN GOSUB 1161 : GOSUB 1201  
181 IFY\$(I)="O" THEN GOSUB 1161 : GOSUB 1201  
201 IFY\$(I)="A" THEN GOSUB 941  
221 IFY\$(I)="E" THEN GOSUB 941  
241 IFY\$(I)="I" THEN GOSUB 941  
261 IFY\$(I)="O" THEN GOSUB 941  
281 IFY\$(I)="U" THEN GOSUB 941  
301 IFY\$(I)="M" THEN GOSUB 961  
321 IFY\$(I)="N" THEN GOSUB 961  
341 IFY\$(I)="R" THEN GOSUB 961  
361 IFY\$(I)="L" THEN GOSUB 961  
381 IFY1\$(I)=Y\$(I) THEN Y1\$(I)="4"+Y1\$(I)  
401 IFY\$(I)="Q" THEN GOSUB 1261  
421 IFY\$(I)="G" THEN GOSUB 1261 : GOSUB 1301  
441 IFY\$(I)="C" THEN GOSUB 1301  
461 IFY\$(I)="G" THEN GOSUB 1341  
481 IFY\$(I)="S" THEN GOSUB 1421  
501 IFY\$(I)="I" THEN GOSUB 1541  
521 IFY\$(I)="U" THEN GOSUB 1601 : GOSUB 1641  
541 IFY\$(I)="I" THEN GOSUB 1801  
561 IFY\$(I)="U" THEN GOSUB 1761  
581 IFY\$(I)="A" THEN GOSUB 1761 : GOSUB 1801  
601 IFY\$(I)="E" THEN GOSUB 1761 : GOSUB 1801  
621 IFY\$(I)="O" THEN GOSUB 1761 : GOSUB 1801  
641 Z\$(I)=LEFT\$(Y0\$(I),1):P\$(I)=LEFT\$(Y1\$(I),1):NEXT I:FOR I=1 TO X:IF Z\$(I+1)="-" THEN Y\$(I)=Y\$(I)+"-"  
661 IFP\$(I)="2" AND Z\$(I+2)<>"-" THEN GOSUB 841  
681 IFY\$(I)="-," THEN Y\$(I)=",,"  
701 IFA\$(I+1)="i" THEN GOSUB 1861  
721 IFA\$(I+1)="u" THEN GOSUB 1861  
741 IFA\$(I)="i" THEN GOSUB 1881  
761 IFA\$(I)="u" THEN GOSUB 1881  
781 IFA\$(I)="u" THEN GOSUB 1921  
801 IFA\$(I)="i" THEN GOSUB 1961  
821 Y\$(X)=LEFT\$(Y\$(X),1):A\$(I)=Y\$(I):NEXT I:RETURN  
841 IFP\$(I+1)="4" THEN GOSUB 901  
861 IFP\$(I+1)="5" THEN GOSUB 981  
881 RETURN  
901 Y\$(I)=Y\$(I)+"-"  
921 RETURN  
941 Y1\$(I)="2"+Y1\$(I):RETURN  
961 Y1\$(I)="5"+Y1\$(I):RETURN  
981 IFP\$(I+2)="4" THEN Y\$(I+1)=Y\$(I+1)+"-"

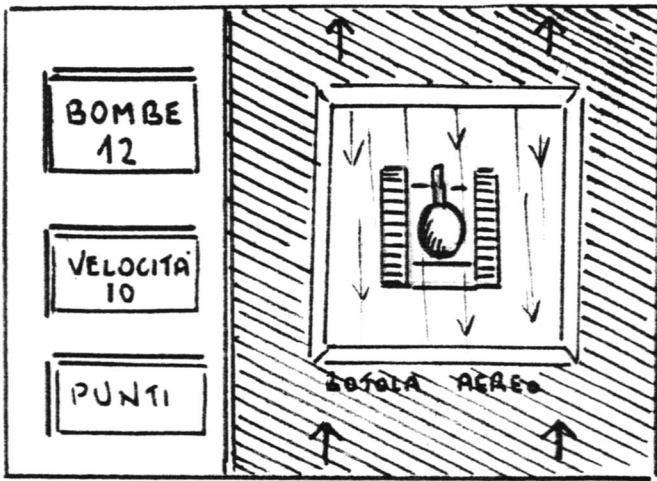
1001 IFP\$(I+2)="5" THEN Y\$(I+1)=Y\$(I+1)+"-"  
1021 IFP\$(I+2)="2" THEN Y\$(I)=Y\$(I)+"-"  
1041 IFP\$(I+2)="1" THEN Y\$(I)=Y\$(I)+"-"  
1061 RETURN  
1081 IFY\$(I+1)="Q" THEN GOSUB 1241  
1101 RETURN  
1121 IFY\$(I+1)="E" THEN GOSUB 1241  
1141 RETURN  
1161 IFY\$(I+1)="A" THEN GOSUB 1241  
1181 RETURN  
1201 IFY\$(I+1)="O" THEN GOSUB 1241  
1221 RETURN  
1241 Y0\$(I+1)="-"+Y\$(I+1):RETURN  
1261 IFY\$(I+1)="U" THEN GOSUB 1501  
1281 RETURN  
1301 IFY\$(I+1)="I" THEN GOSUB 1501  
1321 RETURN  
1341 IFY\$(I+1)="L" THEN GOSUB 1381  
1361 RETURN  
1381 IFY\$(I+2)="I" THEN GOSUB 1521  
1401 RETURN  
1421 IFY\$(I+1)="C" THEN GOSUB 1461  
1441 RETURN  
1461 IFY\$(I+2)="I" THEN GOSUB 1521  
1481 RETURN  
1501 Y1\$(I+1)="2"+Y\$(I+1):RETURN  
1521 Y1\$(I+2)="2"+Y\$(I+2):RETURN  
1541 IFY\$(I+1)="A" THEN GOSUB 1681  
1561 IFY\$(I+1)="E" THEN GOSUB 1681  
1581 IFY\$(I+1)="U" THEN GOSUB 1681  
1601 IFY\$(I+1)="O" THEN GOSUB 1681  
1621 RETURN  
1641 IFY\$(I+1)="I" THEN GOSUB 1681  
1661 RETURN  
1681 IFY\$(I+2)="I" THEN GOSUB 1741  
1701 IFY\$(I+2)="O" THEN GOSUB 1741  
1721 RETURN  
1741 Y1\$(I)="1"+Y1\$(I):Y1\$(I+1)="1"+Y\$(I+1):RETURN  
1761 IFY\$(I+1)="U" THEN GOSUB 1841  
1781 RETURN  
1801 IFY\$(I+1)="I" THEN GOSUB 1841  
1821 RETURN  
1841 Y1\$(I)="1"+Y1\$(I):RETURN  
1861 IFY\$(I)="A" OR Y\$(I)="E" OR Y\$(I)="O" THEN GOSUB 2001  
1881 IFY\$(I+1)="A" OR Y\$(I+1)="E" OR Y\$(I+1)="O" THEN GOSUB 2001  
1901 RETURN  
1921 IFY\$(I+1)="I" THEN GOSUB 2001  
1941 RETURN  
1961 IFY\$(I+1)="U" THEN GOSUB 2001  
1981 RETURN  
2001 Y\$(I)=Y\$(I)+"-":RETURN

## PROGRAMMI DISPONIBILI NEL CLUB

OGNI PROGRAMMA E' SU 1 CASSETTA. COSTO DELLA CASSETTA LIRE 5000 SALVO INDICAZIONE DIVERSA. MINIMO ORDINE 4 CASSETTE. 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

- 1) IL GATTO E IL TOPO. UN SIMPATICO TOPOLINO SI TROVA A CACCIA DI FORMAGGIO IN UN LABIRINTO. IL GIOCO CONSISTE NEL GUIDARE IL TOPOLINO A PRENDERE IL FORMAGGIO NEL MINOR TEMPO POSSIBILE. MA AIHME', IL GATTO SI ACCORGE DI LUI! BISOGNA SCAPPARE!!
  - 2) IDEM MA IN VERSIONE JOYSTICK.....
  - 3) LABIRINTO TRIDIMENSIONALE / IL GIOCO CONSISTE NELL'ATTRAVERSARE IL LABIRINTO NEL MINOR TEMPO DI PASSAGGI POSSIBILI. LA MAPPA DEL PERCORSO PUO' ESSERE RICHIAMATA QUANDO VI TROVATE IN DIFFICOLTA'. OCCHIO AL FOSSATO E.....BUONA FORTUNA!!!!
  - 4) PARACADUTISTI / COLPITE CON I MISSILI DEL VOSTRO CARRARMATO L'AEREO NEMICO CHE A SUA VOLTA SGANCIA BOMBE SU DI VOI. AD AEREO COLPITO IL PILOTA SI SALVA CON IL PARACADUTE. SE IMPIEGATE MOLTO LA BATTAGLIA CONTINUA DI NOTTE. SOLO CON JOYST
  - 5) ROBOT / ROBOTINO SI TROVA PER RIPARAZIONI NELLA SUA OFFICINA QUANDO IMPROVVISAMENTE VIENE ATTACCATO DAI TEMIBILI RAGNI. AIUTATELO A DIFENDERSI. SOLO CON JOYST
  - 6) PALLONCINI / IL TUO OMETTO (BELLISSIMO) DEVE RIUSCIRE A PRENDERE IL MAGGIOR NUMERO DI PALLONCINI AEREI POSSIBILI NEL MINOR TEMPO TUFFANDOSI DALL'ALTO !!!!!!!!
  - 7) FORMULA UNO / DOVETE GUIDARE UN AUTOMOBILE SU UN PERCORSO A CIRCUITO DOVE UN PAZZO FA DI TUTTO NELLA VOSTRA CORSIA PER MANDARVI ALL'OSPEDALE. GUIDATE BENE!!!
  - 8) DEFENDER / UNA NUOVA MINACCIA DALLO SPAZIO; SI TRATTA DEL POPOLO DEGLI SKULLS CHE VOGLIONO PENETRARE NEL SOTTOSUOLO ALLA RICERCA DI MATERIA PRIME. SONO PRECEDUTI DA UNO STORMO DI PICCOLE ASTRONAVI. COLPITELE A PIU' NON POSSO !!!!!!!!
  - 9) IL KILLER / SIETE UN FAMOSO DETECTIVE E DOVETE SCOPRIRE IL LUOGO, L'ARMA, L'ASSASSINO DELLA VITTIMA. LA CASA HA NOVE STANZE, CI SONO NOVE OGGETTI MORTALI ED E' ABITATA DA NOVE PERSONE. CHI HA UCCISO IL DOTTOR GIACOSA? 4 MINUTI PER SCOPRILO!
  - 10) BLACK JACK / CLASSICO GIOCO CON LE CARTE. ATTENZIONE GIOCHI CONTRO IL COMPUTER. CHI SARA' IN GRADO DI BATTERLO?. BELLA GRAFICA A COLORI NELLE CARTE!!!!!!!
  - 11) LE SCALE / HAI MOLTA FRETTA E DEVI SALIRE A CASA. MA NELLE SCALE SCENDONO DEI MALEDETTI PALLONCINI CHE O LI SALTANO O TI TRAVOLGONO. GIOCO DIFFICILE GRAFICA
  - 12) MASTER MIND / CLASSICO GIOCO DI SOCIETA'. MA ATTENZIONE IL COMPUTER VI SFIDA FRANCOMPUTER VI AUGURA UNA BELLA PARTITA VINCENTE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
  - 13) BOMBER / IL VOSTRO BOMBARDIERE VOLA MOLTO BASSO NEL TENTATIVO DI DISTRUGGERE QUANTI PIU' CARRARMATI POSSIBILI. HAI A DISPOSIZIONE 13 BOMBE. ATTENZIONE PERO': OGNI BOMBA CHE SGANCIATE VI RENDE PIU' LEGGERI E VELOCI. BELLA GRAFICA !!!!!!!!
  - 14) ATOMIC 1 / DOVETE DIFENDERE 4 BASI DI VITALE IMPORTANZA. AVETE A DISPOSIZIONE UN LANCIARAZZI CON 40 RAZZI. DOPODICHE ASSORBIRETE TUTTA L'ENERGIA DELLE BASI FACENDOLE ESPLODERE FRAGOROSAMENTE CON IL FUNGO ATOMICO. BELLA GRAFICA !!!!!!!!
  - 15) ATOMIC 2 / IDEM MA IN VERSIONE JOYSTICK.....
  - 16) ASTRO LANDING / DOVETE ATTERRARE CON LA VOSTRA ASTRONAVE SOPRA AD UNA BASE CHE NON PUO' RIMANERE IMMOBILE A CAUSA DELL'ELEVATA TEMPERATURA DELLA SUPERFICE.
  - 17) ASTRO LANDING / IDEM MA VERSIONE JOYSTICK.....
  - 18) DAMA CINESE / GIOCO DI SOCIETA' MOLTO DIFFUSO. TE CONTRO IL COMPUTER !!!!!!
  - 19) RISIKO / GIOCO DI SOCIETA' PER 2 O 3 PERSONE. MOLTO INTERESSANTE IL LISTATO
  - 20) TRIS / GIOCO PER 1 GIOCATORE (CONTRO IL COMPUTER) .....
  - 21) 5 GIOCHI IN 1 !!!! 1) FIUME :AIUTA LA RANA A RAGGIUNGERE L'ALTRA SPONDA PER MEZZO DELLE BARCHE; MA STAI ATTENTO AL PESCE CHE TI OSTACOLA !!! 2) GRANCHIO :IL TUO GRANCHIO DEVE UCCIDERE I PESCI CHE GLI VENGONO INCONTRO IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE PER MEZZO DELLE SUE ARMI SEGRETE! 3) SCARABOCCHIO :DEVI CERCARE DI POSSEDERE UN CERTO NUMERO DI SCARABOCCHI ALTRIMENTI NON CONCLUDERAI MAI IL GIOCO. INTERESSANTE IL LISTATO DEL PROGRAMMA !! 4) PESCA :LO SCOPO DEL GIOCO E' DI PESCARE CON L'AMO IL MAGGIOR NUMERO DI PESCI POSSIBILI ENTRO UN TEMPO GIA' STABILITO. 5) SCI NAUTICO :SEI UN BRAVISSIMO SCIATORE NAUTICO E TI HANNO PORTATO CON IL TUO MOTOSCAFO IN UNA ZONA RICCA DI SCOGLI..... RIUSCIRAI A DIMOSTRARE LA TUA BRAVURA ????.....
- A T T E N Z I O N E** : SONO NECESSARI PER QUESTI 5 GIOCHI L'ESPANSIONE DI MEMORIA 32 K !!..... L.15000
- 22) TEST COMPATIBILITA' : SIETE CURIOSI DI SAPERE SE TRA VOI E IL VOSTRO/A PARTNER ESISTE UN'ARMONIA EMOTIVA O INTELLETTUALE? LA VERITA' PUO' SCOTTARE!

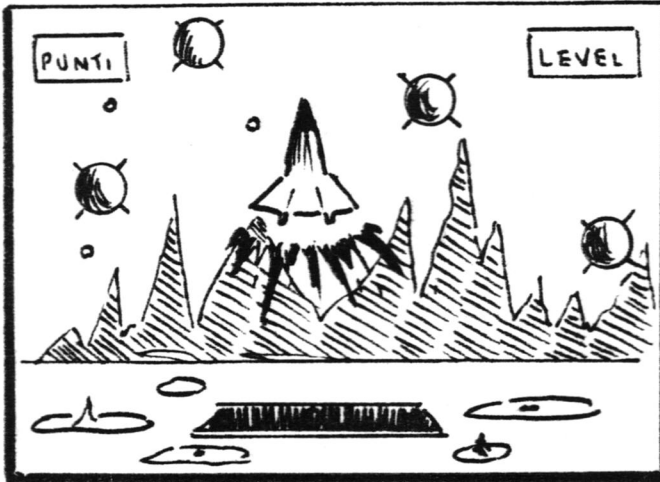




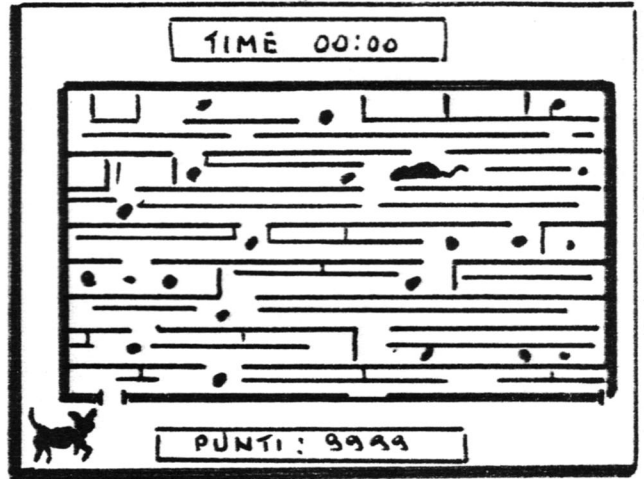
N.13 BOMBER



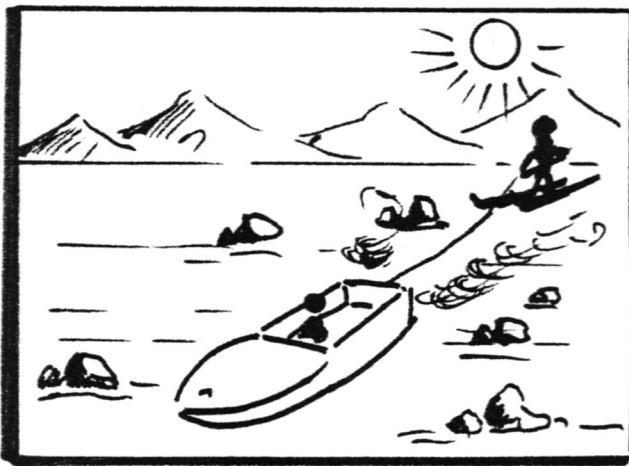
N.3 LABIRINTO



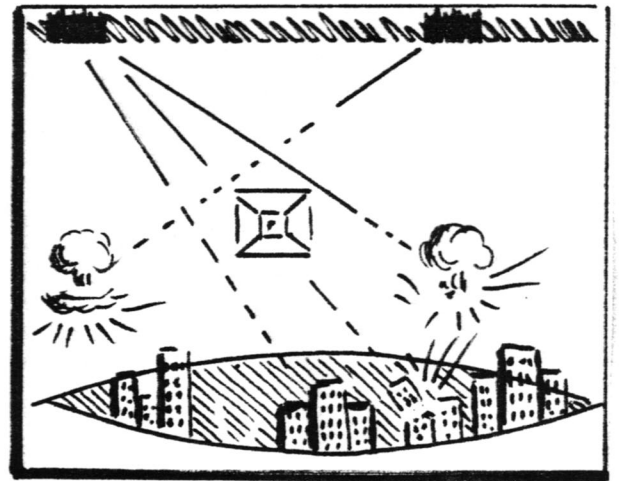
N.16 ASTRO LANDING



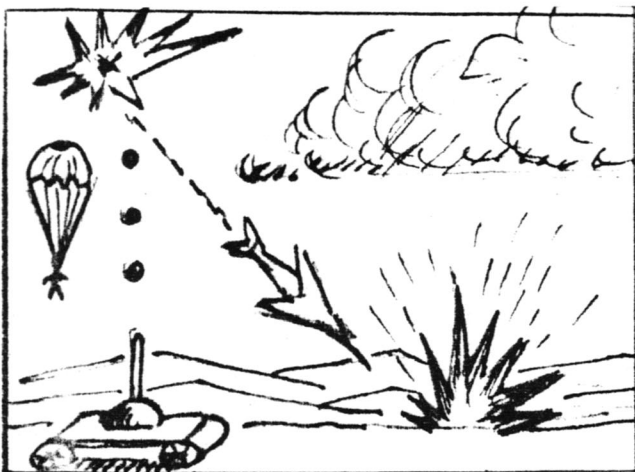
N.1 IL GATTO E IL TOPO



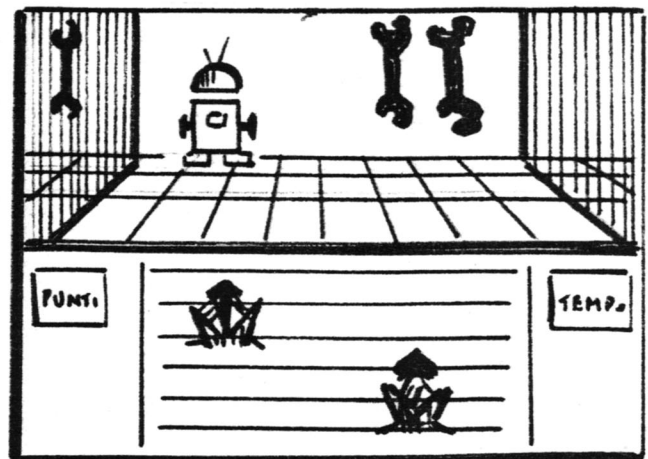
N.21 SCI OCHI IN 4



N.14 ATOMIC



N.4 PARACADUTISTI



N.5 RABOT

## DIDATTICA

- 501) APPRENDIAMO IL BASIC / ECCEZIONALE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!  
LO STESSO COMPUTER VI INSEGNA AD APPRENDERE IL BASIC. 13 FANTASTICHE  
LEZIONI INTERATIVE IN OGNI COMANDO, ISTRUZIONE, FUNZIONE !!.....L.20000
- 502) MATEMATICA 1 / ESEGUE CALCOLI: SOTTRAZIONE, ADDIZIONE, MOLTIPLICAZIONE,  
DIVISIONE, RADICI. (ANCHE CON NUMERI NEGATIVI). DOPODICHE' MEMORIZZA TUTTI I DATI.
- 503) MATEMATICA 2 / QUESTA LEZIONE CONTIENE: MATRICE INVERSA; DETERMINANTE DI UNA  
MATRICE; PRODOTTI DI MATRICI; CAMBIO DI BASE (ADDIZIONE E SOTTRAZIONE FRA NUMERI  
IN NOTAZIONE); CONVERSIONE TRA COORDINATE CARTESIANE E POLARI; CALCOLO  
DELL'INTERSEZIONE DI NEWTON !!.....L.10000
- 504) MATEMATICA 3 / CONTENUTO: EQUAZIONI DI 2/3/4 GRADO; CALCOLO APPROSSIMATO  
DELL'INTEGRALE DEFINITO COL METODO DI SIMPSON; EQUAZIONE DIFFERENZIALE DEL PRIMO  
ORDINE; AUTO VALORI !!!!!.....L.10000
- 505) GEOMETRIA 2 / CONTENUTO: OSSERVAZIONI SULL'ALTEZZA DEL TRIANGOLO E GLI ALTRI  
QUADRILATERI; AREA DEL TRIANGOLO E DEL RETTANGOLO (SPIEGAZIONE E DIMOSTRAZIONE)
- 506) TEOREMA DI PITAGORA / REGOLE, SPIEGAZIONI E DIMOSTRAZIONI DEL TEOREMA.....
- 507) TRIANGOLI / DIMOSTRAZIONE DELLE FIGURE GEOMETRICHE INSCRITTE AL CERCHIO.  
(CON UN MASSIMO DI 30 LATI).....
- 508) RADICI DEL POLINOMIO / CONTIENE: VALORE DI UN POLINOMIO; VALORE DEL PO=  
LINOMIO E DELLA DERIVATA PRIMA; VALORE DEL POLINOMIO E DI TUTTE LE SUE DERIVATE..
- 509) EQUAZIONI 2/3/4 GRADO / SCELTA DEL GRADO E DEI COEFFICIENTI A PARTIRE  
DA QUELLO DEL TERMINE DI GRADO MASSIMO. INTERESSANTE IL LISTATO DEL PROGRAMMA..
- 510) ZERI DI FUNZIONE / ZERI DI FUNZIONE CON IL METODO DI BISEZIONE .....
- 511) CONVERSIONI BASI NUMERICHE / L'OPZIONE INDIRIZZI SERVE PER CHI.....  
PROGRAMMA IN LINGUAGGIO MACCHINA. MOLTO INTERESSANTE VERO ??.....
- 512) INGEGNERIA 1 / QUESTO PROGRAMMA SI SVOLGE IN 6 SEZIONI: 1) CALCOLO DEI  
CARICHI SU TRAVI; 2) SFORZI DI UNA SEZIONE DI UN'ASTA; 3) SEZIONE, CENTRO E  
BARICENTRO DI UNA LASTRA POLIGONALE; 4) CALCOLO DEGLI SFORZI DI UN TELAIO; 5) CAL  
COLO DELLA FLESSIONE DI UN TELAIO. OCCHIO AL LISTATO !!!!!.....L.10.000
- 513) INGEGNERIA 2 / CONTENUTO: 1) ELEMENTI DI VARI TIPI DI SEZIONI DI CANALE; 2)  
STABILITA' DI UN PENDIO; 3) SFORZO FLETTENTE DI UNA TRAVE SEMPLICE; 4) SFORZI  
INTERNI IN UNA TRAVE SEMPLICE; 4) SFORZI IN UNA TRAVE IN CEMENTO ARMATO; 5) VELO  
CITA' E PORTATA DELLE CORRENTI; 6) VELOCITA' E FLUSSO DI UNA CORRENTE...L.10.000
- 514) INTEGRALI DEFINITI / MENU': 1) REGOLA DI SIMPSON; 2) REGOLA DI BODE; 3) FOR  
MULA DI GAUSS; 4) FORMULA DI CHEBYCHEV; 5) LIMITE SUPERIORE INFINITO....L.10.000
- 515) DATI STATISTICI / QUESTO PROGRAMMA PERMETTE DI EFFETTUARE DIAGRAMMI DI PER  
CENT. ANALIZZANDO FINO A 19 FATTORI E POTENDO INSERIRE UNA QUANTITA' INF. DI DATI

## UTILITY

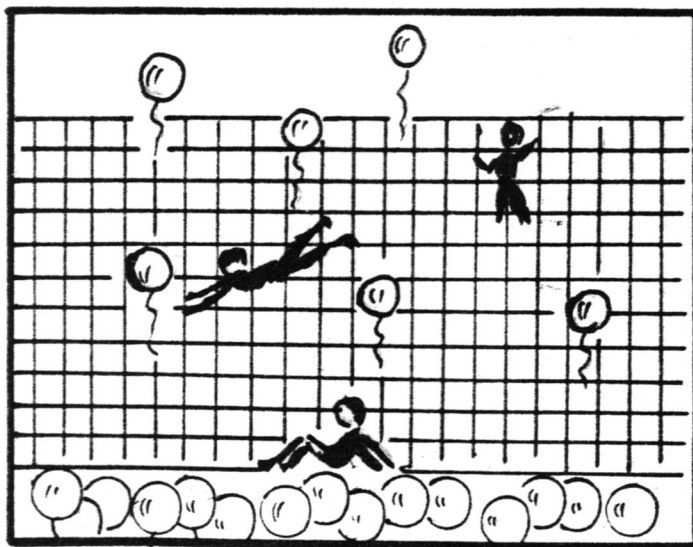
- 1000) BILANCIO FAMILIARE / L'SC - 3000 GESTISCE LE ENTRATE E LE USCITE E NE SVI  
LUPPA LA DIFFERENZA. DOPODICHE' SI POSSONO REGISTRARE TUTTI I DATI IN CASSETTA.
- 1001) CONTI CORRENTI / IL COMPUTER GESTISCE I DATI DEL CONTO CORRENTE IN  
MEMORIA, QUINDI SI POSSONO REGISTRARE SU CASSETTA.....
- 1002) FINANZA 1 / 17 POSSIBILI COMBINAZIONI A CARATTERE FINANZIARIO PER CAL  
COLARE: INTERESSI; CAPITALI; QUOTE; INVESTIMENTI; SCONTI; DEPREZZAMENTI.L.10.000
- 1003) ARCHIVIO INDIRIZZI / ASSOCIAZIONI, CIRCOLI, ETC..... RICERCA NOMINATIVI  
AUTOMATICA, ANCHE SU AREE DI INTERESSE DEGLI STESSI (PER LISTA COMPLETA, PER  
ARGOMENTO, PER NOME, OPPURE LISTA IN ORDINE ALFABETICO ).....L.10.000
- 1004) FINANZA 2 / QUATTRO PROGRAMMI PER CALCOLARE: INTERESSE COMPOSTO; INCREMENTO  
IN BASE ANNO, OBBLIGAZIONI ORDINARIE; CONVERTIBILI.....L.10.000
- 1005) DECISIONI / DOVETE DECIDERE QUALCOSA ?? L'SC 3000 PUO' ANCHE AIUTARTI A  
PRENDERE ALCUNE DECISIONI. PRIMA PERO' DEVE PORTI ALCUNE DOMANDE, QUINDI ANALIZ=  
ZERA' LE INFORMAZIONI CHE GLI DARAI; HAI A DISPOSIZIONE 18 CATEGORIE D'ESAME
- 1006) CALENDARIO / CALCOLO: GIORNO DELLA SETTIMANA; DIFFERENZA DI GIORNI  
TRA DUE DATE; STAMPA SU VIDEO IL CALENDARIO.....

**CONTENUTO DEL N. 1**

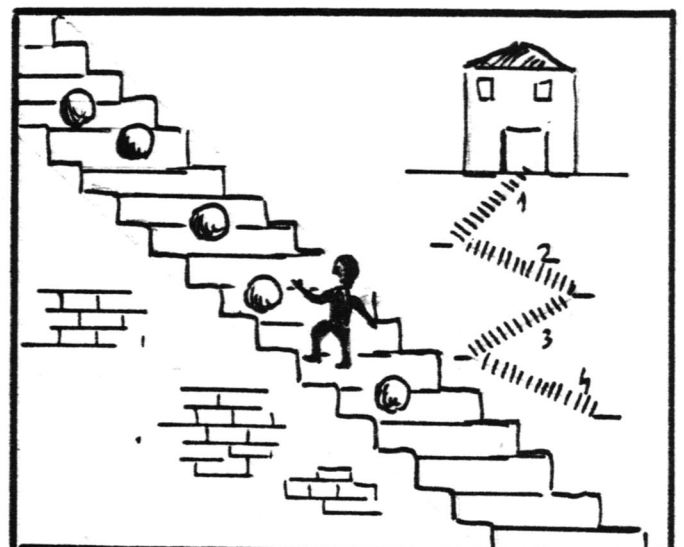
- 1 ALLA SCOPERTA DEL PC SEGA 3000
- 2 CONVERSIONI LINGUAGGIO MACCHINA
- 3 SPRITER EDITOR 8 X 8.....
- 4 FORMULA UNO ( GIOCO ).....
- 5 SINTETIZZATORE MUSICALE COL 3000.
- 6 GEOMETRIA NELLA DIDATTICA.....
- 7 DISASSEMBLATORE LISTATO.....
- 8 SPRITER EDITOR 16 X 16.....
- 9 SET DEI CARATTERI N.1 E N.2.....
- 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 KODED .....
- 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.....



N.6 PALLONCINI



N.11 LE SCALE

- 1007) SINTETIZZATORE MUSICALE / PER GLI AMANTI DELLA MUSICA UN OTTIMO PROGRAMMA PER COSTRUIRE COMPOSIZIONI MUSICALI...RENDE L' SC-3000 UN ORGANO ELETTRONICO!!!!
- 1008) BIORITMI / DOVETE ANDARE IN QUALCHE POSTO ?? FATEVI IL BIORITMO !! CALCOLA L'ETA' IN GIORNI DELL'UTENTE E VI TRACCIA IL BIORITMO GRAFICAMENTE IN POCHI SECONDI DEL CICLO EMOTIVO, FISICO ED INTELLETTUALE.....L.10.000
- 1009) DEMO / DIMOSTRAZIONE BASIC: VISUALIZZAZIONE SUL VIDEO DI TUTTI I CARATTERI, PROVA COLORI, MESSAGGIO COLORI, RADICE QUADRATA, DIMOSTRAZIONE DI ALCUNI COMANDI (LINE, CIRCLE (8 MODI DIVERSI ), PAINT, SPRITES) 2 FANTASTICI DISEGNI GRAFICI E ALTRO !!!! CONOSCIERETE LA POTENZA SC-3000.....L.10.000
- 1010) SATELLITI / QUESTO PROGRAMMA PREVEDE IL TEMPO E LA LONGITUDINE DI UN SATELLITE ARTIFICIALE PER IL 'NODO ASCENDENTE', CONOSCENDONE IL PERIODO ORBITALE IL TEMPO E LA LONGITUDINE GEOGRAFICA DI UN DATO NODO.....
- 1011) TOTOCALCIO / SISTEMA A CORREZIONE DI ERRORI PER PARTITE DOPPIE, TRIPLE, MISTE IL SEGA ELABORA LE POSSIBILI COLONNE CONTENENTI IL NUMERO DI ERRORI DESIDERATO.
- 1012) GRAFICI DI FUNZIONI / MOLTO INTERESSANTE IL LISTATO .....
- 1013) CAMPIONATO DI CALCIO / CON QUESTO PROGRAMMINO AVRETE LA POSSIBILITA' DI AVERE SEMPRE SOTTO GLI OCCHI UNA CLASSIFICA AGGIORNATA MINUTO PER MINUTO, DEL CAMPIONATO ITALIANO DI CALCIO !!!!!!!
- 1014) DISASSEMBLER /.....

### CARTUCCE

=====

CONGO BONGO.....	LIRE	49.000
N SUB.....	LIRE	49.000
YAMATO.....	LIRE	49.000
TENNIS.....	LIRE	49.000
STAR JACKER.....	LIRE	55.000
G.P. MONACO.....	LIRE	55.000
FLIPPER.....	LIRE	49.000
SAFARI.....	LIRE	55.000
BONDERLINE.....	LIRE	55.000
SINBAD.....	LIRE	55.000
MUSICA.....	LIRE	145.000

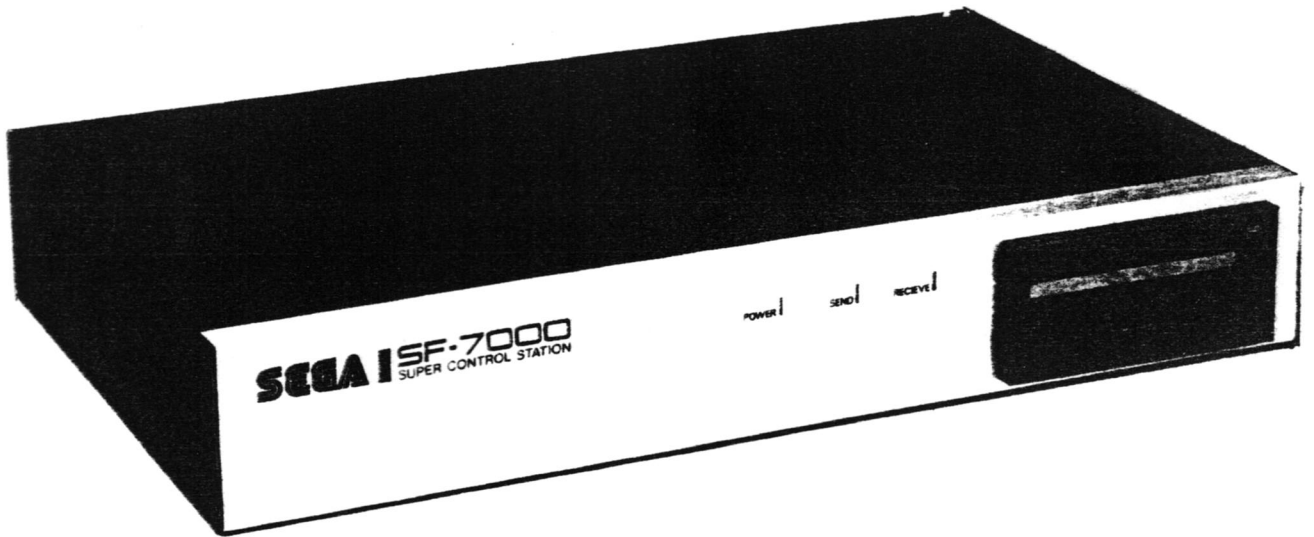
### PERIFERICHE

=====

ESPANSIONE 32 K.....	LIRE	160.000
CAVI REGISTRATORE.....	LIRE	5.500
STAMPANTE PLOTTER.....	LIRE	450.000
JOYSTICK SEGA.....	LIRE	24.000
JOYSTICK BOSS.....	LIRE	37.000
JOYSTICK SPECTRAVIDEO.....	LIRE	24.000
MONITOR FOSF VERDI *12.....	LIRE	185.000
MONITOR COLORI/AUDIO *14	LIRE	485.000
CAVO GIA' PREDISPOSTO PER IL SEGA		
BOX DRIVE DISK.....	LIRE.....	

100 MILA LIRE MENO DEL LISTINO MA SOLO SU PRENOTAZIONE





SPECIFICATION SUMMARY FOR SEGA COMPACT FLOPPY DISK DRIVE

\* Performance Specifications

Model	A type
Medium Size	3 inch
Capacity	Unformatted Per Side: 250 KBYTES - Formatted Per Side: 164 KB
Recording Density	8946 bpi
Track Density	100 tpi
Total Number of Tracks	40
Recording Method	MFM
Rotational Speed	300 RPM
Transfer Rate	250 Kbits/sec
Latency (Average)	171 msec
Access Time	Track to Track: 12 msec - Settling: 15 msec
Motor Start Time	400 msec (MAX)
INDEX	1

\* Installation Requirements

Power Requirements	3.8 Watts (Op)	1.85 Watts (Stby)
Environment TEMPERATURE	4~46°C (Op)	22~60°C (Stby)
Relative Humidity	20~80% (Op)	10~90% (Stby)
Mechanical Width	90 mm. (3.54 inch)	
Dimensions Hight	40 mm. (1.57 inch)	
(exclusive of front Bezel) Depth	150 mm. (5.91 inch)	
Weight	750 g. (1.65 lb)	
MOUNTING	Horizontal - Vertical	

\* Reliability Specifications

MTBF	8000 POH	
MTRR	30 min	
Component Life	5 years	
Error Rates	Soft Error Rate	10 <sup>9</sup> bit
	Hard Error Rate	10 <sup>12</sup> bit
	Seek Error Rate	10 <sup>6</sup> seeks

- FLOPPY DISK DRIVE SF 7000 della SEGA

Questo nuovo Floppy, le cui caratteristiche lo rendono unico sul mercato, amplia notevolmente le già notevoli prestazioni del nome computer SEGA SC 3000.

Con le cassette fino ad oggi usate la velocità di trasferimento era di 1200 bit al secondo, col floppy aumenta a 250 Kbyte al secondo ovvero è superiore di ben 208 volte. Inoltre, quando si cerca un programma registrato su nastro, il computer deve leggere tutti i programmi che incontra fin quando non trova quello da noi indicato.

Il tutto porta via molto tempo in quanto il programma potrebbe trovarsi alla fine del nastro ovvero anche dopo 30 minuti di lettura.

Con il floppy, passare da una traccia all'altra occorrono 12 millesimi di secondo e, per esplorare tutto il disco, meno di un secondo.

L'unità FLOPPY comprende:

- a) Unità a disco da 250 Kbyte (non formattati per facciata)
- b) Interfaccia parallela centronics 8 bit (per stampanti con ingresso Centronics)
- c) Porta seriale RS 232 che converte l'ingresso e l'uscita di vari dati ed anche il collegamento ad altre periferiche tipo l'accoppiatore acustico ecc.
- d) Ram per 64 Kbyte quale memoria principale della CPU

Equipaggiando il sistema anche con Modem, penna ottica, ecc., avrete a disposizione una macchina in grado di soddisfare qualsiasi problema con un potenziale praticamente illimitato.

Caratteristiche:

- 1) Porta parallela 8 bit tipo Centronics
- 2) Porta RS 232 (Baud: 300 - 9600 band)
- 3) Memoria principale 64 Kb
- 4) Linguaggio F. Basic (fornito con il floppy)
- 5) Metodo di registrazione: doppia densità
- 6) Capacità di registrazione: Disco formattato: 164 Kb per una faccia  
328 Kb sulle due facce
- 7) Tracce : 40 (4,096 Kb x traccia)
- 8) Settori : 16 (256 Kbytes per settore)
- 9) Supporto: Floppy compatto da 3 pollici
- 10) Dimensioni: 350 (L) x 55 (H) x 250 (P) mm.
- 11) Accessori : - disco con F Basic  
- cavo alimentazione CA  
- manuale operativo

AGLI AMICI DEL CLUB CHE SI PRENOTANO  
IN TEMPO VERRA' PRATICATO UNO SCONTO  
DI L.100.000 SUL PREZZO DI LISTINO

**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 RITMI IN GRAFICA VIDEOCOLOR...
- 15 SFIDA AL KODEO .....
- 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.....

**RIVISTA N. 3**

- 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

**Tutto un mondo  
di programmi  
per Voi e il .....**

**Vostro  
Home Computer**

**SEGA**