

dossier

TEXAS 99/4A

MENSILE - SPED. AB. POST. III/70 - N° 2 - GENNAIO 1985 - EDIZIONI CO.STA - PISA



L. 2000

dossier

TEXAS

Mensile

di giochi e programmi
per TEXAS 99/4A

Direttore Responsabile:

Marco Bindi

Direttore Tecnico:

Gianroberto Negri

Edizioni **CO.STA** srl

via Mazzini 128

56100 PISA

Registrazione al Tribunale

di Pisa n. 20 del 20/10/84

Spediz. in abbon. post.

gruppo III / 70

TEXAS 99/4A

il mensile per realizzare la tua
Biblioteca di Software in tre
sezioni:

— **Giochi**

— **Programmi personali**

— **Programmi di utilità**

Lire 2000

I numeri arretrati, a lire 4000,
possono essere richiesti sen-
za oneri di spedizione con pa-
gamento anticipato in contan-
ti, o tramite assegno o vaglia
postale intestato alla Società
editrice.

Impianti:

Cencograf

Stampa:

Grafika 78 - Pioltello (MI)

Distribuzione:

Messaggerie Periodici (MI)

dossier

Ogni mese in edicola
il DOSSIER
per il tuo computer

- **COMMODORE DOSSIER**
- **SINCLAIR DOSSIER**
- **TEXAS 99/4A DOSSIER**

**giochi, programmi di utilità
e programmi personali per
realizzare una fantastica
biblioteca software**



UTILITY



**PROGRAMMI
PERSONALI**



GIOCHI

CODIFICA SIMBOLI

TEXAS 99/4A



BIORITMI



Un programma che Vi permettera' di disporre di diverse FUNZIONI nell'ambito delle DATE e dei BIORITMI. Al lancio d'esso verra' visualizzato un MENU' che permettera' di scegliere tra tre differenti opzioni e precisamente:

- 1) NUMERO DI GIORNI TRA DUE DATE
- 2) IL GIORNO DI UNA DATA
- 3) STUDIO DI UN BIORITMO

La prima opzione Vi permettera' di conoscere quanti giorni vi sono tra appunto due date. Per ottenere questo, bastera' che comunichiate al COMPUTER la prima data nella forma GGMMAAAA cioe' giorno, mese ed anno come ad esempio 19111918; fatto cio' dovreste comunicare la seconda data sempre nella medesima forma, cioe' GGMMAAAA ed esso in breve tempo Vi visualizzera' i giorni. Questa opzione puo' rivelarsi utile ed interessante per conoscere quanti giorni ad esempio sono passati da quando siamo nati ad oggi, oppure quanti giorni sono passati dal giorno delle VOSTRE NOZZE oppure ancora quanti giorni mancano all'inizio delle Vostre meritate e SOSPIRATE FERIE.

La seconda opzione Vi permettera' di conoscere il giorno della settimana di una

TEXAS 99/4A

particolare data. Vi ricordate ad esempio che giorno era quello in cui siete nati?... Pochi a dire il vero se lo ricordano, ecco quindi una buona occasione per conoscere se ad esempio era un GIOVEDI' od una DOMENICA od un MARTEDI'. La terza opzione Vi permettera' di studiare attentamente i BIORITMI, Vostri o di altre persone. Alla richiesta di questa opzione Vi verra' visualizzato un altro MENU' anche esso con tre opzioni ma tutte e tre ovviamente riferite ad i BIORITMI. La prima opzione Vi permettera' di studiare il BIORITMO di una persona e ad esempio il Vostro. Per fare cio' sara' sufficiente che Voi comunichiate al computer la Vostra DATA DI NASCITA e la Data da cui volete che venga analizzato il Vostro BIORITMO. Dando il necessario tempo al COMPUTER per effettuare i dovuti calcoli Vi verra' visualizzato un completo BIORITMO, suddiviso nelle seguenti MEDIE BIORITMICHE:

- 1) MEDIA FISICA
- 2) MEDIA SENTIMENTALE
- 3) MEDIA INTELLETTUALE
- 4) MEDIA DELLE PRECEDENTI TRE

Esse verranno visualizzate una di seguito all'altra e per passare alla successiva occorrera premere il tasto ENTER.

La seconda opzione Vi permettera' di studiare la COMPATIBILITA' DI 2 PERSONE

TEXAS 99/4A

nell'arco di 3 SETTIMANE. Per far cio' sara' sufficiente comunicare al COMPUTER la DATA DI NASCITA di entrambe e la data da cui iniziare a considerare la compatibilita' e per la durata di tre settimane. A questo punto la prassi da eseguire per visualizzare i risultati e' la medesima della precedente opzione. La terza ed ultima opzione e' simile alla precedente solo che lo studio di compatibilita' tra due persone non e' limitato a tre settimane!!... Infatti data la complessita dei calcoli per pervenire ad un tale risultato occorrera' molto tempo per cui se non volete attendere le 5 ORE E 40 MINUTI necessari e Vi accontentate di una semplice TENDENZA dovrete alla richiesta comunicarlo al COMPUTER, in caso contrario potrete, per ingannare l'attesa adare a fare una bella GITA (in 5 ore e 40 minuti se ne fanno di belle passeggiate). Buono studio. Un ultima cosa, riguardante il listato del programma: vi sono alcune istruzioni che vanno su piu' righe e nel caso che esse siano di piu' di due, vanno ignorati gli spazi che vi sono tra la fine della seconda e l'inizio della seguente.

TEXAS 99/4A

```

10 DIM ES(21)
20 DIM SE(21)
30 DIM ED(21)
40 CALL COLOR(3,5,1)
50 CALL COLOR(4,5,1)
60 CALL COLOR(12,7,1)
70 CALL CLEAR
80 PRINT "YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY", "",
  "", "", ""
90 PRINT "1-NUMERO DI GIORNI TRA DUE DATE
  "
100 PRINT "", "", "", "", "", ""
110 PRINT "2-IL GIORNO DI UNA DATA      "
120 PRINT "", "", "", "", "", ""
130 PRINT "3-STUDIO DI UN BIORITMO"
140 PRINT "", "", "", "", "YYYYYYYYYYYYYYYYYYYY
  YYYYYYYY"
150 PRINT "", "", "", "", "", ""
160 CLE=0
170 CLEY=0
180 CLES=0
190 CLEP=0
200 CLEI=0
210 INPUT "IMMETTERE IL NUMERO          COR
  RISPONDENTE ALLA SCELTA .":V
220 IF V=3 THEN 230 ELSE 320
230 CALL CLEAR
240 PRINT "zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz", ""
  , "", "", "", "", "", "1-BIORITMO DI UNA SOL
  A PERSONA      ", "", "", "", ""
250 PRINT "2-STUDIO DI COMPATIBILITA' DURA
  NTE TRE SETTIMANE", "", "", "", ""
260 PRINT "3-STUDIO DELL'AFFINITA'      DI 2

```


TEXAS 99/4A

```

PERSONE .",
261 PRINT "", "", "", "", "", "", "zzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzz", "", "", "", ""
270 INPUT "IMMETTERE IL NUMERO COR
RISPONDENTE ALLA SCELTA .":C
280 CALL CLEAR
290 IF C=3 THEN 320
300 IF C=2 THEN 320
310 IF C=1 THEN 320 ELSE 230
320 IF V=1 THEN 410
330 IF V=2 THEN 740
340 IF V=3 THEN 390
350 PRINT "", "", "SCELTA ERRATA *****
RIIMETTERLA PREGO!!", "", ""
360 FOR KA=1 TO 800
370 NEXT KA
380 GOTO 70
390 CLE=1
400 GOTO 470
410 CALL CLEAR
420 INPUT "SCRIVETE LA PRIMA DATA (GG
MMAAAA):":D1
430 PRINT "", "", "", "", ""
440 D=D1
450 GOSUB 1140
460 GOTO 500
470 INPUT "DATA DI NASCITA (GG
MMAAAA):":D1
480 PRINT "", "", "", "", "", ""
490 GOTO 440
500 QP=Q
510 IF CLEY=1 THEN 540
520 IF CLE=1 THEN 570

```


TEXAS 99/4A

```

530 INPUT "SCRIVETE LA SECONDA DATA      (GG
MMAAAA):":D2
540 D=D2
550 GOSUB 1140
560 GOTO 630
570 IF C<>3 THEN 600
580 D2=D1
590 GOTO 540
600 INPUT "BIORITMO A PARTIRE DA QUALE DAT
A      (GGMMAAAA):":
D2
610 PRINT "","","","","","","","","","",""
620 GOTO 540
630 T=Q-QP
640 IF CLE=1 THEN 710
650 CALL CLEAR
660 PRINT "(((((((((((((((({})))))))))))))",""
"","","",""
670 PRINT "IL NUMERO DI GIORNI COMPRESI",""
"","","",""
680 PRINT TAB(7);"IL :";D1,"","","","",""TAB
(4);"E IL  :";D2,"","","","","",""TAB
(1);"  E' UGUALE A: ";ABS(T)
690 PRINT "","","","","","","",""((((((((((((((((
{}))))))))))))))"
700 GOTO 930
710 QA=Q
720 RT=T
730 IF CLEY=1 THEN 1910
740 D=04101982
750 GOSUB 1170
760 IF CLE=1 THEN 850
770 QP=Q

```


TEXAS 99/4A

```

780 CALL CLEAR
790 INPUT "IMMETTERE LA DATA IN QUESTIONE
(GGMMAAAA): ":D1
800 D=D1
810 GOSUB 1140
820 TX=Q-QP
830 GOSUB 1640
840 GOTO 880
850 QP=QA
860 TX=QP-Q
870 GOTO 830
880 IF CLE=1 THEN 1850
890 CALL CLEAR
900 PRINT "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx", ""
, "", "", "", ""
910 PRINT TAB(10); "IL :"; D1; "", "", "", "", "TA
B(4); "E' UN :"; L$, "", "", "", ""
920 PRINT "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
930 CALL KEY(3,ET,ST)
940 IF ST=0 THEN 930
950 CALL CLEAR
960 PRINT "~~~~~", ""
, "", "", ""
970 PRINT "VUOI CONTINUARE", "", "", ""
, "", ""
980 PRINT "SCRIVETE S PER SI
N PER NO .", "", "", "", ""
990 PRINT "~~~~~"
1000 D1=0
1010 D2=0
1020 FOR ZI=1 TO 800
1030 CALL KEY(3,LT,ET)
1040 IF ET=0 THEN 1050 ELSE 1090
1050 NEXT ZI

```


TEXAS 99/4A

```

1060 CALL CLEAR
1070 PRINT "????????????????????????????????",
",", "", "MI FERMO.",
1071 PRINT "", "", "ESITATE TROPPO": "": "ARRI
VEDERCI !!!": "": "????????????????????
?????????": ""
1080 END
1090 IF LT=83 THEN 70
1100 CALL CLEAR
1110 PRINT TAB(5); "*****"
1120 PRINT TAB(5); "*" *": TAB(5)
; "*" ARRIVEDERCI*": TAB(5); "*"
*":
1121 PRINT TAB(5); "*****", "", "",
"", "", "",
1130 END
1140 OP$=STR$(D)
1150 LUT=LEN(OP$)
1160 IF LUT>=7 THEN 1170 ELSE 1180
1170 IF D>1011583 THEN 1240
1180 CALL CLEAR
1190 PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!",
"", "", "", "", "", "", "AVETE COMMESSO ",
": "UN ERRORE NELLA DATA ", ""
1200 PRINT "RICOMINCIATE TUTTO GRAZIE (!",
"", "", "", "", "", "", "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!"
1210 FOR KA=1 TO 600
1220 NEXT KA
1230 GOTO 70
1240 N=D-INT(D)
1250 IF N=0 THEN 1270
1260 GOTO 1180
1270 IF D<32E6 THEN 1290

```


TEXAS 99/4A

```

1280 GOTO 1180
1290 J=INT(D/1E6)
1300 M=INT(((D/1E6)-INT(D/1E6))*100)
1310 A=((D/1E4)-INT(D/1E4))*1E4
1320 IF M>12 THEN 1180
1330 IF M=4 THEN 1370
1340 IF M=6 THEN 1370
1350 IF M=9 THEN 1370
1360 IF M=11 THEN 1370 ELSE 1380
1370 IF J>30 THEN 1180
1380 IF A<1583 THEN 1180
1390 IF M<3 THEN 1530
1400 E=1
1410 ON E GOSUB 1470,1490,1470,1510,1470,1
510,1470,1470,1510,1470,1510,1470
1420 E=E+1
1430 IF E=M THEN 1450
1440 GOTO 1410
1450 Q=((365*(A-1))+INT(A/4)+J)
1460 RETURN
1470 J=J+31
1480 RETURN
1490 J=J+28
1500 RETURN
1510 J=J+30
1520 RETURN
1530 IF M=2 THEN 1580
1540 Q=0
1550 A=A-1
1560 Q=Q+(365*A)+INT(A/4)+J
1570 RETURN
1580 Q=31
1590 AA=((A/4)-INT(A/4))

```


TEXAS 99/4A

```
1600 IF AA=0 THEN 1610 ELSE 1620
1610 IF L>29 THEN 1180 ELSE 1630
1620 IF J>28 THEN 1180
1630 GOTO 1550
1640 R=TX
1650 R=((R/7)-INT(R/7))*7
1660 IF R<0 THEN 1690
1670 R=R+1
1680 ON R GOTO 1710,1730,1750,1770,1790,18
10,1830
1690 R=R+8
1700 GOTO 1680
1710 L$="LUNEDI"
1720 RETURN
1730 L$="MARTEDI"
1740 RETURN
1750 L$="MERCOLEDI"
1760 RETURN
1770 L$="GIOVEDI"
1780 RETURN
1790 L$="VENERDI"
1800 RETURN
1810 L$="SABATO"
1820 RETURN
1830 L$="DOMENICA"
1840 RETURN
1850 IF C=1 THEN 2250
1860 PRINT "LE RICHIESTE CHE VI SONO STATE
FATTE RIGUARDANO LA 2' PERSONA
."
1870 PRINT "","","","",""
1880 R1=RT
1890 CLEY=1
1900 GOTO 470
```


TEXAS 99/4A

```

1910 IF C=2 THEN GOTO 1920 ELSE GOTO 3140
1920 FOR GA=0 TO 20
1930 ES(GA)=(((SIN((2*3.14*RT)/33))*5)+((S
IN((2*3.14*R1)/33))*5))/2
1940 SE(GA)=(((SIN((2*3.14*RT)/28))*5)+((S
IN((2*3.14*R1)/28))*5))/2
1950 ED(GA)=(((SIN((2*3.14*RT)/23))*5)+((S
IN((2*3.14*R1)/23))*5))/2
1960 RT=RT+1
1970 R1=R1+1
1980 NEXT GA
1990 CALL CHAR(128,"0000003C3C000000")
2000 CALL CHAR(136,"0000003C3C000000")
2010 CALL CHAR(144,"0000003C3C000000")
2020 CALL COLOR(13,6,1)
2030 CALL COLOR(14,10,1)
2040 CALL COLOR(15,11,1)
2050 CALL CLEAR
2060 PRINT TAB(0);"COMPATIBILITA'"
2070 PRINT ""
2080 PRINT TAB(2);"DI 2 PERSONE      "
2090 PRINT ""
2100 PRINT TAB(4);"PER 3 SETTIMANE"
2110 PRINT ""
2120 PRINT ""
2130 FOR MAS=0 TO 100
2140 NEXT MAS
2150 PRINT ""
2160 PRINT TAB(0);"MEDIA FISICA      "
2170 CALL HCHAR(23,25,128,3)
2180 PRINT TAB(0);"MEDIA SENTIMENTALE  "
2190 CALL HCHAR(23,25,136,3)
2200 PRINT TAB(0);"MEDIA INTELLETTUALE  "

```


TEXAS 99/4A

```

2210 CALL HCHAR(23,25,144,3)
2220 PRINT TAB(0); "COMPATIBILITA' GENERALE
"
2230 CALL HCHAR(23,25,42,3)
2240 GOTO 2480
2250 FOR GA=0 TO 20
2260 ES(GA)=SIN((2*3.14*RT)/33)*5
2270 SE(GA)=SIN((2*3.14*RT)/28)*5
2280 ED(GA)=SIN((2*3.14*RT)/23)*5
2290 RT=RT+1
2300 NEXT GA
2310 CALL CHAR(128,"0000003C3C000000")
2320 CALL CHAR(136,"0000003C3C000000")
2330 CALL CHAR(144,"0000003C3C000000")
2340 CALL COLOR(13,13,1)
2350 CALL COLOR(14,7,1)
2360 CALL COLOR(15,8,1)
2370 CALL CLEAR
2380 PRINT TAB(4); "BIORITMO PER 3 SETTIMAN
E "
2390 PRINT ""
2400 PRINT TAB(4); "FISICO  "
2410 CALL HCHAR(23,19,128,4)
2420 PRINT TAB(4); "SENTIMENTALE"
2430 CALL HCHAR(23,19,136,4)
2440 PRINT TAB(4); "INTELLETTUALE"
2450 CALL HCHAR(23,19,144,4)
2460 PRINT TAB(4); "MEDIA  "
2470 CALL HCHAR(23,19,42,4)
2480 PRINT ""
2490 FOR GA=5 TO 0 STEP -1
2500 PRINT TAB(2); GA
2510 NEXT GA

```


TEXAS 99/4A

```

2520 CALL HCHAR(23,6,45,21)
2530 FOR GA=1 TO 5
2540 PRINT TAB(0);"-";GA
2550 NEXT GA
2560 PRINT ""
2570 ON R GOSUB 2860,2880,2900,2920,2940,2
960,2980
2580 PRINT ""
2590 PRINT TAB(4);"A PARTIRE DA:"
2600 PRINT TAB(8);L$;TAB(18);D2
2610 FOR GA=0 TO 20
2620 CALL HCHAR(13-ED(GA),GA+6,128,1)
2630 NEXT GA
2640 CALL KEY(3,ET,ST)
2650 IF ST=0 THEN 2640
2660 GOSUB 3090
2670 FOR GA=0 TO 20
2680 CALL HCHAR(13-SE(GA),GA+6,136,1)
2690 NEXT GA
2700 CALL KEY(3,ET,ST)
2710 IF ST=0 THEN 2700
2720 GOSUB 3090
2730 FOR GA=0 TO 20
2740 CALL HCHAR(13-ES(GA),GA+6,144,1)
2750 NEXT GA
2760 CALL KEY(3,ET,ST)
2770 IF ST=0 THEN 2760
2780 GOSUB 3090
2790 FOR GA=0 TO 20
2800 CALL HCHAR(13-SE(GA),GA+6,136,1)
2810 CALL HCHAR(13-ED(GA),GA+6,128,1)
2820 CALL HCHAR(13-ES(GA),GA+6,144,1)
2830 NEXT GA

```


— 16 —

TEXAS 99/4A

```

3220 IF ST=0 THEN 3210
3230 IF ET=49 THEN 3240 ELSE 3270
3240 LIM=400
3250 HEUR$="7 MINUTI"
3260 GOTO 3290
3270 LIM=21252
3280 HEUR$="5H 40MN"
3290 CALL CLEAR
3300 PRINT "          : ", "", "", "", "", "", "", ""
, TAB(12); "< H +"; HEUR$; " > ", "", "", "", ""
", "", "", "", "", "", "", "", "", ""
3310 CALL SCREEN(14)
3320 FOR DI=1 TO LIM
3330 I1=SIN((6.28*DI)/33)
3340 I2=SIN((6.28*(DI+FID))/33)
3350 S1=SIN((6.28*DI)/28)
3360 S2=SIN((6.28*(DI+FID))/28)
3370 P1=SIN((6.28*DI)/23)
3380 P2=SIN((6.28*(DI+FID))/23)
3390 PHY=PHY+ABS(P1-P2)
3400 SENT=SENT+ABS(S1-S2)
3410 INTEL=INTEL+ABS(I1-I2)
3420 NEXT DI
3430 PHY=(PHY*5)/LIM
3440 SENT=(SENT*5)/LIM
3450 INTEL=(INTEL*5)/LIM
3460 CALL SCREEN(4)
3470 PRINT TAB(2); "PERCENTUALE DI AFFINITA
, "
3480 PRINT ""
3490 CALL CHAR(129, "00FFFFFFFFFFFF00")
3500 CALL CHAR(137, "00FFFFFFFFFFFF00")
3510 CALL CHAR(145, "00FFFFFFFFFFFF00")

```


TEXAS 99/4A

```
3520 CALL CHAR(152,"00FFFFFFFFFFFF00")
3530 CALL COLOR(13,11,2)
3540 CALL COLOR(14,5,2)
3550 CALL COLOR(15,7,2)
3560 CALL COLOR(16,14,2)
3570 PRINT TAB(4);"FISICA  "
3580 CALL HCHAR(23,17,129,3)
3590 PRINT TAB(4);"SENTIMENTALE"
3600 CALL HCHAR(23,17,137,3)
3610 PRINT TAB(4);"INTELLETTUALE"
3620 CALL HCHAR(23,17,145,3)
3630 PRINT TAB(4);"SINTESI  "
3640 CALL HCHAR(23,17,152,3)
3650 PRINT ""
3660 FOR GA=100 TO 10 STEP -10
3670 PRINT TAB(1);GA;TAB(6);"-----"
      ""
3680 NEXT GA
3690 CALL VCHAR(14+PHY,11,129,10-PHY)
3700 CALL VCHAR(14+SENT,14,137,10-SENT)
3710 CALL VCHAR(14+INTEL,17,145,10-INTEL)
3720 CALL KEY(3,ET,ST)
3730 IF ST=0 THEN 3720
3740 MOY=(PHY+(INTEL*2)+(SENT*3))/6
3750 CALL VCHAR(14+MOY,23,152,10-MOY)
3760 CALL KEY(3,ET,ST)
3770 IF ST=0 THEN 3760
3780 CALL CLEAR
3790 GOTO 950
3800 STOP
```


TEXAS 99/4A



IMPICCATO



Una versione computerizzata del gioco dell'impiccato per quanti vogliano cimentarsi nell'indovinare le parole proposte dal computer. Una volta lanciato il programma Vi verra' richiesto se per provare volete immettere una parola di Vostra scelta, in questo caso, conoscendola Vi sara' piu' semplice comprendere la meccanica del gioco.

Nel caso che invece desideriate gia' cimentarVi nell'indovinare la parola proposta dal COMPUTER battete l'opzione 1. Durante lo svolgimento del gioco verranno visualizzate le lettere iniziali e finali della parola da indovinare, con tanti trattini, quante sono le lettere da indovinare. Per ogni lettera errata, apparira' in alto a destra una parte del Vostro corpo che pende dalla FORCA; ora un BRACCIO, ora la TESTA e cosi' via. Buona fortuna perche' ne avrete bisogno!!....

```
100 REM  GIOCO DELL'IMPICCATO
110 CALL CLEAR
120 OPTION BASE 1
130 DIM A$(200)
```




TEXAS 99/4A

```
140 GOSUB 1840
150 PRINT TAB(7); "*****":TAB(7); "
*L'IMPICCATO*":TAB(7); "*****"
:::
160 PRINT "    LO SCOPO DEL GIOCO E' ":"
QUELLO DI INDOVINARE UNA PA- ":"ROLA,
CONOSCENDO LA PRIMA E"::
170 PRINT "L'ULTIMA LETTERA"::::
180 INPUT "IL VOSTRO NOME ":"N:$
190 CALL CLEAR
200 PRINT "    SI DESIDERI IMMETTERE UNA"::
"tua parola, premi il nu- ":"MERO 0 ,
SE VUOI CHE SIA IL ":":
210 INPUT "COMPUTER A SCEGLIERLA,PREMI IL
NUMERO 1 ":"AB
220 IF AB>1 THEN 200
230 ON AB+1 GOTO 240,270
240 PRINT :::
250 INPUT "IMMETTERE PAROLA ":"B:$
260 GOTO 320
270 PRINT ::
280 INPUT "QUALE DIFFICOLTA' (1 A 4): ":"DI
290 RANDOMIZE
300 RN=INT(RND*50)+1+(DI-1)*50
310 B$=A$(RN)
320 Z=LEN(B$)
330 CALL CLEAR
340 CALL CHAR(128,"FFFFFF")
350 CALL CHAR(129,"E0E0E0E0E0E0E0E0")
360 CALL CHAR(130,"FFFFFFE0E0E0E0E0")
370 CALL CHAR(131,"C3C3C3C3C3C3C3C3")
380 CALL CHAR(132,"C3C3C3C3C3C3E7E7")
390 CALL CHAR(133,"0000000000000007E")
```


TEXAS 99/4A

```

400 CALL CHAR(136,"00000000FFFFFFFF")
410 CALL CHAR(137,"FFFFFFFF00000000")
420 CALL CHAR(138,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
430 CALL CHAR(139,"0F0F0F0F0F0F0F0F")
440 CALL CHAR(141,"00000000000000FF")
450 CALL CHAR(144,"007E7E7E7E7E7E7E")
460 CALL CHAR(152,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
470 CALL CHAR(153,"C06030180C")
480 CALL CHAR(154,"03060C1830")
490 CALL COLOR(13,2,1)
500 CALL COLOR(14,5,1)
510 CALL COLOR(15,10,1)
520 CALL COLOR(16,7,1)
530 CALL VCHAR(2,3,138,22)
540 CALL VCHAR(2,30,139,22)
550 CALL HCHAR(2,4,137,26)
560 CALL HCHAR(23,4,136,26)
570 CALL HCHAR(4,6,128,3)
580 CALL VCHAR(5,5,129,7)
590 CALL HCHAR(4,5,130)
600 CALL HCHAR(12,4,128,3)
610 C$="PAROLA DA TROVARE "
620 N=13
630 FOR I=1 TO N
640 D$=SEG$(C$,I,1)
650 CALL HCHAR(11,N+I,ASC(D$))
660 NEXT I
670 CALL HCHAR(12,14,141,13)
680 X=21-INT(Z/2)
690 CALL HCHAR(15,X,ASC(B$))
700 G=Z-2
710 CALL HCHAR(15,X+1,133,G)
720 H$=SEG$(B$,Z,1)

```


TEXAS 99/4A

```

730 CALL HCHAR(15,X+1+G,ASC(H$))
740 M$="LETTERE ERRATE  "
750 M=5
760 FOR I=1 TO LEN(M$)
770 N$=SEG$(M$,I,1)
780 CALL HCHAR(18,M+I,ASC(N$))
790 NEXT I
800 CALL HCHAR(19,6,141,I-1)
810 TOT=0
820 CALL KEY(3,S,T)
830 IF T=0 THEN 820
840 Q=0
850 FOR I=1 TO Z
860 L$=SEG$(B$,I,1)
870 IF ASC(L$)<>S THEN 900
880 CALL HCHAR(15,X+I-1,S)
890 Q=1
900 NEXT I
910 IF Q<>1 THEN 970
920 FOR R=1 TO Z
930 CALL GCHAR(15,X+R-1,M)
940 IF M=133 THEN 820
950 NEXT R
960 GOTO 1370
970 IF TOT=6 THEN 1170
980 FOR R=1 TO TOT
990 CALL GCHAR(21,4+R,M)
1000 IF M=S THEN 820
1010 NEXT R
1020 TOT=TOT+1
1030 CALL HCHAR(21,4+TOT,S)
1040 ON TOT GOTO 1050,1070,1090,1110,1130,
1150

```


TEXAS 99/4A

```

1050 CALL HCHAR(6,8,144)
1060 GOTO 820
1070 CALL HCHAR(7,8,152)
1080 GOTO 820
1090 CALL HCHAR(7,9,153)
1100 GOTO 820
1110 CALL HCHAR(7,7,154)
1120 GOTO 820
1130 CALL HCHAR(8,8,131)
1140 GOTO 820
1150 CALL HCHAR(9,8,132)
1160 GOTO 820
1170 DF$=NO$&"", AVETE      "
1180 EG$="PERSO ! SIETE    "
1190 FOR I=1 TO LEN(DF$)
1200 QW$=SEG$(DF$,I,1)
1210 CALL HCHAR(4,17-LEN(NO$)+I,ASC(QW$))
1220 NEXT I
1230 FOR I=1 TO LEN(EG$)
1240 QW$=SEG$(EG$,I,1)
1250 CALL HCHAR(6,12+I,ASC(QW$))
1260 NEXT I
1270 V=19-Z/2
1280 FOR I=1 TO Z
1290 QW$=SEG$(B$,I,1)
1300 CALL HCHAR(8,V+I,ASC(QW$))
1310 NEXT I
1320 FOR I=1 TO 500
1330 NEXT I
1340 INPUT "ANCORA (S/N):":I$
1350 IF I$="S" THEN 190
1360 END
1370 ON TOT+1 GOTO 1380,1430,1480,1530,158

```


TEXAS 99/4A

```

0,1630,1680
1380 DF$="ECCELLENTE"&NO$
1390 EG$="NESSUN ERRORE!"
1400 L=18-LEN(NO$)
1410 U=13
1420 GOTO 1720
1430 DF$="MOLTO BENE,"&NO$
1440 EG$="1 SOLO ERRORE"
1450 L=18-LEN(NO$)
1460 U=13
1470 GOTO 1720
1480 DF$="VA BENE,"&NO$
1490 EG$="2 ERRORI FATTI"
1500 L=17-LEN(NO$)
1510 U=13
1520 GOTO 1720
1530 DF$="NON MALE      ,"&NO$
1540 EG$="3 LETTERE SBAGLIATE"
1550 L=17-LEN(NO$)
1560 U=12
1570 GOTO 1720
1580 DF$="MALUCCIO      ,"&NO$
1590 EG$="4 ERRORI ... "
1600 L=16-LEN(NO$)
1610 U=15
1620 GOTO 1720
1630 DF$="MALISSIMO      ,"&NO$&","FUD!"
1640 EG$="FARE MEGLIO  !"
1650 L=16-LEN(NO$)
1660 U=13
1670 GOTO 1720
1680 DF$="ORRIBILE,"&NO$
1690 EG$="RICOMINCIARE !"
    
```


TEXAS 99/4A

```

1700 L=19-LEN(NO$)
1710 U=13
1720 FOR I=1 TO LEN(DF$)
1730 QW$=SEG$(DF$,I,1)
1740 CALL HCHAR(5,L+I,ASC(QW$))
1750 IF I>LEN(EG$)THEN 1780
1760 PZ$=SEG$(EG$,I,1)
1770 CALL HCHAR(7,U+I,ASC(PZ$))
1780 NEXT I
1790 FOR I=1 TO 500
1800 NEXT I
1810 INPUT "ANCORA (S/N):":I$
1820 IF I$="S" THEN 190
1830 END
1840 DATA CAVALLO,TAVOLO,SEDIA,PASTA,FORMA
GGIO,BURATTINO,MACCHINA
1850 DATA COMPUTER,BYTE,BIT,INTERFACCIA,ST
AMPANTE,MONITOR,MICROPROCESSORE,TABULA
TO
1860 DATA ALIMENTATORE,MARMELLATA,SUGO,SCU
OLA,SCOLARO,TESTO,LIBRO
1870 DATA QUADERNO,MATITA,PENNA,TESTONE,BI
SONTE,ORSO,FABIO,NERVOSO,ANNA
1880 DATA BALORDO,VIAREGGIO,PISA,TEXASDOSS
IER,FOLLIA,ALTEREGO,MATTIA,LUCA,GEOVA,
GIOSUE',EBREI
1890 DATA NUOVOSISTEMA,PREDICAZIONE,AMORE,
BABILONIA,ARMAGEDON,GIUDIZIO,PECORE,CA
PRI,DISTRUZIONE
2040 FOR I=1 TO 51
2050 READ A$(I)
2060 NEXT I
2070 RETURN

```


TEXAS 99/4A

.DIDATTICA.

```

100 CALL CLEAR
110 I=0
120 S=1000
130 T=0
280 PRINT
350 REM -----
400 REM GIOCA IL COMPUTER CONTRO DI TE
410 PRINT
420 PRINT "ORA TOCCA A ME INDOVINARE IL NU
MERO "
430 PRINT "IMMETTERE ";I;" E ";S
440 PRINT "PREMERE RETURN"
450 INPUT R$
460 CALL CLEAR
470 A=I
480 B=S
490 T=0
520 M=INT((A+B)/2)
530 T=T+1
540 PRINT
550 PRINT "IO PROPONGO ";M
560 PRINT "RISPONDETE E' < OPPURE > OPPURE
E' = ";
570 INPUT R$
590 IF R$="=" THEN 640
600 IF R$="<" THEN 1000
610 IF R$=">" THEN 1100
620 IF A<>B THEN 520
630 PRINT "IL VOSTRO NUMERO E' : ";A

```


TEXAS 99/4A

```

640 PRINT "L'HO TROVATO IN ";T;" TENTATIVI
"
650 PRINT
660 PRINT "CONTINUIAMO ";
670 INPUT R$
680 IF R$<>"N" THEN 100
690 END
1000 B=M-1
1010 GOTO 620
1100 A=M+1
1110 GOTO 620

```

In questa puntata inerente alla didattica ci occuperemo di un gioco, giocato alla rovescia!!... Infatti contrariamente a quanto solitamente avviene, sarà il COMPUTER che cercherà d'indovinare il numero da Voi scelto. Ovviamente questo non è un programma d'intelligenza artificiale ma, solo un esempio di un modo un po' diverso di fare dei giochi. Ma bando agli indugi e passiamo all'analisi dettagliata del programma . Istruzione 100: in essa mediante le parole chiavi CALL CLEAR viene ordinato al computer di cancellare quanto in quel momento è presente sul video. Istruzione 110, viene posto il numero 0 nella variabile I. Istruzione 120: viene posto il numero 1000 nella variabile S. Istruzione 130: viene posto il numero 0 nella variabile T. Istruzione 280: viene creato lo spazio di

TEXAS 99/4A

una linea sul video mediante la parola chiave PRINT. Istruzioni 400-450: La parola chiave REM serve a commentare il programma. Non viene presa in considerazione durante lo svolgimento, viene saltata. Il computer Vi avverte che dovete scegliere un numero che poi esso dovrà cercare d'indovinare ed attende che venga premuto il tasto RETURN (ENTER sullo SPECTRUM) per continuare. Istruzioni 460-530: Viene cancellato il video mediante le parole chiave CALL CLEAR sul TI99/4A della TEXAS. Vengono caricate due variabili: A con il limite inferiore entro il quale esso cercherà d'indovinare il Vostro numero, B con il limite superiore. La variabile T serve a contare i tentativi che il computer farà nell'intento d'indovinare il nostro numero. Essa viene azzerata ad ogni ciclo di programma. Viene calcolata la media dell'intervallo del tentativo, ad esempio 500 nel caso di 0 e 1000 come limiti inferiori e superiori. Ad ogni tentativo viene aggiunto 1 al valore contenuto nella variabile T. Istruzioni 540-570: Il computer visualizza il numero da esso proposto e contenuto nella variabile M. Dobbiamo rispondere se esso (il numero) è <, > oppure = al numero da noi pensato. La nostra risposta viene caricata nella variabile alfanumerica R\$. Istruzione 580: Viene controllato che la nostra

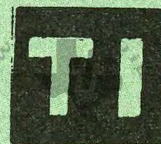
TEXAS 99/4A

risposta sia $<$, $>$ oppure $=$. In caso contrario viene effettuato un salto, mediante la parola chiave GOTO all'istruzione 550 e viene riproposto il numero da parte del computer. Istruzioni 590-610: Nel caso si risponda $=$ il programma salta all'istruzione 640 dove vengono visualizzati i tentativi effettuati dal computer. Nel caso si risponda $<$, il computer comprende che il nostro numero è più piccolo oppure uguale ad $M-1$ (il contenuto della variabile M meno 1). Viene quindi effettuato un salto all'istruzione 1000 dove viene sottratto quindi 1 dal valore superiore e mediante l'istruzione 1010 viene effettuato un salto all'istruzione 620. Nel caso si risponda $>$, il computer comprende che il nostro numero è maggiore od uguale ad $M+1$. Viene quindi effettuato un salto all'istruzione 1100 dove viene aggiunto 1 al valore inferiore e mediante l'istruzione 1110 viene effettuato un salto all'istruzione 620. Istruzioni 620-650: Viene controllato se il valore inferiore ed il valore superiore corrispondono ed in tal caso viene visualizzato il numero ormai indovinato da parte del computer. Istruzioni 660-690: Viene richiesto se si desidera continuare nel gioco ed in caso affermativo, mediante la parola chiave GOTO viene effettuato un salto all'istruzione 100.

TEXAS 99/4A



TEXAS MIX



I colori dello schermo

Se volete avere dei caratteri bianchi sullo sfondo nero per tutta la durata di un Programma, potete farlo eseguendo il semplice Programmino:

```
10 FOR I=1 TO 14
20 CALL COLOR(I,16,1)
30 NEXT I
40 CALL SCREEN(2)
```

I colori così ottenuti sono molto gradevoli su un TV color, ma non altrettanto belli su un TV in bianco e nero. Per quest'ultimo tipo di televisore è meglio fare un:

```
CALL SCREEN(15)
```

rendendo lo schermo grigio con i caratteri neri. Vedremo comunque nel prossimo numero come districarsi nel fantasmagorico mondo dei colori del TI/99.

Rallentare i listati

Se avete l'Extended BASIC, premendo un qualunque tasto mentre state listando un Programma, farete in modo da sospendere il listato; premendo ancora un tasto il listato riprenderà. Il trucco non funziona sul BASIC non esteso. Da notare che il tasto deve essere tenuto premuto mezzo secondo per avere l'effetto desiderato.

Renumber

Se rinumerate un Programma con il comando RESEQUENCE, ed il vostro Programma fa riferimento a linee di Programma non esistenti il TI cambierà questi riferimenti in un 32767. Se per esempio avete un GOTO 156 e la linea 156 non esiste, vi ritroverete un GOTO 32767.

CO.STA MARKETING

A tutti gli amici lettori di SOFTWARE DOSSIER un'offerta a prezzi molto vantaggiosi di prodotti di consumo per personal e home computer. Per effettuare l'ordinazione è sufficiente compilare e spedire in busta chiusa a:

CO.STA SRL - VIA MAZZINI 128 - 56100 PISA - SERVIZIO MARKETING

il sottostante tagliando, allegando il pagamento dell'importo complessivo in contanti o tramite assegno bancario o vaglia postale. I prezzi sono comprensivi di IVA e oneri di spedizione. Per spedizioni in contrassegno supplemento fisso di lire 3.000.

DISCHETTI

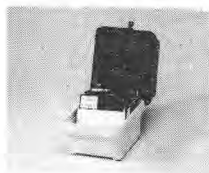
- ☐ **Cod. V001**
Minifloppy 5" 1/4 semplice faccia, semplice densità.
Scatola da 10 dischetti **Lire 45.000**
Ogni scatola oltre la 1° sconto 5%.

☐ **Cod. V002**
Minifloppy 5" 1/4 doppia faccia, doppia densità.
Scatola da 10 dischetti **Lire 55.000**
Ogni scatola oltre la 1° sconto 5%.

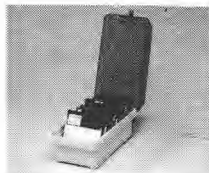
☐ **Cod. 8002**
Floppy 8" doppia faccia, doppia densità. Scatola da
10 dischetti **Lire 65.000**
Ogni scatola oltre la 1° sconto 5%.

CONTENITORI

- ☐ **Cod. BF01**
 Contenitore a scatola FLEX BOX per 10 minifloppy con
 coperchio Rosso, Giallo o Nero **Lire 5.000**



Cod. C040
 Contenitore in plastica da
 40 minifloppy, con serratura
Lire 28.000



Cod. C090
 Contenitore in plastica da
 90 minifloppy, con serratura
Lire 35.000

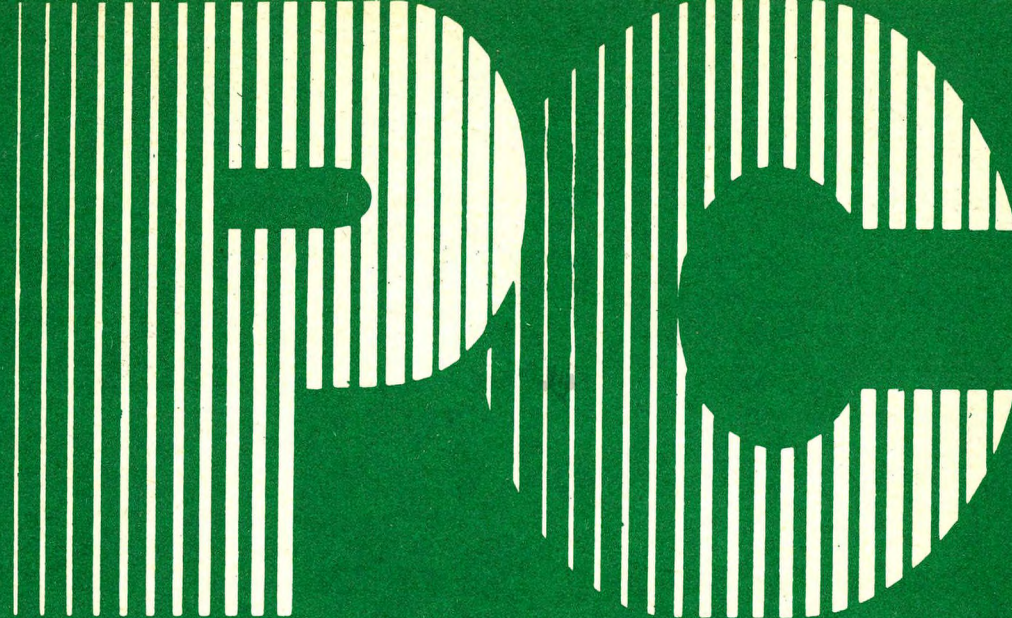
- ☐ **Cod. TD01**
Supporto per stampante e contenitore di moduli continui TOP DESK in plastica trasparente **Lire 90.000**

FLOPPY DISKS

- | | | |
|--------------------------|---|-------------------|
| ☐ | Cod. C001
Floppy Disks Album | Lire 8.500 |
| ☐ | Cod. E001
Buste per 2 Floppy Disks 5" 1/4 con etichette
in clear antimagnetico | Lire 800 |
| ☐ | Cod. E002
Buste per Floppy Disks 8" con etichetta
in clear antimagnetico | Lire 800 |

Ordine minimo lire 50.000

CODICE	QUANTITÀ	PREZZO TOTALE	
			Nome _____
			Cognome _____
			Via _____ N° _____
			Città _____
			_____ CAP _____
			Firma _____
TOTALE L.			



PERSONAL COMPUTER **club**

GIOCHI-CONCORSO

PROGRAMMI E TRUCCHI

PROVE HARDWARE E SOFTWARE

PROGETTI SOFTWARE

BIBLIOTECA PERSONALE

e le rubriche

TUTTOCOMMODORE

TUTTOSINCLAIR

TUTTOMSX

**OGNI MESE
IN EDICOLA
LIRE 3.000**