PROGRAMAÇÃO EM WINDOWS - Parte 2

ANO XII - N° 124 - Cr$ 46.500,00

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

MOUSE

- APLICATIVOS EM CLIPPER USANDO O MOUSE
- INTERRUPÇÕES E FUNÇÕES DA BIOS DO PC



PESQUISA MS: OS MELHORES DE 92

SE VOCÊ QUER NOVIDADE LEIA ESTE ANÚNCIO

O MELHOR DO SHAREWARE PARA PC

PD WORLD

VERSÃO 1.2

500Kb A MAIS DE PROGRAMAS PARA VOCÊ!

A sua PD WORLD melhorou ainda mais. Agora você pode escolher entre a versão normal (2 discos de 360k) ou a versão 1.2(*), com 500k a mais de programas, e o que é melhor, pagando o mesmo preço da versão normal!

SUPER PROMOÇÃO!

Não perca mais essa oportunidade de atualizar sua coleção pagando mais barato. ***Na compra acima de 5 (cinco) revistas*** *a sua escolha você ganha um número grátis.*
Preço de cada exemplar: Cr$ 120.000,00 (Válido até 19/03/93)

Preencha o cupom abaixo e mande cheque nominal a ***Adriano Dias de Mello*** *e envie para:*
PD WORLD
Caixa Postal 3043 - CEP 20001-970
Rio de Janeiro - RJ

(*) Disponível a partir do nº 9

☐ SIM. Desejo receber os números abaixo relacionados:
Versão 360k ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10
Versão 1.2k ☐9 ☐10

NOME: .....

ENDEREÇO: .....

BAIRRO: ..... **CEP:** .....

CIDADE: ..... **ESTADO:** .....

MS 124

O MELHOR DO SHAREWARE PARA PC

PD WORLD

A SUA MELHOR OPÇÃO EM SHAREWARE

Arquivo by: W. Sikora/J.A. Sacco - Informática (021) 396-5478

EDITOR GERAL:
Renato Degiovani

EDITORIA:
Olenka Machado

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Marcelo Zochio

CONSULTORIA TÉCNICA:
Cleuton Sampaio de Melo Jr

COLABORADORES:
Carlos Rodrigues Sarti, Mary Lou Rebelo, Vicente José Moredo, Marinilza Bruno de Carvalho, Vander Roberto Nunes Dias, Luiz Eduardo Coelho, Gelson Dias Santos, Cesar Valmor Schneider, Carlos Luis Marques Castanheiras, Marcelo Flores Vieira, Paulo Moreira Franco, Miguel Ângelo Clemente, Janderson Bispo Moreira, Daniel Jerozolimski, Henrique Ávila Vianna, Paulo Henrique Borba, Laércio Vasconcelos, Alexandre de Azevedo Palmeira Filho, Renato da Silva Ferraz, Vilson J. Leffa, Mário Leite, José Laurindo Chiappa, João Paulo H.C. de Andrade, Kleber Pinheiro Naccarato, Jorge Luis Bublitz e André Caldas Oliveira.

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:
Gráfica Editora Lord

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS:
No país Cr$ 558.000,00

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 do MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

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

DIRETOR GERAL:
Ademar Belon Zochio

DIRETORA COMERCIAL:
Elizabeth Lopes Santos

Endereço:
Rua Washington Luiz, 9 / 402 Rio de Janeiro - RJ Cep: 20230
Tel: (021) 242-4178
Fax: (021) 242-9981

JORNALISTA:
Dolar Tanus RS-430

Ao leitor

Esta é a nossa edição de férias e como tal demos descanso para algumas seções. Pausa para um *relax*, afinal ninguém é de ferro, mas também para uma avaliação interna. O ano começa com algumas promessas no mercado e nós não poderíamos deixar de acompanhá-las.

Para compensar a ausência, escolhemos para esta edição um festival de programas quentes. Para quem quer aprender programação "pra valer" não pode perder esta oportunidade. Um destaque especial para a matéria de capa: mouse com Clipper para a matéria especial desde mês: Um Diário Muito Pessoal.

Nossa série sobre programação em Windows começa a esquentar e teremos algumas surpresas nas próximas edições.

Com esta edição encerramos a apuração da pesquisa 92. Agradecemos aos leitores que participaram e, na próxima MS, daremos um resumo do que foi o desempenho dos três mais votados programas, por categoria. Mas isso não é o fim não. Nossa pesquisa continua e para 93 ampliaremos um pouco mais as categorias de software. Continuem participando.

Renato Degiovani

NESTE NÚMERO

CAPA:

CLIPPER COM MOUSE
André Caldas Oliveira 8

ESPECIAL:

UM DIÁRIO MUITO PESSOAL
Kleber Pinheiro Naccarato 30

SÉRIE:

ABRINDO A JANELA - 2
Cleuton Sampaio de Melo Jr 20

ARTIGO:

FUNÇÕES ESPECIAIS
Jorge Luis Bublitz 24

ONE & TWO LINERS:

JOGOS EM DUAS LINHAS
João Paulo H.C. de Andrade 42

PROGRAMAS:

NA HORA CERTA
Eduardo Marciano Lopes 46

XDIR
Paulo Meneghelli Jr 50

DE OLHO NOS MILHÕES
Wanderley Franco 54

SEÇÕES:

BYTES 4
LIVROS 60
UNIVERSIDADES 62
CARTAS 64
PESQUISA 66

BYTES

Sistema interligado para contabilidade

A Exactus, complementando o software recém lançado - Master de Contabilidade Gerencial e de Custos - lança a interligação de sistemas para escritórios de Contabilidade e empresas.

Com a função de receptador das exportações de dados provenientes dos sistemas de Livros Fiscais, Correção Monetária e Folha de Pagamento, o novo sistema contabiliza entrada e saída dos dados, sem a necessidade de outra digitação e transcrição.

Novo distribuidor para os produtos Elgin

A empresa paulista Via Brasil (leia-se Alfa-Digital, Compaq, Elebra e Vitech) passa agora a atender aos usuários interessados nos produtos Elgin.

O usuário paulista pode encontrar, no novo distribuidor, as impressoras matriciais Lady 90, EE-300, EE-818 e a ElginLaser de 4, 6 e 8 ppm.

Formax 3.0 gerencia informações

A Tales Tecnologia de Sistemas comercializa o Formax 3.0 - uma solução integrada para preenchimento de formulários, desenho, além do uso e compartilhamento dos dados registrados.

O produto promete criar aplicações e sistemas especializados, tanto para usuários individuais, como para departamentos de grandes empresas.

Revendas fazem leasing de micros

Os equipamentos IBM PS/1 e PS/2 já são comercializados pelo sistema leasing, através da Sacco Computadores.

Com parcelas de três meses a um ano (correção mensal de 1,5% + TR) ou de um a dois anos (1,5% + IGPM), o novo sistema promete alavancar as vendas no varejo.

Outra vantagem alegada pela Sacco é a dedução das parcelas do leasing como despesas no Imposto de Renda.

Antivírus recebe certificado Novell

O InocuLAN, antivírus criado pela Cheyenne Inc., recebeu o certificado Novell, que referenda o uso em redes NetWare.

Produto testado e aprovado, o InocuLAN já tem nova versão - InocuLAN NLM 1.1 - que traz como novidade a proteção dos servidores de rede, evitando a contaminação a partir das estações DOS da rede, além de poder ser utilizado também em PCs stand alone.

Software também tem leasing

Na estratégia de combate ao mercado estagnado, a Microsiga passa a vender softwares por leasing.

Produtora dos sistemas de gerenciamento de rotinas administrativas (como o Advanced), a empresa prevÊ um prazo de 36 meses para amortização da compra e uma taxa de 30% ao longo desse período.

Pulsar Informática | Software PC | fone (011) 856.06.76

DOMÍNIO PÚBLICO e SHAREWARE

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

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

HARDWARES PARA PC

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

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

consulte nosso preços precos 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

TimeInformática

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

Fevereiro - 1993 Volume 2 Número 9

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 aficcionados 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

PC Simphony - Placa de som padrão Ad-Lib, compatível com a maioria dos jogos de última geração. É uma ótima alternativa para implementar som no seu PC, a um custo realmente bastante reduzido.

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.

Out Of This World - Um dos maiores sucessos para a linha Commodore Amiga, agora também para o PC. Você é transportado para outro mundo e enfrenta inimigos inimagináveis. O ponto alto deste RPG é o excelente enredo.

Aces Of the Pacific - Um dos melhores simuladores de vôo já lançado para a linha PC. Você pode escolher entre vários modêlos de avião, pode ser um piloto americano ou japonês, e ainda escolher as missões, inclusive o histórico ataque a base americana de Pearl Harbor

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.

Som para o PC

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

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 reune 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$ 790.00
386 SX/2 MB/HD 40 MB/CGA	U$ 890.00
386 DX/4 MB/HD 80 MB/CGA	U$ 1150.00
monitor VGA color	U$ 370.00
monitor SVGA color	U$ 450.00
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$ 130.00
mouse para PC	U$ 25.00
Sound Blaster	U$ 160.00
Sound Blaster Pro	U$ 260.00
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$ 25.000,00
aplicativos para PC	CR$ 25.000,00

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.

BYTES

Microleilão 2.0 - leilões via micro

Os leiloeiros contam agora com um software que vai auxiliar desde o processamento das peças, até o resultado final do evento. Trata-se do Microleilão 2.0, a nova versão do programa da Softsupply.

Especificado para, no mínimo, um PC AT 286, com 40 MB de winchester e uma impressora, o programa opera em monousuário ou rede NOSPLUS.

Vem aí a Compugrafic'93

O Anhembizinho, em São Paulo, vai sediar, de 28 a 30 de abril, o primeiro evento de multimídia e computação gráfica do País - a Compugrafic'93.

Organizado pela Fenasoft, em conjunto com a Sobracom e a WCGA, o evento coloca o Brasil no calendário internacional da World Computer Graphic Association.

Telecontrolador cria casa inteligente

A Fasor, indústria de equipamentos de telecomunicação, lança o Telecontrolador - um misto de mini-PABX, gerenciador de fax e central de alarme e telecomandos.

O produto é instalado dentro de casa e pode ser acionado por telefone, em qualquer lugar. Pode, ainda, ser ligado a outros aparelhos ou dispositivos, que serão controlados através de programas.

Coisas como ligar as luzes de casa ou aquecedores em horas e ordem escolhidas deixa de fazer parte do imaginário cinematográfico. Chegamos à era da casa inteligente.

Novos micros chegam ao mercado

A Monydata já comercializa quatro novos modelos de microcomputadores no País - o Entry 386; o Station 386; o Station 486 45 e o Módula 45, todos com clock de 33 MHz.

Os dois primeiros são baseados no processador Intel 80386 SX, enquanto o Station 486 45 e o Módula 45, incorporados às respectivas famílias, utilizam o 80486 SX.

O Entry é apresentado como uma solução de baixo custo, para concorrer com os micros de segunda linha.

RAISFER SHAREHOUSE TEL. 031-441-7933

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS - BELO HORIZONTE-MG

- EXCLUSIVO PARA PC XT, AT
- LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E U.S.A.
- 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, 3286 - PAMPULHA
BELO HORIZONTE - MG
CEP: 31.560-000

PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

5 1/4DD	CR$ 20.100,00
5 1/4HD	CR$ 39.700,00
3 1/2HD	CR$ 46.100,00

OBS: PREÇOS VÁLIDOS ATÉ 25/02/93

LANÇAMENTOS

REX NEBULAR	10/HD
MIGHT AND MAGIC IV	07/HD
HEIMDALL	06/HD
SHERLOCK HOLMES	10/HD
QUEST FOR GLORY III	06/HD
WAXWORKS	04/HD
CRUSADERS OF DARK SAVANT	03/HD
DUNE II	04/HD
F-15 STRIKE EAGLE III	06/HD
AMAZON	08/HD
MAXIMUM OVERKILL	03/HD
KING QUEST VI	09/HD
FALCON 3.0 - MISSIONS	02/HD
THE DARK HARF	04/DD
DUNGEON MASTER	01/HD
STUNT ISLAND	06/HD
HOOK	03/DD

REALMS	01/HD
DARK SEED	05/HD
KING QUEST V	09/HD
GREAT NAVAL BATTLES	03/HD
XF 5700 - MANTIS	09/HD
PROPHECY OF SHADOW	03/HD
PHOBUS 2	17/HD
GUY SPY	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
ATP AIR TRANSPORT	02/HD
DUKE NUKEN III	01/HD
TITUS THE FOX	01/HD

DUNE	02/HD
THE LEGEND OF KYRANDIA	04/HD
POLICE QUEST I - VGA	06/HD
CHESS MASTER 3000	01/HD
FIAVEL - AN AMERICAN TAIL	05/DD
ELVIRA II	03/HD
EYE OF BEHOLDER II	03/HD
HIPPER SPEED	02/HD
V FOR VICTORY	01/HD
WARLORDS	01/HD
THE CATACOMB ABYSS	01/DD
FASCINATION	05/HD
GUNSHIP 2000	04/HD
INDIANA JONES - ATLANTIS	06/HD
MOON BASE	01/HD
OUT OF THIS WORLD	01/HD
GOBLIINS II	01/DD
ROCKTEER	03/HD
GLOBAL EFECT	01/DD
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
PACIFIC ISLANDS	01/HD
THE DAGGER OF AMON RA	05/HD
MONKEY ISLAND II	08/HD
CRISE IN THE KREMILIN	04/HD
ULTIMA 7 - BLACK GATE	06/HD
ABC BOXING	01/HD
WOLFSTEIN 3D (COMPLETO)	01/HD
WING COMMANDER 2	07/HD
GODS	01/HD
SCIENCE ADVENTURE	10/HD
GP UNLIMITED	01/HD

E MUITO MAIS PARA VOCÊ !

Laser informatica

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$ 21.000,00
Cada 10 jogos ou aplic. ganhe 1 gratis c/disco
PARA COMPRAS ACIMA DE Cr$400.000,00 pagamento em 2 vezes: metade no ato da compra, e a outra metade p/ 30 dias.
PC - HD - gravaçao com disco Cr$ 31.000,00

COMO ADQUIRIR NOSSOS PRODUTOS: Peça por telefone ou relacione em uma folha os produtos que deseja, indicando o codigo, 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$ 40.000,00 (este preço e para pagamento em cheque)
Remetemos para todo o Brasil.
Solicite catalogo gratis.

SUPER NOVIDADES DOS USA - CONSULTE

FIVE (5HD)
F-15 STRIKE EAGLE III (6HD)
AMAZON (8HD)
PACIFIC ISLANDS (3HD)
GLOBAL CONQUEST (2HD)
MISSON FALCON 3.0 (2HD)
REX NEBULAR (10HD)
FOR GLORY (5HD)
COMANCHE (3 HD)
NAVAL BLATER (3HD)
M TANK PLATOON (3DD)
PERFECT GENERAL (2DD)
SENARIOS PERFECT GEN.(2DD)
THE LOST ADMIRAL (2DD)

CATÁLOGO DE JOGOS PARA PC XT/AT COM AS ULTIMAS NOVIDADES
ENTREGA EM 3 DIAS UTEIS

COD.	NOME DO JOGO	QD
	AÇÃO	
0934	AARGI	02
0922	ALIEN SINDROME	02
0835	ALL DOGS	06
0878	AMAZING SPIDER MAN	02
0655	BACK TO THE FUTURE	05
0035	BATMAN THE MOVIE	04
0847	CADAVER	01
0891	CAPITAIN KEEN	01
0068	CASTLEVANIA	02
0749	COLORADO	02
1311	DICK TRACY	06
1261	DONALD DUCK	01
0450	DRAGON'S LAIR	13
0751	DRAGON'S LAIR 2	12
0581	DR DOOM REVENG	02
0109	DURO DE MATAR	02
1372	ELF (VGA)(W)	02
0718	ELVIRA (VGA)	14
0742	FLINTONS	01
0499	GAUNTLET II	02
1269	GOODY	01
1196	GREMILINS II	01
0774	HOME ALONE	02
0588	ILHA DISNEY	01
0175	INDIANA JONES 2	02
0213	MARIO BROSS	01
0706	MECH WARRIOR	04
1074	MOOM WALKER	03
0249	PHARAOS TUMB	01
0268	PRINCE OF PERSIA	02
0282	ROBOCOP SPECIAL	02
0698	TARTARUGAS NINJA 2	08
0648	TERMINATOR 1	07
0946	THE SIMPSONS 2	06
0564	TOM & JERRY	01
0918	TUBARAO (VGA)	01
0771	X-MEN	03
1294	WRATH OF DEMON (VGA	06
	ADVENTURE & RPG	
0692	007 JAMES DONG	06
1143	AMAZON	02
0869	BATTLE TECH 2	05
0763	BUCK ROGERS	08
0831	CARMEN SAN DIEGO TIME	03
0529	CONAN	07
1170	DRAGON WARS	02
0469	EYE OF THE BEHOLDER	05
0474	INDIANA JONES L.CRUZADE	14
0824	KING'S QUEST 1	02
1092	LEISURE SUIT LARRY 3	08
0941	MANIAC MANSION	02
0221	MICKEY MOUSE	02
0316	SPACE QUEST III	06
1353	THE IMMORTAL	02
0516	MONKEY ISLAND I	08
0929	TRANSILVANIA	01
	ESPACIAL	
0557	AFTER BURNER 2	02
0635	DRAW RIDER	03
1169	EGAROIDS	01
0880	NOWATRON	01
1190	SKY FOX	01
1250	SPACE COMMANDERS	01
1278	SPACE HAHIER	02
0330	STAR TRECK V	05
0348	STRIKER	01
1270	XENON	02
	EROTICOS	
0014	ADULT GAMES	01
0020	AIDS	01
0054	BOCA	01
0077	CINE PORNO	01
0965	EAST SUCKS WEST	01
0787	EROTIC SHOW	01
0830	MAXINE	01
1300	NIKKI (VGA)	02
0262	PORNO (VGA)	01
0299	SIMULA I	01
0786	TELA EROTICA	01
	CORRIDAS	
0585	4X4 OFF ROAD	01
0777	CARLOS SAINZ	01
1304	CISCO HEAT	01
0609	FERRARI FORMULA 1	02
0134	FORD SIMULATOR 2	02
1251	GRAN PRIX UNLIMITED	04
0841	HARD DRIVING 2	02
0845	HARLEY DAVIDSON	02
0177	INDIANAPOLIS 500	02
0600	MARIO ANDRETTI	05
0252	PIT STOP	01
0778	POLE POSITION 2	02
1305	RALLYPARIS DAKAR	02
0278	RM SUZUKI 250	02
0359	SUPER BIKE	01
1032	TEAM SUZUKI	01
0380	TEST DRIVE 3	03
1328	TURBO OUT RUN	03
0992	VETTEI	01
	SIMULADORES	
0002	688 ATTACK SUB 2	02
1332	A-TRAIN (W)	06
0938	ACE OF ACES	01
1063	BLUE MAX	05
0544	F-14 TOM CAT	04
0116	F-15 STRIKE EAGLE 2	02
0118	F-16 SAIMULATOR	02
0121	F-19 STEALTH FIGHTER	03
1445	F-29 (VGA)(W)	02
0614	F-117 A (VGA)	06
0127	FALCON	01
0131	FLIGHT SIMULATOR 40	02
0966	GUN SHIP	02
0863	JET FIGHTER	06
0874	MIG 29	02
0297	SIM CITY	02
0881	SIM CITY FUTURE	04
0571	SIM EARTH (VGA)	04
0429	WING COMMANDER	12
1192	SECRET MISSION I	04
0554	WINGS OF FURY	02
	ESPORTES	
1191	10th FRAME	01
1113	ABC BOXING	04
1174	BLADES OF STEEL	02
0062	CALIFORNIA GAMES 2	03
0676	DREAM TEAM	05
1327	HARLEM GLOBETROTTER	01
1338	HOLE IN ONE	05
1100	ITALY 90	01
0191	LAKERS X CELTICS	02
1161	MAGIC MUP JOHNSONS	03
1188	ONE IN ONE	02
1366	SERVICE PLAY TENNIS	01
1280	WORLD CHAMPION SOCCER	02
1317	WORLD GLASS	02
	RACIOCINIO	
1319	ARMADA 2525	02
0928	ATOMIX (VGA)	01
0040	BATTLE CHESS 2	03
0053	BLOCK OUT	01
1164	CHESS MASTER 2100	03
0848	FACES TETRIS	03
0198	LEMMINGS	03
1101	LIVING JIG SHAW	06
1055	TETRIS	01
1062	NEW TETRIS	01
0260	POPULOUS	02
0906	SARGON 4	03
0973	SUPER TETRIS	02
1168	X-MAS LEMMINS	01
1109	ZARKOV	01
0940	ARKANOID 2	01
1362	BANANOID	01
0214	MASTER BLASTER	01
0250	PIMBALL COLLECTION	01
1030	3D POOL	01
0663	BILHAR 3D	01
0962	DOMINO	01
1265	DRAW POKER	01
0903	GAMAO	01
1266	STRIP POKER (PORT)	01
1249	TRUCO	01
	GUERRA	
1154	BATALHA NAVAL	01
1241	FUTURE WAR	03
0179	INFILTRATOR	01
1133	NORTH & SOUTH	02
0253	PLATOON	01
1145	TANK	03
1020	WIZARD WARS	03
	NOVIDADES	
1405	AIRBONE RANGER	01
1390	CASTLE ADVENTURE	01
1382	COLUMS	01
1388	COMMANDER KEEN 3	01
1387	COOL CROC TWINS	01
1381	DOUBLE LINK	01
1384	DULLES TOWER	01
1403	DYNAMO	01
1404	EUROPEAN CHAMPION CHIP 1992	01
1383	FIRE AND FORGET	01
1406	HOVER FORCE	02
1408	LEMMINGS 2	02
1410	METAL GEAR	01
1377	MIKE DITTA V.FOOTBALL	04
1391	SPACE ACE 2	12
1389	WAR EAGLE	01

JOGOS EM IID (1.2)

COD.	QD.	NOME DO JOGO
H0001	07	ROBIN HOOD (VGA)
H0008	01	NUCLEAR WAR
H0009	07	HEARTH OF CHINA (VGA)
H0016	04	EYA OF BEHOLDER 2 (VGA)
J0020	01	LHX
H0021	01	JOGOS PARA WINDOWS
H0022	05	POLICE QUEST III (VGA)
H0026	08	MONKEY ISLAND 2 (VGA)
H0035	06	SPACE QUEST IV (VGA)
H0041	08	LEISURE SUIT LARRY 5
H0049	02	SUPER PORNO DEMO (VGA)
H0051	01	STREEP POKER THREE (VGA)
H0052	01	BAD BLOOD
H0053	01	4D SPORTS BOXING (VGA)
H0054	01	GREMMLINS 2 (EGA/VGA)
H0055	05	FALCAO 3.0 (VGA/W)
H0060	01	AMARILO STRIP POKER
H0061	01	THE TERMINATOR 2
H0062	02	CHESS MASTER 3000
H0064	03	GUN SHIP 2000
H0067	06	INDIANA JONES 4 (VGA)
H0068	01	PIT FIGHTER (VGA)
H0074	01	VETTE (VGA/EGA)
H0075	01	CALENDAR MAKER
H0076	01	ON TIME (WINDOWS)
H0077	03	WIN WAVE
H0080	01	AFTER DARK (WINDOWS)
H0081	03	WINDOWS UTILITIES
H0084	03	ACES SOF PACIFIC (VGA)
H0087	01	GALATIC (VGA)
H0088	01	OUT OF THIR WORLD (VGA)
H0089	01	B.A.T.
H0090	01	TILES OF THE DRAGON
H0091	03	NIGHT AND MAGIC 3 (W)
H0094	01	PREDATOR II
H0095	01	PAPER BOY
H0096	01	MEGA FORTRESS (W)
H0097	01	MAD TV (VGA)
H0098	01	SEXCAPE

APLICATIVOS DE DOMINIO PUBLICO

COD	QD	NOME DO PROGRAMA - TIPO
A0001	01	1001-editor grafico de facil utilizaçao
A0522	01	ABC FUN KEYS - ensina o alfabeto ingles
a0226	01	ABC TALK - aprenda a falar ingles
A0390	01	ADM - admin. escolas e academias
A0561	01	AGENDA EM PORTUGUES
A0004	01	AGENDA - agenda completa
A0292	01	AMY S FIRST PRIMER -
A0006	01	ARTIST - super editor grafico
A0007	01	ASC EXPRESS - varios utilitarios
A0008	01	ASTRAL - faz mapas e calculos astrologicos
A0493	01	ASTROLOGY 94 - calcula mapa astrologico
A0207	01	ATLAS PC - mapa mundi geografico
A0011	01	AVMAC Z 80 - linguagem assembler
A0183	07	AXS - completo sist. contabilidade
A0379	01	BANNER & SIGN MAKER - faz fachas, cart.etc
A0012	01	BANNER MANIA - p/elab. de fachas
A0547	01	BATED - editor de textos
A0014	02	BENCH MARK - faz testes de hardware
A0438	02	BEST WORD - otimo editor de texto
A0175	02	BILL POWER PLUS - contab. emite notas
A0147	01	BIORRITMO - biorritmo
A0579	02	C COPILER - copilador "c" c/docs.
A0545	01	C TOOLS - biblioteca para turbo C
A0286	01	CALCULUS - ensina trigon. e algebra
A0266	01	COLLAGE - desenha exibe c/slides
A0018	02	CHART PC - grafico de estat. comerciais
A0156	01	COMPASS - autom. de escritorio
A0437	01	COMPUSHOW - programa grafico p/desenhar
A0484	02	CONTABILIDADE - ensina contab. em portugues
A0445	01	CONTAS A PAGAR E A RECBER (W) - (portg)
A0447	01	CONTAS A PAGAR (W) - sistemas em portugues
A0521	01	COOPER GRAPHICS #9 - figura p.editores graf.
A0333	01	DATA PLOT - grafico tridemensionais
A0469	01	DB PROGR. - ferramentas p/dbase III
A0337	01	DCOPY MENUMATIC - varios util. p/copia
A0425	01	DISK DUPE - super copiador
A0305	01	DIET DISK - dieta p/ controlar peso
A0407	03	DREAM - poderoso banco de dados
A0035	01	DS BACKUP PLUS - para tirar backup
A0531	01	EMULADOR (NOVO) SVGA - emula amiga 500
A0153	01	EQUATOR - ensina matematica
A0036	01	ETIQUETAS - fz etiquetas c/diret.
A0037	01	EUREKA THE SOLVER - resolve calc. matem.
A0038	01	EZ FORM - faz formulario comercial
A0039	01	EZ MENU - para criaçao de menus
A0487	02	FAMILY STORY - faz arvore genealogica
A0044	01	FAST BACK - compactador de arquivos
A0127	04	FLASH CARDS - dicionario em ingles
A0045	01	FLASH CODE - cria telas para DBase
A0048	01	FLEXICAL - agenda de compromissos
A0496	01	FOLHA DE PAGAMENTO - portugues
A0321	02	FONTED DISK - editor de caracteres (VGA/EGA)
A0049	01	FONTASY - varios tipos de letras p.imp.
A0132	01	FORMASTER - cria formularios
A0544	01	FRENCH - ensina idioma frances
A0267	01	FUNNELS - ensina matemat. p/crianças
A0139	02	GALAXY - editor de textos
A0060	01	GRAPH IN THE BOX - editor grafico
A0236	01	HOME VIDEO - faz abertura de videocassete
A0061	01	HOROSCOPE 1.0 - faz horoscopo
A0145	01	ICHING - iching
A0308	01	IMAG PRINT - faz impressao alta qualidade
A0062	01	IMAGEM 3D - poderoso cad-cam
A0152	01	INSTALCALC - planilha
A0122	05	KEYDRAW - desktop publish
A0064	01	LABELS BENCH MARK - editor de etiquetas
A0065	01	LAP LINK V 2.0 - auxiliar p/dos
A0066	01	LETTER WRITER - editor de texto facil uso
A0155	01	LQ PRINTER - faz cabecalhos
A0144	01	LOTO FERVER - faz o perfil da pessoa
A0393	01	MAGIC FINGELS - analisa caligrafia
A0068	01	MAIL MONSTER - faz impr. etiquetas
A0083	02	MALA DIRETA PRO BASE - mala direta
A0338	02	MENU CONSTRUCTION - cria menus c/cores
A0515	01	MEEN TOOLS - util. p/ seu micro
A0251	03	MICAL - excelente diagnostico medico
A0157	01	MICRO REGISTER - contabilidade
A0082	01	ORGAO ELETRONICO - sim. orgao
A0417	01	ORIGAMI BASIC - ensina fazer animais papel
A0087	01	PASCAL TUTOR - ensina esta linguagem
A0512	01	PC DEATH - transforma seu PC EM BATERIA
A0134	03	PC CALC - poderosa planilha
A0288	02	PC HELP - ensina usar o DOS
A0085	01	PC ILUSTRADOR - editor grafico
A0142	01	PC MUSICIAN - cria e toca music
A0497	01	PC POLILOT - sorteio de sena,loto etc.
A0154	01	PC PROFESSOR - ensina basic
A0148	02	PC PROJECT - controle de projetos
A0570	04	PC TYPE - poderoso dic. ortografico
A0509	01	PC ZIPPER - acelera seu micro ao maximo
A0293	01	PIANOMAN - editor musical impr.partit.
A0131	01	PICTURE LABELS - faz etiquetas
A0088	01	PKZIP V 1.02 - compact. e descompactador
A0150	02	POWER SHEETS - planilha em 3D

Clipper com MOUSE

Implemente sua biblioteca de funções Clipper e aproveite, em seus programas, os recursos de uso do mouse

André Caldas Oliveira

O conjunto de rotinas que serão apresentadas, irão permitir o desenvolvimento de programas em Clipper, usando todos os recursos que o mouse oferece. Para poder utilizá-las, você deverá possuir o programa MASM (Microsoft) e a biblioteca EXTEND.LIB, que vem junto com o Clipper Summer 87 (Nantucket).

O uso do Assembler para fazer acesso ao Mouse se deve ao fato de que, em primeiro lugar, o Clipper Summer 87 não possui comandos para acessar portas ou interrupções e em segundo lugar, porque fazer estas rotinas em Assembler é bem mais enxuto que em C. Além disto, linkar o objeto gerado é algo extremamente simples e rápido.

Se você é curioso e estiver interessado em fazer outras rotinas em Assembler e utilizá-las com o Clipper, através de parâmetros, você poderá dar uma lida no fonte em Assembler, pois todas as passagens de parâmetros e retorno das funções foram razoavelmente documentadas. (Não vou me deter muito nesta parte, porque foge ao escopo deste artigo).

COMO UTILIZAR

Para poder usar o mouse em Clipper, como em qualquer outra aplicação, você deverá instalar o driver do mouse, que geralmente o acompanha. Ex: GMOUSE.COM.

Após digitar a listagem com o fonte em Assembler (mouselib.asm), você deverá compilá-lo com o MASM:

MASM mouselib

Após digitar e compilar a rotina em Clipper que irá utilizar o mouse (no caso testemou.prg), você deverá linká-lo com o objeto gerado anteriormente (mouselib.obj):

TLINK testemou mouselib,,,CLIPPER EXTEND

É claro que você deverá utilizar mais parâmetros se forem linkados outros objetos, ou outras libs mais. (O Importante é que você linke o programa com o mouselib.obj e utilize a biblioteca EXTEND.LIB)

Se você possuir o programa TLIB (Borland), você poderá transformar o mouselib em um arquivo (.LIB), ou então anexá-lo a outra biblioteca já existente:

TLIB mouselib +mouselib

AS ROTINAS

Descrição das rotinas do mouselib.asm. Os parâmetros para o perfeito funcionamento das rotinas deverão ser passados conforme o número indicado na descrição de cada rotina, o que é bastante simples após conhecermos o funcionamento de cada uma delas.

Quando se fala em coordenadas (X,Y) e estamos operando com uma placa modo CGA temos que os valores assumidos por X,Y poderão variar até (640,200).

INITMOU:

Entrada: Sem parâmetros.
Função: Fornecer o Status do mouse.
Saída: Número de botões do mouse (2-3) ou 0 se o mouse não está instalado.

SHOWMOU:

Entrada: Sem parâmetros.
Funcão: Torna o cursor do mouse visível.
Saída: Não retorna nada.

HIDEMOU:

Entrada: Sem parâmetros.
Função: Torna o cursor do mouse invisível.
Saída: Não retorna nada.

MOVEMOU:

Entrada: Coordenadas X,Y.

Função: Desloca o cursor do mouse para (X,Y).
Saída: Não retorna nada.

LIM—MOU:

Entrada: Coordendas (X,Y,X1,Y1).
Função: Limita o movimento do mouse ao quadro formado pelas coordendadas.
Saída: Não retorna nada.

VEL—MOU:

Entrada: (Vel.X,Vel.Y)
Vel.X e Vel.Y poderão variar de 1 a 32767.
Função: mexer na velocidade horiz./vertical do mouse.
Saída: Não retorna nada.

LER—MOU:

Entrada: Uma variável string de tamanho 6.
Função: ler as coordenadas e o estado dos botões do mouse.
Saída: a variável passada contém na primeira posição o botão pressionado (1,2,4) ou zero. A coordenada X se encontra nas posições 3 a 4 da string e a coordenada Y, se encontra nas posições 5 a 6 da string.

SOMBRA:

Esta rotina nada tem a ver com as rotinas de mouse, foi colocada apenas para permitir a criação da rotina que utiliza mouse em menus.

Entrada: (X,Y,X1,Y1,Atributo)
Função: Preencher a região formada pelas coordenadas com o atributo passado.
Saída: Não retorna nada.

AS ROTINAS MAIS IMPORTANTES DO TESTEMOU.PRG

O programa escrito em Clipper apresenta rotinas para a criação de ícones e menus utilizando mouse. Por isto, você deverá lê-la com atenção, para poder adaptá-la a seus programas como melhor lhe convier.

Function FrenteFundo

Entrada: Recebe cor de Frente,cor de Fundo.
Saída: Retorna atributo correspondente às cores passadas como parâmetros. Deve ser utilizada na função de sombra para evitar o cálculo em cima de cores para obtenção de atributos.

Function Iconiza

Entrada: (y,x,y1,x1,nomeicone,nomefuncao).
y,x,y1,x1: coordenadas onde se localiza o ícone.
nomeicone: será impresso dentro do icone (y+1,x+1)
nomefuncao: será ativada quando for clicado algum botão dentro das coordenadas correspondentes ao ícone.
Função: Inserir ícone no vetor dos ícones e representá-lo graficamente através de um retângulo com o nome do ícone dentro.

Function Buscalcone

Entrada: (y1,x1) -» Coordenadas de um ponto clicado.
Função: Achar um ícone que inclua em seu interior estas coordendas.
Saída: nome da função associada ao ícone que possui este ponto, ou "NUL" caso não exista nenhum ícone que possua tal ponto.

Function OpcaoMenu

Entrada: (y,x,y1,x1) -» Coordenadas do quadro que formará o menu, a ter selecionada uma opção.
Saída: Como saída retorna a opção clicada ou 0 em caso de abandono. (Abandonar clicando o botão 3)

Function LeRato

Entrada: (y,x,c) passados por referência.
Saída: Retorna nas variáveis passadas as coordenadas no padrão modo texto (y -» 0 a 24,x -» 0 a 79) e o estado do botão (c -» 0,1,2,4).

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

```
;
;       Rotinas para uso de Mouse e Sombra em Clipper
;
;       Andre Caldas Oliveira
;

PUBLIC INITMOU,SHOWMOU,HIDEMOU,MOVEMOU,LIM_MOU
                                        ; Declara as rotinas
PUBLIC VEL_MOU,LER_MOU,SOMBRA           ; que serao publicas

;
EXTRN   __PARNI:FAR       ; Declara Funcoes externas
para
EXTRN   __PARNL:FAR       ; comunicacao com o Clipper
EXTRN   __PARC :FAR       ;
EXTRN   __RETNI:FAR       ;
EXTRN   __RET:FAR            ;
;
DGROUP GROUP     DATASG
```

```
DATASG SEGMENT '_DATA'   ; Comeco do Segmento de Dados

topy  DW      0   ; Parametros para rotinas do mouse
topx  DW      0
topyi DW      0
topxi DW      0
cxi   DB      0  ; Coord para indicar posicao da sombra
cyi   DB      0
cx2   DB      0
cy2   DB      0
cor   DB      0   ; Cor da sombra

DATASG  ENDS            ; Fim do Segmento de Dados
;
;
_PROG   segment 'CODE'   ; Comeco do segmento de Codigo
ASSUME  cs:_PROG,ds:DGROUP
;
;

INITMOU PROC     FAR       ; Inicializa mouse
  ; Retorna num.botoes (2-3) ou 0 se nao instalado
    push bp                ; Salva endereco de retorno
       mov      bp,sp
       push ds             ; Salva regs do contexto
       push es     ; Caso houvesse passagem de param
       push si
       push di
       mov      ax,00  ;
       int      33h       ; Ret numero de botoes em BX
                ; Ax = 0 se mouse nao instalado
       pop      di
       pop      si
       pop      es        ; Restaura contexto
       pop      ds
       pop      bp

       cmp AX,00   ; Se Ax = 0 mouse nao instalado
       jnz okin
       mov BX,00
 okin : push BX     ; Coloca na Pilha BX que retorna
       call __RETNI       ; Retorno Clipper
       add sp,2
       ret                 ; Retorno fisico

INITMOU ENDP                 ; Fim do Procedimento
INITMOU


SHOWMOU PROC     FAR      ; Torna o cursor visivel

       push bp             ; Salva endereco de retorno
       mov      bp,sp
       push ds             ; Salva regs de contexto
       push es      ; Caso houvessem parametros
       push si
       push di
       mov      ax,01 ;
       int      33h      ; Chama Enable Cursor Display

       pop      di      ; Restaura Contexto
       pop      si      ;
       pop      es           ;
       pop      ds      ;
       pop      bp      ;

       call __RET            ; Retorno Clipper

       ret                   ; Retorno fisico
SHOWMOU ENDP                 ; Fim do Procedimento
ShowMou

HIDEMOU PROC     FAR     ; Torna o Cursor Invisivel

       push bp             ; Salva endereco de Retorno
       mov      bp,sp

       push ds             ; Salva registradores de
Contexto
       push es
       push si
       push di

       mov      ax,02   ;
       int      33h        ; Chama Disable Cursor
Display

       pop      di      ;
       pop      si      ;
       pop      es         ; Restara Contexto
       pop      ds      ;
       pop      bp      ;

       call __RET         ; Clipper return

       ret                 ; Actual physical return.
HIDEMOU ENDP               ; Fim do Procedimento
HideMou


MOVEMOU PROC     FAR      ; Desloca o mouse, onde
          ;    x = parametro 1, y  = parametro 2
       push bp             ; Salva endereco de retorno
       mov      bp,sp

       push ds             ; Salva Contexto
       push     es
       push si
       push di

       mov      ax,1         ; Indica o parametro 1
       push ax              ; Coloca na Pilha
       call __PARNI       ; Chama Clipper
       add      sp,2         ; Restaura Pilha
       mov      topy,ax   ; Atribui parametro a topy
```

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.

KIT PARA DRIVE DDX

COMPOSTO DE GABINETE METALICO, FONTE DE ALIMENTACAO, INTERFACE DDX, CABO PARA DOIS DRIVES, MANUAL E SISTEMA OPERACIONAL (DOS)

DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

DATAGAME ELETRÔNICA LTDA.

FONE: (011) 570-7471

REVENDAS

CAMPINAS:		**SAO PAULO:**	
ROCCA INFORMATICA	FONE (0192)52-7670	D.A.C	FONE: (011)871-0277
RIO DE JANEIRO:		SIDAPIS	FONE: (011)574-0655
UNIVERSAL RJ	FONE: (021)577-5356	SYSMODEM	FONE: (011) 37-6762
A.B.C.D.: ENTERPOINT	FONE: (011)414-3387	QUINTAL & ARAUJO	FONE: (011)942-8212
GUARARAPES:		BENY INFORM.	FONE: (011)570-1555
WORLD INFORM.	FONE: (0186)61-1302	SAMPA INFORM.	FONE: (011)579-805

```
        mov     ax,2            ; Repete passos p/param 2
        push    ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     topx, ax  ; Assign to left.

        mov     cx,topy   ; Coloca coords em CX:DX.
        mov     dx,topx
        mov     ax,04     ;
        int     33h        ; Chama Set Cursor Location

        pop     di
        pop     si
        pop     es              ; Restaura registros
        pop     ds
        pop     bp

        call __RET              ; Retorno Clipper
        ret                      ; Retorno Fisico

MOVEMOU ENDP              ; Fim do procedimento MoveMou

LIM_MOU PROC    FAR         ; Define Limites do mouse
                    ; (px1,py1,px2,py2)

        push bp             ; Salva endereco de retorno
        mov     bp,sp

        push ds             ; Salva Registros
        push    es
        push si
        push di

        mov     ax,1            ; Indica parametro 1
        push ax                 ; Coloca na Pilha
        call __PARNI       ; Chama Clipper
        add     sp,2            ; Restaura Pilha
        mov     topy,ax   ; Atribui parametro a topy
        mov     ax,2            ; Repete passos p/param 2
        push    ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     topx, ax  ; Atribui parametro a topx

        mov     ax,3            ; Repete passos para
parametro 3
        push ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     topy1,ax  ; Atribui parametro a topy1

        mov     ax,4            ; Repeat passos p/param 4
        push    ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     topx1, ax ; Atribui parametro a topx1

        mov     cx,topy   ; Coloca coords 1 em CX:DX.
        mov     dx,topy1
        mov     ax,07       ; Chama Define Horizontal
                                ; (X) limits
        int     33h          ;
        mov     cx,topx   ; Coloca coords 2 em CX:DX.
        mov     dx,topx1
        mov     ax,08       ;  Chama Define Vertical
                                ; (Y) Limits
        int     33h          ;

        pop     di
        pop     si
        pop     es              ; Restaura Contexto
        pop     ds
        pop     bp

        call __RET    ; Retorno Clipper
        ret                     ; Retorno Fisico

LIM_MOU ENDP            ; Fim Procedimento Lim_Mou

VEL_MOU PROC    FAR       ; Seta Velocidade do Mouse

        push bp             ; Salva ender de retorno
        mov     bp,sp

        push ds             ; Salva Contexto
        push    es
        push si
        push di

        mov     ax,1            ; Indica parametro 1
        push ax                 ; Coloca na Pilha
        call __PARNI       ; Chama Clipper.
        add     sp,2            ; Restaura Pilha
        mov     topy,ax   ; Atribui a topy o parametro

        mov     ax,2            ; Repete passos p/param 2
        push    ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     topx, ax  ; atribui parametro 2 a topx

        mov     cx,topy   ; Coloca coordenadas em
                                ; CX:DX.
        mov     dx,topx
        mov     ax,15     ;
        int     33h          ; Chama Define Sensitivity

        pop     di
        pop     si
        pop     es              ; Restaura Registradores
        pop     ds
        pop     bp

        call __RET            ; Retorno Clipper
        ret                      ; Retorno Fisico
```

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.

SoftCAD

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".

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

As marcas citadas são de propriedade de seus respectivos fabricantes.

** Em dólar turismo*

---

[x] **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_____/_____/_____

_____
Assinatura

Validade: 15/03/93

MS124

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

```
VEL_MOU ENDP      ; Fim Procedimento Vel_Mou


LER_MOU PROC     FAR        ; Procedimento Le_Mouse
       ; Recebe uma string c/ 6 caracteres
       ; Altera a string onde :
       ;  pos. 1    Indica botao pressionado (0,1,2,4)
       ;  pos. 3..4 Indicam coordenada X
       ;  pos. 5..6 Indicam coordenada Y

       push bp            ;  Salva endereco de retorno
       mov      bp,sp

       push ds                ; Salva Contexto
       push     es
       push si
       push di

       mov      ax,1          ; Indica parametro 1
       push ax                ; Coloca na pilha
       call __PARC          ; Chama Clipper.
       add      sp,2          ; Restaura pilha
       push DX
       pop  DS
       push AX

       mov      ax,3    ;
       int      33h     ; Chama Read Cursor Location &
                        ; Button State
       PUSH BX
       POP  ES

       POP BX
       MOV [0 + BX],ES       ; Coloca retorno na pilha
       MOV [2 + BX],CX
       MOV [4 + BX],DX

       pop      di
       pop      si
       pop      es            ; Restaura Contexto
       pop      ds
       pop      bp

       call __RET             ; Retorno Clipper
       ret                    ; Retorno Fisico

LER_MOU ENDP      ; Fim Procedimento Ler_Mou

SOMBRA  PROC FAR  ; Sobreia (y,x,y1,x1,c1) onde c1
                  ; indica atributo

       push bp            ; Preserva ender de retorno
       mov      bp,sp

       push ds            ; Salva Contexto
       push     es
```


" THE BEST GAMES "

- BACK TO THE FUTURE III
- CHESS MASTER 3000 (WINDOWS)
- COMANCHE MAXIMUM OVER KILL
- DL VEIWER X-RATED (VGA)
- FUCKIN (VGA)
- GODS
- INDIANAPOLIS 500
- LEMMINGS II (VGA)
- MIGHT AND MAGIC IV (VGA)
- OUT OF THIS WORLD (VGA)
- PORNO II (VGA)
- PRINCE OF PERSIA
- RED BARON (VGA)
- ROCKETEER (VGA)
- SIMPSONS III (VGA)
- SPACE ACE II (VGA)
- SPACE QUEST IV (VGA)
- STRIP POKER (PORTUGUÊS)
- STRIP POKER III (VGA)
- STUNTS
- SUPER TETRIS
- TERMINATOR II (VGA)
- WOLF STEIN 3D (VGA)
- XENON II

E MUITO MAIS....

PC BEST GAMES

O NOME JÁ DIZ TUDO

POSSUÍMOS SOMENTE OS MAIS DISPUTADOS GAMES DO MERCADO

EXCLUSIVO P/ PC'S XT/AT;
ATENDEMOS ATÉ ÀS 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 - 44.000,00
5 1/4 DD - 24.000,00
3 1/2 HD - 54.000,00

OBS: Preços Válidos até 31/03/93

```
        push si
        push di

        mov     ax,1          ; Indica parametro 1
        push ax               ; Coloca na Pilha
        call __PARNI        ; Chama Clipper.
        add     sp,2          ; Restaura pilha
        mov     cy1,al      ; Atribui a cy1 o parametro

        mov     ax,2          ; Repete passos p/param 2
        push    ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     cx1, al     ; Atribui a cx1 o param 2

        mov     ax,3        ; Repete passos p/param 3
        push ax               ;
        call __PARNI        ;
        add     sp,2          ;
        mov     cy2,al      ; Atribui a cy2 o param 3

        mov     ax,4          ; Repete passos p/param 4
        push    ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     cx2, al     ; Atribui a cx2 o param 4

        mov     ax,5          ; Repete passos p/param 5
        push    ax
        call __PARNI
        add     sp,2
        mov     cor, al     ; Atribui a cor o parametro 5

        mov    bh,00
        mov    dh,cy1
        mov    dl,cx1

loop1:  mov     ah,02       ;
        int     10h           ; Posiciona Cursor
        mov    ah,08    ;
        int    10h      ; Le Atributo
        mov    bl,cor   ; Cor da Sombra
        mov    cx,01
        mov    ah,09
        int    10h      ; Escreve novo atributo

        inc    dl
        cmp    dl,cx2
        jbe    loop1
        mov    dl,cx1
        inc    dh
        cmp    dh,cy2
        jbe    loop1

        pop     di
        pop     si
        pop     es              ; Restaura Contexto
        pop     ds
        pop     bp

        call __RET              ; Retorno Clipper
        ret                     ; Retorno Fisico

SOMBRA  ENDP            ; Fim do Procedimento Sombra

_prog   ENDS
        END
```

Listagem 2

```
**) Programa que demonstra uso da biblioteca
**) Andre Caldas Oliveira

clear
num_bot = InitMou()    && recebe 0 -) se nao instalado.
senao numero de botoes
if num_bot = 0
  @ 1,1 say "Mouse Nao Esta Instalado"
  inkey(0)
  clear
  return
endif
Lim_Mou(0,0,639,192)   && Define Limites do Mouse na
forma (y,x,y1,x1)
MoveMou(10,10)   && Move mouse para coordenadas (10,10)
ShowMou()        && Ativa exibicao do mouse

MAX_ICONES = 10        && Maximo de icones suportados
pelos vetores de icones
QTD_ICO    = 00        && Qtde de icones presentes nos
vetores
private
Y_ICO[MAX_ICONES],X_ICO[MAX_ICONES],Y1_ICO[MAX_ICONES],;
   X1_ICO[MAX_ICONES],FUNCAO_ICO[MAX_ICONES]
Iconiza(11,25,13,34," Status","ExiStatus")
Iconiza(11,40,13,48," Menus","ExiMenu")
@ 3,25 say "EXEMPLO DE USO DO MOUSE EM CLIPPER"
@ 2,10 to 4,70
Sombra(2,10,4,70,FrenteFundo(3,7))
   && Muda de atributos regiao de 10,10 a 10,50 para
   && 3 de Frente e 7 de Fundo
functor = ""
set cursor off
store 0 to y,x,c
do while .t.
  Le_Rato(@y,@x,@c)
  if c = 2    && Se pressionar botao 2 cai fora
    exit
  elseif c)0  && Se algum botao diferente foi
pressionado
    functor = BuscaIcone(y,x) && Acha icone associado a
coordenada
    if functor # "NUL"
      macro = functor + "()"
```

```
      macro = &macro
      EsperaBotao()     && Espera Liberar botao p/
prosseguir
    endif
  endif
enddo
set cursor on           && Liga Cursor
HideMou()         && Apaga Mouse
clear
return

Function FrenteFundo  && Recebe cor de frente e fundo e
devolve na forma
         && de atributo
parameter p1,p2
return p1 * 16 + p2

Function Iconiza      && Insere Icone nas
coordenadas,exibindo nome e
         && associando a funcao
parameter y1,x1,y2,x2,nomeicone,nomefuncao
@ y1,x1 to y2,x2 double
@ y1+1,x1+1 say nomeicone
InsIcone(y1,x1,y2,x2,nomefuncao)
return .t.

Function InsIcone     && Recebe coordenadas e funcao
associada
         && Insere dados no vetor de icones
parameter y,x,y1,x1,funcao
if QTD_ICO < MAX_ICONES
  QTD_ICO = QTD_ICO + 1
  Y_ICO[QTD_ICO]      = y
  X_ICO[QTD_ICO]      = x
  Y1_ICO[QTD_ICO]     = y1
  X1_ICO[QTD_ICO]     = x1
  FUNCAO_ICO[QTD_ICO] = funcao
endif
return .t.

Function BuscaIcone  && Recebe coordenadas de ponto e
devolve funcao associada
        && ou "NUL" caso nao existir icone neste ponto
parameter y1,x1
private ok,ok1,laco
ok = "NUL"
laco = 1
do while ok = "NUL" .and. laco <= QTD_ICO
  ok1 = Y_ICO[laco] <= y1 .and. X_ICO[laco] <= x1 .and.
;
       Y1_ICO[laco] >= y1 .and. X1_ICO[laco] >= x1
  ok = iif(ok1,FUNCAO_ICO[laco],ok)
  laco = laco + iif(.not.ok1,1,0)
enddo
return ok

Function OpcaoMenu && Recebe coordenadas de um menu e
retorna opcao clicada
parameter y,x,y1,x1
private opcao,laco,x3,y3,c
Lim_Mou(x*8,y*8,x1*8,y1*8)  && Limita mouse a area do
menu
opcao = 0
store 0 to y3,x3,c
HideMou()
Sombra(y,x,y,x1,FrenteFundo(7,0)) && Inverte primeira
opcao
ShowMou()
MoveMou(x*8,y*8)      && Coloca mouse na primeira opcao
EsperaBotao()         && Espera botao deixar de ser
pressionado
do while .t.
  Le_Rato(@y3,@x3,@c)
  newopcao = y3 - y
  if c # 0
    exit
  endif
  if newopcao # opcao
    HideMou()
    Sombra(y+newopcao,x,y+newopcao,x1,FrenteFundo(7,0))
&& Inverte
    Sombra(y+opcao,x,y+opcao,x1,FrenteFundo(0,7))
&& Desinverte
    opcao = newopcao
    ShowMou()
  endif
enddo
Sombra(y,x,y,x1,FrenteFundo(0,7)) && Desinverte primeira
opcao
opcao = iif(c = 2,opcao+1,0)
Lim_Mou(0,0,639,192)        && Recoloca limites
return opcao

Function Le_Rato
parameter y,x,c && retorna Y,X coordenadas em C o estado
do botao (0,1,2,4)
private alo
alo = space(6)
Ler_Mou(alo)
x = int ( (Asc(substr(alo,3,1)) + Asc(substr(alo,4,1)) *
256) /8)
y = int(Asc(substr(alo,5,1)) / 8)
c = Asc(substr(alo,1,1))
return .t.

Function EsperaBotao  && Espera os botoes do mouse
deixarem de ser pressionados
private c,y1,x1
store 0 to y1,x1
c = 1
do while c # 0
  Le_Rato(@y1,@x1,@c)
enddo
return .t.

Function ExiStatus        && Exibe status do Mouse
```

```
private y,x,c,tela,yi,xi,y2,x2
store 0 to y,x,c
yi = 15
xi = 24
y2 = yi + 2
x2 = xi + 28
HideMou()           && Evita que o cursor seja salvo
junto
tela = savescreen(yi,xi,y2,x2)
ShowMou()
@ yi,xi to y2,x2 double
@ yi,xi+6 say "(Status do Mouse)"
clear typeahead
do while inkey() # 27
  Le_Rato(@y,@x,@c)
  @ yi+1,xi+02 say "Y :" + str(y,2)
  @ yi+1,xi+10 say "X :" + str(x,2)
  @ yi+1,xi+18 say "Botao :" + str(c,1)
enddo
HideMou()
restscreen(yi,xi,y2,x2,tela)
ShowMou()
return .t.

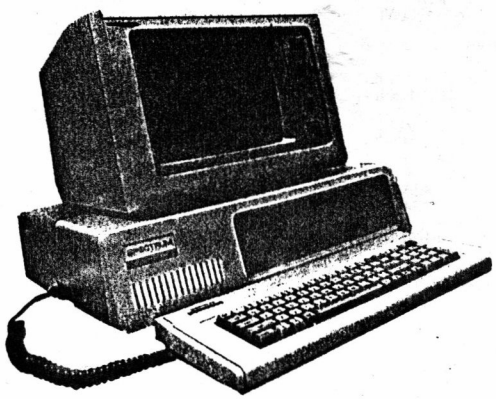
Function ExiMenu   && Exemplo de criacao de um menu
usando mouse
private tela,x,y,xi,yi,opcao
x = 37
y = 13
xi = x + 10
yi = y + 05
HideMou()  && Evita que o cursor seja salvo junto
tela = savescreen(y,x,yi,xi)
ShowMou()
@ y,x to yi,xi double
@ y+1,x+1 say " Opcao 1 "
@ y+2,x+1 say " Opcao 2 "
@ y+3,x+1 say " Opcao 3 "
@ y+4,x+1 say " Opcao 4 "
opcao = OpcaoMenu(y+1,x+1,yi-1,xi-1)
HideMou()
restscreen(y,x,yi,xi,tela)
ShowMou()
return .t.
```


PAULISOFT

6 ANOS COM VOCE, OFERECENDO OS MELHORES PRODUTOS E OFERTAS EM SOFTWARE, HARDWARE PARA:

MSX - MSX2 - MSX2 PLUS -

TURBO R - PC XT & AT - AMIGA



Solicite catalogo de produtos para seu micro (valor Cr$ 15.000,00). Este valor podera ser descontado de seu pedido.

Envie carta com nome, endereco completo e anexe cheque no valor indicado, nao esqueca de informar qual catalogo lhe interessa.

Rua Xavier de Toledo, 123 - 3 andar.
São Paulo - Sp. - CEP. 01048-100
Caixa Postal 3351 - SP/SP - CEP. 01061-970
Fone: (011) - 37-1814

CHAMPION SOFTWARE LTDA.

RUA CLÉLIA, 1.837 - LAPA — 05042-001 - SÃO PAULO - SP.
FONE/FAX: (011) 65-2030

PC

MSX

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. ITAÚ 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 20 (VINTE) discos, voce ganha um desconto de 10%. Pedidos acima de **Cr$ 400.000,00** 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$. 15.000,00** junto com seu nome e endereco.

PREÇO DAS GRAVAÇÕES: Jogos e aplicativos FEV/93: Disco 5 1/4 DD Cr$.23.000,00 / Disco 5 1/4 HD Cr$.33.000,00 / Taxa Correio Cr$.35.000,00 — MAR/93: Disco 5 1/4 DD Cr$.28.000,00 / Disco 5 1/4 HD Cr$.38.000,00 / Taxa Correio Cr$.45.000,00

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

J474 / 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.P.AIR TRANSPORT PILOT (W)
J513 / 02 / AAARGH !!! (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 / AIRBONE 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 NOID
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 / BARDS 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 SANDIEGO
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)
J274 / 01 / CUBIK TIC TAC TOE
J250 / 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
J368 / 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 NUKEN (W)
J309 / 01 / EARL WAVER BASEBALL
J444 / 01 / EAST US WEST (VGA)
J264 / 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 / J-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
J011 / 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 GOBLING (JOY)
J014 / 04 / GHOSTBUSTERS 2
J477 / 01 / GO-MOKU
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 / GREMMLINS 2
J580 / 01 / GROVER'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 GLOBETROTERS
J293 / 02 / HALLEY DAVIDSON
J486 / 03 / + HAPPON (VGA)(W)
J155 / 01 / HEAVY METAL
J089 / 03 / HEROS OF LANCE
J090 / 02 / HEROES 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
J407 / 02 / + HOYLE II (W)
J129 / 03 / HOYLES
J598 / 01 / HURKLE HUNT
J007 / 09 / +ICE MAN (W)
J184 / 03 / IF IT MOVIE SHOOT IT
J095 / 01 / ICARI 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)
J019 / 02 / INDIANOPOLIS 500
J334 / 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 / J BIRD
J485 / 02 / JABATO
J390 / 02 / + JAMES BOND (W)
J364 / 96 / + JET FLIGHTER II (VGA) (W)
J147 / 02 / JIG SAW
J275 / 01 / 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 JONHSON FOOTBALL
J027 / 01 / MAD MIX
J575 / 01 / MAD TV (VGA/HD/W)
J124 / 01 / MAG JONG (VGA)
J074 / 01 / MAGIC JONHSON
J240 / 02 / MANCHESTER 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)
J615 / 01 / MEGAFORTREES (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 / MICKEY MOUSE
J412 / 03 / MICKEY SURPRISE
J367 / 01 / MICROSCOPE MISSION
J389 / 02 / MIG-29
J502 / 03 / NIGHT AND MAGIC 2
J621 / 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 / MODEM 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 / NOVATRON
J463 / 02 / NUCLEAR WAR
J137 / 02 / OBLITERATOR
J366 / 01 / OCEAN RANGER
J245 / 01 / OFF SHORE WARRIOR
J310 / 05 / + OIL WEEL (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 / PENTHOUSE
J520 / 02 / PERESTROIKA (W)
J146 / 02 / + PETE ROSE (W)
J321 / 01 / PGA GOLF
J383 / 01 / PHARAOS TUMB

CHAMPION SOFTWARE

Rua Clelia, 1837 - LAPA - CEP. 05042-001 - S.Paulo - SP
FONE/FAX: (011) 65-2030

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 / POLILOT
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 / PREDADOR 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 / RAMPCUBE
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 DANGERROUS
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 / 01 / 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 EAARTH
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 ELETRIC 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 OFF FATMAN
J498 / 01 / TOTAL ECLIPSE
J194 / 01 / TOUR GOLF
J568 / 01 / TOW SAWER ISLAND
J493 / 02 / TRACON I
J507 / 03 / TRACON II
J239 / 02 / TREASURE MONTAIN
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 C.TERRA
J564 / 01 / VICTORY ROAD
J103 / 01 / VIDEO VEGAS
J104 / 01 / WARR RUNNER
J114 / 03 / WAR THE MIDDLE EARTH
J024 / 02 / WEIRD DREAMS
J315 / 02 / WELLTRIS
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 / WIZBALL
J538 / 02 / WOLLF 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 BIOS**COPIADOR DE COPIAS ESPECIAIS.**
D014 - 01 - ABC FUN KEYS**ENSINA EM INGLES O ALFABETO.**
O242 - 01 - ABC TALK**APRENDA 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.**
K062 - 01 - AMPLE NOTICE**UTILITARIO CONTENDO:ALARME, AGENDA,ETC.**
N271 - 01 - ANYANGLE**CALCULA OS DADOS DOS TRIANGULOS.**
D184 - 01 - ARJ (V.2.21)**PROGRAMA P/COMPACTACAO DE ARQUIVOS.**
D255 - 01 - ASC2COM**TRANSFORMA ARQUIVOS 'ASCII' EM '.COM'**
I195 - 02 - ASEASYAS**SUPER PLANILHA ELETRONICA.**
R269 - 03 - ASTRO**PROGRAMA COMPLETO ANALISE DE ASTROLOGIA.**
P198 - 01 - ASTROLOGY**FAZ MAPAS E CALCULOS ASTROLOGICOS.**
O239 - 01 - ATLAS PC**MAPA MUNDI GEOGRAFICO.TODOS OS PAISES.**
D076 - 01 - ATSLOW**DIMINUE A VELOCIDADE DO SEU 'AT'.**
D181 - 01 - AUTOMENU **CRIA MENUS EM DISCO RIGIDO.**
C172 - 01 - BANNER & SIGN MAKER**P/CRIACAO DE FAIXAS,LETREIROS,ETC.**
C232 - 01 - BARCODE**DESENHA E IMPRIME CODIGO DE BARRAS.**
E123 - 01 - BASIC LINE**UTILITARIO DE PROGRAMACAO EM 'BASIC'.**
K027 - 02 - BILL POWER PLUS**CONTABILIDADE.EMITE NOTAS DE SERVICOS.**
E091 - 01 - BOX**EDITOR DE TELAS GRAFICAS.**
F186 - 01 - BRADFORD**PASSA TEXTOS EM ASCII EM OUTRAS FONTES.**
E282 - 02 - C COMPILER**UTILITARIO P/LINGUAGEM DE PROGRAMACAO.**
J072 - 01 - CALCULUS**ENSINO DA ALGEBRA E TRIGONOMETRIA.**
M227 - 01 - CALENDAR KEEPER**PROGRAMA P/CRIAR CALENDARIOS DE PAREDE.**
O286 - 01 - CANTONESE TUTOR**ENSINA O 'CANTONES'.**
KO33 - 02 - CASHTRAC**CONTROLE BANCARIO E DE INVESTIMENTOS.**
R154 - 01 - CATDISK**EXCELENTE CATALOGADOR DE DISCOS.**
E194 - 02 - CRASM**PARA APRENDER 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**FERRAMENTA P/DBASE III. CRIA MENUS.**
D139 - 01 - DCOPY MENU MATIC**VARIOS UTILITARIOS PARA COPIA.**
M077 - 01 - DESK AND MATH**RELOGIO, 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**OTIMIZA, RECUPERA DISCO E WINCHESTER.**
D141 - 01 - DISKDUPE**COPIA DE DISCOS EM VARIOS FORMATOS.**
D220 - 01 - DLITE**LE,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 - EDDY**MODIFICA DATA E HORA DOS DIRETORIOS.**
C166 - 01 - EDRAW**DESENHA E IMPRIME DIAGRAMAS DE BLOCOS.**
C167 - 01 - ELECTRON**SOLUCIONA EQUACOES ELETRICAS.**
S160 - 01 - ELETRO**EFETUA ORCAMENTO DE PROJETOS ELETRICOS.**
D202 - 01 - EMUL 87**SIMULADOR MATEMATICO PARA PC 'AT'.**
D009 - 01 - EQUATOR**ENSINO DA MATEMATICA E FISICA.**
K081 - 01 - EVALUATE**RESOLVE EQUACOES MATEMATICAS.**
K044 - 01 - EXPRESSCHECK**BANCO DE DADOS PARA CHEQUES.**
D207 - 01 - EZCOPY LITE**COPIA P/A MEMORIA 1 UNICA VEZ O DISCO,**
K022 - 01 - FANCY LABEL**ETIQUETAS PARA MALA DIRETA.**
E130 - 01 - FAST**LINGUAGEM DE PROGRAMACAO RAPIDA.**
P256 - 01 - FASTYPE**ENSINA A DATILOGRAFIA NO SEU 'PC'.**
E105 - 01 - FILE PATCH**PERMITE VER SETORES DO DISCO.**
0193 - 04 - FLASH CARDS**DICIONARIO DE INGLES COM 7.000 PALAVRAS.**
C006 - 03 - FLOWDRAW**GERADOR DE DIAGRAMAS, MAPAS, TABELAS, ETC.**
R129 - 01 - FLUHOT PLUS**PROTEGE OS PROGRAMAS CONTRA 'VIRUS'.**
R158 - 01 - FOR FOTGRAFERS**CATALOGA E ORDENA SUAS FOTOGRAFIAS.**
O087 - 01 - FOREIGN LANGUAGES**ENSINA AS LINGUAS ESPANHOLA, ALEMA.**
H096 - 01 - FORGE VERSION**UTILITARIO DE TELA PARA DB3 E TURBO PASCAL.**
K032 - 01 - FORM MASTER**CRIA/IMPRIME VARIOS TIPOS DE FORMULARIOS.**
D180 - 01 - FORMAT & COPYMASTER**PROGRAMA PARA FORMATACAO E COPIA.**
D213 - 01 - FORMGENN'S DISK**PERMITE COPIAR O DISCO VARIAS VEZES.**
N272 - 01 - FORMULA 'I' **CURSO DE ALGEBRA.**
I275 - 01 - FREECALC (VGA)**PLANILHA DE CALCULOS.**
D010 - 01 - FUNNELS**ENSINO DA MATEMATICA PARA CRIANCAS.**
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 - HDM**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 & DECTOHEX**UTILITARIO 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 - 01 - 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 ESTATISTICA COM GRAFICOS.**
N046 - 01 - LABCOAT**PROGRAMA P/LABORAT.ANALISES CLINICAS.**
N273 - 02 - LASER GRAPH**PERMITE PREPARAR DESENHOS EM 2-D OU 3-D.**
B057 - 01 - LETTER WRITE**IMPRIME CARTAS PERSONALIZADAS.**
F145 - 01 - LIST**ESPECIFICO PARA IMPRESSAO DE DOCUMENTOS.**
D262 - 01 - LOCK.(W)**TRAVA O MICRO COM UMA SENHA (WINCHESTER).**
R240 - 01 - LOTO DESDOBRADO.(W) - FAZ SORTEIO DA LOTO, PODENDO IMPRIMIR.
P043 - 01 - LOTTO FEVER**IMPRIME O PERFIL DA PESSOA.**
F068 - 01 - LQ PRINTER**IMPRIME CABECALHOS C/CARACTERES GRAFICOS.**

Abrindo a janela - parte 2

Nesta edição, antes de apresentarmos nosso assunto do mês, vamos mostrar algumas novidades no mundo dos ambientes gráficos

Cleuton Sampaio de Melo Jr

- ACCESS

A Microsoft está prometendo para o começo de 1993 uma nova ferramenta destinada à programação no ambiente Windows: O ACCESS. Trata-se de um gerenciador de banco de dados, com uma linguagem de programação embutida, no mesmo estilo do VISUAL BASIC (quem já teve contato com a versão BETA informa que é muito parecida). As vantagens do ACCESS são:

- Facilidade de programação
- Flexibilidade
- Baixo preço de lançamento: US$ 128,00

Estamos em contato com os distribuidores Microsoft para obter uma cópia, de modo a fazermos uma análise para os leitores de Micro Sistemas.

- CA REALIZER

Outro lançamento do final de 92 é da Computer Associates: O CA-REALIZER. É um ambiente de programação BASIC para Windows, trazendo como vantagem o fato de ser BASIC e bem mais barato que o VISUAL BASIC. O preço de lançamento anunciado é de US$ 145,00, porém ainda não conseguimos material suficiente para uma análise e não há previsão para chegada às lojas.

PROJETANDO APLICAÇÕES EM WINDOWS PARTE 2: RECURSOS GRÁFICOS

Continuamos nosso trabalho de estudar os recursos de programação no ambiente Windows (lembrando que tudo isto vale para o OS/2), de modo a migrar ou desenvolver novas aplicações neste novo ambiente.

Uma questão fundamental em todos os programas é o "acabamento", ou seja a interface com o usuário. Apostamos que o leitor deve ter muitos programas "engavetados" que, para serem distribuídos só falta melhorar aqui, alí, principalmente na comunicação com o usuário. Isto é o que diferencia um programa profissional de um amador, e se chama INTERFACE COM O USUÁRIO.

Se você pretende desenvolver aplicações no Windows isto se torna fundamental, pois seus usuários típicos estarão usando um sistema totalmente VISUAL e, em sua maioria, utilizarão monitores padrão VGA coloridos (o Windows 3.1 não roda em CGA). Por isto abordaremos a questão dos recursos gráficos disponíveis na GDI (Graphic Device Interface) do WIndows, sempre utilizando as duas linguagens de que dispomos : O VISUAL BASIC e o ORIEL (do livro Windows 3.1 Ferramentas Poderosas).

PANO DE FUNDO

Uma coisa bastante interessante é a questão do "fundo" da tela, ou o padrão sobre o qual desenharemos os controles de nossa aplicação. No DOS normalmente isto não nos preocupa, pois utilizamos o fundo preto e tudo bem (eu normalmente usava um fundo de outra tonalidade). Em um ambiente gráfico podemos fazer muito mais que isto, pois ele permite a sobreposição de imagens.

Quem já programou aplicações gráficas em DOS certamente conhece o GET/PUT de pedaços da tela, com seus parâmetros de sobreposição. É possível manusear isto de forma simples e rápida. Veja o exemplo de uma tela criada no VISUAL BASIC (figura 1). Ela foi criada usando uma fotografia de um dos meus filhos, que foi "scaneada" (lida com o uso de um scanner).

Trata-se de um exemplo de aplicação usando recursos de imagem e texto misturados. O botão "Apresentar" chama uma tela que contém uma "pilha" de fotos que são chamadas com o uso do mouse e ocupam a tela toda, juntamente com um pequeno texto explicativo. A tela da figura 1 foi criada no VISUAL BASIC da seguinte forma:

1) Alterei a propriedade "Picture" do formulário, apontando para um arquivo BITMAP (*.BMP) que contém a foto dese-



Figura:1

jada como pano-de-fundo.

2) Criei dois botões (tudo o que for criado sobre a tela também sobrepõe a foto).

3) Associei um trecho de código ao evento de carga do formulário, de modo a escrever o texto.

Como mostramos na edição anterior, no VISUAL BASIC você trabalha com OBJETOS que possuem PROPRIEDADES e que estão sujeitos a sofrerem EVENTOS. O objeto do tipo FORMULÁRIO, onde você coloca outros objetos, possui uma propriedade PICTURE que define o que está sendo mostrado no fundo dele.

Você pode alterar esta propriedade para carregar qualquer figura no formato BITMAP, seja criada pelo PAINTBRUSH ou seja uma foto "scaneada". O evento de carga do formulário (FORM—LOAD) é acionado quando o formulário é carregado na tela (início do programa, neste caso) e o código que estiver associado a este evento é executado. No caso do formulário usado como exemplo, eu fiz uma pequena rotina para escrever o título da foto.

Veja como ela ficou:

```
Sub Form—Load ()
Show
Fontname = "ARIAL"
FONTSIZE = 28
Print " A HISTÓRIA DE"
FONTSIZE = 36
FONTITALIC = -1
Print " TIAGO"
End Sub
```

Quando o formulário é carregado, eu escrevo " A HISTÓRIA DE" com a letra (font) "ARIAL", no tamanho 28, e o nome "TIAGO" com a mesma letra, mas de tamanho 36 e ITÁLICO (-1 significa TRUE). Este recurso gráfico é muito importante, pois você pode escrever palavras utilizando qualquer tipo de letra disponível no Windows, incluindo os do tipo TRUE TYPE, que têm a vantagem de permitir que se altere o seu tamanho e eles permaneçam retilíneos (e não "serrilhados") veja as possibilidades na figura 2.

Em ORIEL é possível fazer algo semelhante, porém, como o ORIEL não possui comandos para alterar o tamanho de uma janela, a figura não vai preencher todo o espaço. Um programa equivalente seria:

```
USECAPTION ("TIAGO")
USEBACKGROUND(TRANSPARENT,255,255,255)
DRAWBITMAP (0,0,"TIAGO.BMP")
USEFONT("ARIAL",6,10,BOLD,NOITALIC,NOUNDERLINE,0,0,0)
DRAWTEXT(0,0,"A HISTÓRIA DE")
USEFONT("ARIAL",7,12,BOLD,ITALIC,NOUNDERLINE,0,0,0)
DRAWTEXT(0,11," TIAGO")
BUTTON(5,50,35,60,"Apresentar",Apres,
      45,50,75,60,"Terminar",Fim)
WAITINPUT()
APRES:
RUN("APRES")
FIM:
End
```

Gostaríamos de ressalvar que nosso objetivo não é ensinar VISUAL BASIC ou ORIEL, mas apresentar a você, leitor,

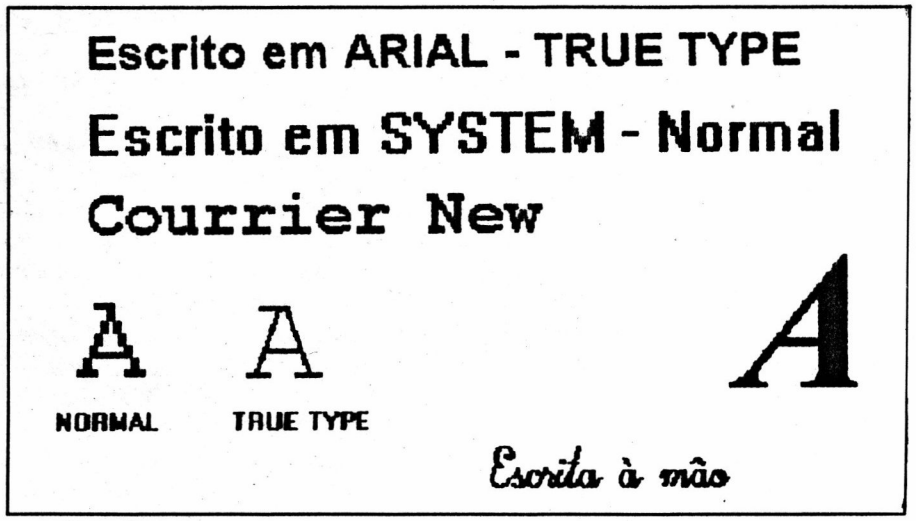


Figura: 2

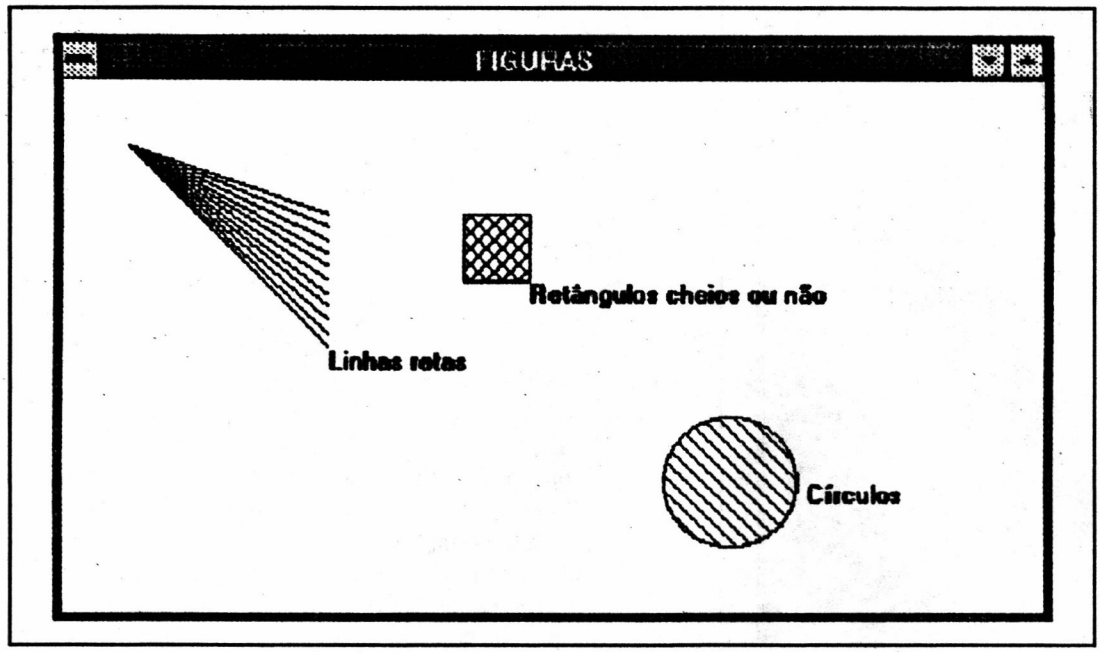


Figura: 3

ferramentas e recursos para projetar suas aplicações no ambiente WINDOWS. Se o leitor desejar aprender mais sobre estas ferramentas, recomendamos:

VISUAL BASIC - Microsoft VISUAL BASIC - Programmers Guide (bom, porém muito "enxuto") e

PROGRAMANDO em VISUAL BASIC (em português)

ORIEL for Windows - O Livro WINDOWS 3.1 FERRAMENTAS PODEROSAS
(Muito superficial, mas não existe outro)

Apenas para comparar, levei cerca de 5 minutos para fazer o programa em VISUAL BASIC e cerca de 15 minutos para fazer o mesmo em ORIEL. O VISUAL BASIC é muito mais simples e permite que você mesmo posicione os controles e textos visualmente, enquanto que o ORIEL exige cálculos e o velho método do faz-e-testa.

MOVIMENTO E ANIMAÇÃO

Outro recurso bastante interessante é o movimento de imagens, e o VISUAL BASIC permite isto. No VISUAL BASIC podemos mover objetos alterando suas propriedades de localização : TOP e LEFT, ou ainda utilizando um MÉTODO (uma rotina associada ao tipo de objeto que se deseja utilizar) para mover a figura : MOVE. O Seguinte trecho de programa está associado ao evento de CLICAR o mouse sobre uma figura chamada FIG, e a moverá para a coordenada de tela 100,100:

```
Sub FIG—Click()
FIG.MOVE 100,100
End Sub
```

Como MOVE é um método, ele tem que ser associado a um OBJETO, neste caso indicamos que queremos acionar o MOVE do objeto FIG ligando os dois pelo ponto : "FIG.MOVE". Podemos ter como parâmetros variáveis e, se colocarmos a instrução dentro de um loop (FOR, WHILE etc) podemos criar um efeito de animação bastante interessante.

Quem já desenvolveu rotinas gráficas com animação (jogos etc) utilizou os comandos GET/PUT do BASICA(ou GWBASIC), porém eles não existem no VISUAL BASIC, pois são substituídos pela movimentação dos objetos na tela. É interessante notar que ao movimentar uma figura sobre um formulário (tela) o fundo não é afetado pelo movimento dela, coisa que você deveria evitar no BASICA salvando o conteúdo anterior do fundo (com o GET), devolvendo (com o PUT) antes do movimento. No ORIEL não temos comandos para movimentar figuras.

DESENHO DE FIGURAS

Podemos também desenhar figuras como faríamos no velho BASICA ou em qualquer outra linguagem. No VISUAL BASIC os comandos de desenho são MÉTODOS e portanto estão associados a um objeto que suporte desenhos, como o próprio formulário (JANELA) ou uma CAIXA-DE-FIGURAS (PICTURE BOX).

Veja na figura 3 um exemplo disto. Para este programa, associamos ao evento de carga do formulário FORM1 o seguinte código :

```
Sub Form—Load ()
Show
Dim i As Integer
For i = 1000 To 2000 Step 100
    form1.Line (500, 500)-(2000, i)
Next i
Print "Linhas retas"
Print
form1.fillstyle = 7
form1.Line (3000, 1000)-(3500, 1500), , B
Print "Retângulos cheios ou no"
form1.fillstyle = 4
form1.Circle (5000, 3000), 500, , , , 1
Print Tab(63); "Circulos"
End Sub
```

Como podem ver, utilizamos os métodos LINE e CIRCLE para fazer as figuras e a propriedade FILLSTYLE para o enchimento do quadrado e do círculo. Os métodos e a propriedade pertencem ao objeto formulário.

Em ORIEL temos mais limitações quanto a escala de desenho, mas um programa semelhante seria:

```
USECAPTION ("FIGURAS")
SET I = 50
LINHAS:
DRAWLINE(10,10, 50,I)
SET I = I + 10
IF I «= 100 THEN GOTO LINHAS
DRAWTEXT(15,10,"LINHAS")
DRAWRECTANGLE(60,10,70,20)
USEBRUSH(DIAGONALCROSS,0,0,0)
DRAWFLOOD(61,11,0,0,0)
DRAWTEXT(72,10,"RETÂNGULOS")
DRAWELLIPSE(70,40,100,70)
USEBRUSH(DIAGONALDOWN,0,0,0)
DRAWTEXT(75,75,"CÍRCULOS")
WAITINPUT()
```

O DRAWLINE é um comando equivalente ao método LINE, assim como o DRAWRECTANGLE e o DRAWELIPSE. Os comandos USEFLOOD e DRAWFLOOD servem para escolher o fundo e pintar uma área restrita por uma determinada côr (no caso prêto).

Como já vimos é possível mover figuras e textos, criando efeitos gráficos espetaculares, incluindo ainda fotos (como já foi mencionado) e SOM (músicas, falas etc), criando assim verdadeiras aplicações MULTIMIDIA. Para que você, leitor, tenha uma boa noção dos recursos gráficos existentes no Windows, estamos preparando um programa HIPERTEXTO de demonstração, que será incluído numa próxima edição do MSPC (a revista em disquetes da Micro Sistemas), juntamente com a explicação completa de seu desenvolvimento. O Programa virá na sua forma executável para que você o utilize mesmo sem possuir o VISUAL BASIC, porém irá uma cópia da listagem fonte para seus estudos.

Estamos migrando uma aplicação, originalmente escrita para o DOS, que é uma linguagem de programação gráfica para o Windows. Assim que estiver pronta será oferecida também através do MSPC, de modo que possamos trabalhar com uma linguagem padrão.

Para terminar, reiteramos que estamos aguardando suas cartas com dúvidas, programas e sugestões. Escreva para cá (endereço da ATI da seção de cartas) colocando no envelope "MICRO SISTEMAS - ABRINDO A JANELA".

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$320.000,00

LIVROS FISCAIS
Relatório de entrada, saída e apuração de ICMS e IPI, GIA e DECLAN.
Cr$400.000,00

VALE TRANSPORTE
Automatização completa do sistema de emissão e controle de vale transporte.
Cr$400.000,00

FINANCEIRO
Fluxo de caixa integrado com controle bancário.
Cr$320.000,00

AGENDA
Agenda completa de compromissos com calendário e calculadora
Cr$320.000,00

PCTEXTO
Editor de texto com tabulação, acentuação e alinhamento de margens.
Cr$320.000,00

BANCÁRIO
Controle bancário, com emissão de extratos e conciliação.
Cr$320.000,00

ESTOQUE
Posição física financeira do estoque com tabela de preços e uma vasta gama de relatórios.
Cr$320.000,00

CONTABILIDADE
Plano de conta variável, centro de custos e todos os relatórios oficiais e gerenciais
Cr$320.000,00

ATIVO FIXO
Cálculo de Correção Monetária, com depreciação de bens e lançamentos contábeis.
Cr$400.000,00

PAGAR/RECEBER
Controle de pagamento e cobrança identificando contas vencidas e clientes em atraso.
Cr$320.000,00

CURSO DOS
Curso completo de DOS, possibilitando o uso imediato de todos os recursos de seu computador.
Cr$320.000,00

FOLHA
Multi Empresa - Alíquotas alteráveis - Mensal, semanal, adiantamento, férias, 13º e recisão, GRPS, DARF, RAIS, RE, IR, etc.
Cr$560.000,00

CADASTRO DE CLIENTES
Cadastro de clientes e fornecedores integrado com emissor de etiquetas de endereçamento postal com editor de textos.
Cr$320.000,00

ESCREVA AGORA E FAÇA SEU PEDIDO

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: / /

CONDIÇÕES PROGRAMADAS

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$320.000,00	
Contabilidade		Cr$320.000,00	
Pagar/Receber		Cr$320.000,00	
Cadastro de Clientes		Cr$320.000,00	
PCTEXTO		Cr$320.000,00	
Agenda		Cr$320.000,00	
Bancário		Cr$320.000,00	
Tabela de Preços		Cr$320.000,00	
Curso DOS		Cr$320.000,00	
Folha		Cr$560.000,00	
Financeiro		Cr$320.000,00	
Vale Transporte		Cr$400.000,00	
Livros Fiscais		Cr$400.000,00	
Ativo Fixo		Cr$400.000,00	
TOTAL		SUB-TOTAL	

H J SOFTWARE

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

Funções especiais

Amplie sua biblioteca de funções Clipper com mais essas três rotinas

Jorge Luis Bublitz

Interessado em incrementar suas funções Clipper? Então prepare-se e mãos à obra...

FUNÇÃO FCARRE()

Normalmente ao desenvolvermos um Sistema de, por exemplo, Contas a Receber ou Controle de Clientes, é necessário que se tenha a opção para imprimir etiquetas.

Quando o usuário usa etiquetas de "uma carreira" o programa é fácil de se fazer. Agora, quando se usa duas ou três carreiras a coisa se torna um pouco complexa, ou então é só utilizar o próprio gerador de etiquetas do Clipper.

Quando o usuário pede que se tenha a opção para escolher o número de carreiras, ou se faz um programa de quebrar a cabeça, ou utiliza-se três arquivos .LBL, ou ainda utiliza-se esta pequena rotina que altera o arquivo .LBL para que o mesmo possa emitir etiquetas em uma, duas ou três carreiras.

Como sabemos, o arquivo de formatação de etiquetas .LBL gerado pelo dBase ou pelo utilitário RL do Clipper contém todas as informações necessárias (Tamanho da Etiqueta, Campos, número de carreiras, etc.) para a impressão das etiquetas.

A idéia é criar um único arquivo .LBL para imprimir as etiquetas em 1, 2 ou 3 carreiras. Para isso será necessário alterar o Byte 72 do arquivo, que é justamente o que controla essa característica.

No seu sistema é só perguntar ao usuário em quantas carreiras ele quer a impressão e passar para a função o nome do arquivo .LBL (sem extensão) e o número de carreiras. Esta então, como já foi dito, altera o Byte 72 do arquivo e é só imprimir as etiquetas.

SOMBRA()

Ultimamente tem saido no mercado vários programas que utilizam Window's (Central Point Anti-Virus, Norton, etc.) sombreadas. Também tenho visto várias rotinas em Clipper publicadas em revistas e em livros que "sombream" as janelas.

O problema dessas rotinas é que elas são muito lentas, pois o seu princípio de funcionamento é simples. Por exemplo: dada uma janela nas linhas 6 a 10 e com 26 colunas.

Temos então a janela nas coordenadas 6,30,10,55. O que as rotinas normalmente fazem é o salvar em uma variável (savescreen) a tela nas coordenadas 7,31,11,56 e alterar o atributo de cor (quem já teve a curiosidade de ver como fica uma tela salva, percebeu que a variável fica mais ou menos assim "M—I—C—R—O— —S—I—S—T—E—M—A—S— " sendo que o caracter "—" é o atributo de cor do caracter anterior) de toda a região da tela salva. Ou então salva a tela nas coordenadas 7,55,11,55 e 11,31,11,55 e altera então nas duas variáveis.

Depois é só restaurar a tela (restscreen) e está feito o efeito sombra.

O problema está justamente em se trocar o atributo de cor, que é feito caracter a caracter (usando um laço FOR...NEXT), o que em Clipper fica lento, dependendo do tamanho da área.

Depois de muito "bater cabeça" e folheando o meu Cartão de Referência do Clipper, me deparei com a função TRANSFORM que "retorna versão editada de uma expressão numérica ou caracter conforme a máscara especificada..." - do cartão de referência.

O resultado é a função SOMBRA que cria o efeito de "sombra" nas janelas, digna de qualquer Norton ou Window's.

FATORIAL()

Lendo o artigo da MS 120, pg 18, RECURSIVIDADE, resolvi fazer aquela rotina em Clipper, a qual funcionou bem. Só achei que o exemplo não foi muito prático, então resolvi mostrar um outro exemplo de Recursividade - a função FATORIAL().

Relembrando um pouco o Segundo Grau, o número fatorial é representado por n! e sua fórmula é:

n! = n(n-1)!
Obs: 0! = 1! = 1

Ou seja, esse é um bom exemplo de recursividade, pois "a recursividade vem sendo utilizada (...) no tratamento de operações repetitivas, onde a situação inicial existente antes da primeira chamada à função, tenha que ser tratada novamente pela mesma função e só termine quando atingir um valor delimitador." - do próprio artigo.

Nesse caso o valor delimitador é 1 (um).

JORGE LUIS BUBLITZ é estudante de Engenharia Civil, trabalhando atualmente em Análise e Desenvolvimento de Sistemas para Engenharia e também para Administração de Fazendas. Programa em Clipper, C e Basic.

■ Listagem 1

```
/*
*
* Funcao: FCARRE ( <exprC>[,exprN] )
*         Altera o Byte 72 de um arquivo .LBL, que controla o numero de
*         carreiras.
*
* Parametros:
*         exprC    Nome do arquivo a ser alterado (sem extensao .LBL)
*         exprN    numero de Carreiras (default=1)
*
*/

FUNCTION FCARRE ( nArq , nCar )
LOCAL nHandle , nTam , nTam2 , nTexto , nTexto2

IF nCar = Nil ; nCar = 1 ; ENDIF  // Se nao for especificado o numero de
                                  // carreiras, assume 1

IF nCar < 1                       // O numero de carreiras nao pode ser maior
   nCar = 1                       // que 1,
ELSEIF nCar > 3                   // nem maior que 3
   nCar = 3
ENDIF

nHandle = FOPEN( ALLTRIM(nArq)+".lbl",2 ) // Abre o arquivo em baixo nivel

IF FERROR() # 0                   // Se houve algum erro na abertura do arquivo
```




Monte um PC importado sem estar montado na grana

Chegou a sua vez de ganhar dinheiro montando PC. O método é simples e rápido. São 200 páginas com dicas, técnicas e mais de 60 ilustrações e você não precisa saber eletrônica, basta saber escolher corretamente os componentes: placas, drives, discos rígidos, monitor... Dicas e técnicas de montagem e software. Conheça o hardware do PC. Como converter seu PC em AT. Faça você mesmo! Este manual ensina como!

Curso de montagem de PC. Sistema de apostila. Rápido e econômico.

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

Pagarei apenas Cr $ **220.000,** mais despesas postais, e sei que vou receber um manual do curso de montagem de PC.

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

MS124

Envie o cupom agora, sem precisar mandar dinheiro. Você só paga quando receber o seu manual na agência dos correios da sua cidade. Validade do preço até 28/02/93pedidos postados após esta data serão atendidos pelo valor do mes de postagem.

```
   @ 0,0
   @ 0,0 say "Erro DOS, ("+str(ferror(),2,0)+") na abertura do arquivo " +;
             upper(nArq)+".lbl."
   QUIT
ENDIF

nTam = FSEEK(nHandle,0,2)          // Determina o tamanho do arquivo

FSEEK(nHandle,0)                   // Posiciona ponteiro no inicio do arquivo

nTexto = SPACE(nTam)

FREAD(nHandle,@nTexto,nTam)        // Armazena o arquivo na varivel nTexto
      //    ^--) Note que a variavel foi passada por referencia: @

nTexto2 = SUBSTR(nTexto,1,71) + CHR(nCar) + SUBSTR(nTexto,73)
                              //     ^--) Troca o Byte 72

FSEEK(nHandle,0)                   // Posiciona ponteiro no inicio do arquivo

nTam2 = FWRITE(nHandle,nTexto2,nTam)      // Grava o arquivo alterado, retor-
                                          // nando o n. de bytes gravados

IF !nTam == nTam2                         // Verifica se gravou certo
   @ 0,0
   @ 0,0 say "Erro na gravacao do arquivo " + upper(nArq) + ".lbl."
   QUIT
ENDIF

FCLOSE(nHandle)                    // Fecha o arquivo

RETURN Nil
```

■ Listagem 2

```
/*
* Programa: SHADOW.prg
*
*          PROGRAMA EXEMPLO DA FUNCAO SOMBRA
*
*          Clipper SHADOW /n /w
*          rTlink FI SHADOW pll BASE50
*/

FUNCTION MAIN()

LOCAL aCont

SETCOLOR("w+/n")
CLS

FOR aCont = 0 TO 24
    @ aCont,0 SAY REPLICATE(chr(178)+chr(177),40)
NEXT

SETCOLOR("n/w")
```

```
SOMBRA(02,25,15,45)
SCROLL(02,25,15,45)
@ 03,26 to 14,44

SOMBRA(05,50,10,70)
SCROLL(05,50,10,70)
@ 06,51 to 09,69 DOUBLE

SOMBRA(19,10,22,50)
SCROLL(19,10,22,50)

INKEY(0)

RETURN Nil

*****************************************************************************

/*
* Funcao SOMBRA ( (l1,c1,l2,c2) )
*        Realiza o efeito sombra ao redor das coordenadas
*        (l1,c1,l2,c2)
*/

FUNCTION SOMBRA ( nTop , nLeft , nBottom , nRight )
LOCAL nShadTop := MIN(nBottom + 1 , 24) ,;
      nShadBottom := MIN(nBottom + 1 , 24) ,;
      nShadLeft := nLeft + 1 ,;
      nShadRight := MIN(nRight + 1 , 79)

RESTSCREEN( nShadTop, nShadLeft, nShadBottom, nShadRight,;
            TRANSFORM( SAVESCREEN( nShadTop, nShadLeft, nShadBottom, nShadRight),;
            REPLICATE("X"+chr(6), nShadRight - nShadLeft + 1 ) ) )
                        //   ^--) Esse numero e' o que determina a sombra,
                        //        deve ser devinido experimentalmente.
nShadTop    := nTop + 1
nShadLeft   := MIN(nRight + 1 , 79)
nShadBottom := nBottom

RESTSCREEN( nShadTop, nShadLeft, nShadBottom, nShadRight,;
            TRANSFORM( SAVESCREEN( nShadTop, nShadLeft, nShadBottom, nShadRight),;
            REPLICATE("X"+chr(6), (nShadBottom - nShadTop + 1 ) * 2 ) ) )
RETURN Nil
```

Listagem 3

```
/*
* Programa: RECURS.prg
*
*          PROGRAMA DE RECURSIVIDADE
*                    =============
*
*          Clipper RECURS /n /w
*          rTlink FI RECURS pll BASE50
*/

FUNCTION MAIN()
```

```
LOCAL aValor := 0 ,;
      GETLIST := {}   // Vetor para a funcao interna _GET_()

CLS

WHILE .T.

   @ 10,10 SAY 'Valor a calcular: ' GET aValor pict '99'
   READ

   IF LASTKEY() = 27 ; EXIT ; ENDIF

   @ 12, 0
   @ 12,10 SAY 'Fatorial: '
   ?? FATORIAL(aValor)

END

RETURN Nil

FUNCTION FATORIAL ( aNum )
LOCAL aFat

aNum := INT(aNum)                 // So existe fatorial de Numeros Inteiros.

IF     aNum < 0 .OR. aNum > 90  // Se o argumento for negativo ou maior que 90 (1).
       aFat = 0
ELSEIF aNum = 0 .OR. aNum = 1   // Fatorial de 0 e de 1 e' igual a 1.
       aFat = 1
ELSE
       aFat = aNum * FATORIAL ( aNum - 1 )
ENDIF             //  \---------+---------/
                  //            ^--)  Aqui esta a recursividade
RETURN aFat


//      Obs: (1) - Por tentativas, esse e' o maior valor que a funcao
//                 consegue calcular, por uma limitacao do proprio Clipper
```




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

UTILIZE ESTE ESPAÇO!

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

Consulte-nos pelo telefone
(021) 242-4178

Micro Sistemas

LIVROS DE INFORMÁTICA

Das melhores Editoras, para todos os níveis

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

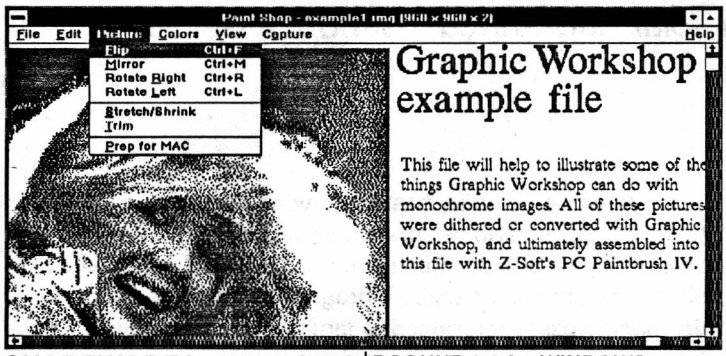
Vendas c/Cartão Crédito e Reembolso



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

SHAREMANIA

NEMESIS



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 automatica, 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
Arvore 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.
COLDCUT
Demos musicais para SoundBlaster.
DRAGNET (VGA)
Mais demos de músicas e efeitos.
SPELLBOX (WINDOWS)
Vozes, músicas e efeitos sonoros.
TRACKBLASTER II
Toca musicas 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.

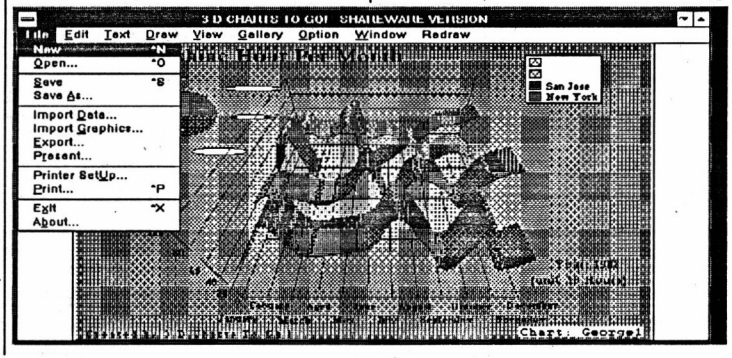
VIDEO-GAMES PARA PC

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 digitalizadas pelo AMIGA. Permite editar os instrumentos, mudar as vozes e "samplers", velocidade, etc.
Acompanha Manual, Esquema 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/VÍDEO-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!

Um diário muito pessoal

Organize seu dia a dia com total segurança usando esse super programa escrito em dBase

Kleber Pinheiro Naccarato

O programa aqui apresentado dispensa maiores comentários quanto à utilização, pois contém uma tela de ajuda ao usuário que descreve, sucintamente, o que cada opção faz, bastando selecionar a primeira no menu principal.

Sua arquitetura é bastante simples e segue os padrões básicos da programação em dBASE. Ao elaborá-lo, procurei utilizar a maioria dos recursos que a linguagem pode oferecer quanto à velocidade de execução e facilidade de manipulação de cadastros. No entanto, para aqueles que possuem um PC-XT como eu, sugiro que compilem o programa. A velocidade é grande e pode, em questão de segundos, encontrar uma simples palavra dentro do campo descrição com um cadastro de 2000 registros.

Não só as rotinas que criei - para manipulação de senha, consulta de palavras dentro de campos alfanuméricos e manipulação de datas - como também o programa em si, podem ser alterados à vontade, adaptando novas opções, acrescentando novos campos e novos recursos, de acordo com suas necessidades.

Seguem aqui algumas instruções para a instalação do programa e comentários sobre os recursos oferecidos.

- Trabalhar com o Calendário: permite que se some ou subtraia dias a uma certa data, veja a diferença entre duas datas e o dia da semana que uma determinada data cai.

- Apagar o Monitor: o programa apaga a tela totalmente, para que não sofra desgaste do fósforo em função da permanência da mesma imagem por longo tempo.

- Informações adicionais como: nome do arquivo do banco de dados; espaço livre do disco; data; hora; arquivo pelo qual o banco está indexado; número de registros do seu cadastro; seu tamanho em bytes e a data da última alteração, são exibidas constantemente na tela, em qualquer módulo do programa em que você se encontre. Aqui há um inconveniente: as informações não são atualizadas em tempo real (a hora, por exemplo), já que para implementar essa função, deveríamos recorrer à rotinas em ASSEMBLER.

Logo, como solução, basta que você pressione qualquer tecla, desde que não sejam os números entre 1 e 8 (opções do menu) para que o programa atualize todos os dados. Além disso, conforme você utiliza o programa (acessa os módulos do menu), essas informações também são revistas.

- Proteção de suas informações por intermédio de senha: ao entrar no programa, ele pedirá seu código de acesso. Entretanto, há um detalhe: antes de lhe pedir a senha o programa procura pelo arquivo DIARIO.MEM, onde esta é registrada criptografada, ou seja, através de uma chave, o programa altera cada um dos cinco caracteres do código, impedindo que alguém a descubra visualizando o conteúdo do arquivo (esta chave pode ser alterada pelo leitor).

Caso não o encontre, o programa se encerra. Conclui-se então que este arquivo deve estar no mesmo disco ou diretório que o programa principal.

Digitada a senha correta, entra-se no menu principal. Neste ponto, você pode selecionar qualquer uma das oito opções pressionando seu número correspondente, ou digitar o caracter ":" (SHIFT + "/"). O programa lhe permitirá alterar seu código de acesso.

Este procedimento pode ser considerado como uma "passagem secreta" do ambiente de trabalho para um módulo especial onde você altera sua senha quantas vezes achar necessário. Inclusive, o caracter de acesso a esse módulo pode ser alterado de forma que somente você saiba como acessá-lo, bastando alterar o programa-fonte.

- Consulta dos dados pela data, descrição ou todo o cadastro. A segunda opção, em especial, possibilita procurar a ocorrência de palavras, frases e até caracteres dentro do cadastro, dependendo da informação que se deseja encontrar.

O programa mostrará, durante a busca, a porcentagem do cadastro já vasculhado e, ao encontrar a ocorrência, qual o registro em que ela se encontra, facilitando assim futuras alterações ou deleções. Caso existam mais ocorrências além daquela, o programa também permite que você tenha acesso a todas.

IMPORTANTE! Se você vai utilizar o programa pela primeira vez, aqui vão algumas instruções básicas: obviamente

você não possui o arquivo DIARIO.MEM em seu disco ou diretório. Sem ele você não poderá utilizar o programa. Então, devemos criá-lo com um código qualquer, para que se dê entrada no menu principal. E daí, por intermédio do caracter ":", alterá-lo à sua maneira.

Vejamos os procedimentos:

1. Carregue o dBASE. Caso sua versão seja o III+ e você estiver trabalhando com o ASSIST, saia dele pressionando [ESC].

2. Como você deve saber, não existe nenhuma variável definida na memória. Vamos criar a variável "Senha1". Digite [STORE '?6+/°' TO Senha1] ou [Senha1 = '?6+/°'] que corresponde à palavra 'SENHA' criptografada pela chave do programa.

3. Caso deseje, você pode verificar se a variável foi criada digitanto [DISPLAY MEMORY].

4. Grave esta variável no arquivo DIARIO.MEM com o comando [SAVE TO DIARIO].

Pronto! A senha já está registrada e o programa pode ser carregado agora. Lembre-se que sua senha é "SENHA". Posteriormente você pode alterá-la como explicado no item anterior.

A compilação ajuda muito na velocidade de execução do programa, por isso recomendo que seja realizada.

Utilizei o CLIPPER Summer'87 e não houve problemas. Os comandos são:

CLIPPER DIARIO TLINK DIARIO,DIARIO,,CLIPPER+EXTEND

OBS: Nos passos acima, supõe-se que o programa-fonte DIARIO.PRG e o arquivo de sub-rotinas DIARPROC.PRG estejam no mesmo disco ou diretório do compilador.

Para finalizar, se por ventura você não puder compilar o programa, é necessário que sejam revistos os valores dos contadores nos procedimentos PAUSA e PAUSINHA do programa-fonte. Eles tornam mais lenta a execução em certas partes do programa e foram ajustados para o programa compilado.

KLEBER PINHEIRO NACCARATO faz Engenharia Elétrica na USP São Carlos. Programa em QuickBASIC, Turbo Pascal, dBase III, Clipper, Logo e Fortran.

Listagem 1

```
* DIARIO.PRG - Diario Pessoal
* (C) Kleber Naccarato
*

CLEAR ALL
RELEASE ALL
SET SAFETY OFF
SET STATUS OFF
SET TALK OFF
SET SCOREBOARD OFF
SET DATE BRIT
SET BELL OFF
SET COLOR TO W/N
CLEAR
IF .NOT. FILE('DIARIO.MEM')
  SET COLOR TO W*/N
  @ 1,0 SAY 'ERRO FATAL ! Arquivo da SENHA faltando !'
  SET COLOR TO W/N
  @ 2,0 SAY 'Programa ABORTADO !!'
  ? REPLICATE(CHR(7),10)
  @ 5,0
  RELEASE ALL
  CANCEL
ENDIF
RESTORE FROM DIARIO
SET PROCEDURE TO DIARPROC
USE DIARIO INDEX DIARIO
Senha=CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,1,1))+20)+CHR(ASC(SUBSTR(Sen
ha1,2,1))+15)+;

CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,3,1))+35)+CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,4,
1))+25)+;
      CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,5,1))+30)
Senha2='     '
Sair=.F.
@ 11,26 SAY 'Entre com a SENHA -) [     ]'
@ 10,24 TO 14,55 DOUBLE
DO WHILE .NOT. Sair
  Senha2='     '
  @ 11,48 GET Senha2
  READ
  IF Senha2='     '
    OpcaoMenu='8'
    Sair=.T.
    LOOP
  ENDIF
  OpcaoMenu=' '
  IF Senha2()Senha
    @ 13,31 SAY 'Senha INCORRETA !!'
    ? CHR(7)
    DO PAUSA
    @ 13,31 SAY SPACE(18)
    LOOP
  ENDIF
  @ 10,24 CLEAR TO 14,55
  @ 0,0 TO 24,79 DOUBLE
  DO TELA
  Sair=.T.
ENDDO
DO WHILE OpcaoMenu()'8'
  OpcaoMenu=' '
  @ 3,1 CLEAR TO 12,38
  @ 15,1 CLEAR TO 23,78
  SET COLOR TO N/W
  @ 14,2 SAY ' TELA DE EDICAO'+REPLICATE(' ',61)
```

```
 @ 3,2 SAY ' MENU PRINCIPAL'+REPLICATE(' ',21)
 @ 3,28 SAY 'Opcao [ ]'
 SET COLOR TO W/N
 @ 5,2 SAY '1 ..................... Ajuda ao Usuario'
 @ 6,2 SAY '2 ..................... Inserir uma Data'
 @ 7,2 SAY '3 ..................... Editar uma Data'
 @ 8,2 SAY '4 ..... Apagar uma Data, o Cadastro'
 @ 9,2 SAY '5 ............... Consultar o Cadastro'
 @ 10,2 SAY '6 ......... Trabalhar com Calendario'
 @ 11,2 SAY '7 ................ Desligar o Monitor'
 @ 12,2 SAY '8 ............... ABANDONAR Sistema !'
 DO INFORM
 @ 3,35 GET OpcaoMenu
 READ
 DO CASE
 CASE OpcaoMenu='1'
   Opcao1=CHR(255)
   CLEAR
   SET COLOR TO N/W
   @ 1,2 SAY ' Tela de Ajuda ao Usuario'+REPLICATE('
',51)
   SET COLOR TO W/N
   @ 2,1
   TEXT
  OPCAO 2 - Inserir uma Data : permite que sejam
acrescentadas novas datas ao
    cadastro. Caso tente-se dar entrada a uma data ja
cadastrada, o programa
    a recusara. Para sair desta opcao, pressione
simplesmente ENTER.
  OPCAO 3 - Editar uma Data : aqui voce podera alterar
uma determinada data
    do cadastro. Se a data digitada nao existir, o
programa dara uma mensa-
    gem de erro. Para sair desta opcao, pressione
somente ENTER.
  OPCAO 4 - Apagar uma Data ou o Cadastro : nesta opcao
voce podera apagar
    uma unica data que voce dara entrada ou todo o
cadastro. Em ambos os ca-
    sos o programa lhe pedira uma confirmacao. Para
sair, pressione ENTER.
  OPCAO 5 - Consultar o Cadastro : a opcao Consulta lhe
permite procurar pelo
    cadastro de 4 formas: atraves de uma faixa de datas
(uma inicial e outra
    final), atraves de uma unica data, atraves de uma
palavra ou frase (o
    programa procurara no campo Descricao) ou todo o
cadastro, registro por
    registro. Para sair, pressione apenas ENTER.
  OPCAO 6 - Trabalhar com Datas : permite-lhe adicionar
dias, subtrair dias
    de determinadas datas, ou ainda ver em que dia da
semana cai uma certa
    data e ter o numero de dias entre duas datas.
  OPCAO 7 - Desligar o Monitor : apaga toda a tela de
modo a evitar o desgate
    do fosforo. Para voltar ao MENU, pressione qualquer
tecla.
  OPCAO 8 - ABANDONAR o sistema : sai do programa
fechando o banco de dados e
    salvando as alteracoes. O programa pedira
confirmacao !!
   ENDTEXT
   @ 2,1 TO 2,78
   @ 0,0 TO 24,79 DOUBLE
   DO WHILE Opcao1()' '
     SET COLOR TO N/W
     Opcao1=CHR(255)
     @ 1,56 SAY 'Pressione [SPACE] [ ]'
     @ 1,75 GET Opcao1
     SET COLOR TO W/N
     READ
   ENDDO
   @ 1,1 CLEAR TO 23,78
   DO TELA
 CASE OpcaoMenu='2'
   SET COLOR TO N/W
   @ 3,2 SAY ' Inserir Data'+REPLICATE(' ',22)
   SET COLOR TO W/N
   Sair=.F.
   DO WHILE .NOT. Sair
     DO INFORM
     @ 4,1 CLEAR TO 12,38
     @ 15,1 CLEAR TO 23,78
     Data1=CTOD('  /  /  ')
     Descr1=SPACE(76)
     Descr2=SPACE(76)
     Descr3=SPACE(76)
     Descr4=SPACE(76)
     Descr5=SPACE(76)
     @ 16,2 SAY 'Data: ' GET Data1
     READ
     IF DTOC(Data1)='  /  /  '
       Sair=.T.
       LOOP
     ENDIF
     SEEK Data1
     IF .NOT. EOF()
       DO ERRO WITH ' DATA ja existente !! '
       LOOP
     ENDIF
     DO REG
     @ 17,2 SAY 'Descricao:'
     @ 18,2 GET Descr1
     @ 19,2 GET Descr2
     @ 20,2 GET Descr3
     @ 21,2 GET Descr4
     @ 22,2 GET Descr5
     READ
     APPEND BLANK
     REPLACE Data WITH Data1
     REPLACE Descricao1 WITH Descr1+Descr2+Descr3
     REPLACE Descricao2 WITH Descr4+Descr5
     REINDEX
```

```
  ENDDO
CASE OpcaoMenu='3'
  SET COLOR TO N/W
  @ 3,2 SAY ' Editar Data'+REPLICATE(' ',23)
  SET COLOR TO W/N
  Sair=.F.
  DO WHILE .NOT. Sair
    DO INFORM
    @ 4,1 CLEAR TO 12,38
    @ 15,1 CLEAR TO 23,78
    Data1=CTOD('  /  /  ')
    @ 16,2 SAY 'Data: ' GET Data1
    READ
    IF DTOC(Data1)='  /  /  '
      Sair=.T.
      LOOP
    ENDIF
    SEEK Data1
    IF EOF()
      DO ERRO WITH ' DATA nao encontrada !! '
      LOOP
    ENDIF
    DO REG
    Descr1=SUBSTR(Descricao1,1,76)
    Descr2=SUBSTR(Descricao1,77,76)
    Descr3=SUBSTR(Descricao1,153,76)
    Descr4=SUBSTR(Descricao2,1,76)
    Descr5=SUBSTR(Descricao2,77,76)
    @ 16,2 SAY 'Data: ' GET Data1
    @ 17,2 SAY 'Descricao:'
    @ 18,2 GET Descr1
    @ 19,2 GET Descr2
    @ 20,2 GET Descr3
    @ 21,2 GET Descr4
    @ 22,2 GET Descr5
    READ
    REPLACE Data WITH Data1
    REPLACE Descricao1 WITH Descr1+Descr2+Descr3
    REPLACE Descricao2 WITH Descr4+Descr5
    REINDEX
  ENDDO
CASE OpcaoMenu='4'
  OpcaoMenu2=' '
  Sair=.F.
  DO WHILE .NOT. Sair
    OpcaoMenu2=' '
    SET COLOR TO N/W
    @ 3,2 SAY ' Apagar'+REPLICATE(' ',29)
    @ 3,28 SAY 'Opcao [ ]'
    SET COLOR TO W/N
    @ 4,1 CLEAR TO 12,38
    @ 15,1 CLEAR TO 23,78
    @ 5,2 SAY '1 ..................... o Cadastro'
    @ 6,2 SAY '2 ..................... uma Data'
    @ 7,2 SAY '3 ..... RETORNAR ao Menu Principal'
    @ 3,35 GET OpcaoMenu2
    DO INFORM
    READ
    DO CASE
      CASE OpcaoMenu2='1'
        SET COLOR TO N/W
        @ 3,2 SAY ' Apagar o Cadastro'+REPLICATE('
',17)
        SET COLOR TO W/N
        @ 4,1 CLEAR TO 12,38
        SimNao=' '
        DO INFORM
        DO WHILE .NOT. SimNao $ [SNsn]
          @ 12,6 SAY 'Voce tem CERTEZA ? (S/N) [ ]'
          @ 12,32 GET SimNao
          READ
        ENDDO
        SimNao=UPPER(SimNao)
        IF SimNao='S'
          ZAP
          @ 12,2 SAY SPACE(36)
          @ 12,5 SAY 'Cadastro TOTALMENTE apagado !!'
          ? CHR(7)
          DO PAUSA
        ENDIF
      CASE OpcaoMenu2='2'
        Sair1=.F.
        SET COLOR TO N/W
        @ 3,2 SAY ' Apagar uma Data'+REPLICATE(' ',20)
        SET COLOR TO W/N
        DO WHILE .NOT. Sair1
          DO INFORM
          @ 4,1 CLEAR TO 12,38
          @ 15,1 CLEAR TO 23,78
          Data1=CTOD('  /  /  ')
          @ 16,2 SAY 'Data: ' GET Data1
          READ
          IF DTOC(Data1)='  /  /  '
            Sair1=.T.
            LOOP
          ENDIF
          SEEK Data1
          IF EOF()
            DO ERRO WITH ' DATA nao encontrada !! '
            LOOP
          ENDIF
          DO DESCR
          DO REG
          SimNao=' '
          DO WHILE .NOT. SimNao $ [SNsn]
            @ 12,5 SAY 'Confirma a DELECAO ? (S/N) [
]'
            @ 12,33 GET SimNao
            READ
          ENDDO
          SimNao=UPPER(SimNao)
          IF SimNao='S'
            DELETE
            PACK
            @ 12,1 SAY SPACE(38)
            @ 12,12 SAY 'Data deletada !!'
```

Central SOFT

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

PC-SIG

ATENÇÃO

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

TODOS OS PROGRAMAS SAO AS ÚLTIMAS VERSÕES, LANÇADOS RECENTEMENTE NOS ESTADOS UNIDOS, ESTANDO C/ TODOS OS ARQUIVOS E DOCUMENTAÇÃO COMPLETA.
PREÇO POR DISCO (INCLUSO).....Cr$ 35.000,00

PARA PEDIDOS ACIMA DE 20 DISQUETES DESCONTO DE 10%
PARA RELAÇÃO COMPLETA DESTA BIBLIOTECA, SOLICITE CATÁLOGO ENVIAMOS EM DISQUETE. VALOR Cr$ 15.000,00

ENVIAMOS O SEU PEDIDO, POR SEDEX OU A COMBINAR.

ASTRONOMIA

866/67 DEEP SPACE 3-D. Ponha um planetario no seu pc.
1796/97-2139/40 THE NIGHT SKY Planetario com + de 24.000 estrelas.
1103 SILICON SKY. Mostra o ceu noturno em qualquer data e lugar.

PROGRAMAS P/ CRIANCAS

2709 DRAWSOME Desenhos p/ criancas.
1768 GOOGOL MATH GAMES. P/ criancas. soma. subtracao. divisao. multiplicacao

ENGENHARIA

1977/78 THE ELECTRICAL DBS DISK. Bco. de dados p/ eletricistas, engenheiros e projetistas.
2508 PC-SCHEMATICS. Desenha esquemas eletricos. Imprime circuitos.
2510 PC-BREEZE II. Projetos faceis de circuitos eletronicos.

ESTUDO DE LINGUAS ESTRANGEIRAS

902 HEBREW QUIZ AND TUTORIAL. Lingua hebraica biblica.
2545 LEARNING JAPANESE 1. THE HIRAGANA SYMBOLS. 75 simbolos hiragana japoneses, cartoes 'flash'.

MATEMATICA

1072 DIFFERENTIAL EQUATIONS AND CALCULUS. Visualize e resolva equacoes matematicas de alto nivel.
2770 EQUATOR BY PULSE RESEARCH. Equacoes e graficos de matematica.
2027/2308 LASER GRAPH. Plantas com dados de alta resolucao p/ engenheiros.
1863 MATHPLOT. Calculos p/ cientistas e engenheiros.
1493 XYSOLVE. Algebra, geometria e trigonometria p/ colegio e faculdade.

ASTROLOGIA - LEITURA DA SORTE

2730 BY THE NUMBERS. Use a numerologia p/ analisar a sua vida.
1492 CRYSTAL BALL. Veja o seu futuro.
2744 FORTUNE TELLER. Tecnicas para leitura da sorte.
1275 GEOMANCY. Leitura da sorte.
1486 SAGE-PAST LIFE TUTOR. Descubra quem voce foi, na vida anterior.

COMIDAS

2621 CALCOUNT. Controle sua dieta c/ este sistema.
1229 EDNA'S COOKBOOK. Organize e armazene suas receitas de familia.

GENEALOGIA

1504/05 BROTHER'S KEEPER GENEALOGY. Trace sua arvore de familia.
2933 KINQUEST. Ferramenta seria de pesquisa genealogica.

ADMINISTRE SUA SAUDE

1513 EKG/TRACINGS/PUMP. Como interpretar um eletrocardiograma basico.
2478/79/80 MED + 1. Gerenciamento de consultorio medico.

MUSICA

2451 MUSICAL BLOCKS. Programa divertido que toca musica.
2222 NOTEABLE. Aprenda as notas de escalas de agudos e graves.

PROGRAMAS DE COMUNICACAO

2909 POWERCOMM (WINDOWS). Programa de comunicacao windows. Facil de usar.
2300 TELIX. Programa de comunicacao de caracteres completos.

FAIXAS

779 PC-BANNER. Programa simples p/ fazer faixas.
871 FANCY LABEL MAKER. Impressao de etiquetas simples.
284 LABEL MAKER. Imprime etiquetas p/ sua biblioteca de disquetes.
1673 MR. LABEL. Cria etiquetas e relatorios.

UTILITARIOS P/ IMPRESSORAS

1543 CITIZEN PRINTER UTILITIES. Utilitarios p/ impressora citizen.
1661 MULTI-PRINT. Adiciona caracteres, tipos, numero de paginas.
2034 BADGE-O-MAGIC. Imprime distintivos e crachas em laserjer II.
2028 LASER ENVELOPE. Imprime envelopes em laserjet II hp.
1460 P4VP. Complima 04 paginas, em uma.

JOGOS

2087 ATC-AIR TRAFFIC CONTROLLER. Simulacao de controle de trafego aereo.
2806 THE GRAGON SWORD. Jogo de fantasia em 3D 30 niveis.
2172 GRAND PRIX. Administre a sua propria equipe automobilistica.
967 NEBULA. Voce esta explorando o orion nebula, para a nasa.
1692 BEGIN: A TACTICAL STARSHIP SIMULATION. Simulacao de nave estelar.
1892 RACE I. Corrida de carros.
2145 HANDICAP HORSE RACING. Simulacao de uma corrida de cavalos.
1913 BINGO. O computador canta e registra os numeros
2722 BACCARAT PROFESSIONAL. Aprenda bacara ou apure a sua tecnica.
714 COMPUTER DRAW POKER. Aprenda as tecnicas do poquer.
1956 LOWBALL POKER PROFESSIONAL. O computador joga poquer profissional.
882 THE POOL MANAGER. Treine a equipe de futebol do seu escritorio.

LOTERIA

1318 LOTTO MASTER PROFESSIONAL. Localize os seus numeros.
1407 SUPER LOTTO-MASTER. Gera os melhores numeros p/ loteria.

GRAFICOS

2066/2067 CURVE DIGITIZER EGA/CGA. Ferramenta profissional bi-dimensional CAD/CAM.
762 NORTHCAD 3D. Cria, visualiza e edita objetos em cores 3-D.
2372 PROFESSIONAL CAM CAD. Processo de desenho. automatizado
2100 COOPER GRAPHICS + 1. Graficos representando os estados americanos, bordas decorativas.
2101 COOPER GRAPHICS + 2. Graficos humoristicos e desfigurados
2102 COOPER GRAPHICS + 3. Frases humoristicas e religiosas
2103 COOPER GRAPHICS + 4. Graficos tipo sinal p/ avisos e mensagens.
2104 COOPER GRAPHICS + 5. Caras divertidas p/ todas as ocasioes.
2105 COOPER GRAPHICS + 6. Sinais de estrada e signos astrologicos
2106 COOPER GRAPHICS + 7. Bandeiras dos 50 estados americanos e prossessoes.
2107 COOPER GRAPHICS + 8. Linguagens de sinais, simbolos indigenas e mais.
2108 COOPER GRAPHICS + 9. Varios passaros, simbolos do zodiaco, flores, etc..
2109 COOPER GRAPHICS + 10. Emblemas para aneis, cachorros e outros.
2110 COOPER GRAPHICS + 11. Imagens para os principais feriados.
2111 COOPER GRAPHICS + 12. Blocos de alfabetos, animais e mais.
2112 COOPER GRAPHICS + 13. Graficos para o natal.
2113 COOPER GRAPHICS + 14. Bolas de bilhar, emblemas militares, carros, etc..
2114 COOPER GRAPHICS + 15. Graficos p/ caligrafia, historia e esporte.
2115 COOPER GRAPHICS + 16. Mapas de todos os estados americanos.
2116 COOPER GRAPHICS + 17. Bandeiras de paises de A a N.
2117 COOPER GRAPHICS + 18. Bandeiras de paises de O a Z.
2795 NEW PRINT SHOP LIBRARY. Mais de 1000 pecas de clips para new printshop.
2217 FRACTAL GRAFICS. Cria fractais completos, ricos e lindos.
1326 MANDELBROT ZOOMLENS. Cria fractais no seu monitor CCA.
154 PRINTER ART. Uma variedade de graficos p/ impressao.
1313 COMPUTER DARKROOM. Calcula tempo de exposicao de foto e composicao.
1249 PHOTO PACK. Fotografos. melhorem suas tecnicas.
2836 PC-TALK. Biblioteca de vozes de mais de 100 palavras. Para qualquer PC.
244 SLIDE GENERATION. Faz slides p/ apresentacoes.

CONTABILIDADE

2404 DAYO PRICE BOOK. Sistema p/ tabela de preco especializadas.
1147 FAST INVOICE WRITER. Faz faturas, ordens de compra, requisicoes.
2255 PCBILLING. Imprime faturas. localiza clientes e destino.
1435 BANK STATEMENT TAMER. Uma maneira simples de controlar seu talao de cheques.
1864 CCI HOME BUGET. Menu de orcamento domestico.
957 PC-FLOW. Orcamento do fluxo de caixa diario.
2416 DAYO EOP (END OF PERIOD). Balancete mensal.
151 FINANCE MANAGER II GENERAL LEDGER LITE. Sistema de contabilidade p/ quem nao e profissional no ramo.
565 PC-PAYROLL. Sistema de folha de pagamento p/ medias empresas.
1373/74 PRICEBOOK, THE. Lista de precos, centralizada para negocios.
1984 COST-BIZ. Custo da obra. facil de usar.
1044 CHIRO PATIENT TRACKING SYSTEM. Registro de pacientes e notas p/ medicos e dentistas.
2715 THE ELECTRONIC CATALOG CONSTRUCTION KIT. Executa catalogos, pedidos e calculos.

CALCULADORAS

2371 QWYKMATH, THE COMPLETE PROGRAMMING CALCULATOR. Uma das melhores calculadoras do mercado. Completo
1502 XACT CALCULATORS. Rival de calculadora hewlett packard.
1027 AMORTIZATION TABLE. Calcula pagamento mensal ou periodico.

BANCO DE DADOS

163 DBSCREEN. Cria telas dbase II e III pintando.
2548 FAST FILE. Bco. de dados pequeno, simples e eficiente
2198 PERSONAL SECRETARY. Bco. de dados p/ clientes e pessoal.
2330/31 SR-INFO. Para todos que exigem um bom banco de dados.
1099 FORM MASTER. Cria, modifica e imprime todos os tipos de formulario.
2918/19 MORFORM. Desenvolva formularios atraentes e uteis.
246/1354/2828 STOCK CHARTING SYSTEM. Cria mapas de estoque.

ENDERECOS E TELEFONES

2190 CONTACT PWS. Sistema de localizacao de clientes especiais.
868/69/1475 PC-MAIL. Gerencia sua lista de correspondencia e imprime etiquetas.

GERENCIAMENTO DE PESSOAL

1156 MANAGEMENT MENTOR. Teste de treinamento gerencial.
1589 PC-PUNCH. Relogio de ponto p/ empregados.

COTACOES

2752 PRODEV * QUOTE UTILITY PROGRAMS. Trace custos reais, contra a cotacao.

GERENCIAMENTO DE IMOVEIS

923 PROFESSIONAL REAL ESTATE ANALYST. Uma serie de programas LOTUS 1-2-3.
656 REAL ESTATE SYSTEM. Sistema de gerenciamento de escritorio imobiliario.

GERENCIAMENTO DE VENDAS

1790 PHOEBE. Gerencia seus contatos, p/ tornarem clientes.
1839 SALES-BIZ. Programa de acompanhamento de vendas.

CALENDARIOS

1900 BIG EVENT. Avisa voce 10 dias antes dos eventos.
1867 LCG/REMIND. Coloque mensagens na tela.
2996 ON THIS DAY. Mostra eventos de astronomia. eventos historicos

PLANILHAS

1988 SCIENTIFIC $ ENGINEERING TOOLS FOR LOTUS 1-2-3. LOTUS 1-2-3 p/ estatisticas avancadas.
846/47 LOTUS LEARNING SYSTEM. Um guia correto de LOTUS 1 2 3
2557 ALITE. Versao lite do popular as-easy-as
751 AS-EASY-AS. Planilhas sofisticadas p/ 256 colunas.
1284/85 POWER SHEETS. A mais poderosa planilha do mercado

ESTUDO DA BIBLIA

628 BIBLE-Q. 1000 questoes sobre a bilbia, em teste de multipla escolha.
2680 SCRIPTURE QUEST. 1600 perguntas sobre a bibiia.
960 CONVERT. Calculadora de conversao metrica.
2827 METROCATE. Faz conversoes de medidas mais comuns.
2699/2700/01 CLEARANCE FLIGHT PLANNING SYSTEM. Pegue uma rota e estabeleca um plano de voo.
939/1476 FLIGHT. Programa de planos de voo p/ pilotos particulares.

MAPAS

1127 WORLD CITY DISTANCE COMPUTER. Distancia e tempo de viagem entre 400 codades.
494/95/96 THE WORLD DIGITIZED. Coordenadas para 100.000 diferentes lugares.

MATERIAIS DE REFERENCIAS

1802 BALLISTIC. Calcula a trajetoria das balas, p/ pequenas armas.
1624 THE LEGAL PAD. Um recurso de informacoes p/ advogados.
1127 TERRA * TIME. Localiza a hora local de cidades ao redor do mundo.
1498/99/1500/01 WISDOM OF THE AGES. Os pensamentos e dizeres das maiores mentes.

PROGRAMACAO

883 XXXPERT. Cria um sistema expert em qualquer assunto.
1111 AB6/DB6 ASSEMBLER/DEBUGGER. Um assembler que tem melhor desempenho que masm.
69 DESIGNER, THE. Cria graficos animados em basic.
2096/97 FONTED. Editor de fonte p/ telas EGA e VGA.

PROCESSADORES/UTILITARIOS

759 MOREPERFICK. Utilitario wordperfect. Dobra a velocidade de edicao
935 MSP DOCUMENT PROCESSING UTILITY. Numera secoes, paragrafos listas, tabelas.
1457 PC-WRITE MACROS. Uma macro festa p/ usuarios de pc-write.
2002 QUATTRO 1-2-3 TO WORDPERFECT. Converte 1-2-3 e QUATTRO em Wordperfect.
415 WORD PROCESSING PREVIEW SYSTEM. Veja quantas paginas surgirao, antes de imprimir.
1974 THE WORDSMITH NEWSLETTER KIT. Newlettrs para novatos em ventura.
2318 GALAXY LITE (BY STARLIFE). Processador de textos atualizado c/ verificador de ortografia
455/681/82/2566 PC-TYPE. Um processador de textos flexivel, impressionante.
2090/91 PC-WRITE LITE. Versao mais simples e mais rapida do pc-write.
1970 WORD FUGUE. Processador de textos compativel c/ wordstar.

UTILITARIOS

2916 ADLIB ZIP MENU. Comprime seus arquivos de musica Adlib.
1201 EZ-DISCOPY. Um sistema de duplicacao de discos.
2176 FORMAT MASTER. Usa drive 1.2M p/ formatar discos de 360K p/ 800K.
2028 LASERLB 1. Imprime etiquetas de disco em um Hp Laserjet II.
1803 EZDOSS. Um Dos Shell p/ novatos e experientes.
481 STILL RIVER SHELL. Um gerenciador de arquivo e diretorio.
1994 LISTBACK AND LSTBACK 2. Lista todos os arquivos armazenados em um disco de Backup.
1791 MASDIR. Libera espaco nos seus drives de disco rigido.
1709 NIFTY. Novatos podem criar menus personalizados.
2708 ONE VIEW. Monitora a atividade de ate 09 usuarios.
1682 CAPACITY. Apresenta graficamente o espaco de disco livre.
1859 GARTHS SHAREWARE UTILITIES. Copia discos, imprime e lista diretorios.
2188 PERSONAL C-SCREEN. Faz telas profissionais p/ programadores C.
2481 SOFT 87. Um co-processador matematico na memoria residente.
2916 VGACOLOR SCREEN UTILITY. Consiga o maximo do seu monitor VGA.
3003 WSCAN-VIRUSCAN FOR WINDOWS. Matador de virus p/ Windows 3.0.

SEGURANCA

756 MEMOIRS. Um diario particular (escondido).
709 PC-CRYP 2. Proteja os seus dados valiosos dos outros.
2465 SECURITY. Proteja o seu computador de uso nao autorizado.
2465 TIME MASTER. Imprime relatorios. Quem usou o programa; Qto tempo usou.

WINDOWS

2457 ALMANAC. Uma agenda completa.
2458 PARENTS. Organize a sua genealogia.
3004 WINDOWS REMINDER. Ajenda pessoal.
2910 X WORLD CLOCK. A hora, ao redor do mundo.
2663 CHESS FOR WINDOWS. Jogo de xadres, em 04 niveis.
1663 FIREMORKS. Um esvaziador de telas.

VEJA OUTROS PROGRAMAS NA EDICAO ANTERIOR

Central SOFT

CENTRAL INFORMÁTICA 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 * JOGOS * PC

3D POOL CHARLEY'S - 01/DD J507 **JOGO DE BILHAR**
4D BOXING (VGA) - 01/HD J405 **LUTA DE BOXE EM 4D**
4X4 OFF ROAD - 01/DD J019 **OTIMO JOGO DE RALLY**
ABC BOXING (VGA/W) - 04/DD J370 **LUTA DE BOXE**
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL - 06/DD J021 **JOGO DE FUTEBOL**
ABRAMS BATTLE TANK - 02/DD J434 **SIMULADOR DE TANQUE**
ACE OF ACES - 01/DD J527 **JOGO DE COMBATE AEREO**
ADULT GAMES - 02/DD J358 **JOGOS PARA ADULTOS**
AFD/SCN FOR FS-4 - 01/HD J594 **CENARIOS PARA O FS-4**
AFTER BURNER - 02/DD J022 **SIMULADOR DE COMBATE AEREO**
AFTER BURNER II - 02/DD J322 **SIMULACAO DE AVIAO**
AIRBUNE RANGER - 01/DD J023 **JOGO DE GUERRA**
ALIVE SHARKS - 01/DD J318 **AVENTURA MARITIMA**
ALPHA WAVES - 02/DD J641 **SUPER JOGO DE ESTRATEGIA**
ALTERED DESTINY (W) - 02/HD J624 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
AMARILLO POKER (VGA) - 01/HD J255 **POKER NO VELHO OESTE**
AMAZON - 02/DD J642 **JOGO DE MISTERIO**
ANCIET ART OF WAR - 01/DD J321 **ESTRATEGIA E COMBATE**
ANCIET CITIES - 04/DD J424 **CIDADES PARA O SIMCITY**
ANIMATED MEMORY (VGA/EGA) - 01/DD J603 **JOGO DE RACIOCINIO**
A-10 TANK KILLER I (VGA) - 04/DD J085 **SIMULADOR DE AVIAO A-10**
A 10 TANK KILLER II (VGA) - 08/DD J253 **SIMULACAO DE TANQUE**
A.T.P. EUROPA SCENARY - 01/DD J631 **CENARIO PARA O A.T.P**
BACK TO THE FUTURE - 02/DD J025 **AVENTURA BASEADA NO FILME**
BACK TO THE FUTURE III - 03/DD J223 **BASEADO NO FILME**
BARDS TALE II - 02/DD J482 **JOGO DE ESTRATEGIA**
BATMAN THE MOVIE - 03/DD J178 **BASEADO NO FILME**
BATTLE CHESS - 02/DD J028 **JOGO DE XADREZ ANIMADO**
BATTLE CHESS FOR WINDOWS - 01/HD J551 **JOGO DE XADREZ ANIMADO**
BATTLE CHESS II - 03/DD J189 **XADREZ CHINES**
BATTLE HAWKS 1942 - 02/DD J279 **SIMULADOR DE AVIOES**
BATTLE ISLE(EGA/VGA) - 03/HD J622 **INTELIGENCIA MILITAR**
BATTLE TECH - 02/DD J076 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
BEYHOND - 01/DD J354 **AVENTURA EM LABIRINTOS**
BEYOND COLON (VGA/MCGA) - 01/DD J529 **JOGO ESTILO TETRIS**
BLADES OF STELL 02/DD J490 **JOGO DE HOQUEI**
BLUE ANGELS - 02/DD J373 **ACROBACIAS AEREAS**
BORN WRESTLING - 01/DD J339 **LUTA LIVRE**
BOUNCE ZONE - 01/DD J643 **TENIS DE MESA**
BRAIN CHILD - 01/DD J433 **JOGO DE MEMORIA**
B-17 (VGA/W) - 05/DD J550 **SIMULADOR DE AVIAO**
CALIFORNIA GAMES II - 03/DD J393 **JOGO COM VARIOS ESPORTES**
CALIFORNIA GOLD RUSH - 05/DD J418 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
CARLOS SAINZ - 01/DD J330 **CORRIDA DE CARROS**
CARMEN PAST - 06/DD J510 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
CARMEN SANDIEGO DELUXE - 05/HD J227 **ADVENTURE GRAFICO (VGA)**
CARMEN SANDIEGO IN EUROPE - 01/DD J534 **ADVENTURE GRAFICO**
CHALLENGE EMPIRE - 02/DD J496 **JOGO DE ACAO ESTILO PRINCE**
CHARLIE CHAPLIN - 01/DD J342 **JOGO COM O PERSONAGEM**
CHESS MASTER 2000 - 01/DD J006 **OTIMO JOGO DE XADREZ**
CHESS MASTER 3000 - 04/DD J525 **JOGO DE XADREZ**
CHESSQUIZ - 01/DD J586 **JOGO DE XADREZ**
CHUCK YEAGERS 2.0 - 02/DD J313 **SIMULADOR DE AVIAO**
CIVIZATION (VGA) - 02/HD J598 **COLONIZE O PLANETA TERRA**
COLONEL'S BEQUEST - 10/DD J280 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
COMBAT COURSE - 01/DD J359 **ESTRATEGIA MILITAR**
COMMANDER KEEN II - 01/DD J494 **JOGO DE AVENTURA (VGA/EGA)**
COMMANDER KEEN VI - 01/DD J436 **JOGO ESTILO MARIO BROS**
CONAN (VGA/W) - 07/DD J203 **ADVENTURE GRAFICO**
COOL CROC TWINS (DEMO) - 01/DD J506 **JOGO DE AVENTURA (DEMO)**
CRIME WAVE (VGA/W) - 08/DD J034 **JOOGO DE INVESTIGACAO**
DEATH TRACER - 02/DD J035 **JOGO DE ACAO COM CARROS**
DEFENDER OF CROW - 01/DD J036 **SEJA VC UM GUERREIRO**
DEMON STALKERS - 02/DD J544 **JOGO DE AVENTURA**
DICK TRACY - 06/DD J417 **JOGO COM O FAMOSO DETETIVE**
DL VEIWER X-RATED (VGA) - 03/HD J576 **TELAS PORNO ANIMADAS**
DRAGONS OF FLAME - 02/DD J488 **ACAO NA ERA MEDIEVAL**
DRAGON'S LAYR I - 13/DD J244 **JOGO COM MUITA ANIMACAO**
DRAGON'S LAYR II - 12/DD J260 **JOGO DE ACAO**
DRAGON'S LAYR III - 12/DD J305 **JOGO DE ACAO (ARKADE)**
DREAM TEAM - 05/DD J221 **JOGO DE BASKETBALL OTIMO!!**
DUCK TALES - 02/DD J098 **JOGO BASEADO NO DESENHO**
DUKEN NUKEN (VGA) - 01/HD J258 **JOGO DE ACAO E AVENTURA**
ELF (VGA) - 01/HD J587 **AVENTURA ESTILO MARIO BROS**
ELITE PLUS (VGA/EGA) - 01/HD J618 **AVENTURA ESPACIAL EM 3D**
ELVIRA (VGA/W) - 08/DD J219 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
ELVIRA II (VGA/W) - 03/HD J588 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
EROTIC SHOW - 02/DD J136 **SHOW EROTICO**
F117-A SIMULATOR (VGA/W) - 06/DD J222 **SIMULADOR DE AVIAO**
F117-A TUTOR (VGA) - 01/HD J406 **LICOES DE VOO NO CACA F117**
FALCON 3.0 (VGA/W) - 05/HD J461 **SIMULADOR DE AVIAO**
FERRARI FORMULA 1 - 02/DD J392 **CORRIDA DE CARROS**
FLIGHT SIMULATOR II - 01/DD J377 **SIMULACAO DE AVIAO**
FLIGHT SIMULATOR IV - 02/DD J163 **SIMULACAO AEREA**
FORD SIMULATOR - 02/DD J156 **JOGO DE CORRIDA COM CARROS**
FREDDY HARDEST III - 01/DD J353 **BRIGA DE RUA**
FS-4 - AIRCRAFT - 01/DD J365 **DISCO DE CENARIOS P/ FS-4**
FS-4 - OPITIONAL - 02/DD J351 **DISCO DE AVIOES OPCIONAIS**
FUCKIN(VGA) - 01/DD J432 **ANIMACOES PORNO**
FUTURE CITIES - 04/DD J409 **CIDADES PARA O SIMCITY**
FUTURE WAR - 03/DD J288 **JOGO DE ACAO E AVENTURA**
F-14 TOM CAT (VGA/W) - 04/DD J230 **SIMULADOR DE AVIAO**
F-15 STRIKE EAGLE II(VGA) - 02/DD J128 **SIMULADOR DE COMBATE AEREO**
F-19 STEALT FIGHTER (VGA) - 03/DD J038 **SIMULADOR DE AVIAO**
F-29 SIMULATOR (VGA/EGA) - 02/DD J229 **SIMULADOR DE AVIAO**
F-40 PERSUIT SIMULATOR - 01/DD J559 **SIM. COM A FERRARI F40**
GAME COLLECTION P/ WINDOW - 01/HD J277 **JOGOS PARA WINDOWS**
GENTEVIA 661 (VGA) - 01/HD J592 **COMPETICAO DE LANCHAS**
GOLDEN AXE - 02/DD J014 **JOGO DE AVENTURA (ARKADE)**
GP II UNLIMITED(VGA) - 01/HD J578 **CORRIDA DE FORMULA 1**
GRAND SLAM BRIDGE - 02/DD J604 **JOGO DE CARTAS**
GRAPHICS - AIRCRAFT FS-4 - 01/HD J595 **SONS E CENARIOS P/ O FS-4**
GREAT SCAPE - 01/DD J469 **JOGO DE ACAO**
GREMLINS II - 01/HD J257 **AVENTURA BASEADA NO FILME**
GUNSHIP 2000 (VGA) - 03/HD J213 **SIMULADOR DE HELICOPTERO**
GUY SPY (VGA) - 03/HD J589 **JOGO DE ACAO**
HARDBALL III(EGA/VGA/386) - 03/HD J452 **JOGO DE BASEBALL**
HARLEM GLOBETROTTERS - 01/DD J621 **JOGO DE BASKETBALL**
HARLEY DAVIDSON - 02/DD J347 **PILOTE UMA SUPER MOTO**
HEAVEN/EARTH (VGA/W) - 03/HD J101 **JOGOS DE INTELIGENCIA**
HEROS OF LANCE - 03/DD J043 **JOGO DE MUITA ACAO**
HERO'S QUEST I (VGA/W) - 10/DD J371 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
HERO'S QUEST II (VGA/W) - 12/DD J181 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
HILL STREET BLUES - 01/HD J385 **JOGO DE HABILIDADE**
HOME ALONE (VGA) - 02/DD J375 **ESQUECERAM DE MIM-O FILME**
HONG KONG MAHJONG PRO (W) - 02/HD J149 **JOGO DE INTELIGENCIA**
IF MOVES SHOOT IT - 04/DD J379 **AVENTURA ESPACIAL**
INDIANA JONES - 01/DD J018 **JOGO DE ACAO**
INDIANA JONES ATLANTIS - 06/HD J524 **ADVENTURE GRAFICO (VGA/W)**
INDIANA JONES II - 02/DD J167 **AVENTURA COM O HEROI**
INDIANA JONES/CRUZADE - 07/DD J281 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
INDIANAPOLIS 500 - 02/DD J008 **CORRIDA DE CARROS**
INDY 256 (VGA/W) - 14/DD J207 **INDIANA JONES PARA**
JOE MONTANA FOOTBALL (W) - 05/DD J276 **JOGO DE FUTEBOL AM**
KAEON (EGA/VGA) - 01/HD J625 **COMBATE DE NAVE**
KICK OFF (VGA) - 02/DD J486 **JOGO DE FUTEBOL**
KING OF THE BEACH - 02/DD J090 **VOLLEY DE PRAIA**
KING QUEST II - 02/DD J380 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
KING QUEST III - 03/DD J092 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
KING'S QUEST IV (VGA/EGA) - 09/DD J171 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
KING'S QUEST V (VGA/W) - 26/DD J245 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
KNIGHTS OF THE SKY - 04/DD J240 **JOGO DE AVENTURA**
LAISURE SUIT LARRY II - 06/DD J252 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
LAISURE SUIT LARRY III - 08/DD J159 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
LAISURE SUIT LARRY V(EGA) - 08/HD J208 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
LEMMINGS - 03/DD J205 **JOGO DE INTELIGENCIA**
LEMMINGS II - 02/DD J602 **JOGO DE INTELIGENCIA**
LEMMINGS XMAS (VGA) - 01/DD J414 **JOGO DE INTELIGENCIA**
LHX SIMULATOR - 02/DD J130 **SIMULADOR DE HELICOPTERO**
LIFE AND DEATH (W) - 02/DD J246 **SEJA O MEDICO DESTE JOGO**
LIFE AND DEATH II (VGA/W) - 06/HD J450 **SEJA O MEDICO DESTE JOGO**
LINKS (VGA) - 06/DD J237 **JOGO DE GOLF**
LINKS BAY NILL - 01/HD J564 **CENARIOS P/ O LINKS**
LINKS PINE NUTS - 01/HD J563 **CENARIOS P/ O LINKS**
LOST ADMIRAL - 02/DD J319 **JOGO DE ESTRATEGIA MILITAR**
LOST IN L.A (VGA/W) - 04/HD J634 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
LOW BLOW (VGA) - 03/DD J293 **LUTA DE BOXE**
MAGIC JOHNSON BASKETBALL - 01/DD J124 **JOGO DE BASKETBALL**
MAHUNT IN NEW YORK - 05/DD J152 **NECESSITA SENHA**
MANIAC MANSION II - 02/DD J635 **JOGO DE AVENTURA**
MARIO ANDRETTI (VGA/EGA) - 05/DD J204 **JOGO DE FORMULA INDY**
MARTIN MEMORANDUM (VGA/W) - 06/HD J512 **JOGO DE ACAO EM RPG**
MEAN STREET (W) - 06/DD J585 **JOGO DE INVESTIGACAO**
MEAN WARRIORS - 04/DD J472 **JOGO DE AVENTURA**
MICKEY MEM.CHALLENGE(VGA) - 01/DD J630 **JOGO DE MEMORIA**
MICROSCOPY MISSION - 01/DD J282 **JOGO DE INTELIGENCIA**
MIGHT AND MAGIC II (VGA) - 03/DD J465 **AVENTURA C/ MUITO MISTERIO**
MIGHT AND MAGIC III (VGA) - 03/HD J438 **JOGO COM MUITO MISTERIO**
MONKEY ISLAND - 08/DD J193 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
MONKEY ISLAND II (VGA/W) - 06/HD J391 **ADVENTURE GRAFICO AN.**
MOONWALKER (VGA) - 03/DD J419 **JOGO DE AVENTURA**
MOTOCROSS - 02/DD J052 **CORRIDA DE MOTOS**
NEVER ENDING STORY II (W) - 03/DD J628 **HISTORIA SEM FIM (O FILME)**
NEW GP MOTORCYCLE - 01/DD J054 **RALLY DE MOTOS NA AFRICA**
NFL - ATP FOR FS-4 - 02/DD J593 **CENARIOS PARA O FS-4**
NINJA RABBIT (W) - 01/DD J617 **LUTA DE ARTES MARCIAIS**
NINJA TURTLES I - 04/DD J066 **JOGO DAS FAMOSAS TARTARUGA**
NINJA TURTLES III(ARKADE) - 01/HD J620 **JOGO DE AVENTURA**
NINJA TURTLES II(EGA/VGA) - 07/DD J388 **JOGO DE AVENTURA**
NOVA IX (VGA/W) - 04/HD J463 **COMBATE ESPACIAL**
NUCLEAR WAR - 02/DD J285 **JOGO DE GUERRA**
OLIVER AND COMPANY - 02/DD J483 **JOGO DE AVENTURA**
OLIVER - COMPANY - 02/DD J649 **SUPER AVENTURA**
OMAR SHARIF ON THE BRIDGE - 01/HD J186 **JOGO DE CARTAS (W)**
OPERATION WOLF - 02/DD J132 **JOGO DE GUERRA (ARKADE)**
OUT OF THIS WORLD (EGA) - 01/HD J612 **JOGO ESTILO PRINCE**
PANZER KICKBOXER (VGA) - 04/DD J270 **LUTA DE FULL-CONTACT**
PINBALL COLLECTION - 01/DD J549 **JOGOS DE PINBALL**
PIPE DREAM - 01/DD J501 **INTELIGENCIA E RACIOCINIO**
PIT FIGHTER - 01/HD J581 **LUTA DE FULL-CONTACT**
POKER CHINES (VGA) - 03/DD J632 **JOGO DE POKER**
POLICE QUEST II(EGA) - 06/DD J169 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
POLICE QUEST III(VGA/EGA) - 16/DD J299 **ADVENTURE GRAFICO AN.**
POOL 3D CHALLENGE - 01/DD J297 **JOGO DE SNOOKER E BILHAR**
POOL OF RADIANCE - 03/DD J460 **JOGO DE INTELIGENCIA**
POPULOUS (W) - 02/DD J294 **SIMULACAO E INTELIGENCIA**
PORNO II (VGA/W) - 05/DD J455 **TELAS PORNO ANIMADAS**
PREDATOR II (VGA) - 03/DD J421 **JOGO DE ACAO**
PRINCE OF PERSIA - 02/DD J004 **EXCELENTE JOGO DE AVENTURA**
PRO TOUR TENNIS(CGA) - 02/DD J248 **JOGO DE TENNIS**
PUNISHER (VGA/EGA) - 03/DD J553 **JOGO DE ACAO**
RAIL ROAD TYCOON - 01/HD J247 **ADMINISTRE AS FERROVIAS**
RAMPAGE - 01/DD J111 **JOGO DE AVENTURA**
RAPCON - 02/DD J648 **SIMULADOR DE TRAFEGO**
RASTAN SAGA - 03/DD J278 **JOGO DE ACAO**
RED BARON (VGA) - 03/HD J442 **SIMULADOR DE AVIAO**
RINGS OF MEDUSA - 02/DD J484 **JOGO DE INTELIGENCIA**
RISE OF THE DRAGON - 07/HD J518 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
ROBIN HOOD (1.44Mb/VGA/W) - 07/HD J441 **ADVENTURE GRAFICO AN.**
ROBOT ODYSSEY - 02/DD J629 **JOGO DE ACAO**
ROBOT RASCALS (CGA) - 01/DD J647 **JOGO DE AVENTURA**
ROCKETEER (VGA) - 03/HD J577 **COMPETICAO AEREA**
ROGER RABBIT II (VGA/W) - 05/HD J579 **AVENTURA COM O PERSONAGEM**
ROMANCE OF THREE KINGDOMS - 01/HD J614 **ESTRATEGIA MILITAR (W)**
SAPO (EROTICO) - 01/DD J646 **JOGO EROTICO**
SARGON III - 01/DD J446 **JOGO DE XADREZ**
SECRET AGENT (W) - 05/DD J542 **AVENTURA C/ AGENTES SECRET**
SECRET WEAPONS (VGA/W) - 08/DD J316 **SIMULACAO AEREA**
SEXCAPE - 01/DD J626 **DEMONSTRACAO EROTICA**
SEXCAPE (VGA) 01/HD J640 **DEMO EROTICO**
SHUFFLE PUCK CAFE - 02/DD J645 **JOGO DE REFLEXO**
SILENT SERVICE II (VGA) - 04/DD J261 **SIMULACAO DE SUBMARINO**
SIM ANT (VGA/W) - 04/DD J428 **JOGO DE RACIOCINIO**
SIM EARTH (VGA/W) - 04/DD J273 **JOGO DE SIMULACAO DA TERRA**
SIMCITY VERSAO (CGA) - 02/DD J060 **MONTE SUA CIDADE**
SIMCITY VERSAO (VGA) - 02/DD J445 **MONTE SUA CIDADE**
SIMCITY FOR WINDOWS - 02/DD J552 **MONTE SUA CIDADE**
SIMPSONS (VGA/COLOR) - 04/DD J310 **JOGO DE AVENTURA**
SIMPSONS II (VGA/COLOR) - 05/DD J404 **AVENTURA ANIMADA**
SKATE OR DIE - 02/DD J554 **SIMULACAO DE SKATE**
SOKOBAN - 01/DD J113 **JOGO DE DESAFIO**
SPACE ACE II - 12/DD J567 **JOGO DE AVENTURA**
SPACE QUEST III(VGA) - 06/DD J089 **ADVENTURE ANIMADO ESPACIAL**
SPACE QUEST IV (VGA/W) - 17/DD J180 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
STAR TREEK V (VGA/W) - 05/DD J153 **JOGO BASEADO NO FILME**
STARTREEK 25th (720k/VGA) - 08/DD J435 **SIM. NA NAVE ENTERPRISE**
STEEL THUNDER - 02/DD J292 **JOGO DE ACAO E AVENTURA**
STREET FIGHT MAN (VGA) - 03/DD J345 **BRIGA DE RUA**
STREET ROAD - 03/DD J015 **CORRIDA DE CARROS**
STREET ROAD II (W) - 04/DD J295 **CORRIDA DE CARROS ANTIGOS**
STRIKE ACESS - 03/DD J215 **SIMULACAO DE COMBATE AEREO**
STRIKER - 01/DD J644 **ACAO C/ HELICOPTERO**
STRIP POKER II - 01/DD J413 **JOGO DE POKER PORNO**
STRIP POKER III(VGA) - 01/HD J262 **JOGO DE POKER PORNO**
STRIP POKER(PORTUGUES) 01/DD J148 **JOGO DE POKER PORNO**
STUNT DRIVE (VGA) - 01/HD J591 **CORRIDA DE CARROS**
STUNTS (VGA/W) - 04/DD J175 **JOGO DE CORRIDA**
SUMMER GAMES - 01/DD J150 **JOGOS DE VERAO**
SUMMER GAMES II - 01/DD J065 **JOGOS DE VERAO**
SUPER CONTRA - 01/HD J565 **JOGO DE ACAO**
SUPER TETRIS (W) - 02/DD J412 **JOGO DE HABILIDADE**
SYMANTEC GAMES (WINDOWS) - 01/DD J633 **JOGO DE INTELIGENCIA**
TAHITI N/G FOR FS-4 - 01/DD J596 **CENARIOS PARA O FS-4**
TEAM SUZUKI'S (VGA/EGA) - 01/DD J429 **CORRIDA DE MOTOS**
TENNAGE QUEEN - 01/DD J605 **JOGO DE STRIP POKER**
TERMINATOR I (VGA/W) - 07/DD J182 **JOGO DE ACAO**
TERMINATOR II (VGA) - 01/HD J384 **EXTERMINADOR DO FUTURO II**
TEST DRIVE II - 04/DD J017 **CORRIDA DE CARROS**
TEST DRIVE III (VGA) - 03/DD J140 **SIMULACAO AUTOMOBILISTICA**
TEST DRIVE III OPTIONAL - 01/DD J515 **CENARIOS P/ TEST DRIVE III**
TETRIS COLLECTION (VGA) - 01/HD J407 **COLETANIA DE TETRIS**
TETRIS FOR WINDOWS - 01/DD J198 **TETRIS P/ WINDOWS**
THE BLUES BROTHERS (VGA) - 01/HD J639 **JOGO ESTILO MARIO BROS**
THE FLINSTONES - 01/DD J478 **AVENTURA COM O PERSONAGEM**
THE IMMORTAL (VGA) - 02/HD J623 **AVENTURA EM 'RPG'**
THE JETSONS - 01/DD J416 **AVENTURA COM PERSONAGENS**
THE KRYSTAL (VGA/W) - 06/DD J561 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
THE LAST HALF OF DARKNESS - 01/DD J521 **ADVENTURE GRAFICO (CGA)**
THE MAGIC CANDLE - 03/DD J459 **ADVENTURE GRAFIC® ANIMADO**
THE POOL'S ERRAND - 04/DD J395 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
THEME PARK MISTERY - 02/DD J335 **ADVENTURE POLICIAL**
THEXDER II - 03/DD J266 **JOGO DE ACAO ESPACIAL**
THUNDER BLADE - 02/DD J327 **SIMULADOR DE HELICOPTERO**
THUNDER STRIK (VGA/EGA) - 01/DD J613 **JOGO ESPACIAL**
TICO - TECO (VGA) - 01/DD J306 **JOGO DE AVENTURA**
TODOS OS CAES M. O CEU - 06/DD J220 **JOGO DE ACAO (VGA/W)**
TOTAL ELIPSE - 01/DD J470 **JOGO DE INTELIGENCIA**
TOWN QUEST - 01/DD J447 **ADVENTURE GRAFICO ANIMADO**
TRACON 2.1 - 03/DD J312 **SIMULADOR DE AVIAO**
TROJAN - 01/DD J508 **JOGO DE ACAO (JOYSTICK)**
TRUMP CASTLE I - 02/DD J444 **JOGOS DE CASSINO**
TRUMP CASTLE II - 05/DD J430 **JOGOS DE CASSINO**
TUNNELS ARMAGEDON (VGA) - 02/DD J361 **SIMULACAO ESPACIAL**
TURBO CHAMPION - 01/DD J049 **CORRIDA DE AUTOMOVEIS**
TURTLE PRINT (VGA/COLOR) - 01/DD J315 **JOGO P/ CRIANCAS**
TWIN LIGHT 2000(VGA) - 03/HD J523 **ESTRATEGIA DE GUERRA**
ULTIMA II - 01/DD J600 **AVENTURA EM 'RPG'**
ULTIMA III - 01/DD J601 **AVENTURA EM 'RPG'**
ULTIMA VI (W) - 07/DD J192 **AVENTURA EM 'RPG'**
ULTIMA VII (VGA/W) - 06/HD J511 **AVENTURA EM 'RPG'**
VECTOR DEMO(VGA-SBLASTER) 01/DD J574 **DEMO GRAFICO**
VETTE - 01/DD J143 **SIMULADOR AUTOMOBILISTICO**
VETTE II (EGA) - 01/HD J300 **CORRIDA DE CARROS**
VICTORY ROAD - 01/DD J636 **JOGO DE GUERRA**
VICTORY ROAD - 01/DD J324 **JOGO DE ESTRATEGIA**
VOLFIED (EGA/VGA) - 01/HD J638 **JOGO DE RACIOCINIO**
WELLTRIS 01/DD J047 **JOGO DE INTELIGENCIA EM 3D**
WIND SURF - 01/DD J360 **VELEJE SUA PRANCHA**
WING COMMANDER II MISSION - 02/HD J575 **MISSOES P/ WING COMM.**
WING COMMANDER II (VGA/W) - 08/HD J254 **SIMULACAO ESPACIAL**
WING COMMANDER II(VGA/EGA) - 03/HD J176 **O MELHOR SIMULADOR**
WING COMMANDER MISSION I - 04/DD J209 **MISSAO P/ O WING COM-**
WING COMMANDER MISSION II - 03/DD J210 **MISSAO P/ O WING COM.**
WINTER GAMES 01/DD J573 **JOGOS DE VERAO**
WOLF STEIN 3D (VGA) - 01/HD J580 **JOGO DE ACAO EM 3D**
WOLF STEIN 3D (COMPLETO) 03/HD J597 **AVENTURA EM 3D(VGA/W)**
WORLD CUP 90 - 02/DD J108 **JOGO DE FUTEBOL**
X-MEN (VGA) - 03/DD J336 **JOGO COM O HEROI MARVEL**
X-MEN II (VGA) - 02/DD J422 **JOGO BASEADO NO HEROI**
X-ROCK (VGA) - 01/HD J627 **JOGO TETRIS C/ ROSTO**

PREÇOS POR DISCO (INCLUSO)

JOGOS (5 1/4 DD)..... .Cr$23.000,00
JOGOS (5 1/4 HD) ....Cr$33.000,00
APLICATIVOS (5 1/4 DD) .....Cr$23.000,00

• COMPRAS ACIMA DE Cr$.400.000,00 , PAGUE COM DOIS CHEQUES, UM PARA O DIA DA COMPRA. OUTRO PARA 15 DIAS APOS.

• ATENCAO: PARA PEDIDOS ACIMA DE 20 DISCOS, DESCONTO DE 10%.

• FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL. OU FAX - ENVIAMOS VIA SEDEX OU A COMBINAR.PARA PAGAMENTO VIA BANCO OU CARTA, ACRESCENTAR Cr$.40.000,00 DE TAXA DE CORREIO. PARA RECEBER SEU CATALOGO COMPLETO EM DISQUETE ENVIE-NOS Cr$. 15.000,00

```
            ? CHR(7)
            DO PAUSA
          ENDIF
        ENDDO
      CASE OpcaoMenu2='3'
        Sair=.T.
    ENDCASE
  ENDDO
CASE OpcaoMenu='5'
  Sair=.F.
  DO WHILE .NOT. Sair
    OpcaoMenu2=' '
    SET COLOR TO N/W
    @ 3,2 SAY ' Consultar'+REPLICATE(' ',26)
    @ 3,28 SAY 'Opcao [ ]'
    SET COLOR TO W/N
    @ 4,1 CLEAR TO 12,38
    @ 15,1 CLEAR TO 23,78
    @ 5,2 SAY '1 ..................... por Data'
    @ 6,2 SAY '2 ................... por Descricao'
    @ 7,2 SAY '3 ................... todo Cadastro'
    @ 8,2 SAY '4 ..... RETORNAR ao Menu Principal'
    @ 3,35 GET OpcaoMenu2
    DO INFORM
    READ
    DO CASE
      CASE OpcaoMenu2='1'
        Sair1=.F.
        SET COLOR TO N/W
        @ 3,2 SAY ' Consultar por Data'+REPLICATE('
',17)
        SET COLOR TO W/N
        DO WHILE .NOT. Sair1
          DO INFORM
          @ 4,1 CLEAR TO 12,38
          @ 15,1 CLEAR TO 23,78
          Data1=CTOD('  /  /  ')
          Data2=CTOD('  /  /  ')
          @ 16,2 SAY 'De: ' GET Data1
          @ 16,41 SAY 'Ate: ' GET Data2
          READ
          IF DTOC(Data1)='  /  /  '
            Sair1=.T.
            LOOP
          ENDIF
          IF DTOC(Data2)='  /  /  '
            LOCATE ALL FOR Data=Data1
            IF EOF()
              DO ERRO WITH ' Especificacao NAO
encontrada ! '
              LOOP
            ENDIF
          ELSE
            LOCATE ALL FOR Data)=Data1 .AND.
Data(=Data2
            IF EOF()
              DO ERRO WITH ' Especificacao NAO
encontrada ! '
              LOOP
            ENDIF
          ENDIF
          Finalizar=' '
          DO WHILE Finalizar=' '
            Finalizar=CHR(255)
            @ 4,1 CLEAR TO 12,38
            @ 15,1 CLEAR TO 23,78
            @ 16,2 SAY 'Data: '
            SET COLOR TO N/W
            @ 16,8 SAY Data
            SET COLOR TO W/N
            DO DESCR
            DO REG
            CONTINUE
            IF EOF()
              @ 12,2 SAY 'Pressione [ENTER] para
finalizar [ ]'
              ? CHR(7)
              Finalizar=' '
              DO WHILE Finalizar()CHR(255)
                Finalizar=CHR(255)
                @ 12,36 GET Finalizar
                READ
              ENDDO
            ELSE
              @ 11,4 SAY 'Press. [ENTER] para
finalizar OU'
              @ 12,7 SAY '[SPACE] para continuar [ ]'
              @ 12,31 GET Finalizar
              READ
            ENDIF
          ENDDO
        ENDDO
      CASE OpcaoMenu2='2'
        Sair1=.F.
        SET COLOR TO N/W
        @ 3,2 SAY ' Consultar por
Descricao'+REPLICATE(' ',11)
        SET COLOR TO W/N
        DO WHILE .NOT. Sair1
          DO INFORM
          GO TOP
          @ 4,1 CLEAR TO 12,38
          @ 15,1 CLEAR TO 23,78
          Descr=SPACE(76)
          @ 16,2 SAY 'Entre o TEXTO:'
          @ 17,2 GET Descr
          READ
          IF Descr=SPACE(76)
            Sair1=.T.
            LOOP
          ENDIF
          Descr=RTRIM(Descr)
          Finalizar=' '
          Achado=0
          Registro=1
          DO WHILE Finalizar=' '
```

```
            @ 4,1 CLEAR TO 12,38
            Finalizar=CHR(255)
            Perc=0
            Achou=.F.
            DO WHILE (.NOT. Achou) .AND. (.NOT. EOF())
              IF (Descr $ Descricao1) .OR. (Descr $
Descricao2)
                Achou=.T.
                Achado=Achado+1
                LOOP
              ENDIF
              Perc=INT(100*Registro/RECCOUNT())
              @ 16,41 SAY 'Processando ...
'+LTRIM(STR(Perc))+'%        '
              SKIP
              Registro=Registro+1
            ENDDO
            IF (.NOT. Achou) .AND. Achado=0
              DO ERRO WITH ' Texto NAO encontrado ! '
              LOOP
            ENDIF
            IF Achou .AND. Achado>0
              @ 15,1 CLEAR TO 23,78
              @ 16,2 SAY 'Data: '
              @ 17,2 SAY 'Descricao:'
              SET COLOR TO N/W
              @ 16,8 SAY Data
              SET COLOR TO W/N
              DO DESCR
              DO REG
            ENDIF
            IF EOF()
              @ 11,2 SAY SPACE(36)
              @ 12,2 SAY 'Pressione [ENTER] para
finalizar [ ]'
              ? CHR(7)
              Finalizar=' '
              DO WHILE Finalizar()CHR(255)
                Finalizar=CHR(255)
                @ 12,36 GET Finalizar
                READ
              ENDDO
            ELSE
              @ 11,4 SAY 'Press. [ENTER] para
finalizar OU'
              @ 12,7 SAY '[SPACE] para continuar [ ]'
              @ 12,31 GET Finalizar
              READ
              SKIP
              Registro=Registro+1
            ENDIF
          ENDDO
        ENDDO
      CASE OpcaoMenu2='3'
        Sair1=.F.
        SET COLOR TO N/W
        @ 3,2 SAY ' Consultar todo o
Cadastro'+REPLICATE(' ',9)
        SET COLOR TO W/N
        GO TOP
        Finalizar=' '
        DO WHILE Finalizar=' '
          DO INFORM
          Finalizar=CHR(255)
          @ 4,1 CLEAR TO 12,38
          @ 15,1 CLEAR TO 23,78
          @ 16,2 SAY 'Data: '
          SET COLOR TO N/W
          @ 16,8 SAY Data
          SET COLOR TO W/N
          DO DESCR
          DO REG
          SKIP
          IF EOF()
            @ 12,2 SAY 'Pressione [ENTER] para
finalizar [ ]'
            ? CHR(7)
            Finalizar=' '
            DO WHILE Finalizar()CHR(255)
              Finalizar=CHR(255)
              @ 12,36 GET Finalizar
              READ
            ENDDO
          ELSE
            @ 11,4 SAY 'Press. [ENTER] para finalizar
OU'
            @ 12,7 SAY '[SPACE] para continuar [ ]'
            @ 12,31 GET Finalizar
            READ
          ENDIF
        ENDDO
      CASE OpcaoMenu2='4'
        Sair=.T.
    ENDCASE
  ENDDO
CASE OpcaoMenu='6'
  Sair=.F.
  DO WHILE .NOT. Sair
    OpcaoMenu2=' '
    SET COLOR TO N/W
    @ 3,2 SAY ' Trabalhar c/ Calendario'+REPLICATE('
',12)
    @ 3,28 SAY 'Opcao [ ]'
    SET COLOR TO W/N
    @ 4,1 CLEAR TO 12,38
    @ 15,1 CLEAR TO 23,78
    @ 5,2 SAY '1 ..... Diferenca entre Datas'
    @ 6,2 SAY '2 ..... Dia da Semana de uma Data'
    @ 7,2 SAY '3 ..... Soma Dias a uma Data'
    @ 8,2 SAY '4 ..... Subtrai Dias de uma Data'
    @ 9,2 SAY '5 ..... RETORNAR ao Menu Principal'
    @ 3,35 GET OpcaoMenu2
    DO INFORM
    READ
    DO CASE
      CASE OpcaoMenu2='1'
```

```
          Sairi=.F.
          SET COLOR TO N/W
          @ 3,2 SAY ' Diferenca entre Datas'+REPLICATE('
',14)
          SET COLOR TO W/N
          DO WHILE .NOT. Sairi
            DO INFORM
            @ 4,1 CLEAR TO 12,38
            @ 15,1 CLEAR TO 23,78
            Data1=CTOD('  /  /  ')
            Data2=CTOD('  /  /  ')
            @ 16,2 SAY 'De: ' GET Data1
            @ 16,41 SAY 'Ate: ' GET Data2
            READ
            IF DTOC(Data1)='  /  /  '
              Sairi=.T.
              LOOP
            ENDIF
            @ 18,2 SAY 'Diferenca de: '
            SET COLOR TO N/W
            @ 18,16 SAY LTRIM(STR(Data2-Data1))+' dias.'
            SET COLOR TO W/N
            @ 12,2 SAY 'Pressione [ENTER] para finalizar
[ ]'
            ? CHR(7)
            Finalizar=' '
            DO WHILE Finalizar()CHR(255)
              Finalizar=CHR(255)
              @ 12,36 GET Finalizar
              READ
            ENDDO
          ENDDO
        CASE OpcaoMenu2='2'
          Sairi=.F.
          SET COLOR TO N/W
          @ 3,2 SAY ' Dia da Semana de uma
Data'+REPLICATE(' ',9)
          SET COLOR TO W/N
          DO WHILE .NOT. Sairi
            DO INFORM
            @ 4,1 CLEAR TO 12,38
            @ 15,1 CLEAR TO 23,78
            Data1=CTOD('  /  /  ')
            @ 16,2 SAY 'Entre a DATA: ' GET Data1
            READ
            IF DTOC(Data1)='  /  /  '
              Sairi=.T.
              LOOP
            ENDIF
            @ 16,41 SAY 'O Dia da Semana e: '
            SET COLOR TO N/W
            @ 16,60 SAY CDOW(Data1)
            SET COLOR TO W/N
            @ 12,2 SAY 'Pressione [ENTER] para finalizar
[ ]'
            ? CHR(7)
            Finalizar=' '
            DO WHILE Finalizar()CHR(255)
              Finalizar=CHR(255)
              @ 12,36 GET Finalizar
              READ
            ENDDO
          ENDDO
        CASE OpcaoMenu2='3'
          Sairi=.F.
          SET COLOR TO N/W
          @ 3,2 SAY ' Somar Dias a uma Data'+REPLICATE('
',13)
          SET COLOR TO W/N
          DO WHILE .NOT. Sairi
            DO INFORM
            @ 4,1 CLEAR TO 12,38
            @ 15,1 CLEAR TO 23,78
            Data1=CTOD('  /  /  ')
            Dias='       '
            @ 16,2 SAY 'Data: ' GET Data1
            @ 16,41 SAY 'No. de Dias: ' GET Dias
            READ
            IF DTOC(Data1)='  /  /  '
              Sairi=.T.
              LOOP
            ENDIF
            @ 18,2 SAY 'Data Final: '
            SET COLOR TO N/W
            @ 18,14 SAY DTOC(Data1+VAL(Dias))
            SET COLOR TO W/N
            @ 12,2 SAY 'Pressione [ENTER] para finalizar
[ ]'
            ? CHR(7)
            Finalizar=' '
            DO WHILE Finalizar()CHR(255)
              Finalizar=CHR(255)
              @ 12,36 GET Finalizar
              READ
            ENDDO
          ENDDO
        CASE OpcaoMenu2='4'
          Sairi=.F.
          SET COLOR TO N/W
          @ 3,2 SAY ' Subtrair Dias de uma
Data'+REPLICATE(' ',9)
          SET COLOR TO W/N
          DO WHILE .NOT. Sairi
            DO INFORM
            @ 4,1 CLEAR TO 12,38
            @ 15,1 CLEAR TO 23,78
            Data1=CTOD('  /  /  ')
            Dias='       '
            @ 16,2 SAY 'Data: ' GET Data1
            @ 16,41 SAY 'No. de Dias: ' GET Dias
            READ
            IF DTOC(Data1)='  /  /  '
              Sairi=.T.
              LOOP
            ENDIF
            @ 18,2 SAY 'Data Final: '
```

```
            SET COLOR TO N/W
            @ 18,14 SAY DTOC(Data1-VAL(Dias))
            SET COLOR TO W/N
            @ 12,2 SAY 'Pressione [ENTER] para finalizar
[ ]'
            ? CHR(7)
            Finalizar=' '
            DO WHILE Finalizar()CHR(255)
              Finalizar=CHR(255)
              @ 12,36 GET Finalizar
              READ
            ENDDO
          ENDDO
        CASE OpcaoMenu2='5'
          Sair=.T.
      ENDCASE
    ENDDO
  CASE OpcaoMenu='7'
    SET COLOR TO N/W
    @ 3,2 SAY ' Apagando ...'+REPLICATE(' ',23)
    SET COLOR TO W/N
    Tempo=10
    DO INFORM
    @ 4,1 CLEAR TO 12,38
    @ 15,1 CLEAR TO 23,78
    DO WHILE Tempo)-1
      @ 12,9 SAY 'Contagem Regressiva:
'+LTRIM(STR(Tempo))+' '
    Tempo=Tempo-1
    DO PAUSINHA
  ENDDO
  ? REPLICATE(CHR(7),10)
  Linha=24
  DO WHILE Linha)-1
    SET COLOR TO N/N
    @ Linha,0 SAY REPLICATE(' ',80)
    Linha=Linha-1
  ENDDO
  WAIT ''
  SET COLOR TO W/N
  @ 0,0 TO 24,79 DOUBLE
  DO TELA
CASE OpcaoMenu='8'
  SET COLOR TO N/W
  @ 3,2 SAY ' ABANDONAR o Sistema'+REPLICATE(' ',16)
  SET COLOR TO W/N
  @ 4,1 CLEAR TO 12,38
  SimNao=' '
  DO WHILE .NOT. SimNao $ [SNsn]
    @ 12,6 SAY 'Voce tem CERTEZA ? (S/N) [ ]'
    @ 12,32 GET SimNao
    READ
  ENDDO
  SimNao=UPPER(Simnao)
  OpcaoMenu=IIF (SimNao='N',' ','8')
CASE OpcaoMenu='i'
```


* 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 diskette mensal

apple Shop's

Rua Visc. de Pirajá, 82 sl. 507 — Cep 22410-000 —
Tel.: (021) 287-0810 Ipanema - Rio-RJ
Fax (021) 227-6084

Programas Cr$ 30.000,00 por diskette gravado, frete já incluso, na compra acima de 3 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 ROBOCOP //e: Baseado no filme de maior sucesso, tiro e ação.
1 RENEGADE //e: Briga de rua, use motos, correntes e muita luta.
1 THEXDER //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!
3 THE GAMES WINTER EDITION //e: Jogos de inverno, estilo olimpíadas!
1 FLIGHT SIMULATOR II: Simulador completo de vôo, com cenários USA.
2 PLAYROOM //e: Introduza seu filho à Informática, educacional conceituado.
1 CROSSBOW //e: Ajude uma turma de mágicos 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 2100: 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 3A //e: Planilha Eletrônica, com recurso de gráficos.
1 DAZZLE DRAW //e: Editor Gráfico em 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 5.0: Programa para Modem Rhede 12 AP, em nova versão.
1 APPLE CILLIN II: 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: SCHOLL 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 MULTISCRIBE //e: Excelente editor de texto com recursos gráficos.
5 PUBLISH IT 4.00 //e Desktop Publish com recursos de multi-mídia.
2 PRINT MASTER PLUS: Faça cartazes e cartões com este aplicativo.
2 COPY II PLUS 9.1 //e Copie, desproteja os seus programas.
1 SISTEMA DE DUPLICATAS: Controle duplicatas em carteira.
2 FOLHA DE PAGAMENTO: Folha Multi-Empresa, controle sua empresa já.

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 09 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 TKWORKS 64K	$ 30
PLACA TKWORKS 256K	$ 60
PLACA TKWORKS 512K	$ 90
JOYSTICK IMPORTADO MACH III	$ 60
PLACA MICROMODEM RHEDE 1200/75 (1 ANO GARANTIA)	$ 110
PLACA ACELERADORA TRANSWARP	$ 200
PLACA TKCLOCK (RELÓGIO REAL COM BATERIA NICKEL CAD)	$ 85
PLACA RS-232 SUPER SERIAL APPLE	$ 35
EXAUSTOR DE AR PARA TK3000 OU APPLE	$ 30
MOUSE COM PLACA APPLE ORIGINAL	$ 230
DRIVE 3.5 APPLE COM CONTROLADORA 800K	$ 300
MONITOR DE VIDEO FÓSFORO VERDE OU ÂMBAR	$ 85
IMPRESSORA EPSON T-2000 OU LX-810 (80 COLUNAS)	$ 300
IMPRESSORA COLORIDA CITIZEN GX-200 (COLORIDA)	$ 360

Faça seu pedido por carta, relacionando o nome do programa, para achar o total multiplique o nº de diskettes pelo valor acima mencionado. Não esqueça de identificar-se e o local para remessa. Anexe cheque nominal à "Maçã Shop's Eletrônica Ltda" e remeta para o endereço acima. Seu pedido será prontamente atendido! Obrigado.

```
    CLEAR
    @ 10,21 TO 15,58 DOUBLE
    Senha1='      '
    Senha2='      '
    Sair=.F.
    @ 11,23 SAY 'Digite a SENHA anterior -) [      ]'
    @ 12,23 SAY 'Digite a nova SENHA     -) [      ]'
    DO WHILE .NOT. Sair
      Senha2='      '
      @ 11,51 GET Senha2
      READ
      IF Senha2='      '
        Sair=.T.
        @ 0,0 TO 24,79 DOUBLE
        DO TELA
        LOOP
      ENDIF
      IF Senha2<>Senha
        @ 14,31 SAY 'Senha INCORRETA !!'
        ? CHR(7)
        DO PAUSA
        @ 14,31 SAY SPACE(18)
        LOOP
      ENDIF
      DO WHILE .T.
        Senha1='      '
        @ 12,51 GET Senha1
        READ
        @ 14,30 SAY 'Confirma ? (S/N) [ ]'
        SimNao=' '
        @ 14,48 GET SimNao
        READ
        IF UPPER(SimNao)='S'
          EXIT
        ENDIF
        @ 14,30 SAY SPACE(20)
      ENDDO
      @ 14,29 SAY 'Fazendo Alteracoes ...'
      Senha1=CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,1,1))-
20)+CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,2,1))-15)+;
              CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,3,1))-
35)+CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,4,1))-25)+;
              CHR(ASC(SUBSTR(Senha1,5,1))-30)
      RELEASE ALL EXCEPT Senha1
      SAVE TO DIARIO
      Sair=.T.
      @ 10,21 CLEAR TO 15,58
      @ 0,0 TO 24,79 DOUBLE
      DO TELA
      OpcaoMenu=' '
    ENDDO
  ENDCASE
ENDDO
CLEAR ALL
SET STATUS ON
SET BELL ON
SET TALK ON
SET SAFETY ON
CLEAR
@ 1,0 SAY 'DIARIO PESSOAL (C) 1992 Kleber Naccarato'
@ 5,0









* DIARPROC.PRG - Diario Pessoal
* (C) Kleber Naccarato
*

PROCEDURE CENTRAL
PARAMETERS Mensagem,Linha
  Coluna=INT((80-LEN(Mensagem))/2)
  @ Linha,Coluna SAY Mensagem
RETURN

PROCEDURE TELA
  DO CENTRAL WITH 'DIARIO PESSOAL - Kleber Naccarato .
Jan/1992',1
  @ 2,1 TO 2,78
  @ 13,1 TO 13,78
  @ 3,39 TO 12,39
RETURN

PROCEDURE INFORM
  SET COLOR TO N/W
  @ 3,41 SAY ' INFORMACOES EXTRAS'+REPLICATE(' ',18)
  SET COLOR TO W/N
  @ 4,40 CLEAR TO 12,78
  @ 5,41 SAY 'Data Atual :'+LEFT(CDOW(DATE()),3)+', ';
                          +LTRIM(STR(DAY(DATE())))+'/';
                    +UPPER(LEFT(CMONTH(DATE()),3))+'/';
```




Ligue para:
(011) 570-1478
PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS

Gravações em disco de 5 1/4 DD com disco incluso: Cr$ 18.000,00

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	OUT OF THIS WORLD
SIMPSONS III	WOLFEINSTAIN 3D (COMPLETO)
WING COMMANDER II	PIT FIGHTER
GODS	4D BOXING
SPACE ACE II	LIFE & DEATH II
NCAA BASKETBALL	GRAND PRIX UNLIMITED

TEMOS TAMBÉM NOVIDADES PARA APPLE II

```
                    +LTRIM(STR(YEAR(DATE())))
  @ 6,41 SAY 'Hora Atual  : '+TIME()
  @ 8,41 SAY 'Arq. Dados  : '+DBF()
  @ 9,41 SAY 'Ult. Alter. : '+DTOC(LUPDATE())
  @ 10,41 SAY 'Tam. Banco  :
'+TRANSFORM(RECSIZE(),'###,###')
  @ 11,41 SAY 'No. Regs.   :
'+TRANSFORM(RECCOUNT(),'#,###')
  @ 12,41 SAY 'Esp. Disco  :
'+TRANSFORM(DISKSPACE(),'###,###,###')
  RETURN

PROCEDURE PAUSA
  Contador=0
  DO WHILE Contador<=900
    Contador=Contador+1
  ENDDO
RETURN

PROCEDURE REG
  @ 16,41 SAY 'POINTER de Registro:
'+TRANSFORM(RECNO(),'#,###')+SPACE(12)
RETURN

PROCEDURE DESCR
  Descr1=SUBSTR(Descricao1,1,76)
  Descr2=SUBSTR(Descricao1,77,76)
  Descr3=SUBSTR(Descricao1,153,76)
  Descr4=SUBSTR(Descricao2,1,76)
  Descr5=SUBSTR(Descricao2,77,76)
  @ 17,2 SAY 'Descricao:'
  SET COLOR TO N/W
  @ 18,2 SAY Descr1
  @ 19,2 SAY Descr2
  @ 20,2 SAY Descr3
  @ 21,2 SAY Descr4
  @ 22,2 SAY Descr5
  SET COLOR TO W/N
RETURN

PROCEDURE ERRO
PARAMETER MensErro
  SET COLOR TO N/W*
  Coluna=INT((38-LEN(MensErro))/2)+1
  @ 12,Coluna SAY MensErro
  SET COLOR TO W/N
  ? CHR(7)
  DO PAUSA
RETURN

PROCEDURE PAUSINHA
  Contador=0
  DO WHILE Contador<=400
    Contador=Contador+1
  ENDDO
RETURN
```


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

Tamanho não é documento...

PC

Micro: IBM XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: GWbasic

Requisitos: Nenhum

Jogos em duas linhas

☐ *João Paulo H.C. de Andrade*

Apresentamos nesta edição mais 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 DEMOLIDOR

Neste terceiro jogo, seu objetivo é destruir duas paredes (paredes?) que se encontram no topo da tela. Você deve fazer isto no menor tempo possível. Para disparar seu canhão use qualquer tecla.

Durante a digitação é indispensável que você substitua todos os PRINT por ?. Na segunda linha, para digitar os caracteres gráficos entre aspas, você deve apertar a tecla ALT e digitar 219 no teclado numérico reduzido.

```
1 ' TL-DEMOLIDOR / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR CGA OU SUPERIOR.
3 '
4 ' DURANTE A DIGITACAO SUBSTITUA OS "PRINT" POR "?".
5 ' OS CARACTERES GRAFICOS ENTRE ASPAS SAO ALT-219.
6 ' PARA ATIRAR USE QUALQUER TECLA.
7 '
8 T=TIMER:L=12:SCREEN 1:CLS:PRINT STRING$(38,219):LOCATE
13,19:PRINT"(=)":B$=STRING$(36,177):A$=B$:A=1:WHILE P(
36:IF(L=3)*(MID$(B$+B$,55-A,1))" ")THEN MID$(B$,55-A+36*
(19)A),1)=" ":K=1ELSE IF L=2 THEN MID$(A$,A+18+36*(A)18)
,1)=" ":K=1:P=P-(SCREEN(L,21)=17
9 B=INKEY$)""OR B:L=L+(L-12)*(K=1):B=B+B*(K=1):K=0:
LOCATE 2,1:PRINT" "MID$(A$+A$,A,36)" ":PRINT" "MID$(B$+
B$,37-A,36)" ":LOCATE L,20:PRINT" ":L=L+B:L=L+(L-12)*
(L=1):B=B+B*(L=1):LOCATE L,20:PRINT"^":A=A+36*(A=36)+1:
WEND:PRINT:PRINT:PRINT(TIMER-T)/60"MINUTOS
```

TWO LINER INERCIA

O primeiro programinha desta série trata-se de um cativante jogo de ação. Você controla um veículo dentro de um espaço fechado. Você deve evitar que o veículo colida com os limites da tela. Apesar de parecer fácil à primeira vista, pode não ser tão simples quanto parece. O veículo obedece às leis do movimento uniformemente variado e, quanto mais veloz ele está, mais difícil é desviá-lo.

Para desviar o veículo, use as teclas "A", "Z", "," e ".". Lembre-se de ligar a tecla CAPS LOCK antes de começar o jogo. Para iniciar cada fase, tecle a barra de espaço.

Caso o jogo esteja lento demais (se seu computador tiver menos de 16Mhz), no primeiro FOR troque o 1 por um número maior (assim você começará o jogo de uma fase mais adiantada).

```
1 ' TL-INERCIA / 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 ' PARA COMECAR CADA FASE, TECLE ESPACO.
7 '
8 FOR N=1 TO 99:Q=.5:W=Q:R=0:T=0:J=0:D$="¦TA=K:M+0,-
1M+4,1M-4,1M-4,-1M+4,-1M+0,1":SCREEN 1:CLS:PRINT"INE
RCIA/JP":PRINT:PRINT"NIVEL:"N:WHILE INKEY$()" ":WEND:
CLS:C=20:L=20:LINE(0,0)-(319,190),,B:FOR P=1 TO 500:C=C-
.1*(C=X):K=ATN((Y-L)/(C-X))*57.3:PSET(C,L)
9 DRAW"C1"+D$:IF(C(2)+(C)317)+(L(2)+(L)188)+(J=90) THEN
CLS:END ELSE T$=INKEY$:A=T$="A":B=T$="Z":D=T$=",":E=
T$=".": F=(A+B+D+E=0):Q=Q+Q*(A+B):W=W+W*(D+E):W=N/5*(A-
B)-W*F:Q=N/5*(D-E)-Q*F:J=J+1+F:X=C:Y=L:R=R+W:T=T+Q:
C=C+T:L=L+R:DRAW"C0"+D$:NEXT P,N
```

TWO LINER ARACNOFOBIA

Seu objetivo neste jogo é bastante simples: evite o maior tempo possível que as aranhas penduradas no teto atinjam

o solo e o devorem. Para isso você conta apenas com um canhão de raios repulsores, que não mata as aranhas, mas as força a se afastar de você. Para controlar o canhão use as teclas "," e "." e para atirar use a barra de espaço.

```
1 ' TL-ARACNOFOBIA / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR CGA OU SUPERIOR.
3 '
4 ' PARA MOVER USE AS TECLAS "," E ".".
5 ' PARA ATIRAR USE A BARRA DE ESPACO.
6 '
7 SCREEN 2:CLS:DIM
L(30):X=1:X$=CHR$(31)+STRING$(3,29):A$=" ¦ "+X$+"(0)"+
X$+"(^)"+X$+"  ":FOR I=1 TO 19:L(I)=1:LOCATE 1,3*I-2:
PRINT A$:NEXT:WHILE 1:K=L(X):IF T$=" "THEN FOR F=0 TO
1:FOR I=K TO 16:LOCATE 19-I+K,N+3:PRINT CHR$(177-145*F):
NEXT I,F:K=K+(K)1)
8 L(X)=K:LOCATE K,3*X-2:PRINT A$:T$=INKEY$:N=N-(T$=",")*
(N)0)+(T$=".")*(N(52):X=INT(RND*19+1):L(X)=L(X)-(RND(.4)
:K=L(X):LOCATE K,3*X-2:PRINT A$:LOCATE 20,N+1:PRINT" (H)
":PRINT STRING$(57,176):PRINT P:IF K(18 THEN X=INT(N/3+
5/3):P=P+1:WEND ELSE SOUND 40,1
```

TWO LINER ORDEM

Pra variar um pouco, este não é um jogo de ação, e sim um jogo de raciocínio. O computador lhe apresenta uma sequência de letras de A a I embaralhadas. Seu objetivo é colocar as letras na sequência correta (ABCDEFGHI). Para isso você deve informar sucessivamente ao computador um determinado número de letras para serem invertidas, até conseguir mostrar na tela a sequência correta.

```
1 ' TL-ORDEM / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS
2 ' PARA LINHA PC, QUALQUER MONITOR.
3 '
4 T=TIMER:RANDOMIZE T:CLS:O$="ABCDEFGHI":PRINT"ORDEM /
JOAO PAULO H C ANDRADE":FOR I=1 TO 300:LOCATE
4:X=INT(RND*9)+1:O$=MID$(O$,X,1)+LEFT$(O$,X-
1)+RIGHT$(O$,9-X):PRINT O$:NEXT:WHILE
O$)"ABCDEFGHI":N$="":LOCATE 6:INPUT"INVERTER
QUANTOS";Q:IF Q)9 THEN Q=1
5 FOR I=1 TO Q:N$=N$+MID$(O$,Q-
I+1,1):NEXT:N$=N$+RIGHT$(O$,9-Q):O$=N$:LOCATE 4:PRINT
O$:WEND:P=INT((TIMER-T)*100)/100:LOCATE
8:PRINT"CONSEGUIU EM"P"SEGUNDOS.":PRINT:R=R+(R-P)*(R=0
OR P(R):PRINT"O RECORDE E'
"R"SEGUNDOS.":T$=INPUT$(1):GOTO 4
```

ONE LINER ESQUI

ESQUI é um jogo de ação em apenas uma linha de comando. Você controla um esquiador (o ponto no topo da tela) que desce uma montanha íngreme sem ter como parar. Você deve evitar pelo maior tempo possível que o esquiador entre em choque com as árvores. Infelizmente o jogo só tem graça em computadores de velocidade elevada (386 se possível).

Para controlar o esquiador use as teclas "," e ".".

```
1 ' OL-ESQUI / JOAO PAULO ANDRADE - MICRO SISTEMAS.
2 ' PARA LINHA PC, MONITOR CGA OU SUPERIOR.
3 '
4 ' OS CARACTERES GRAFICOS ENTRE ASPAS SAO ALT-219.
5 ' PARA DESVIAR USE AS TECLAS "," E ".".
6 '
7 P=160:SCREEN 1:CLS:WHILE 1:T$=INKEY$:A=.5*(T$=",")-
.5*(T$=".")-A*(T$=""):V=V+A:LOCATE 24:
PRINT" "SPC(38)" ";:PRESET(P,30):LOCATE
24,RND*37+2:PRINT CHR$(32-187*(RND(.3)):LOCATE
1:PRINT"PTS:"M:M=M+1:P=P+V:PSET(P,30):IF POINT(P,31)=0
THEN WEND ELSE LOCATE 23
```

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

UTILIZE ESTE ESPAÇO!

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

Consulte-nos pelo telefone
(021) 242-4178

Micro Sistemas

LIVROS TÉCNICOS E REVISTAS NACIONAIS E ESTRANGEIROS

Matriz:
Av. Rio Branco, 156 subsolo 127
(Ed. Av. Central) Tel.: (021) 262-5723

Filiais:
R. do Catete, 311 Lj. D
(Rio Infoshopping) Tel.: (021) 205-9747
R. Br. Mesquita, 314 Lj. D
(Tijuca Off Shopping) Tel.: (021) 228-1007

CIENCIA MODERNA COMPUTAÇÃO LTDA.



Nós temos o filé mignon do software!

The Immortal, Metal Mutant, Colorado, Life & Death 2, Jill of the Jungle

TBAV Virusbyte v5.02 Super Anti-vírus

Não enviamos catálogo para São Paulo - Capital

549-9960

gigabum software
R. Humberto I, 877 - V. Mariana
CEP 04018 - São Paulo -SP

maxell FLOPPY DISK
SUPER HD
Super Reliable & Durable

Disquete 5 1/4 " - 1.2 MBytes (Formatado) - Us$ 18,40

Disquete 5 1/4 " - 1.2 MBytes Us$ 15,30

Disquete 3 1/2 " - 1.44 MBytes (Formatado) - Us$ 27,70

Disquete 3 1/2 " - 720 KBytes Us$ 15,10

Daitho
Informática Ltda.
Tel/Fax.: (021)265-9626

CLASSIC SOFT

TEL/FAX: (011) 875-4644
RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL CEP. 02960 - 000

MSX AMIGA PC XT/AT

PROMOCÕES - PC
PC JOGOS E APL. GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO Cr$23.000,00
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$33.000,00 (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 relacione 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$40.000,00 (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$ 23.000,00

AVENTURA E AÇÃO

COD	NOME	Q.
0167	- 221 BACKER STREETS	02
0934	- AAARGI	02
0022	- ALFI	01
0023	- ALLIEN SHARKS	01
0922	- ALLIEN SINDROME	01
0835	- ALL DOGS	06
0024	- ALTERED BEAST	02
0878	- AMAZING SPIDER MAN	02
0575	- ARACNOPHOBIA	04
0513	- ASTERIX	02
0492	- AXE OF RAGE	02
0568	- BAAL	03
0028	- BACK TO THE FUTURE	02
0655	- BACK TO THE FUTURE	05
0035	- BATMAN THE MOVIE	04
1052	- BIG BIRDS SPACIAL	01
0052	- BIG TOP (CGA)	01
1235	- BILL & TED	06
0925	- BOMBUZAL	03
1031	- BUBBLE GHOST (CGA)	01
0874	- CADAVER (EGA/VGA)	01
0885	- CAPITAIN COMIC	01
0891	- CAPITAIN KEEN	01
0067	- CAPITAO TRUENO (CGA)	01
0068	- CASTLEVANIA	02
0443	- CAT	01
1223	- CHAMPION OF KRYNN	04
1284	- CHARLIE CHAPLIN	01
0749	- COLORADO	02
0536	- CRIME WAVE (EGA/VGA)	08
0783	- DARK AGES	01
1148	- DARK SPYRE	03
0629	- DAVID WOLF	06
1024	- DEMONS STALKER	02
0788	- DESESPERADO II	02
1268	- DONALD DUCK	01
0584	- DONKEY KONG (CGA)	01
0450	- DRAGONS LAIR	13
0751	- DRAGONS LAIR II	12
0686	- DRAGON STRICK	04
0581	- DOUTOR DOOM REVENGE	02
0107	- DUCK TALES	02
0735	- DUCK NUKEN	01
0109	- DURO DE MATAR	01
0718	- ELVIRA (VGA)	14
1112	- FAMILY FEUD	01
1172	- FIRE KING	02
0742	- FRINSTONE	01
0445	- FRIENDISH FREDDYS	05
0139	- GAUNTLET	01
0499	- GAUNTLET II	02
0140	- GOLDBUSTER II	04
0892	- GHOST GOBLINS (EGA)	01
1269	- GOODY	01
1196	- GREMMLINS II (VGA)	01
0774	- HOME ALONE (EGA/VGA)	02
0149	- HORA DO PESADELO	02
1041	- HORROR ZUMBIE	03
0151	- HOSTAGES (CGA)	01
1274	- HOSTAGE (EGA/VGA)	02
1050	- HOT SHOT	01
0568	- ILHA DISNEY	01
0174	- INDIANA JONES	01
0175	- INDIANA JONES II	02
0930	- J-BIRD (CGA)	01
0843	- JAMES BOND	02
1290	- KNIGHT FORCE	04
0743	- LE FETICHE MAIA	02
0565	- LICENCE TO KILL (CGA)	01
0201	- LIFE AND DEATH	02
0210	- MAD MIX	01
1012	- MAGIC KANDIE	03
1068	- MAN HOLE	05
0213	- MARIO BROSS (VGA)	01
0706	- MACH WARRIOR	04
0791	- METAL MUTANT (VGA)	02
0931	- METROPOLES	02
0505	- MICKEY BIG SURPRISE	01
0227	- MICROSCOPE MISSION	01
0228	- MONOPOLY	01
1074	- MOON WALKER	03
0229	- MARCO POLICE	02
0919	- NAVY SEAL	03
1233	- NEUROMANCER	01
1034	- NIGHT MARE	01
0234	- OBLITERATOR	01
0494	- OIL WELL	05
0903	- OLIVER	02
0939	- PAC MAN	01
1219	- PAC MAN 286 (EGA)	01
0246	- PAPER BOY	01
0249	- PHARAOS TUMB	01
0251	- PIPER DREAM	01
0268	- PRINCE OF PERSIA	02
0270	- PROHIBITION	01
0888	- PUNISHER	03
0272	- RAMBO III	02
0276	- RICK DANGEROUS	01
0280	- ROAD RUNNER	01
0281	- ROBOCOP	01
0282	- ROBOCOP SPACIAL	02
1049	- ROBOT ODYSSEY	02
0284	- ROCK FORD	02
0288	- ROGGER HABBIT	02
1255	- RODOX (EGA/VGA)	03
0611	- SEA DRAGON	01
0290	- SECRET AGENT	01
0612	- SENTILS WORLD	02
1091	- SHAMUS	01
0303	- SOBETEUR	01
0304	- SOKOBAN	01
0305	- SPACE ACE	10
0360	- SUPER CONTRA	01
0327	- SPY x SPY	01
0367	- TARTARUGA NINJA	04
0696	- TARTARUGA NINJA II	08
0956	- TERA FORM DINOSORCER	01
0648	- TERMINATOR I	07
0672	- THE SMIPSONS	04
0946	- THE SMIPSON II (VGA)	06
0393	- THE THREE STOOGER	02
0398	- THUD RIDGE	01
0975	- TICO E TECO	01
0564	- TOM E JERRY	01
1039	- TROJAN	01
0918	- TUBARAO (VGA)	01
0771	- X-MEM	03
0416	- WEIRD DREAMS	02
1294	- WRATH OF DEMON (VGA)	06

ADVENTURES E RPG

COD	NOME	Q.
0692	- 007 JAMES BOND	06
1137	- ALLIEN FIRE 2199	03
1143	- AMAZON	02
1015	- BALANCE OF PLANET	03
0989	- BARDS TALE	03
0049	- BATTLE TECH	02
0869	- BATTLE TECH II	05
0763	- BUCK ROGERS	08
1130	- CALL TO ARM	01
0066	- CARMEN SAN DIEGO EUROPE	01
0831	- CARMEN SAN DIEGO TIME	03
0924	- CARMEN SAN DIEGO IN USA	01
0829	- CARMEN SAN DIEGO WORLD	01
0993	- CENTURION	03
0155	- GODE NAME: ICEMAN	09
0796	- COLONELS BEQUEST	10
0329	- CONAN	07
0079	- CONQUESTS OF CAMELOT	10
0096	- DEFENDER OF CROWN	01
0933	- DEMONS FORGE	01
1170	- DRAGON WARS	02
0469	- EYE OF BEHOLDER	05
0893	- GOLD RUSH	05
0851	- HEROS QUEST	10
0168	- INDIANA JONES L.CRUZAD	06
0474	- INDIANA JONES L.CRUZADE	14
1276	- JABATO	02
0607	- KINGS OF CHICAGO	02
0824	- KINGS QUEST 1	01
0819	- KINGS QUEST II	02
0821	- KINGS QUEST III	03
0186	- KINGS QUEST IV	09
1203	- LA QUETE DE LOISEAU	02
0196	- LEISURE SUIT LARRY	02
1092	- LEISURE SUIT LARRY III	08
0548	- LOOM	06
1205	- LORD OF THE RING	05
0592	- MAN HUNTER IN N.YORK	05
0808	- MAN HUNTER SAN FRANC	08
0215	- MANIAC MANSION	01
0941	- MANIAC MANSION	02
0221	- MIKEY MOUSE	02
1018	- MIXED-UP MONTHER GOOSE	02
0638	- OVERLORD	05
0596	- PIRATES	02
1090	- PIRATES OF BARBARY C	01
0254	- POLICE QUEST I	03
1054	- ROAD WARS 2000	01
1053	- ROBISON CRUSOE	01
1046	- ROBOT RASCALS	01
0289	- SAILING SIMULATION	01
1248	- SEARCH FOR THE KING	05
0963	- SECRET SILVER BLADS	02
0796	- SPACE QUEST I	02
0826	- SPACE QUEST II	03
0316	- SPACE QUEST III	06
1201	- STAR FLIGHT	02
0913	- THE CARDINAL OF KREML	03
1227	- THE FOOLS ERRAND	04
1210	- THE KRYSTAL	06
0516	- THE SECRET MONKEY ISL	08
1080	- TIME QUEST	10
0929	- TRANSILVANIA	01
0405	- ULTIMA V	05
0410	- VOYAGE AL CENTER TERRA	02
0413	- WAR IN THE MIDDLE EARTH	03

ESPACIAIS E COMBATES AÉREOS

COD.	NOME	Q.
0018	- AFTER BURNER	02
0557	- AFTER BURNER II	02
0834	- BETTER DEAD ALLIEN	01
0747	- BLOOD MONEY (EGA/VGA)	02
0740	- BLUE ANGELS	01
0635	- DRAW RIDER	03
0112	- ECHELON	02
0169	- EGAROIDS (EGA)	01
0114	- ELITE	01
0984	- FLIGHTER BOMBER	04
1231	- FLIGHTER WARE	01
1058	- IF IT MOVES SHOOT IT	04
0620	- LIGHT SPEED	05
0217	- MENANCE (EGA/VGA)	02
0680	- NOVATRON	01
1078	- ORBITER	02
0286	- ROCKET RANGER	02
1190	- SKY FOX	01
0714	- SILPHEED	04
1250	- SPACE COMMANDERS	01
1278	- SPACE HAHIER (VGA)	02
0315	- SPACE RACER	01
0322	- SPACE ROGUE	02
1199	- STAR CONTROL	02
0328	- STAR DEFENCE (VGA)	01
1218	- STAR FLEET II	03
1198	- STAR GOOSE	01
0329	- STAR TRECK	01
0330	- STAR TRECK V (VGA)	05
0335	- STELAR 7	04
0348	- STRIKER	01
0394	- THEXDER	01
0395	- THEXDER II	03
0778	- URIDIUM	01
0412	- XONIX	01
1270	- XENON	02
0582	- XENON II	03

JOGOS EROTICOS

COD.	NOME	Q.
0014	- ADULT GAMES	01
0020	- AIDS	01
0054	- BOCA (CGA)	01
0077	- CINE PORNO	01
0965	- EAST SUCKS WEST (VGA)	01
0787	- EROTICS SHOW	01
0830	- MAXINE	01
0262	- PORNO STORY	01
0299	- SIMULA1	01
0786	- TELA ERÓTICA	01

CORRIDAS DE CARROS E MOTOS

COD.	NOME	Q.
0585	- 4X4 OFF ROAD RACING	01
1111	- ACTION FIGHTER	01
0017	- AFRICA RALLY	01
0501	- BILL ELLIOT	04
1047	- BUICK	02
0777	- CARLOS SAINS	01
0586	- CRAZY CARS 2	01
0091	- DAYS OF THUNDER	02
0094	- DEATH TRACK	02
0124	- F-40 PERSUIT SIM.	01
0609	- FERRARI FORMULA 1	02
0133	- FORD SIMULATOR	01
0134	- FORD SIMULATOR II	02
0144	- GRAN PRIX CIRCUIT (CGA)	01
0685	- GRAN PRIX CIRCUIT (EGA)	01
1251	- GRAN PRIX UNLIMITED	04
0563	- HARD DRIVING	01
0841	- HARD DRIVING II	02
0845	- HARLEY DAVIDSON	02
0177	- INDIANAPOLIS 500	02
0203	- LOMBARD RALLY	02
0208	- MACH III	01
0600	- MARIO ANDRETTI RACE	01
0223	- MIAMI VICE	04
0231	- NEW MOTOCICLE GP	01
0244	- OUT RUN	02
0252	- PIT STOP	01
0778	- POLI POSIÇION II	02
0264	- POWER DRIFT	04
0271	- RACE	01
0781	- RAIL ROAD TYCON	02
0278	- RM SUZUKI 250	02
0556	- SITO PONS	01
0326	- SPY HUNTER	01
0341	- STREET ROAD	03
0344	- STREET ROAD II	04
0350	- STUNT DRIVE	04
0354	- STUNTS	04
0359	- SUPER BYKE	01
0361	- SUPER HANG ON	01
0362	- SUPER OFF ROAD (W)	02
1032	- TEAM SUZUKI (EGA/VGA)	01
0377	- TEST DRIVE 1	01
0378	- TEST DRIVE II	04
0380	- TEST DRIVE III (VGAS)	03
0387	- THE CYCLES	02
0861	- TUNNELS OF ARMAGGEDON	02
0736	- TURBO OUT RUN (VGA)	03
0739	- TURBO OUT RUN (CGA)	01
0992	- VETTE	01

SIMULADORES EM GERAL

COD.	NOME	Q.
0001	- 688 ATTACK SUB	01
0002	- 688 ATTACK SUB II	02
0004	- A-10 TANK KILLER	04
0664	- A-10 TANK KILLER II	08
0784	- ABRAMS BATTLE TANK	02
0938	- ACE OF ACES	01
0021	- AIR COMBAT SIMULATION	01
1132	- AIR TRAFIC COMMAND	01
1182	- ATP	04
0043	- BATTLE HAWLKS 1942	02
0045	- BATTLE OF BRITAIM	04
0051	- BATTLE ZONE	01
1063	- BLUE MAX	05
0076	- CHUCK YEARS	01
0544	- F-14 TOM CAT	04
0115	- F-15 STRICKE EAGLE	01
0116	- F-15 STRICKE EAGLE II	02
0118	- F-16 SIMULATOR	02
0121	- F-19 STEALTH FIGTHER	03
0614	- F-117A (VGA)	06
0127	- FALCON	01
0130	- FLIGHT SIMULATOR 3.0	02
0131	- FLIGHT SIMULATOR 4.0	02
0138	- GATO	01
0660	- GUN BOAT	03
0966	- GUN SHIP	03
1140	- HARPOON	03
0148	- HEAVY METAL	01
0181	- JET F-16	01
0863	- JET FLIGHTER	06
0674	- MIG 29	02
0745	- MIRAMAR	01
0236	- OCEAN RANGER	01
0283	- PT 109	01
1005	- RAPCON	02
1220	- SANDS OF FIRE	03
0561	- SHERMAN M-4	02
0508	- SILENT SERVICE	04
1007	- SIM ANT	02
0297	- SIM CITY (CGA/VGA/W)	04
1176	- SIM CITY ANCIENT (W)	04
0881	- SIM CITY FUTURE (W)	04
0571	- SIM EARTH (VGA)	04
1026	- STRIKE ACE (VGA)	03
0386	- THE HUNT RED OCTOBER	01
0399	- THUNDER CHOPPER	01
0400	- TOMAHAWK (CGA)	01
0423	- WING COMMANDER (VGA)	12
1192	- SECRET MISSION I	04
0554	- WINGS OF FURI	02

ESPORTE EM GERAL

COD.	NOME	Q.
1191	- 10TH FRAME	01
1113	- ABC BOXING (VGA)	04
0008	- ABC MONDAY NIGHT	06
0979	- ARCAD VOLLEY BALL	01
0512	- BALLISTIX	01
1174	- BLADES OF STEEL (W)	02
0061	- CALIFORNIA GAMES I	01
0062	- CALIFORNIA GAMES II	03
0070	- CAVERMAN	04
0676	- DREAM TEAM (VGA)	05
0111	- EARL WEAVER DBASEBALL	01
0126	- FACE OFF	02
0559	- FERNAND MARTIN (CGA)	01
0128	- FINAL ASSALT	01
0137	- FUTEBOL AMERICANO	01
0690	- GRAVE YARDAGE	02
0147	- GOLF	01
0876	- INTERNATIONAL SOCCER	02
1100	- ITALY 90	01
0184	- KINGS OF THE BEACH	02
0191	- LAKES X CELTICS	02
1285	- LINKS (VGA)	05
0205	- LOOM BLOW	03
0583	- MAGIC JOHNSON	01
1161	- MAGIC MUP JOHNSONS	03
0490	- MANCHESTER UNITED	02
0216	- MEAN 18	01
0980	- OLIMPIC DECATHLON	01
0218	- ONE IN ONE	01
1188	- ONE IN ONE	02
0248	- PGA TOUR GOLF	01
0978	- SERVICE PLAY TENNYS	02
0300	- SKATE OR DIE	02
0302	- SKATE ROCK	01
0324	- SPEED BALL	02
0358	- SUMMER GAMES	01
0374	- TENNYS	01
0997	- TENNYS PRO TOUR	04
1001	- THE GAMES WINTHER	04
0625	- TV SPORTS BASKET	04
0972	- WINDSURF	01
1280	- WORLD CHAMPION SOCCER	02
0438	- WORLD CUP SOCCER	02
0437	- WORLD GAMES	01
0436	- WORLD GLASS	01
0440	- WORLD TOUR GOLF	01
0441	- WORLD TROPHY SOCCER	02

RACIOCINIO E QUEBRA-CABEÇA

0916	- ALPHA WAVES	02
0928	- ATOMIX (VGA)	01
0038	- BATTLE CHESS	02
0040	- BATTLE CHESS II	03
0937	- BEYOLD COLON	01
0053	- BROCK OUT	01
1137	- BRAIN DEAD II	01
0074	- CHESS MASTER 2000	01
1134	- CHESS MASTER 2100	03
1073	- CONRAD	01
0090	- CUBIC TIC TAC TOE	01
0089	- CYRUS CHESS	01
1283	- DAMAS FOR WINDOWS	01
0125	- FACIS (CGA)	01
0848	- FASES TETRIS (VGA)	03
0156	- HURKLE HUDNT	01
0182	- JIG SAW PUZZLE (CGA)	01
0196	- LEMMINGS (VGA)	03
1101	- LIVING JIG SAW (VGA)	06
0898	- LOGICAL (VGA)	01
1055	- NETRIS	01
1062	- NEW TETRIS	01
0795	- PAGANITZU	01
0258	- POPULOUS (CGA)	02
0260	- POPULOUS (EGA/VGA)	02
0780	- POWER CHESS	01
1107	- QUATRIS (VGA)	02
0560	- QUIX	01
1057	- RAMPCUBE	01
1110	- REX CHESS	01
0906	- SARGON 4	03
0886	- SHUFFLE PUCK CAFE	02
1261	- SPOT (EGA/VGA)	02
0973	- SUPER TETRIS (VGA)	02
0383	- TETRIS	01
1135	- TURBO CHESS	01
1168	- X-MAS LEMMINS (VGA)	01
0467	- WELLTRIS	02
1109	- ZARKOV -0	01

NINJAS, BARBAROS, BRIGAS DE RUAS...

0030	- BADDUDES	02
0034	- BARBARIAN	01
0055	- BOPN WRESTLE	01
1258	- BRUCE LEE LIVES	03
0056	- BUDOKAN	02
0058	- BUSHIDO	01
0075	- CHAMPION SHIP KARATE	01
0093	- DEATH SWORD (CGA)	01
0104	- DOUBLE DRAGON	02
0106	- DOUBLE DRAGON II (CGA)	01
1151	- DOUBLE DRAGON II (EGA)	03
0136	- FREDDY HARDEST MANHATA	01
0145	- GOLDEN AXE	02
0183	- KARATEKA	01
0605	- KARNOV	02
0389	- LAST NINJA	02
0198	- LAST NINJA II	03
0794	- NINJA	01
0746	- NINJA GAIDEN	01
0643	- PANZA KICK BOXXING	04
0274	- RASTAN SAGA (CGA)	02
0566	- RENEGADE (EGA/VGA)	02
0295	- SHINOBI	02
0515	- STREET FIGHT MAN	03
0338	- STREET FIGHTER	02
0364	- SWORD OF SAMURAI	03
0526	- TAKE DOWN	03
0384	- THE BOOK OF MEIKIU	02
0391	- THE NINJA	01
0401	- TONGUE OF FATMAN	04
0419	- WIND WALKER	04

PAREDAO E FLIPERAMAS

0026	- ARKANOID 2 (CGA)	01
0940	- ARKANOID 2 (EGA)	01
0209	- MACADAM BUMPER	01
0214	- MASTER BLASTER	01
0250	- PINBALL COLLECTION	01
0257	- POP CORN	01

JOGOS DE GUERRA EM GERAL

0906	- ARMY	01
0027	- ART OF WAR	01
1154	- BATALHA NAVAL	01
0059	- CABAL	02
0899	- CAPONE	03
0078	- COMMANDO	01
0097	- DINO WARS	07
1044	- FIRE POWER	02
1241	- FUTURE WAR	03
1272	- GREEN BERET (CGA)	02
0167	- IKARI WARRIORS	01
0179	- INFILTRADOR	01
1232	- MODEM WAR	01
0232	- NEW YOREK WARRIOR (CGA)	02
1133	- NORTH 8 SOUTH	02
0241	- OPERATION WOLF (CGA)	03
0253	- PLATOON	01
0587	- SHOGUN	01
1145	- TANK (EGA/VGA)	03
1020	- WIZARDS WAR	03

BILHAR E CARTAS

1030	- 3D POOL	01
0663	- BILHAR 3D	01
0816	- BLACK GAMON	01
0909	- BLASCK JACK	01
0959	- CANASTRA	01
1051	- COMPUTER CONTRACT	01
0962	- DOMINO	01
1265	- DRAW POKER	01
0902	- DGAMAO	01
1186	- GRAN SLAM BRIDGE	02
1263	- HAT TRICK	01
0910	- HOYLES 2	02
0211	- MAH JONGG (EGA)	02
0247	- PC POOLS CHALLENGE	01
0790	- SOLITAIRE ROYALE	01
1266	- STRI POKER (PORT)	01
0349	- STRIP POKER	01
1155	- STRIP POKERIII (VGA)	07
1249	- TRUCO	01
1264	- TWO BIT POKER	01
0418	- WHELL OF FORTUNE	01

LANÇAMENTOSDE JOGOS HD

H0216 - AMERICAN GLADIATORS (VGA)	02HD
H0196 - B-17 FLYING FORTRESS (VGA)	05HD
H0184 - DARK SPEED(VGA)	09HD
H0177 - ELVIRA II	03HD
H0201 - FASCINATION	05HD
H0193 - MICKEY JUGSAW (CGA/VGA)	01HD
H0173 - RED BARON	02HD
H0143 - ROGGER RABBIT 2	5HD
H183 - SIMPSONS 3	1HD
H0194 - WOLF PACK	1HD
J1383 - FIRE AND FORGET (CGA)	1DD
J1410 - METAL GEAR (CGA/EGA)	1DD
J1353 - THE IMORTAL	2DD
H0140 - THE ROCKTEER (VGA/W)	3HD
J1403 - DYNAMO (DAMAS)	01DD
J1382 - COLUMNS	01DD
J1405 - AIR BONE RANGER	01DD
H0214 - CRACI' DOWN	01HD
J1404 - EUROPEAN CHAMPION CHIP 1992	01DD
J1408 - LEMMINGS 2 EGA/VGA)	02DD
H0164 - STAR TRECK XXV	07HD
H0155 - FREE DC (VGA)	05HD
J1389 - WAR EAGLE	01DD
J1391 - SPACE ACE II	12DD
- FIVEL (W/VGA)	05HD
- SECRET WEAPONS LUFT (W)	08DD
- F-17 TUTOR (VGA)	01HD
- F-29 (W)	02DD
- LAURA BOW II (W/VGA)	06HD
- MEAN STREET (W/VGA)	02HD
- GLOBAL CONQUEST (W/VGA)	02HD
- PACIFIC ISLAND (VGA)	01HD
- V FROM VICTORY (386/W)	01HD
- F-15 STRIKE EAGLE 3 (386/W)	06HD
- CARRIERS AT WAR (W)	02HD
- AMAZON (MOUSE W/VGA)	08HD
- FALCON 3.0 MISSION (VGA)	02HD
- FREDERIK POHL'S GASTEWAI	08HD
- WING COMMANDER 2	08HD
- SOR GLORY	05HD
- COMANCHE	03HD
- M1 TANK PLATOON	03DD
- NAVAL BLATTER	03HD
- PERFECT GENERAL	02DD
- THE LOST ADMIRAL	02DD
- STUNTS	06HD
- REX NEBULAR	10HD

CLASSIC SOFT

CATÁLOGO DE APLICATIVOS DE DOMÍNIO PÚBLICO P/ PC XT/AT

TOTALMENTE GARANTIDO CONTRA VIRUS — ENTREGA EM 3 DIAS

CADA APLICATIVO C/ DISCO INCLUSO = Cr$23.000,00 (por disco)

CLASSIC SOFT
FONE/FAX:
(011) 875-4644

APLICATIVOS PC XT/AT DE DOMÍNIO PÚBLICO

CÓD.	NOME/DESCRIÇÃO	Q/D
A0473	3D IMAGERY - cria figuras geométricas 3D	01
A0001	1001 - editor gráfico de fácil utilização	01
A0488	800 - II DISKETTES - copiador de cópias especiais	01
A0522	ABC FUN KEYS - ensina alfabeto em inglês	01
A0226	ABC TALK - aprenda a falar inglês.Incacreditável	01
A0435	ABILITY - editor de texto e gráfico	02
A0264	ACTIVE FILE - agenda e calendário	02
A0390	ADM.DE ESCOLA E ACAD. - sistema para esc.e academias	01
A0002	ADVENTURE TOOLS KIT - editor jogos,estilo adventure	02
A0004	AGENDA - agenda completa	01
A0561	AGENDA (PORT) - completo sistema de agenda	01
A0464	AGRICULTURAL - para adminstração de fazendas	02
A0523	ALITE - planilha de calculos	01
A0532	AMIGO - curso de código de defesa consumidor	01
A0189	AMPLE NOTICE - calendário alarme agenda etc.	01
A0292	AMY'S FIRST PRIMER - coleção de jogos p/crianças	01
A0567	ANYANGE - estudo dos triangulos	01
A0426	ARJ - compactador e descompactador	01
A0007	ASC EXPRESS - varios utilitarios, zapper, modem,etc...	01
A0178	ASEASYS - planilha eletronica	02
A0008	ASTRAL - faz mapas e cálculos astrológicos	01
A0498	ASTRO - faz análise astrologia alta precisão	03
A0493	ASTROLOGY 94 - calcula mapa astrologico	01
A0207	ATLAS PC - mapa mudi geográfico, todos paises	01
A0285	AT SLOW - Diminui a velocidade de seu 286 e 386	01
A0177	AUDI II - controle de discos e fitas musicais	01
A0220	AUDIO LOG - controle seus discos e fitas musicais	01
A0010	AUTO MENU - cria menu de barras em seus discos	01
A0011	AVMAC Z - 80 - linguagem assembler	01
A0183	AXS - compIweto sistema de contabilidade	07
A0012	BANNER MANIA - para elaboração de faixas	01
A0379	BANNER & SING MAKER - fachas,cartazes e bandeiras	01
A0474	BARCODE - desenha e imprime cod. barras	01
A0354	BASIC LINE - utilitario p/progr. em basic	01
A0547	BATED - editor de texto	01
A0438	BEST WORD - otimo editor de texto	02
A0014	BENCH MARK - faz teste de hardware do micro	02
A0175	BILL POWER PLUS - contabilidade emite notas	02
A0147	BIORRITMO - faz biorritmo completo	01
A0513	BOOK BASE - bco. de dados onde v.define campos	01
A0431	BOOK MINDER - bco.dados p/livros diversos	01
A0340	BOX - utilitario p/criação de telas	01
A0362	BRAD FORD - passa textos em ASCII em outras fontes	01
A0579	C COMPILER - copiador c com documentação	02
A0545	C TOOLS - biblioteca para turbo C	01
A0286	CALCULUS - ensina trigonometria e algebra	01
A0461	CALENDAR KEEPER - faz calendario de parede	01
A0560	CANTONESE TUTOR - ensina o cantones	01
A0402	CAT DISK - catalogador de discos	01
A0254	CASH TRAC - controle bancário e investimento	02
A0524	CD MASTER - controle sua coleção de CD'S	01
A0018	CHART PC - gráfico de estatisticas comerciais	02
A0391	CHASM - curso de assembler,excelente	02
A0020	CHECK IT - faz testes de hardware no micro	02
A0137	CHECK IT OUT - acompanha o movimento bancário,cheque	01
A0307	CHEMICAL MOLECULAR - apresenta estrut.moleculares 3D	01
A0168	CHEX - para controle de ent.saida cheques	01
A0290	CHIRO - bco. de dados para médicos	01
A0022	CHI WRITER 3.02 - editor textos c/várias fontes	03
A0278	CMPCAL 3 - transforma seu micro em calculador	01
A0334	COGO & PILOT - para engenharia des. tecnico	01
A0266	COLLAGE - faz desenhos,exibe c/slide	01
A0156	COMPASS - para automação de escritorio	01
A0416	COMPOSER - super editor musical por partituras	01
A0437	COMPU SHOW - programa gráfico p/desenhar	01
A0025	CONSTITUIÇÃO ELETRONICA - constituição brasileira	03
A0484	CONTABILIDADE - sist.contabilidade em portugues	02
A0445	CONTAS A RECEBER (W) - sist.de contas receber (port)	01
A0447	CONTAS A PAGAR - sist. de contas a pagar (port)	01
A0389	CONTAS A PAGAR/RECEBER - compl.sistemas de contas	01
A0446	CONTROLE BANCARIO (W) - sist. contr.bancário	01
A0562	CONTR. VIDEO - LOCADORA - prog.video locadora (port)	02
A0403	COOPER GRAPHICS +1 - figuras,bordas, ,p/editores	01
A0404	COOPER GRAPHICS +2 - figura p/editores gráficos	01
A0492	COOPER GRAPHICS +6 - +figuras p/editores gráficos	01
A0521	COOPER GRAPHICS +9 - +figuras p/editores gráficos	01
A0564	COSMO CONTABILIDADE - sist. contabilidade (port)	02
A0249	CRYSTAL - gera modelos de cristais em 3D (ega)	01
A0421	CSHOW (VGA/EGA) - demo grafica com fotos digit.	04
A0486	CUSTO E FATURAMENTO - tudo p/controlar firma (port)	01
A0534	DAP 1.0 V.56 - desprotetor de senhas de jogos	01
A0569	DAP 1.1 v.147 - desprotetor de senhas de jogos	01
A0441	DATA BASE PUBLISHER - bco.dados pessoa fisica (port)	01
A0405	DATA BOSS - super bco. de dados	02
A0333	DATA PLOT - gráficos bidimensionais	01
A0472	DATA PLUS - completo gerador bco. dados	01
A0225	DAZZLE DEMO - fantástica demo gráfica (vga)	01
A0456	DBASE III ROUTINES - mais de 60 rotinas p/dbaseIII	01
A0469	DBPROG - ferramentas p/dbase III	01
A0377	DCOPY MENU MATIC - varios utilitários p/cópia	01
A0284	DESK AND MATH - relogio,alarme,bco.dados etc.	01
A0548	DI - imprime novas funções ao DIR	01
A0031	DIAGNOSTICO - anti virus	01
A0305	DIET DISK - excelente dieta p/controle peso	01
A0344	DIRECTOR - auxiliar do DOS	01
A0357	DISAM - para programadores que usam GW-BBasic	01
A0222	DISK BASE - controle seu progr. e discos	01
A0141	DISK CATALOGO - organize seus discos e programas	01
A0314	DISK COMMAND - otimiza recupera disco e W	01
A0425	DISK DUPE - super copiador de discos	01
A0427	DISK NAVIGATOR - shell do DOS facil uso e util	01
A0295	DOS CONTROLL MENU - mostra,executa comandos do DOS	01
A0476	DOS EXTENSION - amplia comandos do MS - DOS	02
A0311	DOS LOCK - p/por senhas e acessos no W	01
A0213	DR GENIUS - otimo editor grafico	03
A0384	DRAFT CHOICE - Porgr.p/desenho estilo Cad Cam	01
A0407	DREAM - Poderoso bco. de dados	03
A0373	DRIVECHK 8 ALIGN - teste e alinhamento de drives	01
A0035	DS BACKUP PLUS - p/tirar backup do winchester	01
A0320	DOZES - auxiliar do DOS	01
A0454	EASY FORMA - p/formatar discos c/+capacidade	01
A0301	EASY INVENTORY - controle de estoque	01
A0374	EDDY - modifica data e hora do diretório	01
A0382	EDRAW - permite desenhar e impr.diagramas	01
A0216	EGA PAINT - super editor gráfico ega	03
A0383	ELECTRON - solucione equações elétricas	01
A0398	ELETRO - efetua orçamento de proj.elétricos	01
A0550	EME - emulador de memoria extendida pcxt	01
A0531	EMULADOR (SVGA) - emula um amiga	01
A0153	EQUATOR - ensino de matemática e fisica	01
A0036	ETIQUETAS - faz etiquetas p/disco c/diretório	01
A0037	EUREKA:THE SOLVER - resolve cálculos matemat.	01
A0280	EVALUAT - resolve qualquer equação matemat.	01
A0429	EXPLOSIV - movimentador de telas com explosões	01
A0433	EXPRESS CHECK - bco.dados contr.bancário	01
A0468	EZ COPY LIFE - copia p/a memoria 1 unica vez	01
A0038	EZ FORM - faz formulários comerciais	01
A0039	EZ MENUpara criação de menus	01
A0533	EZX WORD - processador de textos fácil uso	01
A0040	FALA - sintetizador de voz	01
A0487	FAMILY STORY - faz sua arvore genealógica	02
A0260	FANCY LABEL - etiquetas p.maia direta	01
A0347	FAST - linguagem	01
A0043	FAST GRAPHS - editor gráfico	01
A0044	FAST BACK - compactador de arquivos	01
A0312	FILE PATH - permite ver setores de discos,imprime	01
A0227	FIRST CHOICE - editor de textos bco.dados	02
A0127	FLASH CARDS - dicionario de inglês 7.000 pal.	04
A0045	FLASH CODE - cria telas p/DBase	01
A0045	FLASH CODE - movimentador de telas	01
A0046	FLEXICAL - agenda de compromissos	01
A0270	FLOW DRAW - editor de fluxogramas mapas tabelas	03
A0348	FLUHOT PLUS - protetor de programas contra virus	01
A0388	FOLHA DE PAGAMENTO - compl.sist.pagamento	01
A0496	FOLHA DE PAGAMENTO - folha pagamento (port)	01
A0434	FOLLI - mala direta p/pessoa fisica/juridica	02
A0449	FONTASTIC - imprime textos c/outras fontes	01
A0048	FONTASY - varios tipos de letras p/imp.	01
A0321	FONTED DISK - editor de caracteres (vga/ega)	02
A0342	FOREIGN LANGUAGE - ensina lingua espanhola/alemã	01
A0566	FORMULA 1 - curso de algebra 01	
A0397	FOR FOTGRAFERS - p/controlar suas fotos	01
A0323	FORGE VERSION - util. de telas p/DBase 3	01
A0132	FORMASTER - editor de formulários	01
A0049	FORMAT MASTER - formata discos até 800K	01
A0452	FORMGENN'S DISKETTE - faz cópia de disquetes	01
A0577	FREE CALC - poderosa planilha de cálculo	01
A0544	FRENCH - ensina idioma frances	01
A0267	FUNNERS - ensino matemática p.criancas	01
A0140	GALAXY - editor de textos estilo WS	02
A0055	GRAPH IN THE BOX - editor gráfico	01
A0378	GRAPHIT - faz gráficos comerciais	01
A0242	GUIA PAULISTA - guia hotéis restaurantes SP	01
A0376	HARD DISK UTILITIES - utilidades p/winchester	01
A0283	HEBREW KULS - ensina alingua hebraica	01
A0366	HEXACALIBUR - comandos edições p/usar em arquivos	01
A0336	HEXEDIT - edita em hexadecimal qualquer arquivo	01
A0341	HEXTODEC & DECTOHEX - progr.auxiliares p/assembler	01
A0313	HDM - gerenciador de disco rígido	01
A0060	HOROSCOPE - faz horóscopos	01
A0245	HOME MANAGEMENT - contabilidade pessoal	01
A0236	HOME VIDEO PRODUCTION - p/fazer abertura video	01
A0145	ICHING - I Ching	01
A0277	IDEAL TERMINAL - progr.comunic. emula terminais	01
A0061	IMAGE 3D - poderoso CAD CAM	01
A0308	IMAGE PRINT - faz impressão c/alta qualidade	01
A0238	INAVISION - super editor de textos	04
A0273	INCONTROL - sist.p/auxiliar escritório	01
A0451	INFORMATION PLEASE - bco. dados diversos textos	01
A0132	INSTACALC - planilha de cálculo	01
A0062	ITALIA TUTOR - ensina lingua italiana	01
A0543	JAPANESE - ensina alingua japonesa	01
A0504	JULIAN SETS - gerador de telas gráficas (ega/vga)	01
A0480	KWIKSTAT - analise estatísticas c/gráficos	03
A0244	LAB GOAD - programa p/lab.e análises clinicas	01
A0508	LABELS BENCH MARK - editor de etiquetas	01
A0511	LABELS MASTER - editor de etiquetas	01
A0063	LABELS UNILIMITED - editor de etiquetas v/tam.	01
A0064	LAP LINKL V.2.05 - auxiliar p/DOS, copia e apaga	01
A0557	LASER GRAPH - faz gráficos podendo imprimir	02
A0535	LASY CHANGE - substitui o comando CD c/vantagens	01
A0065	LETTER WRITER - editor de texto facil uso	01
A0495	LETTRIX - utilitario p/impressão	01
A0371	LIST - para impressão de documentos	01
A0219	LOCKSMITH - copiador de discos zapeador etc	01
A0067	LOTO DESDOBRADO - faz sorteio da loto	01
A0044	LOTO FERVER - faz perfil da pessoa	01
A0155	LQ PRINTER - faz cabeçalho c/divs.letras	01
A0536	LZEX - compactador de arquivos c/exd. exe	01
A0335	LSTQR/TURBO - utilitário p/turbo pascal	01
A0393	MAGIC FINGERS - análise de caligrafia	01
A0440	MAG BASE - bco. dados p/catalogar revista	01
A0066	MAIL MONSTER - faz imprime etiquetas	01
A0173	MAKEN DAY - imprime relatórios,agendas,calendarios	01
A0069	MALA DIRETA PRO BRASE - comp.sist.mala direta	01
A0291	MARKET - controla e analisa mercado ações	01
A0246	MASTER FILE DISAK - editor, procura e le arquivo	01
A0258	MATRIX CALCULATOR - faz análises estatisticas	01
A0070	MEAL MATE - ensina valor protéico alimentos	01
A0229	MEDIA MASTER - otimo auxiliar do DOS	01
A0515	MEEM TOOLS - utilitário p/seu micro	01
A0338	MENU CONTRUCTION - cria menus c/cores e sombras	02
A0251	MICAL - excelente diagnóstico medico	03
A0172	MICRO GENE - calculos genéticos	01
A0157	MICRO REGISTER - contabilidade	01
A0329	MINIGEM - outro utilitário p/turbo pascal	01
A0071	MODEM - vários utilitários p/modem	01
A0343	MONO DRAW & SCREEN DESIGN - auxilia progr.t.pascal	01
A0432	MONOGRAFIX - editor de texto	01
A0549	MOOM BEAM - programa de astrologia	01
A0396	MORSE - gera código morse de frases	01
A0259	MISTER LABEL - faz etiquetas v.tamanhos	01
A0282	MULTI BASE - gerenciador bco. dados	01
A0072	MULTIFUNCTION - vários util. etiq. audio	01
A0073	MULTIMATE - editor textos profissional	01
A0268	MUSE - bco. dados p/escritório	02
A0328	MYSTIC PASCAL - ferramenta progr. pascal	01
A0206	NEW YORK WORLD - poderoso editor textos	01
A0353	NORLAND - apresenta sol. de problemas	01
A0568	NORTH CAD 3D - desenha e ve no video obj.3D	01
a0516	NO STOP - utilitario p.tela	01
A0165	ON SIDE - imprime o rodapé da página	01
A0247	ORACLE - ensina usar tarot e ichinmg	01
A0417	ORIGAMI BASIC - ensina fazer animais papel	01
A0082	ORGAO ELETRONICO - simulador orgao	01
A0467	PRATIC SIMULATION - simula órbita corpos celestes	01
A0385	PASCAL TOOLS - utilitário p/pascal	03
A0083	PASCAL TUTOR - ensina tudo sobre essa linguagem	02
A0512	PC BEAT - transforma o seu PC em bateria	01
A0400	PC BROWSE - pesquisa textos em outros progr.	02
A0134	PC CALC - poderosa planilha de cálculos	03
A0300	PC TEAL - completa contabilidade	01
A0324	PC DOCTOR - análise de hard no disco	01
A0460	PC ECAP - analisa circuitos compostos	01
A0337	PC FONT - imprime caracteres em asc II	01
A0559	PC GLOSSARW - curso tec. geral s/micro	01
A0288	PC HELP - ensina usar o DOS	02
A0085	PC ILUSTRATION - editor gráfico c/recursos	01
A0281	PC INVENTORY - gera relat.de itens inventar.	01
A0122	PC KEY DRAW - excelente desktop publishing	05
A0142	PC MUSICIAN - cria e toca musica	01
A0086	PC ORGANIZER - gerador de menus por janelas	01
A0180	PC OVERLOAD - administração de condominios	03
A0170	PC PAYROLL - folha de pagamento	02
A0497	PC POLILOT - sena, loto esportivas	01
A0154	PC PROFESSOR - ensina progr. em basic	01
A0148	PC PROJECT - controle de proj.complexo	02
A0359	PC SCHEMATIC - cria esquema eletricos	01
A0257	PC STOCK - controle de ações da bolsa	01
A0174	PC TOUCH - ensina utilizar teclado e impressora	01
A0570	PC TYPE - poderoso dicionário ortográfico	04
A0310	PC UTIL - multi progr. p/impressão e DOS	01
A0345	PC VT - emula terminais vt102 e vt100	01
A0297	PC WRITER - excelente editor de texto	03
A0509	PC ZIPPER - acelera seu micro ao máximo	01
A0355	PD VIM - debug	01
A0358	PERSONAL CALENDAR - agenda de compromissos compl.	01
A0293	PIANOMAN - editor musical impr.partitura	01
A0131	PICTURE LABEL - cria etiquetas gráfica	01
A0326	PICTURE THIS - p/desenhos prof.e técnicos	02
A0369	PIROUETTE - telas com lay out personalizadas	02
A0087	PIZZAZ - captura qualquer tela e imprime	01
A0088	PKZIPP V.1.02 - compactador e descompactador	01
A0302	PORTRAC - controle de investimento	01
A0150	POWER SCHEETES - supre planilha em 3D	02
A0309	PRINT CONTROL - permite selecionar e impr.telas	01
A0089	PRINT MAGIC - faz cartazes faixas e calendario	03
A0530	PRINT PARTNER - progr.semelhante ao printer master	01
A0410	PRINT SHOP GRAPHICS - figuras p/print shop +200	02
A0097	PRIVATE BOOK KEEPER - contas pagar/receber cont.	01
A0318	PRIVATE LINE - protege e desprotege arquivos	01
A0331	PROBABILITY STATIST - progr. matematica e estat.	01
A0167	PROCON FORTUNE - astrologia, numerologia, perfil	01
A0475	PROFESSIONAL CAD CAM - cálculos de pecas rotativas	01
A0498	PROFESSOR DE INGLÊS - ensino de inglês (port/inglês)	02
A0514	PROPHET - progr.calculo astrológico	01
A0520	PRONTO - fichario eletrônico em port.	01
A0230	PRO DESIGN - cad cam p.projetos gráficos	02
A0538	PRO DOS - converte arquivos bat p/exe	01
A0261	PRO FILE - agenda, imprime etiq. e formulários	02
A0325	PROGRAMER UTILITIES - cria telas p/DB 2 e DB3	01
A0332	PWRSTAR - analise numérica de polinômios	01
A0315	Q - MODEM - progr. telecomunic. p/modem	03
A0364	QUBECALC - progr. tridimensional	01
A0462	QUICK MENU - gerador de menus	01
A0510	ROLEX (EGA,VGA) - faz diferentes mod. relogios	01
A0381	ROTOR - criação de bordas de desktop	01
A0099	SAMI - fantástica agenda de compromissos	01
A0546	SCHOOL MOOM - editor gráfico p/crianças	01
A0365	SCREEN & PRINTER - comprime e expande caracteres	01
A0143	SCREN DESIGNER - desenha e cria telas p/video	01
A0100	SEBUFU - grande utilitario p/constr.dearquivos	01
A0539	SENA 91 (PORT) - sorteio de jogo p/sena	01
A0349	SERIAL FILE COPY - transf. arq. em 2 micros	01
A0102	SIMPLE LABELS - para elaboração de etiquetas	01
A0457	SIMPLES LABELS III - faz etiquetas em todos tam	02
A0256	SIDE WRITER - permite impr. documentos de lado	01
A0105	SIST.CONTR.ESTOQUE - compl. controle de estoque	01
A0444	SIST. PADRAO DE CONTAB. - sist. contab. em port.	01
A0248	SKY CLOK - progr. de astrologia e astronomia	01
A0224	SKIN GLOBE - faz mapas das estrelas e constelações	01
A0250	SLIDE GENERATOR - editoração de slides	01
A0104	SMART WORK - faz mapas de circuitos eletrônicos	01
A0106	SOFT CONTROL - organize sua biblioteca de progr.	01
A0190	SPANISH VERB - ensina o espanhol	01
A0466	SPC INVENTORY PLUS - controle de estoque	01
A0394	SQUEEZE - permite imprimir em 80/160 colunas	01
A0601	STEREO SHELL - estilo pc tools(gerenc.darq.)	01
A0575	SUPERLOTO MASTER - sorteio da loto	01
A0108	TABELA PERIODICA - tudo sobre element.da tab.	01
A0109	THE ART STUDIO - editor gráfico	01
A0483	THE ASTROLOGER - perfil psicológico	01
A0525	THE ELECTRICAL DBS(W) - engenharia elétrica	05
A0110	THE MUSIC CONTRUCTION - editor musica partituras	01
A0209	THE NEWS ROOM PRO - edição de jornais e textos	04
A0133	TRADUTOR - faz o seu próprio dicionário	01
A0541	TURBO CARD - editor gráfico	01
A0375	TURBO FLOW - p/desenhar fluxograma	01
A0113	TUTOR DOS V.4.01 - tudo sobre comandos DOS	01
A0114	TUTOR LOTUS 123 - ensina tudo de lotus 123	01
A0158	TUTOR TURBO C - ensina linguagem turbo C	02
A0399	UNIKEY GOLD - acentuação em portugues nos editores	01
A0412	UNISCREEN - gerador de telas p/todas linguas	01
A0506	VGA CAD - cad cam para video vga	02
A0505	VGA NAGEL ART - demonstração gráfica	01
A0503	VGA PAINT - editor gráfico para vga	01
A0500	VGA PALLET - reguia as cores do seu monitor	01
A0502	VGA PHOTOS # 1 - diversas fotos digitalizadas	01
A0501	VGA PHOTOS # 2 - diversas fotos digitalizadas	01
A0602	VIDEO DISPLAY EDITOR - otimo editor de textos	01
A0556	VIDEO LIBRARY - controle suas fitas de video k - 7	01
A0380	VIDEO RENTAL SYSTEMS - programa p/video locadora	01
A0465	VIDEO TAPE CONTROL - sist.p/video locadora	01
A0237	VTX PC - programa p/uso c/modem	01
A0350	WAMPUM - para desenv.de bco.de dados	02
A0121	WOMAN PICTURES - fotos digitalizadas p/impress.	01
A0160	WORLD ATLAS(PC GLOBE) - atlas com todos paises(w)	05
A0519	WORLD ATLAS - mapa do mundo	01
A0576	WORLD TIME - mostras horas varios paises	01

PROGRAMAS PARA WINDOWS

AO586	200 ICONES FOR WINDOWS - 200 Icones coloridos	01
AO585	1000 ICONES FOR WINDOWS - Icones varias aplicações	01
H0080	AFTER DARK(HD 1.2) - Utilit.p/preservar monitor	01
A0581	ALAMANAC FOR WINDOWS - agenda para windows	01
A0583	APORIA FOR WINDOWS - Progr. shell p/windows	01
H0118	BATTLE CHESS - jogo de xadrez p/windows(w)	01
H0075	CALENDAR MARK(HD 1.2) - calendário p/windows(w)	01
J1283	CHECKERS - jogo de damas p/windows	01
A0588	ICON MASTER - editor icones p/windows	01
A0589	MAGIC CURSOR - muda o desenho do cursor do windows	01
H0076	ON TIME(HD 1.2) - completo sist.agenda(w)	01
A0587	PAINT SHOP FOR WINDOWS - editor gráfico	01
A0582	PARENTS FOR WINDOWS - traca sua arvores genealógica	01
J1351	SIM CITY FOR WINDOWS - versão do famoso jogo(w)	02
J1347	TETRIS FOR WINDOWS - famoso tetris	01
H0077	WIN WAVE HD 1.2 - musica p/windows 3.1	03
H0081	WINDOWS UTILITIES(HD 1.2) - varios utilitários	03
A0584	ZIP MANAGER - compactador e descompactador	01

ATENDEMOS PEDIDOS POR TELEFONE ATÉ ÀS 21 HORAS (SOMENTE PEDIDOS)

CADA GRAVAÇÃO DE APLICATIVO: COM DISCO CR$ 23.000,00 (POR DISCO) CADA 10 GANHE 1 GRÁTIS

PROGRAMA

Implemente um despertador em seu micro

PC

Micro: IBM XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: QBasic

Requisitos: Nenhum

Na hora certa

☐ *Eduardo Marciano Lopes*

Se você gosta de dar uns cochilos durante aqueles longos plantões no CPD mas tem medo de perder a hora, não se preocupe mais. Este programa foi elaborado sob medida para essas situações.

Ao ser chamado ele indaga ao usuário se este deseja ativar o despertador. Em caso positivo, irá solicitar as horas e minutos para o acionamento do dito cujo. Ativado ou não o despertador, o monitor apresentará um despertador em pleno funcionamento, emitindo o característico "tic-tac" e assinalando a passagem das horas com sonoras badaladas.

E, no horário estabelecido, irá "despertar" com uma harmoniosa campainha de dois tons, até que o dorminhoco a desative.

A tela de apresentação mostra uma animação interessante, com música de fundo que poderá ser modificada ao gosto de cada um. Embora o sincronismo da música com a animação tenha sido projetado para micros de 33 Mhz, o programa rodará em micros com qualquer velocidade (naturalmente com a perda do referido sincronismo).

Este programa demonstra a versatilidade do poderoso comando CIRCLE do QBasic, que foi utilizado para produzir a animação, simulando explosões na tela, no desenho da "caixa" do despertador, para fazer as marcas das horas no mostrador e ainda para desenhar e "movimentar" os ponteiros.

Embora exija ambiente QBasic do DOS 5.0, a listagem poderá ser compilada pelo Quick Basic sem nenhuma alteração.

Bons sonhos!...

• Listagem 1

```
'*******************************
'RELOGIO.BAS ver 1.0 - 20/09/92
'AUTOR:  EDUARDO MARCIANO LOPES
'*******************************

DECLARE SUB moldura ()
CONST rad! = 6.28318 ' declara constante = 2*pi radianos
CONST x% = 320 ' declara constante coluna para o centro
da tela
CONST y% = 100 ' declara constante linha para o centro da
tela
trava% = 1 'para travar o carrilhao
SCREEN 2
CLS

'   *** DESENHA TELA DE APRESENTACAO COM FUNDO MUSICAL
***

musica$ =
"MLL4MBAGB.C.BCD.P4ECCDBP4FA.FFABC.D.EC.FEED.CP4BA.GGDDCC
CC"
PLAY "X" + VARPTR$(musica$) 'inicia a execucao da musica
de fundo
FOR i% = 1 TO 20 ' desenha tela com animacao de pontos
 FOR j% = 1 TO 2
  RANDOMIZE TIMER
  fatorc% = INT(RND(1) * 200)
  fatorl% = INT(RND(1) * 50)
  fatorr% = INT(RND(1) * 90) + 10
  fatorq% = INT(RND(1) * 5)
  fatorn% = INT(RND(1) * 5) + 5
  SELECT CASE fatorq%
   CASE 1
    f% = 1
    g% = 1
   CASE 2
    f% = -1
    g% = 1
   CASE 3
    f% = -1
    g% = -1
   CASE 4
```

```
    f% = 1
    g% = -1
  END SELECT
  FOR k% = 10 TO fatorr% STEP 5
   FOR l% = 1 TO fatorn%
    posf1! = rad! / fatorn% * l%
    posi1! = posf1! - .02
    CIRCLE (x% + fatorc% * f%, y% + fatorl% * g%), k% -
5, 0, posi1!, posf1!
    CIRCLE (x% + fatorc% * f%, y% + fatorl% * g%), k%, ,
posi1!, posf1!
   NEXT l%
  NEXT k%
 NEXT j%
 LINE (i%, i%)-(640 - i%, 200 - i%), , B
NEXT i%


moldura ' chama sub-programa para desenhar moldura

'   *** DESENHA TELA PARA SELECIONAR MODO E MARCAR A
HORA DESPERTAR ***

FOR i% = 0 TO 5
 LINE (x% - 175 + i%, y% - 50 + i%)-(x% + 175 + i%, y% -
16 + i%), , B
NEXT i%
LINE (x% - 174, y% - 49)-(x% + 174, y - 17), 0, BF
DO
 LOCATE 8, 31
 PRINT "A HORA ATUAL E: "; LEFT$(TIME$, 5)
 LOCATE 10, 23
 PRINT "DESEJA ATIVAR O DESPERTADOR?  (S/N)";
 opcao$ = INKEY$
LOOP UNTIL UCASE$(opcao$) = "S" OR UCASE$(opcao$) = "N"
IF UCASE$(opcao$) = "S" THEN
 FOR i% = 0 TO 5
  LINE (x% - 175 + i%, y + 15 + i%)-(x% + 175 + i%, y% +
49 + i%), , B
  NEXT i%
 LINE (x% - 174, y + 17)-(x% + 174, y% + 48), 0, BF
 DO
  LOCATE 16, 26
  INPUT "ENTRE COM A HORA (0 A 23): ", horadesp%
 LOOP UNTIL horadesp% )= 0 AND horadesp% ( 24
 DO
  LOCATE 18, 29
  INPUT "ENTRE COM OS MINUTOS: ", mindesp%
 LOOP UNTIL mindesp% )= 0 AND mindesp% ( 60
END IF

'  *** LIMPA A TELA E REFAZ A MOLDURA ***

CLS
moldura

'  *** DESENHA UM RELOGIO SEM PONTEIROS ***

FOR i% = 108 TO 128 'faz o contorno do relogio
 CIRCLE (x%, y%), i%
NEXT i%
FOR i% = 0 TO 11 'faz as marcas correspondentes as horas
e desenha a
 marca! = rad! - rad! / 12 * i%  'base do relogio
 marca2! = marca! - .001
 CIRCLE (x%, y%), 120, 0, -marca!, marca2!
 LINE (x% - 50 - 7 * i%, 150 + i%)-(x% + 50 + 7 * i%, 150
+ i%)
NEXT i%
FOR i% = 5 TO 15 'desenha duas pecas superiores no
relogio
 CIRCLE (x% - 40 - i%, y% - 40 - i%), i%
 CIRCLE (x% + 40 + i%, y% - 40 - i%), i%
NEXT i%
CIRCLE (x%, y%), 129, 0
LOCATE 8, 39
PRINT 12
LOCATE 13, 27
PRINT 9
LOCATE 13, 52
PRINT 3

'   *** DESENHA O PONTEIRO DAS HORAS ***

DO
 horas% = VAL(LEFT$(TIME$, 2)) 'extrai o valor da hora
atual
 horas1% = horas% 'armazena hora atual no sistema 24hs p/
despertador
 IF horas% )= 12 THEN 'converte sistema 24hs para 12hs
  horas% = horas% - 12
 END IF
 horasmin% = horas% * 5 + INT(minutos% / 12)
 IF horasmin% )= 0 AND horasmin% ( 15 THEN ' adapta o
quadrante e estabelece a
  poshoras! = rad! - rad! / 60 * (horasmin% + 45)
'posicao do ponteiro de horas
 ELSE
  poshoras! = rad! - rad! / 60 * (horasmin% - 15)
 END IF
 poshorinic! = poshoras! - .04
 IF horasmin% ) horasmin2% OR horasmin2% - horasmin% = 59
THEN
  CIRCLE (x%, y%), 60, 0, -poshorinic2!, -
poshoras2!'apaga poteiro anterior
  CIRCLE (x%, y%), 60, , -poshorinic!, -poshoras!'desenha
novo ponteiro nas
  poshorinic2! = poshorinic!
'mudancas de horas
  poshoras2! = poshoras!
  horasmin2% = horasmin%
 ELSE
  CIRCLE (x%, y%), 60, , -poshorinic!, -
poshoras!'restabelece ponteiro das
 END IF                                              'horas
```

```
'   *** DESENHA O PONTEIRO DE MINUTOS ***
'       o procedimento e identico ao bloco anterior

 minutos% = VAL(MID$(TIME$, 4, 2))
 IF minutos% )= 0 AND minutos% ( 15 THEN
  posmin! = rad! - rad! / 60 * (minutos% + 45)
 ELSE
  posmin! = rad! - rad! / 60 * (minutos% - 15)
 END IF
 posminic! = posmin! - .03
 IF minutos% ) minutos2% OR minutos2% - minutos% = 59
THEN
  CIRCLE (x%, y%), 75, 0, -posminic2!, -posmin2!
  CIRCLE (x%, y%), 75, , -posminic!, -posmin!
  posminic2! = posminic!
  posmin2! = posmin!
  minutos2% = minutos%
 ELSE
  CIRCLE (x%, y%), 75, , -posminic!, -posmin!
 END IF

'   *** DESENHA O PONTEIRO DE SEGUNDOS ***
'       o procedimento e identico aos dois blocos
anteriores, nao havendo,
'       contudo, necessidade de restabelecer o poteiro de
segundos

 segundos% = VAL(RIGHT$(TIME$, 2))
 IF segundos% )= 0 AND segundos% ( 15 THEN
  posseg! = rad! - rad! / 60 * (segundos% + 45)
 ELSE
  posseg! = rad! - rad! / 60 * (segundos% - 15)
 END IF
 posinic! = posseg! - .001
 IF segundos% ) segundos2% OR segundos2% - segundos% = 59
THEN
  CIRCLE (x%, y%), 85, 0, -posinic2!, posseg2!
  CIRCLE (x%, y%), 85, , -posinic!, posseg!
  FOR i% = 4 TO 10 'desenha o centro do relogio
   CIRCLE (x%, y%), i%
  NEXT i%
  LINE (286, 134)-(354, 144), , B 'desenha quadro da hora
digital
  SOUND 60, .2 'simula o "funcionamento" do relogio
  posinic2! = posinic!
  posseg2! = posseg!
  segundos2% = segundos%
 LOCATE 18, 37 'imprime as horas no formato digital
 PRINT TIME$
END IF

'   *** ATIVA O DESPERTADOR ***

IF horadesp% = horas1% AND mindesp% = minutos% AND
segundos% = 1 THEN
 LOCATE 22, 18
 PRINT "Pressione qualquer tecla para desligar o alarme"
 DO
  SOUND 440, 1
  SOUND 622, 1
 LOOP UNTIL INKEY$ <> ""
END IF
LOCATE 22, 18
PRINT "Pressione qualquer tecla para sair do programa "

'   *** SIMULA A BATIDA DAS HORAS ***

nbat% = horas%
IF nbat% = 0 THEN ' obriga a 12 batidas na passagem de 0
hora
 nbat% = 12
END IF
batida$ = "MBMSO3L2" + STRING$(nbat%, "C")
IF minutos% = 0 AND segundos% = 1 AND trava% = 1 THEN
 trava% = 0                    'evita a repeticao das
batidas
 PLAY "x" + VARPTR$(batida$)
END IF
IF segundos% = 2 THEN
 trava% = 1
END IF
LOOP UNTIL INKEY$ <> ""
CLS
END

SUB moldura
FOR i% = 1 TO 20
   LINE (i%, i%)-(640 - i%, 200 - i%), , B
NEXT i%
LINE (239, 7)-(391, 15), 0, B
LINE (235, 5)-(395, 17), 0, B
LOCATE 2, 31
PRINT "RELOGIO DESPERTADOR"
END SUB
```


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

MONTE SEU PRÓPRIO PC

Do XT ao 486. Aprenda a expandir o hardware. Mesmo para quem já compra montado, o livro traz importantes dicas

TRANSFORME SEU XT EM AT

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.

CONSERTE SEU PRÓPRIO PC

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.



NOVO



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 noso catálogo por carta ou telefone. Preferimos preencher as páginas dessa revista com artigos úteis, escritos pelo Eng. Laércio Vasconcelos.
7) Nosso esforço esta 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 Fevereiro/93.

Montagem	Manutenção	Dicas	Arquitetura
( )250.000,	( )250.000	( )265.000,	( )220.000,

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

102

Um dir muito mais preciso

PC

Micro: IBM XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Clipper

Requisitos: Nenhum

Programa XDIR

☐ *Paulo Meneghelli Júnior*

Quando se dá o comando DIR a partir da linha de comando do DOS obtém-se uma listagem dos arquivos acompanhada pelos tamanhos, datas e horas dos mesmos. Entretanto o espaço ocupado pelos arquivos normalmente não é aquele exibido pelo DIR.

Acontece que os discos (tanto winchesters como disquetes) são subdivididos em clusters (internamente pelo DOS) e cada cluster é a unidade básica de alocação de arquivos na FAT. O tamanho de um cluster varia de acordo com a formatação do disco.

No winchester que utilizo ele é de 2048 bytes. Um arquivo pode ocupar diversos clusters, porém um cluster só pode ser ocupado por um arquivo. Isto faz com que, no meu caso, os tamanhos de arquivos só possam ser múltiplos de 2048. Mesmo que um arquivo ocupe apenas 2 bytes, na realidade estará ocupando 2048. Se um arquivo ocupar 3000 bytes na realidade estar ocupando 4096 que é o múltiplo de 2048 logo acima de 3000.

O programa XDIR simula o comando DIR levando em conta o tamanho dos clusters, exibindo o espaço real ocupado pelos arquivos e totalizando no final.

COMO UTILITZAR O XDIR

O programa XDIR é chamado através do prompt do DOS de forma semelhante ao DIR. Sua sintaxe completa é:

XDIR [drive:][subdiretório][máscara de arquivos][bytes/cluster]

Por exemplo, simplesmente XDIR:

```
1 cluster = 2048 bytes
Selecao:
Nome Ext Tamanho Data Hora
-------- --- ---------- -------- --------
XDIR PRG 4.096 09/11/92 22:53:54
TESTE PRG 2.048 10/11/92 22:36:28
TESTE MAP 8.192 10/11/92 22:36:50
TESTE OBJ 4.096 10/11/92 22:36:44
TESTE EXE 194.560 10/11/92 22:36:50
ARTIGO DOC 2.048 10/11/92 22:33:08
SPOOL TXT 0 10/11/92 22:36:54

7 arquivos ocupando 215.040 bytes.
6.389.760 bytes de espaco vago.
```

Ou entao, XDIR *.PRG:

```
1 cluster = 2048 bytes
Selecao: *.PRG
Nome Ext Tamanho Data Hora
-------- --- ---------- -------- --------
XDIR PRG 4.096 09/11/92 22:53:54
TESTE PRG 2.048 10/11/92 22:36:28

2 arquivos ocupando 6.144 bytes.
6.385.664 bytes de espaco vago.
```

e XDIR A:*.PRG:

```
1 cluster = 1024 bytes
Selecao: A:*.PRG
Nome Ext Tamanho Data Hora
-------- --- ---------- -------- --------
RITMO PRG 1.024 01/01/80 01:29:50
MUSICO PRG 3.072 01/01/80 01:25:38

2 arquivos ocupando 4.096 bytes.
172.032 bytes de espaco vago.
```

Que tal XDIR C:/JUNIOR/STBS/?

```
1 cluster = 2048 bytes
Selecao: C:/JUNIOR/STBS/
Nome Ext Tamanho Data Hora
-------- --- ---------- -------- --------
STBS2 PRG 8.192 20/06/92 13:15:34
STBS1 PRG 4.096 15/10/92 15:14:28
```

STBS PRG 2.048 15/10/92 22:54:04

4 arquivos ocupando 16.384 bytes.
6.383.616 bytes de espaco vago.

Para determinar bytes/cluster o programa XDIR grava temporariamente um arquivo de 2 bytes chamado XDIR.TST, verifica o espaço que foi dispendido por este arquivo e o elimina logo em seguida. No entanto, se seu disco estiver lotado, com 0 de espaço livre em disco, no há como fazer está verificação. Neste caso você deve informar este parâmetro baseado em uma execução anterior do XDIR no mesmo disco ou em algum outro disco com o mesmo padrão de formatação.

Supondo-se por exemplo que um cluster ocupe 512 bytes, o programa XDIR poderia ser executado desta forma:

XDIR *.* 512 que resultaria em:

1 cluster = 512 bytes
Selecao: *.*
Nome Ext Tamanho Data Hora
-------- --- ----------- -------- --------
XDIR PRG 4.096 09/11/92 22:53:54
TESTE PRG 512 10/11/92 22:36:28
TESTE MAP 6.656 10/11/92 22:36:50
TESTE OBJ 4.096 10/11/92 22:36:44
TESTE EXE 193.024 10/11/92 22:36:50
SPOOL TXT 0 10/11/92 23:08:14
ARTIGO BAK 3.584 10/11/92 22:54:16
ARTIGO DOC 4.608 10/11/92 23:08:00

8 arquivos ocupando 216.576 bytes.
6.381.568 bytes de espaco vago.

O XDIR consegue listar até 400 arquivos. Para aumentar este número basta alterar as linhas com o comando DECLARE no programa fonte. O XDIR não lista nomes de subdiretórios.

A cada preenchimento de tela o XDIR faz uma pausa e pede para que uma tecla seja pressionada ou Ctrl-C para interromper sua execução.

PAULO MENEGHELLI JÚNIOR é tecnólogo em processamento de dados, formado em 1990 pela FIEO - Fundação Instituto de Ensino de Osasco. Programa em Clipper e Progress.

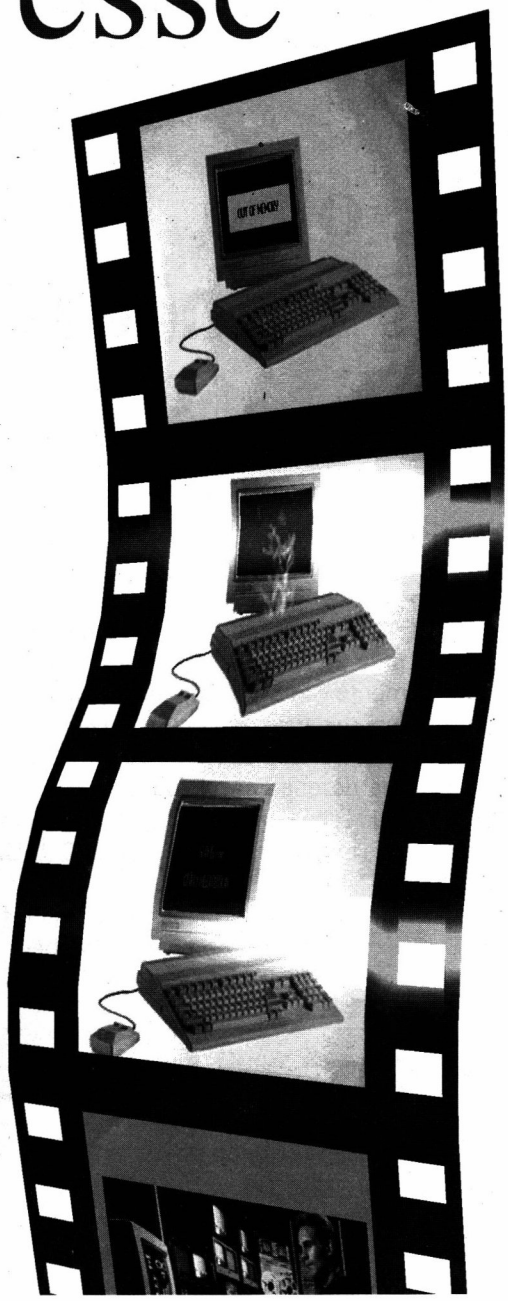
• Listagem 1

```
*************************************************
* Programa XDIR - Clipper Summer 87
*
* Paulo Meneghelli Junior - 9/11/92
*
*************************************************
SET DATE BRITISH
PARAMETERS warq, wcluster
werro=.F.
IF PCOUNT())2
    werro=.T.
ELSE
    DO CASE
        CASE PCOUNT()=0
            warq=''
        CASE PCOUNT()=2
            IF TYPE(wcluster)()'N'
                werro=.T.
            ELSE
                wcluster=VAL(wcluster)
                IF wcluster(=0
                    werro=.T.
                ENDIF
            ENDIF
    ENDCASE
ENDIF
CLEAR
? 'XDIR'
?
IF werro
    ? CHR(7)+'Sintaxe:'
    ?
          XDIR (mascara de arquivos) (bytes por
cluster)'
    ?
    ? '    onde ambos os parametros sao opcionais e
(bytes por cluster),'
    ? '    se informado, deve ser maior que 0.'
    RETURN
ENDIF
warq=TRIM(warq)
wdrive=''
IF ':'$warq
    werro=.F.
    IF AT(':',warq)=1
        werro=.T.
    ELSE
        wdrive=UPPER(substr(warq,1,AT(':',warq)-1))
        IF LEN(wdrive)()1
            werro=.T.
        ELSE
            wdrive=UPPER(wdrive)
            IF wdrive('A' .OR. wdrive)'Z'
                werro=.T.
            ENDIF
        ENDIF
    ENDIF
ENDIF
IF werro
    ? CHR(7)+'Erro no nome do arquivo.'
    RETURN
ENDIF
IF wdrive==''
    wespaco1=DISKSPACE()
```

```
ELSE
    wespaco1=DISKSPACE(ASC(wdrive)-ASC('A')+1)
ENDIF
IF PCOUNT()<>2
    IF wespaco1=0
        ? CHR(7)+'Disco cheio. Nao ha espaco para
verificar bytes/cluster.'
        RETURN
    ENDIF
    IF wdrive==''
        MEMOWRIT('XDIR.TST',' ')
    ELSE
        MEMOWRIT(wdrive+':'+'XDIR.TST',' ')
    ENDIF
    IF wdrive==''
        wespaco2=DISKSPACE()
    ELSE
        wespaco2=DISKSPACE(ASC(wdrive)-ASC('A')+1)
    ENDIF
    IF wdrive==''
        wexpr='XDIR.TST'
    ELSE
        wexpr=wdrive+':'+'XDIR.TST'
    ENDIF
    ERASE &wexpr
    wcluster=wespaco1-wespaco2
ENDIF
? '1 cluster =',wcluster,'bytes'
?
DECLARE wnome[400],wtam[400],wdata[400],whora[400]
wnumarq=ADIR(warq, wnome, wtam, wdata, whora)
IF wnumarq=0
    DECLARE wnome[400], wtam[400], wdata[400], whora[400]
    DO CASE
        CASE warq==''
            wnumarq=ADIR('*.*', wnome, wtam, wdata,
whora)
        CASE RIGHT(warq, 1)$'\:'
            wnumarq=ADIR(warq+'*.*', wnome, wtam, wdata,
whora)
        OTHERWISE
            wnumarq=ADIR(warq+'\*.*', wnome, wtam, wdata,
whora)
    ENDCASE
    IF wnumarq=0
        ? CHR(7)+'Arquivo(s) nao encontrado(s).'
        RETURN
    ENDIF
ENDIF
? 'Selecao:',warq
?
? 'Nome     ','Ext','Tamanho     ','Data     ','Hora'
? '--------','---','-----------','--------','--------'
wlinha=9
wtotal=0
FOR windice=1 to wnumarq
    wnomparti=''
    wnompart2=''
    IF .NOT. '.'$wnome[windice]
        wnomparti=wnome[windice]
        wnompart2=''
    ELSE
        wnomparti=LEFT(wnome[windice],
AT('.',wnome[windice])-1)
        IF AT('.',wnome[windice])=LEN(wnome[windice])
            wnompart2=''
        ELSE
            wnompart2=RIGHT(wnome[windice],;
                    LEN(wnome[windice])-
AT('.',wnome[windice]))
        ENDIF
    ENDIF
    IF
wtam[windice]/wcluster()INT(wtam[windice]/wcluster)
  wtam[windice]=wcluster*(INT(wtam[windice]/wcluster)+1)
    ENDIF
    ?
    @ ROW(),  0 SAY wnomparti PICT 'XXXXXXXX'
    @ ROW(),  9 SAY wnompart2 PICT 'XXX'
    @ ROW(), 13 SAY wtam[windice] PICT '@E 999,999,999'
    @ ROW(), 25 SAY wdata[windice]
    @ ROW(), 34 SAY whora[windice]
    wtotal=wtotal+wtam[windice]
    wlinha=wlinha+1
    IF wlinha=23
        ?
        ? 'Pressione qualquer tecla ou Ctrl-C para
interromper.'
        INKEY(0)
        IF LASTKEY()=3
            RETURN
        ENDIF
        wlinha=1
    ENDIF
NEXT
?
? LTRIM(TRANSFORM(wnumarq,'999')),'arquivos ocupando',;
        LTRIM(TRANSFORM(wtotal, '@E
999,999,999')),'bytes.'
? LTRIM(TRANSFORM(wespaco1,'@E 999,999,999')),'bytes de
espaco vago.'
?
RETURN

FUNCTION OPEN_ERROR
? CHR(7)+'Erro na unidade de disco.'
QUIT
RETURN .F.
```

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

PROGRAMA

Agilize o controle de suas apostas

PC

Micro: IBM XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Dbase/Clipper

Requisitos: Impressora

De olho nos milhões

☐ *Wanderley Franco*

Este programa é usado para o simples desdobramento de apostas para a LOTO e/ou para a SENNA.

Inicialmente o programa pede o número de dezenas que se deseja combinar, o valor poderá ter no máximo 50 desenas.

Após informar a quantidade de dezenas, será pedido que se digite as dezenas escolhidas.

Depois de escolher as dezenas será pedido o tipo de combinação a fazer: DUPLA / TERNO / QUADRA / QUINA / SENA.

A saída poderá ser diretamente em impressora ou em um arquivo texto com um nome que também poderá ser escolhido pelo usuário.

OBSERVAÇÕES

1- Caso já exista um arquivo com o nome escolhido, o arquivo antigo será totalmente apagado;

2- No arquivo "MOST—VAR.PRG" está incluido o código da minha impressora para a expanção de caracteres 'CHR(14)'. Caso a sua impressora use um código diferente, você deve mudar o mesmo.

WANDERLEY FRANCO possui um PC-XT e cursos de MS-DOS, LOTUS 123, DBASE III PLUS e atualmente cursa CLIPPER 5.0

Listagem 1

```
*-----------------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0                 *
* Arquivo.: TERNO.PRG                     *
* Data....: 10/1992                       *
*-----------------------------------------*
*

DO most_var

DO WHILE i <= ndeze - 2
   STOR i+1 TO j
   DO WHILE j <= ndeze - 1
      STOR j+1 TO n
      DO WHILE n <= ndeze
         STOR "x" + SUBS(STR(I+100,3,0),2,2) TO a
         STOR "x" + SUBS(STR(J+100,3,0),2,2) TO b
         STOR "x" + SUBS(STR(N+100,3,0),2,2) TO c
         STOR contador + 1 TO contador
         if nalinha=1
            ?"¡",contador,"-",&a,&b,&c,"¡"
         endif
         if nalinha=2
            ?? contador,"-",&a,&b,&c,"¡"
         endif
         if nalinha=3
            ?? contador,"-",&a,&b,&c,"¡"
            nalinha=0
         endif
         nalinha=nalinha+1
         STOR n+1 TO n
      ENDDO
      STOR j+1 TO j
   ENDDO
   STOR i+1 TO i
ENDDO
**
*-----------------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0                 *
* Arquivo.: SENNA.PRG                     *
* Data....: OUTUBRO DE 1992               *
*-----------------------------------------*
*

DO most_var
```

```
DO WHILE i <= ndeze - 5
   STOR i+i TO j
   DO WHILE j <= ndeze - 4
      STOR j+i TO k
      DO WHILE k <= ndeze - 3
         STOR k+i TO l
         DO WHILE l <= ndeze - 2
            STOR l+i TO m
            DO WHILE m <= ndeze - i
               STOR m+i TO n
               DO WHILE n <= ndeze
                STOR "x" + SUBS(STR(I+100,3,0),2,2) TO
                STOR "x" + SUBS(STR(J+100,3,0),2,2) TO
                STOR "x" + SUBS(STR(K+100,3,0),2,2) TO
                STOR "x" + SUBS(STR(L+100,3,0),2,2) TO
                STOR "x" + SUBS(STR(M+100,3,0),2,2) TO
                STOR "x" + SUBS(STR(N+100,3,0),2,2) TO
                  STOR contador + i TO contador
                  if nalinha=i
                     ?"¡",contador,"-
",&a,&b,&c,&d,&e,"¡"
                  endif
                  if nalinha=2
                     ?? contador,"-",&a.&b,&c.&d,&e,"¡"
                     nalinha=0
                  endif
                  nalinha=nalinha+i
                  STOR n+i TO n
               ENDDO
               STOR m+i TO m
            ENDDO
            STOR l+i TO l
         ENDDO
         STOR k+i TO k
      ENDDO
      STOR j+i TO j
   ENDDO
   STOR i+i TO i
ENDDO
*
*
*
*-------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0       *
* Arquivo.: MOST_VAR.PRG        *
* Data....: OUTUBRO DE 1992     *
*                               *
*-------------------------------*
*

?CHR(14)+"            DESDOBRA V1.0 "
?CHR(14)+"           ----------------"
?
?"D E Z E N A S   E S C O L H I D A S"
?"++++++++++++++++++++++++++++++++++++"
?CHR(14),X01,X02,X03,X04,X05,X05,X06,X07,X08,X09,X10
?CHR(14),X11,X12,X13,X14,X15,X15,X16,X17,X18,X19,X20
?CHR(14),X21,X22,X23,X24,X25,X25,X26,X27,X28,X29,X30
?CHR(14),X31,X32,X33,X34,X35,X35,X36,X37,X38,X39,X40
?CHR(14),X41,X42,X43,X44,X45,X45,X46,X47,X48,X49,X50
?

*
*-----------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0           *
* Arquivo.: TEL.PRG (Tela de Entrada)  *
* Data....: OUTUBRO DE 1992         *
*-----------------------------------*
*

SET COLOR TO gr/bg+
CLEAR
@02,27 SAY "                                "
@03,27 SAY " 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10  "
@04,27 SAY "                                "
@05,27 SAY " 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  "
@06,27 SAY "                                "
@07,27 SAY " 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  "
@08,27 SAY "                                "
@09,27 SAY " 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40  "
@10,27 SAY "                                "
@11,27 SAY " 41 42 43 44 45 46 47 48 49 00  "
@12,27 SAY "                                "
@15,27 SAY "    D E S D O B R A   v1.0"
@18,27 SAY "        (c) Wa. Franco"
@20,27 SAY "       Setembro de 1992."
@01,26 TO 23,58
@14,29 TO 16,55
@13,27 TO 22,57
@00,01 TO 24,78
*
**
*-----------------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0                 *
* Arquivo.: DUPLA.PRG                     *
* Data....: OUTUBRO DE 1992               *
*-----------------------------------------*
*

DO most_var
DO WHILE i <= ndeze - 1
   STOR i+i TO n
   DO WHILE n <= ndeze
      STOR "x" + SUBS(STR(I+100,3,0),2,2) TO a
      STOR "x" + SUBS(STR(N+100,3,0),2,2) TO b
      STOR contador + i TO contador
      if nalinha=i
         ?"¡",contador,"-",&a.&b,"¡"
      endif
      if nalinha=2
         ?? contador,"-",&a,&b,"¡"
      endif
      if nalinha=3
         ?? contador,"-",&a.&b,"¡"
         nalinha=0
      endif
```

```
      nalinha=nalinha+i
      STOR n+i TO n
   ENDDO
   STOR i+i TO i
ENDDO
*
*
* - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -*
* Programa: DESDOBRA V1.0                           *
* Arquivo.: DESDOBRA.PRG                            *
* Data....: OUTUBRO DE 1992                         *
* Autor...: Wa. Franco - AMERICANA - SP             *
* - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -*
*

SET STATUS OFF
SET DATE ITALIAN
SET DATE ITALIAN
SET TALK OFF
SET BELL OFF
SET SCORE OFF
SET MESSAGE TO 23 CENTER
SET CURSOR OFF
DO tel
WAIT''
SET COLOR TO w+/b
STORE SPACE(2) TO
X01,X02,X03,X04,X05,X06,X07,X08,X09,X10
STORE SPACE(2) TO
X11,X12,X13,X14,X15,X16,X17,X18,X19,X20
STORE SPACE(2) TO
X21,X22,X23,X24,X25,X26,X27,X28,X29,X30
STORE SPACE(2) TO
X31,X32,X33,X34,X35,X36,X37,X38,X39,X40
STORE SPACE(2) TO
X41,X42,X43,X44,X45,X46,X47,X48,X49,X50
DO WHILE .t.
   contador=0
   i=1
   nalinha=1
   DO LIMPA
   @00,01 TO 24,78 DOUBLE
   @22,02 TO 22,77
   @22,01 SAY CHR(199)
   @22,78 SAY CHR(182)
   @02,02 TO 02,77
   @02,01 SAY CHR(199)
   @02,78 SAY CHR(182)
   SET COLOR TO W+/GR+
   @01,02 SAY SPACE(76)
   @01,20 SAY "DESDOBRA v1.0  - (c) Wa. Franco 1992."
   @01,03 SAY DATE()
   @01,70 SAY TIME()
   SET COLOR TO W+/B
   ndeze=0
   @10,14 SAY "DIGITE A QUANTIDADE DE DEZENAS QUE VOCE
DESEJA COMBINAR."
   @12,14 SAY "      VOCE PODE ESCOLHER NO MAXIMO  50
DEZENAS. "
   @08,10 TO 15,70
   @15,26 SAY "  QUANTAS DEZENAS ?      "
   @15,46  GET NDEZE PICT "99"
   @14,25 TO 16,50 DOUBLE
   SET CURSOR ON
   @23,20 SAY "Para abandonar o programa tecle [ENTER]"
   READ
   SET CURSOR OFF
   @23,20 SAY "
"
   @03,2 CLEAR TO 21,77
   IF ndeze=0
      SET COLOR TO
      DO limpa
      SET STATUS ON
      SET CURSOR ON
      EXIT
   ENDIF
   @04,25 SAY "                                    "
   @05,25 SAY "                                    "
   @06,25 SAY "                                    "
   @07,25 SAY "                                    "
   @08,25 SAY "                                    "
   @09,25 SAY "                                    "
   @10,25 SAY "                                    "
   @11,25 SAY "                                    "
   @12,25 SAY "                                    "
   @13,25 SAY "                                    "
   @14,25 SAY "                                    "
   @03,24 TO 21,56
   @15,25 TO 20,55
   @16,27 SAY "   Digite as "+STR(NDEZE,2)+" dezenas  "
   @17,27 SAY "  escolhidas e pressione "
   @18,27 SAY "   a telca  [PgDn] para "
   @19,27 SAY "        continuar..."
   SET CURSOR ON
   @05,26 GET x01
   @05,29 GET x02
   @05,32 GET x03
   @05,35 GET x04
   @05,38 GET x05
   @05,41 GET x06
   @05,44 GET x07
   @05,47 GET x08
   @05,50 GET x09
   @05,53 GET x10
   @07,26 GET x11
   @07,29 GET x12
   @07,32 GET x13
   @07,35 GET x14
   @07,38 GET x15
   @07,41 GET x16
   @07,44 GET x17
   @07,47 GET x18
   @07,50 GET x19
   @07,53 GET x20
   @09,26 GET x21
```

```
   @09,29 GET x22
   @09,32 GET x23
   @09,35 GET x24
   @09,38 GET x25
   @09,41 GET x26
   @09,44 GET x27
   @09,47 GET x28
   @09,50 GET x29
   @09,53 GET x30
   @11,26 GET x31
   @11,29 GET x32
   @11,32 GET x33
   @11,35 GET x34
   @11,38 GET x35
   @11,41 GET x36
   @11,44 GET x37
   @11,47 GET x38
   @11,50 GET x39
   @11,53 GET x40
   @13,26 GET x41
   @13,29 GET x42
   @13,32 GET x43
   @13,35 GET x44
   @13,38 GET x45
   @13,41 GET x46
   @13,44 GET x47
   @13,47 GET x48
   @13,50 GET x49
   @13,53 GET x50
   READ
   ini=SPACE(1)
   @23,10 SAY "QUALQUER TECLA CONTINUA - [ R ] RETORNA
AO INICIO..." GET ini PICT "!"
   READ
   SET CURSOR OFF
   @23,10 SAY "
"
   IF ini="R"
      LOOP
   ENDIF
   @03,02 CLEAR TO 21,77
   @07,30 PROMPT "  D U P L A  " MESSAGE "COMBINA AS
DEZENAS EM CARTOES COM DUAS DEZENAS   "
   @09,30 PROMPT "  T E R N O  " MESSAGE "COMBINA AS
DEZENAS EM CARTOES COM TRES DEZENAS   "
   @11,30 PROMPT " Q U A D R A " MESSAGE "COMBINA AS
DEZENAS EM CARTOES COM QUATRO DEZENAS "
   @13,30 PROMPT "  Q U I N A  " MESSAGE "COMBINA AS
DEZENAS EM CARTOES COM CINCO DEZENAS  "
   @15,30 PROMPT "   S E N A   " MESSAGE "COMBINA AS
DEZENAS EM CARTOES COM SEIS DEZENAS   "
   @17,30 PROMPT "    F I M    " MESSAGE "ABANDONA O
PROGRAMA E RETORNA AO DOS             "
   @06,29 TO 18,43
   MENU TO opc
   DO CASE
   CASE OPC=6
      SET COLOR TO
      DO LIMPA
      SET STATUS ON
      SET CURSOR ON
      EXIT
   CASE opc=1 .OR. opc=2 .OR. opc=3 .OR. opc=4 .OR.
opc=5
      @03,02 CLEAR TO 21,77
      @08,20 PROMPT "   LISTAR AS COMBINACOES NA
IMPRESSORA   " MESSAGE "DIRECIONA A SAIDA DAS
COMBINACOES PARA A IMPRESSORA.        "
      @10,20 PROMPT "CRIAR UM ARQUIVO TEXTO COM AS
COMBINACOES" MESSAGE "DIRECIONA A SAIDA DAS COMBINACOES
PARA UM ARQUIVO NO DISCO."
      @12,20 PROMPT "        REINICIAR O PROGRAMA
" MESSAGE "ABORTA AS ESCOLHAS  E RETORNA AO INICIO DO
PROGRAMA.       "
      @06,18 TO 14,62 DOUBLE
      MENU TO opc2
      DO CASE
      CASE opc2=3
         LOOP
      CASE opc2=1
         tinua=" "
         @03,2 CLEAR TO 21,77
         @23,3 SAY SPACE(75)
         @08,20 SAY "ESTA OPCAO PERMITE QUE AS
COMBINACOES DAS"
         @10,20 SAY "DEZENAS  ESCOLHIDAS  SEJAM
IMEDIATAMENTE"
         @12,20 SAY "     IMPRESSAS EM SUA IMPRESSORA."
         @14,20 SAY "CERTIFIQUE-SE QUE  SUA  IMPRESSORA
ESTEJA"
         @16,20 SAY "  PRONTA  PARA  A  IMPRESSAO ANTES
DE "
         @18,20 SAY "              CONTINUAR..."
         @05,8 TO 20,70
         SET CURSOR ON
         @23,20 SAY "   CONFIRMA A IMPRESSAO (S/N) ?
"GET tinua PICT "!"
         READ
         SET CURSOR ON
         IF tinua()"S"
            LOOP
         ENDIF
         IF tinua="S"
            do limpa
            SET PRINT ON
            SET DEVICE TO PRINT
            DO CASE
            CASE OPC=1
               DO DUPLA
            CASE OPC=2
               DO TERNO
            CASE OPC=3
               DO QUADRA
            CASE OPC=4
               DO QUINA
            CASE OPC=5
```

```
            DO SENNA
         ENDCASE
         SET PRINT OFF
         SET DEVICE TO SCREEN
         LOOP
      ENDIF
   CASE opc2=2
      @03,2 CLEAR TO 21,77
      @23,3 SAY SPACE(75)
      nome=SPACE(8)
      @06,20 SAY "Esta opcao permite criar um arquivo
texto "
      @08,20 SAY "contendo as combinacoes das dezenas
esco-"
      @10,20 SAY "lhidas para posterior impressao
atraves "
      @12,20 SAY "do  DOS  ou de um  PROCESSADOR DE
TEXTOS."
      @14,20 SAY "Para continuar voce deve escolher
um nome"
      @16,20 SAY "para este arquivo. O programa
assume a"
      @18,20 SAY "extensao .TXT para este arquivo."
      @23,20 SAY "DIGITE O NOME DO ARQUIVO: " GET
nome PICT "@!"
      @05,8 TO 21,70
      SET CURSOR ON
      READ
      SET CURSOR OFF
      IF nome="       "
         nome="jogos"
      ENDIF
      DO limpa
      SET ALTER TO &NOME
      SET ALTER ON
      DO CASE
      CASE OPC=1
         DO DUPLA
      CASE OPC=2
         DO TERNO
      CASE OPC=3
         DO QUADRA
      CASE OPC=4
         DO QUINA
      CASE OPC=5
         DO SENNA
      ENDCASE
      SET ALTER OFF
      LOOP
   ENDCASE
ENDCASE
ENDDO
*
*
*-----------------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0                 *
* Arquivo.: QUADRA.PRG                    *
* Data....: OUTUBRO DE 1992               *
*-----------------------------------------*
*

DO most_var
DO WHILE i <= ndeze - 3
   STOR i+1 TO j
   DO WHILE j <= ndeze - 2
      STOR j+1 TO k
      DO WHILE k <= ndeze - 1
         STOR k+1 TO n
         DO WHILE n <= ndeze
            STOR "x" + SUBS(STR(I+100,3,0),2,2) TO a
            STOR "x" + SUBS(STR(J+100,3,0),2,2) TO b
            STOR "x" + SUBS(STR(K+100,3,0),2,2) TO c
            STOR "x" + SUBS(STR(N+100,3,0),2,2) TO d
            STOR contador + 1 TO contador
            if nalinha=1
               ?"¦",contador,"-",&a,&b,&c,&d,"¦"
            endif
            if nalinha=2
               ?? contador,"-",&a,&b,&c,&d,"¦"
            endif
            if nalinha=3
               ?? contador,"-",&a,&b,&c,&d,"¦"
               nalinha=0
            endif
            nalinha=nalinha+1
            STOR n+1 TO n
         ENDDO
         STOR k+1 TO k
      ENDDO
      STOR j+1 TO j
   ENDDO
   STOR i+1 TO i
ENDDO
*
*
*
*-----------------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0                 *
* Arquivo.: QUINA.PRG                     *
* Data....: OUTUBRO DE 1992.              *
*-----------------------------------------*
*

DO most_var
DO WHILE i <= ndeze - 4
   STOR i+1 TO j
   DO WHILE j <= ndeze - 3
      STOR j+1 TO k
      DO WHILE k <= ndeze - 2
         STOR k+1 TO l
         DO WHILE l <= ndeze - 1
            STOR l+1 TO n
            DO WHILE n <= ndeze
               STOR "x" + SUBS(STR(I+100,3,0),2,2) TO a
               STOR "x" + SUBS(STR(J+100,3,0),2,2) TO b
               STOR "x" + SUBS(STR(K+100,3,0),2,2) TO c
```

```
            STOR "x" + SUBS(STR(L+100,3,0),2,2) TO d
            STOR "x" + SUBS(STR(N+100,3,0),2,2) TO e
            STOR contador + 1 TO contador
            if nalinha=1
               ?"¡",contador,"-",&a,&b,&c,&d,&e,"¡"
            endif
            if nalinha=2
               ?? contador,"-",&a,&b,&c,&d,&e,"¡"
               nalinha=0
            endif
            nalinha=nalinha+1
            STOR n+1 TO n
         ENDDO
         STOR l+1 TO l
      ENDDO
      STOR k+1 TO k
   ENDDO
   STOR j+1 TO j
ENDDO
STOR i+1 TO i
ENDDO
*
*
*-------------------------------------------*
* Programa: DESDOBRA V1.0                   *
* Arquivo.: LIMPA.PRG  (Limpa a Tela)       *
* Data....: OUTURBRO DE 1992                *
*                                           *
```

```
*-------------------------------------------*
*

l=0
c=0
lf=24
cf=0
DO WHILE .t.
   @l,c CLEAR TO lf,cf
   atraso=1
   DO WHILE atraso<12
      atraso=atraso+1
   ENDDO
   c=c+1
   cf=cf+1
   IF c=79
      CLEAR
      RETURN
   ENDIF
   LOOP
ENDDO
*
*
```


Aproveite!
ESTA OPORTUNIDADE NUNCA MAIS.

286 20 MHZ 1 MB HD 40	US$	800
386 SX 33 MHZ 2 MB HD 40	US$	910
386 DX 40 MHZ 4 MB HD 80	US$	1170
486 DX 50 MHZ 4 MB HD 120 256 CACHE	US$	2100
MONIYOR CGA BRANCO	US$	135
MONITOR VGA MONOCROMÁTICO	US$	180
MONITOR VGA COLOR	US$	370
MONITOR SVGA COLOR	US$	460
PLACA VGA 256 K	US $	45
PLACA SVGA 512 K	US$	65
PLACA SVGA 1024 K	US$	96
PLACA CGA DUAL	US$	20
PLACA IDE COM CABO	US$	25
PLACA IDE PLUS COM CABO	US$	35
HD 40 MB IDE	US$	225
HD 80 MB IDE	US$	305
HD 120 MB IDE	US$	350
DRIVE 1.2 MB	US$	82
DRIVE 1.44 MB	US$	70
FAX/ MODEM 2400/9600 BPS	US$	98
IMPRESSORA LX 810L C/ CABO	US$	280
IMPRESSORA GX-200 COLOR C/ CABO	US$	325

NA COMPRA DE UM EQUIPAMENTO COMPLETO, GANHE INTEIRAMENTE GRÁTIS UM MOUSE E + 3 JOGOS

NA ADVANCE VOCÊ ENCONTRA, ALÉM DOS MELHORES PREÇOS, A MAIS COMPLETA BIBLIOTECA DE APLICATIVOS E JOGOS :

INDIANA JONES OF FATE ATLANTIS
LEISSURE SUIT LARRY V
DRAGONS LAIR III
LEMMINGS III
EYE OF BEHOLDER II
PIT FIGHTER
MONKEY ISLAND II
WING COMMANDER II
THE SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE
THE LEGEND OF KIRANDYA

JOGOS E APLICATIVOS (DISCO INCLUSO)

5 1/4 DD.....CR$ 18,000
5 1/4 HD.....CR$ 28.000
3 1/2 HD.....CR$ 35.000

ADVANCE SOFTWARE
AV. COM. ALBERTO BONFIGLIOLI,453
TEL: (011) 869-1112

LIVROS

Quando o assunto é WINDOWS

Na edição anterior comentamos a existência de farta literatura de apoio aos usuários de Clipper. O tema deste mês não é menos favorecido.

Se você entrar numa livraria interessado em adquirir um livro de Windows, sem nenhuma seleção prévia, prepare-se! Vai precisar de uma boa dose de tempo e paciência.

Entre manuais que prometem revelar os mais íntimos segredos do ambiente, até aqueles nossos conhecidos que garantem um aprendizado "instantâneo", encontram-se algumas dezenas de títulos para todos os gostos e tamanhos.

MICRO SISTEMAS selecionou algumas obras neste universo prolífero.

TREINAMENTO RÁPIDO EM WINDOWS 3.1
Joyce Cox, Patrick Kervran e Salley Oberlin
Berkeley Brasil Editora

Mais um da série Treinamento Rápido, promete incorporar o Windows na vida do novo usuário.

Mostra como organizar programas e arquivos; transferir dados entre arquivos; trabalhar com aplicações Windows e não Windows, além de utilizar as ferramentas da versão 3.1.

GUIA RÁPIDO DO WINDOWS 3.1
Kate Barnes
Editora Campus

Traz como teaser principal as "lições objetivas para o sucesso total com o Windows". Promete, não?

Tem como público alvo os usuários atarefados, que querem dicas para poupar tempo e definições em linguagem simples.

SEGREDOS DO WINDOWS 3.1
Brian Livingstone
Berkeley Brasil Editora

Provavelmente a obra mais completa disponível em português. Orienta como configurar, otimizar e fazer a manutenção do Windows e suas aplicações.

Traz ainda três disquetes com uma seleção de programas de shareware para Windows.

WINDOWS 3 - GUIA DO USUÁRIO
Craig Stinson e Nancy Andrews
Makron Books Editora

Guia autorizado da Microsoft, apresenta a interface do Windows, detalhes do gerenciador de programas e arquivos, ferramentas e aplicativos, automatização de tarefas de rotina, etc.

EXPLORANDO WINDOWS 3
Lori L. Lorenz e R. Michael O'Mara
Editora Campus

Orienta como conseguir melhor performance do Windows 3.

Detalha as principais características do ambiente operacional, com instruções sobre a instalação, adaptação e técnicas de utilização das aplicações embutidas.

WINDOWS 3 - MANUAL DO USUÁRIO
Carl Townsend
Berkeley Brasil Editora

Um guia que traz os fundamentos da versão 3 do Windows e sua interface com o usuário.

Indica como personalizar o sistema e utilizar: Program Manager, Windows File Manager, Group Windows, além de técnicas e dicas.

COMO USAR WINDOWS 3.1 NA PRÁTICA
Christopher Van Buren
Berkeley Brasil Editora

Indicado para os iniciantes no tema, traz descrições simplificadas de como utilizar as principais funções do Windows; manipular arquivos e diretórios; organizar o Program Manager, economizar espaço no armazenamento de dados, etc.

Tem a chancela PC World, da IDG Books.

WINDOWS VERSÃO 3.1
Shelley O'Hara
Editora Campus

Da série Rápido e Fácil, o livro explica, com didática passo a passo, como o usuário pode tirar vantagem das facilidades do ambiente operacional.

Ensina a alterar posições de ícones e janelas; organizar programas e arquivos, utilizar os periféricos, etc.

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 ítens 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	190.000,00	40.000,00
dBase III Plus Interativo	190.000,00	40.000,00
dBase III Plus Programado	190.000,00	40.000,00
WordStar 5.0	190.000,00	40.000,00
Clipper 5.01 Básico	190.000,00	40.000,00
Total do pedido:		

NOME:
ENDEREÇO: **tel:**
CIDADE: EST.: CEP:
ASSINATURA:.....

LITEC

LIVRARIA EDITORA TECNICA LTDA.
Rua dos Timbiras, 257 - CEP. 01208-010
Sao Paulo - SP
Tel. (011)222-0477 FAX: (011)220-2058

1) ASSINATURAS DE REVISTAS IMPORTADAS:

Byte, Cadence, Dr.Dobb's Journal, Database Advisor, Windows Magazine, PC World, Lan Technology e outras.

CONDIÇÕES: Entrega a partir do mes seguinte ao da assinatura.
Pagamento antecipado: Solicite informaçÕes.

2) MANUAIS DE EQUIVALENCIA, DATABOOKS:

AMD/MMI
- Pal Device Handbook-1988.....Cr$. 681.000,00
ANALOG DEVICES
- Linear Products Databook-1990/91.....Cr$ 681.000,00
BURR-BROW
- Integrated circuits D.Book-With Supplement - 1989 .....Cr$. 637.000,00
D.A.T.A BUSINESS
-Digest Linear IC's-edition 45/92.....Cr$.7.000.000,00
edition 44/92.....Cr$.7.000.000,00
-Digest Memory IN's-edition 38/91.....Cr$.5.750.000,00
-Digest Microprocessor IC's 18/91.....Cr$.5.750.000,00
-Digest Interface IC's-ed. 27/91.....Cr$.5.750.000,00
-Digest Transistor-edition 63/91.....Cr$.7.000.000,00
-Digest Diodes-edition 59/92.....Cr$.7.000.000,00
-Digest Thyristor - edition 28/92.....Cr$.7.000.000,00
ECG SEMICONDUCTORS
-Master Replacement Guide-1991.....Cr$. 437.000,00
GENERAL ELECTRIC
-SCR-Manual-Oncluding Triacs and other thyristors -6th ed.....Cr$. 748.000,00
GTP LTD
-TTL Pocket Guide 2 (74201-74640)-91.....Cr$. 550.000,00
-TTL Pocket Guide 3 (74641-7430640)-1991...Cr$. 550.000,00
-CMOS Pocket Guide 2(Special Components)91.Cr$. 550.000,
-HCMO Pocket Guide - 1992 .....Cr$. 550.000,00
HARRIS
-Linear&Telecom ICs For Asp Aplications 91.Cr$. 762.000,00
-Data Avquisition - 1991.....Cr$. 762.000,00
-Microprocessotr Products For Commercial and Military digital Applications-1992.....Cr$. 687.000,00
-Digital Signal Processing - 1991 .....Cr$. 487.000,00
-Transient Voltage Supression Devices-1991.Cr$. 487.000,00
INTEL
-Microporcessors 1992-2 volumes .....Cr$. 775.000,00
-Memory Products 1992 .....Cr$. 637.000,00
-Microcommunications 1992.....Cr$. 775.000,00
-Embedded Applications 1991.....Cr$. 637.000,00
-Microcommunications 1991.....Cr$. 775.000,00
-16 Bit Embedded Controllers 1991 .....Cr$. 605.000,00
-16/32 Bit Embedded Processors Handbook 91.Cr$. 605.000,
-32 bit Embedded Controllers Handbook 1989.Cr$. 225.000,
-8086/8088 User's Manual Programer's and Hardware Reference .....Cr$. 660.000,00
-386 DX Microprocessor Hardware reference Manual 1991 .....Cr$. 637.000,00
-386 SX Microprocessor Hardware Reference Manual 1990.....Cr$. 746.000,00
-i486 Microprocessor 1989 .....Cr$. 574.000,00
-i486 Microprocessors programer's reference Manual 1990 .....Cr$. 746.000,00
-i486 Microprocessors Hardware reference Manual 1990 .....Cr$. 803.500,00
ITAUCON
-dRAM dATABOOK 1992.....cR$. 600.000,00
MOTOROLA
-CMOS Logic Data - 1991 .....Cr$. 675.000,00
-Fast And LS TTL Data - 1990 .....Cr$. 600.000,00
-Military ALS/FAST/TTL Data - 1989 .....Cr$. 637.000,00
-RF Device Data - 2 vols. - 1991 .....Cr$.1.437.500,00
-TVS/Zener Device Data - 1991 .....Cr$. 475.000,00
-Smal Signal Transistors,FETs and Diodes Data - 1991.....Cr$. 775.000,00
-Thyristor Device Data - 1991 .....Cr$. 512.500,00
-Optoelectronics Device Data - 1989 .....Cr$. 512.500,00
-MECL Device Data - 1989 .....Cr$. 575.000,00
NATIONAL
-General Purpose Linear Devices Databook/89Cr$.1.287.500,00
-Data Acquisition Linear Devices Databook89Cr$.1.025.000,00
-Special Purpose Linear Devices Databook 89Cr$.1.025.000,00
-Linear Applications Handbook - 1986 .....Cr$.1.612.500,00
-CMOS Logic Databook - 1988 .....Cr$.1.237.500,00
-ALS/AS Logic Databook - 1987 .....Cr$. 962.500,00
-Interface Databook - 1990 .....Cr$. 962.500,00
-Fast Advanced Schottky TTL Logic Databook - 1988.....Cr$. 587.500,00
-FACT Advanced CMOS Logic Databook 1989....Cr$. 587.500,0
-Fast Applications Handbook - 1987 .....Cr$. 587.500,00
-Advanced Peripherals-Real Time Clock Handbook - 1991.....Cr$. 587.500,00
-Advanced Peripherals-Dram Management Handbook-1986.....Cr$. 537.500,00
-Telecommunications Databook - 1990 .....Cr$. 612.500,00
-Reliability Handbook - 1987 .....Cr$. 181.000,00
OKI SEMICONDUCTORS
-Microprocessor Databook - 1990 .....Cr$. 737.500,00
PHILIPS
- INTEGRATED CIRCUITS
-Book IC06-High-Speed CMOS 74HC/HCT/HCU/ Logic Family 1991 ... .Cr$. 450.000,00
-Book IC07-Advanced CMOS Logis ACL-1990....Cr$. 450.000,00
-Book IC07-Advanced CMOS Logis ACL Suplement to IC07 1991.....Cr$. 243.000,00
-Book IC08-10/100 ECL Logic/Memory/PLD-1991Cr$. 487.500,00
-Book IC09-Signetics TTL Products (Reprint from 1986).....Cr$. 675.000,00
-Book IC10-Memories MOS,TTL,ECL - 1990....Cr$. 325.000,00
-Book IC11-General-Purpose/Linear ICs-1992.Cr$. 775.000,00
-Book IC12b-12C-Bus Comfpatible ICs Types PCF8582A to UMA 10101-1989.....Cr$. 350.000,00
-Book IC13-Semi-Custom Programable Logic Devices (PLD)-1990.....Cr$. 350.000,00
-Book IC14-8048-based 8-bit Microcontrollers 1991.....Cr$. 556.000,00
-Book IC15-Fast TTL Logic Series - 1990....Cr$. 425.000,00
-Book IC15-Fast TTL Logic Series Supplement to IC15 - 1989.....Cr$. 212.500,00
-Book IC19-Data Communications Products-91.Cr$. 325.000,00
-DISCRETE SEMICONDCTORS
-Book SC02-Power Diodes - = 1990 .....Cr$. 612.500,00
-Book SC03-Thyristors and Triacs -1991 ....Cr$. 487.500,00
-Book SC14-Wideband Transistors and Wideband Hybrid IC Modules-1989.....Cr$. 400.000,00
-Book SC15-Microwave Transistors-1990.....Cr$. 337.500,00
-DISPLAY COMPONENTS
-Book DC01-Colour TV Picture Tubes and Assemblies Colour Monitor Tube Assemblies-1991.....Cr$. 262.500,00
-Book DC03-Television Tuners Coaxial Aerial Input Assemblies-1990 .....Cr$. 337.500,00
-Book DC05-Flyback-Mains Transformers and General-Purpose FCX Assemblies-1990.....Cr$. 512.500,00
-PASSIVE COMPONENTS
-Book PC01-High-Power Klinstrons and Accessories-1990.....Cr$. 300.000,00
-Book PC04-Photomultipliers-1990.....Cr$. 512.500,00
-Book PC05-Publicom Camera Tubes and Accessories-1990.....Cr$. 250.000,00
-Book PC07-Vidicom and Newvicom Camera Tubes and Deflection Units-89.....Cr$. 212.500,00
-Book PC09-Dry Reed Switches-1990 .....Cr$. 212.500,00
-Designers Guide High-Speed CMOS-1986.....Cr$. 233.750,00
-System Cell-Design Cell Library-1987.....Cr$. 233.750,00
TEXAS
-Linear Circuits Data Book-3 vl.1992.....Cr$.1.562.500,00
' ' Data Manual-With Disquete....Cr$. 925.000,00
-Interface Circuits Data Book-1991.....Cr$. 600.000,00
-High-Speed CMOS Logic Data Book-1989.....Cr$. 412.500,00
-MOS Memory DataBook-1991.....Cr$. 518.750,00
-Power Products Data Book-1990.....Cr$. 450.000,00
-Optoelectronics and Image Sensors Data Book - 2990.....Cr$. 450.000,00

3- LIVROS NACIONAIS E IMPORTADOS

Mais de 3.000 TITULOS

(INFORMÁTICA,ELETRICIDADE,ELETRÔNICA)

4- ATENDEMOS REEBOLSO POSTAL.

5- Envie junto com seu pedido o cupom abaixo e concorra a uma assinatura anual da revista MICRO SISTEMAS.

SIM! Desejo adquirir os livros relacionados. Estou enviando cheque nominal a LITEC, no valor correspondente ao total do pedido.

Quant.	Ref.	Preço

Quant.	Ref.	Preço

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

UNIVERSIDADES

A abertura chegou. E agora? Esta pergunta nasceu em meados de 92 e vem nos acompanhando desde então. Contudo, ainda não se configurou nenhuma resposta precisa. Segundo Jean Paul Jacob, PHD em Informática e gerente da Divisão de Pesquisas do Centro Científico da IBM Corporation, California -USA, devemos nos preocupar ou, mais precisamente, ocupar é com a evolução e as tendências tecnológicas.

A abertura ao mercado internacional será importante quando influenciar o desenvolvimento de pesquisas e produtos. E isto, só será sentido daqui a alguns anos.

Sendo assim, hoje, o que importa à abertura? A quem pode interessar? De que modo? São pontos relevantes que o profissional, empresário e usuário devem analisar. Um estudo apurado pode fazer emergir um tópico extremamente interèssante no campo da Informática - a concorrência.

O QUE MUDA COM A ABERTURA?

É necessário estarmos atentos porque os concorrentes de hoje podem não ser os mesmos de amanhã.

Jean Paul, em sua exposição, exemplificou concorrentes jamais imaginados. Daqui a alguns anos, para uma empresa que precisa transferir um grande arquivo, por teleprocessamento, para os Estados Unidos, cujo tempo estimado pela Embratel for 40 horas, poderá encontrar na Varig, por exemplo, um serviço que, em menor espaço de tempo e custo, entregaria as fitas ou disquetes ao seu destinatário. Devido à evolução tecnológica, o enorme arquivo poderá ser armazenado em poucos disquetes ou fitas.

Esta é uma visão do futuro, uma tendência, afirma Jacob.

Os estudos e avaliações ampliaram-se para todos os lados, já não existem fronteiras ou limites.

Não existem problemas sem solução.

Existem soluções rápidas e soluções demoradas ou, apenas, ainda não visualizadas.

PREVISÃO PARA O FUTURO

Três pontos básicos podem nortear o futuro da Informática. São os seguintes:

- Estratégia da informação;
- Fluxo do desenvolvimento;
- Tendências da tecnologia.

Um ciclo de evolução, com realimentação contínua nestes ítens, começa a se formar.

Com o estudo das novidades tecnológicas define-se a estratégia da informação e a opção necessária e viável para a solução.

O fluxo de desenvolvimento é criado baseado na solução escolhida e usando metodologias e configurações competitivas no universo tecnológico.

Com base nas pesquisas e demanda existentes, projeta-se as tendências que realimentam a estratégia das informações e o fluxo do desenvolvimento.

PONTOS CRÍTICOS

Em cada uma destas fases existem pontos críticos, que justamente impulsionam as tendências. É a pesquisa destes problemas que permite a evolução tecnológica e a possibilidade das soluções define as tendências.

Na estratégia da informação, alguns problemas são: a confiabilidade dos dados; a comunicação; a atualização e a segurança.

Para o fluxo de desenvolvimento: as metodologias são variadas e a portabilidade e compatibilidade de equipamentos criam dificuldades.

Com a evolução dos estudos e pesquisas, as tendências assinalam futuros e bons prognósticos, como:

- Estratégia da informação: maior integridade de dados, atualização imediata e rapidez na comunicação. Os teclados serão substituídos por vozes com palavras discretas, ícones, tinta eletrônica, etc., minimizando os erros de entrada/comunicação de dados.

A integração profissional/usuário também cresce, na medida em que a informação é tratada com mais seriedade e importância.

- Fluxo de desenvolvimento: sistemas especialistas, módulos executáveis interfaceados por programação visual, ícones com imagens em movimento, animação e vídeo digital - MULTIMÍDIA.

Novas metodologias de análise levam à criação de equipes de desen-

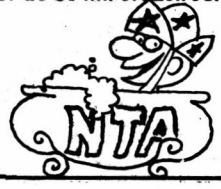
Curso de Clipper em sua casa

A mais poderosa linguagem da atualidade ao seu alcance. Você poderá criar seus próprios programas pessoais ou aplicativos independentes, que você facilmente comercializará. O Núcleo de Treinamento Aplicado coloca seus profissionais com vários anos de experiência na programação com CLIPPER, num curso em dez disquetes e textos explicativos que você segue em sua própria casa, com direito à consultas permanentes, avaliações, exercícios, programas exemplos e muito mais.

Para receber a primeira aula e um software (300K) brinde com todas as funções do CLIPPER residentes na memória e acesso instantâneo, junto com o conteúdo de todas as aulas e demais informações sobre o mesmo, basta enviar seus dados completos junto com um cheque NOMINAL a NADIA SOUZA no valor de 60 mil cruzeiros.

Preços válidos até 30/03/93
Você receberá sua encomenda em no máximo 5 dias.

Solicite nosso catálogo de softs para IBM PC



NTA
Núcleo de Treinamento Aplicado
Caixa Postal 6015
Campus da Universidade Federal do Ceará
CEP 60451-970 - Fortaleza-CE

NOVAS FUNÇÕES PARA O CLIPPER
Conheça a Revista Disquete que traz a cada mês tudo sobre as bibliotecas de funções para seus CLIPPER SUMMER e 5.01: CLIPPER LIB.
Receba o primeiro número com três bibliotecas (LIB) originais com help em português, enviando um cheque nominal a NADIA SOUZA no valor de 20 mil cruzeiros para a NTA.

volvimento, unindo profissional e usuário num objetivo único.

A participação do cliente começa a ser, verdadeiramente, uma realidade.

Tanto na estratégia da informação, como no fluxo do desenvolvimento, a visão de "importante" deixa de ser o sistema para ser a informação. Deixa de ser a máquina para ser o cliente.

O Estado da Arte em Informática, que é o momento atual de toda a tecnologia, demonstra o avanço alcançado com: multimídia, comunicação rápida e precisa, aumento de capacidade de armazenamento, portabilidade e compatibilidade e outros ítens, tão importantes quanto os citados. Entretanto, a interface homem/máquina ainda é insatisfatória.

CONVERSA COM O COMPUTADOR

Atualmente, a comunicação com o computador exige um mínimo de conhecimento por parte do homem, que procura ansiosamente "conversar" com a máquina.

Apesar dos avanços de teclados, ícones, palavras discretas, comunicação tátil, etc., ainda estamos distantes da tão esperada "conversa com o computador".

- Tendências da tecnologia: Na avaliação das tendências nesta área, os problemas existentes são dois: acústica e linguística.

Acústica - o som, para ser percebido pelo computador, encontra barreiras nos fonemas e pronúncias variados, sotaques diversos, aglutinações e vocábulos diferentes (dialetos regionais), que aumentam a complexidade dos textos e frases, impedindo a correta compreensão.

Linguística - este problema já é mais técnico, contudo, igualmente complexo. Existe a necessidade de interpretação do contexto, para o entendimento das frases ou vocábulos e sua correta escrita.

Um exemplo simples é a frase "O concerto está bom!". Qual a escrita correta? Com "s" ou "c"? Sem o conhecimento prévio do referido tema, se música ou manutenção, torna-se impossível definir a resposta.

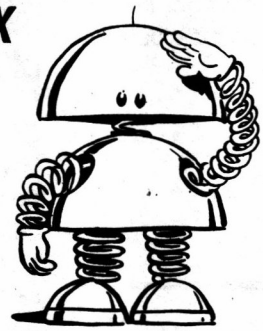
A abertura do mercado à iniciativa estrangeira será o ponto alto do desenvolvimento tecnológico no Brasil, caso haja correspondência à abertura da consciência individual e profissional de todos aqueles que militam no campo de informática.

Vale a pena repetir o prognóstico de Jean Paul Jacob: "Os concorrentes de hoje podem não ser os mesmos de amanhã".

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

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 CATÁLOGO GRÁTIS.

TEREMOS MUITO PRAZER EM LHE ATENDER, AFINAL SÃO 9 ANOS COM VOCÊ.

Desejo receber da **ATI EDITORA S.A.**, uma assinatura anual (12 meses) da revista **MICRO SISTEMAS.**

Nome: Tel.:
Endereço:
CEP.: Cidade: UF.:
Equipamento:
Profissão:
Cheque n.: Banco:
Assinatura:

Micro Sistemas

PAGAMENTO EM DUAS VEZES

Voce assina MICRO SISTEMAS e paga em duas vezes: Um cheque no valor de Cr$ 279.000,00 p/pagamento a vista e outro no mesmo valor para 30 dias.

Assinatura anual: Cr$ 558.000,00

NOVO TEL.: (021) 242-4178
FAX : (021) 242-9981

ATI Editora S.A.
Rua Washington Luiz, 9 gr. 402
CEP. 20230-900 - RIO DE JANEIRO - RJ

CARTAS

PAINEL

☐ Sou astróloga e gostaria de entrar em contato com outros astrólogos ou usuários PC/AT 386 para troca de informações e programas de astrologia da Matrix Software.
M. X. Caixa Postal 16.194
22222 Rio de Janeiro - RJ

☐ Como responsável pela Divisão de Informática de um Centro de Reabilitação, gostaria de trocar informações com profissionais, familiares, grupos de apoio, escolas, portadores e demais interessados. Desejo, ainda, informar a criação de um boletim sobre artigos relacionados à utilização do computador na área de Saúde, Reabilitação e Educação Especial.
Newton Luiz Nickel
Caixa Postal 8207
80011-970 Curitiba - PR

SOS AO LEITOR

☐ Possuímos uma pequena videoprodutora e usamos, há mais de cinco anos, um MSX chaveado PAL-M/NTSC. Nosso equipamento básico consiste em dois vídeos JVC Super VHS, dois TV-Monitores chaveados PAL-M/NTSC e um mixer de vídeo e áudio Panasonic WJ AVE-5. Como estamos decididos a adquirir um micro PC, solicitamos a colaboração, nos informando a configuração ideal para aberturas de vídeo, vinhetas, animação gráfica, legendagem e geração de caracteres, inclusive placa de captura de imagens e mouse, aplicativos mais indicados para esta área e que aparelho utilizar para transformar o sinal RGB do micro, padrão VGA, ou Super VGA, em vídeo composto, sistema NTSC, para gravação em vídeo cassete.
Álvaro Cândido G. Calzá
QNA 32 Casa 18
72110-320 Taguatinga - DF

☐ Há muito tempo eu compro as revistas MICRO SISTEMAS e gostaria de fazer um pedido: na edição 52, do mês de janeiro de 1986, na página 46,tem o jogo RALLY do TRS-80. Gostaria que fosse passado para o PC, na linguagem GW BASIC. Quem se interessar, meu endereço é:
Daniel Faria Accorsi
Av. Rio de Janeiro, 1389, ap. 302
86015 Londrina - PR

☐ Tenho real interesse em aprender a linguagem Assembler. Apreciei muito os artigos de MS sobre a programação em Assembler, a partir da revista número 94. Desde então tenho adquirido inúmeros livros sobre o assunto.

Pena que existem certas coisas que os livros não explicam e é, justamente por esse motivo que preciso de ajuda. Tentarei expor as minhas necessidades:
1. Gostaria de saber como se faz uma divisão em Assembler, de forma a ter impresso na tela um número com três, quatro ou mais casas decimais após a vírgula;
2. Desejo me corresponder com outros aficcionados na linguagem Assembler;
3. Finalmente, gostaria de saber se há algum curso de Assembler por correspondência, ou como tirar as dúvidas que surgem.
Ely de Almeida Santos
Rua Sandália Monzon, 65, Santa Cândida
82640-040 Curitiba - PR

CLUBE DO LEITOR

☐ Estamos querendo renascer o MSX no Brasil! Então, criamos um consórcio, não um clube, mas uma idéia que irá congregar todos os aficcionados por esta maravilhosa máquina.

o consórcio terá serviços que vão desde a compra de equipamentos e produtos com venda parcelada, até o investimento em anúncios na imprensa para divulgar o trabalho dos associados. O sucesso da idéia depende do número de usuários dispostos a entrar no mundo da Informática, mesmo com baixo poder aquisitivo.

Maiores informações:
Marlon Paulo da Silva
Rua Vieira Fazenda, 47 Jacarezinho
20973-290 Rio de Janeiro - RJ

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, etc.

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. Vale lembrar que as colaborações enviadas não serão remuneradas em dinheiro.

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!

MICRO SISTEMAS - REDAÇÃO
Rua Washington Luiz, 9 - Grupo 403
Rio de Janeiro - RJ - CEP: 20230-900

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$ 170 mil
☐ SERRA PELADA CGA/VGA adventure texto	Cr$ 134 mil
☐ ANGRA-I adventure gráfico	Cr$ 134 mil
☐ GUERRA NO GOLFO jogo de estratégia	Cr$ 134 mil
☐ PRO KIT desk-3 editor de páginas	Cr$ 344 mil
☐ PRO KIT topline editor Assembler	Cr$ 275 mil
☐ PRO KIT compac compactador de arquivos	Cr$ 275 mil
☐ PRO KIT editor editor de adventures	Cr$ 572 mil
☐ PRO KIT zapper editor de discos	Cr$ 275 mil
☐ PRO KIT tcopy duplicador de discos	Cr$ 252 mil
☐ PRO KIT scanner capturador de figuras	Cr$ 275 mil
☐ GRAPHOS III - CGA série completa	Cr$ 475 mil
☐ GRAPHOS III - VGA série completa	Cr$ 475 mil
☐ GRAPHOS pack 1 pacote gráfico 1	Cr$ 75 mil
☐ GRAPHOS pack 2 pacote gráfico 2	Cr$ 75 mil
☐ TILT edição 01	Cr$ 75 mil
☐ TILT edição 02	Cr$ 75 mil

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

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$ 344 mil**
PRO KIT topview VGA ..... Cr$ 344 mil

Nome: ----------
Endereço: ----------
Cidade: ---------- **Uf:** -------
CEP: ---------- **Cheque:**----------
Valor Cr$ ----------
Data: ---/---/--- **Ass:** ----------
Equipamento: ----------

PREÇOS VÁLIDOS ATÉ 10/03/93

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.

Processador de texto:

WordStar	460 / 4460 pontos
MS Word	220 / 1790 pontos
Carta Certa	30 / 870 pontos
Redator PC	190 / 580 pontos
Fácil	30 / 490 pontos
Word Perfect	10 / 290 pontos
Chiwriter	60 / 280 pontos
SideQuick	0 / 250 pontos
Unitexto	0 / 70 pontos
Write	0 / 40 pontos
Pro Write	0 / 20 pontos
Intex	0 / 10 pontos

Planilha:

Lotus 1-2-3	590 / 5900 pontos
Quattro	110 / 1600 pontos
Supercalc	110 / 1000 pontos
Excel	110 / 350 pontos
Works	30 / 170 pontos
Calctec	0 / 60 pontos
VP Planer	0 / 10 pontos
Plan	0 / 10 pontos
As Easy As	0 / 10 pontos

Melhor disquete:

Maxell	370 / 2550	Sony	60 / 210
Verbatin	290 / 1890	Dysan	0 / 180
3M	110 / 570	Memorex	20 / 110
Kao	50 / 490	Basf	10 / 100
Nashua	50 / 470	Polaroid	0 / 70

Linguagem:

Basic	360 / 3990 pontos
Pascal	180 / 2070 pontos
C	220 / 1680 pontos
Cobol	130 / 550 pontos
Assembler	30 / 360 pontos
Fortran	0 / 80 pontos

Ling. p/banco de dados:

Clipper	640 / 5050 pontos
dBase	310 / 3360 pontos
Foxpro	20 / 190 pontos
Dataflex	0 / 70 pontos
Paradox	0 / 60 pontos

Utilitário:

PC Tools	440 / 4390 pontos
Norton Utilities	240 / 2780 pontos
Xtree	140 / 670 pontos
Vírus scan	50 / 560 pontos
Pkzip	40 / 240 pontos
Foxy tools	20 / 170 pontos
Banner	30 / 140 pontos

Pior disquete:

Nashua	350 / 3230	Memorex	70 / 280
Verbatin	110 / 1030	Tech	40 / 240
Vat	190 / 750	Dysan	0 / 130
Precision	90 / 560	ABC Systems	0 / 120
Kao	30 / 350	Super Data	10 / 120

Sistema Operacional:

MS DOS	880 / 8650 pontos
WINDOWS	80 / 280 pontos
DR DOS	20 / 240 pontos
UNIX	20 / 90 pontos
SISNE	10 / 70 pontos
SUN OS	0 / 20 pontos

Jogo:

Prince of Pérsia	240 / 2450 pontos
Tetris	90 / 1020 pontos
Chess	140 / 860 pontos
Grand Prix	100 / 800 pontos
F-19	50 / 510 pontos
Amazônia	20 / 430 pontos
Indianápolis	0 / 380 pontos
Sim City	50 / 340 pontos
Indiana Jones	60 / 320 pontos
Blockout	30 / 280 pontos
Soko-Ban	10 / 260 pontos
Angra-I	10 / 220 pontos
Guerra no Golfo	30 / 190 pontos
Battle Chess	0 / 160 pontos
Double Dragon	60 / 150 pontos
Chessmaster	0 / 130 pontos
Golden Axe	30 / 130 pontos
4x4 Off Road	0 / 120 pontos
Wing Commander	20 / 90 pontos
Lakers & Celtics	20 / 80 pontos
Cycles	0 / 40 pontos
Robocop	10 / 40 pontos
Popolous	0 / 30 pontos
Larry	0 / 30 pontos
Shinobi	0 / 30 pontos
Lemmings	10 / 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
Top Gun	0 / 20 pontos
Space Quest	0 / 20 pontos
Truco	20 / 20 pontos
Falcon	0 / 10 pontos
Ancient art of war	0 / 10 pontos

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 softhouse. 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: ————————————————————

Antí-vírus: ————————————————————

Compactador: ————————————————————

Aplicativo gráfico: ————————————————————

Jogo 1: ———————————— Jogo 2: ————————

Outro: ————————————————————

ASSINATURA MS: Cátia da Silva Carvalho - Mossoró - RN

ASSINATURA MS: Luiz Carlos Marin - Santo Angelo - RS

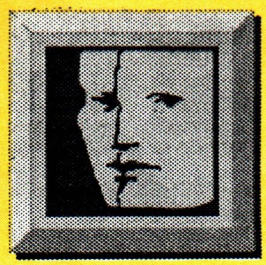
DISQUETE:

Melhor marca: ———————— Pior marca: ————————

7º CONGRESSO Fenasoft

20 A 23 DE JULHO DE 1993

PALÁCIO DE CONVENÇÕES DO ANHEMBI - SÃO PAULO - SP



Faça já a sua inscrição e garanta seu desconto para o 7º CONGRESSO FENASOFT.Não é necessário pagar agora, basta preencher o cupom abaixo e você receberá em casa um folheto contendo toda a programação detalhada do Evento.

CONGRESSO GERENCIAL/TÉCNICO

- WINDOWS NT
- RIGHTSIZING
- MULTIMÍDIA
- INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
- REDES / CONECTIVIDADE
- UNIX / SISTEMAS ABERTOS
- LINGUAGENS ORIENTADAS AO OBJETO
- CLIENT SERVER
- MUMPS

CONGRESSO USUÁRIO

- ÁREAS ATENDIDAS -

- MEDICINA / SAÚDE
- ENGENHARIA
- PUBLICIDADE
- BANCÁRIA
- TELECOMUNICAÇÕES
- SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (EIS)
- ADMINISTRAÇÃO PEQUENA E MÉDIA EMPRESA
- RECURSOS HUMANOS
- LOGÍSTICA
- JUSTIÇA
- ADMINISTRAÇÃO MUNICIPAL

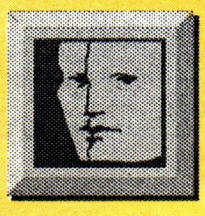
TELECONGRESSO

PARA SUA EMPRESA PARTICIPAR DO TELECONGRESSO ENTRE EM CONTATO COM A ASSISTENCIA AO CONGRESSISTA DA FENASOFT.

EVENTOS COMPLEMENTARES

- TUTORIAIS
- ENCONTRO DE ASSOCIAÇÕES
- EVENTOS ESPECIAIS
- WORKSHOP'S

DESCONTO 40%



FICHA DE RESERVA

Fenasoft FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

NOME _____

EMPRESA _____

END.COMERCIAL _____

CIDADE _____

UF _____ CEP _____

FONE _____ FAX _____ TELEX _____

CARGO _____

ENVIE SUA PRÉ INSCRIÇÃO PARA FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA., DEPTO. DE CONGRESSOS.

FONE 0482 24.4305
FAX 0482 23.5249

AV. PROF. OSMAR CUNHA, 251 - 9º ANDAR
CEP. 88015-100 - FLORIANÓPOLIS - SC

Um evento com a qualidade FENASOFT Feiras Comerciais Ltda., promotora do "MAIOR EVENTO DE INFORMÁTICA DO MUNDO"*.

SÓ SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES QUE CHEGAREM ATÉ O DIA 26/03/93. A PARTIR DESTA DATA A PROMOÇÃO PERDERÁ A VALIDADE.

CADA INSCRIÇÃO DEVERÁ SER FEITA EM FICHA SEPARADA. FAZER CÓPIAS CASO NECESSÁRIO. AS INSCRIÇÕES REMETIDAS POR FAX DEVERÃO SER DATILOGRAFADAS, CASO CONTRARIO NÃO SERÃO ACEITAS.

*Referência da revista de Informática BYTE Americana na edição de novembro/92

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.

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 impressos 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*.

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.

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".

SoftCAD

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$T
Vol.2 - DESCRITOR 2.1		US$ 50	US$T
Vol.3 - TED 2D 3.51		US$ 50	US$T
Vol.4 - SAMBA 2.2B		US$ 50	US$T
VALIDADE: 31/03/93		Total do Pedido	US$T

Cotação em ___/___/___ do Dólar Turismo(Venda) Cr$

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

Total do Pedido em Cruzeiros

Ms 124

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