RUN

N° 8 Vol. 3
Gennaio - Febbraio
L. 9.000
Sped. Abb. Post. Gr. IV
Tassa pagata per All.

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

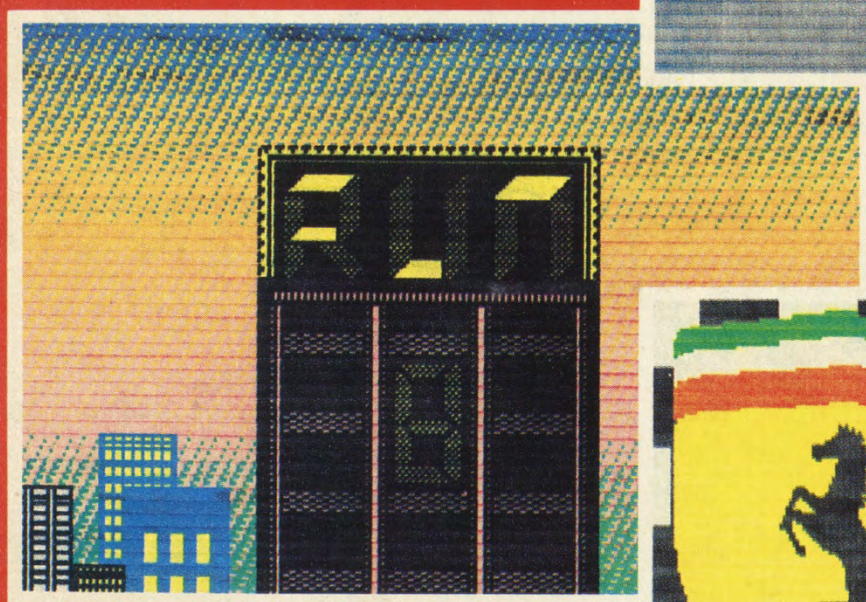


MODEM EXTRA!
VIAGGIO A 1200 BAUD



MICRODROID

LABELS

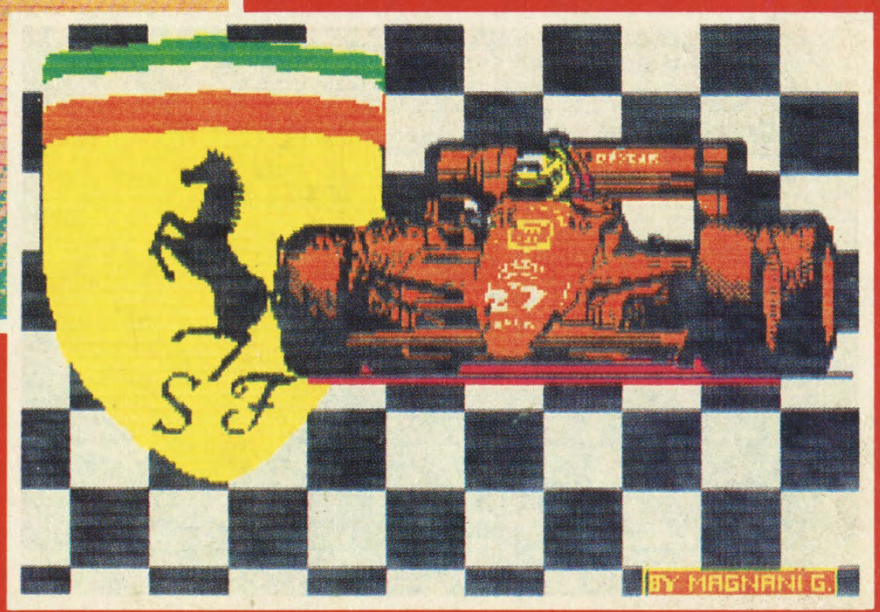


UNIVERSO

RILOCATORE

SOTTOTERRA

LA JUNGLA



AQUARIUS EDIZIONI snc

RUN

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

Direttore
Simone Majocchi

Direzione Diffusione
Pietro Rocchi

Cover
Laser Images

Master Supervisor
Eugenio Ciceri

Collaborano a RUN:
Antonio Ciampitti, Carlo Squillante, Ezio Boscani, Dario Mella, Delia Lo Calzo, Candido Cancellara, Enzo Ciancio, Franco Tagliabue, Giancarlo Belloni, Giuseppe Caruso, Maurizio Cancellara, Massimo Cellini, Paolo Goglio, Steed Kulka, Roberto Cislaghi, Tina Cerri.

Corrispondente da Londra: Alessandro Gatti

Corrispondente da Boston: Ezio Rotamartir

Stampa: Arti Grafiche Medesi s.r.l. - Via Milano 50 - Meda (MI)

Distribuzione:
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl - Via Zuretti, 25 - Milano

Copyright 1984 by Aquarius Edizioni. Direzione, Amministrazione, Abbonamenti, Pubblicità, Redazione: Via Leopardi, 9 - 20123 Milano.
Una copia costa L. 9.000; ogni arretrato costa L. 15.000; l'abbonamento annuo a 6 numeri L. 50.000, estero L. 70.000.
RUN è un periodico bimestrale registrato presso il Tribunale di Milano il giorno 07/10/1983 con il N. 469/83. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi.
Manoscritti, disegni, articoli, cassette e programmi inviati non sono restituiti se non su specifica richiesta scritta anche se non pubblicati. Direttore responsabile: Simone Majocchi.
Rights Reserved Everywhere. La rivista su cassetta per computer è modello depositato e brevettata per l'Italia.

NUMERO 8 - VOLUME 3
GENNAIO - FEBBRAIO 1985
Una copia L. 9.000

Come leggere RUN:

Collegate al vostro ZX Spectrum il vostro abituale registratore, date alimentazione ed inserite la cassetta nel registratore. Scrivete LOAD " " e premete ENTER. Per scrivere LOAD dovete premere il tasto "J"; per scrivere " " dovete tenere premuto SYMBOL SHIFT e premere due volte "P". Automaticamente la rivista si carica fino alla conclusione del primo "blocco" di articoli; quando appare la scritta "FERMA IL REGISTRATORE" dovete o premere PAUSE o arrestare con STOP il registratore. Per voltare pagina basta premere "c". Al termine della lettura di un blocco vi verrà richiesto di far ripartire il registratore per caricare il blocco successivo e così via fino al termine della rivista.
Non ci sono programmi bloccati o non salvabili all'interno di RUN, se volete duplicare (esclusivamente per uso personale come stabilito dalle leggi internazionali del Copyright Act) un articolo o un programma non dovete far altro che dare BREAK quando vi viene chiesto di far partire il registratore e salvare il programma. Per programmi che comprendono più blocchi utilizzate il salvataggio a blocchi separati (salvate cioè i vari blocchi via via che vengono caricati).

SOMMARIO — NOME BLOCCO

START N. 8	START
TAMBURINO	TAMBURINO
SOMMARIO	SOMMARIO
EDITORIALE	EDITORIALE
MICRODROID	MICRODROID
NEWS	NEWS
RUNNOSAURUS	SAURUS
CORSO DI BASIC 8ª puntata	BASIC
LABELS	LABELS
DISPLAY FILE II	DF 2
HORROR PUZZLE	PUZZLE
BEEPQUENCER MK2	BEEP
UNIVERSO	UNIVERSO
RILOCATORE	RILOCATORE
CORSO DI LINGUAGGIO MACCHINA 8ª puntata	L/M
AUTOMATION	MUSIC
DELTA FIRE	DELTA FIRE
SPECIAL MODEMS	MODEMS
LA JUNGLA	LA JUNGLA
USO AVANZATO DEL NEW	SQUILLANTE
SOTTOTERRA	SOTTOTERRA
I CAPOLAVORI DEI LETTORI	SCREENS

ZX Spectrum è un marchio della Sinclair Research Ltd.

Ad ogni anno che passa si inizia un nuovo volume e la sorte vuole che Run sia già arrivata ad aprire il suo terzo volume. In termini editoriali, ad ogni anno solare inizia un volume, questo per una vecchia abitudine di raccogliere in volumi le annate delle riviste. La nostra prima annata comprende solo il numero di novembre, il mitico numero uno, ed in fondo ci fa anche un certo piacere sapere che rimane unico sotto tanti aspetti, compreso quello dell'originalità.

Ormai le generazioni di riviste si susseguono e noi, ormai veterani del campo guardiamo con un po' di tenerezza i nuovi arrivati, che con fare un po' goffo ed un po' pomposo sostengono di aver inventato chissà quale novità "per il tuo computer".

Ogni tanto ritroviamo la mano di qualche nostro ex collaboratore che alla ricerca dell'indipendenza è finito in qualche redazione ben più "terremotata" della nostra; qualche volta ci vengono a trovare e rimangono sempre stupiti per l'accoglienza, ma si sa, non tutti riescono a trovare un ambiente in cui si lavora perchè piace e non per tirare al ventisette del mese.

Così va il mondo e soprattutto così va il mondo degli affari, con tutte le sue complicazioni e le scadenze. Certo fin'adesso non abbiamo lavorato per la gloria, ma certamente non stiamo perpetrando la solita speculazione per costruirci la villa al mare. Presto, se voi ci darete il tipo di risposta che speriamo, potremo dimostrarvi il nostro interesse per le nuove soluzioni tecnologiche a favore dell'informatizzazione di massa.

Vi preghiamo quindi di rispondere con un po' di buona volontà e pazienza al questionario che troverete a pagina 9 e 10 nella parte stampata, ci serve a capire se siete pronti per la nostra prossima iniziativa; se invece siete dei "tradizionalisti", niente paura, abbiamo già pronta la copertina del numero da alloggiare nel volume quattro...

Se lo Spectrum per te non ha segreti, se il Basic e l'Assembler sono come una seconda lingua, allora abbiamo bisogno di te! Se il «vile denaro» ti interessa possiamo dare sfogo al tuo interesse. Scrivici indicando le tue possibilità, se hai già qualcosa di pronto mandaci una copia, siamo interessati sia a programmi che articoli.

CERCHIAMO COLLABORATORI IN TUTTA ITALIA

Mandaci il materiale con indirizzo e recapito telefonico a

AQUARIUS EDIZIONI, VIA LEOPARDI 9, 20123 MILANO

BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

CORSO DI BASIC

a cura di
Antonio M. e Candido
Cancellara

ottava parte

In questa sezione, oltre ad occuparci finalmente della definizione grafica di caratteri,inizieremo l'avventuroso viaggio attraverso la memoria del computer, cosa che ci permettera' presto di conoscere ed usare anche tutto cio' che ad una prima analisi appare del tutto trasparente.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

AREE DI MEMORIA

Per "memoria" s'intendono le celle (indirizzi) contenenti le informazioni utili per la stesura e l'elaborazione dei programmi. Essa e' divisa in due aree principali: la prima e' chiamata "ROM", (Read Only Memory), ossia memoria a sola lettura, la seconda "RAM", (Random Access Memory), ossia memoria ad accesso casuale.

ROM

La ROM contiene le informazioni che in fase di progetto sono state considerate essenziali per l'operativita'della macchina.Nel suo interno infatti e' implementato l'interprete basic, il sistema operativo,

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

le procedure per la gestione del video e del registratore, come pure molte altre funzioni e piccole "utility" necessarie.
La ROM e' subito disponibile al momento dell'accensione e non puo' assolutamente essere modificata dall'utente.

RAM

La RAM invece puo'contenere programmi, dati (variabili) e caratteri definiti dall'utente (U.D.G.).
Al momento dell'accensione le varie celle che la compongono non contengono nulla in quanto necessitano dell'alimentazione per mantenere i dati.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

CODE

Questa funzione ci permette di ottenere il codice relativo sia ai caratteri alfanumerici e grafici, che all'intero "set" di istruzioni implementate nella ROM della macchina; ad essi infatti il costruttore ha associato nella ROM 255 numeri.
Il seguente programmino facilitera' la comprensione di quanto sopra esposto:

```
10 INPUT k$
20 PRINT CODE k$
30 GOTO 10
```

Viene restituito il codice del primo carattere della stringa immessa (compresi i caratteri grafici), oppure quello della funzione, istruzione o comando da esaminare.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

Per ottenere i codici delle istruzioni, la' dove il sistema operativo non le accetta (cursore "L"), vi consigliamo di digitare la funzione da esaminare seguita da apici, tornare poi indietro e scrivere PRINT CODE " . Esempio:"

```
PRINT CODE " PRINT "
```

CHR$

Inversamente da "CODE", questa funzione restituisce cio' che corrisponde ad un numero di codice dato. Prescindendo per il momento dai primi 32 caratteri di controllo, ecco un piccolo programma che permette di listare tutti i codici contenuti.

```
10 FOR i=32 TO 255
20 PRINT CHR$ i : NEXT i
```

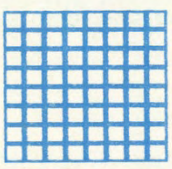

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

U.D.G.

Per U.D.G. si intendono i 21 caratteri grafici definibili dall'utente che, disponibili in modo grafico (shift+9), corrispondono ai tasti delle lettere dalla "a" alla "u".
U.D.G., infatti, e' l'abbreviazione di "User Defined Graphics", ossia "grafica definita dall'utente.
Esiste quindi la possibilita' di creare un "set" di caratteri ausiliari extra, utili per le piu' svariate necessita'.
Spesso infatti e' necessario il poter disporre di caratteri matematici, gotici o di altre lingue straniere, come pure simboli scientifici, musicali, etc.
Ma e' sopratutto nel settore della grafica che si utilizza con piu' frequenza

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

questa funzione, ottenendo la possibilita' di creare complesse figure, spesso anche mobili, formate da caratteri adiacenti.
Questi ultimi, compresi quelli facenti parte del normale "set" della macchina, sono composti da 8*8 puntini (chiamati anche pixel o dots), formando cosi' un quadrato composto da 64 parti.



BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

In effetti, pero', la macchina considera ogni carattere formato da otto file orizzontali, composte ognuna da otto pixel; necessita quindi di otto informazioni, riguardanti ognuna una traversa.
E' necessario quindi specificare una serie di otto cifre rappresentate da "1", se vogliamo che il pixel sia acceso, oppure "0" se non deve apparire.
Con il seguente listato si otterra' il carattere "□"; formante la griglia della pagina precedente:

```
  20 FOR i=USR "d" TO USR "d"+"
  30 READ k:POKE i,k:NEXT i
 100 DATA BIN 11111111,BIN 10000
     001,BIN 10000001,BIN 100000
     01,BIN 10000001,BIN 1000000
     1,BIN 10000001,BIN 11111111
```

LINGUAGGIO MACCHINA

L//M

Cos' e' lo STACK

La traduzione letterale di stack e' mucchio,pila, e proprio di una pila di numeri si tratta.

Quando il computer deve mettere dei numeri da qualche parte, li mette in pila sullo stack. Ad esempio quando si usa in un programma Basic un GOSUB, lo ZX deve mettere da qualche parte il numero della riga a cui il GOSUB si trova, in modo che al termine della subroutine, il RETURN sappia dove tornare. Tali numeri vengono messi sullo stack.

Per mettere il contenuto di un registro nello stack si usa l'operazione PUSH che non altera il

51

L//M

contenuto del registro ma si limita a copiarlo. Invece per recuperare tale numero si usa POP.

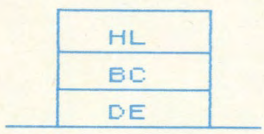
Considerate il seguente esempio: supponiamo di avere tutti i registri contenenti informazioni che ci servono e di dover alterare HL per determinate operazioni. Il problema puo' essere risolto dando PUSH HL seguito dalle operazioni che dovevamo fare ,quindi quando avremo bisogno del precedente valore di HL, POP HL.

I numeri sono dunque messi su una pila e questo significa che come in una pila di scatole, noi possiamo prendere solo quella che sta in cima alla pila. Cosi'

52

L//M

se diamo nell ordine PUSH DE, PUSH BC, PUSH HL, avremo una situazione di questo tipo:

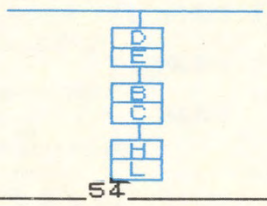


Quando vorremo rimettere i valori nei rispettivi registri dovremo dare nell' ordine POP HL, POP BC, POP DE. Se al contrario noi li riprendessimo cosi':
POP BC, POP DE, POP HL, in BC verrebbe messo il vecchio valore di HL, in DE quello di BC e in

53

L//M

HL quello di DE. Il disegno di prima mostra lo stack come una pila di scatole appoggiate al pavimento; in realta' lo stack e' una pila appesa al soffitto, capovolta: i numeri vengono messi nella parte piu' alta della memoria disponibile.PUSH DE, PUSH BC, PUSH HL si dispongono cosi':



54

L//M

L' indirizzo a cui si trova l' elemento piu' basso dello stack (nell'esempio precedente HL) e' contenuto nel registro speciale SP (=Stack Pointer) che ci fa sapere quanto e' alta la pila e a che punto siamo arrivati.

Non si possono usare PUSH o POP con i registri singoli: quando si memorizza con tale metodo un registro doppio, lo spazio necessario alla memorizzazione e' di 2 byte; di conseguenza ogni PUSH decrementa SP di 2. Cioe':

```
PUSH HL    =  POKE SP-1,H
              POKE SP-2,L
              LET SP=SP-2
```

55

L//M

```
POP HL     =  LET L=PEEK SP
              LET H=PEEK (SP+1)
              LET SP=SP+2
```

Ecco i codici di PUSH:

```
PUSH AF    F5
PUSH BC    C5
PUSH DE    D5
PUSH HL    E5
```

Al posto di A ho usato AF: questo registro doppio e' formato dai due registri A e F allo stesso modo in cui DE e' formato da D e da E. 'A' e' il solito registro cho abbiamo incontrato altre volte; F invece e' una specie di registro che contiene 8 FLAGS. FLAG e' un 'registrino'

56

L//M

grande 1/8 di registro normale, che puo' contenere solo uno 0 o un 1. Una parte del registro F e' formata dal CARRY che conosciamo gia'; delle altre 7 ne parleremo in seguito. Per adesso sappiate solo che invece di PUSH A dovete ricorrere a PUSH AF, ma per ogni uso pratico non vi e' alcuna differenza.

Ecco i codici di POP

```
POP AF     F1
POP BC     C1
POP DE     D1
POP HL     E1
```

Un semplice esempio d'uso dello stack e' il seguente: supponiamo di voler sommare 64d a E senza alterare il valore degli altri

57

L//M

registri:

```
PUSH AF
LD A,E
ADD A,64d
LD E,A
POP AF
```

Sul registro SP si possono fare operazioni direttamente come se si trattasse di un qualunque altro registro. Ecco i codici:

```
LD SP,HL    F9   |LD SP,XXYY   31
LD SP,(pq)  ED7B |LD (pq),SP   ED73
ADD HL,SP   39   |ADC HL,SP    ED7A
SBC HL,SP   ED72 |INC SP       33
DEC SP      3B
```

58

Sapendo che 5c65 e' il puntatore all'inizio della zona di memoria libera, guardate come e' possibile sapere quanti Bytes liberi restano:

```
LD HL,0000
ADD HL,SP
LD DE,(5C65)
ADD A,0          ;METTE A 0 IL
                 CARRY
SBC HL,DE
PUSH HL
POP BC           ;SCAMBIA HL CON
                 BC
```

E ora un regalo e un compito per la prossima volta:un programma per lo scroll in alta ri-

soluzione dello schermo. Il programma e' caricato dall' indirizzo 32400 e vostro compito e' quello di capire come funziona.
Se avete delle difficolta' vi sara' utile guardare sul manuale dello ZX come e' strutturato lo schermo.
Nel caso che queste difficolta' fossero per voi insormontabili, sul prossimo numero vi daremo una spiegazione dettagliata sul suo funzionamento.

HIGH RESOLUTION SCROLL VERTICALE
IL PROGRAMMA

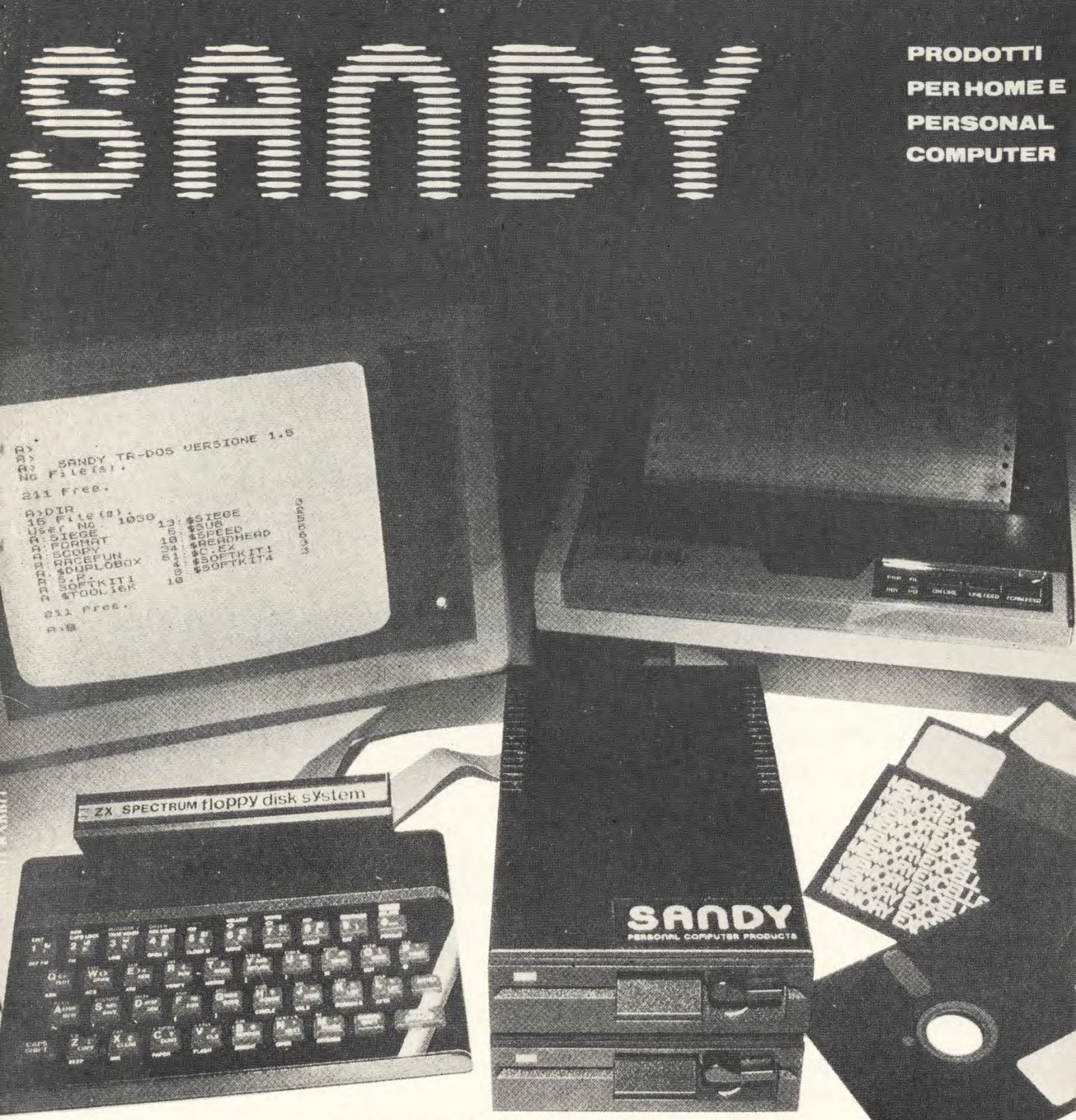
```
          ind.   codice     mnemonico

7E90      211F40     LD     HL,#401F
7E93      54         LD     D,H
7E94      5D         LD     E,L
7E95      25         DEC    H
7E96      0603       LD     B,#03
7E98      C5         PUSH   BC
7E99      0608       LD     B,#08
7E9B      C5         PUSH   BC
7E9C      0608       LD     B,#08
7E9E      C5         PUSH   BC
7E9F      24         INC    H
7EA0      012000     LD     BC,#0020
7EA3      EDB8       LDDR
7EA5      112000     LD     DE,#0020
7EA8      19         ADD    HL,DE
7EA9      54         LD     D,H
7EAA      5D         LD     E,L
7EAB      C1         POP    BC
7EAC      10F0       DJNZ   L7E9E

7EAE      0120F8     LD     BC,#F820
7EB1      09         ADD    HL,BC
7EB2      C1         POP    BC
7EB3      10E6       DJNZ   L7E9B
7EB5      3E07       LD     A,#07
7EB7      84         ADD    A,H
7EB8      67         LD     H,A
7EB9      C1         POP    BC
7EBA      10DC       DJNZ   L7E98
7EBC      21DF57     LD     HL,#57DF
7EBF      0620       LD     B,#20
7EC1      23         INC    HL
7EC2      3600       LD     (HL),#00
7EC4      10FB       DJNZ   L7EC1
7EC6      C9         RET
```

SANDY

PRODOTTI PER HOME E PERSONAL COMPUTER



SINCLAIR ZX SPECTRUM & ACCESSORI

QL	**L. ???**
SPECTRUM 48K:	**L. 395.000**
INTERFACE 1: inter RS232 indispensabile per il collegamento del microdrive.	**L. 165.000**
MICRODRIVE: drive per micro cartucce originale Sinclair.	**L. 155.000**
SUPERFACE: sint. vocale + gen. di suoni ampl. sonoro + interfaccia joystick e registratore.	**L. 145.000**
TAVOLETTA GRAFICA: consente di costruire immagini grafiche in alta risoluzione.	**L. 165.000**
TASTIERA: con pad. numerico può alloggiare alim. ed eventuali interfacce.	**L. 140.000**
MODEM: rivoluzionario strumento di comunicazione tramite linea telefonica.	**L. 155.000**

EPROM PROGRAMMER: può programmare 2716/ 2732/ 2764/ 27128 completo di software.	**L. 270.000**
INTERF. RS232: adatta per collegare stampanti modem, plotter ect...	**L. 90.000**
INTERF. CENTRONICS: adatta per collegare qualsiasi stampante professionale.	**L. 120.000**
INTERF. JOYSTICK: programm. senza ausilio di software ne hardware.	**L. 69.000**
JOYSTICK:	**L. 23.000**
ESPANSIONI 48K:	**L. 75.000**

Per tutto il materiale non elencato (monitor, stampanti, software... ect) richiedere il catalogo.

IVA 18% ESCLUSA

NOVITÀ!!!
FLOPPY DISK DRIVE PER SPECTRUM



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Versione da 3" e 5" da 100 a 800 kbytes
- Sistema operativo in rom non utilizza spazio in ram
- Possibilità di collegare fino a quattro drive con una interfaccia (3,2 megabytes)
- Facile conversione di programmi. Modello da 100 kbytes **L. 610.000**

VENDITA PER CORRISPONDENZA PRESSO:

SANDY
PERSONAL COMPUTER PRODUCTS S.R.L.
Via Monterosa 22 Senago (MI) tel. 02-9969407

VENDITA DIRETTA PRESSO:
SANDY COMPUTER CENTER
VIA ORNATO 14 – TEL. 02-6473621
MILANO

BELLUNO – COL COMPUTERS P.zza S. Stefano, 1 tel. 0437-212204
NAPOLI – LAMPITELLI Vico Acitlio, 71 tel. 081-657365
NOVARA – SYELCO Via S.F. d'Assisi, 20 tel. 0321-27786
TRIESTE – C.G.S. GASPARINI Via Paolo Reti, 6 tel. 040-61602

SPECTRUM E SINCLAIR SONO MARCHI REGISTRATI DELLA SINCLAIR RESEARCH L.T.D.

ESPANSIONE RAM 48K in kit
L. 80.000

Espandi il tuo computer finalmente a 48K, potrai così sfruttare a pieno la nostra rivista. Approfitta di quest'offerta riservata ai lettori di RUN. Invia subito un Vaglia Postale da 80.000 lire intestato ad Aquarius Edizioni snc, Via Leopardi 9, MILANO, 20123. Riceverai la tua espansione a 48K a stretto giro posta.

SOFT SALES BY AQUARIUS EDIZIONI

☐ DUPLICALL

Programma per il Backup dei nastri protetti e non, anche Headerless e fino a 47.5 Kbytes. L. 12.000

☐ CASSETTA FEDELTÀ

Dieci programmi indispensabili, 5 games e 5 utility. L. 12.000

☐ SPECTRUM & MUSIC VOL. 1

Una raccolta di programmi classici che non possono mancare nella nastroteca del sinclairomane. L. 10.000

☐ ARRETRATI RUN N. 1-7

Completa la tua collezione richiedendo i numeri che ti mancano L. 15.000

SCONTO ABBONATI: Duplicall L. 10.000; Cassetta Fedeltà L. 6.000; Spectrum & Music Vol. 1 L. 8.000; Spectrum & Music Vol. 2 L. 12.000; Arretrati L. 10.000.

Invia Vaglia Postale ad Aquarius Edizioni, Via Leopardi 9, 20123 Milano, specificando nome, indirizzo e cassette richieste.

REFERENDUM TELEMATICO - I MODEMS

NOME ..... COGNOME .....

VIA ..... CITTÀ .....

CAP ..... DATA DI NASCITA ..... TEL. .....

Rispondi sinceramente ad ogni domanda compilando se possibile il questionario per intero, ritaglia e spedisci poi a:

RUN - AQUARIUS EDIZIONI - DEPT. MODEM - VIA LEOPARDI 9 - 20123 MILANO

Quali sono i tuoi hobbies?

1) .....

2) .....

3) .....

4) .....

Quante ore passi al computer ogni giorno? .....

Quanti programmi hai in totale per il tuo spectrum? .....

Quali riviste su carta leggi abitualmente nel campo dei computer?

1) ..... 2) .....

3) ..... 4) .....

5) ..... 6) .....

7) ..... 8) .....

9) ..... 9) .....

Quali riviste su cassetta e quali raccolte di giochi conosci?

1) ..... 2) .....

3) ..... 4) .....

5) ..... 6) .....

7) ..... 8) .....

9) ..... 9) .....

Sai cos'è un modem? SI NO

Ne hai mai visto uno funzionante? SI NO

Hai mai visto il Televideo Rai? SI NO

Hai mai sentito parlare del Videotel? SI NO

Ti piacerebbe ricevere programmi ed informazioni tramite la linea telefonica ed il tuo computer?
SI NO

Come funzionano le linee telefoniche nella tua zona?
MOLTO MALE MALE NORMALE BENE A MERAVIGLIA

Ti piacerebbe colloquiare con i tuoi amici via compiuter? SI NO

Saresti disposto ad acquistare un modem? SI NO

Quanto saresti disposto a spendere? 100K 200K 300K 400K

Saresti interessato ad un'iniziativa come RUN organizzata però a banca software accesibile via SIP-Videotel aggiornata ogni settimana con nuovo materiale? SI NO

Cosa vorresti trovare in una software bank accessibile dal tuo Spectrum via modem?

1) ..... 2) .....

3) ..... 4) .....

5) ..... 6) .....

7) ..... 8) .....

9) ..... 9) .....

Vuoi ricevere maggiori informazioni sui modem? SI NO

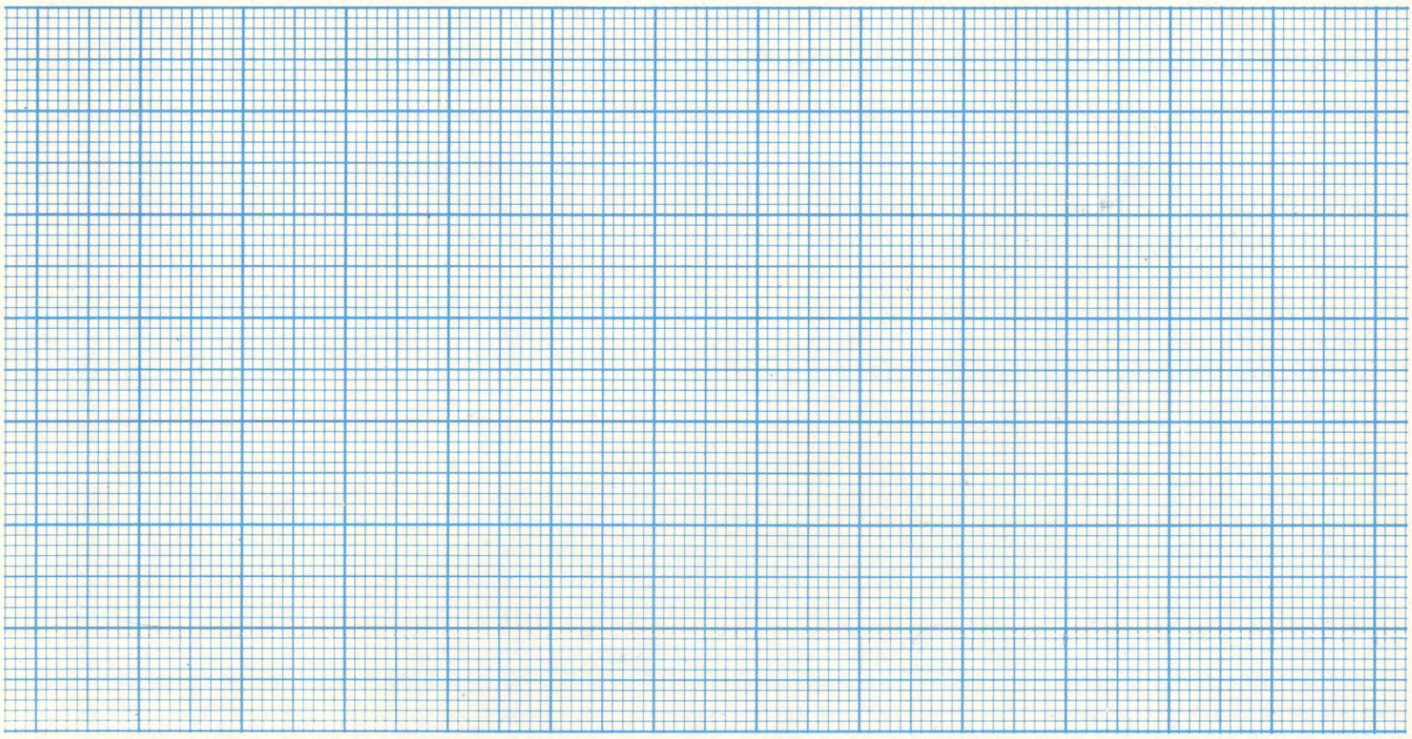
Vuoi ricevere maggiori informazioni su Aquarius-Videotel? SI NO

Sinceramente, stai rispondendo con sincerità? SI NO FORSE

Ora che hai compilato il questionario fai ancora uno sforzo e spediscilo!

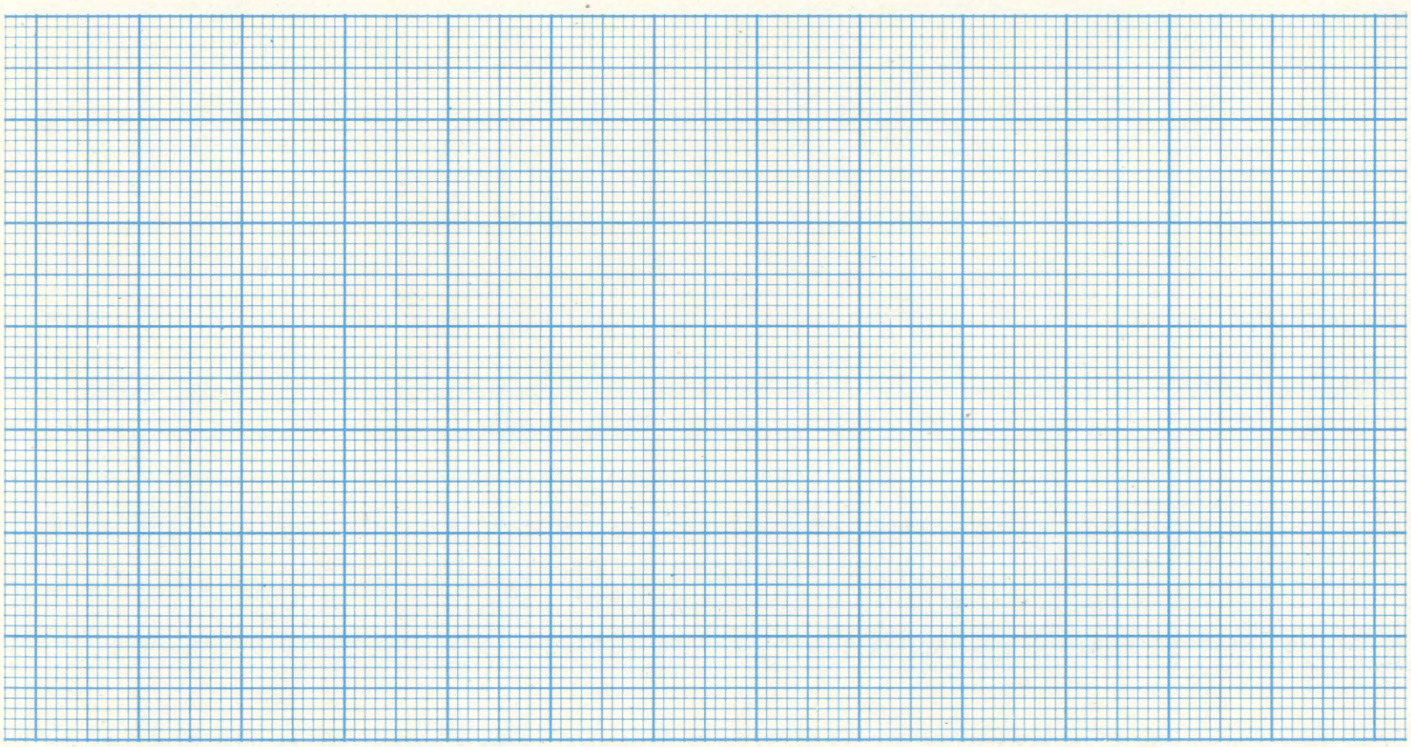
VENDO - SCAMBIO

NOME.....COGNOME.....
IND.....CITTA.....CAP.....



CERCO - ACQUISTO

NOME.....COGNOME.....
IND.....CITTA.....cap.....



LA PAGELLA DI RUN 8

STILATA DA

NOME ..... COGNOME .....
VIA..... CITTA' .....
PROVINCIA ..... CAP..... ETA' .....
QUANTI COMPUTER HAI POSSEDUTO .....

ARTICOLO	insuff.	suff.	buono	10+
START N. 8	0	0	0	0
TAMBURINO	0	0	0	0
SOMMARIO	0	0	0	0
EDITORIALE	0	0	0	0
MICRODROID	0	0	0	0
NEWS	0	0	0	0
RUNNOSAURUS	0	0	0	0
CORSO DI BASIC 8ª puntata	0	0	0	0
LABELS	0	0	0	0
DISPLAY FILE II	0	0	0	0
HORROR PUZZLE	0	0	0	0
BEEPQUENCER MK2	0	0	0	0
UNIVERSO	0	0	0	0
RILOCATORE	0	0	0	0
CORSO DI LINGUAGGIO MACCHINA 8ª puntata	0	0	0	0
AUTOMATION	0	0	0	0
DELTA FIRE	0	0	0	0
SPECIAL MODEMS	0	0	0	0
LA JUNGLA	0	0	0	0
USO AVANZATO DEL NEW	0	0	0	0
SOTTOTERRA	0	0	0	0
I CAPOLAVORI DEI LETTORI	0	0	0	0
GIUDIZIO COMPLESSIVO	0	0	0	0

□ ABBONATO

Suggerimenti: .....
.....
.....

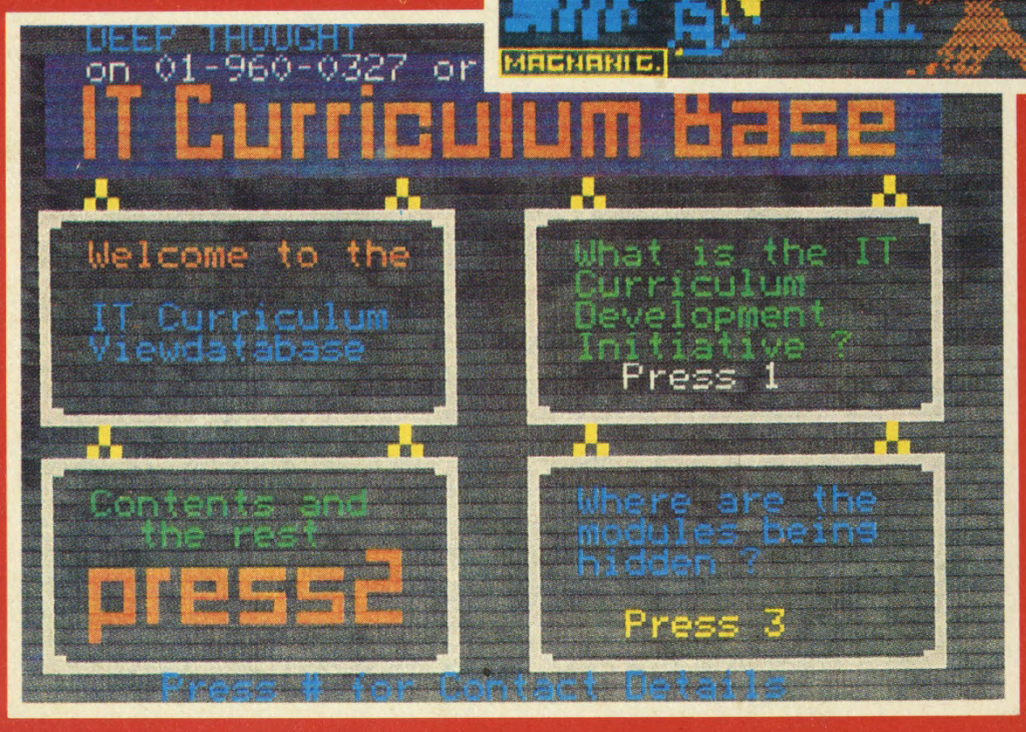
**CONTRIBUISCI A MIGLIORARE LA TUA RIVISTA
MANDACI I TUOI GIUDIZI COMPILANDO QUESTA PAGINA.
GLI ANNUNCI NON VERRANNO ACCETTATI SE PRIVI DELLA
PAGELLA COMPILATA.**

Stacca e spedisci la pagina: AQUARIUS Edizioni - Via Leopardi, 9 - 20123 Milano.

ALL'INTERNO .....


SIP VIDEOSERVIZI 21705 0
RICETTE DI CUCINA LOMBARDE
a cura dell'UNIONE CUOCHI LOMBARDA
1 primi piatti
3 contorni


MACHARI C.


DEEP THOUGHT
on 01-960-0327 or
IT Curriculum Base
Welcome to the IT Curriculum Viewdatabase
What is the IT Curriculum Development Initiative ?
Press 1
Contents and the rest
press2
Where are the modules being hidden ?
Press 3
Press # for Contact Details