

**TWO LINER
NO PC**

ANO XII - NÚMERO 123 - Cr\$ 37.500,00

Micro Sistemas

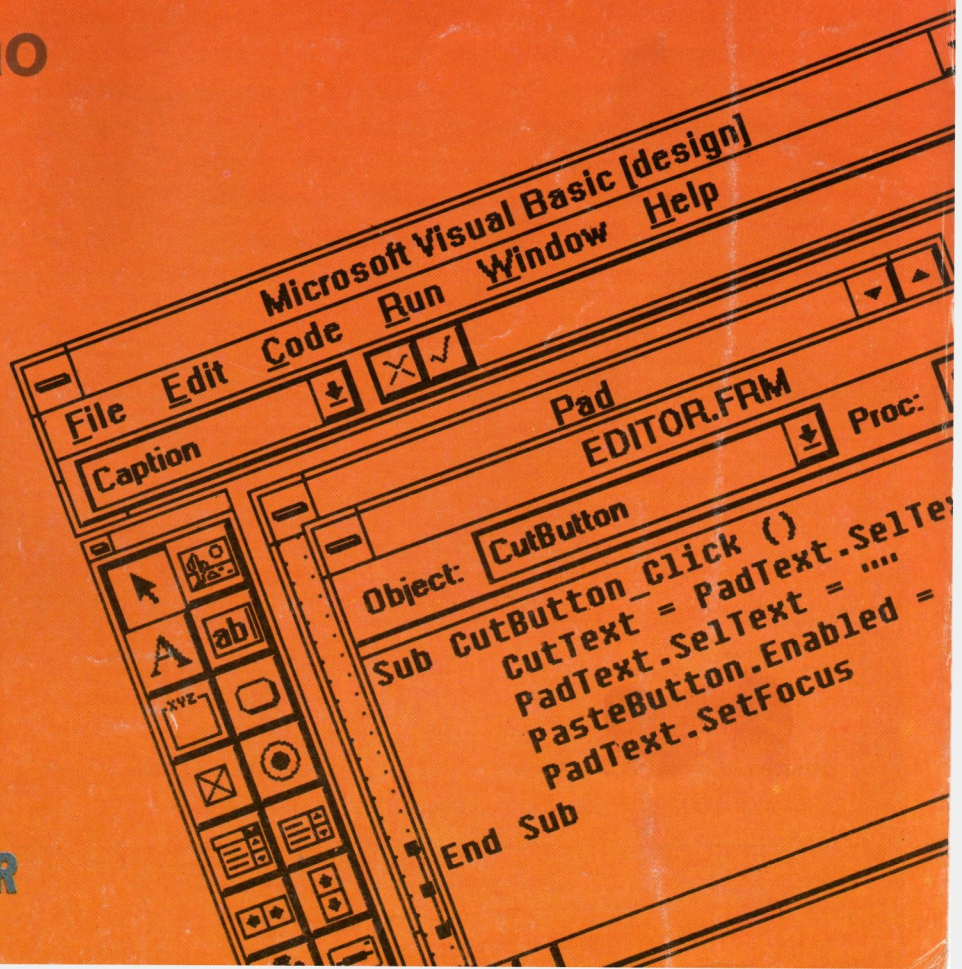
A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

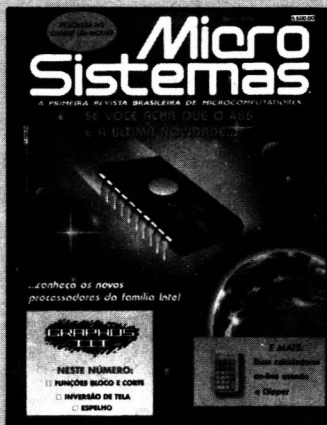
WINDOWS

Como criar programas para os ambientes gráficos e os pacotes de programação

e mais

- TAXA DE JUROS
- TIRO CERTEIRO
- DO C-64 AO AMIGA
- PORTUGUÊS NO CLIPPER





O MELHOR DA INFORMÁTICA NACIONAL

Quem quer ficar "por dentro" da informática nacional não pode deixar de ler *Micro Sistemas*. Sempre atenta aos acontecimentos e tendências, *Micro Sistemas* é a revista que mais reflete o que acontece no mercado brasileiro.

Feita por brasileiros e para brasileiros, a revista trás sempre em suas páginas artigos técnicos sobre os assuntos mais "quentes" do momento, programas em diversas linguagens, rotinas, livros, cartas dos leitores, etc.

Além disso, a revista *Micro Sistemas* é a única publicação nacional que tem um espaço dedicado exclusivamente ao Shareware e à mídia magnética. Publica ainda, todo mês, uma pesquisa de preferências dos leitores, onde são apontados os programas mais usados, os jogos e aplicativos, além das marcas mais confiáveis de disquetes.

Por tudo isso você não pode deixar de ler *Micro Sistemas* e para garantir sua leitura, faça uma assinatura anual.

Nome: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Cidade: _____ UF: _____

Equipamento: _____

Profissão _____ Nascimento: _____

Ass: _____ Data: _____

Estou enviando o cheque número (_____) nominal à ATI Editora S/A, referente a uma assinatura anual (12 números) de MICRO SISTEMAS.

PAGAMENTO EM DUAS VEZES

Voce assina MICRO SISTEMAS e paga em duas vezes: um cheque no valor de Cr\$ 225.000,00 para pagamento A VISTA e outro no mesmo valor para TRINTA DIAS.

Assinatura anual: Cr\$ 450.000,00

ATI Editora S.A.
Rua Washington Luiz, 9 gr. 403
CEP. 20230-900 - RIO DE JANEIRO - RJ

EDITOR GERAL:
Renato Degiovani

EDITORIA:
Olenka Machado

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Marcelo Zochio

COLABORADORES:
Carlos Rodrigues Sarti, Mary Lou Rebelo, Vicente José Moredo, Mariliza Bruno de Carvalho, Alexandre Lobo, Vander Roberto Nunes Dias, Clóvis Magoga Rodrigues, Luiz Eduardo Coelho, Gelson Dias Santos, Cesar Valmor Schneider, Carlos Luis Marques Castanheiras, Marcelo Flores Vieira, Paulo Moreira Franco, Miguel Ângelo Clemente, Máx Stephano, Janderson Bispo Moreira, Eduardo Saito, Daniel Jerozolimski, Henrique Ávila Vianna, Paulo Henrique Borba, Laércio Vasconcelos, Alexandre de Azevedo Palmeira Filho, Fábio Gaion, Ricardo R. Codolo, Renato da Silva Ferraz, Vilson J. Leffa, Mário Leite e José Lurindo Chiappa.

ADMINISTRAÇÃO:
Tânia Mayra Freitas

PUBLICIDADE
São Paulo:
EQUIPE REPRESENTAÇÕES
Rua Major Quedinho, 111 / 1101
CEP 01050
Tel: (011)255-0659

Rio de Janeiro:
Alípio Lopes Pereira Filho
Wagner de Oliveira

CIRCULAÇÃO:
Dilma Menezes da Silva

COMPOSIÇÃO:
Alfalógica

FOTOLITOS:
Cromo em Ponto

IMPRESSÃO:
Editora Lord

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS:
No país Cr\$ 450.000,00

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 AT1 Análise Teleprocessamento e Informática Editora S.A.

Diretor Geral:
Ademar Belon Zochio

Diretora Comercial:
Elizabeth L. Santos

Endereço:
Rua Washington Luiz, 9 gr 403
Rio de Janeiro - RJ Cep: 20230
Tel: (021) 242-4178
Fax: (021) 242-9981

JORNALISTA:
Dolar Tanus RS-430

Ao leitor

Mudanças à vista!. Iniciamos nesta edição novas seções e espaços, dedicados sempre à programação. É o windows se firmando também no mercado brasileiro, apesar de ser ainda um produto pouco conhecido e pouco compreendido.

Nossa proposta é orientar o leitor que deseja programar para as plataformas gráficas. Ajudá-lo na concepção e elaboração de programas que poderão constituir-se em sucessos comerciais, tão logo esses ambientes se tornem populares.

Mas essa mudança não representa um abandono aos velhos ambientes, notadamente o DOS. Basta uma olhadinha em nossa seção pesquisa para sentir quem ainda "manda" no mercado. O windows e seus assemelhados constituem o presente para aqueles que produzem: os programadores. No mais, ainda é um "estranho no ninho".

Para os aficionados em programação Basic, uma seção sob medida: one e two liners. Com direito ainda a um concurso de criatividade. Não deixe de conferir lá na página 54.

Ainda temos, nesta edição, duas matérias sobre OOP, ou programação orientada para objetos. Técnica esta que está conquistando um número crescente de programadores. Vale a pena conferir.

Renato Degiovani

NESTE NÚMERO

CAPA:

ABRINDO A JANELA

Cleuton Sampaio de Melo Jr 14

ESPECIAL:

CARTAS NA MESA

André Caldas Oliveira 24

ARTIGOS:

FALANDO PORTUGUÊS COM O CLIPPER

Edson Almeida Dias 10

DO C-64 AO AMIGA

M.W.Ryan 18

FUNÇÕES MATEMÁTICAS

Alexandre de Azevedo Palmeira Filho 22

PROGRAMA:

QUAL É A TAXA DE JUROS

Alexandre Azevedo Palmeira Filho 51

JOGO:

TIRO CERTEIRO

Vicente José Moredo 46

ONE & TWO LINERS:

JOGOS EM DUAS LINHAS

João Paulo H.C. de Andrade 54

SEÇÕES:

BYTES 4

FREE SHOP 8

PLACAS 56

LIVROS 60

UNIVERSIDADES 62

CARTAS 64

PESQUISA 66



NOTEBOOK 286 ALFA DIGITAL

Nova parceria no mercado carioca

A Alfa Digital, do grupo Dismac, firma parceria com a PC Ware para distribuição exclusiva de seus produtos - micros, notebooks, terminais e monitores de vídeo - no mercado do Rio de Janeiro.

A PC Ware tem como principal atividade a venda de soluções integradas, através de produtos Hewlett Packard, Intercorp, Updating, redes Novell e agora Alfa Digital.

Microgourmet -informática na cozinha

Controlar uma cozinha de restaurante ou lanchonete nunca foi muito fácil. Atraso de fornecedores, matéria prima que estraga, fluxo de caixa, etc. são apenas alguns dos itens da dor de cabeça de quem trabalha com alimentos.

A Softsupply, atenta ao fato, desenvolveu e já comercializa o Microgourmet - software voltado para o setor de alimentação. Apresenta como funções principais: controle de cozinha; controle de fornecedores; controle de matéria prima e material em estoque; administração de lojas e controle de contas a pagar e fluxo de caixa. Roda em PC XT ou AT.

talizar fotos de até 4X6 cm, em apenas três minutos. O CS-500 é também utilizado na composição de layout e edição de textos e imagens.

Sistema Medic tem nova versão

A Check Point, empresa paulista de desenvolvimento de sistemas, lança a versão 5.01 do sistema Medic, direcionado à informatização de clínicas e consultórios médicos.

A nova versão do sistema (para PC) gera relatórios periódicos; seleção de cores; arquivo de pacientes; ficha de consulta; tabelas CID, AMB, DEF; convênios; receitas; atestados, etc.

É conhecido como a MEDICação para os médicos.

Scanner CS-500 para família Macintosh

A edição de imagens, com estudos comparativos de detalhes e cores, é objeto de interesse da Polaroid, que lança o scanner CS-500, compatível com computadores da família Macintosh.

O novo editor de imagem tem definição de 500 pontos por polegada e pode digi-

askSam 5.01 recupera informações

A Set Up Informática já distribui no mercado nacional o gerenciador de banco de dados textual askSam - que traz características de hipertexto e linguagem de progra-



CS-500 - SCANNER DA POLAROID

Adote a melhor estratégia.
Busque soluções inteligentes para a sua empresa.

A estratégia s. c., especializada no desenvolvimento de produtos e serviços na área de informática, traz mais uma solução inteligente para as operações administrativas de sua empresa:

Programa
Cheque Timbrado

COMP 008	BANCO 774	AGÊNCIA 0478	C1 0	CONTA Nº 0008482127	C2 8	CHEQUE Nº 880004	C3 4	Cr\$ 83.000,00
-------------	--------------	-----------------	---------	------------------------	---------	---------------------	---------	-------------------

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

a Estrategia S.C. Ltda.

ou à sua ordem

Rio de Janeiro, 15 de Junho de 19 93

R. SETE DE OUTUBRO - RIO - RJ


JOSE CORRENTISTA



= 94720872 5367900428 189462703753 =

O programa Cheque Timbrado é a forma mais moderna, segura e fácil de se operar com cheques.

Ele preenche cheques, avulsos ou em formulário contínuo, de qualquer banco, com valor, valor por extenso, favorecido, data e, opcionalmente, até assinatura.

O programa Cheque Timbrado também imprime no cheque a logomarca de sua empresa, o que dá maior segurança ao documento.

Além disso, registra as despesas a serem pagas em diferentes datas, permitindo a seleção dos compromissos para os quais se vai emitir cheques, e verifica o saldo bancário e os cheques emitidos, produzindo relatórios de acompanhamento e controle, tanto a nível sumário quanto analítico.

Com o programa Cheque Timbrado, sua empresa terá, a um custo reduzido, economia e eficiência. Isto é solução inteligente.

mação para DOS, Windows e rede.

Combina imagens gráficas e textos, inclusive importados de outros sistemas, e pode criar aplicativos. Com uma entrada de dados sem definição prévia, o askSam faz classificações sofisticadas e recupera rapidamente qualquer informação desejada.

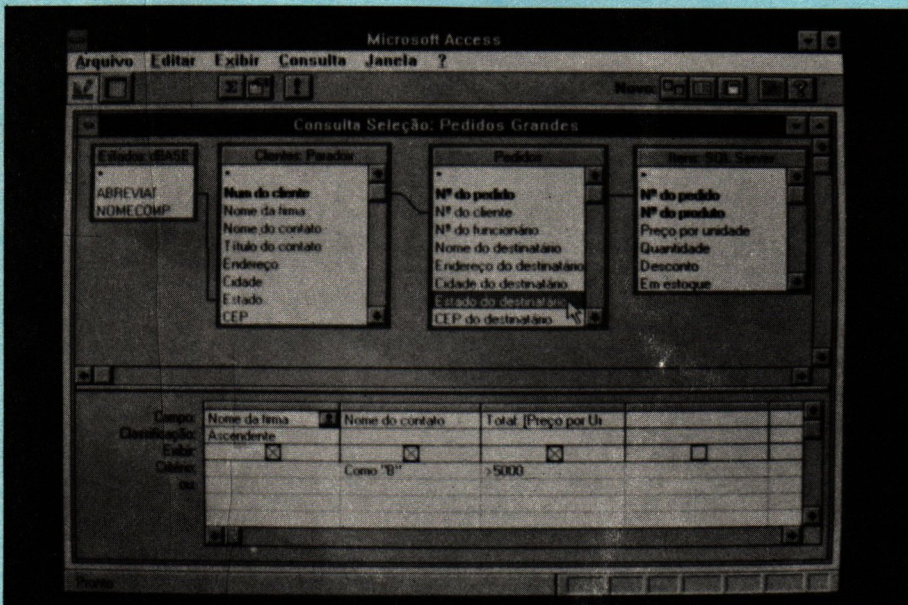
SoftCAD lança um pacote legal

A SoftCAD Informática entrou na luta anti-pirataria, com a proposta de reduzir o custo como estímulo à aquisição legal do software.

A empresa já comercializa o Pacote Legal, composto pelo banco de dados interativo Pronto 2.1, o editor de textos Unitexto Jr. e o gerenciador de aplicações Escotilha. Ainda na promoção a planilha Samba, compatível com Lotus 1-2-3, numa versão licenciada para uso sem fins comerciais, mas com os mesmos recursos do software profissional.

Access - banco de dados para Windows

A Microsoft lança o Access, primeiro banco de dados desenvolvido pela empresa para o sistema operacional Windows.



RECURSOS GRÁFICOS DO ACCESS



PACOTE LEGAL DA SOFTCAD

O Access permite criar e manipular dados através do mouse. Com suporte à tecnologia 'Object Linking and Embedding', o produto visa a vinculação e integração entre informações de diferentes programas. Cria tabelas, formulários e relatórios, sem apoio de outra programação.

Augustus - um plotter com motores digitais

A Biotec-Agena, de Campinas, desenvolveu um novo plotter que substitui por motores digitais os caros motores de corrente

contínua - o Augustus.

Baseado em motores de passo, o plotter Augustus visa a agilizar os serviços de desenho, com a técnica de enviar comandos diretamente do computador, através de um software de controle.

Com o uso do software de controle, em conjunto com os motores digitais, torna-se possível a utilização de um scanner de ponto - Vetorizador Biotec - no lugar de uma das canetas, para determinação das coordenadas dos pontos de um desenho. No processo, a digitalização de desenhos e plantas terá maior precisão e menor custo.

Impressora Powerimage tem 1600 dpi

A Powerimage, primeira impressora do mundo com resolução de 1600 dpi, já está sendo comercializada no País pela Multilógica Sistemas, Comércio e Serviços Ltda.

Com formatos 8.5 X 14' e 11/17', a impressora oferece, ainda, resoluções múltiplas de 400 X 400 dpi; 600 X 600 dpi; 800 X 800 dpi e 1200 X 1200 dpi e 16 vezes mais as sombras de grau cinzento que todas as similares com resoluções inferiores.

A Powerimage imprime oito páginas tamanho letter ou 4,5 páginas ledger por minuto, com capacidade para 850 folhas de papel em três tamanhos, simultaneamente.

DATAGAME[®]

MODEM EXTERNO DE VIDEOTEXTO

Portátil, usa a saída serial do micro, ideal para Lap-Tops; possui Leds indicadores de portadora, recepção, transmissão e lig./deslig. Compatível com PC/XT/AT/386/486 e portáteis, Notebooks e Lap-Tops.

MODEM INTERNO DE VIDEOTEXTO

Placa de Modem Interna, para ser conectada em qualquer slot interno do PC/XT/AT/286/386. Fácil instalação, baixíssimo consumo.

Com o MODEM de VIDEOTEXTO DATAGAME, você acessa todos os serviços disponíveis como:

BANCOS: BRADESCO, BANERJ, UNIBANCO, SAFRA, BANESPA, CITYBANK, obtendo extratos, saldos e aplicações.

DETRAN, SPC, Telecheque, Tribunais, Listas Telefônicas Eletrônicas, Reservas e Preços de Passagens, Videopapo, Videopaquera, Jogos, Noticiários, Bolsa de Valores, Cotações, Horóscopos, Esoterismo, Videomensagens, Valor de Contas Telefônicas, IOB, e muitos outros serviços.

Você paga apenas os impulsos comuns de ligações telefônicas para a Cia. Telefônica.

PLACA DE TV EM CORES P/ PC

Placa adaptadora de T.V. em cores para utilização como monitor em cores padrão C.G.A. em seu PC/XT/AT/286/386. Conectada em qualquer slot interno do PC, usa o sinal de sua controladora C.G.A. e gera padrão PAL/M ou NTSC (opcional), modulado em RF para ser ligado na antena do televisor sintonizado no canal 3, e vídeo composto para televisores que possuem entrada de monitor e video-cassetes. Ideal para criação de aberturas, encerramentos e edição de gravações de vídeo computadorizadas, legendas, etc.

INTERFACE P/ DRIVE DE MSX DDX

Para ligação de acionadores de disco em computadores MSX Hotbit e Expert. Controla até 2 acionadores, acompanha manual e sistema operacional de disco (DOS) em disquete. Super oferta.

DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

DATAGAME ELETRÔNICA LTDA.

FONE: (011) 570-7471

REVENDAS

CAMPINAS: ROCCA INFORMÁTICA
RIO DE JANEIRO: UNIVERSAL RJ
A.B.C.D.: ENTERPOINT

FONE: (0192) 52-7670
FONE: (021) 577-5356
FONE: (011) 414-3387

SÃO PAULO: SIDAPIS
SYSMODEM
QUINTAL & ARAUJO

FONE: (011)574-0655
FONE: (011) 37-6762
FONE: (011)942-8212

FREE SHOP

Um agente da pesada

SECRET AGENT

Que James Bond que nada. Você é o agente 006 1/2, encarregado de proteger o mundo dos terroristas, bandidos, salafários e todos os demais tipos de malfeitores existentes.

Sua primeira missão será saltar de paraquedas numa ilha, localizar e recuperar os planos secretos para a criação de um satélite armado com canhões laser que, é claro, foram roubados do governo americano.

Na ilha existem inúmeras armadilhas, guardas ninjas, cortadores de garganta, etc, etc, que tentarão impedi-lo de executar com brilhantismo essa sua espinhosa missão. Você precisará ir a 12 locais especiais para então ter acesso a uma pequena base onde estão os tais planos.

O jogo é no estilo DUKE NUKEN e muito bem elaborado. Os gráficos são de dar água na boca e as situações muito engraçadas. Este, no entanto, é um jogo eminentemente de ação.

FICHA TÉCNICA

Equipamento: PC XT / AT

Mídia: 1 disquete 5 1/4 - padrão 360Kb

Requisitos: Nenhum especial

Produtor: Apogee

Onde encontrar: Na PD WORLD

Caçando diamantes

CRISTAL CAVES

Você é Mylo Steamwitz e pilota uma espaçonave em missão de pesquisa e coleta de diamantes. Passando pela estrela de Altair, você aterrissa em um planeta e precisa entrar em cavernas para encontrar os ditos diamantes.

É aí que realmente começa a aventura, afinal, como era de se esperar, você terá que vencer inúmeros desafios, armadilhas, seres esquisitoides, robos, etc.

Este jogo também é no estilo DUKE NUKEN, porém não tem o mesmo desempenho que seu "primo" Secret Agent.

Uma gata na sela

JILL OF THE JUNGLE

Enfim as mulheres começam a aparecer nas aventuras micreiras. Sinal dos tempos.

Neste jogo você é nada mais, nada menos do que uma tremenda gata, chamada Jill, e que vai viver uma emocionante aventura numa estranha selva. Só vindo para entender, afinal o universo criado por Tim Sweeney é dos mais estranhos e intrigantes.

Muito bem elaborado, o jogo apresenta uma heroína, a lá Rambo (ou melhor, Ramba) que, além da agilidade em saltos incríveis, é capaz de encarar os mais estranhos bichos e as mais loucas situações.

FICHA TÉCNICA

Equipamento: PC XT / AT

Mídia: 1 disquete 5 1/4 - padrão 360Kb

Requisitos: Nenhum especial

Produtor: Apogee

Onde encontrar: Na PD WORLD

" THE BEST GAMES "

- THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND II (VGA) (6 HD)
- INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (VGA) (6HD)
- STAR FLIGHT (2DD)
- GREMLINS II (EGA/VGA) (1HD)
- PRINCE OF PERSIA (2DD)
- GOLDEN AXE II (2DD)
- CASTLEVANIA (2DD)
- TERMINATOR II (VGA) 1HD)
- ARACHNOPHOBIA (VGA) (4DD)
- F-117 - A NIGHTHAWK STEALTH 2.0 (VGA) (4DD)
- RED BARON (3HD) (VGA)
- FLIGHT SIMULATOR IV (2DD)
- INDIANÁPOLIS (2DD)
- STUNTS (4DD)
- GP II UNLIMITED (VGA) (1HD)
- SUPER TETRIS (CGA/VGA) (2DD)
- CHESS MASTER 3000 (1HD)
- LEMMINGS II (3DD)
- SPACE QUEST IV (VGA) (6HD)
- SPACE ACE II (VGA) (3HD)
- STAR TRECK IV (VGA) (5DD)
- XENON II (3DD)
- BACK TO THE FUTURE III (VGA) (3DD)
- EYE OF THE BEHOLDER II (VGA) (3HD)
- ROCKETER (VGA) (3HD)
- GODS (VGA) (1HD)
- SIMPSONS III (VGA) (1HD)
- PREDATOR II (3DD)

E MUITO MAIS...



O NOME JÁ DIZ TUDO

POSSUÍMOS
SOMENTE OS MAIS
DISPUTADOS GAMES
DO MERCADO

EXCLUSIVO P/ PC'S XT/AT

ATENDEMOS ATÉ AS 21:00 hs

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE

REMETEMOS IMEDIATAMENTE APÓS O SEU PEDIDO

SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS, ENVIAMOS IMEDIATAMENTE.

FAÇA JÁ SEU PEDIDO

(0473) 44-5364

ITAJAÍ-SC

PREÇO POR DISCO
(INCLUSO):

5 1/4 HD - 23.000,00

5 1/4 DD - 12.000,00

3 1/2 HD - 28.000,00

OBS: Preços Válidos até 31/01/93

Time Informática



Av. Jabaquara nº 1536 2º andar cj. 203 - Saúde - CEP 04046 300 - São Paulo - (011) 579-3131

Janeiro - 1993

Volume 2 Número 8

Padrão VGA na TV

Estamos lançando o Kit VGA Plus que possibilita a conexão de uma placa VGA em qualquer televisor padrão PAL M ou NTSC (opcional).

O Kit é composto por duas placas, uma VGA previamente adaptada e outra que recebe o sinal de vídeo gerado pela VGA e o converte em sinal de vídeo composto, possibilitando a conexão direta entre o micro e qualquer televisor ou videocassete. Não é necessária nenhuma modificação no aparelho de TV, pois o conjunto dispõe de uma saída RF para conexão via antena, e uma saída RCA com vídeo composto.

Você poderá produzir vinhetas e aberturas para vídeo, criar animações e slide shows para convenções e palestras, usando programas como Animator e Story Board.

Para os aficionados em games, principalmente os que ainda não possuem um monitor VGA, o Kit é uma ótima opção pois além de se poder jogar em qualquer televisor, o preço do Kit corresponde à cerca de 35% do custo total de um monitor VGA com placa. Ligue para a Time para obter maiores informações.

Novidades

Wolfstein 3D - Sensacional RPG com imagens em três dimensões no padrão VGA. Este jogo possui uma das melhores trilhas sonoras para Ad Lib.

GPU (Grand Prix Unlimited) - A mais recente versão do já consagrado Grand Prix F1, agora com uma incrível resolução gráfica e driver para a placa Sound Blaster.

VGA COPY - Este programa recém chegado da Europa possibilita a cópia de discos em qualquer formato. Possui todos os menus no padrão VGA. Se você já tem uma placa de som, ficará surpreso, pois o VGA COPY emite as mensagens falando (em inglês). Opcionalmente oferecemos mensagens personalizadas em português.

Tudo para Windows

Temos as últimas novidades em programas shareware para o ambiente gráfico Windows. Novidades recém chegadas como os programas 1000 Icons For Windows, Paint Shop, Aurora Basic, Realizer, e o hilariante Bart (o rosto do personagem Bart Simpson aparecendo nas janelas em uso).

Som para o PC

Placas Sound Blaster e Sound Blaster Pro. Entre você também para o mundo da multimídia, e utilize todo o potencial oferecido por programas de última geração, tais como; Windows 3.1, Animator Pro e MS Works for Windows.

Com uma placa de som você pode também curtir muito melhor os games que tenham drivers para o padrão Ad Lib, como Prince of Persia e Wing Commander. E imagine a sensação de pilotar um jato de caça como o Jet Fighter II, ouvindo o som das turbinas e mísseis durante as batalhas aéreas.

Super promoção do mês

Durante este mês, na compra de um micro AT286 ou SX386 você recebe inteiramente grátis uma assinatura anual da revista **Micro Sistemas**, e na compra de um DX386 você recebe além da assinatura, um mouse e o **HCI LIGHT**, um integrado que reúne cadastro de clientes, controle de estoque, contas a pagar e receber, mala direta, e muito mais!

AT 286/1 MB/HD 40 MB/CGA	U\$ 830.00
386 SX/2 MB/HD 40 MB/CGA	U\$ 950.00
386 DX/4 MB/HD 80 MB/CGA	U\$ 1200.00
monitor VGA color	U\$ 380.00
monitor SVA color	U\$ 480.00
monitor VGA mono	U\$ 200.00
placa VGA 256 KB	U\$ 60.00
placa VGA 512 KB	U\$ 80.00
placa VGA 1 MB	U\$ 120.00
winchester de 40 MB	U\$ 240.00
winchester de 80 MB	U\$ 320.00
winchester de 120 MB	U\$ 370.00
impressora Citizen color	U\$ 330.00
impressora Epson LX810	U\$ 280.00
scanner Genius GS-4500	U\$ 160.00
scanner/265 tons de cinza	U\$ 245.00
placa fax/modem	U\$ 140.00
mouse para PC	U\$ 25.00
Sound Blaster	U\$ 170.00
Sound Blaster Pro	U\$ 270.00
joystick para PC	U\$ 25.00

Os preços citados acima são para equipamentos novos, mas também comercializamos equipamentos usados, inclusive efetuamos trocas.

Como fazer seu pedido:

Mande uma carta ou então ligue para a Time e faça o seu pedido. As encomendas poderão ser enviadas via SEDEX ou reembolso postal. Abaixo relacionamos os preços para cópias de softwares para a linha PC.

jogos para PC	CR\$ 20.000,00
aplicativos para PC	CR\$ 20.000,00

OBS: disco já incluso no preço.

Catálogos

Solicite por carta o nosso catálogo de software. Se você ainda não possui o nosso catálogo mas mesmo assim deseja fazer o seu pedido, entre em contato com a Time para checarmos a disponibilidade dos produtos desejados.

Falando em português com o CLIPPER

Para quem tem dificuldades em "falar português" com o micro-computador dentro dos programas em CLIPPER, aqui vai a solução definitiva.

Edson Almeida Dias

Para se obter um caracter acentuado na tela pode-se utilizar alguns programas acentuadores (existem alguns em SHAREWARE). Mas há um porém, aliás três:

- 1 - Estes programas ocupam espaço na memória (ficam residentes na memória principal ou estendida);
- 2 - Partindo do ponto que para se acentuar é necessário verificar se uma tecla de acento foi acionada, o micro perde tempo fazendo uma varredura no teclado, diminuindo conseqüentemente a performance do mesmo (pode-se verificar isto utilizando programas que verificam a velocidade do computador, como o SI, PCTOOLS, ou SPEED);
- 3 - Alguns programas residentes utilizam a mesma interrupção que os acentuadores (normalmente os relógios na tela), travando o micro.

Passando pelos problemas da acentuação na tela, ainda há outro porém: os acentos saem na tela, mas e na impressora?

Da mesma maneira que existem programas para se obter acento na tela, existem softwares que fazem a conversão para a impressora. E novamente podem ocorrer problemas com outros softwares

já que estes ficam também residentes (O LOTUS 2.3 já apresentou problemas !!!).

A maioria das impressoras (padrão EPSON) possuem duas tabelas: uma de caracteres itálicos (default) e outra de caracteres gráficos. O acento se encontra nesta última.

Para acessar estas tabelas existem comandos específicos para cada tipo de impressora, algumas podem ser configuradas através dos pinos (straps).

Uma outra solução, que não requer nenhuma alteração de HARDWARE, é justamente substituir o caracter acentuado por: um caracter normal + o retrocesso (BACKSPACE) + o acento (parece complicado, mas não é !!).

A acentuação em CLIPPER não é difícil de se obter, e apesar disto existem muitos programas "Integrados-Profissionais" que não a possuem (por incrível que pareça, conheço vários !!).

A técnica utilizada aqui não é nenhuma novidade, sendo idêntica à utilizada por qualquer máquina de escrever, por mais antiga que seja.

O PROGRAMA

As funções AC-AGUDO, AC-CRASE, AC-TIL e AC-CIRC, fazem o papel principal. Elas substituem o caracter digitado após o acento por outro já acentuado, e o retorna para a

variável/campo que estava sendo editada (GET/MEMOEDIT).

Estas funções são acionadas cada vez em que é pressionada uma tecla de acento (caso a acentuação esteja disponível).

A função LIGA-ACENTO, trata de habilitar ou não o acentuador (inclua no início de seus programas), cada vez se pressiona ALT+K (CHR 293).

E por fim a função ACENTO(), que faz a conversão dos caracteres para se imprimi-los.

OBSERVAÇÕES:

1 - Nem todos caracteres podem aparecer corretamente na tela, principalmente em vídeos CGA/HERCULES (é uma limitação de HARDWARE).

2 - Em vídeos VGA, que possuem melhor definição, os acentos podem ser configurados, mudando-se as funções CHR()s e a função ACENTO().

3 - Pode-se obter o cedilha pressionando qualquer acento e depois a letra "C", maiúscula ou minúscula.

EDSON ALMEIDA DIAS é técnico em processamento de dados. Programa em Clipper, Cobol, Basic, dBase III+ e Assembler.

• Listagem 1

/*
 função: ac_agudo / ac_crase / ac_til / ac_circ
 utilidade: transforma caracteres digitados com o
 devido acento na tela* (para obter acentua-
 ção na impressora, e necessário a função
 ACENTO).

parametros: nenhum **
 retorno: o caracter acentuado

* alguns caracteres não aparecerão corretamente na
 tela (na impressora sairá corretamente), devido às
 limitações da tabela de caracteres ASCII, são eles:

E maiusculo com circunflexo
 U maiusculo com circunflexo
 O maiusculo com circunflexo
 U maiusculo com agudo
 O maiusculo com agudo
 I maiusculo com agudo
 A maiusculo com crase

** obs1: só funcionará se a função LIGA_ACENTO
 estiver disponível

*** obs2: Em videos VGA deve ser mudados alguns
 caracteres

PROCEDURE AC_AGUDO

X = INKEY(0) ; Y = CHR(X)

DO CASE

CASE Y = CHR(097) ; K = CHR(160) // a
 CASE Y = CHR(101) ; K = CHR(130) // e
 CASE Y = CHR(105) ; K = CHR(161) // i
 CASE Y = CHR(111) ; K = CHR(162) // o
 CASE Y = CHR(117) ; K = CHR(163) // u
 CASE Y = CHR(065) ; K = CHR(143) // A
 CASE Y = CHR(069) ; K = CHR(144) // E
 CASE Y = CHR(073) ; K = CHR(140) // I
 CASE Y = CHR(079) ; K = CHR(149) // O
 CASE Y = CHR(085) ; K = CHR(150) // U
 CASE Y = CHR(067) ; K = CHR(128) // CEDILHA

MAIUSCULO

CASE Y = CHR(099) ; K = CHR(135) // cedilha

minuscuro

CASE X = 27 ; K = " "

OTHERWISE

K = " "

ENDCASE

KEYBOARD (K)

RETURN

PROCEDURE AC_CRASE

X = INKEY(0) ; Y = CHR(X)

DO CASE

CASE Y = CHR(097) ; K = CHR(133) // a
 CASE Y = CHR(065) ; K = CHR(146) // A
 CASE Y = CHR(067) ; K = CHR(128)
 CASE Y = CHR(099) ; K = CHR(135)
 CASE X = 27 ; K = " "

OTHERWISE

K = " "

ENDCASE

KEYBOARD (K)

RETURN

PROCEDURE AC_TIL

X = INKEY(0) ; Y = CHR(X)

DO CASE

CASE Y = CHR(097) ; K = CHR(132) // a
 CASE Y = CHR(111) ; K = CHR(148) // o
 CASE Y = CHR(065) ; K = CHR(142) // A
 CASE Y = CHR(079) ; K = CHR(153) // O
 CASE Y = CHR(067) ; K = CHR(128)
 CASE Y = CHR(099) ; K = CHR(135)
 CASE X = 27 ; K = " "

OTHERWISE

K = " "

ENDCASE

KEYBOARD (K)

RETURN

PROCEDURE AC_CIRC

X = INKEY(0) ; Y = CHR(X)

DO CASE

CASE Y = CHR(097) ; K = CHR(131) // a
 CASE Y = CHR(101) ; K = CHR(136) // e
 CASE Y = CHR(111) ; K = CHR(147) // o
 CASE Y = CHR(065) ; K = CHR(134) // A
 CASE Y = CHR(069) ; K = CHR(238) // E
 CASE Y = CHR(079) ; K = CHR(233) // O



Ligue para:

(011) 570-1478

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS

Gravações em disco
 de 5 1/4 DD
 com disco incluso:
 Cr\$ 15.000,00

R. Pedro de Toledo, 967 - Casa 2
 CEP 04039-V. Mariana-S. Paulo-SP

Promoção de Férias:

Na compra de 10 disquetes ganhe a gravação de 1 grátis;
 Na compra de 20 disquetes ganhe um Pad-Mouse grátis.

AS ÚLTIMAS NOVIDADES PARA PC-XT / AT:

TARTARUGAS NINJA III

SIMPSONS III

WING COMMANDER II

GODS

SPACE ACE II

NCAA BASKETBALL

OUT OF THIS WORLD

WOLFEINSTAIN 3D (COMPLETO)

PIT FIGHTER

4D BOXING

LIFE & DEATH II

GRAND PRIX UNLIMITED

TEMOS TAMBÉM NOVIDADES PARA APPLE II


```

CASE Y = CHR(067) : K = CHR(128)
CASE Y = CHR(099) : K = CHR(135)
CASE X = 27 : K = ""
OTHERWISE
  K = ""
ENDCASE
KEYBOARD (K)
RETURN
/*
função: acento
utilidade: Substitue caracteres com acento* para obter
          acentuação na impressora.

parametros: string com os caracteres acentuados

retorno: string com o caracter BS (CHR 8) para retroce-
        der o cabeçote da impressora

* a tabela de substituição dos caracteres correspondem
apenas ao padrão adotado pelas funções AC_AGUDO, AC_TIL
AC_CRASE e AC_CIRC, que podem ser alteradas.
*/
FUNCTION ACENTO
PARAMETER TEXT0
DO CASE
  CASE PCOUNT() < 1 : RETURN
  CASE VALTYPE(TEXT0) # "C" : RETURN
ENDCASE
HU = CHR(008)+CHR(039) // Agudo
TI = CHR(008)+CHR(126) // Til
CR = CHR(008)+CHR(096) // Crase
CI = CHR(008)+CHR(094) // Circunflexo
CE = CHR(008)+CHR(044) // Cedilha
// agudos //
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(160),CHR(097)+AG) // a
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(130),CHR(101)+AG) // e
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(161),CHR(105)+AG) // i
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(162),CHR(111)+AG) // o
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(163),CHR(117)+AG) // u
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(143),CHR(065)+AG) // A
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(144),CHR(069)+AG) // E
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(140),CHR(073)+AG) // I
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(149),CHR(079)+AG) // O
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(150),CHR(085)+AG) // U
// til //
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(132),CHR(097)+TI) // a
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(148),CHR(111)+TI) // o
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(142),CHR(065)+TI) // A
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(153),CHR(079)+TI) // O
// circunflexo //
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(131),CHR(097)+CI) // a
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(134),CHR(065)+CI) // A
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(136),CHR(101)+CI) // e
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(238),CHR(069)+CI) // E
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(233),CHR(079)+CI) // o
TEXT0 = STRTRAN(TEXT0,CHR(147),CHR(111)+CI) // o

```

FOCUS informática

Com o objetivo de atender melhor os seus clientes a Focus Informática se uniu a ALL TECH World Wide, empresa com sede na costa americana (Miami) e representantes na Espanha e Portugal.

Por isso quando você pensar em AMIGA pense na Focus.

R. Dona Inácia Uchôa, 135 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04110-020

Telefone (011) 549.7731

ALL TECH →
WORLD WIDE


```

// crase //
TEXTO = STRTRAN(TEXTO,CHR(133),CHR(097)+CR) // a
TEXTO = STRTRAN(TEXTO,CHR(146),CHR(065)+CR) // A
// cedilha //
TEXTO = STRTRAN(TEXTO,CHR(135),CHR(099)+CE) //
cedilha minusculo
TEXTO = STRTRAN(TEXTO,CHR(128),CHR(067)+CE) //
CEDILHA MAIUSCULO
RETURN (TEXTO)

/*
função: liga_acento
utilidade: Habilita ou não a acentuação no teclado*.
parametros: nenhum **
retorno: nenhum

* é útil quando quer se obter os caracteres correspon-
dentes aos acentos

** é acionada pelas teclas ALT+K (chr 293). E necessá-
rio colocar no inicio do programa as seguintes linhas:

```

```

SET KEY 293 TO LIGA_ACENTO
LIGA_ACENTO()

FUNCTION LIGA_ACENTO
PUBLIC ACENTUA
ACENTUA = ! ACENTUA
IF ACENTUA
SET KEY 39 TO AC_AGUDO
SET KEY 94 TO AC_CIRC
SET KEY 96 TO AC_CRASE
SET KEY 126 TO AC_TIL
ELSE
SET KEY 39 TO
SET KEY 94 TO
SET KEY 96 TO
SET KEY 126 TO
ENDIF
RETURN

// eof of acentos.prg
// by Edson Dias 1992.

```

• Listagem 2

```

/* EXEMPLO.PRG
PROGRAMA EXEMPLO PARA DEMONSTRAR O
USO DAS FUNÇÕES DE ACENTUAÇÃO */

CLEAR
VARIABEL1 = SPACE(20)
VARIABEL2 = SPACE(30)
VARIABEL3 = SPACE(40)
SET KEY 293 TO LIGA_ACENTO      && esta linha é
necessária
LIGA_ACENTO()                  && pode ser "DO
LIGA_ACENTO"
@ 20,10 SAY "Teclando-se <ALT-K> o acento liga ou desliga
!!!"
@ 22,10 SAY "Testando acentuação na tela...pressione
algum acento"
@ 10,10 SAY "VARIABEL1 ===) " GET VARIABEL1   &&
pressione algum acento aqui

@ 12,10 SAY "VARIABEL2 ===) " GET VARIABEL2
@ 14,10 SAY "VARIABEL3 ===) " GET VARIABEL3
READ
@ 22,10 SAY "Agora testando acentuação na
impressora...lique-a..."
SET DEVICE TO PRINTER
SET PRINT ON
@ 1.0 SAY ACENTO(VARIABEL1)
@ 2.0 SAY ACENTO(VARIABEL2)
@ 3.0 SAY ACENTO(VARIABEL3)
@ 4.0 SAY ACENTO("Que legal né !!!")
@ 5.0
SET DEVICE TO SCREEN
QUIT

// eof of EXEMPLO.PRG
// by Edson Dias 1992.

```

LANÇAMENTOS PARA PC/XT/AT/286/386/486

SUPER SHAPES I - Biblioteca Gráfica para Word 5.0/5.5, Word perfect, Amipro, Page Maker, Ventura, Ms Publisher, etc.
Cr\$ 220.000,00

SUPER SHAPES II - Biblioteca Gráfica para Word 5.0/5.5, Wordperfect, Amipro, Page Maker, Ventura, Ms Publisher, etc.
Cr\$ 220.000,00

SUPER MACROS - Amplia e facilita o uso do MS-WORD 5.0
Cr\$ 220.000,00

CONTAS A PAGAR - Cr\$ 330.000,00

CONTAS A RECEBER - Cr\$ 330.000,00

MALA DIRETA (com CEP novo) Cr\$ 300.000,00

AGENDA POLITICA Cr\$ 610.000,00

SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO

AGENDA PROFISSIONAL Cr\$ 740.000,00

CONTABILIDADE GERAL Cr\$ 740.000,00

NEWHELP - Help sensível ao contexto para qualquer aplicação Clipper totalmente configurável) US\$ 50,00

NEW DATABASIC: Super banco de dados p/ textos e gráficos US\$ 90,00

*PROGRAMAS PARA DOMINIO PUBLICO E SHAREWARE: SOLICITE CATALOGO

Pedidos através de CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL a:

NEWDATA INFORMATICA E SISTEMAS LTDA.
Rua General Osorio, 264 - Centro - CEP 79008-310
Campo Grande - MS
Caixa Postal n. 300 - Tel. (067)383-1604 e 382-1436

Abrindo a janela

Realmente não tem mais jeito. Não dá para negar que os ambientes gráficos "Desktop" chegaram para ficar. Podemos, quando muito, adiar nossa entrada neles, mas evitá-los é impossível.

Cleuton Sampaio de Melo Jr

Esta breve introdução é para apresentar um novo espaço em MICRO SISTEMAS, cujo objetivo é discutir técnicas, trabalhos e ferramentas para os ambientes gráficos, notadamente o Windows da MicroSoft e o OS/2 versão 2.0 da IBM. É claro que daremos espaço também aos outros ambientes, como o xWindows e o Solaris, ambos do Unix. Aqui teremos teorias, análise de software e respostas a consultas dos leitores. Se você está interessado em participar, escreva.

PROJETO E PROGRAMAÇÃO DE APLICAÇÕES NO WINDOWS

Para começar nosso bate-papo, nada melhor do que responder a uma questão básica de todo programador que migra ou pretende migrar para o Windows: *Como posso desenvolver ou migrar meus programas para o ambiente Windows?* É para resolver este problema que estamos apresentando este assunto, ou seja: este trabalho é voltado para você que, cansado de brincar com as "janelas" dos outros, deseja fazer as suas próprias aplicações Windows. É bom lembrar que o que roda no Windows também rodará no OS/2 2.0.

PROGRAMAS DOS

Os programas DOS são normalmente orientados por procedimentos, ou seja, iniciam, pedem as informações neces-

sárias, efetuam os cálculos e externam os resultados, tomando total controle sobre o ambiente do micro computador. O máximo que podemos fazer é colocar um TSR residente e ter 2 processos paralelos. Veja na figura 1 o fluxo de processamento dos programas tradicionais.

Ao escrever um programa, você somente se preocupa com os procedimentos a serem escritos para atender a função desejada. Você é quem faz toda a programação de interface com o usuário, ou seja, menus, perguntas, tí-

tulos etc. Desta forma o usuário não tem como alterar, interagir ou buscar dados em outra aplicação, pois está preso ao que o programador escreveu.

PROGRAMAS WINDOWS

Os programas Windows são orientados para eventos, e rodam em um ambiente compartilhado, onde não têm controle absoluto do mesmo, nem dos recursos do computador. Se por um lado o Windows "segura" os programas, por outro liberta o programador de uma série de tarefas "chatas" e repetitivas, como por exemplo as interfaces. A fi-

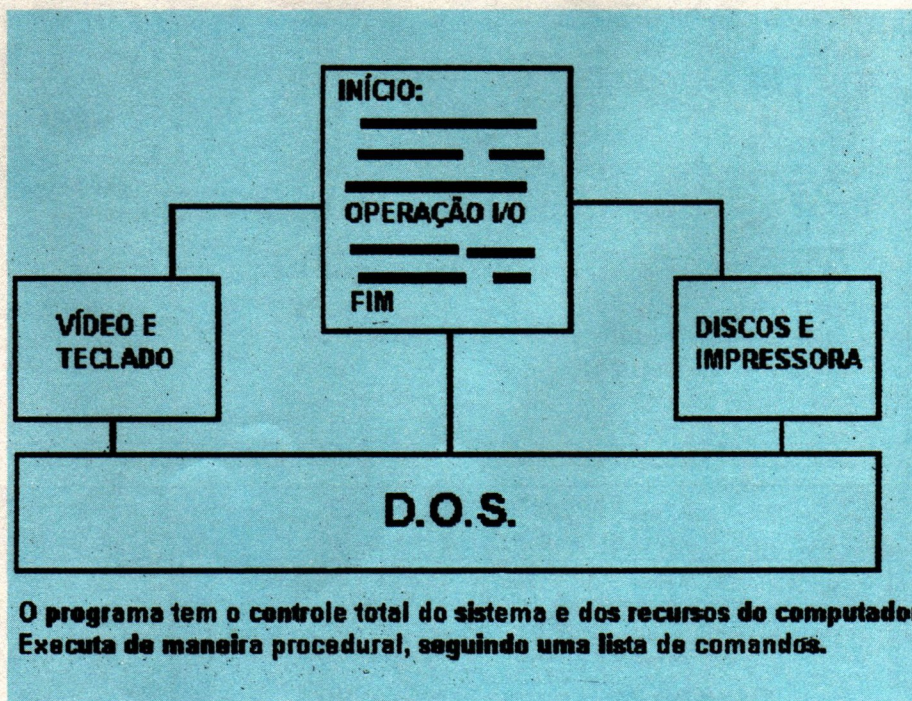


Figura 1

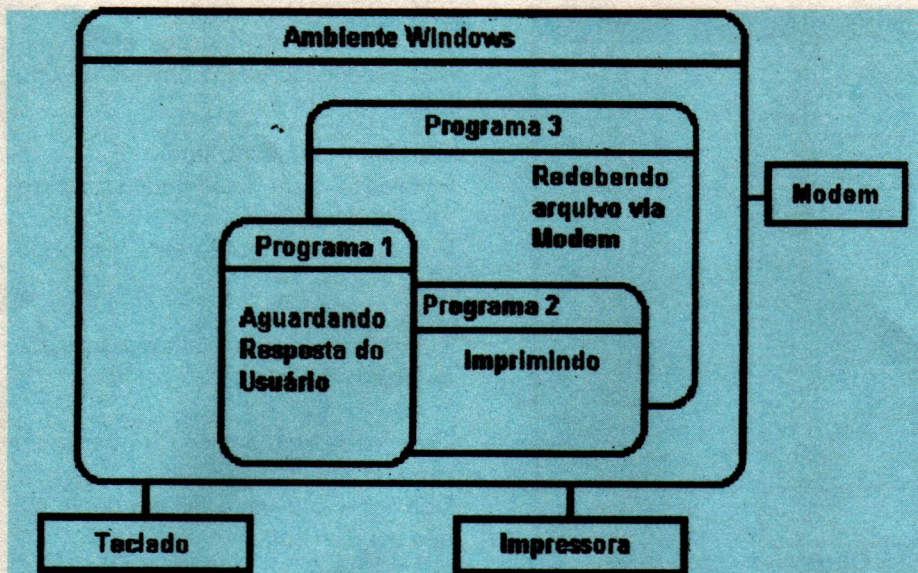


Figura 2

Figura 2 mostra como um programa se comporta no ambiente Windows.

Os programas Windows podem executar em BackGround (executar mesmo!) ou em ForeGround, podendo também fazer uma coisa espantosa: chamar um outro programa e continuar executando em paralelo. Por exemplo, mandamos imprimir um arquivo e enquanto ele é impresso o programa continua a execução!

Um programa Windows pode interferir na Janela do outro, pode mandar comandos para outro e pode obter uma cópia viva de um dado de outro (um gráfico, um texto etc).

LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Existem várias linguagens para o ambiente Windows. Algumas são meras imitações do DOS, que se limitam a rodar no novo ambiente, outras são sofisticadíssimas e realmente inovadoras. Veja alguns exemplos:

VISUAL BASIC, QUICK C FOR WINDOWS, TURBO PASCAL FOR WINDOWS, C++, CAREALIZER, ORIEL FOR WINDOWS etc.

Vamos começar nossa exploração pelo VISUAL BASIC e pelo ORIEL, porque são os que mais se parecem com o QBASIC (ou GWBASIC) e a linguagem BATCH do DOS. Pelo menos no nome o VISUAL BASIC lembra o GWBASIC, sendo que na verdade pode até rodar

alguns programas feitos para ele, mas muita coisa terá que ser reescrita. Já o ORIEL é uma melhoria da linguagem BATCH e se presta a executar aplicações, definir interfaces e pode até permitir o desenvolvimento de aplicações HiperTexto ou MultiMídia.

PROGRAMANDO EM VISUAL BASIC

Para começar esqueça tudo o que você sabe sobre BASIC. O VISUAL BASIC é orientado para eventos e lida com objetos. Se você já teve alguma experiência com OOP (Programação Orientada para Objetos) vai se sentir mais à vontade. No VISUAL BASIC você co-

meça sua programação pelo modo contrário do que está acostumado, ou seja, nos programas DOS você começa pelo núcleo do programa e depois vai pensar nas telas e comandos de I/O. No VB você começa pelo desenho (desenho mesmo!) da interface com o usuário, e depois adiciona pedaços de código, quando e se for necessário. No VB você lida com Objetos, propriedades, métodos, comandos e variáveis.

OBJETOS - Formulários, Controles, Impressora etc.

PROPRIEDADES - Características dos OBJETOS (Cor, tamanho etc).

MÉTODOS - Rotinas intrínsecas dos OBJETOS (Imprimir, mover etc).

COMANDOS - Comandos da linguagem BASIC do VB.

VARIÁVEIS - Variáveis definidas no programa.

Veja na figura 3 o esquema de um programa VISUAL BASIC.

Vamos mostrar uma pequena aplicação em VISUAL BASIC. Trata-se de um programa para calcular o quadrado de um número. O primeiro passo é desenhar a interface com o usuário, ou seja, a "cara" do programa.

Começamos com um desenho simples como o da figura 4, com uma "caixa" para digitar o número, uma outra "caixa" para mostrar o resultado e dois "botões", um para comandar o cál-

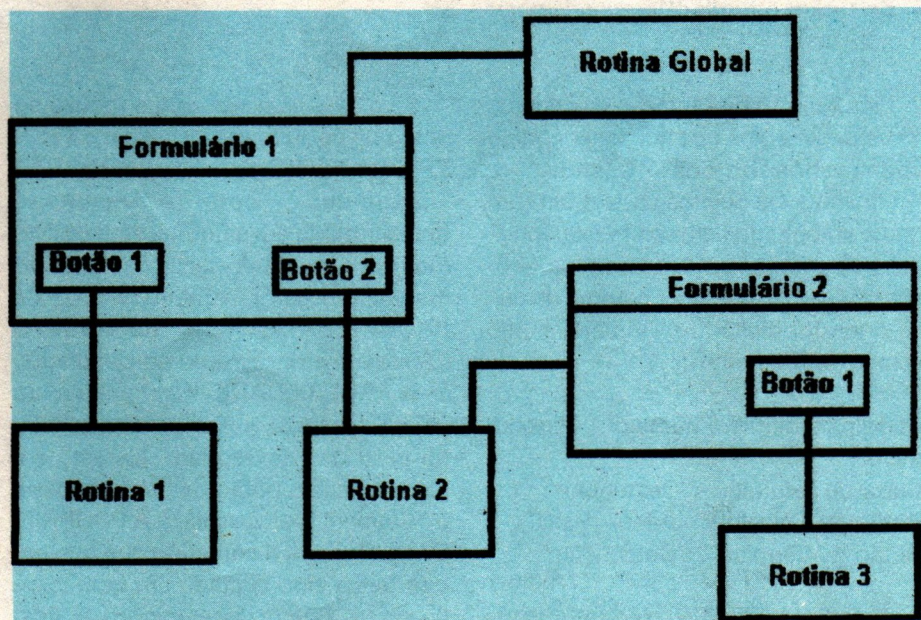


Figura 3

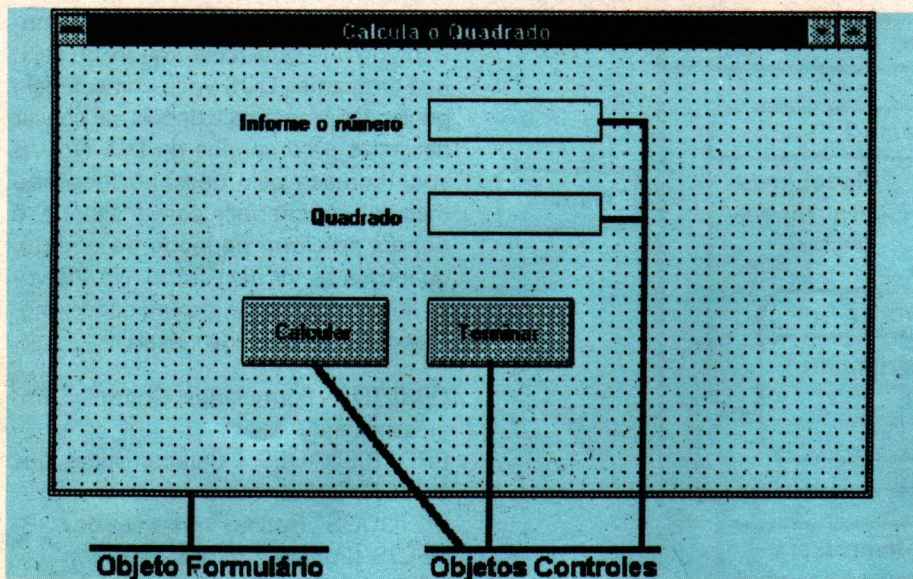


Figura 4

culo e outro para terminar a aplicação.

Quantos objetos temos no nosso programa? Quem pensou 4 errou, pois o próprio formulário é um objeto, além do que os rótulos "Informe o número" e "Quadrado" também são considerados objetos.

Agora só falta adicionar o código necessário para fazer o programa funcionar. Olhe a figura 4 e pense como o programa funciona.

- 1) Espera o usuário acionar algum controle
- 2) Se teclou o botão "Calcular", calcular e mostrar o quadrado na caixa apropriada.
- 3) Se teclou o botão "Terminar", parar o programa.

Esta é uma representação procedural, na verdade temos que adicionar código apenas nos botões "Calcular" e "Terminar". Os objetos da tela tem um nome apropriado para serem referenciados pelo programa. Para fazermos o código precisaremos saber o nome da caixa onde foi digitado o número. Então vamos ver os nomes:

Caixa para digitar o número: "Textonumero"

Caixa de resultado: "Textoquad"

Botão de Cálculo: "Botao-Calc"

Botão de Término: "Botao-fim"

O VISUAL BASIC reconhece os eventos associados aos objetos, cha-

mando sub-rotinas para tratá-los. Ele sabe qual sub-rotina deve chamar porque seus nomes são padronizados assim:

[nome-do-objeto]-[nome-do-evento]

Nos interessa controlar apenas 2 eventos: se o usuário clicar no botão de cálculo e se ele clicar no botão de término. Então nossas rotinas são:

```
Sub botao-calc-Click()
  Textoquad.Caption = Format$(Val(Textonumero.text) ** 2)
End Sub
```

```
Sub botao-fim-Click()
  End
End Sub
```

Se o usuário clicar com o mouse no botão de cálculo, vamos alterar a PROPRIEDADE "Caption" do OBJETO "Textoquad" com o resultado (transformado em string). Como obtivemos o número? À partir da transformação em valor (função VAL()) da PROPRIEDADE "text" do OBJETO "Textonumero", elevado ao quadrado.

A PROPRIEDADE "Caption" de um objeto, é o texto que ele mostra na tela, no caso de "Textoquad" ela está em branco, mas o botão de cálculo possui o "Caption" = "Calcular". A PROPRIEDADE "text" é o conteúdo que porventura tenha sido digitado em uma caixa de texto. Como dissemos antes, lidamos com OBJETOS alterando suas

PROPRIEDADES de acordo com os EVENTOS que ocorrem com eles. Algumas propriedades dos objetos do tipo botão:

Caption = Título do botão

Enabled = Se o botão pode ser usado ou está desativado

Visible = Se o botão está visível ou não

Veja agora alguns eventos associados ao objeto botão :

Click = o usuário clicou o mouse em cima do botão

DbtClick = o usuário fez um duplo clique sobre o botão

E ao objeto Caixa de texto:

Change = o usuário alterou o conteúdo da caixa

Gotfocus = o usuário acionou TAB ou apontou a caixa

PROGRAMANDO EM ORIEL

Como dissemos anteriormente, o ORIEL é uma linguagem BATCH, possui menos recursos que o VISUAL BASIC, mas é mais fácil de utilizar. Ela é executada por um programa interpretador que transforma os comandos em alterações nos objetos. Um programa equivalente ao escrito em VISUAL BASIC seria:

- 1) Usecaption("Calcula o Quadrado")
- 2) nucleo:
- 3) Button(20,20,50,30,"Calcular",calcula,20,45,50,55,"Terminar",fim)
- 4) waitinput()
- 5) goto nucleo
- 6) calcula:
- 7) TextBox("Informe o número","Obtém número",numero\$,Teste)
- 8) Drawtext(70,20,"Resultado : ")
- 9) val(numero\$,numero,Estado)
- 10) set resultado=numero * numero
- 11) Drawnumber(110,20,resultado)
- 12) waitinput()
- 13) goto nucleo
- 14) fim:
- 15) End

Conforme podem ver, é uma linguagem procedural, que utiliza "goto's". Na linha 1) alteramos a propriedade "Cap-

tion" do formulário principal, na linha 3) definimos os botões de cálculo e término, indicando os rótulos para os quais deve ser desviado o fluxo quando eles forem acionados. Na linha 7) abrimos uma caixa de texto para receber o número, na linha 10) calculamos o resultado e finalmente na linha 11) o mostramos, desviando para a rotina "nucleo:" que iniciará todo o processo até que se tecele o botão de término, que desvia para a rotina "fim:" que termina o programa (instrução "End").

À primeira vista parece que o ORIEL é mais fácil que o VISUAL BASIC, o que não é verdade, pois no ORIEL você tem que escrever e calcular a posição dos objetos na tela e no VISUAL BASIC basta desenhá-los, não sendo necessária codificação para isto.

CONCLUSÃO

Cada linguagem tem sua aplicação definida. Se você deseja fazer telas de "Shell" para seus aplicativos, ou desenvolver pequenos programas de Hipertexto ou menus, use a ORIEL que é mais direta e simples. Mas se você de-

seja operações com arquivos, efeitos gráficos mais elaborados ou maior poder de processamento, sem dúvida use o VISUAL BASIC. Na verdade eu estou utilizando os dois em combinação e estou gostando do resultado.

FICHA TÉCNICA

Aqui daremos aos leitores detalhes sobre os softwares analisados, indicando também onde encontrá-los.

ORIEL FOR WINDOWS

Nome: ORIEL FOR WINDOWS V2.0
Fabricante: Le Blond Group inc
Tipo de comercialização: Licença sem ShareWare

Fornecedor: Livro "Windows 3.1 Ferramentas Poderosas" da Editora Berkeley, disponível da Ciência Moderna.

Características: Rotinas gráficas, comandos de janelas, interação com Clipboard, não lê nem grava dados em arquivos.

Versão para DOS: Não tem.

VISUAL BASIC FOR WINDOWS:

Nome: VISUAL BASIC FOR WINDOWS

Fabricante: Microsoft Corporation
Tipo de comercialização: Licença sem ShareWare

Fornecedor: Lojas de software
Características: Alta capacidade gráfica, recursos para animação, interação com Clipboard e DDE, lê e grava arquivos como o Basic, todos os comandos possíveis para janelas, na versão standard não tem indexação

Versão para DOS: Tem o VISUAL BASIC FOR DOS.

Bem, por enquanto é só. Nas próximas edições iremos aprofundando o nível do assunto, incluindo rotinas utilitárias e especiais, pois o objetivo é fornecer meios para que os leitores migrem ou desenvolvam seus softwares no ambiente Windows.

Próximos assuntos: recursos gráficos e hipertexto, interação entre aplicações, multimídia com Windows.

CLEUTON SAMPAIO DE MELO JR é Analista de Sistemas Senior, formado pela SESAT. É consultor independente e Beta-tester de diversos programas comerciais.

ECONOMIZANDO COM PROGRAMAS DE QUALIDADE

TABELA DE PREÇOS

Reajuste por percentual ou valor, conversão de moeda e arredondamento.
Cr\$250.000,00

LIVROS FISCAIS

Relatório de entrada, saída e apuração de ICMS e IPI, GIA e DECLAN.
Cr\$325.000,00

VALE TRANSPORTE

Automatização completa do sistema de emissão e controle de vale transporte.
Cr\$325.000,00

FINANCEIRO

Fluxo de caixa integrado com controle bancário.
Cr\$250.000,00

AGENDA

Agenda completa de compromissos com calendário e calculadora
Cr\$250.000,00

PCTEXTO

Editor de texto com tabulação, acentuação e alinhamento de margens.
Cr\$250.000,00

BANCÁRIO

Controle bancário, com emissão de extratos e conciliação.
Cr\$250.000,00

ESTOQUE

Posição física financeira do estoque com tabela de preços e uma vasta gama de relatórios.
Cr\$250.000,00

CONTABILIDADE

Plano de conta variável, centro de custos e todos os relatórios oficiais e gerenciais
Cr\$250.000,00

ATIVO FIXO

Cálculo de Correção Monetária, com depreciação de bens e lançamentos contábeis.
Cr\$325.000,00

PAGAR/RECEBER

Controle de pagamento e cobrança identificando contas vencidas e clientes em atraso.
Cr\$250.000,00

CURSO DOS

Curso completo de DOS, possibilitando o uso imediato de todos os recursos de seu computador.
Cr\$250.000,00

FOLHA

Multi Empresa - Aliquotas alteráveis - Mensal, semanal, adiantamento, férias, 13º e rescisão, GRPS, DARF, RAIS, RE, IR, etc.
Cr\$440.000,00

CADASTRO DE CLIENTES

Cadastro de clientes e fornecedores integrado com emissor de etiquetas de endereçamento postal com editor de textos.
Cr\$250.000,00

ESCREVA AGORA E FAÇA SEU PEDIDO

CONDIÇÕES PROGRAMADAS

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ UF: _____
CEP.: _____ Tel.: _____

Forma de pagamento:

Cheque nº _____ em favor de H&J Software LTDA.

Remessa por SEDEX à cobrar (será acrescido o custo de postagem).

Autorizo o débito em meu Cartão de Crédito VISA nº _____
Validade: / / Data: / /

QUANTIDADE	DESCONTO	
	Cartão VISA	Cheque ou SEDEX
DE 7 A 12	5%	20%
DE 13 A 24	15%	30%
DE 25 A 48	25%	40%
DE 49 A 96	35%	50%
ACIMA DE 97	45%	60%

DESCONTO _____
TOTAL _____

PROGRAMA	QUANT.	VALOR UNIT.	VALOR TOTAL
Estoque		Cr\$ 250.000,00	
Contabilidade		Cr\$ 250.000,00	
Pagar/Receber		Cr\$ 250.000,00	
Cadastro de Clientes		Cr\$ 250.000,00	
PCTEXTO		Cr\$ 250.000,00	
Agenda		Cr\$ 250.000,00	
Bancário		Cr\$ 250.000,00	
Tabela de Preços		Cr\$ 250.000,00	
Curso DOS		Cr\$ 250.000,00	
Folha		Cr\$ 440.000,00	
Financeiro		Cr\$ 250.000,00	
Vale Transporte		Cr\$ 325.000,00	
Livros Fiscais		Cr\$ 325.000,00	
Ativo Fixo		Cr\$ 325.000,00	
TOTAL		SUB-TOTAL	



Av. Paulista, 2518 grupo 11- CEP.: 01310-300
São Paulo (011) 257-2794 / 255-1855
Rua Mayrink Veiga, 32 Slj. - Centro CEP.: 20090 - 050
Rio de Janeiro (021) 233-2124 / 233-2084

Do C-64 ao AMIGA: nada se perde, tudo se transforma...

Este artigo nasceu da experiência de um usuário antigo de C-64, mantendo arquivos com mais de 10 anos de trabalho guardados. Ao adquirir um AMIGA ele deparou-se com uma surpresa nas máquinas: apesar de serem do mesmo fabricante, seus sistemas não eram compatíveis entre si, e dessa forma, toda a vez que necessitava de alguma informação mais antiga, era preciso reativar o C-64, que não podia ser "encostado". A primeira idéia para resolver o problema, foi a de contratar serviços de digitação, para transferir os arquivos de um formato para outro manualmente. Com este produto, "garimpado" nas listas de PD de revistas norte-americanas (hoje o programa já é comercial, distribuído pelos grandes fornecedores), solucionou o problema e ainda sobrou dinheiro para comprar mais periféricos...

M. W. Ryan

Ready Run

Se estes comandos lhe trazem boas lembranças, certamente você é um daqueles que teve a sorte de conhecer o COMMODORE-64, um computador que parecia um brinquedo, uma máquina tão fácil de usar que se transformou no modelo mais vendido de sua época: nada mais do que seis milhões de unidades em todo o mundo!

Como integrante da turma de usuários do C-64, é provável que você ou seu filho tenham migrado para algum equipamento mais moderno..., talvez mesmo para um AMIGA, da mesma COMMODORE, que apesar de uma tecnologia diferente, atraiu muitos destes usuários.

Se você é uma destas pessoas, e ainda guarda boas memórias (bem como equipamento e programas) do C-64, existe um produto que não deve lhe faltar:

A-64 v. 2.0 da QUESTRONIX, por Cliff Dugan
P.O. Box 340285
Hartford, CT 06134 E.U.A.
Preço: US\$ 39.95

O A-64 consiste num pacote composto de dois disquetes e de uma pequena interface para a porta paralela. Essa interface permite utilizar disk drives comuns e impressoras matriciais. E o que essa maravilha faz? Transforma o seu AMIGA num C-64! E isso é progresso? Talvez não seja, todavia muitos usuários do AMIGA gostam de ver sua máquina trabalhar sob várias formas.

A grande utilidade deste emulador reside na sua habilidade de converter para o modo AMIGA todos os arquivos e textos que você durante anos pacientemente guardou nos disquetes do C-64, e que de outra forma seriam dados como perdidos...

Os requisitos para utilizá-lo são um AMIGA (500 ou 2000) com 1Mb (1,5Mb

seria o ideal), dois drives ou um hard-drive. O programa não funciona com o A3000, e os usuários ao A1000 necessitam de um cabo especial. O programa tem a capacidade de usar as C-64 ROMS. O sistema tem um emulador C-64 ROMS, que funciona bem. Todavia, se tiver o programa "GO-64!" pode até transferir do C-64 para o A-64.

Você comprou o programa, preencheu o cartão de registro (nunca deixe de fazê-lo), e finalmente está pronto para utilizá-lo.

Agora:

a) tire uma "hard-copy" (cópia em papel) da documentação. Mas prepare-se: este não é um daqueles programas que têm duas ou três folhas de documentação. Este vai exigir mais de cem folhas. Registre-se o esforço do autor em fornecer todos os detalhes. É óbvio o cuidado em montar o programa, que se reflete na preparação da documentação.

b) tenha em mente que a finalidade do programa é a de emular o C-64, ou seja, o seu AMIGA estará transformado em

uma máquina de 8 bits, com 64K de capacidade. Desse modo, o produto só terá valor para pessoas que têm o disk-drive para o C-64 (o 1541 por exemplo), muitos deles (não só jogos) nos velhos disquetes de 5 1/4", e principalmente vontade de continuar a utilizá-los.

As instruções são claras, porém exigem alguma experiência. Se você já dominou o Commodore C-64 e leu o manual do AMIGA, não deve haver problema.

Um outro aviso: o A-64 aceita utilizar o drive de AMIGA, porém recordemos que os drives do COMMODORE-64 não eram simples drives, e sim computadores com ROM própria. Você vai precisar manter o 1541 bem alinhado por mais algum tempo (há um outro programa comercial que ensina o usuário a alinhar o próprio 1541).

É recomendável transferir para disquetes de 3,5" as informações mais importantes. Elas terão que ser convertidas preliminarmente para ASCII. Não é nenhuma surpresa, mas o disquete de 3,5" aceita volumes maiores, e é mais fácil de usar. Para textos, qualquer bom processador importa a informação em ASCII,

logo, você não deve ter problemas.

Além de permitir ao AMIGA rodar programas próprios do COMMODORE-64, que mais faz o A-64? Converte PASCAL para ASCII (e vice-versa), transfere arquivos de um sistema para o outro, e até manda imprimir arquivos de AMIGA com a configuração de impressora do C-64 (finalmente um uso para aquela impressora encostada há anos!), desde que você tenha a peça de interface.

Para quem já tem algum conhecimento do C-64, o A-64 possui o A-64Mon, que permite examinar o programa sendo rodado pelo A-64. "Pick" e "Poke" estão aqui, ou pode-se ver e modificar o conteúdo de um local ("Address").

Falando de "Address", este é a palavra que pode deixar o usuário um pouco frustrado. Acontece que o AMIGA e o C-64 utilizam processadores diferentes e (obviamente) os códigos são diferentes. Desse modo, quando o A-64 está rodando um programa C-64, o processo de remeter as instruções dos códigos do C-64 é demorado. Para readquirir rapidez, pode-se inverter o programa do código

de C-64 para o do AMIGA.

Para converter o programa, usa-se o "Shell", com um comando de "Convert", mas para isso funcionar, é necessário entender bem como criar "address files".

Os autores do A-64 recomendam que se convertam os programas, e solicitam a quem o fizer que lhes mande os "Address Files", a fim de permitir a sua maior divulgação.

Em resumo, se você ainda tem (ou já tinha) um COMMODORE-64, o A-64 será de muita utilidade, ou pelo menos, divertimento e um pouco de nostalgia.

M. W. RYAN é Corretor de Seguros e Consultor especializado na área internacional. Utiliza o computador AMIGA como auxiliar nas áreas de texto, editoração, bancos de dados e planilhas.

- * Autorizada Microdigital !!!
- * Assistência Técnica
- * Transferência Arquivos APPLE/IBM
- * Placas e Acessórios Importados
- * 4000 Programas para Apple II+, //e
- * Clube de usuários 8 bits
- * Jornal em disquete mensal

Programas Cr\$ 20.000,00 por disquete gravado, frete já incluso, na compra acima de 5 unidades, catálogo grátis.

- 1 PRINCE OF PERSIA //e: Aventura e ação no Palácio das mil e uma noites.
- 1 TETRIS //e: Desafie sua inteligência nas paisagens da U.R.S.S.
- 1 BATTLE CHESS //e: Jogo de Xadrez com animações gráficas em 3D.
- 8 GOLD RUSH //e: Aventura gráfica com ação sobre a descoberta do Ouro!
- 1 CALIFORNIA GAMES //e: Jogos de verão, com excelentes gráficos.
- 1 CAPTAIN GOODNIGHT: Aventura e mistério, neste excelente jogo.
- 1 ROBOCOOP //e: Baseado no filme de maior sucesso, tiro e ação.
- 1 RENEGADE //e: Briga de rua, use motos, correntes e muita luta.
- 1 THEKDER //e: Jogo dos Transformers, vire ROBO ou AVIÃO, muita ação.
- 1 BATMAN //e: Excelente adaptação do filme de maior bilheteria, confira!
- 2 THE GAMES SUMMER EDITION //e: Jogos de verão, estilo olimpíadas!
- 5 THE GAMES WINTER EDITION //e: Jogos de inverno, estilo olimpíadas!
- 1 FLIGHT SIMULATOR II: Simulador completo de voo, com cenários USA.
- 2 PLAYROOM //e: Introduza seu filho à Informática, educacional conceituado.
- 1 CROSSBOW //e: Ajude uma turma de magicos e aprendizes a chegar no castelo.
- 1 RAD WARRIOR //e: O Homem das Cavernas num mundo avançado, descubra-se!
- 2 ROGER RABBIT //e: Jogo do animado coelho de Walt Disney, lindos gráficos.
- 1 CHESSMASTER 5100: Excelente jogo de xadrez em 3D, com jogadas dos mestres.
- 1 HEAVY BARREL //e: Jogo estilo comandos em ação.
- 1 PAPERBOY: Entregue o jornal de casa em casa em sua bicicleta.
- 1 ORÇAMENTO DOMÉSTICO: Controle de orçamento doméstico
- 1 TOTALWORKS II //e: Banco de Dados, Editor Texto e Planilha.
- 2 SUPERCALC SA //e: Planilha Eletrônica, com recursos de gráficos.
- 1 DAZZLE DRAW //e: Editor Gráfico Super Alta Resolução.
- 3 VCR COMPANION //e: Animação Gráfica para efeitos especiais em Vídeo.
- 1 PERSONAL NUMEROLOGY: Mapa Numerológico, em 6 páginas, excelente!
- 1 ASTROSCOPE: Mapa astral e interpretação de astrologia, confira!
- 1 AGENDA ELETRÔNICA: Coloque seus afazeres no seu micro.
- 1 MLOGO: Linguagem LOGO em português para crianças.
- 1 XTERM 3.0: Programa para Modem Rhode 12 AP, em nova versão.
- 1 APPLE CHILIN //e: Programa para teste do seu microcomputador.
- 1 BANNERMANIA //e: Crie Banners incríveis e super elegantes.
- 3 THE NEW PRINT SHOP //e: Nova versão do Print Shop, renovado com + fontes!
- 3 THE NEW PRINT SHOP //e: PARTY EDITION: Fontes com motivo Festas!
- 3 THE NEW PRINT SHOP //e: SCHOLLY BUSSINESS EDITION: Fontes motivos escolares!
- 3 THE NEW PRINT SHOP //e: SAMPLE EDITION: Fontes motivos diversos!
- 2 APPLEWORKS 3.0 //e: Completo e mais nova versão deste integrado!
- 2 MULTICRIBER //e: Excelente editor de texto com recursos gráficos.
- 2 PUBLISH IT 4.00 //e: Desktop Publish com recursos de multi-mídia.
- 2 PRINT MASTER PLUS: Faça cartões e cartões com este aplicativo.
- 2 COPY II PLUS 9.1 //e: Copie, desprojete os seus programas.
- 1 SISTEMA DE DUPLICATAS: Controle duplicatas em carteira.
- 2 FOLHA DE PAGAMENTO: Folha Multi-Empresa, controle sua empresa já.



Rua Visc. de Pirajá, 82 sl.507 — Cep 22410-000 — RJ
Tel.: (021) 287-0810

HARDWARES:

Favor verificar o nosso estoque via FAX ou TELEFONE, antes de efetuar qualquer encomenda.

TK3000 //e STANDARD 64K	\$ 110
TK3000 //e STANDARD 64K SISTEMA 08 MC	\$ 140
TK3000 //e COMPACT 128K	\$ 120
DRIVE APPLE 5 1/4. (Revisado)	\$ 50
DRIVE APPLE 5 1/4 (NOVO)	\$ 100
PLACA DRIVE	\$ 30
PLACA CP/M	\$ 22
PLACA 80 COLUNAS II+	\$ 22
PLACA 128K II+	\$ 22
PLACA 16K II+	\$ 10
PLACA IMPRESSORA GRAPH+ COM CABO	\$ 35
PLACA IMPRESSORA SUPER PARALLEL 16K COM CABO	\$ 55
PLACA TWORKS 64K	\$ 30
PLACA TWORKS 256K	\$ 60
PLACA TWORKS 512K	\$ 90
JOYSTICK IMPORTADO MACH III	\$ 60
PLACA MICROMODEM RHODE 1200/75 (1 ANO GARANTIA)	\$ 110
PLACA ACCELERADORA TRANSWARP	\$ 200
PLACA TKCLOCK (RELOGIO REAL COM BATERIA NICKEL CAD)	\$ 85
PLACA RS-232 SUPER SERIAL APPLE	\$ 35
KBAUSTOR DE AR PARA TK3000 OU APPLE	\$ 30
MOUSE COM PLACA APPLE ORIGINAL	\$ 230
DRIVE 3.5 APPLE COM CONTROLADORA 800K	\$ 300
MONITOR DE VIDEO PÓSFORO VERDE OU AMBER	\$ 65
IMPRESSORA EPSON T-2000 OU LX-810 (80 COLUNAS)	\$ 300
IMPRESSORA COLORIDA CITIZEN GX-300 (COLORIDA)	\$ 360

Faça seu pedido por carta, relacionando o nome do programa, para achar o total multiplique o n° de disquetes pelo valor acima mencionado. Não esqueça de identificar-se e o local para remessa. Anexe cheque nominal à "Maça Shop's Eletrônica Ltda" e remeta para o endereço acima. Seu pedido será prontamente atendido! Obrigado.

MSX AMIGA PC XT/AT

PROMOÇÕES - PC

PC JOGOS E APL. GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO Cr\$ 18.000,00

Cada 10 jogos ou aplic. ganhe um grátis com disco.

Cada 50 jogos ou aplic. ganhe 10 grátis com disco.

JOGOS E APLIC. HD

(ALTA DENSIDADE) 5 1/4 Cr\$ 28.000,00 (COM DISCO)

PARA COMPRA ACIMA DE Cr\$400.000,00

PAGAMENTO EM DUAS VEZES: metade no ato e outra metade para 15 dias apos.

ATENDEMOS PEDIDOS POR TELEFONE ATE AS 21 HORAS (SOMENTE PEDIDOS)

COMO COMPRAR NOSSOS PRODUTOS: P/PC-XT- Peça por telefone ou relação em uma folha de papel, os produtos que deseja, indicando o código, nome e a quantidade de discos ocupada; escreva seu nome, endereço, cidade, estado e CEP. e nos envie.

FORMA DE PAGAMENTO:

A) SEDEX a cobrar, voce só pagará quando retirar o pedido no correio de sua cidade.

B) CHEQUE NOMINAL: A CLASSIC SOFT LTDA; para sua comodidade e economia recomendamos fazer o pedido por cheque nominal, pois voce recebe seu pedido em casa.

DESPESAS POSTAIS: (Encomenda registrada) Pedido até 20 discos Cr\$ 28.000,00 (Este preço é para pagamento em cheque).

CATÁLOGO DE JOGOS: P/PC XT/AT COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES ENTREGA EM 3 DIAS ÚTEIS. PREÇO DE CADA GRAVAÇÃO COM DISCO ... Cr\$ 18.000,00

AVENTURA E ACAO			ADVENTURES E RPG			JOGOS ESPORTIVOS			ESPORTE EM GERAL			PAREDAO E FLIPERAMAS			JOGOS DE QUERHA EM GERAL			BILHAR E CARTAS			LANÇAMENTOS DE JOGOS HD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
COD	NOME	Q.	COD	NOME	Q.	COD	NOME	Q.	COD	NOME	Q.	COD	NOME	Q.	COD	NOME	Q.	COD	NOME	Q.	COD	NOME	Q.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
0167	- 221 BACKER STREETS	02	0088	- TARTARUGA NINJA II	08	0395	- THEXDER II	03	0386	- THE HUNT RED OCTOBER	01	0643	- PANZA ROCK BOXING	04	1030	- 3D POOL	01	0001	- ADULT GAMES	01	0987	- TENNIS PRO TOUR	04	1001	- ADULT GAMES	01	0002	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0003	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0004	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0005	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0006	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0007	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0008	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0009	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0010	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0011	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0012	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0013	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0014	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0015	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0016	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0017	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0018	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0019	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0020	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0021	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0022	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0023	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0024	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0025	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0026	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0027	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0028	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0029	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0030	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0031	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0032	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0033	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0034	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0035	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0036	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0037	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0038	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0039	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0040	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0041	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0042	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0043	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0044	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0045	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0046	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0047	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0048	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0049	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0050	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0051	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0052	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0053	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0054	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0055	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0056	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0057	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0058	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0059	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0060	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0061	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0062	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0063	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0064	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0065	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0066	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0067	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0068	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0069	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0070	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0071	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0072	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0073	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0074	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0075	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0076	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0077	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0078	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0079	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0080	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0081	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0082	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0083	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0084	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0085	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0086	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0087	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0088	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0089	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0090	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0091	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0092	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0093	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0094	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0095	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0096	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0097	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0098	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0099	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0100	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0101	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0102	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0103	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0104	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0105	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0106	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0107	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0108	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0109	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0110	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0111	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0112	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0113	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0114	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0115	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0116	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0117	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0118	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0119	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0120	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0121	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0122	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0123	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0124	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0125	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0126	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0127	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0128	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0129	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0130	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0131	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0132	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0133	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0134	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0135	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0136	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0137	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0138	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0139	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0140	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0141	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0142	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0143	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0144	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0145	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0146	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0147	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0148	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0149	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0150	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0151	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0152	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0153	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0154	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0155	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0156	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0157	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0158	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0159	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0160	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0161	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0162	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0163	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0164	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0165	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0166	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0167	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0168	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0169	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0170	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0171	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0172	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0173	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0174	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0175	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0176	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0177	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0178	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0179	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0180	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0181	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0182	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0183	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0184	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0185	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0186	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0187	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0188	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0189	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0190	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0191	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0192	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0193	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0194	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0195	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0196	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0197	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0198	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0199	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0200	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0201	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0202	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0203	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0204	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0205	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0206	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0207	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0208	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0209	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0210	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0211	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0212	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0213	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0214	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0215	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0216	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0217	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0218	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0219	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0220	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0221	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0222	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0223	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0224	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0225	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0226	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0227	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0228	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0229	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0230	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0231	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0232	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0233	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0234	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0235	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0236	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0237	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0238	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0239	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0240	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0241	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0242	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0243	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0244	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0245	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0246	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0247	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0248	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0249	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0250	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0251	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0252	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0253	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0254	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0255	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0256	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0257	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0258	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0259	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0260	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0261	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0262	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0263	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0264	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0265	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0266	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0267	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0268	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0269	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0270	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0271	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0272	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0273	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0274	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0275	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0276	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0277	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0278	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0279	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0280	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0281	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0282	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0283	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0284	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0285	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0286	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0287	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0288	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0289	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0290	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0291	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0292	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0293	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0294	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0295	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0296	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0297	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0298	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0299	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0300	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0301	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0302	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0303	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0304	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0305	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0306	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0307	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0308	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0309	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0310	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0311	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0312	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0313	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0314	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0315	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0316	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0317	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0318	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0319	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0320	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0321	- ARKANOID 2 (CGA)	01	0322	- ARKANOID 2 (CGA)	01

APLICATIVOS PC XT/AT DE DOMÍNIO PÚBLICO

CÓD.	NOME/DESCRIÇÃO	Q/D	CÓD.	NOME/DESCRIÇÃO	Q/D	CÓD.	NOME/DESCRIÇÃO	Q/D
A0473	3D IMAGERY - cria figuras geométricas 3D	01	A0433	EXPRESS CHECK - boo.dados contr.bancário	01	A0281	PC INVENTORY - gera relat.de itens inventar.	01
A0001	1001 - editor gráfico de fácil utilização	01	A0468	EZ COPY LIFE - copia p/ memória 1 única vez	01	A0122	PC KEY DRAW - excecione desktop publishing	03
A0488	800 - 11 DISKETTES - copilador de cópias especiais	01	A0036	EZ FORM - faz formulários comerciais	01	A0142	PC MUSICIAN - cria e toca músicas	01
A0322	ABC FUN KEYS - análise afetado em inglês	01	A0039	EZ MENU para criação de menus	01	A0086	PC ORGANIZER - gerador de menus por janelas	01
A0226	ABC TALK - aprenda a falar inglês.incredível	01	A0533	EZK WORD - processador de textos fácil uso	01	A0180	PC OVERLOAD - administração de condomínios	03
A0435	ABILITY - editor de texto e gráfico	02	A0040	FALA - sintetizador de voz	01	A0170	PC PAYROLL - folha de pagamento	02
A0284	ACTIVE FILE - agenda e calendário	01	A0487	FAMILY STORY - faz suas arvões genealógica	02	A0497	PC PULLOUT - sena, foto esportivas	01
A0390	ADM DE ESCOLA E ACAD. - sistema para esc.e acadêmias	01	A0280	FANCY LABEL - etiquetas p.mala direta	01	A0154	PC PROFESSOR - ensina progr. em basic	01
A0002	ADVENTURE TOOLS KIT - editor jogos,estilo adventure	01	A0347	FAST - linguagem	01	A0148	PC PROJECT - controle de proj.completo	01
A0004	AGENDA - agenda completa	01	A0043	FAST GRAPH'S - editor gráfico	01	A0326	PC SCHEMATIC - cria esquemas eletrônicos	01
A0361	AGENDA (PORT) - completo sistema de agenda	01	A0227	FAST BACK - controlador de arquivos	01	A0257	PC STOCK - controle de ações de bolsa	01
A0484	AGRICULTURAL - para administração de fazendas	02	A0312	FILE PATH - permite ver setores de discos,imprime	01	A0174	PC TOUCH - ensina utilizar teclado e impressora	01
A0523	ALITE - planilha de cálculos	01	A0227	FIRST CHOICE - editor de textos boo.dados	02	A0570	PC TYPE - poderoso dicionário ortográfico	04
A0532	AMIGO - curso de código de defesa consumidor	01	A0127	FLASH CARDS - dicionário de inglês 7.000 pal.	04	A0310	PC UTIL - multi progr./impressão e DOS	01
A0169	AMPLE NOTICE - catálogo alarme agenda	01	A0045	FLASH CODE - cria telas p/DBase	01	A0345	PC VT - emula terminais v102 e v100	01
A0292	AMY'S FIRST PRIMER - coleção de jogos p/crianças	01	A0045	FLASH CODE - movimentador de telas	01	A0297	PC WRITER - trocadora de editor de texto	01
A0357	ANYWANG - estudo dos triângulos	01	A0046	FLXCHG - agenda de compromissos	01	A0320	PC ZIPPER - acelera seu micro ao máximo	01
A0428	ARI - compactador e descompactador	01	A0270	FLOW DRAW - editor de fluxogramas mapas tabelas	03	A0355	PD VIM - debug	01
A0007	ASC EXPRESS - varios utilitários, zapper, modem,etc...	01	A0348	FLUJHOT PLUS - protetor de programas contra virus	01	A0356	PERSONAL CALENDAR - agenda de compromissos compl.	01
A0176	ASEASYS - planilha eletrônica	02	A0386	FOLHA DE PAGAMENTO - compilat.pagamento	01	A0293	PIANOMAN - editor musical impr.partitura	01
A0008	ASTRAL - faz mapas e cálculos astrológicos	01	A0498	FOLHA DE PAGAMENTO - folha pagamento (port)	01	A0131	PICTURE LABEL - cria etiquetas gráficas	01
A0498	ASTRO - faz análises astrológica alta precisão	03	A0434	FOLLI - mala direta p/peças fotocopiada	02	A0326	PICTURE THIS - p/peças nos prof.e técnicos	01
A0493	ASTROLOGY 94 - castrola mapa astrológico	01	A0449	FONSTACT - imprime textos e/outras fontes	01	A0326	PIQUETTE - telas com file out personalizadas	01
A0207	ATLAS - mapa de todo o mundo, todos os países	01	A0321	FONTEC - editor de fontes de letras p/ps	01	A0087	PKZAZ - estrutura compactador e descompactador	01
A0285	AT SLOW - Diminui a velocidade de seu 286 e 386	01	A0321	FONTEC DISK - editor de caracteres (vga/vga)	02	A0088	PKZPP V.1.02 - compactador e descompactador	01
A0177	AUDI I - controle de discos e fitas musicais	01	A0342	FOREIGN LANGUAGE - ensina língua espanhola/alemã	01	A0302	PORTRAC - controle de investimento	01
A0220	AUDIO LOG - controle seus discos e fitas musicais	01	A0588	FORMULA 1 - curso de agenda 01	01	A0130	POWER SCHEMES - supra planilha em 3D	02
A0010	AUTO MENU - cria menu de barras em seus discos	01	A0367	FOR FOTOGRAFERS - p/controlar suas fotos	01	A0309	PRINT CONTROL - permite selecionar e impr.telas	01
A0011	AVIAO Z - 80 - linguagem assembler	01	A0323	FORGE VERSION - util. de telas p/DBase 3	01	A0089	PRINT MAGIC - faz cartazes faixas e calendários	03
A0183	AXS - completo sistema de contabilidade	01	A0132	FORMASTER - editor de formulários	01	A0330	PRINT PARTNER - progr.assestadas ao printer master	01
A0012	BANNER - sistema de banners	01	A0042	FORMAT MASTER - formata disquetes 800K	01	A0410	PRINT SHOP GRAPHICS - figuras p/print shop +200	01
A0379	BANNER & SING MAKER - faixas,cartazes e bandeiras	01	A0432	FORMGEMIN'S DISKETTE - faz cópia de disquetes	01	A0097	PRIVATE BOOK KEEPER - conts.paga/roster cont.	01
A0474	BARCODE - desenha e imprime cod. barras	01	A0577	FREE CALC - poderosa planilha de cálculo	01	A0316	PRIVATE LINE - protege e desprotege arquivos	01
A0354	BASIC LINE - utilitário p/progr. em basic	01	A0544	FRENCH - ensina idioma francês	01	A0331	PROBABILITY STATIST - progr. matemática e estat.	01
A0547	BATED - editor de texto	01	A0267	FUNHERS - ensino matemática p/crianças	01	A0167	PROCON FORTUNE - astrológica, numerológica, periti	01
A0436	BEST WORD - ótimo editor de texto	02	A0140	GALAXY - editor de textos estilo vhs	01	A0475	PROFESSIONAL CAD CAM - cálculos de peças rotativas	01
A0014	BENCH MARK - teste de hardware do micro	01	A0055	GRAPH IN THE BOX - editor gráfico	01	A0323	PROFIT - análise agenda de compromissos	01
A0175	BILL POWER PLUS - contabilidade emite notas	02	A0378	GRAPHIT - faz gráficos comerciais	01	A0514	PROPHET - progr.cálculo astrológico	01
A0147	BIRRITIMO - faz birritimo completo	01	A0242	GUA PAULISTA - guia hotéis restaurante SP	01	A0520	PRONTO - fichário eletrônico em port.	01
A0513	BOOK BASE - boo. de dados onde v.define campos	01	A0376	HARD DISK UTILITIES - utilidades p/winchester	01	A0230	PRO DESIGN - cad cam p/projetos gráficos	02
A0431	BOOK MINDER - boo.dados p/livros diversos	01	A0283	HEBREW KULS - ensina língua hebraica	01	A0536	PRO DOS - converte arquivos bat p/exe	01
A0340	BOX - utilitário p/criação de telas	01	A0386	HEXACALIBUR - comandos edq/ops p/usar em arquivos	01	A0261	PRO FILE - agenda, imprime etiç. e formulários	02
A0392	BRAD FORD - passa textos em ASCII em outras fontes	01	A0336	HEXEDIT - edita em hexadecimal qualquer arquivo	01	A0323	PROGRAMER UTILITIES - cria telas p/DB 2 e DB3	01
A0378	C COMPILER - compilador e com documentação	01	A0323	HIGHLIGHT - editor de textos	01	A0332	PROPS - análise agenda de compromissos	01
A0245	C TOOLS - biblioteca para turbo C	01	A0313	HDM - gerenciador de disco rígido	01	A0315	Q - MODEM - progr. telecomunic. p/modem	03
A0586	CALCULUS - ensina trigonometria e algebra	01	A0080	HOROSCOPE - faz horóscopos	01	A0384	QUEBECAL - progr. tridimensional	01
A0461	CALENDAR KEEPER - faz calendário de parede	01	A0245	HOME MANAGEMENT - contabilidade pessoal	01	A0482	QUICK MENU - gerador de menus	01
A0380	CANTONESE TUTOR - ensina o cantonez	01	A0236	HOME VIDEO PRODUCTION - p/fazer abertura vídeo	01	A0510	ROLEX (EGA.VGA) - faz diferentes mod. relógios	01
A0402	CAT DISK - catalogador de discos	01	A0148	ICHRING - i-Ching	01	A0381	ROTOR - criação de bordas de desktop	01
A0254	CASH TRAK - controle bancário e investimento	01	A0277	ICEAL (UNIX) - gerador de programas. emula terminais	01	A0089	ROOM - gerador de compromissos	01
A0524	CD MASTER - controla sua coleção de CDs	01	A0091	IMAGE 3D - poderoso CAD CAM	01	A0546	ROOM MOOM - editor gráfico p/crianças	01
A0018	CHART PC - gráfico de estatísticas comerciais	01	A0306	IMAGE PRINT - faz impressão c/alta qualidade	01	A0385	SCREEN & PRINTER - comprime e expande caracteres	01
A0391	CHASM - curso de assembler,excecione	01	A0238	INAVISION - super editor de textos	04	A0143	SCREEN DESIGNER - desenha e cria telas p/vídeo	01
A0020	CHECK IT - faz testes de hardware no micro	01	A0273	INCONTROL - util.p/auxiliar acadêmicos	02	A0330	SEBUFU - grande utilitário p/comar.decurativos	01
A0137	CHECK IT OUT - acompanha o movimento bancário,cheque	01	A0451	INFORMATION PLEASE - boo. dados diversos textos	01	A0330	SENA 91 (PORT) - sortido de jogos p/psna	01
A0307	CHEMICAL MOLECULAR - apresenta estrut.moleculares 3D	01	A0132	INSTACAL - planilha de cálculos	01	A0349	SERIAL FILE COPY - transf. em 2 micros	01
A0168	CHIEF - para criação de slides e cheques	01	A0092	ITALIA TUTOR - ensina língua italiana	01	A0102	SIMPLE LABELS - para elaboração de etiquetas	01
A0290	CHIRO - boo. de dados para médicos	01	A0543	JAPANESE - ensina língua japonesa	01	A0457	SIMPLE LABELS III - faz etiquetas em todos iam	02
A0022	CHI WRITER 3.02 - editor textos c/diversas fontes	03	A0504	JULIAN SETS - gerador de telas gráficas (vga/vga)	01	A0236	SIDE WRITER - permite impr. documentos de lado	01
A0276	CMPCAL 3 - transforma seu micro em calculador	01	A0480	KWIKSTAT - análise estatísticas c/gráficos	03	A0105	SIST.CONTR.ESTOQUE - compl. controle de estoque	01
A0334	COGO & PILOT - para engenharia des. técnico	01	A0244	LAB COAD - programa p/anal. e análises clínicas	01	A0444	SIST. PADRAO DE CONTAB. - sist. contab. em port.	01
A0286	COLLAGE - faz desenhos,embo c/álde	01	A0508	LABELS BENCH MARK - editor de etiquetas	01	A0246	SKY CLOCK - progr. de astrológica e astronomia	01
A0156	COMPASS - para automação de escritório	01	A0311	LABELS MASTER - editor de etiquetas	01	A0224	SKIN CH - faz mapas de estrías e constelações	01
A0418	COMPUSMEL - editor de textos e perfuradas	01	A0094	LAP LINK V.2.05 - autêntico p/DOS, copia e pega	01	A0230	SLIDE GENERATOR - editoração de slides	01
A0437	COMPU SHOW - programa gráfico p/ensinar	01	A0357	LASER GRAPH - faz gráficos podendo imprimir	01	A0104	SMART WORK - faz mapas de circuitos eletrônicos	01
A0025	CONSTITUIÇÃO ELETRÔNICA - constituição brasileira	03	A0535	LASY CHANGE - substitui o comando CD c/vantagens	02	A0106	SOFT CONTROL - organiza sua biblioteca de progr.	01
A0484	CONTABILIDADE - sist.contabilidade em português	02	A0085	LETTER WRITER - editor de texto fácil uso	01	A0190	SPANISH VERB - ensina o espanhol	01
A0445	CONTAS A RECEBER (M) - stal. de contas receber (port)	01	A0495	LETRIX - utilitário p/impressão	01	A0486	SPEC INVENTORY PLUS - controle de estoque	01
A0447	CONTAS A PAGAR - stal. de contas a pagar (port)	01	A0371	LIST - para impressão de documentos	01	A0394	SQUEEZE - permite imprimir em 80/100 colunas	01
A0398	CONTAS A PAGAR/RECEBER - compl.sistema de contas	01	A0219	LOCKSMITH - copilador de discos zapper etc	01	A0901	STEREO SHELL - emula pc/teclado (d.a.r.q)	01
A0448	CONTROLE BANCÁRIO (M) - stal. cont.bancário	01	A0087	LOTTO DESDORADO - faz sortido da lot.	01	A0575	SUPERLOTO MASTER - sortido de lotó	01
A0582	CONTR. VIDEO - LOCADORA - progr.vídeo locadora (port)	01	A0044	LOTTO FEVER - faz perfil da pessoa	01	A0108	TABELA PERIODICA - ludo sobre element da tab.	01
A0403	COOPER GRAPHICS +1 - figuras,bordas, p/editores	01	A0155	LOT PRINTER - faz cabeçalho de telas.letras	01	A0109	THE ART STUDIO - editor gráfico	01
A0404	COOPER GRAPHICS +2 - figura p/editores gráficos	01	A0536	LZEX - compactador de arquivos c/ret. ere	01	A0483	THE ASTROLOGER - perfil psicológico	01
A0492	COOPER GRAPHICS +3 - figuras p/editores gráficos	01	A0335	LZTOP/TURBO - utilitário p/transferir pascal	01	A0325	THE ELECTRICAL DBS (W) - engenharia elétrica	05
A0321	COOPER GRAPHICS +5 - figuras p/editores gráficos	01	A0369	MACBERS - editor de textos e estatísticas	01	A0110	THE MUSIC CONSTRUCTION - editor música partituras	01
A0364	CONTABILIDADE - sist. contabilidade (port)	01	A0440	MAG BASE - boo. dados p/compilar revista	01	A0398	THE NEWS ROOM FOR - edição de jornais e textos	04
A0248	CRYSTAL - de cristais em 3D (lega)	01	A0095	MAIL MONSTER - faz imprime etiquetas	01	A0133	TRADUTOR - faz o seu próprio dicionário	01
A0421	CSHOW (VGA/EGA) - demo gráfica com fotos digit.	01	A0095	MAIL MONSTER - faz imprime etiquetas	01	A0541	TURBO CARD - editor gráfico	01
A0486	CUSTO E FATURAMENTO - ludo p/controlar firma (port)	01	A0173	MAKEN DAY - imprime relatórios,agendas,calendários	01	A0375	TURBO FLOW - p/desenhar fluxograma	01
A0334	DAP 1.0 V.36 - desprotector de senhas de jogos	01	A0080	MALA DIRETA PRO BRASE - comp.stal.mala direta	01	A0113	TUTOR DOS V.4.01 - ludo sobre comandos DOS	01
A0599	DAP 1.1 V.147 - desprotector de senhas de jogos	01	A0291	MARKEE - controla e analisa mercado ações	01	A0114	TUTOR LOTUS 123 - ensina ludo de lotus 123	01
A0441	DATA BASE PUBLISHER - boo.dados pessoa física (port)	01	A0248	MARSTER FILE DISK - editor, procura e o arquivo	01	A0158	TUTOR WORD 6.0 - ensina linguagem turbo C	01
A0405	DATA PLUS - dados bidimensionais	01	A0258	MATRIX CALCULATOR - faz análises estatísticas	01	A0399	UNIKENY GOLD - atualizador em português dos editores	01
A0333	DATA PLOT - dados bidimensionais	01	A0070	MEAL MATE - ensina valor protéico alimentos	01	A0412	UNISCREEN - gerador de telas p/tdos linguas	01
A0472	DATA PLUS - completo gerador boo. dados	01	A0229	MEDIA MASTER - ótimo auxiliar do aluno	01	A0306	VGA CAD - cad cam para vídeo vga	02
A0223	DAZZLE DEMO - fantástica demo gráfica (vga)	01	A0515	MEEM TOOLS - utilitário p/psna micro	01	A0505	VGA NAGEL ART - demonstração gráfica	01
A0456	DBASE III ROUTINES - mais de 80 rotinas p/dbaseIII	01	A0338	MENU CONSTRUCTION - cria menu c/cores e sombras	02	A0503	VGA PAINT - editor gráfico para vga	01
A0499	DBPROG - ferramentas p/dbase III	01	A0251	MICAL - excecione diagnóstico médico	01	A0500	VGA PALLET - regula as cores do seu monitor	01
A0377	DCOP MENU MATIC - varios utilitários p/cópia	01	A0172	MICRO GENE - dados genéticos	01	A0502	VGA PHOTOS #2 - diversas fotos digitalizadas	01
A0294	DESK AND MATH - relação entre boo.dados etc.	01	A0187	MICRO REASER - contabilidade	01	A0802	VIDEO DISPLAY EDITOR - ótimo editor de textos	01
A0548	D - imprime novas funções ao DIR	01	A0329	MINIGEM - outro utilitário p/turbo pascal	01	A0536	VIDEO LIBRARY - controle suas fitas de vídeo k - 7	01
A0031	DIAGNOSTICO - anti virus	01	A0071	MODEM - varios utilitários p/modem	01	A0380	VIDEO TALENT SYSTEMS - programa p/vídeo locadora	01
A0305	DIET DISK - excecione e audia p/controlar peso	01	A0343	MONO DRAW & SCREEN DESIGN - audia progr.1.pascal	01	A0485	VIDEO RENTAL CONTROL - stal.p/vídeo locadora	01
A0344	DIRECTOR - audia do DOS	01	A0432	MONOGRAFIX - editor de texto	01	A0237	VIX PC - programa p/uso c/modem	01
A0357	DISAM - para programadores que usam GW-Basic	01	A0549	MOON BEAM - programa de astrologia	01	A0502	WAMP - editor de banco de dados	01
A0222	DISK BASE - controla seu progr. e discos	01	A0398	MORSE - programa código morse de alfabeto	01	A0121	WOMAN PICTURES - fotos digitalizadas p/impress.	01
A0141	DISK TALK - relação entre discos e programas	01	A0282	MULTI BASE - gerenciador boo. dados	01	A0180	WORLD ATLAS (PC GLOBE) - atlas com todos países(w)	06
A0314	DISK COMMAND - otimiza recupera disco e W	01	A0072	MULTIFUNCTION - varios util. etiç. audios	01	A0519	WORLD ATLAS - mapa do mundo	01
A0425	DISK DUPE - super copilador de discos	01	A0073	MULTIMATE - editor textos profissional	01	A0576	WORLD TIME - mostra horas varios países	01
A0427	DISK NAVIGATOR - stal dos DOS fácil uso e util	01	A0268	MUSE - boo. dados p/escritório	02			
A0295	DOS CONTROLL MENU - mostra,executa comandos do DOS	01	A0328	MYSTIC PASCAL - ferramenta progr. pascal	01			
A0478	DOS EXTEN - amplia comandos do MS - DOS	01	A0208	NEW YORK WORLD - poderoso editor textos	01			
A0311	DOS XENIX - p/psna em sistemas no W	01	A0383	NYSLAND - apresenta anal. de problemas	01			
A0213	DOS GENUS - ótimo editor gráfico	01	A0598	NORTH CAD 3D - desenha e ve no vídeo obj.3D	01			
A0384	DRAFT CHOICE - Progr.p/desenho estilo Cad Cam	01	A0516	NO STOP - utilitário p/jela	01			
A0407	DREAM - Poderoso boo. de dados	03	A0185	NO SIDE - imprime e rodapá de p.página	01			
A0373	DRIVECHK & ALIGN - teste e alinhamento de drives	01	A0247	ORACLE - ensina usar larot e ischring	01			
A0303	DS BACKUP PLUS - p/par backup do winchester	01	A0417	ORGANIZER BASIC - poderoso editor textos	01			

Funções matemáticas

Aprenda a manipular Units em turbo Pascal e como implementar funções matemáticas

Alexandre de Azevedo Palmeira Filho

A linguagem Pascal, embora apresente um vasto conjunto de qualidades que a tornam sob muitos aspectos um modelo para as demais linguagens, não costuma oferecer algumas funções matemáticas que são de uso frequente para muitos usuários. Isto não chega a ser um problema, uma vez que estas funções são de implementação relativamente simples. Entretanto, seria desejável contornar o trabalho mecânico de codificá-las repetidamente. O objetivo deste artigo é apresentar uma forma sob a qual isto pode ser feito em Turbo Pascal, e ao mesmo tempo introduzir o conceito de Units (que são verdadeiras bibliotecas de rotinas e variáveis) aos leitores que não estejam familiarizados com ele.

Uma Unit é constituída basicamente por três partes principais:

- 1) um cabeçalho composto pela palavra Unit seguida por sua designação,
- 2) uma declaração dos recursos fornecidos pela Unit, incluindo nomes de variáveis e rotinas, tipos dos parâmetros de entrada e de retorno das funções e procedimentos disponibilizados e
- 3) a implementação propriamente dita das rotinas.

A estrutura esquemática de uma Unit é dada abaixo:

```
Unit Nome
Interface
/* declaração de variáveis e rotinas fornecidas */
Implementation
/* implementação propriamente dita */
begin
/* inicializações */
end.
```

Uma Unit quando compilada dá origem a um arquivo de terminação TPU (Turbo Pascal Unit). Sempre que desejarmos utilizar algum dos recursos de uma Unit, devemos fazer referência a ela após uma cláusula 'uses'.

A utilização dos recursos de uma Unit é feita de modo inteligente pelo compilador do Turbo Pascal: somente as rotinas efetivamente utilizadas são adicionadas ao executável. Portanto o uso de Units não tem impacto negativo sobre o tamanho do código final.

Tratemos agora da Unit apresentada neste artigo, chamada de Mat1. Ela implementa 4 grupos de funções:

1o Grupo: Funções Combinatórias

Constituído pelas funções fatorial $fat(n)$, número de arranjos de m elementos tomados n a n $A(m,n)$ e número total de combinações de m elementos tomados n a n $C(m,n)$. Todos os argumentos destas funções são inteiros, e o resultado é sempre um inteiro longo. Se quisermos trabalhar com uma faixa maior de valores podemos usar reais para retorno.

2o Grupo: Funções Trigonômétricas Hiperbólicas

Contém as funções seno, cosseno e tangente hiperbólicas. Em todos os casos tanto o parâmetro de entrada quanto o resultado são reais.

3o Grupo: Potenciação e Logaritmo de base 10

O resultado da operação de elevar-se um número x a um número y , usualmente denotado por $x**y$, é obtido por $pot(x,y)$. Na implementação presente x,y e o resultado são reais. Podemos incluir uma função potenciação com parâmetros inteiros que retorne um resultado inteiro caso não seja desejável obter-se um resultado real para operações como 3 elevado a 5.

A função $log10(x)$ fornece o logaritmo de x na base 10. Parâmetro e resultado reais.

4o Grupo: Tangente

A tangente de um ângulo de x (radianos) é dada por $tan(x)$.

Além destas rotinas foi implementada a constante de Euler $e=2.718282$.

Esta Unit não pretende ser completa; é apenas o núcleo para uma biblioteca de funções do usuário, que poderá adicionar novos recursos sempre que desejar.

ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO é engenheiro eletrônico e analista de sistemas. Programa em C, Pascal e Clipper.

• Listagem 1

Unit Mat1:

Interface

Const

e =2.718282;

```
function pot(x:real;k:integer):real;
function sinh(x:real):real;
function cosh(x:real):real;
function tanh(x:real):real;
function tan(x:real):real;
function log10(x:real):real;
function Fat(k:integer):longint;
function A(m,n:integer):longint;
function C(m,n:integer):longint;
```

Implementation

```
function pot(x:real;k:integer):real;
```

var

aux: real;

begin

if x=0 then

if k=0 then

aux:=1

else

aux:=0

else

aux:=exp(k*ln(x));

pot:=aux;

end;

```
function sinh(x:real):real;
```

var

aux: real;

begin

aux:=(exp(x)-exp(-x))/2;

sinh:=aux;

end;

```
function cosh(x:real):real;
```

var

aux: real;

begin

aux:=(exp(x)+exp(-x))/2;

cosh:=aux;

end;

```
function tanh(x:real):real;
```

var

aux: real;

begin

aux:=(1-exp(-2*x))/(1+exp(2*x));

tanh:=aux;

end;

```
function tan(x:real):real;
```

var

aux: real;

begin

aux:=sin(x)/cos(x);

tan:=aux;

end;

```
function log10(x:real):real;
```

var

aux: real;

begin

aux:=ln(x)/ln(10);

log10:=aux;

end;

```
function fat(k:integer):longint;
```

var

j : integer;

aux: longint;

begin

if k<0 then RunError(122);

aux:=1;

if k<>0 then

for j:=2 to k do

aux:=aux*j;

fat:=aux;

end;

```
function A(m,n:integer):longint;
```

var

aux: longint;

begin

aux:=fat(m) div fat(m-n);

a:=aux;

end;

```
function C(m,n:integer):longint;
```

var

aux: longint;

begin

aux:=fat(m) div (fat(n)*fat(m-n));

c:=aux;

end;

begin

(* sem rotina principal *)

end.

Cartas na mesa

Implemente uma biblioteca para criação de jogos de cartas, usando a técnica de programação orientada a objetos

André Caldas Oliveira

A Programação orientada a objetos vem sendo uma das metodologias que mais cresce no desenvolvimento de software. Devido a isto e às vantagens que ela propicia, apresento aqui um pequeno artigo que faz uma abordagem simples e clara do tema, permitindo assim a apresentação do assunto aos que estão começando a se interessar pela área. Optou-se por jogos de cartas por dois motivos: em primeiro lugar, os jogos de cartas apresentam muitas semelhanças entre si, o que os tornam ideais para orientação a objetos e em segundo lugar, o ambiente além de tudo é algo extremamente divertido e interessante de se implementar (pelo menos eu achava isto).

O QUE SÃO OBJETOS

A linguagem utilizada como instrumento será o Turbo Pascal, nas Versões 5.5 em diante, pois apesar de não ser a mais apropriada para a orientação a objetos, é uma das mais indicadas para se fazer uma introdução no assunto, pois a maioria dos usuários de linguagens de programação já possui algumas noções sobre Pascal.

Descrevendo-se de forma grosseira, poderíamos dizer que um objeto em Turbo Pascal seria algo composto por atributos e procedimentos, itens que serviriam para caracterizar tal objeto, representando assim o universo formado por este. Ou seja, estes itens seriam responsáveis por caracterizar o comportamento e os estados que o objeto poderia assumir. Pensando na forma de Pascal, teríamos um objeto como um RECORD diferente, no qual, além de atributos (que seriam as variáveis do tipo Record), existiriam procedimentos/funções associados ao Registro.

Exemplo 1 - Representação de um registro de um cliente de uma firma qualquer:

Cliente = Objeto

Nome, Endereco, DadosPessoais : String; (Atributos)

Proced.Inserção, Alteração, Consulta; (Procedimentos)
Fim-Objeto

Um objeto, poderia ter sido herdado de outro que tivesse todos os atributos e procedimentos que o original possuísse (Herança, que permite alto grau de reusabilidade).

Exemplo 2 - Uma aplicação gráfica que possua pontos e pontos coloridos:

Ponto = Objeto
Atributos são x,y : Byte; (Coordenadas)
Proced.Exibição e Inserção de Valores no Ponto;
Fim-Objeto

PontoColorido = Objeto(Herança do Ponto)
(Herda Coordenadas + Exibição e Inserção de Valores no Ponto)
Atributos Cor;
Proced.Exibição da Cor;
Fim-Objeto

DESENVOLVIMENTO DA BIBLIOTECA

Em orientação a objetos o programa procura descrever o mundo da aplicação, portanto, foi necessário avaliar e comparar alguns jogos de cartas, para termos idéias do universo que teríamos de descrever no ambiente.

Principais semelhanças entre alguns jogos de cartas:

- Cada jogo possui uma regra bem definida (Isto inclui distribuição e forma de jogar)
- Contém cartas em uma determinada faixa (Maioria 1-10 ou 1-13)
- Contém baralhos para serem distribuídos durante o jogo.
- Contém uma mesa para onde vão as cartas do(s) baralho(s). Jogadores recebem de um distribuidor de cartas (Mão).

Principais objetos do Ambiente:

* **CARTA:** Contém como atributos valor, naipe mais dados

para a exibição. Contém Procedimentos para abrir/fechar carta, além de exibir e inserir valores na carta.

* **GRUPO—CARTAS:** Contém um conjunto de cartas, mais dados para a exibição. Contém procedimentos para inserir, retirar, selecionar, trocar e exibir o conjunto de cartas.

BARALHO: Herda atributos e procedimentos Grupo—Cartas, mais procedimentos para embaralhar e exibir baralho.

* **MESA:** Herda atributos e procedimentos Grupo—Cartas, mais procedimentos para inicialização e exibição da mesa.

* **JOGADOR:** Herda atributos e procedimentos Grupo—Cartas, mais procedimentos para exibição do baralho.

* **GERENTE:**

» Atributos:

- Número de baralhos, jogadores, cartas na mesa e quantas cartas cada jogador recebe a cada rodada.

- Um objeto do tipo Mesa.

- Objetos do Tipo Baralho (pode se ter mais de um baralho por jogo)

- Objetos do Tipo Jogadores (pode se ter mais de um jogador por jogo)

- Mensagens com regras e indicação da vitória ou derrota.

» Procedimentos:

- Inicialização dos atributos que dizem respeito ao jogo.

- De distribuição de cartas.

- Exibição de todos os componentes ou apenas parte do jogo.

COMO USAR A BIBLIOTECA

Estes objetos estão armazenados na forma de uma unit chamada ambiente. Cada jogo que o usuário for criar ele deverá declará-lo como um objeto que herde as propriedades do gerente e a partir daí descrever os atributos e procedimentos que faltam para caracterizar este jogo.

A Maioria dos jogos será composta por três partes:

1) Contém a configuração do gerente e a primeira distribuição e exibição do jogo (Inicialização).

2) O Jogo propriamente dito.

3) O Final do jogo com as mensagens correspondentes de vitória/derrota.

VANTAGENS DA BIBLIOTECA

Com este ambiente, o usuário poderá se dedicar quase que exclusivamente ao algoritmo do jogo que ele estiver implementando, pois as rotinas de tratamento das cartas, já estarão implementadas para ele no ambiente (exibição, inserção, alteração, seleção). Com isto, os jogos diminuirão consideravelmente de tamanho, à medida que fiquem mais legíveis também. Tem-se a seguir 3 exemplos, dos quais dois estão completos, e não possuem mais do que 200 linhas cada um.

Além dos objetos mencionados, o gerente possui um objeto do tipo TEXTO para a manipulação de helps e mensagens de vitórias/derrotas e jogadas inválidas. Tais recursos, tendem a enriquecer bastante a interface dos jogos.

EXEMPLOS DE USO DO AMBIENTE

São apresentados três pequenos exemplos de utilização da biblioteca para geração de jogos.

1 Paciência:

É um tipo de paciência bem simples, na qual o objetivo é formar quatro filas em ordem crescente e de mesmo naipe. O jogador vence se o coringa sair por último, caso contrário ele será derrotado e avisado pelo computador que isto ocorreu. O Jogo possui helps e mensagens de jogadas inválidas.

2 BateBate:

Simula um jogo no qual o jogador joga contra o micro. Continuamente são colocadas cartas na mesa (uma do jogador e outra do micro) , se elas forem iguais quem apertar uma tecla levará o bolo que estiver na mesa. A CPU sorteia o tempo que ela levará para reagir caso as cartas sejam iguais. Caso alguém aperte uma tecla e as cartas sejam diferentes, este perderá o bolo que está na mesa.

3 Pife:

Contém apenas a interface que o jogo possui, ou seja, não possui um algoritmo onde o micro jogue contra o usuário (talvez isto seja matéria de um próximo artigo, no qual pretendo escrever sobre estratégias e uso de probabilidades em jogos inteligentes, do tipo jogos de cartas).

CONCLUSÕES

A principal desvantagem é que o usuário tem de saber os nomes dos atributos e procedimentos que a biblioteca lhe oferece. Portanto, uma futura implementação seria que isto fosse feito automaticamente por um software, no qual o usuário indicaria o que ele desejasse de forma interativa (através de ícones por exemplo). Apesar disto, após o usuário conhecer bem a biblioteca, ele conseguirá certamente desenvolver jogos de cartas simples que não envolvam rotinas muito complexas (exemplo: scroll de telas, etc).

A principal conclusão se refere ao poder que a orientação a objetos trás, tornando o código compacto, claro e altamente reutilizável.

ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA é estudante de computação da UFRGS. Programa como freelancer em Clipper, Assembler, Pascal e C. Possui artigos publicados na área de matemática computacional, informática na educação e otimização de algoritmos para geração de números aleatórios.

• Listagem 1

```
unit ambiente;
```

```
Interface
```

```
uses graph,crt; { Utiliza rotinas graficas do turbo +  
padrao E/S }
```



```

const tamx = 70; ( tamanhos defaults para as cartas )
tamx = 35;
maxjog = 02; ( Maximo de jogadores em uma partida )
maxbar = 02; ( Maximo de baralhos em uma partida )
maxlin = 10; ( Maximo de linhas que o texto pode
conter )

type faixavvalor = 0..13; ( 0 e Coringa )
faixanaipe = ( copas,ouro,paus,espada);
faixacartas = 0..53; ( 52 + 1 Coringa )
faixamao = 1..25; ( maximo de cartas de
um jogador )

texto = Object
  linha : array[1..maxlin] of String; (
texto propriamente dito )
  nlinhas : 1..maxlin; (
n_linhas que ele contem )
  Procedure Insere(nlin:Byte;mensagem:String);
( insere texto )
  Procedure Exibe(xa,ya,xa1,ya1:word);
( exibe texto )
end;

grafico = Object
  Function Placa_Grafica:Boolean; (
Inicializa graficos )
end;

carta = Object
  tx,ty : Integer; ( tamanho da carta )
  x,y : word; ( posicao da carta )
  modo : 1..3; ( modo de exibicao
da carta )
  valor : faixavvalor; ( valor da carta )
  naipe : faixanaipe; ( naipe da carta )
  coberta : boolean; ( se carta e coberta
ou nao )
  Procedure Exibe; ( Exibe carta )
  Procedure Inicializa(tvalor:faixavvalor;
t naipe:faixanaipe;tcoberta:boolean);
  Procedure AbreCarta; ( abre carta )
  Procedure FechaCarta; ( fecha carta )
end;

bloco = array[faixacartas] of carta; ( conjunto de
cartas )

GrupoCar = Object
  Numero : faixacartas; ( quantidade de
cartas )
  ini,fin : Integer; ( faixa das
cartas que o compoe )
  conjcar : bloco; ( conjunto das
cartas )
  x,y,xi,yi : word; ( posicao das
cartas )

posx,posy : word; ( posicao do
cursor )
Function
Seleciona(mensagem:texto);faixacartas; ( seleciona uma
carta )
  Procedure Imprime(palavra:String); (
imprime cabecalhos )
  Procedure Posicao (xi,yi,xf,yf:word); (
atribui posicoes )
  Procedure
Inicializa(inicial,final:faixacartas);
  Procedure Insere(elemento:carta); (
insere carta )
  Procedure Retira(elemento:carta); (
retira carta )
  Procedure
Troca(elemento,elementoi:carta); ( troca elemento p/
elementoi )
  Procedure Quantia;
end;

Baralho = Object(grupocar) ( tem tudo que
grupocar possui + )
  Procedure Embaralha; ( a capacidade
de embaralhar )
  Procedure Exibe; ( Exibe Baralho
)
end;

Mesa = Object(grupocar) ( possui tudo
que grupocar possui+ )
  todas : boolean; ( indica
exibicao da mesa )
  Procedure Inicializa(cobertura:Boolean);
( Cobre ou descubra a mesa )
  Procedure Exibe; ( Uma rotina
p/exibicao )
end;

maojog = Object(grupocar) ( tem tudo que
grupocar possui+ )
  conjcar1 : array [ faixamao ] of carta; (
possui um bloco auxiliar )
  Procedure Exibe; ( uma rotina
p/exibicao do jogador )
end;

Gerente = Object
  bars, ( numero de
baralhos )
  jogs, ( numero de
jogadores )
  mess, ( numero de
cartas na mesa )
  corrente, ( jog. corrente
)
  cartasjog : word; ( numero de
cartas p/cada um )

```



```

        barmesa      : Mesa; ( mesa )
        barjogo     : array[1..maxbar] of
Baralho; ( jogo )
        barjogadores : array[1..maxjog] of
maojog; ( jogadores )
        grafics     : grafico; ( para
trabalhar com graficos )
        saidaganhou,      ( mensagem
p/perderdor )
        saidaperdeu,     ( mensagem
p/ganhador )
        jogainv,         ( mensagem
p/jogada invalida )
        regras         : texto; ( regras do
jogo )

```

```

        Procedure
Inicializa(barnum,jognum,mesnum,jogcor,
nummao:word;ini,fin:faixavalor);
        Procedure Distribuicarta; (
distribui as cartas )
        Procedure Exibe(nomejogo:String); (
exibe todos comp.)
        Procedure ExibeParte(mesao, (
exibe parte dos comp.)
barao,jogao:boolean);
        end;

```

Implementation

```

(*****
 * Function Grafico.Placa_Grafica      *
 * Detecta placa grafica,              *
 * se houver rretorna true ,senao false *
 *****)

```

```
Function Grafico.Placa_Grafica:Boolean;
```

```
var gd,gm,ec : Integer;
```

```

begin
  ClrScr;
  gd:=detect; gm:=4;
  initGraph(GD,GM, '');
  ec:=GraphResult;
  Placa_Grafica:= (ec=grOK);
end;

```

```

(*****
 * Procedure Texto.Exibe                *
 * Exibe texto armazenado via insere   *
 * nas coordenadas indicadas.         *
 *****)

```

```
Procedure Texto.Exibe(xa,ya,xai,yai:word);
```

```

var laco,Size : word;
    pont      : Pointer;

begin
  Size := ImageSize(xa,ya,xai,yai);
  GetMem(Pont,Size);  GetImage(xa,ya,xai,yai,Pont^);
  SetFillStyle(00,02); bar(xa,ya,xai,yai);
  rectangle(xa,ya,xai,yai); rectangle(xa+6,ya+3,xai-
6,yai-3); SetFillStyle(06,02);
  for laco:=1 to nlinhas do
    OutTextXY(xa+10,(laco-1)*10+ya+10,linha[laco]);
  repeat until readkey('<');
  PutImage(xa,ya,Pont^,NormalPut);
end;

```

```

(*****
 * Procedure Texto.Insere                *
 * Insere mensagem no texto na posicao nlin *
 *****)

```

```

Procedure Texto.Insere(nlin:Byte;mensagem:String);
begin
  nlinhas := nlin;
  linha[nlin]:=mensagem;
end;

```

```

(*****
 * Procedure Carta.Exibe                 *
 * Exibe a carta conforme o modo e posicao *
 *****)

```

```
Procedure carta.Exibe;
```

```

var st1 : String;
    cx,cy : Integer;

```

```

Procedure ExibeVer;
( desenha uma carta cortada de forma vertical )
begin
  cx:=trunc(tx/3.2); cy:=trunc(ty/2.8);
  SetFillStyle(00,02);
  Bar(x-4,y-2,x+tx+4,y+18);
  SetFillStyle(09,02);
  Rectangle(x-4,y-2,x+tx+4,y+18);
  if coberta then
    begin
      SetFillStyle(08,02);
      bar(x+2,y+2,x+tx-2,y+18);
      exit;
    end;
  rectangle(x,y,x+tx,y+18);
  rectangle(x+cx-4,y+cy-2,x+tx-cx+4,y+18);
  bar(x+cx,y+cy,x+tx-cx,y+18);
  str(valor,st1);
  if valor in [0,1,11,12,13] then

```



```

    st1 := Copy(Chr(1)+'AJQK',trunc((pos(st1,'001
111213')-1)/2)+1,1);
    OutTextXY(x+6,y+2,st1);
    OutTextXY(x+5,y+10,Chr(Ord(naipe)+3+29*ord(valor=0)));
end;

Procedure ExibeHor;
( desenha uma carta cortada de forma horizontal )
begin
    cx:=trunc(tx/3.2); cy:=trunc(ty/2.8);
    SetFillStyle(00,02);
    Bar(x-4,y-2,x+22,y+ty+2);
    SetFillStyle(09,02);
    Rectangle(x-4,y-2,x+22,y+ty+2);
    if coberta then
        begin
            SetFillStyle(08,02);
            bar(x+2,y+2,x+21,y+ty-2);
            exit;
        end;
    rectangle(x+cx-4,y+cy-2,x+21,y+ty-cy+2);
    rectangle(x,y,x+22,y+ty);
    bar(x+cx,y+cy,x+22,y+ty-cy);
    str(valor,st1);
    if valor in [0,1,11,12,13] then
        st1 := Copy(Chr(1)+'AJQK',trunc((pos(st1,'001
111213')-1)/2)+1,1);
        OutTextXY(x+6,y+2,st1);
        OutTextXY(x+5,y+10,Chr(Ord(naipe)+3+29*ord(valor=0)));
end;

begin
    if modo = 2 then begin ExibeVer;exit; end;
    if modo = 3 then begin ExibeHor;exit; end;
    cx:=trunc(tx/3.2); cy:=trunc(ty/2.8);
    SetFillStyle(00,02);
    Bar(x-4,y-2,x+tx+4,y+ty+2); Rectangle(x-4,y-
2,x+tx+4,y+ty+2);
    if coberta then
        begin
            SetFillStyle(08,02);
            bar(x+2,y+2,x+tx-2,y+ty-2);
            exit;
        end;
    SetFillStyle(09,02);
    rectangle(x,y,x+tx,y+ty);
    rectangle(x+cx-4,y+cy-2,x+tx-cx+4,y+ty-cy+2);
    bar(x+cx,y+cy,x+tx-cx,y+ty-cy); str(valor,st1);
    if valor in [0,1,11,12,13] then
        st1 := Copy(Chr(1)+'AJQK',trunc((pos(st1,'001
111213')-1)/2)+1,1);
        OutTextXY(x+6,y+2,st1);
        OutTextXY(x+5,y+10,Chr(Ord(naipe)+3+29*ord(valor=0)));
        OutTextXY(x+tx-4-length(st1)*8,y+ty-09,st1);
        OutTextXY(x+tx-13,y+ty-
19,Chr(Ord(naipe)+3+29*ord(valor=0)));
end;

```

```

(*****
* Procedure Carta.Inicializa *
* Inicializa cartas com valor/naipe/coberta *
*****)

```

```

Procedure
carta.Inicializa(tvalor:faixavalor;tnaipe:faixanaipe;
                tcoberta:boolean);

```

```

var cartao : carta;

begin
    tx:= tamx;
    ty:= tamy;
    valor := tvalor;
    naipe := tnaipe;
    coberta := tcoberta;
end;

```

```

(*****
* Procedure Carta.AbreCarta *
* Abre a carta. *
*****)

```

```

Procedure carta.abrecarta;
begin
    coberta := false;
end;

```

```

(*****
* Procedure Carta.FechaCarta *
* Fecha a carta. *
*****)

```

```

Procedure carta.fechacarta;
begin
    coberta := true;
end;

```

```

(*****
* Procedure GrupoCar.Inicializa *
* Inicializa conjunto de cartas. *
*****)

```

```

Procedure grupocar.inicializa(inicial,final:faixacartas);

```

```

var naip : faixa-naipe;
    laco : faixa-cartas;
    posi : Integer;

```

```

begin
    numero:= (final-inicial+1)*4 + 1;
Coringa )
    ini := inicial; fin := final;
    for naip:=copas to espada do
    for laco:= inicial to final do
        begin

```


UM ÓTIMO PROGRAMA PARA AS FÉRIAS

Não fique parado nessas férias. Use sua imaginação e entre para o incrível mundo da computação gráfica. Nós fornecemos os programas...

- AMAZÔNIA - CGA/VGA**
adventure gráfico Cr\$ 141.837,00
- SERRA PELADA CGA/VGA**
adventure texto Cr\$ 112.050,00
- ANGRA-I**
adventure gráfico Cr\$ 112.050,00
- GUERRA NO GOLFO**
jogo de estratégia Cr\$ 112.050,00

- PRO KIT desk-3**
editor de páginas Cr\$ 287.183,00
- PRO KIT topline**
editor Assembler Cr\$ 229.856,00
- PRO KIT compac**
compactador de arquivos Cr\$ 229.856 ,00
- PRO KIT editor**
editor de aventuras Cr\$ 476.718,00
- PRO KIT zapper**
editor de discos Cr\$ 229.856,00
- PRO KIT tcopy**
duplicador de discos Cr\$ 210.262,00
- PRO KIT scanner**
capturador de figuras Cr\$ 229.856,00

- GRAPHOS III - CGA**
série completa Cr\$ 397.531,00
- GRAPHOS III - VGA**
série completa Cr\$ 397.531,00
- GRAPHOS pack 1**
pacote gráfico 1..... Cr\$ 61.855,00
- GRAPHOS pack 2**
pacote gráfico 2..... Cr\$ 61.855,00

- TILT**
edição 01 Cr\$ 61.855,00
- TILT**
edição 02 Cr\$ 61.855,00

LANÇAMENTO:

Com o PRO KIT topview você irá criar as mais incríveis animações, "filmes" digitais, slide show, aberturas, informativos, etc.

Para usar este programa não é necessário nenhum conhecimento prévio de programação pois o topview possui a sua própria linguagem.

Totalmente compatível com CGA, VGA e com a série GRAPHOS III.

- PRO KIT topview CGA Cr\$ 287.183,00**
- PRO KIT topview VGA Cr\$ 287.183,00**

Envie cheque nominal à PRO KIT Informática e Editora Ltda, no valor total do seu pedido, para a Caixa Postal 108.046 CEP 24121-970 - NITERÓI - RJ

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Uf: _____
CEP: _____ Cheque: _____
Valor Cr\$ _____
Data: ___/___/___ Ass: _____
Equipamento: _____

PREÇOS VÁLIDOS ATÉ 10/02/93


```

    posi := (laco-inicial+i) + (ord(naip) * (final-
inicial+1));
    conjcar[posi].inicializa(laco,naip,true);
end;
conjcar[posi+1].inicializa(0,copas,true); ( Coringa )
end;

```

```

Procedure grupocar.Quantia;

```

```

var numa:string[2];

```

```

begin

```

```

  Str(numero,numa);

```

```

  SetFillStyle(00,02);

```

```

  Bar(x+10,y1+5,x+42,y1+15);

```

```

  OutTextXY(x+10,y1+5,numa);

```

```

end;

```

```

(*****
* Function GrupoCar.Seleciona          *
* Escolhe uma carta, retorna sua posicao. *
* mensagem sera impressao em caso de erro *
*****)

```

```

Function grupocar.seleciona(mensagem:texto):faixacartas;

```

```

var Size,xa,ya,laco : word;

```

```

  tabprc      : array[1..2,1..3] of Byte;

```

```

  P           : Pointer;

```

```

  tecla      : Char;

```

```

  ok         : Boolean;

```

```

begin

```

```

  tabprc[1,1] := tamx; tabprc[1,2]:= tamx; tabprc[1,3]:=
26;

```

```

  tabprc[2,1] := tamy; tabprc[2,2]:= 22;  tabprc[2,3]:=
tamy;

```

```

  SetFillStyle(06,02);

```

```

  Size:= ImageSize(posx-8,posy-4,posx+8,posy+4);

```

```

  GetMem(P,Size); GetImage(posx-8,posy-
4,posx+8,posy+4,P^);

```

```

  FillEllipse(posx,posy,8,4);

```

```

  repeat

```

```

  repeat

```

```

    tecla:= Readkey; xa:=posx;ya:=posy;

```

```

    if tecla = #59 then with mensagem do ( em caso de F1
emite mensagem )

```

```

      exibe(x+20,y+20,x+410,y+20+nlinhas*14);

```

```

      posx:= posx + ord((tecla='M') and (posx+26*(x1))*26-
ord((tecla='K')and(posx-26)*x))*26;

```

```

      posy:= posy + ord((tecla='P') and (posy+8*(y1))*8-
ord((tecla='H')and(posy-8)*y))*08;

```

```

      if (posx()xa) or (posy()ya) then

```

```

        begin

```

```

          PutImage(xa-8,ya-4,P^,NormalPut);

```

```

          GetMem(P,Size);

```

```

          GetImage(posx-8,posy-4,posx+8,posy+4,P^);

```

```

          FillEllipse(posx,posy,8,4);

```

```

        end;

```

```

until(tecla=#13)or(tecla=#27);

```

```

PutImage(xa-8,ya-4,P^,NormalPut);

```

```

laco:= Ord(tecla=#13); ok:=false;

```

```

if laco > 0 then

```

```

  while (laco<=numero) and (not(ok)) do with
conjcar[laco] do

```

```

    begin

```

```

      ok := (x <= posx ) and ( x + tabprc[1,modo] >=
posx ) and

```

```

        (y <= posy ) and ( y + tabprc[2,modo] >=
posy);

```

```

      laco:=laco + ord(not(ok));

```

```

    end;

```

```

    if (laco)numero) then Write(#7);

```

```

until(laco<=numero) or (laco=0);

```

```

Seleciona := laco;

```

```

end;

```

```

(*****
* Procedure GrupoCar.Imprime          *
* Exibe Cabecalho.                   *
*****)

```

```

Procedure grupocar.Imprime(palavra:String);

```

```

begin

```

```

  SetFillStyle(00,02);Bar(x+10,y-

```

```

3,x+10+length(palavra)*8,y+5);

```

```

  OuttextXY(x+10,y-3,palavra);

```

```

end;

```

```

(*****
* Procedure GrupoCar.Insere          *
* Insere elemento em grupocar.      *
*****)

```

```

Procedure grupocar.insere(elemento:carta);

```

```

begin

```

```

  inc(numero);

```

```

  with elemento do

```

```

    conjcar[numero].Inicializa(valor,naipe,coberta);

```

```

end;

```

```

(*****
* Procedure GrupoCar.Retira          *
* Retira elemento de grupocar.      *
*****)

```

```

Procedure grupocar.retira(elemento:carta);

```

```

var posi,laco : Byte;

```

```

  achou      : Boolean;

```

```

begin

```

```

  posi:=1;achou:=false;

```

```

  while(posi<=numero) and not(achou) do

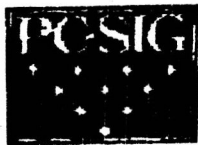
```




CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 CONJ. 707 CENTRO — 01042-000 — CEP SÃO PAULO - SP

TEL.: (011)256-2544 — FAX: (011)259-8430



ATENÇÃO

PROGRAMAS ORIGINAIS PC-SIG AGORA AO SEU ALCANCE.
OS PROGRAMAS ABAIXO, FORAM ADQUIRIDOS PELA CENTRAL INFORMÁTICA
DIRETAMENTE DA PC SIG (USA).

TODOS OS PROGRAMAS SÃO AS ÚLTIMAS VERSÕES,
LANÇADOS RECENTEMENTE NOS ESTADOS UNIDOS,
ESTANDO C/ TODOS OS ARQUIVOS E DOCUMENTAÇÃO
COMPLETA.

PREÇO POR DISCO (INCLUSO) Cr\$ 25.000,00

PARA PEDIDOS ACIMA DE 20 DISQUETES DESCONTO DE 10%
PARA RELAÇÃO COMPLETA DESTA BIBLIOTECA, SOLICITE
CATÁLOGO ENVIAMOS EM DISQUETE. VALOR Cr\$ 10.000,00
QUE SERÁ DESCONTADO NO PEDIDO EFETUADO.
ENVIAMOS O SEU PEDIDO, POR SEDEX OU A COMBINAR.

CONTABILIDADE/FINANÇAS/NEGÓCIOS

- 2868/9 02 CHECKMATE PLUS - Programa contábil p/uso pessoal
- 2559/80 02 CHEQUE IT OUT - Sistema contab. pessoal
- 2811 01 DAYO SIMPLE POS - P/contabilidade da caixa
- 2399/2400 07 DAYO TIME BILLING - Cria faturas/serv.produtos
- 331 01 MEDLIN ACCOUNTING - Progr.de contab.p/peq.negocios
- 2130 a 2137 08 TAKINCARE OF BUSINESS - Sist.contab.p/iniciantes
- 1748 01 VEHICLE EXPENSE - Gastos e mant. de veiculos
- 1159 01 STOCK - Arq. estoque v/200 entradas
- 1383/84 02 PC ESTIMATOR - Avalia custo de construção
- 2348/49 02 EASY MANAGE - acha inquilino,gastos e alug.pgos

COMUNICAÇÃO

- 469 01 PROCON - Facilita o acesso as tarefas de comunic.
- 300/1022/ 1023/1483 04 - Q MODEM SST - Pacote p/telecomun. rapido/versatil
- 2341/42/43 03 TELEMATE - Progr. de comunic. facil e flexivel
- 2127 01 UNICOM - Programa de comunic. p/windows
- 1775 01 XPORT - Transfere arquivo de 1 winchester p/outro
- 2863 01 V-NET - Rede de comunic.p/2 computadores

CRIANÇAS/EDUCAÇÃO

- 2849 01 1-2-3 TALK - Ensina matem. c/voz digitalizada
- 0844 01 ABC FUNKEY - ensina alfabetos através de jogos
- 2838 01 ABC TALK - progr. de alfabetização
- 0646 01 AMY'S FIRST PRIMER - ensina a ler e contar
- 2930 01 ANIMAL QUEST - Aventura no mundo natureza/animal
- 2640 01 ANIMATED SHAPES - identifica formas e cores
- 1333 01 BALLON SPELLER - Ensina ortografia através jogos
- 2233/2676 02 EGA COLORING BOOK - P/coloreir 5 telas e 500 crayons
- 2463 01 KATIES CLOCK - ensina as horas
- 2085 01 KID PAINT - livro eletrônico para colorir
- 2931 01 MAGIC CRAYON - coleção de jogos coloridos
- 2344 01 MATH LOGIC GAMES FOR KIDS - educacional p/desafiar raciocinio

- 0916 01 PLAYN LEARN - p/crianças aprenderem tec.computação
- 0343 01 WORD PROCESSING FOR KIDS - proc.texto p/crianças e defc.
- 2929 01 WYNDER BOOK - 05 jogos coloridos

LITERATURA

- 2855 01 REXL LAZARILLO DE TERMES - Literatura espanhola
- 2129 01 OLEI2000 SET 1 - Progr.de ensino Espanhol

BANCO DE DADOS

- 2807 01 DAYO MEMBERSHIP - Pgr.p/clubes registra socios pagtl, etc
- 287/88/2555/2672 04 FILE EXPRES - Progr.p/gerenc.bco.dados
- 2350 01 IMAGEACCESS - Organiza e cataloga fotografias
- 2082/83/84 03 PC FILE - Um database facil de usar e versatil
- 1734 01 CASSETTE - Cria etiquetas p/audios Cassetes
- 1439 01 CD MASTER - Cataloga coleção de CDs impr.etiquetas
- 1424 01 VIDEO LIBRARIAN - Cataloga biblioteca de video K - 7
- 1361/2561 01 PC POST CARD PLUS - Imprime endereca cartões postais

ASTROLOGIA

- 0966 01 ASTRAL 96 - Calcula seu proprio horoscopo
- 2413 01 THE ASTROLOGER - Gera rel.astrologico s/personalidade

ENTRETENIMENTO

- 2844 01 3 BALL JUGGLER - Usa animação p/ensinar malabarismo
- 2468 01 MASTERMIND - Teste a sua logica p/ descobrir n.secreto
- 2276 01 MEMOR-E - Um jogo que testa sua memoria
- 2101 01 THE LAS VEGAS - CGA CASINO - Coleção de 3 jogos/casino
- 2136 01 ANOTHER LIFELESS PLANET - Jogo de aventura e ficção
- 1925/1940 02 BIG THREE - Jogo de estratégia
- 2571 01 HUGO II, WHO DUNIT? - Mistério e humor neste adventure
- 2840/2923 02 THE LAST HALF OF DARKNESS(VGA) - Adventure c/enigmas
- 1852 01 UNSER THE GULF - Ação navio modo a energia nuclear
- 2231 01 ALIVE SHARKS - Terceira acerta o inimigo
- 2891/82 02 COMMANDER KEEN 4 - Ajuda o comandante keen
- 2677 01 DUKE NUKEM - Ajuda o duke a salvar o mundo
- 2436 01 FRAC - Jogo em 3D semelhante ao tetris
- 2647 01 MORFAS'S ENTRAP - Jogo em 3D Não seja capturado
- 2437 01 NYET - Jogo semelhante ao tetris
- 2878/79 02 ORION ODYSSEY - Acompanhe as aventuras de waly
- 2861 01 PAGANITZU - Viage através de uma pirâmide asteca
- 2860 01 QUATERS II - Jogo semelhante ao tetris
- 2725 01 ROBOMAZE II - Voce precisa salvar o seu
- 2224 01 SHOPPING GALLERY - Teste sua habilidade de tiro
- 1240 01 CUNNING FOOTBALL - Jogo de futebol americano

- 2813 01 MIRAMAR JET FIGHTER SIMULATOR - Voce esta no comando F16
- 2326 01 MONUMENTE OF MARSI - Explore os segredos de marie
- 2437 01 DOUBLE TROUBLE T M - p/quem gosta de quebrar cabeças
- 2558 01 POWERCHESSE - Jogo de xadrez p/todos os niveis
- 1263 01 BLACK JACK - aprenda as estrategias basicas deste jogo
- 2876 01 MULE'S END POKER SLOTS - Jogo de video poker
- 2876 01 MULE'S END 21 - Todas as opcoes do jogo las vegas 21

PROGRAMAS CAD

- 70102/0304/2488 05 DANCAD 3D - Progr. CAD p/desenhos c/estrut.de arame
- 1760 01 DRAFT CHOICE - Programa CAD em objetos
- 828 01 EDRAW - Desenha esquemas,diagramas p/engenharia
- 2250/50/52 03 MEGA CAD - Programa CAD p/uso profissional
- 1757 01 PC DRAFT CAD - Programa CAD Armazena desenhos
- 2151 01 TURBODRAW - Voce cria sua biblioteca de simbolos
- 1587/88 02 VGA CAD - Editor grafico modelador de imagens e pintura
- 2277 01 GRAFCAT - P/imprimir catalogo de arquivos e imagens
- 2277/2900 02 GRAPHOL WORKSHOP - Converte, imprime e visualiza arquivos
- 2803/04 02 GRIN GRAPHICS - 150 graficos humoristicos

PROGRAMAS GRÁFICOS

- 689/70 02 GRAPHIME II (CGA - EGA) - Sist. de graficos p/uso comercial
- 833/34 01 GRAPHIME II (HERCULES) - P/uso com. fax linhas/colunas/ tabelas
- 2550 01 PICTURE LABEL - Faz etiquetas de enderecamento
- 1496 01 CHATS UNLIMITED - Cria,edita,imprime fluxograms e diagramas
- 2833 01 DESKTOP PAINT 256 - permite criar e editar figuras coloridas
- 1305 01 FANTASY - Cria desenhos e arte animada
- 2420 01 TINGER MAPS - Bco.de dados c/coordenadas geograficas do mundo
- 783 01 FINGER PAINTING PROGRAM - Progr.de desenho c/pintura c/ fontes
- 2563 01 VGA PAINT - Produz imagens semelhantes a fotografias
- 2775 01 GRABBER - Excelente Programa p/capturar imagens
- 2841/42 01 SHOW PARTNER LITE - Desemolve na tela figuras animadas
- 2874 02 SHOW TALK - Desenha colagens e coloca frases c/voz
- 2868 01 TEXT SHOW - Permite criar telas c/apresentação

DOMÉSTICO E PESSOAL

- 1516 01 HOME BARTENDERS GUIDE - 142 - Receitas de Drinks
- 2848 01 LEANER - programa p/acompanhar sua dieta
- 2128 01 MASTER MEAL MANAGER - Tab.refeições,arq.receitas, faz listas
- 2463 01 REMEDIES - Descubra as ervas adequadas p/sua saude
- 2586 01 THE BETTER DIET ANALYSER - Dados nutricionais + 1000 alimentos

PRODUTIVIDADE

- 0405 01 PC-DESKTEAM - calendário de compromissos c/agenda telefones
- 1077 01 RESUME DEST - cria um curriculo adequado e de boa aparência
- 0634 01 TICKLEX - sistema de alarme,manter em dia seus compromissos

TREINAMENTO E INSTRUÇÃO PARA DOS E PC

- 1349 01 PC-LEARN - DOS p/iniciante
- 2384/85/86/87 04 TUTOR DOS - unico util p/quem esta aprendendo o DOS
- 0403 01 TUTOR COM - para principiante,inclui teclado DOS arq. BATCH

RELIGIÃO

- 220405/06/2485/2191/92/93/94/95/96/9 12 ONLINE BIBLE LEXICON - completo estudo da Biblia
- 72482 12 ONLINE BIBLE LEXICON - completo estudo da Biblia

ASTROLOGIA/MAPAS/BANDEIRAS

- 1392 01 WORLD 29 - tenha um globo e um atlas no computador
- 2536 01 ATLAS OF THE WORLD - completo atlas do mundo
- 2125 01 FLAGS - Bandeiras coloridas de todo mundo
- 2533 01 EARTHWAFF - Mapa do mundo c/projeção mercator
- 2882 01 ASTROMEELUS - progr.astrologico p/windows
- 2804 01 SKYGLOBE - veja o céu - 15000 estrelas

MATEMÁTICA

- 1456 01 ALGEBRAS - para voce perder o medo de algebra
- 0394 01 MATH PACK II - ensina principios matematicos
- 2846 01 MERCURY - calcule expressões matematicas,res.equacoes

UTILITÁRIOS

- 0909 01 ARC - use o seu espaço de seu disquete c/mais eficiencia
- 2764 01 ARC MASTER - gerenciador de arquivos compactados
- 2316 01 COMTEXE - converte arquivo com. em exe.
- 2867 01 RIGHTIME - acerta a hora do computador c/os relógios atômicos
- 2234 01 VPT - permite visualizar as 282144 cores diferentes

- 1384 01 PKLITE - programa de compactação, facil de usar
- 1384 01 PKZIP,PKUNZIP,PKSFX - compactação e descompactação
- 1219 01 HARD DISK DIRECTOR - menu de winchester facil de usar
- 2286 01 ELFTREE - gerenc. de diretorio p/facilitar tarefas
- 1843 01 HANDY DANDY - Alternativa p/entender utilitários complicados
- 1305 01 PROCESS - utilitário p/acessar programas
- 0598 01 PROFESSIONAL MASTERKEY - similar aos utilitários norton
- 2864 01 QUICKSTAR - meio facil de acessar e iniciar programas
- 1677 01 ANARKEY - reduz as digitações nos comandos de DOS
- 1834 01 AT - SLOW - coloca o computador em veloz; comp.c/ seus jogos
- 2641/42 02 BACK & FORTH - carrega ate 20 programas/faz ligações entre eles
- 1773 01 4 DOS - fornece + de 30 novos comandos
- 2050 01 BLANK - IT - proteção do monitor para nao queimar a tela
- 2894 01 BLANKS - esvazia a tela, depois de periodo determinado
- 2029 01 GBLINK - esvazia a tela c/um relógio
- 0181 01 NEWKEY - determine p/uma so tecla uma serie de funções
- 2719 01 FLEXBACK PLUS - sistema de back - up c/acesso logico
- 1188 01 POINT & SHOOT BACKUP - faz backups rapido e facilmente
- 2890 01 STOWAWAY - libera espaço na winchester arquivando diretorio
- 2845 01 BCS MENU PROGRAM - sist. de menu DOS aumenta a produtividade
- 2822 01 LOGIK MENU - uma nova geração de menus do DOS

ETIQUETAS

- 2293 01 POWER LABEL - imprime envelopes, cartões s/restricções
- 1150/16739 02 SIMPLY LABELS III - etiquetas em qualquer tam. e formato
- 0677 01 BARCODE - imprime etiquetas c/códigos de barras
- 2890 01 PRINT PARTNER - imprime faxias, poster, calendários

PARA IMPRESSORAS

- 0609 01 DISKPOOL II - permite imprimir enquanto continua computando
- 2654 01 LOMATRIX - edita caracteres p/impr.epson lk e compatíveis
- 1079 01 4PRINT - imprime 4 paginas em uma p/impressoras laser
- 1184 01 ON - SIDE - imprime planilhas que nao cabem na pagina
- 1703 01 PIVOTT - para imprimir folha muito largo

SEGURANÇA

- 2391 01 HIDE - IT - para manter em sigilo seus dados particulares
- 2095 01 VCCOPY - evita que vírus entre no sistema

WINDOWS

- 2455 01 CHECKERS - Jogue damas c/o computador
- 2835 01 FINANCIER PLUS FOR WINDOWS - consultor financeiro
- 2441 01 ICCORDRAW - voce cria os seus proprios icones
- 2456 01 KLOTZ - interessante, semelhante ao tetris
- 2273/2605 02 METZ - conjunto utilitários p/facilitar o seu uso
- 2320 01 ORGANIZE - gerente de informacoes pessoais
- 2871/72 02 PAINLESS ACCOUNTING - sistema contab. p/windows 3.0
- 2870 01 PAINLESS PAYROLL - sistemas folha de pagamento windows 3.0
- 2447 01 PAINTSHOP - mostra,converte,altera e imprime figuras
- 2455 01 PUZZLE - quebra cabeças para windows
- 2461 01 SCREEN PEACE - esvazia o monitor e o preenche c/pixeis
- 2846 07 STATUNE - relata o modo operacional, da data, qte ram livre
- 2456 01 WINTRIS - semelhante ao tetris
- 2481 01 WHISKERS - lincões diferentes p/ o mouse

PROCESSADORES E AUXILIARES

- 2456 01 DESKTOP PAINT - programa de pintura p/editar imagens
- 2282 01 DIEGO I - fontes p/usuários ventura e windows
- 2554 01 DROPCAPS - coleção letras maisculas c/omato francas
- 2334/35 02 RUBICON PUBLISHER - Desktop em estilo tradicional
- 2731/32/33/34/35 05 HYPERPAD - mais de 12 aplicativos pessoais
- 2226 01 INVIEW - gerente de informacoes pessoais

GERAL

- 2682 01 SHARESPEEL - sistema p/verificar ortografia
- 2225 01 WORD GALLERY - para crianças,ajuda a associar letras objetos
- 2254 01 PC FASTYPEMONO - instrutor d/ortografia p/teclado comp.
- 0877 01 DOVETAIL II - combina uma carta com endereço e envelope
- 2281 01 INTEXT MULTILINGUAL - permite criar doc. em várias linguas
- 2489/90 02 JORJ - dicionário c/mais de 58000 palavras em ingles
- 1245 01 THESAUR - p/expandir seu vocabulário em ingles
- 2829 01 BOXER TEXT EDITING SYSTEM - ed. de textos p/iniciantes
- 78/82/71/235 03 PC - WRITE - processador de texto completo
- 1783 01 QEDIT ADVANCED - editor de textos facil de usar
- 1273 01 V.D.E - editor de textos p/teclado p/ tap - tops
- 2940 01 MAZE WARS - realidade virtual,Atire nas pirâmides

NÃO PERCA. NA PRÓXIMA EDIÇÃO, CONTINUAÇÃO DA LISTAGEM DOS

PROGRAMAS DA PC SIG.


```

begin
  achou:=( conjcar[posi].valor =elemento.valor) and
    ( conjcar[posi].naipe=elemento.naipe);
  inc(posi);
end;
if not(achou) then exit;
for laco:= posi+1 to numero do
  conjcar[laco-1]:=conjcar[laco];
dec(numero);
end;

```

```

(*****
* Procedure GrupoCar.Troca *
* Troca valor de elemento p/ elemento1. *
* nao troca a posicao da carta. *
*****)

```

```

Procedure grupocar.troca(elemento,elemento1:carta);

```

```

var posi,laco : Byte;
    achou      : Boolean;
begin
  posi:=1;achou:=false;
  while(posi<=numero) and not(achou) do
    begin
      achou:=( conjcar[posi].valor = elemento.valor) and
        ( conjcar[posi].naipe = elemento.naipe);
      inc(posi);
    end;
  if not(achou) then exit;
  conjcar[posi-1].valor := elemento1.valor;
  conjcar[posi-1].naipe := elemento1.naipe;
end;

```

```

(*****
* Procedure GrupoCar.Posicao *
* Define valore da janela do grupo de cartas *
*****)

```

```

Procedure GrupoCar.posicao(xi,yi,xf,yf:word);

```

```

begin
  x:=xi; y:=yi; xi:=xf; yi:=yf;
  .posx := x + 10; posy := y + 10;
end;

```

```

(*****
* Procedure Baralho.Embaralha *
* embaralha as cartas do baralho do jogo. *
*****)

```

```

Procedure Baralho.Embaralha:

```

```

var num,maximo,qty,sort : Byte;
    table                 : array[faixacartas] of byte;
    conjbak               : bloco;

```

```

begin

```

```

conjbak := conjcar; Randomize;
for num := 1 to numero do table[num]:= num;
maximo:=numero; qty:=numero; numero:=0; ( baralho com
zero cartas )
repeat
  sort := Random(maximo)+1;
  baralho.insere(conjbak[table[sort]]); ( insere carta
sorteada )
  table[sort]:=table[maximo]; dec(maximo);
until (numero = qty);
end;

```

```

(*****
* Procedure Baralho.Exibe *
* Exibe baralho do jogo. *
*****)

```

```

Procedure Baralho.Exibe:

```

```

begin
  SetFillStyle(00,02);Bar(x,y,x1,y1);
  Rectangle(x,y,x1,y1);
  Imprime('<Baralho>');
  if numero>0 then
    conjcar[numero].Exibe
  else begin SetFillStyle(00,02); Bar(x+5,y+5,x1-5,y1-5);
end;
end;

```

```

(*****
* Procedure Mesa.Inicializa *
* Define estilo da mesa do jogo. *
*****)

```

```

Procedure Mesa.Inicializa(cobertura:boolean):

```

```

begin
  todas := cobertura;
end;

```

```

(*****
* Procedure Mesa.Exibe *
* Exibe mesa do jogo. *
*****)

```

```

Procedure Mesa.Exibe:

```

```

var qtd,laco,inicio,xc,yc,incx,incy : Integer;
begin
  inicio:= numero - Ord(todas)*(numero-1);

```

```

SetFillStyle(00,02);Bar(x,y,x1,y1);Rectangle(x,y,x1,y1);
xc:= x + 26; yc:=y+10;
Imprime('<Mesa>');
for laco:= 1 to numero do with conjcar[laco] do
  conjcar[laco].exibe
end;

```



```

(*****
 * Procedure MaoJog.Exibe *
 * Exibe mao do jogador. *
 *****)
Procedure maojog.Exibe;
var xc,yc,laco : Integer;
begin
  SetFillStyle(00,02);Bar(x,y,x1,y1);
  Rectangle(x,y,x1,y1);
  Imprime('<Jogador>');
  for laco:=1 to numero do
    conjcar[laco].exibe;
end;

(*****
 * Procedure Gerente.Inicializa *
 * Inicializa o ambiente de jogo definindo: *
 * barnum : numero de baralhos. *
 * jognum : numero de jogadores. *
 * mesnum : numero de cartas na mesa. *
 * nummao : jogador corrente. *
 * ini..fin : cartas que o jogo contera. *
 *****)
Procedure
gerente.Inicializa(barnum,jognum,mesnum,jogcor,nummao:wor
d;
                ini,fin:faixavalor);

var laco,inicial,final : Byte;

begin
  bars := barnum;
  jogs := jognum;
  mess := mesnum; barmesa.todas:= false; ( Default todas
as cartas da mesa )
  corrente := jogcor;
  cartasjog := nummao;
  barmesa.numero := 0;
  for laco:=1 to jognum do
    barjogadores[laco].Numero := 0;
  for laco:=1 to barnum do
    barjogo[laco].Inicializa(ini,fin);
  for laco:=1 to barnum do
    barjogo[laco].embaralha;
  final := barjogo[1].numero; inicial :=
barjogo[1].numero-mess+1;
  for laco:= final downto inicial do
    begin
      barmesa.Insere(barjogo[1].conjcar[laco]);
      barjogo[1].Retira(barjogo[1].conjcar[laco]);
    end;
end;

```

```

(*****
 * Procedure Gerente.DistribuiCarta *
 * Distribui cartas conforme dados armazenados *
 *****)
Procedure gerente.DistribuiCarta;
var laco,laco1 : Byte;
begin
  for laco1:=1 to cartasjog do
    for laco:=1 to jogs do
      begin
        barjogadores[laco].insere(barjogo[1].conjcar[barjogo[1].n
umero]);
        dec(barjogo[1].numero);
      end;
end;

(*****
 * Procedure Gerente.Exibe *
 * Exibe todo o ambiente de jogo. *
 *****)
Procedure gerente.Exibe(nomejogo:String);
var laco:Byte;
begin
  Rectangle(1,1,GetMaxX,GetMaxY);
  SetTextStyle(01,00,01);
  OutTextXY(GetMaxX - length(nomejogo)*12,GetMaxY-
20,nomejogo);
  SetTextStyle(00,00,01);
  barmesa.Exibe;
  for laco:=1 to bars do barjogo[laco].exibe;
  for laco:=1 to jogs do barjogadores[laco].Exibe;
end;

(*****
 * Procedure Gerente.ExibeParte *
 * Exibe parte selecionado do ambiente. *
 *****)
Procedure gerente.ExibeParte(mesao,barao,jogao:boolean);
var laco:Byte;
begin
  if mesao then barmesa.Exibe;
  if barao then for laco:=1 to bars do
barjogo[laco].Exibe;
  if jogao then for laco:=1 to jogs do
barjogadores[laco].Exibe;
end;
end.

```




CENTRAL INFORMATICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 CONJ. 707 CENTRO - CEP 01042-SÃO PAULO - SP

TEL.: (011)256-2544 • FAX: (011)259-8430

JOGOS PC * JOGOS PC * JOGOS PC * JOGOS PC * PC * JOGOS * PC

007 LICENCE TO KILL
3D POOL CHARKEYS
40 BOXING (VGA)
AAAARGH (VGA)
ABC BOXING (VGA/W)
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL
ABRAMS BATTLE TANK
AFROSCN FOR FS-4
ALTERED BEAST (M)
AMARILLO POKER (VGA)
ANCIENT CITIES
ANIMATED MEMORY (VGA/EGA)
ANAPHOROBIA
ARMACA 2225 (VGA)
ASTERIX (VGA)
ATOMX (VGA)
A-10 TANK KILLER II (VGA)
A-10 TANK KILLER I (VGA)
A.T.P. (VGA/W)
BACK GAMMON ROYALE
BACK TO THE FUTURE III
BALLISTIX
BANDIT KING
BAR GAMES
BARBARIAN
BATMAN THE MOVIE
BATTLE CHESS
BATTLE CHESS II
BATTLE HAWKS 1942
BATTLE NAPOLEON
BATTLE TECH
BATTLE TECH II
BETHOND
BEYOND COLON (VGA/MCGA)
BIG BUSINESS (CGA)
BILL ELLIOTS NASCAR
BLOCK OUT
BLOOD MONEY
BLUE ANGELS
BLUE MAX
BORN 2LZ (EGA/VGA/W)
BORN WRESTLING
BOWLING
BRAIN CHLD
BRIDGE 6.0
BRUCE LEE
BUCK ROGERS
CALIFORNIA GAMES I
CALIFORNIA GAMES II
CALIFORNIA GOLD RUSH
CAPTAIN COSMIC
CARDINAL KREMLIN
CARMEN IN TIME
CARMEN PAST
CARMEN SAN DIEGO DELUXE
CASTELVANIA
CAVEMAN
CD-MAN
CENTURION
CHALLENGE EMPIRE
CHESS MASTER 2000
CHESS MASTER 2100
CHESS MASTER 3000
CHUCK YEAGER AIR COMBAT
CHUCK YEAGERS 2.0
CIVILIZATION (VGA)
CODENAME: ICE MAN
COLONEL'S BEQUEST
COLORADO
COMMAND H.Q.
COMMANDER KEEN II (VGA)
COMMANDER KEEN III (VGA)
COMMANDER KEEN IV (VGA)
COMMANDER KEEN V (720)
CONAN (VGA/W)
CONQUEST OF CAMELOT (M)
COUNTDOWN
CRACK DOWN
CRIME WAVE (VGA/W)
DARK AGE'S
DASBOC
DESESPERADO II
DICK TRACY
DINO WARS
DL VIEWER X-RATED (VGA)
DOUBLE DRAGON I
DOUBLE DRAGON II
DOWNHILL CHALLENGE
DOWN RIDER
DRAGON STRIKE
DRAGONS OF FLAME
DRAGONS LAYR I
DRAGONS LAYR II
DRAGONS LAYR III
DREAM TEAM
DUKEN NUKEN (VGA)
ELF (VGA)
ELVIRA (VGA/W)
ELVIRA II (VGA/W)
EROTIC SHOW
EXCALIBUR
EXTERMINATOR
EYE OF BEHOLDER (VGA/W)
F117-A SIMULATOR (VGA/W)
F117A TUTOR (VGA)
FALCON 3.0 (VGA/W)
FERRARI FORMULA 1
FLIGHT OF INTRUDER
FLIGHT SIMULATOR I
FLIGHT SIMULATOR II
FLIGHT SIMULATOR III
FLIGHT SIMULATOR IV
FRIDAY NIGHT POKER CLUB
FRIENDS! FRIENDS!
FUCHUN (VGA)
FUTURE CITIES
F-14 TOM CAT (VGA)
F-15 STRIKE EAGLE II (VGA)
F-16 COMBAT PILOT
F-19 STEALTH FIGHTER (VGA)
F-29 SIMULATOR (VGA/EGA)
F-40 PERISUT SIMULATOR
GENTLEIA 651 (VGA)
GHOSTBUSTERS II
GOLD RUSH
GOLDEN AGE
GP CIRCUIT
GP I UNLIMITED (VGA)
GRAND SLAM BRIDGE
GRAPHICS & AIRCRAFT FS-4
GUN BOAT (VGA)
GUNSHIP 2000
GUT SPY (VGA)

01 DD 3989 JOGO BASEADO NO FILME
01 DD 3997 JOGO DE BILHAR
01 HD 4405 LUTA DE BOXE EM 4D
02 DD J411 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
04 DD J370 LUTA DE BOXE
06 DD J021 JOGO DE FUTEBOL AMERICANO
02 DD J434 SIMULADOR DE TANQUE
01 DD J854 CENARIOS PARA O FS-4
02 DD J188 JOGO CONSIDERADO ARKADE
01 HD J235 POKER NO VELHO OESTE
04 DD J424 CIDADES PARA O SIMCTY
01 DD J603 JOGO DE RACIOCINIO
04 DD J216 JOGO BASEADO NO FILME
02 DD J468 JOGO DE INTELIGENCIA
02 DD J273 BASEADO NO FILME ANIMADO
01 DD J415 JOGO DE RACIOCINIO
04 DD J085 SIMULADOR DE AVIAO A-10
04 DD J233 SIMULAÇÃO DE TANQUE
04 DD J497 SIMULADOR DE AVIAO
01 DD J329 JOGO DE GAMAO (MOUSE)
03 DD J222 BASEADO NO FILME
01 DD J543 JOGO DE FUTEBOL NO FUTURO
03 DD J384 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J008 JOGO DE DADOS
01 DD J075 OTIMO JOGO DE AÇÃO
03 DD J178 BASEADO NO FILME
02 DD J028 JOGO DE XADREZ ANIMADO
03 DD J180 JOGO DE XADREZ ANIMADO
02 DD J279 SIMULADOR DE AVIOES
02 DD J479 JOGO DE INTELIGENCIA
02 DD J076 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
04 DD J179 AVENTURA ANIMADA
01 DD J354 AVENTURA EM LABRINTOS
02 DD J239 JOGO ESTILO TETRIS
03 DD J608 MONTE SUA PRÓPRIA FIRMA
04 DD J218 CORRIDA DE CARROS
01 DD J081 JOGO DE HABILIDADE EM 3D
02 DD J514 JOGO DE AÇÃO ESPACIAL
02 DD J373 ACROBACIAS AERIAS
03 DD J225 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
03 DD J533 JOGO DE INTELIGENCIA
01 DD J339 LUTA LIVRE
01 DD J029 BOLICHE
01 DD J433 JOGO DE MEMORIA
01 DD J402 JOGO DE BRIDES
03 DD J491 JOGO DE ARTES MARIAS (M)
02 DD J272 JOGO ESPACIAL
01 DD J454 JOGOS DE VERAO
03 DD J393 JOGO COM VARIOS ESPORTES
05 DD J418 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
01 DD J200 JOGO DE AVENTURA
03 DD J243 ATENTADO AO PAPA NO KREMLIN
04 DD J380 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
06 DD J510 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
05 DD J227 ADVENT. GRAFICO (VGA)
02 DD J160 CAÇADA AO DRACULA
04 DD J141 OLIMPIADAS NAS CAVERNAS
02 DD J466 PAC MAN OTIMOO (VGA/W)
03 DD J043 JOGO NA GRECIA ANTIGA
04 DD J496 JOGO DE ESTILO PRINCE
01 DD J006 OTIMO JOGO DE XADREZ
02 DD J284 JOGO DE XADREZ
04 DD J525 JOGO DE XADREZ
02 DD J301 SIMULADOR DE AVIAO (VGA)
02 DD J313 SIMULADOR DE AVIAO
03 DD J386 COLONIZACAO PLANETA TERRA
02 DD J357 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
10 DD J280 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J456 AVENTURA NAS MONTANHAS
02 DD J516 ESTRATEGIA MILITAR
01 DD J583 JOGO DE AVENTURA
01 DD J584 JOGO DE AVENTURA
01 DD J585 JOGO DE AVENTURA
01 DD J436 JOGO ESTILO MARIO BROS
07 DD J203 ADVENT. GRAFICO
10 DD J112 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
09 DD J194 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J425 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
01 DD J024 JOGO DE INVESTIGACAO
03 DD J226 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
03 DD J326 JOGO NO VELHO OESTE (VGA)
05 DD J417 JOGO COM O FAMOSO DETETIVE
07 DD J304 JOGO DE XADREZ
08 DD J576 TELAS PORNO ANIMADAS
03 DD J388 BRIGADA DE RUJA
03 DD J037 BRIGA DE RUJA
02 DD J161 CORRIDA DE ESQUÍ NA NEVE
03 DD J216 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
04 DD J195 JOGO DE AÇÃO
02 DD J486 AÇÃO NA ERA MEDIEVAL
12 DD J244 JOGO COM MUITA ANIMAÇÃO
13 DD J290 JOGO DE AÇÃO
19 DD J305 JOGO DE AÇÃO (ARKADE)
05 DD J221 JOGO DE BASKETBALL OTIMOO
01 HD J236 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
01 HD J587 AVENTURA ESTILO MARIO BROS
08 DD J219 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
03 HD J386 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J138 SHOW ESPOTICO
02 DD J440 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J580 JOGO DE HABILIDADE
05 DD J286 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
06 DD J222 SIMULADOR DE AVIAO
01 HD J408 LUPÇES DE VOO NO CAÇA F117
02 DD J461 SIMULADOR DE AVIAO
02 DD J382 CORRIDA DE CARROS
05 DD J233 SIMULADOR DE AVIAO
01 DD J377 SIMULAÇÃO DE AVIAO
02 DD J119 SIMULADOR DE AVIAO
02 DD J163 SIMULAÇÃO AEREA
01 DD J033 JOGO DE POKER
03 DD J481 SIMULADOR DE AVENTURA
01 DD J432 ANIMAÇÕES PORNO
04 DD J409 CIDADES PARA O SIMCTY
04 DD J230 SIMULADOR DE AVIAO
02 DD J128 SIMULADOR DE COMBATE AEREO
03 DD J189 SIMULADOR DE AVIAO
02 DD J098 SIMULADOR DE AVIAO
02 DD J229 SIMULADOR DE AVIAO
01 DD J529 SIM. COM A FERRARI F40
01 HD J582 COMPETICAO DE LANCHAS
04 DD J162 JOGO BASEADO NO FILME
05 DD J338 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J014 JOGO DE AVENTURA (ARKADE)
01 DD J186 CORRIDA DE CARROS
01 HD J576 CORRIDA DE FORMULA 1
02 DD J604 JOGO DE CARTAS
01 HD J585 SONS E CENARIOS P/O FS-4
08 DD J239 SIMULADOR MARITIMO
03 DD J213 SIMULADOR DE HELICOPTERO
03 DD J589 JOGO DE AÇÃO

02 DD J347 PILOTE UMA SUPER *OTO
04 DD J289 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
10 DD J307 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
12 DD J181 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J375 ESQUECERAM DE MIM-O
FILME
01 DD J157 AVENTURA NO MUNDO
ENCANTADO
08 HD J524 ADVENT. GRAFICO (VGA/W)
02 DD J167 AVENTURA COM O HEROI
07 DD J281 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J008 CORRIDA DE CARROS
14 DD J207 INDIANA JONES PARA
ITALIA 30
01 DD J283 JOGO DE FUTEBOL
08 DD J375 FUTEBOL AMERICANO
02 DD J060 VOLLEY-BOL
02 DD J380 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J082 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
06 DD J171 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
26 DD J245 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
04 DD J240 JOGO DE AVENTURA
02 DD J168 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
06 DD J222 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
08 DD J159 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
08 HD J443 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
13 DD J208 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J013 JOGO DE BASKETE
02 DD J025 JOGO DE INTELIGENCIA
02 DD J382 JOGO DE INTELIGENCIA
02 DD J414 JOGO DE INTELIGENCIA
02 DD J130 SIMUL. DE HELICOPTERO
02 DD J246 SEJA O MEDICO DESTA JOGO
08 DD J238 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
08 DD J237 JOGO DE GOLF
02 DD J504 CENARIOS P/O LINKS
01 HD J553 CENARIOS P/O LINKS
08 DD J198 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
05 DD J466 SIMUL. DE HELICOPTERO
08 DD J293 LUTA DE BOXE
01 HD J607 JOGO DE AVENTURA
01 HD J174 FUTEBOL AMERICANO
01 DD J250 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
06 DD J204 JOGO DE FORMULA INDIY
03 HD J462 JOGO DE AÇÃO EM RPG
08 HD J512 JOGO DE AÇÃO EM RPG
08 DD J395 JOGO DE INVESTIGACAO
04 DD J472 JOGO DE AVENTURA
04 DD J182 JOGO DE AÇÃO EM RATO
03 DD J485 AVENTURA/MUITO MISTERIO
08 HD J438 JOGO COM MUITO MISTERIO
01 HD J439 FUTEBOL AMERICANO
08 DD J198 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
08 DD J391 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
01 DD J402 JOGO DE TIPO ESCALARI
01 HD J212 DESTRUIA OS INIMIGOS
01 DD J558 JOGO ESTILO TETRIS
02 DD J563 CENARIOS PARA O FS-4
04 DD J474 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
04 DD J086 AS FAMOSAS ART ARUGAS
07 DD J398 JOGO DE AVENTURA
04 DD J408 COLAS ESTILO (VGA/W)
02 DD J285 JOGO DE GUERRA
01 DD J147 JOGO DE BASKETBALL
01 HD J612 JOGO ESTILO PRINCE
04 DD J270 LUTA DE FULL-CONTACT
02 DD J238 RALLY NO DESERTO
01 DD J291 LUTA DE FULL-CONTACT
02 DD J480 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
16 DD J299 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
02 DD J294 SIMULAÇÃO DE INTELIGENCIA
05 DD J455 TELAS PORNO ANIMADAS
04 DD J038 CORRIDA DE CARROS
02 DD J521 JOGO DE AÇÃO
02 DD J004 XOCLETO JOGO DE AVENT.
01 DD J135 SIMULADOR ESPACIAL
01 DD J121 SIMULADOR DE COMBATE
02 DD J553 JOGO DE AÇÃO
01 DD J427 ADMINISTRAR AS FERROMAS
02 DD J111 JOGO BASEADO NO FILME
02 DD J278 JOGO DE AVENTURA
01 DD J448 JOGO DE INTELIGENCIA
03 DD J442 SIMULADOR DE AVIAO
02 DD J385 BRIGA COM ARTES MARIAS
02 DD J484 JOGO DE INTELIGENCIA
07 HD J516 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
07 HD J441 ADVENT. GRAFICO ANIMADO
04 DD J073 JOGO BASEADO NO FILME
08 DD J168 ADAPTADO PARA DISCO
02 DD J088 JOGO BASEADO NO FILME
02 DD J185 JOGO DE AVENTURA
02 DD J100 JOGO DE ESTRATEGIA
02 DD J671 COMPETICAO DE AVIAO
02 DD J057 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
05 HD J579 AVENT. C/O PERSONAGEM
03 DD J427 JOGO DE AÇÃO COM U ROBO
01 DD J085 JOGO DE LUTAS
01 DD J138 SIMUL. DE GUERRA NAVAL
01 DD J446 JOGO DE XADREZ
01 DD J401 JOGO DE XADREZ
01 DD J383 SIMULADOR DE SUBMARINO
05 DD J542 AVENT. C/ AGENTES SECRETO
02 DD J519 JOGO COM MUITO MISTERIO
08 DD J381 SIMULAÇÃO AEREA
02 DD J282 AVENTURA ESPACIAL
02 DD J396 JOGO DE TENNIS
02 DD J389 JOGO DE RACIOCINIO
01 DD J288 SIMULAÇÃO DE TANK
01 DD J058 SEJA UM VERDADEIRO NINJA
01 DD J134 JOGO DE INTELIGENCIA
01 DD J488 TIRO AO ALVO (MOUSE/VGA)
04 DD J289 SIMULAÇÃO ESPACIAL
04 DD J281 SIMULAÇÃO DE SUBMARINO
04 DD J127 SOMETE NUNCA SE ABESTER
04 DD J428 JOGO DE RACIOCINIO
04 DD J273 JOGO DE SIMUL. DA TERRA
02 DD J340 AVENTURA MARITIMA
02 DD J271 JOGO DE AÇÃO E AVENTURA
02 DD J380 MONTE SUA CIDADE
02 DD J445 JOGO DE RACIOCINIO
04 DD J310 JOGO DE AVENTURA
04 DD J404 AVENTURA ANIMADA
01 DD J359 DEMONSTRAÇÃO PORNO
01 DD J546 CORRIDA DE MOTOS
02 DD J284 SIMULAÇÃO DE SKATE
02 DD J332 SIMULAÇÃO DE SKATE
02 DD J034 JOGO DE AÇÃO ESPACIAL
02 DD J088 SIMULADOR DE SKY NA NEVE
02 DD J394 JOGO DE FUTEBOL
01 DD J113 JOGO DE DESAFIO
10 DD J205 JOGO DE AVENTURA
03 DD J074 ADVENT. ANIMADO ESPACIAL

SPACE QUEST III (VGA)
STAR CONTROL
STAR DEFENSE
STAR FLIGHT
STAR GOOSE
STAR TREK V (VGA/W)
STARTREK
STARTREK 23th (720/VGA)
STARBLASTER
STELLAR VI (VGA)
STRATEGO
STREET FIGHT MAN (VGA)
STREET FIGHTER
STREET FIGHTER
STREET ROAD
STREET ROAD II (M)
STRIKE FLEET
STRIKE FLEET
STRIP POKER
STRIP POKER II
STRIP POKER III (VGA)
STRIP POKER PORTUGUES
STUNT DRIVE (VGA)
STUNTS (VGA/W)
SUMMER GAMES I
SUMMER GAMES II
SUPER BIKES
SUPER CONTRA
SUPER HANG ON
SUPER TETRIS (M)
S.D.I.
TAMHI NG FOR FS-4
TAKE DOWN (M)
TAPPER
TEAM ZULUIS (VGA/EGA)
TENNAGE QUEEN
TENNIS
TERAFORM-DINOCOR
TERMINATOR I (VGA/W)
TERMINATOR II (VGA)
TEST DRIVE
TEST DRIVE II
TEST DRIVE III (OPTIONAL)
TETRIS
TETRIS COLLECTION (VGA)
TETRIS FOR WINDOWS
THE CYCLES
THE FUNSTONES
THE GREAT ESCAPE
THE JETSONS
THE KRYSTAL (VGA/W)
THE LAST HALF OF DARKNESS
THE LOST HULA
THE LAST NINJA II
THE MAGIC CANDLE
THE NINJA
THE POOL'S ERRAND
THEME PARK MYSTERY
THEXOR
THUNDER II
THUNDER BLADE
THUNDER CHOCOPER
THUNDER STRIK (VGA/EGA)
TICO E TECO (VGA)
TITAN
TITANIC
TODOS OS CASIS M O CEU
TOM & JERRY
TOMAHAWK
TOMMY'S SOUCER
TONGS OF FATMAN
TOTAL EUPHIE
TOWAN QUEST
TRACON I
TRANSVANIA (CGA)
TROJAN
TRUCK & POKER
TRUCK CLASS
TURBO OUT RUN (VGA)
TV SPORTS BASKETBALL (VGA)
TWIN LIGHT 2000 (VGA)
ULTIMA I
ULTIMA II
ULTIMA III (VGA)
ULTIMA (VGA/W)
UNSC STRINGER
VECTOR DEMO (VGA-SBLASTER)
VETTE
VETTE II (EGA)
VICTORY ROAD
VIDEO POKER
VIDEO VEGAS
VOYAGER
WAR MIDDLE EARTH
WAR OF THE LANCE
WEAR WEARER
WELLTRIX
WHEEL OF FORTUNE
WIND SUFF
WIND WALKER
WING COMMANDER II MISSION
WING COMMANDER II (VGA/EGA)
WING COMMANDER III
WING COMMANDER MISSION I
WING COMMANDER MISSION II
WINGS OF FLURY
WINTER GAMES
WOLF PACK
WOLF STEIN 3D (VGA)
WORLD STEIN 3D (COMPLETO)
WORLD JOKES
WORLD CLIP 80
WORLD SOCCER
WRATH OF THE DEMON
XENON I
X-MEN (VGA)
X-MEN II (VGA)
ZARK AND RAVEN
ZELLIARS
ZOMBIE

APLICATIVOS DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE PARA PC/XT/AT

NOME/DESCRIÇÃO	DISC. COD.	NOME/DESCRIÇÃO	DISC. COD.	NOME/DESCRIÇÃO	DISC. COD.
1000 ICONES FOR WINDOWS - ICONES P/O AMB. WINDOWS	01 DDA280	FORMILL - P/ CRIAÇÃO DE FORMULÁRIOS	01 DDA343	PC PLUS - UTILITÁRIOS P/ SEU COMPUTADOR	02 DDA203
200 ICONES FOR WINDOWS - ICONES P/O AMB. WINDOWS	01 DDA281	FORMING - EDITOR DE TEXTO	01 DDA342	PC PROFESSOR - ENSINA A LINGUAGEM BASIC	01 DDA500
300K TO 800K - FORMATA DISCOS DE 300K EM 800K	01 DDA070	FRENCH - CURSO DO IDIOMA FRANCES	01 DDA178	PC PROJECT - CONTROLE DE PROJETOS COMPLEXOS	02 DDA037
ABC FUN KEYS - ENSINA O ALFABETO EM INGLES	01 DDA039	FUNKY TOOL BOX - PROGRAMAS C/ FONTES P/ BASIC	01 DDA252	PC SCHMATIC - ELABORA CIRCUITOS ELETRONICOS	01 DDA109
ALITE - PLANILHA DE CÁLCULOS	01 DDA215	FUNNELS - TETRIS MATEMATICO P/ CRIANÇAS	01 DDA194	PC STOCK - CONTROLES E ANÁLISE DE AÇÕES	01 DDA185
ALMANAÇ FOR WINDOWS - AGENDA COMPL. P/ WINDOWS	01 DDA146	G EDIT - EDITOR DE TEXTO P/ PROGRAMADORES	01 DDA351	PC STYLUST - FANTASTICO PROCESSADOR DE TEXTO	01 DDA363
AMIGO (PORT.) - CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR	01 DDA173	GALAXY LITE - EDITOR DE TEXTO PARECIDO C/ WS	01 DDA340	PC SURVIVAL KIT DISK - UTILITÁRIOS P/ DOS	01 DDA213
AMPLE NOTICE - AGENDA DIARIA, CALENDÁRIO ETC.	01 DDA032	GERMAN TUTOR - ENSINO DA LINGUA ALEMã	01 DDA191	PC SYSTEM MANAGER - COMPLETO 'SHELL' P/ O DOS	02 DDA361
AMYS FIRST PRIMER - COLEÇÃO DE JOGOS P/ CRIANÇAS	01 DDA045	GETCARDS - EDITA CARDFILES DO WINDOWS NO DOS	01 DDA421	PC TOUCH - ENSINA A MEXER NO COMPUTADOR	01 DDA016
ANTI VIRUS PLUS v. 3.0 - RASTREADOR DE VIRUS	01 DDA0415	GFA BASIC - LINGUAGEM BASIC COM COMPLAÇÃO	01 DDA222	PC WRITE - OTIMO EDITOR DE TEXTOS	03 DDA017
ANTYANGLE - CALCULA OS DADOS DOS TRIANGULOS	01 DDA444	GF2.JPG - CONVERTE TELAS .JPG P/ .GIF	01 DDA030	PC ZIPPER - ACELERA SEU MICRO AO MAXIMO	01 DDA285
APORIA - PROGRAMA SHELL P/ WINDOWS	01 DDA318	GRAPHICS PRINT MASTER - GRAFICOS P/ O PRINT MASTER	02 DDA422	PERSONAL SECRETARY - AGENDA COMPLETA	01 DDA086
ARC v. 35 - COMPACTADOR DE ARQUIVOS	01 DDA290	GWS - CONVERSOR DE TELAS GRAFICAS	01 DDA436	PERSONAL TAROT - PROGRAMA QUE JOGA TAROT	01 DDA088
ARJ 221 - COMPACTADOR DE ARQUIVOS	01 DDA074	HEXTO & DETOHEX/UTILITARIO P/ ASSEMBLER	01 DDA155	PIANOMAN - EDITOR MUSICAL COM PARTITURAS	01 DDA106
AS-YEASY-AS - PLANILHA ELETRONICA	01 DDA068	HPER HELP v. 1.03 - HELP P/ USUARIO CLIPPER	01 DDA232	PICTURE THIS - EDITOR GRAFICO P/ DESENHO TECNICO	02 DDA041
AT SLOW & VARI SLOW DIMINUI A VELOCIDADE DO SEU AT	01 DDA129	HOME MANAGEMENT - SIST. DE CONTABILIDADE	01 DDA044	PICTURE LABEL - SOFTWARE P/ CRIAR ETIQUETAS	01 DDA116
AUDIO LOG - CONTROLE SUA COLEÇÃO DE LP'S, CD'S	01 DDA305	HOROSCOPE v. 1.0 - FAZ PREVISÕES ZODIACAS	01 DDA383	PIROUETE - TELAS PERSONALIZADAS P/ .DBF	02 DDA355
AUTO MENU - CRIAÇÃO DE MENUS PROPRIOS	01 DDA053	HORUS CONTAS A PAGAR (PORT.) - CONTAS A PAGAR	01 DDA256	PIVOT - IMPRIME PLANILHAS DO LOTUS, MS ETC.	01 DDA273
BACKMENU MENU FOR WINDOWS - UTIL. WINDOWS	01 DDA408	I CHING - PROGRAMA P/ APRENDER O I CHING	01 DDA424	PKZIP - COMPACTADOR DE ARQUIVOS	01 DDA049
BIGDESK VIRTUAL WINDOW DESKTOP - UTIL. WINDOWS	01 DDA409	IDEAL TERMINAL - EMULADOR DE TERMINAIS VT100	01 DDA156	POULLOT - COMBINA LOTTO, SENA, ESPORTIVA	01 DDA077
BORRITIMO PRO - TAROT, BIORRITIMO, ICHING ETC.	03 DDA183	IMAGE 3D - EDITOR GRAFICO EM 3D	01 DDA120	PRINT PARTNER - CLONE DO PRINT SHOP	01 DDA096
BOOKBASE - BCO DE DADOS ONDE VC DEFINE CAMPO	01 DDA285	INCONTROL - EDIÇÃO DE FORMULÁRIOS, ETIQUETA	02 DDA046	PRINTSHOP GRAPHICS - GRAFICOS P/ O PRINT SHOP	02 DDA253
BUDGET MAN - GERA RELATORIO C/ DESPESAS DO MES	01 DDA300	INFO 2000 (W) - INTRODUÇÃO A INFORMATICA OTIMOMII	01 DDA414	PROCOM PLUS - PROGRAMA P/ MODEM	01 DDA078
CALCULUS - ENSINO DE ALGEBRA	01 DDA018	INFO-PL - INFORMACOES GERAIS DE ERRO DO DOS	01 DDA430	PROCOM FORTUNE - PROGRAMA DE NUMEROLOGIA	01 DDA040
CALMER - CLONE DO NOTION, VARIOS UTIL	04 DD A329	INSTACAL - PLANILHA DE CÁLCULOS	01 DDA191	PRODOS - CONVERTE ARQ. (BAT) P/ (EXE)	01 DDA150
CAT DISK - CATALOGADOR DE DISQUETES	01 DD A349	INTEXT MULTILINGUAL - EDIT DE TEXTO C/ VARIOS IDIOMAS	01 DDA571	PROFESSOR PC - TUTOR DA LINGUAGEM BASIC	01 DDA028
CD MASTER - CONTROLE SUA COLEÇÃO DE CD'S	01 DD A236	ITALIAN TUTOR - ENSINO DA LINGUA ITALIANA	01 DDA192	PROFILE - AGENDA TELEFONICA	02 DDA196
CHARTS UNLIMITED - PLANILHA DE CÁLCULOS	01 DD A033	JAPANESE - CURSO DO IDIOMA JAPONES	01 DDA177	PROFISSIONAL CAM CAD - EDITOR GRAFICO ESTILO	01 DDA058
CHASM - ENSINA A LINGUAGEM ASSEMBLER	02 DD A163	JOB ORGANIZATION - UTIL. CONTROLADO POR SIST. SHELL	01 DDA377	AUTOCAD	01 DDA058
CHEMICAL MOLECULAR - PROGRAMA QUIMICO	01 DD A030	LAB COAT - GERENCIAMENTO DE LABORATORIOS	01 DDA165	PROGRAM DATA BASE - PROGRAMA DE BCO DE DADOS	01 DDA423
CHI WRITER - EDITOR DE TEXTO EM MODO ASCII	02 DD A381	LABELS UNLIMITED v. 3.0 - IMPRESSÃO DE ETIQUET. OTIMOMII	01 DDA111	PRONTO - FICHÁRIO ELETRONICO	01 DDA104
CHIRO PATIENT TRACKING v. 4.0 - P/ DIAGNOST. MEDICO	01 DD A175	LAZY CHANGE - PERMITE VISUALIZAR E EDITAR TEXTO	01 DDA250	PROPHET - PROGRAMA DE CÁLCULOS ASTROLOGIA	01 DDA057
COGO & PILOT - P/ ENGENHARIA E DESENHO TECNICO	01 DD A395	LETTRISC - TIPOS DE LETRAS P/ O DOS	01 DDA109	REMINID ME - AGENDA DE COMPROMISSOS	01 DDA289
COLLAGE - CRIAÇÃO DE TELAS	01 DDA034	LETTER WRITER - IMPRIME CARTAS PERSONALIZADAS	01 DDA014	RESIDENT TASK MANAGER - AGILIZA SEU CONTR. DE	01 DDA294
COMPASS - UTILITÁRIOS P/ COMPUTADOR	01 DD A210	LHARC v. 1.13 - COMPACTADOR DE ARQUIVOS	01 DDA336	TAREFAS	01 DDA096
COMPOSER OAK - EDITOR MUSICAL COM PARTITURAS	01 DD A211	LOGO - LINGUAGEM LOGO	01 DDA112	RL ADMINISTRATOR - (PORT.) P/ ADM. DE ESCOLAS,	01 DDA061
CONCEPTS IN COMPUTING - ENSINO BASICO DE COMPUT.	02 DDA025	LOTTO DESDOBRADO - FAZ SORTEIO DA LOTTO	01 DDA382	ACADEMIAS, ETC	01 DDA061
CONSTITUÇÃO (PORT.) - CONSTITUIÇÃO INTEGRAL DE 1989	04 DDA080	LOTTO FEVER - PROGRAMA DE ASTROLOGIA	01 DDA021	RL ADM. CLINICA - (PORT.) P/ ADM. DE CADASTRO DE	01 DDA061
CONTACT PLUS - P/ CADASTRO DE CLIENTES	01 DDA346	LOTUS LEARNING - TUTOR DO LOTUS	02 DDA333	PACIENTES	01 DDA412
CONTAS A PAGAR (PORT.) - SIST. DE CONTAS A PAGAR (W)	01 DDA230	LQ PRINTER - IMPRIME CABEÇALHOS GRAFICOS	01 DDA193	RL FOLHA DE PAGAMENTO - (PORT.) SIST. DE FOLHA DE	01 DDA096
CONTAS A RECEBER (PORT.) - SIST. DE CONT. REC. (W)	01 DDA231	LZEXE - COMPACTADOR DE ARQUIVOS .EXE	01 DDA082	PAGAMENTO.	01 DDA096
CONTROLE BANCARIO (PORT.) - SIST. CONTR. BANCARIO (W)	01 DDA229	MAGIC FINGERS - ANÁLISE CALIGRAFICA	01 DDA391	RL VIDEO LOCADORA - (PORT.) P/ CONTR. DE VIDEO	01 DDA096
CONTROLE DE ESTOQUE (PORT./W) - CONTROLE/ESTOQUE	01 DDA416	MAIL MONSTER - CADASTRA E IMPRIME ETIQUETAS	01 DDA001	LOCADORA	01 DDA413
COOPER GRAPHICS v. 1 - FIG. P/ PRINTSHOP, VENTURA ETC.	01 DDA089	MAKEMDAY - AGENDA COM CALENDÁRIO	01 DDA200	ROCK UTILITIES - UTILITÁRIOS DE COMPUTADOR	01 DDA432
COOPER GRAPHICS v. 2 - FIG. P/ PRINTSHOP, VENTURA ETC.	01 DDA089	MALA DIRETA (PORT./W) - PROGRAMA P/ MALA DIRETA	01 DDA417	ROLEX - DESENHA UM RELOGIO ROLEX (VGA)	01 DDA126
COOPER GRAPHICS v. 3 - FIG. P/ PRINTSHOP, VENTURA ETC.	01 DDA168	MASTELFUL DISSASSEMBLER - DISSASSEMBLADOR DE	01 DDA437	SCHOOL MAN - EDITOR GRAFICO P/ CRIANÇAS	01 DDA234
COOPER GRAPHICS v. 4 - FIG. P/ PRINTSHOP, VENTURA ETC.	01 DDA324	ARQUIVOS. (COM) E (EXE)	01 DDA437	SCREEN DESIGN - EDITOR DE TELAS GRAFICAS	01 DDA041
CORETEST - TESTA O COMPUTADOR, WINCHESTER	01 DDA085	MASTER FILE DISK - UTILITÁRIOS P/ SEU PC	01 DDA435	SCREEN SAVER - PROT. MONITOR QUANDO FORA DE USO	01 DDA298
COSMICO CONTABILIDADE - SIST. DE CONTABILIDADE	02 DDA445	MASTER KEY - UTILITÁRIOS DE DISCO	01 DDA133	SELEÇÃO UTILITIES - VARIOS UTILITÁRIOS P/ O DOS	01 DDA243
CRIS - TRANSFORMA TELAS P/ CLIPPER	01 DD A081	MAX CAT - CATALOGADOR DE DISQUETES	01 DDA347	SENA III - (PORT.) MONTA JOGOS POR PROBABILIDADE	01 DDA472
CRYSTAL - CRIAÇÃO DE CRISTAIS EM 3D	01 DDA047	MAX FORM - FORMATADOR DE DISCOS	01 DDA105	SF COPY - COMANDO COPY C/ MUITOS RECURSOS	01 DDA286
C-COMPIER - COMPIADOR P/ LINGUAGEM C	02 DDA353	MENTOOLS - UTILITÁRIOS P/ SEU MICRO	01 DDA322	SIDE KICK v. 1.5m - AGENDA, CALENDÁRIO, EDITOR	01 DDA425
C-LESSONS CMENU - BIBLIOTECA C	01 DDA241	MENU CONSTRUCTION - P/ CRIAÇÃO DE MENUS	02 DDA156	DE TEXTO	01 DDA067
C-TOOL - BIBLIOTECA P/ TURBO C, QUICK C ETC.	01 DDA251	METZ WINDOWS LOCK - DISP. DE SEG. P/ WINDOWS	01 DD A258	SIDEKICK TRAVEL - AGENDA ELETRONICA	01 DDA067
C-TUTOR - ENSINA A LINGUAGEM C	02 DDA354	MICAL - DIAGNOSTICO MEDICO	03 DDA159	SIMPLY LABELS III - PODEROSO SIST. P/ ETIQUETAS	02 DDA339
C-WINDOW TOOL KIT - KIT DE FERRAMENTAS P/ LING. C	02 DDA398	MICROGENE - TRACE SUA ARVORE GENEALOGICA	01 DDA187	SKY GLOBE v. 2.5 - TRAÇA O MAPA DAS CONSTELAÇÕES	01 DDA174
C-WINDOWING TOOL BOX - BIBLIOTECA C	03 DDA242	MINGEN - GERADOR DE TELAS P/ TURBO PASCAL	01 DDA246	SKYLOCK - PROGRAMA DE ASTROLOGIA	01 DDA036
DAP v. 1.1 - DESPROTEGE MAIS DE 140 JOGOS	01 DDA301	MIL-LOG - PROTEGE SEU COMPUTADOR COM SENHAS	01 DDA282	SMARTWORK - GERA CIRCUITOS ELETRONICOS	01 DDA086
DAVKA - EDITOR DE TEXTO EM HEBRAICO	01 DDA076	MONODRAW & SCREEN DESIGN - GERADOR DE TELAS PARA	01 DDA262	SPANISH VERB - ENSINO DA LINGUA ESPANHOL	01 DDA394
DCOM - AGILIZA A NAV. PELA WINCHESTER	01 DDA311	TURBO PASCAL	01 DDA245	SPC INVENTORY PLUS - CONTROLE DE ESTOQUE	01 DDA441
DESK AND MATH - AGENDA COMPLETA	01 DD A157	MOONBEAM - PROGRAMA DE ASTRONOMIA	01 DDA162	PROFISSIONAL	01 DDA184
DESKTOOLS - AGENDA COMPLETA	01 DD A270	MORSE - GERA CÓDIGOS MORSE DE FRASES	01 DDA040	STOCK INVENTORY - CONTR. DE ESTOQUES	01 DDA119
DI - IMPLEMENTA NOVAS FUNÇÕES AO DIR	01 DD A300	MULTI (PORT.) v. 1.01 - CONVERTE PROG. MONO P/ MULTI	01 DDA151	STS SHELL - GERENCIADOR DE ARQUIVOS	01 DDA184
DIET - REDUZ O TAMANHO DOS ARQ. .EXE	01 DDA288	MULTI BASE - GERENCIADOR DE BANCO DE DADOS	01 DDA378	TWINDOW10 & INFRACT - TURCO C TUTORIAL	01 DDA228
DIRECTOR v. 4 - GERENCIADOR DE ARQUIVOS	01 DDA431	MUSE - BCO.DADOS P/ ORG. DE MANUSCRITOS	02 DDA573	TECHNICAL EDITOR - EDITOR DE TEXTOS PARA	01 DDA382
DIRLAB - IMPRIME ETIQUETAS C/ DIRETORIO	01 DDA094	NEW YORK WORDEDITOR DE TEXTO OTIMO III	01 DDA655	PROGRAMADORES	01 DDA382
DISK CATALOGING - CADASTRO DE DISCOS E PROGRAMAS	01 DDA008	NIFTY & MOE - CONTROLE DE COMPROMISSOS	01 DDA659	TELEX - UTILITARIO P/ XMODEM, YMODEM	01 DDA654
DISK COMANDO - GERENCIAMENTO DE DISCO RIGIDO	01 DD A378	NORLAND - P/ SOLUÇÕES DE PROBLEMAS	01 DDA403	TEXT EDITOR - EDITOR DE TEXTO EM FORMATO ASCII	01 DDA297
DISK MANAGER - IMPRIME ETIQUETAS C/ DIRETORIO	01 DD A237	NOVA - EDITOR DE TEXTO C/ JANELAS	01 DDA367	THE ASTROLOGER - CALCULA SUA MAPA ASTRAL	01 DDA106
DISKDUPE - COPIADOR DE DISCOS OTIMOMII	01 DDA050	NUMEROLOGIA - PROGRAMA DE NUMEROLOGIA	01 DDA255	THE DRAW v. 4.3 - EDITOR GRAFICO C/ ANIMAÇÃO	01 DDA433
DISKTRAK - GERENCIA SUA COLEÇÃO DE DISKETES	01 DDA278	NUMEROLOGIA - PROGRAMA DE NUMEROLOGIA	01 DDA255	TOUCH TYPE TUTOR - CURSO DE DATILOGRAFIA	01 DDA387
DOS CONTROLLER - EXECUTA COMANDOS DO D.O.S	01 DDA015	ORACLE - ENSINA A USAR O TAROT/ I CHING	01 DDA025	TRILOGY - ED. TEXTO, BCO.DADOS, MALA DIRETA	01 DDA368
DOS HELP - TUTOR DO D.O.S v. 3.2	01 DDA022	ORIG - DEFRAGMENTADOR DE DISCOS	01 DDA294	TURBO BAT - COMPILA ARQ. (BAT) P/ (COM)	01 DDA218
DREAM - BCO.DADOS RELACIONAL LATE 32000 REG	03 DDA396	ORGAO ELETRONICO - SIMULADOR DE ORGAO ELETRONICO	01 DDA402	TURBO FLOW - EDITOR GRAFICO	01 DDA298
DRUMMER v. 1.0 - SOFTWARE MUSICAL P/ MIDI	01 DDA433	ORIGAMI - APRENDA FAZER OBJETOS DE PAPEL	01 DDA138	TURBOCAD - EDITOR GRAFICO	01 DDA212
EASY FORMAT - FORMATADOR COM VARIOS RECURSOS	01 DDA443	PAINT BOX - EDITOR GRAFICO	01 DDA427	TUTOR - TUTOR DO DOS	01 DDA003
EDRAW - EDITOR GRAFICO P/ CGA	01 DDA240	PAINT SHOP FOR WINDOWS - EDITOR GRAFICO P/ WINDOWS	01 DDA236	TUTOR LOTUS - (PORT.) ENSINA A USAR O LOTUS 123	01 DDA079
EME - EMULADOR DE MEMORIA EXT. P/ XT	01 DDA102	PARENTS FOR WINDOS - TRACE SUA ARVORE	01 DDA236	TYPE SETER - EDITOR GRAFICO COM TEXTO	02 DDA063
ENVIRONMENTAL EDITOR - ALTERA AS VARIÁVEIS DO AMB.	01 DDA280	GENEALOGICA	01 DDA172	TYPIING TUTOR III - CURSO DE DATILOGRAFIA	01 DDA407
EQUATOR - PROGRAMA MATEMATICO	01 DDA029	PASCAL TOOLS - UTILITÁRIOS P/ LINGUAGEM PASCAL	03 DDA244	T.T.D - ENSINO DE DATILOGRAFIA	01 DDA122
ESIE - AGENDA, BLOCO DE NOTAS, SECRETARIA	01 DDA248	PASCAL TUTOR - ENSINA A LINGUAGEM PASCAL	02 DDA190	USE - BANCO DE DADOS	01 DDA374
EVALUATE - RESOLVE EQUACOES MATEMATICAS	01 DDA400	PC BREEZE II - ELABORA CIRCUITOS ELETRONICOS	01 DDA170	VCR BASE - CONTR. DE VIDEO LOCADORA	01 DDA068
EXPLORING - ENSINA COMO USAR O COMPUTADOR	01 DDA420	PC CONT AXIS - PROGRAMA P/ CONTABILIDADE	07 DDA201	VIDEO TAPE CONTROL - SIST. P/ VIDEO LOCADORA	01 DDA319
EXPLOSIV - DESCANSA E TELA QUANDO PIDA	01 DDA399	PC DBS - ENGENHARIA ELETRICA	05 DDA198	VIRUS CHECKER - RASTREADOR DE VIRUS	01 DDA004
EXPRESS CHECK - CLASSIFICA E IMPRIME CHEQUES	01 DDA010	PC DEAL - SIST. DE CONTABILIDADE	01 DDA624	VTX PC - PROGRAMA P/ MODEMS EXTERNOS	01 DD A061
EZ - PLANILHA DE CÁLCULOS	01 DDA394	PC DENTAL - CONTROLE SEUS PACIENTES	05 DDA199	VIMAGE v. 2.02 - PERMITE VISUALIZAR TELAS .GIF	01 DDA115
EZ FORM - PROGRAMA P/ MONTAR FORMULÁRIOS	01 DDA118	PC DESKTIME - AGENDA, CALCULADORA, CALENDÁRIO ETC	01 DDA335	VX 1 - EDITOR DE TEXTO	01 DDA065
EZ MENU - SIST. DE MENU P/ WINCHESTER	01 DDA277	PC ENCRYPT - PROTEGE ARQUIVOS COM SENHAS	01 DDA206	WAMPUM - FERRAMENTA P/ BANCO DE DADOS	02 DDA352
FAMILY HISTORY - TRACE SUA ARVORE GENEALOGICA	02 DDA103	PC FILE 4.0 - PROGRAMA DE BANCO DE DADOS	03 DDA358	WINDOW10 & WPUTCHAR - TURBO C TUTORIAL	01 DDA223
FANCY LABEL - CRIAÇÃO DE ETIQUETAS	01 DDA144	PC FONT - IMPRIME ATE 243 CARACTERES ASCII	01 DDA365	WINPOST FOR WINDOWS - UTILITARIO P/ WINDOWS	01 DDA434
FANTAVISION - EDITOR GRAFICO	02 DDA110	PC GLOSSARY - INTRODUÇÃO A INFORMATICA	01 DDA365	WIZQUIZ - PROBLEMAS MATEMATICOS C/ 10 NIVES	01 DDA442
FAST FILE - CONTR. BANCARIO, CLIENTES ETC...	01 DDA367	PC GRAPHIT - CRIA SALVA GRAFICOS DE PESQUISAS	01 DDA298	WORLD 30 - ATLAS DIGITALIZADO	01 DDA100
FASTYPE - TESTE DE DATILOGRAFIA	01 DDA448	PC INVENTORY - CONTROLE DE ESTOQUES	01 DDA198	WORLD FUGE - EDITOR DE TEXTO	03 DDA382
FCOPY - INCLUI RECURSOS AO COPY DO DOS	01 DDA313	PC KEYDRAW v. 3.71 - EDITOR GRAFICO	04 DDA056	WPDATA & DOCUMENT - BCO DE DADOS, MALA DIRETA	01 DDA362
FD READ - LE DISCOS 1.2 FORMATADOS 1.44	01 DDA149	PC KWIK - UTILITARIO P/ PROGRAMAÇÃO	01 DDA090	WYNDSHIELD - GERENCIADOR DE DISCO RIGIDO	01 DDA184
FILE COMPLETION - UTILITÁRIOS P/ O DOS	01 DDA254	PC MAGAZINE GRAPHICS P/ WINDOW - TESTE GRAFICO PARA	01 DDA208	XACT SERIES CALCULATORS - CIENTIFICA, FINANCEIRA,	01 DDA328
FILE MANAGER v. 3.2 - GERENCIADOR DE ARQUIVOS	01 DDA439	WINDOWS	01 DDA208	PROGRAMAVEL	01 DDA328
FILE SHIELD - INSTALA PROTEÇÃO CONTRA VIRUS	01 DDA315	PC MAGAZINE LABS BENCHMARK 3.1 - TESTES LOGICOS	01 DDA208	XAMINER DISK SECTOR & FILES - RECUPERADOR DE ARQ.	01 DDA209
FILE TYPE - DEFINE O TIPO DO ARQ. ESCOLHIDO	01 DDA316	PARA DISCO RIGIDO	01 DDA207	DANIF	01 DDA346
FILE VIEWER - POSSIBILITA A VISUALIZAÇÃO DE ARQ.	01 DDA293	PC MAGAZINE LABS BENCHMARK 2.0 - TESTES LOGICOS PARA	01 DDA207	ZAPCODE - P/ CONFIGURAR SUA IMPRESSORA	02 DDA344
FLOWDRAW - EDITOR GRAFICO	03 DDA043	DISCO RIGIDO	01 DDA217	ZEPHIR - BCO. DADOS RELACIONAL	01 DDA147
FLASHOT PLUS - PROTEÇÃO CONTRA VIRUS	01 DDA294	PC MAGAZINE UTILITIES - UTILITÁRIOS P/ DOS	01 DDA218	ZIP MANAGER FOR WINDOWS - GERENCIADOR DE	01 DDA147
FLUXO DE CAIXA - (PORT./W) SIST. DE FLUXO DE CAIXA	01 DDA418	PC MANAGER - INTEGRADO COM MULTI FUNÇÕES	01 DDA023	ARQUIVOS	01 DDA147
FOLHA DE PAGT - SIST. DE FOLHA DE PAGT	01 DDA448	PC MUSICIAN - EDITOR MUSICAL	01 DDA368	ZOD REVISÃO SOLAR - TRAÇA E IMPRIME SEU MAPA	01 DDA419
FONTASTIC - IMPRIME TEXTOS C/VARIAS FONTES	02 DDA448	PC OUTLINE - EDITOR DE TEXTO	03 DDA125	ASTRAL	01 DDA419
FORM 360 - FORMATA DISCO DD EM DRIVE DE ALTA	01 DDA314	PC OVERLOAD - GERENCIAMENTO DE CONDOMINIOS	02 DDA258		
FORM MASTER - CRIA E IMPRIME FORMULÁRIOS	01 DDA013	PC PAYROLL - CONTROLE DE FOLHA DE PAGT	02 DDA258		

PREÇOS POR DISCO (INCLUSO)
 JOGOS (5 1/4 DD) Cr\$ 18.000,00
 JOGOS (5 1/4 HD) Cr\$ 28.000,00
 APLICATIVOS (5 1/4 DD) Cr\$ 18.000,00
 P/ DISCOS EM 3 1/2 **CONSULTE-NOS**
 - COMPRAS ACIMA DE Cr\$ 300.000,00 **PAGUE COM DOIS CHEQUES, UM PARA O DIA DA COMPRA, OUTRO PARA 15 DIAS APÓS**
 - PARA ACIMA DE Cr\$ 500.000,00, UM PARA O DIA DA COMPRA, OUTRO PARA 30 DIAS APÓS

ATENÇÃO: PARA PEDIDOS ACIMA DE DEZ (10) GRAVAÇÕES DESCONTO DE 10% (DEZ PORCENTO)
 FAÇA UM PEDIDO DOS PROGRAMAS APRESENTADOS NA REVISTA MS E RECEBA GRÁTIS 1 CATALOGO COMPLETO
 FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL. OU FAX - ENVIAMOS VIA SEDEX, OU A COMBINAR
 PARA RECEBER O SEU CATALOGO COMPLETO ENVIE JUNTO COM SEU PEDIDO Cr\$ 10.000,00. ANOTE PORÉM QUE AO EFETUAR SEU PEDIDO VOCÊ TERÁ DIREITO A UM DESCONTO NO VALOR ACIMA.



• Listagem 2

```

Program Jogo_Paciencia;
uses graph,ambiente,crt;

type Paciencia = Object(gerente          ( um tipo de
jogo de paciencia )
    jogada : word;          ( variaveis
proprias da partida )
    Procedure Start;       ( inicio do
jogo )
    Procedure JogaPaciencia; ( andamento
do jogo )
    Function VerificaFinal:Boolean; (
final de partida )
end;

(*****
* Procedure Paciencia.Start          *
* Prepara comeco do jogo de paciencia. *
*****)

Procedure Paciencia.Start;

Procedure InitPosition;
( inicializa posicoes das cartas )
var laco : Byte;
begin
    with barmesa do for laco:=1 to numero do
        begin
            conjcar[laco].x := (laco-1) mod 10 *26 + x + 26;
            conjcar[laco].y := (laco-1) div 10 *45 + y + 10;
            conjcar[laco].modo := 3 - 2 * Ord( laco mod 10 = 0
        )
    end;
    with barjogo[1] do for laco:=1 to numero do
        begin
            conjcar[laco].x := 20+x;
            conjcar[laco].y := 15+y;
            conjcar[laco].modo := 1;
        end;
    with barjogadores[1] do
        begin conjcar[1].x := x + 20; conjcar[1].y := y +
10;
            conjcar[1].modo := 3; end;
    end;
begin
    if not(graphics.Placa_Grafica) then halt;
    Inicializa(1,1,40,1,1,1,10);          ( Parametros
)
    regras.Insere(1,' Jogo de Paciencia');
    regras.Insere(2,' O Objetivo e formar quatro filas de
cartas ');
    regras.Insere(3,' de forma, que as cartas estejam em
sequencia ');
    regras.Insere(4,' e cada fila tenha um so naipe, para
vencer e ');
    regras.Insere(5,' necessario que o coringa seja a
ultima carta. ');
    saidaganhou.Insere(1,' Parabens, Voce Venceu a Partida
de Paciencia !');
    saidaperdeu.Insere(1,' Voce Perdeu, Mas valeu a
tentativa !');
    jogainv.Insere(1,' A carta devera ser colocada numa
linha em que seja ');
    jogainv.Insere(2,' do mesmo naipe, e que fique em ordem
crescente. ');
    barmesa.posicao(30,6,386,195);        ( Posicao da
Mesa )
    barjogadores[1].posicao(500,30,610,90); ( Posicao
jog.1 )
    barjogo[1].posicao(500,110,610,170);   ( Posicao
bar.1 )
    InitPosition;
    Exibe('Paciencia');                    ( Exibe todo
jogo )
    distribuicarta;                        ( distribui
carta )
    repeat until readkey('<');
    barjogadores[1].conjcar[1].abrecarta;
    barjogadores[1].conjcar[1].x := barjogadores[1].x + 20;
    barjogadores[1].conjcar[1].y := barjogadores[1].y + 10;
    barjogadores[1].conjcar[1].modo := 1;
    ExibeParte(false,true,true);         ( Exibe
baralho e jogador )
end;

(*****
* Procedure Paciencia.JogaPaciencia    *
* Andamento da partida.              *
*****)
Procedure paciencia.JogaPaciencia;

var posic      : word;
    auxiliar   : carta;
    linha      : array[0..3] of set of 0..3;
    ok         : Boolean;

Function AchaCarta(cvalor:faixavvalor):faixacartas;
( Selecao das cartas segundo o estilo do jogo )
var xa:Byte;
begin
    ok := false;
    with barmesa do
        begin
            repeat
                posic := seleciona(regras); ok:= (posic = 0);
                if not(ok) then
                    ok := (ord( barjogadores[1].conjcar[1].naipe ) in
linha[(posic-1) div 10]) and

```



```

        ((posic-1) mod 10 + i = rvalor ) ;
    if not(ok) then jogainv.Exibe(40,40,500,80);
    until (ok) or (posic=0);
    AchaCarta:= posic; if posic = 0 then exit;
    for xa:=0 to 3 do linha[xa]:=linha[xa]-
Ord(barjogadores[1].conjcar[1].naipe));
    linha[(posic-1) div
10]:=[Ord(barjogadores[1].conjcar[1].naipe)];
    end;
end;

begin
    jogada :=0;
    for posic:=0 to 3 do linha[posic]:=[0,1,2,3];
    if not(VerificaFinal) then
    repeat
        auxiliar:= barjogadores[1].conjcar[1];
        posic := achacarta(auxiliar.valor);
        if posic = 0 then
            begin
                saidaperdeu.Exibe(50,90,370,120);CloseGraph;
            end;
        exit;
        end;
        barmesa.conjcar[posic].abrecarta;

barjogadores[1].Troca(auxiliar,barmesa.conjcar[posic]);
    barmesa.Troca(barmesa.conjcar[posic],auxiliar);
    barmesa.conjcar[posic].exibe;

```

```

    barjogadores[1].exibe;
    inc(jogada);
    until VerificaFinal;
end;

(*****
 * Function Paciencia.VerificaFinal      *
 * Verifica o final da partida.          *
 *****)
Function paciencia.Verificafinal:Boolean;
var condicao : Boolean;
begin
    condicao:= ( jogada = 40 ) or (
barjogadores[1].conjcar[1].valor=0);
    if condicao then
        if jogada = 40 then saidaganhou.Exibe(40,90,440,120)
        else saidaperdeu.Exibe(50,90,370,120);
        if condicao then CloseGraph;
        VerificaFinal := condicao;
    end;

var tipo1 : Paciencia;

begin
    tipo1.Start;      ( Da o pontape inicial )
    tipo1.JogaPaciencia; ( Andamento ate o final )
end.

```

• Listagem 3

```

Program Jogo_BateBate;

uses graph,ambiente,crt;

type BateBate = Object(gerente)      ( um tipo de
Bate Bate )
    jogada : word;                    ( variaveis
proprias da partida )
    Procedure Start;                  ( inicio do
jogo )
    Procedure JogaBateBate; ( andamento
do jogo )
    Function
VerificaFinal(tecla:char):Boolean; ( final de partida )
end;

(*****
 * Procedure BateBate.Start      *
 * Prepara comeco do jogo de Batebate . *
 *****)

Procedure BateBate.Start;

Procedure InitPosition;
( inicializa posicoes das cartas )

```

```

var laco : Byte;
begin
    with barjogo[1] do
        for laco:=1 to numero do
            begin
                conjcar[laco].x := 20+x; conjcar[laco].y := 15+y;
                conjcar[laco].modo := 1;
            end;
            with barmesa do
                for laco:=1 to 52 do
                    begin
                        conjcar[laco].tx := TAMX; conjcar[laco].ty :=
TAMY;
                        conjcar[laco].modo := 1; conjcar[laco].x :=
20+x;
                    end;
                end;
            end;

var laco,n:Byte;
begin
    if not(graphics.Placa_Grafica) then halt;
    Inicializa(1,2,0,1,26,1,13);      ( Parametros
)
    regras.Insere(1,' Jogo do Bate-Bate');
    regras.Insere(2,' 0 Objetivo e ganhar todas as cartas
do adver. ');

```



```

regras.Insere(3,' de forma, que quando as cartas forem
iguais ');
regras.Insere(4,' quem bater a sua tecla primeiro leva
as cartas ');
saidaganhou.Insere(1,' Parabens, Voce Venceu a Partida
de Bate-Bate !');
saidaperdeu.Insere(1,' Voce Perdeu, Mas valeu a
tentativa !');
barmesa.posicao(250,20,360,140);      ( Posicao da
Mesa )
barjogadores[1].posicao(500,20,610,90); ( Posicao
jog.1 )
barjogadores[2].posicao(50,20,160 ,90); ( Posicao
jog.2 )
barjogo[1].posicao(500,110,610,170);  ( Posicao
bar.1 )
InitPosition;
Exibe('Bate Bate');                  ( Exibe todo
jogo )
repeat until readkey('<');
distribuicarta;                      ( distribui
carta )
for laco:= 1 to 2 do
for n:= 1 to 52 do
begin
barjogadores[laco].conjcar[n].fechacarta;
barjogadores[laco].conjcar[n].x :=
barjogadores[laco].x + 20;
barjogadores[laco].conjcar[n].y :=
barjogadores[laco].y + 13;
barjogadores[laco].conjcar[n].tx := TAMX;
barjogadores[laco].conjcar[n].ty := TAMY;
barjogadores[laco].conjcar[n].modo := 1;
end;
barjogo[1].numero := 0;
ExibeParte(true,true,true);         ( Exibe mesa e
baralho )
barjogadores[1].Quantia: barjogadores[2].Quantia;
end;

```

```

(*****
* Procedure BateBate.JogaBateBate      *
* Andamento da partida.              *
*****)

```

```

Procedure BateBate.JogaBateBate:

```

```

var posic,tempo      : word;
    num,p1,q1,l1     : Integer;
    vitoria,botou    : Boolean;
    tecla             : Char;
begin
    num := 0; jogada :=0;
    barmesa.numero := 2; barmesa.Quantia;
    repeat
        barmesa.numero :=2;
        barmesa.conjcar[1+num].valor :=
barjogadores[1].conjcar[barjogadores[1].numero].valor;

```

```

    barmesa.conjcar[1+num].naipe :=
barjogadores[1].conjcar[barjogadores[1].numero].naipe;
    barmesa.conjcar[2+num].valor :=
barjogadores[2].conjcar[barjogadores[2].numero].valor;
    barmesa.conjcar[2+num].naipe :=
barjogadores[2].conjcar[barjogadores[2].numero].naipe;
    barmesa.conjcar[1+num].y := 15 + barmesa.y;
    barmesa.conjcar[2+num].y := 65 + barmesa.y ;
    dec(barjogadores[1].numero);
dec(barjogadores[2].numero);
    posic := 1;
    if posic = 0 then
        begin
            saidaperdeu.Exibe(50,90,370,120);CloseGraph;
        exit;
        end;
    barmesa.conjcar[1+num].abrecarta;
    barmesa.conjcar[2+num].abrecarta;
    tempo := Random(6)+2;
    Delay(tempo); ExibeParte(false,true,true);
    barmesa.conjcar[1+num].Exibe;
    barmesa.conjcar[2+num].Exibe;
    vitoria := barmesa.conjcar[1+num].valor =
barmesa.conjcar[2+num].valor;
    posic := 52*20 - Ord(vitoria)*(3+random(4))*3000;
    repeat
        dec(posic);
    until(posic=0) or (keypressed);
    tecla := #13; botou := false;
    if keypressed then
        begin
            tecla := UpCase(ReadKey);
            if UpCase(tecla) = 'H' then
                regras.exibe(50,90,450,150)
            else
                botou := (vitoria) and (tecla<)>#13);
        end;
    if not(vitoria) and ((tecla= 'H') or ( tecla = #13))
then
        num := num + 2
    else
        begin
            p1 := 2; if botou then dec(p1);
            q1 := barjogadores[p1].numero;
            for l1 :=1 to num+2 do
                begin
                    barjogadores[p1].conjcar[q1+l1].valor :=
barmesa.conjcar[l1].valor;
                    barjogadores[p1].conjcar[q1+l1].naipe :=
barmesa.conjcar[l1].naipe;
                    inc(barjogadores[p1].numero);
                end;
            num := 0;
        end;
        barmesa.numero := num+2; barmesa.Quantia;
        barmesa.numero := 0;
        ExibeParte(true,true,true);
        barjogadores[1].Quantia;barjogadores[2].Quantia;

```




TEL. (011) 221-6883

Rua 24 de Maio, 35 Conj. 1514 - Centro
São Paulo - Capital - CEP 01041-001
Próximo ao Metrô República

PROMOÇÕES ESPECIAIS PC

PC JOGOS E APLIC. GRAVAÇÃO C/ DISCO INCLUSO 5 1/4 - Cr\$17.000,00
Cada 10 jogos ou aplic. ganhe 1 gratis c/disco
PARA COMPRAS ACIMA DE Cr\$ 400.000,00 pagamento em 2 vezes: metade no ato da compra, e a outra metade p/ 15 dias.
PC - HD - gravação com disco Cr\$ 27.000,00

COMO ADQUIRIR NOSSOS PRODUTOS: Peça por telefone ou relacione em uma folha os produtos que deseja, indicando o código, nome e a quantidade de discos ocupada, escreva seu nome, endereço, cidade, estado, cep e nos envie.

FORMA DE PAGAMENTO:
A- SEDEX A COBRAR - voce pagara quando retirar o pedido no correio de sua cidade.
B) Voce manda o cheque nominal a LASER INFORMATICA incluindo o valor da despesa postal e receba seu pedido em casa, economizando tempo e dinheiro.
DESPESAS POSTAIS: Carta Registrada - Pedido ate 20 discos Cr\$ 25.000,00 (este preço e para pagamento em cheque)
Remetemos para todo o Brasil.
Solicite catalogo gratis.

**CATÁLOGO DE JOGOS PARA PC XT/AT COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES
ENTREGA EM 3 DIAS ÚTEIS**

SIMULADORES		CORRIDAS		RACIOCÍNIO ESTRATÉGICA	
001 888 ATTACK SUB (01)	114 ELITE (01)	566 RENEGADE (02)	272 RAMBO III (02)	026 ARKANOID 2 (01)	027 ART OF WAR (01)
002 888 ATTACK SUB II (02)	184 IF IT MOVES SOOT (03)	605 KARNOV (02)	276 RICK DANGEROUS (01)	028 BATTLE CHESS (02)	494 OIL WEL (01)
004 A-10 TANK KILLER (04)	208 MACH 3 (03)	643 PANZA QUICK BOXE (05)	280 ROAD RUNNER (01)	040 BATTLE CHESS 2 (03)	248 PAPER BOY (01)
018 ADVANCED FLIGHT (01)	217 MENACE (02)		281 ROBOPOP (01)	053 BLOCKOUT (01)	250 PINBALL COLLECTION (01)
021 AIR COMBAT (01)	234 OBLITERATOR (02)		282 ROBOPOP 2 (02)	074 CHESS MASTER 2000 (01)	251 PIPE DREAM (01)
043 BATTLE HAWK 1942 (02)	298 ROCKET RANGER (02)		290 SECRET AGENT (05)	089 CHYSS CHESS (01)	257 POP CORN (01)
045 BATTLE OF BRITAIN (01)	315 SPACE RACER (01)		298 ROGGER RABBIT (02)	090 CUBIC TIC TAC TOE (01)	258 POPULOUS (02)
051 BATTLE ZONE (01)	328 STAR DEFENCE (01)		300 SECRET FIGHTER (05)	125 FACES (01)	284 ROCK FORD (04)
078 CHUCK YEARS (01)	335 STELLAR 7 (04)		303 SABOTEUR (01)	152 HOYLES (03)	383 TETRIS (02)
544 F-14 TOMCAT (04)	394 THEXDER (01)		304 SOKOBAN (01)	182 JIG JAM PUZZLE (01)	467 WELLTRIS (01)
115 F-15 STRIKE EAGLE (01)	395 THEXDER 2 (03)		305 SPACE ACE (11)	198 LEMMINGS (03)	418 WHEEL OF FORTUNE (01)
118 F-5 STRIKE EAGLE 2 (02)	412 XONIX (01)		327 SPY X SPY (01)	209 MACADAM BUMPER (01)	580 QUIX (01)
118 F-16 Pk.OT (02)	557 AFTER BURNER 2 (02)		330 STAR TREK V (05)	211 MAH JONGG (02)	571 SIM EARTH VGA/W (04)
121 F-16 Pk.OT (02)	589 XENON II (03)		336 STREET FIGHTER (02)	214 MASTER BLASTER (01)	588 ILHA DISNEY (01)
121 FALCON (01)	611 SEA DRAGON (01)		364 SWORD OF SAMURAI (03)	217 MICROSCOPE MISSION (01)	597 NIGHT MISSION (01)
130 FLIGHT SIMULATOR (02)	635 DRAW RAIDER (VGA) (03)		367 TARTARUGAS NINJA (04)	494 OIL WEL (01)	683 BALHAR 3D (01)
131 FLIGHT SIM. 4.0 (02)			371 TECHNO COP (03)	028 ARKANOID 2 (01)	
148 HEAVY METAL (01)			392 THE THREE STOOGES (02)	027 ART OF WAR (01)	
181 BET 1-16 (01)			416 WEIRD DREAMS (02)	125 FACES (01)	
238 OCEAN ANGER (01)			564 TOM & JERRY (01)	182 JIG JAM PUZZLE (01)	
263 PT109 (01)			565 LICENCE TO KILL (01)	198 LEMMINGS (03)	
506 SILENTE SERVICE II (02)			575 ARACHNOPHOBIA (04)	209 MACADAM BUMPER (01)	
267 SIM CITY (02)			581 DR. DOOM REVENG (02)	211 MAH JONGG (02)	
322 SPACE ROGUE (02)			584 DOWKEY KONG (01)	214 MASTER BLASTER (01)	
329 STAR TREK (01)			648 TERMINATOR 2 (07)	217 MICROSCOPE MISSION (01)	
386 HUNT FOR RED OCT. (01)			356 SUPER BIKE (01)	494 OIL WEL (01)	
399 THUNDER CHOPPER (01)			361 SUPER HANG ON (01)	248 PAPER BOY (01)	
400 TOMAHAWK (01)			362 SUPER OFF ROAD (02)	250 PINBALL COLLECTION (01)	
423 WING COMMANDER (VGA) (12)			377 TEST DRIVE I (01)	251 PIPE DREAM (01)	
514 WINGS OF FURY (02)			378 TEST DRIVE II (02)	257 POP CORN (01)	
644 F-117A (Winch/VGA) (06)			380 TEST DRIVE III (03)	258 POPULOUS (02)	
561 SHERMAN (01)			382 TEST DRIVE IV (01)	284 ROCK FORD (04)	
620 LIGHT SPEED (05)			383 TEST DRIVE V (02)	383 TETRIS (02)	
680 GUN BOAT (01)			384 TEST DRIVE VI (01)	467 WELLTRIS (01)	
684 A-10 TANK KILLER II (06)			385 TEST DRIVE VII (02)	418 WHEEL OF FORTUNE (01)	
			386 TEST DRIVE VIII (03)	580 QUIX (01)	
			387 TEST DRIVE IX (02)	571 SIM EARTH VGA/W (04)	
			388 TEST DRIVE X (01)	588 ILHA DISNEY (01)	
			389 TEST DRIVE XI (02)	597 NIGHT MISSION (01)	
			390 TEST DRIVE XII (02)	683 BALHAR 3D (01)	
			391 TEST DRIVE XIII (02)		
			392 TEST DRIVE XIV (01)		
			393 TEST DRIVE XV (01)		
			394 TEST DRIVE XVI (01)		
			395 TEST DRIVE XVII (01)		
			396 TEST DRIVE XVIII (01)		
			397 TEST DRIVE XIX (01)		
			398 TEST DRIVE XX (01)		
			399 TEST DRIVE XXI (01)		
			400 TEST DRIVE XXII (01)		
			401 TEST DRIVE XXIII (01)		
			402 TEST DRIVE XXIV (01)		
			403 TEST DRIVE XXV (01)		
			404 TEST DRIVE XXVI (01)		
			405 TEST DRIVE XXVII (01)		
			406 TEST DRIVE XXVIII (01)		
			407 TEST DRIVE XXIX (01)		
			408 TEST DRIVE XXX (01)		
			409 TEST DRIVE XXXI (01)		
			410 TEST DRIVE XXXII (01)		
			411 TEST DRIVE XXXIII (01)		
			412 TEST DRIVE XXXIV (01)		
			413 TEST DRIVE XXXV (01)		
			414 TEST DRIVE XXXVI (01)		
			415 TEST DRIVE XXXVII (01)		
			416 TEST DRIVE XXXVIII (01)		
			417 TEST DRIVE XXXIX (01)		
			418 TEST DRIVE XL (01)		
			419 TEST DRIVE XLI (01)		
			420 TEST DRIVE XLII (01)		
			421 TEST DRIVE XLIII (01)		
			422 TEST DRIVE XLIV (01)		
			423 TEST DRIVE XLV (01)		
			424 TEST DRIVE XLVI (01)		
			425 TEST DRIVE XLVII (01)		
			426 TEST DRIVE XLVIII (01)		
			427 TEST DRIVE XLIX (01)		
			428 TEST DRIVE L (01)		
			429 TEST DRIVE LI (01)		
			430 TEST DRIVE LII (01)		
			431 TEST DRIVE LIII (01)		
			432 TEST DRIVE LIV (01)		
			433 TEST DRIVE LV (01)		
			434 TEST DRIVE LVI (01)		
			435 TEST DRIVE LVII (01)		
			436 TEST DRIVE LVIII (01)		
			437 TEST DRIVE LIX (01)		
			438 TEST DRIVE LX (01)		
			439 TEST DRIVE LXI (01)		
			440 TEST DRIVE LXII (01)		
			441 TEST DRIVE LXIII (01)		
			442 TEST DRIVE LXIV (01)		
			443 TEST DRIVE LXV (01)		
			444 TEST DRIVE LXVI (01)		
			445 TEST DRIVE LXVII (01)		
			446 TEST DRIVE LXVIII (01)		
			447 TEST DRIVE LXIX (01)		
			448 TEST DRIVE LXX (01)		
			449 TEST DRIVE LXXI (01)		
			450 TEST DRIVE LXXII (01)		
			451 TEST DRIVE LXXIII (01)		
			452 TEST DRIVE LXXIV (01)		
			453 TEST DRIVE LXXV (01)		
			454 TEST DRIVE LXXVI (01)		
			455 TEST DRIVE LXXVII (01)		
			456 TEST DRIVE LXXVIII (01)		
			457 TEST DRIVE LXXIX (01)		
			458 TEST DRIVE LXXX (01)		
			459 TEST DRIVE LXXXI (01)		
			460 TEST DRIVE LXXXII (01)		
			461 TEST DRIVE LXXXIII (01)		
			462 TEST DRIVE LXXXIV (01)		
			463 TEST DRIVE LXXXV (01)		
			464 TEST DRIVE LXXXVI (01)		
			465 TEST DRIVE LXXXVII (01)		
			466 TEST DRIVE LXXXVIII (01)		
			467 TEST DRIVE LXXXIX (01)		
			468 TEST DRIVE XL (01)		
			469 TEST DRIVE LI (01)		
			470 TEST DRIVE LII (01)		
			471 TEST DRIVE LIII (01)		
			472 TEST DRIVE LIV (01)		
			473 TEST DRIVE LV (01)		
			474 TEST DRIVE LVI (01)		
			475 TEST DRIVE LVII (01)		
			476 TEST DRIVE LVIII (01)		
			477 TEST DRIVE LIX (01)		
			478 TEST DRIVE LX (01)		
			479 TEST DRIVE LXI (01)		
			480 TEST DRIVE LXII (01)		
			481 TEST DRIVE LXIII (01)		
			482 TEST DRIVE LXIV (01)		
			483 TEST DRIVE LXV (01)		
			484 TEST DRIVE LXVI (01)		
			485 TEST DRIVE LXVII (01)		
			486 TEST DRIVE LXVIII (01)		
			487 TEST DRIVE LXIX (01)		
			488 TEST DRIVE LXX (01)		
			489 TEST DRIVE LXXI (01)		
			490 TEST DRIVE LXXII (01)		
			491 TEST DRIVE LXXIII (01)		
			492 TEST DRIVE LXXIV (01)		
			493 TEST DRIVE LXXV (01)		
			494 TEST DRIVE LXXVI (01)		
			495 TEST DRIVE LXXVII (01)		
			496 TEST DRIVE LXXVIII (01)		
			497 TEST DRIVE LXXIX (01)		
			498 TEST DRIVE LXXX (01)		
			499 TEST DRIVE LXXXI (01)		
			500 TEST DRIVE LXXXII (01)		
			501 TEST DRIVE LXXXIII (01)		
			502 TEST DRIVE LXXXIV (01)		
			503 TEST DRIVE LXXXV (01)		
			504 TEST DRIVE LXXXVI (01)		
			505 TEST DRIVE LXXXVII (01)		
			506 TEST DRIVE LXXXVIII (01)		
			507 TEST DRIVE LXXXIX (01)		
			508 TEST DRIVE XL (01)		
			509 TEST DRIVE LI (01)		
			510 TEST DRIVE LII (01)		
			511 TEST DRIVE LIII (01)		
			512 TEST DRIVE LIV (01)		
			513 TEST DRIVE LV (01)		
			514 TEST DRIVE LVI (01)		
			515 TEST DRIVE LVII (01)		
			516 TEST DRIVE LVIII (01)		
			517 TEST DRIVE LIX (01)		
			518 TEST DRIVE LX (01)		
			519 TEST DRIVE LXI (01)		
			520 TEST DRIVE LXII (01)		
			521 TEST DRIVE LXIII (01)		
			522 TEST DRIVE LXIV (01)		
			523 TEST DRIVE LXV (01)		
			524 TEST DRIVE LXVI (01)		
			525 TEST DRIVE LXVII (01)		
			526 TEST DRIVE LXVIII (01)		
			527 TEST DRIVE LXIX (01)		
			528 TEST DRIVE LXX (01)		
			529 TEST DRIVE LXXI (01)		
			530 TEST DRIVE LXXII (01)		
			531 TEST DRIVE LXXIII (01)		
			532 TEST DRIVE LXXIV (01)		
			533 TEST DRIVE LXXV (01)		
			534 TEST DRIVE LXXVI (01)		
			535 TEST DRIVE LXXVII (01)		
			536 TEST DRIVE LXXVIII (01)		
			537 TEST DRIVE LXXIX (01)		
			538 TEST DRIVE LXXX (01)		
			539 TEST DRIVE LXXXI (01)		
			540 TEST DRIVE LXXXII (01)		
			541 TEST DRIVE LXXXIII (01)		
			542 TEST DRIVE LXXXIV (01)		
			543 TEST DRIVE LXXXV (01)		
			544 TEST DRIVE LXXXVI (01)		
			545 TEST DRIVE LXXXVII (01)		
			546 TEST DRIVE LXXXVIII (01)		
			547 TEST DRIVE LXXXIX (01)		
			548 TEST DRIVE XL (01)		
			549 TEST DRIVE LI (01)		
			550 TEST DRIVE LII (01)		
			551 TEST DRIVE LIII (01)		
			552 TEST DRIVE LIV (01)		
			553 TEST DRIVE LV (01)		
			554 TEST DRIVE LVI (01)		
			555 TEST DRIVE LVII (01)		
			556 TEST DRIVE LVIII (01)		
			557 TEST DRIVE LIX (01)		
			558 TEST DRIVE LX (01)		
			559 TEST DRIVE LXI (01)		
			560 TEST DRIVE LXII (01)		
			561 TEST DRIVE LXIII (01)		
			562 TEST DRIVE LXIV (01)		
			563 TEST DRIVE LXV (01)		


```

until VerificaFinal(tecla)
end;

(*****
* Function BateBate.VerificaFinal      *
* Verifica o final da partida.         *
*****)
Function BateBate.VerificaFinal(tecla:char):Boolean;
var condicao : Boolean;
begin
  condicao:= (tecla=Chr(27)) or
(barjogadores[1].numero=0) or (barjogadores[2].numero=0);
  if condicao then

```

```

  if barjogadores[2].numero = 0 then
saidaganhou.Exibe(130,90,530,120)
  else saidaperdeu.Exibe(150,90,470,120);
  if condicao then CloseGraph;
  VerificaFinal := condicao;
end;

var tipo1 : BateBate;

begin
  tipo1.Start:      ( Da o pontape inicial )
  tipo1.JogaBateBate: ( Andamento ate o final )
end.

```

• Listagem 4

```

Program Jogo_Pife;

uses graph,ambiente,crt;

type Pife = Object(gerente)      ( um tipo de jogo
de Pife )
  jogada : word;                 ( variaveis
proprias da partida )
  Procedure Start;               ( inicio do jogo )
  Procedure JogaPife; ( andamento do jogo )
  Function VerificaFinal:Boolean; ( final de
partida )
end;

```

```

(*****
* Procedure Pife.Start            *
* Prepara comeco do jogo de Pife. *
*****)

```

```

Procedure Pife.Start;

```

```

Procedure InitPosition;
( inicializa posicoes das cartas )

```

```

var laco,laco1 : Byte;
begin
  with barjogo[1] do for laco:=1 to numero do
  begin
    conjcar[laco].x := 20+x;
    conjcar[laco].y := 13+y;
    conjcar[laco].modo := 1;
  end;
  with barmesa do for laco:=1 to numero do
  begin
    conjcar[laco].x := 20+x;
    conjcar[laco].y := 13+y;
    conjcar[laco].modo := 1;
    conjcar[laco].abrecarta;
  end;
  for laco:=1 to 2 do
  with barjogadores[laco] do

```

```

  for laco1:=1 to numero do
  begin
    conjcar[laco1].x := x + 26*laco1;
    conjcar[laco1].y := y + 13;
    conjcar[laco1].modo := 3 -
Ord(laco1=numero)*2;
    if laco=1 then conjcar[laco1].abrecarta;end;
  end;
begin
  if not(graphics.Placa_Grafica) then halt;
  Inicializa(1,2,1,1,9,1,13);      ( Parametros
)
  regras.Insere(1,' Jogo de Pife');
  regras.Insere(2,' O Objetivo e formar tres trincas de
cartas ');
  regras.Insere(3,' de forma. que as cartas estejam em
sequencia ');
  regras.Insere(4,' e cada trinca tenha um so naipe ou
valor,ven- ');
  regras.Insere(5,' ce quem bater primeiro .
');
  regras.Insere(6,'');
  regras.Insere(7,' ** ESTE JOGO E DEDICADO A DIVA.
PESSOA QUE ME ');
  regras.Insere(8,' ENSINOU A JOGA-LO E TANTAS
OUTRAS COISAS ');
  regras.Insere(9,' IMPORTANTES PARA MIN. **
');
  saidaganhou.Insere(1,' Parabens. Voce Venceu a Partida
de Pife !');
  saidaperdeu.Insere(1,' Voce Perdeu. Mas valeu a
tentativa !');
  jogainv.Insere(1,' A carta devera ser colocada numa
linha em que seja ');
  jogainv.Insere(2,' do mesmo naipe. e que fique em ordem
crescente. ');
  barmesa.posicao(460,30,570,90);      ( Posicao da
Mesa )
  barjogadores[1].posicao(60,30,400,90); ( Posicao

```


A SOFTCAD TEM UM PACOTE QUE DÁ SAMBA.

O Pacote Legal reúne três software de grande utilidade no seu dia-a-dia: o Editor de Texto UNITEXTO JR., o Gerenciador de Aplicações ESCOTILHA e o Banco de Dados Interativo PRONTO 2.1. São todos em português e muito fáceis de usar. E você ainda leva o SAMBA de graça, uma planilha de cálculos compatível com Lotus 123, em versão especial para uso sem fins comerciais. Tudo por apenas US\$ 159*. Não se arrisque a usar cópia ilegal de software, com seus vírus e falta de suporte. Peça hoje mesmo o seu Pacote Legal.

PACOTE LEGAL
US\$ 159*

UNITEXTO JR. Um dos melhores editores de texto do mercado, totalmente gráfico e simples de operar. Tem separação silábica, acentuação perfeita, alinhamento automático, telas de ajuda, saídas para placa de fax e impressora laser, minigerador de formulários, e vários outros recursos.

ESCOTILHA Interface gráfica, similar ao Windows, para gerenciamento de aplicações. Permite que você acesse todos os seus programas via ícones, usando mouse ou teclado. Oferece relógio, calendário, calculadora, senhas, editor de ícones e outros recursos. Funciona até mesmo em um PC-XT, ocupando apenas 2 KB de memória RAM quando residente.

PRONTO 2.1 Banco de dados interativo muito prático e simples de operar. Ideal para você organizar e arquivar listas de clientes, cadastros de empresas, índices econômicos, e manipulá-los com facilidade e rapidez. Lê e gera arquivos padrão dBase (DBF). Exporta para editores de texto, permitindo a impressão automática de cartas personalizadas.

• Reordena, seleciona, busca por conteúdo, imprime etiquetas, entre outros recursos.



GRÁTIS

SOFTCAD

SOFTCAD INFORMÁTICA

Rua Dr. Artur Neiva, 322 - CEP 05359-200 - São Paulo - SP
Tels (011) 268-7084 • 268-4978 - Fax (011) 268-4978

Os software citados são para equipamentos PC XT/AT/386/486 e sistema operacional MS-DOS ou compatível. São fornecidos em disquetes de 5 1/4".

As marcas citadas são de propriedade de seus respectivos fabricantes.

* Em dólar turismo

SIM desejo receber _____ Pacote(s) Legal(is) da Softcad por US\$ 159 cada (dólar turismo de venda)

Usei a cotação do dia: ____/____/____ Cr\$ _____

Total do Pedido: Cr\$ _____

Atenção: Não serão aceitos pedidos com data de postagem além de dois dias da data da cotação utilizada.

Forma de Pagamento:

Cheque nominal à Softcad Informática Ltda.

N.º _____ Banco _____

Cartão VISA N.º _____

Banco _____ Validade ____/____/____

Nome _____

Empresa _____

Endereço _____

CEP [] [] [] [] [] [] - [] [] [] [] [] [] Tel. _____

Cidade _____ Estado _____

CPF/CGC _____ RG/IE _____

Data ____/____/____

Validade: 31/01/93

Assinatura _____

Remeta este cupom ou cópia para: **Softcad Informática - R. Dr. Artur Neiva, 322 - CEP 05359-200 - São Paulo - SP - Brasil**


```

jog.1 )
  bar.jogadores[2].posicao(60,110,400,170); ( Posicao
jog.2 )
  bar.jogo[1].posicao(460,110,570,170); ( Posicao
bar.1 )
  distribuicarta;
  InitPosition;
  Exibe('Pife'); ( Exibe todo jogo
)
end;

(*****
* Procedure Pife.JogaPife *
* Andamento da partida. *
*****)
Procedure Pife.JogaPife;

var posic,posic1 : word;
    auxiliar : carta;
    ok : Boolean;

Function AchaCarta(cvalor:faixavalor):faixacartas;
( Selecao das cartas segundo o estilo do jogo )
var tecla : Char;
    valor1 : faixavalor;
    naipe1 : faixanaipe;
begin
  ok := false;
  begin
    OutTextXY(80,10,'<M>esa <B>aralho <T>roca');
    repeat tecla := UpCase(ReadKey); until tecla in
['T','M','B'];
    SetFillStyle(00,02); Bar(80,10,80+220,20);
    valor1 :=
bar.jogo[1].conjcar[bar.jogo[1].numero].valor;
    naipe1 :=
bar.jogo[1].conjcar[bar.jogo[1].numero].naipe;
    dec(bar.jogo[1].numero);
    ok := false;
    if tecla = 'T' then with bar.jogadores[1] do
      repeat
        posic := seleciona(regras);
        ok := posic = 0;
        if posic = 0 then inc(posic);
        valor1 :=
conjcar[posic].valor;naipe1:=conjcar[posic].naipe;
        posic1 := posic;
        if not(ok) then
          begin
            posic := seleciona(regras); ok:=posic=0;
            if not(ok) then
              begin
                conjcar[posic1].valor :=
conjcar[posic].valor;
                conjcar[posic1].naipe :=
conjcar[posic].naipe;
                conjcar[posic].valor := valor1;
                conjcar[posic].naipe := naipe1;
                conjcar[posic].exibe;
                conjcar[posic1].exibe; end;
              end;
            until ok
          else
            begin
              if tecla = 'M' then
                begin valor1 := barmesa.conjcar[1].valor;
                naipe1:=barmesa.conjcar[1].naipe;inc(bar.jogo[1].numero);
                end
            else
              begin
                bar.jogo[1].conjcar[bar.jogo[1].numero+1].abrecarta;
                bar.jogo[1].conjcar[bar.jogo[1].numero+1].exibe;
                end;
              repeat
                posic := bar.jogadores[1].seleciona(regras); ok:=
(posic = 0);
                if not(ok) then with bar.jogadores[1] do
                  begin
                    barmesa.conjcar[1].valor :=
conjcar[posic].valor;
                    barmesa.conjcar[1].naipe :=
conjcar[posic].naipe;
                    conjcar[posic].valor := valor1;
                    conjcar[posic].naipe := naipe1;
                    conjcar[posic].exibe; barmesa.conjcar[1].exibe;
                    bar.jogo[1].conjcar[bar.jogo[1].numero].exibe;
                  end;
                until (ok) or (posic<>0) ;
                end;
                AchaCarta:= posic; if posic = 0 then exit;
              end;
            end;
          end;
        end;
      end;
    end;
  end;
end;

```

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. 20.520-054 - A/C. Ricardo Flores

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

Preço	Apostila	Disco 5 1/4"
Lotus 123	<input type="checkbox"/> 150.000,00	<input type="checkbox"/> 30.000,00
dBase III Plus Interativo	<input type="checkbox"/> 150.000,00	<input type="checkbox"/> 30.000,00
dBase III Plus Programado	<input type="checkbox"/> 150.000,00	<input type="checkbox"/> 30.000,00
WordStar 5.0	<input type="checkbox"/> 150.000,00	<input type="checkbox"/> 30.000,00
Clipper 5.01 Básico	<input type="checkbox"/> 150.000,00	<input type="checkbox"/> 30.000,00
Total do pedido:		

NOME:
ENDEREÇO:
CIDADE:
ASSINATURA:.....

EST.:

tel:
CEP:


```

end;
begin
  jogada :=0;
  if not(VerificaFinal) then
  repeat
    auxiliar:= bar.jogadores[1].conjcar[1];
    posic := achacarta(auxiliar.valor);
    if posic = 0 then
      begin
        saidaperdeu.Exibe(50,90,370,120);CloseGraph;
      end;
    inc(jogada);
  until VerificaFinal;
end;

(*****
* Function Pife.VerificaFinal          *
* Verifica o final da partida.         *
*****)
Function Pife.Verificafinal:Boolean;
var condicao : Boolean;
begin
  condicao:= ( jogada = 40 ) or (
  bar.jogadores[1].conjcar[1].valor=0);
  if condicao then
    if jogada = 40 then saidaganhou.Exibe(40,90,440,120)
    else saidaperdeu.Exibe(50,90,370,120);
    if condicao then CloseGraph;
    VerificaFinal := condicao;
  end;
  var tipo1 : Pife;
  begin
    tipo1.Start: ( Da o pontape inicial )
    tipo1.JogaPife: ( Andamento ate o final )
  end.

```

Pulsar Informática

Software PC

fone (011) 856.06.76

DOMÍNIO PÚBLICO e SHAREWARE

- aplicativos - utilitários
- jogos - gráficos
- processadores - textos
- for windows
- desktop - etc

**PULSAR SOFT Club - clube de usuário
para linha PC, solicite informações.**

**SÃO MAIS DE 2500
PROGRAMAS.
solicite grátis seu super
catálogo geral**

HARDWARES PARA PC

- sound blaster
- sound blaster pro
- scanner
- impressoras
- fax/modem
- mouse

**consulte nossos preços
preços antes de comprar**

*** se seu problema e' software, nós temos uma solução ***

*** o mais completo catálogo e os menores preços ***

Rua : Santa Eudóxia, 321 - SPaulo - SP - cep 02533 - 010



PARA FAZER SEU PEDIDO: Faça por telefone ou relacione em uma folha de papel os programas que deseja, indicando o código, nome e a quantidade de discos ocupado e a taxa de correio, escreva seu nome, endereço, cidade, estado, cep e o tipo de micro.

FORMAS DE PAGAMENTO: 1) SEDEX A COBRAR (só para pedidos acima de 8 discos) voce só pagará quando retirar o pedido no correio de sua cidade. 2) CHEQUE NOMINAL: A CHAMPION SOFTWARE LTDA. 3) DEPÓSITO EM CONTA: Bco. ITAU Ag. 0191 C/C 49724-7 em nome de EDUARDO BORBA MENDES, enviando a xerox do depósito junto com o seu pedido.

PROMOÇÕES Acima de 10 (dez) discos, voce ganha um desconto de 10%. Pedidos acima de Cr\$ 200.000,00 pague com dois cheques. Um para o dia da compra e outro para 15 dias após.

CATÁLOGO ELETRÔNICO: Para receber basta enviar um disco ou Cr\$. 10.000,00 junto com seu nome e endereço.

PREÇO DAS GRAVAÇÕES: Jogos e aplicativos 5 1/4 DD...Cr\$ 18.000,00 e 5 1/4 HD...Cr\$. 28.000,00 Taxa de Correio: Até 15 discos...Cr\$. 25.000,00 e acima de 15 discos Cr\$. 30.000,00 (Disco incluso no preço). OBS: PREÇOS VALIDOS ATE 31/01/93.

JOGOS PARA PC XT/AT (+) WINCHESTER (E) EGA/VGA

J174 / 01 / 3-D POOL
 J120 / 01 / 4X4 ROAD RACING
 J049 / 01 / 688 ATTACK SUB
 J314 / 02 / 688 ATTACK SUB 2
 J083 / 04 / A-10 TANK KILLER
 J429 / 08 / + A-10 TANK KILLER 2 (W)
 J456 / 04 / A.T.PAIR TRANSPORT PILOT (W)
 J513 / 02 / AAARGH III (VGA)
 J410 / 04 / + ABC BOXING (VGA)(W)
 J096 / 06 / ABC MONDAY N.FOOTBALL
 J091 / 02 / ABRAMS BATTLE TANK
 J524 / 01 / ACES OF ACES
 J578 / 03 / ACES OF PACIFIC (VGA) (W)
 J490 / 02 / ACS ADVENTURE
 J526 / 01 / ACTION FIHTER
 J108 / 01 / + AFRICAN RAIDERS (W)
 J064 / 02 / AFTER BUNNER 2
 J372 / 01 / AIDS
 J122 / 01 / AIRBORNE RANGER
 J065 / 01 / ALF O TEIMOSO
 J584 / 03 / ALIENS FIRES 2199 A.D.
 J394 / 06 / ALL DOGS GO TO HEAVEN
 J406 / 02 / + ALPHA WAVES (W)
 J070 / 02 / + ALTERED BEAST(W)
 J622 / 02 / ALTERED DESTINY (VGA) (HD)
 J576 / 01 / AMARILLO SLIN (VGA/HD)
 J583 / 02 / AMAZON
 J249 / 02 / + APACHE STRIKE (W)
 J345 / 04 / + ARACNOPHOBIA (VGA) (W)
 J448 / 01 / ARCADE VOLLEYBALL
 J176 / 01 / ARKANOID 1
 J023 / 02 / ARKANOID 2
 J352 / 02 / ASTERIX
 J256 / 01 / ATOMIX (VGA)
 J247 / 01 / AVOID NOD
 J439 / 02 / AXE OF RAGE
 J613 / 01 / B.A.T. (VGA/W)
 J388 / 03 / BAAL (VGA)
 J139 / 02 / BACK THE FUTURE 2
 J335 / 05 / + BACK THE FUTURE 3 (W)
 J329 / 04 / + BAD BLOOD (EGA/VGA)(W)
 J221 / 02 / BAD DUDES
 J135 / 02 / BAKER STREET
 J604 / 03 / BALANCE OF PLANET (W)
 J350 / 01 / BALLISTIX
 J158 / 02 / BAR GAMES
 J109 / 01 / BARBARIAN
 J143 / 02 / BARD'S TALE 2
 J133 / 03 / BARD'S TALE
 J076 / 01 / BATALHA NAVAL
 J488 / 02 / BATTLE OF NAPOLEON
 J125 / 02 / BATMAN (VGA/EGA)
 J317 / 04 / + BATMAN THE MOVIE (W)
 J036 / 02 / BATTLE CHESS
 J292 / 03 / BATTLE CHESS 2
 J260 / 02 / BATTLE HAWKS 1942
 J373 / 01 / BATTLE ZONE
 J248 / 02 / BATTLETECH
 J393 / 05 / + BATTLETECH 2 (W)
 J472 / 01 / BEYOND COLIMNS
 J487 / 03 / BIG BUSINESS
 J351 / 01 / BIG TOP (SO CGA)
 J271 / 01 / BILHAR 3-D
 J182 / 02 / BLACK CAULDRON
 J355 / 01 / BLACK JACK (21)
 J330 / 01 / BLACK MONDAY
 J503 / 02 / + BLADES OF STEEL
 J034 / 01 / BLOCK OUT
 J361 / 02 / BLUE ANGELS
 J254 / 05 / BLUE MAX
 J475 / 01 / BONZOWARE
 J029 / 01 / BOP WRESTIE
 J062 / 01 / BOWLING
 J162 / 01 / BUCK ROGER
 J022 / 02 / BUDOKAN
 J482 / 03 / + BUFALLO BILL (W)
 J050 / 01 / BUSHIDO
 J233 / 02 / + CABAL (W)
 J484 / 01 / CADAVER (EGA/VGA)
 J041 / 01 / CALIFORNIA GAMES
 J347 / 03 / CALIFORNIA GAMES 2
 J196 / 01 / CALL TO ARMS
 J471 / 01 / CANASTRA
 J287 / 01 / CAPITAO TRUENO
 J411 / 03 / CAPONE
 J246 / 01 / CAPTAIN COMIC 1 (VGA)
 J353 / 01 / CAPTAIN KEEN
 J461 / 01 / CARLOS SAINZ
 J236 / 03 / CARMEN IN TIME
 J497 / 06 / + CARMEN S.AMERICAN (VGA)
 J415 / 15 / + CARMEN S.DIEGO LUXE (W)
 J499 / 01 / CARMEN S.EUROPE
 J144 / 01 / CARMEN SAN DIEGO

J312 / 03 / CARMEN SAN DIEGO 2
 J207 / 02 / CASTELVANIA
 J075 / 04 / CAVERMAN
 J100 / 03 / CENTURION (EGA)
 J327 / 02 / CHALLENGE A. EMPIRES
 J371 / 01 / CHAMPION OF KARATE
 J021 / 01 / CHARLIE CHAPLIN
 J172 / 01 / CHESS MASTER 2.000
 J118 / 01 / CHUCK EAGER'S
 J171 / 01 / CIVIL WAR BATTLE
 J416 / 01 / COHORT (EGA/VGA)
 J253 / 02 / COLORADO
 J426 / 01 / COMBAT CURSE
 J093 / 01 / COMMANDO
 J306 / 07 / + CONAN (VGA)(W)
 J276 / 02 / CONFLICT IN EUROPE
 J555 / 01 / COMPUTER CONTRACT
 J208 / 10 / + CONQUEST OF CAMELOT (W)
 J548 / 01 / CONRADE
 J149 / 01 / COSMIC CRUZADERS
 J056 / 01 / CRAZY CARS 2
 J115 / 08 / + CRIME WAVE (W)
 J451 / 02 / + CRISTAL GAVES 1 (VGA) (W)
 J272 / 01 / CUBIK TIC TAC TOE
 J125 / 01 / CYRUS CHESS
 J495 / 01 / DAMAS PARA WINDOWS
 J425 / 01 / DARK AGES
 J427 / 02 / DARK CASTLE
 J216 / 01 / DARK SIDE
 J547 / 03 / DARK SPYRE (W)
 J291 / 03 / + DAS BOOT (VGA)(W)
 J156 / 06 / + DAVID WOLFF (W)
 J294 / 03 / + DAWN RAIDER (VGA) (W)
 J179 / 03 / DAYS OF THUNDER
 J224 / 01 / DEATH SWORD
 J016 / 02 / DEATH TRACK
 J012 / 01 / DEFENDER OF THE CROWN
 J529 / 02 / DEMON STALKERS
 J348 / 02 / DESESPERADO
 J519 / 07 / DICK TRACY (W)
 J210 / 02 / DIE HARD
 J192 / 01 / DIGGER & BRIAN
 J296 / 07 / + DINO WARS (W)
 J453 / 01 / DOMINO
 J481 / 01 / DONALD DUCK
 J223 / 01 / DONKEY KONG
 J054 / 02 / DOUBLE DRAGON 1
 J005 / 01 / DOUBLE DRAGON II
 J592 / 03 / DOUBLE DRAGON 2 (VGA)
 J123 / 02 / DOWNHILL CHALLENGE
 J258 / 01 / DRACULA IN LONDON
 J203 / 04 / DRAGON STRIKE
 J331 / 12 / + DRAGON'S LAIR II (VGA)(W)
 J582 / 02 / DRAGONS WAR
 J175 / 01 / DRAW POKER
 J543 / 05 / DREAM TEAM (VGA/W)
 J213 / 02 / DUCK TALES
 J470 / 01 / + DUKE NIJEN (W)
 J309 / 01 / EARL WAYER BASEBALL
 J444 / 01 / EAST US WEST (VGA)
 J244 / 02 / ECHELON
 J527 / 01 / EGAROIDS
 J225 / 01 / ELITES
 J395 / 14 / + ELVIRA (VGA)(W)
 J523 / 06 / EXOTIC CARS (VGA/W)
 J320 / 05 / + EYE OF BEHOLDER (W)
 J343 / 04 / + F-14 TOM CAT (CGA)(W)
 J085 / 01 / F-15 STRIKE EAGLE 1
 J101 / 02 / F-15 STRIKE EAGLE II
 J072 / 02 / F-16 COMBAT PILOT
 J004 / 03 / F-19 STEALTH FIGHTER
 J332 / 02 / + F-29 RETALIATOR (VGA)(W)
 J178 / 01 / F-40 PURSUIT SIMULATOR
 J392 / 04 / + F-117A NIGHT HAWK (VGA)(W)
 J099 / 02 / FACE OFF(W)
 J300 / 01 / FACES
 J101 / 01 / FALCON
 J599 / 05 / FALCON 3 (VGA)(HD)(W)
 J525 / 01 / FAMILY FEUD
 J042 / 01 / FELIX
 J374 / 01 / FERNAN BASKET
 J267 / 02 / FERRARI F-1
 J459 / 04 / + FIGHTER BOMBER
 J348 / 01 / FINAL ASSAULT
 J609 / 02 / FIRE KING (W)
 J047 / 02 / FIRE POWER
 J305 / 06 / + FLIGHT OF INTRUDER (W)
 J039 / 02 / FLIGHT SIMULATOR 3.0
 J573 / 01 / FLIGHT SIMULATOR 4.0 (SP)(HD)
 J432 / 02 / FLIGHT SIMULATOR 4.1
 J098 / 02 / FLIGHT SIMULATOR 4.0
 J542 / 01 / FLIGHT WARE
 J032 / 01 / FOOTBALL

J323 / 06 / FRIENDISH FREDDYS (W)
 J437 / 01 / FUCKIN (VGA)
 J574 / 01 / FUTURE C. COLLECTION (VGA)
 J128 / 03 / FUTURE WARSS 1
 J402 / 01 / GAMAO
 J163 / 01 / GAMES DIVERSOS
 J430 / 01 / GAMES FOR WINDOWS (HD)
 J013 / 01 / GATO
 J002 / 01 / GAUNTLET
 J378 / 02 / GAUNTLET II
 J354 / 01 / GHOST'N GOBLIN (JOY)
 J014 / 04 / GHOSTBUSTERS 2
 J477 / 01 / GO-NOKU
 J396 / 05 / GOLD RUSH
 J145 / 02 / GOLDEN AXE
 J522 / 02 / GOLDS OF AMERICA (VGA)
 J230 / 01 / GOODY
 J572 / 01 / GRAN PRIX UNLIMITED (VGA/HD)
 J057 / 01 / GRAN PRIX CIRCUIT
 J554 / 02 / GRAN SLAM BRIDGE
 J277 / 02 / GRAVE YARDEGE
 J211 / 01 / GREAT ESCAPE
 J209 / 02 / GREEN BERET
 J460 / 01 / GREENGLIMS 2
 J580 / 01 / GRYSOR'S ANIMAL ADVENTURES
 J020 / 01 / GRYSOR (CONTRA)
 J298 / 03 / + GUN BOAT (VGA)(W)
 J514 / 02 / GUNSHIP
 J535 / 03 / GUNSHIP 2.000 (VGA)(HD/W)
 J174 / 01 / HANG ON
 J048 / 01 / HARD BALL
 J505 / 03 / HARD BALL 2
 J290 / 02 / HARD DRIVE II (Joy)
 J581 / 01 / HARLEM GLOBETROTTERS
 J293 / 02 / HALLEY DAVIDSON
 J486 / 03 / + HAPPON (VGA)(W)
 J155 / 01 / HEAVY METAL
 J089 / 03 / HEROS OF LANCE
 J090 / 02 / HEROS MARVEL
 J078 / 02 / HILLSTAR
 J119 / 05 / HOLE IN ONE
 J365 / 02 / HOME ALONE (VGA)
 J546 / 03 / HORROR ZOMBIES (W)
 J489 / 02 / HOSTAGE (EGA)
 J597 / 01 / HOT SHOT
 J125 / 02 / + HOYLE II (W)
 J125 / 03 / HOYLES
 J598 / 01 / HURKLE HUNT
 J077 / 09 / + ICE MAN (W)
 J184 / 03 / IF IT MOVIE SHOOT IT
 J095 / 01 / ICAR WARRIORS
 J284 / 01 / + ILHA DISNEY (W)
 J116 / 03 / IMPOSSIBLE MISSION II
 J059 / 01 / INDIANA JONES I
 J017 / 02 / INDIANA JONES II
 J003 / 06 / INDIANA JONES III
 J571 / 06 / INDIANA JONES IV (VGA/HD)
 J331 / 02 / INDOOR SPORTS
 J273 / 01 / INFILTRATOR II
 J414 / 02 / INTERNATIONAL SOCCER II
 J455 / 01 / INTERPHASE
 J341 / 02 / + IRONMAN (W)
 J166 / 01 / ITALIA 90
 J092 / 01 / I BIRD
 J485 / 02 / JABATO
 J390 / 02 / + JAMES BOND (W)
 J344 / 96 / + JET FLIGHTER II (VGA) (W)
 J147 / 02 / JIG SAW
 J275 / 02 / JIG SAW PUZZLE
 J037 / 01 / KARATE CHAMPION
 J006 / 01 / KARATEKA
 J340 / 02 / KARNOV
 J297 / 04 / + KICK BOXER (VGA)(W)
 J491 / 01 / KICK OFF (VGA)
 J181 / 02 / KINGS OFF THE BEAST
 J440 / 02 / KING'S QUEST I
 J418 / 02 / KING'S QUEST II
 J183 / 03 / KING'S QUEST III
 J234 / 06 / + KING'S QUEST IV (W)
 J501 / 04 / + KNIGHT FORCE (W)
 J565 / 06 / KNIGHT OF LEGEND (W)
 J530 / 04 / KNIGHT OF THE SKY (W)
 J031 / 02 / LAKERS CELTICS
 J600 / 02 / LAQUETE THE L'OISEAU
 J431 / 01 / LAS VEGAS
 J359 / 02 / LE FETICHE MAYA
 J173 / 02 / LEASURE SUIT LARRY
 J339 / 06 / + LEASURE SUIT LARRY II (W)
 J478 / 08 / LEISURE SUIT LARRY III
 J313 / 03 / LEMMINGS
 J242 / 02 / LHX ATTACK CHOPPER
 J380 / 01 / LICENCE TO KILL (CGA)

J201 / 06 / LOOM
 J496 / 05 / LORD OF THE RINGS
 J199 / 01 / LOST ADVENTURE
 J220 / 03 / LOW BLOW
 J311 / 03 / M-1 TANK PLATOON
 J228 / 01 / MACADAM BUMPER
 J566 / 03 / MACARTHUR WAR (VGA/W)
 J087 / 01 / MACH 3
 J422 / 01 / MAD IONHSON FOOTBALL
 J027 / 01 / MAD MIX
 J575 / 01 / MAD TV (VGA/HD/W)
 J124 / 01 / MAG JONG (VGA)
 J074 / 01 / MAGIC IONHSON
 J240 / 02 / MANCHSTER FOOTBALL
 J596 / 05 / MANHOLE (W)
 J180 / 01 / MANIAC MANSION
 J423 / 02 / MANIAC MANSION 2
 J134 / 01 / MARBLE MADNESS
 J346 / 05 / + MARIO ANDRETTI (VGA)(W)
 J289 / 01 / MARIO BROSS (VGA)
 J382 / 01 / MASTER BLASTER
 J467 / 01 / MAXIME
 J136 / 02 / MEAN 18
 J466 / 04 / + MECH WARRIOR (W)
 J421 / 01 / MEGA MEN
 J587 / 04 / MEGA TRAVEL (W)
 J415 / 01 / MEGAFORTRES (VGA/HD/W)
 J272 / 02 / MENAGE (VGA)
 J255 / 06 / + MENS STREET (W)
 J362 / 02 / + METAL MUTANT (VGA) (W)
 J191 / 02 / METROPOLIS
 J130 / 04 / MIAMI VICE
 J200 / 02 / MICHEL JORDAN
 J540 / 01 / MICHEL FOOTBALL
 J278 / 02 / MICKY MOUSE
 J412 / 03 / MICKY SURPRISE
 J367 / 01 / MICROSCOPE MISSION
 J389 / 02 / MIG-29
 J502 / 03 / NIGHT AND MAGIC 2
 J421 / 03 / NIGHT AND MAGIC 3 (HD/W)
 J537 / 02 / MINES OF TITANS
 J536 / 01 / MIRAMAR (W)
 J140 / 01 / MISTERY MASTER 2
 J553 / 02 / MIXED UP MOTHER
 J545 / 01 / MODERN WARS
 J148 / 02 / MOEBIUS
 J319 / 08 / + MONKEY ISLANDS (W)
 J626 / 08 / MONKEY ISLAND 2 (HD/W)
 J281 / 01 / MONOPOLY
 J517 / 01 / MONOPOLY 2.1 (EGA/VGA)
 J454 / 01 / MONTEZUMAS REVENGE
 J441 / 03 / MOON WALKER
 J068 / 02 / MOTO CROSS
 J244 / 02 / MARCO POLICE
 J235 / 04 / + NASCAR CHALLENGE (W)
 J552 / 03 / NAVY SEAL
 J551 / 01 / NETRIS
 J585 / 02 / NEYROMANCER
 J563 / 03 / NEVER ENDING STORY 2 (W)
 J107 / 01 / NEW GP MOTOCICLE
 J349 / 02 / NEW YORK WARRIOR (VGA)
 J620 / 04 / NIGHT BREED
 J261 / 02 / NIGHT MARE STREET
 J038 / 01 / NIGHT MISSION PINBALL
 J617 / 03 / NIGHT SHIFT
 J188 / 02 / NIGHTMARE
 J356 / 01 / NINJA GAYDEN
 J623 / 01 / NINJA RABBIT (HD)
 J167 / 01 / NINJA SABOTEUR
 J550 / 02 / NORPH & SOUTH
 J399 / 01 / NOXATRON
 J463 / 02 / NUCLEAR WAR
 J137 / 02 / OBLITERATOR
 J366 / 01 / OCEAN RANGER
 J245 / 01 / OFF SHORE WARRIOR
 J310 / 05 / + OIL WHEEL (W)
 J549 / 01 / OLIMPIC DECATHLON
 J409 / 02 / OLIVER & COMPANY
 J010 / 01 / ONTOP
 J479 / 02 / OPERATION C.STREETS
 J079 / 03 / + OPERATION WOLFF (W)
 J015 / 02 / OUT RUN
 J476 / 01 / PACKMAN
 J508 / 01 / PAGANITZU (W)
 J112 / 01 / PAPER BOY
 J577 / 01 / PAPER BOY 2 (VGA/HD)
 J531 / 02 / PARIS DAKAR
 J001 / 01 / PC POOL
 J457 / 01 / PENHOUSE
 J520 / 02 / PERESTROIKA (W)
 J146 / 02 / + PETE ROSE (W)
 J321 / 01 / PGA GOLF
 J383 / 01 / PHARAO'S TUMB

J033 / 01 / PICTURES
J370 / 01 / PINBALL COLLECTION
J473 / 01 / PING PONG
J241 / 01 / PIPEDREWS
J369 / 02 / PIRATES
J608 / 01 / PIT FLIGHTER (HD)
J106 / 01 / PIT STOP II
J045 / 02 / PLATOON
J616 / 03 / POKER CHINES (VGA)
J360 / 02 / + POLE POSITION II (W)
J127 / 02 / POLICE QUEST I
J322 / 06 / + POLICE QUEST II(W)
J403 / 01 / POLLIT
J195 / 01 / POPCORN
J480 / 02 / POPULOUS (EGA/VGA/W)
J243 / 02 / + POPULOUS (EGA/VGA/W)
J243 / 02 / + POPULOUS (SO CGA)
J110 / 01 / PORNO I
J161 / 01 / PORNO II
J141 / 01 / PORNO III
J259 / 01 / PORNO CARTOONS
J077 / 04 / + POWER DRIFT (W)
J510 / 01 / POWER DROME
J611 / 01 / PREDATOR 2 (HD)
J570 / 02 / PREHISTORIC (W)
J080 / 02 / PRINCE OF PERSIA
J160 / 01 / PROSOCCER
J231 / 02 / + PROTENNIS TOUR (W)
J562 / 05 / PROPHECY (VIKING CHILD)
J512 / 01 / PSI 5
J226 / 01 / PT-109
J376 / 01 / QIX
J452 / 02 / + QUATRIX II (VGA)
J363 / 02 / RAIL ROAD TYCOON
J025 / 02 / RALLY
J205 / 02 / RAMBO III
J061 / 01 / RAMPAGE
J544 / 01 / RAMPICUBE
J601 / 02 / RAPICON
J217 / 02 / RASTAM
J113 / 03 / READER RABBIT
J286 / 01 / + RED BARON (W)
J257 / 02 / + RENEGADE (W)
J603 / 01 / REX CHESS
J316 / 01 / RICK DANGEROUS
J283 / 01 / ROAD RUNNER BIP-BIP
J610 / 07 / ROBIN HOOD (VGA/HD/W)
J590 / 01 / ROBISON CRUSOE (CGA)
J058 / 04 / ROBOCOP(W)
J150 / 01 / ROBOCOP ESPECIAL
J413 / 01 / ROBOMAZE II (W)
J624 / 02 / ROBOT ODISSEY
J591 / 04 / ROBOT RASCALS (CGA)

J532 / 03 / ROTOX
J214 / 01 / S.D.I.
J170 / 04 / + S.TELLAR (W)
J288 / 01 / SAPO (EROTICO)
J405 / 03 / SARGON 4
J229 / 01 / SAYLUNG
J606 / 01 / SCORCHED EARTH
J282 / 01 / SEA DRAGON
J324 / 05 / + SEARCH THE KING (W)
J337 / 05 / SECRET AGENT
J308 / 02 / SENTINEL WORDS
J338 / 01 / SERV & VOLLEY
J285 / 01 / SERVICE PLAY TENNIS
J424 / 05 / + SEX (VGA) (W)
J614 / 01 / SEXCAPE (VGA/HD)
J594 / 01 / SHAMUS
J446 / 01 / SHANGAI (VHA/MOUSE)
J500 / 04 / SHANGAI II (VGA)
J401 / 01 / SHARK (TUBARAD-VGA)
J465 / 02 / SHERMAN M-4
J212 / 04 / + SHILPHED (W)
J165 / 01 / SHINOBI
J204 / 01 / SHOGUN
J521 / 01 / SHOOTING GALLERY (VGA)
J533 / 04 / SHOOTLE
J397 / 02 / SHUFFLE PUCK CAFE
J419 / 04 / + SILENT SERVICE II (W)
J567 / 04 / SIM AMT (VGA/W)
J385 / 04 / + SIM EARTH (W)
J318 / 02 / SIMBAD
J102 / 02 / SIMCITY
J445 / 02 / SIMCITY (VGA)
J404 / 04 / SIMCITY FUTURE
J035 / 01 / SIMULADOR FORD
J420 / 01 / SITO PONZ
J028 / 02 / SKATE OR DIE
J066 / 01 / SKATE ROCK
J509 / 02 / SKY OR TIE (VGA/EGA/W)
J618 / 02 / SKY CHASE
J073 / 03 / SKY FOX II
J328 / 02 / SKY SHARK
J377 / 01 / SOBETUR
J052 / 01 / SOKOBAN
J464 / 01 / SOLITAIRE ROYALE
J303 / 10 / + SPACE ACE (VGA/W)
J595 / 01 / SPACE COMANDER
J263 / 02 / + SPACE HARREIR (W)
J189 / 02 / SPACE QUEST I
J009 / 03 / SPACE QUEST II
J342 / 02 / SPACE QUEST III
J625 / 06 / SPACE QUEST IV (VGA/HD/W)
J055 / 01 / SPACE RACER
J186 / 02 / SPACE ROGUE

J483 / 02 / + STAR CONTROL 4 (W)
J428 / 01 / STAR DEFENCER (VGA)
J325 / 01 / STAR GOOSE
J132 / 05 / + STAR TREK 5 (W)
J117 / 01 / STARTREK
J215 / 02 / + STIL THUNDER (W)
J417 / 03 / STREET FIGHT MAN (W)
J084 / 02 / STREET FIGHTER
J071 / 03 / STREET ROAD
J252 / 04 / STREET ROD II
J534 / 04 / STRIKE ACES
J151 / 01 / STRIKE FLEET
J152 / 01 / STRIKER
J040 / 01 / STRIP POKER
J333 / 01 / STRIP POKER 2
J177 / 04 / STUNT DRIVER
J232 / 04 / + STUNTS (W)
J190 / 01 / SUMMER GAMES 2
J026 / 01 / SUPER BIKE CHALLENGER
J270 / 03 / SWORD OF SAMURAI
J219 / 02 / + TAKE DOWN (W)
J164 / 01 / TAPPER
J097 / 04 / TARTARUGAS NINJA
J302 / 07 / + TARTARUGAS NINJA 2 (VGA)
J469 / 01 / TEAM SUZUKI (EGA/VGA)
J187 / 03 / TECHNOCOP
J516 / 01 / TENNAGE QUEM
J602 / 01 / TERAFORM DINOSORCER
J268 / 01 / TEST DRIVE 0
J046 / 01 / TEST DRIVE 1
J060 / 04 / TEST DRIVE 2
J126 / 03 / TEST DRIVE 3 (VGA/EGA)
J018 / 01 / TETRIS
J105 / 01 / TETRIS FOR WINDOWS
J262 / 02 / TETRIS SUPER (EGA/VGA)
J197 / 01 / THE ANCIENT OF WAR
J051 / 04 / THE BATTLE OF BRITAIN
J386 / 02 / THE BOOK OF MOEBIUS
J398 / 03 / + THE CARDINAL KREMLIM (W)
J082 / 02 / THE CYCLES
J458 / 01 / THE ELECTRIC JIB SAW
J357 / 01 / THE FLINTSTONES
J605 / 04 / THE FOLS ERRAND
J185 / 01 / THE GAME OF HARMONY
J265 / 04 / THE GAMES
J579 / 01 / THE HULK
J391 / 01 / THE HUNT OCTOBER
J619 / 02 / THE KEYS OF MARAMON
J381 / 02 / THE KING OF CHICAGO
J111 / 06 / THE KRISTAL
J094 / 02 / THE LAST NINJA
J384 / 03 / THE LAST NINJA 2
J462 / 03 / THE MAGIC CANDLE

J238 / 02 / TITANIC
J358 / 01 / TOM & JERRY
J088 / 01 / TOMAHAWK
J202 / 06 / TONG OF FATMAN
J498 / 01 / TOTAL ECLIPSE
J194 / 01 / TOTAL GOLF
J568 / 01 / TOW SAWER ISLAND
J493 / 02 / TRACON I
J507 / 03 / TRACON II
J239 / 02 / TREASURE MOUNTAIN
J442 / 02 / TREASURE TRAP
J468 / 01 / TROJAN
J154 / 01 / TRUCO
J326 / 02 / + TUNNELS OF AMANCEDOW
J069 / 01 / TURBO CHAMPION
J344 / 03 / TURBO OUT RUN
J435 / 04 / + TV SPORTS BASKET (VGA/W)
J307 / 05 / + ULTIMA V (W)
J438 / 07 / + ULTIMA VI(W)
J266 / 01 / USS STINGER
J569 / 01 / VEGAS GLAMBER
J279 / 01 / VETTE
J227 / 02 / VIAGEM CTERRA
J564 / 01 / VICTORY ROAD
J103 / 01 / VIDEO VEGAS
J104 / 01 / WARR RUNNER
J114 / 03 / WAR THE MIDDLE EARTH
J024 / 02 / WEIRD DREAMS
J315 / 02 / WELTRIS
J153 / 01 / WELL OF FORTUNE
J433 / 01 / WIND SURF
J222 / 04 / + WIND WALKER (W)
J295 / 11 / + WING COMMANDER (VGA/W)
J336 / 04 / + WING SECRET MISSION (W)
J053 / 02 / WINGS OF FURY
J008 / 01 / WINTER GAMES
J086 / 01 / WINZBALL
J538 / 02 / WOLFF PACK
J198 / 01 / WORLD GAMES
J142 / 02 / WORLD SOCCER
J193 / 01 / WORLDS TOUR GOLF
J515 / 06 / WRATH OF THEW DEMON
J251 / 02 / X-MEN II
J450 / 02 / XENOCID (SO CGA)
J159 / 02 / XENON
J168 / 03 / XENON II
J443 / 01 / XMAS LEMMINGS (VGA)
J375 / 01 / XONIX
J511 / 01 / XTETRIS
J138 / 02 / ZARC MCCRAKEN
J593 / 01 / ZARKOV
J449 / 01 / ZAXXON
J492 / 03 / ZELIARDS
J237 / 01 / ZOMBI

TEMOS CENTENAS DE JOGOS (ULTIMAS NOVIDADES)

APLICATIVOS PARA PC XT/AT DE DOMINIO PUBLICO

REF. - QD - NOMES DESCRICAO

C230 - 01 - 3-D IMAGERY PARA CRIAR FIGURAS GEOMETRICAS EM 3-D.
D216 - 01 - 800II DISKETTE BIOSCOPIADOR DE COPIAS ESPECIAIS.
D014 - 01 - ABC FUN KATYNSINA EM INGLES O ALFABETO.
C242 - 01 - ABC TAKAPRENDA INGLES COM O COMPUTADOR.
D228 - 01 - ACTAEON SHELL PARA O 'DOS'.
K012 - 02 - ACTIVE LIFE/AGENDA E CALENDARIO.
S156 - 01 - ADM. ESCOLAS/ACADEMIAS SISTEMA DE AUTOMACAO P/ESCOLAS, ETC.
S280 - 01 - AGENDA/AGENDA DE COMPROMISSOS, FONES, ETC.
R067 - 02 - AGRICULTURAL/PROGRAMA P/ADMINISTRACAO DE FAZENDAS.
K042 - 01 - ANPLI NUTRITIVO/CONTENIDO: ALARME, AGENDA, ETC.
N271 - 01 - ANYAL GLE/CALCULO OS DADOS DOS TRIANGULOS.
D184 - 01 - ANYAL GLE/2)PROGRAMA P/COMPACTACAO DE ARQUIVOS.
D255 - 01 - ASCY/COMTRANSFORMA ARQUIVOS 'ASCII' EM '.COM'.
I195 - 02 - ASEASY/ASUPER PLANILHA ELETRONICA.
R249 - 03 - ASTRO/PROGRAMA COMPLETO ANALISE DE ASTROLOGIA.
F198 - 01 - ASTROLOGIA/MAPEAS E CALCULOS ASTROLOGICOS.
C239 - 01 - ATLAS COMAPA MUNDI GEOGRAFICO/TODOS OS PAISES.
D076 - 01 - AT-SLOW/DIMINUIR A VELOCIDADE DO SEU 'AT'.
D171 - 01 - ALTOMENU CRIA MENUS EM DISCO RIGIDO.
C172 - 01 - BANNER & SIGN MAKER/CRIACAO DE FAIXAS, LETREIROS, ETC.
C232 - 01 - BARCODE/DESENHA E IMPRIME CODIGO DE BARRAS.
E123 - 01 - BASIC LINGUAGEM DE PROGRAMACAO EM 'BASIC'.
K027 - 02 - BIP POWER PLUS/CONTABILIDADE. EMITE NOTAS DE SERVICOS.
E091 - 01 - BROADBIDOR DE TELAS GRAFICAS.
F186 - 01 - BROADFORD/PASSA TEXTOS EM ASCII EM OUTRAS FONTES.
E282 - 02 - C COMPILER/TRANSFORMA TEXTOS EM OUTRAS FONTES.
I072 - 01 - CALCULUS/USUARIO P/LINGUAGEM DE PROGRAMACAO.
M227 - 01 - CALENDARIO KEPEK/PROGRAMA P/CALENDARIOS DE PAREDE.
C286 - 01 - CANTONESE TUTORENSINO O 'CANTONES'.
K033 - 02 - CASSTRACONTROLE BANCARIO E DE INVESTIMENTOS.
E154 - 01 - CAD/DISKEXCELLENTE CATALOGADOR DE DISCOS.
E194 - 02 - CRASH/OLA APRENDA A LINGUAGEM ASSEMBLER.
N036 - 01 - CRYSTAL (VGA)GERA MODELOS DE CRISTAIS EM 3-D.
A211 - 01 - DATA PLUS/BANCO DE DADOS COMPATIVEL COM DBASE.
A231 - 01 - DATABASE PUBLISHER/GERENCIA DADOS DE PESSOA FISICA
A150 - 02 - DATABOSS/SUPER BANCO DE DADOS.
N114 - 01 - DATAPLOT/PROGRAMA DE GRAFICOS BIDIMENSIONAIS.
D221 - 01 - DBASE III ROUTINES/MAIS DE 60 ROTINAS PARA O DBASE III.
E208 - 01 - DBPROG/FERRAMENTAS PARA O DBASE III.
E203 - 01 - DBTOOLS/FERRAMENTAS P/DBASE III. CRIA MENUS.
D139 - 01 - DCOPIY MENU MATIC/VARIOS UTILITARIOS PARA COPIA.
M077 - 01 - DESK AND MATH/RELIGIOS ALARME, CALCULADORA, ETC.
R050 - 01 - DIET DISK/SUGESTOES DE DIETAS P/CONTROLE DE PESO.
D134 - 01 - DIRECTOR/INTERFACE PARA O USO DO 'DOS'.
E121 - 01 - DISAM PARA PROGRAMADORES EM 'GW-BASIC'.
K064 - 01 - DISK CATALOGING/CATALOGADOR DE DISCOS.
D103 - 01 - DISK COMANDO/OPTIMIZA, RECUPERA DISCO E WINCHESTER.
D141 - 01 - DISKDUPECOPIA DE DISCOS EM VARIOS FORMATOS.
D220 - 01 - DITLET, EDITA E MODIFICA ARQUIVOS DO DISCO.
D252 - 02 - DOS EXTENSION/AMPLIA OS COMANDOS DO 'DOS'.
D073 - 01 - DOS HELP/ENSINA OS COMANDOS DO 'DOS 3.2'.
D106 - 01 - DOS LOCK. (W) PROTEGE A WINCHESTER COM SENHAS.
D098 - 01 - DOZEZ/PROGRAMA AUXILIAR DO 'DOS'.
C168 - 01 - DRAFT CHOICE/PROGRAMA PARA DESENHOS TIPO 'CAD'.

K053 - 01 - EASY INVENTORY/CONTROLE DE ESTOQUE.
D140 - 01 - EDY/MODIFICA DATA E HORA DOS DIRETORIOS.
C166 - 01 - EDRAW/DESENHA E IMPRIME DIAGRAMAS DE BLOCOS.
C167 - 01 - ELECTRON/SOLUCIONA EQUACOES ELETRICAS.
S160 - 01 - ELETRO/FEITUA ORCAMENTO DE PROJETOS ELETRICOS.
D202 - 01 - EMUL 87/SIMULADOR DA MATEMATICA PARA PC 'AT'.
D009 - 01 - EQUATOR/ENSINO DA MATEMATICA E FISICA.
K081 - 01 - EVALUATE/RESOLVE EQUACOES MATEMATICAS.
K044 - 01 - EXPRESS/CHEQUE/BANCO DE DADOS PARA CHEQUES.
D207 - 01 - EZCOPY LITE/COPIA P/IA MEMORIA 1 UNICA VEZ O DISCO.
K022 - 01 - FANCY LABEL/ETIQUETAS PARA MALA DIRETA.
E130 - 01 - FASTLINGUAGEM DE PROGRAMACAO RAPIDA.
P256 - 01 - FASTY/ENSINA A DATILOGRAFIA NO SEU 'PC'.
E105 - 01 - FILE PATCH/PERMITE VER SETORES DO DISCO.
O193 - 04 - FLASH CARDS/DICIONARIO DE INGLES COM 7.000 PALAVRAS.
C006 - 03 - FLOW/DRAW/GERADOR DE DIAGRAMAS, MAPAS, TABELAS, ETC.
R129 - 01 - FLUHOT PLUS/PROTEGE OS PROGRAMAS CONTRA 'VIRUS'.
R158 - 01 - FOR FOTGRAFER/CATALOGA E ORDENA SUAS FOTOGRAFIAS.
O087 - 01 - FOREIGN LANGUAGE/ENSINA AS LINGUAS ESPANHOLA, ALEMA.
H096 - 01 - FORGE VERSION/UTILITARIO DE TELA PARA DB3 E TURBO PASCAL.
K032 - 01 - FORM MASTER/CRIA/IMPRIE VARIOS TIPOS DE FORMULARIOS.
D180 - 01 - FORMAT & COPY/MASTER/PROGRAMA PARA FORMATAO E COPIA.
D213 - 01 - FORMGENN'S/DISK/PERMITE COPIAR O DISCO VARIAS VEZES.
N272 - 01 - FORMULA 1/CURSO DE ALGEBRA.
I275 - 01 - FREECALC (VGA) PLANILHA DE CALCULOS.
D010 - 01 - FUNNELS/ENSINO DA MATEMATICA PARA CRIANÇAS.
B163 - 01 - GALAXI LITE/SUPER EDITOR DE TEXTOS ESTILO WORDSTAR.
O089 - 01 - GERMAN TUTOR/ENSINO DA LINGUA ALEMA.
K268 - 01 - GIST/CONTROLE DE VENDAS E DE CLIENTES.
C173 - 01 - GRAPHIT/PROGRAMA PARA CRIAR GRAFICOS COMEMORATIVOS.
P243 - 01 - GUIA PAULISTA/RELACAO DE HOTEIS, RESTAURANTES DE S.PAULO.
D138 - 01 - HARD DISK UTILITIES/UTILITARIO PARA A 'WINCHESTER'.
D104 - 01 - HDMP/GERENCIADOR DE DISCO RIGIDO.
O078 - 01 - HEBREW QUIZ/ENSINA A LINGUA HEBRAICA.
D144 - 01 - HEXCALIBUR/COMANDOS DE EDICAO P/USAR EM ARQUIVOS.
D111 - 01 - HEXEDIT/EDITA EM 'HEXA' QUALQUER ARQUIVO.
E090 - 01 - HEXTODEC & DEXTO/HEXUTILITARIO PARA ASSEMBLER.
P265 - 01 - HOROSCOPE/FAZ DIVERSOS TIPOS DE HOROSCOPO.
P266 - 01 - ICHING/HOROSCOPO CHINES.
L084 - 01 - IDEAL TERMINAL/EMULADOR TERMINAL VT-100 E VT-52.
C233 - 01 - IMAGE 3-D (CGA)PODEROSO CAD CAM.
F109 - 02 - IMAGE PRINT/PERMITE IMPRIMIR COM ALTA QUALIDADE.
K003 - 02 - INCONTROL SISTEMA PARA AUXILIAR NO ESCRITORIO.
A212 - 01 - INFORMATION PLEASE/BANCO DE DADOS PARA JORNAL.
I164 - 01 - INSTA CALC/SUPER PLANILHA DE CALCULOS.
D088 - 01 - ITALIAN TUTOR/ENSINO DA LINGUA ITALIANA.
D284 - 01 - JAPANESE TUTOR/ENSINO DA LINGUA JAPONESA.
N251 - 03 - KWIKSTAT/ANALISE ESTADISTICA COM GRAFICOS.
N046 - 01 - LABCOAT/PROGRAMA P/LABORAT. ANALISES CLINICAS.
N273 - 02 - LATER GRAPH/PERMITE PREPARAR DESENHOS EM 2-D OU 3-D.
B057 - 01 - LETTER WRITE/IMPRIE CARTAS PERSONALIZADAS.
F145 - 01 - LISTER/ESPECIFICO PARA IMPRESSAO DE DOCUMENTOS.
D262 - 01 - LOCK (W) TRAVA O MICRO COM UMA SENHA (WINCHESTER).
R240 - 01 - LOTTO DESDOBRADO. (W) - FAZ SORTEIO DA LOTTO, PODENDO IMPRIMIR.
P043 - 01 - LOTTO FEVER/IMPRIE O PERFIL DA PESSOA.
F068 - 01 - LQ PRINTER/IMPRIE CABECALHOS C/ CARACTERES GRAFICOS.

Acerte na mosca, ou melhor, na nave...

PC

Micro: IBM XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Turbo Pascal

Requisitos: Nenhum

Um tiro certeiro

□ *Vicente José Moredo*

Apresento para os leitores de Micro Sistemas meu primeiro "joguinho". Ele foi escrito em Turbo Pascal 5.5 e foi construído com técnicas de programação orientada ao objeto (POO ou OOP em inglês).

Os recursos de POO facilitaram em muito o desenvolvimento do jogo. Com certeza uma programação convencional resolveria os problemas de sua construção, porém a POO força o programador a organizar-se de tal modo que a programação fica muito mais fácil e intuitiva. Recursos como Herança e Polimorfismo fazem com que muitas linhas de código não sejam escritas novamente. Na listagem do programa percebemos que um mesmo Método, intitulado SHOW, serve para mostrar tanto o canhão, quanto o inseto.

Outro exemplo é o da variável tipo ponteiro PONT, também herdada pelo objeto TALVO e utilizada em ambos os elementos.

O jogo pode ser rodado em qualquer tipo de monitor, bastando ter os drivers de vídeo (arquivos com extensão BGI, que acompanham o pacote do Turbo Pascal original) correspondentes ao seu equipamento.

O JOGO SPACE FLY

O jogador movimenta um canhão de tiro na linha mais baixa do vídeo, enquanto um inseto espacial fica zumbindo na tela (o barulho é irritante e pode ser retirado do código fonte). Utilizando as setas para movimentar o canhão e a barra de espaço para atirar, o jogador tem que destruir o maior número possível de insetos. Ao final, o score total e uma simples avaliação do jogador são apresentados na tela.

Divirtam-se!!!

VICENTE JOSÉ MOREDO é estudante do segundo ano de Análise de Sistemas da UNIP. Programa em Clipper, Turbo Pascal e possui um At 386 SX.

• Listagem 1

```

Program Space_Fly;
(
  Programa : Space Fly 1.0
  Autor    : Vicente José Moredo
  Data     : 30/10/92
  Linguagem : Turbo Pascal 5.5
)
uses crt,graph;

const
  grid = 10; ( tamanho do passo do canhão )
  lx0 = 2;
  ly0 = 11;

type
  pcanhao = ^tcanhao;
  tcanhao = object ( objeto principal )
    posX, posY : integer; ( posicoes X e Y onde o
objeto vai ser mostrado )
    municao : byte; ( municao do objeto )
    score : word; ( pontuacao )
    pont : pointer; ( ponteiro para guardar a
imagem grafica do objeto )
    size : word; ( tamanho em bytes da imagem
)
    btiro : boolean; ( tecla de tiro pressionada
ou nao )
  procedure init; ( inicializa o objeto )
  procedure done; ( finaliza o objeto )
  procedure show; ( mostra a figura nas
posicoes atuais )
  procedure hide; ( apaga a figura nas posicoes

```



```

atuais )
  procedure desenha: ( cabecario e fundos da tela
  )
  procedure atualiza: ( atualiza score )
  procedure move(desloc : integer): ( movimenta
objeto )
  procedure tiro(quanto : integer): ( chama rotina de
tiro )
  end:

  palvo = ^talvo:
  talvo = object(tcanhao) ( herda todas as variaveis e
metodos de tcanhao )
  procedure init: ( substitui o metodo init )
  procedure move: ( substitui o metodo move )
  procedure done: ( substitui o metodo done )
  procedure explosao: ( explode o alvo )
  end:

procedure tcanhao.init: ( inicializa o objeto e desenha o
canhao )
var
  gm, gd : integer:
begin
  municao := 50:
  score := 0:
  btiro := false:
  gd := detect:
  initgraph(gd, gm, '');
  posx := getmaxx div 2:
  posy := getmaxy:
  setcolor(15):
  rectangle(posx - 10, posy - 15, posx + 10, posy - 10):
  circle(posx, posy - 14, 5):
  putpixel(posx, posy - 20, 15):
  setfillstyle(solidfill, 15):
  floodfill(posx, posy - 14, 15):
  floodfill(posx - 9, posy - 14, 15):
  floodfill(posx + 9, posy - 14, 15):
  floodfill(posx, posy - 16, 15):
  size := imagesize(posx - 10, posy - 20, posx + 10,
posy - 10):
  getmem(pont, size):
  getimage(posx - 10, posy - 20, posx + 10, posy - 10,
pont^);
end:

procedure tcanhao.done: ( destroi o ponteiro pont da
memoria )
begin
  freemem(pont, size):
end:

procedure tcanhao.show: ( apresenta o objeto na tela )
begin
  putimage(posx, posy - 20, pont^, xorput):
end:

```

```

procedure tcanhao.hide: ( apaga o objeto na tela )
begin
  putimage(posx, posy - 20, pont^, xorput):
end:

procedure tcanhao.atualiza: ( atualiza informacoes na
tela )
var
  st : string:
begin
  str(municao, st):
  setviewport(getmaxx - 20, posy - 7, getmaxx, posy,
true):
  clearviewport:
  setviewport(0, 0, getmaxx, getmaxy, true):
  outtextxy(getmaxx - 20, posy - 7, st):
  str(score, st):
  setviewport(135, posy - 7, 165, posy, true):
  clearviewport:
  setviewport(0, 0, getmaxx, getmaxy, true):
  outtextxy(135, posy - 7, st):
end:

procedure tcanhao.desenha: ( desenha cabecario e fundos )
var
  i : integer:
begin
  outtextxy(getmaxx div 2 - 160, 1, 'Space Fly 1.0 -
Vicente José Moredo 1992'):
  rectangle(1, 10, posx + posy, posy - 8):
  for i := 1 to 500 do
    putpixel(random(getmaxx), random(getmaxy - 20) +
140, 15):
  outtextxy(1, posy - 7, 'Tiros certos:'):
  outtextxy(getmaxx - 90, posy - 7, municao:):
  tcanhao.atualiza:
end:

procedure tcanhao.move(desloc : integer): ( move canhao
para os lados )
begin
  sound(150):
  hide:
  inc(posx, desloc):
  if posx > getmaxx - 20 then
    posx := 140
  else
    if (posx < 140) then
      posx := getmaxx - 20:
  show:
  nosound:
end:

procedure tcanhao.tiro(quanto : integer): ( rotina de
tiro )
var
  i : integer:
begin

```



```

dec(municao):
for i := getmaxy - 31 downto quanto do
begin
  sound(i);
  line(posx + 10, i, posx + 10, i + 10);
  setcolor(0);
  line(posx + 10, i, posx + 10, i + 10);
  setcolor(15);
end;
nosound;
atualiza;
end;

procedure talvo.init; ( inicializa objeto e desenha alvo )
var
  yy : integer;
begin
  yy := getmaxy;
  posx := getmaxx div 2;
  posy := getmaxy div 2;
  setcolor(15);
  circle(posx, posy - 3, 2); ( as 4 linhas seguintes
desenhao o alvo )
  circle(posx, posy + 3, 2); ( que pode ser mudado a
gosto do usuario )
  circle(posx + 3, posy, 1);
  line(posx - 3, posy, posx + 5, posy);
  size := imagesize(posx - 5, posy - 5, posx + 5, posy +
5);
  getmem(pont.size);
  getimage(posx - 5, posy - 5, posx + 5, posy + 5,
pont^);
end;

procedure talvo.move; ( move o alvo aleatoriamente )
var

```

```

  rx, ry : integer;
begin
  sound(19);
  rx := random(11);
  ry := random(11);
  hide; ( metodo herdado de tcanhao )
  inc(posx, rx - 5);
  inc(posy, ry - 5);
  if posx < 1x0 then posx := 10;
  if posx > getmaxx - 1 then posx := getmaxx - 10;
  if posy < 30 then posy := 30;
  if posy > getmaxy div 2 then posy := (getmaxy div 2) -
10;
  show; ( metodo herdado de tcanhao )
  nosound;
end;

procedure talvo.explosao; ( rotina de explosao do alvo )
var
  i : integer;
  rx, ry : integer;
begin
  for i := 1 to 170 do
  begin
    sound(250 - i);
    delay(5);
    nosound;
    rx := random(10);
    ry := random(10);
    putpixel(posx + rx, posy + ry - 20, 15);
  end;
  setcolor(0);
  for i := 0 to 12 do
    line(posx - i, posy - 9 - i, posx + i, posy - 9 -
i);
  setcolor(15);
  posx := getmaxx div 2;

```



MANUAIS EM PORTUGUÊS

Video, Câmeras, Agendas, Computadores, Fax, Telefone s/fio, e etc. Temos diversos prontos e TRADUZIMOS artigos de revistas e livros.

Av. Marechal Floriano, 143
Sobreloja - Cep. 20080-005
Tel.:(021) 263-8840 - Rio

D. A. C. INFORMATICA

MICROS PC XT/AT

- * Kit para micros
- * Impressoras (todas)
- * Monitores PC/MSX/APPLE
- * Gabinetes / Cabos p/ Impressoras
- * Formulários/Disquetes/comutador
- * Estabilizadores/No- Breaks
- * Modem/Mouse/Joystick
- * Filtro de Linha / Mesas

NOVOS E USADOS

- * Micros MSX
- * Drives / Monitores
- * Modem / Interface / Megaram

TAMBEM TEMOS SOFTWARE E EXECUTAMOS MANUTENÇÃO

TUDO PARA INFORMATICA
LIGUE JÁ.

Tel. (011) 871-0277



Vai ficar com essa cara ou vai ligar prá nós?

Divirta-se!!! Jogos p/ PC, novidades e variedades. Peça catálogo.

WingCommander 2,
Plt Fighter, Titus the Fox,
Wolfenstein 3D, Warlords,
Kings Bounty e mais

549-9960
GIGABUM SOFTWARE
R. Humberto I, 877 - V. Mariana
CEP 04018 - São Paulo - SP

LIVROS DE INFORMÁTICA

Das melhores Editoras, para todos os níveis

COBOL * dBASE * CLIPPER * WORDSTAR * WINDOWS * PAGEMAKER * VISICALC * WORDPERFECT * dBASE PLUS * PUBLISHING * C * ASSEMBLY * PASCAL * NOVEL NETWORK * MSX * APPLE * IBM * ORACLE * MS DOS * NORTON UTILITIES * PC DOS * HARVARD GRAPHICS * VENTURA e muitos outros.

Vendas c/Cartão Crédito e Reembolso



RIO: R. Mal. Floriano, 143 s/loja
Fone: (021) 223-2442
SP: R. Vitória 379/383
Fone: (011) 221-0683


```

posy := getmaxy div 2;
hide;
end;

procedure talvo.done: ( destroi o ponteiro pont da
memoria )
begin
  tcanhao.done;
  textmode(2);
end;
var
  pmain1 : pcanhao; ( declara objeto pcanhao )
  pmain2 : palvo; ( declara objeto palvo )
  ch : char;
BEGIN
  randomize;
  new(pmain1); ( cria pcanhao na heap )
  new(pmain2); ( cria palvo na heap )
  pmain1^.init;
  pmain2^.init;
  clearviewport;
  pmain1^.desenha;
  pmain1^.show;
  pmain2^.show;
  repeat
    if keypressed then
      begin
        ch := readkey;

```

```

if ch = #75 then pmain1^.move(-grid);
if ch = #77 then pmain1^.move(+grid);
if ch = #32 then pmain1^.btiro := true
end else
begin
  pmain2^.move;
  if pmain1^.btiro then
    if (pmain2^.posx - 1) < pmain1^.posx and
(pmain1^.posx < pmain2^.posx + 1) then
      begin
        pmain1^.tiro(pmain2^.posy);
        pmain2^.explosao;
        inc(pmain1^.score,1);
        pmain1^.atualiza;
      end else
        pmain1^.tiro(ly0);
        pmain1^.btiro := false;
      end;
  until (ch = #27) or (pmain1^.municao = 0);
  pmain2^.done;
  if pmain1^.score > 7 then
    writeln('Parabéns...')
  else
    writeln('Precisa melhorar...');
  writeln('Voce fez ',pmain1^.score,' pontos. ');
  dispose(pmain1);
  dispose(pmain2);
END.

```



ADVANCE SOFTWARE
TECNOLOGIA EM INFORMATICA

AV. COM. ALBERTO BONFIGLIOLI, 453
JD. BONFIGLIOLI - SP. CEP: 05593
TEL: 011- 869.1112

AQUI VOCE ENCONTRA O QUE A DE MELHOR EM SOFTWARE & HARDWARE PARA PC-XT/AT
SAO MAIS DE 3.000 PROGRAMAS ENTRE JOGOS E APLICATIVOS DE DOMINIO PUBLICO
TEMOS TODOS OS TIPOS DE PLACAS P/ XT/286/386/486 - MONITORES - DRIVERS ETC.
PRESTAMOS MANUTENCAO E ASSISTENCIA TECNICA PARA QUALQUER TIPO DE MICRO
DESENVOLVEMOS QUALQUER TIPO DE PROGRAMA PARA USO PESSOAL OU EMPRESARIAL

SUPER PROMOCAO

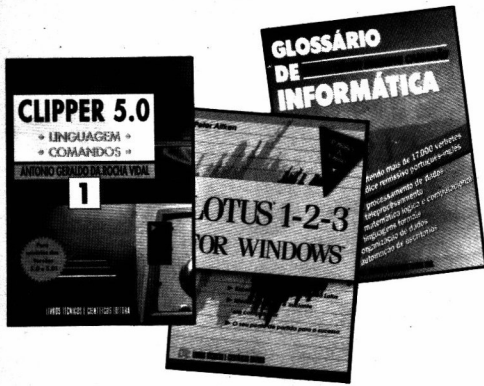
- JOGOS E APLICATIVOS PRECO P/ COPIA 5 1/4 DD (DISCO INCLUSO) - CR\$ 18.000,00**
- JOGOS E APLICATIVOS PRECO P/ COPIA 5 1/4 HD (DISCO INCLUSO) - CR\$ 28.000,00**
- JOGOS E APLICATIVOS PRECO P/ COPIA 3 1/2 HD (DISCO INCLUSO) - CR\$ 32.000,00**

NAS COMPRAS ACIMA DE CR\$ 400.000,00 VOCE PAGA EM 2 VEZES SEM JUROS

ACIMA DE 10	ACIMA DE 35
DISCOS DES-	DISCOS DES-
CONTO DE 10%	CONTO DE 15%

NAO PERCA TEMPO SOLICITE CATALOGO GRATIS

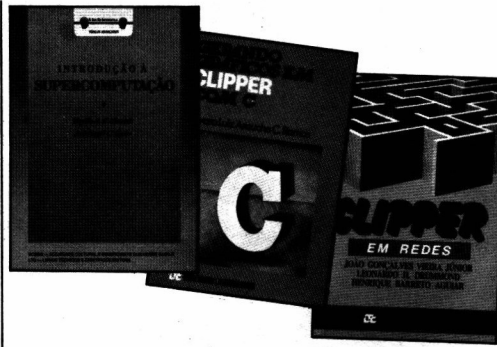
A Vitrine de Sucessos Editoriais



CLIPPER 5.0
Antonio Geraldo da Rocha Vidal — 540p.
Ref.: 01 — Vol. 1 Cr\$ 232.000,00
Ref.: 02 — Vol. 2 Cr\$ 232.000,00
Ref.: 03 — Vol. 3 Cr\$ 232.000,00 (disquete grátis)
Ref.: 04 — Vol. 4 Cr\$ 232.000,00 (disquete grátis)

LOTUS 1-2-3 FOR WINDOWS
Peter Aitken — 320p.
Ref.: 05 — Cr\$ 175.000,00

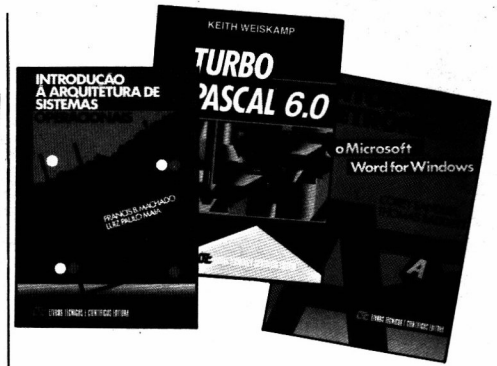
GLOSSÁRIO DE INFORMÁTICA
Paulo Cesar Bhering Camarão — 750p.
Ref.: 06 — Cr\$ 472.000,00



INTRODUÇÃO À SUPER-COMPUTAÇÃO
Virgilio A. F. Almeida/José Nagib C. Árabe — 135p.
Ref.: 07 — Cr\$ 66.000,00

GERANDO GRÁFICOS EM CLIPPER COM C
Alvaro Luiz Arouche Carneiro Ramos — 300p.
Ref.: 08 — Cr\$ 154.000,00 (disquete grátis)

CLIPPER EM REDES
João Gonçalves Vieira Junior/Leonardo H. Drummond/Henrique Barreto Aguiar — 120p.
Ref.: 09 — Cr\$ 81.000,00



INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE SISTEMAS OPERACIONAIS
Francis B. Machado/Luiz Paulo Maia — 150p.
Ref.: 10 — Cr\$ 112.000,00

TURBO PASCAL 6.0
Keith Weiskamp — 360p.
Ref.: 11 — Cr\$ 183.000,00

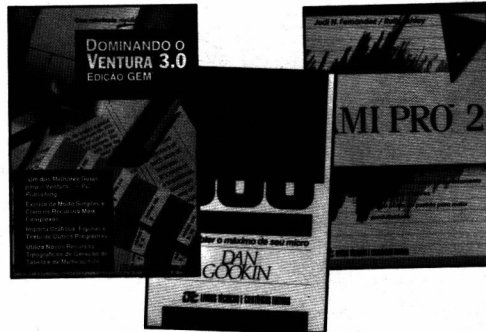
EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA COM MICROSOFT WORD FOR WINDOWS
Corey Sandler/Thomas Badgett — 366p.
Ref.: 12 — Cr\$ 183.000,00



QUATTRO PRO TOTAL
Quirino Ponton Swensson/Luiz Augusto P. Figueira — 484p.
Ref.: 13 — Cr\$ 146.000,00

CLIPPER 5.01
Paulo Lemos — 150p.
Ref.: 14 — Cr\$ 97.000,00

VENTURA PUBLISHER 3.0
Chen Wei Chow — 205p.
Ref.: 15 — Cr\$ 113.000,00



DOMINANDO O VENTURA 3.0
Matthew Holtz — 620p.
Ref.: 16 — Cr\$ 220.000,00

DOS - A GARANTIA NO FUTURO
Dan Gookin — 298p.
Ref.: 17 — Cr\$ 178.000,00

AMI PRO 2
Judi N. Fernandez/Ruth Ashley — 310p.
Ref.: 18 — Cr\$ 145.000,00



ALDUS PAGEMAKER 4.0
Douglas Kramer/Roger C. Parker — 470p.
Ref.: 19 — Cr\$ 222.000,00

TURBO C++
Bryan Flamig — 411p.
Ref.: 20 — Cr\$ 189.000,00

CLIPPER COM GRÁFICOS USANDO CLBC
SoftCAD Informática — 190p.
Ref.: 21 — Cr\$ 142.000,00

LTC LIVROS TÉCNICOS E CIENTÍFICOS EDITORA

SIM! Desejo adquirir os livros relacionados. Para isso, estou enviando em anexo cheque nominal à LTC Editora, no valor correspondente ao total do pedido.

Quant.	Ref.	Preço

Quant.	Ref.	Preço

Total do Pedido: Cr\$ _____

Nome: _____
 _____ Fone: _____
 Empresa: _____
 C.G.C./C.P.F.: _____ Inscr. Est.: _____
 Endereço: _____
 CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____
 Data: ____ / ____ / _____

Assinatura

Remeta seu pedido para: Rua Washington Luiz, 09 — Gr. 403 — RJ — CEP 20230-020

Nesses tempos bichudos, não perca seu dinheiro

PC

Micro: IBM PC / XT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: GW Basic

Requisitos: Nenhum

Qual é a taxa de juros?

□ Alexandre de Azevedo Palmeira Filho

Quando planejamos adquirir algum produto ou serviço, e temos disponível uma importância suficiente para pagar o valor total da compra, é comum nos depararmos com a seguinte questão: é mais vantajoso pagar o total à vista ou deixar o dinheiro aplicado e ir pagando em prestações?

Este problema não é tão simples quanto parece. Na maior parte dos casos ele conduz a uma equação polinomial de grau elevado, não existindo fórmulas para solucioná-lo. A única forma

de chegarmos a um resultado é através de aproximações sucessivas. Embora este método seja trabalhoso demais para lápis e papel, para o computador isto não é problema: basta contarmos com um programa adequado e teremos o resultado em um piscar de olhos.

O programa da listagem 1, quando alimentado com os as alternativas de pagamento à vista (preço total à vista) e a prazo (prestações, sendo que o computador pergunta se a primeira prestação é paga à vista como entrada), calcula

qual é a taxa "embutida" no financiamento. Se esta taxa for menor que a que conseguimos em aplicações, o pagamento a prazo é mais vantajoso.

O programa foi escrito em GW-Basic, cujo interpretador é fornecido com o sistema operacional MS-DOS, para poder ser usado sem mudanças pelo maior número possível de usuários. Ele pode ser facilmente convertido para qualquer outra linguagem de médio ou alto nível.

ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO é engenheiro eletrônico e analista de sistemas. Programa em C, Pascal e Clipper.

GBS PACK SOFT - JOGOS, EDUCATIVOS E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS P/ AT 286/386

VANTAGENS QUE VOCE TEM EM ADQUIRIR JOGOS NA GBS;

- ENTREGA RAPIDA (SEDEX)
- EXCELENTE QUALIDADE DE GRAVACAO.
- MANUAL COM INSTRUÇÕES DE CARREGAMENTO E MOVIMENTAÇÃO DO JOGO.
- GARANTIA NAS GRAVAÇÕES.
- TODOS OS JOGOS TEM PROCESSO DE INSTALACAO AUTOMÁTICO.

GAME PACK I = HOME ALONE (ESQUECERAM DE MIM), ELF PRE HISTORIK, PIT FIGHTER.

GAME PACK II = GRAN PRIX UNLIMITED, SIMPSONS, GOLD AXE, THARGAN.

GAME PACK III = WOLFSTEIN 3D, WRATH OF DEMON (TEM 600 TELAS).

PORNO PACK = COVER GIRL, STRIP POKER III, PENTHOUSE.

SCHOOL PACK = BODY WORKS (COMPLETO ATLAS DE ANATOMIA), ORBITS (SISTEMA SOLAR).

LOJA PACK = MALA DIRETA + CONTROLE DE ESTOQUE + CADASTRO DE FUNCIONARIOS + CONTAS A PAGAR E RECEBER + CONTROLE BANCÁRIO (TUDO INTEGRADO EM SO PROGRAMA).

TODOS OS JOGOS SÓ ENVIADOS EM DISQUETES DE 5 1/4 HD. SO FUNCIONAM COM MONITOR VGA.

PREÇO: QUALQUER PACK Cr\$. 150.000,00 (SEDEX JA INCLUSO)

VALIDADE: 30.01.93

FAÇA SEU PEDIDO ENVIANDO CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL A:

ANSELMO SALZANI - PRAÇA HEITOR LEVY, 30

- TATUAPE - CEP. 03.316 - SAO PAULO - SP OU VENHA PESSOALMENTE.

PARA SER ATENDIDO PESSOALMENTE MARQUE HORA PELO TELEFONE: (011)296-2015. ESTAMOS PROXIMO AO METRO CARROO COM FACIL ESTACIONAMENTO.

• Listagem 1

```

5 CLS
10 PRINT "Analise de Creditorio"
20 PRINT
30 PRINT "Numero de Prestacoes?"
40 INPUT N
45 DIM P(N)
50 PRINT
60 PRINT "Os valores das prestacoes sao iguais ? (S/N)"
70 INPUT FS
80 PRINT
90 IF FS="n" OR FS="N" THEN GOTO 170
100 IF FS("<"s" AND FS(">"S" THEN GOTO 60
110 PRINT "Valor das Prestacoes?"
120 INPUT V
130 FOR K=1 TO N
140 P(K)=V
150 NEXT K
160 GOTO 210
170 FOR K=1 TO N
180 PRINT K;"a Prestacao."
190 INPUT P(K)
200 NEXT K
210 PRINT
220 PRINT "A primeira prestacao e' paga a vista? (S/N)"
230 INPUT FS
240 V=0
250 IF FS="n" OR FS="N" THEN GOTO 310
260 V=-P[1]
270 N=N-1
280 FOR K=1 TO N
290 P[K]=P[K+1]
300 NEXT K
310 PRINT
320 PRINT "Valor Total a vista?"
330 INPUT VV
340 V=V+VV
350 PRINT
360 X1=0
370 X2=10
380 XM=(X1+X2)/2
390 S=0
400 FOR K=1 TO N
410 S=(S+P[N+1-K])/XM
420 NEXT K
430 IF S>V THEN X1=XM ELSE X2=XM
435 PRINT X1,X2,XM
440 IF ABS(X1-X2)>.0001 THEN GOTO 380
450 J=INT(10000*(XM-1))/100
460 PRINT "Taxa de juros embutida:";J;"% ao mes."

```

RAISFER SHAREHOUSE TEL. 031-441-7933

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS - BELO HORIZONTE-MG

- EXCLUSIVO PARA PC XT, AT
- LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA
- FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU FAX
- APÓS ÀS 20HS LIGUE A COBRAR
- ATENDEMOS ATÉ ÀS 23HS
- REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER
- SOLICITE CATÁLOGO GRATUITO

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !

031-441-7933

AV. PORTUGAL, 3287 - PAMPULHA
BELO HORIZONTE - MG
CEP: 31.560-000

PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

5 1/4DD CR\$ 17.500,00
5 1/4HD CR\$ 30.500,00
3 1/2HD CR\$ 35.500,00

OBS: PREÇOS VÁLIDOS ATÉ 20/01/93

LANÇAMENTOS

REX NEBULAR	10/HD
MIGHT AND MAGIC IV	07/HD
HEIMDALL	06/HD
SHERLOCK HOLMES	10/HD
QUEST FOR GLORY III	06/HD
GREAT NAVAL BATTLES	03/HD
XF5700 - MANTIS	09/HD
COBRA MISSION (DEMO)	01/HD
ATP AIR TRANSPORT	02/HD
AMAZON	08/HD
DARK SEED	05/HD
KING QUEST VI	09/HD
FALCON 3.0 - MISSIONS	02/HD
NINJA TURTLE III	01/HD
GUY SPY	02/HD
TITUS THE FOX	01/HD
SIMPSONS III	01/HD

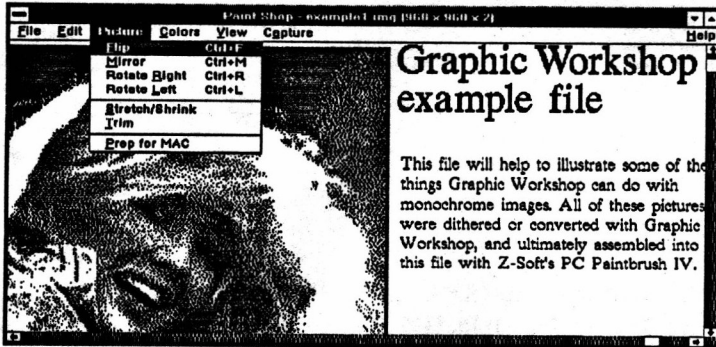
REALMS	01/HD
DARK SEED	05/HD
KING QUEST V	09/HD
MEGATRAVELLER II	03/HD
RISE OF THE DRAGON	07/HD
PROPHECY OF SHADOW	03/HD
PHOBUS 2	17/HD
SPIRIT OF EXCALIBUR	02/HD
REVENGE OF EXCALIBUR	06/HD
COMMANDER KEEN - PART 6	01/HD
ULTIMA UNDERWORLD	04/HD
LES MANLEY LOST IN L.A.	05/HD
LEISURE SUIT LARRY V	08/HD
LOOM	02/HD
SPACE ACE II	03/HD
TWILIGHT 2000	03/HD
DUKE NUKEN III	01/HD
STRIP POKER	01/HD

DUNE	02/HD
THE LEGEND OF KYRANDIA	04/HD
CHESS MASTER 3000 WINDOWS	01/HD
CHESS MASTER 3000	01/HD
DRAGONS LAIR III	12/DD
ELVIRA II	03/HD
EYE OF BEHOLDER II	03/HD
HIPPER SPEED	02/HD
GOLD OF ASTECS	04/HD
WARLORDS	01/HD
FACETRIS	01/HD
FASCINATION	05/HD
GUNSHIP 2000	04/HD
INDIANA JONES - ATLANTIS	06/HD
MOON BASE	01/HD
OUT OF THIS WORLD	01/HD
TERMINATOR II	01/HD
ROCKTEER	03/HD
FREE DC	05/HD
FALCON 3.0	05/HD
FIRST SAMURAI (VGA)	01/HD
ELF	01/HD
LINKS 386 PRO	04/HD
POWER MONGER	02/HD
ACES OF PACIFIC	03/HD
MIGHT AND MAGIC III	03/HD
STAR TRECK XXV ANIVERSARY	07/HD
THE DAGGER OF AMON RA	05/HD
MONKEY ISLAND II	08/HD
WILLYE BEAMISH	07/HD
ULTIMA 7 - BLACK GATE	06/HD
ROGER RABIT	02/HD
WOLFSTEIN 3D (COMPLETO)	01/HD
WING COMMANDER 2	07/HD
GODS	01/HD
SHUTTLE	01/HD
GP UNLIMITED	01/HD

E MUITO MAIS PARA VOCÊ !

SHAREMANIA

WINDOWS



SHAREWARE for WINDOWS

GRAPHIC WORKSHOP 1.0

Edição gráfica e conversão de telas.

CHECKBOOK for WINDOWS

Contrôle bancário - cartões de crédito

CALL OUT

Modem - discagem automática, etc.

FRACTAL for WINDOWS

"Fractais" estonteantes no Windows.

FRONTWINDOWS UTILITIES

Substitui File Manager do Windows.

ICONDRAW 1.2

Para redefinição dos ícones.

KWICK DRAW

Editor gráfico vetorial completo.

LAUNCH for WINDOWS

Facilita o acesso aos programas.

PARENTS

Árvore genealógica no computador.

WINCLOCK 2.06

Novo e melhor relógio com "timer".

WINDOWS BAR CODE

Códigos de barra (todos padrões)..

WINPOST-IT 3.1

Notas "POST-IT" para Windows.

WORLDTIME 1.1A for WINDOWS

Hora mundial no ambiente Windows.

MONEY SMITH for WINDOWS

Programa de controle monetário.

386 MAX

Amplia capacidades dos 386.

THE DESKTOP SET PHONE BOOK

Super agenda para o WINDOWS.

MICROLINK 0.90

Ótimo software de comunicação.

DSOUND 2.0 for WINDOWS

Controle de sons no Windows.

WINDOWS GIF VIEWER 0.80

Carrega telas no formato GIF.

STARLITE for WINDOWS

"Screen-saver" para Windows.

3D CHARTS TO GO!

Planilha de cálculo com gráficos.

WIRED FOR SOUND

Sons, vozes e efeitos especiais.

WINDOWS PAINT-SHOP

Edição gráfica e conversão de telas.

BART SIMPSON for WINDOWS

O Bart vai lhe infernizar no Windows.

JOGOS PARA WINDOWS

CHECKER'S GAME 1.1

Jogo de damas para Windows.

COLUMNS 1.0 for WINDOWS

A nova mania da informática.

RUBIK'S CUBIC for WINDOWS

O famoso quebra-cabeças de Rubik.

HEXTRIS 1.0

Variante hexagonal do "Tetris"

WINDOWS PUZZLE

Quebra-cabeças com telas gráficas.

WINDOWS BACKGAMMON

Jogo de Gamão para o Windows.

TIC TAC TOE

"Jogo-da-velha" bi ou tridimensional.

YATCH 2.00 for WINDOWS

Famoso jogo "YAM" para Windows.

GNU CHESS 3.21 for WINDOWS

Excelente jogo de xadrez com fontes

do programa em linguagem C.

SOUND BLASTER & ADLIB

BAND IN A BOX - SHARE (HD)

Ótimo editor musical completo.

COLD CUT

Demos musicais para SoundBlaster.

DRAKNET (VGA)

Mais demos de músicas e efeitos.

SPELLBOX (WINDOWS)

Voices, músicas e efeitos sonoros.

TRACKBLASTER II

Toca músicas do Amiga no PC.

VOLFIELD 2.0 (HD)

Fantástico jogo para S.B. e ADLIB.

TETRA COMPOSER 2.0

Edita/toca músicas do Amiga no PC.

VIDEO-GAMES PARA PC

BATTLESHIP (VGA)

Excelente jogo de batalha naval.

QUATRIS II (EGA/VGA)

A última variante do jogo "Tetris".

RALLY X (EGA/VGA)

Clássico jogo dos flipperamas.

BEYOND COLUMNS (VGA/MCGA)

Melhor adaptação do famoso game.

COLORS 1.0 (EGA/VGA)

Uma nova variante do jogo "Tetris".

SCORCHED EARTH (EGA/VGA)

Super jogo de ação e estratégia.

BALLISTIX (CGA/EGA/VGA)

Uma nova modalidade de "Pinball".

ADULT McDOE! (VGA/MCGA)

Jogo erótico com ótimos gráficos.

Super lançamento: Mod PRO-PLAYER 2.19

(funciona com ou sem placas de som)

Programa que reproduz no

IBM/PC as músicas digitali-

zadas pelo AMIGA. Permite

editar os instrumentos, mu-

dar as vozes e "samplers",

velocidade, etc.

Acompanha Manual, Esque-

ma para montagem de

saída de áudio em estéreo e

música de "MC HAMMER"

para demonstração!

Apenas Cr\$ 70.000,00!

Músicas opcionais:

Madonna Suite, Five Young

Cannibals, Beverly Hills Cop,

TECHNOTRONIC GET UP,

HOUSE REMIX HITS I & II.

Cada uma: Cr\$ 20.000,00!

PROGRAMAS ESPECIAIS

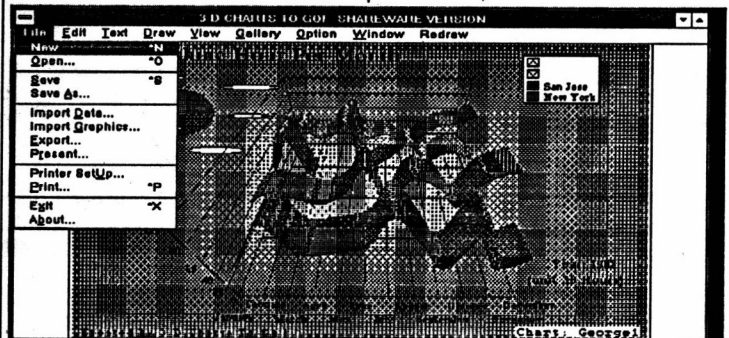
THE DUPLICATOR TOOLKIT 3.00

O melhor copiador de discos no PC!

SPECTRUM EMULATOR (VGA)

Transforme o seu PC num TK-90X ou

SPECTRUM totalmente compatível!



SHAREMANIA - LONDON - NEW YORK - BUENOS AIRES - RIO DE JANEIRO - FRANQUIA DA NEMESIS INFORMÁTICA.

Preços dos programas: WINDOWS/VIDEO-GAMES Cr\$ 30.000,00 cada, SOUND BLASTER & ADLIB Cr\$ 40.000,00 cada (HD Cr\$ 50.000,00), PROGRAMAS ESPECIAIS Cr\$ 60.000,00 cada, MOD PRO-PLAYER Cr\$ 60.000,00 e MUSICAS OPCIONAIS p/o PRO-PLAYER Cr\$ 20.000,00 cada.

VENDAS PELO CORREIO ou POR TELEFONE

Envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMÁTICA LTDA. no endereço: Caixa postal 4.583 Cep 20.001-970 Rio de Janeiro RJ.

RUA 7 DE SETEMBRO, 92 SALA.1.203 - RIO - RJ Cep.: 20.050-002 - Solicite também o nosso catálogo completo com centenas de novidades!

Tamanho não é documento...

PC

Micro: IBM XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Video: CGA

Linguagem: GWbasic

Requisitos: Nenhum

Jogos em duas linhas

□ João Paulo H.C. de Andrade

A partir desta edição, Micro Sistemas apresentará uma série de programas escritos com apenas uma ou duas linhas de programação. Se você gosta deste tipo de técnica, não deixe de participar deste novo espaço enviando suas criações.

No final do ano de 1993, os 5 melhores ONE & TWO Liners receberão uma assinatura anual de Micro Sistemas.

TWO LINER NAJA

O primeiro programa desta série é o jogo NAJA, em duas linhas de comando. Trata-se de um jogo de perspicácia e inteligência. Seu objetivo é guiar uma cobra dentro de um jardim, em meio a obstáculos. Você deve comer os ratos, representados na tela por um X e evitar morder seu próprio corpo, os obstáculos ou as bordas da tela. A medida que a cobra se alimenta, ela automaticamente cresce, e fica mais difícil para você se mover no jardim. Para mover-se use as teclas "A", "Z", "," e ";". Lembre-se de manter a tecla CAPS LOCK sempre ativada para poder jogar.

Durante a digitação tome os seguintes cuidados:

- 1) Substitua todos os PRINT por ?.
- 2) Para digitar o caractere gráfico do penúltimo PRINT da primeira linha, mantenha a tecla ALT pressionada e tecle 177 no teclado numérico reduzido de seu micro.
- 3) Para digitar o caractere gráfico do primeiro PRINT da segunda linha, mantenha a tecla ALT pressionada e tecle 176 no teclado numérico reduzido.

```

1 ' TL-NAJA / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR CGA OU SUPERIOR.
3 '
4 ' PARA MOVER USE AS TECLAS ", " . " "A" E "Z".
5 ' MANTENHA CAPS LOCK ATIVADO.
6 ' DURANTE A DIGITACAO SUBSTITUA OS "PRINT" POR "?".
7 ' O CARACTERE GRAFICO NA LINHA 10 E ALT-177.
8 ' O CARACTERE GRAFICO NA LINHA 11 E UM ALT-A76.

```

```

9 '
10 RANDOMIZE TIMER:SCREEN 1:CLS:DIM C(131),L(131):T=2:FOR
I=1 TO 21:PRINT STRING$(39,219):C(I)=2:L(I)=2:NEXT:FOR
I=1 TO 999:LOCATE RND*18+2,RND*36+2:PRINT
CHR$(88+56*(I)500):NEXT:WHILE 1:LOCATE
L(2),C(2):PRINT " ":LOCATE L(T),C(T):PRINT " ":LOCATE
L(1),C(1)
11 PRINT " ":K=ASC(INPUT$(1)):FOR I=T TO 2 STEP -
1:C(I)=C(I-1):L(I)=L(I-1):NEXT:L(L)=L(1)-(K=90)-
(K=122)+(K=65)+(K=97):C(1)=C(1)-
(K=46)+(K=44):X=SCREEN(L(1),C(1)):B=X=88:T=T-
B:L(T)=L(T+B):C(T)=C(T+B):LOCATE 22:PRINT T-2:IF X<131
THEN WEND ELSE SOUND 100,10

```

TWO LINER BLITZ

O segundo programa trata-se de um jogo de ação. Seu objetivo é pousar o avião que se move na tela. Porém, a pista se encontra obstruída. Seu objetivo é destruir todos os prédios sobre a pista a tempo de pousar sua aeronave. Para isso você dispõe de bombas de alto poder destrutivo. Para soltar uma bomba, basta que você aperte qualquer tecla. Antes do início da partida lhe será perguntado o nível de dificuldade (de 0 a 10) que corresponde à altura dos obstáculos.

Durante a digitação o único cuidado a ser tomado é substituir os PRINT por ?.

```

1 ' TL-BLITZ / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR CGA OU SUPERIOR.
3 '
4 ' PARA SOLTAR UMA BOMBA USE QUALQUER TECLA.
5 '
6 SCREEN 1:CLS:PRINT"BLITZ / J PAULO
ANDRADE":PRINT:INPUT"NIVEL":N:CLS:FOR C=4 TO 36:FOR
L=INT(15-N+RND*7)TO 20:LOCATE L,C:PRINT CHR$(178):NEXT
L,C:PRINT STRING$(40,177):C=1:L=2:WHILE T<33 AND
L<21:LOCATE L,C:PRINT " ):T=SCREEN(L,C+2):X=-X*(B=0)-
C*(B=0)
7 Y=-Y*(B=0)-(L+1)*(B=0):W=INKEY$:"":B=-B*(W=0)-

```



```

W:Z=SCREEN(Y,X):SOUND Z,I:LOCATE Y-1,X:PRINT"
":B=B+B*(Z=177):LOCATE Y,X:PRINT
LEFT$(",",B):Y=Y+B:C=C+1:LOCATE L,39:PRINT" ":L=L-
(C=39):C=C+(C-1)*(C=39):LOCATE
22,I:PRINT"PONTOS:"P:P=P+1:WEND ELSE SOUND 40,3

```

TWO LINER INVASORES

O terceiro programa desta edição trata-se de mais um jogo de ação, chamado INVASORES. Neste jogo você controla uma base lançadora de foguetes e deve destruir as hordas de naves que invadem seu espaço aéreo. Para atirar, use qualquer tecla. Você tem um tempo predeterminado para destruir todas as naves, e a cada mudança de fase o jogo fica mais rápido.

```

1 ' TL-INVASORES / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR CGA OU SUPERIOR.
3 '
4 ' DURANTE A DIGITACAO SUBSTITUA OS "PRINT" POR "?".
5 ' PARA ATIRAR USE QUALQUER TECLA.
6 '
7 DIM C(25),NS(25):A$="" "B$=" <#> "SCREEN 0:WIDTH
40:WHILE 1:CLS:FOR I=3 TO 9:M(I)=-
1:C(I)=I:NS(I)=B$NEXT:L=18:LOCATE L,L:PRINT B$:PRINT
STRING$(39,219):T=5000:P=7:WHILE P*T<0:LOCATE
20:IF(NS(L))A$*(C(L))>16*(C(L)<20)THEN
NS(L)=A$:B$=0:L=18:P=P-1
8 PRINT T:FOR I=3 TO 9:M(I)=M(I)+2*((C(I)=36)-
(C(I)=1)):C(I)=C(I)+M(I):LOCATE I,C(I):PRINT
NS(I):NEXT:B$=-(INKEYS"")OR B$:LOCATE L,20:PRINT"
":B=B+B*(L=1):L=L+(B=1)-17*(L=1):LOCATE
L,20:PRINT"*":T=T-10-J:WEND:IF T<0 THEN J=J+1:WEND ELSE
CLS:PRINT"PONTOS="J*7

```

TWO LINER TORRE

No quarto programa, TORRE, você representa um bombeiro com uma cama elástica que tem por objetivo amortecer a queda das pessoas que pulam do prédio. Para mover a cama elástica, use as teclas SHIFT dos dois lados do teclado. A cada pessoa salva o jogo fica mais rápido. Caso o jogo esteja muito rápido ou muito lento (vai depender do computador que você esteja usando), modifique o último FOR. Mudando o segundo número (350) para um número maior, o jogo ficará mais lento. Mudando para um número menor, o jogo ficará mais rápido.

```

1 ' TL-TORRE / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR CGA OU SUPERIOR.
3 '
4 ' PARA MOVER A PADIOLA USE AS TECLAS "SHIFT".
5 '
6 RANDOMIZE TIMER:DEF SEG=64:T=PEEK(23):SCREEN
1:CLS:N=60:LINE(0,0)-(319,169),,B:LINE(15,30)-
(50,169),,B:WHILE L<=168 AND ABS(V)<1:LOCATE 2,2:PRINT
P:P=P+1:C=49:L=29:H=1.5+RND:V=0:G=.25:WHILE
L<=168:PRESET(C,L):C=C+H:V=V+G:L=L+V:L=-L*(L<=168)-
168*(L>168)
7 X=PEEK(23)-T:Y=POINT(C,L+1):V=(V-(V/2))*(Y<0)-
V*(Y>0):PSET(C,L):LINE(N,162)-(N+20,162),-(X=0):N=N-
5*((X=2)*(N>60)-(X=1)*(N<280)):LINE(N,162)-(N+20,162):FOR
I=P*3 TO 350:NEXT:WEND:WEND:CLS:PRINT"SALVOU" P-
1"PESSOAS!":PRINT:LINE INPUT"TECLE ENTER!":Z$:RUN

```

ONE LINER CALEIDOSCÓPIO

Para relaxar depois de tantos jogos, o último programa da série cria na tela bonitos efeitos visuais, principalmente se seu monitor for colorido. O programa só irá funcionar em monitores do tipo EGA ou superior (VGA, Super VGA, etc).

```

1 ' OL-CALEIDOSCOPIO / JOAO PAULO ANDRADE - M. SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR EGA OU SUPERIOR.
3 '
4 SCREEN 7:CLS:WHILE 1:COLOR INT(RND*15)+1:LINE(0,L)-
(C,0):LINE-(C,199):LINE-(0,199-L):LINE-(319,199-L):LINE-
(319-C,199):LINE-(319-C,0):LINE-(319,L):LINE-
(0,L):C=C+1+319*(C=319):L=L+1+199*(L=199):WEND

```

JOÃO PAULO HOLANDA CAVALCANTI DE ANDRADE é autodidata e programa em BASIC e ASSEMBLER, em computadores de várias linhas.

Envie suas ONE ou TWO Liners para:

ATI Editora S/A
Rua Washington Luiz, 9 / 403
Rio de Janeiro - RJ - CEP 202030

PREENCHER FORMULÁRIOS AGORA É SIMPLES E FÁCIL I

ETIQ **Fácil**

Com o pacote EtiquFácil você preencherá etiquetas com muita facilidade e ainda controlará por área os nomes de seus clientes, fornecedores e amigos. (1500 etiquetas e o programa)

DARF **Fácil**

Com o pacote EtiquFácil você preencherá sua guias de recolhimento com muita facilidade e ainda controlará os documentos por: cliente, código de impostos e vencimento. (300 formulários e o programa)

DARJ **Fácil**

Com o pacote EtiquFácil você preencherá sua guias de recolhimento do ICMS com muita facilidade e ainda controlará as guias emitidas por cliente. (150 formulários e o programa)

FORNECEMOS TAMBÉM TODA A LINHA DE ACESSÓRIOS E SUPRIMENTOS PARA MICROINFORMÁTICA, TAL COMO ESTABILIZADORES, NO-BREAK'S, FILTROS DE LINHA, FORMULÁRIO CONTÍNUO, DISQUETES, FITAS, ETC



(021)
622-1945
719-0655

A PLACA CONTROLADORA IDEPLUS

Laércio Vasconcelos

Aqui vai mais um novo artigo para aqueles que desejam ficar por dentro do funcionamento interno do seu PC. Já publicamos um artigo sobre a placa MULTI-I/O, muito encontrada nos XTs. Nesse artigo vimos também algumas variantes da MULTI-I/O, que são as placas UDC, IOSA e IDEPLUS, encontradas nos ATs.

Praticamente todos os ATs modernos têm utilizado a IDEPLUS. Passemos então a analisá-la com mais detalhes.

COMO SURTIU A IDEPLUS

Enquanto é comum o uso da placa MULTI-I/O no XT, juntamente com uma placa controladora de winchester, os ATs quase sempre usavam as placas UDC e IOSA. Só para recordar, vejamos as interfaces que essas placas possuem:

No XT:

Placa MULTI-I/O

- Interface para 2 drives
- 2 interfaces seriais
- Interface paralela
- Interface para joystick
- Relógio permanente

Placa controladora de winchester
Interface para 2 winchesters

No AT:

Placa UDC

- Interface para 2 drives
- Interface para 2 winchesters

Placa IOSA

- 2 interfaces seriais
- Interface paralela
- Interface para joystick

Comparando as placas apresentadas no XT e no AT, observamos que a única diferença está na presença do RELÓGIO PERMANENTE no XT. O AT não usa relógio permanente em suas placas de expansão pois já o possui instalado na própria placa de CPU.

Em 1991 passou a ser comercializada no Brasil uma placa chamada pelo fabricante de "IDEPLUS". O nome é derivado dos winchesters padrão IDE, que já eram populares na ocasião. A placa IDEPLUS reúne as interfaces encontradas na UDC e na IOSA, ou seja:

- Interface para 2 drives
- Interface para 2 winchesters do tipo IDE
- Interface para joystick
- Interface paralela (para impressora)
- 2 interfaces seriais

Diversos fabricantes passaram a produzir placas semelhantes à IDEPLUS. Atualmente encontramos essa placa com diversos nomes diferentes, dependendo do fabricante:

- IDEPLUS
- IDEPLUS2
- SUPER IDE
- SUPER I/O
- IDE

Essas placas podem possuir pequenas diferenças entre si. Por exemplo, algumas não possuem a interface para joystick, o que pode ser um transtorno para quem gosta de jogos (ou para quem gosta do teclado e não quer que o mesmo sofra com os jogos). É comum alguém pedir uma placa IDEPLUS e receber uma "SUPER IDE".

Não deve haver preocupação alguma, já que as placas são idênticas, apenas os fabricantes deram nomes diferentes. O importante é checar as interfaces nelas apresentadas e a presença do manual e dos cabos que as acompanham, conforme descreveremos a seguir. Entre todos os nomes que essas placas podem apresentar, o

"IDEPLUS" é o mais conhecido pelos revendedores.

ANÁLISE DAS INTERFACES

A figura 1 apresenta o LAYOUT de uma placa IDEPLUS. Lembre-se que podem existir pequenas diferenças na disposição dos componentes, dos STRAPS e dos conectores.

Como podemos observar, a placa IDEPLUS possui diversos conectores para acesso às suas interfaces. No seu manual existe, além do LAYOUT, uma descrição da função de cada conector, conforme também está indicado na figura 1. Os cabos que acompanham a IDEPLUS estão indicados na figura 2. Passemos então a analisar todas essas interfaces. Observe que esse artigo não é suficiente para que uma placa IDEPLUS seja totalmente compreendida sem seu manual, ou seja, não estamos propondo aqui suprir uma ausência do manual. Isso se deve ao fato de existirem muitas placa IDEPLUS diferentes. Por outro lado, é frequente o caso em que o usuário possui uma placa IDEPLUS com manual mas não o entende, devido aos termos técnicos, ou então pelo fato do manual ser mal explicado. Com esse artigo, qualquer manual de placas IDEPLUS poderá ser perfeitamente entendido.

a) Interface de drives

A interface de drives está indicada na figura pelo seu conector CN3. Trata-se de um conector tipo "BERG", macho e de 34

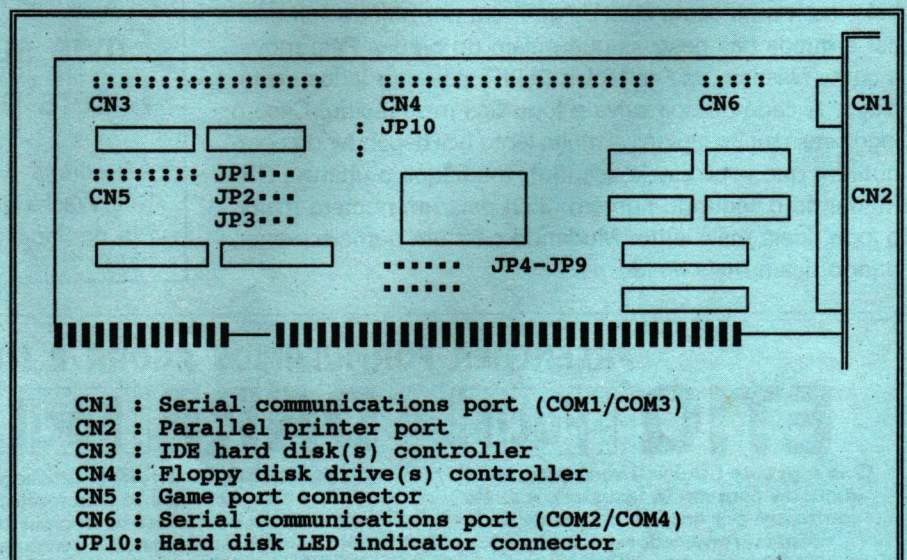


fig 1 - LAYOUT de uma placa IDEPLUS

cabo fornecido possui conexão para apenas 1 winchester. Caso o usuário pense em futuramente instalar um segundo winchester, é interessante adquirir a placa com um cabo FLAT que possibilite a ligação de 2 winchesters, conforme indicado na figura 2. Se essa precaução não for tomada, será necessário adquirir um cabo FLAT adequado na ocasião da instalação do segundo winchester.

O cabo FLAT do winchester IDE não possui o trançamento encontrado nos cabos FLAT de drives, que possibilitam o seletor automático de drives sem a necessidade de alterar seus STRAPS. Um winchester IDE é configurado na fábrica como HARD DISK 0 e deve ser conectado na extremidade do seu cabo. Caso o usuário deseje instalar um segundo winchester IDE, deve ser usado o conector do meio do cabo. Esse segundo winchester deve ser configurado como HARD DISK 1, através de seus STRAPS. O primeiro winchester também deve ser alterado para que seja indicada a presença do segundo. Esse estrapeamento pode ser encontrado no manual do winchester (nunca compre sem manual).

A regra do pino 1 deve ser observada para que o cabo FLAT seja encaixado corretamente, tanto na placa IDEPLUS como no próprio winchester.

c) Interface paralela

Nessa interface é normalmente conectada uma impressora. É acessada através de um conector-DB25 fêmea, localizado na própria placa IDEPLUS, conforme indicado na figura 1. No nosso exemplo, este conector é chamado de CN2.

d) Interfaces seriais

As interfaces seriais utilizam conectores DB9 ou DB25, sempre do tipo MACHO. No nosso exemplo, o conector CN1 corresponde à primeira interface serial. A segunda interface serial é acessada pelo conector CN6. Juntamente com a placa IDEPLUS são fornecidos cabos FLAT para a ligação da segunda interface serial e da interface de jogos, como pode ser observado na figura 2. Nesse caso a segunda interface serial seria acessada pelo conector DB25 MACHO indicado na figura 2.

d) Interface de jogos

No nosso exemplo, o conector CN5 (figura 1) dá acesso à interface de jogos. Neste conector deve ser encaixado o cabo

flat da interface de jogos, que está indicado na figura 2. Na outra extremidade desse cabo FLAT existe um conector DB15 fêmea onde é conectado o joystick. A lâmina indicada na figura 2, que contém os conectores DB15 (joystick) e DB25 (segunda serial) deve ser aparafusada na panel traseiro do computador. Em alguns casos essa lâmina contém os dois conectores seriais (DB9 e DB25 MACHO), enquanto o conector do joystick fica na própria placa IDEPLUS.

Convém ainda lembrar que algumas placas IDEPLUS não possuem a interface de jogos.

STRAPS

Para aqueles que já instalaram placas, é conhecido o problema dos STRAPS. Na ausência de manuais, o estrapeamento é muitíssimo difícil e algumas vezes até impossível. Normalmente a placa IDEPLUS é estrapeada na fábrica de uma forma padrão que funciona na maioria dos sistemas. Entretanto, em algumas vezes são necessárias certas alterações. Para que isso seja possível será necessário o manual e as explicações apresentadas aqui.

Mostraremos os STRAPS que são normalmente encontrados nessas placas. Deve ser lembrado que existem muitas placas IDEPLUS, de diversos fabricantes, o que resulta em diferenças nos STRAPS presentes, em relação a suas funções, sua numeração e seus nomes.

Você deverá correlacionar as informações apresentadas aqui com as presentes no seu manual.

Observe que na figura 1 são mostradas indicações como JP1, JP2, JP3, etc. Essas indicações significam nesses locais existem JUMPERS (ou STRAPS). Você poderá encontrar em sua placa STRAPS para funções exemplificadas a seguir:

a) Game port enable/disable

Esse STRAP é usado para habilitar ou desabilitar a interface de jogos. Deve ficar na posição ENABLED (habilitado), a exceto nos raros casos em que existe uma outra placa instalada no computador que também possua uma interface de jogos.

b) FDD controller enable/disable

FDD significa Floppy Disk Drive. Traduzindo melhor, esse STRAP serve para habilitar ou desabilitar a interface de drives.

Deve ser colocado na posição ENABLED.

c) HDD controller enable/disable

HDD significa Hard Disk Drive. Esse STRAP serve portanto para habilitar ou desabilitar a interface controladora de winchester.

Obviamente deve ser deixado na posição ENABLED, exceto nos raros casos em que existe uma outra placa controladora com uma interface de winchester. É o caso de algumas placas de CPU, que possuem uma interface de winchester IDE. Caso essa outra interface controladora esteja em uso, esse STRAP deve ficar então na posição DISABLED.

d) Printer interface enable/disable

Através desse STRAP a interface de impressora pode ser habilitada ou desabilitada. Normalmente deve ser colocado na posição ENABLED, exceto no caso em que ocorre um conflito de endereços não solucionado. Quando o usuário possui os manuais de todas as suas placas, os STRAPS de todas elas podem ser configurados de forma que uma interface não interfira com o funcionamento das outras, o que é a situação normal em qualquer computador. Entretanto, certas vezes a ausência do manual de alguma placa faz com que esta não possa ter sua configuração de endereços alterada. Essa configuração pode entrar em conflito com os as interfaces de outras placas, como por exemplo, a IDEPLUS.

Nesse caso, tenta-se mudar o endereço das interfaces presentes na IDEPLUS. Caso isso não dê resultado, uma saída de último caso é desabilitar uma interface para que o conflito de endereços seja desfeito.

e) Parallel printer address

As interfaces paralelas podem ser configuradas para operar como LPT1, LPT2 ou LPT3. Como outras placas existentes no computador também podem possuir interfaces paralelas (Ex: a placa de vídeo CGA/HERCULES normalmente possui uma interface de impressora), os endereços dessas interfaces devem ser configurados de forma que não ocorram conflitos.

Os nomes LPT1, LPT2 e LPT3 são como o DOS "batiza" as interfaces paralelas. Para o hardware, essas interfaces são designadas por seus endereço, que podem assumir os seguintes valores (em notação hexadecimal):

3BC, 378 e 278

PLACAS

Serão encontrados STRAPS na placa IDEPLUS que definem qual dos três valores acima será usado para a interface paralela. Qualquer um pode ser usado, desde que já não esteja em uso por outra placa. Normalmente quando é executado um BOOT em um AT, o BIOS coloca na tela uma lista com as interfaces encontradas, bem como seus endereços. Para saber os endereços em uso pelas outras placas, deve ser retida a IDEPLUS e executado um BOOT.

Observa-se a seguir o valor do endereço apresentado na tela no item "Parallel ports". Se alguma dos três valores for apresentado, significa que já está em uso por uma interface paralela de outra placa. Nesse caso a IDEPLUS pode ter o endereço de sua interface paralela estapeado para os outros dois valores restantes. Durante o BOOT, o BIOS testa se existem interfaces paralelas, checando os três endereços apresentados acima. O maior endereço encontrado será considerado automaticamente como LPT1.

O segundo, caso exista, será o LPT2, e o terceiro, LPT3. Por exemplo, se a interface paralela da IDEPLUS é a única existente no computador e está com o endereço 378, então será o LPT1. Se for instalada uma placa de vídeo que possua também uma interface paralela, mas configurada com o endereço 3BC, então esta passará a ser a LPT1 e a da IDEPLUS será automaticamente considerada como LPT2.

f) Serial port address

As interfaces seriais são chamadas pelo DOS de COM1, COM2, COM3 e COM4. A placa IDEPLUS possui duas interfaces seriais. A primeira delas pode ser, através desse STRAP, configurada para operar como COM1 ou COM3. Um outro STRAP análogo configura a segunda interface serial para operar como COM2 ou COM4.

Normalmente essas duas interfaces seriais são usadas, respectivamente, como COM1 e COM2. Em certas situações, como na instalação de uma placa de MODEM ou de MOUSE, pode ser necessário alterar os endereços de uma ou de ambas as interfaces seriais presentes na IDEPLUS.

g) Serial port enable/disable

Por esses STRAPS é possível ativar ou desativar cada uma das duas interfaces seriais existentes na IDEPLUS. Em situação normal ambas devem ficar habilitadas. Entretanto, em alguns casos de instalação de placas de MODEM ou de MOUSE pode ser

necessário desabilitá-las, caso não seja possível resolver problemas de conflito pela simples mudança de endereços para COM3 e/ou COM4.

h) LED connector

Os gabinetes modernos possuem um LED que indica a atividade do winchester. Esse LED pode ser conectado diretamente ao winchester, ou então na própria placa IDEPLUS, através deste conector.

CONCLUSÃO

A placa IDEPLUS é uma excelente opção para quem pretende instalar um winchester IDE em um AT. Possui ainda a grande vantagem de ocupar apenas um SLOT, deixando outros SLOTS livres para futuras expansões. Apenas deve ser tomado muito cuidado nas operações de conexão e desconexão de impressoras. Muitos usuários têm o mau hábito de conectar e desconectar a impressora com o computador ou com a impressora ligados. Existe uma grande chance de danificar permanentemente uma placa IDEPLUS caso isso seja feito. É conveniente deixar o cabo da impressora aparafusado.

Caso seja necessário desconectar a impressora do computador freqüentemente para ligá-la em outro, é conveniente e seguro utilizar uma caixa comutadora de impressora. Respeitando este detalhe, a placa IDEPLUS é uma boa compra.

Micro Sistemas

**AGORA FICOU MAIS
FÁCIL VOCÊ ASSINAR
MICRO SISTEMAS**

Tel :

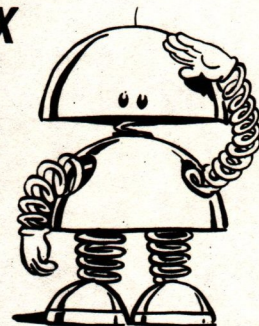
(021)242-4178

Fax:

(021)242-9981

AMIGA - MSX - TK 90X É NA REDESOFT

A MAIS TRADICIONAL
SOFT-HOUSE DO BRASIL
OFERECE A VOCÊ UMA
LINHA DE BONS
PRODUTOS.



AMIGA:

PROGRAMAS POR 2 DÓLARES (PROGRAMA + DISCOS SONY 3 1/2 + CORREIO)
JOYSTICK COM ALTO FIRE POR APENAS 22 DÓLARES.
MODULADOR A520 PAL M OU NTSC POR APENAS \$ 75
CAIXA COM 10 DISKETES SONY 3 1,2 IMPORTADO APENAS 18 DÓLARES

**E TEMOS AINDA UMA SÉRIE DE BONS PRODUTOS
ENTRE PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS
INDISPENSÁVEIS PARA O SEU AMIGA.**

SOLICITE AINDA HOJE UM CÁTALOGO DE PRODUTOS
E SOFTS SELECIONADOS INTEIRAMENTE GRÁTIS,
ESCREVA PARA:

REDESOFT - CAIXA POSTAL 115 - CEP. 08550-970 - POÁ - SP

OU LIGUE PARA: (011)463-1690, PARA MAIORES INFORMAÇÕES.

*E PARA VOCE QUE POSSUI UM TK-90X OU MSX, BASTA
SOLICITAR UM CÁTALOGO GRÁTIS.
TEREMOS MUITO PRAZER EM LHE ATENDER, AFINAL SÃO 9
ANOS COM VOCÊ.*

E por falar em Clipper...

Pois é, MS LIVROS deste mês escolheu como tema uma das linguagens mais utilizadas pelos nossos programadores - o CLIPPER. E olha, encontramos muita coisa! Clipper é, provavelmente, um dos assuntos que dispõem do maior número de títulos no mercado nacional. Obviamente, não podemos mencionar todas as publicações existentes mas, com certeza, o usuário encontrará aqui referência às melhores obras disponíveis em nossas livrarias.



CLIPPER 5.0 Técnicas Avançadas
Roger Dalton
Berkeley Brasil Editora

Um guia de programação clássica e depurada, com todos os comandos e funções da versão 5.0 do Clipper.

Orienta a construção do Sistema Integrado de Gerenciamento Administrativo -SIGA e inclui o Norton Guide to Clipper, o gerenciador de banco de dados DBU.EXE, o editor PE.EXE, um gerador de relatórios e etiquetas RLE.EXE, a teoria geral do sistema, além de tabelas de controle e dicas especiais.



PROGRAMANDO EM CLIPPER 5.01
Guia Completo
Stephen J. Straley
Berkeley Brasil Editora

Especialmente indicada para programadores avançados e intermediários, a obra tem dois volumes que abrangem todas as ferramentas utilizadas no desenvolvimento de aplicações em Clipper.

Traz desde exemplos, tabelas e dicas especiais, até dez apêndices que apresentam formatos e codificações padrão, arquivos include, glossário, códigos ASCII/IBM, etc.



CLIPPER 5.0 Básico volume 1
José Antonio Ramalho
Makron Books Editora

Com didática simples, apresenta o texto básico necessário ao aprendizado do Clipper 5.0.

Especialmente recomendado para iniciantes, traz exemplos práticos e inclui o programa fonte de Contas a Receber, com disquete opcional.



CLIPPER 5.0 O QUE MUDOU
Antonio Carlos Barbosa e
Carlos Augusto P. Gomes
Editora Érica

Apresenta as vantagens e desvantagens do Clipper 5.0, comparando à versão Summer 87 e ao compilador Joiner versão 1.08.

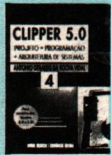
Desvenda a utilização das novas características da versão 5.0, como o Code Block, o GET e o Browse, e traz ainda a interface com a linguagem C e um apêndice com sistema completo de gerenciamento de dados.



BIBLIOTECA DO PROGRAMADOR DE CLIPPER 5.01
James Occhiogrosso
Makron Books Editora

O livro traz uma biblioteca de UDFs para uso geral, instruções, códigos-fonte e exemplos de utilização.

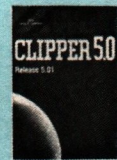
Com funções tiradas das aplicações do Clipper (baseadas na versão 5.01), apresenta ainda três apêndices: conceitos e gerenciamento de uma biblioteca; instruções e arquivos-fonte para regeneração e uma referência cruzada completa, com funções e nomes de arquivos associados, além de informações interdependentes.



CLIPPER 5.0 (quatro volumes)
Antonio Geraldo da Rocha Vidal
Livros Técnicos e Científicos Editora

Obra em quatro volumes: 1 - Linguagem e comandos; 2 - Funções, compilação, linkedição e execução; 3 - Rede local, utilitários, aplicações e erros; 4 - Projeto, programação e arquitetura de sistemas.

Orientada para usuários e profissionais de microinformática, voltados para desenvolvimento de sistemas sob a tecnologia de banco de dados. Visa ao projeto, desenvolvimento e implementação de softwares aplicativos de alto nível, criados com Clipper.



CLIPPER 5.0 - Release 5.01
Rick Spence
Makron Books Editora

Aborda o básico da programação em Clipper, com exemplos práticos e didática simples.

Através de três fontes principais - a maneira eficiente pela qual torna-se possível programar sofisticadas interfaces de usuário; a poderosa e flexível máquina de banco de dados e a arquitetura aberta do sistema extend - o autor conduz o usuário a programar quase tudo em Clipper.



SEMINÁRIOS DO CLIPPER 5.01
Stephen Straley
Berkeley Brasil Editora

A obra traça um panorama da evolução e revolução do Clipper 5.01. Traz as seções distribuídas de forma equivalente aos dias dos seminários aplicados pelo autor, a centenas de pessoas, em todo o mundo.

Com um projeto editorial diferente, o livro ensina linguagem valorizando as idéias acima dos conceitos. Uma abordagem filosófica à montagem de aplicações.

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

Nós já vimos esse Filme !

Temos a solução para os seus problemas, seja ele de hardware, software, periféricos, assistência técnica, apresentações multimídia e desktop.

Por isso quando você pensar em **Amiga**, pense na Focus Informática para não ter problemas mais tarde e dizer que ninguém avisou.



FOCUS Informática

R. Dona Inácia Uchôa, 135 - Vila Mariana - São Paulo - SP

Tel. (011) 549.7731 - CEP 04110-020

Pirataria de software

Definição, objetivos, causas e consequências da pirataria de software são dados do tema escolhido por nossa coluna para fechar o ano de 1992. Tudo isso com muita reflexão, levantamento de situações, debates, propostas de soluções e novas estratégias.

A pirataria de software é, por definição, a cópia e o uso indevido de programas/sistemas de computador. Tem como principal objetivo a aquisição de novas versões de softwares diversos. As causas são variadas mas as consequências são geralmente desastrosas.

Num levantamento de várias situações, pudemos encontrar indícios importantes. Independente do fato de ser ilícito, utilizar um produto sem a devida permissão gera uso inadequado, sem conhecimento, treinamento, manutenção, acompanhamento, e muito menos upgrade.

No caso do uso comercial, então, é inadmissível e requer uma posição unânime para impedir que profissionais de competência comprovada tenham seus produtos usados para fins lucrativos, sem a devida autorização e pagamento.

A preocupação principal desta coluna é com a pirataria nas instituições de ensino e pesquisa. É real, grave e, no mínimo, antiético.

Um laboratório de microinformática, com máquinas stand-alone, atende ao público variado dos cursos técnicos, de graduação ou pós-graduação. Os usuários portam seus próprios disquetes, originários das mais diversas fontes. Não há controle, nem orientação.

PARQUES DE PIRATARIA

O processo de divulgação de equipamentos, alijado dos softwares, leva muito usuário a comprar um micro sem saber os programas adequados às suas necessidades. Ao valor pago pela máquina não está computado, por falta de planejamento e orientação, o preço dos softwares. Inevitavelmente, o usuário vai optar, como solução do problema, por tirar cópias.

Está estabelecida a prática da pirataria.

Para o usuário leigo, repetir este procedimento torna tudo menos dispendioso e até mais interessante, tendo em vista a facilidade e variedade que traz a solução, ainda que de modo imediato e sem nenhuma visão de continuidade, aprimoramento técnico, manutenção e segurança.

Muitos problemas surgidos mais tarde, devido a cópias mal feitas e/ou mal usadas, não estão sendo previstos naquele momento.

A falta de manuais ou treinamento para o uso são, rotineiramente, substituídos pelo desafio de conseguir copiar e usar determinado programa.

Todas estas situações reais são fruto de uma comunidade de usuários não alfabetizados em Informática, além da visão distorcida de que o computador e o software são elementos independentes. De um modo geral, os piratas involuntários não conhecem o contexto da Ciência da Informática, seus objetivos, vantagens e abrangência.

EVOLUÇÃO

Usuários na década de 80:

- Dificuldade de acesso a softwares;
- Pouca prática de treinamento;
- Divulgação precária das variedades e aplicações;

- Documentação difícil de interpretar;
- Manuais pouco claros;
- Atualização difícil;
- Preços muito altos;
- Empresas de software com interesse exclusivamente comercial e imediato.

VÍRUS

O advento do vírus assustou muito a todos os usuários, mas serviu para mostrar a necessidade de uma estrutura que possibilite o uso correto, eficiente e eficaz de todas as possibilidades obtidas da Informática.

O usuário passou a se informar mais, copiar menos e usar melhor seu equipamento. Agora copiam os softwares de "caça ao vírus".

Década de 90

- Cresce (e como!) a divulgação dos softwares;
- Maior facilidade de acesso;
- Ainda pouca prática de treinamento;
- Documentação ainda difícil, porém os manuais começam a ficar mais simples. Os produtores estrangeiros já traduzem para o português;
- Atualização fica mais rápida;
- Preços continuam altos!!!
- Empresas de software investem em convênios, acordos e pacotes. Têm agora objetivos a médio e longo prazo.

ESTRUTURA DOS EQUIPAMENTOS

Passa a ser extremamente relevante a existência dos laboratórios de microinformática.

A gerência e a administração da informática nos centros de ensino e pesquisa podem minimizar, e até mesmo aniquilar a prática da pirataria.

A disseminação da cultura de informática, de modo correto, configurando o equipamento aos softwares adequados, treinamento e segurança, documentação e atualização, é uma das soluções, aliada à estrutura competente dos laboratórios de informática.

- Micros isolados - são máquinas exclusivas de poucos usuários. Geralmente um número pequeno, um ou dois com-

UNIVERSIDADES

putadores, no máximo. É o caso dos micros domiciliares ou departamentos de ensino e pesquisa, específicos de institutos ou faculdades.

- Laboratórios stand-alone - têm no mínimo dez equipamentos, mas não oferecem nenhuma estrutura de apoio a software, somente hardware. Nestes casos, os usuários compõem um público variado, que traz seu próprio software, de origem diversa e desconhecida. Não há controle sobre os softwares usados.

TENDÊNCIAS

I. Laboratório em rede - É o tipo de estrutura solução para a grande parte dos problemas atuais. O contexto da Informática fica evidente e o laboratório cumpre a real finalidade, disponibilizando ao usuário um conjunto completo de ferramentas, entre equipamentos, softwares, suporte, orientação, adequação e segurança.

II. Fim do micro isolado - Passará a ser

um cliente remoto de uma estrutura de rede, com todas as suas vantagens e privilégios.

Neste ponto, a pirataria de software está em maus lençóis. Tendo em vista o grande número de laboratórios de rede sendo viabilizados, os convênios firmados entre produtores de software e instituições de ensino e pesquisa, em breve, o pirata involuntário deixará de existir.

O usuário terá disponível um laboratório equipado com máquinas e software para desenvolvimento de aplicações, projetos, etc. As empresas de software já estão assinando acordos de cooperação e convênios com as universidades.

Com esta estrutura firmada, os produtores de software terão, em massa, um treinamento de seus produtos. O mercado de trabalho receberá profissionais treinados, gerando, numa consequência natural, redução desse custo para as empresas que, por sua vez, po-

derão investir na aquisição de mais programas.

Desse modo, a cada um caberá evoluir em sua área principal de atividade, sem litígios e convergindo para um objetivo de equipe.

A universidade ensina, treina e pesquisa.

Os produtores de software criam e vendem programas.

As empresas executam suas várias funções, utilizando produtos competentes e pessoal treinado adequadamente.

MARINILZA BRUNO DE CARVALHO é matemática, com Mestrado em Engenharia de Sistemas. Vice-diretora do IME/UERJ, é também pesquisadora do CNPq e consultora de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Treinamento e Seleção.

NOTA DE PÉ: As cartas para a Profa. Marinilza devem ser enviadas à Redação de MICRO SISTEMAS - Coluna UNIVERSIDADE.

SOLAR INFORMÁTICA - PC AND AMIGA SOFTWARES

SOFTWARES LINHA PC XT/AT E COMPATÍVEIS (GAMES/ÚLTIMOS LANÇAMENTOS)

SPACE ICE II (12DD)/GODS (1 1,2HD)/JILL OF THE JUNGLE (3DD)/WARLORDS (1 1,2HD)/CASTLES (4DD)/TEENAGE MUTANT N.TURTLES ARCADE GAME (1 1,2HD)/TITUS THE FOX (1 1,2HD)/WRESTLEMANIA (2DD)/THE IMMORTAL (2DD)/ACES OF PACIFIC (3 1,44)/COMMANDER KEEN 4 (1 1,2HD)/CONQUEST OF LONGBOW (7 1,44)/FALCON 3.0 (5 1,2HD)/LES MANLYE IN LOST INLA (5 1,2HD)/NCCA ROAD TO THE FINAL TOUR (1 1,44)/OUT OF THIS WORLD (1 1,2 HD)/POLICE QUEST III (5 1,2HD)/PREHISTORIK (2 DD)/PROPHECY I-VIKING CHILD (4DD)/ROCKTEER (3 1,2HD)/THE SIMPSON ARCADE GAME (4DD)/THE SIMPSONS BARTS HOUSE (2 1,44)/ULTIMA WONDERWORLD (4 1,44)/WILLY BEAMISH (6 1,44)/WIDE WORLD OF SPORTS BOXING (4DD)/STAR TRECK XXV ANNIVERSARY (8 1,2HD)/SIMANT (4DD)/PREDATOR II (3DD)/PITFIGHTER (1 1,2HD)/PATTON STRICK BACK (3 1,2HD)/NOVA 9 (5 1,2HD)/MIGHT AND MAGIC III (3 1,2HD)/MARTIN MEMORANDUM (7 1,2HD)/FREE DC (5 1,2HD)/HARE RAISING HAVOC (4 1,2HD)/GP UNLIMITED (1 1,2HD)/CARMEN SAN DIEGO DELUXE EDITION (5 1,2HD)/CRISTAL CAVES (1DD) ETC...

APLICATIVOS (DOMÍNIO PÚBLICO & SHAREWARE)-ADQUIRA NOSSO SUPER CATÁLOGO.

SOFTWARES LINHA COMMODORE AMIGA

JOGOS BATMAN (2DD)/MICRO GOLF (3DD)/SUPER HANG-ON (1DD)/CHRONO QUEST (3DD)/TENNIS CUP II (2DD)/ARMURGEDDON (2DD)/JAGUAR (2DD)/ANOTHER WORLD (2DD)/PROJECT-X (4DD)/ROBOCOP III (3DD)/SPEED BALL II (1DD)/DOUBLE DRAGON II (1DD)/STREET ROD II (2DD)/LAST BATTLE (1DD)/LEMMINGS II (1DD)/PRINCE OF PERSIA (1DD)/DRAGON NINJA (1DD)/LOGICAL (1DD)/TURBO LOTUS SPRITE II (1DD)/FINAL FIGHT (2DD)/NAVE SEALS (1DD)/LEMMINGS III (1DD)/BATTLE SQUADRON (1DD)/HOSTAGES (1DD)/DARKMANN (1DD) ETC...

APLICATIVOS AMIGA TEXT CRAFT (1DD)/PRO WRITE (2DD)/DELUXE MUSIC (1DD)/VISTA BACKGROUND (1DD)/MASTER ANTI-VIRUS (1DD)/MMX UTILITIES (1DD)/FOTON PAINT (2DD)/WP 4,1 (3DD)/DELUXE PAINT IV (5DD)/PROFESSIONAL PAGE (3DD) ETC...

TABELA DE PREÇOS S.I.

JOGOS PC DD	CR\$ 17.000,00
JOGOS PC HD 1,2	CR\$ 36.000,00
JOGOS PC HD 1,44	CR\$ 51.000,00
APLIC. PC DD	CR\$ 18.000,00
APLIC. PC HD 1,2	CR\$ 38.000,00
JOGOS AMIGA	CR\$ 19.500,00
APLIC. AMIGA	CR\$ 24.000,00
DESPESAS POSTAIS	CR\$ 20.000,00
OBS. ESTÃO INCLUSOS OS PREÇOS DOS DISCOS. OS PREÇOS ACIMA SÃO REFERENTES A CADA DISCO GRAVADO. VALIDADE. 10.02.93	



FAST SERVICE SOFTWARE

ENTREGAMOS SEU PEDIDO EM QUALQUER LUGAR DA CIDADE DE SÃO PAULO, E VOCÊ SÓ PAGARA O PEDIDO NO ATO DA ENTREGA EM SUA CASA. PEDIDOS ACIMA DE CR\$ 150.000,00 MAIS TAXAS.

VALIDADE: 10.02.93

SEDEX A COBRAR

VOCÊ PODE RETIRAR E PAGAR SEU PEDIDO NO CORREIO MAIS PERTO DE SUA CASA. PEDIDOS MAIORES DE CR\$ 100.000,00 VALID. 10.02.93.

CATÁLOGOS PC/AMIGA

PARA VOCE RECEBER NOSSO CATÁLOGO, CONTENDO TODOS NOSSOS TÍTULOS DE SOFTWARES, DICAS DE GAMES, INFORMAÇÕES GERAIS, ETC. VOCÊ DEVERÁ NOS ENVIAR UMA TAXA REFERENTE A DESPESAS POSTAIS, ENVELOPE E GRÁFICA. ENTÃO ESTE VALOR SERÁ ABATIDO EM SEU PRIMEIRO PEDIDO E VOCE FICARÁ CADASTRADO COMO CLIENTE PREFERENCIAL S.I. VOCÊ DEVERÁ NOS ENVIAR UMA CARTA REGISTRADA CONTENDO UM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL NO VALOR DE CR\$ 6.000,00 (CATÁLOGO PC) OU CR\$ 3.000,00 (CATÁLOGO AMIGA).

SOLAR INFORMÁTICA

CX. POSTAL 11743 - CEP 05090-970 - SÃO PAULO - SP
RUA ALBION, 176 CJ. 02 - LAPA - HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: DE SEGUNDA À SEXTA DAS 8:00 ÀS 18:00 HS. E AOS SÁBADOS DAS 8:00 ÀS 15:00 HS.

TEL.: (011) 833-9355

ATENÇÃO!!!

RECORTE ESTE TRECHO E
TRAGA PARA NÓS.
GANHE UMA GRAVAÇÃO
DD

VALIDADE: 10/02/93

CARTAS

PAINEL

Sou um programador de micro padrão PC e gostaria de me comunicar com outros programadores, de qualquer linguagem, principalmente Pascal e Assembler, para troca de programas, idéias truques, etc.

Ernani José C. Azevedo
R. Cel. Genuíno, 433, ap. 1104
90010-350 - Porto Alegre - RS

Gostaria de entrar em contato com usuários da linha PC. Tenho um XT, com 640 K, winchester 31 Mb, 1 drive de 360 K, monitor CGA, impressora e cerca de 100 programas, entre jogos e utilitários. Responderei a todas as cartas.

José Ribamar Barbosa Dias Jr.
Caixa Postal 03371
01060-970 - São Paulo - SP

Possuo um PC AT, com monitor CGA. Gostaria de trocar informações, dicas ou comprar jogos.

Douglas Roberto de Oliveira
R. Manoel Herculano Marques de Fontes, 15
13040-000 - Pq da Figueira II - Campinas - SP

Possuo um PC XT e programo em Clipper. Gostaria de entrar em contato para troca de informações. Obrigado.

Gino Castellucio
Cond. Petromar Via Local D, 225E, casa 5
41600 - Stella Mares - Salvador - BA

Sou usuário de um PC XT, 640 K, winchester de 40 Mb, dois drives 5 1/4' e monitor EGA. Gostaria de saber como posso editar filmes de vídeo, que softwares devo comprar e onde encontro.

Marcos Daladier Araújo Meira
R. Clínio de Jesus, 38, Ed. Barbalho, ap. 24
40030-390 - Barbalho - Salvador - BA

O LEITOR RESPONDE

Venho por meio desta, esclarecer o problema de André de Castro e Castro, publicada na MS 120.

Como já acabei o jogo Prince of Persia, aí vão duas dicas:

1 - Em resposta ao André, para passar da sombra basta guardar a espada e ir em direção à sombra. Depois de ter feito isto não haverá saída. (Que tal se jogar no abismo à esquerda???)

2 - Para quem tem qualquer outro problema, existe um truque. Quando for chamar o jogo, digite: PRINCE MEGA-HIT [ENTER]. Quando estiver jogando basta pressionar:

+ Aumenta 1 minuto no tempo;
Shift-I Inverte a tela de cabeça para baixo;
Shift-W Cai fluando. (Enquanto durar a música);
Shift-B 'Apaga' a tela e só o jogador fica aparecendo;
Shift-L Passa de fase. (Inclusive a da senha);
Shift-T Aumenta a força e enche. (A força vai até 10)

Todas as funções descritas acima podem ser usadas quantas vezes for desejado.

Espero ter resol-

vido todas as dúvidas. Bom jogo!
Ernani José C. Azevedo
r. Cel. Genuíno, 433, ap. 1104
90010-350 - Porto Alegre - RS

COMUNICADO AOS COLABORADORES

Vários leitores, interessados em colaborar com MICRO SISTEMAS, questionam qual o procedimento correto para o envio de material. Olha aí pessoal! A redação agradece o estrito atendimento aos seguintes requisitos:

1 - Todas as colaborações devem ser enviadas em disquetes de 5 1/4'.

ATENÇÃO: Os textos contidos nos disquetes deverão estar preferencialmente em WORD 4.0.

2 - Os textos dos artigos ou explicativos das rotinas, programas, utilitários, etc., devem ser feitos em linguagem clara e acessível. ENVIE UMA CÓPIA IMPRESSA!

3 - Para cada matéria, devem ser mencionados os seguintes dados:

MICRO
MEMÓRIA
VÍDEO
LINGUAGEM
REQUISITOS

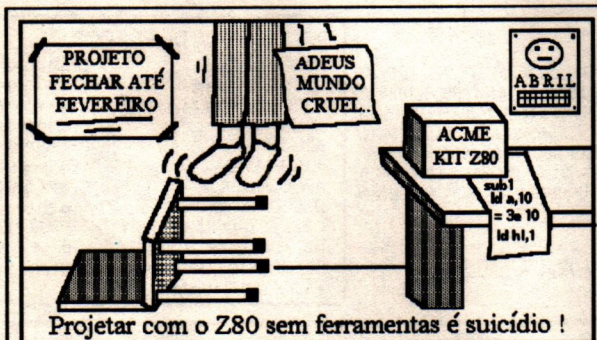
4 - Caso os trabalhos sejam acompanhados de fotografias, desenhos ou ilustrações, devem vir com as respectivas legendas e nitidez suficiente para reprodução.

5 - É imprescindível que os autores enviem autorização para a publicação dos trabalhos pela ATI Análise Teleprocessamento e Informática Editora S.A., além de um currículo resumido, no sentido de agilizar o aproveitamento das matérias em caso de aprovação.

É com grande carinho que recebemos qualquer colaboração aqui na MS. A equipe técnica vai analisar os trabalhos com a atenção e o respeito merecido por todos os nossos leitores amigos. O espaço é seu! Participe, interfira, ajude a construir a história da Informática no nosso País. A hora é esta!

A REDAÇÃO

MICRO SISTEMAS - REDAÇÃO
Rua Washington Luiz, 9 - Grupo 403
Rio de Janeiro - RJ - CEP: 20230-900



LogicLabor Z80

Plataforma para projetos no PC

Inclui: ■ Compilador C
■ Macro Assembler
■ Debugger
■ Placa microprocessada Z80

Peça GRÁTIS o disco Demonstrativo!

PIERRI Desenvolvimento de Sistemas Ltda
R. Mato Grosso, 1000 CEP 87033-110
Maringá - Paraná
Telefone (0442) 28-3501

MONTE SEU PRÓPRIO PC

TRANSFORME SEU XT EM AT

CONSERTE SEU PRÓPRIO PC

Do XT ao 486. Aprenda a expandir o hardware. Mesmo para quem já compra montado, o livro traz importantes dicas.

No livro de montagem você aprende a transformar seu XT em AT 286 (\$160) fica 10x mais rápido ou 386 SX (\$260) fica 13x mais rápido ou 386 DX (\$395) fica 23x mais rápido.

XT ou AT, monitor, impressora. Aprenda a cuidar do seu computador para que não apresente defeitos!

COM OS LIVROS DO ENG. LAÉRCIO VASCONCELOS. NÃO PRECISA ENTENDER DE HARDWARE!

1) Como montar seu próprio PC XT AT 286 386 486

MONTAGEM. 200 páginas. Aprenda a montar um XT, AT do 286 ao 486, setup do AT, straps de placas, instalação elétrica, instalação de drives de 5 1/4" e 3 1/2" no XT e no AT, instalação e formatação de winchester, placas de vídeo e monitores CGA, Hercules e Super VGA, instalação de coprocessador aritmético, expansão de memória, uso da memória estendida e expandida, conversão de XT em AT, BIOS, etc...

2) Conserte você mesmo seu PC XT/AT

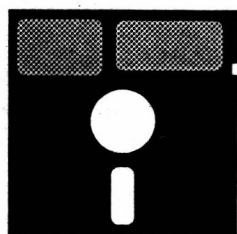
MANUTENÇÃO. 200 páginas. Aprenda a fazer 100% da manutenção preventiva e 60% da corretiva do seu XT ou AT, mesmo sem saber eletrônica. Solucione erros na memória, maus contatos. Limpeza e ajuste de velocidade de drives, manutenção de teclado e mouse, interfaces seriais e paralelas, monitor, impressora. Uso de Softwares de diagnóstico. Como proteger o PC da umidade, calor e poeira.

3) Arquitetura de PC XT e AT

ARQUITETURA. 140 páginas. Ideal para quem quer aprofundar seus conhecimentos técnicos sobre o funcionamento interno do PC a nível de Hardware e de Software básico. Microprocessadores, organização da memória, funcionamento dos discos, processador aritmético, interrupções, funções do BIOS e do DOS, noções sobre vírus, placas de vídeo e monitores, funcionamento da memória Cache e Paridade, etc...

4) IBM PC: Dicas e macetes de software

DICAS. 230 páginas. Você nunca viu tanta informação útil sobre software em um único livro. A cada página é encontrada uma dica que pode ser imediatamente aplicada em seu computador, resultando em melhor velocidade, produtividade, segurança e facilidade de uso. O livro aborda cópia de disquetes protegidos, como aumentar a velocidade de acesso a winchester e a disquete, uso da memória ESTENDIDA, EXPANDIDA, XMS, EMS, HMA, UMB, compactadores, recuperação de discos formatados e arquivos apagados, programas gráficos, como proteger seu computador a nível de software, como medir corretamente a performance da CPU, WINCHESTER e VÍDEO, comandos úteis do DOS, como criar seu AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS e dezenas de outras dicas.



Software para PC

Solicite nosso Catálogo

Veja as vantagens dos nossos programas

- 1) São compactados, o que reduz o tamanho e o custo para você.
- 2) São fornecidos em disquetes novos e de boa qualidade.
- 3) São todos acompanhados de um arquivo LAERCIO.DOC que traz as dicas de instalação, os bizús para sua utilização imediata.
- 4) São todos testados por nossa equipe técnica.
- 5) A maior vantagem: são cobrados por tamanho, e não por gravação. Enquanto outros cobram 3 discos por 3 programas de 120 k, nós cobramos por um único disco de 360 k com os 3 juntos.
- 6) Decidimos não poluir essa revista com páginas e mais páginas de catálogos de programas. Solicite nosso catálogo por carta ou telefone. Preferimos preencher as páginas dessa revista com artigos úteis, escritos pelo Eng. Laércio Vasconcelos.
- 7) Nosso esforço está concentrado na QUALIDADE, e não na velocidade. A pressa é inimiga da perfeição. Nossa entrega leva 7 dias.

Laércio Vasconcelos Eng. Comp. Ltda. Av. Rio Branco, 156/2237 RJ (021) 262-1672

Indique o livro desejado

- () Estou enviando cheque cruzado e nominal a Laércio Vasconcelos. O preço indicado abaixo já inclui as despesas postais.
- () Desejo receber o catálogo de programas.

Preços válidos para Janeiro/93.

Montagem	Manutenção	Dicas	Arquitetura
() 190.000	() 190.000	() 190.000	() 170.000

Recorte e envie para **Laércio Vasconcelos**
Caixa Postal 4391 CEP 20.001-970
Rio de Janeiro - RJ

Nome _____ Tel. _____

Endereço _____

Cidade _____ CEP _____

Para sua segurança, envie em carta registrada

PESQUISA MS

SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Agora são duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de informática.

Você dá a sua opinião e concorre automaticamente.

Apresentamos a contagem de pontos em duas colunas: a primeira com a soma dos pontos da rodada e a segunda com o total acumulado até esta edição. No final do ano, teremos os campeões da preferência dos leitores.

Participe e boa sorte.

Sistema Operacional:

MS DOS	500 / 7770 pontos
DR DOS	10 / 220 pontos
WINDOWS	20 / 200 pontos
UNIX	20 / 90 pontos
SISNE	0 / 60 pontos
SUN OS	0 / 20 pontos

Jogo:

Prince of Pérsia	50 / 2210 pontos
Tetris	80 / 930 pontos
Chess	50 / 720 pontos
Grand Prix	30 / 700 pontos
F-19	80 / 460 pontos
Amazônia	30 / 410 pontos
Indianápolis	150 / 380 pontos
Sim City	20 / 290 pontos
Indiana Jones	0 / 260 pontos
Blockout	20 / 250 pontos
Soko-Ban	20 / 250 pontos
Angra-I	50 / 210 pontos
Battle Chess	10 / 160 pontos
Guerra no Golfo	10 / 160 pontos
Chessmaster	10 / 130 pontos
4x4 Off Road	0 / 120 pontos
Golden Axe	10 / 100 pontos
Double Dragon	0 / 90 pontos
Wing Commander	0 / 70 pontos
Lakers & Celtics	0 / 60 pontos
Cycles	0 / 40 pontos
Popolous	0 / 30 pontos
Robocop	0 / 30 pontos
Larry	0 / 30 pontos
Shinobi	0 / 30 pontos
Street Road	0 / 20 pontos
Conquest of Camelot	0 / 20 pontos
Brainchild	0 / 20 pontos
King's Quest	0 / 20 pontos
Cyrus	0 / 20 pontos
Lemmings	0 / 20 pontos
Top Gun	0 / 20 pontos
Space Quest	0 / 20 pontos
Falcon	0 / 10 pontos
Ancient art of war	0 / 10 pontos
3 Patetas	0 / 10 pontos

Processador de texto:

WordStar	350 / 4000 pontos
MS Word	120 / 1570 pontos
Carta Certa	10 / 840 pontos
Fácil	0 / 460 pontos
Redator PC	0 / 390 pontos
Word Perfect	0 / 280 pontos
SideQuick	0 / 250 pontos
Chiwriter	0 / 220 pontos
Unitexto	0 / 70 pontos
Write	0 / 40 pontos
Pro Write	0 / 20 pontos
Intex	0 / 10 pontos

Linguagem:

Basic	670 / 3630 pontos
Pascal	120 / 1890 pontos
C	100 / 1460 pontos
Coból	10 / 420 pontos
Assembler	90 / 330 pontos
Fortran	0 / 80 pontos

Ling. p/banco de dados:

Clipper	240 / 4410 pontos
dBase	100 / 3050 pontos
Foxpro	0 / 170 pontos
Dataflex	0 / 70 pontos
Paradox	0 / 60 pontos

Planilha:

Lotus 1-2-3	320 / 5310 pontos
Quattro	100 / 1490 pontos
Supercalc	40 / 890 pontos
Excel	10 / 240 pontos
Works	0 / 140 pontos
Calcotec	0 / 60 pontos
VP Planer	0 / 10 pontos
Plan	0 / 10 pontos
As Easy As	0 / 10 pontos

Utilitário:

PC Tools	150 / 3950 pontos
Norton Utilities	110 / 2540 pontos
Xtree	20 / 530 pontos
Vírus scan	110 / 510 pontos
Pkzip	50 / 200 pontos
Foxy tools	0 / 150 pontos
Banner	10 / 110 pontos

Melhor disquete:

Maxell	200 / 2180	Dysan	10 / 180
Verbatim ...	80 / 1600	Sony	10 / 150
3M	20 / 460	Memorex	10 / 90
Kao	10 / 440	Basf	10 / 90
Nashua	10 / 420	Polaroid	10 / 70

Pior disquete:

Nashua ..	300 / 2880	Memorex	10 / 210
Verbatim ...	100 / 920	Tech	10 / 200
Vat	100 / 560	Dysan	0 / 130
Precision	10 / 470	ABC Systems	0 / 120
Kao	20 / 320	Super Data ...	0 / 110

COMO PARTICIPAR:

Responda as questões de acordo com sua preferência. No caso de usar mais de um programa de mesma classe, escolha apenas 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 softthouse. 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: _____ EQUIPAMENTO: _____

Processador de texto: _____

Planilha: _____

Linguagem de programação: _____

Ling. p/banco de dados: _____

Utilitário: _____

Sistema Operacional: _____

Jogo: _____

Outro: _____

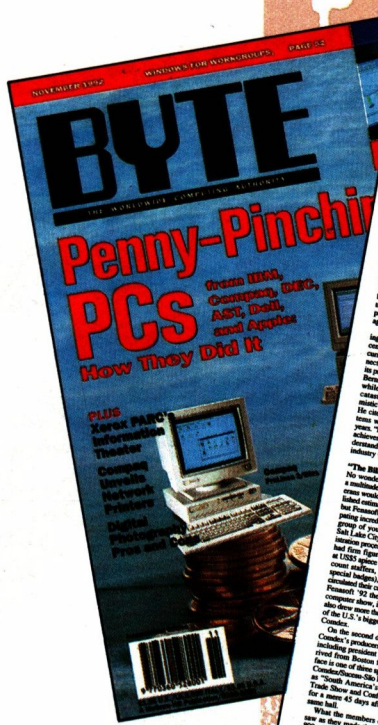
ASSINATURA MS: Paulo Norberto Fruhauf - Chapada - RS

ASSINATURA MS: Alfredo Mendes Junior - Jardinópolis - SP

DISQUETE:

Melhor marca: _____

Pior marca: _____



REPORT FROM SÃO PAULO

The historic battle of software registration and its computer and systems translation (SIT) of multiple copies. As far back as 1985, the Brazilian government had a law that required software to be registered. But by the end of the 1980s, the law was widely ignored. In 1991, the government passed a new law, which required software to be registered, with their prices, and with a view to a fighting chance of enforcement.

Fennsoft attendance over in 10 ahead of microcomputers.

Two weeks ago, the city's leadership announced that the city's microcomputer market will grow to eight times its current size in two years. And Microsoft CEO Bill Gates, who is visiting the city, said that the city's microcomputer market will grow to eight times its current size in two years. And Microsoft CEO Bill Gates, who is visiting the city, said that the city's microcomputer market will grow to eight times its current size in two years.

On the second day, a delegation of 100 members of the organization arrived from São Paulo, which is the largest show in the U.S. ABAI, the industry's largest trade show, is scheduled for next week in São Paulo.

REPORT FROM SÃO PAULO

There were some signs, however, of what may prove to be fertile ground for the Brazilian computer market. In São Paulo, the biggest show of all, by some time, it is just another day of over 12 million visitors.

THE WORLD'S LARGEST COMPUTER SHOW

SÃO PAULO—Large computer trade shows are often held in relatively small places like Las Vegas, Nevada, or Hannover, Germany, where the most dramatic show of all, by some time, it is just another day of over 12 million visitors.

On the second day, a delegation of 100 members of the organization arrived from São Paulo, which is the largest show in the U.S. ABAI, the industry's largest trade show, is scheduled for next week in São Paulo.

REPORT FROM SÃO PAULO

There were some signs, however, of what may prove to be fertile ground for the Brazilian computer market. In São Paulo, the biggest show of all, by some time, it is just another day of over 12 million visitors.

As Brazil's protectionist economy faces away, computer vendors are anxious to show their wares.

A Hange for Technology Despite a diet of protectionist technology, or perhaps because of it, a hunger for applications products has arisen. In a nation of 150 million citizens, an estimated 1 million computers are in use, perhaps half of them brought in against the odds.

On the second day, a delegation of 100 members of the organization arrived from São Paulo, which is the largest show in the U.S. ABAI, the industry's largest trade show, is scheduled for next week in São Paulo.

REPORT FROM SÃO PAULO

There were some signs, however, of what may prove to be fertile ground for the Brazilian computer market. In São Paulo, the biggest show of all, by some time, it is just another day of over 12 million visitors.

THE WORLD'S LARGEST COMPUTER SHOW

SÃO PAULO—Large computer trade shows are often held in relatively small places like Las Vegas, Nevada, or Hannover, Germany, where the most dramatic show of all, by some time, it is just another day of over 12 million visitors.

On the second day, a delegation of 100 members of the organization arrived from São Paulo, which is the largest show in the U.S. ABAI, the industry's largest trade show, is scheduled for next week in São Paulo.

BYTE, REVISTA AMERICANA ESPECIALIZADA EM INFORMÁTICA CONSIDEROU EM SUA EDIÇÃO DE NOVEMBRO DE 1992 A FENASOFT COMO A MAIOR FEIRA DE INFORMÁTICA DO MUNDO



Fenasoft
FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

ESCRITÓRIO - MIAMI
3250 - MARY STREET - SUITE 309
COCONUT GROVE
MIAMI - FLORIDA - 33135
TEL.: 305 446.5041
FAX: 305 446.5815

MATRIZ - FLORIANÓPOLIS
AV. PREF. OSMAR CUNHA, 251 - 9º ANDAR
CEF.: 88015-100 - FPOJIS - SC
TEL.: 0482 24.4305
FAX: 0482 23.5249

REPRESENTANTE - SANTIAGO DO CHILE
CHILE SOTTEL
CAMINO A MELIPILLA, 10359
DIRECCIÓN POSTAL
TENDERINI 187 - CASILA 40-D
SANTIAGO - CHILE
TEL.: 562 533.2858
FAX: 562 533.1667

ESCRITÓRIO - SÃO PAULO
RUA HUNGRIA, 674
CEF.: 01455-904 SÃO PAULO - SP
FAX: 011 815.4011
FAX: 011 212.0381

REPRESENTANTE - LISBOA
PRO-INFORMÁTICA LTDA.
AV. TOMÁS RIBEIRO, 8
2795 - LINDA - A - VELHA
LISBOA - PORTUGAL
TEL.: 351-1 414.0134
FAX: 351-1 414.0101

ESCRITÓRIO - RIO DE JANEIRO
RUA SENADOR DANTAS, 117 - SALA 1102
CEF.: 20051 - RIO DE JANEIRO - RJ
TEL/FAX: (021) 240.5116

REPRESENTANTE - TAIWAN
SHOU IE ENTERPRISE CO., LTD.
Nº 40, 500 ALLEY SEC. 2, PA THE RD
P. O. BOX 53,1178
TAIPEI TAIWAN, R. O. C.
TEL.: 886-2 711.6109
FAX: 886-2 771.6213

A Softcad tem Software Profissional com Preço para Estudante.

SÉRIE Livrosoft



O Livrosoft tem tudo o que você precisa: o livro, o Guia do Iniciante e uma cópia completa do software. E mais: o preço arrasador. Por ser destinado a estudantes, professores e autodidatas, só pode ser usado sem fins comerciais e não traz embutidos os custos de suporte. Por isso é tão barato. Viu como ficou fácil adquirir um software profissional, original e completo? Peça já o seu Livrosoft.



As marcas citadas são de propriedade de seus respectivos fabricantes.

Na compra de **CLBC 2.7 + DESCRITOR 2.1** você ganha o livro "Clipper com Gráficos"

SAMBA 2.2B

Planilha de cálculos, totalmente compatível com LOTUS 123. Inclui Gerenciador de Banco de Dados e Gerador de Gráficos. Oferece recursos de programação via Macros e importação de dados de outros programas.

TED 2D 3.51

Editor gráfico de formulários, fluxogramas e impressões em geral. Permite livre e perfeita integração entre textos, gráficos, desenhos e imagens. Suas principais características são: recursos de edição gráfica e editoração eletrônica, acentuação perfeita e direta, uso de mouse.

Os software citados são para equipamentos PC XT/AT/386/486 e sistema operacional MS-DOS ou compatível. São fornecidos em disquetes de 5 1/4".

CLBC 2.7

Nesta última versão, a Biblioteca de Funções Gráficas CLBC amplia ainda mais os horizontes da linguagem Clipper. Veja alguns dos recursos da CLBC 2.7 para incorporar gráficos, desenhos e imagens em sistemas desenvolvidos em Clipper:

- Aceita comandos do Clipper na tela gráfica e com acentuação
- Manipula imagens PCX
- Gera efeitos de animação
- Trabalha com placas gráficas (CGA, EGA e VGA), mesa digitalizadora, mouse, impressora e traçador gráfico (plotter). Inclui diversos utilitários, tais como: Capturador de Tela, Auto-aprendizado, Gerador de Programas etc.

DESCRITOR 2.1

O documentador automático de sistemas que elimina o trabalho de documentação para os programadores de Clipper, dBase e compatíveis. Com ele, pode-se gerar listagens dos fontes com chaves de indentação, estrutura dos .DBF, referências cruzadas etc., reduzindo-se significativamente os custos de desenvolvimento e manutenção de software.



SOFTCAD INFORMÁTICA

Rua Dr. Artur Neiva, 322 - CEP 05359-200
São Paulo-SP - Fax (011) 268-4978
Tels (011) 268-7084 • 268-4978

SIM, desejo receber o(s) Livrosoft(s) abaixo indicado(s), pagando-o(s) da seguinte forma:

Cheque nominal à Softcad Informática Cartão VISA nº _____ Banco _____ Validade ____/____/____

Nome _____
 Empresa _____
 Endereço _____
 CEP _____ Tel _____
 Cidade _____ Estado _____
 CPF / CGC _____ RG / IE _____
 Data ____/____/____ Assinatura _____

Previsão de entrega: 30 dias do recebimento deste cupom.

LIVROSOFT	QUANT.	PREÇO	SUB-TOTAL
Vol.1 - CLBC 2.7		US\$ 70	US\$ 70
Vol.2 - DESCRITOR 2.1		US\$ 50	US\$ 50
Vol.3 - TED 2D 3.51		US\$ 50	US\$ 50
Vol.4 - SAMBA 2.2B		US\$ 50	US\$ 50
VALIDADE: 31/03/93		Total do Pedido	US\$ 220
Cotação em ____/____/____		Cr\$ _____	Total do Pedido em Cruzeiros
ATENÇÃO: Não serão aceitos pedidos com data de postagem além de dois dias da data da cotação utilizada.			

Remeta este cupom ou cópia para: Softcad Informática - Rua Dr. Artur Neiva, 322 - CEP 05359-200 - São Paulo-SP