



ELIMINANDO
DIRETÓRIOS

ANO XI - JANEIRO 92 - Nº 112 - Cr\$ 3.500,00

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES



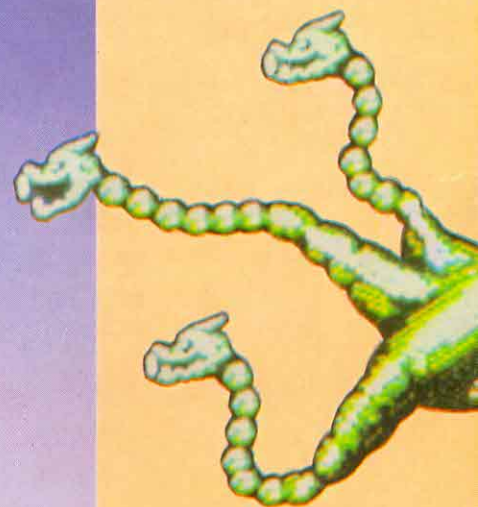
VÍRUS NO AMIGA

GRAPHOS III

Segunda parte
do editor gráfico
para IBM-PC.
Aberto e comentado
passo a passo!



Conheça os programas
de defesa



A identidade
secreta dos
arquivos .LIB

Vetorização
em Clipper

Divirta-se e
aprenda técnicas
de programação
em duas linhas
de comando



Trabalhe com música
ambiente no micro

TWO
LINERS

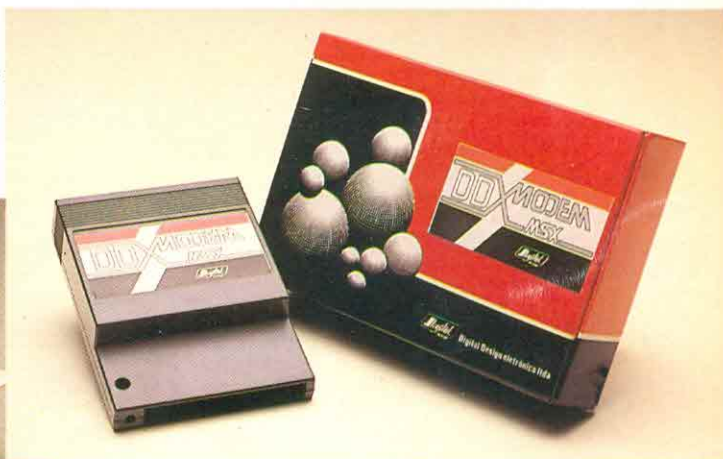
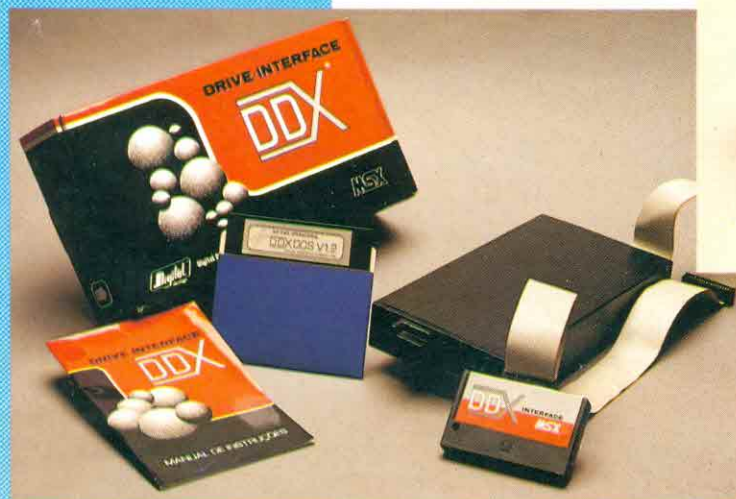
DDX

O MSX DO FUTURO

A Diferença está no produto

KIT PARA DRIVE DDX

Composto de gabinete metálico, fonte de alimentação, interface DDX, cabo para dois "drives", manual e sistema operacional (DOS).



▲ DDX MODEM PARA MICROS MSX

Transmite e recebe em 1200/75, 300/300, 1200/1200, BELL e CCITT. Discagem automática pelo teclado do microcomputador. Monitoração de linha, rediscagem automática no caso de ocupado, atendimento automático. Contém software embutido para terminal genérico, vídeo texto (MSX 1 e MSX 2). Homologado pela TELES.P.

CONHEÇA OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS

KIT DDX PLUS 1.1

Este Kit faz com que o usuário escolha entre o modo "PLUS" e "1.1", fazendo seu micro ficar compatível com todos os jogos e utilitários do mercado. No modo Plus, o micro possui mais 64K de Ram, totalizando 128K.

KIT DDX MSX 2.0

O Kit MSX 2 faz com que o micro, entre outras vantagens, tenha maior resolução, maior velocidade de manipulação de gráficos, um relógio real com bateria para quando o micro estiver desligado, 80 colunas programáveis, 128K de Ram de vídeo, 256 cores simultâneas, etc.



EXPANSOR DE SLOTS DDX

Este aparelho expande cada "SLOT" do micro MSX em 4 "SLOTS" independentes, possibilitando ao usuário utilizar até 8 "SLOTS" simultaneamente, ao invés de 2 originalmente.



MEGA RAM DISK

Esta placa é uma expansão de memória com o sistema operacional DDX DOS residente e é apresentada em 3 modelos diferentes: DDX 256, 512 e 768 Kbytes. Portanto, ela funciona como se fosse uma drive normal para o computador.

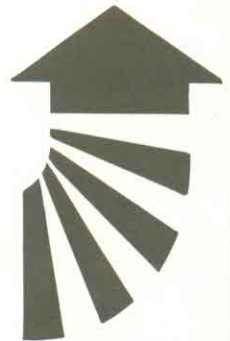
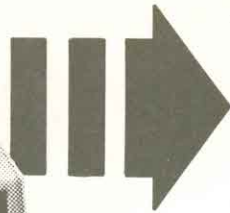
Para quem gosta somente de jogos, é recomendável a Mega Game DDX 256 Kbytes sem o DDX DOS residente.



Digital Design Eletrônica Ltda.

(011) 575-9037 • 572-7419 — FAX (011) 575-9037
SÃO PAULO — SP

Agora na tevê, todas as cores do PC



● PLACA RF - VÍDEO COMPOSTO (PAL/M)

Placa para computadores PC XT/AT que transforma o sinal de vídeo RGB de uma placa CGA em vídeo composto colorido e em sinal de RF (saída para televisão), ambos PAL/M.

O som do PC (auto falante) é também adicionado ao sinal de RF, permitindo ao televisor reproduzir o som do computador.

LANÇAMENTOS DDX



DDFMX (FM PACK)

Interface para MSX (Hot Bit e Expert) 1.0, 1.1, 2.0, 2.0+ (Plus) que adiciona um sintetizador de nove canais de som + 3 de ritmo em seu micro.

Sintetização por FM, utilizando os famosos sintetizadores Yamaha.

Adiciona também comandos basic para utilizar todas as características em programas feito pelo próprio usuário, podendo compor ou reproduzir músicas por partituras.

Além de ser compatíveis com centenas de jogos existentes, e com certeza, todos os jogos futuros.

PLACA DD-VTX

A placa PC-VTX é uma placa de modem para micros PC compatíveis que opera segundo o padrão CCITT V23 (cuja utilização é direcionada ao acesso de bancos de dados do tipo VIDEOTEXTO).

Acompanhando a placa, vem o software de acesso ao videotexto (homologado junto a TELESP-SP). As principais vantagens e características do PC-VTX e de seu software são:

- discagem automática, isto é, basta "dizer" o nº do telefone a chamar
- monitoração da linha na chamada, isto é, a placa monitora tons de discar, sinais de ocupado, resposta do outro modem, tornando a conexão a um sistema uma operação que não requer a intervenção do operador.
- rediscagem automática em caso de número ocupado.
- também na hora de desconectar, o modem automaticamente o faz se for perdido o sinal do outro modem. A grande vantagem é a de ser impossível esquecer o modem ligado e prender a linha, fato que é rotina para usuários de modems externos ou não automáticos.
- o software funciona tanto nas placas de vídeo com padrão CGA, EGA ou VGA. Com uma placa EGA ou VGA, são mostradas todas as cores do Videotexto sem perda de detalhes, enquanto com a placa CGA, o número de cores é limitado a 4.
- Impressão de dados pode ser feito tanto se utilizando a saída padrão de impressora ou mesmo um arquivo texto qualquer, isto é, não é necessário que a impressora esteja conectada no momento da utilização do modem (o arquivo pode ser guardado para posterior impressão).
- A impressão é "bufferizada" e "transparente", isto é, o micro não tem que aguardar a impressora para continuar com as pesquisas no banco de dados porque além de guardar os dados a serem impressos em uma área da memória do micro, a impressão é feita em

"background" ou seja, você pode operar o micro independente do acesso ao banco de dados. Para exemplificar: suponha que você esteja consultando seu extrato em algum serviço bancário existente e este extrato tem várias páginas. É só então executar o comando de impressão para cada página como se não houvesse impressora conectada. Na verdade, a impressora pode até estar "fora de linha" que o programa irá armazenando os dados. Você então pode até desconectar do sistema que ao ligar a impressora os dados serão descarregados. Se a impressora estivesse conectada, ela iria imprimindo aos poucos (segundo sua velocidade) independente da operação do terminal.

- A impressão pode ser de texto ou gráfica. No modo texto, pode ser acentuada ou não. Os acentos são obtidos em qualquer impressora pois é utilizado o modo de impressão da letra, volta de carro, e impressão do acento. Apesar da qualidade do carácter acentuado ser inferior ao carácter acentuado que talvez exista em sua impressora, sabemos que existem dúzias de padrões (abicomp, abnt, etc. etc. etc.) e cada impressora ainda obedece ou não totalmente tais padrões. No modo gráfico, é utilizado o padrão Epson MX-80 de gráficos simples (também devido a simplicidade dos gráficos do VIDEOTEXTO e também porque a maioria esmagadora das impressoras existentes no mercado são compatíveis com este modo).
- O software segue a implementação VIDEOTEXTO à risca, incluindo os atributos piscante, mascarado, todas as cores e tamanhos e todos os gráficos possíveis.
- A recepção dos dados também é feita de modo "bufferizado", isto é, você não perde nenhum carácter por mais lento que seja seu PC.
- Os comandos possíveis são mostrados num menu na parte inferior da tela.

DIRETOR E EDITOR:

Renato Degiovani

EDITORA EXECUTIVA:

Olenka Machado

EDITOR TÉCNICO:

Claudio Costa

REDAÇÃO**Coordenação:** Myriam Lussac
Marcelo Zochio**PRODUÇÃO GRÁFICA:**

Wellington Silveiras

COLABORADORES:

Ariel Callegario Gomes, Roberto Andrade Fernandes, Carlos Rodrigues Sarti, Mary Lou Rebelo, Aguinaldo de Oliveira Santos, Miguel Angelo Clemente, Vicente José Moredo, Max Stephano, Henrique Avila Vianna, Vander R. Nunes Dias, Wilson Vilmar Kirchner, Eduardo Saito e Clóvis Magoga Rodrigues.

ADMINISTRAÇÃO:

Vanier de Oliveira e Silva e Tânia Mayra Freitas

DIRETORA COMERCIAL:

Elizabeth Lopes Santos

PUBLICIDADE**São Paulo:**Lucia Silene
José Carlos Roberto**Rio de Janeiro:**Alípio Lopes Pereira Filho
Wagner de Oliveira**Nordeste**Márcio Augusto N. Viana
Tel: (071)321-0737**CIRCULAÇÃO:**

Dilma Menezes da Silva

COMPOSIÇÃO:

Alfalógica

FOTOLITOS:

BRS

IMPRESSÃO:

Gráfica Editora Lord S.A.

DISTRIBUIÇÃO:

Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS:

No país Cr\$ 42.000,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da ATI - Análise Teleprocessamento e Informática Editora S.A.

Endereços:Rua Washington Luiz, 9 gr 403
Rio de Janeiro - RJ Cep. 20230
Tel. (021)232-0653R. Marechal Fuza de Castro,
473 Paulo SP - Cep. 05596
Tel. (011)819-2193**JORNALISTA:**

Luiz FO. Franceschini - RP 15877

Ao leitor

Estamos começando o ano e, como não poderia deixar de ser, trazendo até nossos leitores uma novidade: uma pesquisa sobre software. Nosso propósito é listar, todos os meses, os programas para PC mais badalados do mercado.

Mas esta não será uma lista qualquer, oriunda de campanhas de marketing dos fabricantes, ou mesmo nascida da consulta a um ou outro profissional da área.

O objetivo é coletar a opinião do leitor/usuário, ou seja, aquele que realmente precisa, compra e usa os programas de computador. Nada de escolha do editor, ou do pessoal da redação, ou ainda listar o software só porque acabou de ser lançado e o fabricante quer destaque na imprensa.

Nada disso. Somente o leitor/usuário irá opinar. Vocês leitores estabelecerão, a cada edição de MS, quais os programas preferidos. Para isso é necessária a sua participação.

Se gostou da idéia, dê uma olhadinha na última página desta edição. Lá você terá uma outra surpresa...

Nesta edição de MICRO SISTEMAS voltamos a abordar um tema muito importante: os vírus de computador. Desta vez o enfoque vai para os programas de combate à praga eletrônica. A matéria, escrita pelo nosso colaborador Carlos Luis Castanheira, é destinada aos micros Commodore Amiga.

Destaque também nessa edição é a matéria "A identidade secreta dos arquivos .lib", do colaborador Mário Leite. Leitura obrigatória para todos aqueles que desejam saber mais sobre os mistérios da programação.

Renato Degiovani

NESTE NÚMERO

ESPECIAL:**A IDENTIDADE SECRETA DOS ARQUIVOS .LIB**

Mário Leite 12

CAPA:**OS USUÁRIOS CONTRA-ATACAM**

Carlos Luis Marques Castanheira da Cruz 16

SÉRIE:**GRAPHOS III - parte 2**

Renato Degiovani 18

ARTIGOS:**FESTIVAL TWO LINERS PARA IBM PC**

João Paulo H.C. de Andrade 10

SEGURANÇA NUNCA É DEMAIS

Ricardo R. Rangel 28

PROGRAMAS:**POTÊNCIAS E RAÍZES**

Rogério Batista Merlo 34

MÚSICA AMBIENTE NO PC

Paulo Rodrigo Monteiro de Barros 42

UTILITÁRIOS:**IDENTADOR DE PROGRAMAS**

Marcelo Bellon Ferreira 38

REMOVENDO DIRETÓRIOS

Marcelo Flores Vieira 46

ROTINA:**VETORIZAÇÃO EM CLIPPER**

Carlos Roberto Macedônio 50

SEÇÕES:

BYTES 6

LIVROS 32

CARTAS 52

PESQUISA 58

BYTES

Novos produtos para comunicação via rádio

A CPM Informática lança no mercado nacional os produtos da empresa canadense Dataradio

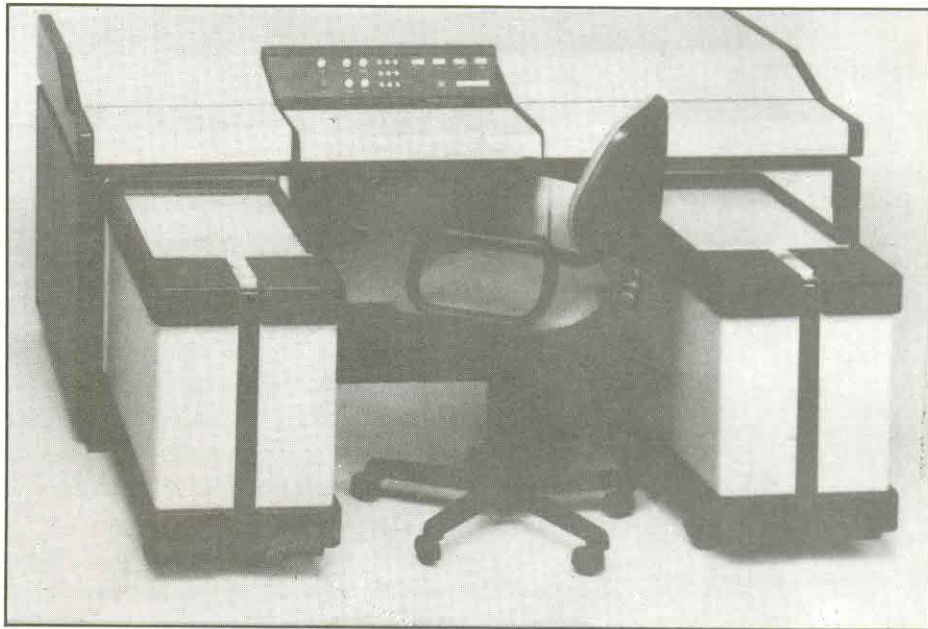
Os equipamentos permitem a transmissão de dados por rádio e criam uma rede tipo rádio-enlace, com sistema em radiofrequência. Substituem os meios convencionais, como as linhas telefônicas, além de admitir funções adicionais de controle.

A linha de produtos é completada pelos equipamentos para comunicação de dados em aplicações móveis, muito úteis no caso de policiamento, bombeiros, transportes, etc.

HDB lança sistema de telecomunicações

A HDB, em joint-venture com a norte americana Porta Systems Corp., traz para o Brasil o sistema LCR 2000, destinado à execução e controle de toda a rotina de testes de linhas telefônicas.

Composto de workstation e do software MLR - registro automático do assinante, o LCR 2000 possibilita a realização de testes; localização e classificação do tipo de defeito; encaminhamento para o despacho do reparo apropriado; além do registro e administração de banco de dados, que abrange o histórico de toda vida útil dos



EQUIPAMENTOS DE RADIOTRANSMISSÃO DA DATARIO

pares de fios e cabos telefônicos de uma área determinada. Pode ainda fazer testes de manutenção preventiva e apresentar relatórios on-line de qualquer ocorrência.

Construtor - sistema para Engenharia Civil

A Infoways Consultoria em Informática lança o Construtor - software para a área de Engenharia Civil - que apresenta, para

as empresas, a real situação econômica e financeira.

O programa acompanha cada etapa de uma obra, desde a compra de materiais até as menores despesas da construção. Permite um planejamento sistemático com previsões orçamentárias. Um sistema dinâmico, de gestão, dá ao empresário a exata noção do custo anual do escritório; o valor da obra em execução; o ônus de um pagamento em atraso, facilitando o gerenciamento.

Elaborado em Clipper, promete fácil manuseio e economia a curto prazo.

TUDO PARA MSX

- DRIVES DE 5 1/4 E 3 1/2
- MODEM DE COMUNICAÇÃO
- LIVROS
- DISCOS 5 1/4 E 3 1/2

- IMPRESSORAS
- EXPANSOR DE SLOTS
- BOBINAS PARA FAX
- MESAS PARA CPD

- MONITORES
- TRANSFORMAÇÃO PARA 2.0
- FORMULÁRIOS CONTÍNUOS 80 COL.
- ESTABILIZADORES DE VOLTAGEM

Solicite nosso catálogo de programas Cr\$ 500,00 (este valor será abatido no seu pedido).

Atendemos todos os estados em 24 horas via SEDEX.

Para fazer seu pedido envie cheque nominal com carta detalhada para MSX-SOFT.



TEL: (021) 284-6791
FAX: (021) 264-0563

Matriz: RJ - Av. 28 de Setembro, 226 Loja 110 VILA SHOPPING - RJ - CEP 20551 - Tel: 284-6791 e 264-1549
Filial: Curitiba - Av. 7 de Setembro, 3.146 Loja 20 - SHOPPING SETE - CURITIBA - PR - CEP 80010 - Tel: 232-0399
Filial: SP - Caixa Postal 20.217 - CEP 04034 - Tel.: 579-8050



O cheque personalizado e com segurança. Produto estratégia s.c.

Você já pensou em emitir os cheques de sua empresa por microcomputador?

O programa cheque timbrado, desenvolvido por estratégia s.c., emite cheques no microcomputador com agilidade, sem erros de preenchimento e com muita segurança.

E mais.

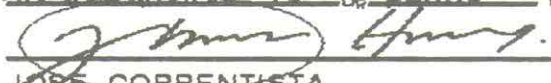
COMP 008	BANCO 774	AGÊNCIA 0478	C1 0	CONTA N° 0008482127	C2 8	CHEQUE N° 880004	C3 4	Cr\$ 83.000,00
-------------	--------------	-----------------	---------	------------------------	---------	---------------------	---------	-------------------

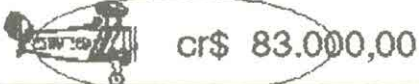
Pague-se por este cheque a quantia de: Oitenta e tres mil cruzeiros

à Estrategia S.C. Ltda. ou à sua ordem

Rio de Janeiro, 15 de Junho de 1991

R. SETE DE OUTUBRO - RIO - RJ


JOSE CORRENTISTA

 cr\$ 83.000,00

= 94720872 5367900428 189462703753 =

O cheque timbrado faz a impressão da chancela com o simbolo da empresa e valor do cheque, evitando adulterações. (adeus chancela mecânica...)

E mais.

Você pode ter, opcionalmente, sua assinatura feita pelo microcomputador, não perdendo tempo assinando cheques...

Solicite, ainda hoje, uma demonstração.

Protec PC tem nova versão no mercado

A Neware Informática já comercializa a versão 1.21 do Protec PC, sistema de segurança de dados, agora com seis novas implementações técnicas, que otimizam os procedimentos para proteção de softwares contra pirataria e corrupção de dados.

Entre os melhoramentos incluídos na versão 1.21, estão: o instalador automático; o contador protegido; os detectores de vírus e de tentativa de cópia; e as ferramentas de montagem.

O instalador automático visa a desobrigar a produtora de desenvolver um sistema próprio para o mesmo fim, além de permitir o tratamento de tela e criação de subdiretório para auto-instalação.



PROTEC PC VERSÃO 1.21

Programa EA3, solução para escritórios abertos

A Escriba, indústria de móveis para escritórios, lança no mercado o programa EA3, para escritórios abertos, que oferece opções para diferentes tipos de postos de trabalho.

O programa traz em sua concepção as características fundamentais dos escritórios mais modernos, com alto grau de informatização. Tem detalhes relevantes, como: sistema para gerenciamento de cabos informáticos, telefônicos e elétricos, que organiza a passagem por todos os elementos do programa, desde os tampos de mesa até os painéis divisórios. Apresenta, ainda, uma nova superfície de trabalho e um sistema de iluminação onde foi desenvolvida uma nova luminária para ser agregada ao elemento suspenso de arquivamento, que incide sobre a superfície.

MultiReader 3.0 - o nacional de OCR

A Onion Sistemas apresenta ao mercado o MultiReader 3.0, primeiro software nacional de reconhecimento óptico de caracteres (OCR), que substitui a digitação na entrada de dados no computador.

O MultiReader 3.0 cria uma nova interface com o usuário, de recursos visuais que facilitam a comunicação. Traz ainda, na

parte inferior da tela, uma linha de auxílio sensível ao contexto, além de um suporte efetivo para monitor VGA, que garante a qualidade de imagem.

O produto funciona em PC XT ou AT, dispensando memória estendida ou expandida, mas a Onion recomenda o uso de um micro PC 386, com monitor VGA, winchester rápido, mouse e scanner de mesa para aproveitamento total dos recursos do software.

O pequeno usuário já tem rede local

A Novell lança no mercado a Netware Lite, um sistema operacional "peer-to-peer", direcionado ao pequeno usuário.

Permite compartilhar aplicações, arquivos e impressoras de maneira simples e compatível com os sistemas operacionais baseados em servidor Netware 2.2 e Netware 3.11. O uso do Netware Lite pode ser feito por até quem tem somente dois PCs, com crescimento gradativo à medida que a empresa adquira novos equipamentos.

Fácil de instalar, o produto vem em um ou dois disquetes, e traz algumas ferramentas de administração para ajudar o usuário no gerenciamento da rede. Pode, por exemplo, restringir acesso a recursos compartilhados com um esquema de segurança simples e gerenciar os mesmos através de qualquer micro da rede.

CLASSIC SOFT

Tel. (011) 875-4644

MSX — AMIGA — PC XT/AT

RUA JOÃO CORDEIRO, 489 — Freguesia do Ó — São Paulo — Capital — Cep 02960

ADQUIRA SEUS PROGRAMAS PELO REEMBOLSO POSTAL (SEDEX A COBRAR)

Você faz o pedido por telefone ou por carta e só pagará ao recebê-lo no correio.

JOGOS E APLICATIVOS P/MSX	PERIFÉRICOS P/MSX DDX	AMIGA e PC
1, 2 PLUS, MEGARAM E MEMORY MAPPER • OS MELHORES E SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS • TEMOS MAIS DE 2.000 títulos • PROMOÇÃO — 10 jogos 2 grátis 100 jogos = 25 grátis • SOLICITE CATALOGO GRÁTIS	• Kit p/montagem de Drive • DRIVE 5 1/4 — 360 e 720 Kb. DRIVE 3 1/2 720 Kb. MEGARAM GAME • MEGARAM DISK 256 / 512 / 768 • INTERFACE • MODEM P/ MSX	TEMOS JOGOS E APLICATIVOS PROMOÇÃO AMIGA/PC Cada 10 jogos ou aplicativos 1 GRÁTIS ATENDEMOS TODO BRASIL Solicite CATALOGO GRÁTIS

FAÇA SEU PEDIDO E SÓ PAGUE AO RECEBÊ-LO NO CORREIO DE SUA CIDADE (SEDEX A COBRAR)
 ATENDEMOS TODO O BRASIL

TALL COMUNICAÇÃO E O MELHOR PARA SEU PC

ABAIXO HA UMA RELACAO DOS SOFTS SHAREWARE MAIS VENDIDOS EM TODO O MUNDO. OS PROGRAMAS SAO GRATIS. A TALL SO COBRA OS CUSTOS DE MANUTENCAO DE CR\$ 2.700,00 POR DISCO (DISCO INCLUSO). VOCE PODERA PAGAR 1º-ENVIANDO CHEQUE CRUZADO E NOMINAL A TALL COMUNICACAO LTDA, ACRESCENTANDO CR\$ 3.000,00 PARA REMESSA SIMPLES DO CORREIO, OU CR\$ 5.000,00 POR SEDEX. 2º-POR SEDEX A COBRAR, MANDE A RELACAO DE SOFTS E SO PAGUE QUANDO RECEBER A ENCOMENDA NO CORREIO MAIS PROXIMO DE SUA CASA. NESTE CASO, HAVERA COBRANCA DE 10 POR CENTO, PARA PEDIDO MENOR DE CR\$ 30.000,00. MANDE O PEDIDO PARA CAIXA POSTAL 43042-CEP 04198 - SAO PAULO/SP. OU PECA PELO TEL: (011) 579-3131.

COMUNICACAO

- (03)-MODEM P/USO EM MODENS
- (01)-PROCOMM-P/USO MODENS
- (04)-RBS5 - P/ BBS
- (00)-GTPOWERCOM-MICRO A MICRO
- (01)-PRIVATE LINE-TRANSF. ARQ.
- (01)-XMODEM-MICRO/MAINFRAME
- (01)-SERIAL 3 - CRIAR S. DB25
- (00)-XPORT- TRANSF. HD/3.5/5.25

BANCO DADOS/GERENCIADORES

- (03)-PCFILE-COMPATIVEL DBASE3
- (02)-FILE EXPRESS-GERENCIADOR
- (02)-MANAGER-MERG. DB3 (W)
- (02)-DATABOSS- GERENCIADOR
- (02)-DATAMAGE-TIPO MAINFRAME
- (01)-MULTIBASE-GERENCIADOR
- (03)-DREAM-ATE 32000 REGISTROS
- (01)-MUSE-P/ESCRITORES
- (05)-ZOOM RACKS-PODEROSO.COM CONTABILIDADE. DADOS PODEM SER NO FORMATO TEXTO/PLANILHA ETC
- (01)-DBSCAN-VISUALIZA ARQ. DB3
- (01)-DBSERCH-EDITA ARQ. SEM DB3
- (03)-DEBIT-UTILS DB3/CLIPER ETC
- (02)-PROQUETTE-CRIA TELAS DB3
- (01)-IMAGE ACCESS-VE TEXTO/GRAF.
- (01)-SRINFO-BD RELACIONAL
- (01)-ZEPHR-MAIS RAPIDO QUE DB4

TUTORIAIS PARA LINGUAGENS

- (02)-PC-AHT-ENSINA ASSEMBLER
- (01)-PC PROFESSOR-BASICO BASICO
- (01)-PC DOSHELP-ENSINA DOS
- (01)-TUTOR COM-ENS. USAR PC
- (01)-DOSHELP- DOS 3.0/EXEMPLOS
- (01)-PCPROMPT-COMANDO DOS
- (02)-PCHELP-ENS. C/UTILITARIOS
- (04)-TUTOR-C/EXEMPLO E TESTES
- (02)-C++-TUTOR LINGUAGEM C
- (03)-TUTOR C/FRAGMENTAS
- (03)-TURBO C- TUTOR P/ TURBO C
- (03)-PASCAL TUTOR- ENS. PASCAL
- (01)-TURBO LESSONS-ENS. PASCAL REQUER COMPILADOR PASCAL.
- (03)-LOTUS LEARNING-ENSINA L.123
- (02)-WORD PERFECT-ENS. VER. 5.0

UTILITARIOS PARA LINGUAGEM

- (01)-EXPLIST-PARA BASIC
- (01)-CROSSREF-FERRAMENTA BASIC
- (01)-PRWINDOW-JANELAS EM BASIC
- (01)-BASREF-CRIA VARIAVEIS BASIC
- (03)-BANDS-COLECAO ROTINAS BAS.
- (01)-B.LINE-UTILITARIOS BASIC
- (01)-DISAM- PARA USO EM GBASIC
- (01)-QBAREF-PARA QUICK BASIC
- (01)-PDVIM-FORMATAÇA E DEBUG C
- (04)-C UTILS-COLETANEA P/ C
- (05)-F.M.P.S-COLETANEA UTILS/C
- (01)-LE.C LF-INTERFADES EM C
- (02)-PC UTIL-COLETANEA UTILS/C
- (03)-PASCAL TOOLS-COLETANEA UTILS PARA PASCAL
- (01)-M5C UFP-UTILITARIOS PARA PASCAL/DOS/ASSEMBLER E C
- (01)-M. SCREEN DESIGN-CRIA TELAS EM PASCAL- REQUER HERCULES
- (06)-T.PASCAL ROUTINES-COLECAO DE ROTINAS PARA TURBO PASCAL
- (02)-DML3REF-UTIL. TPASCAL 4.0
- (02)IFLASH PAC-UTIL TPASCAL
- (01)-MOUSE TOOL-MOUSE TPASCAL
- (01)-T.SCREEN-CRIA TELA TPASCAL
- (01)-BOX-CRIACAO DE TELAS
- (01)-MYSTIC PASCAL-COMPILADOR
- (01)-L STOR&T-UTILS TPASCAL 3.0
- (01)-MINGEN-CRIA JANELA TPASCAL
- (03)-SNOBOL-UTILS ASSEMBLER
- (03)-ASSEMBLY-COLETANEA UTILS.
- (01)-A.PACKAGE-MAIS RAPIDO QUE O MASM 4.0.
- (01)-HEX TO DEC-CONVERSOR
- (01)-UNISCREEN-CRIA TELAS PARA TODAS LINGUAGENS.

UTILITARIOS PARA WINDOWS

- (01)-ICONS-200 ICONES COLORIDOS
- (01)-M.WMAK-AGENDA/CALENDAR.
- (01)-PDIRA-SIST. MACHINTOSH
- (01)-COLORFIX-UTILS EGA/VGA
- (01)-C.POST-GERENC./ARGUIVIVOS
- (01)-H-Y- GERADOR FRACTAL

- (01)-ICONDRAW-CRIA ICONES COLOR.
- (01)-MARK-CONVERSOR WINDOWS ANTIGOS P/ 3.0 E OUTROS UTILS.
- (01)-M.SAVE-LIMPA TELA PARADA
- (01)-ORGANIZE-CONTROL. PESSOAL
- (01)-P.SHOP-CONVERSOR DE GRAFS.
- (01)-PARENT-ARVORE GENEALOGICA
- (01)-ZIP-DESCOMPACTADOR

UTILITARIOS PARA TELA

- (01)-WHIZZARD-+VELOCIDADE/TELA
- (02)-FANSI CONS.-CRIA TELA DB3
- (01)-SCREEN DESIGN-CRIA TELAS
- (01)-FORGE VER.-TELAS TPASCAL
- (02)-FONTED D.-CRIA FONTES (E/V)
- (01)-FONTED DEBIT-CRIA TELAS P/BASIC/TPASCAL E C
- (01)-T.SCREEN-CRIA TELAS PARA TPASCAL/TURBO C
- (01)-ULT.SCREEN M- DESENHA JANELAS COLORIDAS

UTILITARIOS PARA D.O.S

- (02)-TESSE RACT-FERMENTAS P/ PROGRAMADOR.
- (01)-XBATCH-UTILS ARQS BATCH
- (01)-PROBAT I -CRIA ARQ. BATCH
- (01)-HACKER-UTILS ARQ. BATCH
- (01)-SEBPU-BATCH C/GRAFICO/SOM
- (01)-P.BATCH-40 FUNCOES BATCH
- (01)-RECONFIG-BATCH/CONFIG.SYS
- (01)-VECTOR-TABEL/INTERRUPCAO
- (01)-ADOS-AMPLIA COMANDOS/DOS
- (01)-AT.SLOW-DIMINUI VELOC. AT
- (01)-HEXCALIBUR-EDIT. ASCII/HEXA
- (01)-HEXEDIT-EDITA HEXADECIMAL
- (01)-PROBIST-PREPARA ARQ. DE INSTALACAO PARA
- (01)-MASTER FILE DISK-TORNA PC MULTITAREFA.
- (01)-TEX FORMAT-FORMATA ARQ. TEXTO E DOCUMENTOS.
- (01)-T.HELPER-CRIA ON-LINE
- (01)-DOS C. MENU- CRIA MENUS DOS
- (01)-DCOPY M-M-COPIADORES
- (01)-BACKUP/RESTORE-UTILITARIO
- (01)-SORTED DIR.-ORDENADOR
- (01)-POUTPOURRI-COLECAO UTILS.
- (01)-DISK COMMAND- CLONE NORTON UTILITIES.
- (01)-MASTER KEY-RECUPERA ARQS.
- (01)-STILL RIVER SHELL - INTERFACE
- (01)-DISK NAVIGATOR-SHELL DOS
- (01)-DIRECTOR-INTERFACE DOS
- (01)-WYNDOSHELL - SHELL DOS 3.0
- (01)-P.CEM-EXECUTA DOS P/MENUS
- (01)-DOSEZ-VARIOS UTILITARIOS.
- (01)-HDM-GERENCIADOR HD
- (01)-FILE PATCH-ZAPPER 10 MEGA
- (01)-ZIPZAP-ZAPPER 10 MEGA
- (01)-MG-MAKER-LE GOD ASCII
- (01)-BLACKBEARD-EDIT COD. FONTE
- (01)-SECUREIT-CRIPTOGRAFIA ARQS
- (01)-DOSLOCK-SENHA PARA HD
- (06)-DOS UTILITIES-DEZENA DE UTILITARIOS PARA O DOS.
- (01)-HD UTILS-TUTILITARIOS HD
- (02)-FUGUE UTILS-COLECAO UTILS.
- (01)-PCUTIL-COLECAO UTILS.
- (02)-C.U.HANDBAG-COLECAO UTILS.
- (01)-BAKERS DOZEN-COLECAO UTILS
- (02)-DOS EXTENSION-AMPLIA DOS
- (01)-EDDY-EDITA AROQUIVOS
- (02)-HD TEST DRIVE-EDITOR E TESTE DE HARD
- (01)-JOB ORGAN.-VARIOS UTILS.
- (01)-RAM TEST-TESTA RAMCHIPS
- (01)-SWAP-REDUZ ESPACO MEMORIA
- (01)-VMS40-SIMUL MEMORIA EXPAN.
- (01)-AUTOMENU-CRIA MENUS EM HD
- (01)-PC MASTECONTROL-CRIA MENU
- (01)-TREEVIEW-UTILITARIO
- (01)-INSTANT ACES- DOS FOR MENU
- (01)-WINDOW BOSS-CRIA JANELA MENU
- (01)-FANCY LABEL-ETIQUETAS
- (01)-M.AIMONSTER-BD E ETIQUETAS
- (01)-S.LABEL-DESENHA ETIQUETAS
- (01)-MR LABEL-DESENHA ETIQUETA
- (01)-PCDESKTEAM-UTILITARIOS
- (01)-ACTIVE LIFE-AGENDA/CALEND.
- (01)-DESKMATCH-CLONE NORTON
- (02)-PROFILE-AGENDA/ETIQUETAS
- (01)-UN/PROTECT-PROTEGE ARQS
- (01)-PCKMICK-AUMENTA VELOC. PC
- (01)-UTIL POTLUCKY-INSERE MENSAGENS NO DOS

- (01)-RECONFIG-MIGRA DOS
- (01)-SUPERDIR210-UTIL PARA HD
- (01)-EZCOPY L-COPIADOR MEMORIA
- (01)-FORMGENNS-COPIA EM SERIE
- (01)-DISDUPE-COPIA TODO FORMAT
- (01)-LOCKTITE-SENHA PARA DOS
- (01)-FLUSHOT-ANTI-VIRUS
- (01)-PKZIP-COMPACT/DESCOMPACT
- (01)-ASCZOOM- TRANSF ASCII/COM

EDITORES DE TEXTO

- (02)-GALAXY- IGUAL WORDSTAR
- (03)PC-WRITE-BESTSELLERS
- (03)-PC-TYPE-C/DICIONARIO
- (01)-PC-STYLIST-P/ESCRITORES
- (01)-PC.OUTLINE-RECLASSIFICA
- (01)-N.W.WORD-C/MALA DIRETA
- (01)-LETTER W.-CARTA PERSONAL
- (02)-CHWITER-TEXT/GRAFICO
- (03)-JOVE-TIPO MAINFRAME
- (03)-BLACK MAGIC-CONCATENA TEX
- (04)-NO-QUI-CAPACIDADE GRAFICA
- (03)-W.FUGUE-COMPATIVEL W.STAR
- (01)-CAPSUF-CAPTURA TEXTOS
- (01)-HYPERHELL-CONEXAO TEXTO
- (01)-ALCHEMY-UT. TEXTO/VENTURA
- (01)-INDEX MAKER-CRIA INDICES
- (01)-MULTILINE-VARIAS LINGUAS
- (01)-PTE-COM JANELAS
- (01)-RAVITZ-TEXTO E GRAFICO

UTILITARIOS EM GERAL

- (01)-FORM LETTERS-CARTAS COM.
- (02)-EZ-FORMS-CRIA FORMULARIOS
- (01)-FORMMASTER-CRIA FORMUL.
- (01)-FORMGEN-TEXTO/FORMULARIO
- (02)-PROFILE-AGENDA/ETIQUETAS
- (01)-M.AIMONSTERS-BD/ETIQUETAS
- (01)-BULKMAIL-BD/ETIQUETAS DB3
- (02)-FINANCE M.-CONTABILIDADE
- (01)-PC-GENERAL-L-CONTABIL.
- (01)-MICRO REGISTER-CONTABIL.
- (05)-TOB-CONTABIL./FOLHA PAG.
- (03)-CASE A.-PAGAR/RECEBER
- (01)-GIST-CONTROLE DE VENDAS
- (01)-MR BILL-EMISSAO FATURAS
- (01)-STOCK INV-CONTROLE STOCK
- (01)-MARKET-MERCADO DE ACOES
- (02)-PAYROLL-FOLHA PAGAMENTO

GRAFICOS/CAD/DESKTOP PUB.

- (01)-SLIDE GENERATION-CRIA SLIDE
- (07)-DANCAO 3D-CRIA ANIMA (W)
- (03)-MEGACAD- CAD MAIS VELOZ
- (01)-TURBOFLOW-CAD ARQUITETOS
- (01)-KONDRAM-PODEROSO DESK.
- (02)-TYPESETTER-DT TEXTO/GRAF
- (03)-RUBICON P.-DTP TIPOGRAFICO
- (01)-IMAGE3D-OBJETOS 3D CGA
- (01)-IMAGE3D-OBJETOS 3D EGA
- (01)-FINGER PAINT-MODELOS 3D
- (01)-FINGER MAPS-DESENHA MAPAS
- (01)-EDRAW-CIRCUITO IMPRESSO
- (02)-CC SURVEYOR- CAD ENG CIVIL
- (01)-ELECTRON-ENGEN. ELETRICA
- (01)-EXPRESSGRAF- GRAF BARRAS
- (01)-PC.DRAW-GRAFICO DE BARRAS
- (01)-MACPASTE-MANIPULA GRAFICO MACHINTOSH
- (01)-BARCODE-CODIGO DE BARRAS
- (01)-BANNER-FIXAS. BANDEIRAS
- (03)-FLOWDRAW-DIAGRAMAS (CURVE D.-DESENHOS 2D
- (01)-ZGRAPH-FERRAMENTAS GRAFS.
- (01)-TURBOFLOW-FLUXOGRAMAS
- (01)-GEMCAP-CAPTURA TELAS
- (01)-PC.IMAGES-CAPTURA TELAS
- (04)-PICTURE THIS-PREP.GRAFICOS

DNERSOS

- (03)FAMILY HISTORY-ARVORE GENEALOGICA
- (01)-MAGIC FINGER-ANALISA ASSINATURA
- (01)-HOME INV.-INVENTARIO CASA
- (01)-LOT TO FEVER-ASTROLOGICO
- (01)-BUSTER BLOCK-ANALOTERIAS
- (01)-PROPHET-ANALISA LOTERIAS
- (01)-S.LOTO-ANALISA LOTERIAS
- (01)-ASTROLOGER-ASTROLOGICO
- (01)-CRYSTAL BAL.-PREDICOS FUT.
- (01)-GEMMANY-DIVINACAO
- (01)-NORHTYM-BIORITMIO
- (01)-PROTON FOR TUNE-ASTROLOGIA
- (01)-ORACLE-ENS.TARO/I-CHING

- (01)-CHOU-PICTOGRAFIA/I-CHING.
- (02)-MOSAX-CRIA QUEBRA-CABECA
- (01)-WORLD TIME-HORAS NO MUNDO

ASTRONOMIA/CIENCIAS ESPACIAIS

- (01)-ASTRONOMY-ASTRONOMIA
- (01)-ASTRON-ASTRONOMIA
- (02)-ASTROSOFT EPHEMERIS-ASTR.
- (01)-APOLLO MISSION-SIMUL. APOLLO
- (01)-ROCKET SIMULATION-BIOSFERA
- (03)-DEEP SPACE-BCO DADOS PARA 18 MIL ESTRELAS
- (01)-SKYLOCK-ASTRONOMIA
- (04)-NIGHT SKY-MAPA ESTELAR
- (01)-PARTICLE-SIMULA ORBITAS

MUSICA

- (01)-PG.MUSICIA-CRIA E TOCA
- (01)-PIANOMAN-IMPRIE PARTITURA
- (01)-COMPOSER-COMPOSITOR
- (01)-COMPOSER OAK-CRIA/IMPRIE
- (02)-MUSIC-CRIA/EDITA/IMPRIE

PLANILHAS

- (03)-PC-CALC-L 8000 X 256 C
- (01)-EXPRESS CALC-64 COLUMAS
- (02)-ASSEMBLER-CLONE LOTUS 123
- (01)-EZ P/INICIANTES
- (01)-HYPERCALC-POR MENUS
- (02)POWERSHEETS-3DTRIDIMENSIONAL
- (01)-QUEBECALC-TRIDIMENSIONAL
- (01)-INSTACALC-FICA NA MEMORIA
- (01)-GOAL SEEKER-UTILS. LOTUS 123
- (01)-TEMPLATE OF DOOM-ENS LOTUS 123-REQUER LOTUS
- (04)-UTILITYSYM-UTILITARIOS PARA SIMPHONY
- (01)-SCIENTIFIC- ENGENHARIA ESTATISTICA ATRAVES DO LOTUS
- (01)-MENU RANGE-FERRAMENTA PARA PROGRAMADORES EM LOTUS E QUATRO.

DDTV

TIRE SEU PC DO PRETO E BRANCO. DEIXE-O NA TV E COM COR. FACIL INSTALACAO. NAO REQUER SOLDA E SO COLOCAR EM UM SLOT VAZIO E CONECTAR NA ANTENA DA TV. E O FIM DO VERDE, PRETO E BRANCO ETC.

A TALL ESTA COM UMA OTIMA PROMOCAO. ADQUIRA JA SEU DDTV

(011) 579-3131

Festival Two-Liners para PC

Refresque a cuca com esses divertidos e inteligentes programas escritos em uma e duas linhas de comandos

João Paulo H. C. Andrade

Os programas a seguir foram desenvolvidos em um PC compatível na linguagem GWBASIC, mas devem funcionar sem problemas em Basic ou qualquer outro basic que você tenha disponível. Alguns dos programas também devem rodar em micros da linha MSX. Durante a digitação de cada programa é indispensável que você substitua todos os "PRINT" por "?".

SENA

Este aplicativo fornece para você todas as combinações das dezenas que você escolher. Para obter a listagem na impressora, troque os PRINT da listagem por LPRINT.

```
0 REM TL-SENA / LINHA PC / AUTOR: JOAO PAULO H. C.
  ANDRADE
1 DIM S$(999),D(15):CLS:PRINT"SENA / JOAO PAULO HO
LANDA":PRINT:INPUT"QUANTOS NUMEROS";N:IF N<6 THEN
RUN ELSE PRINT:FOR I=1 TO N:PRINT"DEZENA";I;:INPUT
D(I):NEXT:S$(1)="ABCDEF":C=1:FOR I=0 TO 6:C(I)=I:
NEXT:C(?)=N+1:WHILE 1:FOR I=6 TO 1 STEP -1
2 IF C(I)=C(I+1)-1 THEN NEXT I:PRINT:FOR I=1 TO C
:PRINT"CARTAO";I;" - ";:FOR F=1 TO 6:PRINT D(ASC(M
ID$(S$(I),F,1))-64);:NEXT:PRINT:NEXT:END ELSE C(I)
=C(I)+1:F=0:FOR G=I+1 TO 6:C(G)=C(I)+1:F=F+1:NEX
T:C=C+1:FOR F=1 TO 6:S$(C)=S$(C)+CHR$(64+C(F)):NEX
T:WEND
```

FAIXA

Este utilitário, acredite se quiser, é capaz de imprimir faixas em formulário contínuo, com letras garrafais. Você pode escolher entre três tamanhos diferentes de letras (1, 2 e 3). A impressão é feita em espaço proporcional para economizar papel e melhorar o resultado final.

```
0 REM TL-FAIXA / LINHA PC / AUTOR: JOAO PAULO H. C
  ANDRADE
1 DEF SEG=-4096:CLS:PRINT"FAIXA / JOAO PAULO":PRIN
T:INPUT"TAMANHO";W:W=W*2:PRINT:INPUT"FAIXA";F$:DIM
C$(255):FOR X=0 TO 255:FOR I=1 TO 8:C$(X)=C$(X)+C
HR$(32+56*X(I)):NEXT:FOR I=8 TO 1 STEP -1:IF C(I)=
0 THEN C(I)=1:FOR F=I+1 TO 8:C(F)=0:NEXT ELSE NEXT
2 NEXT X:FOR I=1 TO LEN(F$):C=ASC(MID$(F$,I,1)):FO
R J=1 TO 8:FOR M=1 TO W/2:L$="":FOR K=7 TO 0 STEP
-1:L$=L$+STRING$(W,MID$(C$(PEEK(C*X8+K-1426)),J,1))
:NEXT:Y=0:WHILE 1:IF (U$=STRING$(W*8," "))*(L$=U$)
X(C)32)+Y THEN NEXT M,J,I ELSE LPRINT L$:U$=L$:Y=2
:WEND
```

GENIUS

Seu objetivo neste interessante passatempo é repetir as sequências numéricas e sonoras cada vez maiores apresentadas pelo computador. Aproveite para treinar sua memória. Coloque o computador na velocidade de 8Mhz, caso contrário o jogo poderá ficar muito lento ou muito rápido.

```
0 REM TL-GENIUS / LINHA PC / AUTOR: JOAO PAULO H.
  C. ANDRADE
1 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CLS:PRINT"GENIUS
/ JOAO PAULO HOLANDA":PRINT:PRINT"12345":DIM N(99)
:FOR I=1 TO 99:N(I)=INT(RND*X5+1):FOR F=1 TO I:LOCA
TE 4,N(F):PRINT"@" :SOUND N(F)*100,2:FOR J=1 TO 150
0:NEXT:LOCATE 4,N(F):PRINT" ":NEXT:FOR F=1 TO I
2 IF " "+INPUT$(1)=STR$(N(F)) THEN SOUND N(F)*100,2
:NEXT:FOR F=1 TO 2500:NEXT F,I ELSE SOUND 45,10:FO
R F=1 TO 5000:NEXT:FOR F=1 TO I:LOCATE 4,N(F):PRIN
T"@" :SOUND N(F)*100,2:FOR J=1 TO 1500:NEXT:LOCATE
4,N(F):PRINT" ":NEXT:PRINT"REPETIU" I-1"SEQUENCIAS"
:PRINT
```

DUELO

O programa trata de uma disputa de reflexos entre duas pessoas. Dois atiradores estão posicionados frente a frente. Quando o juiz

PHOBOS INFORMATICA

UM COMPROMISSO COM O FUTURO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

- LABORATÓRIO ESPECIALIZADO 16-8 BITS
- AVULSO OU CONTRATOS DE MANUTENÇÃO
- TUDO PARA INFORMÁTICA
- CURSOS PHOBOS
- APRENDA COM QUEM FAZ
- MONTAGEM DE MICROS

- MANUTENÇÃO DE MICROS
- ALINHAMENTO DE DRIVES
- MANUTENÇÃO/WINCHES
- MANUTENÇÃO DE IMPRESSORAS

APROVEITE SUAS FÉRIAS
MATRÍCULAS ABERTAS

PHOBOS INFORMÁTICA Rua da Conceição, 132 — 2º andar — Niterói-RJ. CEP 24.020
Tels.: (021) 717-5431/722-3141 — FAX (021) 719-1387 — Telex 21-41785 PHOB BR

PREÇOS ESPECIAIS
PARÁ REVENDEDORES
DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL

XT 12 MHZ
286 — 16/20 MHZ
386 SX/DX 20/33
486 DX 33 MHZ

PHOBOS, S.B.S.
Suporte on line
622-1992/7175431
19:00 H. às 8:00 H.
717-3069 - 24 Horas (Para clientes
Phobos)



disser "Já" os dois concorrentes devem atirar o mais rápido possível. Apenas um sobreviverá. O jogador 1 atira através da tecla "1" e o jogador 2 atira através da tecla "0". Na linha 1, preste atenção na hora de digitar os caracteres entre aspas da variável P\$. No lugar do caractere entre os sinais de maior e menor digite ALT-176 e no lugar do último caractere que está sozinho entre aspas digite ALT-186.

```
0 REM TL-DUELO / LINHA PC / AUTOR: JOAO PAULO H. C
  ANDRADE
1 DEF SEG=0: A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29): P$=" 0"+
  A$+"(0)" +A$+"Y": C$=" "+A$+"aBa"+A$+"B": CLS: LOCATE
1,1: PRINT "DUELO / JOAO PAULO HOLANDA": LOCATE 4,3: P
RINT P$: LOCATE 4,22: PRINT P$: LOCATE 12,12: PRINT P
$: WHILE 1: FOR I=1 TO RNDX3000+3000: NEXT
2 IF PEEK(1052)-PEEK(1050)(<)0 THEN T$=INPUT$(1): WE
ND ELSE LOCATE 11,15: PRINT"/": LOCATE 10,16: PRINT"J
A": T$=INPUT$(1): LOCATE 5,5-17X(T$="0"): PRINT" ": L
OCATE 4,5-16X(T$="0"): PRINT"--": SOUND 100,1: FOR I=
1 TO 2000: NEXT: LOCATE 4,4-19X(T$="1"): PRINT C$: LOC
ATE 20
```

ASTEROIDES

Divirta-se com este pequeno jogo de ação. Seu objetivo é permanecer vivo o maior tempo possível dentro de um túnel repleto de asteroídes. Qualquer contato com a parede do túnel ou com os asteroídes será fatal. Vale lembrar que a cada minuto que passa o túnel fica mais estreito. Antes de executar o jogo, recomendo colocar o computador na velocidade de 8Mhz. Para desviar sua nave use as teclas "" e "". Para estabilizar a nave tecele espaço.

```
0 REM TL-ASTER / LINHA PC / AUTOR: JOAO PAULO H. C
  ANDRADE
1 CLS: KEY OFF: N=40: DEF SEG=0: E=7: D=7: WHILE 1: N=N+(
M=1)-(M=2): E=E+RNDX3-RNDX3-1X(E<3): D=D+RNDX3-RNDX3
-1X(D<3): LOCATE 24,RNDX79+1: PRINT"0": LOCATE 24,1:
PRINT STRING$(E,176): LOCATE 1,1: PRINT"PONTOS:"P:F
=P/500+10: T$="": IF PEEK(1052)-PEEK(1050) THEN T$=IN
PUT$(1)
```

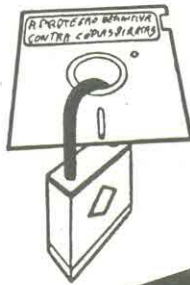
```
2 M=-1X(T$=","))-2X(T$="."))-MX(T$=""): LOCATE 5,N-2:
PRINT" ": LOCATE 24,80-D: PRINT STRING$(D,176): L
OCATE 5,N-1: PRINT"=V=": IF SCREEN(6,N-1)+SCREEN(6,N
)+SCREEN(6,N+1)=96 THEN P=P+1: WEND ELSE SOUND 45,1
0: FOR I=1 TO 2000: NEXT: CLS: PRINT"P PONTOS...": PRIN
T: END
```

TORRE DE HANOI

Este programa é uma versão simplificada de um conhecido pas-satempo oriental. Seu objetivo é transferir os números do prato 1 para o prato 2, de um em um, sem jamais colocar um numero maior em cima de um menor. No principio do jogo lhe é perguntado o nível de dificuldade, que corresponde ao número de camadas da torre. O movimento deve ser introduzido na forma x,y onde x é o prato de onde você quer tirar um número e y o prato aonde você quer colocar este número.

```
0 REM TL-HANOI / LINHA PC / AUTOR: JOAO PAULO H. C
  ANDRADE
1 A$="HANOI / JOAO PAULO HOLANDA": CLS: PRINT A$: PRI
NT: INPUT"DIFICULDADE";N: IF N>9 THEN RUN ELSE FOR I
=1 TO N: P(1,I)=N+1-I: NEXT: N(1)=N: WHILE 1=1: CLS: PRI
NT A$: FOR I=1 TO 3: FOR F=1 TO N(I): LOCATE N-F+3,IX
4-3: PRINT P(I,F): NEXT F,I: LOCATE N+3: PRINT"----"
2 PRINT: IF N(1)+N(2)=0 THEN PRINT"CONSEGUIU EM"MM"
OVIMENTOS.": END ELSE INPUT"MOVIMENTO";D,P: IF D>0 A
ND D<4 AND P>0 AND P<4 AND N(D)>0 AND (P(D,N(D))<P
(P,N(P)) OR P(P,N(P))=0) THEN N(P)=N(P)+1: P(P,N(P)
)=P(D,N(D)): N(D)=N(D)-1: M=M+1: WEND ELSE LOCATE 4+N
: GOTO 2
```

JOÃO PAULO HOLANDA CAVALCANTI DE ANDRADE é estudante de engenharia e autodidata em Basic, Assembler, Dbase IV, Lotus, Wordstar, Supercalc e AutoCad.



A PROTEÇÃO
DEFINITIVA CONTRA
CÓPIAS PIRATAS

DISKLOCK®

IMUNE A QUALQUER
COPIADOR OU PLACA
DUPLICADORA.
FUNCIONA EM
QUALQUER MICRO
COMPUTADOR DE 16
BITS.

A identidade secreta dos arquivos .LIB

Torne seus programas mais eficientes conhecendo a importância dos arquivos .lib e aprendendo a usá-los

Mário Leite

Uma coisa que muito me intrigava, quando comecei a desenvolver programas eram as bibliotecas de funções: aqueles arquivos cuja extensão é .lib.

Confesso que cheguei mesmo a "olhar dentro" de um deles com o auxílio de um editor de texto (!) Extravagâncias editoriais à parte, compreendi que tais arquivos são muito importantes no processo de geração do código executável. Os arquivos .lib, de library, permitem que o linkeditor faça a ligação correta dos módulos objetos (arquivos .obj que contém as funções) com os programas que as chamam, através do código executável (arquivo .exe).

As bibliotecas são normalmente oferecidas pelo produtor/distribuidor das linguagens de programação, juntamente com o compilador. Assim, por exemplo, a Microsoft Corp. oferece os arquivos brun40.lib, bcom40.lib, bqlb40.lib e qb.lib para o Quick Basic versão 4.00. A Borland International apresenta vários arquivos .lib para o seu Turbo C. A Nantucket Corp. coloca à disposição dos seus usuários as bibliotecas clipper.lib e extend.lib para o seu Clipper Summer 87 (o Clipper 5.0 usa somente a clipper.lib).

Sendo a biblioteca o arquivo onde estão definidas as funções, este deve estar sempre presente no momento de se fazer a ligação dos módulos objetos (fase de linkedição). Desse jeito, se houver alguma chamada à uma função num dos programas do sistema e tal função não estiver definida na biblioteca (ou em nenhum outro módulo), o linkeditor acusará isto e emitirá uma mensagem de erro do tipo: "símbolo não reconhecido...". A palavra "símbolo" aí faz menção ao nome da função.

Por uma questão puramente didática, vamos considerar em todo este artigo a linguagem Clipper. Apesar de alguns puristas não a considerarem como uma linguagem e sim um gerenciador de banco de dados, para o nosso propósito a escolha é válida ...

Seja um pequeno sistema composto de quatro programas: prog1.prg, prog11.prg, prog12.prg e prog13.prg, (sendo prog1.prg o módulo principal que executa os outros através do menu principal do sistema). Para gerar o código executável prog1.exe, devemos vencer duas etapas:

1a.) compilar o módulo principal, através do comando

C:/LIPPER»clipper prog1

que, se não tiver erros, produzirá o arquivo objeto prog1.obj

2a.) linkar (ligar) o módulo prog1.obj com a biblioteca, usando um linkeditor (usaremos o Turbo Link da Borland)

C:/CLIPPER» tlink prog1,,clipper

Não discutiremos aqui os detalhes de uso do compilador Clipper e nem do linkeditor Tlink, bem como os parâmetros que podem ser utilizados. O importante é saber que, se as duas etapas forem ambas concluídas com sucesso, será gerado um arquivo (prog1.exe) contendo o código executável, responsável pela ativação do sistema diretamente da linha de prompt, através do comando:

C:/CLIPPER» prog1

Entretanto, se num dos programas do sistema (digamos no prog12.prg) tivesse chamadas às funções SAVESCREEN()/RESTSCREEN() a geração do código executável seria impossível. Isto, por que na etapa de ligação dos módulos o linkeditor daria as seguintes mensagens de erro:

Undefined symbol SAVESCREEN in module PROG1
Undefined symbol RESTSCREEN in module PROG1

A mesma situação de erro ocorreria se o programador do nosso sistema hipotético tentasse usar a função FOPEN() numa rotina de proteção de arquivos de dados.

Esses erros na linkedição aconteceriam por que tanto as funções de tratamento de tela SAVESCREEN()/RESTSCREEN() quanto a função de tratamento de arquivos - de baixo nível - FOPEN() estão definidas na biblioteca extend.lib, que não foi usada na linkedição.

Para que o processo obtivesse sucesso, o comando seria o seguinte:

C:/CLIPPER» tlink prog1,,clipper+extend

considerando que estamos usando a versão Summer 87 do Clipper.

Em alguns produtos, as etapas de compilação e linkedição são realizadas de maneira transparente ao usuário, num ambiente integrado. É o que acontece com as linguagens da linha Turbo, oferecidas pela Borland. Nesse caso, na fase de linkedição, as bibliotecas necessárias são incluídas automaticamente se o usuário assim preferir.

De qualquer forma, devemos estar cientes de que os arquivos .lib são fundamentais para se chegar ao código executável do sistema. Tanto é verdade que o bom profissional de programação deve ter sua própria biblioteca de funções. É sobre isto que falaremos a seguir.

CRIANDO SUA PRÓPRIA BIBLIOTECA

Dentre as muitas funções que tive necessidade de criar para satisfazer as exigências de um dos meus sistemas, foi uma que alertava o digitador toda vez que houvesse uma tentativa de entrar com um dado que já tinha sido "inputado" anteriormente.

Essa pequena função, denominada Repvet(), recebe dois parâmetros: vet e ind, respectivamente o nome de um vetor e seu índice naquele momento. Explicando melhor: uma série de dados a serem digitados pode ser colocada numa variável tipo "array". Num certo momento um desses dados está num elemento desse vetor, digamos vetor(k), que deve ser digitado.

Para evitar que seja computado mais de uma vez, podemos chamar a função ao final da entrada de um valor. Se esse dado estiver repetido, Repvet() retornará .T. (verdadeiro). Apenas para ilustrar, apresentamos a seguir o código fonte dessa função:

FUNCTION Repvet

parameters vet,ind

```
rep = .F.  
for j=1 to (ind-1)  
  if vet[ind]=vet[j]  
    rep = .T.  
  endif  
next j  
return(rep)
```

Um retorno verdadeiro deve ser acompanhado de um alerta para o digitador na forma de um sinal sonoro e mensagem na tela. O pequeno trecho de programa a seguir ilustra o fato...

```
do while .t.  
  ---  
  ---  
  if k>1  
    if Repvet(vetor,k)  
      ?? chr(7)  
      set color to r*/g  
      ^ 24,Centra(msg) SAY msg  
      inkey(0)  
      loop  
    endif  
  endif  
  ---  
  ---  
enddo
```

Observem o uso de uma outra função para apresentar a mensagem "msg" na tela (msg = "Dado já computado..."). A função Centra() dá a posição do primeiro caracter da string msg para que fique centralizada na linha 24, esta é outra que pertence à minha biblioteca.

Com esses dois pequenos exemplos quis mostrar a importância do apoio de uma biblioteca de funções no desenvolvimento de sistemas profissionais, que no jargão da informática são chamadas de UDFs (são as iniciais de Funções Definidas pelo Usuário).

O número de UDFs pode ser qualquer (limitado pelo espaço disponível em disco para o arquivo que as contém). Aqui uma pergunta poderá surgir: "...e se mais e mais funções forem sendo incorporadas à biblioteca, os códigos executáveis não tenderão necessariamente a ficarem cada vez maiores...?" A resposta é NÃO! Os programadores iniciantes tendem a fazer essa pergunta a ponto de, às vezes, evidenciar uma dúvida shakesperiana "Ter ou não ter um biblioteca de funções? Eis a questão!.."

Alguns partem para o desenvolvimento de sistemas que contém tanto os programas quanto as funções. Os programadores em Clipper apelam muitas vezes para os chamados arquivos de Procedures ou até mesmo um arquivo comum contendo essas rotinas, que é compilado separadamente e ligado como um arquivo objeto qualquer.

Nesse último caso, alguns chegam mesmo a chamar esse arquivo de "minha biblioteca" (as aspas são intencionais). Na verdade tais arquivos não são arquivos biblioteca no sentido real da palavra, já que a extensão não os qualifica para isso. Vejamos por que.

Suponhamos que o arquivo fonte contendo as funções seja bib.prg, que depois de compilado produza o seu correspondente bib.obj. Considerando o mesmo exemplo anterior, teremos na ligação o seguinte:

C:/CLIPPER» tlink prog1+bib,,,clipper+extend

Vemos que o módulo bib.obj aparece ao lado do módulo principal prog1.obj e não ao lado das bibliotecas clipper.lib e extend.lib (como deveria acontecer se fosse um arquivo tipo .lib).

Um argumento poderia ser levantado: "...mas tanto bib.obj quanto bib.lib são arquivos objetos, portanto...". Nada mais enganoso!

Consideremos, então, que a bib.obj (pseudo biblioteca) possua dez funções, mas que o sistema utilize atualmente apenas seis nas chamadas dos programas. Nessas condições o tamanho do código executável permanecerá inalterado, mesmo usando apenas 60% da "biblioteca", além disso, se for preciso incluir mais alguma UDF teremos que recompilar o arquivo bib.prg.

Se, ao invés desse artifício fosse criado um arquivo .lib (biblioteca real), algumas vantagens teríamos. Para conseguir isso, devemos usar um utilitário gerenciador de módulos objetos que nos permita criar um arquivo dessa qualidade e fazer operações do tipo: incluir módulos, excluir módulos, gerar listagens do próprio arquivo, etc.

Dois desses utilitários mais empregados são o lib.exe da Microsoft e o tlib.exe da Borland. Para exemplificar, usaremos o lib.exe, com um procedimento prático em três passos:

1o.) Escrever as funções nos respectivos arquivos fontes, tomando o cuidado de não definir seu nome com o mesmo do arquivo que a contém.

2o.) Compilar separadamente cada um desses arquivos fontes.

3o.) Usar o gerenciador de módulos objetos para criar o arquivo .lib (que conterá os módulos .obj dos arquivos criados no passo 2).

O terceiro passo poderá ser efetuado de três maneiras possíveis: interativamente, numa linha de comando ou ainda através de um arquivo de respostas, para não estendermos, consideraremos apenas a primeira.

Supondo que o arquivo lib.exe esteja no subdiretório CLIPPER, digitamos o seguinte comando:

C:/CLIPPER» lib

e aparecerá a seguinte tela :

Microsoft(R) Library Manager Version x.xx

Library name:

Operations:

List file:

Output Library:

As quatro linhas após o "copyright" do produtor aparecem não ao mesmo tempo, mas uma seguida à outra, à cada resposta do usuário com [ENTER].

Na primeira linha digitamos o nome da biblioteca que conterá as UDFs (a extensão .lib é assumida); o nome digitado será bib. Se tal arquivo ainda não existir, será criado (que é o nosso caso).

A segunda linha trata do tipo de operação desejada: + inclui um módulo e - exclui. Por exemplo, para incluir os módulos arq1.obj e arq2.obj que contém, respectivamente, as funções Repvet() e Centra():

Operations: +arq1 +arq2

Na terceira linha o nome de um arquivo texto é solicitado. Tal arquivo apresenta uma listagem de referência das funções dentro da biblioteca. É de praxe usar o mesmo nome da biblioteca com a extensão .lst. O procedimento para responder à solicitação da quarta linha deve ser o mesmo utilizado para responder a primeira.

Após isto, teremos, no subdiretório indicado, os seguintes arquivos:

bib.lib ==» biblioteca de funções

bib.lst ==» arquivo texto contendo uma listagem de referência de todas as UDFs nos seus respectivos arquivos fontes, e vários arquivos .obj contendo as respectivas funções; arquivos esses que podem ser deletados pois já cumpriram seus papéis.

Os arquivos fontes das funções devem ser salvos, evidentemente, para quaisquer modificações futuras que porventura sejam necessárias. Com a biblioteca criada, podemos, finalmente, linkar os módulos do nosso sistema da seguinte forma:

C:/CLIPPER» tlink prog1,,clipper+extend+bib

Observem que o arquivo bib aparece ao lado das bibliotecas clipper.lib e extend.lib; pois agora ele é um genuíno .lib e não "um .obj qualquer".

Como eu disse anteriormente, temos muitas vantagens com isso:

- uma apresentação mais profissional do sistema
- maior flexibilidade no controle e manutenção das funções
- uso das funções na medida exata das necessidades
- possibilidade de usar funções escritas em várias linguagens

CONCLUSÃO

Conforme sabemos, um arquivo biblioteca nada mais é do que uma coleção ordenada de módulos objetos. Todavia, um detalhe muito importante deve ser considerado: o uso de um índice que permite ao linkeditor ligar ao código executável apenas aqueles que contenham as funções chamadas pelo programa (considerando que todas as UDFs estão em arquivos separados).

As funções são tratadas pelo linkeditor como símbolos resolvidos e agregados ao executável somente se solicitados. Isto que dizer que mesmo estando presente na biblioteca, uma determinada função não será considerada se não for invocada.

Assim, recordando o nosso exemplo da bib.obj (pseudo biblioteca, com dez funções e que só eram utilizadas seis, podemos deduzir que se tal arquivo fosse realmente uma .lib o código executável gerado seria bem menor (corresponderia exatamente a 60% daquele gerado naquelas circunstâncias). Por isso, não precisamos nos preocupar com o tamanho do código executável quando usamos um genuíno arquivo .lib.

O exemplo apresentado foi o de uma biblioteca contendo funções oriundas de arquivos fontes escritos em Clipper. Entretanto, podem ser incluídas UDFs escritas em linguagens variadas como em C, assembler, Pascal, etc.

O que muda nesse caso é o processo de compilação e a chamada de dentro dos programas. Em resumo, podemos afirmar que o uso de uma biblioteca própria enobrece muito o profissional de programação, seja em que linguagem for, pois os sistemas tornam-se muito mais profissionais, aumentando a produtividade e, conseqüentemente, diminuindo os custos do software.

MSX é SOFT SUL.

HARDWARES

Drives DDX
Megaram disk (256 Kb,
512 Kb e 768 Kb)
Impressoras
Monitores
Expansor de slots
Kit transformação 2.0 e 2.0 +
instalado em 24 horas
Modem DDX
Expansão de 512 Kb p/Amiga
Kit DDFAX 96 p/PC
Video Games — Nintendo
e Sega

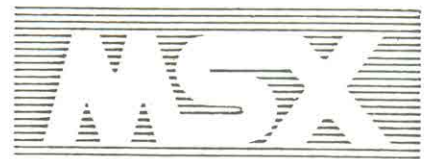
SOFTS

Jogos e aplicativos, o maior
acervo do Brasil, sempre
com as últimas novidades.
PACOTÃO JOGOS
(100 jogos + 5 aplicativos
+ 12 discos)
MINI PACOTÃO
(50 jogos + 5 discos)

SOFTS PC e AMIGA

Domínio público
Lançamentos sensacionais
p/Amiga e PC

Todos os equipamentos
com selo MSX, têm
garantia de 12 meses.



SOFT SUL PR

Av. 7 de Setembro, 3146 - Loja 20
Tel. (041) 232-0399 e 232-0453

CEP 80230

CURITIBA - PARANÁ

Ao solicitar catálogo especifique seu micro

SOFT./LIVRE CIRCULAÇÃO

DE DOMÍNIO PÚBLICO, SHAREWARE

- SISTEMA OPERACIONAL

- 3000 - XINU: Clone Unix/Xenix (6 discos).

- PROGRAMAÇÃO

- 4001 - LEX: Analisador de Lexico, com Busca, Procura e Varredura.
- 4002 - BYACC: Gerador de "Parsing" (5 discos).

- WINDOWS

- 2600 - Biblioteca de Utilitários para WINDOWS (15 Discos).

- PROCESS/TEXTO

- 100 - GALAXY: CLONE WS. (2 Discos)
- 101 - CHIWRIER: Edit/Gráfico (2 D.).
- 102 - PC-WRITE: Process. Completo (3 D.).
- 103 - BLACK-MAGIC: Hipertext (3 D.).
- 104 - JOVE: WP/Mainframe, Adaptado p/ PCs (3 D.).
- 105 - QUIP: WP Gráfico, p/ 286 (4 D.).
- 106 - WORD FUGUE: Suporta Laser, Compat./WS (3 D.).
- 130 - INTEXT: Processador p/ Várias Línguas.

- INTEGRADOS

- 200 - COMPASS: Planil./Process./Contab./Calend./Utilil.
- 201 - SSI: Planil./Process./BD/Comunic./Calcul./Util.-DOS (2 Discos).
- 202 - ALLINONE: Planilha, WP, BD, Comunic, Utilil.

- BANCO DE DADOS

- 300 - WAMPUM: Clone/DB3, Mono/Multius (2 D.).
- 301 - PC-FILEdb: Gráficos, Imp./Exp. DB3 (3 D.).
- 303 - ZOOMRACKS: Fichário Eletrôn. (5 D.).
- 330 - IMAGE ACCESS: BD p/ Textos e Gráficos.
- 331 - ZEPHIR: BD Relacional (2 Discos).

- TUTORIAIS

- 401 - PC-PROFESSOR: Ensino/Basic.
- 402 - C-TUTOR: Ensino "C" (3 Discos).
- 403 - TURBOC TUT: Ensino Turbo "C" (2 D.).
- 404 - PASCAL TUTOR: Ensino Pascal (3 D.).
- 405 - LOTUS LEARN: Ensino Lotus (3 D.).
- 430 - TUTOR DOS: 21 Lições/Ensino DOS (4 D.).
- 431 - C++: Tutorial C++ (2 Discos).
- 432 - PC ASSEMBLER HELP: Ensino Assembl. (2 D.).

- EDUCATIVOS

- 501 - FRENCH: Ensino Francês.
- 503 - JAPANESE: Ensino Japonês.
- 504 - GERMAN: Ensino Alemão.
- 505 - ITALIAN: Ensino Italiano.
- 506 - FLASH CARDS: Dicionário Inglês/Inglês (4 D.).
- 507 - CALCULUS: Ensino Álgebra, Trigonometria.
- 509 - VIDEOCHEM: Ensino da Química.
- 510 - GOGOL: Ensino Matem. p/ Crianças.
- 530 - WORD GALLERY: Gráficos p/ crianças.
- 531 - FAST TYPE: Ensino Datilografia.
- 532 - OLE: Ensino Espanhol.
- 533 - ELEMENT STUDY: Tab. Periódica, Química.
- 534 - PC GLOSSARY: Glossário de Informática.

- UTILITÁRIOS

- 600 - DISK COMMANDO: Clone "Norton".
- 601 - LQPRINTER: Impr./Caract. Gráfico.
- 605 - MYSTIC PASCAL: Compil. "Pascal".
- 606 - FANCY LABEL: Etiquetas.
- 610 - PKZIP SHEZ: Compact./Descomp. (4 D.).
- 633 - COMPACTADORES: De Novas Versões (3 D.).
- 611 - ZIPZAP: Mostra/Edita Setores de Disco.
- 612 - SECUREIT: Protege Arquivos, Segurança.
- 613 - TESSE RACT: Cria Programas TSR (2 D.).
- 614 - HDM: Novo! Gerenc./HD, Password (2 D.).
- 615 - LASER: Coletânea de Utilit. (13 D.).

- 616 - HDTEST: Shell/DOS, Teste Hard, Alinh. Floppy (2 D.).
- 617 - PRINT CONTROL: Imprime Janela de Telas.
- 618 - XBATCH: Utilit. p/ Arquivos Batch.
- 619 - BACKUP/RESTORE: Utilit. p/ Backup/Restore.
- 633 - DIRECTOR: Interface p/ DOS.
- 620 - FILE PATCH: Edita Setores/Arquivos até 10 MB.
- 621 - DOSLOCK: Password p/ HD.
- 622 - FUGUE: Interf./DOS, Etiqu. c/ Nome, Tamanho Arquivos (2 D.).
- 623 - VMS40: Simula Memória Expandida.
- 624 - MODELS: "Case" Desenvolv./Aplicat./BD.
- 625 - PC MASTERCONTROL: Criação de Menus.
- 626 - MR, LABEL: Etiquetas, Endereços.
- 627 - ACTIVE LIFE: Agenda/Calendário.
- 628 - FORMGENN'S: Duplicador de Disquetes.
- 629 - PC IRIS: Password p/ DOS e Arquivos.
- 630 - ASC2COM: De ASCII para COM.
- 631 - UNISCREEN: Gera Menus/Janelas (2 D.).
- 632 - TEMESCAL: Ferram. p/ Desenv./Software.
- 680 - CALMER: Clone Norton (4 Discos).
- 681 - ROBERT: Utilit./HD, Concatena/Criptogr., Pesquisa p/ String (2 D.).
- 682 - CORE: Testa a "PERFORMANCE" do Disco Rígido e Controladora.
- 683 - LZEXE: Cria Arquivos Autodecompactav.

- ANTIVÍRUS

- 700 - FLUSHOT PLUS: Protege Contra Vírus.
- 701 - VIRUSFREE: Detecta/Elimina, Bloqueia Vírus (4 D.).

- BIBLIOTECA DBASE, CLIPPER, MFOX

- 2400 - Rotinas Utilil./Ferram./Aplicat. (65 D.).

- COMERCIAIS/FINANCEIROS

- 900 - FLOWDRAM: Fluxogramas.
- 901 - BAR CODE: Código/Barra.
- 902 - FORMASTER: Gerad./Formul.
- 903 - CASE: Contab. (3 Discos).
- 905 - INVENTORY: Estoque.
- 906 - FINANCE MANAG: Contab. Partida Dupla (2 D.).
- 910 - CHEQUEITOUT: Contro./Impressão/Cheques.
- 912 - INVENTORY: Controle de Estoque.
- 913 - INCONTROL: Gerenc./Escritório, Cashflow, Inventário, Discagem Autom. Escritório Eletrônico etc. (2 D.).
- 914 - PERSONAL PORTFOLIO: Analisador/Aplicações (2 D.).
- 980 - AXS: Contabilidade (7 Discos).
- 930 - DAYO: Contab. Ctas/Pagar/Receber, Estoque, Lista de Preços etc. (23 Discos).

- PLANILHAS

- 1000 - ASEASYAS: Clone Lotus (2 D.).
- 1001 - PC-CALC: Funções Matem./Trigon./Estatist. (3 D.).
- 1003 - INSTANTCALC: Planilha Resid./Memória.
- 1004 - POWER SHEETS: Planilha 3D. (2 D.).

- COMUNICAÇÃO

- 1100 - QMODEM: Transf./Subdiretórios, Vários Proct. (3 D.).
- 1101 - PROCOMM: Emula Terminais (2 D.).
- 1102 - PRIVATE LINE: Micro/Micro, Cabo-RS232.
- 1106 - GTPOWERCOMM: Conversacional, Modo "Host" (4 D.).
- 1104 - SERIAL FILE COPY: Transfere Arquivos 2 Comput. entre 5.25" e 3.5" Via RS232.
- 1110 - COMUNICAÇÃO: Novas Versões Micro/Micro BBS (3 Discos).
- 0000 - TELEMATE: Inclui Editor, Permitindo Edição Simultânea a Comunicação. Vários Protocolos (3 D.).

- DESKTOP MANAGER

- 1300 - HOMEBASE: Clone SK (3 Discos).
- 1301 - NIFTY: Agenda, Calcul., etc.
- 1302 - DESKTEAM: Agenda, Calcul., Calend./Resid. Mem.
- 1330 - MEMTOOL: TSR, Calcul./Calend./Editor, etc.

- GERENCIADORES DE PROJETOS

- 2000 - PC PROJECT: Crítica, Gráfico/"Gant" (2 D.).
- 2001 - BESTGUES: Avaliação Tempo/Tarefa Met."Perf".
- 2002 - EASY PROJECT: Projetos Comerc., Escala "Gant".
- 2030 - SIMPLE PROJECT: Gráficos de "Gant".
- 2031 - UDECIDE: Avalia Opções p/ Tomada/Decisão.

- GRÁFICOS

- 1400 - PCKEYDRAW: Desktop Publ. (5 Discos).
- 1401 - DANCAD/CAM: Animac./3 D (7 Discos).
- 1402 - EXPRESSGRAPH: Linhas, Barras, Tortas.
- 1403 - GRASP: Animac./Telas (2 Discos).
- 1404 - CURVE DIGITIZER: Gráficos 2D. (2 D.).
- 1405 - CLIP ART: Desenhos p/ Editoração Eletrôn. (18 D.).
- 1406 - TURBOWFLOW: Fluxogramas.
- 1430 - MEGACAD: 2 Vezes + Velos Autocad. (2 D.).
- 1431 - TYPESETTER: Textos/Gráficos (2 D.).
- 1432 - RUBICON: Composição Tipográfica (3 D.).
- 1433 - PC IMAGES: Captura Telas Gráficas.

- VÁRIOS

- 1680 - MICAL: Diagnóstico Médico (3 Discos).
- 1681 - PSICOMED: Compêndio Psicofarmacológico.
- 1682 - CHIRO-B: Dados para Médicos.
- 1608 - DENTAL PM: BD p/ dentistas (5 Discos).
- 1600 - WORLD DIGITIZED: Cartog./Geogr. (4 D.).
- 1690 - WORLD: 999 Cidades do Mundo no Mapa Geográfico c/ Lat., Long.
- 1601 - VCRDBASE: Catalog./Videocassete.
- 1602 - FLOPPY CAT: Catalog./Discos.
- 1684 - BOOK MINDER: Catalog./Livros/Revistas/Jornais.
- 1603 - Bioritmo, Lotto, Fever, Tarot, Iching (3 D.).
- 1683 - LOTO/SENA/ESPORTIVA: Ajuda a Fazer Previsões.
- 1606 - FORTUNE: Astrol./Numerol./H. Chin.
- 1607 - PC-MUSICIAN PIANOMAN: Música (2 D.).
- 1609 - OVERLOAD: Gerenc./Condomínios (3 D.).
- 1610 - PC MECHANIC: Gerenc. Frota/Veículos.
- 5000 - TRADUTOR: Auxílio p/ Traduções.
- 5001 - ELETRO: Instalações Elétricas (2 D.).
- 5002 - DBS: BD p/ Engenharia Elétrica (5 D.).
- 1612 - GEOMANCY: Antiga Forma de Divinação.
- 1630 - FAMILY HISTORY: Genealogia (3 D.).

- JOGOS

- 1700 - Labirintos, Cartas, Tabuleiro/Dados, Espor-te, Aventura: Chess/3D, Poker, Bridge, Blackjak, Solitários, Backgammon, Loteria, Slot Machine, Pinball, Guerra Espacial, Corridas, Ficção, Mah Jong, etc. (50 Discos).

- MATEMÁTICA CIÊNCIAS

- 1800 - PWRSTR88: Análise Numérica.
- 1801 - CALCULUS 1: Série Taylor/Fourier, Newton, Eq. Ord./Diferenc., Polinômios, Geom., Alg. Linear, Matrizes/Vetores (5 D.).
- 1802 - STATMAT: Análise Estatística (3 D.).
- 1803 - CHEMICAL: Estrut. Molécul. 3D.
- 1804 - XACT: Emula HP12C e HP16C
- 1805 - CRYSTAL: Gera Modelos em Cristais em 3D.

E AINDA: Utilitários do XENIX p/ DOS, Conversores, Alimentação, Agricultura, Genealogia, Esporte, Biblioteca "C", Biblioteca Turbo Pascal, Astronomia, Ciências Espaciais, Inteligência Artificial, Religião, Quiz, etc.

MAIS DE 30.000 PROGRAMAS.

PARA/PC, PC-XT, AT E COMPATÍVEIS, DISCOS 5.25" E 3.5"
PREÇO: A PARTIR DE Cr\$ 3.000,00
POR CÓPIA
VIDEOTEXTO: Cr\$ 30.000,00
XINU: SISTEMA OPERACIONAL:
Cr\$ 30.000,00



DOMÍNIO PÚBLICO SOFTWARE E PROCESSAMENTO DE DADOS LTDA.
AV. PAULISTA, 352 - 9º ANDAR - CJ. 97 - CEP 01310 - SÃO PAULO - SP

REMETEMOS P/ TODO BRASIL

(011) 288-6898
251-2344

Os usuários contra-atacam

Nem só de medo e pavor vive a comunidade dos usuários de micros Amiga, receosa de ataques viróticos. Você irá conhecer neste artigo o que existe de mais moderno no combate a esta praga: os vírus de computador

Carlos Luis Marques Castanheira da Cruz

Uma das preocupações mais em moda atualmente está baseada no dito popular "é melhor prevenir do que remediar". Pensando nisso, escrevi esse artigo cujo propósito é ampliar o conhecimento e cuidados acerca das viroses mais frequentes.

Além dos cuidados básicos que devemos adotar para se precaver de contaminações, os usuários dispõem hoje de programas antivírus que, infelizmente em sua maior parte, são versões pirateadas obtidas graças a ajuda de amigos ou "fornecedores locais".

Alguns usuários, mais inteligentes, começam a aprender o que quer dizer PD (PUBLIC DOMAIN - Domínio Público) e como ele funciona. Isso decorre do fato de existir um maior número de títulos de revistas estrangeiras, para o Amiga, disponíveis nas grandes cidades. Os programas de domínio público são mais baratos e acessíveis, pelo menos lá fora. Com o dinheiro na mão do fornecedor estrangeiro, seus programas são entregues pelo correio aqui no Brasil, em cerca de quinze dias, já que a maior parte das empresas atende a pedidos de fora do país.

Para auxiliá-lo na escolha de um programa que se adapte às suas necessidades, os antivírus mais modernos disponíveis para o Amiga são:

ZEROVIRUS III de Jonathan Potter

É considerado um dos melhores antivírus atualmente por possuir um módulo de aprendizagem. Em outras palavras, além dele ter um arquivo de dados dos vírus de "BOOT" mais conhecidos, o usuário pode adicionar quaisquer outros novos vírus encontrado nos discos. A versão mais recente é a 1.12, que extermina 86 vírus de "BOOT", mas infelizmente apenas 4 de arquivo (NÃO-BOOT), in-

cluindo o IRQ e o BSG9.

Entretanto, com a habilidade de aprender tantos vírus de "BOOT" quantos quiser, a checagem do disco rígido pelos vírus de arquivo, a opção de rodar pela sequência de partida e em plano de fundo e mais diversas opções de checagem de arquivo e de instalação de "BOOT-BLOCK", o ZEROVIRUS é uma das melhores e mais amigáveis versões de antivírus existentes.

Ele pode ser obtido com o seu programador, Jonathan Potter, PO BOX 289, Godwood, SA 5034, Austrália.

MASTER VIRUS KILLER de Xavier Leclercq

A versão mais atualizada deste antivírus é a 2.0, que reconhece 105 vírus, inclusive 15 de arquivo. É o único antivírus, exceto o ZEROVIRUS e o VSCAN que pode lidar com o XENO, o terror dos discos rígidos.

O MVK executa uma checagem compreensiva dos vírus de arquivo e tem a vantagem de ser executado inteiramente por ícones. Seu ponto fraco, entretanto, é a sua quebra. Ele tem poucos bugs mas tende a quebrar frequentemente. O seu maior obstáculo é, contudo, o fato de não poder executar tarefas múltiplas. Essas falhas parecem estar sendo corrigidas no momento.

Também pode ser obtido com o seu programador, Xavier Leclercq, Vieux Chemin D.Ath n.12, 7502 Warchin, Bélgica.

Além de útil, este é um programa com senso de humor e efeitos especiais, para momentos em que você não acha a menor graça em nada...

KILL DA VIRUS III de Mike Hansel

Na versão comercial ele é vendido como

KDV5. Este programa reconhece 43 vírus, incluindo cavalos de tróia tais como o NÃO-BOOT da família LAMER EXTERMINATOR. A versão 2.04 1.15 checa 61 viroses e neste momento já deve estar atualizada para mais de uma centena de vírus.

Recomendável para quem não tem tempo, pois trabalha rapidamente: checa a memória a cada 30 segundos e avisa se qualquer coisa for detectada.

Ele é mais versátil do que o VIRUSX a partir do momento em que checa a memória e os arquivos, fazendo isso para todos os discos, incluindo quaisquer novos discos. Ele também possui opções para salvar "BOOT-BLOCKS" irreconhecíveis para o disco e pela instalação em qualquer Floppy. Pode ser obtido do programador: TUPSOFT, C/O Mike Hansell, PO BOX 1785, Seven Hills West, NSW, 2147, Austrália.

VSCAN 4.98 de Arthur Hagen Johan

Este antivírus é particularmente recomendado para os usuários de discos rígidos e de BBs, via Modems. Com 67 vírus de "BOOT" e 7 de arquivo (NÃO-BOOT), não é tão conhecido como o ZEROVIRUS ou o MVK, mas oferece diversas configurações utilizáveis. Há uma nova versão estando atualizada também para mais de 100 viroses.

O programa roda a partir da CLI e tem um módulo de proteção para manter vírus de arquivo longe de seus discos rígidos, checa-os por ambas as espécies (BOOT-BLOCK e de ARQUIVO), interpreta erros e tem um módulo de análise para os vírus desconhecidos porventura encontrados.

Trabalha no mesmo princípio que o ZEROVIRUS e com isso você pode expandir o seu dicionário de vírus reconhecidos, à medida em que os for encontrando.

Pode ser obtido com o seu programador: Arthur Hagen Johan, SCHARFFENS-

BERGSVEJ 99, apt.56, N-0694, Oslo 6, Norway. O autor sofre um sério problema de reumatismo, estando internado atualmente em um hospital de Oslo. O custo Shareware do programa é de 5 libras (Inglesas), o qual reverte para um fundo de ajuda a crianças com reumatismo. Recomenda-se remeter pelo menos mais 3 libras a fim de cobrir os custos com disco, embalagem, postagem etc...

VIRUSX de Steve Tibbett

Este é o mais conhecido e popular antivírus, e por algum tempo manteve a reputação de ser um dos melhores também. A versão mais atualizada (em março/91) era a 4.01, embora existam umas poucas versões não-oficiais por aí, como a 4.4, que devem ser evitadas.

O VIRUSX pode ser rodado a partir do Workbench ou da CLI. Ele verifica todos os disketes que você colocar no drive para checagem. Reconhece todas as viroses mais comuns de BOOT-BLOCK e acusa todos os BOOT-BLOCKS não standard, embora seja relativamente obsoleto com relação às últimas viroses de arquivo. Também não pode ser usado para verificar discos rígidos, que se tornaram bastante populares hoje em dia.

Ele não é dinâmico, já que não pode aprender a respeito de novos vírus, e necessita ser reescrito e recompilado a cada vez que é atualizado. Ele é superado pelo rápido desenvolvimento de novas moléstias.

KILLVIRUS (KV) de Dan D. James

Este antivírus foi inicialmente enfeixado com o VIRUSX 3.2 e todas as revisões posteriores foram feitas com o propósito de suprimir suas falhas.

O KV é um pequeno programa esperto, que roda apenas a partir da CLI e procura por intrusos na memória da sequência de BOOT.

Ele também irá procurar por arquivos vírióticos e removê-los, se possível, mas não pode procurar os discos inteiros no Request, e pode por vezes enxugar arquivos do sistema se você tiver protegido o seu disco com um outro antivírus.

É um bom dispositivo tira-erros, mas não é ainda um protetor moderno e viável. Se você utiliza o KV, ele é melhor do que nada, mas procure outra alternativa.

CONCLUSÃO

Vírus são sempre uma coisa desagradável, quando mais não seja, pelo tempo que nos fazem perder. O problema não é só nosso, mas o trabalho das pessoas que caçam vírus e se dedicam a estudá-los é uma eterna e árdua corrida para se manter atual. Por isso os

fatores tempo e informação disponíveis são tão importantes para todos, e para você inclusive, no momento de escolher um antivírus para seu uso pessoal. Há algumas compensações, se você estiver a fim de faturar um dinheiro, há uma recompensa mundial na Dinamarca, para quem informar se o vizinho, o colega ou o amigo andam escrevendo vírus. Dá para comprar uma máquina nova, pelo que entendi... De qualquer modo, cuide-se! A última notícia (outubro/91) é a da existência de um novo vírus chamado 'SADDAM', invisível aos antivírus clássicos que abordamos acima. Difundido a partir do DISK-VALIDATOR, no diretório "L.", com cujo tamanho se confunde, destrói completamente o disco afetado quando este é ativado. A solução parece ser a versão 5.23 de um programa chamado JOHN VELDTHUIS S VIRUS CHECKER, o qual reconhece o vírus em ação e parece estar disponível nas melhores PDs... Lá fora, é claro!

O QUE HÁ PARA LER:

1. Revista **Amiga User International**, fevereiro/91, "Viruses", por Erik Lovendahl Sorensen.
2. Revista **Amiga Computing**, edição 34, março/91, "Nasty Wee Beasties", por Stevie Kennedy.
3. Revista **Amiga Computing**, edição 41, outubro/91, "Saddan Virus Scare", s.a.
4. Revista **Micro Sistemas**, edição 106, julho/91, "Os Vírus no Amiga", por Carlos Luis M C da Cruz.

CARLOS LUIS MARQUES CASTA-NHEIRA DA CRUZ é Bacharel e possui licenciatura em História pela UERJ. Trabalha atualmente como corretor de seguros e professor de História.

Os vírus conhecidos em março de 1991:

16 BIT CREW	F.I.C.A. VIRUS	PENTAGON CIRCLE VIRUSSLAYER 2
ABRAHAM	FORPIB	PENTAGON CIRCLE VIRUSSLAYER 3
AEK	GADAFFI	PHANTASM
AIDS (VKILL 2)	GRAFFITI	PHANTASMUBLE
ALIEN NEW BEAT (NEW BEAT)	GREMLINS	PHANTASTOGRAPH
AMIGAFREAK	GYROS	RETURN OF LAMER EXTERMINATOR
ASS VIRUS	GX TEAM	REVENGE
AUSTRALIAN PARASITE	H.C.S. 4220 1	REVENGE BOOTLOADER
AUSTRALIAN PARADISE	H.C.S. 4220 2	REVENGE OF LAMER 1
BAHAN	HERPES-PHANTA	REVENGE OF LAMER 2
BAMIGA SECTOR ONE (B.S.1)	HILL	SCA 1
BANDVIRUSSLAYER	HODEN	SCA 2
BGS 9 (2608 Bytes)	ICE	SCARFACE
BGS 9 2 (MUTANT)	ICEMAN AND IRQ VIRUS	SELF-WRITER PSEUDO VIRUS
BLACK FLASH	INCOGNITO (NONAME)	SENDARIAN
BLACKSTAR	IRQ RUN (10912 Bytes)	STARFIRE
BYTE WARRIOR 1	IRQ TEAM 4.10 (1164 Bytes)	SUNTRON
BYTE WARRIOR 2	HNA VIRUS	SUPERBOY
BUTONICS B.B. (1.1)	JITR	SUPPLY TEAM
BUTONICS FILE (2916 Bytes)	JOSHUA 1	SWITCH-OFF VIRUS
BYTE BANDIT 1	JOSHUA 2	SYNISTER SYNDICATE
BYTE BANDIT 2	JULIE (TICK)	SYSTEM Z 3.0
BYTE BANDIT 3 (NOHEAD)	KAUKI	SYSTEM Z 4.0
CCCP 1 VIRUS	KICKTAG PTR VIRUS	SYSTEM Z 5.0
CCCP 2 VIRUS (1026 Bytes)	LAMER EXTERMINATOR II 1	SYSTEM Z 5.4
CCCP 1 LINK	LAMER EXTERMINATOR II 1a	SYSTEM Z 6.0 (TELESTAR)
CLAAS ABRAHAM (MCA)	LAMER EXTERMINATOR II 1b	SYSTEM Z 6.1
CLIST	LAMER EXTERMINATOR II 1c	SYSTEM Z 6.3
CLOCK VIRUS	LAMER EXTERMINATOR II 2	SYSTEM Z 6.5
CODER	LAMER EXTERMINATOR III	TARGET
CRACKRIGHT 1.01	LAMER TROJAN	TERMIGATOR
CRACKRIGHT 1.02	LSD	TERRORISTS (1612 Bytes)
CRACKRIGHT 1.03	MGM	THE AMIGA FREAK
CRACKRIGHT 1.04	MEGA MASTER	THE REVENGE
DAG	MICRO-MASTER	THE RIPPER
DASA 1 (BYTE WARRIOR 1)	MICROSYSTEMS	THE TIME BOMBER
DASA 2 (BYTE WARRIOR 2)	MORBID ANGEL	TICK (JULIE)
DESTRUCTOR	MT VIRUS	TIMBOMB
DIGITAL EMOTION	NEWBEAT (ALIEN NEWBEAT)	TTV1 1 (2608 Bytes)
DISKGUARD 1.0	NO HEAD (BYTEBANDIT 3)	TTV1 2 (MUTANT)
DISASTERMASTER (1740 Bytes)	NONAME 1 (INCOGNITO)	TURK
DISK-DOCTORS 1.01	NORTHSTAR 1	UcAIDS
DISK-DOCTORS 1.02	NORTHSTAR 2	U.K. LAMERSTYLE
DISK-DOCTORS 1.03	NORTHSTAR 3	ULTRAFOX
DISK-DOCTORS 1.04	OBELISK	V KILL 1
DISK-HERPES (PHANTASMUBLE)	OPAPA	V KILL 2
EXTREME	PARAMOUNT	WAFT
F.A.S.T. VIRUS	PENTAGON CIRCLE	WARHAWK
FAST-LOADED BYTE WARRIOR	PENTAGON CIRCLE VIRUSSLAYER 1	XENO 1 (3260 Bytes)
		XENO 2 (22348 Bytes)

Graphos III - parte 2

Nesta edição o leitor implementará o alfabeto do Graphos e as funções de escrita de texto na tela - caracteres, strings e números. Além disso, irá implantar também as rotinas de criação e manutenção de janelas para os menus. No editor de telas propriamente dito, estão presentes, nesta edição, mais recursos em teclas especiais e a linha de status

Renato Degiovani

Todo sistema ou programa precisa se comunicar com o usuário de forma clara e objetiva. Num micro como o PC, com memória à vontade e trabalhando em alta resolução gráfica, é impossível resistir à tentação de reprojeter não só as rotinas de escrita de texto na tela, como também o desenho das letras do alfabeto.

Qual a vantagem disso tudo? Bem, em primeiro lugar evitamos todas as rotinas da bios que, por serem genéricas, tendem a perder muito tempo de processamento identificando qual é o micro usado, a placa de vídeo, o modo gráfico, onde está a memória de vídeo etc, etc, etc. Como já sabemos tudo isso, podemos poupar trabalho do processador em repetidas operações (nossas rotinas são mais rápidas do que as da bios).

Outro ponto importante é que, dominando a escrita no vídeo, podemos adaptá-la para qualquer situação especial que apareça.

Nesta edição, publicamos o alfabeto usado nas mensagens emitidas pelo Graphos III, em modo gráfico. O desenho das letras é simples e possui uma excelente legibilidade, mesmo em certos monitores nacionais. As letras redesenhadas nesta etapa vão do caracter 0 até o caracter cujo código ASCII é 179. Isto é suficiente para todo o alfabeto, incluindo as letras acentuadas, e mais alguns caracteres especiais usados internamente. Mais adiante iremos mostrar como implementar os caracteres acima do código 179.

IMPRIMINDO LETRAS

A principal rotina do grupo de rotinas destinadas às operações no vídeo é aquela responsável pela impressão das letras na tela -CHRS. Esta rotina trabalha de dois modos diferentes: se o caracter presente no registrador AI for menor que 20, então ela o processará como um código de controle. Se for maior que 20, então será impressa a letra correspondente.

Para imprimir uma letra, o Graphos calcula o endereço no vídeo em relação à posição dada pelas coordenadas de linha e coluna, cuja variação se estende de forma normal ao PC: 25 linhas por 80 colunas.

O cálculo deste endereço é simples: linha * 320 + coluna. Já "sacou" de onde veio o valor 320? Não? Ele é obtido seguindo o raciocínio: uma linha de texto tem 80 colunas e cada caracter possui 8 bytes. São portanto 640 bytes para cada linha. Como o arquivo

de imagens é dividido em dois blocos (as linhas pares iniciando no endereço 0000h e as linhas ímpares iniciando em 2000h)...

Quem faz essa mágica toda é a rotina POSIC. Uma vez calculado o endereço do caracter na tela, a rotina GRAPH se encarrega de montar o desenho da dita letra.

Examinando as rotinas mais de perto, o leitor ATENTO irá perceber algumas variáveis onde na verdade poderiam ser usadas constantes. Por exemplo: o endereço do alfabeto usado para se calcular o endereço da letra a ser impressa é sempre o mesmo, não é mesmo? Não necessariamente. Usando uma variável (mov si,[Alfabeto]), podemos em outra ocasião qualquer usar uma nova matriz de caracteres sem precisarmos acrescentar uma única instrução ao que já existe. Basta para isso, além de ter outro conjunto de letras obviamente, alterar o conteúdo dessa variável.

Outras variáveis também presentes tem um uso mais complexo. São elas Ullcol, Ultlin, Mrglin, Mrgcol etc. Essas variáveis estão relacionadas com o tamanho da tela em uso. Podemos dizer que existe sempre uma configuração física (real) de vídeo que dita os parâmetros 25 x 80. No entanto, podemos considerar a existência de uma configuração "relativa" que, em princípio seria de 25 x 80 e portanto idêntica à configuração real.

As rotinas de escrita do Graphos foram desenhadas para se poder alterar essa configuração. Assim, se criarmos uma janela num determinado ponto da tela de digamos 10 linhas por 30 colunas, podemos estabelecer os limites de impressão dentro desta janela. Desta forma, a rotina CHRS forçosamente iria imprimir somente dentro da mesma. Para esclarecer isso melhor: quando usamos a rotina CHRS para imprimir na posição 0,0, ela o fará de acordo com a atual definição da configuração relativa. Muito complicado? Pense apenas que, estabelecida uma janela, a mesma pode ser colocada em qualquer local da tela que os parâmetros de linha x coluna, para efetivar a impressão, não precisam ser refeitos.

Existem mais duas rotinas importantes: são elas PRINT e DISP. Ambas funcionam de forma idêntica porém são chamadas de modos diferentes. Enquanto PRINT precisa ter a string apontada por um registrador, para DISP a string vem logo a seguir à chamada. DISP é ótima para programadores apressados que gostam de ir "psicografando" os programas na medida em que eles são concebidos.

As rotinas de impressão de números fazem distinção em relação à forma como o programador quer apresentar esses valores ao usuá-

rio. Não há nada de muito especial com elas e sua compreensão é bastante simples. Estude-as com atenção se deseja implantá-las em outros sistemas.

ABRINDO JANELAS

As janelas são usadas pelo Graphos com o propósito de apresentar algo ao usuário sem contudo perder o conteúdo da região onde se deu a sua impressão. Esse conteúdo é salvo em um buffer especial, que inicia no endereço C000h e pode se estender até o endereço E000h. Na verdade, o Graphos irá controlar no máximo 6 janelas simultâneas, sendo que a somatória dos seus conteúdos não devem exceder o tamanho do buffer.

Ao chamar a rotina JANELAS, automaticamente será criada uma moldura para a região onde a mesma foi definida. Para recuperar o conteúdo da última janela ativa basta chamar a rotina REPOE.

MAIS RECURSOS PARA O EDITOR

A rotina OUTTEC, que está vinculada ao looping de processamento do cursor em modo de edição de tela, é responsável por algumas teclas especiais. São elas:

Page Down - coloca o cursor na linha inferior do vídeo;

Page Up - coloca o cursor na linha superior do vídeo;

TAB - posiciona o cursor no canto superior esquerdo da posição natural de impressão de uma letra;

Tecla "5" - coloca o cursor na coordenada relativa 0,0 - essa coordenada é dada pelo pressionamento da tecla ENTER;

Tecla "" - desloca a linha de status, se a mesma estiver presente na tela;

BACKSPACE - recupera a tela do primeiro buffer, cancelando as alterações que ainda não estavam registradas nesse buffer - esse registro é feito automaticamente sempre que se chama um menu de função (teclas Fx) ou se sai do modo de edição;

Obs: as tecla F9 e F10 serão implementadas na próxima edição.

As demais rotinas desta edição respondem pelo controle da linha de status do editor. Essa linha contém as seguintes informações: coordenadas x,y (em pixel) do cursor; coordenada linha x coluna (em caracteres) do cursor; status de inserção/deleção do cursor e coordenadas relativas.

O uso das coordenadas relativas se dá sempre que o usuário deseja estabelecer uma nova origem x,y. Ao se pressionar a tecla ENTER, o Graphos irá salvar a coordenada x,y atual numa variável especial e zerará a coordenada relativa. A tecla 5, no teclado reduzido, recoloca o cursor nessa posição.

A DIGITAÇÃO

Os mesmos cuidados da edição anterior devem ser tomados nessa edição. Acrescente as listagens publicadas aqui às que já foram digitadas, separando as variáveis num bloco, as rotinas de uso geral em outro e as rotinas do editor em outro.

Se tudo foi feito como se deve, o seu Graphos estará um pouco mais potente. Lembramos mais uma vez que as três primeiras partes deste projeto referem-se ao sistema básico do Graphos. A partir da edição 114 a coisa vai ficar bem mais interessante. Até a próxima edição.

• GRAPHOS III - parte 2

```

=====
;GRAPHOS III - parte 2                               Versão 2.0
;
;Renato Degiovani                                   dezembro de 1991
=====
;Variáveis do sistema GRAPHOS III
=====
Alfabeto DW Letras                                ;Ender do alfab em uso
Flag01  DB 0                                       ;Flag impres de números
Coluna  DB 0                                       ;Coordenadas de texto
Linha   DB 0
Ultcol  DB 80                                       ;Última coluna+1 impres
Utlin   DB 25                                       ;Última linha+1 impres
Mrgcol  DB 0                                       ;Margem de coluna
Mrglin  DB 0                                       ;Margem de linha
Qtlin   DB 0                                       ;Quantidade de linhas
Qtcol   DB 0                                       ;Quantidade de colunas
Flagqdd DB 0                                       ;Flag inversão quadro

Point   DW 0C000H,0,0
        DW 0,0,0
        DW 0,0,0
        DW 0,0,0
        DW 0,0,0
        DW 0,0,0

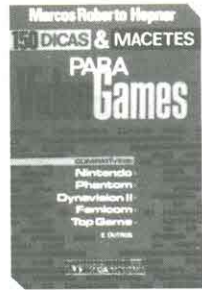
Tabnum  dw 10000,1000,100,10,1

Letras  DB 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000 ;0
        DB 000,000,000,000,000,000,000,000,000
        DB 000,000,000,000,000,000,000,000,000
        DB 192,000,000,000,000,000,000,000,000
        DB 000,000,000,000,000,000,000,015
        DB 192,048,060,012,015,015,003,192
        DB 015,007,128,030,000,000,000,015
        DB 192,241,240,060,124,015,003,192
        DB 015,030,000,030,000,007,128,015
        DB 192,240,000,060,007,003,255,000
        DB 003,003,195,255,240,007,128,015
        DB 192,241,240,060,124,003,255,000
        DB 003,003,195,255,240,255,252,015
        DB 192,240,060,060,015,015,003,192
        DB 015,030,000,030,000,007,128,015
        DB 192,240,000,060,014,015,003,192
        DB 015,007,128,030,000,007,128,015
        DB 192,000,000,000,000,000,000,000
        DB 000,000,000,000,000,000,000,015
        DB 000,002,004,200,208,224,192,000
        DB 255,255,255,255,255,255,255,255
        DB 000,000,000,255,000,000,000,000
        DB 003,003,003,003,003,003,003,003
        DB 000,000,000,000,255,000,000,000
        DB 000,000,000,000,000,000,000,000
        DB 192,192,192,192,192,192,192,192
        DB 000,000,000,255,000,000,000,000
        DB 000,000,000,000,003,003,003,003
        DB 000,000,000,000,192,192,192,192
        DB 003,003,003,003,000,000,000,000
        DB 192,192,192,192,000,000,000,000
        DB 000,000,000,000,000,000,000,000
        DB 000,048,048,048,048,000,048,000
        DB 000,108,108,000,000,000,000,000
        DB 000,102,255,102,102,255,102,000
        DB 024,126,192,124,006,252,024,000
        DB 000,102,108,024,048,102,198,000
        DB 000,112,216,112,216,204,118,000
        DB 000,024,024,048,000,000,000,000
        DB 000,024,048,048,048,048,024,000
        DB 000,048,024,024,024,024,048,000
        DB 000,146,084,056,056,084,146,000
        DB 000,000,024,024,126,024,024,000
        DB 000,000,000,000,000,000,048,096
        DB 000,000,000,000,252,000,000,000
        DB 000,000,000,000,000,048,048,000
        DB 000,006,012,024,048,096,192,000
        DB 000,124,206,214,214,230,124,000
        DB 000,024,120,024,024,024,126,000
        DB 000,124,198,006,124,192,254,000
        DB 000,254,006,012,006,198,124,000
        DB 000,030,054,102,254,006,006,000
        DB 000,254,192,252,006,198,124,000

```

150 DICAS & MACETES PARA VIDEOGAMES

MARCOS ROBERTO
TO HEPNER



Este livro é destinado a todos os gamemancos que não se contentam com o jogo simplesmente, aos que gostam de ir a fases diferentes da seqüência normal do jogo e, principalmente, aos que não gostam de ver na tela o fatídico "Game Over".

Neste livro estão condensadas centenas de informações sobre como ganhar vidas extras, ficar invencível, ir a níveis de bônus, a fases mais adiantadas, ouvir a trilha sonora e diversas outras coisas dos melhores jogos do sistema Nintendo, como Contra, Simpsons, Megaman 3, Battletoads, Punisher, Super Mario III, Castlevania III, Double Dragon III e vários outros.

Cr\$ 6.000,00

RECORTE E ENVIE HOJE MESMO O CUPOM ABAIXO

Envio Cheque Nominal à Editora Ciência Moderna no valor correspondente ao total do pedido: Cr\$ _____ (_____)

Nome: _____

Endereço: _____

Estado: _____ Cidade: _____

CEP.: _____ Assinatura: _____

Remeta seu pedido para:

Rua Washington Luiz, 09 - grupo 403 - RJ - CEP. 20230

DOS 5.0 DICAS & MACETES



EDUARDO ALBERTO BARBOSA

DOS 5.0 - Dicas e Macetes é um livro que realiza uma abordagem prática do DOS 5.0, enfatizando todos os novos recursos implementados nesta versão do DOS.

Entre os vários assuntos abordados, destaca-se a cobertura completa de todos os recursos oferecidos pelo novo gerenciador de memória em máquinas compatíveis com XT, AT e 386/486, além de dicas para: configuração do sistema para o português; aumento da performance no acesso

Livro: Cr\$ 9.000,00

Disquete com todos os programas do livro: Cr\$ 9.000,00

aos periféricos; criação de menus simples e eficientes através dos recursos da linguagem dos arquivos de comandos e do driver ANSI; otimizar o uso do Task Swapper da nova shell do DOS 5.0; melhorar a edição a nível de linha de comandos com o novo utilitário DOSKEY; programação em assembly e linguagem dos arquivos de comandos, presentes nas diversas listagens do livro.

RECORTE E ENVIE HOJE MESMO O CUPOM ABAIXO

Envio Cheque Nominal à Editora Ciência Moderna no valor correspondente ao total do pedido: Cr\$ _____ (_____)

Nome: _____

Endereço: _____

Estado: _____ Cidade: _____

CEP.: _____ Assinatura: _____

Remeta seu pedido para:

Rua Washington Luiz, 09 - grupo 403 - RJ - CEP. 20230

DB 000,048,096,252,198,198,124,000
 DB 000,126,198,012,024,024,024,000
 DB 000,124,198,254,198,198,124,000
 DB 000,124,198,198,126,012,024,000
 DB 000,000,048,048,000,048,048,000
 DB 000,000,048,048,000,048,048,096
 DB 000,024,048,096,096,048,024,000
 DB 000,000,000,252,000,252,000,000
 DB 000,048,024,012,012,024,048,000
 DB 000,124,198,012,024,000,024,000
 DB 000,124,198,206,206,192,124,000
 DB 000,124,198,198,254,198,198,000
 DB 000,252,198,252,198,198,252,000
 DB 000,124,198,192,192,198,124,000
 DB 000,252,198,198,198,198,252,000
 DB 000,254,192,248,192,192,254,000
 DB 000,254,192,248,192,192,192,000
 DB 000,124,198,192,206,198,124,000
 DB 000,198,198,254,198,198,198,000
 DB 000,252,048,048,048,048,252,000
 DB 000,062,012,012,012,204,120,000
 DB 000,204,216,240,216,204,198,000
 DB 000,192,192,192,192,192,254,000
 DB 000,238,254,214,198,198,198,000
 DB 000,230,246,222,206,198,198,000
 DB 000,124,198,198,198,198,124,000
 DB 000,252,198,198,252,192,192,000
 DB 000,124,198,198,198,204,118,000
 DB 000,252,198,198,252,204,198,000
 DB 000,126,192,124,006,198,124,000
 DB 000,252,048,048,048,048,048,000
 DB 000,198,198,198,198,198,124,000
 DB 000,198,198,198,102,060,024,000
 DB 000,198,198,198,214,238,198,000
 DB 000,198,108,056,056,108,198,000
 DB 000,198,108,056,024,024,024,000
 DB 000,254,012,024,048,096,254,000
 DB 000,124,096,096,096,096,124,000
 DB 000,192,096,048,024,012,006,000
 DB 000,124,012,012,012,012,124,000
 DB 000,056,108,198,000,000,000,000
 DB 000,000,000,000,000,000,000,255
 DB 000,048,024,000,000,000,000,000
 DB 000,000,120,012,124,204,122,000
 DB 000,192,192,252,198,198,124,000
 DB 000,000,124,198,192,198,124,000
 DB 000,006,006,126,198,198,124,000
 DB 000,000,124,198,254,192,124,000
 DB 000,060,102,240,096,096,096,000
 DB 000,000,124,198,198,126,006,124
 DB 000,192,192,220,230,198,198,000
 DB 000,024,000,120,024,024,124,000
 DB 000,012,000,012,012,204,216,112
 DB 000,192,204,216,240,216,204,000
 DB 000,120,024,024,024,024,124,000
 DB 000,000,238,254,214,198,198,000
 DB 000,000,188,198,198,198,198,000
 DB 000,000,124,198,198,198,124,000
 DB 000,000,252,198,198,252,192,192
 DB 000,000,124,198,198,126,006,014
 DB 000,000,188,198,192,192,192,000
 DB 000,000,126,192,124,006,252,000
 DB 000,048,252,048,048,048,056,000
 DB 000,000,198,198,198,198,122,000
 DB 000,000,198,198,102,060,024,000
 DB 000,000,198,198,214,254,108,000
 DB 000,000,198,108,056,108,198,000
 DB 000,000,198,198,108,024,048,096
 DB 000,000,252,024,048,096,252,000
 DB 000,028,024,048,048,024,028,000
 DB 000,024,024,000,024,024,024,000
 DB 000,112,048,024,024,048,112,000
 DB 000,102,156,000,000,000,000,000
 DB 000,016,040,068,130,254,000,000
 DB 000,124,198,192,192,198,124,048
 DB 000,000,124,198,192,198,124,048
 DB 000,204,102,051,051,102,204,000
 DB 198,000,198,198,198,198,124,000
 DB 096,048,124,198,254,198,198,000
 DB 012,024,124,198,254,198,198,000
 DB 012,024,254,192,248,192,254,000
 DB 024,048,252,048,048,048,252,000
 DB 012,024,124,198,198,198,124,000
 DB 012,024,198,198,198,198,124,000
 DB 056,068,124,198,254,198,198,000
 DB 056,068,254,192,248,192,254,000
 DB 056,068,124,198,198,198,124,000
 DB 054,108,124,198,254,198,198,000

```

DB 054,108,124,198,198,198,124,000
DB 000,198,000,198,198,198,122,000
DB 096,048,120,012,124,204,122,000
DB 012,024,120,012,124,204,122,000
DB 012,024,124,198,254,192,124,000
DB 012,024,000,120,024,024,124,000
DB 012,024,124,198,198,198,124,000
DB 012,024,198,198,198,198,122,000
DB 056,068,120,012,124,204,122,000
DB 056,068,124,198,254,192,124,000
DB 056,068,124,198,198,198,124,000
DB 054,108,120,012,124,204,122,000
DB 054,108,124,198,198,198,124,000
DB 000,001,002,100,104,112,096,000
DB 000,126,066,066,066,066,126,000
DB 000,126,126,126,126,126,126,000
DB 255,129,129,129,129,129,129,255
DB 255,129,189,189,189,189,129,255
DB 000,000,016,056,124,016,016,016
DB 000,000,016,016,016,124,056,016
DB 000,000,004,006,255,006,004,000
DB 000,000,032,096,255,096,032,000
DB 003,003,003,003,255,000,000,000
DB 128,255,003,003,003,003,003,003
DB 240,240,240,048,048,048,048,063
db 000,000,000,000,000,000,000,000
db 060,048,048,048,048,048,048,060
db 060,012,012,012,012,012,012,060
db 000,000,000,000,030,030,030,000
db 255,255,000,000,000,024,255,000
db 255,255,000,024,024,024,255,000
db 000,000,000,000,255,000,000,000
db 024,024,024,024,024,024,024,024
db 255,255,000,255,255,231,255,255
db 255,255,000,231,231,231,255,255
db 000,000,000,000,000,000,000,000
db 000,000,000,000,000,204,204,000
db 000,000,000,000,000,000,000,000 ; 179

```

```

Fundo db 19,19 ;Menu/lin status
Flagln db 85h ;Pos da linha de status
Buflin db 640 DUP (0) ;Buffer do cont da tela

```

```

;=====
;Rotinas de uso geral:
;-----

```

```

;--- Rotinas de tela e impressão de caracteres ---
CLS:

```

```

;Limpa o vídeo
xor al,al ;Matriz p/res pixels
mov [Linha],al ;Linha 0
mov [Coluna],al ;Coluna 0
mov di,0 ;Endereço inicial
mov cx,8000 ;Tamanho do vídeo
push cx
call VRFILL
mov di,2000h
pop cx

```

```

VRFILL:
;Preenche uma área do vídeo, cujo tamanho é definido
;pele par cx, à partir do endereço definido pelo par
;di, com o byte contido no registrador al.
call VIDEO ;Prepara para escrita
cld
rep stosb ;Grava os bytes
ret

```

```

POSIC:
;Calcula o endereço para a impressão de um caracter
;no vídeo de acordo com coordenadas Linha X Coluna
mov ax,320 ;Tamanho de linha
mov bl,[Linha] ;Calc início da linha
add bl,[Mrglin]
mov bh,0
mul bx
mov dl,[Coluna] ;Calc posição na linha
add dl,[Mrgcol]
mov dh,0
add ax,dx
mov bx,ax ;Ret com endereço em bx
ret

```

```

CHRS:
;Imprime caracter em Al ou processa código especial
call SALVA
cmp al,20 ;Salta p/rotina de im-
jnc GRAPH ;pres se valor for > 19

```

BIBLIOTECA DE FUNÇÕES PARA O

CLIPPER®



- ACENTUADOR
- MOUSE
- TELA GRÁFICA
- TECLADO
- COMUNICAÇÃO VIA RS-232
- CALCULADORA ON-LINE
- CALENDÁRIO ON-LINE
- E MUITAS OUTRAS

SOLICITE DISCO DE DEMONSTRAÇÃO

Ligue fone (0499)44-0144
DIGITEC INFORMÁTICA LTDA
 Cx. Postal 104-89700 - Concórdia - SC

SUPRIMENTOS PARA COMPUTADORES

CENTRALDATA 10 ANOS

**SUPRIMENTO É COISA SÉRIA
 E É POR SABER DISTO QUE A
 CENTRALDATA, HÁ 10 ANOS, VEM
 CUMPRINDO SEU COMPROMISSO
 DE VENDER PRODUTOS DE
 QUALIDADE COM GARANTIA
 ASSEGURADA E ENTREGA
 IMEDIATA.**



CENTRALDATA

Av. Pres. Vargas, 482 Grs. 201 à 203
 Tel.: KS 253-1120 Tlx. (021) 34318

```

mov bh, [Linha]          inc si          ; Próxima linha da letra
mov bl, [Coluna]        inc si
sub a1, 9                add di, 80      ; Próxima linha no vídeo
jc CH02                  loop GRA00      ; 4 vezes até completar
dec a1                   ; Ignora val menor que 9
jnz CH03                 ; Checa se é código 10
mov bl, 0                ; Line feed (Coluna = 0)
CH00:                    TROCA:
inc bh                   ; Próxima linha
cmp bh, [Ultlin]        ; Checa se pode avançar
jnc CH02
CH01:                    mov bx, [Alfabeto]
mov [Linha], bh         mov cx, 1440
mov [Coluna], bl
CH02:                    TROC0:
ret                      not BYTE PTR [bx]
CH03:                    inc bx
dec a1                   ; Checa se é código 11
jnz CH04                 ; Imprime a frase definida logo após a chamada
jmp CLS                  ; Limpa o vídeo
CH04:                    dec a1          ; Salta código 12
dec a1                   ; Salta código 13
dec a1                   ; Checa se é código 14
jnz CH05
PASSO:                   ; Imprime a frase apontada por bx
inc b1                   ; Seta p/dir-anda pos
cmp b1, [Ultcol]        ; Checa se pode avançar
jc CH01                  push cs
mov b1, 0                ; Salta código 12
jmp CH00                 ; Salta código 13
CH05:                    ; Checa se é código 15
dec a1                   ; Checa se é código 15
jnz CH07                 ; Seta p/esq - retrocede
dec b1                   ; Checa se pode retroceder
cmp b1, 255             ; Checa se pode retroceder
jnz CH01                 ; Volta uma linha
mov b1, [Ultcol]
dec b1
CH06:                    ; Seta p/cima
dec bh                   ; Seta p/cima
cmp bh, 255             ; Checa se pode retroceder
jz CH02                  ; Checa se pode retroceder
jmp CH01
CH07:                    ; Checa se é código 16
dec a1                   ; Checa se é código 16
jz CH00                 ; Seta p/ baixo
dec a1                   ; Checa se é código 17
jz CH06                 ; Seta p/cima
dec a1                   ; Checa se é código 18
jnz CH09
CH08:                    mov bx, 0          ; 18 = Home
jmp CH01
CH09:                    dec a1          ; Checa se é código 19
jnz CH02
jmp TROCA
GRAPH:                   ; Rotina para desenhar o caracter na tela gráfica
push ax
call POSIC              ; Calc ender do desenho
call VIDEO
pop ax
mov ah, 0               ; Calc ender da matriz
add ax, ax
add ax, ax
add ax, ax
mov si, [Alfabeto]
add si, ax
push si
mov di, bx
push di
mov cx, 4               ; Imprime primeira parte
call GRA00
pop di
pop si
add di, 8192           ; Calc ender seg parte
inc si
mov cx, 4               ; Imprime segunda parte
call GRA00
mov bl, [Coluna]
mov bh, [Linha]
jmp PASSO
GRA00:                   mov al, [si]        ; Obtém byte na matriz
mov es: [di], al
inc si
inc si
add di, 80
loop GRA00
ret
TROCA:                   mov bx, [Alfabeto]
mov cx, 1440
TROC0:                   not BYTE PTR [bx]
inc bx
loop TROC0
ret
DISP:                    ; Imprime a frase definida logo após a chamada
pop bx                  ; Obtém ender da frase
call PRINT
push bx                 ; Repõe ender no stack
ret
PRINT:                   ; Imprime a frase apontada por bx
push cs
pop ds
mov al, [bx]           ; Obtém o caracter
inc bx                 ; Próximo endereço
cmp al, 252            ; Checa se final frase
jnz PRI00
ret
PRI00:                   cmp al, 9
jz PRI03
cmp al, 12             ; Checa se é locate
jz PRI01
call CHR5              ; Imprime um caracter
jmp PRINT
PRI01:                   mov ah, [bx]        ; Reajusta a linha
mov [Linha], ah
inc bx
mov ah, [bx]          ; Reajusta a coluna
mov [Coluna], ah
PRI02:                   inc bx
jmp PRINT
PRI03:                   mov cl, [bx]        ; Imp repetidas vezes
inc bx
mov ch, 0
PRO04:                   mov al, [bx]
call CHR5
loop PRO04
jmp PRI02
DIGITOS:                 ; Imprime o valor decimal contido no par bx com a
; quantidade de casas decimais definidas em cx.
; Usar zeros à esquerda
call SALVA
mov ah, 1
jmp DECIM08
NUMERO:                   ; Imprime o valor do par bx como decimal absoluto
call SHLVA
mov cx, 5              ; Quantidade de casas
mov ah, 0              ; Valor absoluto
jmp DECIM08
DECIMAL:                 ; Imprime o valor do par bx como um valor decimal,
; com a quantidade de casas definidas em cx e com o
; status de impressão dos zeros à esquerda em ah
; Se ah = 0 imprime o valor absoluto
; Se ah = 1 imprime os zeros à esquerda
; Se ah = 32 imprime o valor alinhado à direita
call SALVA
DECIM08:                 mov si, OFFSET Tabnum+10 ; Aponta escala
DECIM00:                 dec si
dec si                 ; Ajusta para numero de
loop DECIM00          ; Casas desejadas
mov [Flag01], ah      ; Status de impressão

```

SOLAR INFORMÁTICA

SOFTWARES & HARDWARES

PC XT/AT & COMPATÍVEIS MSX 1/2/2+

JOGOS PC XT/AT

007 LICENCE TO KILL	(1) COD. 438/BATTLE HANKS 1942	(2) COD. 540/INDY 500	(2) COD. 58/SILENT SERVICE II	(4)
COD. 340/221 BAKER STREET	(2) COD. 487/BATTLE OF BRITAIN	(4) COD. 219/IRONMAN OFF ROAD	(2) COD. 572/SIM CITY	(2)
COD. 336/4x4 OF ROAD RACING	(1) COD. 283/BEYOND	(1) COD. 527/JOE MONTANA FOOTBALL	(5) COD. 207/SIM EARTH (EGA/VGA)	(4)
COD. 174/688 ATTACK SUB I	(1) COD. 464/BIG TREE	(2) COD. 508/JONES IN THE	COD. 595/SPACE QUEST I	(2)
COD. 217/688 ATTACK SUB II	(2) COD. 478/BILL ELLIOT NASCAR	(4) FAST LANE (VGA)	(1 HD) COD. 123/SPACE QUEST II	(3)
COD. 480/A10 TANK KILLER	(4) COD. 586/BOUNCE ZONE	(1) COD. 541/KING QUEST I	(1) COD. 125/SPACE QUEST III	(6)
COD. 240/ABC FOOTBALL	(6) COD. 577/CABAL	(2) COD. 588/KING QUEST II	(2) COD. 282/SPACE QUEST IV (EGA/VGA)	(6 HD)
COD. 334/ABRAM BATTLE TANK	(2) COD. 483/CALIFORNIA GAMES II	(3) COD. 441/KING QUEST III	(3) COD. /STAR MOVIK	(3)
COD. 333/ADULT GAMES	(2) COD. 403/CAPITAN TRUENO	(1) COD. 122/KING QUEST IV	(9) COD. 532/STELL THUNDER	(2)
COD. 415/ADVANCED FLIGHT SIMULATOR	(1) COD. 140/CARMEN SAN DIEGO	COD. 442/LAKER x CELTICS	(2) COD. 457/STREET ROD I	(3)
COD. 206/AFTER BURNER	(2) IN EUROPE	(1) COD. 86/LEISURRE LARRY I	(2) COD. 248/STREET ROD II	(4)
COD. 163/AIR COMBAT	(1) COD. 216/CARMEN SAN DIEGO IN TIME	(1) COD. 40/LEISURRE LARRY II	(6) COD. 470/SUPER HANG ON	(1)
COD. 142/AIRBONE RANGER	(1) COD. 439/CARMEN SAN DIEGO IN WORLD	(1) COD. 319/LEISURRE LARRY III	(8) COD. 534/SWORD OF SAMURAI	(3)
COD. 127/ALF	(1) COD. 121/CASTLELVANIA	(2) COD. 254/LODE RUUNER	(1) COD. 587/THE ANCIET OF AT SEA	(1)
COD. 68/ALTERED BEAST	(2) COD. 355/CENTURION (EGA/VGA)	(3) COD. 379/MAD MIX	(1) COD. 493/THE GAME OD HARMONY	(1)
COD. 462/APACHE	(2) COD. 502/CHARLIE CHAPLIN	(1) COD. 495/MARIO BROSS (VGA)	(1) COD. 571/THE SECRET OF	(4)
COD. 335/ARCADE VOLLEY INFANTIL	(1) COD. 496/COMANDO H.O (EGA/VGA)	(2) COD. 591/MECH WARRIOR (EGA/VGA)	(1) MONKEY ISLAND	(8)
COD. 271/ARKANOID II	(1) COD. 402/CRIME WAVE (EGA/VGA)	(8) COD. 592/MICKEY MOUSE 123'S	COD. 570/THEXDER I	(2)
COD. 166/ARTIC FOX	(1) COD. 350/DARK CASTLE	(2) THE BIG SURPRISE PART	(3) COD. 89/THEXDER II (EGA/VGA)	()
COD. 324/ASTERIX	(2) COD. 518/DAVID WOLF SECRET AGENT	(6) COD. /MICKEY MOUSE IN	COD. 531/TUNNELS OF ARMAGEDON	(2)
COD. 516/AVOID THE NOID	(1) COD. 507/DAYS OF THUNDER	(3) SPACE ADVENTURE	COD. 514/VOYAGEM	(2)
COD. 528/AXE OF RANGER	(2) COD. 456/DINO WARS	(7) COD. 519/NEW YORK	COD. 539/WEIRD DREAMS	(2)
COD. 596/BAAL (EGA/VGA)	(3) COD. 533/EYES OF THE BEHOLDER	(5) WARRIONS (EGA/VGA)	(2) COD. 460/WELLTRIS	(2)
COD. 510/BACK TO THE FUTURE II	(2) COD. 506/F-14 TOMCAT (EGA/VGA)	(4) COD. 437/NUCLEAR WAR	(3) COD. 316/WING COMMNDER I	()
COD. 471/BAD BLOOD	(4) COD. 590/F-29 RETALIATOR	(2) COD. 485/OLIVER AND COMPANY	(2) (EGA/VGA)	(3 HD)
COD. 474/BAD DUDES (FRAGON NINJA)	(2) COD. 593/FREDDY HARDEST	(1) COD. 515/OVERLORD (EGA/VGA)	(5) COD. 491/WORLD CUP 90	(2)
COD. 342/BALLISTIX	(1) COD. 461/FLIGHT SIMULATOR V4.0	(1) COD. 504/POPULOUS	(4) COD. 525/XENON I	(2)
COD. 512/BANDIT KING (EGA/VGA)	(3) OPTIONAL DISK AVIÕES	(2) COD. 425/POWER DRIFT	(4) COD. 597/XENON II	(3)
COD. 538/BARBARIAN	(1) COD. 583/GOLD RUSH	(5) COD. 367/PRINCE OF PERSIA	(2) COD. 338/ZAC MAC KRAKEN	(2)
COD. 320/BASIC GAMES	(1) COD. 486/GOLDEN AXE	(2) COD. 167/PRO TENNIS TOUR	(3) COD. 337/ZOMBI	(1)
COD. 46/BASKETBALL MAGIC	COD. 339/GP CIRCUIT DISK CGA	(1) COD. 598/RAMBO III	(2) COD. 573/ETC...	()
JONHOSONS	(1) COD. 73/GP CIRCUIT DISK	COD. 281/RASTAN SAGAN	(2)	()
COD. 249/BATTLE CHESS I	(2) EGA-HERCULES	(1) COD. 440/RENEGARE	(2)	()
COD. 1/BATTLE CHESS II	(3) COD. 221/HEART OF CHINA (VGA)	(8 HD) COD. 526/ROBOCOP DARAWEST	(4)	()

APLICATIVOS

PC XT/AT

DOMINIO PUBLICO

1001 — EDITOR GRÁFICO DE SIMPLES USO, EM PORTUGUÊS.
 (1) COD.390/BENCH — TEST GERAL DE MICRO, COMPLETO
 (2) COD.182/COPYWRITE 90 — COPIADOR DE DISCOS NORMAIS OU TRAVADOS (1) COD.374/CURSO DE DOS — APRENDA TODOS OS COMANDOS DO DOS COM ESTE PROFESSOR ELETRÔNICO (4) COD.408/FANTAVISION — PARA ANIMAÇÃO GRÁFICA, INCRÍVEL (2) COD.186/FORMAT MASTER — FORMATA DISCOS DE 360K EM ATE 800K (1) COD.454/LABELS UNLIMITED — FAZ ETIQUETAS EM DIVERSOS TAMANHOS (1) COD.154/PC GLOBE V3.0 — GEOGRAFIA DO MUNDO COM MAPAS, FICHAS COMPLETAS DE TODOS OS PAÍSES

(5) COD.189/PRINT MAGIC — PARA EDIÇÃO DE PÁGINAS GRÁFICAS COM FIGURAS E LETRAS E (2) COD.106/SCAN GRÁFICO — VERSÃO DESTE ÓTIMO ANTIVÍRUS EM MODO POR JANELAS (1) COD.580/THE MUSIC CONSTRUCTION — EDITOR MUSICAL (1) COD.575/UNIKEY — ACENTUAÇÃO PARA O TECLADO NA LÍNGUA PORTUGUESA (1) COD.558/THE NEWS PRINT SHOP — VERSÃO PODEROSA DO FAMOSO PRINT SHOP, COM GRANDE BANCO DE FIGURAS E LETRAS (4) COD.102/UX TURBO — ACELERADOR DE MICRO (1) COD.262/TEMOS MUITOS OUTROS TÍTULOS PARA DIVERSAS ÁREAS DE UTILIZAÇÃO.

PC XT/AT — OS NÚMEROS ENTRE PARENTESES INDICAM QUANTOS DISCOS CADA SOFTWARE OCUPA.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA LINHA PC XT/AT

- * MICROS
- * DRIVES
- * MONITORES
- * WINCHESTERS
- * IMPRESSORAS

PC XT/AT — PROMOÇÕES

A CADA 10 CÓPIAS COMPRADAS ESCOLHA MAIS 1 (UMA) CÓPIA DE JOGO.

PESSOALMENTE — DESCONTO DE SEGUNDA A SEXTA DE 20% SOBRE JOGOS.

SISTEMAS ESPECÍFICOS CONTROLE DE ESTOQUE, MALA DIRETA, CONTAS PAGAR E RECEBER, ETC.

SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS PARA SEU MICRO, ESPECIFIQUE O EQUIPAMENTO QUE UTILIZA MSX OU PC.

SEDEX A COBRAR ENCOMENDE SEUS SOFTWARE POR CARTA OU TELEFONE E RECEBA E PAGUE NO CORREIO MAIS PRÓXIMO DE SUA CASA.

LINHA MSX

- * JOGOS E APLICATIVOS MSX JAPÃO E EUROPA 1/2/2+
- * HARDWARES & PERIFÉRICOS 5 KITS 2.0 E 2.0+
- * DRIVES 51/4 e 31/2
- * ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DO
- * MEGARAM
- * GARANTIA E MELHORES PREÇOS

SOLAR INFORMÁTICA
 CX. POSTAL 11743
 CEP: 05090 SÃO PAULO/SP
 FONE: (011) 833-9355

HORARIO DE FUNCIONAMENTO: SEGUNDA A SEXTA DAS 8:00 AS 18:00H.

RECORTE E ENVIE

CATÁLOGO ELETRÔNICO HOTLINE <> PC NEWS

CATÁLOGO EM DISCO INCLUINDO TODA A NOSSA RELAÇÃO DE JOGOS E APLICATIVOS, MANUAIS E SENHAS DISPONÍVEIS, DICAS MACETES E MUITO MAIS. EQUIPAMENTO NECESSÁRIO: PC XT 2 DRIVES OU WINCHESTER. ENVIE-NOS UMA CARTA JUNTAMENTE COM UM CHEQUE NO VALOR DA VERSÃO DO CATÁLOGO QUE VOCÊ DESEJA. PREÇOS VÁLIDOS DURANTE JANEIRO/FEVEREIRO — 1992. PESSOALMENTE SERÁ GRÁTIS DESDE QUE NOS TRAGA OS DISCOS PARA GRAVAÇÃO DO CATÁLOGO.

ASSINALE COM X: () WINCHESTER Cr\$2.000,00 () DISCO Cr\$ 2.500,00

NOME:.....
 ENDEREÇO:.....
 BAIRRO:..... PROFISSÃO:.....
 CIDADE:..... ESTADO:..... CEP.....

```

DECIM01: sub d1,2
        c1c ;Limpa o carry
        mov cl,[esi] ;Obtém valor na escala
        inc si
        mov ch,[esi]
        inc si
        mov al,0 ;Contador de casas
DECIM02: sub bx,cx ;Calcula quantas casas
        jc DECIM03
        inc al
        jmp DECIM02
DECIM03: add bx,cx ;Repõe valor corrigido
        cmp al,0
        jnz DECIM05 ;Salta se não for zero
        dec cl ;Retorna se for valor 0
        mov al,30h
        jnz DECIM04
        jmp CHRS
DECIM04: mov al,[Flag01] ;Checa se é p/descon-
        cmp al,0 ;siderar o zero
        jz DECIM01
        inc cl
        cmp al,32 ;Checa se é alinhado à
        jz DECIM06 ;direita
        mov al,0 ;Imprime um zero
DECIM05: add al,30h
        mov [Flag01],al ;Usa dígito como stat
DECIM06: dec cl ;Imprime e continua
        jnz DECIM07
        jmp CHRS ;Imprime e retorna
DECIM07: call CHRS
        jmp DECIM01

;--- Rotinas para tratamento de janelas -----
JANELA: ;Salva e limpa uma janela definida da seg forma:
; bx = linha x coluna do canto sup esquerdo
; dx = qt linhas x qt colunas
        push ax
        push bx
        push dx
        call QUADR3 ;Ajusta pos de impress
        mov [Qtlin],dh
        mov [Qtcol],d1
        mov bx,OFFSET Point+4 ;Tabela de apontadores
        mov cx,5
        mov ax,0
JANEL0: cmp [bx],ax
        jz JANEL1
        add bx,6 ;Próximo pointer
        loop JANEL0
        ret
JANEL1: mov [bx],dx ;Salva qt de lin col
        push bx
        call POSIC ;Calc endereço no vídeo
        pop bx
        sub bx,2
        mov [bx],ax ;Salva ender do vídeo
        sub bx,2
        mov si,[bx] ;Obtém ender no buffer
        push bx
        mov bx,ax
        call TRANSF ;Arquiva o bloco
        pop bx
        add bx,6
        mov [bx],si
        pop dx
        pop bx
        pop ax
        cmp BYTE PTR [Flagqd],255
        jnz QUADRO
        ret
QUADRO: ;Rotina para a impressão da moldura de uma janela.
; bx = linha x coluna do canto superior esquerdo
; dx = q tlinhas x qt colunas
        push bx
        call QUADR3 ;Posiciona a impressão
        sub dh,2
        sub d1,2
        mov ch,0
        mov al,28 ;Canto sup esquerdo
        call CHRS
        mov cl,d1
        QUADR0: mov al,24 ;Traço superior
        call CHRS
        loop QUADR0
        mov al,29 ;Canto sup direito
        call CHRS
        QUADR1: inc bh ;Próxima linha
        call QUADR3
        mov al,23 ;Lateral esquerda
        call CHRS
        mov al,b1 ;Desloca a impressão
        add al,d1
        inc al
        mov [Coluna],al
        mov al,26 ;Lateral direita
        call CHRS
        dec dh
        jnz QUADR1
        inc bh ;Última linha
        call QUADR3
        mov al,30 ;Canto inf esquerdo
        call CHRS
        mov cl,d1
        QUADR2: mov al,27 ;Linha inferior
        call CHRS
        loop QUADR2
        mov al,31 ;Canto inf direito
        call CHRS
        pop bx ;Ajusta a impressão
        inc bh
        inc b1
        QUADR3: mov [Linha],bh
        mov [Coluna],b1
        ret
TRANSF: ;Transfere um bloco da área de vídeo para uma
; determinada área de arquivo
; bx = endereço do vídeo
; si = endereço do buffer
        call VIDEO
        mov di,bx
        call TRANS0 ;Transfere uma metade
        add di,2000h ;Outra metade
        TRANS0: push di
        mov ch,0
        mov dh,[Qtlin] ;Calc quantidade total
        add dh,dh ;de lin de vídeo (x4)
        add dh,dh
        TRANS1: push di
        mov cl,[Qtcol] ;Tamanho linha de vídeo
        TRANS2: mov al,es:[di] ;Obtém um byte
        mov [si],al ;Salva o byte
        mov al,[Letras+256]
        mov [es:di],al ;Limpa o endereço
        inc di ;Próximo endereço
        inc si
        loop TRANS2
        pop di
        add di,80 ;Salta linha de vídeo
        dec dh ;Exec a quant. de lin
        jnz TRANS1
        pop di
        ret
REPOE: ;Transfere um bloco de uma área para o vídeo
        call SALVA
        call VIDEO
        mov bx,OFFSET Point+2 ;Tabela de pointers
        mov cx,5
        mov ax,0
        REPO0: cmp [bx],ax
        jz REPO1
        add bx,6 ;Próximo pointer
        loop REPO0

```



```

ret
REPO1:
mov [bx-2],ax ;Limpa pointer
mov dx,[bx-4] ;Obtém qt linha coluna
mov [Qtlin],dh
mov [Qtcol],dl
mov [bx-4],ax
mov di,[bx-6] ;Obtém ender no vídeo
mov [bx-6],ax
mov ax,[bx-8]
mov bx,ax ;Obtém ender no buffer
call REPO2 ;Transfere uma metade
add di,2000h ;Outra metade
REPO2:
push di
mov ch,0
mov dh,[Qtlin] ;Calc quantidade total
add dh,dh ;de lin de vídeo (x4)
add dh,dh
REPO3:
push di
mov cl,[Qtcol] ;Tamanho da lin de vídeo
REPO4:
mov al,[bx] ;Obtém um byte
mov es:[di],al ;Reope o byte
inc bx ;Próximo endereço
inc di
loop REPO4
pop di
add di,80 ;Salta linha de vídeo
dec dh ;Exec quant. de linhas
jnz REPO3
pop di
ret
LIMPA:
;Limpa os apontadores das janelas
mov si,OFFSET Point+2
mov cx,34
LIMP0:
mov BYTE PTR [si],0
inc si
loop LIMP0
ret
;=====
;Editor de telas
;-----
;--- Rotinas funcionais do editor de telas -----
OUTTEC:
cmp BYTE PTR [Ftec3],0
jnz OUTTE0
ret
OUTTE0:
call SALVA
mov cx,100
OUTTE1:
loop OUTTE1
call DESLIGA
mov bx,[Getcur]
call bx
mov bx,OFFSET OUTTE3
push bx
mov al,[Ftec3]
mov BYTE PTR [Ftec3],0
cmp al,0
jnz OUTTE2
ret
OUTTE2:
rol al,1 ;Page down
jc PAGEDW
rol al,1 ;Page up
jc PAGEUP
rol al,1 ;TAB
jc TABULA
rol al,1 ;5
jc RELATIV
rol al,1 ;-
jc DESLOCA
rol al,1 ;B5
jc BACKSPA
rol al,1 ;F10
jc CARREGAR
rol al,1 ;F9
jc GRAVAR
ret
OUTTE3:
call VIDEO

```

KERNEL
Consultoria e Sistemas

NOVIDADE

CEI - Cartão Eletrônico Instantâneo

- Clipper
- Assembler
- DOS
- Interrupções

Lembra daquele cartão de consulta rápida que você nunca encontra quando precisa? Pode aposentá-lo! Chegou o CEI Kernel, o cartão de referência que fica residente na memória do micro. Quando você precisa de uma informação, ela está lá. Basta pressionar uma tecla. Nada mais simples, rápido, cômodo e barato. E os assuntos são os mais requisitados pelos programadores.

COMO ADQUIRIR O CEI:

Na compra de dois ou mais cartões eletrônicos você recebe inteiramente grátis o software AGENDA KERNEL.

Recorte este anúncio e marque quais cartões deseja receber. Cada cartão eletrônico custa Cr\$ 24.800,00. Anexe um cheque nominal à Kernel Consultoria e Sistemas, no valor total do seu pedido, e envie para ATI Editora S/A - Rua Washington Luiz,9 - gr 403 - RJ - CEP 20230

```

mov  bx, [Putoun]
call bx
jmp  LIGA

TABULA:
and  WORD PTR [PX],0ffffh ;Cursor canto sup esq
and  WORD PTR [PY],0ffffh
ret

BACKSPA:
      ;Ret conteúdo do buffer
call  RECTEL
jmp  COLOCA

RELATIV:
      ;Salta p/coord (ENTER)
push  ax
mov  ax, [PX]
mov  [PX], ax
mov  ax, [PY]
mov  [PY], ax
pop  ax
ret

PAGEUP:
      ;Salta p/topo da tela
mov  WORD PTR [PY],0
ret

PAGEWD:
      ;Salta para pé pa tela
mov  WORD PTR [PY],199
ret

COLOCA:
      ;Instal linha de status
cmp  BYTE PTR [FlagIn],128
jc   COLOC0
ret

COLOC0:
call  SALVA
mov  a1, [FlagIn]      ;Número da linha
mov  ah,0
mov  [Linha],a1
mov  BYTE PTR [Coluna],0
mov  cx,320
mul  cx
mov  si,ax

mov  di,OFFSET BufLin
mov  ax,0b800h
mov  ds,ax
mov  ax,[CCode]
mov  es,ax
push  cx
push  si
cld
rep  movsb
pop  si
add  si,2000h
pop  cx
cld
rep  movsb
mov  ds,ax
mov  a1,[Fundo+1]
call  CHR$
call  DISP
db   '  PX: 000 - PY: 000      Lin: 00 - Col: 00'
db   '          INS          PX: 000 - PY: 000 '
db   252
call  VIDEO
jmp  STATUS1

STATUS:
cmp  BYTE PTR [FlagIn],128
jc   STATUS0
ret

STATUS0:
call  SALVA
mov  a1,[Fundo+1]
call  CHR$

STATUS1:
mov  a1,[FlagIn]
mov  [Linha],a1
mov  BYTE PTR [Coluna],6
mov  bx,[PX]
mov  cx,3
call  DIGITOS
mov  BYTE PTR [Coluna],16
mov  bx,[PY]
mov  cx,3
call  DIGITOS

```

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PERFEITA

**MANUTENÇÃO
REALIZADA POR
ENGENHEIROS
ESPECIALIZADOS
EM**

MICROS PC XT/AT
DRIVES
DISCO RÍGIDO
IMPRESSORAS
E MONITORES

CONSULTE
PARA CONTRATOS
DE MANUTENÇÃO



FORNECEMOS BACK-UP!

COMPROVE!!!

DEFEITOS EM MICROCOMPUTADORES:

Erros de lógica aleatórios,
perda de memória,
destruição do software,
falha de componentes...

UMA SOLUÇÃO PERFEITA:

MICROLÓGICA, o melhor caminho para
eliminar defeitos em microcomputadores
e periféricos.



MICROLOGICA

Engenharia de Sistemas Ltda. Consultoria de Hardware

RUA CAMERINO, 128 - 11º ANDAR - CENTRO - RIO
(PRÓXIMO A EST. DO METRÔ PRES. VARGAS)

TEL.:(021)263-9925 • 263-9408

```

MOV BYTE PTR [Coluna],28
MOV bx,CPY]
shr bx,1
shr bx,1
shr bx,1
MOV cx,2
call DIGITOS
MOV BYTE PTR [Coluna],38
MOV bx,CPX]
shr bx,1
shr bx,1
shr bx,1
MOV cx,2
call DIGITOS
MOV BYTE PTR [Coluna],65
MOV bx,CPX1]
MOV ax,CPX]
CMP bx,ax
jnc STATUS2
xchg bx,ax
STATUS2:
sub bx,ax
MOV cx,3
call DIGITOS
MOV BYTE PTR [Coluna],75
MOV bx,CPY1]
MOV ax,CPY]
CMP bx,ax
jnc STATUS3
xchg bx,ax
STATUS3:
sub bx,ax
MOV cx,3
call DIGITOS
MOV BYTE PTR [Coluna],49
CMP BYTE PTR [Flag],0
jz STATUS4
call DISP
db 'DEL',252
JMP STATUS
STATUS4:
call DISP
db 'INS',252

```

```

STATUS:
MOV al,[Fundo+1]
JMP CHR5
RETIRA:
CMP BYTE PTR [FlagIn],128
JC RETIRO
ret
RETIRO:
call SALVA
MOV al,[FlagIn]
MOV ah,0
MOV cx,320
MUL cx
MOV di,ax
MOV si,OFFSET BufLin
call VIDEO
PUSH di
PUSH cx
cld
rep movsb
POP cx
POP di
add di,2000h
rep movsb
ret
DESLOCA:
CMP BYTE PTR [FlagIn],128
JC DESLOC0
ret
DESLOC0:
call RETIRA
inc BYTE PTR [FlagIn]
CMP BYTE PTR [FlagIn],25
JC DESLOC1
MOV BYTE PTR [FlagIn],0
DESLOC1:
call COLOCA
DESLOC2:
test BYTE PTR [Ftec3],0001000b
jnz DESLOC2
ret
LINSTAT:
CMP BYTE PTR [FlagIn],128
JC LINSTA0
and BYTE PTR [FlagIn],127
call COLOCA
JMP LINSTA1
LINSTA0:
call RETIRA
or BYTE PTR [FlagIn],128
LINSTA1:
test BYTE PTR [Ftec3],0001000b
jnz LINSTA1
ret
GRAVAR:
ret
CARREGAR:
ret

```

MENSAGEM DE ERRO:

Na edição passa, por falha de montagem, as páginas 24, 26, 28, 29 e 32 foram trocadas. A sequência correta, para digitação é:

24, 29, 32, 26 e 28

Discos:

Para quem não tem tempo a perder com digitação ou não quer correr o risco de errar, a PRO KIT está oferecendo um disco 5 1/4 com as três primeiras partes do sistema GRAPHOS III. Além dos fontes comentados, o disco contém a versão compilada e diversas telas e desenhos.

GRAPHOS III

Partes 1-2-3 Cr\$ 6.800,00

Envie seu pedido para PRO KIT Informática e Editora
Ltda Caixa Postal 108.046 - CEP 24120 - Niterói - RJ

NA PRÓXIMA EDIÇÃO:

- As rotinas de teclado (GETKEY e INPUT);
- O comando dos menus pulldown;
- Rotinas de gravação/leitura de arquivos;
- Gravar e carregar no formato CGA.

Segurança nunca é demais

Aprenda mais uma tática para o arsenal de medidas de proteção dos seus programas

Ricardo R. Rangel

Quem nunca se deparou com a necessidade de evitar o acesso de "bisbilhoteiros" a determinadas partes de um programa, ou até mesmo ao seu winchester?

A maioria dos programadores trabalha com linguagens de alto nível; assim, apresento aqui um pequeno programa de proteção em Pascal 5.0, que pode ser adaptado de acordo com as necessidades de cada usuário.

Antes de começarmos a analisá-lo, vejamos algumas premissas básicas para que ele se torne eficiente. Em primeiro lugar, digamos que você queira que assim que o computador seja ligado apareça uma solicitação de senha, sem a qual o programa não devolverá o controle ao usuário. Para que isso seja feito, existem quatro requisitos a serem respeitados:

- A interrupção causada pelo CTRL+BREAK deve ser desativada para que o usuário não burle o programa;
- O conjunto dos símbolos que serão aceitos pelo programa, quando a senha for digitada, deve ser selecionado;
- O tamanho da senha deve ser padronizado;
- As teclas digitadas não devem ser ecoadas na tela de maneira que a senha digitada não seja facilmente descoberta.

Durante o funcionamento do computador, sem que você perceba, a CPU está checando a todo momento se alguma interrupção foi feita. Por exemplo, se alguma tecla for pressionada, será gerada uma interrupção de teclado (INT 09H) e a tecla digitada será armazenada no buffer de teclado. Caso CTRL+BREAK seja pressionado, será gerada uma INT 1BH. Como cada interrupção ocupa 4 bytes para definir o endereço para onde o controle deve ser transferido, podemos calcular esse endereço e modificá-lo. Para tanto, lembrando que as interrupções começam em 0000:0000, basta efetuar $0000:0000 + 4 * 1BH$ para obtermos o endereço 0000:006C. A partir desse endereço, os 4 bytes seguintes contêm o endereço para onde o programa será desviado caso CTRL+BREAK seja pressionado. Observando o exemplo listado, veremos que no início do programa o endereço F000:E05B foi colocado como desvio para o CTRL+BREAK causando uma "pequena irritação" no usuário que utilizou este método, pois esse endereço corresponde à inicialização do computador. O endereço correto só deverá ser restituído ao final do programa caso a senha digitada esteja correta.

Olhando um pouco mais o exemplo, vemos que existe uma procedure (uma sub-rotina) que é chamada pelo corpo principal do programa. Antes que a sub-rotina seja chamada, contudo, alguns parâmetros devem ser especificados: as coordenadas que definirão onde aparecerá a faixa colorida correspondente ao tamanho da senha deverão ser expressas por "posiçãoX" e "posiçãoY" e o tamanho por "tamanho".

Um outro aspecto interessante é o conjunto dos símbolos que deverão ser aceitos. No começo do exemplo existem dois conjuntos definidos, de modo que antes de chamar a sub-rotina, deve-se indicar qual dos dois deverá ser utilizado. Para ilustrar, pode-se dizer que quando uma tecla não pertencente ao conjunto for digitada, a mesma será ignorada sendo retirada do buffer de teclado. Para isso indique o número do conjunto à variável "tipo de conjunto".

Após todos os parâmetros serem definidos, será efetuado um "loop" do qual só será possível sair caso a "palavra chave" seja igual à definida pelo programa. Durante essa fase o controle estará sendo feito pela procedure RECEBE, que ecoará na tela o mesmo símbolo para qualquer tecla digitada, dificultando assim a descoberta da senha. Caso você deseje ver a digitação das teclas na tela, troque "write(saída falsa)" por "write(saída verdadeira)", no exemplo. Note que existe no programa um controle para o BACKSPACE e que a entrada somente será terminada com a tecla ENTER.

A única maneira de se abandonar o programa será a entrada correta da senha. Caso isso aconteça, a INT 1BH será restituída com os valores corretos e o controle será devolvido ao usuário.

Para experimentar o programa, digite-o no Turbo Pascal 5.0, grave-o como SENHA.PAS teclando F10 e WRITE TO SENHA PAS, mude o DESTINATION da compilação para DISK e compile-o no disco teclando F9. Com isso, você terá no disco o arquivo de texto SENHA.PAS e o arquivo executável SENHA.EXE. Copie o arquivo SENHA.EXE para a raiz do seu diretório e acrescente o comando SENHA no seu arquivo AUTOEXEC.BAT. Pronto: está feito! Toda vez que ligar o computador, será solicitada a sua senha. Não se esqueça de alterá-la, durante a digitação, para uma senha que lhe seja fácil memorizar.

Tendo em mente o que foi visto, é fácil imaginar a variada gama de aplicações que poderão advir desses conhecimentos que, embora simples, costumam trazer bons resultados.

Espero que este pequeno programa possa auxiliá-lo na manutenção da segurança de suas informações. Mãos à obra!

RICARDO R. RANGEL é Oficial Aviador, formado pela Academia da Força Aérea e autodidata em Basic, dBase, Clipper, Assembler, Turbo Pascal e Cobol.

• Programa: SENHA.PAS

```

Program SENHA; ( By Ricardo Range1 em 05/07/91 )
USES CRT, DOS;

const conjunto1:set of char=['0'..'9', '-','.',',',
'/'];
conjunto2:set of char=['a'..'z', 'A'..'Z']
];

var posicaoX, posicaoY, tamanho, tipo_de_conjunto
;
pointer: byte;
counter, counter2: integer;
tecla: char;
palavra_chave, saida_verdadeira, saida_falsa
:string;
break1: word absolute $0000:$006C;
break2: word absolute $0000:$006E;
break_antigo1: word;
break_antigo2: word;

procedure RECEBE;
begin
TextBackGround(5);
tecla:=' ';
counter:=tamanho;
gotoxy(posicaoX, posicaoY);
for counter2:=1 to counter do write(tecla)
;

pointer:=0;
saida_verdadeira:='';
saida_falsa:='';
repeat
if pointer=tamanho then gotoxy(posicaoX+
pointer-1, posicaoY)
else gotoxy(posicaoX+pointer, posicaoY)
;

tecla:=uppercase(readkey);
if (tecla()#8) then
begin
if ((tipo_de_conjunto=1)and(tecla in
conjunto1))or((tipo_de_conjunto=2)and(tecla in
conjunto2)) then
begin
if pointer=tamanho then
begin
saida_verdadeira:=copy(saida
_verdadeira, 1, pointer-1)+tecla;
saida_falsa:=copy(saida_falsa,
a, 1, pointer-1)+'_';
end;
if pointer<tamanho then
begin
pointer:=pointer+1;
saida_verdadeira:=saida_verd
adeira+tecla;
saida_falsa:=saida_falsa+'_'
;
end;
end;
end
else
begin
begin
if (pointer>0) then
begin
pointer:=pointer-1;
saida_verdadeira:=copy(saida_ver
dadeira, 1, pointer);
saida_falsa:=copy(saida_falsa, 1,
pointer);
gotoxy(posicaoX+pointer, posicaoY)
);

TextBackGround(5);
write(' ');
TextBackGround(0);
end;
end;
gotoxy(posicaoX, posicaoY);
TextBackGround(0);
write(saida_falsa);
TextBackGround(5);
until (tecla=#13);
TextBackGround(0);
palavra_chave:=saida_verdadeira;
end;

```

(Início do corpo principal do programa)

```

begin
break_antigo1:=break1;
break_antigo2:=break2;
break1:=$E05B;
break2:=$F000;
{$I-}
TextBackGround(0);
ClrScr;
GoToXY(10,10);
writeln('Entre com a senha:');
posicaoX:=30;
posicaoY:=10;
tamanho:=8;
tipo_de_conjunto:=1;
repeat
RECEBE;
until palavra_chave='05.07.91';
{$I+}
break1:=break_antigo1;
break2:=break_antigo2;
TextBackGround(0);
ClrScr;
end.

```

PLACA DDFAX 96 PARA PC XT/AT

Transforma seu micro em uma máquina de fax com discagem automática, cadastro de até 999 clientes e programação para envio. Transmite e recebe com velocidade de 9600 BPS. Recepção automática durante operação de outros programas.

KIT DDX MSX 2.0 +

Implementa no seu micro maior resolução, maior velocidade de manipulação de gráficos, relógio real com bateria, 80 colunas, 256Kb de MEMORY MAPPER e 19.268 cores.

MEGA RAM DISK PARA MSX

Expansão de memória com sistema operacional residente, disponível em 3 modelos diferentes: 256, 512 e 768 Kbytes. Funciona como se fosse um drive temporário para o seu MSX.

DDX MODEM PARA MSX

Transmite e recebe em 1200/75, 300/300, 1200/1200, BELL e CCITT. Monitoração de linha, Discagem rediscagem e atendimento automático. Programa para vídeo texto embutido.

KIT PARA DRIVE DDX

Composto de gabinete metálico, fonte de alimentação, interface DDX, cabo para dois drives, manual e sistema operacional DDX DOS.



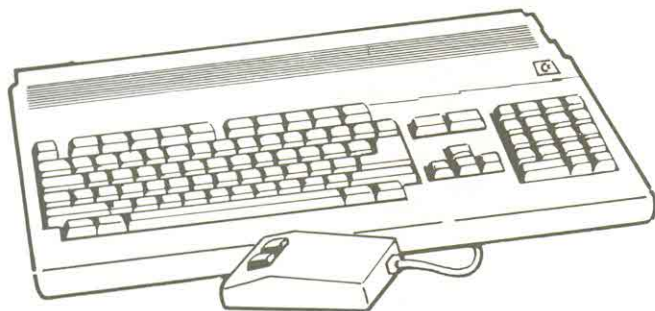
DATATEC

Rua Domingos de Moraes, 770 - Loja 33-B -
V. Mariana - S. Paulo/SP Ao lado Estação
Ana Rosa Metrô - FONE/FAX: (011) 571-7083



AVALLON

AMIGA



AMIGA

SUA IMAGINAÇÃO É O LIMITE...

**TEMOS O MAIS COMPLETO
SORTIMENTO DE PRODUTOS PARA
LINHA AMIGA**

HARDWARES & SERVIÇOS PARA AMIGA

**TUDO EM PROMOÇÃO • GARANTIA DE 30 DIAS • PRONTA ENTREGA OU ENCOMENDA RÁPIDA
PREÇOS SOB CONSULTA**

- A-501 (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC)(PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- Computador AMIGA 500 (512 Kb)
- Computador AMIGA 500 (1 Mb)
- Computador AMIGA 2000 (Configuração variada)
- DIGIVIEW (Digitalizador de imagens — Acompanha manual e software)
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-1011 (Original da Commodore)
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4 (880 Kb, completo com gabinete, fonte e cabo)
- IMPRESSORA CITIZEN 200-GX COLOR (9 pin., 80 colunas, com Kit-Color)
- PERFECT SOUND SAMPLER (Digitalizador de sons)
- SUPRA RAM CLOCK (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- SUPRA RAM 2 MB (Expansão de memória. Chega até 8 Mb)
- WINCHESTER 42 MB (4 Mb RAM)
- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- INSTALAÇÃO DE 1 MB INTERNO
- IMPRESSORA CITIZEN GSX-140 COLOR (24 pin. 80 colunas, com Kit-Color)
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR 132 COLUNAS
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- MONITOR RGB 1084-S

**MANUTENÇÃO
E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PARA TODA A LINHA
COMMODORE AMIGA**

**RGB
PARA AMIGA EM
QUALQUER TV**

SOFTWARE

- Mais de 800 títulos disponíveis de software
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- Dezenas de Demos: Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos, Exclusivamente importados
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4.
- Manuais Originais de diversos utilitários
- OS MELHORES GAMES. Muitas Novidades:
Final Fight, Final Blow, Last Battle, Scooby Doo, Terminator II, Last Ninja III, Manchester United II, Kick Off Europe, Battle Isle, Pit Fighter, Magic Pockets, Alien Storm, Robozone, Blue Cross, Flight The Intruder, Master Detective, Elf, Rodland, Chaos Strikes Back, R-Type II, Space Quest IV, Utopia...

SOFTWARES ORIGINAIS

AMIGA VISION — Editor gráfico para vídeo c/ editores de texto e sons. Em 4 disquetes com fichário e manual ilustrado.

AMIGA APPETIZER — Editor gráfico-texto-musical para iniciantes. Em disco com livreto.

AMIGA STARTER — Editor gráfico, editor de textos + Jogos (F/A 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.

**GRÁTIS
EM SUAS
COMPRAS**

*AMIGA CHEAT by AVALLON (do nº 1 ao 25):
relação com dicas, passwords, fases secretas,
imunidade total, vida infinita, tempo infinito,
etc. Muitas inéditas! Agora você já pode chegar
ao final de mais de 190 jogos de Amiga.
Peça grátis o número do seu AMIGA-CHEAT
ao comprar softs de Amiga na AVALLON.*



AVALLON INFORMÁTICA LTDA

AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
- CEP 20031- AO LADO DO METRÔ CARIOCA - DAS 9:30 ÀS 18:30 HS.

TEL: (021)262-1636

A • MSX • PC

DESPACHAMOS
PARA TODO O BRASIL

MSX

JOGOS

• Os melhores jogos para MSX1 (EXPERT, HOT BIT, PLUS e DDPLUS), MSX2.0, MEGARAM 1, e 2.0 e 2DD.

- são mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes 5 1/4 e 3 1/2.
- Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco. Do nº 1 ao nº5. Ideal para quem inicia no MSX.
- Todos os lançamentos nacionais e importados.

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C*, Biblioteca C, C (ASCII/Z80), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac 80 (MON 80, GEN 80, ED80)*, Forthran, Mumps, MBasic, Forth, Mega-Assembler (disco ou cartucho)*, Micro Prolog*, Macro-ASM 80*. Turbo Modula 2*, Lisp*, PLM, Hot-Logo (em cartucho)...

*significa que o soft possui manual opcional em inglês ou português.

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Texto, Contabilidade Certa, Mala Direta (cadastro de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle Bancário, Cadastro de Produtos...

OBS.: Os softs acima acompanham manual em português.

DIVERSOS

Sistema Gráfico para Desenho*, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Vídeo*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Dactilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas), Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD* e muito mais!

* Acompanha manual em português

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Todos com 1 ano de garantia • Pagamento em 2 vezes

PRONTA ENTREGA: Drives DDX: 5 1/4 360 Kb, 5 1/4 360/720 Kb, (completos com interface, gabinete, fonte, disquete com DOS e jogos — brindes e descontos nas compras à vista) • Kit e adaptação para MSX 2.0

e 2.0+ (somente em micros Expert 1.0 e 1.1) • Interface para drive • Gabinete c/fonte para drive • MEGARAM 256 KB • MEGARAMDISK (256, 512, 768 KB) • Disquetes 5 1/4 e 3 1/2 • Joysticks

CATÁLOGO MSX E AMIGA

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muitos outros, não perca tempo. Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. É grátis e automática-

mente você será cadastrado. Para comprar nossos produtos sem ir à Avalon, basta ligar (021) 262-1636, informar-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária, ou enviar o cheque nominal.

PC-XT / AT-286 / AT-386

PRONTA ENTREGA OU ENCOMENDA RÁPIDA

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO PARA QUALQUER CONFIGURAÇÃO

TAMBÉM TEMOS:

- KITS
- WINCHESTER 44/80 Mb
- DRIVES (5 1/4 e 3 1/2)
- PLACAS PARA VÍDEO
- IMPRESSORAS
- MONITORES

GRANDE
PROMOÇÃO

TODOS COMPLETOS
COM 2 DRIVES, WINCHESTER 44/80 MB,
GABINETE/FONTE, MONITOR
MONOCROMÁTICO. INSTALAÇÃO GRÁTIS
CONSULTE-NOS!

VIDEO-GAMES & CARTUCHOS



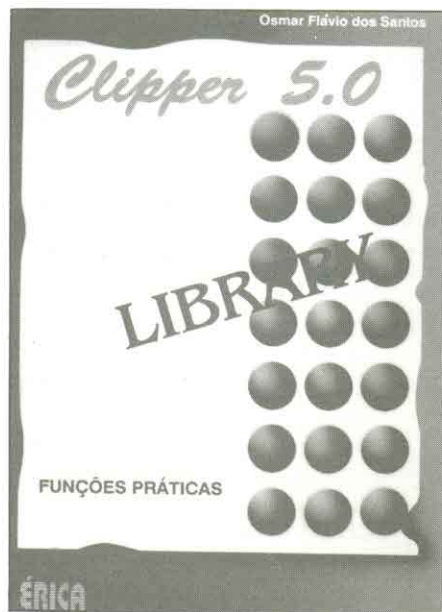
NACIONAIS E
IMPORTADOS

(À vista ou em 2 vezes, o menor preço)

PRONTA ENTREGA OU
ENCOMENDA RÁPIDA

- **GAME-GEAR**
(c/ ou sem Adaptador de TV)
- **MEGADRIVE/GENESIS**
- **NINTENDO/PHANTOM**
- **SUPER FAMICON**
- **NEO-GEO**
- **CARTUCHOS EM GERAL
PARA TODOS
OS CONSOLES**
(Relação no local)

LIVROS



CLIPPER 5.0 - LIBRARY
Osmar Flávio dos Santos
Editora Érica
416 páginas

A obra é dirigida especialmente aos programadores, constituindo-se num verdadeiro manual capaz de aliviar o trabalho desses profissionais, oferecendo exemplos de mais de 100 funções e também detalhes sobre a aplicação prática de cada uma delas.

MS-DOS TÉCNICAS AVANÇADAS, TRUQUES DOS MAGOS DO SISTEMA
The Waite Group
Ebras Editora
508 páginas

O livro ensina dicas, segredos e estratégias do DOS com o objetivo de explorar ao máximo o potencial do sistema, desde a expansão de memória até a função multitarefa.

Orienta o usuário e o programador do DOS com todos os detalhes de hardware, software e até shareware que podem otimizar o uso do sistema. Revolucionaria o conhecimento até então acessível e combina segredos de software e placas adicionais; otimiza o PC com DEBUG e programas utili-

itários gratuitos como SDIR, MOVE, WHE-REIS, ALTER, REDATE, e outros; acessa as teclas de controle, conjuntos de caracteres estendidos e ANSI.SYS, além de ensinar a executar arquivos de lote complicados.

PC TOOLS DELUXE 6.0
Haroldo Amaral e Daniel F. Pedão
Editora Atlas
376 páginas

A obra usa o Método Treinasoft e destina-se a todos os que desejam aprender a utilizar o PC TOOLS. O livro faz parte de um conjunto de obras que empregam o citado método de aprendizado, o qual proporciona aos iniciantes em Informática um acesso seguro às numerosas vantagens do universo da computação.

O ABC DO 1-2-3 - Versão 2.2
Chris Gilbert e Laurie Williams
Makron Books Editora
426 páginas

No livro o Lotus 1-2-3 é apresentado de forma didática, passo-a-passo, proporcionando aos usuários iniciantes e intermediários um perfeito aprendizado quanto à utilização deste software.



TOTALMENTE COMPATÍVEL COM TODAS AS MÁQUINAS DE FAXES EXISTENTES. TRANSMISSÃO E RECEPÇÃO EM 9600 BPS.

DDFAX-96 é uma interface de comunicação para computadores da linha PC XT/AT, que conecta seu computador com o maravilhoso mundo do Fax.

KIT DDX 2.0 +

O kit MSX 2 faz com que o micro, entre outras vantagens, tenha maior resolução, maior velocidade de manipulação de gráficos, um relógio real com bateria para quando o micro estiver desligado, 80 colunas programáveis, 128 Kb de Ram de vídeo, 256 cores simultâneas, etc. Mais: Transforma o micro MSX em MSX +, adicionando novos comandos (software) e novas funções (Hardware).

Também:

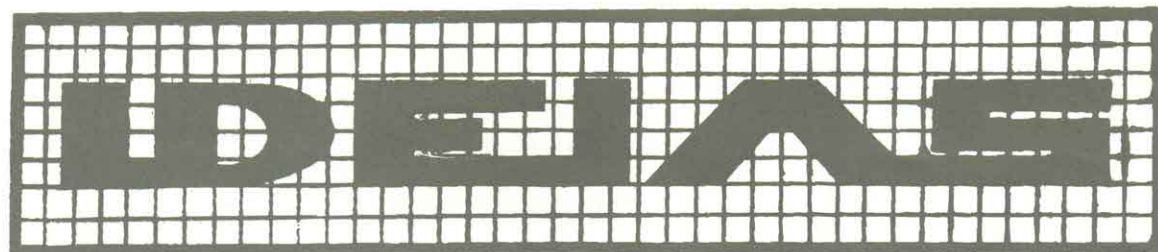
- Kit para drive MSX
- Softwares
- Suprimentos
- Jogos para MSX e PC
- Manutenção



COMPUTADORES



PC-XT / AT-286 / 386sx / 386dx



Estamos cadastrando novas revendas

INFORMATICA TEL. (027) 227-9757 227-9939

Av. Beira-Mar, 2562 - Bento Ferrel - Ed. Espaço Um

VITÓRIA - ES

TALL COMUNICACAO A MELHOR OPCAO PARA O SEU PC

AVENIDA JABAQUARA 1598 - SALA 08 - CEP 04046 - SAO PAULO/SP TEL: (011) 579-3131
CORRESPONDENCIA: CAIXA POSTAL 43042 - CEP 04198 - SAO PAULO/SP

COMO PEDIR O MELHOR SOFT PARA O SEU PC. RELACIONE OS SOFTS NUMA FOLHA DE PAPEL. COLOQUE TAMBEM SEU NOME E ENDEREÇO. DEPOIS DE TUDO FEITO MULTIPLIQUE O VALOR ABAIXO PELA QUANTIDADE DE DISCO PEDIDO. COMO PAGAR? HA DUAS MANEIRAS: 1) MANDE CHEQUE CRUZADO E NOMINAL A TALL COMUNICACAO LTDA, PARA NOSSA CAIXA POSTAL OU 2) MANDE A RELACAO E PEÇA PAGAMENTO POR REEMBOLSO POSTAL. AQUI VOCE SO PAGA QUANDO CHEGAR SEU PEDIDO NO CORREIO. PEDIDOS ACIMA DE CR\$ 25.000,00 NAO PAGA DEZ POR CENTO DE TAXA. MANDAMOS SUA ENCOMENDA POR SEDEX A COBRAR. TUDO MUITO RAPIDO E SEGURO. CONFIRA !!!
PRECO POR DISCO (INCLUIDO DISCO): DISCO: 5 1/4 360 = CR\$ 2.300,00 (CUIDADO O BARATO SAI CARO)



ACAO

- (01)-ALF O E.T.EIMOSO
- (01)-CHARLIE CHAPLIN
- (01)-COMANDO
- (01)-DONKEY KONG
- (02)-HEROS MARVEL
- (02)-GAUNTLED
- (04)-GHOSTBUSTERS
- (02)-HOSTAGES
- (01)-IKARI WARRIOS
- (03)-IMPOSSIBLE MISSION
- (02)-INDIANA JONES CRUZ.
- (01)-INDY JONES T.DOOM
- (01)-J.B.FIDY
- (04)-MIAMI VICE
- (02)-OBLITERATOR
- (02)-PIRATES
- (02)-PRINCE OF PERSIA
- (01)-PROHIBITIONI
- (01)-RAD WARRIOR
- (04)-ROBOCOP
- (01)-SPY X SPY
- (04)-NINJA TURTLES
- (01)-THEXDER I
- (01)-WIZZBALL
- (02)-SPEEDBALL
- (01)-MACH III ESPACIAL
- (01)-SKYFOX I
- (01)-COSMIC CRUZADER
- (03)-XENON I
- (01)-ROBOCOP I
- (01)-ELITE
- (02)-GOLDEN AXE
- (02)-PESADELO E. STREET
- (02)-SPACE ROGUE
- (02)-KARNOV
- (06)-TONGUE FATMAN (W)
- (02)-AARGH (E)
- (02)-AL TERNED BEAST (W)
- (02)-AXE OF RAGE
- (01)-BURGER TIME
- (03)-CAPONE
- (04)-CASTLES
- (01)-CENTIPEDE
- (02)-COLORADO
- (02)-CRACK DOWN (W)
- (02)-DARK CASTLE
- (01)-DARK SIDE
- (02)-DEMON STALKER
- (01)-DIGDUG
- (01)-DIGGER I E II
- (03)-DRAGON'S LAIR I
- (12)-DRAGON'S LAIR II
- (01)-EVOLUTION
- (06)-FIENDISH FREDDYS (W)
- (02)-GAUNTLET II
- (01)-GOODY
- (04)-HARD NOVA
- (01)-HOPPER
- (02)-HOVER FORCE
- (02)-LE FETICHE MAYA
- (01)-LIVINGSTONE II
- (02)-MIME OF TITAN
- (01)-MOON BUGS
- (01)-MOON PATROL
- (02)-MARCO POLICE
- (03)-NIGHT SHIFT (E/U)
- (01)-PANGO
- (02)-PROFECY I
- (01)-RICK DANGEROUS
- (03)-ROTOX
- (02)-RUSHY ATTACK
- (01)-SEA DRAGON
- (02)-SPACE ACE
- (01)-SPACE HARRIER
- (01)-SPY HUNTER
- (02)-THARON
- (03)-TECHNOPOP
- (01)-CAPTAIN COMIC
- (01)-THE GREAT SCAPE
- (01)-THE LAST MISSION
- (01)-MICROSCOPIC MISSION
- (01)-THUNDER STRIKE (E/U)
- (01)-TOTAL ECLIPSE
- (03)-TREASURE TRAP
- (01)-VICTORY ROAD
- (02)-VOYAGE CENT. TERRE
- (02)-WEIRED DREAM
- (01)-ZAXXON I
- (01)-007 LICENSE TO KILL
- (06)-ALL DOGS G. HEAVEN
- (04)-ARACNOFOBIA
- (02)-AKTERIX
- (02)-BACK TO FUTURE II

- (04)-BACK FUTURE III (W)
- (02)-BATMAN (E)
- (04)-BATMAN T.EMOVIE (W)
- (03)-BUCK ROGERS
- (02)-OLIVER & COMPANY
- (02)-AMAZING SPIDERMAN
- (01)-THE FLINTSTONE
- (01)-TOM AND JERRY
- (01)-TOM SWIVER ISLAND
- (02)-BLOOD MONEY (V/W)
- (02)-ECHELON
- (05)-LIGHT SPEED (V)
- (02)-MENACES
- (05)-OVERLORD
- (01)-POWER DROME
- (01)-REACH STARS
- (01)-S.D.I.
- (02)-SENTINEL WORDS I
- (01)-SKY RUNNER
- (02)-STAR CONTROL
- (02)-STAR FLIGHT III
- (02)-STAR GLIDE I
- (04)-STELLAR VII
- (03)-STRIDER
- (03)-THEXDER II
- (02)-TUNEL ARMAGEDON(W)
- (01)-URIDIUM
- (04)-XENOCID
- (02)-XENON I

- AVENTURA
- (08)-CRIME MAYE (V/W)
- (03)-CENTURION (E/U)
- (01)-DEFENDER OF CROWN
- (02)-DIE HARD
- (03)-FUTURE WARS I
- (01)-GRYZOR (GDMRA)
- (03)-HEROES OF LANCE
- (01)-RAMPAGE
- (02)-ROGGER RABBIT
- (04)-SHLPHREED
- (06)-KRYSTAL
- (02)-OS TRES PATETAS
- (02)-ZACK MCKRACKEM
- (02)-HILL STAIRS
- (01)-PAPERBOY
- (02)-DUCK TALES
- (02)-SIBBADO O MARUJO
- (03)-IF SHOOT IT
- (01)-PHARAOS TUMB
- (01)-BARBARIAN
- (01)-DEATHS WORD
- (02)-RASTAN SAGA
- (02)-PIPE DREAM
- (06)-LOOM
- (02)-CASTLEVNIA
- (01)-SMOUL
- (08)-007 S TEALTH AFFAIR
- (08)-AL TEREDE DESTINY
- (03)-BATLLETECH
- (04)-BATLLETECH II
- (03)-BIG BUSSINES
- (04)-CHAMPIONS OF KRYVNH
- (02)-CLUE M. DETETIVE
- (01)-COUNTDOWN (E/W)
- (05)-COVER ACTION
- (05)-DAVID WOLF S. AGENT
- (02)-DRAGONS OF FLAME
- (08)-DRAKHEM
- (08)-ELVIRA (W)
- (05)-EYES OF BEHOLD (W)
- (08)-IT FROM DESERT (W)
- (03)-KEEF OF THIEF
- (05)-LORD RINGS SUN
- (06)-MEAN STREETS (V)
- (04)-MECHWARRIOR (E/U)
- (02)-NEW MANIAC MANSION
- (02)-ROCKET RANGER
- (02)-CARDINAL KREMLIN
- (02)-KING OF CHICAGO
- (04)-THE NIGHTBREED
- (03)-THIRD COURIERO
- (04)-PARK MYSTERY (W)
- (01)-TIMES OF LORE
- (02)-WILLON (E/V)

- ADVENTURES GRAFICOS
- (02)-BAKER STREET
- (03)-BARD TALES
- (03)-KING QUEST III
- (02)-LEISURE LARRY I
- (02)-THE BOOK MOEBIUS
- (01)-MISTERY MURDER
- (03)-POLICE QUEST I
- (02)-SPACE QUEST I
- (01)-STAR TRECK T. REBEL
- (05)-STAR TRECK V (V)

- (01)-BODY TRANSPARENT
- (02)-LIFE & DEATH I
- (01)-MANIAC MANSION
- (09)-CODINOME ICE MAN
- (08)-SEC. MONKEY ISLAND
- (01)-DRACULA IN LONDON
- (05)-CALIFORNIA RUSH
- (01)-HEROS QUEST
- (01)-KING QUEST I
- (02)-KING QUEST II
- (05)-KING QUEST IV
- (06)-LEISURE LARRY II
- (05)-LEISURE LARRY III
- (05)-MANHUNTER N. YORK
- (02)-MOTHER GOOSE
- (06)-POLICE QUEST II
- (05)-SEARCH FOR KING
- (03)-SPACE QUEST II
- (06)-SPACE QUEST III
- (01)-COLONEL'S BOUEST
- (01)-TIME QUEST
- (02)-WORLD LAND (V)
- (07)-ULTIMA VI
- (03)-CARMEN IN TIME
- (01)-CARMEN SANDIEGO

- CORRIDA CARRO/MOTO ETC
- (01)-4 X 4 OFF ROAD
- (01)-CRAZY CARS
- (02)-DEATH TRACK
- (02)-FERRARI F-1
- (01)-G.PRIX CIRCUIT
- (02)-INDIANAPOLIS 500
- (02)-LOMBARD RAG RALLY
- (02)-MOTOCROSS
- (02)-OUT RUN
- (01)-PIT STOP
- (02)-POWER DRIFT
- (02)-SPACE RACE
- (03)-STREET ROAD
- (01)-SUPER BIKE
- (01)-TEST DRIVE I
- (05)-TEST DRIVE II
- (03)-TEST DRIVE III (V)
- (02)-THE DYCELS
- (01)-TURBO CHAMPION
- (01)-SUPER HANG ON
- (01)-F-40 PURSUIT
- (03)-DAYS OF THUNDER
- (01)-NEW GP MOTO
- (01)-VETTE
- (01)-AFRICAN RIDERS RALY
- (02)-HARLEY DAVIDSON
- (04)-STUNT DRIVE
- (04)-NASCAR CHALLENGER
- (02)-BUICK GM
- (01)-FIRE & FORGET I
- (02)-FIRE & FORGET II
- (01)-HARD DRIVING
- (02)-HIGHWAY PATROL II
- (02)-SUPER OFF ROAD (W)
- (05)-MARIO ANDRETI (W/E)
- (02)-PARIS DAKAR
- (02)-SUZUKI MOTOCROSS

- LUTAS
- (01)-BOB WETRILING
- (02)-BUDOKAN
- (01)-BUSHIDO
- (02)-DOUBLE DRAGON I
- (01)-DOUBLE DRAGON II
- (02)-FACE OFF
- (01)-KARATE CHAMPION
- (01)-KARATEKA
- (02)-LAST NINJA I
- (02)-BAD DUDES
- (01)-SIERRA BOX
- (02)-STREET FIGHTER
- (01)-SHINOBI
- (03)-LAST NINJA II
- (04)-DRAGON STRIKES
- (04)-MIND WALKER
- (02)-RENEGADE
- (03)-LOW BLOW BOXE
- (01)-BRUCE LEE LIVES
- (02)-BUBBLE BOBBLE
- (02)-COLORADO
- (02)-KARNOV
- (02)-TAKE DOWN
- (01)-TROJAN
- (02)-WILD STREET

- SIMULADORES EM GERAL
- (02)-688 ATTACK SUB
- (04)-A-10 TANK KILLER
- (01)-AFT I
- (02)-APACHE STRIKE (W)

- (04)-ATP PILOT (W)
- (02)-BLUE ANGELS (E/V)
- (05)-BLUE MAX AVIAO
- (03)-DAWN RIDER AVIAO (V)
- (02)-F-29 RETALIATOR(E)
- (06)-FLIGHT INTRUDER
- (04)-FLIGHT BOMBER
- (02)-JET FIGHTER (VGA)
- (04)-JET FIGHTER II (VGA)
- (04)-KNIGHTS SKY
- (02)-MIG 29
- (01)-RED BARON (U/W)
- (02)-SKYSHARK (E/U)
- (03)-SU25 STORMOVICK
- (02)-TRACON TRAFEGO
- (02)-ABRANS TANK (W)
- (01)-F-15 STRIKE EAGLE
- (02)-F-15 STRIKE EAGLE II
- (03)-F-19 STEALTH FIGHT
- (01)-FALCON
- (02)-FLIGHT SIMUL III
- (01)-GATO SUBMARINO
- (02)-SIMITY
- (02)-SKATE OR DIE
- (01)-SKATE ROCK
- (01)-THE JET F-16/18
- (01)-TOMAHAWK
- (01)-CHUCK YEAGRS AFT
- (01)-FORD SIMULATOR I
- (01)-SAILING BARCO
- (02)-FORD SIMULATOR II
- (01)-STRIKER HELICOPTER
- (01)-HEAVY METAL TANK
- (01)-RED OCTOBER SUB
- (01)-PT 40 LANCHA
- (01)-OFF SHORE WARRIOR
- (04)-BATTLE OF BRITAIN
- (02)-F-16 COMBAT PILOT

- GUERRA TERRA/MAR/AR
- (02)-AFTER BURNER
- (01)-AIRBORNE RANGER
- (01)-ANCHET ART OF WAR
- (02)-GUERRILHA WARS
- (03)-OPERATION WOLF
- (01)-PLATOON
- (02)-ROCKET RANGERS
- (03)-WAR IN MIDDLE EARTH
- (02)-FIRE POWER TANK
- (01)-CALL TO ARMS
- (01)-OCEAN RANGER NAVAL
- (01)-STRIKE FLEET NAVAL
- (02)-BIG TREE STRATEGIE
- (02)-BATTLE HAWKS 1942
- (02)-WINGS OF FURY
- (02)-RAMBO III
- (02)-ATTACK CHOPER HELI
- (03)-DASBOOT SUB
- (04)-SILENT SERVICE II
- (02)-WOLFPACK
- (02)-ARMADA 2525
- (03)-BANDIT KING CHINGAO
- (02)-BATTLE OF NAPOLEON
- (02)-CONFLIT IN EUROPE
- (07)-DINO WARS (W)
- (01)-EMPIRE
- (03)-HARPOON (W)
- (02)-MACARTHUR'S WAR
- (02)-NUCLEAR WARS
- (03)-OPERATION COMBAT
- (01)-POPULOUS
- (03)-RAILROAD TACON
- (02)-RISK
- (03)-SWORD OF SAMURAI
- (01)-ARCTIFOX
- (02)-COMMANDO HQ
- (01)-DESTROYE
- (02)-GUNBOAT
- (02)-HEAVY BARREL
- (03)-M-1 TANK PLATOON
- (02)-STEL THUNDER TANK

- ESPORTIVOS
- (01)-BOWLING BOLICHE
- (01)-CALIFORNIA GAMES I
- (04)-CAVEMAN UG-LIMPICS
- (01)-GOLF
- (01)-HARDBAL I
- (05)-HOLE IN ONE GOLF
- (01)-MAGIC JOHNSONS
- (02)-MEAN 18 GOLF
- (01)-PG POOL BILHAR
- (03)-PRO TENIS TOUR
- (01)-SUMMER GAMES
- (01)-WINTER GAMES
- (01)-WORLD GAMES
- (02)-DOWNHILL CHALLENGE
- (02)-LAKERS & CELTICS

- (01)-PRO SOCCER
- (02)-KING'S BEACH VOLLEY
- (02)-WORLD T. SOCCER
- (02)-SKI OR DIE
- (03)-CALIFORNIA GAMES III
- (01)-SUPER ICE HOQUEI
- (01)-MANCHESTER UNITED
- (01)-MICHAEL JORDAN
- (02)-PETE ROSE BASQ.
- (01)-INDOOR FUTSAL
- (02)-INDOOR SPORTS
- (01)-DREAM TEAM BASQ(W)
- (02)-GRAVE WARGARD FUT
- (01)-HARLEM GLOBETROTTER
- (02)-HEATWAVE LANCHAE
- (02)-INTERNATIONAL FUT.
- (01)-ITALY 90
- (01)-KEYTH VAN FUTSAL
- (01)-MICHEL FUTEBOL
- (01)-RAC'N BILHAR
- (01)-TENNIS ACLOADE
- (01)-SHARK'S SHNUCA 3D
- (01)-WIND SURF

- MESA-TABULEIRO
- (02)-BATTLE CHESS
- (01)-CHESS MASTER 2000
- (01)-CYRUS CHESS
- (02)-HOYLES CARTAS
- (01)-DRAW POKER
- (01)-TRUCO
- (01)-ROLETA
- (01)-BAR GAMES
- (02)-7UP SPOT
- (01)-BACKGAMMONN
- (01)-GANAHOD
- (03)-BATTLE CHESS II
- (01)-CAR SHARKS CARTAS
- (01)-HOYLES II
- (06)-LIVINGG JIGSAM'S
- (01)-NOVATRON LABRINTO
- (01)-PENTHOUSE
- (01)-DIX
- (03)-SARGON CHESS (V)
- (02)-STRATEGO (V)
- (01)-STRIP POKER I
- (02)-STRIP POKER II
- (01)-TITAN REFLEX
- (01)-TETRIS
- (01)-FACES
- (02)-WELL TRIS
- (02)-MARBLE MADNESS
- (02)-LEMMINGS (W)
- (01)-FAMILY FREUDES
- (01)-JEOPARDY
- (02)-ARKANOID II
- (01)-MACADAM FLIPPER
- (01)-MAD MIX PACMAN
- (01)-SOKOBAN
- (01)-POP CORN
- (01)-BLOCKOUT
- (01)-ARKANOID I
- (01)-GAME HARMONY
- (02)-ROCKFORD

ATENCAO: SIGLAS DESTA PAGINA: (W)-WINCHESTER ; (E)-EGA; (V)-VGA.

OS NUMEROS ENTRE PARENTESSES SIGNIFICA A QUANTIDADE DE DISCO QUE CADA PROGRAMA OCUPA.

PECA CATALOGO GRATIS

COMPLETO PARA:

AMIGA E PC
TEL 579-3131

Potências e raízes: o micro resolve

Micro: IBM PC / XT
 Memória: 512 Kbytes
 Vídeo: CGA
 Linguagem: Pascal
 Requisitos: Nenhum

□ Rogério Batista Merlo

As linguagens de programação em geral não trazem uma função explícita para resolvermos as operações matemáticas de potenciação e radiciação, mas costumam trazer funções básicas prontas que permitam contornar esta limitação.

Essas funções básicas, que vão nos auxiliar a conseguir o nosso propósito, são a função logarítmica e a função exponencial, geralmente implementadas como $\ln(x)$ e $\exp(x)$, respectivamente.

É com estas duas funções que iremos trabalhar, seguindo o conceito matemático que afirma que "a inversa da função logarítmica é chamada de função exponencial".

Por definição:

$$a) y = e^x$$

$$b) x = \ln(y)$$

Ou seja:

$$e^x = \ln(x)$$

Por serem operações inversas, daí tiramos que:

$$a) \ln(e^x) = x$$

$$b) e^{\ln(x)} = x$$

POTENCIAÇÃO

Utilizando as fórmulas anteriores, podemos também multiplicar os expoentes de ambos os membros por um mesmo valor, e o resultado se manterá.

Reescrevendo as fórmulas seguindo este novo conceito, obtemos:

$$a) (\ln(e^x))^y = x^y$$

$$b) e^{y \cdot \ln(x)} = x^y$$

• Listagem 1

```
function Eleve (BASE, EXPO : real) : real;
var
  CALCULE : real;
begin
  if EXPO < 0 then
    { se expoente = 0, resultado = 1 }
    begin
      if BASE < 0 then
        CALCULE := exp (EXPO * ln (abs (BASE)))
        { formula apresentada }
      else
        CALCULE := 0;
        { 0 elevado a um numero resulta 0 }
      if (BASE < 0) and (frac (EXPO / 2) > 0) then
        { testa se base negativa e expoente impar }
        Eleve := CALCULE * (-1)
        { entao resultado sera negativo }
      else Eleve := CALCULE;
    end
  else Eleve := 1;
end;

function Raiz (INDICE, RADICANDO : real) : real;
begin
  if RADICANDO = 0 then
    { raiz de 0 resulta 0 }
    Raiz := 0
  else
    Raiz := exp (1/INDICE * ln (RADICANDO));
    { formula apresentada }
  end;
```

Agora só precisamos passar para o comando propriamente dito, obtendo a função para x^y :

$$\exp (y * \ln (x))$$

Como é impossível obtermos o logaritmo de um número negativo ou zero, é preciso prever isto antes de executarmos esta função.

RADICIAÇÃO

Podemos escrever uma raiz em forma de potência e com este método iremos chegar à raiz desejada, utilizando o procedimento exposto anteriormente.



MARSOFT INFORMATICA

RUA CARDOSO DE ALMEIDA, 993 - PERDIZES - 05013 - S. PAULO/SP

O MELHOR PARA SEU MSX E PC

JOGOS PC XT/AT

VEJA ABAIXO ALGUNS JOGOS MAIS PEDIDOS DA LINHA IBM-PC XT/AT

TARTARUGAS NINJA	(4)
ALF O ETEIMOISO	(1)
BACK TO THE FUTURE II	(2)
MIAMI VICE	(4)
CHESSE MASTER 2100	(1)
F-15 STRIKE EAGLE II	(2)
INDIANA JONES II	(1)
KARATE CHAMPION	(1)
KARATEKA	(1)
PAPER BOY	(1)
PRINCE OF PERSIA	(2)
ROBOCOP	(4)
STAR TREK	(1)
ROGER RABBIT	(2)
STRIP POKER	(1)
TETRIS	(1)
SPACE RACER	(1)
SHINOBI	(1)
MAGIC JHONSON	(1)
WINTER GAMES	(1)
MACH - III	(1)
GAUNTLET	(1)
ALTEREAD BEAST	(2)
WORLD SOCCER	(2)
GRAND PRIX CIRCUIT	(1)
SINCITY	(2)
TOMAHAWK	(1)
OUT RUN	(2)
INDIANAPOLIS 500	(2)
GHOSTBUSTERS - II	(4)
DOUBLE DRAGON - I	(2)
DOUBLE DRAGON - II	(1)
4x4 OFF ROAD	(1)
AFTER BURNER	(2)

APLICATIVOS PC

VEJA ALGUNS APLICATIVOS MAIS PEDIDOS DA LINHA IBM-PC XT/AT

FANCY LABEL	(1)
DISK CATALOGING	(1)
CHARTS UNLIMITED	(1)
CASH TRACK	(2)
TRADUTOR	(1)
CHEX	(1)
ORACLE	(1)
PROFESSOR PC	(1)
EQUATOR	(1)
DIET DISK	(1)
OVERLOAD	(3)
PC MUSICIAN	(1)
NICAL	(3)
AMPLE NOTICE	(1)
MASTER FILE DISK	(1)
PC-PROJECT	(2)
MICRO REGISTER	(1)
PC WRITE	(3)
MR. LABEL	(1)
PRIVATE BOKEPEER	(1)

LANCAMENTO EXCLUSIVO P/ MSX

QUALIDADE ADVANCE SOFTWARE

SYSTEM CONTABIL

COMPLETO SISTEMA QUE DISPOE DE :
REGISTRO DE CLIENTES
LISTAS E ETIQUETAS
PEDIDOS E VENDAS
FATURAS
CONTAS A RECEBER
E MUITO MAIS...

BUFFER

UTILITARIO CAPAZ DE ARQUIVAR TODOS SEUS DISCOS ATRAVES DA SIMPLES LEITURA DO DIRETORIO.COM OPCAO DE BUSCA E EMISSAO DE LISTAGENS.

MASTER BAT

AGORA VOCE JA PODE FAZER SUAS ABERTURAS NO "DOS" DO SEU MSX COM JANELAS E CORES.

E MAIS:

- * JOGOS E APLICATIVOS P/MSX 1, 2 E 2+
- * PROGRAMAS PARA MEGARAM E M.MAPPER
- * SEMPRE OS ULTIMOS LANCAMENTOS

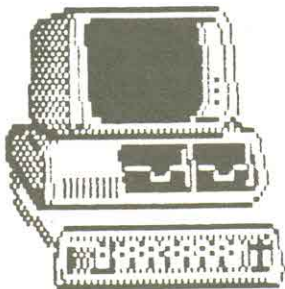
PRODUTOS DDX

- * DRIVE COMPLETO
 - * MEGARAM
 - * 80 COLUNAS
 - * MODEM
 - * EXPANSOR SLOTS
 - * KIT 2.0
 - * KIT 2.0+ (PLUS)
- E MUITO MAIS ...

PLACA DDFAX

COM ESTA PLACA VOCE PODE TRANSMITIR OU RECEBER FAX ATRAVES DO SEU PC !!!

SOLICITE JA O SEU CATALOGO COMPLETO DE MSX OU PC !!!



SOLICITE CATALOGO GRATIS

 (011) 263.1170

REMETEMOS P/ TODO BRASIL

A radiciação é a operação inversa da potenciação. Deste modo podemos escrever a raiz em forma de potência, tal como se segue:

a) x
 $y = y^{(1/x)}$

b) x
 $y = y^{(z/x)}$

Agora que já sabemos como resolver uma potência, fica fácil escrever o comando:

a) $\exp (1/x * \ln (y))$

b) $\exp (z/x * \ln (y))$

Para melhor verificar o acima exposto, a listagem 1 traz duas funções escritas em Pascal. Como se trata de funções, você deverá atribuí-las a uma variável do tipo real. O programa DEMO.PAS demonstra as funções discutidas neste artigo.

ROGERIO BATISTA MERLO é estudante de Ciências da Computação da Universidade Regional de Blumenau, sendo também Monitor do Departamento de Sistemas e Computação da URB. Programa em Pascal, Cobol, Basic e Modula-2.

• Programa: DEMO.PAS

```

Program DEMO;
($N+)
uses crt, rbnunint;
var
  OPCAO : char;
  ELEM1, ELEM2 : real;
  POTENCIA, RAIZN : real;
begin
  textattn := 30;
  clrscr;
  moldura (1,1,80,25,2);
  gotoxy (33,5); write ('Demonstrativo');
  gotoxy (35,16); write ('Potência');
  gotoxy (35,20); write ('Raiz');
  textattn := 87;
  window (5,9,25,22);
  clrscr;
  window (1,1,80,25);
  moldura (5,9,25,22,1);
  gotoxy (13,12); write ('Menu');
  gotoxy (09,14); write ('1 - Potência');
  gotoxy (09,16); write ('2 - Raiz');
  gotoxy (09,18); write ('3 - Fim');
  gotoxy (09,20); write ('Opcao : ');
  textattn := 47;
  window (35,9,75,13);
  clrscr;
  window (1,1,80,25);
  moldura (35,9,55,13,1);

```

```

moldura (56,9,75,13,1);
repeat
  textattn := 47;
  gotoxy (40,9); write (' Operando 1 ');
  gotoxy (60,9); write (' Operando 2 ');
  repeat
    gotoxy (17,20);
    OPCAO := readkey;
    write (OPCAO);
  until OPCAO in ['1','2','3'];
  case OPCAO of
    '1' : begin
      gotoxy (40,9);
      write (' Base ');
      gotoxy (60,9);
      write (' Expoente ');
    end;
    '2' : begin
      gotoxy (40,9);
      write (' Índice ');
      gotoxy (60,9);
      write (' Radicando ');
    end;
  end;
  textattn := 47;
  gotoxy (61,11); write (' ':11);
  gotoxy (41,11); write (' ':11);
  textattn := 30;
  gotoxy (35,22); write (' ':44);
  gotoxy (35,18); write (' ':44);
  if OPCAO = '3' then
  begin
    ELEM1 := RecebeNum (11,41,11);
    ELEM2 := RecebeNum (11,61,11);
  end;
  case OPCAO of
    '1' : begin
      gotoxy (35,18);
      POTENCIA := Eleve (ELEM1, ELEM2);
      if (frac (ELEM1) > 0) or (frac (ELE
M2) > 0) then
        write (POTENCIA:1:10)
      else write (POTENCIA:1:0);
    end;
    '2' : begin
      gotoxy (35,22);
      if ELEM1 < 0 then
      begin
        if ELEM2 >= 0 then
        begin
          RAIZN := Raiz (ELEM1, ELEM2);
          if frac (RAIZN) > 0 then
            write (RAIZN:1:10)
          else write (RAIZN:1:0);
        end
        else write ('Raiz de numero negat
ivo nao existe');
      end
      else write ('Raiz 0 nao existe');
    end;
  end;
  until OPCAO = '3';
end;

```

VOCÊ PODE ANUNCIAR EM MICRO SISTEMAS.

INFORME-SE JÁ

SÃO PAULO
(011) 819-2193

RIO DE JANEIRO
(021) 232-0653



CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

Rua Barão de Itapetininga, 88 - CJ. 707 - CENTRO CEP. 01.042 - São Paulo - SP

Tel. (011) 256-2544 - Caixa Postal 7227 - CEP. 01.064

CATÁLOGO DE JOGOS PARA PC COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES DO MERCADO

COD.	D	NOME					
J001	01	1 ON 2	083	02	THE CYCLES	165	01
J002	01	KARATEKA	084	02	DURO DE MATAR	166	01
J003	01	PC POOL CHALLENGE	085	04	A-10 TANK KILLER	167	02
J004	02	PRINCE OF PERSIA	086	04	BATTLE OF BRITAIN	168	02
J005	02	WORLD SOCCER	087	02	RAMBO III	169	06
J006	01	CHESS MASTER 2000	088	02	SKY OF DIE	170	05
J007	01	TEST DRIVE	089	06	SPACE QUEST 3	171	09
J008	02	INDIANAPOLIS 500	090	02	KING OF THE BEACH	172	06
J009	01	DOUBLE DRAGON I	091	02	KING OF CHICAGO	173	02
J010	01	OUT RUN	092	03	KING QUEST 3	174	02
J011	01	TETRIS	093	04	POWER DRIFT	175	04
J012	01	FALCON	094	01	PROHIBITION	176	03(HD)
J013	02	LAKER'S CELTICS	095	01	SABOTEUR	177	04
J014	02	GOLDEN AXE	096	01	SERVICE PLAY TENNIS	178	03
J015	03	STREET ROAD	097	01	DEATH SWORDS	179	04
J016	01	CHUCK AFTER YEAGER	098	02	DUCK TALES	180	06(HD)
J017	04	TEST DRIVE II	099	01	ELITE	181	05(HD)
J018	01	INDIANA JONES	100	02	ROCKET RANGER	182	02(HD)
J019	01	4 X 4 OFF ROAD	101	01	JET FLIGHTER	183	02
J020	02	688 ATTACK SUB	102	01	STAR GOOSE	184	01
J021	06	ABC MONDAY N. FOOT	103	01	STARTREK	185	02
J022	02	AFTER BURNER	104	02	THE LAST NINJA	186	03
J023	01	AIRBINE RANGER	105	01	THEXDER	187	02
J024	01	ALF O ET	106	02	LAISURE LAIR	188	03
J025	02	BACK TO THE FUTURE	107	01	MACH 3	189	03
J026	02	BAKER STREET	108	02	WORLD CUP 90	190	01
J027	03	BARDS TALE	109	02	OS TRES PATETAS	191	03
J028	02	BATTLE CHESS	110	01	TAPPER	192	07
J029	01	BOWLING	111	01	RAMPAG	193	08
J030	01	CARMEN SAN DIEGO	112	10	CONQUEST OF CAMELOT	194	09
J031	01	CHAMPIONSHIP BOX	113	01	SOKOBAN	195	04
J032	01	COMMANDO	114	01	WEED WEAVER	196	02
J033	01	CRAZY CARS 2	115	02	SPEAR BALL	197	01
J034	08	CRIME WAVE	116	01	WHEEL OF FORTUNE	198	01
J035	02	DEATH TRACER	117	01	STRIKE FLEET	199	03
J036	01	DEFENDER OF CROW	118	01	PAPER BOY	200	01
J037	01	DOUBLE DRAGON II	119	02	FLIGHT SIMULATOR 3	201	01
J038	03	F-19 STEAL FIGHTER	120	02	STREET FLIGHTER	202	03
J039	02	FIRE POWER	121	01	PT 109	203	07
J040	01	GATO	122	01	CUBIC	204	05
J041	01	A HORA DO PESADELO	123	02	MAGIC JOHNSON BASK	205	03
J042	01	HARD BALL	124	01	HUNT OF RED OCTOBER	206	10
J043	03	HEROES OF LANCE	125	01	STAR FLIGHT	207	14
J044	01	KARATE CHAMPION	126	02	SILPHEED	208	13
J045	02	KARNOV	127	04	F 15 STRIKE EAGLE II	209	04
J046	03	MIAMI VICE	128	02	JOHN MADDEN FOOT	210	03
J047	01	WELTRIS	129	01	LHX SIMULATOR	211	04
J048	01	IKARI WARRIORS	130	02	ALIEN SYNDROME	212	01(HD)
J049	01	TURBO CHAMPION	131	02	OPERATION WOLF	213	03(HD)
J050	03	WAR MIDDLE EARTH	132	02	HARRIER SIMULATION	214	03
J051	02	MOEBIUS	133	02	SHOGUN	215	03
J052	02	MOTOCROSS	134	01	PSI 5	216	03
J053	01	MYSTERY MASTER	135	01	EROTIC SHOW	217	04
J054	01	NEW GP MOTORCYCLE	136	02	GUERRILHA WAR	218	04
J055	01	NIGHT M. PIMBALL	137	02	MARIO BROS	219	08
J056	01	PIT STOP II	138	01	SAIL SIMULATOR	220	06
J057	02	ROGER RABIT	139	01	TEST DRIVE 3	221	05
J058	01	ROBOCOP SPECIAL	140	03	ONE IN ONE 2	222	06
J059	01	SHINOBI	141	04	ONE IN ONE	223	04
J060	02	SIMCITY	142	02	VETTE	224	04
J061	01	FORD SIMULATOR	143	01	MEAN 18	225	05
J062	01	SPACE RACER	144	02	DEATH TRACK	226	15
J063	01	SPY X SPY 3	145	02	IKARI WARRIORS	227	03
J064	01	STRIP POKER	146	01	ONE IN ONE	228	03
J065	01	SUMMER GAMES II	147	01	STRIP POKER	229	03
J066	04	NINJA TURTLES	148	01	F 16 F SIMULATOR	230	04
J067	01	TOMAHAWK	149	02	SUMMER GAMES	231	06
J068	02	ZARK MCKRAVEN	150	01	DONKEY KONG	232	02
J069	01	PLATOON	151	01	MAHUNT IN NEW YORK	233	06
J070	01	PORNO I	152	05	STAR TEEK 5	234	02
J071	01	PRO SOCCER	153	05	GOODY	235	20
J072	02	CAPTAIN RALLY	154	01	DECATHLON	236	05
J073	04	ROBOCOP	155	01	FORD SIMULATOR II	237	02
J074	03	SPACE QUEST 2	156	02	ILHA DISNEY	238	02
J075	01	BARBARIAN	157	01	LOOM	239	03
J076	02	BLATTLE TECH	158	06	LEISURE S.LARRY 3	240	04
J077	02	BUDOKAN	159	08	CASTELANIA	241	05
J078	02	CAPITAO AMERICA	160	02	DOWNHILL CHALLENGE	242	02
J079	01	CASSINO	161	02	GHOSTBUSTERS II	243	03
J080	01	ART OF WAR	162	04	FLIGHT SIMULATOR 4	244	13
J081	01	BLOCK OUT	163	02	POLICE QUEST	245	32
J082	02	BAD DUDES	164	03			

APLICATIVOS DE DOMINIO PUBLICO

AO01	01	MAIL MONSTER 2.0					
AO02	02	MICRO REGISTRER					
AO03	01	TUTOR 4.4					
AO04	01	VIRUS CHECKER					
AO05	02	GIRLS PICTURES					
AO06	01	MEL LABEL I.I					
AO07	02	CRECH II OUT					
AO08	01	DISK CATALOGING					
AO09	01	SIMPLY LABEL					
AO10	01	EXPRESS CHECK					
AO11	01	AUTO II					
AO12	02	CASH TRACK					
AO13	01	FORM MASTER					
AO14	01	LETTER WRITER					
AO15	01	DOS CONTROLLER					
AO16	01	PC TOUCH					
AO17	03	PC WRITE					
AO18	01	CALCULUS					
AO19	01	MARKET					
AO20	01	LOTTO PEVEN					
AO21	01(HD)	MOONBASE					
AO22	01	DOS HELP					
AO23	01	PC MUSICIAN					
AO24	01	PC DRILL					
AO25	01	ORACLE					
AO26	02	HILL POWER PLUS					
AO27	01	CHRY					
AO28	01	PROFESSOR PC					
AO29	01	EQULATOR					
AO30	01	CHEMICAL MOLECULAR					
AO31	01	PRIVATE BOOKKEEPER					
AO32	01	AMPE NOTICE					
AO33	01	CHAITS UNLIMITED					
AO34	01	COLLAGE					
AO35	01	MASTER FILE DISK					
AO36	01	PC PROJECT					
AO37	02	PC PROJECT					
AO38	02	PC PATROLL					
AO39	01	ABC FUNKEYS					
AO40	01	PROCON FORTUNE					
AO41	01	SCREEN DESIGN					
AO42	02	ACTIVE LIFE					
AO43	03	FLOWER					
AO44	01	HOME MANAGEMENT					
AO45	01	TRADUTOR					
AO46	02	UNCONTROLL					
AO47	01	CRYSTAL					
AO48	01	FREEZ					
AO49	01	DISKDUFFE					
AO50	01	HAFT VIL S					
AO51	01	PROFESSOR DE TEXTO AUTOMATICO					
AO52	02	ANTE-VIRUS PLUS					
AO53	01	AUTO MENU					
AO54	01	TETLI					
AO55	01	NEW YORK WORD					
AO56	04	PC CRYSTAL 3.1					
AO57	01	PROPIET					
AO58	01	PROFESSIONAL CAL CAD					
AO59	01	HITTY & BOE					
AO60	02	ANTI VIRUS PLUS III VLM					
AO61	01	VTRPC					
AO62	01	STACKER					
AO63	01	BIORITMO					
AO64	01	TABELA REVISTICA					
AO65	03	FONTAZT PLUS					

PREÇOS POR DISCO GRAVADOS

5 1/4 DD
5 1/4 HD
3 1/2 DD

Cr\$ 2.500,00
Cr\$ 5.000,00
Cr\$ 4.000,00

Faça o seu pedido por carta ou telefone.
Pague via correio (sedex a cobrar), quando no recebimento do pedido.

Trabalhamos também com aplicativos de Dominio Público e shareware. Solicite catálogo completo. Colocamo-nos a disposição de autores brasileiros que queiram nos enviar seus programas para a divulgação e distribuição.

PROMOÇÃO DE FÉRIAS VALIDO ATE FEV/92

(Para pedidos acima de Cr\$ 30.000,00) mande junto c/ o pedido 2(dois) cheques - um para o dia da compra, outro para 15 dias após (sem juros). A TAXA DO CORREIO FICA POR NOSSA CONTA

Temos novidades em jogos e aplicativos para MSX.

Trabalhamos também com periféricos em geral, micros, drives, monitores, impressoras, etc...
CONSULTE NOSSOS PREÇOS.

Micro: IBM PC / XT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Turbo C

Requisitos: Nenhum

Indentador automático para dBase e Clipper

□ *Marcelo Bellon Ferreira*

Um problema que muitos programadores enfrentam durante a etapa de manutenção de seus programas é a freqüente necessidade de indentá-los a fim de facilitar a sua leitura e compreensão, ou ainda reindentá-los após alguma alteração.

Pensando nisto, desenvolvi um utilitário em Turbo C 2.0 capaz de indentar programas automaticamente, além de gerar listagens de programas indentados no vídeo ou na impressora. A sintaxe de chamada do programa é:

IDENTA «Entrada» «Saída» [/i] [/n]

E seus parâmetros são os seguintes:

«Entrada»: nome do arquivo de entrada (com extensão)

«Saída»: nome do arquivo de saída

[/i]: gera linhas de indentação (opcional)

[/n]: gera numeração das linhas (opcional)

Caso você queira somente indentar os seus programas, não é necessário usar os parâmetros /i e /n. Considere o programa não indentado EXEMPLO.PRG, mostrado abaixo:

```
...
do while .t.
  ^ 10,10 say 'confirma?' get CONF pict '!'
  read
  if CONF='S' .or. CONF='N'
  exit
endif
endd
...
```

Para indentar o programa, basta usar o comando **IDENTA EXEMPLO.PRG EXEMPLO2.PRG**. O resultado será o seguinte:

```
...
do while .t.
  ^ 10,10 say 'Confirma?' get CONF pict '!'
  read
  if CONF='S' .or. CONF='N'
```

```
        exit
      endif
    endd
  ...
```

Para obter uma listagem do programa na impressora ou no vídeo, use o comando **IDENTA EXEMPLO.PRG prn /i /n** (onde prn = impressora, e con = vídeo).

```
...
99 : do while .t.
100 ::      ^ 10,10 say 'Confirma?' get CONF pict '!'
101 ::      read
102 ::      if CONF='S' .or. CONF='N'
103 ::      :      exit
104 ::      endif
105 : endd
...
```

Se você utilizar 'prn' ou 'con' em «saída», o programa só mostrará a listagem na impressora ou no vídeo, respectivamente, não alterando o conteúdo do arquivo «entrada».

A listagem gerada é similar àquela produzida por programas como o dFLOW ou o dANALYST. A vantagem é que não há impressão de 'WARNING' quando se encontra uma função definida pelo programador.

MARCELO BELLON FERREIRA é estudante de Ciência da Computação na PUC-PR e trabalha como programador no IPPUC. Programa em Clipper, C, Pascal, Cobol e Assembler.

• Programa: INDENTA.C

```
/*
  INDENTA.C ==) Programa utilitario para indentar
  programas Clipper e dBASE.

  Desenvolvido por Marcelo BELLON Ferreira em 1
  991

  Sintaxe : Ver funcao AJUDA.
*/

#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>
#include <dos.h>

#define NULO ((char)0)
#define ESPACO ((char)0x20)
```

Os melhores programas para uso pessoal, sem sair de sua casa

topline

Editor de fontes Assembler. Facilita a elaboração de rotinas e a digitação de programas publicados em revistas.

Utilitário

ANGRA I

O mais incrível adventure escrito em português. Você deverá desativar o computador que controla o reator nuclear da usina de Angra dos Reis. Toda a região corre um grande perigo com a iminência de uma explosão e somente seus conhecimentos de programação poderão salvar milhares de vidas.

Adventure gráfico

Sistema EDITOR

Você pode criar fantásticos adventures de texto com este editor. Fácil de usar e com recursos que dispensam conhecimentos sobre linguagens de programação.

Aplicativo

Guerra no Golfo

Jogo de estratégia sobre o recente conflito no Golfo Pérsico. Seu objetivo é destruir as bases móveis de mísseis SCUDs.

Jogo de estratégia

MSP

O MSPC foi criado para facilitar o uso dos programas e rotinas publicados da MICRO SISTEMAS. Além disso, ele conta com um cadastro de livros técnicos, índice de MS, etc.

Serviço

CONHEÇA TAMBÉM:

AMAZÔNIA O mais famoso adventure de texto nacional. Seu objetivo é escapar dos perigos da selva amazônica.

SERRA PELADA Torne-se milionário garimpando em Serra Pelada. Uma aventura divertida mas cheia de perigos.

PRO KIT compac Organize melhor seu espaço em discos compactando arquivos e programas.

MSPC listagens Uma coletânea com as listagens dos principais programas publicados em MICRO SISTEMAS, da edição 97 até a 106.

**SOLICITE LISTA DE PREÇOS
para micros PC XT/AT e MSX**

PRO KIT

Caixa Postal 108.046 - CEP 24120 - Niterói - RJ

```

int TAB = 0;
FILE XARQ,XSAI;
char XCARACTER;
int NUMERA = 0,LINHAS,CONTADOR = 1;

int COLUNE (char LINHA[])
{
    int IND;
    char Tabule [6] [10] = {"do while ","do whi
le ","begi","if ","for ","do case"};
    char DesTabule [2] [10] = {"end","next"};
    char Nada [4] [10] = {"else","case ","el
seif","othe"};
    for (IND=0; IND<=5; IND=IND+1)
    {
        if ( ! strcmpi(LINHA,Tabule[IND],strlen(T
abule[IND]))
            return(1);
    }
    for (IND=0; IND<=1; IND=IND+1)
    {
        if ( ! strcmpi(LINHA,DesTabule[IND],stre
n(DesTabule[IND]))
            return(-1);
    }
    for (IND=0; IND<=3; IND=IND+1)
    {
        if ( ! strcmpi(LINHA,Nada[IND],strlen(Nad
a[IND]))
            return(2);
    }
    return(0);
}

void NumereLinha ()
{
    if (CONTADOR < 10)
    {
        fprintf(SAI," %d : ",CONTADOR);
        return (0);
    }
    if (CONTADOR < 100)
    {
        fprintf(SAI," %d : ",CONTADOR);
        return (0);
    }
    if (CONTADOR < 1000)
    {
        fprintf(SAI," %d : ",CONTADOR);
        return (0);
    }
    if (CONTADOR < 10000)
    {
        fprintf(SAI,"%d : ",CONTADOR);
        return (0);
    }
}

void BRANCOS ()
{
    int IND2;
    for (IND2=0;IND2<TAB;IND2 = IND2 + 1)
    {
        fprintf(SAI,"%s",CARACTER);
    }
}

void EXECUTA (char LINHA[])
{
    int VOLTA;

    while (XLIN == ' ';; XLIN == '\t')
        LIN = LIN + 1;
    VOLTA = COLUNE(LIN);
    if (NUMERA == 1)
        NumereLinha();
    switch (VOLTA)
    {
        case 0 : {
            BRANCOS();
            fprintf(SAI,"%s",LIN);
            break;
        }
        case 1 : {
            BRANCOS();
            fprintf(SAI,"%s",LIN);
            TAB = TAB + 1;
            break;
        }
        case -1 : {
            TAB = TAB - 1;
            BRANCOS();
            fprintf(SAI,"%s",LIN);
            break;
        }
        case 2 : {
            TAB = TAB - 1;
            BRANCOS();
            fprintf(SAI,"%s",LIN);
            TAB = TAB + 1;
            break;
        }
    }
}

void Ajuda ()
{
    printf("\nUse >IDENTA Progama-Ext Saida [/i]
[/n]\n");
    printf("\nSendo : Programa-Ext -> Nome do pro
grama a ser identado.");
    printf("\n Saida -> Arquivo de
saida. (PRN p/ impressora e CON p/ video).");
    printf("\n /i -> Gera linhas
da estrutura.");
    printf("\n /n -> Gera numera
cao de linhas\n\n");
}

int BREAK(void)
{
    printf("\n Foi teclado Ctrl-Break. Programa a
bortado ... \n");
    return(0);
}

void main(int argc, char * argv[])
{
    char LINHA[256];
    ctrlbrk (BREAK);
    clrscr();
    printf("Soft IDENTA - Identata programas dBASE
& Clipper\n\n");
    if (argc < 3)
    {
        printf("Numero de parametros invalidos !!!
\n");
        Ajuda();
        exit();
    }
    ARQ = fopen(argv[1],"rt");
    if (!ARQ)
    {
        printf("Nao consegui abrir %s\n",argv[1]);
        exit();
    }
    CARACTER = " ";
    if (argc > 3)
    {
        auto int XX;
        for (XX=3; XX < argc; ++XX)
        {
            if ( ! strcmpi(argv[XX],"/i",2))
                CARACTER = " /i ";
            if ( ! strcmpi(argv[XX],"/n",2))
                NUMERA = 1;
        }
    }
    SAI = fopen(argv[2],"wt");
    if ( ! strcmpi(argv[2],"prn",3))
        fprintf(SAI,"Soft IDENTA - Identata programa
s dBASE & Clipper\n\n");
    while (fgets(LINHA,sizeof(LINHA),ARQ))
    {
        if (strcmpi(argv[2],"con",3))
        {
            gotoxy(05,03);
            printf("Identando linha %d",CONTADOR);
        }
        EXECUTA(LINHA);
        CONTADOR++;
    }
}

```


WORLD OF GAMES

Av. Mal. Fiuza de Castro, 473 — CEP 05596 — SÃO PAULO — SP Tel.: (011) 819-2193

MSX PC AMIGA

TECLADO — MOUSE —
SCANNER — JOYSTICK —
DRIVE — MODEM — HARD
DRIVES — DIGI-VIEW (Digi-
tizador de Imagem/AMI-
GA) PLACA MIDI/SOM —
IMPRESSORAS



MEGA RAM DDX

256 GAME 512 DISK
256 DISK 768 DISK

MONITORES CGA E VGA FÓSFORO VERDE E BRANCO

Agora na tevê,
todas as cores
do PC



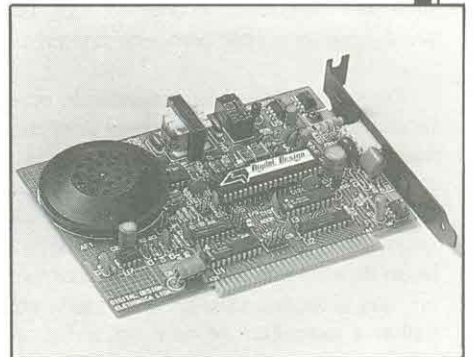
• PLACA RF - VÍDEO COMPOSTO (PAL/M)

Placa para computadores PC XT/AT que transforma o sinal de vídeo RGB de uma placa CGA em vídeo composto colorido e em sinal de RF (saída para televisão), ambos PAL/M. O som do PC (auto isolante) é também adicionado ao sinal de RF, permitindo ao televisor reproduzir o som do computador.



MICROS NOVOS E USADOS

TRANSFORME
SEU PC
NUM FAX
COM A PLACA
DDFAX 96



MODEM DDX PARA MSX

EXPANSÃO DE MEMÓRIA DDA 500

512 Kb, PARA O
AMIGA 500
REAL TIME CLOCK

DRIVE DDX PARA MSX

5 1/4" 360 E 720 Kb
3 1/2" 720 Kb

PROMOÇÃO DE NATAL

CARTUCHOS PARA VIDEO-GAME PADRÃO "NINTENDO" E "PHANTON"

60 Pinos: DE VOLTA PARA O FUTURO • SIMPSONS • T. NINJA
SUPER 4x1 • DOUBLE DRAGON II • SUPER 3x1 • ROBOCOP • 4x1
MACROSS • ROBOCOP II • SUPER 5x1 • SUPER CONTRA III
• SOCCER • DRAGON SPRIT

72 Pinos: ROCKMAN III • T. NINJA • SOCCER • DOUBLE DRAGON II
• FINAL MISSION • 4x1 PRATA-MACROSS • G. CRUZEDE

PREÇO: Cr\$ 35.000,00 (cada)

GAMES & APLICATIVOS PARA MSX, PC e AMIGA



COMPLETO ACERVO DE
PROGRAMAS
PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS
VENDAS PELO CORREIO

**ATENDIMENTO PERSONALIZADO
SOMENTE ATRAVÉS DE PEDIDO
(CARTAS/TELEFONE)
DESPACHAMOS SEU PEDIDO
EM 72 HORAS**

Você trabalha ouvindo música? Então ouça...

PC

Micro: IBM PC / XT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Turbo Pascal

Requisitos: Nenhum

Música ambiente no PC

□ Paulo Rodrigo M. de Barros

Muitos usuários de computadores apreciam trabalhar tendo ao lado um rádio, ou em um lugar onde haja música ambiente. Por uma série de razões, no entanto, nem sempre é possível contar com este conforto.

Pensando nisso - e considerando que o próprio micro é de certa maneira um instrumento *musical* - desenvolvi uma pequena rotina do tipo TSR (Terminate and Stay Resident) que tem como objetivo tocar música enquanto o usuário trabalha, desde a instalação da rotina na memória até o momento em que o usuário desejar. E isso sem atrapalhar a execução de nenhum outro programa - exceto, naturalmente, programas que utilizem sons.

O programa foi totalmente escrito em Turbo Pascal 5.0 e se instala interceptando a INT 1Ch do BIOS. Esta interrupção é chamada 18.2 vezes por segundo, o que permite ao programa tocar música ininterruptamente sem atrapalhar outros programas em execução. Se já houver algum programa residente ocupando esta INT, o mesmo será desviado para a INT 61, uma interrupção reservada para o usuário. Dessa maneira o programa não atrapalhará também outros programas residentes que você esteja utilizando, tais como relógio, etc.

O programa pode ser alterado para que o usuário crie sua própria música e a deixe residente. Para tanto devem feitas as seguintes modificações:

1) Alterar a constante NOTAS na procedure GERASOM e atualizá-la com o novo número de notas;

• Programa: MÚSICA AMBIENTE

```

($M 7168,0,0)
Uses CRT,DOS;
Var P1 : Pointer;
Procedure GERASOM; Interrupt;
Const
  DO_=138.6;
  RE=146.80;
  RE_=155.6;
  MI=164.80;
  FA=174.60;
  FA_=185.0;
  SOL=196.0;
  SOL_=207.7;
  LA=220.00;
  LA_=233.1;
  SI=246.90;
  DO2=261.6;
  RE2=293.6;
Const B:Word=1;
      C:Word=1;
      NOTAS=32;
      NOTA:Array [1..NOTAS,1..2] Of Real=(
        (LA,2) ,(DO2,2) ,(LA,2) ,(RE2,2) ,(LA,2) ,(DO2,2) ,(LA,4) ,
        (20000,2) ,(LA,2) ,(DO2,2) ,(LA,2) ,(RE2,2) ,(LA,2) ,(DO2,2) ,
        (SOL,4) ,(20000,2) ,(SOL,2) ,(SI,2) ,(SOL,2) ,(DO2,2) ,(SOL,2) ,
        (SI,2) ,(SOL,4) ,(20000,2) ,(SOL,2) ,(SI,2) ,(SOL,2) ,(DO2,2) ,(SOL,2) ,
        (SI,2) ,(LA,4) ,(20000,2)
      );
      TOCA:Boolean=TRUE;
Var TECLA : Byte;
    R:Registers;
Begin
  InTR(61,R);
  If TOCA Then
    Begin
      Sound(Trunc(NOTACB,1));
      If C < NOTACB,2] Then C:=C+1 Else
        Begin
          C:=0;
          B:=B+1;
        End;
    End;

```



MONTE UM PC IMPORTADO SEM ESTAR MONTADO NA GRANA

CURSO DE MONTAGEM DE PC. SISTEMA DE APOSTILAS, RÁPIDO E ECONÔMICO.

Chegou a sua vez de ganhar dinheiro montando PC. O método é simples e rápido. São 200 páginas com dicas, técnicas e ilustrações e você não precisa saber eletrônica, basta saber escolher corretamente os componentes: placas, drives, discos rígidos, monitor... Dicas e técnicas de montagem e software. Conheça o hardware do PC. Como converter seu PC em AT. Faça você mesmo! Este manual ensina como!

CAIXA POSTAL 11609 - CEP 22022 - RIO DE JANEIRO - RJ

Pagarei apenas Cr \$22.000,00 mais despesas postais, e sei que vou receber um manual do curso de montagem de PC.

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Envie o cupom agora, sem precisar mandar dinheiro. Você só paga quando receber o seu manual na agência dos correios da sua cidade. Validade do preço até 29/02/92, pedidos postados após esta data serão atendidos pelo valor do mês da postagem.

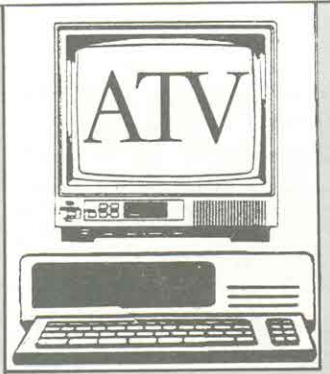
CASA DA SERVIÇO

fhesk Tecnologia Eletrônica



**PADRÃO
CGA**

LIGADO
DIRETO
NA ANTENA
DA TV



TRANSFORME SUA TV EM MONITOR COLORIDO

- Sem modificações na TV
- Sem modificações no micro
- Fácil instalação
- excelente desempenho
- Custo 10 vezes menor ao de um monitor colorido

Fhesk Tecnologia Eletrônica Ltda.
Av. Presidente Kennedy 213, Centro
São Gonçalo - RJ - CEP 24610
Tels.: (021) 712-4312

Cadastramos
Revendas e
Distribuidores

INFORMATIVO TTI - O TROCA TROCA DA INFORMÁTICA

QUER TROCAR SEU EQUIPAMENTO OU PROGRAMA ? Cadastre-se já.

QUER VENDER SEU EQUIPAMENTO OU PROGRAMA ? Casastre-se já.

QUER COMPRAR EQUIPAMENTO OU PROGRAMA ? Cadastre-se já.

Cadastre-se gratuitamente por carta fornecendo as características dos produtos que deseja trocar, comprar ou vender. Dê, também, preço, condições de pagamento, prazo de validade e dados pessoais. Temos seção especial para VIDEOGAMES.

Assine o *INFORMATIVO TTI* (exclusivo para assinantes) e receba a relação dos melhores negócios que acontecem no mercado brasileiro de Informática. Preço de 06 exemplares Cr\$ 15.000,00, válido até 31 - 01 - 92.

GRAAL EDITORA LTDA.

Endereços: Para correspondência: C. Postal 19.220 CEP 04599
Av. São Gabriel, 555 - cj. 609 - São Paulo - SP

FONE: 241-0497

2) Alterar a matriz bidimensional NOTAS atualizando a frequência da nota e sua duração em ticks.

Observe que 1 tick corresponde a 1/18.2 segundos. Para converter milissegundos em ticks, basta usar a seguinte fórmula :

$$D = (d/1000) * 18.2$$

Onde D é a duração em ticks, e d é a duração em milissegundos.

Se você quiser interromper a execução da música, basta pressionar CTRL-ALT para fazer uma pausa, e depois CTRL-ALT novamente para continuar a música do ponto onde parou.

Para maiores esclarecimentos sobre vetores de interrupção, consulte a matéria sobre controle de periféricos no PC, publicada em MS 103.

PAULO RODRIGO MONTEIRO DE BARROS MAGALHÃES é estudante do segundo ano de Informática na Escola Técnica Federal de Campos. Programa em Basic, dBase, Clipper, Joiner, Turbo Pascal e Lotus 1-2-3.

```

If B=NOTAS+1 Then B:=1;
End;
TECLA:=MEMC$0000:$0417J;
If (Odd(TECLA Shr 2)) and (Odd(TECLA Shr 3)) Then
Begin
  NoSound;
  Delay(200);
  Toca:=Not Toca;
End;

End;

Begin

ClrScr;
WriteLn('Musica Residente no PC XXXX Versão 1.00');
WriteLn('(C) 1991 By Paulo Rodrigo & Andre Luiz M. B. Magalhães');
WriteLn;
WriteLn('Pressione CTRL + ALT Para desativar e reativar a musica.'
);
WriteLn;
GotoXY(1,23);

GetIntVec($1C,P1);
If P1 <> NIL Then SetIntVec(61,P1);
P1:=@GERASOM;
SetIntVec($1C,P1);
Keep(0);

End.

```

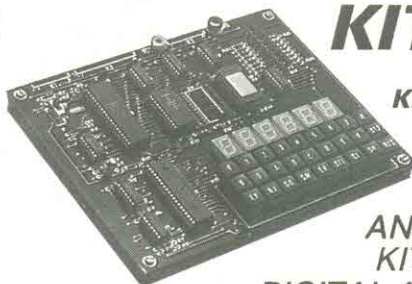
CURSOS TÉCNICOS!

APRENDA TODOS OS SEGREDOS DA ELETRÔNICA E DA INFORMÁTICA

- ELETRÔNICA BÁSICA
- ELETRÔNICA DIGITAL
- ÁUDIO E RÁDIO
- TELEVISÃO PB/CORES
- PROGRAMAÇÃO BASIC
- PROGRAMAÇÃO COBOL
- ANÁLISE DE SISTEMAS
- MICROPROCESSADORES
- REFRIGERAÇÃO E AR CONDICIONADO
- ELETROTÉCNICA
- INSTALAÇÕES ELÉTRICAS
- SOFTWARE DE BASE

CURSOS POR CORRESPONDÊNCIA INTENSIVOS! DINÂMICOS!

KITS EXCLUSIVOS!



KIT DE MICROCOMPUTADOR
Z-80

E MAIS:

KIT DE TELEVISÃO • KIT DIGITAL ANALÓGICO • KIT DE RÁDIO AM-FM • KIT BÁSICO DE EXPERIÊNCIAS • KIT DIGITAL AVANÇADO • INJETOR DE SINAIS...

SOLICITE MAIORES INFORMAÇÕES SEM COMPROMISSO!

OCCIDENTAL SCHOOLS
CAIXA POSTAL 30.663
01051 — SÃO PAULO — SP

MS11

Desejo receber Gratuitamente, o catálogo ilustrado do Curso de

NOME.....
ENDEREÇO

BAIRRO

CIDADE

ESTADO..... CEP.....



OCCIDENTAL SCHOOLS
CURSOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS

Av. São João, 1588 — 2ª Sobreloja
01260 — São Paulo — SP
FONE: (011) 222-0061

APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

CURSO RÁPIDO, ECONÔMICO E EFICAZ

Sistema de Apostilas. Basta seguir os exercícios treinando diretamente em seu PC.

COMANDOS TRADUZIDOS PARA NOSSO IDIOMA

Opcional: Disquete 5 1/4" com Exercícios

Mande seu pedido para: R. Conde de Bomfim, nº 422/418 - Tijuca - Rio - CEP 20.520 A/C Ricardo Flores

Desejo receber os itens assinalados abaixo. Só pagarei o valor correspondente ao total do pedido, incluído as despesas de remessa, na agência do correio da minha cidade.

Preços:	Apostila	Disco 5 1/4"
Lotus 123	<input type="checkbox"/> 22.000,00	<input type="checkbox"/> 7.000,00
dBase III Plus	<input type="checkbox"/> 25.000,00	<input type="checkbox"/> 7.000,00
WordStar 5.0	<input type="checkbox"/> 22.000,00	<input type="checkbox"/> 7.000,00
Total do Pedido:		

NOME: _____
 ENDEREÇO: _____
 BAIRRO: _____ EST.: _____ CEP: _____
 CIDADE: _____
 TEL.: _____
 ASSINATURA: _____

PROGRAMAS PROFISSIONAIS PARA MSX E PC

LINHA MSX

Contabilidade Profissional Completa em Dbase II Plus: Cr\$ 18.000,00
 Controle de Estoque Profissional em Dbase II Plus: Cr\$ 5.400,00
 Super Conversor de Arquivos — Basic — Dbase: Cr\$ 3.600,00
 SuperShapes 1.2 e 3, para Graphos III e Page Maker: Cr\$ 2.700,00
 E.V.A. Editor de Vinhetas Animados: Cr\$ 5.400,00
 L.S.D. Letters Special Designer: Cr\$ 3.600,00
 Mala Direta Plus: Cr\$ 5.400,00
 Agenda: c/Relatórios e Consultas: Cr\$ 3.600,00
 MSX CHART: Gráficos Comerciais e Estatísticos: Cr\$ 3.780,00
 MSX Top Cad: Editor de projetos Profissionais: Cr\$ 6.800,00

SOLICITE CATÁLOGO

LINHA PC

Agenda Profissional c/Mala Direta e Editor de Textos: Cr\$ 60.000,00
 Contabilidade Profissional Completa: Cr\$ 60.000,00
 Agenda Política c/Mala Direta e Editor de Textos: Cr\$ 60.000,00
 Agenda Jurídica c/Mala Direta e Editor de Textos: Cr\$ 60.000,00
 Programas de Domínio Público e Shareware: Solicite Catálogo

Pedidos através de Cheque Nominal ou Vale Postal à:
NEWDATA INFORMÁTICA E SISTEMAS LTDA.
 Rua General Osório, 264 - Centro - CEP 79.025 - Campo Grande - MS
 Caixa Postal 1.049 - Telefone: (067) 383-1604

LCN

LIVRARIA

CIÊNCIA NOVA

- EXCLUSIVAMENTE LIVROS DE INFORMÁTICA
- LIVROS E REVISTAS IMPORTADAS

- COMPLETA LINHA DE SUPRIMENTOS:
- DISQUETES
- FORMULÁRIOS
- ETIQUETAS
- PORTA-DISQUETES
- CAPAS

- ESTABILIZADOR
- FILTRO DE LINHA
- CAIXA COMUTADORA ETC...

- * Despachamos p/todo o Brasil
- * Remessas feitas por reembolso Postal

Av. Presidente Vargas, 542/301 — Tel.: (021) 233-4045

PRO MSX INFORMÁTICA

A SOLUÇÃO PARA SEU MSX I

PERIFÉRICOS

DRIVES
 INTERFACES
 MEGARAM
 MONITORES

ESTABILIZADORES, ETC.
 MEMORY MAPPER
 IMPRESSORAS

JOGOS

64Kb MSX 1 e 2
 MEGARAM DE MSX 1 e 2
 720Kb P/MSX 2
 MEMORY MAPPER P/ MSX 2
 P/ EXPERT PLUS e DD PLUS

SUPRIMENTOS

DISQUETES 5 1/4 e 3 1/2
 FORMULÁRIO CONTÍNUO
 ETIQUETAS
 FITAS P/IMPRESSORAS, ETC.

APLICATIVOS

P/ MSX 1 e 2
 MEMORY MAPPER

MANUTENÇÃO DE MICRO MSX

KIT MSX 2.0 PHOT BIT E EXPERT

FAÇA SEU PEDIDO OU SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS À:
CAIXA POSTAL 415 CEP 20001 RIO DE JANEIRO - RJ

ENTREGA RÁPIDA EM TODO BRASIL

TEL (021)
 331-2522



-SOFT BELT-

-M.S.X I-

SOFT BELT MSX-1

R. Carlos Campos, 262 - apt. 1 - Pari
 Tel. (011)92-5488
 CEP 03028 - São Paulo - SP

JOGOS E APLICATIVOS PARA MSX-1

JOGOS, MEGARAM, APLICATIVOS EM DISCOS 3 1/2 E 5 1/4
 • Temos mais de 2000
 • Os melhores do mercado
 • Os últimos lançamentos vindo da Europa

SUPER PROMOÇÃO: Cada 5 jogos 2 grátis a cada 10 jogos 4 grátis a escolha. A cada 5 aplicativos 1 grátis a cada 10, 2 grátis.
SOLICITE SEU CATÁLOGO!

PERIFÉRICOS

- Kit para Drive DMX
- Flop ou Acionador DMX
- Drives completos 5 1/4 ou 3 1/2
- Cartucho MEGARAM
- Formulários Contínuos, etc...
- Limpamos e alinhamos DRIVES

MSX

TEMOS JOGOS E APLICATIVOS

ATENDEMOS TODO O BRASIL

SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

Micro: IBM PC / XT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Turbo C

Requisitos: Nenhum

Removendo diretórios

□ *Marcelo Flores Vieira*

A estrutura de diretórios do IBM PC foi implementada com o intuito de facilitar a organização relativamente à instalação de programas aplicativos, compiladores e jogos, além de nossos próprios programas e arquivos de dados.

Entretanto, quando necessitamos remover uma árvore de diretórios muito complexa, o trabalho pode tornar-se tedioso uma vez que o DOS não nos permite remover um diretório sem que, antes, tenhamos apagado e removido todos os arquivos e diretórios que porventura tenham sido gravados sobre o diretório em questão.

Obviamente a idéia foi manter integridade e segurança dos dados, uma vez que a recuperação de uma árvore de diretórios, que tenha sido removida "acidentalmente", também poderá tornar-se trabalhosa.

No entanto, se a organização pessoal do seu "hard disk" for boa, ao remover um diretório "pai" estaremos removendo todos os arquivos relacionados, e não parte deste ou daquele software.

Procurando tornar o trabalho de remoção de uma árvore de diretórios um pouco menos cansativo, foi criado o programa RDF (Removedor de Diretórios do Flores). Para colocá-lo em funcionamento, basta o seguinte comando:

RDF [diretório]

onde [diretório] representa drive e diretório que desejamos remover.

Suponha, por exemplo, uma árvore de diretórios, gravada no drive C, cujo diretório "pai" seja PAI. Abaixo dele encontramos três diretórios chamados FILHO1, FILHO2 e FILHO3, respectivamente. Suponha também que o diretório FILHO2 tenha seu atributo modificado para "HIDDEN" (escondido) e que todos os arquivos gravados abaixo do diretório FILHO3 tenham seu atributo de "READ-ONLY" ligado.

Ao digitarmos, na linha do DOS, RDF C:/PAI, toda a árvore de diretórios descrita acima será removida, mesmo com os atributos especiais comentados.

Este programa deve ser compilado com o modelo de memória "small" ou maiores, e pode ser reescrito utilizando a recursividade da linguagem, obtendo melhores performances na execução.

MARCELO FLORES VIEIRA é formado em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal Fluminense e possui cursos de extensão em Análise de Sistemas. Programa em Clipper, C, Cobol, Pascal, etc.

• Listagem 1

```

/*
-----+
Programa: RDF.C
Autor: Marcelo Flores Vieira
MP&M Consultores S/C Ltda.
Rua Frei Henrique, 225 - Rio de Janeiro
CEP: 20751
Tel.: (021)594-7521

Funcao: Eliminar diretorios, inclusive aqueles escondi-
dos, mesmo contendo arquivos com atributos especiais.
-----+
*/
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
#include <dos.h>
#define FA_DIRHID 0X12
void remover(char *args, struct ffblk ffbk);
void cabecalho(void);
void help(void);
main(int argc, char *argv[])
{
    struct ffblk ffbk;
    int status, flag, curdrv, flag_d=0;
    char drive[MAXDRIVE], dir[MAXDIR], file[MAXFILE], ext[M-
AXEXT],
        pai[MAXPATH], args[MAXPATH], drvaux[MAXDRIVE];
    if (argc != 2) {help();exit(0);}
    cabecalho();
    fnsplit(argv[1], drive, dir, file, ext);
    if (strlen(drive)==2 && strlen(dir)==1 && strlen(file)==
0)
    {

```

```

printf("\nImpossivel remover diretorio raiz.\n"); {
exit(0);
}
if(strlen(drive)!=0 && strlen(dir)!=0)
{
strcpy(pai,drive);
strcat(pai,dir);
strcat(pai,file);
strcat(pai,ext);
}
else
{
if(strlen(drive)==0)
{
strcpy(drive,"X:");
drive[0]='A'+getdisk();
if(strncmp(dir,"\\",1)!=0) strcat(drive,"\\");
flag_d=1;
strcpy(pai,drive);
strcat(pai,dir);
strcat(pai,file);
strcat(pai,ext);
}
if(strlen(dir)==0)
{
if(flag_d)
{
getcwd(pai,MAXPATH);
if(strlen(pai)>3) strcat(pai,"\\");
strcat(pai,file);
strcat(pai,ext);
}
else
{
curdrv=getdisk();
setdisk(toupper(drive[0])-65);
getcwd(pai,MAXPATH);
if(strlen(pai)>3) strcat(pai,"\\");
strcat(pai,file);
strcat(pai,ext);
fnsplit(pai,drvau,dir,file,ext);
setdisk(curdrv);
}
}
}
strcpy(arqs,pai);
strcat(arqs,"\\*.#");
status=findfirst(arqs,&ffblk,0x07!FA_DIREC);
while(!status)
{
remover(arqs,ffblk);
status=findnext(&ffblk);
}
status=rmdir(pai);
if(!status) printf("\nDiretorio %s removido.\n",pai);
else printf("\nProblemas ao remover diretorio %s. Verif
ique\n",pai);
}
void remover(char *arqs,struct ffbk ffbk)
{
int status;
char drive[MAXDRIVE], dir[MAXDIR], file[MAXFILE], ext[M
AXEXT],
filho[MAXPATH],arqrem[MAXPATH],filho_rem[MAXPATH];
fnsplit(arqs,drive,dir,file,ext);
if((ffblk.ff_attrib == FA_DIREC);!(ffblk.ff_attrib==FA
DIRHID))
{
if(ffblk.ff_name[0]!='.' && ffbk.ff_name[1]!='..')
{
if(ffblk.ff_attrib==FA_DIRHID) _chmod(arqs,1,FA_DIREC);
strcpy(filho,drive);
strcat(filho,dir);
strcat(filho,ffblk.ff_name);
strcpy(filho_rem,filho);
strcat(filho,"\\*.#");
status = findfirst(filho,&ffblk,0x07!FA_DIREC);
while(!status)
{
remover(filho,ffblk);
status=findnext(&ffblk);
}
rmdir(filho_rem);
}
}
else
{
strcpy(arqrem,drive);
strcat(arqrem,dir);
strcat(arqrem,ffblk.ff_name);
if(ffblk.ff_attrib!=FA_ARCH) _chmod(arqrem,1,FA_ARCH
);
unlink(arqrem);
}
}
void cabecalho(void)
{
printf("\n RDF - MP&M Consultores");
printf("\nJUN/91 - All rights NOT reserved");
printf("\n versao 2.00");
printf("\n\nTel.: (021)594-7521 - PROVIS"RIO\n");
}
void help(void)
{
cabecalho();
printf("\nEste utilitario incrementa o comando RD do S
istema ");
printf("Operacional, permitindo");
printf("\nque um diretorio seja removido, mesmo contend
o arquivos ");
printf("com atributos espe-");
printf("\nciais ou sub-diretorios (mesmo aqueles que es
tejam ");
printf("escondidos).");
printf("\n\n Sintaxe correta: ");
printf("\n\n rdf <drive> <diretorio>\n\n");
return;
}
}

```

REDI UNIVERSOFT INFORMÁTICA E C

RUA CONSELHEIRO BROTERO, 589 CJ. 42 - SÃO PAULO-SP - TEL.: (011)825-5240 (PRÓXIMO

REEMBOLSO POSTAL SEDEX À COBRAR

SISTEMA INÉDITO DE ATENDIMENTO - REEMBOLSO POSTAL

Esta é mais uma inovação da REDI UNIVERSOFT. Agora você poderá fazer suas compras sem ter que pagar antecipado. O nosso intuito é de fazer com que o usuário não perca dinheiro pagando antecipado e muitas vezes não recebendo o seu pedido.

Por esses motivos, sugerimos: Faça o seu pedido por reembolso postal e pague somente ao recebê-lo no correio.

* MSX 1 - NORMAL * SUPER JOGOS

PREÇO Cr\$ 450,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 951 VIAGEM CENTRO DA TERRA
- 952 ABADIA DEL CRIME
- 953 KING'S VALLEY PLUS
- 954 RAMBO 3
- 955 WORLD GAMES
- 956 GEMINI KING
- 957 AFTER BURNER
- 958 DESESPERADO
- 959 DOUBLE DRAGON
- 960 DRAGON NINJA
- 961 ELITE
- 962 FIRE TRANT
- 963 GAUNTLET
- 964 LA HERANCIA
- 965 MASK II
- 966 OPERATION WOLF
- 967 OS FLINTSTONES
- 968 PACMANIA
- 969 BESOATE E ATLANTIDA
- 970 RENEGADE III
- 971 PARIS DAKAR - RALLY
- 972 4x4 ROAD RACING
- 973 ROBOPUP
- 974 SILENT SHADOW
- 975 STRIKE HARRIER FORCE
- 976 TOI ACID GAME 1
- 977 TOI ACID GAME 2
- 978 TELAS PORNÓ ANIMADAS 1
- 979 THUNDER BLADE
- 980 TOI ACID GAME 3
- 981 TELAS PORNÓ ANIMADAS 2
- 982 TOI ACID GAME 4
- 983 THE WAY OF THE TIGER
- 984 PERICO DELGADO
- 985 LORNA
- 986 ENILIO SANCHEZ TENNIS

* MSX 2 - NORMAL *

PREÇO Cr\$ 450,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 101 BUTAPORC
- 102 GATNER
- 103 SUMS GAME
- 104 PERRY MASSON 1
- 105 STRIKE HARRIER FORCE
- 106 CHESS (Xadrez)
- 107 GOODY
- 108 THUNDERBALL
- 109 DEMON'S KILLER
- 110 RAD-X 8
- 111 CHOPPER
- 112 MSX FAN LIBRARY
- 113 HOW MANY ROBOT
- 114 MONACO
- 115 EL DIABLO
- 116 FLASH GORDON
- 117 BANK BUSTER
- 118 T.N.T.
- 119 L'AFFAIRE
- 120 WORLD GOLFE
- 121 MARBLE WORLD
- 122 POYAN
- 123 PIRF 3D
- 124 PASSAGEIROS DO VENTO
- 125 TEST DRIVER
- 126 CHICAGO
- 127 AGATH
- 128 DUNGEON MISTERY 2
- 129 COSMIC SOLDIER
- 130 ZAXAGA
- 131 LIVINGSTONE
- 132 PERRY MASSON 2
- 133 LAST MISSION
- 134 CHUKA TAISEN
- 135 EVIL TOWER
- 136 LIFE THE FAST NAME
- 137 SUPER LAYDOCK
- 138 EVIL DEATH
- 139 HYLIDE
- 140 FINAL COUNTDOWN
- 141 LEATHER SKIRTS
- 142 BREAKER
- 143 KINETIC
- 144 CHAMPION MASTER
- 145 J.P. WINKLE
- 146 DACTOR
- 147 USA JONG
- 148 STRATEGIC GAME
- 149 LINE BUSTERS
- 150 MISSION HUMAN
- 151 DIGGER
- 152 A ILHA DO TESOURO
- 153 CRAFTON & XUTB
- 154 IFR FLYGHT
- 155 EIDELLOSS

* JOGOS PORNÓ E TELAS *

PREÇO Cr\$ 500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 201 CICCIOFINA 1
- 202 CICCIOFINA 2
- 203 PLAYBOY SEXY
- 204 STRIP POKER
- 205 TELAS DIGITALIZADAS 1
- 206 TELAS DIGITALIZADAS 2
- 207 TELAS DIGITALIZADAS 3
- 208 TELAS DIGITALIZADAS 4
- 209 TELAS DIGITALIZADAS 5
- 210 TELAS DIGITALIZADAS 6
- 211 TELAS DIGITALIZADAS 7
- 212 TELAS DIGITALIZADAS 8

* MSX 2 - MEGARAM *

PREÇO Cr\$ 500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 301 IKARI WARRIORS
- 302 OUT RUN
- 303 ARKANOID 2
- 304 FAMILY BILLIARDS
- 305 DIRES
- 306 ASHIGUINE
- 307 ROHANCIA
- 308 FAMILY BOXING
- 309 TOPPIE ZIP 2
- 310 DEEP FOREST
- 311 ANDROGYNUS
- 312 RASTAN SAGA
- 313 EAGLE WAR
- 314 HIGENARU
- 315 U.S.A.S.
- 316 ZANAC EXCELENT
- 317 KING KONG
- 318 LUPIN 3D
- 319 XEVIDUS
- 320 SUPER RAMBO ESP
- 321 VAMPIRE KILLER
- 322 WINDTORI
- 323 LABIRINTH
- 324 ZOMBIE HUNTER
- 325 DRAGON BUSTER
- 326 1942
- 327 ALESTE
- 328 WAR OF THE DEAD
- 329 KING'S VALLEY 2
- 330 TOKYO
- 331 CONTRA
- 332 MON MON MONSTER
- 333 SUPER TRITON
- 334 STAR MAS
- 335 RACING CARS
- 336 DRAGON SLAYER 4
- 337 HARD BALL
- 338 GOEMON
- 339 LOLA
- 340 FAMILY PARODIC
- 341 STAR VIRGIN
- 342 MR GHOST
- 343 R-TYPE
- 344 DINAHITE BOWL
- 345 SPACE HANBOW
- 346 DARTH
- 347 RASCHELL 1
- 348 STRATEGIC MARS
- 349 METAL GEAR 1
- 350 BASEBALL 2
- 351 DRUID

* NOVIDADES MSX 1 * DISCO INTEIRO

PREÇO Cr\$ 800,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 05 INTOCAUEIS
- 08 SUPER MARIO BROS
- 10 TARTARUGAS NINJA
- 12 GREMLINS 2
- 14 GHOSTBUSTER 2
- 16 DOUBLE DRAGON 2
- 18 INDIANA JONES 2

* JOGOS ESPECIAIS * MSX 1

PREÇO Cr\$ 350,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- WINTER HAWK
- TOO BIN
- SABIT DRAGON
- SITO PONS RACE
- FUTBOAL MANAGER
- AFRICAN RALLY
- CONTINENTAL CIRCUS
- PROFESSIONAL TENNIS
- CARLOS SAINZ TOYOTA
- CHESS MASTER
- FINAL WAR
- FRIG
- MOUNTAIN BIKE RACER
- SAR
- SIR WOOD
- THE LIGHT CORRIDOR

OBS.: 4 JOGOS P/DISCO

* NOVIDADES MSX 2 * MEGARAM

PREÇO Cr\$ 500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- MALAYA
- NINJA KUN*
- PUMKS 2
- PREDATOR
- AMERICAN SOCCER
- ANIMAL WARS 2
- RETURN OF JELDA
- RETURN OF ISHTAR
- SUPER RUNNER
- THE COCKPIT
- GIRLY BLOCK

* SUPER APPLICATIVOS E UTILITARIOS MSX 1 *

PREÇO Cr\$ 2.000,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- WORDSTAR 40 COLUNAS
- WORDSTAR 64 COLUNAS
- WORDSTAR 80 COLUNAS
- CONTABILIDADE
- FOLHA DE PAGAMENTO
- AGENDA DE COMPROMISSO
- CONTROLE DE ESTOQUE
- MALA DIRETA
- CONTROLE BANCARIO
- CONTROLE DE CAIXA
- CONTAS A PAGAR
- CONTAS A RECEBER
- COBOL
- MUMPHS
- TURBO PASCAL
- PROLOG
- FORTRAN
- KBASIC
- MBASIC
- BASIC 80
- LINGUAGEM C 2 DISCO
- COMPILADOR C
- KNICOMAND
- ZAPPER 1
- ZAPPER 2
- MSX DOS TOOLS 1
- MSX DOS TOOLS 2
- MSX DOS TOOLS 3
- MSX DOS TOOLS 4
- ED MUSIC + 56 MUSICAS
- UNI-TELA + 39 TELAS
- GRAFIC MASTER 1
- GRAFIC MASTER 2
- TRADUTOR DE PALAVRAS
- VIDEO TEXTO SYSTEM
- DRAW & PAINT
- CURSO 1o e 2o GRAU
- MEGA PRINTER
- SPEED SAVE 4000
- COPY ALL
- BCOPY 3.0
- VERY COPY 5.0
- VIDEO HITS 2 DISCO
- DISK 1
- LINGUAGEM LOGO

* COLECAO 01 - MSX 1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4001 AGENDA DOMESTICA 1
- 4002 BANCO DE DADOS 1
- 4003 MALA DIRETA 1
- 4004 CONTROLE ESTOQUE 1
- 4005 ED TEXTO
- 4006 CONTAS A PAG/REC.
- 4007 CONTABILIDADE
- 4008 AGENDA MANUAL 1
- 4009 CONTROLE BANCO 1
- 4010 PLANILHA MSX

* COLECAO 02 - MSX 1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4011 Editor de Musica
- 4012 Eddy II Grafico
- 4013 Studio G7
- 4014 Biorritimo
- 4015 Orgao Eletronico
- 4016 Graphic Artistic
- 4017 Uni - Arte
- 4018 Super Synth
- 4019 Simple ASM
- 4020 M-ster Voice

* COLECAO 03 - MSX-1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4021 Aprendendo Contar
- 4022 O Circo Chegou
- 4023 Encanto
- 4024 Maior ou Menor
- 4025 Mentalizacao
- 4026 Motorista Sideral
- 4027 Missao Resgate 1
- 4028 Hago Voador 1
- 4029 Abaha Sabia 1
- 4030 Macaco Academic

* COLECAO 04 - MSX-1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4031 Matrizes Complexas
- 4032 Eletricidade
- 4033 Fisica
- 4034 Exercicio Fisica
- 4035 Geometria
- 4036 Bandeira da Europa
- 4037 Matematica
- 4038 Estudo das Celulas
- 4039 Curso de Ingles
- 4040 Figuras Geometricas

* COLECAO 05 - MSX-1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4041 Agenda 2
- 4042 Banco de Dados 2
- 4043 Mala Direta 2
- 4044 MSX Write (Ed Text)
- 4045 Planilha Cientif.
- 4046 Manutencao Veiculo
- 4047 Biblioteca
- 4048 Cadastro de Soft
- 4049 Mini Planilha
- 4050 Mala Direta 3

* COLECAO 06 - MSX-1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4051 Editor Sprite 1
- 4052 Pencil Designers
- 4053 Caixa de Musica
- 4054 Editor Caracteres
- 4055 Hot Music
- 4056 Loto 1
- 4057 Chess (uso c/mouse)
- 4058 Printer Tela
- 4059 Uni Sprite
- 4060 Ultra Format

* COLECAO 07 - MSX-1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4061 Abella Sabia 2
- 4062 Abella Sabia 3
- 4063 Motorista Sideral2
- 4064 Missao Resgate 2
- 4065 Hago Voador 2
- 4066 Palhaco Explorad 1
- 4067 Palhaco Explorad 2
- 4068 Pescador Espac. 1
- 4069 Anagrama Rec.
- 4070 Anagrama 2

* COLECAO 08 - MSX-1 *

PREÇO Cr\$ 2.500,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 4071 Mapa Game
- 4072 Estudo Celulas 2
- 4073 Otica
- 4074 Gases
- 4075 O Firmamento
- 4076 O Sol
- 4077 Operadores Matemat
- 4078 Selya de Palavras
- 4079 Noria de Numeros
- 4080 Multipuzzle

PACK 18

- Boardello - Crazy Train
- Sup.Cross Force
- Galaxia - Inter Karate
- Luta Livre - Mr.Do II
- Master of Sounds
- Pinguim-Stone of Midson

PACK 19

- Alibaba - Arkanoid
- Arwy Movies I
- Back Gamon-Defender Fox
- Gurodine - Oh! Shit
- The Heist - Time Curb
- Zanac I

PACK 21

- Beam Rider - Action
- Ginko Goto - Pill Box
- Mutant Monty
- Fine Apilins - Scion
- Shark Hunter
- Rock's Bolt - Zoot

PACK 22

- Basket - Cat Adventure
- Foot Volley - Guardic
- Hunted Boy - Hyd Lad
- 3D Knochut - Ninja III
- Spelunker - Zaxxon

PACK 23

- Baseball II - Clapton 2
- Bomber Man Spe
- Candoo Ninja
- Champion Box-Check Mate
- Cosmos Explorer
- Formation 2
- Star Soldier -Time Trax

PACK 24

- 3D Bomberman - Avenger
- Bokosuka - Dart Master
- Dragon Attack - Hayhen
- Jaok the Nipper
- Rambo I -Secret Miss
- Sweet Acore

PACK 25

- Buzzoff - Boogie Jungle
- Knight Mare - Jet Bombe
- Lode Runner II - Hero
- Super Bilhar -The Wreck
- Warroid - Druaga

PACK 26

- Popul Cyclops
- Episode 4 - Frogger II
- Fernan Basket I
- Finders Keepers - Hugh
- Humphrey - Jet Fighter
- Macros Fighter -Murder

PACK 27

- Colony - Illusions
- Miki - Moon Rider
- Safari X - Ship Mars
- Spooke & Ladders
- Tetra Horror
- Topple Zip - Verstron

PACK 29

- Muts Milk
- Coursado Perse
- Phantis I
- Video Poker II
- Polaris II - Hustler
- O'Bert II - Runner
- Space Shuttler -
- Skoوتر

CADA PACK Cr\$ 2.000,00
DISKETTE NAO INCLUSO

* MSX 1 - MEGARAM 256 *

PREÇO Cr\$ 450,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 001 NEMESIS 1
- 002 NEMESIS 2
- 003 SALAMANDER
- 004 EPSODE 2
- 005 PARODIUS
- 006 F1 SPIRIT
- 007 KNIGHT MARE 2
- 008 KNIGHT MARE 3
- 009 FINAL ZONE
- 010 FANTASY ZONE
- 011 DRAGON QUEST
- 012 DIGITAL D HISTORY
- 013 1942
- 014 KING'S VALLEY 2
- 015 GALL FORCE
- 016 PINGUIN ADVENTURE
- 017 SHERLOCK HOLMES
- 018 MIRAI
- 019 SUPER LAYDOCK
- 020 FANTASY SOLDIER
- 021 CRAZE
- 022 VAXOL
- 023 GOLUELLIUS
- 024 JAGUR
- 025 KING KNIGHT
- 026 CATUA
- 027 CROSS BLAIN

MSX 1 - JOGOS ADAPTADOS

PREÇO Cr\$ 950,00
DISKETTE NAO INCLUSO

Os Jogos abaixo usavam o cartucho megaram, agora fo ram adaptados para rodarem sem o Cartucho Megaram.

- 001 NEMESIS 1
- 002 FINAL ZONE
- 003 SUPER LAYDOCK
- 004 VAXOL
- 005 MIRAI
- 006 FANTASY ZONE

APLICATIVOS E UTILITARIOS

PREÇO Cr\$ 715,00
DISKETTE NAO INCLUSO

- 231 VIDEO GRAPHIC
- 232 TOPOGRAFIA DO MUNDO
- 233 SOFT FUNCTION
- 234 SWG-PA-RANU (Ed Graf)
- 235 PAINTEPS DESIGNER
- 236 MICHELANGELO
- 237 EDITOR DE MUSICA
- 238 SUPER PRINTER
- 240 TASSWORD 2
- 241 PIXEL III
- 242 FREEHAND

COM. LTDA.

AO METRÔ MARECHAL)

MSX - AMIGA - PC/XT VÍDEO GAMES

DRIVES MSX

Marca DDX - 5 1/4 c/ 360Kb e 720Kb - 3 1/2 c/ 720Kb - 6 meses de garantia - assistência técnica. Não perca nossa promoção. Despachamos para o Brasil.

PERIFÉRICOS

Impressoras, Monitores, Multi Modem, Cartão 80 colunas, Interface p/2 drives, Fonte com gabinete, Disquetes 5 1/4 e 3 1/2 e disquetes 5 1/4 coloridos. CONSULTE-NOS.

DBASE II PLUS E SUPER-CALC 2

Qualidade PRACTICA, manual completo, suporte técnico, no de série, reposição ao ser lançado. Nova versão, inteiramente grátis. Preço Cr\$48.000,00

* PACK'S *

Cr\$ 2.000,00 CADA
DISKETTE NÃO INCLUSO

PACK 31

European Games
Jogo do Exerout
Fight Rider - Fly Boat
Fuzzball - Heidi Ball
Obake - Orion - Outroud
Rabbian

PACK 33

Brian Jack I - Bruce Lee
Bunnie - China China
Chopper - Ghost - Dip Dip
Drean Runner - Star Wars
0'Bert I

PACK 35

European Games - Auntie
Box Reckross - Mr. Mid
Hopper - Raster Scan
Terminus - Venezia
Magical Ball
Snooker Oficial

PACK 36

Amida - Coaster Race
10 Frame(bol)
Howard, The Duck
Infernal Miner - Inca I
Fanic Junction
The Protector - Sky Hawk
Survivor

PACK 37

Donkey Kong - First Step
Godzilla - Meaning of Life
Diamond Mine II
Mobile Planet - Mouser
Panchiko - Popular Comput
Jet Set Willy II

PACK 38

Danger X-4 - Demand
Front Line - I Cicle Work
King of Ballon - Nonomed
Pairs - Pinball
Disc Warrior - War Chess

PACK 39

Gran Prix Rider - Helatank
Ice - Inspector Z
Itascondorius
Miller Station - Rally X
Spirits - Super Doors
Top Roller

PACK 40

Sete e Meio - Dynamit Dan
Dorodon - Fruit Frank
Formula Indy - Kick It
Manic Miner - Spy Vs Spy
Super Tripper
Wizard Lair

PACK 41

Drome - Last Mission
Lazer Bykes - Leucocyte
Living Stone - Mah Jong
Mazes Unlimited - Pay Load
The Wall - Xetra

PACK 42

Comet Tail - Cosa Mostra
Demonia - Domino - Fary
Fruit Panic - Las Luce
Bologna & Mila
Misterio no Nilo
Mr. Gomoko

PACK 43

Alpha Blaster - M-47
Arrow Movies II - Comando
Chick Flighter
Eggerland Mis I
Head Over Hells
Maze Attack - Abu Simbel
Rail Way

PACK 44

Alcatraz - Emerald
Classic Adventure
Conde Dracula - Red Moon
Mean Secret - Prof. Perigo
Price Magic - Vietna
Zakil Wood

PACK 45

Grande Tourada - Caple
Damas - Cosmos Travellie
Cruisader - Elephant Mappy
Girls Kats - Kaeru Shoter
Krypton - Letter Puzzle

PACK 46

Akernaak - Bug Buster
Colt 36 - Flight Deck
KiriKi - Mac Attack
Mole Mole I - Red Zone
Shogi - Strip Poker

PACK 48

Hero-X - Knight Time
Panzer Attack - Platoon
Color Ball - Sorcery
Castelo Negro - Oh! No
Zapata - Sea King

PACK 49

Agua Polis - Cabbage Kids
Combat - Crunch
Cub's Hert - Night Flight
Jungle Jim - Roger
Nuclear Bolids - Sasa

PACK 50

Splash - Milk Race-Merlin
Nicker - O'Mac Farmer
Quiniela - Cosmic - Ewors
Exchanger - Jump Coaster

PACK 51

Star Quake - Rambo II
Rotors - Star Dustin
Car Fighter - Car Jambore
Gundan - Pub - Moon Sweep
Police Acade I

PACK 52

Arquimedes XII - Ice King
Phantis II - Vama Yama
Transito Maluco
Poker Real - Come on Picot
Ice World - Knight
Lode Runner I

PACK 53

Trial Iky - Zaidar
Pentagrama - Cyrus II
Final Justice - Goody
Leonard - Macaco Academic
Mole Mole II
Boulder Dash II

PACK 55

Vegas - Texas II
Jack Nipper II - Bouncing
Martianoids - Sky Galdo
Rise-Out - Super Snaker
Boiled
Pink Chase

PACK 56

Knight Leon - Uchimata
Gulkaev - Vinte e Um
El Cid - Night Way
Scarlet 7 - Star Blazer
Voidru - Mrangler

PACK 57

Mendos - Droids
Tempation - Crown
Sparkie - Stop Ball
Tank Battalion
Dustin - Hyper - Glass

PACK 58

Star Byte - Spy Story
Small Jones - Ball Blaze
Alpine - Cow-Blot
Space Camp - Cavernas
Gyro Adventure - Mr.Do

PACK 59

Fyro - Star Fighter
Boing - Slot Machine
Squash I - Zin - Warp
Amityville - Helinar
Hang-On

PACK 60

Yahtzee - Fanky Pank
Legendarios - Jump
Return to Eden
Quickie - Trash Man
Chess Teacher - Eye
Break Out

PACK 61

Fiction - Cobra's Ark
Volley Ball - Manes
Mad Mix (Packman)
Mouser - Eagle
Squash II - Play Ball I
Esgrima

* SUPER PACK MSX-1 *

PREÇO Cr\$ 1.200,00
DISKETTE NÃO INCLUSO

SUPER PACK 302

Death Wish 3
James Bond 007
Indiana Jones
Fred Hardest I
Game Over I - Rex Hard

SUPER PACK 303

Fred Hardest II
Rock (Boxe)
Game Over II
Turbo Girl - Hondura
Fernan Basket II

SUPER PACK 305

Arkos II - Alehp
Albatroz (Golfe)
Awaroute
Jorn Cent Terra
Canowf Works

SUPER PACK 306

Ocean
Arkos III
Cap Sevilla II
Streaker
I T Racer
Bubler

SUPER PACK'S
Cr\$ 1.200,00 CADA
DISKETTE NÃO INCLUSO

SUPER PACK 307

Haunted House - Blow Up
Gut Blaster
Pinball Blaster
Maze Master - Nabblit

SUPER PACK 309

Coliseu - Minder
E. Butragenho I
Titanic I - Barba Negra
Simulador 747

SUPPER PACK 311

Chubby Cristle - October
Power - Reflex - Thor
Tuareg

SUPER PACK 312

The 'A' Team
Colossus 4
Mutant Zone I
Mutant Zone II
Sabrina C.Girl
Comando Tracer

SUPER PACK 313

Cosmic Estible
Fire Star - Out Run
Jewels Dark I
Jewels Dark II
Mell's Fargo

SUPER PACK 314

Adicta - Hercules
Jewels Dark III - Jast
Peter - Aramo

SUPER PACK 316

Triple Comando - Tetris
Barbarian - Destroyer
Ghost - Terramex

SUPER PACK 317

Gonzales I - Terror Pods
McC Le Mans - Paravia
Metropolis - Pink Panter

SUPER PACK 318

Gonzales II - Ulisses
Soldier Light - Trivial
Adel - Bob 007

SUPER PACK 320

Petrovic Basket
E. Butragenho II
Marine Corps - FX-15
Attaked - Mot I

SUPER PACK 321

West Bank - Jaws
Cosmic Sheriff - Mot 2
Swing - Tension

SUPER PACK 322

Avent Origin I
Casanova - Cuberbig
Hypertronic
Sabotage - Tom & Jerry

SUPER PACK 323

Bloody
Buran
Jake in Caves
Ram
Mot 3
War Middle Eart

* PROGRAMAS PROFISSIONAIS *

MARCA: UNIVERSOFT	PREÇO
CONTABILIDADE GERAL MSX	25.500,00
SCEI - SIST. CONTR. EMPRES. INTEGR.	13.500,00
CONTA CORRENTE	4.800,00
REDI - TEXTO	3.700,00
REDI - CONDOMINIO	3.800,00
REDI - ESTOQUE	4.400,00
REDI - SPALTE	3.800,00
REDI - PRINT-X-PRESS	3.800,00
REDI - ASSEMBLER	4.400,00
REDI - QUIMICA	2.400,00
REDI - MALA DIRETA	4.700,00
DYNAMIC PUBLISHER (2 disc 720kb MSX-2)	3.890,00
GRAPHUS SAURUS (2 discos)	1.890,00
HALT NOTE	1.890,00
SUPER PRINTER	1.890,00
REDI-GAME #1 c/Manual ROBOPOL	2.500,00
REDI-GAME #2 c/Manual ELITE	2.500,00
REDI-GAME #3 c/Manual KING'S VALLEY	2.500,00
REDI-GAME #4 c/Manual LICENCE TO KILL	2.500,00
REDI-GAME #5 c/Manual DOUBLE DRAGON	2.500,00
REDI-GAME #6 c/Manual DESESPERADO	2.500,00
REDI-GAME #7 c/Manual 4x4 ROAD RACING	2.500,00
REDI-GAME #8 c/Manual NEMESIS I	2.500,00
REDI-GAME #9 c/Manual AFTER BURNER	2.500,00
REDI-GAME #10 c/Manual DRAGON NINJA	2.500,00
MARCA: X.S.W.	
CHAVE MESTRA (Copiador Discos Travados)	7.500,00
SENSOR (Copia e Format ultra Rapida)	9.100,00
CADCLI 2.1 (Cadastro Clientes c/etiq)	13.100,00
CADEMP (Cadastro de Empresas)	13.100,00
FLUXO DE CAIXA	10.000,00
VOX (Sintetizador de Sons)	7.100,00
EDARU (Editor Arquivos tipo Zapper)	7.100,00
FONTES (Caracteres) para Impressoras	9.100,00
EMU (Editor de Musicas, Impr.Partit.)	7.100,00
MSX WRITE (Editor de Texto)	10.000,00
EDDY II GRAF (Editor de Grafico)	7.100,00
CHAVE MESTRA 3.0	13.100,00
BOLTER 1.1 (Gerenciador Diretorio)	10.000,00
MARCA: PRACTICA	
DBASE II PLUS	48.000,00
CONTROLE DE ESTOQUE (em Dbase II)	5.900,00
CONTROLE DE BANCOS (em Dbase II)	6.900,00
MARCA: SOFTNEW	
MSX DESIGNER (Editor Grafico)	6.000,00
MULTY COPY (Copiador D/F-F/D-F/F)	6.000,00
MINOS (Jogo de Quebra-Cabeça)	4.900,00
STRIPE MAKER (Editor de Sprites)	6.000,00
MARCA: A.G.R.	
E.V.A. (Editor de Vinhetas p/Video)	6.500,00
MARCA: PAULISOFT	
AQUARELA (Sistema Grafico c/shapes)	13.500,00
KIT AQUARELA (10 discos c/fig.etc)	25.000,00
KIT AQUARELA (Disco avulso a escolha)	5.500,00
MSX TURBO (Acelerador Prog.BASIC)	7.100,00
EDITRONIC (Editor Circ. Eletronicos)	7.100,00
GRAPHIC VIEW (Editor animacao Graf.)	10.000,00
SPRITE MAKER (Editor Sprites)	7.100,00
FAST COPY (Copiador Ultra Rapido)	5.000,00
MARCA: CIBERTRON	
MSX WORD 3.0 (Editor de Texto)	7.000,00
CONTROLE DE ESTOQUE	6.500,00
PLANILHA MSX (Planilha de Calculo)	5.500,00
MARCA: ALEPH	
100 DICAS PARA MSX	6.000,00
+ 50 DICAS PARA MSX	6.000,00
ASTROLOGIA NO MSX	6.000,00
CIRCUITOS ZLETRONICOS	6.000,00
APROFUNDANDO-SE NO MSX	6.000,00
CURSO DE MUSICA MSX	6.000,00
- DESPESAS POSTAIS	
ENCOMENDAS REGISTRADAS	Cr\$
Para pedidos de ate 5 Diskettes	1.000,00
Acima de 5 diskettes	1.600,00
* SEDEX *	
Para Pedidos com peso de ate 1 quilo	4.500,00
Para cada quilo adicional	1.500,00
Sedex para envio de Disk Drive (4 kg)	8.000,00
- COMO ADQUIRIR Nossos PRODUTOS	
1) - Relaçao em uma folha de papel os produtos que deseja adquirir, indicando o numero, nome e para qual o computador.	
2) - Escreva seu nome e endereço completo de forma legivel.	
3) - FORMA DE PAGAMENTO:	
A) REEMBOLSO POSTAL com mais (+) 10% de acrescimo e Voce so pagara quando retirar o Pedido no Correo.	
B) CHEQUE nominal a RECURSOS DIGITAIS INF. E COMERCIO LTDA. Nesta modalidade os preços nao sofrerao acrescimos.	
OBS.: OS PROGRAMAS ACIMA NAO INCLUEM DISCO. Diskette de: 5.1/4" - Cr\$ 650,00 3.1/2" - Cr\$ 2.000,00	

Micro: IBM PC / XT
 Memória: 512 Kbytes
 Vídeo: CGA
 Linguagem: Clipper
 Requisitos: Nenhum

Vetorização em Clipper

□ *Maurílio Ferrari Alves*

Nas linguagens comerciais, como o Clipper, a necessidade da entrada de um grande número de dados leva os programadores a desenvolverem extensas rotinas que, além de aceitarem as informações, também realizam consistências.

Estes testes visam, sobretudo, a manter a 'integridade' do arquivo em uso, evitando que campos vazios sejam movidos para os registros e alertando o usuário sob a forma de mensagens na tela. O problema é que, muitas vezes, para diminuir o tamanho final do sistema, analistas e técnicos optam por avisos padrões do tipo 'campo não foi preenchido', atrapalhando a clareza final e conseqüentemente confundindo o digitador.

Ao utilizarmos vetores (ou matrizes), atribuímos a estes os elementos que seriam processados no programa, como os lay-out de tela, as variáveis de memória para entrada, os mascaramentos e, logicamente, as mensagens.

A estrutura visa à redução e condensação de todas as rotinas em um único loop sem que, entretanto, isto interfira em sua qualidade final.

DADOS TÉCNICOS

Pode-se abortar em qualquer campo (exceto nos questionamentos) teclando-se [esc]. O programa poderá ser escrito em qualquer editor de texto no modo não-documento. Para compilá-lo basta digitar a seqüência:

C> CLIPPER INCLUVET.PRG
 C> TLINK INCLUVET.OBJ,,,CLIPPER+EXTEND

Por se tratar de um modelo, a rotina poderá ser alterada conforme a conveniência do usuário ou ser encaixada diretamente em um sistema mais amplo, que contenha também alterações, cancelamentos ou consultas vetorizadas.

MAURÍLIO RESENDE FERRARI ALVES é técnico em Processamento de Dados e programa em Clipper, dBase III Plus, Cobol, C e Turbo Basic.

• Listagem 1

```
*
* Programa : INCLUVET.PRG
* Função   : Inclusão vetorizada em Clipper
* Autor    : MAURÍLIO Resende FERRARI Alves
* Contatos : (032)-421-1842 Cataguases MG
*           (032)-213-6246 Juiz de Fora MG
*
USE BSTS.DBF
GO BOTTOM

SET SCOREBOARD OFF
SET DELIMITERS ON
SET DELIMITERS TO "["
SET INTENSITY OFF

* STRUCTURE
* NOME           X(30)
* ENDERECO      X(40)
* TELEFONE      X(14)
* CAIPOST       9(04)

DECLARE TELA[04],ENTRA[04],MASC[04],MENS[04]

PRINCIPAL = .T.
DO WHILE PRINCIPAL && (LOOP PRINCIPAL)

TELA[01] = "Nome.....: "
TELA[02] = "Endereço....: "
TELA[03] = "Telefone....: "
TELA[04] = "Caixa Postal: "

ENTRA[01] = SPACE(30)
ENTRA[02] = SPACE(40)
ENTRA[03] = SPACE(14)
ENTRA[04] = 0

MASC[01] = "@"
MASC[02] = "@"
MASC[03] = "###-###-###"
MASC[04] = "9999"

MENS[01] = "Nome deve ser Preenchido!"
MENS[02] = "Endereço deve ser Preenchido!"
MENS[03] = "Telefone deve ser Preenchido!"
MENS[04] = "Caixa Postal deve ser Preenchida!"

CLEAR
X = 1
Y = 4
Z = 3

LOOPA = .T.
DO WHILE LOOPA

IF X = 5
EXIT
ENDIF
```

```
@ Z,2 SAY REPLICATE(CHR(196),78)
@ Y,2 SAY TELA[X] GET ENTRA[X] PICTURE MASC[X]
READ
```

```
IF LASTKEY( ) = 27
  CLEAR
  RETURN
ENDIF
```

```
IF ERRO( )
  DO MENSAGEM
  LOOP
ENDIF
```

```
Y = Y + 2
X = X + 1
Z = Z + 2
```

```
ENDDO &&(LOOPA)
```

```
DO CONFIRMA
```

```
IF SN = "N"
  LOOP
ENDIF
```

```
APPEND BLANK
REPLACE NOME WITH ENTRA[01]
REPLACE ENDereco WITH ENTRA[02]
REPLACE TELEFONE WITH ENTRA[03]
REPLACE CAIPOST WITH ENTRA[04]
```

```
DO MAISUM
```

```
ENDDO &&(PRINCIPAL)
```

```
* ██████████ Funções e Procedures ██████████
■ *
```

```
FUNCTION ERRO
  IF EMPTY(ENTRA[X])
    RETURN (.T.)
  ENDIF
RETURN (.F.)
```

```
* ██████████
■ *
```

```
PROCEDURE MENSAGEM
```

```
@ 24,2 SAY MENS[X] + " Pressione Alguma Tecla ..."
SET CONSOLE OFF
WAIT
SET CONSOLE ON
@ 24,2 CLEAR
```

```
RETURN
```

```
* ██████████
■ *
```

```
PROCEDURE CONFIRMA
```

```
PUBLIC SN
STORE " " TO SN
DO WHILE .NOT. (SNS"SN")
@ 24,2 SAY "Confirma os Dados [S/N] ? " GET SN PICTURE "!"
READ
ENDDO
@ 24,2 CLEAR
```

```
RETURN
```

```
* ██████████
■ *
```

```
PROCEDURE MAISUM
```

```
STORE " " TO SN
DO WHILE .NOT. (SNS"SN")
@ 24,2 SAY "Mais uma Inclusão [S/N] ? " GET SN PICTURE "!"
READ
ENDDO
@ 24,2 CLEAR
IF SN = "N"
  STORE .F. TO PRINCIPAL
  CLEAR
ENDIF
```

```
RETURN
```

NA CRISE, PUBLICIDADE PODE DEFINIR A DIFERENÇA ENTRE VOCÊ E O CONCORRENTE

Escolha certo!
MICRO SISTEMAS tem 10
anos de
credibilidade e sucesso.
É aqui que o usuário busca a
informação do que há de
melhor
e mais seguro no mercado.

*Anuncie na revista de
informática
com maior circulação
nacional.*

**Solicite
um representante
ou ligue:**

Rio:

(021)232-0653

SP: (011)819-2193

**Micro
Sistemas**

PAINEL

Possuo um IBM-PC, e gostaria de entrar em contato com usuários da mesma linha a fim de trocar programas (jogos, aplicativos, utilitários, etc.) Responderei a todas as cartas.

Victor Simon Lee
Rod. Virgílio Várzea, 970
88030 - Florianópolis - SC

Gostaria de trocar informações com usuários do amiga 500, além de trocar programas tais como "Deluxe Paint III", "Fantavision", "Sonix II", etc.

Francis Augusto
Av. Espanha, 526
45100 - Vitória da Conquista - BA

Gostaria que usuários da linha IBM-PC e compatíveis me escrevessem para trocas de programas e idéias. Solicito que enviem listagem de programas e/ou manuais. Responderei a todas as cartas e enviarei minha listagem para podermos realizar as trocas.

Humberto Christo Júnior
R. Padre Reus, 1043
91900 - Porto Alegre - RS

Vendo micro Amiga 500, com expansão 512 Kb, impressora Citizem 200 Color. Acompanham manuais e 04 disquetes.

Neilor Oliveira Ribeiro
R. Presidente Antonio Carlos, 563
37100 - Varginha - MG

Possuo um CP 500 M80, com 2 DRV de Simples Face e dupla densidade, uma impressora de 132 colunas, e preciso urgente de programas para a área comercial, principalmente contabilidade, folha de pagamento, livros fiscais, linguagens e compiladores, manuais, etc. Tenho programas para troca.

Carlos A. Rocha
Av. Mal. Floriano Peixoto, 699
99300 - Soledade - RS

Possuo um Amiga 500 e vno pedir auxílio aos leitores de **Micro Sistemas** para que me ajudem a conseguir um compilador FORTRAN 77 para tal micro. Solicitaria certa urgência, se possível.

Antônio Marcelo A. Alexandre
R. Virgílio Pozzi, 571
13560 - São Carlos - SP

Possuo um Expert 1.1 co drive 5 1/4" e interface DDX 2.0. Consegui reunir até agora quase tudo o que existe, no Brasil em programas e jogos para MSX 1.1. Agora estou interessado em reunir o maior número possível de manuais de softs, por isso solicito àqueles que desejarem trocar cópias de manuais comigo que me enviem a relação dos manuais que possuem e a dos que desejam.

Erasmio Gagliardi
S Q N 415 Bloco "D" Ap.204
70878 - Brasília - DF

Possuo um micro PC/AT e gostaria de me corresponder com usuários para a troca de programas. Possuo perto de 500 discos. Peço que me enviem lista.

Ricardo José A.L. Viana
S Q N 416, Bloco M, Ap. 207
70879 - Brasília - DF

Possuo um micro PC XT e gostaria de entrar em contato com usuários do mesmo ou de compatíveis para troca de jogos, aplicativos, dicas, etc. Favor mandar lista de programas.

Denid Jaques
Av. Pedro Adams Filho, 4393
93320 - Novo Hamburgo - RS

Possuo um IBM-PC AT 286 com drive 5 1/4" 1.2 Mb e winchester de 40 Mb e gostaria de entrar em contato com outros usuários para troca de jgos e aplicativos. Os interessados, favor enviar lista de programas.

Ricardo Kazumi Ashikawa
Av. Benedito Ferreira Silva, 70
04786 - Interlagos - SP

Gostaria de me corresponder com usuários da linha PC XT/AT para troca de programas e informações. Possuo vários programas e responderei a todas as cartas.

Vanderlei dos Santos
R. Coronel José Prestes, 132
18030 - Sorocaba - SP

Sou programador e possuo um PC/XT. Gostaria de trocar informações e softwares com outros programadores, dando preferência à linguagem Pascal. Também desejo trocar utilitários como o PCTOOLS, WORD, NORTON, etc. Informações sobre outras linguagens sobre outras linguagens também serão bem recebidas.

Roger da Rocha Vier
R. Procópio Gomes, 821
98100 - Cruz Alta - RS

SUGESTÕES

Venho dar uma a **Micro Sistemas** que, acho, agradará a todos os leitores da revista:

Seria bom se fossem publicadas matérias sobre TODAS as linhas de micros (Apple, MSX, ZX Spectrum, PC, Amiga, etc).
Emerson Renato Cavallari
Sertãozinho - SP

Venho fazer duas solicitações a MS que, creio, ajudarão a muitos leitores como eu:

Seria muito bom se a revista publicasse matérias mostrando como compilar programas nas diversas linguagens, pois a maior

ria dos programas exige compilação após a digitação e muitos não sabem como fazê-lo.

Também seria ótimo se fosse criada uma seção de jogos e dicas, pois muitas vezes surgem problemas que essa seção ajudaria a solucionar.

Celio Silva de Abreu
São Paulo - SP

SOS LEITORES

Estou pensando em adquirir o Amiga 2000 e utilizá-lo para produções em vídeo (montagens, efeitos especiais), porém, como desenvolvo aplicações nos IBM PC e compatíveis, fico num dilema: qual Amiga eu deveria adquirir? O Amiga 500 também pode tornar-se compatível com o IBM PC? Segundo colegas, acrescentando algumas placas o 2000 torna-se compatível em termos de hardware ao PC. Pergunta-se: a compatibilidade é 100%? Ele rodaria todos os programas que rodam hoje no PC, como planilhas eletrônicas (Lotus 1-2-3), editores de texto (Wordstar), programas gráficos (Story Board PC Plus) e alguns compiladores (Clipper e Cobol)? Se sim, meus problemas estarão resolvidos, porque não terei mais dúvidas e comprarei um Amiga 2000 o mais rápido possível.

Penso na seguinte configuração:
CPU com 1 Mbytes; Drive de 3 1/2"; Winchester de 40 Mbyte;
Expansão para o vídeo de 1 Mbyte;
Placas para torná-lo compatível com o PC; Mouse.

Será necessário mais alguma coisa?

Estou pensando, ainda, em utilizar o televisor, lançado pela Gradiente, com resolução de 700 linhas como monitor. Pergunta-se: utilizado com o Lotus ou Wordstar a imagem é parecida com a de um monitor específico para computadores? Pergunto, porque um monitor de alta resolução, colorido está muito caro, e se o televisor responder satisfatoriamente às minhas necessidades, evito maiores gastos.

Luiz Zanchet
R. Dionisio Locatelli, 678
Caixa Postal 20
89560 - Videira - SC

Venho solicitar dos leitores da **Micro Sistemas**, ajuda no que diz respeito a Programas Residentes, demonstrados no artigo "Um relógio diferente no PC", publicado no número 99.

A ajuda de que necessito, é no sentido de manter um programa residente na memória do computador à espera de uma combinação de teclas que o ative (tipo Sidekick), nas linguagens C, Pascal, e/ou Clipper.

Francisco Vasconcelos Brasileiro
R. Montevideu, 579
58100 - Campina Grande - PB



COBRA

SOFTWARE

SE VOCÊ SÓ TEM MSX, LIGUE PARA QUEM LIGA PARA VOCÊ

Jogos e aplicativos para MSX 1-2 e MEGARAM, vários títulos e sempre novidades.

Solicite catálogo grátis. Escolha 5 jogos e ganhe + 1 grátis, a cada 10 jogos, + 3 grátis. Entregamos para todo o Brasil e garantimos os produtos.

R. Chady Murady, 81 - Jaguaré
CEP 05351 - São Paulo - SP

(011) 819-0362

GERENCER Sistemas

- PROGRAMAS ESPECÍFICO
- SISTEMAS ADMINISTRATIVOS (Folha pag^{ta}/Contabilidade/Livros fiscais/Estoque/Cont. Produção/Cadastro de Clientes/Contas Pag^{ar}/Receber, etc...)
- APLICATIVOS e utilitários (inclui shareware) Proc. Textos/Planilhas/Banco de Dados/e Gráficos/A. Virus, etc...)
- JOGOS (Consagrados/Novidades) Príncipe da Pérsia (2) Indy 500 (2) Cap. Trueno (1) Simulador Ford (1) Robocop (1) e muito mais.
- Valor de cada disco gravado - Cr\$ 3000,00

Envie cheque nominal para: Arlei José Capati da Silva - Trav. Regina Oneda nº 76 - Bairro Sta. Paula - S.C. Sul - SP. Cep. 09.540 Tel.: (011) 442-2838 (h/c)

Entregamos em todo o Brasil
Fazemos serviços de processamento

• MICROS • MÓVEIS • MÁQUINAS

LOCAPRINT

Rua Acre nº 47 - A
Centro - RJ
(021) 253-9064
516-1467

- MICRO-COMPUTADORES
- MÁQUINAS DE ESCRIVER
- CALCULADORAS ELETRÔNICAS
- MIMIOGRAFOS
- MÓVEIS DE ESCRITÓRIO
- SUPRIMENTOS/ACESSÓRIOS P/ ESCRITÓRIO E INFORMÁTICA

- COMPRA
- VENDA
- ALUGUEL
- CONCERTO
- NOVOS
- USADOS

ACERTE CONOSCO!!!

Shareware e Domínio Público

Jogos, desktop, utilitários, etc...
Biblioteca para dBase e Clipper (+ de 50 mega de rotinas e programas).

- Atendimento Rápido...
- Últimas versões...
- Solicite Catálogo Grátis...

ARTISOFT

Fone: (011) 858-2183
Caixa Postal: 16303
CEP: 02599
São Paulo - SP

D.A.C. INFORMÁTICA

MICROS PC XT-AT

- Kit p micros
- Impressoras (todas)
- Monitores PC/MSX/Apple
- Estabilizadores/No Breaks
- Gabinetes/Cabos p/ impressoras
- Formulários/Disquetes
- Mesas p/ PC e Impressoras

DRIVES PARA MSX

- Micros MSX novos e seminovos
- Kit 2.0 e 2.0 + Plus
- Modem p/ MSX/Interface
- Mega Ram Disk/Expansão de Slots

GAMES E CARTUCHOS Superpromoção p/ Drives

(011) 62-6798
871-0277

USERS HOME PC CLUB

Jogos e Aplicativos ineditos. Peça catálogo grátis ou envie um disco em branco para envio do catálogo eletrônico.

Preços a partir de:

Cr\$ 1.500,00 - 360 Kb

Cr\$ 3.500,00 - 1.2 Mb

Cr\$ 5.000,00 - 1.44 Mb

USERS HOME PC CLUB

CAIXA POSTAL - 74.005
CEP 23801- Rio de Janeiro-RJ

TechnoSoft™

→ Desenvolvimento de Sistemas
→ Editoração Eletrônica



→ Games p/MSX1/2/2+ e PC XT/AT

CAIXA POSTAL 46349
CEP 05199 SP-SP



TEL/FAX: (011) 875-1883

UTILIZE ESTE ESPAÇO!

A MICRO SISTEMAS oferece a seus clientes este serviço especial. Com esta opção de espaço e custo, ninguém vai deixar de anunciar.

Consulte-nos pelo telefone
(021) 232-0653

Micro Sistemas

CHELLI INFORMÁTICA

Em Software de Domínio Público temos:
Editores de Textos, Planilhas Eletrônicas, Gráficos, Anti-Vírus, Jogos, Etc...

Fazemos consultoria em sua empresa ou em sua casa. Lecionamos cursos de MS-DOS e CLIPPER. Desenvolvemos sistemas específicos para sua empresa.

Peça Catálogo Grátis
Tel.: (011)268-8437



DeluxePaint Help

APRENDA A TIRAR TODO O POTENCIAL DO SEU DELUXE PAINT COM O MELHOR E MAIS COMPLETO CURSO EM COMPUTADOR JÁ CRIADO. O DELUXE HELP EXPLICA E DEMONSTRA TODOS OS COMANDO PASSO-A-PASSO DENTRO DO PRÓPRIO DELUXE PAINT, E COMO SE NÃO BASTASSE, AINDA "FALA" O QUE DEVE SER FEITO. E ENTÃO!? O QUE ESTA ESPERANDO? ADQUIRA JÁ O SEU. PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.

COMPOSTO POR 3 DISCOS 3 1/2. NECESSITA DE UM MEGA DE MEMORIA. COMPATIVEL COM AMIGA.

OBS.: TAMBÉM DISPONÍVEIS O PROGRAMA E FONTES.

**PRINCESS
INFORMÁTICA LTDA.**

Rua Santa Alexandrina, 401/904
20.261 - Rio de Janeiro - RJ.
RIO

PEDIDO SOMENTE POR TELEFONE (021)
273-6236 2a. 4a.e 6a.
DE 12:00 ÀS 19:00 h

PREÇO PROMOCIONAL
Cr\$ 14.900,00
GRÁTIS CATALOGO COMPLETO

PC/XT — REDI UNIVERSOFT FONE(011) 825-5240

RUA CONSELHEIRO BROTERO 589 — CONJ. 42 — CEP 01154 — SÃO PAULO — SP

CODIGO	NOME	QTDE DISCO
PCX.001	A Hora do Pesadelo	(02)
PCX.002	After Burner	(02)
PCX.003	Art of War	(01)
PCX.004	Robocop 1	(01)
PCX.005	Off Shore Warriors	(01)
PCX.006	Battle Chess	(02)
PCX.007	Lock Out	(02)
PCX.008	Bad Dudes	(02)
PCX.009	The Cycles	(02)
PCX.010	California Games	(02)
PCX.011	Carman, San Diego	(01)
PCX.012	Death Track	(02)
PCX.013	Ielas Porno 1	(01)
PCX.014	Ielas Porno 2	(01)
PCX.015	Double Dragon 1	(02)
PCX.016	Double Dragon 2	(02)
PCX.017	Duro de Matar	(01)
PCX.018	Earl Weaver Baseball	(01)
PCX.019	Falcon Simulator	(01)
PCX.020	Golfe	(01)
PCX.021	Grand Prix	(01)
PCX.022	Indiana Jones 2	(02)
PCX.023	Indiana Jones 3	(02)
PCX.024	Leisure Lair	(02)
PCX.025	Mad Max 3	(02)
PCX.026	Mean 18 — Golfe	(02)
PCX.027	World Cup 90	(02)
PCX.028	Faces	(01)
PCX.029	Operation Wolf (W)	(02)
PCX.030	Os 3 Patetas	(03)
PCX.031	Out Run	(02)
PCX.032	Tapper	(01)
PCX.033	Winter Games	(01)
PCX.034	Donkey Kong	(01)
PCX.035	Pinball Wizard	(01)
PCX.036	Platoon	(01)
PCX.037	Rampage	(01)
PCX.038	Robocop 2 (W)	(04)
PCX.039	Rocket Ranger	(02)
PCX.040	Lode Runner	(01)
PCX.041	Space Racer	(02)
PCX.042	Speed Ball	(02)
PCX.043	Star Goose	(01)
PCX.044	Star Trek	(01)
PCX.045	Test Driver 1	(02)
PCX.046	Test Driver 2	(02)
PCX.047	Trials	(01)
PCX.048	The Last Ninja (W)	(02)
PCX.049	TheXder	(01)
PCX.050	Pop Corn	(01)
PCX.051	Goody	(01)
PCX.052	Bushido/Zaxx/Defend	(01)
PCX.053	Tomawank	(01)
PCX.054	Tartarugas Ninjas 1	(04)
PCX.055	4x4 Road Racing	(01)
PCX.056	688 Attack Submarino	(01)
PCX.057	Tank Killer	(04)
PCX.058	Flight Simulation	(01)
PCX.059	Africar (Bugs)	(01)
PCX.060	Air Combat	(01)
PCX.061	Airbone Ranger	(01)
PCX.062	ALF, o Eteimoso	(01)
PCX.063	Arkanojd 2	(01)
PCX.064	Artic Fox	(01)
PCX.065	Barbarian	(01)
PCX.066	Baseball	(01)
PCX.067	Basket (Jonhoson)	(01)
PCX.068	Battle of Britain	(01)
PCX.069	Battle Tech	(02)
PCX.070	Black Cauldron	(02)
PCX.071	Budokan	(02)
PCX.072	Captain America	(02)
PCX.073	Cassino	(01)
PCX.074	Caveman Hugholimpos	(04)
PCX.075	Boxing	(01)
PCX.076	Karate	(01)
PCX.077	Chess Master 2000	(01)
PCX.078	Comando	(01)
PCX.079	Conquest of Camelot	(10)
PCX.080	Crazy Cars 2	(01)
PCX.081	Cubik Tic Tac Toe	(01)
PCX.082	Cyrus 2 (Xadrez)	(01)
PCX.083	Death Sword	(01)
PCX.084	Defender Of Crown	(01)
PCX.085	Destroyer (B.Naval)	(01)
PCX.086	Downhill Challenger	(02)
PCX.087	Duck Tales	(02)
PCX.088	Elite	(01)
PCX.089	Eroctic Show	(02)
PCX.090	Evolution	(01)
PCX.091	F-15 Strike Eagle 2	(02)
PCX.092	F-16 Simulation	(02)
PCX.093	F-19 Simulation	(03)
PCX.094	Face Off	(02)
PCX.095	Fire Power	(02)
PCX.096	Flight Simulation 3	(02)
PCX.097	Flight Simulation 4	(02)
PCX.098	Football Americano	(01)
PCX.099	Ford Simulation 1	(01)
PCX.100	Ford Simulation 2	(02)
PCX.101	Gato	(01)
PCX.102	Gauntlet	(01)
PCX.103	Ghostbuster 2	(04)
PCX.104	Guerriilha War	(02)
PCX.105	Hard Ball	(02)
PCX.106	Heroes Of Lances	(03)
PCX.107	Ikari Warriors	(01)
PCX.108	Ilha Disney	(01)
PCX.109	Football (Salao)	(02)
PCX.110	Indianapolis 500	(02)
PCX.111	Wind	(01)
PCX.112	Jet Flight Simulat	(01)
PCX.113	Karateca	(01)
PCX.114	Karnov	(02)
PCX.115	King of Chicago	(01)
PCX.116	King Quest 1	(02)

CODIGO	NOME	QTDE DISCO	
PCX.117	King Quest 3	(03)	
PCX.118	Las Vegas	(01)	
PCX.119	Leisure Lair 2	(06)	
PCX.120	Leisure Lair 3	(08)	
PCX.121	Lombard Rally	(02)	
PCX.122	Loom	(06)	
PCX.123	M1 Tank Platoon	(02)	
PCX.124	Mahunt in New York	(05)	
PCX.125	Marble Madness	(02)	
PCX.126	Motocross	(02)	
PCX.127	Night Mission	(01)	
PCX.128	Decathlon	(02)	
PCX.129	One in One 1 (Bask)	(01)	
PCX.130	One in One 2 (Bask)	(01)	
PCX.131	Paper Boy	(01)	
PCX.132	Piratas (U)	(02)	
PCX.133	Pit Stop	(02)	
PCX.134	Monopoly	(01)	
PCX.135	Police Quest 2	(06)	
PCX.136	Prince of Persia	(02)	
PCX.137	Prohibition	(01)	
PCX.138	PSV 5	(01)	
PCX.139	PT 109	(01)	
PCX.140	Mad Mix	(02)	
PCX.141	Ballhar 3D	(02)	
PCX.142	Raid Warriors	(01)	
PCX.143	Rambo 3	(02)	
PCX.144	Roger Rabbit	(02)	
PCX.145	Roleta	(01)	
PCX.146	Rush'n'M Attack	(02)	
PCX.147	Saboteur	(01)	
PCX.148	Sail Simulation	(01)	
PCX.149	SDI	(01)	
PCX.150	Service Play Tennis	(01)	
PCX.151	Shogun	(01)	
PCX.152	Silpheed (W)	(04)	
PCX.153	Sim City	(02)	
PCX.154	Skate of Die	(02)	
PCX.155	Sky of Die	(02)	
PCX.156	Snooker	(01)	
PCX.157	Soroban	(01)	
PCX.158	Space Quest 1	(02)	
PCX.159	Space Quest 2	(03)	
PCX.160	Space Quest 3	(03)	
PCX.161	Laker & Celtics	(02)	
PCX.162	Spw x Spw	(02)	
PCX.163	Street Fighter	(01)	
PCX.164	Street Road	(03)	
PCX.165	Strike Fleet	(01)	
PCX.166	Strip Poker	(01)	
PCX.167	Summer Games 1	(01)	
PCX.168	Summer Games 2	(01)	
PCX.169	Test Driver 3 (U)	(03)	
PCX.170	Volley Ball (Praia)	(02)	
PCX.171	World Soccer	(02)	
PCX.172	Power Drift (carro)	(04)	
PCX.173	Hostage	(02)	
PCX.174	Viagem Centro Terra	(04)	
PCX.175	Police Quest	(03)	
PCX.176	Cine Porno 1	(01)	
PCX.177	Pipedream	(01)	
PCX.178	Macadam Bumper	(01)	
PCX.179	Obliterator	(02)	
PCX.180	Indiana Jones 1	(01)	
PCX.181	Stunts Driver (W)	(04)	
PCX.182	Castelvania	(02)	
PCX.183	Take Down (W)	(02)	
PCX.184	Super Contra	(01)	
PCX.185	Shinobi	(01)	
PCX.186	Stellar 7	(04)	
PCX.187	Codename: Iceman (W)	(09)	
PCX.188	Star Trek 5 (U/W)	(05)	
PCX.189	Jig Saw Puzzle	(01)	
PCX.190	Rock Ford	(02)	
PCX.191	Robocop 2	(02)	
PCX.192	F 16/18 Simulation	(01)	
PCX.193	Centurion (U)	(03)	
PCX.194	Golden Axe	(02)	
PCX.195	Miami Vice	(04)	
PCX.196	Hunt Red October	(01)	
PCX.197	Summer Edition	(04)	
PCX.198	Cine Porno 2	(01)	
PCX.199	Cine Porno 3	(01)	
PCX.200	Heavy Metal	(02)	
PCX.201	Battle Hawks 1942	(02)	
PCX.202	Space Rogue	(02)	
PCX.203	Life and Death	(02)	
PCX.204	Echelon	(02)	
PCX.205	Star Defender (U)	(01)	
PCX.206	Missao Impossivel	(03)	
PCX.207	Super Hang On	(01)	
PCX.208	Xenon 2	(03)	
PCX.209	Hoyles	(03)	
PCX.210	War in Middle Earth	(03)	
PCX.211	Wind Walker	(04)	
PCX.212	Whell of Fournute	(01)	
PCX.213	F-16 Pilot	(03)	
PCX.214	688 Attack Submar 2	(02)	
PCX.215	Babk to the Future 2	(02)	
PCX.216	Rastan Saga	(02)	
PCX.217	Tennis Pro Tour	(02)	
PCX.218	Chuck Years Aft	(01)	
PCX.219	Pharao's Tomb	(04)	
PCX.220	California Games 2	(02)	
PCX.221	Nah Jony	(U)	(02)
PCX.222	Kings of Fury	(02)	
PCX.223	Allie Cat	(01)	
PCX.224	Tongs of Fatman (W)	(06)	
PCX.225	Crime Wave	(U)	(08)
PCX.226	Vette	(01)	
PCX.227	Renegade	(02)	
PCX.228	Nickey Mouse	(02)	
PCX.229	Altered Beast (W)	(03)	
PCX.230	Battle Chess 2	(03)	
PCX.231	Low Blow	(03)	
PCX.232	Secret Agent	(05)	

CODIGO	NOME	QTDE DISCO
PCX.233	Last Ninja 2	(03)
PCX.234	Batman the Movie	(03)
PCX.235	Super Bike	(01)
PCX.236	PGA Tour Golf	(01)
PCX.237	Days of Thunder	(02)
PCX.238	Super Off Road (W)	(02)
PCX.239	TheXder 2 (E/W)	(03)
PCX.240	Wing Comander (U/W)	(12)
PCX.241	Dino Wars (W)	(07)
PCX.242	New York Warriors (E/W)	(02)
PCX.243	Avoid the Noida	(01)
PCX.244	Conflict in Europe	(02)
PCX.245	Steel Thunder	(02)
PCX.246	PC Pool Challenger	(01)
PCX.247	Bandit King (E/2)	(03)
PCX.248	Titanic 2	(02)
PCX.249	Dark Castle (2)	(02)
PCX.250	Manic Mansion (U)	(02)
PCX.251	Weird Dreams	(02)
PCX.252	Red Dragon	(01)
PCX.253	Sea Dragon	(01)
PCX.254	Monaco GP (Conformar)	(12)
PCX.255	Exterminador do Futuro	(08)
PCX.256	Freddy Hardest	(01)
PCX.257	Rock Runer	(01)
PCX.258	Garman Sandiego 2	(03)
PCX.259	King Quest 5 (W)	(26)
PCX.260	Zac Mc Cracker	(02)
PCX.261	Street Road 2	(04)
PCX.262	Baal (U)	(01)
PCX.263	Grave Vardege	(03)
PCX.264	Sword of samurai	(03)
PCX.265	If it Moves Shoot	(02)
PCX.266	Menace (U)	(03)
PCX.267	Captain Comic (U)	(01)
PCX.268	Mario Bros (U)	(01)
PCX.269	The Game of Harmony	(01)
PCX.270	Packet Rocket	(01)
PCX.271	Infiltrator 2	(01)
PCX.272	Operation Clean Street	(02)
PCX.273	Ultima 5	(05)
PCX.274	The Book of Mobein	(02)
PCX.275	King Quest 4	(02)
PCX.276	T-Drive (Muscle Cars)	(02)
PCX.277	Night Magic	(01)
PCX.278	Sentinel Worlds	(02)
PCX.279	Battle Tech 2	(04)
PCX.280	Stunts	(04)
PCX.281	Manchester United	(02)
PCX.282	Michael Andretti (E/W)	(05)
PCX.283	Lemmings (W)	(03)
PCX.284	Space Ace (U)	(10)
PCX.285	Conan (U/W)	(07)
PCX.286	Capitao Trueno	(01)
PCX.287	ABC Monday Nig Football	(06)
PCX.288	Sapo Demo	(01)
PCX.289	Battle Zone	(01)
PCX.290	Master Blaster Pinball	(01)
PCX.291	Skate Rock	(01)
PCX.292	Big Top	(01)
PCX.293	Popolous	(04)
PCX.294	Narco Police	(02)
PCX.295	Weg Golf Motocicle	(01)
PCX.296	Rich Dangerous	(07)
PCX.297	Bill Elliotts Nascar (W)	(04)
PCX.298	Paris Dakar	(02)
PCX.299	F-14 Tom Cat (W)	(04)
PCX.300	F 117-A (U/W)	(06)
PCX.301	Flight of Intruder	(06)
PCX.302	Star Control	(02)
PCX.303	Links (U/W)	(05)
PCX.304	Blue Max	(05)
PCX.305	Bad Blood	(04)
PCX.306	Drawn Rider (E)	(03)
PCX.307	Das Boot	(03)
PCX.308	Hard Drivin'2	(02)
PCX.309	Gun Boat	(03)
PCX.310	Friendly Freddy (U/W)	(06)
PCX.311	Knight's of Ski	(04)
PCX.312	Light Speed (U)	(05)
PCX.313	F-29 Retaliator (U/W)	(08)
PCX.314	Aracnofobia (E/W)	(02)
PCX.315	A10 Tank Killer 2 (U/W)	(08)
PCX.316	Indiana Jones 256 (U)	(14)
PCX.317	Dragon's Lair (U/W)	(13)
PCX.318	Leisure Larry 5 (U/W)	(13)
PCX.319	Dream Team (W)	(05)
PCX.320	Cardinal of Kremlin (W)	(03)
PCX.321	Oil Well	(05)
PCX.322	Carmen S Diego Luxe U/W	(15)
PCX.323	Bubble Bobble	(02)
PCX.324	Harley DaChina	(02)
PCX.325	Heart of China (U/W)	(24)
PCX.326	Ferrari - F1	(02)
PCX.327	Elvira (E)	(08)
PCX.328	De Volta p/Futuro 3 (W)	(04)
PCX.329	Fire Forget 2	(02)
PCX.330	U Sports Basket (U/W)	(04)
PCX.331	Kick Boxer (U/W)	(04)
PCX.332	Secret Monkey Island	(02)
PCX.333	Indiana Jones 4 (U/W)	(16)
PCX.334	Over Commander (E/W)	(06)
PCX.335	Wing Comander 2 (U/W)	(24)
PCX.336	Pit Fighter (U/W)	(06)
PCX.337	Tartarugas Ninja 2 (W)	(08)
PCX.338	Wing Secret Mission (W)	(04)
PCX.339	Mickey Mouse 123	(03)
PCX.340	Wing Secret Mission 2 (W)	(03)
PCX.341	Joe Montana Football (W)	(05)

PERIFERICOS ADICIONAIS NECESSARIO
(W) = Winchester
(U) = UGA ou Super VGA
(E) = EGA
(2) = 2 drives 360 kb

PROGRAMAS APLICATIVOS DE DOMINIO PUBLICO E SHAREWARE.

CODIGO	NOME	QTD DSX
PCX.5001	EQUATOR Ensino de matematica, ciencias e finanzas	(1)
PCX.5002	COLLAGE Editor de desenhos e slides, podendo ser gravados	(1)
PCX.5003	ABC FUN KEYS Ingles para crianças entre 2 e 5 anos	(1)
PCX.5004	SPANISH VERB Ensino dos verbos em Espanhol	(1)
PCX.5005	GERMAN TUTOR Ensino da lingua alemã	(1)
PCX.5006	ITALIAN TUTOR Ensino da lingua italiana	(1)
PCX.5007	FUNNELS Ensino de matematica para crianças	(1)
PCX.5008	MOONBEAM Astronomia	(1)
PCX.5009	CHASM Ensino assembler	(2)
PCX.5010	PC PROFESSOR Ensino da linguagem Basic	(1)
PCX.5011	TUTOR COM Ensino do uso do PC e do DOS	(1)
PCX.5012	LA PRINTER Imprime cabeçalho em varios tipos	(1)
PCX.5013	PC DOS HELP Ensino DOS	(1)
PCX.5014	PASCAL TUTOR Ens.Pascal	(2)
PCX.5015	CALCULUS Ensino da algebra e trigonometria	(1)
PCX.5016	PC TOUCH Ensino de datilografia	(1)
PCX.5017	FLASH CARDS Dicionario ingles + de 7000 vocabularios	(4)
PCX.5018	TUTOR TURBOC Ensino da linguagem Turbo C	(2)
PCX.6001	GALAXY Otimo editor do tipo do Wordstar	(2)
PCX.6002	PC WRITE Facil e poderoso editor de textos	(3)
PCX.6003	LETTER WRITE Imprime cartas personalizadas	(1)
PCX.6004	CHIMWRITER Editor de texto e grafico	(2)
PCX.6301	PC CALC Poderosa planilha com graficos	(3)
PCX.6302	ASEASYS Planilha com capacidade de 256 x 1024	(2)
PCX.6303	INSTACALC Esta planilha permanece residente na memoria	(1)
PCX.6304	POWER SHEETS Plan.3D	(2)
PCX.6501	MAKEMYDAY Calendario agenda, relatorios, etc	(1)
PCX.6502	COMPASS Otimo soft para automacao de escritorio	(1)
PCX.6601	PC KEYDRAW Desktop	(5)
PCX.6602	BANNER Para imprimir bandeiras e faixas	(1)
PCX.6651	CHEQUE IT OUT Controle e impressao de cheques	(2)
PCX.6652	FLOMDRAW Otimo programa para fazer fluxogramas	(3)
PCX.6653	FORMASTER Gerador de formularios	(1)
PCX.6654	PC CONT AXS Software de contabilidade	(7)
PCX.6655	PICTURE LABEL imprime etiquetas com shapes do News, Print Master e outros	(1)
PCX.6656	MICRO REGISTER Soft de Contabilidade	(1)
PCX.6657		

AGRADECEMOS AOS CLIENTES, FORNECEDORES E AMIGOS QUE ESTIVERAM CONOSCO NESTE ANO, E ESPERAMOS CONTAR COM O PRESTÍGIO E AMIZADE DE TODOS PARA 1992

PROGRAMAS APLICATIVOS DE DOMINIO PÚBLICO E SHAREWARE.		
CODIGO	NOME	QTD DSK
PCX.6702	MAGIC FINDERS Análise a caligrafia partindo da assinat. (1)	
PCX.6703	ASTROLOGIA Calcula mapas astrológicos, pos. zodiacais (1)	
PCX.6704	BIORRITIMO Edita e imprime os 3 ciclos do biorritimo. (1)	
PCX.6705	PC SORTE previsaões para Loto, Sena e Loteria Esportiva (1)	
PCX.6706	LOTTO FEVER Imprime o perfil a partir da data de Naso. (1)	
PCX.6707	PROCON FORTUNE Astrologia perfil e pers. pelo signo (1)	
PCX.6708	BIORRITIMO + TARROT + ICHING (3)	
PCX.7001	TRADUTOR Monte seu proprio dicionario. (1)	
PCX.7002	PRIVATE BOOKKEEPER Folha de pag., Balancos, Cont a Pg e Rec e Contabilidade (1)	
PCX.7003	CHECK-IT Teste seu micro e todos os perifericos. (1)	
PCX.7004	CHEX Controle seu cartao de credito (1)	
PCX.7005	CHEMICAL MOLECULAR Selecciona atomos, compoe moleculas e formula celulas (1)	
PCX.7006	PC PAYROLL Controle de folha de pag, emite holerites. (2)	
PCX.7007	SIDE WRITER Para imprimir planilhas no sentido contrario (1)	
PCX.7008	PC MUSICIAN Permite criar, editar e tocar musicas (1)	
PCX.7009	BILL POWER PLUS Controle de contabilidade para contadores e procuradores. (2)	

PROGRAMAS APLICATIVOS DE DOMINIO PÚBLICO E SHAREWARE.		
CODIGO	NOME	QTD DSK
PCX.7010	AMPLE NOTICE Agenda diaria calendario e contr. compromisso (1)	
PCX.7011	MASTER FILE DISK Gerenciador de programas escondidos (1)	
PCX.7012	PC PROJECT Para trabalhos com notificacoes diarias. (2)	
PCX.7013	SCREEN DESIGNER Desenha telas de video com caracteres grifados e diversas letras. (1)	
PCX.7014	MAIL MONSTER Cadastro e impressao de etiquetas (1)	
PCX.7015	VIRUS CHECKER Checagem completa de seus discos e memoria do micro (1)	
PCX.7016	TUTOR WORD PERFECT 5.0 Ensina usar o Word Perfect na versao 5.0 (2)	
PCX.7017	EXPRESS CHECK Classifica e imprime cheques por data, numero e valor (1)	
PCX.7018	AUDIO II Controle sua de discos. (1)	
PCX.7019	FAMILY HISTORY Genealogia familiar. (3)	
PCX.7020	PC DBS Engenharia eletrica (5)	
PCX.7021	PC OVERLOAD Gerenciador de condominios (3)	
PCX.7022	PC WRITE LIGHT Versao para iniciantes do PC WRITE (1)	
PCX.7023	PC DENTAL MS Programa para medicos, controle de pacientes, cont. seguros, etc (5)	
PCX.7024	KWIKSTAT Sistema cientifico de analise estatistica, com capacidade grafica (2)	

PROGRAMAS APLICATIVOS DE DOMINIO PÚBLICO E SHAREWARE.		
CODIGO	NOME	QTD DSK
PCX.7025	EDUCAT TEST Programa para crianca de 1 a 6 anos, sinonimos, antonimos, palavras e etc (1)	
PCX.7026	MATH GAMES Jogos com labirintos, para o ensino das operacoes matematicas (1)	
PCX.7027	TEST AND TRAIN Prepare testes e exemplos, exhibe na tela e do computador avaliando o conhecimento dos participantes (1)	
PCX.7028	ON SIDE Imprime relatorios no radape da pagina. (1)	
PCX.7029	MORDGAMES Exercicios para aumentar o raciocinio, c/ex. (1)	
PCX.7030	VIDEOCHEM Ensino da quimica, valencias, atomos e moleo. (1)	
PCX.7031	PROFILE Agenda telefonica imprime etiquetas varios estilos (2)	
PCX.7032	FANCY LABEL Imprime etiquetas para correspondencia, para disquetes, expandido ou comprimido (1)	
PCX.7033	STOCK INVENTORY Controle de estoque, manutencao de inventario com classificador de itens (1)	
PCX.7034	PC STOCK Controle de acoes analise de tendencias na bolsa (1)	
PCX.7035	MICAL Programa de diagnostico medico. (3)	
PCX.7036	SLIDE GENERATION Programa para geracao de slides (1)	
PCX.7037	ORACLE Ensina o uso do Tarot e Iching (1)	
PCX.7038	HOME MANAGEMENT Contabilidade pessoal, aplicacoes. (1)	
PCX.7039	LABCOAT Gerenciamento de laboratorio de analises clinica (1)	

PROGRAMAS APLICATIVOS DE DOMINIO PÚBLICO E SHAREWARE.		
CODIGO	NOME	QTD DSK
PCX.7040	SURVEYOR Para engenheiros civis e topografos, permite efetuar calculos e desenhos em escalas (1)	
PCX.7041	DIET DISK Sujestoos de dietas para controle de peso (1)	
PCX.7042	UNITS Para conversao de unidades de medidas (1)	
PCX.7043	WYNDshell Gerenciador de disco rigido DOS 3.0 permite copiar, renomear, proteger e etc (1)	
PCX.7044	DOS CONTROLLER Mostra na tela e executa comandos do DOS, facil acesso aos comandos, permite tambem criar menus. (1)	
PCX.7045	MARKET Controle e analise de mercado de acoes (1)	
PCX.7046	PIANOMAN Otimo para compor musicas, imprime partituras (1)	
PCX.7047	AGRICULTURAL Para administracao de fazendas (2)	
PCX.7048	DESK AND MATH Clone do SK Relogio, alarme, disk fone, calculadora, editor, agenda e etc (1)	
PCX.7049	PC INVENTORY Inventario com quantias, precos, niveis minimos itens com lucro/prejuizo (1)	
PCX.7050	IDEAL TERMINAL Soft de comunicacao, emula terminais VT-100 e VT-52 (1)	
PCX.7051	HEXTODEC & DEXTOHEX Sao 2 programas para programadores em assembler. (1)	
PCX.7052	BOX Utilitario para criacao de telas, imprime e salva. (1)	
PCX.7053	MENU CONSTRUCTION Permite criar menus com efeito de sombras e cores, ate 100 itens p/menu (2)	

PCX.9001 - MALA DIRETA

Cadastro de Clientes, com impressao de relatorios e etiquetas de 2 carreiras no formato 70 x 23. Cr\$ 15.000,00

PCX.9002 - CONTROLE BANCARIO

Destinado ao controle de cheques, tanto para Empresas como para particular, com emissao de extratos. Cr\$ 20.000,00

PCX.9003 - ADMINISTRACAO ESCOLAR

Sistema completo de administracao escolar, acompanhamento de notas, historicos de alunos, boletins, historicos de professores. Cr\$ 60.000,00

PCX.9004 - CONTROLE DE RESTAURANTES

Emite comandas de fechamento de mesas, calcula comissoes de garcons, controla estoque de bebidas e pesquisa de vendas. Cr\$ 40.000,00

PCX.9007 - SCEI - SIST CONT EMP INT

Tres programas em um. Compoe Cadastro de Clientes, com emissao de relatorios e de etiquetas. Contas a Pagar com relatorios de entradas e baixas de duplicatas. E Controle Bancario. Cr\$ 55.000,00

PCX.10001 - INT. DE ENTRADAS DE MERCADORIAS

Sistema Integrado com Controle de Estoque, Contas a Pagar, Livro Fiscal de Entradas. Este Sistema visa controlar administrativamente todos os trabalhos acima mencionados possibilitando emitir varios Relatorios e Graficos dando a sua Empresa uma visao global dos controles mencionados. Configurado para impressora Emilia-PC. Acompanha Help de todas as opcoes. Cr\$ 399.000,00

PCX.10002 - SIST. INT. DE FATURAMENTO

Sistema Integrado com: Contas a Receber, Comissoes de Vendas, Livro Fiscal Saída, Graficos. Emite Nota Fiscal Fatura c/ate 3 itens por NF; permite alterar um certo pedido apos emitido recalculando a nota, fornece listagem dos Pedidos digitados em carteira diaria c/varias opcoes, alem de emitir as duplicatas e atualizar os demais modulos integrantes. Configurado p/ impressora Emilia. Cr\$ 399.000,00

PCX.10003 - CONTROLE DE ESTOQUE

Controla Entradas/Saidas de artigos, emite Relatorios dos artigos por familia ou todos na ordem pretendida, alem de relatorios das Transacoes com pagina sequencia controlada pelo sistema; emite requisicoes para compras e controla Encomendas faz Previsoes Estatistica por artigo nos ultimos 12 meses calcula Demandas e controle estoque minimo e maximo, alem de emitir diversos relatorios. Cr\$ 149.000,00

PCX.10004 - CALCULO DE CUSTOS/PREÇOS

Atualiza formulacoes com ate 20 itens por formula; emite Lista de Precos baseado em formulas de calculo informada pelo proprio Usuario. Para sair perfeito basta informar o custo de cada item e pedir atualizacao. Relatorios Variados; programa elaborado com a linguagem Clipper e totalmente parametrizado. Papel de 80 colunas. Programa de facil manuseio. Cr\$ 99.000,00

PCX.10005 - CONTAS A RECEBER/PAGAR

Com varias opcoes de emissao de relatorios:
 . Transacoes por tipo e data
 . Duplicatas em Aberto Vencidas e a Vencer
 . Duplicatas em Aberto p/Local de Cobranca
 . Duplicatas em Aberto p/Nat. Oper. Bancaria
 . Duplicatas em Aberto p/Vendedor e etc.
 Todos os relatorios de Duplicatas, fornecera ao final um resumo com os titulos em aberto vencidos ou vencer em intervalos de 1, 30/60/90 e mais de 90 dias. Cr\$ 199.000,00

PCX.10006 - MALA DIRETA

Sistema personalizado visando a atender maior gama de Usuarios, possibilitando ter controle de ORGAOS; CLIENTES e CONTATOS; fornecendo etiquetas e possibilita integracao do texto com o editor MS-WORD. Facil de ser usado, acompanha Help das telas. O mesmo e baseado no Sistema do Vidal e pode ser configurado para impressoras de 80 ou 132 colunas. Cr\$ 79.000,00

FORMA DE PAGOS: (1) CHEQUE ou DEPOSITO (2) REEMBOLSO POSTAL (SEDEX A COBRAR)

(1) CHEQUE ou DEPOSITO: Bradesco - Agencia 0130-9 - Conta 62.219-2
 (2) REEMBOLSO POSTAL (Sedex a Cobrar): Nesta modalidade o usuario fara o pagamento quando retirar a mercadoria no correio.

PRAZO DE ENTREGA: 15 a 20 DIAS GARANTIA: 365 DIAS (1 ANO)
 Faca seu pedido por telefone e Ganhe 1 Diskete com Senhas e Dicas

- Relacione numa folha o Codigo, Nome e Quantidade de Disketes usados para cada programa. Para Fazer o calculo, multiplique a quantidade de discos gravados pelo valor de cada opcao, conforme Tabela de Precos abaixo.

Cheque/Deposito		Reembolso Postal	
Copia de Jogos 5.1/4	Cr\$ 2.100,00	Copia de Jogos 5.1/4	Cr\$ 2.500,00
Copia Aplicat. 3.1/2	Cr\$ 3.000,00	Copia Aplicat. 3.1/2	Cr\$ 3.500,00
Copia de Jogos 5.1/4	Cr\$ 2.600,00	Copia de Jogos 5.1/4	Cr\$ 3.100,00
Copia Aplicat. 3.1/2	Cr\$ 3.500,00	Copia Aplicat. 3.1/2	Cr\$ 4.100,00

CARTAS

Estou com dificuldades no décimo segundo nível do "Prince of Persia", pois não consigo passar pela minha sombra. Também gostaria de saber o que fazer nas catacumbas de Veneza no "Indiana Jones III"
Célio Silva de Abreu
Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 14000
02306 - São Paulo - SP

Há cerca de 3 meses comecei a desenvolver um sistema em GWBasic para combinar as dezenas da SENA e fiquei contente ao ver meu projeto funcionar direitinho no monitor após 2 meses de trabalho. No entanto, quando as dezenas combinadas estão na mesma seqüência, a tabulação é perfeita, mas se falta uma dezena ou há vários espaços não preenchidos, minha tabulação "vai pro espaço".

O manual da RIMA XT 180 diz que são aceitas até 28 tabulações e, como preciso de 44, não pude usá-la. O manual afirma também que a tabulação padrão é de 8 colunas. Tentei, mas não consegui nada.

Agora recorro aos leitores de MS para que me ajudem a solucionar o problema acima citado. Desde já fico grato àqueles que entrarem em contato comigo.

José Afonso Mendes
R. Djalma Ulrich 229/503
22071 - Rio de Janeiro - RJ

Sou estudante do sexto semestre de curso de Informática e tecnólogo em Processamento de Dados na Universidade do Vale do Rio dos Sinos e há algum tempo estou querendo comprar um microcomputador (PC XT ou AT 286 ou 386), mas enfrentei 2 problemas:

1 - Micros nacionais - preço muito alto, sem winchester e com qualidade que deixa a desejar.

2 - Micros contrabandeados - preço baixo, boa qualidade. Ocorre que alguns colegas meus tiveram suas máquinas apreendidas pela Polícia Federal.

Em vista disto solicito, se possível, informações sobre como importar um micro e legalizá-lo; quais as taxas de imposto para importação e legalização; se há alguma empresa que faça isso e como adquirir um micro (XT ou AT) importado e legalizado.

Rogério Alcindo Fagherazzi
Av. Theodomiro Porto da Fonseca,
2173/303B
93020 - São Leopoldo - RS

Gostaria de saber com algum leitor que esteja interessado em ajudar, onde posso conseguir o programa UNIKEY (driver de acentuação). Já me disseram que este utilitário é de Domínio Público, mas apesar de entrar em contato com diversas empresas

do ramo, não obtive êxito. Pelo que ouvi falar, o citado programa foi elaborado pela UNISOFT daí do Rio de Janeiro, mas não consegui localizá-la.

Claudionor Inácio de Lóiola
Av. Marechal Floriano, 39/3o andar
80010 - Curitiba - PR

Trabalho na área de Informática, operando um microcomputador PC/AT 286, que freqüentemente vem apresentando defeito. Desde sua aquisição é constante a seguinte mensagem de erro:

"ON BOARD PARITY ERROR
ADDR (HEX) = (9000:3406)
SYSTEM HALTED"

Com isto todo o sistema fica paralisado sendo preciso efetuar um Reset na máquina para que se possa continuar o trabalho. Já chamamos um técnico, mas nada resolveu. Quero pedir ajuda aos leitores que tiveram o mesmo problema para que me digam o que esta mensagem significa e qual o procedimento a utilizar. Quem puder me ajudar, entre em contato comigo urgentemente.

Carlos Henrique da Mata
R. Felipe dos Santos, 321
35700 - Sete Lagoas - MG

CONHEÇA O MELHOR PACOTE ECONÔMICO DA TEMPORADA

É isso mesmo. O mais econômico pacote da temporada é uma assinatura anual da sua revista preferida de informática.

Veja só se não é uma vantagem e tanto: você paga **10** e leva 12 edições. Uma pechincha de dar água na boca. Não é só isso não. Atente para o fato de que **MICRO SISTEMAS** é a primeira revista brasileira de microcomputadores. São dez anos de liderança no mercado e muita história para contar.

A nossa maior tradição continua sendo nosso carro chefe: nas páginas da **MICRO SISTEMAS** você encontra sempre uma análise do mercado de informática. Além é claro, dos melhores programas e rotinas publicados em revista.

Não fique aí parado. Faça as contas e comprove. Depois é só preencher o cupon abaixo e entrar para o time dos usuários bem informados.

Nome:		
Endereço:		
Cep:	Cidade:	UF:
Equipamento:		
Profissão:	Data nasc.:	
Ass:	Data:	
Estou enviando o cheque nº _____ nominal à ATI EDITORA SA, referente a uma assinatura anual (12 números) de MICRO SISTEMAS.		



ATI
Análise, Teleprocessamento e
Informática Editora S.A.
Rua Washington Luiz, 9 - gr 403
Rio de Janeiro - RJ - Cep: 20.230

THE FLASH SOFTWARE

A SOFT HOUSE MAIS RAPIDA DO BRASIL - **** PRAZO DE ENTREGA - 2 DIAS UTEIS ****
CAIXA POSTAL 13216 - CEP 03198

NOVIDADES PC

JOGOS

1001 - INDIANA JONES 4 [16d/VGA]	1047 - F.29 RETALIATOR [2d/VGA]	1044 - ULTIMA 5 [5d/CGA]
1003 - PIT FIGHTER [6d/VGA]	1049 - A.10 TANK KILLER 2 [8d/VGA]	1046 - GAMES SUMMER EDITION
1005 - DREAM TEAM [5d/CGA]	1002 - LEISURE SUIT LARRY 5 [13d/VGA]	1048 - FLIGHT OF INTRUDER [6d/CGA]
1007 - WING COMMANDER 2 [24d/VGA]	1004 - TARTARUGAS NINJA 2 [8d/CGA]	1050 - OIL WELL [5d/CGA]
1009 - PANZA KICK BOXER [4d/VGA]	1006 - F.14 TOM CAT [4d-CGA]	
1011 - BACK TO THE FUTURE 3 [4d/CGA]	1008 - F.117 A [6d/VGA]	
1013 - HEART OF CHINA [24d/VGA]	1010 - JOE MONTANA FOOTBALL [5d/CGA]	
1015 - LINKS [5d/VGA]	1012 - KNIGHT OF SKI [4d/CGA]	
1017 - GUN BOAT [3d/CGA]	1014 - KING'S QUEST 5 [26d/VGA]	
1019 - CONAN [7d/VGA]	1016 - LEMMINGS [3d/CGA]	APLICATIVOS
1021 - SPACE ACE [10d/VGA]	1018 - PARIS-DAKAR [2d/CGA]	2001 - ATLAS [5d]
1023 - ARACNOFOBIA [4d/EGA]	1020 - TERMINATOR [7d/VGA]	2003 - VOCABULARIO [4d]
1025 - NASCAR CHALLENGER [4d/CGA]	1022 - MARIO ANDRETTI [5d/EGA]	2005 - ASTROLOGIA
1027 - ABC MONDAY FOOTBALL [6d/CGA]	1024 - DRAWN RIDER [3d/EGA]	2007 - CONTABILIDADE AXS [7d]
1029 - DRAGON'S LAIR [13d/EGA]	1026 - LIGHT SPEED [5d/CGA]	2009 - PICTURE LABEL - ETIQUETA
1031 - CAPITAO TRUENO [1d/CGA]	1028 - TV SPORTS BASKET [4d/VGA]	2011 - TUTOR ALEMAO
1033 - STREET ROAD 2 [4d/CGA]	1030 - ELVIRA [8d/EGA]	2013 - FLOW DRAW [3d]
1035 - BATTLE CHESS 2 [3d/CGA]	1032 - MONKEY ISLAND [8d/CGA]	2002 - CONDOMINIO [3d]
1037 - ZAK McCRACKEN [2d/CGA]	1034 - MANCHESTER UNITED [2d/CGA]	2004 - PC WRITE [3d]
1039 - LOW BLOW [3d/CGA]	1036 - ALL DOGS [6d/CGA]	2006 - BIORRITMO [3d]
1041 - TENNIS PRO TOUR [2d/CGA]	1038 - EYE OF BEYODER [5d/EGA]	2008 - BANNER - FAIXAS
1043 - BATTLE TECH 2 [4d/VGA]	1040 - INDIANA JONES 3 [6d/CGA]	2010 - TUTOR ITALIANO
1045 - CALIFORNIA GAMES 2 [3d/CGA]	1042 - INDIANA JONES 256 cores	2012 - TUTOR ESPANHOL
		2014 - FORMASTER - FORMULARIOS

NOVIDADES AMIGA 500

JOGOS

001 - LOTUS TURBO CHALLENGER 2	016 - MANCHESTER UNITED EUROPE	102 - DELUXE PAINT 4
003 - SKY HIGH STUNTMAN	018 - THUNDERHAWK [2d]	104 - TURBO SILVER 3.0
005 - NIGHT BREED ARCADE [2d]	020 - AMOEBA STRIP 69 [2d]	106 - WORD PERFECT [4d]
007 - TERMINATOR 2 [2d/1M]	022 - BILLY, THE KID [3d]	108 - NOISE MODULOS [7d]
009 - TREASURE TRAP	024 - LOGICAL	110 - VISTA
011 - KICK OFF 3	026 - ZAK McCRACKEN [2d]	112 - NASP COLLECTION [7d]
013 - R.TYPE 2	028 - WINGS [2d/1M]	114 - PRO WRITE 3.0 [2d]
015 - ROD LAND	030 - THE SIMPSONS [2d]	116 - SCULPT 4D [2d]
017 - ROLLING RONNY	032 - FUTURE BASKET	
019 - BATTLE CHESS 2	034 - HORROR ZOMBI	DEMOS
021 - DARKMAN	036 - NAVY SEALS	201 - DEMO SILENTS ICE
023 - ALL DOGS [3d]	038 - THE IMORTALL [2d/1M]	203 - MEGADEMO
025 - MONKEY ISLAND [4d]	040 - PREHISTORIC	205 - HEAVY METAL [2d]
027 - KICK OFF NEW TATICS	042 - ZE COLMEIA	207 - SIMPSONS DEMO [1M]
029 - SHADOW DANCER	044 - F.19 STEALTH FIGHTER [2d]	209 - PHENOMENA-DEMO
031 - EYE OF BEYODER [3d/1M]	046 - MERCES	211 - JUGGLER DEMO 2
033 - GODS [2d]	048 - SKI OR DIE	202 - SQUADRON DEMO
035 - METAL MUTANT	050 - CARCHARODON	204 - GIGAMIX [2d]
037 - CADAVER [2d]	052 - F.15 STRIKE EAGLE 2 [2d/1M]	206 - TELAS PORNO KGB
039 - OBITOS [4d]	054 - LEISURE SUIT LARRY	208 - BACTERIAN
041 - SUPER CARS 2 [3d]	056 - TOKI - JU JU MONKEY	210 - GLOBAL TRASH
043 - ENCHANTED LAND		212 - IRAQ-DEMO
045 - PP HAMMER		
047 - SWITCHBLADE 2		
049 - STRIDER 2		
051 - CENTURION [2d]		
053 - LIFE AND DEATH [2d]		
055 - ESCAPE FROM COLDITZ		
002 - FINAL FIGHT [2d]	APLICATIVOS	MANUAIS
004 - GHOST BATTLE	101 - IMAGINE 3D	301 - TURBO SILVER 3.0 [Portugues]
006 - SILENT SERVICE 2 [2d]	103 - VIDEO SCAPE 3D 2.0 [4d]	303 - DISNEY ANIMATION
008 - SCOOBY DOO [2d]	105 - AMIGA VISION [4d]	305 - DELUXE PAINT 4
010 - ALIEN STORM	107 - NOISE TRACKER 2.0	307 - EYE OF BEYODER
012 - MAGICAL POCKETS	109 - NOISE SAMPLERS [4d]	302 - IMAGINE 3D
014 - STREFT ROAD 2 [2d]	111 - KARA FONTS COLLECTION [7d]	304 - SCULT 4D
	113 - DISNEY ANIMATION [3d]	306 - PIXMATE
	115 - DELUXE VIDEO [4d]	308 - VIDEO TITTLER

PREÇOS ->

GRAVACAO PC (POR DISCO) + DISCO
GRAVACAO AMIGA JOGOS (POR DISCO) + DISCO
GRAVACAO AMIGA APLICATIVOS (POR DISCO) + DISCO
GRAVACAO AMIGA DEMOS (POR DISCO) + DISCO
APENAS GRAVACAO PC (POR DISCO)
APENAS GRAVACAO AMIGA JOGOS (POR DISCO)
APENAS GRAVACAO AMIGA APLICATIVOS (POR DISCO)
APENAS GRAVACAO AMIGA DEMOS (POR DISCO)

CHEQUE REEMBOLSO

CR\$ 1.500,00 CR\$ 2.500,00
CR\$ 2.300,00 CR\$ 2.600,00
CR\$ 2.800,00 CR\$ 3.100,00
CR\$ 2.500,00 CR\$ 2.800,00
CR\$ 1.000,00 CR\$ 1.500,00
CR\$ 500,00 CR\$ 800,00
CR\$ 1.000,00 CR\$ 1.300,00
CR\$ 800,00 CR\$ 1.100,00

FORMAS DE PAGAMENTO ->

1 - REEMBOLSO - MANDE UMA CARTA COM A LISTA DE JOGOS QUE DESEJA ADQUIRIR, E PAGUE SO QUANDO RECEBER NO CORREIO.

2 - CHEQUE - MANDE CHEQUE NOMINAL E CRUZADO EM NOME DE MARIO AFFONSO.

SUA OPINIÃO VALE UMA ASSINATURA

O mercado de informática está repleto de produtos para as mais variadas finalidades. Escolher o melhor, entre diversas opções, pode ser uma tarefa difícil. MICRO SISTEMAS vai traçar o perfil do usuário no que diz respeito às suas preferências. Você irá conhecer qual o processador de textos mais usado, a planilha, o jogo etc.

Conhecerá ainda quais os produtores ou marcas de melhor reputação junto ao usuário final.

Você não pode ficar de fora desta pesquisa pois participando, você concorre, todos os meses, a uma assinatura anual de MICRO SISTEMAS.

Qual é o seu software preferido?

Processador de texto:

Planilha:

Linguagem:

Ling. p/banco de dados:

Utilitário:

Sistema Operacional

Jogo:

Outro:

COMO PARTICIPAR:

Responda as questões de acordo com sua preferência. No caso de usar mais de um programa de mesma classe, escolha aquele que julga ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legível o nome do programa e seu produtor ou softhouse.

Preencha os espaços abaixo e remeta para ATI Editora S/A - Seção Pesquisa - Rua Washington Luiz, 9 gr 403 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20230

Nome:

Endereço:

Cidade:

UF: CEP:



LivroSoft



O livro que você queria. Com o software que você não podia ter.

SoftCAD

TÍTULOS JÁ DISPONÍVEIS

CLBC

BIBLIOTECA COMPUGRÁFICA PARA CLIPPER



Biblioteca de funções gráficas que amplia os limites da linguagem Clipper. Gráficos comerciais, bancos de dados com imagens, vinhetas de abertura e aplicativos gráficos são alguns exemplos do que é possível ser feito com o Clipper e a CLBC.

CLBC é um produto da SoftCAD Informática.

Poderoso documentador automático de sistemas escritos em linguagem Clipper, dBase ou Dialog. A partir do nome do programa principal são documentados todos os elementos do sistema, seus conteúdos e inter-relacionamentos.

Descritor é um produto da XS Informática.

DESCRITOR

DOCUMENTADOR DE SISTEMAS



SIM! Desejo adquirir o LivroSoft. Para isso, estou enviando em anexo Cheque Nominal a LTC EDITORA, no valor correspondente ao total do pedido.

() LivroSoft CLBC — CR\$ 67.300,00

() LivroSoft DESCRITOR — CR\$ 50.000,00

Total do pedido: CR\$ _____

Nome: _____

Empresa: _____

CGC/CPF: _____ Insc. Est.: _____

Endereço: _____

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

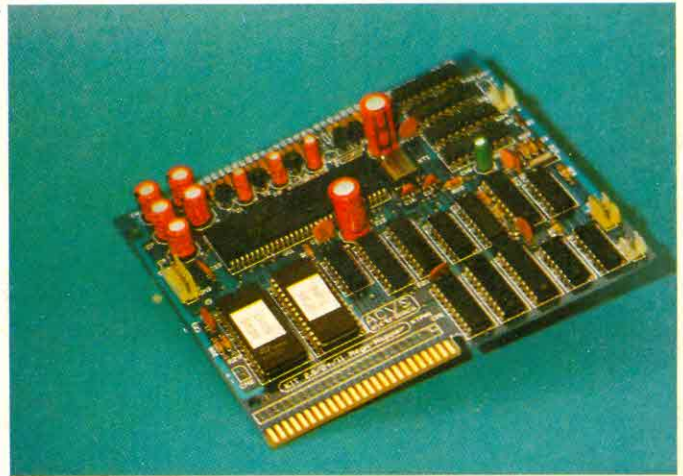
Data: ____/____/____

Assinatura _____

Transforme seu MSX em uma estação gráfica...



Tela digitalizada (foto em monitor RGB).



Placa eletrônica KIT 2+.

KIT 2+

- 19.268 cores • 256 KBytes RAM do usuário • 128 KBytes VRAM (vídeo) • 96 KBytes ROM-BASIC • TURBO-BASIC residente • 80 colunas de texto (mesmo pela TV) • Relógio/Calendário (mantido por bateria) • Movimentação fina das telas gráficas na horizontal e vertical • Resolução de 512 x 424 16 cores de 512

... e também em um Video-Game de alta resolução



Jogo SPACE-MANBOW (MEGAROM).



Placa e Cartucho II MEGARAM.

II-MEGARAM

- Expansão com 256 KBytes destinada a rodar os jogos MEGAROM gravados em disquetes. • Funciona em qualquer micro da Linha MSX. • Os jogos MEGAROM possuem alta definição gráfica e sonora.

Todos os produtos têm garantia de 1 ano.

KIT 2.0 e KIT 2+ são marcas registradas da ACVS Eletrônica Ltda.

ACVS Eletrônica Ltda.

Av. Paulista, 2001 - Conj. 912 - CEP 01311 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 289-7694