

**VISUAL BASIC
PARTE 8**

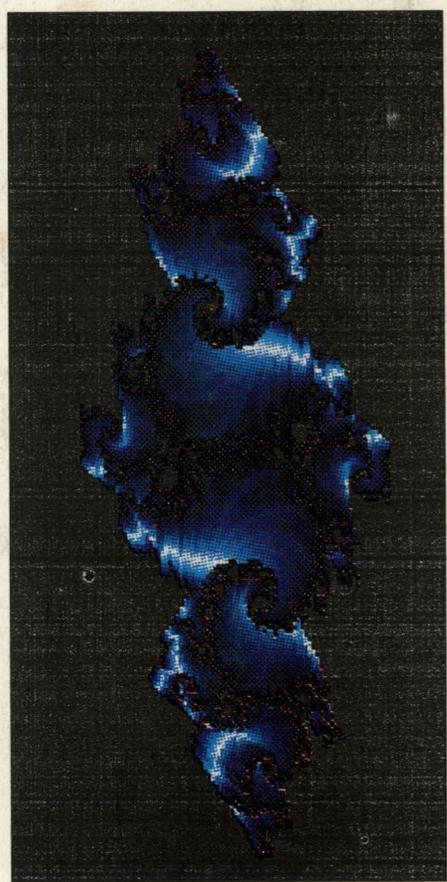
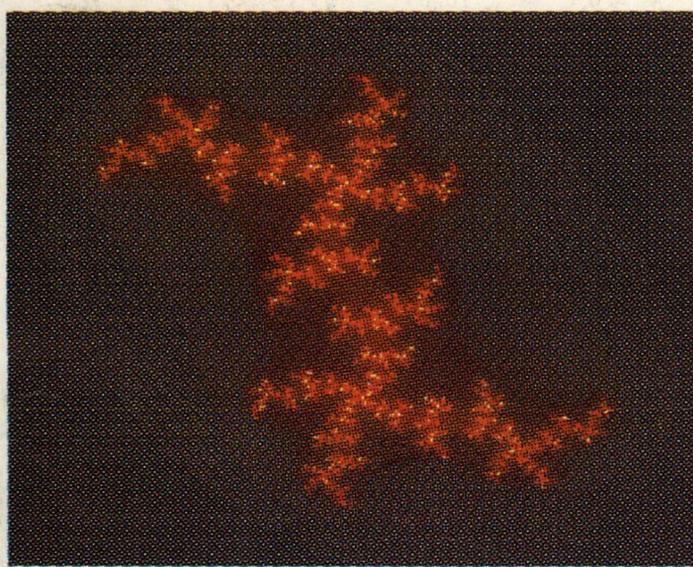
ANO XIII - No.142 - R\$ 4,50

MICRO Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

FRACTAIS NO MICRO

CAOS E O MÉTODO COMPUTACIONAL



- * ZOOM PARA BITMAP
- * CADASTRO DE FUNCIONÁRIOS FOR WINDOWS
- * BIBLIOTECA CLIPPER - PARTE 1

COMDEX/Sucesu-SP South America'94

INFORMATION TECHNOLOGY CONFERENCE & PROFESSIONAL EXHIBITION

12 - 16 SETEMBRO

Anhembi - São Paulo - SP

WINDOWS™ WORLD'94

COMDEX/Sucesu-SP - KEYNOTE SPEAKER

"GLOBAL REFORM: INFORMATION TECHNOLOGY
AND THE NEW ECONOMICS" - Jeffrey Sachs

CIO FORUM - KEYNOTE SPEAKER

THE NEXT GENERATION - INFORMATION WAREHOUSE

Donald J. Haderle

TENDÊNCIAS ECONÔMICAS/ AMÉRICA LATINA

Joelmir Beting

TENDÊNCIAS ECONÔMICAS/ BRASIL

Luiz Nassif

TELECOMUNICAÇÕES

TELECOMUNICAÇÕES GLOBAIS: O FUTURO PRESENTE

Renato Archer - Presidente - Embratel

PRIVATIZAÇÃO DAS TELECOMUNICAÇÕES

Caso Prático - Chile/Argentina

NOVAS GERAÇÕES DE PROCESSADORES

ALPHA - A COMPUTAÇÃO DO SÉCULO XXI

Ronaldo Forest

Diretor Presidente - Digital Equipment

DIRECTIONS IN C/S FOR COMPETITIVE ADVANTAGE

Gary G. Popovich

IBM Worldwide Client/Server Computing

POWER PC

John Floissand

Presidente Apple Pacific

USUÁRIO PRODUTIVO

LOTUS NOTE - GROUPWARE

James Figer - Vice-Presidente

Lotus Corp. América Latina

WORK COMPUTING NETWORK

INFORMÁTICA

SISTEMAS ESPECIALISTAS - BANCO DE DADOS - MICRO ELETRÔNICA
ARQUITETURA CLIENTE SERVIDOR E SISTEMAS DE DISTRIBUIÇÃO
AMBIENTE P/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE
MERCADO EXPORTADOR - AUTOMAÇÃO DE AMBIENTES
COMPUTAÇÃO GRÁFICA E MULTIMÍDIA - COMPUTAÇÃO DE ALTO
DESEMPENHO - SEGURANÇA E AUDITORIA
QUALIDADE E PRODUTIVIDADE - INTEROPERABILIDADE E
PORTABILIDADE - SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

TELECOMUNICAÇÕES

CABLING
GERÊNCIA DE REDES
NETWORKING
EDI & ELECTRONIC COMMERCE
SEGURANÇA
VIDEO CONFERÊNCIA
CONECTIVIDADE
LAN / WAN
SUPORTE E NEGÓCIOS
WIRELESS & MOBILE COMPUTING
INTEROPERABILIDADE
TENDÊNCIAS
ADM. TELECOMUNICAÇÕES

WINDOWS WORLD '94

Feira e Congresso sobre Tecnologia Windows.

Especialmente para Decision Markers,
Desenvolvedores e Power Users.

O mais completo evento dedicado à plataforma Windows.

Em Associação com a MICROSOFT.
WINDOWS E WINDOWS WORLD SÃO MARCAS
REGISTRADAS DA MICROSOFT CORPORATION.

realização conjunta



MANTEL

Tel.: (021) 286.2301 - Fax.: (021) 286.0555

DESEJO RECEBER O PROGRAMA TEMÁRIO:

NOME: _____

EMPRESA: _____

CARGO: _____

END.: _____

CEP: _____ CIDADE: _____ ESTADO: _____

TEL.: _____ FAX.: _____



SUCESU-SP - COMDEX/Sucesu-SP South América '94

Rua Tabapuã, 627 - 1º and. - 04533-903 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 822.2144 / 871.3076 - Fax.: (011) 822.8376 / 65.9034



promoção / organização



THE
INTERFACE
GROUP



GUAZZELLI
ASSOCIADOS

EDITOR GERAL:
Renato Degiovani

REDAÇÃO:
Márcia Corrêa e Claudia Siqueira

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Marcelo Zochio

CONSULTORIA TÉCNICA:
Cleuton Sampaio de Melo Jr

COLABORADORES:
MAGNO BARRETO A. FILHO;
CARLOS RODRIGUES SARTI;
LAÉRCIO VASCONCELOS;
ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO;
ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA;
RICARDO FLORES;
MARCOS SANTELLO;
CLÓVIS DUARTE;
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;
EDUARDO RIBEIRO POYART.

ATENDIMENTO A ASSINANTES
EMBRASS REPR. LTDA
Tel.: (0132)227821 - Santos - SP
Central Assinaturas
José A. Ferreira
Tel.: (011)257-4612
(011)258-8415
(011)258-8358

Nordeste
Márcio Augusto Viana
R. Independência, 23 - Salvador - BA
CEP 40040-340 - Tel. (071) 241-5877
São Paulo/Publicidade:
Daniel Gustaferrero Neto
Rua Ministro Godoi, 239
05015-000 - SP - SP
Tel.: (011) 657545
Rio de Janeiro/Publicidade:
Alípio Lopes Pereira Filho

CAPA:
MARCELO ZÓCHIO

IMPRESSÃO:
Langraf Art.Gráfico

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS:
1 ano R\$ 45,00 - 2 anos R\$ 90,00

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

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da
ENTER PRESS EDITORA LTDA.

DIRETORA GERENTE:
Elizabeth Lopes Santos

Endereço:
Rua Lourenço Ribeiro, 124 - A
Rio de Janeiro - RJ - Cep: 21050-510
Tel: (021) 230-4784/Fax: (021) 280-1086

JORNALISTA: Dolar Tanus RS-430

Ao Leitor

A Micro Sistemas abriu uma conferência na Rede Brasileira de Teleinformática (RBT), para tratar exclusivamente de assuntos relacionados com a revista. Com isso, mais de 180 BBS, espalhados pelo Brasil todo, passam a ecoar as mensagens, promoções, debates, etc que irão compor tal espaço.

Nosso objetivo é criar um ponto de contato ente os leitores e a equipe técnica que produz a revista, bem mais dinâmico e sistemático do que a própria MS. Fiel à sua tradição de manter os leitores sempre em dia com as novidades tecnológicas, na área de programação, tal iniciativa visa também um contato mais informal entre os leitores e a redação.

Se você já acessa de alguma forma um BBS, procure informar-se se o mesmo ecoa a rede RBT e se a conferência Micro Sistemas já está funcionando à pleno vapor. Será um imenso prazer encontrá-lo por lá.

Nesta edição voltamos ao tema dos fractais, que tem servido de base para inúmeras criações gráficas para multimídia. Vale a pena conferir.

Renato Degiovani

Neste Número

CAPA

CAOS, fractais e o método computacional

Marco Aurélio de Souza B. 12

CURSO

Visual Basic - Parte 8

Ricardo Flores 8

ARTIGO

Guia de Sobrevivência na selva do vídeo

José Laurindo Chiappa 18

VGA 256 cores

Victor Sant'Anna 22

ESPECIAL

CAD FUNC for Windows

Mario Leite 26

PROGRAMA

ZOOM para BitMap

Gustavo Torquato da Silva 38

Crie Icones com facilidade

Carlos André Sanches de Souza 54

ROTINAS

Biblioteca Clipper - Parte 1

Henrique Moraes Machado 42

JOGO

Blocos v1.0 - Parte 1

Eduardo Rocha Sbrissia 46

SEÇÕES

BITS & BYTES 4 **CARTAS** 64
LIVROS 6 **PESQUISA** 66
BIT MAP 62

Bits & Bytes

CD-SHARE BRA:

O terceiro CD da Série é lançado na Fenasoftware

A Kanópus informática lançou por ocasião da 8ª Fenasoftware a terceira edição do seu CD SHARE com 2.200 programas de livre circulação na modalidade Shareware. Nesta edição o CD-ROM traz 360 programas em português, 920 para eletrônica e Rádio Amador, 480 para diagnose de micros, 150 programas para religião, 180 jogos para DOS e WINDOWS, 150 programas educacionais, um kit para BBS montado e funcional, programas de comunicação para acessar BBS e uma excelente seleção de multimídia internacional. Alguns dos destaques desta edição são o programa ESTOQWIN, um controle de estoque com foto para Windows, incluso com a "Licença de Uso" gratuito na aquisição do CD, a última versão antivírus TBAV, diversos títulos em RPG (Role Playing Games) e entre as multimídias destaca-se o Unreal e um simulador de elementos químicos.

O CD-SHARE BRA ainda conta com 5 edições do jornal Eletrônico Versão Zero e 3 da revista multimídia WarmNews.

A empresa paranaense participou da FENASOFTWARE como convidada de uma revista da área de informática e durante o

evento ofertou programas shareware como um brinde especial aos novos assinantes da mesma no intuito de difundir ainda mais a cultura do Shareware no país.

Além disso a empresa teve uma atuação marcante no I Encontro Nacional de Operadores de BBS da BBT, evento paralelo realizado durante a FENASOFTWARE, fazendo de seu stand um ponto de encontro para mais de 100 sysops e usuários de BBS do país inteiro, que aproveitam a ocasião para adquirir o CD-SHARE a preços reduzidos de maneira a aumentar o acervo de programas nacionais em suas BBS e as empresas participantes. "Foi uma experiência bastante válida e nos proporcionou a oportunidade de fazer novos contatos e ampliar o nosso mercado" - diz Maria do Carmo Zattar Struiving - diretora de Marketing da Kanópus que já está pensando em retornar ao evento em 1995. O CD já está disponível ao público nas melhores casas do ramo e maiores informações podem ser obtidas na Kanópus informática (041) 222-0277.

Novo ViruScan

VirusScan, o antivírus de maior base instalada do mercado mundial, com proteções em mais de 40 milhões de Workstations, esta ganhando a atualização de maior relevância de toda a sua trajetória de sucesso. Duas novas tecnologias para detecção, identificação e eliminação de vírus denominada como Code Trace Scanning (CTS) e code Mix Scannig (CMS), destacam-se como as principais novidades do ViruScan 2.0, que a Compusul lançou na fenasoftware 94.

Segundo André Pitkowski, diretor técnico da Compusul, distribuidora exclusiva do pacote anti-vírus da McAfee Associates no Brasil, a tecnologia CTS permite ao ViruScan seguir qualquer fluxo de programação ativo em memória. Neste caso, o anti-vírus irá rastrear o arquivo à procura de qualquer atitude "suspeita" que possa provocar atividade viral, capaz de corromper os dados armazenados no sistema. "Esta tecnologia também localiza vírus novo ou desconhecido, seja ele polimórfico, encriptado ou mutante", explica Pitkowski, ao destacar que, assim, o usuário terá maior segurança com o anti-vírus, pois o número de alarmes falsos será reduzido para próximo de zero. O ViruScan 2.0 estará mais compacto, passando a existir em apenas dois módulos. A partir da tecnologia Code Mix scanning, o VShield continuará protegendo totalmente o sistema, enquanto que o scan irá rastrear e eliminar qualquer tipo de vírus, englobando também função antes exercida pelo Clean-UP. "A consequência direta é que o pacote ganhou em performance", garante o diretor da Compusul. "Com esta nova reengenharia de projeto, ViruScan 2.0 esta de três a quatro vezes mais rápido que a versão 1.115 atualmente disponível no mercado".

Outra novidade é que, agora, o anti-vírus irá consumir menos memória. Para executar o Scan serão necessários apenas 340 Kb, enquanto que o VShield, o único módulo a ser instalado no disco rígido, vai ocupar somente 2 Kb de memória convencional RAM. Entretanto, o VShield utilizara automaticamente qualquer quantidade de memória estendida (XMS), espandida (EMS), superior ou alta que o sistema protegido possuir.

Microsul já tem o Pentium da Compaq

A Microsul acaba de receber o recém lançado DESKPRO XE 5.60 da Compaq. O modelo pentium de 60 MHz é indicado para a empresa onde a velocidade do processamento seja vital para a eficácia das operações, como bancos e departamentos financeiros ou até para compor soluções de automação de escritórios. "Para que se tenha uma idéia, este equipamento é capaz, em alguns casos, de agilizar em 50% o tempo de processamento das informações e, havendo redução de tempo, existe uma consequente diminuição de custos internos", afirma Fan Cheh Sheng, diretor da Microsul.

O Deskpro XE 5.60, além de ter maior velocidade de processamento, possui o controlador de vídeo Q Vision com local bus (1.280 X 1.024) e 1 Mb de VRAM expansível para 2 Mb. Outra característica é já vir equipado com "Enhanced Business Audio", que permite, entre outras coisas, que o usuário controle aplicativos pelo comando de voz.

A Microsul foi escolhida a melhor revenda e a primeira a ser selecionada como CTSC (Centro Técnico de suporte Compaq), pela qualidade da assistência técnica que já prestava a seus clientes corporativos. Os Deskpro XE 5.60 já estão disponíveis para pronta entrega da Microsul.

Bits & Bytes

ARQUITETURA COM MULTIPROCESSADOR

A 3COM acaba de ampliar sua família de roteadores high-end e multiprotocolo NETBuilder II para suportar múltiplos processadores RISC, oferecendo ao mesmo tempo um sensível aumento de performance, densidades de porta e confiabilidade. Agora, a 3COM oferece aos seus usuários uma arquitetura multiprocessada única e escalável para a família NETBuilder II fornecendo módulos de interface comuns software e capacidade de gerenciamento a preços compatíveis com esta linha.

A nova arquitetura NETBuilder II MP (Multiprocessador) estará disponível para todos os chassis NETBuilder inclusive o novo NETBuilder II 8 Slot Extended Chassis, que oferece ampliação de capacidade de porta (até 48 portas), confiabilidade superior e total compatibilidade com todos os módulos de I/O existentes. O novo chassis dá aos usuários um aumento significativo na capacidade de porta e confiabilidade total, através de módulos hot-Swappable (podem ser trocados com equipamento em atividade), fornecimento redundante de energia e memória flash, complementando a atual família de chassis NETBuilder II 4 e 8 slot de chassis. Todos os chassis NETBuilder II têm o mesmo design de backpane a 800 Mbps e processador central RISC. A 3 COM também anunciou novas interfaces: ATM, 100 Mbps Ethernet, Token Ring de alta performance, T1 channelized e ISDN Primary Rate (PRI). "Redes corporativas executando aplicações de missão crítica requerem roteadores capazes de garantir estabilidade, performance e escalabilidade o tempo todo", disse o vice-presidente de marketing das Operações de Sistemas de Rede da 3 COM. A arquitetura NETBuilder II MP oferece uma confiabilidade sem paralelo e uma capacidade que vai além de todas as linhas de produto disponíveis hoje nos principais fornecedores do mercado".

HELIOS é representante exclusiva da Dyan

A Helios, tradicional fabricante de artigos escolares e para escritório, entra definitivamente no segmento de informática, trazendo para o Brasil a Dyan - uma das maiores fabricantes americanas de suprimentos com tecnologia de ponta para mídia magnética. O acordo de intenções firmado entre as duas empresas esta dividido em tres etapas: inicialmente serão comercializados pela Hélius discos ópticos, disquetes 8, 5 1/4, 3 1/2 polegadas. O segundo passo será a montagem de um entreposto em Santos, facilitando e agilizando a importação de suprimentos e a terceira fase inclui o lançamento de novos produtos, como fitas de vídeo (VHS e Camcorder) e áudio.

Roberto Sacchi, diretor comercial da Hélius, ressalta que esse acordo comercial é importante, na medida em que o mercado de suprimento do Brasil movimentará números significativos - são consumidos mensalmente 6 milhões de disquetes e 50 mil fitas magnéticas. "Nosso objetivo, em doze meses, é obter, respectivamente, uma participação de 10% e 12% nesses mercados, afirma. Segundo o diretor da Hélius, a parceria virá a endossar a entrada da empresa no mercado de informática, "pois entraremos trazendo com exclusividade para o país produtos com qualidade reconhecida em âmbito mundial e ainda não disponíveis no mercado nacional", completa.

A Hélius, implantou no ano passado o "Projeto Informática", que culminou na criação de uma nova divisão na empresa. Sua filosofia é trabalhar com produtos de alta tecnologia a preços competitivos, com vendas direcionadas para revendas e distribuidores de suprimentos. A divisão de informática deve fechar este ano representando 11% do faturamento global da empresa que foi de US\$ 17 milhões em 93.

APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

CURSO RÁPIDO ECONÔMICO E EFICAZ

Sistema de apostilas. Basta seguir os exercícios e treinar diretamente no seu PC

COMANDOS TRADUZIDOS PARA O NOSSO IDIOMA

Acompanha disquete 5 1/4 com exercícios

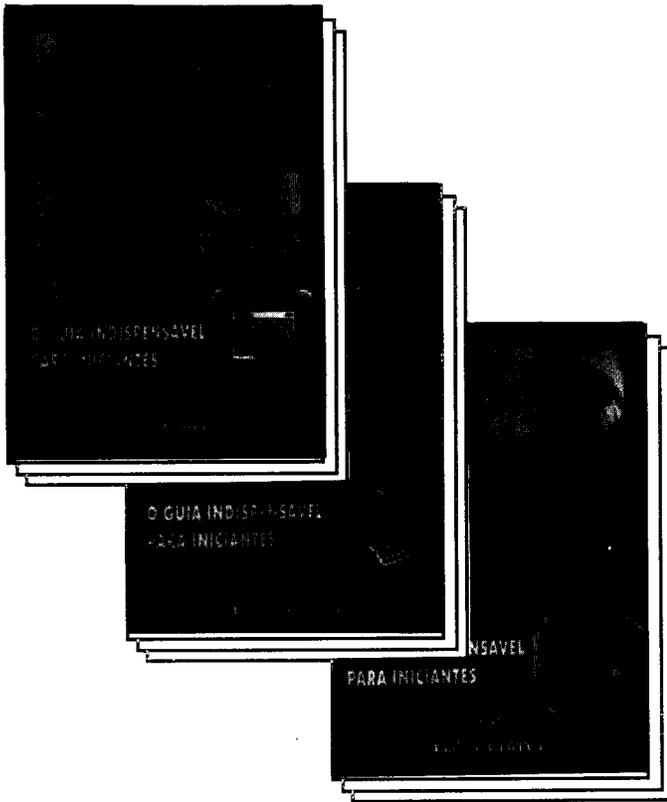
Estou enviando para Ricardo Flores, cheque cruzado e nominal à **AUDIT SYSTEM SERVIÇOS LTDA., CAIXA POSTAL 25096 - RIO DE JANEIRO - CEP 20552-970** no valor total do pedido já incluídas as despesas postais. Te./Fax: (021)571-5903

TABELA DE PREÇOS

CURSO	R\$	PROMOÇÃO APRENDENDO SEM SAIR DE CASA
*Int. a informática MS-DOS até 6.2	30.00	
*WordStar 5.0/6.0	22.00	
*Lotus 123	22.00	
*Quattro Pro	22.00	
*dBase III Plus Interativo	22.00	
*dBase III Plus Programado	22.00	
*Clipper 5.01 Básico	22.00	
*Ventura Publisher - Edit.El.	22.00	
*word 2.0	30.00	
*Windows 3.1	35.00	
*Visual Basic	35.00	

Nome:.....
Endereço:.....TEL.:.....
Cidade:.....Est.:.....CEP:.....
Assinatura:.....

LIVROS



Detesto Excel para Windows! versão 5

Do pânico inicial ao prazer de usar

QUE

Editora Campus

412 páginas

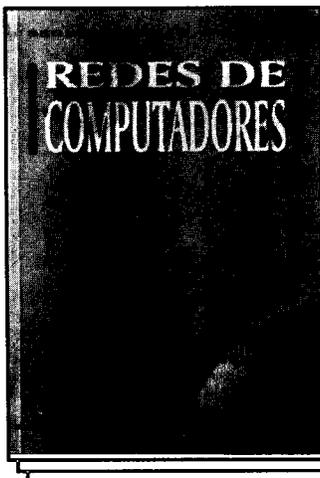
Só a expressão "planilha eletrônica" já basta para assustar o iniciante em microinformática. Mesmo com a planilha Excel, que tem todos os recursos do ambiente gráfico do Windows, a situação não é muito diferente. Não é raro encontrar usuários que detestam a tal planilha apenas porque não conseguem o básico: digitar e editar dados, criando assim sua própria planilha. Daí o lançamento Detesto Excel para Windows! da simpática e divertida série Detesto.

Mantendo o estilo irreverente e simples de ensinar típico da série, Patrick J. Burns apresenta os conceitos básicos da versão 5.0 do Excel para Windows, com as telas do software em português.

Da inicialização à impressão de planilhas, o leitor aprenderá a fazer alterações; abrir, fechar e excluir pastas de trabalho; imprimir a planilha; formatar a pasta de trabalho; editar, mover e copiar dados, entre várias outras ações.

Além de dicas, exemplos e ilustrações, o livro traz outra característica dos livros da Série: as divertidas histórias em quadrinhos do conhecido cartunista americano Jeff McNelly, vencedor do Prêmio Pulitzer.

Também faz parte da Série os seguintes títulos: **Detesto PCs!** (404 páginas); **Detesto Windows!** (380 páginas) e **Detesto Word for Windows!** (348 páginas) todos dentro do estilo de ensino simples, agradável e divertido.



Redes de Computadores.

Andrew S. Tanenbaum.

Editora Campus.

786 págs.

Este livro, uma introdução as redes de computadores, enfatiza os protocolos e algoritmos das redes, desde a camada física até a camada de aplicações, e desde as redes locais até as redes de satélites. Partindo somente de uma familiaridade geral com os sistemas de computadores e a programação, redes de computadores apresenta todo o

espectro dos protocolos básicos, os conceitos, os algoritmos, o software e as tecnologias.

Esta edição, revisada para refletir os últimos avanços na área, apresenta material sobre LANs (inclusive a IEEE 802), ISDN (Integrated Services Digital Networks) e redes de fibras óticas. Há também um estudo detalhado das camadas superiores do modelo OSI (as camadas de transporte, sessão, apresentação e aplicações), bem como extensa discussão sobre MAP, TOP e USENET. Entre os destaques do conteúdo, incluem-se:

A Camada Física - A Camada de Enlace de Dados 1 - Acesso ao Meio
A Camada de Enlace de Dados 2 - Protocolos - A Camada de Rede
A Camada de Transporte - A Camada de Apresentação
A Camada de Aplicações - Sugestões de Leitura e Bibliografia



WordPerfect para Windows

versão 6

Shelley O'Hara

Editora Campus

282 páginas

Aprenda a usar o WordPerfect da maneira mais fácil com este método passo a passo, completamente ilustrado.

As ilustrações que acompanham o livro tornam o aprendizado do WordPerfect rápido e fácil!

WordPerfect para Windows, versão 6.0, é o livro ideal para treinamento. O método revolu-

cionário da Série da Rápido e Fácil utiliza:

Reproduções das telas, antes e depois dos exercícios; notas de advertência, "Opa", e dicas dos exercícios; um guia de advertência dos principais comandos; seções de revisão úteis; abordagem por tarefas ou por sequência de exercícios.

As editoras interessadas em divulgar seus livros na revista Micro Sistemas, devem enviar, além do livro a ser divulgado, um realese e uma capa sobressalente, e assim que for possível o mesmo será divulgado.

Visual Basic - Parte 8

Este capítulo é apenas a continuação do passado.

Ricardo Flores

O Pentelho solicitou um Painel de Controle que permita mudar a legenda e a cor de segundo plano do frmNota. Você programador, vai criar um menu em frmTabuada e o frmPControlle com barras de paginação vertical.

CRIANDO A BARRA DE MENU COM A JANELA DE DESENHO DE MENU

A Barra de Menu terá um Menu Editar, contendo 1 item: Painel de Controle Ctrl+P

Ative o formulário \ Menu Windows \ Menu Design

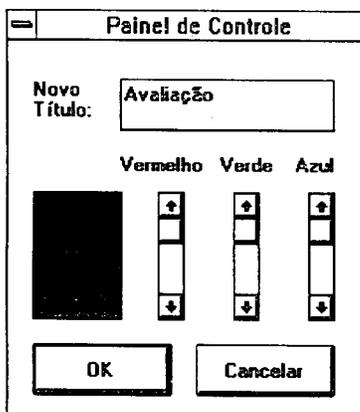
Na caixa Caption, digite: &Editar \ Na caixa Name, digite: mnuEditar \ Botão Next

Na caixa Caption, digite: Painel de Controle \ Na caixa Name, digite: itmPControlle

Na caixa de lista Shortcut: [= Teclas de Atalho], selecione: Ctrl+P

Acione o botão para este item de menu ficar endentado \ OK

ADICIONANDO UM NOVO FORMULÁRIO



Clique o botão "Adiciona Novo Formulário" OU Menu File \ Add New Form
Propriedades de Form1:
*Name: frmPControlle
*Width: 3.510 twips
*Height: 3.975 twips
*Caption: Painel de Controle
*MaxButton: False
*MinButton: False
*BorderStyle: 1 - Fixed Single

Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" e digite: PAINELCO (Para nome desse novo formulário)
OK

CRIANDO A INTERFACE COM O USUÁRIO - FRMPCONTROLE

Crie, redimensione e reposicione os objetos com as respectivas propriedades:

Objeto	Name	Caption	BorderStyle	Default	Text
Label	Label1	Novo Tít.:	0 - None	N/A	N/A
Label	Label2	Vermelho	0 - None	N/A	N/A
Label	Label3	Verde	0 - None	N/A	N/A
Label	Label4	Azul	0 - None	N/A	N/A
Label em Preto	lblNovaCor	Nada	1 - SingleFixed	N/A	N/A
Botão de Comando	botOK	OK	N/A	True	N/A
Botão de Comando	botCancelar	Cancelar	N/A	D/P	N/A
Barra de Pag. Vertical	bpvCor	N/A	N/A	N/A	N/A
Barra de Pag. Vertical	bpvCor 1	N/A	N/A	N/A	N/A
Barra de Pag. Vertical	bpvCor	N/A	N/A	N/A	N/A
Caixa Text Avaliação	txtNovoTít.	N/A	D/P	N/A	Nada

N/A=Não Aplicável, ou seja, a propriedade não existe para este controle.
D/P=Deixar no Padrão, ou seja, não alterar o valor da propriedade.

Ao digitar o mesmo nome para este novo objeto, o VB enviará o Quadro de Mensagem: "Você já tem um controle de nome 'bpvCor'. Você quer criar um vetor de controle?"

Acione Yes \ Acrescente a última barra de paginação vertical.

PROPRIEDADES DAS BARRAS DE PAGINAÇÃO [= SCROLL BAR] VERTICAL OU HORIZONTAL

Propriedade	Valor Numérico (0-32.767)
Min	limite do ponto sup. ou esquerdo da barra de paginação
Max	limite do ponto inf. ou direito da barra de paginação
Value	do local do marcador dentro da barra de paginação
LargeChange	distância que o marcador se moverá quando a barra é acionada
SmallChange	distância que o marcador se moverá quando a seta da barra é acionada

Se o seu serviço está complicado, cheio de burocracia e com montanhas de papel, não se desespere.

A estratégia tem a sua solução. Oferecemos programas produtos que adaptamos à sua empresa, para resolver o seu problema e acabar com a sua "dor-de-cabeça".



Se desejar, também oferecemos produtos sob-medida para sua empresa, desenvolvidos no menor tempo possível.

Experimente e comprove!! Faça você também uso das mordomias da estratégia. "Test drive" gratuito, instalação, treinamento, "hot line",

enfim tudo aquilo que você sempre imaginou que ia receber quando comprou um software.

Adote a melhor estratégia, solicite a visita de um representante técnico ou venha nos fazer uma visita.

Na linha de programas produtos temos os "genéricos" e os "específicos". Os "genéricos" são oferecidos nas versões "light", normal, multi e super. Os recursos disponíveis variam de acordo com a versão, sendo que a versão super é a mais completa, tendo características multi-empresa e multi-usuário.

Os nossos **genéricos** são:

Caixa

Sistema de emissão de cheques em microcomputador, é a forma mais rápida e segura de preenche-los e assina-los.

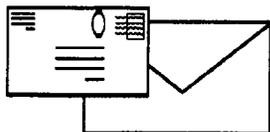


Contas a Pagar

Pode ser integrado ao **CAIXA**. O CPAG controla as despesas classificando-as e agrupando-as contabilmente e gerencialmente segundo centros de custo e tipos de despesa.

Cadastro

Programa para controle de fornecedores e clientes, permite a emissão de etiquetas auto-adesivas para endereçamento postal bem como a impressão individual de envelopes personalizados e subscritos.



Conta

A contabilidade descomplicada e simples de usar. Permite um plano de contas com até 6 níveis.

Os nossos **específicos** são:

Controle de Operações de Câmbio

Este destina-se aos usuários que desejem informatizar as suas atividades de Câmbio, beneficiando-se assim da rapidez e flexibilidade advindas do uso do microcomputador.



Chef

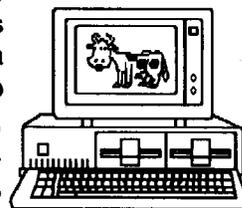
Controle de Custos Refeições destina-se a restaurantes e empresas fornecedoras de refeições que desejam ter um controle sobre a rentabilidade de cada prato produzido e servido.

Ônibus

É um software para empresas que operam com ônibus de turismo. Ele controla as reservas e as excursões, emitindo listagens de pick-up, estatística de vendas, relatórios de serviços para cobrança dos agentes, bem como respectivas comissões e inúmeras outras informações.

Mago

É o sistema de controle de gado leiteiro. Gerencia as atividades cotidianas das granjas leiteiras. Avalia o desempenho dos animais sob aspectos reprodutivos e zootécnicos, individualmente ou em conjunto. Mantém um cadastro dos animais, trata das tarefas relativas à produção de leite, cuida das atividades reprodutivas:aios, diagnósticos de prenhez, tratamentos pré-parto, inseminações e coberturas.



Sica

Controla a carteira de ações de um investidor. Todas as operações são lançadas e as despesas de corretagem são apropriadas ao preço das ações. A carteira é avaliada também em UFIR e o resultado das operações é apurado de forma sistemática para a declaração mensal do Imposto de Renda.



E para finalizar oferecemos o nosso já consagrado **Papel Timbrado**. Ele é o software que timbra o papel na sua impressora, nos relatórios produzidos por qualquer programa. É prático e útil.

Encontre e mude as *propriedades* dos objetos `bpvCor`:

Propriedade	<code>bpvCor(0)</code>	<code>bpvCor(1)</code>	<code>bpvCor(2)</code>
Min	0	0	0
Max	255	255	255
Value	0	0	0
<i>LargeChange</i>	20	20	20
<i>SmallChange</i>	10	10	10

ESCREVENDO O CÓDIGO DO ITEM DE MENU PAINEL DE CONTROLE DO FRMTABUADA

Clique o menu Editar do formulário \ Clique o item Painel de Controle desse menu

Observe que antes de exibir [= Show] o `frmPControle`, estamos estabelecendo que:

o texto da caixa `txtNovoTitulo` do `frmPControle` será igual a legenda do `frmNota`;

a cor de segundo plano do `labelIblNovaCor` do `frmPControle` será igual a cor de segundo plano do `frmNota`.

Isto posto, complete o procedimento:

```
Sub itmPControle_Click ( )
```

```
frmPControle.txtNovoTitulo.Text = frmNota.Caption
```

```
frmPControle.IblNovaCor.BackColor = frmNota.BackColor
```

```
frmPControle.Show
```

```
End Sub
```

Rode o aplicativo para testá-lo.

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO BOTCANCELAR DO FRMPCONTROLE

Duplo clique no `botCancelar` \ Complete o procedimento:

```
Sub botCancelar_Click ( )
```

```
Hide 'Esconde o formulário corrente.
```

```
End Sub
```

Rode o Projeto \ Faça vários testes \ Termine a Execução do Projeto

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DA BPVCOR DO FRMPCONTROLE

Duplo clique na `bpvCor` (*Qualquer uma.*)

O VB "percebendo" mudança [= Change] nos valores [= Value] de qualquer barra de paginação vertical (`bpvCor(0)` - *parâmetro vermelho*, `bpvCor(1)` - *parâmetro verde* ou `bpvCor(2)` - *parâmetro azul*), estabelece a cor de segundo plano do `labelIblNovaCor` conforme o valor retornado da função RGB.

Isto posto, complete o procedimento:

```
Sub bpvCor_Change (Index As Integer)
```

```
labelIblNovaCor.BackColor = RGB(bpvCor(0).Value,  
bpvCor(1).Value, bpvCor(2).Value)
```

```
End Sub
```

Rode o aplicativo para testá-lo.

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC DO BOTOK DO FRMPCONTROLE

Duplo clique no `botOK` \ Complete o procedimento:

```
Sub botOK_Click ( )
```

```
frmNota.Caption = txtNovoTitulo.Text
```

```
frmNota.BackColor = RGB(bpvCor(0).Value,  
bpvCor(1).Value, bpvCor(2).Value)
```

```
Hide 'Esconde o formulário corrente.
```

```
End Sub
```

Rode o Projeto \ <Ctrl>+<P> \ Ative as Barras de Paginação Vertical \ OK

Observe que o `labelIblAviso` do `frmNota` não permite que você veja o que há por trás desse label.

Termine a Execução do Projeto

PROPRIEDADE BACKSTYLE [= ESTILO DE FUNDO]

1 - Opaque [= Opaco]: Não permite visualizar o que está por trás do objeto.

0 - Transparent: Permite visualizar o que está por trás do objeto.

Encontre e mude a *propriedade BackStyle* do objeto `labelIblAviso` do `frmNota` para **0 - Transparent**.

Rode o aplicativo para testá-lo.

NOTA: *Aprendemos na escola que as cores primárias são vermelho, amarelo e azul. Essas cores primárias são subtrativas porque se as misturarmos o resultado será preto.*

Já o VB, através do Windows, usa luz ao invés de tinta para produzir cor e adota como cores primárias: vermelho, verde e azul [= RGB = Red, Green, Blue]. Tais cores são classificadas como cores *aditivas*, que formam o padrão usado nos aparelhos de TV, bem como em palcos de shows e teatro que usam holofotes de cores aditivas. A função RGB se encarrega de misturar as cores primárias aditivas, retornando um inteiro longo, que é o código da cor.

Cores primárias quando:

Usamos	Classificação	Misturando as Cores			Resultado
Tinta	Cores Subtrativas	Vermelho	Amarelo	Azul	Preto
Luz	Cores Aditivas	Vermelho	Verde	Azul	Branco

Até a próxima



Ricardo flores é Auditor e Diretor da Audit system, empresa especializada em treinamento e Comunicação Visual. É formado em Administração e Ciências Contábeis pela Cândido Mendes. Criou método próprio de treinamento em DOS, Lotus, Clipper e etc.



GLOBAL INFORMÁTICA LTDA.

R. Barão de Itapetininga, 297 - sala 44 - São Paulo - SP
 CEP 01042-001 (Próximo ao Metrô República)

FONE/FAX:
 (011) 214-0289

PREÇOS:

GRAVAÇÃO EM 5 1/4 HD.....R\$ 2,00
 GRAVAÇÃO EM 5 1/4 DD.....R\$ 1,50
 GRAVAÇÃO EM 3 1/2 HD.....R\$ 3,00
 CORREIO (A cada 15 discos).....R\$ 2,50

Pedidos: Por carta ou telefone de Segunda a Sexta das 9:00 às 18:00 e aos Sábados das 9:00 às 13:00. Relacione o nome e a quantidade de discos de cada programa. Se preferir visite-nos pessoalmente.

Pagamento: Envie um cheque nominal a *Global Informática Ltda.* no valor total de seu pedido, não se esquecendo de acrescentar a Taxa de Correio. **Promoção:** A cada 10 cópias com disco, ganhe 1 à sua escolha; A cada 50 cópias disco, ganhe 9!

Catálogo Eletrônico: Envie 1 disco 5 1/4 HD ou R\$ 1,80 com nome e endereço. **Catálogo Impresso:** Gratuito! Peça já o seu.

Adventures	Eróticos e Pornô	Ação
Sam and Max 07H	DI-View + 30 anim. 04H	Doom 04H
Alone in The Dark 2 09H	Ensaio da Playboy 01H	The Horde 06H
Beneath a Steel Sky 06H	Strip Poker Pro 02H	Corridor 7 02H
Bloodnet 04H	Strip Poker For Windows 08H	Lilil Divil 06H
Gabriel Knight 11H	Penthouse Jigsaw Puzzle 01H	Speed Racer 03H
Innocent Until Caught 07H	Pomo Tetris 01D	Wolf 3D + 30 Andares 01H
Kyrandia 2 08H	Simuladores em geral	Pinball Fantasy 02H
Leisure Suit Larry 6 06H	Tie Fighter 05H	Mortal Kombat 03H
Police Quest 4 12H	Privateer 06H	Street Fighter 2 03H
Star Trek 25th 08H	X-Wing 05H	Raptor 03H
Star Trek Judgment 11H	Wing Commander 2 08H	Body Blows 01H
Kronolog 07H	Epic 06H	Doom 75 Fases 07H
Alone in The Dark 05H	Pacific Strike 09H	Flash Back 03H
Indiana Jones Atlantis 06H	F-14 Fleet Defender 04H	Prince of Persia 2 04H
Day of Tentacle 06H	1942 Pacific Air War 06H	Estratégia
Return to Zork 12H	TFX 08H	Reunion 09H
Return of The Phantom 05H	Aces of Pacific 03H	Master of Orion 04H
Rex Nebular 10H	Aces over Europe 03H	Civilization 02H
Monkey Island 2 06H	Strike Commander 08H	Syndicate 05H
Lost in Time 12H	F-15 Strike Eagle 3 06H	Dune 2 04H
Fatty Bears 06H	Indy Car Racing 03H	Unnatural Selection 07H
Amazon 08H	Indy Car Tracks + Editor 02H	Fields of Glory 05H
Batman Returns 07H	Rally 06H	Chess Master 4000 Win 03H
Cobra Mission 05H	World Circuit 03H	R.P.G.
Eco Quest 2 05H	SubWar 2050 05H	Ravenloft 07H
King's Quest 6 09H	Comanche 03H	Al-Qadim 05H
Esportes	Sim City 2000 02H	Arena: The Elder Scrolls 08H
Fifa Soccer 03H	Sim Health 02H	Lands of Lore 08H
Links 386 Pro 04H	Sim Farm 01H	Ultima VIII: Pagan 08H
Empire Soccer 94 01H	Flight Simulator 5 03H	Eye of the Beholder 3 04H
Jordan in Flight 03H	FS5 Khenya 01H	
Great Cours 2 01H	FS5 Austria 02H	

Caos, Fractais e o Método Computacional

Conheça as teorias e estudos acerca do universo fractal

Marco Aurélio de Souza Birchal

Definir o Caos, hoje, não é mais uma mera questão filosófica de conceituação da lei da incerteza ou do acaso. O estudo do Caos é o estudo dos fenômenos aparentemente imprevisíveis, na busca de padrões escondidos e de leis simples, num mundo no qual se suspeitava ser pura desordem.

Esse estudo só se tornou efetivamente possível após a década de 60, quando os computadores começaram a apresentar poder de processamento relativamente grande e se tornaram mais acessíveis a certos físicos e matemáticos, que, naquela época, começaram a procurar meios de explicar o aparentemente inexplicável, por perceberem que "faltava algo" na ciência capaz de unificar conceitos no sentido de se terem respostas para as questões fundamentais de maneira global, e não para casos particulares por sistemas arranjados para "dar certo".

Conhecemos hoje dois padrões de sistemas físicos e matemáticos. Ao primeiro, pertencem os bem comportados sistemas lineares, no qual uma função é bem descrita através de uma equação responsável, que tenta representar um sistema físico real, dentro de certos limites. O segundo padrão de sistema é o chamado não-linear. Nos sistemas não-lineares, não se consegue através de algebrismos, encontrar as respostas tão bem elucidadas pelos lineares, por possuírem uma grande quantidade de variáveis ou ordem maior que um (x^2 , x^3 , etc) e não responderem de forma linear ou organizada às variações de sua entrada.

Os sistemas naturais são, em sua grande maioria, não-lineares: num carro andando numa estrada existe atrito com o ar; todo líquido é imperfeito, não homogêneo e possui viscosidade; ou ainda: numa mesa de sinuca o pano não é liso e influencia na trajetória da bola. Tudo isso causa discontinuidades e, para se resolverem tais problemas com sistemas lineares, precisaríamos desconsiderar as influências, e obteríamos apenas uma pseudo-realidade.

Um dos estudiosos dos fenômenos caóticos é Benoit Mandelbrot, possuidor de um gênio superior e uma percepção fantástica. Trabalhava na IBM na década de 60 e começou a investigar, com o auxílio de computadores, fenômenos aparentemente aleatórios, como: resposta de sistemas econômicos e bolsa de valores, ou o erro de transmissão em sistemas digitais, que obedecem a sistemas não-lineares e por isso necessitavam de métodos numéricos para serem resolvidos.

FRACTAIS

Mandelbrot era um matemático não ortodoxo e preferia aplicar a geometria na solução de problemas, ao invés de resolvê-los algebricamente. Acreditava que a resposta gráfica de um sistema consiste em uma noção mais completa do problema.

Graças à sua preferência geométrica, Mandelbrot percebeu que sistemas aparentemente caóticos possuíam padrões simples de resposta que eram repetitivos e continham, intrinsecamente, um algoritmo de auto-repetição capaz de, através de uma parte, gerar o todo. A essa forma geométrica, Mandelbrot chamou Fractal, que significa a menor fração de um todo auto-similar capaz de gerar o conjunto.

MÉTODOS COMPUTACIONAIS

Desde Newton (e mesmo antes), tem-se a necessidade de se calcular as raízes de equações (valores de x para os quais a equação é nula) de grau superior a dois, o que freqüentemente se torna quase impraticável devido à complexidade algébrica das soluções.

Newton desenvolveu um método numérico de aproximações sucessivas da solução, que permite resolver, numericamente, problemas até então insolúveis (digo numericamente, porque encontramos valores cada vez mais próximos da resposta, mas não encontramos efetivamente

a resposta).

O Método de Newton consiste em se estipular um valor inicial para a resposta e, a partir dele, iterar a função até que se aproxime o máximo possível da mesma, obtendo-se uma resposta numérica e um fator de erro (aproximação).

O Método de Newton (assim como outros mais modernos) é usado para se resolverem sistemas não-lineares. Os sistemas não-lineares são equacionamentos matemáticos de sistemas físicos dinâmicos que representam a variação de uma certa grandeza, no tempo e no espaço. Conseguir resolver tais sistemas é achar a resposta para os problemas físicos.

Levando-se em conta que o próprio Método pode ser encarado como um sistema dinâmico, devido à natureza iterativa de sua solução, o presente programa traça no vídeo do computador a tendência de cada ponto do plano complexo de alcançar uma raiz de uma equação complexa. Pelo gráfico de tendências, podemos analisar o comportamento de cada ponto em relação ao esperado.

Aqui, a revelação: Num sistema qualquer, é de se esperar (mesmo intuitivamente), que os pontos tendam a alcançar a raiz mais próxima, já que todo sistema tende a se estabilizar, quando alcança uma das suas raízes. Porém, o que se obtém é uma forma fractal entre os limites de atuação das raízes do sistema, de forma que um ponto que teoricamente tenderia a uma raiz, teima em se aproximar de uma raiz mais distante, gerando um comportamento aparentemente caótico, mas que respeita uma formidável e bela forma geométrica de assustadora simetria, independente do grau de escala (zoom) do gráfico.

Tomamos então uma equação de terceiro grau para traçarmos sua tendência em relação às raízes. A equação é:

$$Z^3 - 1 = 0$$

Onde Z é um número complexo (um número formado de uma parte real e uma imaginária. ex.: $Z = R + jX$).

A necessidade de se tomar um número complexo vem da facilidade que isso traz quando vamos plotar um resultado na tela do computador, pois, sendo ele formado de duas partes, tomamos o eixo dos x como a parte real R e o eixo dos y como a imaginária, jX .

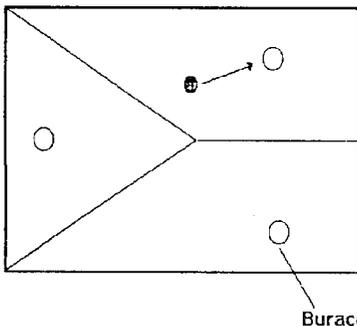


fig.1-a bolinha tende para o buraco mais próximo

Este sistema numérico pode ser entendido como um análogo físico de um plano inclinado com três buracos em pontos distintos, onde cada um dos buracos seria uma raiz do sistema. Se

soltermos uma bolinha em qualquer ponto do plano, ela iria tender a caminhar em direção ao buraco mais próximo, já que ele a estaria "atraindo".

Verifica-se que, para a grande maioria dos pontos do plano, a bolinha realmente vai para o buraco mais próximo. Mas, o que acontece quando ela está numa região de separação entre influências? A resposta mais razoável seria: Não sei, soltemos a bolinha para descobrir. É o que estamos propondo aqui.

Pois bem, acontece que quando a bolinha chega numa dessas regiões, ela perde totalmente sua característica linear - ir para o buraco mais próximo - e começa a se comportar de maneira caótica - ir, talvez, para o buraco mais distante.

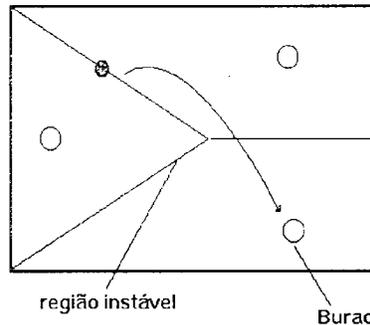


figura 2 - a bolinha oscila e vai para o buraco mais distante

O programa possui uma cor para cada uma das soluções do problema (raízes da equação) e varre o plano complexo, ponto a ponto, dentro dos limites for-

necidos.

O Método de Newton é iterado n vezes para cada ponto e, no final testa-se para qual das raízes o ponto tomado convergiu. Isso é feito através da diferença:

$$P = \text{PONTOK} - \text{RAIZn}$$

Onde PONTOK é o ponto resultante do valor iterado, e RAIZn é o conjunto de raízes da equação, tomadas uma a uma. Se P for menor que a precisão requerida, indica que seu valor tendeu para a raiz testada e ele é plotado com a cor da raiz para a qual convergiu.

Tudo ocorre tranquilamente nos pontos próximos das raízes, mas, quando chegamos à região de fronteira, obtemos um gráfico totalmente atípico e maravilhoso (figura 3 e figura 4). Ele nos mostra que os pontos da fronteira são problemáticos e possuem um padrão próprio e que por muito tempo passou despercebido, mas, mesmo assim, é um padrão - infinito e auto-repetitivo - é um padrão fractal

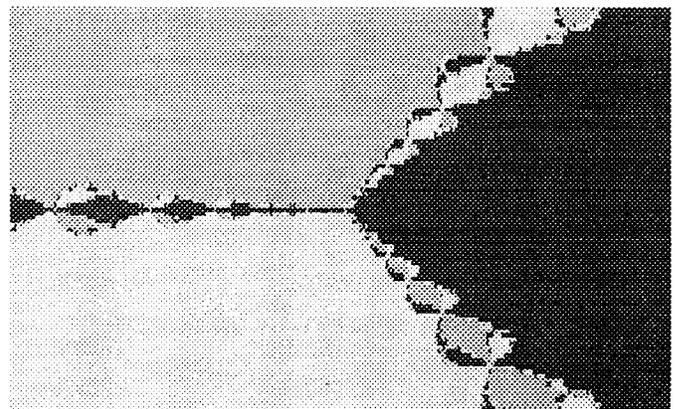


fig.3 - $-20 < x < 20$, $-20 < y < 20$

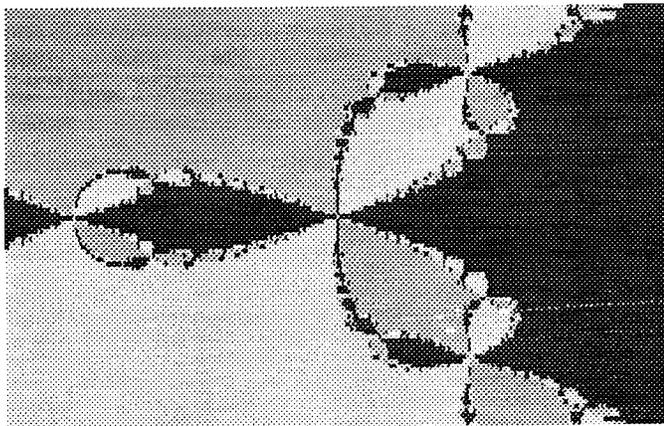


fig.4 - $-1 < x < 1$, $-1 < y < 1$

O PROGRAMA

O programa foi escrito em QBasic, podendo ser rodado em qualquer computador que possua MS-DOS 5.0 ou posterior, com tela VGA. Pode-se mudar a resolução para CGA, desde que se altere o comando SCREEN 8 para SCREEN 2.

Como o processamento é iterativo, ele será lento se interpretado, aconselhando-se a compilação para otimizar a velocidade. Para se contornar esse problema, foram inseridas as grandezas Tamanho (numa faixa de 1 - pequeno a 4 - grande) que define o tamanho do gráfico em relação à tela e Resolução (numa faixa de 1 - alta resolução a 9 - baixa resolução) que define a quantidade de pontos a serem calculados dentro os limites inferior e superior definidos. Estes limites não são testados, ficando o usuário livre para modificação dos mesmos, tanto para mais, quanto para menos.

O programa pede, inicialmente, os limites de cálculo, que são dados pelo retângulo de diagonal inferior (xi, yi) e diagonal superior (xs, ys). Deve-se fornecer, preferencialmente, coordenadas simétricas como (-1,1) e (1,1) ou (-10,10) e (10,10) para os limites inferior e superior respectivamente, pois, desta forma, está-se ajustando a escala para uma área sempre simétrica em relação aos eixos do plano.

Como se trata de números complexos, foram usadas matrizes 1x2 para representar as respectivas partes real (ex. qd(1,1)) e imaginária (ex. qd(1,2)) de tais números.



MARCO AURÉLIO DE SOUZA BIRCHAL é Engenheiro Eletricista e atua na área de processamento de dados. É sócio-proprietário da empresa Idéia Informática, em Belo Horizonte.

CAOS.BAS

```
REM CAOS.BAS - Um programa para plotagem
do comportamento
REM          fractal do Metodo de
Newton aplicado a
REM          equacoes complexas do
tipo:  $z = x^n - a$ 
REM Autor: Marco Aurelio de Souza
Birchal
```

```
REM 1994
```

```
DIM SHARED z(1, 2)
DIM SHARED sm(1, 2)
DIM SHARED qd(1, 2)
DIM SHARED mu(1, 2)
DIM SHARED di(1, 2)
DIM SHARED raiz(3, 2)
DECLARE SUB quad (X, Y)
DECLARE SUB soma (x2, x1, y2, y1)
DECLARE SUB multi (am, bm, cm, dm)
DECLARE SUB divid (ad, bd, CD, DD)
```

```
ON ERROR GOTO erros
```

```
CLS
```

```
rinf = 0
```

```
PRINT " Entre com os valores dos
limites de x e y inferiores e
superiores:"
```

```
PRINT " (xi,yi) - limites inferiores.
ex.: -1,-1"
```

```
PRINT " (xs,ys) - limites superiores.
ex.: 1,1"
```

```
PRINT
```

```
PRINT " OBS: apos iniciada a plotagem,
digite <T> para terminar a qualquer
instante"
```

```
PRINT
```

```
INPUT "entre (xi,yi)"; xi, yi
```

```
INPUT "entre (xs,ys)"; xs, ys
```

```
PRINT
```

```
INPUT "resolucao: (1 a 9) "; res
```

```
INPUT "tamanho: (1,2,3 ou 4) "; tam
```

```
CLS
```

```
SCREEN 8
```

```
VIEW (0, 0)-(160 * tam, 50 * tam)
```

```
er = .01
```

```
nraiz = 3
```

```
raiz(1, 1) = -1 / 2
```

```
raiz(1, 2) = -(SQR(3)) / 2
```

```
raiz(2, 1) = -1 / 2
```

```
raiz(2, 2) = (SQR(3)) / 2
```

```
raiz(3, 1) = 1
```

```
raiz(3, 2) = 0
```

```
CLS
```

```
corant = 10
```

```
passox = (xs - xi) / ((160 * tam) /
res)
```

```
passoy = (ys - yi) / ((50 * tam) /
res)
```

```
iter = 20
```

```
WINDOW (xi, yi)-(xs, ys)
```

```
FOR xx = xi TO xs STEP passox
```

```
  i$ = INKEY$
```

```
  IF i$ = "t" OR i$ = "T" THEN
```

```
    END
```

```
  END IF
```

```
FOR yy = yi TO ys STEP passoy
```

```
  z(1, 2) = yy
```

```
  z(1, 1) = xx
```

```
  PSET (xx, yy), 14
```

```
  l = 1
```

```
  DO
```

```
    quad z(1, 1), z(1, 2)
```

```
    multi z(1, 1), z(1, 2),
```

```
qd(1, 1), qd(1, 2)
```

```
    quo1 = mu(1, 1) - 1
```

```
    quo2 = mu(1, 2)
```

```
    multi 3, 0, qd(1, 1), qd(1,
```

```

2)
mu(1, 2)   divid quo1, quo2, mu(1, 1),
           z(1, 1) = z(1, 1) - di(1, 1)
           z(1, 2) = z(1, 2) - di(1, 2)
           cor = 10
           FOR aa = 1 TO nraiz
             IF ABS(z(1, 1) -
raiz(aa, 1)) < er AND ABS(z(1, 2) -
raiz(aa, 2)) < er THEN
               IF cor = 10 THEN
                 cor = 14
               ELSE
                 IF cor = 12 THEN
                   cor = 13
                 END IF
               END IF
               PSET (xx, yy), cor
               corant = cor
               l = iter + 1
             ELSE
               cor = cor + 1
             END IF
           NEXT
           l = l + 1
           LOOP UNTIL l >= iter
           IF res > 1 THEN
             LINE (xx - passoxx, yy -
passoy)-(xx, yy), corant, BF
           END IF
           NEXT yy
           NEXT xx
laco:
i$ = INKEY$

```

```

IF i$ = "" THEN
  GOTO laco
END IF

erros:
PSET (xx, yy), 8
rinf = 1
RESUME NEXT

SUB divid (ad, bd, CD, DD)
multi ad, bd, CD, -DD
ed = mu(1, 1)
fd = mu(1, 2)
gd = (CD * CD) + (DD * DD)

di(1, 1) = ed / gd
di(1, 2) = fd / gd

END SUB

SUB multi (am, bm, cm, dm)
mu(1, 1) = (am * cm) - (bm * dm)
mu(1, 2) = (am * dm) + (bm * cm)
END SUB

SUB quad (X, y)
qd(1, 1) = (X * X) - (y * y)
qd(1, 2) = (X * y) + (y * X)

END SUB

SUB soma (a, b, c, d)
sm(1, 1) = a + c
sm(1, 2) = b + d
END SUB

```

RAISFER SHAREHOUSE - BELO HORIZONTE

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS

- A PRIMEIRA EM QUALIDADE
- SOLICITE CATALÓGO GRATUITO
- ATENDEMOS ATÉ ÀS 24:00 HORAS
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER
- APÓS ÀS 21:00 HORAS LIGUE A COBRAR
- USAMOS SOMENTE VERBÁTUM IMPORTADOS
- REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS
- LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !

031-496-6840

AV. XANGRI-LA, 75 - C125 - BRAÚNAS
BELO HORIZONTE - MG
CEP: 31.365-640

PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

360 DD - R\$ 1,20
1.20 HD - R\$ 2,00
1.44 HD - R\$ 2,30

LANÇAMENTOS

CRAZY CARS III	02HD
TIE FIGHTER	06HD
HARPOON II	06HD
THEME PARK	06HD
INDYCAR RACING CIRCUITS	02HD
DARK LEGIONS	07HD
WAR IN RUSSIA	01HD
D-DAY BEGINNING OF THE END	01HD
RUSSIAN SIX PACK	02HD
PRIVATEER - RIGHTEOUS FIRE	02HD
EPIC PINBALL III	01HD
THEATRE OF DEATH	06HD
GENESIA	02HD
THE DIGGERS	02HD
LAST ACTION HERO	06HD
RYDER CUP - OCEAN	02HD
FS 5.0 - ADD ON ITALY	02HD

UNNATURAL SELECTION	07HD
SYNDICATE DATA DISK	01HD
CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION	02HD
THE RED CRYSTAL	06HD
CIVILIZATION FOR WINDOWS	04HD
BATTLE ISLE II	06HD
BLOODNET	04HD
RAPTOR - CALL OF SHADOWS	03HD
THE HORDE	06HD
STARLORD	03HD
REUNION	06HD
CARRIERS AT WAR II	03HD
TERMINATOR RAMPAGE	06HD
DRAGONSPHERE	06HD
PACIFIC STRIKE + SPEECH	13HD
SIMCITY 2000 - SVGA	02HD
RAC RALLY II - NETWORK	04HD
SSN-21 SEA WOLF	06HD

LEGENDS OF KYRANDIA II	06HD
CHESSMASTER 4000 WINDOWS	03HD
MASTER OF ORION	04HD
1942 - THE PACIFIC AIR WAR	06HD
STAR TREK JUDGMENT RITES	11HD
THE BEVERLY HILLBILLIES	02HD
WASHINGTON SCENERY FS 5.0	06HD
DETROIT	02HD
KRONOLOG THE NAZI PARADOX	07HD
POLICE QUEST IV	12HD
TRUMP CASTLE III	03HD
DUNGEON HACK	04HD
F-14 FLEET DEFENDER	04HD
WINTER OLYMPICS	02HD
QUEST FOR GLORY IV	06HD
RULES OF ENGAGEMENT II	03HD
TFX TACTICAL FIGHTER EXP	06HD
F/A 18 HORNET NAVAL STRIKE	03HD
COMPANIONS OF XANTH	04HD
ISLE OF THE DEAD	04HD
AL-QADIM - THE GENIE'S CURSE	06HD
INCA II	10HD
ALONE IN THE DARK II	06HD
CANNON FODDER	03HD
RAVENLOFT	07HD
LOST IN TIME	12HD
LITIL DIVIL	06HD
GABRIEL KNIGHT	11HD
SAM & MAX	07HD
ROBSON REQUIEM	04HD
BENEATH A STEEL SKY	06HD
GREAT NAVAL BATTLES II	04HD
ULTIMA VII - PAGAN + SPEECH	11HD
OSCAR	03HD
INHERIT THE EARTH	06HD
LEGEND OF MYRA	02HD
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	06HD

■ MUITO MAIS PARA VOCE !

CLASSIC SOFT TEL/FAX (011) 875-4644

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000



FAÇA SEU PEDIDO: Por telefone, fax ou carta.

FORMAS DE PAGAMENTO:

- A) SEDEX à cobrar, você só pagará quando retirar o pedido no correio da sua cidade. (Lembramos que os serviços dos correios são caríssimos)
 - B) CHEQUE NOMINAL à CLASSIC SOFT LTDA., para sua comodidade e economia recomendamos fazer o pedido por cheque nominal pois você recebe seu pedido em casa.
 - C) DEPÓSITO BANCÁRIO: Unibanco - ag. 137 - conta 113 444-4 em nome de Classic Soft Bradesco - ag 117-1 - conta 98741-7 em nome de Classic Soft - enviando xerox do depósito junto ao pedido.
- DESPEBAS POSTAIS: (Registrada) pedidos até 18 discos.....R\$ 2,80 (Preço somente para pagamento em cheque ou depósito bancário)

PROMOÇÕES PC

- 10 Jogos ou aplic. ganha um grátis c/ disco.
- 50 Jogos ou aplic. ganha 10 grátis c/ disco

DISCO 5 1/4 HD C/ GRAV..... R\$ 2,00
DISCO 5 1/4 DD C/ GRAV..... R\$ 1,50
PARA COMPRA ACIMA DE 20 DISCOS
PAGAMENTO EM DUAS VEZES:
metade no ato, metade para 15 dias após.

JOGOS P/ PC/XT-AT - DISCO HD R\$ 2,00 - DISCO DD R\$ 1,50 C/ GRAVAÇÃO

COD.:QD NOME:	COD.:QD NOME:	COD.:QD NOME:	COD.:QD NOME:	COD.:QD NOME:	
LANÇAMENTOS					
H1022 02HD AIRBUS320	H092 80D LEISURE SUIT LARRY 3(cga/vga)	J134 20D FORO SIMULATOR 2 (cga)	H194 1HD WOLF PACK (cga/vga)	1348 30D POKER CHINES (cga/vga)	
H0785 03HD ACES OVER EUROPE	H041 8HD LEISURE SUIT LARRY 5 (vga)	J144 10D GRAN PRX CIRCUIT (cga)	ESPORTES EM GERAL		
H0936 02HD BLAKE STONE FULL	J201 20D LIFE AND DEATH (cga)	1251 40D GRAN PRX UNLIMITED (vga)	1191 10D 10 TH FRAME (bolche/cga)	1030 10D POOL 3D (cga/vga)	
H1041 02HD CLASSIC 5	H474 3HD MANSLEY LOS ANGELES (vga)	563 10D HARD DRIVING (cga/vga)	1354 10D STRIP POKER (cga)	0349 10D STRIP POKER 3 (vga)	
H0844 03HD COACHES CLUB FOOTBALL	H340 5HD MARIO MISSING (vga)	3841 20D HARD DRIVING 2 (cga/vga/vga)	1266 10D STRIP POKER EM PORTUGUES	1266 10D STRIP POKER EM PORTUGUES	
H0881 01HD COOL WORLD	H370 8HD MIGHT AND MAGIC 4 (vga)	J177 20D INDIANAPOLIS 500 (cga/vga)	1249 10D TRUCO (cga/vga)	1249 10D TRUCO (cga/vga)	
H1030 11HD COMMANCHE ENHANCED	J518 80D MONKEY ISLAND 1 (vga)	244 20D OUT RUN (cga/vga/vga)	1423 10D VIDEO POKER (cga/vga)	JOGOS PARA WINDOWS	
H0928 03HD COMMANCHE MISSION 2	H027 8HD MONKEY ISLAND 2 (vga)	1305 20D PARIS DAKAR (cga/vga/vga)	H574 2HD AIR TRAFFIC CONTROLLER (386)	H574 2HD AIR TRAFFIC CONTROLLER (386)	
H1010 01HD CREEPERS	H077 8HD POLICE QUEST 1 (vga)	3264 40D POWER DRIFT (cga/vga)	H118 1HD BATTLE CHESS FOR WINDOWS	H118 1HD BATTLE CHESS FOR WINDOWS	
H1024 02HD DINO PARK	H292 5HD QUEST FOR GLORY 3 (vga)	278 20D RM SUZUKI (cga/vga)	WH159 1HD BATTLE SAT (batalha naval)	WH159 1HD BATTLE SAT (batalha naval)	
H0836 04HD DOOM FULL	H313 10HD SHERLOCK HOLMES (vga)	3341 30D STREET ROD (cga/vga/vga)	H106 1HD CHESS MASTER 3000 FOR WIN	H106 1HD CHESS MASTER 3000 FOR WIN	
H0840 04HD DOOM BRIDE	J826 30D SPACE QUEST 2 (cga/vga)	344 40D STREET ROD 2 (cga/vga/vga)	1283 10D DAMAS FOR WINDOWS	1283 10D DAMAS FOR WINDOWS	
H0898 02HD EIGHT BALL DE LUXE	J816 60D SPACE QUEST 3 (cga/vga/vga)	354 40D STUNTS (cga/vga/vga)	WH229 2HD GAME PACK IV	WH229 2HD GAME PACK IV	
H0847 01HD ELECTRO BODY	H035 8HD SPACE QUEST 4 (vga)	3661 10D SUPER HANG ON (cga/vga)	H021 1HD JOGOS FOR WINDOWS	H021 1HD JOGOS FOR WINDOWS	
H1036 01HD ERIC PIMBALL	H365 5HD SPACE QUEST 5 (vga)	3662 20D SUPER OFF ROAD (cga/vga/vga)	H389 2HD MONOPOLI DELUXE (386)	H389 2HD MONOPOLI DELUXE (386)	
H0848 05HD ETERNAN	H413 2HD STAR LEGIONS (vga)	3377 10D TEST DRIVE 1 (cga/vga/vga)	H641 2HD PIMBALL WINDOWS (386)	H641 2HD PIMBALL WINDOWS (386)	
H0636 04HD FLIGHT SIMULAT. OR 5.0	H274 8HD STUNT ISLAND (vga)	3378 40D TEST DRIVE 2 (cga/vga/vga)	H457 1HD POKER FOR WINDOWS	H457 1HD POKER FOR WINDOWS	
H0949 06HD FLIGHT SIM. (SAN FRANCISCO)	H107 4HD THE LEGEND OF KYRANIA (vga)	J380 30D TEST DRIVE 3 (vga)	W030 10D PUZZLE	W030 10D PUZZLE	
H0879 02HD FORD SIMULATOR 3	J929 10D TRANSILVANIA (cga)	J939 10D TURBO OUT RUN (cga)	H443 2HD RISK FOR WINDOWS (386)	H443 2HD RISK FOR WINDOWS (386)	
H0878 01HD GALACTIX NEW VERSION	H485 2HD VENGEANCE OF EXCALBUR (vga)	J736 30D TURBO OUT RUN (vga)	1351 20D SIM CITY FOR WINDOWS	1351 20D SIM CITY FOR WINDOWS	
H0929 02HD HIGH COMMAND	AÇÃO E AVENTURA			W067 10D TAKE ONE	
H0932 01HD HALLOWEEN HARRY	J513 20D ASTERIX (cga/vga/vga)	ESPAÇIAIS E COMBATES AÉREOS			
H1058 10HD INCA 2	H089 1HD B.A.T. (vga)	J018 20D AFTER BURNNER (cga/vga/vga)	H399 1HD NCAA BASKETBALL (vga)	1347 10D TETRIS FOR WINDOWS	
H0713 03HD INDY CAR RACING	H337 7HD BATMAN RETURNS (vga)	J747 20D BLOODY MONEY (vga)	H465 2HD OLIMPIADAS 92 (vga)	WH201 1HD WINSHAK (poker)	
H1051 04HD JURASSIC PARK	J035 40D BATMAN THE MOVIE (cga/vga)	J740 20D BLUE ANGELS (cga/vga)	H415 1HD SUPER SKY II (vga)	WH203 1HD WINNHELL	
H0880 01HD LOTUS ULTIMATE CHALLENGE	H448 1HD BUMPY'S (cga/vga)	J114 10D ELITE (cga)	J526 30D TAKE DOWN (luta livre/cga)	WH172 1HD ZONE ONE	
H0899 08HD LEISURE SUIT LARRY 6	J847 10D CADAVER (vga)	H126 1HD ELITE PLUS (vga)	J897 40D TENNIS PRO TOUR (cga/vga)	RACIOCÍNIO E INTELIGÊNCIA	
H1028 02HD LESSLE ANGEL	J069 20D CASTLE VANIA (cga/vga)	J112 1HD TENNIS PTO TOUR 2 (vga)	1280 20D WORLD CHAMPION SOCCER (vga)	1363 20D ANIMATED MEMORY (vga)	
H0939 01HD LIVERPOOL	1478 10D CD MAN (pac man/vga)	J38 20D WORLD CUP SOCCER (cga)	J437 10D WORLD GAMES (cga)	J928 10D ATOMIX (vga)	
H1043 08HD METAL & LACE	1284 10D CHARLIE CHAPLIN (cga)	J430 10D WORLD TOUR GOLF (cga)	J40 10D WORLD TOUR GOLF (cga)	J038 20D BATTLE CHESS (cga/vga)	
H0747 03HD MORTAL KOMBAT	1476 20D COMMANDER KEEN 6 (cga)	JOGOS EROTICOS			
H0993 08HD MIGHT MAGIC V DARKSIDE OF XEN	1311 60D DICK TRACE (vga)	J014 10D ADULT GAMES (cga)	J014 10D ADULT GAMES (cga)	H385 8HD BATTLE CHESS 4000 (vga/vga)	
H0618 03HD NIGEL MANSELL	J107 20D DUCK TALES (cga/vga)	J020 10D AIDS (cga)	J074 10D CHESS MASTER 200 (cga)	J074 10D CHESS MASTER 200 (cga)	
H0877 01HD PANG DINO BALL	H155 5HD FREE D.C. (vga)	J054 10D BOCA (cga)	H062 2HD CHESS MASTER 3000 (vga)	H062 2HD CHESS MASTER 3000 (vga)	
H0910 12HD POLICE QUEST 4	J742 10D FLINTSTONES (cga/vga)	J077 10D CINE PORNO (cga)	H311 2HD CIVILIZATION II	H311 2HD CIVILIZATION II	
H1075 01HD PUNISH DRETS FULL	H116 1HD GODS (386/vga)	H458 3HD DL-VIEWER (vga)	1382 10D COLUMBUS (cga)	1382 10D COLUMBUS (cga)	
H0924 02HD PINBALL FANTASIES	J149 20D HORA DO PESADELO (cga/vga)	J865 10D EAST SUCKS WEST (vga)	J089 10D CYRUS XADREZ 3D (cga/vga)	J089 10D CYRUS XADREZ 3D (cga/vga)	
H0651 08HD PRIVATEER	1041 30D HORROR ZOMBIES (vga)	J830 10D MAXINE (cga)	1403 10D DYNAMO (DAMAS) (cga/vga)	1403 10D DYNAMO (DAMAS) (cga/vga)	
H0740 05HD ROBOCOP 3D	J151 10D HOSTAGES (cga)	1300 20D NIKKI (vga)	J125 10D FACES (cga/vga)	J125 10D FACES (cga/vga)	
H1005 02HD RAGNAROK	J588 10D LHA DISNEY (cga)	1432 10D PORNO 1 (cga)	J840 30D FACIES TETRIS (vga)	J840 30D FACIES TETRIS (vga)	
H1055 03HD RAIL ROAD TYCON DELUXE	J174 10D INDIANA JONES (cga/vga)	1434 10D PORNO CARTOONS (cga)	J198 30D LEMMINGS 1 (vga)	J198 30D LEMMINGS 1 (vga)	
H0693 06HD RALLY	J175 20D INDIANA JONES 2 (cga/vga/vga)	J262 10D PORNO STORY (cga)	H480 2HD LEMMINGS 2 TRIBLES (vga)	H480 2HD LEMMINGS 2 TRIBLES (vga)	
H1001 04HD RAPTOR	J298 10D JOE & MAC (386/vga)	H098 1HD SEX CAPPAD (vga)	1101 60D LIVING JIG SAW (vga)	1101 60D LIVING JIG SAW (vga)	
H0853 08HD STRIKE COMMANDER	H449 2HD LURE OF THE TSM PRESS (vga)	H049 2HD SUPER PORNO DEMO (vga)	J898 10D LOGICAL (vga)	J898 10D LOGICAL (vga)	
H0882 01HD SOLAR WINDS	J213 10D MARIO BROSS (vga)	J786 10D TELA EROTICA (cga)	H193 1HD MICKEY JIG SAW (cga/vga)	H193 1HD MICKEY JIG SAW (cga/vga)	
H0884 01HD SINK OR SWIN	H099 1HD OUT OF THIS WORLD (vga)	GUERRA E ESTRATEGIA MILITAR			
H0890 03HD STREET FIGHTER II FULL	J246 10D PAPER BOY (cga)	1405 10D AIRBORNE RANGER (cga/vga)	1405 10D AIRBORNE RANGER (cga/vga)	1405 10D AIRBORNE RANGER (cga/vga)	
H0934 01HD SENSIBLE SOCCER	H095 1HD PAPER BOY 2 (vga)	1154 10D BATALHA NAVAL (cga)	1154 10D BATALHA NAVAL (cga)	1154 10D BATALHA NAVAL (cga)	
H0938 02HD SUPER PORNO 2	1302 20D PRE HISTORIC (cga/vga)	J059 20D CABAL (cga/vga)	J059 20D CABAL (cga/vga)	J059 20D CABAL (cga/vga)	
H0949 02HD SUPER PORNO 3	J843 30D PREDATOR 2 (cga/vga)	H215 1HD CONFLICT (cga/vga)	H215 1HD CONFLICT (cga/vga)	H215 1HD CONFLICT (cga/vga)	
H0942 02HD SUPER PORNO 4	J268 20D PRINCE OF PERSIA (cga/vga)	1272 20D GREEN BERT (PC-XT/cga)	1272 20D GREEN BERT (PC-XT/cga)	1272 20D GREEN BERT (PC-XT/cga)	
H0943 02HD SUPER PORNO 5	H468 1HD PRINCE PERSIA EDITOR (cga/vga)	J167 10D KARI WARRIORS (cga)	J167 10D KARI WARRIORS (cga)	J167 10D KARI WARRIORS (cga)	
H0945 02HD SUPER PORNO 6	H469 5HD PRINCE OF PERSIA 2 (vga)	1410 10D METAL GEAR (cga/vga/vga)	1410 10D METAL GEAR (cga/vga/vga)	1410 10D METAL GEAR (cga/vga/vga)	
H0947 02HD SUPER PORNO 7	J272 20D RAMBO 3 (cga)	J241 30D OPERATION WOLF (cga)	J241 30D OPERATION WOLF (cga)	J241 30D OPERATION WOLF (cga)	
H1007 03HD SURF NINJAS	H425 1HD RISK WOODS (vga)	H286 1HD PACIFIC ISLAND (cga/vga)	H286 1HD PACIFIC ISLAND (cga/vga)	H286 1HD PACIFIC ISLAND (cga/vga)	
H1069 04HD STAR CONTROL 2	J280 10D ROAD RUNNER (cga/vga)	H482 3HD PATRIOT (vga)	H482 3HD PATRIOT (vga)	H482 3HD PATRIOT (vga)	
H0955 14HD STAR WARS CHESS	J281 10D ROBOCOP (cga)	J360 10D SUPER CONTRA (cga)	J360 10D SUPER CONTRA (cga)	J360 10D SUPER CONTRA (cga)	
H0720 11HD STAR TRECK JUDGMENT RITES	J292 20D ROBOCOP SPECIAL (cga)	H445 3HD TWILIGHT 2000 (vga)	H445 3HD TWILIGHT 2000 (vga)	H445 3HD TWILIGHT 2000 (vga)	
H0827 02HD SIM CITY 2000	H143 5HD ROGER RABBIT 2 (vga)	PAHEDÃO E FLIPERAMAS			
H1066 01HD SIM CITY (SENÁRIOS)	H442 2HD ROGER WILCO (vga)	J026 10D ARKANOID 2 (cga)	J026 10D ARKANOID 2 (cga)	J026 10D ARKANOID 2 (cga)	
H0921 02HD SIM HEALTH	J305 100D SPACE ACE (cga/vga)	J940 10D ARKANOID 1 (cga/vga)	J940 10D ARKANOID 1 (cga/vga)	J940 10D ARKANOID 1 (cga/vga)	
H0935 02HD TIME RUNNER	1381 120D SPACE ACE 2 (cga/vga)	1362 10D BANANOID (vga)	1362 10D BANANOID (vga)	1362 10D BANANOID (vga)	
H0777 01HD THE LOST VIKINGS	H326 2HD SPEAR OF DESTINY (vga)	J209 10D MACADAM BUMPER (cga)	J209 10D MACADAM BUMPER (cga)	J209 10D MACADAM BUMPER (cga)	
H1079 02HD TOP GUN	J878 20D SPIDER MAN (cga/vga)	J214 10D MASTER BLASTER (cga/PC-XT)	J214 10D MASTER BLASTER (cga/PC-XT)	J214 10D MASTER BLASTER (cga/PC-XT)	
H1014 08HD ULTIMA 6 PAPAN	H140 3HD THE ROCKTEER (vga)	J597 10D NIGHT MISSION (cga)	J597 10D NIGHT MISSION (cga)	J597 10D NIGHT MISSION (cga)	
H1011 03HD ULTIMA 6 SPEECH PACK	J672 40D THE SIMPSONS (vga)	1331 10D NINJA RABBIT (cga/vga)	1331 10D NINJA RABBIT (cga/vga)	1331 10D NINJA RABBIT (cga/vga)	
H0329 05HD X-WING	J646 60D THE SIMPSONS 2 (vga)	J644 40D PANZA KICK BOXING (vga)	J644 40D PANZA KICK BOXING (vga)	J644 40D PANZA KICK BOXING (vga)	
H0334 03HD WORLD CIRCUIT	H193 1HD THE SIMPSONS vs SPACE MUTANT	H073 1HD PIT FIGHTER (vga)	H073 1HD PIT FIGHTER (vga)	H073 1HD PIT FIGHTER (vga)	
H0648 01HD WORLD CIRCUIT UPGRADE	H061 1HD THE TERMINATOR 2 (vga)	J274 20D RASTAN SAGA (cga)	J274 20D RASTAN SAGA (cga)	J274 20D RASTAN SAGA (cga)	
H1078 02HD YO JOE	J875 10D TICO E TECO (cga/vga)	J666 20D RENEGADE (cga/vga)	J666 20D RENEGADE (cga/vga)	J666 20D RENEGADE (cga/vga)	
H1078 04HD GREAT NAVAL BATTLE 2	J564 10D TOM & JERRY (cga/vga)	J285 20D SHINOBI (cga/vga)	J285 20D SHINOBI (cga/vga)	J285 20D SHINOBI (cga/vga)	
ADVENTURES E RPG					
H428 5HD ALONE IN THE DARK (vga)	1284 60D WRATH OF DEMON (vga)	J515 30D STREET FIGHTER MAN (cga/vga)	J515 30D STREET FIGHTER MAN (cga/vga)	J515 30D STREET FIGHTER MAN (cga/vga)	
H97 8HD AMAZON (vga)	H122 1HD WOLFENSTEIN 3-D (vga)	J338 20D STREET FIGHTER II (vga)	J338 20D STREET FIGHTER II (vga)	J338 20D STREET FIGHTER II (vga)	
H131 5HD CARMEN SANDIEGO DELUXE (vga)	J771 30D X-MEN (cga/vga)	H461 5HD STREET FIGHTER III (vga)	H461 5HD STREET FIGHTER III (vga)	H461 5HD STREET FIGHTER III (vga)	
J056 10D CARMEN SANDIEGO EUROPE (cga)	CORRIDA DE CARRIOS, NOTOS...				
J831 30D CARMEN SANDIEGO TIME (cga/vga)	J585 10D 4x4 OFF ROAD RACING (cga/vga)	J056 10D BLACK GAMMON (cga/vga)	J056 10D BLACK GAMMON (cga/vga)	J056 10D BLACK GAMMON (cga/vga)	
J824 10D CARMEN SANDIEGO IN USA (cga)	1111 10D ACTION FIGHTER (cga/vga/vga)	J658 10D CANASTRA (cga)	J658 10D CANASTRA (cga)	J658 10D CANASTRA (cga)	
H354 11HD DARK LANDS (vga)	J017 10D AFRICAN RALLY (cga)	J662 10D DOMINO (cga/vga)	J662 10D DOMINO (cga/vga)	J662 10D DOMINO (cga/vga)	
H184 8HD DARK SEED (vga)	H323 4HD CAR & DRIVER (386/vga)	1285 10D DRAW POKER (cga)	1285 10D DRAW POKER (cga)	1285 10D DRAW POKER (cga)	
1488 80D DRAGONEN (cga/vga/vga)	1304 10D DISCO HEAT (cga/vga)	1477 10D JIMMY WHITES SNOOKER (vga)	1477 10D JIMMY WHITES SNOOKER (vga)	1477 10D JIMMY WHITES SNOOKER (vga)	
H376 4HD DUNE II (vga)	J091 20D DAYS OF THUNDER (cga/vga)	J247 10D PC POOLS CHALLENGE (cga)	J247 10D PC POOLS CHALLENGE (cga)	J247 10D PC POOLS CHALLENGE (cga)	
H240 3HD FIVEL (vga)	J124 10D F-40 (cga)	BILHAR E CARTAS			
H427 1HD GALLIONS OF GLORY (vga)	J609 20D FERRARI F-1 (cga/vga)	H060 1HD AMARILLO SLIM POKER (vga)	H060 1HD AMARILLO SLIM POKER (vga)	H060 1HD AMARILLO SLIM POKER (vga)	
H452 3HD GORLIN'S (vga)	1389 10D FIRE AND FORGET (cga)	J663 10D BILHAR 3D (cga/vga/vga)	J663 10D BILHAR 3D (cga/vga/vga)	J663 10D BILHAR 3D (cga/vga/vga)	
H297 1HD HOUSE OF HORRORS (vga)	J133 10D FORD SIMULATOR (cga)	J616 10D BLACK GAMMON (cga/vga)	J616 10D BLACK GAMMON (cga/vga)	J616 10D BLACK GAMMON (cga/vga)	
H067 6HD INDIANA JONES ATLANTIS (vga)	ATENDEMOS SEU PEDIDO ATÉ AS 21 HORAS POR TELEFONE				
H423 3HD KGB (vga)		J659 10D NIGHT MISSION (cga)	J659 10D NIGHT MISSION (cga)	J659 10D NIGHT MISSION (cga)	
H302 9HD KING'S QUEST VI (vga)		J662 10D DOMINO (cga/vga)	J662 10D DOMINO (cga/vga)	J662 10D DOMINO (cga/vga)	
J166 20D LEISURE SUIT LARRY 1 (cga)		1285 10D DRAW POKER (cga)	1285 10D DRAW POKER (cga)	1285 10D DRAW POKER (cga)	
H299 3HD LEISURE SUIT LARRY 1 (vga)		1477 10D JIMMY WHITES SNOOKER (vga)	1477 10D JIMMY WHITES SNOOKER (vga)	1477 10D JIMMY WHITES SNOOKER (vga)	

CLASSIC SOFT

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

TEL / FAX (011) 875-4644



FAÇA SEU PEDIDO: Por telefone, fax ou carta.
FORMAS DE PAGAMENTO:
A) SEDEX à cobrar, você só pagará quando retirar o pedido no correio da sua cidade. (Lembramos que os serviços dos correios são caríssimos)
B) CHEQUE NOMINAL à CLASSIC SOFT LTDA., para sua comodidade e economia recomendamos fazer o pedido por cheque nominal pois você recebe seu pedido em casa.
C) DEPÓSITO BANCÁRIO: Unibanco - ag. 137 - conta 113 444-4 de nome de Classic Soft Bradesco - ag 117-1 - conta 98741-7 em nome de Classic Soft - enviando xerox do depósito junto ao pedido.
DESPESAS POSTAIS: (Registrada) pedidos até 18 discos.....R\$2,80 (Preço somente para pagamento em cheque ou depósito bancário)

PROMOÇÕES PC
 10 Jogos ou aplic. ganha um grátis c/ disco.
 50 Jogos ou aplic. ganha 10 grátis c/ disco

DISCO 5 1/4 HD C/ GRAV..... R\$ 2,00
DISCO 5 1/4 DD C/ GRAV..... R\$ 1,50
PARA CORRER ACIMA DE 20 DISCOS
PAGAMENTO EM DUAS VEZES:
 metade no ato, metade para 15 dias após.

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

COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO
PROGRAMAS PARA WINDOWS					
W0252	IDD ABOVE & BEYOND - administra informações pessoais.	A0910	IDD ANSI PAINT - editor gráfico, usa tabela asc.	A0879	IDD CHART - programa para engenharia elétrica.
W0239	IDD ANIMATE FOR WINDOWS - imagens animadas.	A0908	IDD CHARTS UNLIMITED - Integra gráficos e texto.	AH009	IDD CASE CASE 1.67 - software de engenharia.
W0238	IDD ASTRONOMY CLOCK - horas astronômicas e mundiais.	A0907	IDD FINGER MAPS 1.01 - edita mapas com dados e informações.	A0878	IDD NET WORK - criação e análise de circuitos eletrônicos.
WH253	IDD ASTRONOMY LAB - gara eventos astronômicos simultâneos.	A0906	IDD FINGER PAINT 2.0 - editor gráfico fácil uso, ótimo.	AH877	IDD NSPICE - simulador de circuito eletrônico.
W0270	IDD BANG BANG - jogo da estratégia para 2 jogadores.	A0905	IDD FINGER VGA - processador de imagens, planta e anima.	A0876	IDD RESISTOR COLOR(ega) - guia de resistor, cálculos em Chms.
W0237	IDD BIZ WIZ - calculadora financeira.	A0903	2DD FLOW DRAW 2.2 - editor de fluxo gramas, mapas ... novell	ESCRITÓRIO E IMPRESSÕES	
WH230	IDD BMP COLLECTION 1 - pacote de telas BMP.	A0902	IDD HI-RES RAINBOW - editor gráfico. (oga)	A0963	IDD AC HUNTER - alta qualidade referente a telefones.
WH231	IDD BMP COLLECTION 2 - mais telas.	A0901	IDD LEONARDO (oga) - editor gráfico c/ construção de slides.	A0985	IDD ADDRESS MANAGER - mala direta, telefones, endereços.
W0268	IDD BOD FOR WINDOWS - jogo de raciocínio com palavras.	A0900	IDD MAC PASTE 2.10 - editor gráfico, ótimo.	A0982	IDD AMORTIZATION - faz cálculos financeiros e estimativas.
W0254	IDD BOX PLOT - calcula a frequência de resposta do falante.	A0898	IDD PAINTERS APPRENTICE - fácil uso, ferramenta p/ pintar.	A0970	IDD BUSINESS ANALYSIS - programa financeiro e estatístico.
W0255	IDD BUILDER - cria ícones para documentos.	AH899	IDD PAINT BOX - editor gráfico.	A0989	IDD CLIENT NOTE FILE - manipula informações sobre clientes.
WH264	IDD CAD VANTAGE - poderoso cad para windows.	A0897	IDD PARTY DOT - gerador de desenhos artísticos.	A0971	IDD CONSTRUCTION EST. - estima material e custo p/ construção
W0236	IDD CHEMICAL FOR WINDOWS - modelo de moléculas em 3d.	A0896	IDD PC ART 4.0 (oga) - editor gráfico de fácil uso.	AH816	IDD CONTACT PLUS - agenda de telefones e compromissos.
AH820	IDD EXPLOSIV WINDOWS/DOS - fontes graficas p/ monitor.	CAD/GRÁFICOS			
W0240	IDD FINANCIER PLUS - organiza orçamentos, financiamentos ...	A0891	IDD ANYANGLE 2.65 - estudo dos triângulos, nova versão!	A0967	IDD EASY DIAL 3.6 - programa para uso com modems.
W0256	IDD FRACTAL PAINT - programa interativo p/ projetos graficos	AH893	IDD CADET - editor de texto p/ uso com AUTO CAD.	AH981	IDD EZ FORMS EXECUTIVE - editor de formulários.
W0269	IDD GAME COLLECTION 1 - três jogos de raciocínio tipo tetris.	AH892	IDD CURVE DIGITIZER - versatil editor gráfico.	AH886	IDD EZ FORM FIRST 1.1 - mestre para criação de formulários.
W0235	IDD GIF 2 BMP - converte telas .GIF para .BMP.	A0890	IDD DICOGO 3.0 - gara coordenadas geométricas em 2D.	AH880	IDD EZ FORMS LITE 1.5 - editor de formulários.
W0234	IDD HP CALCULATOR - calculadora HP para windows.	A0889	IDD DRAFT CHOICE 1.51 - nova versão do ótimo cad.	AH822	IDD FAST BUCKS - controle as finanças de casa.
WH258	IDD INCONTACT - completo administrador de contatos.	AH818	2HD ENVISION PUBLISHER (VGA) - desktop publishing, excelente!	A0983	IDD FINANCE ANALYZER 2.0 - calcula empréstimos, depósitos...
WH265	IDD IO TEST FO WINDOWS - teste de UI.	AH894	IDD HYPER SLIDE - apresenta e cria slides, usa telas AUTOCAD	A0964	IDD FIND AREA CODE - procura códigos de telefones no EUA.
W0233	IDD INSIDE COREL DRAW - vários utilitários para windows.	A0895	IDD LAYOUT - criação de desenhos e ferramentas p/ manutenção	A0968	IDD FONE 6.1 - fornece preços de chamadas internacionais.
W0263	IDD IO TEST FO WINDOWS - teste de UI.	A0888	IDD MEGA DRAW 4.0 - ferramentas p/ desenhos e animações.	A0965	IDD FONE BOOK 3.0 - organize sua agenda telefônica.
W0259	IDD LASER TAME - utilitário para impressoras à laser.	AH821	IDD PC DRAFT CAD 3.6 - poderoso cad.	AH824	IDD FORM GENERATOR - editor de texto c/ caracteres graficos.
W0260	IDD MATAGRAF V2.4 - gara curvas matemáticas.	A0884	4DD PC KEY DRAW 3.76a - versatil sistema grafico, novell!	A0809	IDD LABEL MAGIC 3.01 - editor de etiquetas graficas.
W0262	IDD METRIC CONVERTER - conversor de medidas métricas.	A0883	IDD PRINT CAD 1.14 - emulador de plotter para cad.	A0984	IDD LOAN CALC - calcula mensais pagos/ de empréstimos
W0261	IDD MICRC LINK - pacote de comunicação para modem.	A0882	IDD RECURSIVE REALM 3.0 - sistema p/ criar fractais.	A0372	IDD PC AREA CODE 3.0 - procura areas das cidades dos EUA.
W0263	IDD MONEY SMITH - controle suas telas de cheque.	A0882	IDD QUEST V3.1 - editor grafico em 3d, ótimo.	A0373	IDD PC BID 2.1 - preço estimado em contratos e trabalhos.
W0232	IDD MY CATS - gato que fica clicando o cursor.	EDUCATIVOS			
W0245	IDD PAINT SHOP PRO - converte, exibe, altera e imprime imagens	A0952	IDD BETTER EYESIGHT - tudo sobre os olhos e seus musculos.	A0974	2DD PC ESTIMATOR - elabora tabelas de preços.
W0251	IDD ROCK FORD - editor profissional de cartões.	A0956	IDD BISM - limita eco sistemas naturais.	A0988	3DD PC MAIL 2.92 - mala direta, excelente.
W0250	IDD SYNC IT - faz transferência de arquivos entre micros.	A0955	IDD CHEM PACK - completa tabela periódica.	AH976	1HD PHONE 2.20 - agenda telefônica c/ nomes e endereços.
W0287	IDD TETRIS 3D FRACTAL - tetris em três dimensões.	A0958	IDD CHEMICAL 4.2 - cria moléculas de moléculas 3d, nova versão.	A0986	IDD PHONE MAN - agenda de endereços e telefones.
W0249	IDD TOUCH TYPE TUTOR - treine sua datilografia, excelente.	A0957	IDD CHEMVIEW - animação molecular em 3D.	A0978	2DD REGIT 4.2 - transforma seu pc em uma caixa registradora.
W0244	IDD XWCRLD CLOCK - horas de todos os países do mundo.	A0954	IDD ELECTRON - tudo sobre eletrons e eletricidade.	A0992	3DD STOCK CHARTING 3.11 - controle das estocques e mercadorias.
W0247	IDD WHOOP IT UP - maximiza as funções de som dentro do wind.	A0959	IDD ELEMENT STUDY AID - tudo sobre os elementos químicos.	A0977	IDD THE MAGNIFICENT ADDING - converte seu pc em calculadora.
WH248	IDD WIN ABC - introdução ao computador para crianças.	A0821	IDD FAMILY TREE - efuena cálculos genéticos.	PROGRAMAS EM PORTUGUES	
W0242	IDD WIN GRAB - para imprimir endereços em envelopes.	A0823	IDD FLAGS - bandeiras de todos os países e estados.	A0390	IDD ADM. ESCOLAS E CA. - sistema para escolas e academias.
WH246	IDD WINFIN - teste programas para análise financeira.	AH825	IDD GEO CLOCK (vga) - relógio digitalizado.	A0561	IDD AGENDA - agenda completa com manual em português.
WH241	IDD WINSPELL - dize de ortografia.	A0960	IDD HAZARDOUS CHEMICAL - análise de compatibilidade química.	A0004	IDD AGENDA - agenda de compromissos.
PROGRAMAS INFANTIS					
AH927	1HD ADVENTURE TOOL KIT - para criar aventuras.	A0809	IDD LEARN TO SING - ensino de alfabeto usado pelo mudos.	A0532	IDD AMIGO (oga) - código de defesa do consumidor.
A0926	IDD ALPHABET GAMES - alfabeto para crianças, pre-escola.	A0810	IDD LOTUS LEARNING - ensina a usar a planilha lotus 123.	A0008	IDD ASTRAL (zodpc) - faz cálculos e mapas astrológicos.
A0925	IDD AMAND LETTER LOGO - jogo p/ crianças, cores e letras.	A0829	IDD NATIONS OF WCRLD - estatísticas geograficas do países.	A0655	IDD CADASTRO DE CLIENTES - cadastro de clientes.
A0924	IDD ANIMAL MATH - aprenda a contar, somar subtrair ...	A0961	IDD PC CALIB - calibra concentração de substâncias químicas.	A0025	3DD CONSTITUICAO ELETRONICA - constituição brasileira de 88.
A0922	IDD ANIMAL QUEST (vga) - jogo para crianças, excelente!	A0832	IDD PC FASTYPE (oga) - ótimo curso de datilografia.	A0484	2DD CONTABILIDADE - sistema de contabilidade.
AH923	IDD ANIMATED ALPHABET(ega/vga) - ótimo p/ aprender Ingles.	A0914	IDD THE HEART - tudo sobre o coração humano.	A0447	IDD CONTAS A PAGAR 8.2 - contas a pagar.(Compasso)
AH826	IDD ANIMATED MATH (ega) - aprenda a contar com figuras.	A0838	IDD VACATION PLANNER - informações e mapas dos EUA e Canada	A0389	IDD CONTAS A PAGAR/RECEBER - contas a pagar e receber.
AH928	IDD ANIMATED SHAPES(ega/vga) - p/ identificação de figuras	A0962	IDD WA TOR - simulação de predadores e presas.	A0764	IDD CONTAS A RECEBER 8.2 - contas a receber.(Compasso)
AH929	IDD ANIMATED WORDS(ega/vga) - aprenda Ingles c/ figuras e sons	CATALOGADORES			
A0842	IDD BERTS DINGSSAURUS - cria palavras e voce pinta.	A0873	IDD ALBUM MASTER - versatil catalogador de album.	A0763	IDD CONTROLE BANCARIO - controle suas finanças.(Compasso)
A0936	IDD BOAT BOX - ótimo jogo para crianças.	A0872	IDD BOOK LIBRARIAN - catalogador de livros profissional.	A0779	IDD CONTROLE DE ESTOQUE 8.2 - ótimo contol/estoque.(Compasso)
A0932	IDD BRAINSCAPE - aventura em Ingles.	AH875	IDD BUCK FILE - ótimo programa p/ colecionadores.	A0564	2DD COSMICO CONTABILIDADE - sistema de contabilidade.
A0933	IDD BRANDON'S LUNCHBOX - progr. p/ Introdução ao teclado.	A0870	IDD CASSETTE MASTER - catalogo fitas c/ funções de Impressao.	A0729	IDD CRIPTO - criptografador de programas.
A0844	IDD CATCHEM (vga) - ótimo jogo para crianças.	AH874	IDD CASSETTE - sistema para catalogar fitas K-7.	A0486	IDD CUSTO & FATURAMENTO - tudo para controlar sua firma.
A0934	IDD CHILDREN'S GRAPHICS - para desenhar e contar.	A0871	IDD COIN FILE - sistema de inventário p/ coleções de moedas.	A0569	IDD DAP 1.1 V147 - tira as senhas de jogos.
A0813	IDD CLOCK AND MOUSE - aprenda a var horas.	A0869	IDD COLLECTI - versatil sistema banco de dados.	A0786	IDD DISK INDEX - catalogador de disquetes.
A0815	IDD COIN IN THE BOX - jogo para crianças, soma.	A0868	IDD FOR ANTIQUE DOC. - p/catalogar antigos e raros documentos	A0785	IDD ELETRO - executa orçamentos de projetos eletricos.
A0921	IDD CRAZY SHUFFLE - ótimo jogo da memória.	A0867	IDD FOR COMIC BOOKS - programa para colecionadores de livros.	A0787	IDD EXTOK 2.09 - controle de estoque físico e financeiro.
A0827	IDD EGA COLOR BOOK - telas c/ desenhos p/ crianças pintarem	A0866	IDD FOR GUN COLLECTORS - para colecionadores de armas.	A0768	IDD FICHIARIO ELETRONICO - banco de dados, agenda...
A0935	IDD EGA MOUSE PAINT (EGA) - 29 figuras p/ pintar.	A0807	IDD INTELCAL - catalogador de disquetes.	A0762	IDD FLUXO DE CAIXA 8.2 - sistema de fluxo de caixa.(Compasso)
A0805	IDD FUNNELS & BUCKETS - jogo com contas matemáticas.	AH865	IDD MOVIES - banco de dados para filmes.	A0496	IDD FOLHA DE PAGAMENTO - sistema de folha de pagamento.
AH931	IDD JOHN'S ANIMATED - diversão para crianças.	NUTRIÇÃO E SAÚDE			
A0828	IDD KID PAINT (ega) - telas para crianças pintarem.	A0843	IDD BARTENDER 1.1 - 200 receitas de bebidas e coquetéis.	A0242	IDD GUIA PAULISTA - guia de hotéis, lazer, restaurantes ...
AH930	IDD THE ANIMATED MERRY (ega/vga) - jogo da memória.	A0951	IDD BIORHYTHM - gara lista de biorritmo mensal.	A0781	3DD INFO 2000 - introdução a informática.
A0839	IDD WCRLD GALLERY - aprenda Ingles com desenhos.	A0920	IDD COMPUTER BAKER - 99 receitas p/ forno. Banco de dados.	A0656	IDD LDSK - faz etiquetas p/ disco com diretório.
A0814	IDD WORD PROCESSING FOR KIDS - editor de texto p/ crianças.	AH915	IDD DIET AID - plano de dieta computadorizada, banco dados.	A0067	IDD LOTO DESDORRADO - faz sorteio de loto podendo imprimir.
AH840	IDD WORD RESCUE - jogo de ação, monte palavras.	A0950	IDD DIET TEST - controle de peso.	A0766	IDD MALA DIRETA.2 - super mala direta. (Compasso)
A0841	IDD WUNDER BOOK (vga) - jogo para crianças c/ desenhos.	A0919	IDD EDNA'S COOK BOOK - completo sistema para receitas.	A0059	IDD MALA DIRETA PRO BASE - sistema de mala direta.
ASTRONOMIA					
AH858	1HD ACE ASTRONOMY - tudo sobre o sistema solar.	A0940	IDD EK6 - interessante apresentação envolvendo corpo humano.	A0780	IDD MANUAL DOS SISTEMAS - manual dos sistemas de Compasso.
A0859	IDD ASTROCLX - relógio astrológico.	A0939	IDD EMS - técnicas de emergência médica.	A0428	IDD MULTIMALA 1.2 - sistema de mala direta.
A0860	IDD ASTROL 96 - calcula o zodíaco, posição dos planetas ...	A0917	IDD FAST FOODS - lista nutricional c/ seus valores proteicos	A0497	IDD PC POLILOUT - sorteio de loto e loteria esportiva.
A0861	IDD ASTRONICAL EPHEMERIS - fornece mapas astrológicos.	A0938	IDD FLOWER REMEDY PROGRAM - ansiao sobre as flores.	A0520	IDD PRONTO - fichario eletrônico.
A0857	IDD COSMOS 8.07 - simulação astronômica, estilo planetário.	A0916	IDD GOURMET RECIPES - 66 diferentes receitas em formato TXT.	A0939	IDD SAMI - fantástica agenda de compromissos.
A0855	2DD DEEP SPACE 3D - produz mapa estelar.	A0946	IDD HEADACHE FREE - informações relativas a dor de cabeça.	A0539	IDD SENA 91 - sorteio de jogos para sena.
A0854	IDD EARTH WATCH - exibição de graficos da terra e lua.	AH918	IDD HEALTH AIDE - orientação nutricional.	A0648	3DD SENA 4200 - faz sorteios e combinações de sena.
A0853	IDD GRAVITY SIMULATOR - simula gravidade entre os planetas.	A0913	IDD HOME BARTENDERS GUIDE - receitas de bebidas e drinks.	AH801	IDD SIS. CONTROLE BANCARIO - controle bancario.
A0852	IDD JUPITER SATELLITE SIM. - simulação e exibição de Júpiter	A0945	IDD INSULIN - prog. p/ ajudar na regulagem de insulina usada	AH802	IDD SIS. CONTROLE FINANCEIRO - controle financeiro.
A0850	IDD LAUNCHER - informações sobre orbitas.	A0944	IDD KINETICS - ajuda o medico no controle de doses e drogas.	A0757	IDD SISTEMA CONTABIL. - sistema de contabilidade integrado.
AH951	IDD MISSION TO MARS - todas informações sobre marte.	A0949	IDD NON-MEDICAL - técnicas p/ superar sofrimento e dores.	A0105	IDD SISTEMA CONTROLE ESTOQUE - controle de estoque.
A0849	IDD MOONS OF JUPITER - posições de jupiter e suas luas.	A0948	IDD NURSE WORKS 2.0 - series de enfermagem c/ utilitários.	A0777	IDD SISTEMA IMOBILIARIA - sistema para imobiliarias.
A0848	IDD NAVIGATION JUPITER - programa p/ navegação marinha.	A0947	IDD PRESCRIPTION ASSISTANT - prescrição de etiquetas.	A0444	IDD SISTEMA PADRAO CONTABIL - sistema de contabilidade.
A0847	IDD PLANETS - utilitário c/ informações sobre os planetas.	AH943	IDD SLIMMER - redução de peso p/ nível de colesterol alto.	A0575	IDD SUPER LOTO MASTER - sorteio de loto.
A0846	IDD SLICON SKY - exiba mapa celestrial e posição dos planetas	AH953	IDD THE ALTERNATIVE HEALTH - varios assuntos sobre saude.	A0788	IDD TBAY 6.004 - anti-virus em português.
A0845	IDD SKY BASE 2000 - cria mapas e imagens do céu.	A0942	IDD THE STRESS TEST - determina seu nível de stress.	A0113	IDD TUTOR DOS 4.01 - tudo sobre o dos 4.01.
A0836	IDD SKY GLOBE 3.0 - faz mapas das estrelas e constelações.	A0941	IDD WHY YOU SMOKE - avalia e relata procedimento de fumar.	A0114	IDD TUTOR LOTUS 123 - aprenda a utilizar a famosa planilha.
DESENHOS E PINTURAS					
A0912	IDD 256 DRAW (vga) - editor gráfico, excelente.	AH937	IDD YOUR NUTRITIONIST - nutrição, análise e planejamento.	A0778	IDD WNE - editor de textos em português.
AH911	1HD ANOTHER PROGRAM (vga) - animações, edição e som.	ENGENHARIA			
TEMOS PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC/XT/AT					
PEÇA CATALOGO GRATIS ESPECIFICANDO O SEU MICRO					



RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

Guia de Sobrevivência na Selva do Vídeo

Conheça detalhes técnicos do padrão VGA e aprenda como identificar o padrão VESA de sua placa

José Laurindo Chiappa

A família de micros IBM-PC e compatíveis é muito elogiada por suas características positivas, tais como: boa performance para a sua classe, baixos custos, flexibilidade de uso, grande número de softwares disponíveis, etc. O lado negro, porém, reside em algo que pode ser resumido numa frase: ausência de padrões.

A explicação é simples: ao contrário dos Amiga e dos Macintosh, o PC não usa chips customizados e não tem grandes segredos de arquitetura; desse modo, uma plêiade de fabricantes e laboratórios de pesquisa diariamente trazem à luz novos componentes mais aperfeiçoados e mais baratos. Um exemplo é a placa de vídeo VGA: quando originalmente lançada, previa somente 16 cores no seu modo de máxima resolução, número insuficiente para um uso mais categorizado, de modo que o mercado exigiu e os laboratórios se apressaram em lançar placas VGA mais aperfeiçoadas.

Infelizmente, porém, a guerra entre os fabricantes os levou a criarem cada um o seu chipset, sem uma maior preocupação com compatibilidades.

Chegamos, assim, à situação atual, em que um usuário desavisado adquire à duras penas uma placa SuperVGA fotorealística, com milhões de cores e megas de RAM mas tem que usar o seu software preferido com 16 frustantes cores porque a sua placa não é compatível com o dito programa. Na outra ponta da corda, o pobre programador tem que escrever dezenas de drivers, um para cada placa de vídeo do mercado. SOCORRO !!

ISTO É UM TRABALHO PARA VESA!!

Em 1.992, entra em cena um novo elemento na sopa de letrinhas do mercado PC: VESA - Video Electronics Standards

Association, Associação de Padrões Eletrônicos e Vídeo, uma associação que representa os interesses de mais de 60 fabricantes de computadores e componentes, incluindo alguns gigantes do mundo PC. As regras emanadas deste comitê tentam padronizar os serviços e modos de acesso ao vídeo VGA-estendido, o que traria um pouco de ordem e tranqüilidade a programadores e usuários. Embora nem todos os fabricantes tenham aderido (e em especial os de segunda linha que abundam no mercado aqui da santa terrinha), é já um padrão respeitável.

Para que os seus programas, caro leitor, também participem destes novos tempos devem estar cientes destas ditas regras. Visando ao meu próprio uso, criei uma unit que demonstra o modo de se acessar e pesquisar hardware VESA de vídeo VGA, utilizando acesso direto, de modo a agilizar operações de escrita/leitura - alguém aí pensou em games?

Aproveite bastante, e mãos à obra !



JOSÉ LAURINDO CHIAPPA é formado em Tecnologia de Processamento de Dados pela Universidade Mackenzie, trabalha como Consultor/Programador e programa em Basic, Clipper, C e Pascal. Tem 25 anos de idade e atua na área há 8 anos.

FWRITE.PAS

```
(* -----  
Esta UNIT contém Rotinas de Escrita  
direta para placas VGA formato VESA,  
e também de checagem de firmware/  
hardware de vídeo VESA  
Autor : J. Laurindo Chiappa  
(c) Devil in Miss Jones Soft - 06/  
Abr/94  
*)
```

```
($R-)  
UNIT FWrite;  
INTERFACE
```

```
USES Crt;
```

```
VAR  
  ScreenWidth,  
  ScreenHeight : Byte;
```

```
PROCEDURE FastWrite(S : String; co, ro, at  
: Byte);  
PROCEDURE FasterWrite(S:String; co, ro, at  
: Word);  
PROCEDURE CheckWidthHeight;
```

```
IMPLEMENTATION
```

```
TYPE
```

```
  WordArray = ARRAY[0..65520 DIV 2] OF  
  Word;
```

```
VAR
```

```
  Display : ^WordArray;  
  Crt_Cols : Word ABSOLUTE $0040:$004A;  
  Crt_Rows : Word ABSOLUTE $0040:$0084;
```

```
PROCEDURE FastWrite(S : String; co, ro, at  
: Byte);
```

```
VAR
```

```
  Start, WordAttr : Word;  
  N : Byte;
```

```
BEGIN
```

```
  Start := pred(ro)*ScreenWidth + pred(co);  
  WordAttr := Word(At) SHL 8;  
  FOR N := 1 to length(S) DO  
    Display^[start+pred(N)] := WordAttr +  
    ord(S[N]);  
  END;
```

```
PROCEDURE FasterWrite(S:String; co, ro, at  
: Word); Assembler;
```

```
ASM
```

```
  MOV AX, ro  
  }  
  DEC AL { Estes  
  cálculos servem p/ }  
  SHL AL, 1 { passar o  
  offset inicial }  
  MUL ScreenWidth { para o  
  registro AX }  
  ADD AX, co  
  }  
  DEC AX  
  }  
  MOV DI, Word(Display) { DI agora  
  aponta p/ o }  
  ADD DI, AX { offset  
  inicial. }  
  MOV AX, Word(Display+2)  
  MOV ES, AX { ES contém o  
  segmento }  
  PUSH DS  
  LDS SI, S { DS:SI aponta  
  para a string }  
  XOR CX, CX  
  MOV CL, [SI] { Tamanho da  
  String é em CX }  
  INC SI  
  MOV BH, Byte(At) { Atributo em  
  BH }  
  @Loop:  
  MOVSB { Move um  
  caracter p/ área de Vídeo }  
  MOV ES:[DI], BH { .. and o  
  respectivo atributo }  
  INC DI  
  Loop @Loop  
  POP DS  
  END;
```

```
PROCEDURE CheckWidthHeight;  
BEGIN  
  ScreenWidth := Crt_Cols;  
  ScreenHeight := succ(Crt_Rows);  
END;
```

```
(** INITIALIZATION **)
```

```
BEGIN
```

```
  CheckWidthHeight;  
  IF LastMode = 7 THEN  
    Display := Ptr($B000, 0)  
  ELSE Display := Ptr($B800, 0);  
  END.
```

```
VESAINFO.PAS
```

```
(*
```

Este programa demonstra como reconhecer e utilizar uma placa VGA/SuperVGA de padrao VESA; a funcao da rotina é útil para se detectar modos de resolução nao-padrao (como é sabido, os serviços padrao do PC só usam resolução de no máximo 640x480 em 16 cores ou 320x200 em 256 cores).
Obs : as rotinas foram testadas com placas VGA Trident com 512k, que atendem às especificações 1.2 do comitê VESA. Se o programa nao identificar corretamente uma placa VESA, contate o fornecedor para obter um upgrade ou um novo release de driver.

```
*)  
PROGRAM VesaInfo;  
USES Crt, FWrite;
```

```
TYPE
```

```
  CharList = ARRAY[0..65520] OF Char;  
  CharListPtr = ^CharList;  
  VMList = ARRAY[0..65520 DIV 2] OF  
  Word;  
  VMListPtr = ^VMList;  
  InfoBuffer = RECORD  
    VESASignature : ARRAY[1..4] OF Char;  
    VESAVersion : Word;  
    OEMString : CharListPtr;  
    Capabilities : LongInt;  
    VideoModePtr : VMListPtr;  
    TotalMemory : Byte; {Somente  
    em placas VESA 1.1 ou maior}  
    Reserved : ARRAY[0..235] OF Byte;  
  END;
```

```
  ModeInfo = RECORD  
    ModeAttributes : Word;  
    WinAAttributes : Byte;  
    WinBAttributes : Byte;  
    WinGranularity : Word;  
    WinSize : Word;  
    WinASegment : Word;  
    WinBSegment : Word;  
    WinFuncPtr : Pointer;  
    BytesPerScanLine : Word;  
    { O restante existe SOMENTE se  
    ModeAttributes AND 2 <> 0 }  
    XResolution : Word;  
    YResolution : Word;  
    XCharSize : Byte;  
    YCharSize : Byte;  
    NumberOfPlanes : Byte;  
    BitsPerPixel : Byte;  
    NumberOfBanks : Byte;
```

```

MemoryModel      : Byte;
BankSize         : Byte;
NumOfImagePages  : Byte;
Reserved        : Byte;
Filler          : ARRAY[0..224] OF
Byte;
END;

VAR
MBuffer          : ModeInfo;
Buffer           : InfoBuffer;
VidMode, CmpX, CmpY,
N, X, Y, CmpMode : Word;
Cmp8x8          : Boolean;
CH               : Char;
Power2          : ARRAY[0..15] OF
Word;
S                : String;

Function HexW(W : Word) : String; (*
Retorna string Hexa de 4 Bytes *)
Const
Digits : Array[0..$F] of Char =
'0123456789ABCDEF';

Begin
HexW[0] := #4;
HexW[1] := Digits[hi(W) shr 4];
HexW[2] := Digits[hi(W) and $F];
HexW[3] := Digits[lo(W) shr 4];
HexW[4] := Digits[lo(W) and $F];
End;

FUNCTION SupportsVESA : Boolean; Assem-
bler;
ASM
MOV AH, 4Fh
MOV AL, 00h
PUSH DS

```

```

POP ES
LEA DI, Buffer
INT 10h
CMP AL, 4Fh
JNE @NoVesa
MOV AL, 1
RET
@NoVesa:
MOV AL, 0
END;

FUNCTION GetVESAVidMode : WORD; Assem-
bler;
ASM
MOV AH, 4Fh
MOV AL, 03h
INT 10h
CMP AH, 0h
JNE @Failed
MOV AX, BX
RET
@Failed:
MOV AX, 0FFFFh
END;

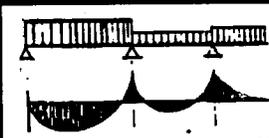
FUNCTION GetModeInfo(M : Word) : Bool-
ean; Assembler;
ASM
MOV AH, 4Fh
MOV AL, 01h
MOV CX, M
PUSH DS
POP ES
LEA DI, MBuffer
INT 10h
MOV AL, 0
CMP AH, 0h
JNE @Failed

```

SOLEPAROOS

FONE: (054) 381-1752

FAX (054) 381-2668



CÁLCULO ESTRUTURAL
- vigas, lages, pilares, sa-
patas e treliças - R\$ 25,00



ANDAMENTO DE PROCESSOS - Para
Advogados - cadastro de autor/réu, tipo de
causa e ação, comarca, andamento no fórum.
Data de pagamentos, audiências, leilões, dis-
tribuição, remessa ao tribunal, julgamento, etc. - R\$ 25,00



CONSULTÓRIO MÉDICO - Cadastro de pacientes
com campos para registro de consultas/reconsultas,
ciclo evolutivo do tratamento, históricos, medi-
camentos receitados, internações, etc. - R\$ 25,00

OUTROS SISTEMAS:

Contas a Pagar/Receber - R\$ 25,00, Controle de Obras
- R\$ 25,00, Lista de Preços - R\$ 25,00.

DISPOMOS TAMBÉM MEDIANTE CONSULTA DE:
Folha de Pagamento, Livros Fiscais, Correção Monetária,
Vídeo Locadora, etc...

LANÇAMENTO

DE R\$ 52,50 POR R\$ 32,00

OU R\$ 12,50 CADA

HOME SERIES

HOME COOK - Cadastro de receitas separado por tipo de pratos (peixe, carne
bovina, frango, peru, porco, etc.) e seleção dos pratos (salgados, doces,
dietéticos, bebidas, sorvetes, etc.). Super completo.

HOME BIBLIO - Controle completo de biblioteca. Cadastra livros, revistas, etc.
Por título, ano de lançamento, autor, editora e campo para SINOPSE.

HOME FONE - Agenda telefônica simplificada para cadastro Fone/FAX de seus
amigos e/ou empresas.

HOME GAME - Controle os cartuchos de video games por título, gênero, sistema,
etc.

HOME MAIL - Mala Direta, com cadastro por área de atuação/serviços (editoras,
médicos, oficinas, etc.). Imprime etiquetas para endereçamento selecionado por
qualquer campo do arquivo. Pode ser usado como cadastro de clientes.

HOME MUSIC - Controle completo de suas coleções de K7/CDs/LPs por ritmos,
autores, gravadoras, etc... Com campo para comentários.

HOME RADIO - Para radioamadores. Controle completo de QSO's com cadastro
de "macanudos" com quem você fala. Emite etiqueta para envio de cartões QSL's.
Registro hora local/UTC, posição de antena, frequência, etc... Com campo para
comentário QSO.

HOME SOFT - Controle completo dos programas que você possui, com campo
para produtor, distribuidor, versão, tipo, quantidade de disquetes, vencimento da
taxa de manutenção, etc... Super completo

HOME VIDEO - Livre-se dos guias impressos. Controle você mesmo os vídeos
assistidos. Cadastro com título do vídeo, diretor, produtor, distribuidora, ano de
lançamento e data em que foi assistido, gênero, etc... Com campo para SINOPSE.
Super completo.

São nove programas para as mais variadas áreas. O sistema HOME SERIES (9
programas) é acompanhado de um disco de 1.2 Mb cheio de programas
SHAREWARE como brinde.

```

    INC AL
    @Failed:
END;

PROCEDURE ShowModeInfo(M : Word);
BEGIN
    Write(' ', '$' + HexW(M), ':5);
    IF (NOT GetModeInfo(M)) OR
        (MBuffer.ModeAttributes AND 2 = 0)
    THEN
        WriteLn('informação indisponível !')
    ELSE
        WITH MBuffer DO
            BEGIN
                IF MemoryModel = 0 THEN
                    BEGIN
                        Write('Text', ':5);
                        IF XResolution * YResolution
    >
                            CmpX * CmpY THEN
                                BEGIN
                                    CmpX := XResolution;
                                    CmpY := YResolution;
                                    CmpMode := M;
                                    Cmp8x8 := YCharSize = 8;
                                END;
                            END
                        ELSE Write('Graf', ':5);
                            Write(XResolution:4, 'x');
                            Write(YResolution:4, ':6);
                            Write(Power2[BitsPerPixel]:4, ':8);
                            WriteLn(XCharSize:3, 'x', YCharSize);
                        END;
                    END;
                END;
            END;

PROCEDURE SetSuperVGAMode(M : Word);
Assembler;
ASM
    MOV AH, 4Fh
    MOV AL, 02h
    MOV BX, M
    INT 10h
END;

BEGIN
    ClrScr;
    IF NOT SupportsVesa THEN
        BEGIN
            WriteLn('Esta placa nao suporta
VESA');
            Halt;
        END;
        VidMode := GetVESAVidMode;
        IF VidMode = $FFFF THEN
            BEGIN
                WriteLn('A tentativa de obter modos
de video VESA falhou !!');
                Halt;
            END;
            IF Buffer.VESASignature <> 'VESA' THEN
                BEGIN
                    Write ('Li o info block VESA, mas
');
                    WriteLn('a assinatura VESA nao está
presente. ');
                    Halt;
                END;
                Write ('Placa suporta VESA. O Modo
Corrente é ');
                WriteLn(VidMode);
                WriteLn;
                WITH Buffer DO
                    BEGIN
                        Write('Versao VESA :
', Hi(VesaVersion));
                        WriteLn('.', Lo(VesaVersion));

```

```

Write('String OEM : ');
N := 0;
REPEAT
    Write(OemString^[N]);
    Inc(N);
UNTIL (OemString^[N] = #0) OR
    (N > 256);
WriteLn('');
IF VesaVersion > $100 THEN
    WriteLn('Memoria Total : ',
TotalMemory*64, 'K')
ELSE WriteLn('Check de memoria Total
Indisponível em VESA version 1.0');
WriteLn;
Power2[0] := 1;
FOR N := 1 to 15 DO
    Power2[N] := 2*Power2[pred(N)];
N := 0;
CmpMode := 0; CmpX := 80; CmpY :=
25;
WHILE VideoModePtr^[N] <> $FFFF DO
    BEGIN
        IF N MOD 20 = 0 THEN
            BEGIN
                Write('Aparte <Enter>');
                ReadLn;
                ClrScr;
                Write (' Modo#      Tipo
Resolução');
                WriteLn('      Cores
Tam. Char');
                WriteLn;
            END;
            ShowModeInfo(VideoModePtr^[N]);
            Inc(N);
        END;
        WriteLn;
    END;
IF CmpMode <> 0 THEN
    BEGIN
        Write('Por em ', CmpX, 'x', CmpY,
' modo Texto (S/N) ');
        REPEAT
            CH := UpCase(ReadKey);
            UNTIL (CH = 'S') OR (CH = 'N');
            WriteLn(CH);
            IF CH = 'S' THEN
                BEGIN
                    IF Cmp8x8 THEN
                        TextMode(LastMode OR Font8x8);
                        SetSuperVGAMode(CmpMode);
                        Window(1,1,100,75);
                        CheckWidthHeight;
                        FOR Y := 1 to CmpY-1 DO
                            BEGIN
                                Str(Y:4, S);
                                S := S + ' *';
                                REPEAT
                                    S := S + ' *'
                                UNTIL Length(S) > CmpX;
                                S[0] := Char(CmpX);
                                FastWrite(S, 1, Y, $0F);
                            END;
                                Str(CmpY:4, S);
                                FastWrite(S, 1, CmpY, $0F);
                                FastWrite('Aparte <Enter>',
CmpX-15, CmpY, $8F);
                                ReadLn;
                                TextMode(VidMode);
                            END;
                        END;
                    END;
                END;
            END.

```

ARTIGO

VGA 256 cores

Rotinas gráficas para sua placa VGA 256 cores, em Turbo C

Victor Sant'Anna

Resolvi fazer uma "limpa" em meus disquetes de programas e, como tenho o péssimo hábito de esquecer o que os nomes dos programas significam, tive de compilar novamente diversos deles para descobrir o que cada um deles fazia. Comecei a verificar que um grande amontoado de rotinas em C que acumulei em meus disquetes durante os últimos meses poderiam servir para algum outro programador e resolvi organizar tudo.

Fiquei surpreso com o grande número de bobagens que escrevi, mas consegui achar algumas rotinas que serão úteis para programadores iniciantes em Turbo C.

Vamos começar falando do modo VGA de 256 cores, resolução 320x200. Uma coisa que sempre me intrigou é como alguns programadores conseguiam acessar esse modo em BASIC e o meu Turbo C 1.5 não mencionava nada além dos modos (EGA) 640x200, 640x350 e 640x480, 16 cores. O modo de 320x200x256 estava também disponível no Microsoft C e no Quick C, mas eu só tinha o Turbo. O modo 320x200 sempre me pareceu o mais interessante pois era, aparentemente, o mais parecido com o modo CGA que sempre utilizei em meus programas gráficos. Além disso, apesar dos modos disponíveis me deixarem com 16 cores, não era possível alterar a palette com suavidade e quantidade de cores que o modo de 256 cores proporcionava.

Com 256 cores eu poderia trabalhar com telas coloridas digitalizadas e com 16 cores (EGA=ECA?) não. Mais tarde descobri que havia disponível, nos EUA, para compradores do Turbo C, o driver de 256 cores "VGA256.BGI". Mas aí já era tarde, pois eu já tinha terminado de escrever as rotinas que seguem. Pois apresento agora, gentil público leitor, a rotina MODO, que pode chamar o modo 19 (320x200x256) e a rotina PONTO, que coloca pontos na tela com qualquer uma das 256 cores:

```
/* ***** */
modo(int mode_code)
{
union REGS r;
r.h.al = mode_code;
r.h.ah=0;
int86(0x10,&r,&r);

```

MICRO SISTEMAS

```

}
/* ***** */
/* ***** */
ponto(int x, int y,int cor)
{
char buf;
buf=(char)cor;
pokeb(0xA000, y*320+x, buf);
}
/* ***** */

```

A rotina "modo" permite que chamemos qualquer modo gráfico (inclusive texto, CGA, EGA e até Super VGA, desde que você saiba os números corretos). Para chamar o modo VGA o número é 19. Para voltar ao modo texto (antes de terminar o programa) o código é 3.

Para usar a rotina PONTO os parâmetros devem ser as coordenadas X (0 a 319) e Y (0 a 199) desejadas e a cor (0 a 255).

Como pode se notar, no modo 19, um poke na área 0xA000 (que tem 64K) é o mesmo que "pokear" diretamente a tela. Isto só funciona no modo 19, por isso as rotinas aqui listadas não funcionarão se você usar outro número. A área de memória 0xA000 funciona como se fosse uma grande matriz de 320x200 (1 byte) ou, se preferir, um grande vetor de 64000 bytes. Com isto feito, se você tem programas em QBASIC (1.0 ou outro) nesta resolução em VGA, pode gravar a tela com BSAVE e depois usar estas informações para montar uma rotina que leia sua tela no "C", dando os pokes certos nos lugares certos.

Voltando ao nosso programa: como a unidade básica para qualquer desenho é o ponto, você já pode, em teoria, desenhar qualquer coisa na tela. Basta criar novas rotinas que chamem a rotina PONTO e... pronto!

A rotina linha, que vem a seguir é um exemplo disso. Adapte-a de uma rotina CGA (do livro: Computação Gráfica para IBM PC, de Leendert Ammeraal, editora Atlas). Aproveite seus conhecimentos de trigonometria e tente fazer rotinas para desenhar círculos elipses, etc.

```
/* ***** */
linha(int x1, int y1, int x2, int y2, int cor)
int x,y,t,e,dx,dy,denom,xinc=1,yinc=1; char buf;

```

```

int vertlonger=0,aux;
buf=(char)cor;
dx=x2-x1; dy=y2-y1;
if(dx<0){ xinc=-1; dx=-dx; }
if(dy<0){ yinc=-1; dy=-dy; }
if(dy>dx){ vertlonger=1; aux=dx; dx=dy;dy=aux;}
denom=dx<<1;
t=dy<<1;
e=-dx;x=x1;
y=y1;
while(dx-- >=0)
{
pokeb(0xA000,y*320+x,buf);;
if((e+=t)>0)
{
if(vertlonger)x+=xinc;
else y+=yinc;
e=-denom;
}
if(vertlonger) y+=yinc;
else x+=xinc;
}
}
/* ***** */

```

Com as rotinas acima já dá para brincar um pouco, mas, para nós, é insuficiente. Queremos mudar as cores da palette. Acrescente ao programa anterior a rotina PALETTE que irá ser usada mais tarde:

```

/* ***** */
plt(int cori, int ri, int gi, int bi)
{
char pltb=0,r=0x00,g=0x00,b=0x00;
r=(char)ri;
g=(char)gi;
b=(char)bi;
pltb=(char)cori;
outportb(968,pltb);
outportb(969,r);
outportb(969,g);
outportb(969,b);
}
/* ***** */

```

Agora podemos "brincar": Coloque junto das rotinas acima a rotina "main" a seguir:

```

/* *** EXEMPLO 1: Linhas e pontos ***** */
#include <dos.h>
main()
{
int i;

modo(19);
for(i=0;i<300;i++)
{
ponto(rand()%20,rand()%200,rand()%256);
ponto(300+rand()%20,rand()%200,rand()%256);
ponto(rand()%320,rand()%20,rand()%256);
ponto(rand()%320,180+rand()%20,rand()%256);
linha(50+rand()%220,40+rand()%120,50+rand()%220,
40+rand()%120,rand()%256);

```

```

}
getch();
modo(3);
}
/* ***** */

```

Vá ao menu "compile" e dê um "Build all" e "Run" no programa acima (Se você é um programador experiente de programas gráficos em Turbo C, deve estar acostumado a linkar a biblioteca de funções gráficas. Desta vez não! Você não deve ter nenhum arquivo de projeto, como seria normal, ou seja: graphics.lib não entra em nosso programa).

Depois de observar resultado, mostrar para os amigos, etc. modifique o programa e observe as possibilidades interessantes que a mudança de palhete de 256 cores permite: "degradês" em diversas cores, que dão a impressão de sombreados e efeito tridimensional. Mude a rotina "main" para:

```

/* ***** Exemplo 2: palhete suave ***** */
#include <dos.h>
main()
{
int i,j;
int palette[256][3]; /* para armazenar cores */
modo(19);
for(i=0;i<256;i++)
{
plt(i,0,0,0); /* ficando preto */
linha(i,0,i+60,199,i);
}
for(i=0;i<64;i++)
{
palette[i][0]=i;
palette[i][1]=0;
palette[i][2]=i;
plt(i,i,0,i);
palette[64+i][0]=63;
palette[64+i][1]=i;
palette[64+i][2]=63-i;
plt(64+i,63,i,63-i);
palette[128+i][0]=63-i;
palette[128+i][1]=63;
palette[128+i][2]=i;
plt(128+i,63-i,63,i);
palette[192+i][0]=0;
palette[192+i][1]=63-i;
palette[192+i][2]=63-i;
plt(192+i,0,63-i,63-i);
}
}
getch();
for(j=63;j>=0;j--)
for(i=0;i<256;i++)
{
if(palette[i][0]>j)palette[i][0]--; if(palette[i][1]>j)palette[i][1]--;
if(palette[i][2]>j)palette[i][2]--;
plt(i,palette[i][0],palette[i][1],palette[i][2]);
}
modo(3);
}
/* ***** */

```

Bonito, não? Após admirar o trabalho, não pare por aqui. Aproveite para criar rotinas do tipo "putimage" e "getimage". Não é tão difícil já que a área 0xA000 funciona como uma grande matriz. Modifique a rotina ponto para ler (peekb) e retornar a cor de um ponto e você terá uma rotina "getpixel"! Assim, aos poucos, vá descobrindo como recriar todas as funções gráficas da biblioteca BGI e logo você estará competindo com a BORLAND!

Para terminar, se você é do tipo trabalhador, reescreva novamente a rotina "main":

```

/* ***** Exemplo 3: rosto digitalizado 22x17 */
#include <dos.h>
main()
{
int x,y,i=0,j=0,k=0;
int tx=22 , ty=17;
char rosto[374]={
0x08 , 0x05 , 0x06 , 0x13 , 0x11 , 0x14 , 0x42 , 0x46 , 0x54
, 0x64 , 0x68 , 0x69 , 0x69 , 0x69 , 0x67 , 0x69 , 0x69 , 0x07
, 0x07 , 0x0E , 0x21 , 0x13 , 0x09 , 0x1F , 0x52 , 0x51 , 0x46
, 0x52 , 0x69 , 0x6A , 0x6A , 0x6A , 0x69 , 0x6A , 0x0D , 0x0E
, 0x19 , 0x42 , 0x17 , 0x06 , 0x17 , 0x52 , 0x57 , 0x52 , 0x4C
, 0x40 , 0x67 , 0x6A , 0x6A , 0x6A , 0x6C , 0x10 , 0x16 , 0x3C
, 0x51 , 0x17 , 0x18 , 0x48 , 0x47 , 0x5D , 0x57 , 0x52 , 0x3C
, 0x40 , 0x67 , 0x6B , 0x6B , 0x6C , 0x1E , 0x32 , 0x4E , 0x58
, 0x1F , 0x0C , 0x3B , 0x47 , 0x57 , 0x5D , 0x57 , 0x4D , 0x38
, 0x40 , 0x65 , 0x6C , 0x6C , 0x35 , 0x4E , 0x58 , 0x56 , 0x2B
, 0x18 , 0x4B , 0x4E , 0x5D , 0x5D , 0x57 , 0x4A , 0x33 , 0x46
, 0x47 , 0x65 , 0x6C , 0x45 , 0x50 , 0x58 , 0x58 , 0x47 , 0x42
, 0x4E , 0x5D , 0x5D , 0x5D , 0x5B , 0x4A , 0x3E , 0x4C , 0x4A
, 0x45 , 0x60 , 0x41 , 0x51 , 0x58 , 0x58 , 0x56 , 0x4E , 0x5D
, 0x62 , 0x61 , 0x58 , 0x53 , 0x51 , 0x4E , 0x4A , 0x51 , 0x4A
, 0x30 , 0x46 , 0x56 , 0x5E , 0x5C , 0x58 , 0x58 , 0x5D , 0x5C
, 0x5C , 0x58 , 0x52 , 0x50 , 0x51 , 0x3C , 0x49 , 0x52 , 0x4A
,
0x4D , 0x56 , 0x61 , 0x5C , 0x55 , 0x5C , 0x5F , 0x5F , 0x5F
, 0x58 , 0x58 , 0x49 , 0x51 , 0x33 , 0x22 , 0x51 , 0x56 , 0x4C
, 0x51 , 0x58 , 0x51 , 0x4D , 0x56 , 0x5C , 0x5E , 0x61 , 0x5C
, 0x5F , 0x4D , 0x50 , 0x2C , 0x22 , 0x3C , 0x56 , 0x49 , 0x55
, 0x5C , 0x32 , 0x27 , 0x4A , 0x56 , 0x51 , 0x4D , 0x4D , 0x58
, 0x44 , 0x49 , 0x28 , 0x2E , 0x28 , 0x51 , 0x4D , 0x58 , 0x56
, 0x12 , 0x1E , 0x52 , 0x5D , 0x58 , 0x4F , 0x44 , 0x49 , 0x23
, 0x4A , 0x28 , 0x28 , 0x26 , 0x51 , 0x4D , 0x58 , 0x42 , 0x0A
, 0x00 , 0x57 , 0x62 , 0x5E , 0x56 , 0x46 , 0x41 , 0x2A , 0x49
, 0x1A , 0x34 , 0x29 , 0x51 , 0x5A , 0x5E , 0x17 , 0x0F , 0x66
, 0x57 , 0x5F , 0x61 , 0x5E , 0x46 , 0x2F , 0x44 , 0x3C , 0x1D
, 0x34 , 0x2C , 0x58 , 0x59 , 0x4E , 0x14 , 0x03 , 0x43 , 0x4E
, 0x5F , 0x5F , 0x5E , 0x51 , 0x41 , 0x51 , 0x3C , 0x22 , 0x25
, 0x44 , 0x5C , 0x58 , 0x30 , 0x1B , 0x15 , 0x36 , 0x4E , 0x5F
, 0x63 , 0x61 , 0x51 , 0x4D , 0x56 , 0x33 , 0x25 , 0x3C , 0x55
, 0x5C , 0x4D , 0x2B , 0x21 , 0x0B , 0x1F , 0x53 , 0x61 , 0x5F
, 0x5C , 0x4D , 0x56 , 0x50 , 0x20 , 0x33 , 0x4D , 0x56 , 0x56
, 0x3D , 0x1F , 0x1C , 0x0D , 0x4A , 0x61 , 0x5F , 0x61 , 0x5A
, 0x4C , 0x50 , 0x51 , 0x40 , 0x56 , 0x56 , 0x4D , 0x39 , 0x37
, 0x1E , 0x19 , 0x30 , 0x5C , 0x5E , 0x5C , 0x58 , 0x51 , 0x49
, 0x4C , 0x58 , 0x58 , 0x56 , 0x45 , 0x24 , 0x11 , 0x35 , 0x27
, 0x32 , 0x51 , 0x58 , 0x58 , 0x5C , 0x56 , 0x4C , 0x3A , 0x49
, 0x4D , 0x50 , 0x41 , 0x27 , 0x12 , 0x04 , 0x31 , 0x31 , 0x37
, 0x49 , 0x49 , 0x4C , 0x4C , 0x49 , 0x3F , 0x2D , 0x3A , 0x3C
, 0x35 , 0x24 , 0x12 , 0x06 , 0x02 } ;

```

```

int pal[109][3]={
0x1A,0x1C,0x26, 0x03,0x01,0x01, 0x03,0x02,0x01,
0x06,0x05,0x08, 0x06,0x06,0x09, 0x06,0x06,0x0B,
0x07,0x07,0x0C, 0x07,0x07,0x0E, 0x08,0x09,0x10,
0x08,0x09,0x13, 0x08,0x0A,0x11, 0x0A,0x0C,0x0E,
0x10,0x0D,0x0A, 0x09,0x0A,0x13, 0x09,0x0A,0x15,
0x0F,0x0E,0x0E, 0x0A,0x0C,0x19, 0x0C,0x0F,0x1A,
0x0C,0x0E,0x1D, 0x0D,0x10,0x1D, 0x0D,0x10,0x1F,
0x12,0x14,0x15, 0x0D,0x11,0x20, 0x10,0x13,0x1E,
0x13,0x16,0x17, 0x0E,0x13,0x23, 0x11,0x0D,0x30,
0x0F,0x14,0x23, 0x0F,0x14,0x25, 0x13,0x0E,0x31,
0x0F,0x15,0x26, 0x12,0x16,0x23, 0x0E,0x15,0x2A,
0x11,0x16,0x27, 0x14,0x10,0x33, 0x0E,0x16,0x2B,
0x11,0x17,0x28, 0x16,0x11,0x33, 0x16,0x12,0x35,
0x12,0x18,0x2B, 0x19,0x14,0x32, 0x18,0x13,0x34,
0x12,0x19,0x2C, 0x14,0x1A,0x29, 0x18,0x14,0x35,
0x12,0x19,0x2F, 0x1C,0x15,0x34, 0x13,0x1A,0x2F,
0x17,0x1C,0x2B, 0x13,0x1A,0x30, 0x15,0x1C,0x2D,
0x17,0x1B,0x31, 0x1C,0x17,0x36, 0x15,0x1D,0x2F,
0x1F,0x21,0x22, 0x15,0x1C,0x31, 0x19,0x1C,0x31,
0x17,0x1E,0x2F, 0x15,0x1C,0x32, 0x20,0x21,0x27,
0x19,0x1D,0x33, 0x17,0x1E,0x31, 0x1A,0x1F,0x2E,
0x17,0x1D,0x34, 0x1A,0x1F,0x31, 0x18,0x1F,0x32,
0x1A,0x20,0x2F, 0x28,0x25,0x21, 0x19,0x1F,0x34,
0x1A,0x20,0x31, 0x1A,0x20,0x33, 0x1D,0x22,0x31,
0x22,0x25,0x28, 0x1B,0x21,0x35, 0x1C,0x22,0x33,
0x23,0x23,0x2E, 0x1C,0x22,0x35, 0x1D,0x23,0x36,
0x1F,0x24,0x33, 0x1D,0x23,0x37, 0x1F,0x24,0x35,
0x1F,0x25,0x36, 0x21,0x26,0x35, 0x22,0x25,0x37,
0x25,0x27,0x34, 0x1F,0x26,0x38, 0x21,0x26,0x37,
0x25,0x27,0x37, 0x22,0x27,0x38, 0x21,0x28,0x37,
0x21,0x28,0x39, 0x24,0x28,0x37, 0x24,0x29,0x39,
0x28,0x2A,0x37, 0x24,0x2A,0x39, 0x28,0x2A,0x39,
0x2D,0x2D,0x33, 0x27,0x2B,0x3A, 0x2A,0x2C,0x39,
0x2A,0x2C,0x3B, 0x2D,0x2F,0x3A, 0x34,0x33,0x37,
0x37,0x35,0x34, 0x36,0x35,0x3A, 0x3A,0x3B,0x3B,
0x3A,0x3B,0x3C, 0x3C,0x3C,0x3D, 0x3C,0x3D,0x3E,
0x3E,0x3E,0x3E
};
modo(19);for(x=0;x<109;x++)plt(x,pal[x][2],pal[x][1],pal[x][0]);
for(x=0;x<tx;x++)
for(y=0;y<ty;y++)
{
for(i=10;i<320-tx;i+=tx*2)
for(j=10;j<200-ty;j+=ty*2)
pokeb(0xA000,x+i+(y+j)*320,rosto[k]);
k++;
}
getch();
modo(3);
}
/* ***** */

```

Se você tiver paciência e trabalhar direito, um belo rosto feminino (tirado de uma tela digitalizada) deverá surgir em sua tela. Beleza!

 VICTOR M. SANT'ANNA é formado em Informática pela PUC/RS. Dá cursos e aulas particulares de linguagem Basic e C. Atua na área de jogos e programas educativos.

MEGASOFT INFORMÁTICA Tel:(011) 231-2367

Av. Ipiranga, 345 - sala 1107 - São Paulo - SP CEP 01046-923 (Metrô República)



* **PROMOÇÕES SEMANAIS** : Consulte ! **Telefone / Fax : 214 -2650**

* **PREÇOS** (Discos incluídos) : HD MAXELL = R\$ 2,00 / DD VAT = R\$ 1,50

* **TAXA DE CORREIO** : A Cada 15 disquetes = R\$ 2,50 (Carta Registrada)

A cada 10 cópias com disco, ganhe 1 DD gravado à sua escolha. A cada 50, ganhe 9 !

* **GARANTIA** : 60 dias contra defeitos de gravação ou vírus.

* **SUPORTE TELEFÔNICO** : Dicas de jogos e instruções sobre aplicativos.

TOP 9 - ADVENTURE

1 Sam & Max Hit the Road	07 H
2 Alone in the Dark 2 (Inglês)	09 H
3 Beneath a Steel Sky	06 H
4 Bloodnet	04 H
5 Gabriel Knight: Sins of Fathers	11 H
6 Innocent Until Caught	07 H
7 The Hand of Fate (Kyrandia 2)	08 H
8 Lost in Time	12 H
9 Monkey Island 2: Le Chuck's	06 H

TOP 9 - ESTRATÉGIA

1 Keumon	09 H
2 Master of Orion	04 H
3 Sim City 2000	03 H
4 Syndicate	05 H
5 Dune 2	04 H
6 Great Naval Battles 2	04 H
7 Fields of Glory	05 H
8 Genesis	02 H
9 Unnatural Selection	07 H

E MAIS ...

H0420 A Bets e a Pera	02H
H0347 Air Duel	04H
H0410 Air Bus 320 + Missões	02H
H0391 Alien Breed	01H
H0352 Blake Stone	02H
H0378 Chess Master 4000 Turbo/Windows	03H
H0348 Comanche Missões 2	03H
H0375 Discoveries of Deep	04H
H0428 Doom * wad (75 níveis p/ Doom)	07H
H0409 Doom Editor + Utilities	01H
H0451 Entity	04H
H0436 Fatty Bears Birthday Surprise	06H
H0282 Flashback (Inglês)	02H
H0406 Flight Simulator 5 - Austria	02H
H0357 Flight Simulator 5 - New York	01H
H0407 Flight Simulator 5 - Kenhya	01H
H0345 Jurassic Park	04H
H0464 King Maker	03H
H0364 Leisure Suit Larry 6	06H
H0387 Metal & Lace +Update NR 18	09H
H0490 Outpost	07H
H0393 Pinball 2000	01H
H0320 Return of the Phantom	05H
H0314 Return to Zork	12H
H0208 Rex Nebular	10H
H0381 Police Quest 4	12H
H0389 Sim City 2000 - Disasters	01H
H0361 Sim Health	02H
H0354 Star Trek: Judgment Rites	11H
H0392 Syndicate American Revolt	01H
H0328 Terminator Rampage	06H
H0423 Thomas Park	01H
H0414 World Circuit Editor	01H

TOP 9 - RPG

1 Ravenloft	07 H
2 Al-Qadim: The Genie's Curse	05 H
3 Kronolog: The Nazi Paradox	07 H
4 Ultima VIII (Pagan)	08 H
5 Arana: The Elders Scrolls	08 H
6 Lands of Lore	08 H
7 Crusaders of the Dark Savant	03 H
8 Might and Magic V (Darkside)	09 H
9 Eye of the Beholder III	04 H

TOP 9 - AÇÃO

1 Doom	04 H
2 The Horde	06 H
3 Corridor 7 - Alien Invasion	02 H
4 Lulu Devil	06 H
5 Cannon Fodder	03 H
6 Space Hulk	04 H
7 Shadow Caster	05 H
8 Speed Racer	03 H
9 Wolf 3D X Street Fighter 2	02 H

TOP 9 - ESPACIAIS

1 Tie Fighter	05 H
2 Wing Commander Privateer	06 H
3 X-Wing	05 H
4 Nomad	03 H
5 UFO: Enemy Unknown	06 H
6 Inca 2	10 H
7 Wing Commander 2	08 H
8 Star Control 2	04 H
9 Epic	06 H

TOP 9 - ARCADE

1 Pinball Fantasies	02 H
2 Fury of the Furries	02 H
3 Mortal Kombat (Oficial)	03 H
4 Raptor: Call of the Shadows	03 H
5 Body Blows	01 H
6 Surf Ninjas	03 H
7 Street Fighter 2 (Oficial)	03 H
8 Oscar	01 H
9 Troils	03 H

TOP 9 - SIM. DE VÔO

1 Pacific Strike	09 H
2 F-14 Fleet Defender	04 H
3 1942: The Pacific Air War	06 H
4 TFX: Tactical Fighter Experiment	08 H
5 Aces over Europe	03 H
6 F/A 18 Hornet (Falcon 3.0)	05 H
7 Strike Commander	08 H
8 F-15 Strike Eagle 3	06 H
9 B-17 Flying Fortress	05 H

TOP 9 - ESPORTES

1 FIFA International Soccer	03 H
2 Links 386 Pro	04 H
3 Empire Soccer 94	01 H
4 NHL Hockey	04 H
5 Winter Olympics	02 H
6 Goal!	01 H
7 Front Page Sports Football Pro	04 H
8 Michael Jordan in Flight	03 H
9 Great Courts 2	01 H

TOP 9 - CLASSICOS

1 Alone in the Dark	05 H
2 Civilization	02 H
3 Prince of Persia 2	04H
4 Indiana Jones Fate of Atlantis	06 H
5 Day of the Tentacle	06 H
6 Lemmings 2: The Tribes	02 H
7 Out of This World	01 H
8 The Legend of Kyrandia	04 H
9 The Incredible Machine	01 H

TOP 9 - SIM. EM GERAL

1 Indy Car Racing (Fórmula Indy)	03 H
2 World Circuit (Fórmula 1)	03 H
3 Rally (Corrida)	06 H
4 Subwar 2050 (Submarino)	05 H
5 Comanche (Helicóptero)	03 H
6 Stunt Island (Filmagem)	06 H
7 Twilight 2000 (Tanque)	03 H
8 Conster (Montanha Russa)	01 H
9 Sim Farm (Fazenda)	01 H

TOP 9 - ERÓTICOS

1 DL-View + 30 Animações	04 H
2 Ensaios Fotográficos Playboy	01 H
3 Strip Poker Pro	02 H
4 Strip Poker for Windows	08 H
5 Penthouse Jigsaw Puzzle	01 H
6 WGoldie for Windows	01 H
7 Porno Tetris	01 H
8 Sexy TV Show	07 H
9 Cristiana de Oliveira	01 H

CD ROM

1 Rebel Assault	R\$ 63,00
2 Under a Killing Moon	R\$ 58,00
3 Myst	R\$ 66,00
4 Mega Race	R\$ 40,00
5 Dracula Unleashed	R\$ 78,00
6 The Dream Machine	R\$ 70,00
7 Mid Music Shop Professional	R\$ 25,00
8 Mad Dog II: The Lost Gold	R\$ 85,00
9 The Labyrinth of Time	R\$ 70,00
10 The 7th Guest	R\$ 58,00
11 Chess 2 (Windows Showware)	R\$ 22,00

Pedidos: Por carta, telefone ou fax de Segunda a Sexta das 9:00 às 18:00 e aos Sábados das 10:00 às 17:00. Relacione o nome, código e a quantidade de discos de cada programa. Se preferir, visite-nos pessoalmente.

Pagamento: Envie um cheque nominal a **J&M INFORMÁTICA LTDA.** no valor total de seu pedido, não se esquecendo de acrescentar uma Taxa de Correio a cada 15 disquetes. Não trabalhamos com SEDEX a Cobrar, devido a problemas com o Correio.

Catálogo Eletrônico: Envie um disquete HD formatado ou R\$1.80.

Catálogo Impresso: Gratuito. Peça já o seu com Jogos, Aplicativos e Multimedia

Consulte sobre locação de CD's para São Paulo !

CADFUNC for Windows

Monte um cadastro de pessoal, escrito em Visual Basic 3.0

Mário Leite

Tempo de Visual Basic! Desculpem-me pelo deslumbramento, mas é inevitável. Essa linguagem veio preencher em nós, clípeiros, uma terrível sensação de vazio enquanto o tão prometido CA-Visual Objects for Clipper não aterrissa no mercado. Já recebi um "paper" muito interessante sobre a arquitetura do novo "Clipper for Windows"; entretanto, na minha modesta opinião, acho que está demorando muito o lançamento desse produto. Enquanto isso descobri o **Visual Basic 3.0 (VB)**; uma maravilha de linguagem do tipo que muitos programadores sonhavam: robusta, flexível, e além de tudo "for all-purpose" no ambiente das janelas.

Com a entrada do VB em cena (e em grande estilo), desfez-se um terrível complexo de inferioridade que a gente sentia quando via expostos nas vitrines das infoshopping aqueles calhamaços de C⁺⁺. Aliás, eu sempre me arretei com esses ++; parecem íons de Carbono! E a pronúncia correta; seria *C mais mais* ou *C plus plus* ?!

O pior de tudo era ter que agüentar aqueles caras de camisa social(?) de manga curta e gravata lendo o livro (em Inglês) e de vez em quando olhando a ralé por cima dos ombros... A gente se sentia "destamaninho" !!

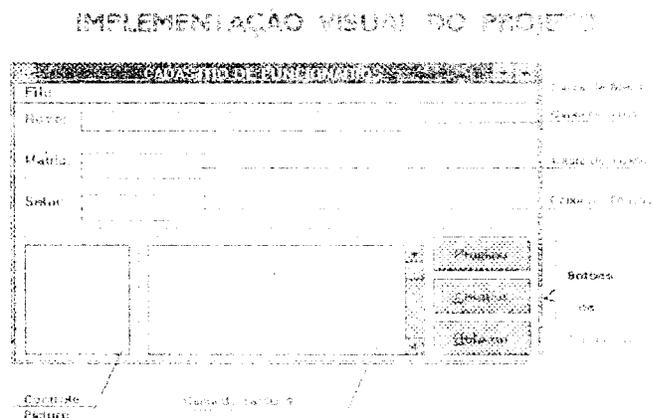
Mas agora a coisa mudou; com o VB ficou muito fácil desenvolver qualquer tipo de aplicação. Sem mistérios ou complicações desnecessárias, ele resgata a credibilidade do nosso velho e bom Basic, aliada ao poder de implementação visual do Windows.

Estão sendo apresentados excelentes trabalhos de divulgação dessa linguagem com seus fundamentos e conceitos básicos. Por isso, neste artigo não nos reportaremos de maneira didática sobre Controles, Propriedades, Métodos ou Eventos. O nosso propósito aqui é descrever um pequeno sistema sobre Controle de Pessoal, sem no entanto recorrer aos recursos oferecidos, por exemplo, pelo controle Data. Com este exemplo mostraremos a grande flexibilidade da linguagem na sua integração entre a implementação visual e a implementação das linhas de

códigos das procedures.

O nosso sistema, denominado **CADFUNC**, possui basicamente dois arquivos: CADFUNC.MAK (projeto) e CADFUNC.FRM (formulário). Além desses dois, existe o módulo externo CADFUNC.BAS (com declarações globais a nível de projeto).

Na sua essência o sistema já é velho conhecido dos programadores: um menu de opções onde o usuário pode fazer vários tipos de transações com um cadastro de pessoal. Essas opções são: Exibir, Incluir, Excluir, Procurar. No entanto, a novidade é a possibilidade de incluir a foto do funcionário juntamente com os outros dados cadastrais num "campo" específico para isso. Esse campo (entre aspas), na realidade não se trata de um campo no sentido como é referido no mundo dos SGBDs; mesmo porque VB não é (ainda) um verdadeiro gerenciador de banco de dados (apesar de possuir recursos que o fazem brilhar também nessa seara; podemos citar, por exemplo, o ODBC). De qualquer forma, todos nós sabemos que uma linguagem do tipo "for DOS" e procedural -tal como o Clipper-, não dispõe de recursos que sozinha possa manipular imagens (no caso do Clipper precisaria de bibliotecas externas, tal como a CLBC ou a ScanLib). Essa inserção de imagens (fotos, desenhos, ícones) é fácil de ser conseguida com o VB 3.0.



A figura 1 mostra o formulário do projeto com todos os controles usados.

Caixa de Texto 1 (TxtNome) Label 1 (LblNome)	exibe o nome do funcionário. rótulo da Caixa de Texto 1.
Caixa de Texto 2 (TxtMatricula) Label 2 (LblMatricula)	exibe a matrícula do funcionário. rótulo da Caixa de Texto 2.
Caixa de Texto 3 (TxtSetor) Label 3 (LblSetor)	exibe o setor do funcionário. rótulo da Caixa de Texto 3.
Caixa de Texto 4 (TxtInforme) Label 4 (LblInforme)	exibe informações sobre o funcionário.
Controle Picture (PicFunc)	onde é exibida a foto do funcionário.
Botão de Comando Próximo (CmdProximo)	para ver o próximo registro.
Botão de Comando Anterior (CmdAnterior)	para ver o registro anterior.
Botão de Comando Retorno (CmdRetorno)	limpa a tela e retorna ao menu

Ainda na figura 1 vemos uma barra de menu com o título File; na verdade esse título possui os ítems que deverão ser acionados pelo usuário em tempo de execução: Exibir, Incluir, Excluir, Procurar e Sair. A tradicional opção Alterar não foi incluída; isto porque configurando a propriedade *Enabled* das caixas de textos como *True* podemos modificar seus conteúdos toda vez que o registro do funcionário for exibido. De resto, tudo aparece na tela de maneira auto explicativa.

A satisfação que a gente sente ao programar em VB é logo após o término da fase de Implementação Visual. Nessa etapa já podemos sentir o poder dessa linguagem; cada controle utilizado e disponível poderia ser objeto de um artigo inteiro. É nesse ponto que absorvemos perfeitamente a filosofia da programação "for Windows", pois entende-se realmente o que significa *Programação Orientada a Eventos*. O usuário é quem decide os rumos da execução do programa, através de clicks numa opção ou sobre um botão de comando. Aliás, é esse o espírito de qualquer programa escrito para rodar no ambiente Windows: interface gráfica amigável com o usuário.

Mesmo não sendo objetivo desse artigo os controle do VB, teceremos um rápido comentário sobre o controle Picture. O VB permite que coloquemos uma figura (desenho, foto, imagem) dentro do formulário, dentro de um Controle Imagem ou dentro de um Controlé Picture. No presente trabalho, estamos colocando um desenho (feito com o Paintbrush) dentro de um Controle Picture -para simular a foto do funcionário-; entretanto, poderia ser mesmo uma foto capturada com um Scanner. Essa "foto" foi salva como Bit MaP num arquivo do tipo .BMP; arquivo esse ligado logicamente com o registro do funcionário através de sua matrícula. Desse modo a matrícula do funcionário sendo 22902-1, então o arquivo de sua foto é 22902-1.BMP. Esse

arquivo será carregado e a foto colocada dentro do Controle Picture **PicFunc**.

ESTRUTURA DE DADOS DO SISTEMA

O sistema acessa dois arquivos de dados: **CADFUNC.DAT** que contém Nome, Matrícula, Setor e Informes sobre o funcionário e arquivos *.BMP com as suas respectivas fotos. Todos eles devem ficar no diretório "C:\CADASTRO". A estrutura de dados do arquivo CADFUNC.DAT é a seguinte:

FieldName	Type	Width
Nome	String	40
Matric	String	8
Setor	String	9
Informe	String	100

Pode parecer a definição da estrutura de um arquivo formato .DBF, mas não é. Usamos a declaração **Type** para criar uma variável *tipo definido* do seguinte modo:

```
Type Registro
    Nome As String*40
    Matric As String*8
    Setor As String*9
    Informe As String*100
```

End Type

Muito bem; mas... e a foto do funcionário, como será tratada ?!

Como dito anteriormente, cada foto fica num arquivo .BMP (independente do arquivo CADFUNC.DAT). Para que seja colocada a foto dentro do Controle Picture no registro corrente, usamos a seguinte linha de código [Sub ShowCurrentPicture()]:

```
PicFunc.Picture=LoadPicture(arqFoto) , onde arqfoto
poderia ser o seguinte path: "C:\CADASTRO\22902-1.BMP".
```

IMPLEMENTAÇÃO DAS LINHAS DE CÓDIGO

A listagem mostra todas as definições usadas no projeto: controles, linhas de códigos dos eventos procedures (Sub), procedures de apoio e declarações globais a nível de formulário e de projeto. Segundo a convenção do VB, primeiro são apresentada as configurações dos controles e em seguida as linhas de códigos dos eventos procedures e procedures de apoio. As declarações globais do módulo CADFUNC.BAS foram listadas propositalmente no final devido ao fato do VB não listar normalmente essas declarações (por não fazerem parte do formulário). Os **eventos procedures** são aqueles cujas procedures (Sub) possuem um sublinhado () logo após o nome do controle. Por exemplo, o botão **Próximo** tem o evento associado chamado **_Click**; então, toda vez que esse botão for clicado a procedure **Sub CmdProximo_Click()** será executada (aliás vale registrar que ela e só ela será executada; não esqueçamos que o VB é uma linguagem *orientada a eventos*!). As outras

procedures em cujo nome não aparece o sublinhado, ou melhor, aquelas que não estão ligadas diretamente a qualquer evento disparado pelo usuário, foram criadas para darem suporte ao sistema (tal como uma procedure normal ou uma UDF do Clipper).

Veja por exemplo a procedure ShowCurrentPicture(); ela é a responsável por carregar o arquivo **matricula.BMP** correto e colocar a foto do funcionário dentro da caixa de Controle Picture, de acordo com a matrícula que lhe é passada. Existem, ainda, outras procedures que são executadas quando ocorrem eventos inerentes ao ambiente do VB. Por exemplo, neste nosso sistema usamos a conhecida procedure **Sub Form_Load()**. O evento **_Load** (ligado ao formulário), sempre ocorre quando esse é carregado (na partida do programa); desse modo, usamos esse evento procedure para configurar alguns controles (em tempo de execução): inicializar variáveis, abrir o arquivo de dados, etc.

Devido estarem razoavelmente documentadas, não comentaremos as procedures de maneira mais detalhada; entretanto como puderam notar por este pequeno exemplo, o VB possui recursos realmente fantásticos. Com os novos recursos incorporados à versão Profissional, essa linguagem tornou-se ótima opção para os desenvolvedores.

DDE, DLL, MDI, OLE, "Front Ends", enfim, essa "sopa de siglas" que alguns gostam tanto de mencionar, é uma "barbada" para o VB. Podemos desenvolver qualquer tipo de sistema com ele. Imaginem o VB 4.0 rodando com o Windows 4.0 ! Assim nem precisaremos saber se a pronúncia correta é *C mais mais ou C plus plus !!...*



MÁRIO LEITE é graduado e pós-graduado em engenharia pela PUC/RJ; trabalha atualmente na Mineração Caraíba Ltda como Chefe do Setor de Inf. Gerenciais; desenvolve sistema para as áreas de produção e manutenção. Programa em Clipper, C, Quick Basic e Visual Basic.

LISTAGEM.WRI

```
Begin Form FrmCadFunc
  Caption = "CADASTRO DE
  FUNCIONARIOS"
  ClientHeight = 3690
  ClientLeft = 1590
  ClientTop = 1935
  ClientWidth = 6585
  Height = 4380
  Left = 1530
  LinkTopic = "Form1"
  MaxButton = 0 'False
  ScaleHeight = 3690
  ScaleWidth = 6585
  Top = 1305
  Width = 6705
  Begin PictureBox PicFunc
    Height = 1575
    Left = 120
    ScaleHeight = 1545
    ScaleWidth = 1425
    TabIndex = 10
    Top = 2040
    Visible = 0 'False
    Width = 1455
  End
  Begin TextBox TxtSetor
    Height = 375
    Left = 840
    MaxLength = 9
    TabIndex = 2
  End
End
```

```
Top = 1320
Visible = 0 'False
Width = 1575
End
Begin CommandButton CmdRetorno
  Caption = "&Retorno"
  Height = 495
  Left = 5280
  TabIndex = 6
  Top = 3120
  Visible = 0 'False
  Width = 1215
End
Begin CommandButton CmdAnterior
  Caption = "&Anterior"
  Height = 495
  Left = 5280
  TabIndex = 5
  Top = 2520
  Visible = 0 'False
  Width = 1215
End
Begin CommandButton CmdProximo
  Caption = "Pro&ximo"
  Height = 495
  Left = 5280
  TabIndex = 4
  Top = 1920
  Visible = 0 'False
  Width = 1215
End
Begin TextBox TxtInforme
  Height = 1575
  Left = 1680
  MaxLength = 100
  MultiLine = -1 'True
  ScrollBars = 2 'Vertical
  TabIndex = 3
  Top = 2040
  Visible = 0 'False
  Width = 3495
End
Begin TextBox TxtMatricula
  Height = 375
  Left = 840
  MaxLength = 8
  TabIndex = 1
  Top = 720
  Visible = 0 'False
  Width = 1575
End
Begin TextBox TxtNome
  Height = 285
  Left = 840
  MaxLength = 40
  TabIndex = 0
  Top = 120
  Visible = 0 'False
  Width = 4335
End
Begin Label LblNome
  Caption = "Nome:"
  Height = 255
  Left = 120
  TabIndex = 9
  Top = 120
  Visible = 0 'False
  Width = 615
End
Begin Label LblMatricula
  Caption = "Matric:"
  Height = 255
  Left = 120
  TabIndex = 8
  Top = 720
  Visible = 0 'False
  Width = 615
End
Begin Label LblSetor
  Caption = "Setor:"
  Height = 255
  Left = 120
  TabIndex = 7
  Top = 1320
  Visible = 0 'False
  Width = 615
End
```

DATAGAME®

MODEM INTERNO DE VIDEOTEXTO PARA PC XT/AT

Placa de modem interna para ser conectada em qualquer dos slots do PC XT/AT/286/386/486. Fácil instalação e baixo consumo. Acompanha manual de instalação e operação, e disquete com programa de acesso do videotexto homologado pela Telesp.

MODEM EXTERNO (DE MESA) DE VIDEOTEXTO PARA PC XT/AT

Portátil, de mesa, usa a porta serial do micro. Ideal para Laptops, possui leds indicadores de portadora, recepção, transmissão e alimentação. Compatível com PC XT/AT e portáteis.

MODEM DE VIDEOTEXTO PARA MSX

Transmite e recebe em 1200/75. Discagem automática, rediscagem automática em caso de número ocupado. Contém software residente (Firmware) para operação no videotexto. Produto homologado pela Telesp.

ESTABILIZADOR / FILTRO DE LINHA / BASE DE MONITOR

Estabilizador de voltagem com capacidade de 800 VA / 1 KVA (volt amperes ou Watts), permite que a tensão de entrada caia até 95 volts, mantendo a saída estabilizada em 110 volts. Sistemas de compensação de voltagem via circuito magnético, o que proporciona compensação de voltagem com ausência de picos de comutação na saída, fato comum aos estabilizadores convencionais.

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

DATAGAME ELETRÔNICA LTDA
FONES : (011) 570-7471 E 574-8990
ESTAMOS CADASTRANDO REVENDAS

```

Width          = 975
End
Begin Menu MnuFile
Caption        = "&File"
Begin Menu MnuExibir
Caption       = "&Exibir"
End
Begin Menu MnuIncluir
Caption       = "&Incluir"
End
Begin Menu MnuExcluir
Caption       = "&Excluir"
End
Begin Menu MnuProcurar
Caption       = "&Procurar"
End
Begin Menu MnuSep
Caption       = "-"
End
Begin Menu MnuSair
Caption       = "&Sair"
End
End
End

' Seção de declarações gerais de CADFUNC.FRM

' Declara variáveis que devem ser visíveis em
todo o formulário.
Dim NewMat As String      ' Matrícula de
um novo registro
Dim Incluir As Integer    ' Indicador
de inclusão
Dim ExistMat As Integer   ' Indicador de
matrícula já existente
Dim NewRec As Integer     ' Indicador de
novo registro
Dim Flag As Integer       '
Visibilidade dos controles
Dim ArqFoto As String     ' Arquivo de
foto
Dim ArqDados As String    ' Arquivo de
dados
Dim ArqTemp As String     ' Arquivo
temporário para swapping
Dim RegFunc As Registro   ' Registro do
funcionário
Dim FileNum As Integer    ' Número do
arquivo (handle)
Dim RecordLen As Long     ' Comprimento do
registro
Dim CurrentRecord As Long ' Registro corrente
Dim LastRecord As Long    ' Último registro
do arquivo

'
Sub CmdAnterior_Click ()

' Torna os controles visíveis
Flag = 1
ShowControles (Flag)

' Se o registro corrente for o primeiro,
avise o
' usuário; caso contrário exiba-o e carregue
foto
If CurrentRecord = 1 Then
Beep
MsgBox "Início de arquivo !", 48
Else
SaveCurrentRecord
CurrentRecord = CurrentRecord - 1
ShowCurrentRecord
ShowCurrentPicture (RegFunc.Matric)
End If

' Focaliza o campo TxtNome.
TxtNome.SetFocus

End Sub

```

```

Sub CmdProximo_Click ()

' Torna os controles visíveis
Flag = 1
ShowControles (Flag)

' Se o registro corrente for o último avise o
usuário;
' caso contrário exiba-o e carregue foto .
If CurrentRecord = LastRecord Then
Beep
MsgBox "Fim de arquivo!", 48
Else
SaveCurrentRecord
CurrentRecord = CurrentRecord + 1
ShowCurrentRecord
ShowCurrentPicture (RegFunc.Matric)
End If

' Focaliza o campo TxtNome
TxtNome.SetFocus

End Sub

Sub CmdRetorno_Click ()

' Salva o registro corrente / Torna controles
invisíveis.
SaveCurrentRecord
Flag = 0
ShowControles (Flag)

' Atualiza o título da janela
FrmCadFunc.Caption = "CADASTRO DE
FUNCIONARIOS"

End Sub

Sub Form_Load ()

' Torna os controles invisíveis
Flag = 0
ShowControles (Fla)

' Calcula o tamanho do registro e pega o
' próximo handle de arquivo disponível
RecordLen = Len(RegFunc)
FileNum = FreeFile

' Abre o arquivo para acesso aleatório.
ArqDados = "C:\CADASTRO\CADFUNC.DAT"
Open ArqDados For Random As FileNum Len =
RecordLen

' Calcula último registro/Preserva registro/
Atualiza título da janela.
LastRecord = FileLen(ArqDados) / RecordLen
CurrentRecord = LastRecord
ShowCurrentRecord
SaveCurrentRecord
FrmCadFunc.Caption = "CADASTRO DE
FUNCIONARIOS"

End Sub

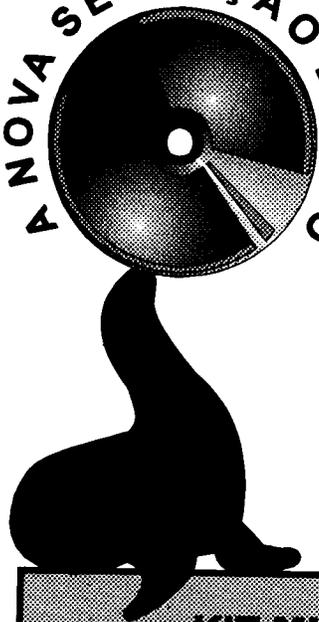
Sub MnuExcluir_Click ()

' Atualiza título da janela / Torna controles
invisíveis
FrmCadFunc.Caption = "CADASTRO DE
FUNCIONARIOS"
Flag = 0
ShowControles (Flag)

' Declara variáveis auxiliares para a
exclusão.
Dim TmpFileNum
Dim TmpRegFunc As Registro
Dim RecNum As Long
Dim TmpRecNum As Long

```

A NOVA SENSACÃO DO RIO



MULTIMÍDIA É AQUI!

KIT MULTIMÍDIA (4573)

CD (Sony ou Panasonic) Double Speld

Placa 16 bits Stereo

4 CD's

2 Caixas Amplificadas

R\$ 570,



CD VENDAS



CÓDIGO	TÍTULO	PREÇO
281	Tower of the Fear.....	R\$ 39.
312	Day of Tentacle.....	R\$ 40.
326	Put Put Joins the Parade..	R\$ 45.
344	Just Grandma and Me.....	R\$ 45.
346	Mega Race.....	R\$ 44.
355	Mad Dog Mcrec.....	R\$ 49.
364	Night Owl's V.13.....	R\$ 44.
407	7 th Guest.....	R\$ 49.
409	Clipart Heaven 2.....	R\$ 49.
463	Musical Instruments.....	R\$ 69.
496	Art Galery.....	R\$ 69.
525	Forever Browing Garden..	R\$ 60.
571	Mad Dog II.....	R\$ 76.
578	Indiana Jones.....	R\$ 65.
588	Bethoven 5 th	R\$ 70.
595	Rebel Assault.....	R\$ 65.
657	Hell Cab.....	R\$ 80.
685	Dracula Unleashed.....	R\$ 75.
694	Critical Path.....	R\$ 80.
699	Ms Encarta.....	R\$ 78.

www



Desejo receber os seguintes CD's N°

Acrescer + R\$ 5 por cada CD para custo do Sedex. Para o que estou enviando cheque nominal à Minimax Processamento de Dados Ltda. no valor de R\$ _____

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

Enviar o cupom (ou xerox) acompanhado do cheque para INTEGRAL HARD/SMART AC/ ENTER PRESS EDITORA LTDA. - Rua Lourenço Ribeiro, 124 - A - Maria da Graça - Rio de Janeiro - RJ - 21050-510

```

Dim Matrix As String
Dim Found As Integer

' Recebe do usuário a matrícula a ser
excluída
Matrix = InputBox$("Entre com a matrícula:",
"Excluir")

' Se não entrar com nenhuma matrícula, sai da
procedure.
If Matrix = "" Then
Exit Sub
End If

' Procura o registro com a matrícula a ser
excluída.
Found = False
For RecNum = 1 To LastRecord
Get #FileNum, RecNum, TmpRegFunc
If Matrix =
UCase(Trim(TmpRegFunc.Matric)) Then
Found = True ' Achou o registro
Exit For
End If
Next

' Se o registro foi localizado, salve-o /
Exiba-o / Carregue foto,
' caso contrário, avise o usuário e saia da
procedure.
If Found = True Then
Flag = 1
ShowControles (Flag)
CurrentRecord = RecNum
ShowCurrentRecord
ShowCurrentPicture (RegFunc.Matric)
Else
Beep
MsgBox "Funcionário com matrícula " +
Matrix + " não cadastrado !"
Exit Sub
End If

' Se o usuário não confirmar a exclusão sai
da procedure
If MsgBox("Exclui o registro corrente ?", 4)
<> 6 Then
Exit Sub
End If

' Se o arquivo CADFUNC.TMP já existir e se
for igual a
' CADFUNC.DAT, então apague-o do disco.
arqDados = "C:\CADASTRO\CADFUNC.DAT"
arqTemp = "C:\CADASTRO\CADFUNC.TMP"
If Dir(arqTemp) = arqDados Then
Kill arqTemp
End If

' Cria CADFUNC.TMP com o mesmo formato de
CADFUNC.DAT
TmpFileNum = FreeFile
Open arqTemp For Random As TmpFileNum Len =
RecordLen

' Copia todos os registros de CADFUNC.DAT
para CADFUNC.TMP,
' exceto o registro corrente.
RecNum = 1
TmpRecNum = 1
Do While RecNum < LastRecord + 1
If RecNum <> CurrentRecord Then
Get #FileNum, RecNum, TmpRegFunc
Put #TmpFileNum, TmpRecNum, TmpRegFunc
TmpRecNum = TmpRecNum + 1
End If
RecNum = RecNum + 1
Loop

' Exclui CADFUNC.DAT
Close FileNum
Kill arqDados

' Renomeia CADFUNC.TMP para CADFUNC.DAT
Close TmpFileNum

```

```

Name arqTemp As arqDados

' Reabre CADFUNC.DAT
FileNum = FreeFile
Open arqDados For Random As FileNum Len =
RecordLen

' Atualiza LastRecord como anterior.
LastRecord = LastRecord - 1

' Se LastRecord for zero então, considere-o
como sendo
' o primeiro (e único) do arquivo.
If LastRecord = 0 Then
LastRecord = 1
End If

' Se o registro corrente estiver fora do
escopo, então
' considere-o como sendo o último.
If CurrentRecord > LastRecord Then
CurrentRecord = LastRecord
End If

' Apaga arquivo de foto do disco
ArqFoto = "C:\CADASTRO\" +
Trim(RegFunc.Matric) + ".BMP"
On Error GoTo Sem_ArqFoto
Kill ArqFoto

' Exibe registro corrente/Carrega foto/
Focaliza TxtNome.
ShowCurrentRecord
ShowCurrentPicture (RegFunc.Matric)
TxtNome.SetFocus
Exit Sub

Sem_ArqFoto:
' Não existe o arquivo de foto
Resume Next

End Sub

'
Sub MnuExibir_Click ()

' Fecha arquivos / Torna controles visíveis /
Focaliza TxtNome.
Close
Flag = 1
ShowControles (Flag)
TxtNome.SetFocus

' Calcula o tamanho do registro / Pega
próximo handle livre.
RecordLen = Len(RegFunc)
FileNum = FreeFile

' Abre o arquivo para acesso aleatório.
arqDados = "C:\CADASTRO\CADFUNC.DAT"
Open arqDados For Random As FileNum Len =
RecordLen

' Caso nenhum registro tenha sido incluído,
calcula último registro
If NewRec = 0 Then
LastRecord = FileLen(arqDados) /
RecordLen
Else
LastRecord = NewRec ' Novo registro foi
incluído
End If

' Atualiza e exibe o registro corrente /
Carrega foto
CurrentRecord = 1
ShowCurrentRecord
ShowCurrentPicture (RegFunc.Matric)

End Sub

'
Sub MnuIncluir_Click ()

```

```

'Atualiza título da janela
FrmCadFunc.Caption = "CADASTRO DE
FUNCIONARIOS"

ExistMat = 0
Incluir = -1 'Flag para
MnuProcurar_Click()
MnuProcurar_Click

If ExistMat = -1 Then
    Beep
    MsgBox "Funcionário já cadastrado"
    Incluir = 0
    Exit Sub
ElseIf ExistMat = 1 Then ' Nenhuma
matricula foi entrada
    Exit Sub
End If

' Torna os controles visíveis
Flag = 1
ShowControles (Flag)

' Salva o registro corrente.
SaveCurrentRecord

' Adiciona um registro em branco.
LastRecord = LastRecord + 1
RegFunc.Nome = " "
RegFunc.Matric = NewMat
RegFunc.Setor = " "
RegFunc.Informe = " "
Put #FileNum, LastRecord, RegFunc

' Torna registro corrente o último.
CurrentRecord = LastRecord

' Mostra o registro que acabou de ser criado
com
' os dados para serem preenchidos. / Carrega
foto
ShowCurrentRecord
ShowCurrentPicture (RegFunc.Matric)

NewRec = LastRecord ' Flag para
MnuExibir_Click()

' Focaliza o campo TxtNome
TxtNome.SetFocus

End Sub

'-----'
Sub MnuProcurar_Click ()

'Atualiza título da janela / Torna controles
invisíveis
FrmCadFunc.Caption = "CADASTRO DE
FUNCIONARIOS"
Flag = 0
ShowControles (Flag)

' Declara variáveis auxiliares para procurar.
Dim Matrix As String
Dim Found As Integer
Dim RecNum As Long
Dim TmpRegFunc As Registro

' Recebe do usuário a matrícula a ser
procurada.
Matrix = InputBox$("Entre com a matrícula.",
"Pesquisa")

' Se não tiver entrado nenhuma matrícula, sai
da procedure.
If Matrix = "" Then
    ExistMat = 1
    Exit Sub
End If

' Procura pela matrícula desejada.
Found = False
For RecNum = 1 To LastRecord

```

```

Get #FileNum, RecNum, TmpRegFunc
If Matrix =
UCase(Trim(TmpRegFunc.Matric)) Then
    Found = True ' Encontrou a
matricula
    Exit For
End If
Next

' Caso o registro correto tenha sido
encontrado, então
' Salve o registro/Exiba-o/Carregue foto/
Focalize TxtNome .
If Found = True Then
    ExistMat = -1
    Flag = 1
    ShowControles (Flag) ' Torna controles
visíveis
    SaveCurrentRecord
    CurrentRecord = RecNum
    ShowCurrentRecord
    ShowCurrentPicture (RegFunc.Matric)
    TxtNome.SetFocus
Else
    ExistMat = 0
    If Incluir = 0 Then
        Beep
        MsgBox "Funcionário com matrícula " +
Matrix + " não cadastrado !"
        Exit Sub
    Else ' Procura incluir novo registro
        NewMat = Trim(Matrix)
        End If
    End If
End Sub

'-----'
Sub MnuSair_Click ()

' Encerra o programa
End

End Sub

'-----'
Sub SaveCurrentRecord ()

' Preenche RegFunc com os dados corretamente
exibidos.
RegFunc.Nome = TxtNome.Text
RegFunc.Matric = Txtmatricula.Text
RegFunc.Setor = TxtSetor.Text
RegFunc.Informe = TxtInforme.Text

' Salva RegFunc no registro corrente.
Put #FileNum, CurrentRecord, RegFunc

End Sub

'-----'
Sub ShowControles (Flag)

If Flag = 0 Then ' Torna os controles
invisíveis
    LblNome.Visible = False
    TxtNome.Visible = False
    LblMatricula.Visible = False
    Txtmatricula.Visible = False
    LblSetor.Visible = False
    TxtSetor.Visible = False
    PicFunc.Visible = False
    TxtInforme.Visible = False
    CmdProximo.Visible = False
    CmdAnterior.Visible = False
    CmdRetorno.Visible = False
ElseIf Flag = 1 Then ' Torna os controle
visíveis
    LblNome.Visible = True
    TxtNome.Visible = True
    LblMatricula.Visible = True
    Txtmatricula.Visible = True

```

TEMESIS HOT SHAREWARE



Colorful demo from
Knowledge Adventure

3-D DINOSAUR ADVENTURE

Agora em disquetes - uma das maiores
sensações dos CD-ROM!

Uma completa enciclopédia com fotos,
sons e animações sobre dinossauros!

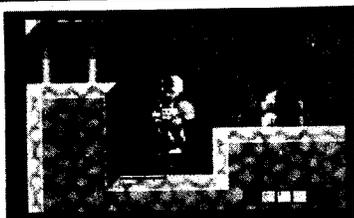
5



LANDS OF LORE

Uma grande chance para você entrar no
mundo dos "role-playing games"!

1



ELECTROBODY

Um jogo super emocionante! Sua mis-
são: combater diversos monstros!

1

CADA  = R\$ 5,00
CADA  = R\$ 3,00

Atenção: Todos os programas são gravados em disquetes de alta densidade, requerem monitor "VGA" e "winchester". Todos os programas podem ser gravados em disquetes de 3 1/2 ou 5 1/4, exceto pelo programa "3D Dinosaur Adventure", que pode ser gravado somente em disquetes de 3 1/2! O pedido mínimo é de 3 (três) disquetes. Para pedir pelo correio, envie vale-postal ou cheque nominal à NEMESIS INFORMÁTICA LTDA. Caixa postal 4.583 Cep 20.001-970 - Rio de Janeiro - RJ. Ou venha ao nosso "show-room" na Rua Sete de Setembro, 92 sala 1.203 - Centro. Conheça o nosso sistema de vendas pelo telefone: TEL (021) 242-0348 ou FAX (021) 242-4760. Solicite nosso catálogo completo cheio de novidades!

ÚLTIMAS NOVIDADES

RAPTOR 2

O melhor jogo espacial já criado para o PC!

FIRE & ICE 1

No estilo do "Sonic", lindo e fantástico!

XARGON 1

Excelente aventura tipo "Prince of Persia".

MUTANT BATS OF DOOM 1

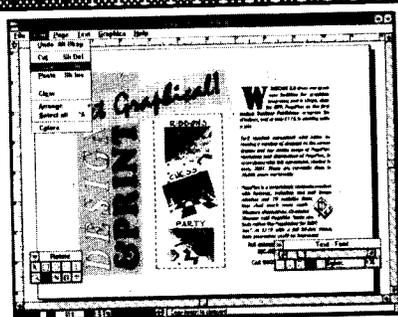
Um game para os saudosos do "Galaga"!

ZOOL 1

Fantástico jogo no estilo do "Sonic"!

DUKE NUKEM II 1

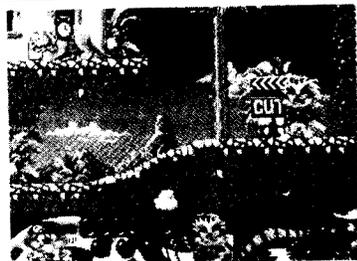
Sensacional sequência ao "Duke Nukem I"!



PAGE PLUS for WINDOWS

Um dos nossos maiores "best-sellers"!
Simplesmente o melhor sistema de
desk-top publishing em shareware!

1



OSCAR

Similar ao "Sonic" dos video-games,
Oscar é um excelente jogo de ação!

1

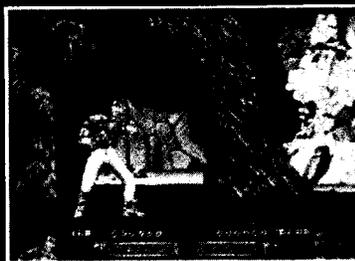
KOMBAT ZONE



SANGO FIGHTER

Mais violento que "Mortal Kombat"!

6



BODY BLOWS

Muito melhor que "Street Fighter 2"!

1



CATACOMB ABYSS

Um dos melhores "RPG". Todo em 3-D!

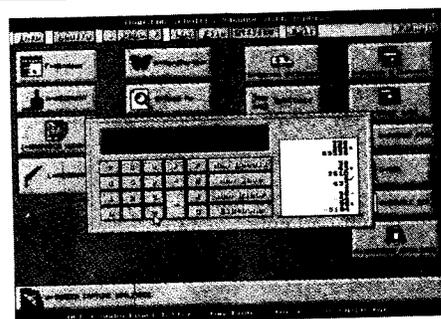
1



BIO MENACE

Uma super aventura num futuro sombrio!

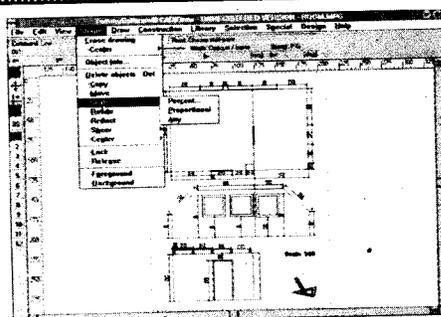
1



QUICK MENU III

A melhor maneira de arrumar o winchester!

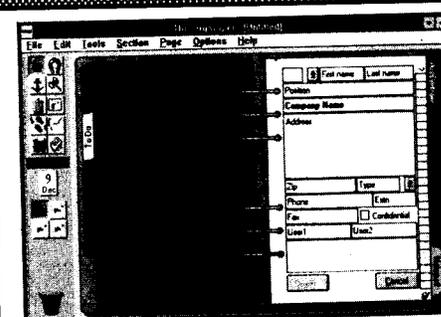
1



HOME DESIGN for WINDOWS

A palavra final para plantas de arquitetura!

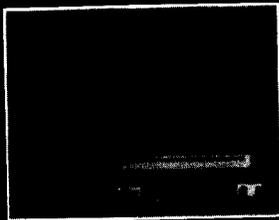
2



ORGANIZER for WINDOWS

A versão shareware desta famosa agenda!

1



MULTIMÍDIA SEM CD ROM

WINDOWS VIDEOBASE 1

Banco de dados com imagens e sons!

ANIMATION VGA DEMO 1

Fantástica demonstração de efeitos

MULTIMEDIA CREATIONS 2

Veja de que a multimídia é capaz!

MULTIMEDIA MADNESS 1

Mais sensacionais efeitos multimídia!

CARTOONS MAKER 6

Crie suas próprias animações gráficas!

MULTIMEDIA 4 WINDOWS 2

Coloque multimídia no seu Windows!

MULTIMEDIA BATCHS 1

Imagens e sons nos arquivos ".BAT"!

MULTIMEDIA K-SCOPE 1

Super "demo" com imagens e sons.

ACTION PLAY WINDOWS 1

Programa gerenciador de Multimídia

AUTHORWARE LITE WIN 2

A versão "shareware" deste programa.

LINK WAY LITE 1

Concatenador de arquivos multimídia

STORYBOARD LIVE 2.0 5

A versão "shareware" deste programa.

DIVIDE IBM DEMO 2

As novidades em multimídia da IBM!

ANIMATION WORKS WIN 1

A versão "shareware" deste programa!

BLAST-OFF WINDOWS 1

Executa ".FLI", ".MID", ".BMP", etc.

FANTAVISION for IBM/PC 1

A versão "shareware" deste programa!

EMULADORES

MSX EMULATOR 0.03 beta 1

Rode no PC os programas dos MSX!

APPLE II EMULATOR 1

Digite e execute os programas Apple!

COMMODORE 64 EMUL. 1

Rode no PC programas do Commodore!

ZX SPECTRUM EMULATOR 1

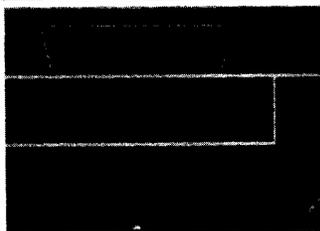
Rode no PC os programas do TK-90X!

Game
of the
month...



RAPTOR

O melhor jogo espacial para o PC! 2



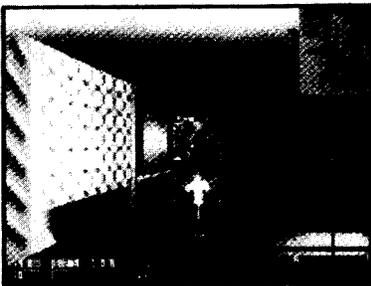
EMPIRE SOCCER COPA 94

O melhor jogo de futebol para o PC. 1



CASTLE WOLFENSTEIN 3D

O mais classico dos jogos, agora 3D! 1



CORRIDOR 7

Sensacional sequência ao "DOOM". 1



XARGON

Excelente aventura tipo Rastan Saga. 1



THE FIRST SAMURAI

Sensacional jogo de luta e aventura! 1



STARLORD

Enfrente terríveis batalhas espaciais! 1



ASSEMBLY 93/94 DEMOS

UNREAL DEMO (CONTEST WIN) 1

Fantástica demo com ótimos sons e animações!

UNREAL 2 SECOND REALITY 2

Os novos delírios dos produtores da UNREAL!

CRYSTAL DREAM (VOL. 1) 1

Uma das mais empolgantes demos europeias!

CRYSTAL DREAM (VOL. 2) 2

Sensacional sequência à "Crystal Dream 1"!

ELECTROFORCE DEMO 1

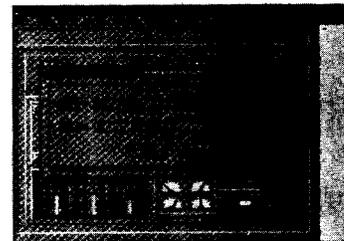
Mais efeitos visuais e sonoros nesta super demo!

PUBLIC NMI JUMP DEMO 1

Eletrizante demo dos programadores da Europa!

UNTITLED VGA DEMO 1

A mais nova demo com os mais variados efeitos!



PAINT-SHOP PRO for WINDOWS 1

Excelente programa para edição gráfica e fotos!

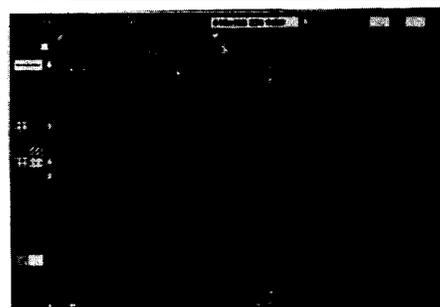
GRAPHIC WORKSHOP WINDOWS 1

O melhor e mais completo conversor de telas!



ENVISION PUBLISHER 2.0

O melhor em editoração eletrônica DOS! 1



NEOPAINT 2.02

O mais poderoso editor gráfico para DOS! 1

```

LblSetor.Visible = True
TxtSetor.Visible = True
PicFunc.Visible = True
TxtInforme.Visible = True
CmdProximo.Visible = True
CmdAnterior.Visible = True
CmdRetorno.Visible = True
End If

End Sub

'-----'
Sub ShowCurrentPicture (MatFunc As String)

' Carrega o arquivo de foto do registro
corrente
ArqFoto = "C:\CADASTRO\" + Trim(MatFunc) +
".BMP"
If ArqFoto <> "C:\CADASTRO\BMP" Then
On Error GoTo Sem_Foto
PicFunc.Picture = LoadPicture("")
PicFunc.Picture = LoadPicture(ArqFoto)
Else
PicFunc.Visible = False ' Esconde
controle Picture
End If
Exit Sub

Sem_Foto:
' O arquivo de foto não existe
PicFunc.Visible = False
Resume Next

End Sub

'-----'
Sub ShowCurrentRecord ()

' Declara variáveis auxiliares para o título
da janela.
Dim Title1 As String
Dim Title2 As String
Dim Title3 As String

' Preenche RegFunc com os dados do registro
corrente.
Get #FileNum, CurrentRecord, RegFunc

' Exibe o registro do funcionário.
TxtNome.Text = Trim(RegFunc.Nome)
Txtmatricula.Text = Trim(RegFunc.Matric)

```

```

TxtSetor.Text = Trim(RegFunc.Setor)
TxtInforme.Text = Trim(RegFunc.Informe)

' Atualiza título da janela com o registro
corrente
Title1 = "CADASTRO DE FUNCIONARIOS" +
Space$(9)
Title2 = "- Reg: " +
Str$(CurrentRecord) + "/"
Title3 = Str$(LastRecord)
FrmCadFunc.Caption = Title1 + Title2 + Title3

End Sub

'-----'
'CADFUNC.BAS
'Módulo que contém declarações globais para
variáveis que
'devem ser visíveis em todo o projeto.
'Todas as variáveis devem ser declaradas.
Option Explicit
'Declara uma variável tipo definido que
corresponde a um
'registro no arquivo CADFUNC.DAT
Type Registro
Nome As String*40
Matric As String*8
Setor As String*9
Informe As String*100
End Type

```

CADFUNC.BAS

```

' Módulo que contém declarações globais para
variáveis que
'devem ser visíveis em todo o projeto

'Todas as variáveis precisam ser declaradas.
Option Explicit

' Declara uma variável tipo definido que
corresponde a um
'registro no arquivo CADFUNC.DAT
Type Registro
Nome As String * 40
Matric As String * 8
Setor As String * 9
Informe As String * 100
End Type

```

**SE VOCÊ POSSUI UMA EMPRESA QUE TENHA ALGO A
VER COM INFORMÁTICA, E QUER MELHORAR SUAS
VENDAS, VOCÊ PRECISA DE UM VEÍCULO CERTO PARA
SUA DIVULGAÇÃO.
MICRO SISTEMAS É ESSE VEÍCULO.**

**Micro
Sistemas**

ENTER PRESS EDITORA
RUA LOURENÇO RIBEIRO, 124-A
RIO DE JANEIRO - RJ - 21056-510
TEL: 230-4784 / FAX: 280-1086

NÃO PERCA ESTA PROMOÇÃO: 40% de desconto

Na compra do GRAPHOS III e mais um jogo você ganha 40% de desconto no valor total do pedido e recebe ainda, inteiramente grátis, o PRO KIT topview para fazer as incríveis animações da seção Bitmap.

Aventura e mistério no

XINGU

Forme um grupo de jogadores, pois a PRO KIT está lançando sua mais fantástica aventura no reino dos jogos inteligentes: um autêntico RPG para computadores.

O mestre cria os cenários onde acontecerão as missões e os jogadores são colocados frente às mais diversas situações. Ao terminar uma partida, o mestre avalia o desempenho do jogador e, se for o caso, concede-lhe um talismã de força e conhecimento, que poderá ser usado nas próximas missões.

Os jogadores podem até mesmo juntar suas forças para vencer uma missão mais complexa ou para combater um guardião mais poderoso.

As missões podem ser simples ou possuir diversos níveis de dificuldade, com inúmeros perigos, armadilhas, guardiães e a temível aparição WAHAMEC - um ser etéreo que busca materializar-se em nosso universo.

A criação das missões é extremamente simples e totalmente comandada por ícones. O mestre pode visualizar cada uma das salas do subterrâneo e selecionar até mesmo o tipo de parede que as formam.

Ao preparar um cenário, o mestre dá a cada jogador um disco contendo todo o sistema responsável pelo jogo. Ao terminar a missão, o jogador devolve o disco para a sua avaliação e então recebe uma palavra mágica, que contém todo o seu conhecimento e força.

Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

Xingu..... R\$ 35,00



versão 5.0

Totalmente escrito em Assembler, o GRAPHOS III é o mais rápido editor para o PC e um dos poucos que não exige megas e megas de memória para ser executado. Tudo nele é simples e fácil de usar.

Além dos recursos tradicionais de edição gráfica, tais como linhas, retângulos, raios, círculos, fill, spray, inversão, rotação, espelhamento, etc, o GRAPHOS III possui ainda ferramentas especiais para corte e duplicação de pedaços da tela, zoom para correções delicadas nos desenhos, troca de atributos e uma nova ferramenta para uso com os padrões gráficos pré-definidos.

A grande novidade desta versão é o arquivo Clipboard, que pode manipular até 180 telas. Essas telas podem ser posteriormente compactadas num único arquivo e integrar um sistema de slide show simples e fácil de programar. É possível controlar o tipo de efeito especial que será usado para mostrar a tela, o tempo que ela permanecerá mostrada e até mesmo associar uma tecla a cada tela. O sistema pode criar um programa executável, para o slide show, que independe do GRAPHOS III para funcionar.

O editor de alfabetos permite que o usuário crie e edite alfabetos proporcionais, com 2 pixels de altura até 16 pixels. Novos recursos de clipping e captura gráfica aumentam consideravelmente o poder dos editores de padrões e de alfabetos.

A edição da palette está mais simples ainda. Com poucos comandos do mouse é possível alterar as intensidades de RGB de cada cor. Além disso, é possível controlar a intensidade (claro/escuro) das cores e calcular o tom de cinza correspondente da cor.

O programa GRAPHOS III ainda permite que se grave ou recupere arquivos no formato TIFF, não compactado, com definição de cores.

Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

Graphos III (versão 5.0) R\$ 72,00



Versões para
CGA e VGA

O mais tradicional Adventure escrito em português. Dez anos de sucesso.

Amazônia (CGA / VGA)..... R\$ 15,00



ANGRA I

Seus nervos serão testados ao extremo neste sensacional adventure gráfico. Sangue frio e inteligência são os requisitos básicos para salvar o Brasil de um grave acidente nuclear.

Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb

Angra I R\$ 15,00



Renato Degiovani

A AVENTURA ESTÁ APENAS COMEÇANDO

Prepare-se para uma incrível aventura no espaço, em busca de um pequeno planeta azul. O Nautilus é um jogo de estratégia, que irá colocar em teste sua habilidade no comando de uma espaçonave.

Características da nave:

- Controles por mouse
- Tela de informações
- Diário de bordo
- Sistemas de análise
- Torpedos fotônicos e phasers
- Velocidade WARP
- Botão de autodestruição



Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

Nautilus..... R\$ 25,00

Bitmap

A mais nova sensação da revista Micro Sistemas agora em disquete, especialmente para VGA. Todos os shapes da galeria de arte, os roteiros de animação, os ícones, programas shareware, etc, numa estrutura gráfica interativa (como num livro digital).

Dicas e truques para obter mais cores

no monitor, macetes de criação usando o GRAPHOS III, e muito mais.

**Disponível no BBS Século 21 - RIO
(021) 521-6947 - Download livre**

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

Bitmap #1..... R\$ 6,00

Envie cheque nominal para PRO KIT Informática e Editora Ltda
Caixa Postal 108.046 - Niterói/RJ - CEP 24121-970

PROGRAMA

Zoom Para BitMap

Micro: IBM PC XT/AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: VGA

Linguagem: Pascal

Requisitos: Nenhum

Gustavo Torquato da Silva

Já faz algum tempo que em MS vem sendo publicada uma seção chamada BitMap, e nesta seção são encontrados alguns desenhos em modo "ZOOM" que eu, particularmente, achei muito interessante. Foi então que houve o interesse em utilizar estes desenhos em meus programas e, para fazer isso, criei um editor em modo "ZOOM" para facilitar a construção dos mesmos. Este editor é o Galery.

O Galery utiliza o mouse, pois assim é mais fácil trabalhar. Usa também as 16 cores do modo VGA do Turbo Pascal, para uma melhor apresentação. E utilizando os desenhos feitos neste editor, já incrementei muitos de meus programas.

Depois de gravados em disco as duas listagens, digitar a partir do prompt do DOS:

TPC /B GALERY



GUSTAVO TORQUATO DA SILVA tem 16 anos e é estudante do terceiro ano do curso técnico em processamento de dados. Programa em Pascal e Clipper.

GALERY.PAS

```
uses crt, graph, dos, mouse;
const
  FUNDO = 8;
var
  L, V, COR,
  X, Y      : integer;

procedure Mudacor(pNC:word);
begin
  setcolor (COR);
  setfillstyle (1, COR);
  if area(30, 290, 90, 320) then hidemou;
  bar (30, 290, 90, 320);
  showmou;
end;

procedure Button
(pC, pL, pCF, pLF, pH:integer; pM:string);
begin
  if FUNDO<>0 then setcolor (0) else
```

```
setcolor (8);
  rectangle (pC, pL, pCF, pLF);
  rectangle (pC+pH, pL+pH, pCF-pH, pLF-pH);
  line (pC, pLF, pC+pH, pLF-pH);
  line (pCF-pH, pL+pH, pCF, pL);
  setfillstyle (1, 0);
  floodfill (pC+pH, pLF-1, getcolor);
  setfillstyle (1, 7);
  floodfill (pC+1, pL+1, getcolor);
  setfillstyle (1, 8);
  bar (pC+pH, pL+pH, pCF-pH, pLF-pH);
  setttextjustify
(centertext, centertext);
  setttextstyle (0, 0, 0);
  setcolor (15);
  outtextxy (1+pC+(pCF-pC) div
2, 1+pL+(pLF-pL) div 2, pM);
  setcolor (0);
  outtextxy (pC+(pCF-pC) div 2, pL+(pLF-
pL) div 2, pM);
end;

function XRead : string;
var
  S, W : string;
  T : char;
begin
  S := '';
  T := upcase(readkey);
  while T<>#13 do begin
    if (T in ['A'..'Z']) or (T
in ['1'..'2']) then begin
      outtext (T);
      W := T;
      S := S+W;
    end;
    if T=#8 then begin
      moveto (getx-textwidth('W'), gety);
      bar (getx, gety, getx+10, gety+10);
      S := copy (S, 1, length(S)-1);
    end;
    T := upcase(readkey);
  end;
  XRead := S;
end;

function Barra : string;
var
  S : string;
begin
```

```

    if FUNDO<>4 then setfillstyle (1,4)
else setfillstyle (1,1);
bar (5,10,getmaxx-5,20);
setcolor(15);
getdir(0,S);
settextjustify (bottomtext,righttext);
outtextxy (5,10,S+'.:');
moveto (5+textwidth(S+'.:'),10);
S := XRead;
setcolor (COR);
Barra := S;
end;

procedure Retorno;
begin
    setfillstyle (1,FUNDO);
    bar (5,10,getmaxx-5,20);
end;

procedure Abre;
var
    NA : string;
    ARQ : text;
    CH : char;
    N,G,
    H : integer;
begin
    hidemou;
    NA := Barra;
    assign (ARQ,NA+'.GLR');
    reset (ARQ);
    readln (ARQ);
    readln (ARQ);
    readln (ARQ);
    moveto (121,31);
    while not eof(ARQ) do begin
        while not eoln(ARQ) do begin
            read(ARQ,CH);
            N := ord(CH)-32;
            G := getx div 10 - 11;
            H := gety div 10 - 02;
            putpixel (35+G,355+H,N);
            setfillstyle (1,N);
            floodfill (getx,gety,15);
            moveto (getx+10,gety);
        end;
        readln (ARQ);
        moveto (121,gety+10);
    end;
    close (ARQ);
    Retorno;
    showmou;
end;

procedure Salva;
var
    NA : string;
    ARQ : text;
    CH : char;
    N : integer;
begin
    hidemou;
    NA := Barra;
    assign (ARQ,NA+'.GLR');
    rewrite (ARQ);
    writeln (ARQ,'All Rights for');
    writeln (ARQ,'          Gustavo Torquato
da Silva');
    writeln (ARQ,'');
    L:=31;
    while L<=411 do begin
        V:=121;
        while V<=601 do begin
            N := getpixel (V,L);
            CH := chr(N+32);
            write (ARQ,CH);

```

```

            inc (V,10);
        end;
        writeln (ARQ,'');
        inc (L,10);
    end;
    close (ARQ);
    Retorno;
    showmou;
end;

procedure Limpa;
var
    N : integer;
begin
    hidemou;
    setfillstyle (1,0);
    bar (30,350,90,420);
    L:=31;
    while L<=411 do begin
        V:=121;
        while V<=601 do begin
            N := getpixel (V,L);
            if N<>0 then floodfill(V,L,15);
            inc (V,10);
        end;
        inc (L,10);
    end;
    showmou;
end;

procedure Inicializa;
const
    GDRIVER : integer = 9;
    GMODE : integer = 2;
    GPATH : string = '';
begin
    COR := 1;
    initgraph (GDRIVER,GMODE,GPATH);
    setfillstyle (1,FUNDO);
    bar (0,0,getmaxx,getmaxy);
    V:=30;
    for L:=0 to 15 do begin
        setfillstyle (1,L);
        if (L mod 2)=0 then
            bar (30,V,60,V+30)
        else begin
            bar (60,V,90,V+30);
            inc (V,30);
        end;
    end;
    if FUNDO=0 then setcolor (15) else
    SETCOLOR (0);
    rectangle (29,29,91,V+1);
    rectangle (29,V+19,91,V+51);
    setfillstyle (1,COR);
    bar (30,V+20,90,V+50);
    setfillstyle (1,0);
    bar (120,30,610,420);
    bar (30,350,90,420);
    Button (120,430,220,470,4,'SALVAR');
    Button (225,430,325,470,4,'ABRIR');
    Button (330,430,430,470,4,'SAIR');
    Button (435,430,535,470,4,'LIMPAR');
    setcolor (15);
    L:=30;
    while L<=420 do begin
        V:=120;
        while V<=610 do begin
            line (V,30,V,420);
            inc (V,10);
        end;
        line (120,L,610,L);
        inc (L,10);
    end;
    setfillstyle (1,COR);
end;

```

```

procedure Verifica;
begin
  if not mouseon then begin
    writeln ('Este programa requer
MOUSE...');
    halt(0);
  end;
end;

begin
  Verifica;
  Inicializa;
  showmou;
  repeat
    if ebutton then begin
      if area(30,30,90,250) then begin
        hidemou;
        COR := getpixel(moux,mouy);
        showmou;
        Mudacor(COR);
      end;
      if area(120,30,608,420) then begin
        hidemou;
        floodfill (moux,mouy,15);
        X := moux div 10 - 11;
        Y := mouy div 10 - 02;
        putpixel (35+X,355+Y,COR);
        showmou;
      end;
      if area(124,434,216,466) then Salva;
      if area(229,434,321,466) then Abre;
      if area(439,434,531,466) then Limpa;
    end;
  until area(334,434,426,466) and ebutton;
  closegraph;
end.

```

MOUSE.PAS

```

unit MOUSE;

interface
  uses
    dos;

  function MOUSEON : boolean;
  procedure SHOWMOU;
  procedure HIDE MOU;
  function MOUX : integer;
  function MOUY : integer;
  function AREA
(X1,Y1,X2,Y2:integer):boolean;
  function BUTTON(N:integer) : boolean;
  function EBUTTON : boolean;

implementation
  var
    R : registers;

```

```

function MOUSEON : boolean;
begin
  MOUSEON := false;
  R.ax := 0;
  intr ($33,R);
  if R.ax<>0 then begin
    MOUSEON := true;
    exit;
  end;
end;

procedure SHOWMOU;
begin
  R.ax := 1;
  intr ($33,R);
end;

procedure HIDE MOU;
begin
  R.ax := 2;
  intr ($33,R);
end;

function MOUX : integer;
begin
  R.ax := 3;
  intr ($33,R);
  MOUX := R.cx;
end;

function MOUY : integer;
begin
  R.ax := 3;
  intr ($33,R);
  MOUY := R.dx;
end;

function Area(X1,Y1,X2,Y2:integer) :
boolean;
begin
  if (MouX<X1) or (MouX>X2) or
(MouY<Y1) or (MouY>Y2) then begin
    Area := false;
    exit; end
  else
    Area := true;
  end;
end;

function BUTTON(N:integer) : boolean;
begin
  R.ax := 3;
  intr ($33,R);
  if (R.bx and N) = N then
    BUTTON := true
  else
    BUTTON := false;
  end;
end;

function EBUTTON : boolean;
begin
  EBUTTON := BUTTON(1);
end;

end.

```



BANK SOFT Informática Ltda.

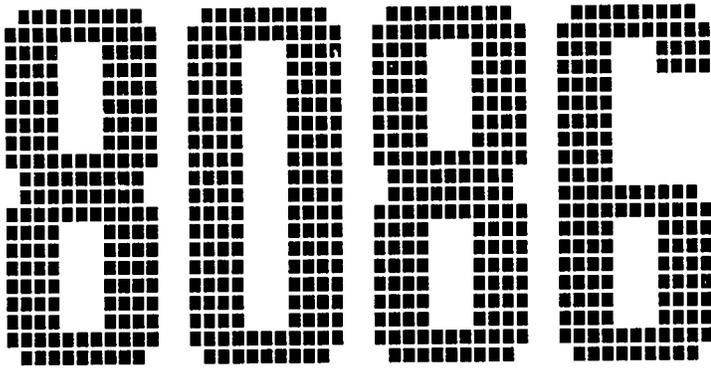
Shareware, Jogos e Aplicativos para Micros PC/XT/AT
 Peça já seu catálogo gratuito pelo telefone : (011) 293-7957
 ou pela Caixa Postal : 14.181 - Cep : 02799-970.

Não Perca Tempo !! Temos o Melhor Atendimento e Controle de Qualidade - Comprove!!

APROVEITE NOSSA PROMOÇÃO REAL

Discos: 360 Kb = R\$ 1,0 - 1.2 Mb = R\$ 1,5 - 1.4 Mb = R\$ 2,0

E ainda na compra de cada 15 discos, grátis 1 disco 1.2 Mb Gravado.



O que era bom ficou ainda melhor!

A PRO KIT acaba de lançar a segunda versão do curso que está fazendo o maior sucesso: Assembler para PC, sem sair de casa.

O curso de programação foi planejado em 10 partes, prevendo uma duração de aproximadamente um ano. Neste período o aluno permanece em contato (por carta) com a equipe técnica da PRO KIT, com o propósito de elucidar as dúvidas.

Cada parte é remetida ao aluno que, após o estudo, deverá devolver à PRO KIT um pequeno teste. Este teste serve para identificar as possíveis áreas ainda sem entendimento e servem ainda para preparar o aluno para os assuntos que serão tratados mais à frente. As lições só serão remetidas após o recebimento do teste (respondido, ou não).

Para fazer o curso é preciso ter o conhecimento mínimo indispensável na programação em qualquer outra linguagem: bases numéricas, memória, RAM, ROM, bit, byte, compilação, edição de textos, etc. O curso possui uma linha básica, cuja compreensão não exige muita experiência anterior. Dependendo do grau de dificuldade de cada aluno, a PRO KIT produz um APÊNDICE específico, com elucidações complementares.

As dúvidas mais simples são respondidas juntamente com o envio das partes subsequentes. Todo o material necessário para a criação de

programas em Assembler é fornecido pela PRO KIT, inclusive a biblioteca de rotinas especiais, usada nos programas produzidos pela nossa equipe técnica.

TÓPICOS:

- As principais instruções
- O teclado e suas funções
- O vídeo em modo de alta resolução
- Menus pulldown e comandos por tabelas
- Entrada de dados e rotinas de input
- Manipulação de arquivos
- Uso e controle do mouse
- A impressão
- Acesso irrestrito aos disquetes e HD
- Rotinas genéricas

O objetivo deste curso, único no mercado brasileiro, não é apenas ensinar o uso das instruções, mas principalmente a mecânica, os truques e macetes de se criar programas em Assembler. O curso é compatível com micros padrão IBM PC XT / 286 / 386 / 486.

A PRO KIT coloca ainda à disposição dos programadores, que já possuem conhecimentos de Assembler, três discos contendo suas principais bibliotecas de rotinas.

Autor e orientador: RENATO DEGIOVANI

Iniciativa: **PRO KIT**

- Assembler em 10 lições (CGA)..... R\$ 60,00 Nome: _____
- Assembler em 10 lições (VGA)..... R\$ 100,00 Endereço: _____
- Biblioteca de rotinas para CGA..... R\$ 30,00 CEP: _____ Cidade: _____ UF: _____
- Biblioteca de rotinas para VGA..... R\$ 30,00 Data: _____ Valor: _____ Cheque: _____ Banco: _____
- Biblioteca Super VGA 256 cores..... R\$ 30,00 Equipamento: _____

Envie cheque nominal para PRO KIT Informática e Editora Ltda
Caixa Postal 108.046 - Niterói / RJ - CEP 24121-970

ROTINAS

Biblioteca - parte 1

Micro: IBM XT/AT
Memória: 512 Kbytes
Vídeo: CGA/VGA
Linguagem: C
Requisitos: Nenhum

Henrique Moraes Machado

Embora a linguagem C possua as funções findfirst e findnext para procurar arquivos, estas funções são limitadas. As vezes, você deseja executar uma determinada ação a um conjunto de arquivos em um diretório dado, possivelmente incluindo arquivos em subdiretórios. As funções Searcher e AllSearcher tomam mais fácil essa tarefa.

A função Searcher recebe como parâmetros uma máscara (como *.txt por exemplo ou c:\dos*.com), um filtro de atributos e um nome de função. O protótipo da função passada como parâmetro deve ser:

```
int SearchProc( struct fblk *, char * )
```

Esta função executa a ação desejada em cada arquivo encontrado.

A função AllSearcher funciona da mesma maneira, entretanto ela procura arquivos também em subdiretórios, por exemplo: Searcher("*.com", FA_ARCHIVE, MyFunc);

Procura todos os arquivos com extensão COM apenas no diretório atual e executa a função MyFunc para cada arquivo encontrado.

```
AllSearcher( "*.com, FA_ARCHIVE, MyFunc );
```

Procura todos os arquivos com extensão COM no diretório atual e subdiretórios e executa a função MyFunc para cada arquivo encontrado.

A função MyFunc poderia ser algo simples como:

```
int MyFunc( struct fblk *B, char *C ) {
    printf( "encontrado arquivo: %s no diretório %s", B->f_name,
    C );
    return( 0 );
}
```

ou algo muito mais complexo.

O programa exemplo FINDAND.C utiliza a função AllSearcher para procurar arquivos e aplicar um comando definido pelo usuário.



HENRIQUE MORAES MACHADO programa em Pascal, C, Cobol e Clipper e desenvolveu diversos sistemas para aplicação comercial.

FINDAND.C

```
/*
HeM 1994
FINDAND.C

Procura arquivos e aplica um comando
definido pelo usuario a cada um
todas as mensagens estao em ingles
por que eu gosto mais assim.
*/

#include <stdio.h>
#include <dos.h>
#include <dir.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <errno.h>
#include <process.h>

/* Funcoes de busca de arquivos
Searcher e AllSearcher */
#include "FSRCH.C"

unsigned long FilesFound = 0;

char FileMask[ MAXDRIVE + MAXPATH - 1
];
char Command[ 256 ];

char *strdel( char *Str, char *Pos,
size_t Num ) {
    size_t Len = strlen( Str );

    if( ( Pos >= &Str[ Len ] ) || ( Num
== 0 ) ) {
        return( Str );
    }
}
```

```

    Num = ( Num <= strlen( Pos ) ? Num :
    strlen( Pos ) );
    if( Num ) {
        memmove( Pos, &Pos[ Num ], strlen(
        &Pos[ Num ] ) + 1 );
    }

    return( Str );
}

```

```

char *strins( char *Str, char *Pos,
char *Insrt ) {
    size_t Len = strlen( Insrt );
    char *Tmp = &Pos[ Len ];

    memmove( Tmp, Pos, strlen( Pos ) + 1
);
    memmove( Pos, Insrt, Len );

    return( Str );
}

```

```

char *strsubst( char *Str, char *Find,
char *Rplc ) {
    char *StrWork = Str;
    size_t LenRplc = strlen( Rplc );

    while( ( StrWork = strstr( StrWork,
    Find ) ) != NULL ) {
        strdel( Str, StrWork, strlen( Find
        ) );
        strins( Str, StrWork, Rplc );
        StrWork += LenRplc;
    }

    return( Str );
}

```

```

/*
    Esta e a funcao passada para
    AlSearcher
*/
int SrcProc( struct ffbk *FB, char
*Path ) {
    char Com1[ MAXPATH ];
    char Com2[ 256 ];
    char TheFile[ MAXPATH ];
    char D[ MAXDRIVE ];
    char P[ MAXDIR ];
    char F[ MAXFILE ];
    char E[ MAXEXT ];
    char FE[ MAXFILE + MAXEXT - 1 ];
    char DP[ MAXPATH ];

    int Flags;

    /* Oops! it's a volume label */
    if( FB->ff_attrib & FA_LABEL )
        return( 0 );

    FilesFound ++;

    strupr( Path );

    strcpy( TheFile, Path );

```

```

    strcat( TheFile, FB->ff_name );

    strcpy( Com1, Command );

    fnsplit( TheFile, D, P, F, E );

    strcpy( FE, F );
    strcat( FE, E );

    strcpy( DP, D );
    strcat( DP, P );

    strcpy( Com2, strsubst( Com1, "$1",
    TheFile ) );

    /* drive:\diretorio\arquivo.extensao */
    strsubst( Com2, "$2", FE );
    /* arquivo.extensao
    */
    strsubst( Com2, "$3", F );
    /* arquivo
    */
    strsubst( Com2, "$4", D );
    /* drive:
    */
    strsubst( Com2, "$5", DP );
    /* drive:\diretorio\
    */
    strsubst( Com2, "$6", P );
    /* \diretorio\
    */
    strsubst( Com2, "$7", E );
    /* .extensao
    */

    if( FB->ff_attrib & FA_DIREC )
        printf( "<DIRECTORY> " );

    printf( " %s", TheFile );

    if( strlen( Command ) > 0 ) {
        printf( " -> %s\n", Com2 );
        if( system( Com2 ) )
            printf( " !! can't execute com-
            mand %s\n", Com2 );
        }
    else
        putchar( '\n' );

    return( 0 );
}

```

```

int main( int argc, char *argv[] ) {
    char D[ MAXDRIVE ];
    char P[ MAXDIR ];
    char F[ MAXFILE ];
    char E[ MAXEXT ];
    int fflags = 0;

    printf( "FindAnd ... to search for
    files and apply a command\n" );
    printf( "Copyright(c) 1994, HeM
    Softmaker. All rights reserved.\n" );

    if( argc < 2 || argv[ 1 ][ 0 ] == '/'
    ) {
        printf( "\nsyntax: FINDAND

```

```

%COMMAND $n%c FileMask\n", "", ""
);
printf( " or: FINDAND
FileMask\n\n" );
printf( " FileMask = files you
wish to search (wildcards allowed)\n"
);
printf( " COMMAND = command to
apply to each file\n" );
printf( " $n = replaced
with name of file by the program\n" );
printf( " $1 drive:
+ \\path\\ + name + .extension\n" );
printf( " $2 name +
.extension\n" );
printf( " $3 name\n"
);
printf( " $4
drive:\n" );
printf( " $5 drive +
\\path\\n" );
printf( " $6
\\path\\n" );
printf( " $7
.extension\n\n" );
printf( " example: FINDAND %ccopy
$1 a:$3.bak%c *.doc\n", "", "" );
printf( " copies files
matching *.doc to drive A: changing
extensions to .BAK\n\n" );
return( 1 );
}
else {
if( argc == 3 ) {
strcpy( Command, argv[ 1 ] );
strcpy( FileMask, argv[ 2 ] );
}
else if( argc == 2 ) {
strcpy( FileMask, argv[ 1 ] );
strcpy( Command, NULL );
}
}

```

```

)
fflags = fnsplit( FileMask, D, P,
F, E );
if( ( fflags & DRIVE ) == 0 ) {
strcpy( D, "X:" );
D[ 0 ] = 'A' + getdisk();
}
if( ( fflags & DIRECTORY ) == 0 ) {
strcpy( P, "\\\" );
getcurdir( D[ 0 ] - 'A' + 1, P +
1 );
}
if( ( fflags & FILENAME ) == 0 ) {
strcpy( F, "?????????" );
}
if( ( fflags & EXTENSION ) == 0 ) {
strcpy( E, ".???" );
}
fnmerge( FileMask, D, P, F, E );
printf( "\nsearching for files
matching %s\n", FileMask );
if( AllSearcher( FileMask, FA_ALL,
SrcProc ) )
printf( "\n%s\n", strerror( errno
) );
else
printf( "%6d files found\n",
FilesFound );
printf( "\nHeM 94\n" );
return( 0 );
}
/* That's all folks */

```

O RIO GANHOU UMA NOVA E DIFERENTE LOJA

NUM MESMO LOCAL VOCÊ ENCONTRA

EDIÇÕES EDIURO: LIVROS DOS MAIS VARIADOS ASSUNTOS
ELETRÔNICA: LIVROS, ANTENAS PARA RADIOAMADORES E PX,
ANTENAS PARABÓLICAS, ETC.
INFORMÁTICA: SUPRIMENTOS, EQUIPAMENTOS, COMPLETA
LINHA DE LIVROS PARA INICIANTES E PROFISSIONAIS COM 20% DE
DESCONTO.
MANUAIS EM PORTUGUÊS: VIDEO, CÂMERAS, AGENDAS,
COMPUTADORES, FAX, TELEFONE SEM FIO E ETC. TEMOS
DIVERSOS PRONTOS E TRADUZIMOS ARTIGOS DE REVISTAS E
LIVROS.

VENHA CONHECER A

Promo trônica

Av. Marechal Floriano, 167 A - CEP: 20080-005
Rio de Janeiro - RJ
TEL: (021) 263-9590 FAX: (021) 263-8840

OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

PROGRAMAS PARA IBM PC

A Partir de

R\$ 1,00

Solicite catálogo completo gra-
tuitamente e receba um desconto
especial de 10% no seu primeiro
pedido.

Conheça também as mais
incríveis bibliotecas de novas
funções para seu Clipper S'87,
5.01 ou 5.2

NTA

Caixa Postal 6015

FORTALEZA

CEP 60451-970

Participe do Clube do Windows

CONTABILIDADE

Super Contabilidade com Fontes
Atualizado p/lei 8383. Fácil de ins-
talar e operar. Help. Lançamentos
retroativos. Emissão de diário,
razão, balancetes e balanço. Lan-
çamentos com ou sem contraparti-
da. Histórico padrão alterável no
lançamento. Histórico total com ate
240 caracteres. Acesso em janelas
a plano de contas, histórico, calcula-
dora, agendas, etc. Senha. Multi-
tempres. List to Print/Edit. Aces-
so ao DOS e dezenas de outros re-
cursos. 5 disquetes de 5.1/4": R\$
30,00. OUTROS APLICATIVOS:
Gestor Comercial (4 disquetes
5.1/4", super estoque c/emissão de
cupom), R\$ 30,00; Folha Pcto. Se-
manal, R\$ 20,00; Bancário (até 6
contas), R\$ 20,00; Mala Direta
(cliente, fornecedor, etc), R\$ 25,00

Softs executáveis prontos para
o uso em PC XT/AT 286/386/
486/OS/PENTIUM c/Fontes em
CLIPPER. INFODATA Informá-
tica Ltda., Caixa Postal 1224,
CEP 01059 970, São Paulo, SP
Tels:
(011) 259-8169 e 259-6399

FSRCH.C

```
/*
HeM 1994
FSRCH.C

Conversao para linguagem C de um
programa em Pascal de Neil Rubenking
*/

/*
define o prototipo da funcao a ser
passada como parametro para searcher
e allsearcher
*/

#define SRCHPROC int( *SearchProc )(
struct fblk *, char * )

/*
variaveis globais utilizadas por
AllSearcher
*/

char GlobalSearchDirMask[ MAXFILE +
MAXEXT - 1 ];
char GlobalSearchDirAttr;
int ( *GlobalSearchDirProc )( struct
fblk *, char * );

/*
A funcao Searcher procura arquivos
no diretorio atual ou especificado.
E ela quem faz todo o trabalho, e
qualquer otimizacao fara mais efeito
se for feita aqui.

Mask    -> mascara de busca de
arquivos ( *.exe por exemplo )
Attr    -> filtro de atributos de
arquivo
SRCPROC -> funcao que processa cada
arquivo encontrado
deve ter o prototipo como
na definicao acima
*/

int Searcher( const char *Mask, int
Attr, SRCHPROC ) {
    struct fblk SR;
    char Drive[ MAXDRIVE ];
    char Ds[ MAXDIR ];
    char Ns[ MAXFILE ];
    char Es[ MAXEXT ];
    char DrDir[ MAXDRIVE + MAXDIR - 1 ];
    int ERR = 0;

    ERR = findfirst( Mask, &SR, Attr );
    while( ERR != -1 ) {
        fnsplit( Mask, Drive, Ds, Ns, Es
);
        strcpy( DrDir, Drive );
        strcat( DrDir, Ds );
        ( *SearchProc )( &SR, DrDir );
        ERR = findnext( &SR );
    }
}
```

```
ERR = errno;
if( ERR == 18 || ERR == 2 )
    return( 0 );
else
    return( ERR );
}

/*
SearchDir procura diretorios
recursivamente.
Utilizada por AllSearcher
*/

int SearchDir( struct fblk *S, char P[
MAXPATH ] ) {
    char TMP[ MAXPATH ];

    if( ( S->ff_attrib & FA_DIREC ) && (
S->ff_name[ 0 ] != '.' ) ) {
        strcat( P, S->ff_name );
        strcpy( TMP, P );
        strcat( TMP, "\\\" );
        strcat( TMP, GlobalSearchDirMask );
        Searcher( TMP, GlobalSearchDirAttr,
GlobalSearchDirProc );
        strcpy( TMP, P );
        strcat( TMP, "\\*.*)" );
        /* aqui esta a recursao */
        Searcher( TMP, FA_DIREC | FA_ARCH,
SearchDir );
    }
    return( 0 );
}

/*
Esta funcao tambem procura em
subdiretorios. Os parametros sao
identicos aos de Searcher
*/

int AllSearcher( const char *Mask, int
Attr, SRCHPROC ) {
    char TMP1[ MAXPATH ];
    char Drive[ MAXDRIVE ];
    char Ds[ MAXDIR ];
    char Ns[ MAXFILE ];
    char Es[ MAXEXT ];
    int Er;

    fnsplit( Mask, Drive, Ds, Ns, Es );
    strcpy( GlobalSearchDirMask, Ns );
    strcat( GlobalSearchDirMask, Es );
    GlobalSearchDirAttr = Attr;
    GlobalSearchDirProc = SearchProc;
    if( ( Er = Searcher( Mask, Attr,
SearchProc ) ) == 0 ) {
        strcpy( TMP1, Drive );
        strcat( TMP1, Ds );
        strcat( TMP1, "*.*)" );
        return( Searcher( TMP1, FA_DIREC,
SearchDir ) );
    }
    else
        return( Er );
}

/* That's all folks */
```



Blocos V1.0` - Parte 1

Micro: IBM 286/386
Memória: 640 Kbytes
Vídeo: VGA 256 Kbytes
Linguagem: QBasic
Requisitos: Nenhum

Eduardo Rocha Sbrissia

O que é ? Todos lembram do velho "Soko-ban", aquele joguinho de empurrar pedras nos buracos ? Pois é, o BLOCOS é um clone modificado deste famoso jogo, mas com gráficos VGA 640x480-16 cores no lugar de CGA 320x200-4 cores. Surgiu também um personagem novo, o "Chato" que, como o nome já diz, só atrapalha e quer ir atrás do nosso homenzinho, sem se importar com o que vê na frente, empurrando pedras até para os buracos (pode ser útil, não ?). O Blocos também permite que o usuário crie suas próprias fases, adicionando obstáculos e dificuldades à gosto. JOGO ECOLÓGICO. (REPARE AS CORES)

Em que micro foi feito ? O que requer ? Posso rodar num XT-CGA ? O Blocos foi feito num 386 DX 40 com 4 MB de memória, 240 MB de HD, visor SVGA 1024x768-256 cores. Mas, infelizmente, não precisa de "tudo isso" para funcionar. Deve funcionar tranquilo num XT, ficando extremamente lenta a parte de desenho das fases (no início). Aconselho um 286. Quanto ao tataravô CGA ou ao vovô EGA, estes não suportarão os gráficos. Resumindo: 286 com VGA roda legal o Blocos 1.0. Não mais de 50K serão utilizados na versão interpretada, com várias fases.

Em que linguagem foi feito o Blocos ? Foi feito no QBASIC v.1.1 que acompanha o DOS 4, 5 ou 6, para que todos usuários (com VGA) possam entendê-lo mais facilmente e também porque QUALQUER computador que se preze, tem no mínimo o DOS 4, que vem com o QBASIC.

Qual é o objetivo de cada fase ? Colocar pedras nos buracos, movimentando o homenzinho o mínimo possível.

Como movimentar o homenzinho ? Quais são as teclas do jogo ?

- Para movimentar : I - sobe, K - desce, J - à esquerda, L à direita;
- Para gravar o jogo : [CTRL] +[S]
- Para ler o jogo gravado : [CTRL] +[L]
- Para recomeçar fase : [R]
- Para sair do jogo : [S]

Como criar fases ? Entre num editor qualquer e digite a fase, gravando em modo ASCII e seguindo as orientações seguintes :

* Cada fase é composta de um arquivo TEXTO de 23 linhas, sendo que as 3 primeiras correspondem às mensagens da fase e as 20 seguintes, à fase propriamente dita.

* A fase é um tabuleiro de 20 linhas por 40 colunas. Na criação, obedeça a este limite máximo.

* Crie a fase obedecendo à seguinte legenda :

[-] - (hífen) parede normal

[/] - (barra inversa) parede não ecológica, tira 10 pontos

[O] - (letra O maiúscula) buraco

[o] - (letra o minúscula) pedra

[X] - (letra X maiúscula) homenzinho (OBRIGATÓRIO)

[Y] - (letra Y maiúscula) chato (NÃO É OBRIGATÓRIO)

* ATENÇÃO : a fase deve necessariamente estar cercada por paredes.

* O NOME DO ARQUIVO QUE CONTÉM A FASE DEVE SEGUIR O PADRÃO : nnnnnnnn.DAD, onde nnnnnnnn é o número da fase. O programa lê as fases seguindo a ordem desta numeração.

Exemplos : 00000001.DAD, 00001212.DAD. Neste caso, o programa lerá a fase 00000001.DAD e acabará, pois não existe a fase 00000002.DAD.

Exemplo de fase (os escritos após ***, assim como estes, não devem ser digitados, são as explicações !!!!!!!). Grave como "00000001.DAD" (veja no quadro a seguir).

OBS : A descrição e o nome da fase não devem ter mais de 37 caracteres cada. É VITAL que o número de PEDRAS seja igual ao número de BURACOS. A mensagem do final da fase pode ter até 80 caracteres.

A digitação : Entre no QBASIC teclando QBASIC, digite a listagem e grave. Os escritos após [] são comentários, podem ser retirados durante a digitação. O programa está totalmente explicado. Digite os dois programas :

arquivo

```
' Passa linhas inteiras para divisão de
colunas e linhas
FOR f = 1 TO 20
  FOR g = 1 TO 40
    TAB$(f, g) = MID$(bak$(f), g, 1)
    IF TAB$(f, g) = "O" THEN QT = QT
+ 1 ' Conta o número de buracos

' linha e coluna inicial do
homenzinho
IF TAB$(f, g) = "X" THEN
LBOY = f: CBOY = g: TAB$(f, g) = "
"
END IF

' linha e coluna inicial do chato
IF TAB$(f, g) = "Y" THEN
CHATL = f: CHATC = g: chato$ = "S"
END IF

CALL PoeFig(f, g, TAB$(f, g))
' Desenha
NEXT
NEXT

' Mensagens do jogo
LOCATE 26, 1: PRINT "BLOCOS V. 1.0 - (C)
1994 BY Eduardo Rocha Sbrissia"
LOCATE 27, 1: PRINT NOMEFASE$, " - ";
DESCRFASE$
LOCATE 28, 1: PRINT "Buracos :
Pedras nos buracos :      Score :"
```

```
INICIO:
início (da rotina do jogo)
mov$ = INKEY$
Espera uma tecla
mov$ = UCASE$(mov$)
transforma para maiúscula
CALL PoeFig(LBOY, CBOY, "X")
```

Desenha o homenzinho

```
' Se houver chato, e tenha passado 1/4
de segundo, chama sua rotina de "vida"
IF chato$ = "S" AND TIMER - SEGANT > .25
THEN GOSUB chato
```

```
' Se a quantidade de pedras nos buracos
for igual a quant. de buracos,
completou-se a fase
IF QT = QT = QT GOTO completou
```

SELECT CASE mov\$

```
' CTRL+S - Salva o jogo
CASE CHR$(19)
LOCATE 28, 1: PRINT STRING$(80, " ")
LOCATE 28, 1: PRINT "Salvando jogo ...
Aguarde !!!"
FOR f = 1 TO 20
  bak$(f) = ""
FOR g = 1 TO 40
  bak$(f) = bak$(f) + TAB$(f, g)
NEXT
NEXT
```

```
OPEN "JOGO_SAL.VO" FOR OUTPUT AS #1
' Abre arquivo com o jogo salvo
PRINT #1, NOMEFASE$
' Grava nome da fase
PRINT #1, DESCRFASE$
' Grava descrição da fase
PRINT #1, FINALFASE$
' Grava mensagem do final da fase
FOR f = 1 TO 20
  PRINT #1, bak$(f)
' Grava tabuleiro
NEXT
PRINT #1, SCORE
' Grava score
PRINT #1, NUMERO
' Grava fase
PRINT #1, QT
' Grava qt. de buracos
```

DISK MICRO SISTEMAS

AGORA FICOU MAIS
FÁCIL ASSINAR MICRO
SISTEMAS
BASTA VOCÊ DISCAR
PARA NOSSOS
REPRESENTANTES EM
TODO O BRASIL

REPRESENTANTE NACIONAL EMBRAS REPRESENTAÇÕES LTDA. (0132) 22-7621

SÃO PAULO
CENTRAL DE ASSINATURAS
(011) 258-8415, 258-8358 e 257-4612

BAHIA
MARCIO A. VIANA
(071) 241-5877

RIO DE JANEIRO
(021) 230-4784

PARANÁ
NICHELE
REPRESENTAÇÕES LTDA.
(041) 225-2484 e 234-0566

MINAS GERAIS
SHS REPRESENTAÇÕES LTDA.
(031) 226-2910

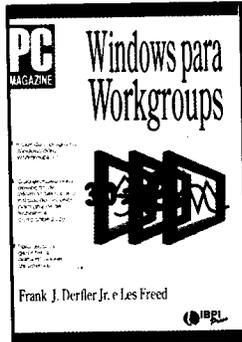
MATO GROSSO DO SUL
NICHELE
REPRESENTAÇÕES LTDA.
(067) 384-1373 e 383-2779

ESPÍRITO SANTO
SHS REPRESENTAÇÕES LTDA.
(031) 226-2910



IBPI Press

SUCESSOS EDITORIAIS



DERFLER JR./FREED, GUIA PC MAGAZINE DO WINDOWS PARA WORKGROUPS - 324 PÁGS

Guia para obtenção de informações sobre instalação, recursos para grupos de trabalho e compatibilidade. Para usuários, gerentes e administradores de sistemas.

Cód: 1 - Preço: **R\$ 16,75**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O DOS 6 - 676 PÁGS

Este livro baseia-se no mesmo tipo de treinamento utilizado com sucesso nos estabelecimentos de ensino da PC Learning Labs, espalhados nos Estados Unidos. Através de disquete com exemplos incluído no livro, o leitor aprenderá com o método mais fácil, mais rápido e mais eficaz.

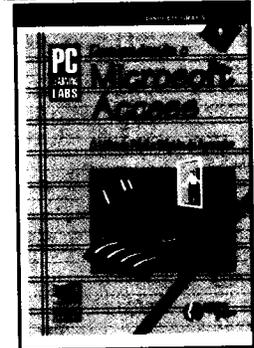
Cód: 2 - Preço: **R\$ 30,41**



SALEMI, GUIA PC MAGAZINE PARA BANCO DE DADOS CLIENTE/SERVIDOR - 350 PÁGS

Através de explicações em linguagem clara e conselhos oportunos, o leitor encontrará as tecnologias existentes e emergentes para o objetivo de sua empresa.

Cód: 3 - Preço: **R\$ 21,10**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O MICROSOFT ACCESS - 576 PÁGS

Obra mais completa em nosso idioma sobre este novo produto da Microsoft. Já apresenta os comandos em português, incluindo um disquete com inúmeros exemplos.

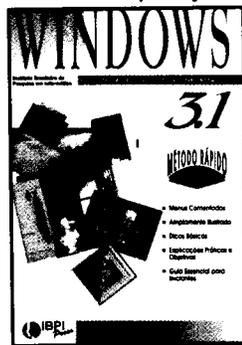
Cód: 4 - Preço: **R\$ 31,65**



IBPI, DOS 6 MÉTODO RÁPIDO - 120 PÁGS

Guia essencial para iniciantes e indispensável para quem já o utiliza. Recheado de dicas básicas e explicações práticas e objetivas.

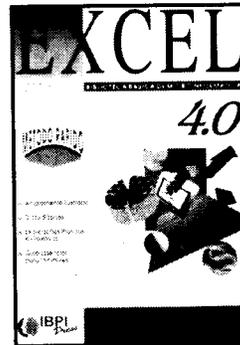
Cód: 5 - Preço: **R\$ 8,31**



IBPI, WINDOWS 3.1 MÉTODO RÁPIDO - 108 PÁGS

É um guia rápido e eficiente, ideal para iniciantes neste novo ambiente operacional, e indispensável para quem já conhece e deseja tirar dúvidas de forma clara, objetiva e rápida.

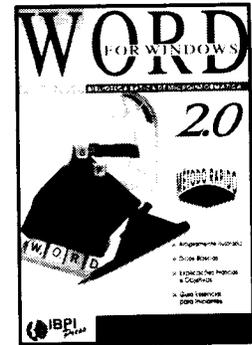
Cód: 6 - Preço: **R\$ 8,31**



IBPI, EXCEL 4 MÉTODO RÁPIDO - 120 PÁGS

Esta obra mostra ao leitor os recursos do programa, estudando casos reais e que poderão ser usados no dia-a-dia de sua atividade e como base para o desenvolvimento de trabalhos mais complexos.

Cód: 7 - Preço: **R\$ 8,93**



IBPI, WORD FOR WINDOWS 2.0 MÉTODO RÁPIDO - 200 PÁGS

Amplamente ilustrado, este livro fornece dicas básicas e explicações práticas e objetivas para os usuários deste excepcional editor de textos.

Cód: 8 - Preço: **R\$ 12,16**



HACKATHORN, CONECTIVIDADE DE BANCOS DE DADOS EMPRESARIAIS - 352 PÁGS

Este importante livro fornece uma avaliação completa dos bancos de dados heterogêneos entre corporações, com ênfase especial na distribuição de aplicações empresariais para o desktop.

Cód: 9 - Preço: **R\$ 19,49**

SIM! Desejo adquirir os livros abaixo relacionados. Sendo assim, envio cheque nominal à Livraria e Editora Infobook S.A., no valor total do pedido. Despesas postais por conta da editora. Enviar seu pedido para: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - Rio de Janeiro - RJ - 21050-510

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

Valor Total do Pedido: CR\$ _____

Nome: _____

Telefone: _____

Empresa: _____ Telefone: _____

C.G.C.: _____ Insc. Est.: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Est.: _____

Data: ____ / ____ / ____ Assinatura: _____

```

PRINT #1, QTB
'Grava qt. de pedras nos buracos
PRINT #1, LBOY
'Grava posição do homenzinho
PRINT #1, CBOY
'Grava posição do homenzinho
PRINT #1, CHATL
'Grava posição do chato(se houver)
PRINT #1, CHATC
'Grava posição do chato(se houver)
PRINT #1, chato$
'grava se há chato
PRINT #1, CCA
'Grava posição do chato(se houver)
PRINT #1, CLA
'grava posição do chato(se houver)

CLOSE #1
'Fecha arquivo
LOCATE 28, 1: PRINT "Buracos :
Pedras nos buracos :           Escore : "
' Imprime estatísticas
GOSUB ESTAT
mov$ = ""
GOTO INICIO

' CTRL+L - Lê o jogo salvo
CASE CHR$(12)
ON ERROR GOTO Blocosin
n!o existir, volta p/ o início
OPEN "JOGO_SAL.VO" FOR INPUT AS #1
'Abre arquivo com o jogo salvo
ON ERROR GOTO 0
LOCATE 28, 1: PRINT STRING$(80, " ")
LOCATE 28, 1: PRINT "Lendo jogo ...
Aguarde !!!"
ESCORE = 0
NUMERO = 0
QT = 0
QTB = 0
LBOY = 0
CBOY = 0
CHATC = 0
CHATL = 0
chato$ = " "
CCA = 0
CLA = 0
LINE INPUT #1, NOMEFASE$
' Lê nome da fase
LINE INPUT #1, DESCRFASE$
' Lê descrição da fase
LINE INPUT #1, FINALFASE$
' Lê mensagem do final da fase
FOR f = 1 TO 20
bak$(f) = ""
INPUT #1, bak$(f)
' Lê tabuleiro
NEXT
INPUT #1, ESCORE
' Lê escore
INPUT #1, NUMERO
' Lê fase
INPUT #1, QT
' Lê qt. de buracos
INPUT #1, QTB
' Lê qt. de pedras nos buracos
INPUT #1, LBOY
' Lê posição do homenzinho
INPUT #1, CBOY
' Lê posição do homenzinho
INPUT #1, CHATL
' Lê posição do chato(se houver)
INPUT #1, CHATC
' Lê posição do chato(se houver)
INPUT #1, chato$
' Lê se há chato

```

```

INPUT #1, CCA
' Lê posição do chato(se houver)
INPUT #1, CLA
' Lê posição do chato(se houver)
CLOSE #1
' Fecha arquivo

```

```

f = 1
g = 1
FOR f = 1 TO 20
FOR g = 1 TO 40
TAB$(f, g) = MID$(bak$(f), g, 1)
CALL PoeFig(f, g, TAB$(f, g))
' Desenha
NEXT
NEXT

```

```

LOCATE 27, 1: PRINT STRING$(80, " ")
LOCATE 27, 1: PRINT NOMEFASE$, " - ";
DESCRFASE$
PRINT "Buracos :           Pedras nos
buracos :           Escore : "
' Imprime estatísticas
GOSUB ESTAT
SEGANT = TIMER
mov$ = ""
GOTO INICIO

```

```

' Recomeçar a fase ?
CASE "R"

```

```

LOCATE 28, 1: PRINT STRING$(80, " ")
LOCATE 28, 1: INPUT "RECOMEÇA a fase (S/
N) "; re$
re$ = UCASE$(re$)
LOCATE 28, 1: PRINT "Buracos :
Pedras nos buracos :           Escore : "
IF re$ = "S" THEN
ESCORE = ESCORE - (300 * QT)
' Penalização por recomeçar é 300 vezes o
nº de pedras nos buracos
NUMERO = NUMERO - 1
' Volta
uma fase (O "começo" aumenta 1, portanto
fica na mesma)
PLAY
"MBt255o212cp6414cp64112cp6412cp6414d#p6
418dp6414dp6418cp6414cp64o118bp64o212c"
GOTO comeco
END IF
' Imprime estatísticas
GOSUB ESTAT
GOTO INICIO

```

```

' Sair do jogo ?
CASE "S"

```

```

LOCATE 28, 1: PRINT STRING$(80, " ")
LOCATE 28, 1: INPUT "SAI do jogo (S/N)
"; re$
re$ = UCASE$(re$)
LOCATE 28, 1: PRINT "Buracos :
Pedras nos buracos :           Escore : "
' Imprime estatísticas
GOSUB ESTAT

```

```

IF re$ = "S" THEN
' Mensagem final
mfinal$ = "????????????? Já vai embora ???
Jogue novamente o Blocos v.1.0 !!!
?????????????"

```

```

GOTO fim
END IF
GOTO INICIO

```



Você continua enrolado?

**MONTE SEU PRÓPRIO AT 286, 386 OU 486.
APRENDA VÁRIAS DICAS DE COMO TIRAR UM MELHOR
PROVEITO DOS RECURSOS DO SEU MICROCOMPUTADOR.
Com os livros do Eng. LAÉRCIO VASCONCELOS**

 **COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486**

Agora a venda também nas principais livrarias de informática de São Paulo: BOOKWARE, LITEC E CULTURA. Estamos cadastrando livrarias e revendas em todo o Brasil.

Aborda: Montagem de XT e AT 286, 386SX, 386DX e 486. Fontes, gabinetes, NO-BREAKS, estabilizadores, aterramento, DRIVES, placas de vídeo e monitores CGA, HERCULES, EGA, VGA, e SUPER VGA. Placas MULTI-I/O, IOSA, UDC e IDEPLUS. Placas de CPU, expansão de memória, instalação de memória CACHE, uso de memória ESTENDIDA e EXPANDIDA, SHADOW RAM, SETUP, STRAPS, WINCHESTER, conversão de XT em AT, conversão de 286 em 386 e 486, co-processador aritmético, instalação de MOUSE, MODEM/FAX, SCANNER, SOUND BLASTER, etc.

 **IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 1**

Centenas de DICAS para você usar melhor o seu PC!!!

Você nunca viu tantas informações úteis sobre SOFTWARE em um único livro. A cada página é encontrada uma dica que pode ser imediatamente aplicada ao seu computador, resultando em maior velocidade, produtividade, segurança e facilidade de uso. E mais: Cópias de disquetes protegidos, uso de MEMÓRIA ESTENDIDA, EXPANDIDA, EMS, XMS, HMA, UMB, compactadores de arquivos, recuperação de discos formatados e arquivos apagados, programas gráficos, proteção do computador em nível de software, teste da CPU, de WINCHESTER e da placa de vídeo, comandos úteis do DOS, como criar da melhor forma seus arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS. E mais dezenas de outras dicas.

 **IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 2**

Aprenda mais outras DICAS muito úteis que o ajudarão a esclarecer suas dúvidas.

Mais dicas para você tirar o máximo proveito do seu micro. Fique por dentro das novidades do MS-DOS 6, saiba como acelerar o desempenho do WINCHESTER, dos DRIVES e do CD-ROM, usar a memória, recuperar arquivos apagados, melhorar os arquivos BATCH, duplicar a capacidade do winchester, editar trilhas e setores, BACKUP, programas gráficos, animações gráficas, comunicação de dados, ANTI-VÍRUS, acentuação, miscelânea de dicas e macetes e muitas outras grandes utilidades.

 **SOFTWARE DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE**

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRATUITAMENTE E VEJA AS VANTAGENS DOS NOSSOS PROGRAMAS:

- 1) São todos compactados com o popular compactador PKZIP, o que reduz o tamanho e o custo para os clientes.
- 2) São fornecidos em disquetes novos e de BOA QUALIDADE.
- 3) São todos acompanhados de um arquivo LAERCIO.DOC que traz as instruções para a instalação e sua imediata utilização.
- 4) São todos testados e homologados pela nossa equipe técnica.
- 5) A maior vantagem: são cobrados por tamanho, e não por disco. Enquanto outras empresas cobram 3 discos por 3 programas de 120 KB, nós cobramos por apenas um único disco de 360 KB com os três programas juntos.

Indique os livros desejados

- Estou enviando cheque nominal ao autor, Laércio Vasconcelos
 Desejo receber o catálogo de programas

Preços em REAL:

- COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486 () 27,50 REAIS
IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 1 () 23,75 REAIS
IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 2 () 27,50 REAIS

Recorte, preencha e envie para:

Laércio Vasconcelos
CAIXA POSTAL 4391, CEP 20.001-970 Rio de Janeiro, RJ

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ CEP: _____
Telefone: _____

Para sua segurança, envie em carta registrada.

LVC - LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA. Av. Rio Branco, 156/2812 Rio de Janeiro. Tel (021) 262-1776, Fax (021) 240-0663.

Antecipe-se



```

CASE "I" ' Para
cima
s1$ = TAB$(LBOY - 1, CBOY) '
conteúdo do 1º lugar acima do homenzinho
(se é pedra, etc)
s2$ = TAB$(LBOY - 2, CBOY) '
conteúdo do 2º lugar acima do homenzinho
lbo1 = LBOY - 1 ' 1º
posição numérica acima do homenzinho
lbo2 = LBOY - 2 ' 2º
posição numérica acima do homenzinho
' 1º e 2º posições numéricas ao lado
(dir. ou esq.) do homenzinho.
' S'ão iguais a atual, pois ele mover-se-á
horizontalmente
cbo2 = CBOY
cbo1 = CBOY

```

```

CASE "K" ' Para
baixo
s1$ = TAB$(LBOY + 1, CBOY) '
conteúdo do 1º lugar abaixo do homenzinho
s2$ = TAB$(LBOY + 2, CBOY) '
conteúdo do 2º lugar abaixo do homenzinho
lbo1 = LBOY + 1 ' 1º
posição numérica abaixo do homenzinho
lbo2 = LBOY + 2 ' 2º
posição numérica abaixo do homenzinho
' 1º e 2º posições numéricas ao lado
(dir. ou esq.) do homenzinho.
' S'ão iguais a atual, pois ele mover-se-á
horizontalmente
cbo1 = CBOY
cbo2 = CBOY

```

```

CASE "J" ' Para a
esquerda
s1$ = TAB$(LBOY, CBOY - 1) '
conteúdo do 1º lugar à esquerda do
homenzinho
s2$ = TAB$(LBOY, CBOY - 2) '
conteúdo do 2º lugar à esquerda do
homenzinho
cbo1 = CBOY - 1 ' 1º
posição numérica à esquerda do homenzinho
cbo2 = CBOY - 2 ' 2º
posição numérica à esquerda do homenzinho
' 1º e 2º posições numéricas ao lado
(inf. ou sup.) do homenzinho.
' S'ão iguais a atual, pois ele mover-se-á
verticalmente
lbo1 = LBOY
lbo2 = LBOY

```

```

CASE "L" ' Para a
direita
s1$ = TAB$(LBOY, CBOY + 1) '
conteúdo do 1º lugar à direita do
homenzinho
s2$ = TAB$(LBOY, CBOY + 2) '
conteúdo do 2º lugar à direita do
homenzinho
cbo1 = CBOY + 1 ' 1º
posição numérica à direita do homenzinho
cbo2 = CBOY + 2 ' 2º
posição numérica à direita do homenzinho
' 1º e 2º posições numéricas ao lado
(inf. ou sup.) do homenzinho.
' S'ão iguais a atual, pois ele mover-se-á
verticalmente
lbo1 = LBOY
lbo2 = LBOY

```

```

CASE ELSE
' Se a letra pressionada não tem função

```

```

no jogo, volta para o início
GOTO INICIO
END SELECT

```

```

' Faz um blic..
PLAY "MBt255o5164deg"
s$ = TAB$(LBOY, CBOY) ' conteúdo atual
da posição do homenzinho

```

```

' testa conteúdo da 1ª pos.
SELECT CASE s1$

```

```

' Se for parede , volta ao início
CASE "-"
GOTO INICIO

```

```

' Se for parede não ecológica, volta ao
início
CASE "/"
GOTO INICIO

```

```

' Se o 1º for CHATO, volta ao início
CASE "Y"
GOTO INICIO

```

```

CASE "o" ' Se o 1º for pedra
' Se 2º for pedra, buraco cheio, paredes
ou chato, volta ao início
IF s2$ = "o" OR s2$ = "-" OR s2$ = "/"
OR s2$ = "0" OR s2$ = "Y" GOTO INICIO
IF s2$ = " " THEN s2$ = "o": s1$ = " "
' 2º vazio ? então 2º=pedra e 1º= nada
' 2º buraco ? então 2º=b. cheio e 1º=
nada. Ganha 300 pts e acrescenta 1 pedra
no bur.
IF s2$ = "O" THEN s2$ = "0": s1$ = " ":
QT = QT + 1: ESCORE = ESCORE + 300: PLAY
"MBt100o3bcdefga"

```

```

CASE "0" ' Se o 1º for b. cheio
' Se 2º for pedra, buraco cheio, paredes
ou chato, volta ao início
IF s2$ = "o" OR s2$ = "-" OR s2$ = "/"
OR s2$ = "0" OR s2$ = "Y" GOTO INICIO
' 2º vazio ? então 2º=pedra e 1º=
b.vazio. Perde 300 pts e dim 1 pedra no
bur.
IF s2$ = " " THEN s2$ = "o": s1$ = "O":
QT = QT - 1: ESCORE = ESCORE - 300: PLAY
"MBt100o3agfedcb"
IF s2$ = "O" THEN s2$ = "0": s1$ = "O"
' 2º buraco ? então 2º=b. cheio e
1º=b.vazio

```

```

CASE ELSE
END SELECT

```

```

' Redesenha 1ª e 2ª posições
CALL PoeFig(lbo1, cbo1, s1$)
CALL PoeFig(lbo2, cbo2, s2$)

```

```

' Redesenha posição antiga do homenzinho
CALL PoeFig(LBOY, CBOY, TAB$(LBOY,
CBOY))

```

```

' Refaz tabuleiro com as novas figuras
(pedras, etc) nas posições movidas
TAB$(lbo1, cbo1) = s1$
TAB$(lbo2, cbo2) = s2$

```

Continua na próxima edição

CRAZ

CRAZY SOFT INFORMÁTICA
☎: 456-8373

R. TIRADENTES, 433 CONJ. 5
DIADEMA - SP
CEP: 09911-190

MENORES PREÇOS
DISCO C \ GRAVAÇÃO:
DISCO 5 1/4 DD - R\$ 1,00
DISCO 5 1/4 HD - R\$ 1,50
CORREIO P/20 DISCOS - R\$ 2,50

PRAZO P/ GRAVAÇÕES: 24 hs
PEDIDO ACIMA DE 15 DISCOS
GANHE 1 HD DE BRINDE
SOLICITE CATALOGO GRATIS
COM RELAÇÃO COMPLETA

PEDIDOS : Por carta ou fone de Seg. a Sex. das 9:00 às 19:00 hs aos Sab. das 9:00 as 15:00
relacione o Nome e a Quantidade de discos de cada programa.
PAGAMENTO: Envie um cheque nominal a FRANCISCO BELÉM FERREIRA no valor
de seu pedido, ou faça um depósito em conta no Bradesco Ag. 0302-6 CC. 0124443/4
Enviando xerox do depósito junto com o pedido, não esquecer de adicionar a taxa de correio

OS MELHORES JOGOS PARA PC

OS MELHORES

ALONE IN THE DARK II 09 HD
AMERICAN GLADIATOR 02 HD
B-17 FLYING FORTRESS 05 HD
B-WING (X-WING) 01 HD
BLAKE STONE 03 HD
BODY BLOW 01 HD
CHESS MANIAC 5 AND 1 12 HD
CHESS MASTER 4000 03 HD
COMANCHE MAX. OVERKILL 03 HD
CRISIS IN THE KREMLIN 04 HD
DARK SEED 05 HD
DOOM 05 HD
DRACULA 01 HD
DUNE II 04 HD
EMPIRE SOCCER 94 01 HD
F-15 STRIKE EAGLE III 06 HD
FALCON 3.0 05 HD
FURY OF THE FURIES 02 HD
GABRIEL KNIGHT 11 HD
GOBLINS III 05 HD
HARD BALL 3 03 HD
HEART OF CHINA 07 HD
IMPERIAL PURSUIT (X-WING) 01 HD
INDY CAR RACING 03 HD
JORDAN IN FLIGHT 02 HD
JURASSIC PARK 04 HD
LEGEND OF KYRANDIA II 08 HD
LEMMING'S II THE TRIBES 02 HD
MANIAC MANSION II DAY TEN. 07 HD
METAL & LANCE 08 HD
MONKEY ISLAND II 08 HD
MORTAL KOMBAT 03 HD
PINBALL FANTASIES 02 HD
PIRATES GOLD 06 HD
PRIVATEER 06 HD
RALLY 06 HD
SAM & MAX 07 HD
SANGO FIGHTER 06 HD
SHADOW OF PRESIDENT 03 HD
SID CITY 2000 02 HD
SPACE HULK 04 HD
SPEAR OF DESTINY 02 HD
SPECIAL FORCES 02 HD
SPEED RACER 03 HD
STEEL FIGHTER II 06 HD
TASK FORCE 1942 06 HD
TERMINATOR RAMPAGE 06 HD
TROLLS 03 HD
WOLFEINSTEIN (60 MISSOES) 01 HD

AÇÃO - AVENTURA

ALTERED BEST 02 DD
ASTERIX 02 DD
BABY JO JO IN GOING HOME 01 HD
BARBARIAN 01 DD
BATMAN THE MOVIE 01 HD
BITO MENACE 01 HD
CABAL 02 DD
CAPTAIN COMIC II 01 HD
CD-MAN 01 HD
COBRA MISSION 05 HD
COLORADO 02 DD
COMMANDER KEEN V 01 HD
CRISTAL CAVES 02 DD
DICK TRACY 06 DD
DOUBLE DRAGON III 01 HD
DRAGON'S LAIR IV 12 DD
ELECTRO BODY 01 DD
FIRST SAMURAI 01 HD
FLASH BACK 03 HD
GHOST "N"GOBLINS (JOYST) 01 DD
GHOSTBUSTER II 01 HD
GODS 01 HD
GOLDEN AXE 02 DD
GREMLINS II 01 DD
HOME ALONE I 02 DD
IND. JONES LAST CRUSADE 02 DD
JILL OF THE JUNGLE II 01 HD
KARATEKA 01 DD
MIAME VICE 04 DD
MARIO BROSS IS MISSING 05 HD
MOONWALKER 01 HD
OPERATION WOLF 03 DD
OSCAR 01 HD
OUT OF THIS WORLD 01 HD
PREDADOR II 03 DD
PRINCE OF PERSIA II 02 DD
ROBOCOP 01 HD
ROBOCOP 3D 04 HD
SHINOBI 02 DD
SIMPSONS II 02 HD
SIMPSONS III 01 HD
SUPER CONTRA 03 DD
TARDARUGA NINJA III 01 HD
TERMINATOR II 01 HD
THE HUMANS 02 HD
THE LOST VIKINGS 01 HD
THEXDER II 01 HD
ULTRA BOTS 02 HD
WOLFEINSTEIN 3D 01 HD
WOLFEINSTEIN UP-GRADE 01 HD

ADVENTURE - R.P.G

ALONE IN THE DARK 05 HD
AMAZON 08 HD
BATMAN THE RETURN 07 HD
BLADE OF DESTINY 03 HD
CARMEN S. DIEGO DELUXE 05 HD
CONQUEST OF CAMELOT 02 HD
CURSE OF ENCHANT (VGA) 07 HD
DARK LAND 11 HD
DUNE II 04 HD
ECOS QUEST (VGA) 04 HD
ELVIRA II 03 HD
GALLIONS OF GLORY 02 HD
GOBLINS 02 HD
GOBLINS II 02 HD
HEART OF CHINA 07 HD
HOOK 03 HD
IND. JONES FATE OF ATLANT. 06 HD
INSPECTOR GADGET 04 HD
KGB (VGA) 03 HD
LEGEND OF KYRANDIA 04 HD
LEISURE SUIT LARRY V 08 HD
LIFE & DEATH II 03 HD
REX NEBULAR 10 HD
ROBIN HOOD 07 HD
ROME 02 HD
SHERLOCK HOLMES 10 HD
THE DARK HALF 04 HD
THE IMMORTAL 01 HD
ULTIMA UNDERWORLD II 05 HD
VINGANCE OF ESCALIBUR 02 HD

ESPACIAIS

DOWN RAIDER 01 HD
ELITE 01 DD
EPIC 06 HD
GALACTIX 02 HD
INCA (VGA) (386) 10 HD
KILOBASTER 01 HD
MACH 3 01 DD
MAJOR STRIKE 02 HD
MANTIS 09 HD
PLAN 9 FROM OUTER 03 HD
STELLAR 7 01 HD
STAR LEGIONS 02 HD
STRIKE COMMANDER 08 HD
TWILIGHT 2000 03 HD
WOLFED 01 HD
WING COMMANDER II 08 HD
X-WING 05 HD

SIMULADORES

A-10 TANK KILLER II 06 DD
ACES OF PACIFIC 03 HD
AFTER BANNER II 02 DD
BATTLE HAWKS 1942 02 DD
F-117 02 HD
F-14 TOM CAT 01 HD
F-15 STRIKE EAGLE II 02 DD
F-16 COMBAT PILOT 02 DD
FLIGHT SIMULATOR 4.0 02 DD
GREAT NAVAL BATTLE 03 HD
GUN SHIP 2000 03 HD
JET FIGHTER II 01 HD
LHX ATTACK CHOPPER 02 DD
M-1 TANK PLATTON 01 HD
PACIF ISLAND (VGA) 02 HD
RED BARON (VGA) 01 HD
SHERMAN M-4 01 HD
SILENT SERVICE II 01 HD
STUNT ISLAND 06 HD
TASK FORCE 1942 03 HD
TORNADO 03 HD
WOLF PACK 01 HD

CORRIDAS

1000 MILELIS 02 HD
4X4 OFF ROAD RACING 01 DD
B.M.W 01 HD
CAR & DRIVER 03 HD
CRAZY CAR II 01 HD
F-40 PURSUIT SIMULATOR 01 DD
FERRARI FORMULA 1 02 DD
GRAND PRIX UNLIMITED 01 HD
HARD DRIVING 02 DD
INDIANAPOLIS 500 01 DD
LOTUS SPIRIT TURBO 03 DD
MOON SHINE RACES 01 HD
MOTO CROSS SUZUKI 250cc 02 DD
OUT RUN 02 DD
KLE POSITION II 02 DD
POWER DRIFT 04 DD
STREET ROAD II 01 HD
STUNTS 01 HD
STUNT DRIVER 01 HD
TEST DRIVE III 01 HD
THE CYCLES 02 DD
TURBO OUT RUN 01 HD
VETTE 01 HD
WORLD CIRCUIT 03 HD

CASSINOS

BATTLE CHESS WINDOWS 01 HD
BATTLE CHESS 4000 08 HD
CHESS MASTER 3000 01 HD
CHESS MASTER WINDOWS 01 HD
EIGHT BALL DE LUXE (VGA) 02 HD
EPIC FIVEBALL II 01 HD
HOYLE'S 02 HD
JIMMY WHITE SNOOKER 01 DD
MONOPOLE DELUXE FOR WIN. 02 HD
PC POOL CHALLENGE 01 DD
PINBALL DREAMS 01 HD
POKER WINDOWS 01 HD
RACK-EM 01 DD
SARGON V 01 HD
SILVER BALL 01 HD
TRISTAN 01 HD
TRUMPH CASTLE II (VGA) 05 DD
VEGAS GAMBLER 01 DD

RACIOCINIO

CIVILIZATION 02 HD
CREEPERS 01 HD
FACES...TRIS III 03 DD
J-BIRD 01 DD
JIG SAW PUZZLE 02 DD
LEMMING'S 03 DD
LEMMING'S CHRISTMAS 01 DD
LEMMING'S - OHNO MORE 01 DD
MICKEY JIG SAW PUZZLE 01 HD
POPULOUS 02 DD
PUSH OVER 01 HD
SOKOBAN 01 DD
SUPER TETRIS 01 HD
X-ROCK 01 HD

PORNÔ & EROTICO

BUNNY'S BEACH BALL 01 HD
CINE PORNO 02 HD
LADY LOVE 02 HD
NKKI 01 HD
PLAYBOY 02 HD
PORNO IV 01 DD
SEXXY 05 DD
SEX CAPADES 01 HD
SQUARES 03 DD
STRIP ROKER III 01 HD
SUPER PORNO 01 HD

APLICATIVOS PARA PC

1001
ABC FUN KEY
ABC TALK
ABILITY
ADVENTURE TOOL KIT
AGENDA ELETRÔNICA
AGENDA TELEFONICA
AMNESIA (VGA)
AMPLE NOTICE
AQUARELA
ARJ MENU
ARTIST
ASTROLOGY 94
ATLAS PC
BACKY 2.0
BAND IN THE BOX (SB)
BANNER MANIA
BARCODE
CHECK IT
CHEMICAL MOLECULAR
COLLAGE
COMPUSHOW 2
CRYSTAL
D.N.P VS 147
DAZZLE (VGA)
DICI PAINT 2.0
DISK DUPE 4.01
DISK MANAGER LABELS
EASY INVENTORY
ELET. WORKBENCH (VGA)
ENVELOPE LASER
EXTOR 2.09
FACIL
FANCY LABEL
FANTAVISION

ED. GRÁFICO 01 DD
ENSINA INGLÊS 01 DD
ENSINA INGLÊS 01 DD
ED. TEXTO GRÁF. 02 DD
ED. JOGOS 02 DD
AGENDA 01 DD
AGENDA 01 DD
DEMOST. GRÁF. MUSIC. 01 HD
AGENDA 01 DD
ED. GRÁFICO 01 DD
COMPACTADOR 02 DD
ED. GRÁFICO 01 DD
ASTROLOGIA 01 DD
ENCICLOPEDIA GEOG. 01 DD
COMPACTADOR 01 DD
ED. MUSICAL 01 HD
ED. DE FAIXAS 01 DD
ED. CODIGO DE BARRA 01 DD
CHECK-UP DO MICRO 02 DD
AULA DE QUÍMICA 01 DD
ED. DE ELITES 01 DD
DEMOD. DE TELAS 01 DD
DEMOD. GRÁFICA 01 DD
DESTRAV. DE JOGOS 01 DD
DEMOD. GRÁFICA 01 DD
ED. GRÁFICO 01 HD
COPIADOR 01 DD
ED. ETIQUETAS 01 DD
CONTR. DE ESTOQUE 01 DD
ED. CIRCUITO ELECTR. 01 HD
ED. ENVELOPE 01 DD
CONTR. DE ESTOQUE 01 DD
ED. TEXTO 01 DD
ED. ETIQUETAS 01 DD
ED. GRÁFICO 01 DD

FDREAD & FFORMAT 01 DD
GRAPH IN THE BOX 01 DD
HAUNTED HOUSE SOUND (SB) 01 DD
IMAGE 3-D 01 DD
LABELS PRO 02 DD
LABELS UNLIMITED II 01 HD
LYRA (SB) 01 HD
MODPLAY 01 DD
MUSICAS P/BAND IN T. BOX 01 HD
MUSICAS # 1 (*.MOD) 04 HD
MUSICAS # 2 (*.MOD) 04 HD
NEOPRINT 2 (VGA) 01 HD
NEVER LOCK 93 01 DD
PC GLOBE 01 HD
PKZIP 2.04 01 DD
PRINT MASTER 01 DD
PRINT SHOP 01 HD
PRO-DOCS 01 DD
PROFESSIONAL FILES 01 HD
PROFESSOR DE INGLÊS 02 DD
RUSH IT 08 DD
Q-387 01 DD
RAW COPY 01 HD
SKY GLOBE 01 DD
SPECTRUM EMULATOR (VGA) 01 DD
TELAS # 1 .GIF (VGA) 02 HD
TELAS # .PCX (VGA) 04 DD
THE MUSIC CONSTRUCTION 01 DD
TRACK BLASTER (SB) 01 HD
TURBO DESIGNER 01 DD
VISUAL COMPOSER (AD) 01 HD
VISUAL PLAYER 2.0 01 HD
VGA COPY PRO 5.0 01 HD
VTR PC 01 DD
WHACKER TRACKER 1.01 01 DD

FORMATADOR 01 DD
ED. GRÁFICO 01 DD
PROG. SONORO 01 HD
ED. GRÁFICO 3-D 01 DD
ED. ETIQUETAS 02 DD
ED. ETIQUETAS 01 HD
ED. MUSICAL 01 HD
PROG. MUSICAL 01 DD
MUSICAS 01 HD
MUSICAS 04 HD
MUSICAS 04 HD
ED. GRÁFICO 01 HD
DESTRAV. DE JOGOS 01 DD
ENCICLOPEDIA GEOG. 01 HD
COMPACTADOR 01 DD
ED. DE CARTAZES 01 DD
ED. DE CARTAZES 01 HD
CONV. *.BRT P/ *.EXE 01 DD
MALA DIRETA 01 HD
ENSINA INGLÊS 02 DD
DESKTOP PUBLISHER 08 DD
EMULADOR DE CO-PROC. 01 DD
DESTRAV. DE JOGOS 01 HD
MAPA ESTRRELAR 01 DD
EMUL. TKSO-X 01 DD
TELAS *.GIF 02 HD
TELAS *.PCX 04 DD
ED. MUSICAL 01 DD
ED. MUSICAL 01 DD
ED. MUSICAL 01 HD
PROG. MUSICAL 01 HD
COPIADOR 01 HD
VIDEO TEXTO VTX 01 DD
PROG. MUSICAL 01 DD

1000 ICONES 01 DD
APTER DARK I 01 HD
APTER DARK II 01 HD
BB VIEW 01 DD
BIT FAX FOR WINDOWS 01 DD
CAKE WALK PRO (SB) 01 HD
ENCORE (SB) 01 HD
FINALE (SB) 02 HD
FONTS FOR WINDOWS # 1 01 HD
FONTS FOR WINDOWS # 2 01 HD
ICCN DO IT 01 HD
ICCN HEAR IT 01 HD
ICONE EDITOR 01 DD
KWIKDRAW 01 DD
LIGHTNING FOR WINDOWS 02 HD
MASTER TRAX PRO (SB) 01 HD
MIDI 2 MOD (SB) 01 HD
MIDI COLLECTION # 1 01 HD
MIDI COLLECTION # 2 01 HD
MIDI COLLECTION # 3 01 HD
MIDI KPT STUDIO (SB) 01 HD
MODPLAY FOR WINDOWS 01 DD
MOUNTAIN FRACAL 01 DD
ED. GRÁFICO 3-D 01 DD
COMPACT. & DESCOMP. 01 DD
ED. MUSICAL 02 HD
PROG. INFANTIL 01 DD
PKZIP FOR WINDOWS 01 DD
SOUND FOR WINDOWS 01 DD
THE DRUM 4.0 (SB) 01 HD
THE MOON TOOC 01 DD
WGOLDIE FOR WINDOWS 01 HD
WIN FAX PRO 01 HD
WIN MASTER 03 HD
WIN WAVES 03 HD
WINDOWS UTILITIES 01 DD

ICONES P/ WINDOWS 01 DD
PROT. TELA 01 HD
+ PROT. TELA 01 HD
CARRG. TELA 01 DD
UTIL. P/ FAX 01 DD
ED. MUSICAL 01 HD
ED. MUSICAL 02 HD
ED. MUSICAL 02 HD
LETRAS 01 HD
+ LETRAS 01 HD
ICONES ANIM. 01 HD
ICONES ANIM. SON. 01 HD
ED. ICONES 01 DD
ED. CAD 01 DD
ED. GRÁFICO 02 HD
ED. MUSICAL 01 HD
CONV. *.MOD P/ *.MID 01 HD
MUSICAS 01 HD
MUSICAS 01 HD
MUSICAS 01 HD
ED. MUSICAL 01 HD
PROG. MUSICAL 01 DD
ED. GRÁFICO 3-D 01 DD
ED. MUSICAL 02 HD
PROG. INFANTIL 01 DD
COMPACTADOR 01 DD
S/ PLACA DE SOM 01 DD
ED. MUSICAL 01 HD
INFORM. LINAR 01 DD
ANIMACÃO GRÁFICA 01 DD
UTIL. P/ FAX 01 HD
ED. GRÁFICO 03 HD
MUSICAS & SONS 03 HD
PERR. P/ WINDOWS 01 DD

Crie ícones com facilidade

Micro: IBM XT/AT
Memória: 512 Kbytes
Vídeo: VGA
Linguagem: QBasic
Requisitos: Nenhum

Carlos André Sanches de Souza

Este programa permite a criação de ícones. Ao ser executado, aparecerá um gráfico com 32 linhas e 32 colunas e um cursor no primeiro quadrado. Use as setas para mover o cursor pelo gráfico e a barra de espaço para marcar um ponto.

Conforme você marca os pontos no gráfico, vai formando um desenho no quadrado menor, do lado direito da tela.

Para trocar de cor, aperte "+" ou "-". Para ir para o menu superior aperte a tecla TAB. As opções são:

SALVAR - Salva o desenho com a extensão ".CCC". Esse arquivo não é um arquivo de ícone.

ABRIR - Carrega um arquivo ".CCC".

NOVO - Apaga o desenho.

RISCAR - Enquanto estiver escrito RISCAR, você desenha normalmente. Se escolher essa opção, a palavra RISCAR mudará para PINTAR, MUDAR ou AUTO:

PINTAR - Pinta o desenho

MUDAR - Troca a cor do desenho

AUTO - Desenha sem pressionar a barra

RODAR - Gira o desenho em 90 graus.

CRIAR - Salva o desenho com a extensão "DLL". Esse arquivo é um arquivo de ícone.

SAIR - Sai do programa.

Para sair do menu, basta pressionar TAB novamente.

CARLOS ANDRÉ SANCHES DE SOUZA cursa o primeiro colegial e programa em Basic, Clipper e Dbase.

CCC.BAS

```
DECLARE SUB tela1 ()
DECLARE SUB botao3 (x1!, y1!, x2!, y2!)
DECLARE SUB botao4 (x1!, y1!, x2!, y2!)
DECLARE SUB botao (x1!, y1!, x2!, y2!,
palav2$, lc$)
DECLARE SUB letra (palav$)
SCREEN 12: PAINT (0, 0), 7: DRAW
"bm50,50s32c0": CALL letra("CRIADOR DE
ICONES")
DRAW "s8": CALL botao(100, 390, 150, 420,
"CCC ", "")
DRAW "bm410,410s8": CALL letra("FEITO
POR:")
DRAW "bm330,430s8": CALL letra("CARLOS
ANDRE SANCHES DE SOUZA")
CALL botao3(300, 390, 600, 450)
DRAW
"bm200,200c0s4r60d20r20d30l10u20l10d30l10d1
0r10d10l20u20l20d20l20u10r10u10l10u30l10d20l
10u30r20u20br10bd10r10d10l10u10br40d10l10u10
r10bd30d10l140u10r40"
PAINT (201, 201), 6, 0: LINE (350, 100)-
(630, 330), 0, B: PAINT (351, 101), 15, 0
CALL botao3(350, 100, 630, 330)
FOR f = 380 TO 530 STEP 10: FOR g = 150 TO
280 STEP 10
LINE (f, g)-(f + 10, g + 10), 0, B
IF POINT(f - 225, g + 25) = 6 THEN PAINT
(f + 1, g + 1), 0, 0
NEXT g, f: LINE (270, 210)-(420, 190), 0
LINE (290, 230)-(440, 210), 0: LINE (270,
260)-(420, 250), 0
a$ = "": WHILE a$ = "": a$ = INKEY$: WEND:
a$ = "": CLS
nm$ =
"001010AAB00000C200D000E000A000F00010400000G2"
nm2$ =
"G00G000GG0G000GG0GG00GGG0HH000I00I000I
I0I000I0I0II00III0"
DIM seta(200), tela(3000), po(33, 33)
LINE (50, 150)-(80, 180), 15
LINE (50, 180)-(80, 150), 15
GET (50, 150)-(80, 180), seta
LINE (50, 150)-(80, 180), 0, BF
PAINT (0, 0), 7
CALL tela1
```

O MELHOR DA INFORMÁTICA NACIONAL

Quem quer ficar "por dentro" da informática nacional não pode deixar de ler *Micro Sistemas*. Sempre atenta aos acontecimentos e tendências, *Micro Sistemas* é a revista que mais reflete o que acontece no mercado brasileiro. Feita por brasileiros e para brasileiros, *Micro Sistemas* traz sempre em suas páginas os assuntos mais quentes do momento, programas em diversas linguagens, rotinas, livros, cartas dos leitores, etc.

Além disso a revista *Micro Sistemas* é a única publicação que tem um espaço dedicado ao Shareware e à mídia magnética. Publica ainda mensalmente a seção Pesquisa onde os leitores apontam os programas mais usados dentre jogos, aplicativos e utilitários além das marcas de disquetes mais confiáveis. Por tudo isso você não pode deixar de ler *Micro Sistemas*. Não perca mais tempo! Garanta mensalmente o seu exemplar fazendo uma assinatura anual de MICRO SISTEMAS por apenas:

NÃO PERCA TEMPO!
FAÇA JÁ SUA ASSINATURA
DE MICRO SISTEMAS

1 ANO - R\$ 45,00
2 ANOS - R\$ 90,00

**Micro
Sistemas**

Enter Press Editora Ltda.
Lourenço Ribeiro, 124-A
Rio de Janeiro - RJ
CEP 21050-510

Nome:.....
Endereço:.....
CEP:..... Cidade:..... UF:.....
Profissão:..... Nascimento:.....
Equipamento:.....
Assinatura:..... Data:...../...../.....

Estou enviando cheque nominal nº nominal à
ENTER PRESS Editora Ltda, referente a uma assinatura anual (12
edições) de MICRO SISTEMAS.

```

ON KEY(10) GOSUB sobre
KEY(10) ON
x1 = 10: x2 = 9
LINE (0, 101)-(719, 101), 15: PAINT (0, 106), 15
PSET (0, 100), 8
FOR f = 120 TO 120 + 32 * x1 STEP x1
LINE (f, 120)-(f, 120 + 32 * x2), 7
NEXT f
FOR f = 120 TO 120 + 32 * x2 STEP x2
LINE (120, f)-(120 + 32 * x1, f), 7
NEXT f
x = 0: y = 0: c = 0: pp = 0: m1 = 40
LINE (500, 120)-(535, 155), 1, B
FOR f = 0 TO 15: LINE (f * 35 + 10, 420)-(f * 35 + 45, 460), 0, B: PAINT (f * 35 + 15, 430), f, 0: NEXT
LINE (500, 200)-(536, 236), 0, B
cores:
PUT (c * 35 + 12, 425), seta: LINE (502, 202)-(534, 234), c, BF
seta:
q = x: w = y
LINE (120 + x * x1, 120 + y * x2)-(120 + (x + 1) * x1, 120 + (y + 1) * x2), 0, B
a$ = "": WHILE a$ = "": a$ = INKEY$: WEND
SELECT CASE a$
CASE CHR$(0) + "H": Y = Y + (Y > 0)
CASE CHR$(0) + "M": X = X - (X < 31)
CASE CHR$(0) + "P": Y = Y - (Y < 31)
CASE CHR$(0) + "K": X = X + (X > 0)
CASE " ": IF pp = 0 THEN LINE (121 + x * x1, 121 + y * x2)-(119 + (x + 1) * x1, 119 + (y + 1) * x2), c, BF: PSET (502 + x, 122 + y), c ELSE IF pp = 1 THEN GOSUB pintar ELSE IF pp = 2 THEN GOSUB mudar
CASE CHR$(13): LINE (121 + x * x1, 121 + y * x2)-(119 + (x + 1) * x1, 119 + (y + 1) * x2), 15, BF: PSET (502 + x, 122 + y), 15
CASE "+": PUT (c * 35 + 12, 425), seta: c = c - (c < 15): GOTO cores
CASE "-": PUT (c * 35 + 12, 425), seta: c = c + (c > 0): GOTO cores
CASE CHR$(9): GOSUB menu
END SELECT
IF q <> x OR w <> y THEN LINE (120 + q * x1, 120 + w * x2)-(120 + (q + 1) * x1, 120 + (w + 1) * x2), 7, B: IF pp = 3 THEN LINE (121 + x * x1, 121 + y * x2)-(119 + (x + 1) * x1, 119 + (y + 1) * x2), c, BF: PSET (502 + x, 122 + y), c
GOTO seta
menu:
m2 = m1: LINE (m1, 35)-(m1 + 67, 60), 0, B
a$ = "": WHILE a$ = "": a$ = INKEY$: WEND
SELECT CASE a$
CASE CHR$(0) + "M": m1 = m1 - 80 * (m1 < 520)
CASE CHR$(0) + "K": m1 = m1 + 80 * (m1 > 40)
CASE " ": ON (m1 + 40) / 80 GOTO op1, op2, op3, op4, op5, op6, op7
CASE CHR$(9): LINE (m2, 35)-(m2 + 67, 60), 7, B: RETURN
END SELECT
LINE (m2, 35)-(m2 + 67, 60), 7, B
GOTO menu
pintar:
po = POINT(122 + x * x1, 122 + y * x2)
IF po = c THEN RETURN
IF c <> 0 AND po <> 0 THEN c1 = 0 ELSE IF c = 1 OR po = 1 THEN c1 = 2 ELSE c1 = 1
LINE (501, 121)-(534, 154), c1, B
FOR g = 0 TO 31: FOR f = 0 TO 31
IF po <> POINT(502 + f, 122 + g) THEN PSET (502 + f, 122 + g), c1

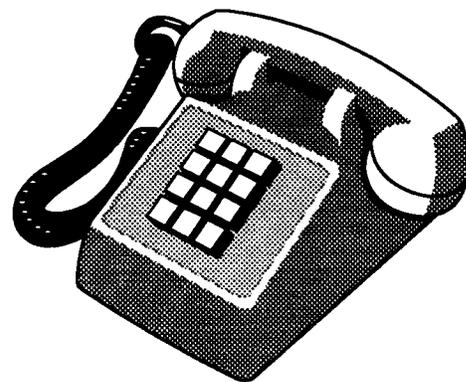
```

```

NEXT f, g: PAINT (502 + x, 122 + y), c, c1
FOR g = 0 TO 31
FOR f = 0 TO 31
IF c = POINT(502 + f, 122 + g) THEN LINE (121 + f * x1, 121 + g * x2)-(119 + (f + 1) * x1, 119 + (g + 1) * x2), c, BF
NEXT f, g
FOR g = 0 TO 31
FOR f = 0 TO 31
PSET (502 + f, 122 + g), POINT(122 + f * x1, 122 + g * x2)
NEXT f, g
LINE (501, 121)-(534, 154), 15, B
RETURN
mudar:
po = POINT(122 + x * x1, 122 + y * x2)
IF po = c THEN RETURN
FOR g = 0 TO 31
FOR f = 0 TO 31
IF po = POINT(122 + f * x1, 122 + g * x2) THEN LINE (121 + f * x1, 121 + g * x2)-(119 + (f + 1) * x1, 119 + (g + 1) * x2), c, BF: PSET (502 + f, 122 + g), c
NEXT f, g
RETURN
letras:
GET (180, 180)-(365, 250), tela
LINE (180, 180)-(365, 250), 7, BF
CALL botao(180, 180, 365, 250, "NOME", "U")
LINE (200, 200)-(345, 230), 0, BF
CALL botao4(200, 200, 345, 230)
lt$ = ""
letra:
a$ = ""
WHILE a$ = "": a$ = INKEY$: WEND
IF ((a$ >= "a" AND a$ <= "z") OR (a$ >= "A" AND a$ <= "Z")) AND LEN(lt$) < 8 THEN lt$ = lt$ + a$: LOCATE 14, 31: PRINT lt$
IF a$ = CHR$(8) AND lt$ <> "" THEN LINE (202, 202)-(343, 228), 0, BF: lt$ = LEFT$(lt$, LEN(lt$) - 1): LOCATE 14, 31: PRINT lt$
IF a$ <> CHR$(13) THEN GOTO letra
PUT (180, 180), tela, PSET
LINE (m2, 35)-(m2 + 67, 60), 7, B: RETURN
op1:
GOSUB letras
IF lt$ = "" THEN RETURN
tt$ = ""
FOR g = 0 TO 31: FOR f = 0 TO 31
tt$ = tt$ + HEX$(POINT(122 + f * x1, 122 + g * x2))
NEXT f, g
OPEN lt$ + ".ccc" FOR OUTPUT AS #1
PRINT #1, tt$
CLOSE
RETURN
op2:
GOSUB letras
IF lt$ = "" THEN RETURN
tt$ = ""
OPEN lt$ + ".ccc" FOR INPUT AS #1
INPUT #1, tt$
CLOSE
h = 0
FOR g = 0 TO 31
FOR f = 0 TO 31
h = h + 1
tt = VAL("&H" + MID$(tt$, h, 1))
LINE (121 + f * x1, 121 + g * x2)-(119 + (f + 1) * x1, 119 + (g + 1) * x2), tt, BF: PSET (502 + f, 122 + g), tt
NEXT f, g
RETURN
op3:

```

MICRO SISTEMAS ESTÁ NA REDE



Então, o que você está esperando para "se ligar" nesta idéia? Contacte o seu BBS preferido e verifique se ele é filiado a RBT e se já abriu a conferência Micro Sistemas. Depois é só curtir e se divertir.

MS agora é a revista oficial da rede brasileira de teleinformática - RBT. São 180 BBS em todo o Brasil - do Oiapoque ao Chuí.

Nos BBS filiados a RBT você encontra uma conferência dedicada exclusivamente aos leitores da MS, com promoções, concursos, programas fonte, BBS do mês, etc.

Além disso, você entra em contato direto com as feras que fazem a revista. O time todo participa deste projeto: Clóvis Duarte, José Geraldo, Magno Filho e Bob Pixel. A coordenação da conferência, é feita pelo próprio editor geral da revista: Renato Degiovani

O MELHOR DA INFORMÁTICA NACIONAL

Quem quer ficar "por dentro" da informática nacional não pode deixar de ler Micro Sistemas. Sempre atenta aos acontecimentos e tendências, Micro Sistemas é a revista que mais reflete o que acontece no mercado brasileiro. Feita por brasileiros e para brasileiros, Micro Sistemas traz sempre em suas páginas os assuntos mais quentes do momento, programas em diversas linguagens, rotinas, livros, cartas dos leitores, etc.

NÃO PERCA TEMPO!
FAÇA JÁ SUA ASSINATURA
DE MICRO SISTEMAS

Além disso a revista Micro Sistemas é a única publicação que tem um espaço dedicado ao Shareware e à mídia magnética. Publica ainda mensalmente a seção Pesquisa onde os leitores apontam os programas mais usados dentre jogos, aplicativos e utilitários além das marcas de disquetes mais confiáveis. Por tudo isso você não pode deixar de ler Micro Sistemas. Não perca mais tempo! Garanta mensalmente o seu exemplar fazendo uma assinatura anual de MICRO SISTEMAS por apenas:

1 ANO - R\$ 45,00

2 ANOS - R\$ 90,00

**Micro
Sistemas**

Enter Press Editora Ltda.
Lourenço Ribeiro, 124-A
Rio de Janeiro - RJ
CEP 21050-510

Nome:.....
Endereço:.....
CEP:..... Cidade:..... UF:.....
Profissão:..... Nascimento:.....
Equipamento:.....
Assinatura:..... Data: / /

Estou enviando cheque nominal nº nominal à
ENTER PRESS Editora Ltda. referente a uma assinatura anual (12
edições) de MICRO SISTEMAS.

```

CALL letra(palav2$)
END SUB

SUB botao3 (x1, y1, x2, y2)
LINE (x2, y1)-(x1, y1), 15
LINE -(x1, y2), 15
LINE (x1 + 1, y2)-(x2, y2), 8
LINE -(x2, y1), 8
LINE (x2 - 1, y1 + 1)-(x1 + 1, y1 + 1),
15
LINE -(x1 + 1, y2 - 1), 15
LINE (x1 + 2, y2 - 1)-(x2 - 1, y2 - 1), 8
LINE -(x2 - 1, y1 + 1), 8
END SUB

SUB botao4 (x1, y1, x2, y2)
LINE (x2, y1)-(x1, y1), 8
LINE -(x1, y2), 8
LINE (x1, y2)-(x2, y2), 15
LINE -(x2, y1), 15
LINE (x2 - 1, y1 + 1)-(x1 + 1, y1 + 1), 8
LINE -(x1 + 1, y2 - 1), 8
LINE (x1 + 2, y2 - 1)-(x2 - 1, y2 - 1),
15
LINE -(x2 - 1, y1 + 1), 15
END SUB

SUB letra (palav$)
FOR f = 1 TO LEN(palav$)
letras$ = MID$(palav$, f, 1)
IF letras$ = "A" THEN DRAW
"u5r2d2nl2d3br2"
IF letras$ = "B" THEN DRAW
"u5r2d1g1nl1f1d2nl2br2"
IF letras$ = "C" THEN DRAW
"nr2u5r2br2bd5"
IF letras$ = "D" THEN DRAW
"u5r1f1d3g1l1br4"
IF letras$ = "E" THEN DRAW
"u5nr2d2nr2d3r2br2"
IF letras$ = "F" THEN DRAW
"u5nr2d2nr2d3br4"
IF letras$ = "G" THEN DRAW
"u5nr3d5r3u3nl1bf2bd1"
IF letras$ = "H" THEN DRAW
"u5d2r2nu2d3br2"
IF letras$ = "I" THEN DRAW "br1nu5br2"
IF letras$ = "J" THEN DRAW "nu2r2nu5br2"
IF letras$ = "K" THEN DRAW "u5d2ne2f3br2"
IF letras$ = "L" THEN DRAW "nu5r2br2"
IF letras$ = "M" THEN DRAW "u5f2e2d5br2"
IF letras$ = "N" THEN DRAW "u5f3nu3d2br2"
IF letras$ = "O" THEN DRAW "u5r2d5nl2br2"
IF letras$ = "P" THEN DRAW
"u5r2d2nl2bd3br2"
IF letras$ = "Q" THEN DRAW
"u5r2d5nl2nh1nf1br2"
IF letras$ = "R" THEN DRAW
"u5r2d2l2f3br2"
IF letras$ = "S" THEN DRAW
"r2u3l2u2r2bd5br2"

```

```

IF letras$ = "T" THEN DRAW
"br1u5nr1nl1bd5br3"
IF letras$ = "U" THEN DRAW "nu5r2nu5br2"
IF letras$ = "V" THEN DRAW
"bu5d1f1d1f1nd1e1u1e1u1bd5br2"
IF letras$ = "W" THEN DRAW
"nu5e2f2nu5br2"
IF letras$ = "X" THEN DRAW
"u2e2u1bl2d1f2d2br2"
IF letras$ = "Y" THEN DRAW
"br2u3nh2e2br2bd5"
IF letras$ = "Z" THEN DRAW
"nr2ule1ule1u1nl2bd5br2"
IF letras$ = " " THEN DRAW "br5"
IF letras$ = "0" THEN DRAW "u5r2d5nl2br2"
IF letras$ = "1" THEN DRAW "bu3e2d5br2"
IF letras$ = "2" THEN DRAW
"bu5r2d1g2d2r2br2"
IF letras$ = "3" THEN DRAW
"bu5r2d2nl2d3nl2br2"
IF letras$ = "4" THEN DRAW
"bu5d2r2nu2d3br2"
IF letras$ = "5" THEN DRAW
"bu5nr2d2r1f1d1g1l1br4"
IF letras$ = "6" THEN DRAW
"bu5nr2d5r2u3nl2br2bd3"
IF letras$ = "7" THEN DRAW
"bu5r2d1g1d1g1d1br4"
IF letras$ = "8" THEN DRAW
"u5r2d2nl2d3nl2br2"
IF letras$ = "9" THEN DRAW
"bu3u2r2d2nl2d3nl2br2"
IF letras$ = "(" THEN DRAW
"bu5br2g2d1f2br2"
IF letras$ = ")" THEN DRAW "bu5f2d1g2br4"
IF letras$ = "+" THEN DRAW
"bu3r2nu2nd2r2br2bd3"
IF letras$ = "-" THEN DRAW "bu3r2br2bd3"
IF letras$ = ":" THEN DRAW
"bulnr0bu2nr0bd3br2"
IF letras$ = "." THEN DRAW "br1nu1br3"
IF letras$ = "?" THEN DRAW
"bu4ulr2d2l1d1bd2r0br3"
NEXT
END SUB

SUB tela1
CALL botao3(0, 0, 639, 100)
DRAW "bm230,14c0s8"
CALL letra("CRIADOR DE ICONES")
FOR f = 35 TO 565 STEP 80
CALL botao3(f, 20, f + 79, 80)
NEXT
DRAW "bm46,52c0"
CALL letra("SALVAR ABRIR NOVO
RISCAR RODAR CRIAR SAIR")
DRAW "s6"
END SUB

```

LCV

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 COMPUTADORA ETC...

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

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

Dê uma chance ao sucesso

Micro Sistemas

Onde está aquele super-fantástico-incrível programa que você fez? E aquela rotina maravilhosa? Estão guardados numa gaveta? Ninguém, além de você, conhece esse trabalho?

Não perca a oportunidade de mostrar o quanto você sabe sobre informática, programação, linguagens, processadores, etc.

A revista Micro Sistemas é a única publicação nacional que abre espaço para trabalhos feitos no Brasil. Ela é o único veículo editorial que publica colaborações dos seus leitores.

Esta é a principal razão do sucesso imbatível da revista, afinal, grande parte dos profissionais com projeção nacional neste mercado, foram ou ainda são colaboradores da Micro Sistemas.

Então, o que você está esperando para fazer parte deste time?

COLABORAÇÕES:

Você pode mandar qualquer tipo de matéria (programas, artigos, crônicas, etc). Para que seu trabalho seja avaliado por nossa equipe é imprescindível que:

- os textos, listagens, ilustrações, desenhos, etc venham em disquete 5 1/4 padrão IBM PC;
- os programas devem incluir a versão compilada e exemplos (se for o caso);
- cópia impressa do texto e das listagens;
- autorização impressa e assinada, para a publicação do material; currículo do autor.

- Envie p/ Enter Press Editora S/A - Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - CEP 21050-510 - Rio de Janeiro - RJ

O material enviado para a revista não será devolvido. Os autores das matérias publicadas receberão uma assinatura anual de Micro Sistemas.

CD'S ☆ Multimídia ☆ CD'S Classic Soft

Fone
(011) 876-6418
Fone/Fax
(011) 875-4644

RUA JOAO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO O - SAO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

TÍTULOS DIVERSOS

50 AWARD WINNING GAMES
ALONE IN THE DARK
AMERICAN SHAREWARE
BEST OF VIVID (PORNÔ)
CHESS MASTER 3000
CHESS MASTER 4000
CICA 2000 PROGRAMAS WINDOWS
DAY OF TENTACLE
DR. FONTS (2000 Fontes True Type)
DR. CLIP ART (Clip Art)
DRACULA
EXTRAVAGANZA (4 CD's Shareware)
EYE OF BEHOLDER
F-15 STRIKE EAGLE 3
FANCY FONTS
GABRIEL KNIGHT
GIRLS DOIN GIRLS
INCA 1 E INCA 2
E MUITO MAIS!!!!!!

DIVERSOS

- PLACAS DE SOM
- CD ROM
- KITS MULTIMÍDIA

FAÇA O SEU PEDIDO:

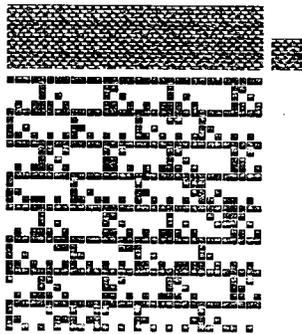
1- Por telefone, fazendo depósito bancário **BRADESCO**: Ag.117-1 CC: 98741-7 ou **UNIBANCO**: Ag. 137 CC: 113444-4 em nome de **CLASSIC SOFT LTDA**. Ou envie cheque nominal no valor do seu pedido.
Adicionar R\$ 2,80 de taxa de correio na compra de cada CD.

**ATENDEMOS TODO
BRASIL!!**

PROMOÇÕES CD'S

MEGA RACE	R\$ 37,00
MAD DOG McCREF	R\$ 37,00
MAD DOG 2	R\$ 67,50
STRIP POKER	R\$ 31,00
THE LAWNMOWER	R\$ 42,00
TEN PACK (10 CD'S)	R\$ 69,00
BLACK STONE/WOLF 3D	R\$ 27,00
COLORING BOOK	R\$ 19,80
STAR WARS CHESS	R\$ 31,00
MYST	R\$ 95,00
REBEL ASSAULT	R\$ 51,00
7TH GUEST	R\$ 46,20
SEX VIVID (PORNÔ)	R\$ 34,00
RAQUEL RELEASE	R\$ 49,50
THE ANIMALS	R\$ 26,00
MIDI MUSIC SHOP	R\$ 24,50
MASK (PORNÔ)	R\$ 32,50
IRON HELIX	R\$ 39,50
JUST GRANDMA AND ME	R\$ 33,00
KYRANDIA	R\$ 57,00

Bitmap



Aqui está outro módulo para construção de paredes, só que o tijolo deste é bem menor do que o da edição anterior. Vale lembrar que esses módulos gráficos possuem 32x32 pixels. Na próxima edição vou mandar um módulo para construir cercas de tábuas, aí vocês vão ver com quantos paus se faz uma parede...

O Carlos Alfredo, de Maceió, escreveu perguntando como usar as animações publicadas nesta seção. É fácil Carlinhos: primeiro você pega um editor gráfico para Bitmaps (coisas como Corel Draw, nem pensar). Tem um monte deles no mercado, inclusive em versões Shareware.

Aí você, em modo Zoom - que é de lei em todos os editores gráficos, vai "digitando" os pixels um a um, como estão nas figuras. Depois é só gravar cada uma das figuras de modo que, ao sobrepor uma na outra, produza a ilusão de movimento. Essa sobreposição pode ser feita em

programação, usando Basic, Pascal, C, Assembler, ou outra coisa semelhante.

As vezes o próprio editor gráfico possui recursos para se montar animações, slide show, presentations, etc. Você tem que procurar aquele que se adapta melhor ao seu estilo de criação. Garimpar programas deste tipo é também um modo de se conhecer novos produtos e novas técnicas.

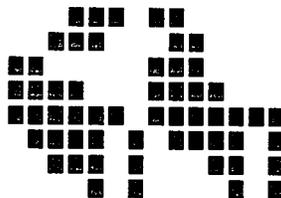
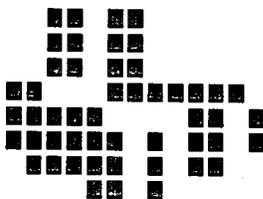
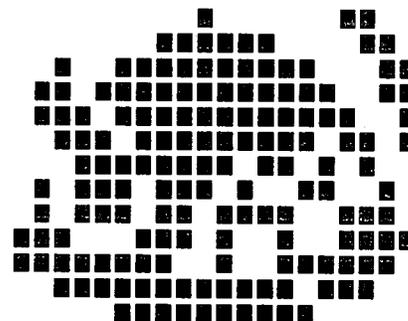
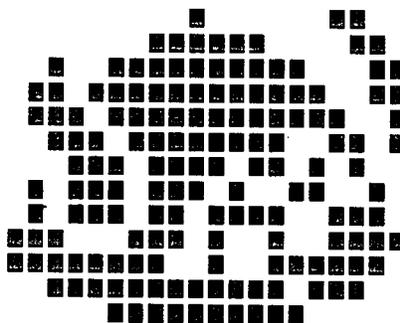
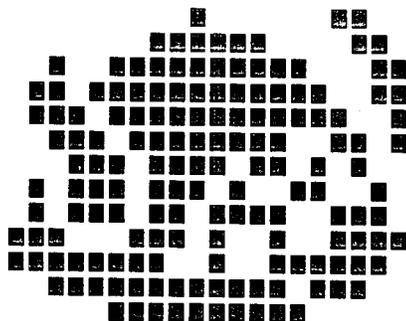
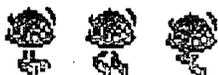
O Paulo Roberto, de Catanduva, mandou uma carta dizendo que está adorando os bitmaps que a gente publica e que vai mandar uns que ele fez, para serem publicados. Pode mandar Paulo que, tendo espaço aqui, a gente divulga.

O João Carlos, de Ribeirão Preto, pede para voltar os efeitos gráficos e análises de programas gráficos. Anotamos suas sugestões João e vamos procurar atendê-lo o mais breve possível, mas lembre-se o espaço aqui é limitado e os recursos também. Aqui não dá para fazer animação, nem usar cores. Foi justamente para isso que a gente criou o disco Bitmap for VGA. Lá tem um montão de efeitos especiais, animações, truques e técnicas e, é claro, bitmaps.

Bob Pixel

ANIMAÇÃO

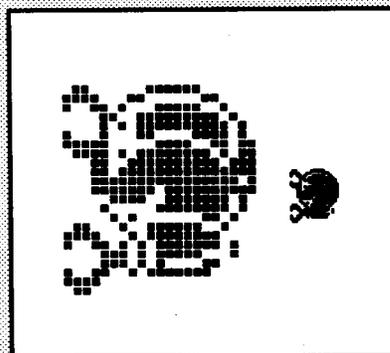
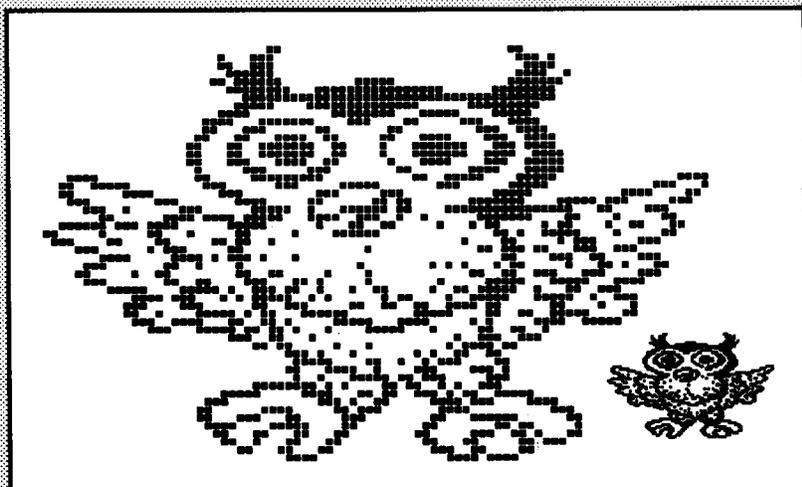
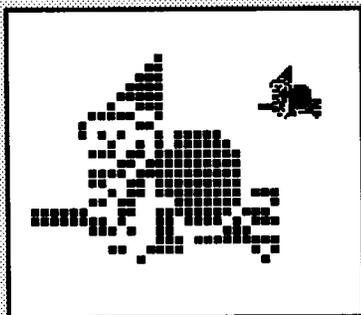
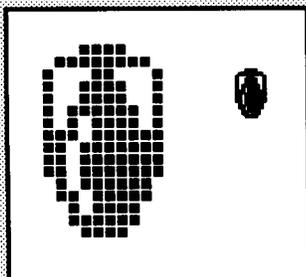
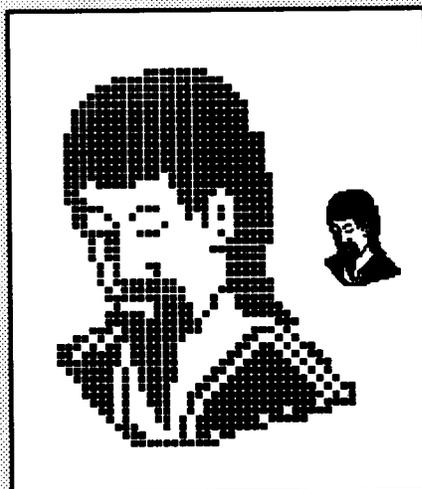
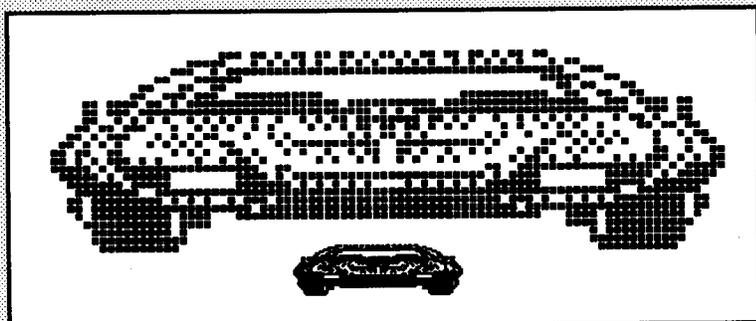
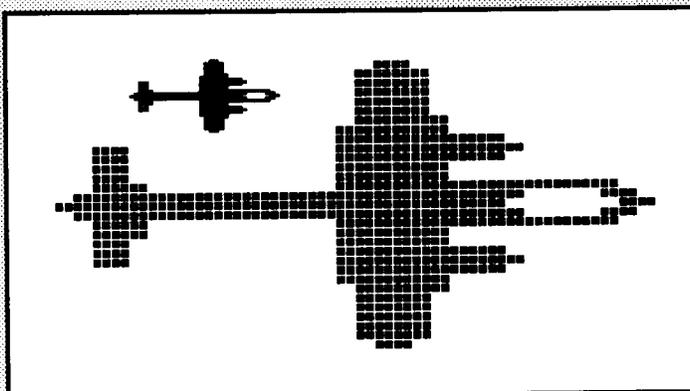
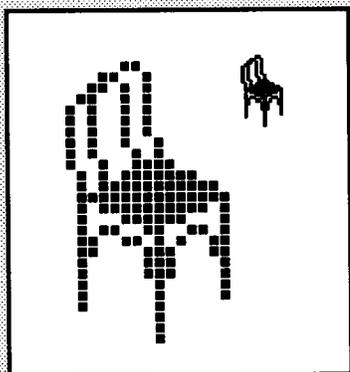
Cansado de ver figuras esquisitas por aqui? Então lá vai mais uma delas: uma espécie de capacete ambulante. Ele é meio esquisito, mas garanto que quando você colocá-lo para "andar" vai achar o máximo.



Ele é pequeno e fácil de montar, mas o efeito é arrasador.

O pessoal que escreve para cá tem pedido alguns efeitos. Vou pesquisar nos meus discos e ver se encontro uns tiros, explosões, blumps, pows, etc, etc, etc. Aguardem, neste mesmo bat-espaço.

Bitmap



CARTAS

SOS 

 Olá pessoal da Micro Sistemas! Venho parabenizá-los pelo excelente trabalho com a revista. Mandei esta carta para a MS por que tenho uma grande dúvida e queria que vocês me ajudasse: comprei um software há pouco tempo, o MS - C/C++ v7.0, e comprei também um livro chamado "Salvo pelo C++ de Kris jamsa. O problema é que o livro explica como fazer programas em C/C++, mas na compilação ele o explica com o Borland C e aí eu não consigo compilar. Com o MS C/C++ veio um editor especial para isso mas mesmo assim eu não consigo compilar nada. Por isso peço ajuda da MS e dos leitores em geral para que me explique como compilar e linkar programas em MS C/C++ utilizando o MS C/C++ ou até mesmo outro editor.

Rafael Simas Garcia
R. Antonio Muzzi Sobrinho, 15

Centro - Franco da Rocha
SP - CEP 07789-000

 Possuo um 386 DX 40, com 8 Megs, um monitor VGA color e uma impressora Lazer, e comprei, recentemente, um Kit Mult Midia, estou entrando de sócio em uma locadora de CD-ROM. Gostaria de saber alguns dos melhores jogos existentes.

Se possível gostaria que alguém me enviasse nome de jogos e de que tipo ele é. Sou muito chegado a jogos de lutas, corridas e espaciais.

Marcelo C. Z.
Rua Alm. Calheiros da Graça, 68
Méier - Rio de Janeiro - RJ

**CLUBE DE
USUÁRIO** 

 Através desta, informamos que nosso Info Ação Clube, não pode dar continuidade a suas tarefas. Pois os fundadores estão muito at-

refadados com seus empregos e estudos. E por este motivo termina suas atividades.

Sentimos muito por tal fato, e agradecemos por sua compreensão desde já.

Como o clube foi iniciado há pouco tempo não foi utilizado nenhum valor recebido, sendo o mesmo desolido aos proprietários.

Info Ação Clube
R. Paulo Cezar Erthal, 11
Itaocara - RJ - CEP: 28570-000

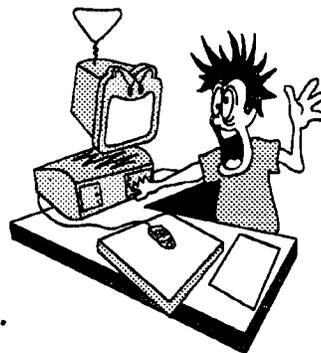
 Levamos ao vosso conhecimento, da fundação do Micro Clube PC, que tem por objetivo difundir, trocar e ampliar os conhecimentos de informática, em especial a da família PC. Os participantes do clube tem acesso gratuito a acervo aproximadamente de 5 Gigabytes em softwares de inúmeros generos, além de um jornalzinho distribuido mensalmente aos associados, para maiores informações contactar:

Micro Clube PC - MCP

R. Rui Moaris Apoc, 312 B23 - 72
São Paulo - SP - 02842-260

MS AGRADECE 

 Sou leitor/ assinante da Micro Sistemas há mais de 10 anos e gostaria de enviar congratulações pela revista pedindo que sempre que possível haja divulgação das possibilidades das BBS's e alem disto, uma maior dinâmica acerca do maravilhoso OS/2 Caruaru - Pemanbuco



**Central
SOFT**

CENTRAL SOFT INFORMÁTICA LTDA

RUA BARÃO DE ITAPETINGA, 88 CONJ.707-CEP:01042-000-SP-SP
TEL.:(011)256-2544/FAX:(011)259-8430/BBS:(011)871-2859

AGORA TAMBÉM EM CD

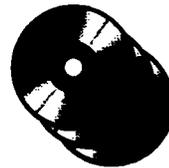
7TH Guest - Explore uma mansão mal assombrada em 3D

Chess Maniac - Xadres em 3D. Dez níveis de xadres

Comanche - Simulador de helicopteros. 100 missões

Rebel Assault - Aventura com efeitos incríveis

Indiana Jones/Atlantis - Aventura com o herói



MUITO MAIS

Enciclopédias, CAD, Windows, Musicas

PROGRAMAS ESPECIAIS PARA ADULTOS

CONSULTE PREÇOS

Aceitamos Visa, Credcard, Dinner's Club

Se você possui MODEM
se ligue na

**Central
SOFT
BBS**

- * Acesso a InterNet
- * 04 CD-ROM c/ milhares de softwares
- * Cadastramento ON LINE
- * 14.400 BPS
- * Horário 24 horas
- * Novo telefone
(011) 871-2859

Caro Amigo Cliente

Deixamos de apresentar neste mês o nosso Catálogo. Para você fazer seu pedido, basta consultar as edições anteriores de Micro Sistemas. Se preferir, nos mande um disquete HD ou R\$ 1,50 para que possamos remeter o nosso Catálogo atualizado, além de contar, como sempre, com o nosso atendimento de 1ª Classe.

Gratos.

ATENÇÃO

A CENTRAL SOFT divulga
o nome do ganhador da Placa
de Modem:

Roberto Baksys Pinto
Brasília - DF

Se seu problema é a portabilidade de programas executáveis e arquivos de dados...

RM/COBOL

O SISTEMA DE PRODUÇÃO DE APLICAÇÕES COMERCIAIS.

É o único caminho!

STANDARD MUNDIAL

- 255 chaves de acesso direto
- Criação de Pop-up Windows
- Leitura "Up & Down" de arquivos
- Estrutura Client-Sever LAN e RDBMS
- Mais de 2.000.000 Sistemas em uso

RM/PANELS

Gerador Automático de Telas
Sistema WYS/WYG

RM/COMPANION

Gerador Automático de Relatórios
- Gera Programa Fonte
- Gera Querys ao Usuário Final

RM/GRAPHS

Gera Gráficos de negócios
- 2D/3D
- Definição Automática de Cores

RM/CO«

Ambiente de Desenvolvimento, com editor Janela múltipla e Desenho Animado

RM/TOOLKIT

Família de Utilitários
- Mouse, Modem, Sistema Operacional, etc.

RM/plusDB

Interface Transparente com Banco de Dados Relacionais
- Informix*, Oracle*, Progress*, etc.

Mantém o Padrão dos Sistemas Abertos reduzindo seus tempos de programação em 80%

DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES

Quando você precisa de ferramentas para o desenvolvimento de aplicações superiores ao mercado, capacidade & funcionalidade & solução do RDBMS & superior a 4GE RM/COBOL & TOOL'S são incomparáveis.

Ferramentas de Desenvolvimento & Superfícies de Trabalho

O RM/Cobol possui um poderoso conjunto de ferramentas integradas para definir e construir aplicações tais como: Menus Ring-Style, Pop-Down & Pull-Down, e ainda Dialog Boxes, Forms e Objetos para desenvolvimento de Aplicações RM/Cobol, oferece maior capacidade e flexibilidade para o

desenvolvimento, reduzindo o tempo de manutenção e possibilitando uma consistente interface com o usuário. Superfícies de Trabalho são interfaces funcionais que permitem definir regras de integridade e de negócios. Somente o RM/Cobol possui um desenho de interface altamente visual e amigável, possibilitando uma fantástica melhoria na produtividade do desenvolvimento de telas, estando bem acima dos métodos de códigos convencionais. O Help on line está sempre presente para consulta.

Dicionário de Dados

O Dicionário de Dados do RM/Cobol é um repositório central para definir toda e qualquer informação usada na tela como: Borda, Lay-Out, Cores, Formato dos campos, Valiações Lógicas, Help on line, Mensagens de Ajuda e Erro, Prompt de cores campo a campo, e mais. Desta forma você ganha um controle de integridade de dados altamente eficiente, com vantagem adicional de uma reduzida codificação.

Abertura para outros ambientes

O RM/Cobol pode acessar outros Bancos de Dados como: INFROMIX, ORACLE e no final deste ano PROGRESS, INGRESS, pode acessar outras linguagens, através de "CALL" nas subrotinas. O "APPLICATION PROGRAM INTERFACE" permite criar subrotinas novas funções escritas em "C" e Assembler, o que possibilita inclusive acesso a outras bases de dados.

AData

Representante para Brasil, Argentina, Paraguai e Uruguai

ENDEREÇO NO BRASIL

Av. BRIG. FÁRIA LIMA, 613 - 8º ANDAR CJ 84
01451-000 - SÃO PAULO - SP
TEL/FAX: (011) 829-7891

ENDEREÇO NA ARGENTINA

Av. CORRIENTES, 821 - 6º ANDAR (1043)
BUENOS AIRES
TEL.: (541) 448-9426/7/8 - FAX: (541) 322-5240

PESQUISA MS

SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Você dá a sua opinião sobre os melhores programas de computador do mercado e concorre automaticamente a duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de microcomputadores.

PROCESSADOR DE TEXTO

MS Word	210/1950
Wordstar	105/1165
Write	20/170
Redator PC	10/160
Wordperfect	20/130
Carta Certa	0/50
Fácil	0/30
Chewriter	0/30
Unitexto	0/30
Panglos	0/20
Bestword	0/10

PLANILHA

Lotus 1-2-3	230/1770
Quatro Pro	180/1110
Excel	20/430
Works	0/60
Acess	0/50

LINGUAGEM

Basic	280/860
Visual Basic	150/690
Clipper	50/560
C	10/250
Pascal	20/210
Cobol	10/140
Assembler	20/110
Dbase	0/50

DESTAQUE ESPECIAL

Modplay	0/45
---------------	------

SISTEMA OPERACIONAL

DOS	450/3480
Windows	180/1365
OS2	0/30
Unix	0/30

ANTI-VÍRUS

Viruscan	180/1560
NAV	20/475
CPAV	10/230
MSAV	0/130
TNT	0/40
Cure	0/10
TBAV	0/10

COMPACTADOR

ARJ	170/1440
PKZip	160/1370
LHA	10/130
ICE	0/60
Stacker	0/50

EDITOR GRÁFICO

Harvard Graphics	10/260
Banner	20/240
Graphos III	30/185
Paint Brush	0/120
Autodesk Animator	0/70
Dr Genius	30/70
Print Master	0/40
Power Point	10/40
Print Shop	10/40

CAD / EDITOR 3D

Autocad	50/670
3D Studio	20/210
Professional Cad	0/40
Microstation	0/40
3D Image	0/30
Ted 3D	0/10

UTILITÁRIOS

PCTools	150/1405
Norton	180/1170
XTGold	50/280
Sidekick	10/120
Becker Tools	0/70
Foxy Tools	0/60

DESKTOP PUBLISHING

Corel Draw	100/1010
Page Maker	95/690
Ventura	20/300
Ervision Publish	10/70
Fantavision	0/60
MS Publisher	0/40

MELHOR	PIOR
Maxell	200/2070
Verbatim	70/620
Sony	30/230
Dyan	10/120
Nashua	0/90
TDK	10/80
3M	0/60
JVC	0/50
Basf	0/50
Kao	0/50
Nashua	210/2000
Verbatim	90/620
VAT	30/250
Precision	30/220
Basf	20/140
Kao	10/90
Memorex	20/80
ABC Systems	10/70
Sony	0/60
Teck	10/30
3M	10/20

JOGOS

Prince of Persia	40/645
Tetris	50/430
Wolfstein 3D	90/450
X-Wing	50/270
Prince of Persia II	30/255
Chess	60/215
Doom	70/200
F15	30/160
GP	10/150
F19	30/115
Indy 500	30/110
World Circuit	10/105
Angra I	10/95
Blockout	10/95
Stunts	10/95
Free Cell	0/90
Chessmaster	0/90
Out of this World	10/85
Sim City	10/80
Alone in the dark	10/80
Amazônia	30/80
Xingu	70/80
Indiana Jones	10/70
7Th Guest	20/70
Monkey Island	20/70
Battle Chess	0/60
Arkanoid	0/60
Loom	0/60
Sokoban	10/55
Cyrus	0/50
Lemmings	10/50
Carmem San Diego	10/50
Cicles	10/40
Golden Axe	20/40
Wing Commander	0/35
Karateka	0/35
Simpsons	0/30
Nautilus	20/30
Sim Farm	0/10

Responda às questões de acordo com a 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. Remeta para ENTER PRESS Editora Ltda - Rua Washington Luis, 9 / 402 - Rio de Janeiro/RJ - CEP 20230-900

Nome: _____
 Endereço: _____
 Cidade: _____ UF: _____
 CEP: _____ Vídeo: _____

ASSINATURA ANUAL

Antônio José Braga Nóbua - Terezópolis - RJ
 Gildiny Moura Barbosa - Terezinha - PI

Processador de texto: _____
 Planilha eletrônica: _____
 Linguagem de programação: _____
 Utilitários: _____
 Sistema Operacional: _____
 Anti-vírus: _____
 Compactador: _____
 Editor Gráfico: _____
 Desktop Publishing: _____
 Cad/editores 3D: _____
 Jogo 1: _____
 Jogo 2: _____
 Outro: _____
 Melhor disquete: _____
 Pior disquete: _____

FullConnection

bbs - shopping online

O sistema de BBS mais avançado do planeta, agora no Brasil para você ! !

Esqueça tudo o que você já viu sobre BBS, e conheça o **FullConnection**, um sistema de BBS super avançado utilizando o protocolo gráfico de 4ª geração RIPscrip, que além de melhorar a velocidade de transmissão, permite a visualização de gráficos com alta-resolução no estilo do Prodigy e América Online. Você não precisa mais decorar nenhum comando, apenas clicar com seu mouse.

Uma completa Biblioteca de Arquivos contendo uma grande variedade de programas demos e shareware nas mais variadas categorias, Jogos, Utilitários, Fontes, Anti-Virus, Editores, Desktop, Educação, Multimídia, Comunicação, Programação, Arquivos de Som, e tudo o que você imaginar para DOS e WINDOWS. Também uma ampla Biblioteca de Imagens Digitalizadas, dos mais diversos assuntos, inclusive fotos XXX-Rated.

Um avançado sistema de Correio Eletrônico (E-mail), com suporte para envio de Arquivos Anexados, Cópias Carbono, Listas de Distribuição, Aviso de Recebimento, Editor de Texto Full Screen com todos os comandos no seu vídeo através de botões. Teleconferências Online para você bater papo com outros usuário, expandindo seu conhecimento e ampliando o seu relacionamento com pessoas que tenham o mesmo interesse.

O SHOPPING OnLine, onde você pode adquirir produtos e serviços dos mais variados tipos com descontos, sem precisar sair da sua casa ou do seu escritório. Através do seu próprio computador, você faz a cotação de preços, escolhe onde deseja comprar, a forma de pagamento e o método de entrega. Você recebe o produto rapidamente no seu endereço, sem burocracia, filas e com toda a comodidade.

Você ainda tem a sua disposição uma Central para Distribuição de FAX, pode participar de Concursos com vários premios, serviço de Boletins & Novidades e muito mais . . .

Rodando
The Major BBS, o
gerenciador de BBS
mais avançado do
planeta.



... Biblioteca de Arquivos de fácil utilização, com pesquisas por palavras chave e marcação para download posterior.

... com uma interface totalmente gráfica, com suporte para mouse, facilitando o seu acesso sem a necessidade de decorar comandos complicados.



Shopping OnLine, aqui você pode comprar diversos produtos, a preços reduzidos, num piscar de olhos.

FullConnection bbs & shopping online

BBS: (011) 440-7344 e 440-7204

Caixa Postal 108 - Santo André - SP - 09001-970 - Tel.: (011) 412-7610 - Fax: (011) 444-1167

COLOR VIEW

Software's

AMIGA - MSX - PC - APPLE - ZX SPECTRUM - TRS COLOR.

- Venda de softwares diversos.
(Jogos, Aplicativos, Utilitários, Sharewares, etc...)
- Venda de CD-ROMS. (Últimos lançamentos.)
- Compra, Venda e Troca de equipamentos.
- Suprimento para Infomática.
- Suporte técnico.
(Resolvemos o problema do seu computador seja ele qual for!)
- Manutenção de computadores e periféricos.
- Animações gráficas.
(Produzimos animações por encomenda para as linhas PC, AMIGA e MSX 2.0)
- Diagramação.
(Trabalhos escolares, Montagem de anúncios para revistas, Panfletos, ect...)
- Desenvolvimento de sistemas.
(Ctrl Estoque, Cad. Cliente, Ctrl Locadora, Ctrl Transportadora, etc...)

* Possuímos
mais de 70.000
títulos de
Sharewares
para PC.

Gravamos jogos para
ZX Spectrum e MSX em
fita K7.



R. Barão de Itapetininga, 297 - 9o andar - CJ.907
Centro - São Paulo - SP - Cep: 01042-000
Tel.:(011) 982-1396 - Próximo ao metrô República.