

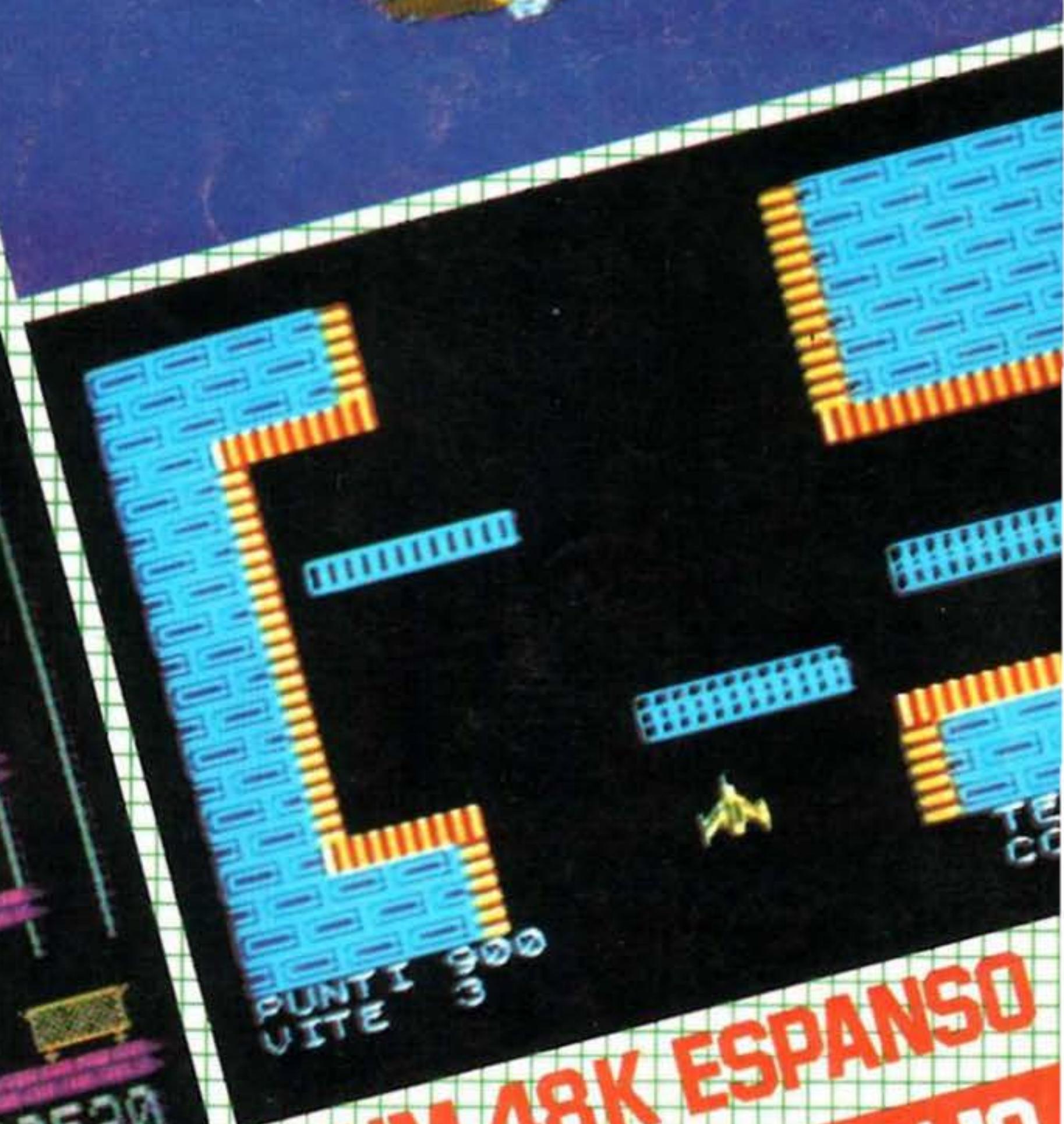
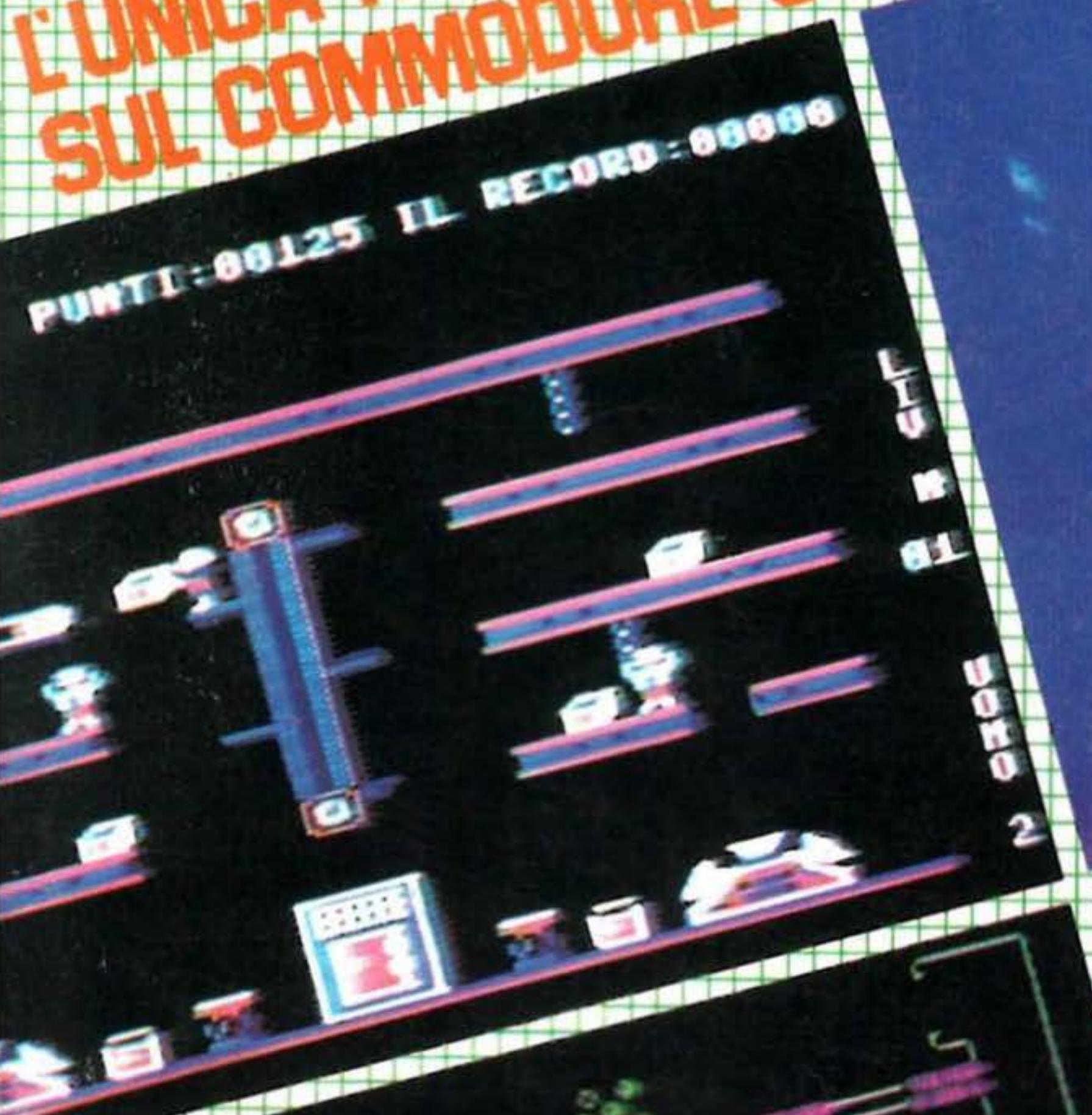


**32 PAGINE
A COLORI**

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRÀ" SUL COMMODORE CBM 64

ESI SUL COMMERCIO

PUNTI 88125 IL RECORD = 88888



Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

QUALCHE NOZIONE

In questo numero di Special Program noi delle redazione abbiamo cercato di dare una svolta al semplice sommario di giochi, soltanto giochi. Per tale motivi accanto ai dieci adoratissimi giochi abbiamo inteso proporre ai nostri lettori due sorprese: la prima esce giusta da casa di Zio Clive Sinclair. Si tratta dello Spectrum Plus (+) che si propone con tutta la sua biblioteca di programmi già presenti sul mercato e in più con una tastiera che nasce praticamente dal QL per forma e grafica. La seconda sorpresa è relativa alle «parole dei computer», un breve lessico sulle principali fraseologie del «mondo dei grandi» che si occupano di informatica. Era ora che anche Program e Special Program cominciassero a trattare anche argomenti più adulti. Ce lo hanno richiesto in molti e questo non è che il primo, non serioso, assaggio. A rivederci presto.

PER CHI HA IL COMMODORE CBM 64

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM 48K ESPANSO

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

- 5 Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta
- 6 Skycrapers - Maze
- 7 Stick - Craft
- 8 Galeone - Caterpilar
- 9 Chiner - Chiung Ching
- 10 Fire Fox - Mr Dracula

IN QUESTO NUMERO

- 11 Il nuovo Spectrum Plus ancora più potente e bello
- 15 Pac Man: un pupazzo per lo Spectrum
- 19 Le novità di Casa Commodore
- 24 Le parole dei computer
- 28 Vendo, cerco, compro, trovo
- 29 Avvertenze per i lettori
- 31 Le dieci regole d'oro

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A

1
SKICRAPERS

Un cantiere
nel caos



2
STICK

Rettangoli
colorati



3
GALEONE

Sul mezzo
anfibio



4
CHINER

Il cinese
e i microbi



5
FIRE FOX

Un caccia
all'attacco



SPECTRUM

LATO B

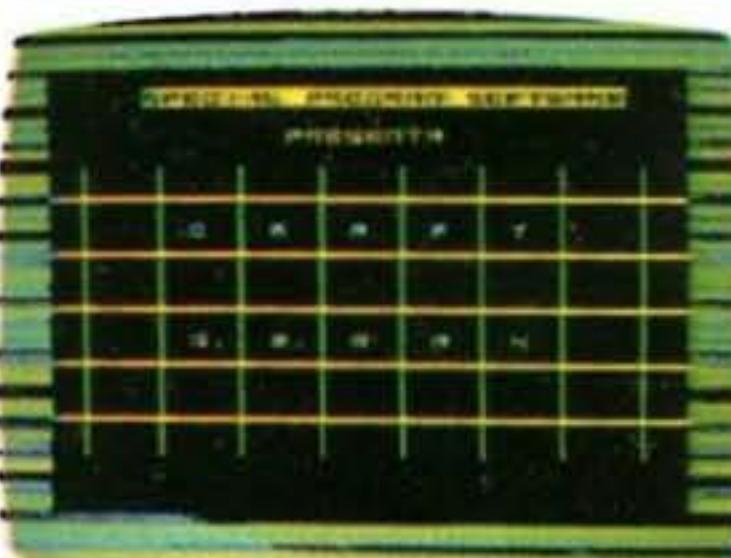
1
MAZE

Magli
spaziali



2
CRAFT

I droidi
avanzano



3
CATERPILAR

Scavatrice
insaziabile



4
CHIUNG CHING

Guerra
in lavanderia



5
MR DRACULA

Un mostro
da comporre

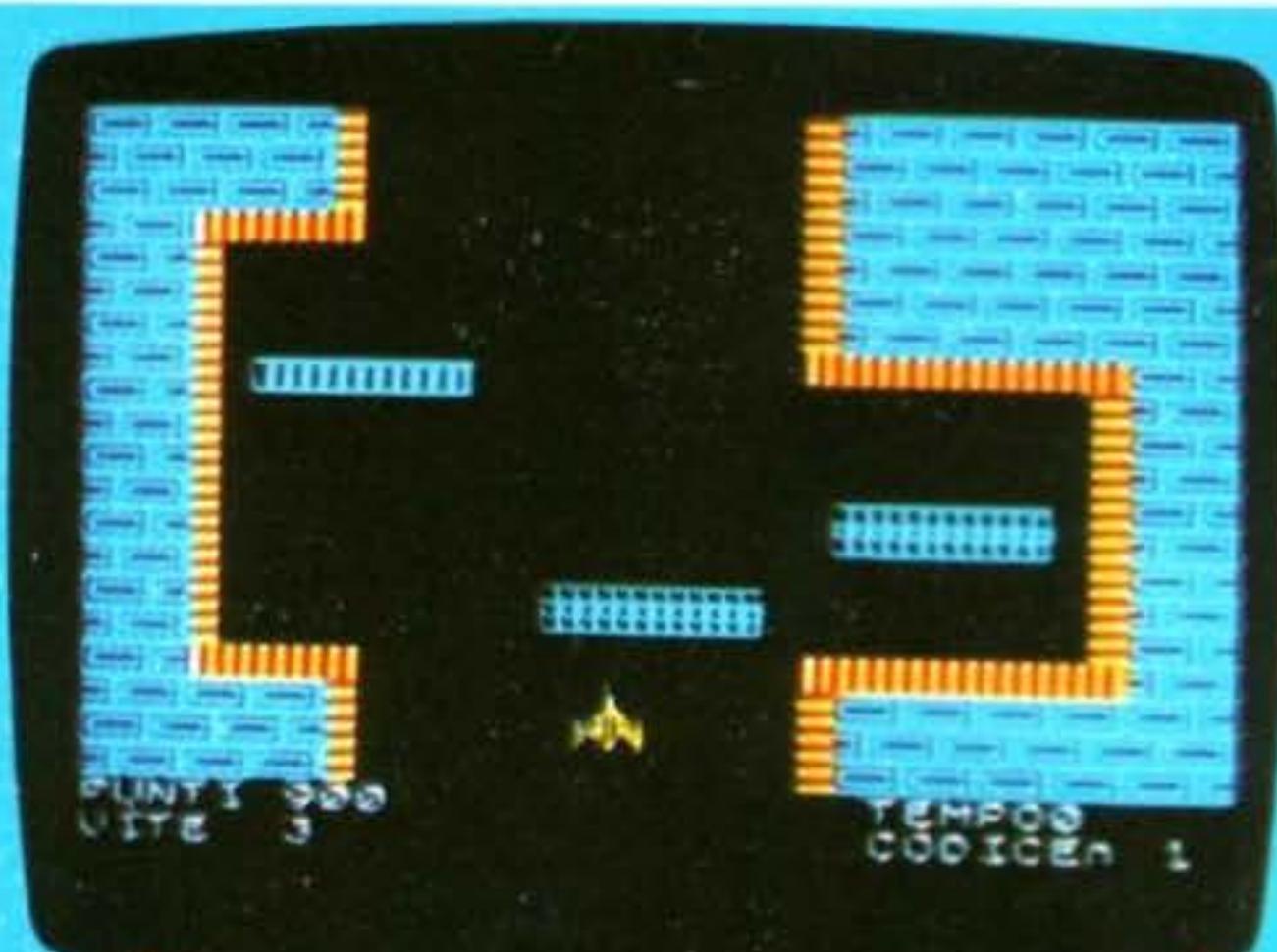


SKYCRAPERS

MAZE



CBM 64



SPECTRUM

CHE GIOCO È

Un cantiere nel caos. Per riuscire a terminare il grattacielo in tempo l'impresa ha assunto un lavoratore infaticabile alle prese con mille problemi.

L'astronave si muove in un cubcolo ingombro di terrificanti novità: ma gli spaziali, eliche che uccidono, palle infuocate e mine vaganti impediscono una tranquilla navigazione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

RESTORE

ricomincia

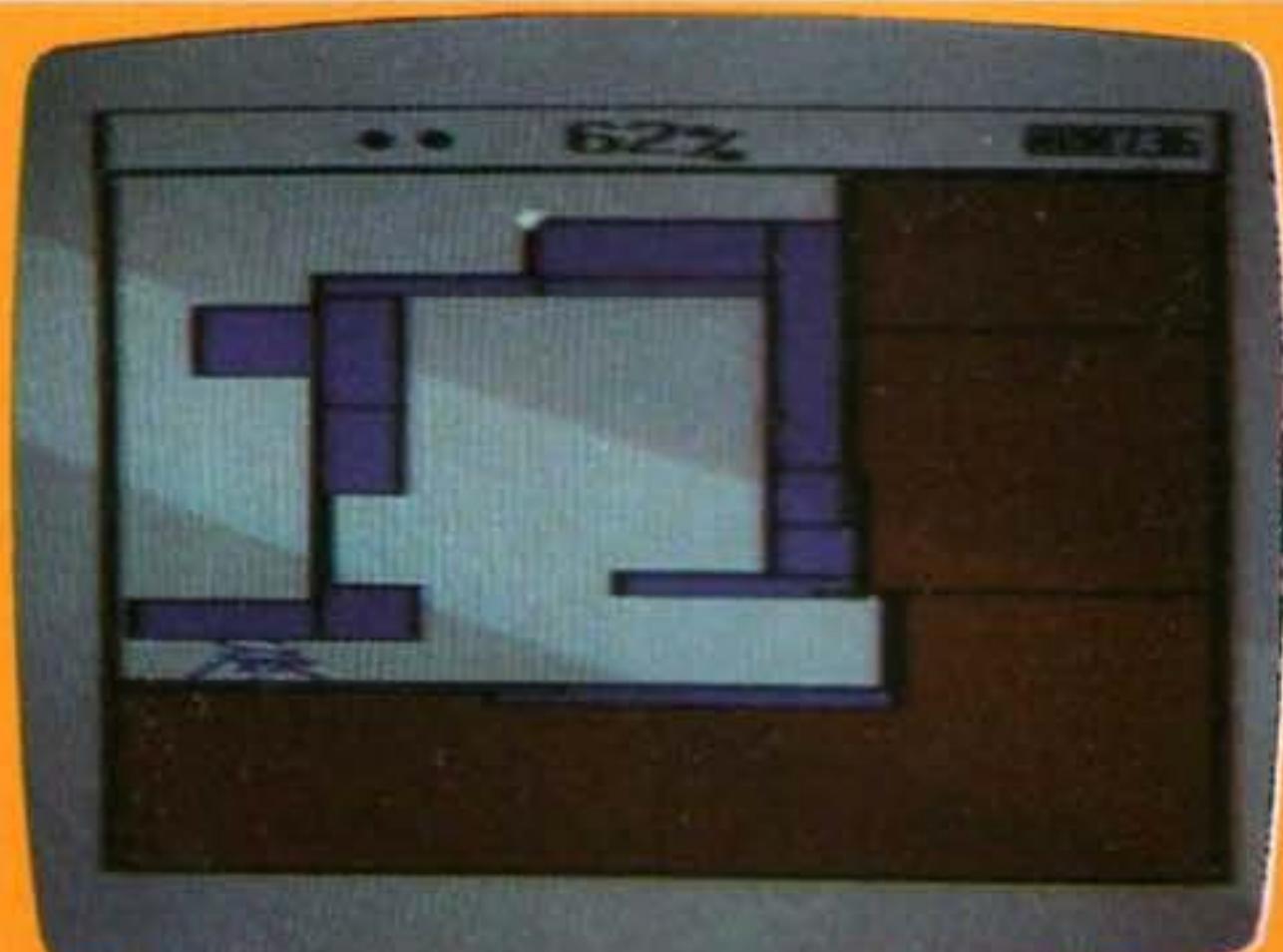
RUN STOP

pausa/riparte

5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
9	fuoco

JOYSTICK KEMPSTON, AGF, PROTEK

STICK



CRAFT



CBM 64

Il campo di battaglia spaziale è zeppo di insidie. Occorre muoversi a bassa o alta velocità delimitando dei rettangoli colorati in cui l'alieno non può entrare.

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

I droidi attaccano la griglia che compone l'ordinata difesa del nostro settore. L'attacco dei nemici è micidiale. Possiamo tener lontani i nemici dando fuoco con i laser.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	parte
F2	ricomincia

P	fuoco
I	sinistra
D	destra
Q	alto
A	basso

GALEONE



CBM 64

Una lunga attesa per giungere in possesso della Mappa del galeone sommerso. Il mezzo anfibio può recuperare i tesori ma per arrivare sul punto del relitto occorre trovare cibo.

CATERPILAR



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Una scavatrice è alla ricerca insaziabile dei bidoni di energia. Lo fa sparando proiettili davanti a sé ed evitando accuratamente di farsi prendere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

2	destra
CTRL	sinistra
SPAZIO	fuoco

Q	alto
O	destra
M	fuoco
A	basso
P	sinistra

JOYSTICK KEMPSTON

CHINER



CBM 64

CHIUNG CHING



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Chino sul pavimento davanti a sé il cinesino cerca di evitare le insidie dei «microboni» che insozzano scale e pavimenti. Il lavoro è compiuto quando il pavimento cambia colore

In una lavanderia il classico cinese è alle prese con gli attrezzi del mestiere. Per riuscire a gettare gli indumenti nella vasca di lavaggio deve evitare il ferro da stiro e le bolle di sapone.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

2	destra
CTRL	sinistra
SPAZIO	salta
1	sale
←	scende

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
9	amido

FIRE FOX



CBM 64

CHE GIOCO E'

Il Fire Fox parte dalla base di Luna Due e deve passare tra le torri di energia scontrandosi con il nemico. Ha quattro vite da spendere e deve cercare di evitare gli attacchi.

MR. DRACULA



SPECTRUM

Per comporre tutte le parti del mostro Frankenstein, il barone Dracula va alla ricerca delle ossa. Nel farlo ogni tanto prende la scossa oppure viene punto dalla siringa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio/fuoco
W	alto
S	basso
D	destra
A	sinistra
RESTORE	ricomincia

JOYSTICK KEMPSTON- Protek-Sinclair-Agf

Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	attivazione-salto

NOVITA'
sinclair

E' ARRIVATO LO SPECTRUM

+



E' ARRIVATO LO SPECTRUM +

Il nuovo personal computer Sinclair ZX Spectrum+, 48 K, con tastiera altamente professionale è sul mercato. Il prodotto, immediatamente in vendita sul mercato inglese, sarà disponibile entro un mese per la distribuzione a livello europeo e mondiale. ZX Spectrum+ viene fornito unitamente ad un manuale di istruzioni a colori di facile lettura, elaborato dalla casa editrice Dorling Kindersley per la Sinclair, e ad una cassetta introduttiva. Di entrambi è prevista la traduzione in diciotto lingue.

«Il lancio sul mercato del nuovo ZX Spectrum+, oltre ad ampliare la gamma dei nuovi prodotti ci consentirà di consolidare e rafforzare ulteriormente la nostra posizione di leader mondiali nel mercato dei personal computer» - ha dichiarato Nigel Searle amministratore delegato della Sinclair Research - «Inoltre, grazie alla disponibilità immediata ed ai consistenti volumi produttivi confidiamo che il nuovo computer avrà un grosso impatto mondiale che si ripercuterà favorevolmente sulle vendite del periodo natalizio e dei mesi successivi».

ZX Spectrum+ è perfettamente

compatibile con tutto il software e le periferiche dello ZX Spectrum versione 16 o 48 K, di cui ha tutti i vantaggi, vale a dire otto colori, qualità grafica, suono su 10 ottave e la più alta capacità di memoria per un computer dal costo così contenuto.

La funzionale tastiera, tipo macchina da scrivere, comprende una barra spaziatrice e 17 tasti in più rispetto alla tastiera dello ZX Spectrum. Ciò consente di eseguire molte operazioni con una sola battuta. L'inclinazione della tastiera può essere modificata usando i piedini retraibili inseriti sotto di essa. È inoltre previsto un tasto che consente di azzerare il computer senza staccare la corrente.

Il nuovo ZX Spectrum+ consente un'infinità di applicazioni per un personal computer e, abbinato al sistema di espansione ZX, può essere vantaggiosamente utilizzato per applicazioni domestiche e professionali oltre che per studio o divertimento. Il sistema di espansione consiste nello ZX Microdrive (l'alternativa economica della Sinclair al floppy disk), e nella ZX Interfaccia 1 che controlla il Microdrive e le altre periferiche.

TUTTE LE ISTRUZIONI SUL MANUALE

Il nuovo computer ZX Spectrum+, 48 K, della Sinclair viene venduto unitamente ad un manuale di istruzioni e ad una cassetta introduttiva di nuova concezione. Sia il manuale che la cassetta sono stati elaborati e stampati dalla casa editrice Dorling Kindersley.

Lo spirito del manuale - 80 pagine a colori - è quello di fornire un'introduzione il più semplice e chiara possibile all'uso del computer e di insegnare il Sinclair BA-

SIC.

«Il metodo innovativo seguito dal manuale è un elemento di cruciale importanza nel mercato dei personal computer, i cui produttori ne hanno troppo spesso trascurato l'importanza» - ha dichiarato Nigel Searle Amministratore Delegato della Sinclair Research - «per questa ragione abbiamo deciso di curare particolarmente questo aspetto in occasione del lancio del nuovo ZX Spectrum+. La scelta della Dorling

Kinderley è motivata dal notevole successo ottenuto dalla casa editrice in seguito alla pubblicazione dei libri «Screen Shot», una serie di volumi illustrati di programmazione in cui, passo dopo passo, testo e grafica vengono rappresentati su ogni pagina esattamente come appaiono sullo schermo. Manuale e cassetta sono stati tradotti in diciotto lingue

Per ulteriori informazioni contattare: Maria Marchese. P 4 15/10/84





PAC MAN

Ecco per voi e per il vostro Spectrum il più celebre gioco da consolle. Questa versione presenta due particolarità:

- c'è un fantasma solo
- quando mangiate le pillole d'energia che si trovano negli angoli dello schermo ottenete un bonus ma non potete man-

giare il fantasma.

Per muoversi occorre usare i tasti cursori.

Attenzione: le linee 7010 e 7020 sono ottenute con l'aiuto dei simboli »» (punto) in video «rovesciato» e «» (sottolineatura) in video normale (Shift 0).

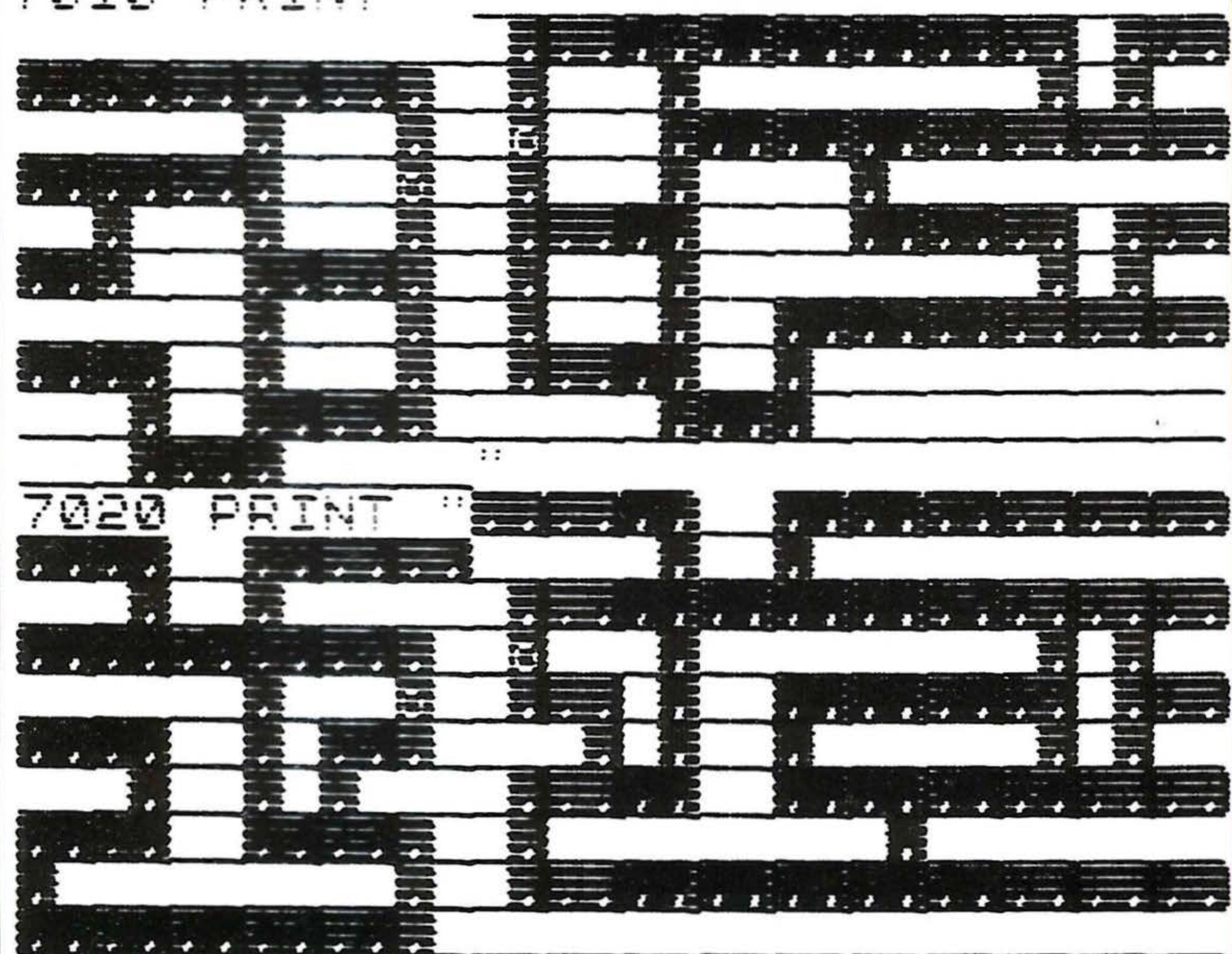
```
10 REM Pac Man
20 LET v=0: GO SUB 9000
30 GO SUB 9000
40 LET h=16: LET b=16: GO SUB 9000
70 : PRINT AT 20,16; INVERSE 1;
" vite residue " ; VITES
45 PRINT AT v,h; INVERSE 1; M#4
50 IF INKEY$ = INKEY$ THEN GO TO 60
60 IF INKEY$ = "A" THEN LET c1=VAL IN
70 LET m1=(CHR(13)+CHR(10)) AND c1=7)+CHR(13)
DND c1=6)+CHR(10) AND c1=5) AND
80 PRINT AT v,h; CHR(13)
90 IF c1=1 THEN LET h=30
100 IF c1=3 THEN LET h=0
110 IF c1=v: LET h1=h
120 IF c1=v+(c1=6)-(c1=7)
130 IF c1=v+(c1=6)-(c1=5)
140 IF SCREEN$(v,h)="" THEN L
ET v=v+1: LET h=h1: PRINT AT v,h;
INVERSE 1; M#4: GO TO 150
150 IF SCREEN$(v,h)=". " THEN L
ET s=c+s+1: BEEP .008,10: LET c
ompte=combe+1
160 IF SCREEN$(v,h)="o" THEN G
O SUB 9000
170 IF SCREEN$(v,h)="" THEN GO
```

```

TO 5000
145 PRINT AT v,h; INVERSE 1; " "
; PT 28,8;"Score";:sc
150 PRINT AT z,x; " "
155 LET z1=z: LET x1=x
160 LET z=z+(m1=6)-(m1=7): LET
x=x+(m1=8)-(m1=5)
170 IF SCREEN$(z,x) = " " THEN L
ET m1=INT(RND*4)+5: LET z=z1: L
ET x=x1: GO TO 150
180 PRINT AT v,h; INVERSE 1;m$"
185 IF SCREEN$(z,x) = ". " THEN P
RINT AT z1,x1; " "
190 IF SCREEN$(z,x) = "o" THEN P
RINT AT z1,x1; " "
200 IF SCREEN$(z,x) = " " THEN GO
TO 5000
210 PRINT AT z,x; INVERSE 1; PR
INT 4;" "
220 IF vies < 1 THEN GO TO 2000
240 IF comp te=tot THEN LET comp
te=0: GO TO 40
250 GO TO 50
260 GOTO 10
270 PRINT TAB 5;"TERMINA"
280 PRINT " " VOSTRO SCORE
;
290 IF score < c THEN LET rec=c
294 PRINT " " Record":rec
295 INPUT " SCHIACCIA ENTER PER RIGIO
CARE":LINE at: GO TO 30
300 INVERSE 1
305 PRINT AT z,x; " "
310 PRINT AT v,h; " "
320 BEEP .01,15
330 PRINT AT v,h; " "
340 BEEP .01,11

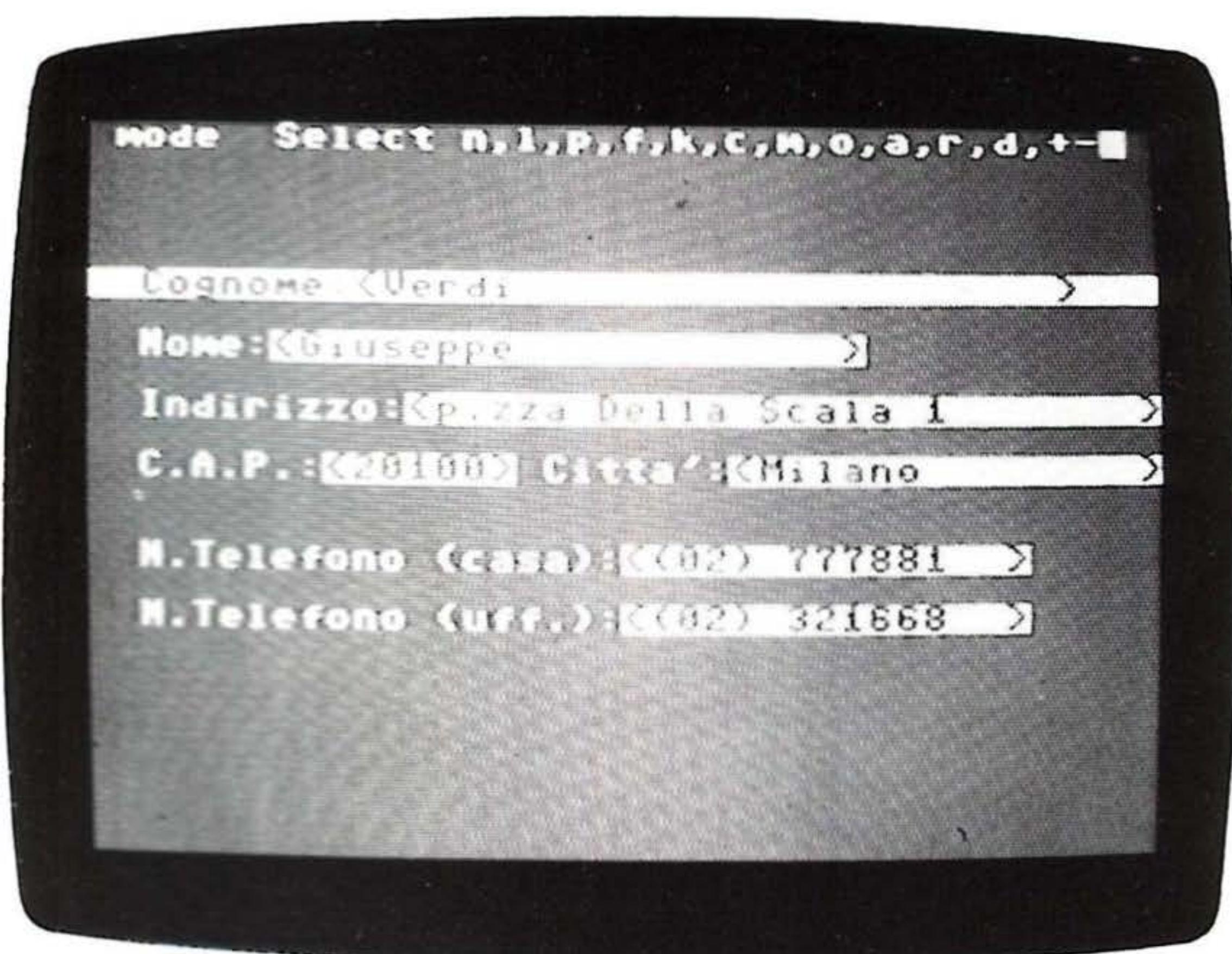
```

5050 PRINT "DT V, B;"
5050 BEEP ,7
5070 PRINT "DT V, B;"
5080 PRINT "DT V, B;"
5090 PRINT "DT V, B;"
5100 BEEP ,8
5110 PRINT "DT V, B;"
5120 BEEP ,9
5130 LET count=0: LET v=12: LET
5140 v=16: LET vite=vite+1
5140 INVERSE: GO TO 40
5000 BEEP ,000,15: BEEP ,005,-15
: LET sec=c+INT (RND*100)+200
5010 RETURN
7000 BORDER 0: CLS : INK 0: PAPER
6: BORDER 0:
7010 PRINT "



NOVITA'

commodore



SUPERBASE: IL SUPERARCHIVIO DEL COMMODORE 64

Un calcolatore è una macchina particolarmente idonea, per le sue caratteristiche intrinseche, a svolgere compiti ripetitivi e noiosi, che tuttavia richiedono una notevole precisione.

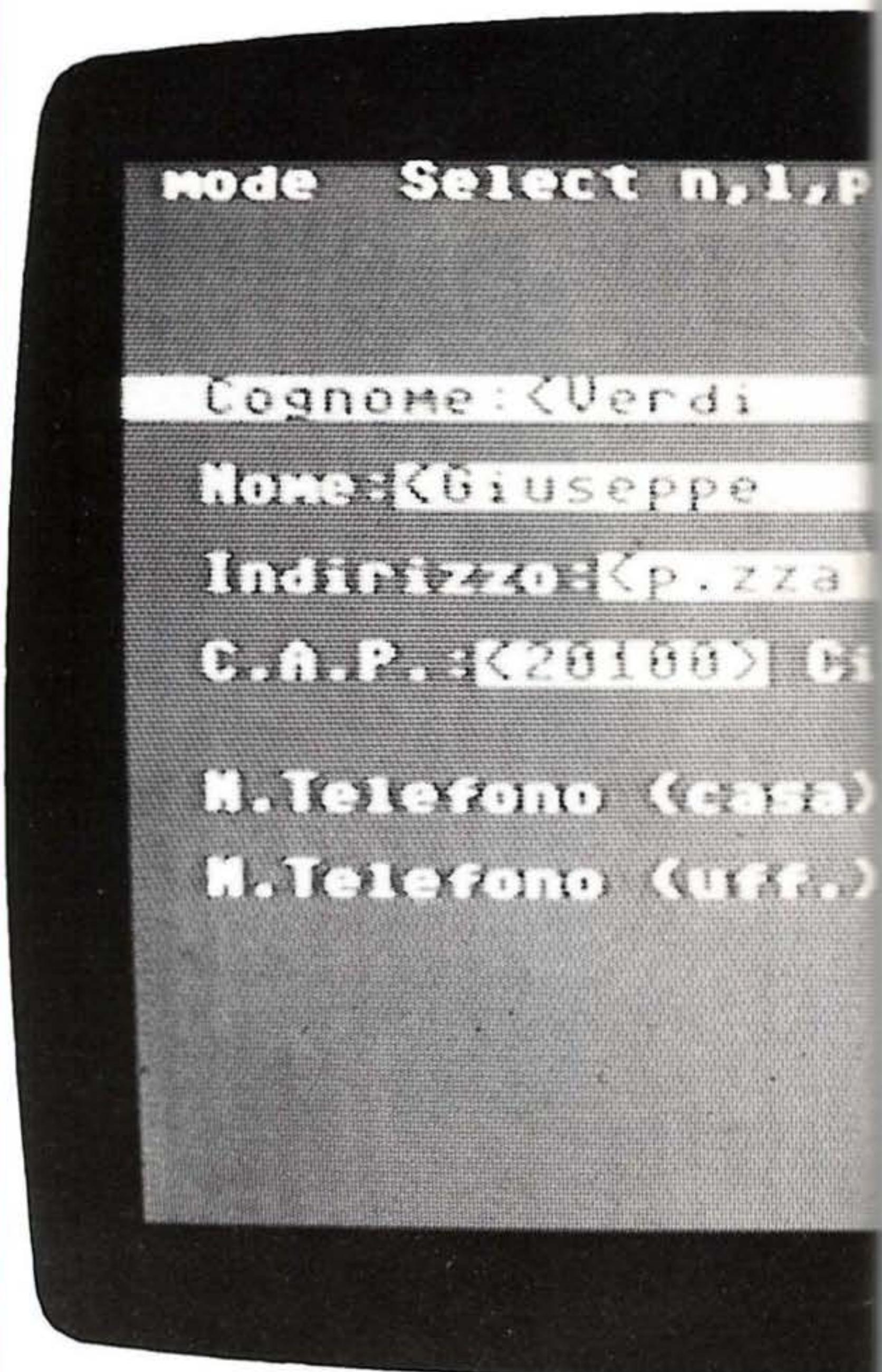
Per questo motivo uno dei lavori delegati più spesso alla elaborazione elettronica è appunto la gestione degli archivi.

Le capacità di un sistema di archiviazione dipendono però moltissimo dal programma scelto, pertanto un calcolatore con grosse possibilità dal punto di vista teorico avrà prestazioni scadenti se non sarà dotato del programma adatto.

Alla ampia gamma di programmi capaci di trasformare il Commodore 64 da supervideogioco a utilissimo strumento di lavoro la Commodore ha recentemente aggiunto il Superbase, un programma di archiviazione multiuso in grado di reggere validamente il confronto con i migliori sistemi professionali. Tramite il Superbase Commodore 64 è infatti possibile gestire con successo qualsiasi problema di archiviazione, creando di volta in volta la «scheda» del formato più adatto alle esigenze dell'applicazione stessa.

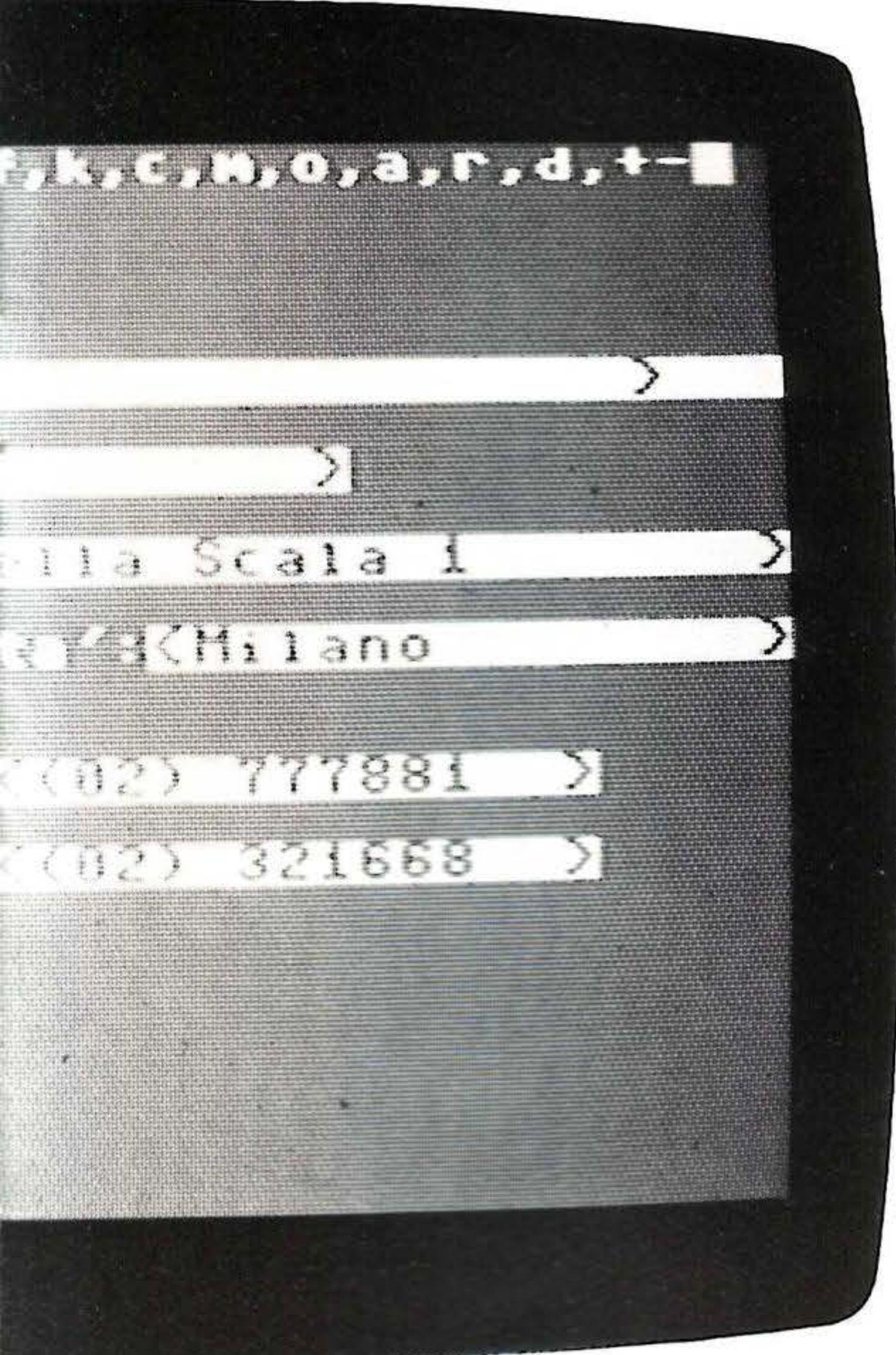
Essendo un database multiuso, cioè non dedicato alla risoluzione di un problema particolare, il Superbase Commodore 64 consente inoltre la creazione di un numero illimitato di archivi, ciascuno con la sua scheda specifica.

Per fare un esempio: con questo nuovo programma Commodore è possibile archiviare i clienti in uno small business, tenere sotto controllo la manutenzione e i consumi di un parco veicoli e inventare allo stesso tempo una collezione di francobolli. Va inoltre sottolineato che ciò che pone il Superbase Commodore 64 al di



sopra di tutti gli altri programmi similari esistenti in commercio è il fatto che questo software è in grado di gestire schede fino a 1108 caratteri ciascuna, suddivise a loro volta in 127 sottosezioni (nome, indirizzo, eccetera). È possibile inoltre ricercare i dati introdotti secondo qualsiasi chiave di ricerca, o combinazione di esse, e decidere caso per caso quale sia il formato di presentazione dei risultati ottenuti.

Un esempio della grande utilità di questa funzione è rappresentato dal fatto che tramite il Superbase Commodore 64 è possibile stampare anche etichette autoadesive con l'indi-



rizzo, senza dover ricorrere a programmi appositi. Ma non basta. Il Superbase Commodore 64 è an-

che in grado di effettuare calcoli di qualsiasi genere sui dati memorizzati, e di presentare i risultati ottenuti nel modo desiderato dall'utente.

Risulta estremamente semplice in tal modo eseguire elaborazioni statistiche (fatturato totale, consumo medio di ciascun veicolo, valore complessivo dei francobolli tedeschi, per fare un esempio) e includere i risultati in rapporti e lavori di qualsiasi tipo.

Nonostante la sua potenza e la sua estrema versatilità il Superbase Commodore 64 è estremamente facile da usare anche per chi non ha alcuna esperienza di calcolatori.

Tutte le funzioni sono infatti comandate da menu, mentre tutti i comandi che implicano la cancellazione permanente di dati devono essere ripetuti due volte.

Da sottolineare infine una funzione operativa che sinora era disponibile solo sui grossi sistemi: quella di «help».

Premendo un apposito tasto è infatti possibile chiedere al calcolatore come debba essere introdotto un determinato comando o come uscire da una situazione difficile.

Superbase Commodore 64 è in vendita a L. 175.000 + IVA

LA SCHEDA

Nome Programma:	SUPERBASE
Tipo del Programma:	GESTIONALE
Funzione:	QUALSIASI TIPO DI ARCHIVIAZIONE, SMALL BUSINESS COMPRESI
Tipo di utente:	DALL'HOBBISTA AL PROFESSIONISTA
Supporto:	DISCO
Configurazione:	COMMODORE 64 CON FLOPPY, STAMPANTE OPZIONALE
Prezzo:	Lit. 175.000 + IVA

**COMPUTERMANIACI
CHE AVETE ACQUISTATO
QUESTO BELLISSIMO SPECIALE**

RICORDATEVI
CHE OGNI MESE
È IN EDICOLA

PROGRAM

L'UNICA RIVISTA ITALIANA A TRENTADUE PAGINE
CHE GIRA SUI VOSTRI COMPUTER

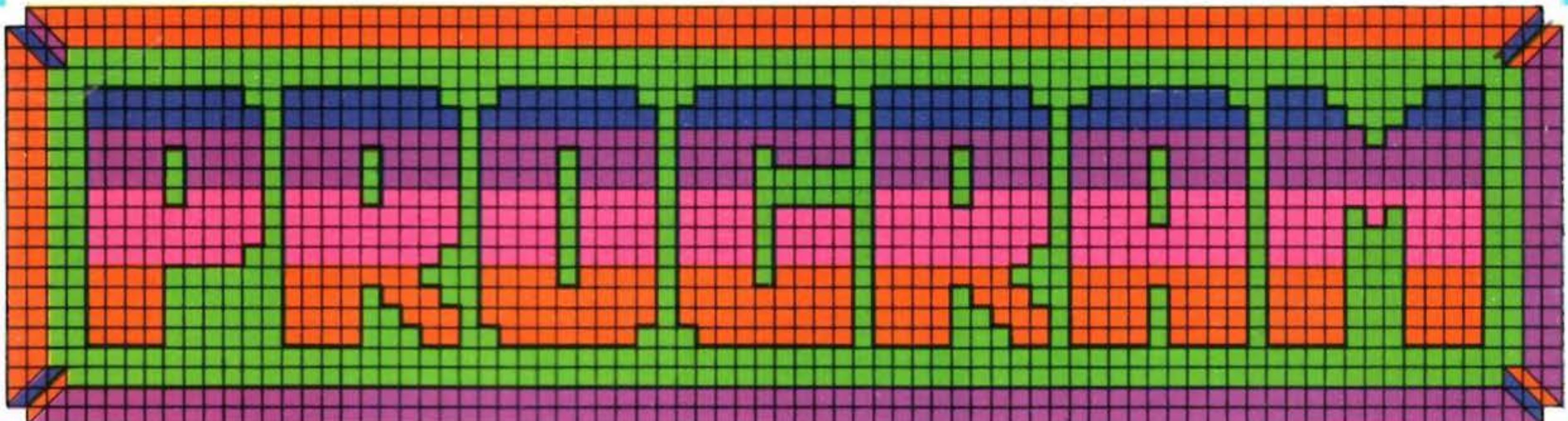
SONO 32 PAGINE DI GIOCHI, UTILITY, CONSIGLI,
PIÙ I LISTATI DI ALCUNI DEI GIOCHI
PIÙ BELLI PER LO **SPECTRUM** E IL **VIC 20**

NON POTETE ASSOLUTAMENTE
DIMENTICARVI DELL'APPUNTAMENTO

PROGRAM

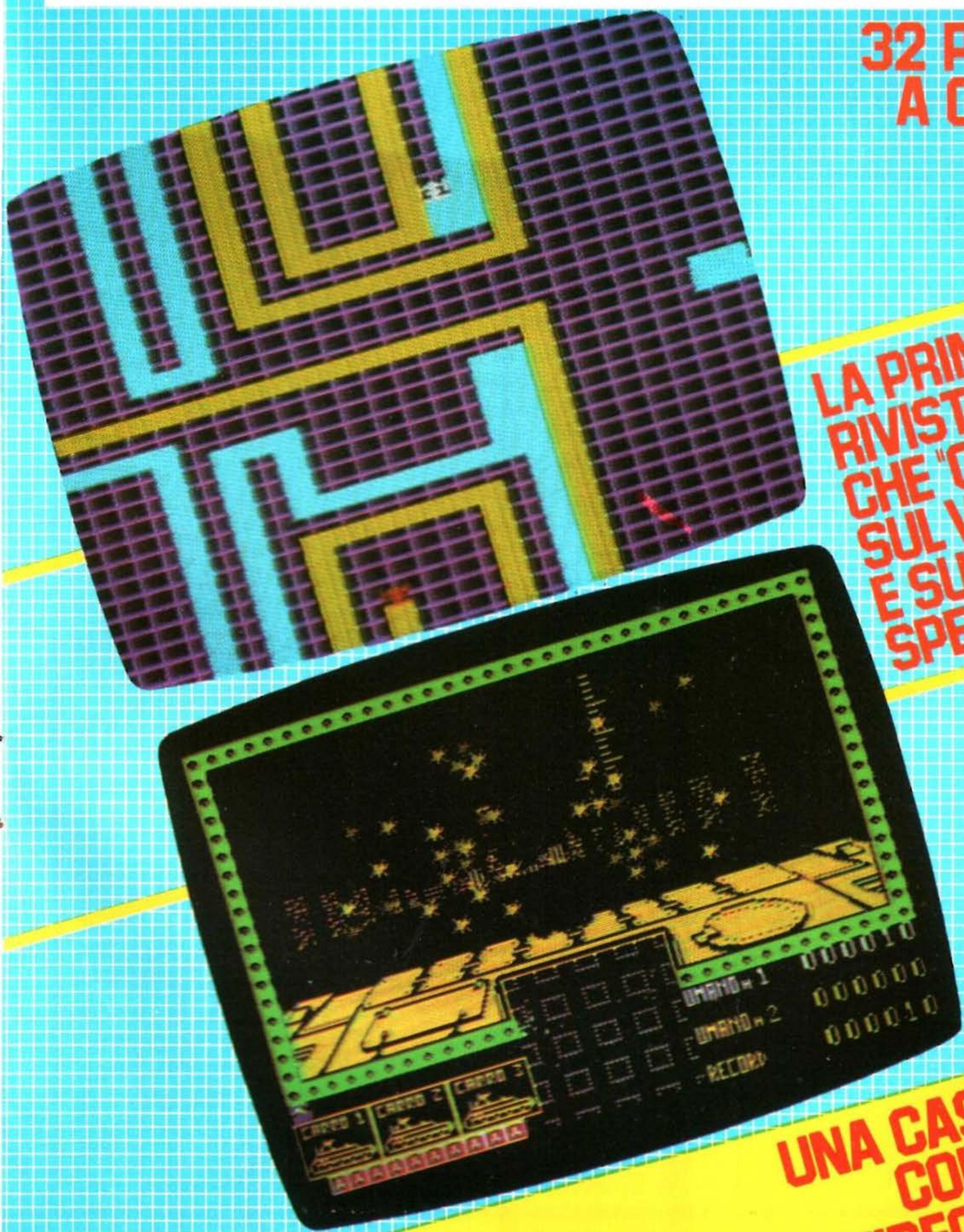
E' IN EDICOLA IL N.7





**32 PAGINE
A COLORI**

**LA PRIMA
RIVISTA
CHE "GIRA"
SUL VIC 20
E SULLO
SPECTRUM**



**UNA CASSETTA
CON 10
VIDEOGIOCHI**

LE PAROLE DEI COMPUTER



Baco. Errore o difetto nei programmi, nelle procedure oppure in un elemento hardware.

Banca dati. Grande archivio di dati, integrati, a disposizione di diversi utenti o programmi applicativi dell'azienda. L'accesso a una banca dati avviene generalmente attraverso terminali remoti.

Banda base (tecnologia a). Con il *Pbx* (→) e la *banda larga* (→) è una delle tre tecniche per realizzare una rete locale che connetta diversi tipi di apparecchiature consentendo lo scambio di informazioni. Le reti locali a banda base come i software Ethernet, offrono una soluzione al problema del collegamento dell'elaboratore e delle risorse dati e a quello del collegamento degli utenti a queste risorse. È la tecnica che con-

sente la maggiore velocità di trasmissione.

Banda larga (tecnologia a). L'approccio a banda larga viene usato nelle reti locali per trasmettere attraverso uno stesso cavo dati, immagini video e voce.

Baud. Misura di velocità di trasmissione: numero dei caratteri che un terminale è in grado di trasmettere o di ricevere in un secondo.

Bus. Circuito, sul quale viene trasferita l'informazione.

Bus data. Canali di trasmissione dei dati in genere bidirezionali con i quali i computer comunicano al loro interno.

Commutazione di circuito. È una delle due tecnologie (→ *commutazione di pacchetto*) attraverso cui i segnali viaggiano in una rete di trasmissione di fonie e di dati. Nella commutazione di circuito per ogni chiamata deve essere stabilito un appropriato percorso elettrico o un circuito e questo deve essere commutato nella rete per realizzare il collegamento tra chi chiama e il destinatario. Questo deve accadere prima della partenza della chiamata (→ *rete fonia-dati*).

Commutazione di pacchetto. Principale tecnica per lo scambio di dati tra gli elaboratori (→ *comunicazione di circuito*). I pacchetti sono il risultato della suddivisione di messaggi in unità di dati separate (possono essere di lun-

ghezza fissa o variabile). La commutazione è il processo tramite il quale i pacchetti vengono collocati sul canale di comunicazione e viaggiano attraverso la rete fino a destinazione.

Compilatore. In un sistema di trattamento elettronico di testi, il compilatore ha la funzione di fornire in output il testo in una forma coerente con le specifiche definite (allineamento della riga, centratura dei titoli, trattamento delle intestazioni, numerazione delle pagine e così via). In alcuni sistemi il compilatore è unito all'*editor* (→).

Dbx. Digital branch exchange (commutazione di messaggi digitali). Rappresentano la forma più evoluta delle centraline telefoniche automatiche (→ *Epabx* e *Pbx*). Consentono una proliferazione di servizi quali, ad esempio, l'invio di chiamata, la composizione accelerata del numero, le conferenze telefoniche e così via.

Dossier. Particolare tipo di archivio. È un contenitore di moduli legati da qualche relazione logica (potrebbero concettualmente corrispondere ai raccoglitori di moduli cartacei). Le altre strutture di archiviazione sono i *file* e gli *heap* (→).

Editor. In un sistema di word processing è la parte che gestisce l'aggiunta al testo di una parola, una frase o una riga, l'eliminazione, la sostituzione o l'aggiunta di un carattere.

Generalmente è separato dal compilatore, cioè la parte della macchina che gestisce l'*output* (→).

Epabx. Electronic private automatic branch exchange (commutazione automatica di messaggi privati). Centraline che oltre alla trasmissione di messaggi telefonici gestiscono su minielaboratori una serie di servizi di comunicazione e in particolare: integrazione della voce e dei dati sulla stessa linea di vola in vola utilizzata dal telefono e dal terminale; memorizzazioni di messaggi provenienti dall'esterno che non possono essere immediatamente trasmessi al destinatario; raccolta di dati per successive elaborazioni; memorizzazione di testi registrati su dittafoni; possibilità di interrogare per via telefonica archivi o basi di dati ottenendone una risposta audio.

Fac-simile. Qualsiasi documento, testo, disegno, o grafico, può essere trasmesso attraverso il fac-simile utilizzando una normale linea telefonica. Il tempo di trasmissione per ogni foglio (formato massimo 210 per 297 millimetri) può variare da uno a sei minuti in dipendenza del tipo di apparecchiatura utilizzata. Il documento trasmesso (paragonabile a una fotocopia) viene riprodotto fedelmente e in forma permanente.

File. È un archivio strutturato con moduli dello stesso tipo, per cui è possibile accedere alle informazioni

attraverso una struttura a indice. Le altre strutture basilari di memorizzazione sono *heap* e *dossier* (→).

Finestre. I più moderni sistemi di trattamento dei testi consentono di aprire sullo schermo-video delle finestre. Si tratta di spazi rettangolari dove vengono visualizzati contemporaneamente al documento in lavorazione parti diverse del testo stesso, informazioni di controllo, *menu* (→).

Fornitore di informazioni. Le aziende commerciali o di servizio che vendono prodotti, notizie commerciali e finanziarie, e così via attraverso il sistema *videotex* (→). Ogni fornitore di informazione ha a disposizione una o più pagine dell'archivio videotex da riempire con proprie notizie.

Gateway (*entrata, passaggio*). Sistema che consente ad un utente videotex di collegarsi a un computer esterno (in genere privato) grazie allo stesso computer videotex. Quest'ultimo mantiene il collegamento e gestisce il dialogo. Per mezzo del *gateway*, ad esempio, è possibile gestire con tecnologia videotex applicazioni amministrative e commerciali, operazioni bancarie e così via.

Heap. Pile disordinate di documenti: si tratta di una delle tre strutture di memorizzazione di dati e documenti negli archivi elettronici. Le altre due sono i

file e i dossier (→).

Host computer. Elaboratore che ha in memoria una o più banche dati, accessibili *on line* via terminale attraverso una rete di trasmissione dati. Per estensione, l'*host computer* è l'organizzazione che gestisce basi dati su computer, vendendone l'accesso ad aziende e studi professionali collegati attraverso terminali e reti dati.

Informazioni. I sistemi di automazione d'ufficio trattano essenzialmente informazioni, che possono essere classificate in tre gruppi: dati (ossia le tradizionali informazioni relative all'azienda); moduli elettronici (corrispondono ai moduli cartacei e vengono riempiti con i dati aziendali); testi (rapporti, lettere, libri, riviste e così via).

Interfaccia. Dispositivo hardware che consente il collegamento tra l'unità centrale e le unità periferiche dell'elaboratore.

Joystick. Strumento manuale (astina o levetta inclinabile in varie direzioni) attraverso il quale l'utente di un personal computer o di un terminale intelligente trasmette il movimento a un cursore mobile sullo schermo. Con il joystick è possibile indicare una parola o un insieme di frasi, selezionarle, cancellarle.

Mailbox. Una parte della memoria del computer dove vengono archiviati i messaggi e i testi spediti attraverso un sistema di posta elettronica. Ogni

mailbox ha un indirizzo che identifica la locazione specifica nella memoria del computer e la persona o il gruppo di utenti collegate.

Menu. Lista di operazioni e di comandi di un programma applicativo. Di solito il menu è visualizzato sullo schermo.

Modem. Abbreviazione di modulatore-demodulatore. Apparecchiatura che converte i segnali digitali in segnali analogici e viceversa consentendo, ad esempio, di trasmettere su una comune linea telefonica (analogica) le informazioni elaborate dal computer (digitale).

Mouse. Scatoletta collegata al calcolatore con un cavo: spostandola sul piano del tavolo di lavoro consente corrispondenti movimenti sul video di un indice mobile (→ joystick).

Password. Codice di identificazione, in genere alfanumerico, che autorizza l'accesso ad un calcolatore.

Pbx. Private branch exchange (commutazione di messaggi privati). In origine era un centralino che smistava le telefonate all'interno di un ambiente di lavoro e dal luogo stesso verso le linee telefoniche esterne. In seguito il Pbx è stato usato per la trasmissione (oltre che della voce) anche di dati a bassa velocità (→ Epabx). Il Pbx trasforma i segnali digitali dei dati in forma analogica.

Penna luminosa Strumento con cui l'utente di un personal computer o di un terminale può indicare sul video un punto o delimitare un campo, al fine di selezionare un particolare di un elenco, oppure cancellare una parola o un carattere.

Posta elettronica. Possibilità di trasmettere e ricevere documenti e messaggi fra gli utilizzatori di uno stesso sistema di elaborazione dati aziendali o di diversi sistemi edp. L'utente opera di solito su un terminale nel quale introduce i testi che l'elaboratore centrale a sua volta, attraverso una rete locale, trasmette alla casella del destinatario.

Reti locali. Vengono molto spesso descritte come reti private che forniscono canali di trasmissione affidabili, veloci per collegare le apparecchiature di elaborazione o di office automation (fac-simile, posta elettronica e così via) all'unità centrale. Le reti locali possono essere progettate con una ricca varietà di tecnologie e allestite con configurazioni e obiettivi molto diversi. In ogni caso operano connessioni in aree geografiche limitate come l'interno di un ufficio, di un edificio o di un complesso di palazzi localizzati in un unico quartiere. I collegamenti su lunga distanza sono effettuati attraverso reti per la trasmissione dati ad alta velocità. **Scrolling.** Spostamento da destra a sinistra o vice-

versa delle colonne di una pagina sullo schermo video di un sistema *word processing* (*scrolling* orizzontale) oppure spostamento verso l'alto o verso il basso delle righe (*scrolling* verticale). Lo *scrolling* si rende necessario quando i caratteri che devono essere visualizzati sullo schermo sono memorizzati in una opportuna area più ampia. Per leggere l'intera pagina è quindi necessario inquadrare il testo in parti successive.

Tablet. Superficie piana di dimensioni uguali o inferiori a quella dello schermo del personal computer e del terminale. I segni tracciati sulla *tablet* con una speciale penna appaiono sullo schermo e possono essere memorizzati dall'archivio del personal o del computer. In questo modo è possibile archiviare grafici e disegni, spedire tramite la posta elettronica messaggi scritti a mano, apporre la firma a documenti, e così via.

Telescrittura. È una tecnologia che permette a due o più gruppi di persone situati in luoghi comunque distanti, di effettuare, (attraverso collegamento telefonico) una conversazione disponendo di uno spazio grafico comune sul quale è possibile scrivere e disegnare in più colori.

Videolento. Un sistema di videolento consente di trasmettere una successione di immagini fisse con un tempo di aggiornamento dei successivi foto-

grammi variabile in dipendenza della capacità dell'apparecchiatura e comunque nell'ordine di qualche secondo. Uno dei vantaggi del videolento è rappresentato dalla possibilità di utilizzare per la trasmissione di immagini la rete telefonica pubblica già esistente, anziché supporti specializzati (cavo coassiale, televisione a circuito chiuso e così via).

Videotex. Archivio particolarmente adatto per la gestione di informazioni immediate, aggiornate e disponibili nell'arco di 24 ore (per esempio: quotazioni di Borsa, transazioni economiche, orari di mezzi di trasporto, vendite per corrispondenza). Il collegamento tra utente e banca dati avviene attraverso la normale rete telefonica. Il televisore domestico equipaggiato con un *modem* (→) specifico e una tastiera funge da terminale presso l'utente. Per accedere al servizio occorre che l'abbonato formi il numero telefonico 165 e vedrà comparire sul televisore le pagine iniziali compreso l'indice generale del *Videotel*; successivamente attraverso la tastiera si selezionano gli argomenti fino alla pagina di archivio desiderata.

Word processing. L'insieme delle attività legate alla produzione e alla manipolazione dei testi. Il trattamento di documenti comprende cinque fasi fondamentali: origine, preparazione, produzione e ri-

produzione, archiviazione e reperimento, trasmissione di lettere, moduli, rapporti, articoli e così via. Il supporto elettronico a queste operazioni è particolarmente utile per apportare correzioni e per accelerare la fase di riproduzione, in quanto il testo è immagazzinato nella memoria della macchina e può essere richiamato più volte. Nella struttura del lavoro direttivo è stato calcolato che circa il 20% del tempo è dedicato alla lettura e alla scrittura di documenti (il restante 75% è destinato a comunicazioni orali, riunioni e telefonate). Fino a oggi l'automazione dei documenti ha avuto molte realizzazioni nell'area del lavoro segretariale, che rappresenta il 6% del costo del lavoro d'ufficio (le funzioni direttive e tecnico-professionali costituiscono circa il 66% dei costi e le funzioni esecutive il 28%).

Work station. Macchina molto versatile, potenzialmente adattabile a supportare numerose funzioni d'ufficio: trattamento di testi, posta elettronica, collegamento a banche dati, accesso a memorie contenute in grandi calcolatori. In molti casi la *work station* è un personal computer evoluto le cui caratteristiche sono: *bus* interno di 16-32 bit; *Cpu* molto potente con memoria di controllo di capacità generalmente di 12 K; una memoria centrale di notevole capacità.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

- Cerco programmi Utility (matematica per triennio liceo scientifico) per Commodore 64. Vorrei trovare altri possessori di cbm nella provincia di Verona. Il mio indirizzo è:
Marco Marras - Via Monte Santo, 1 - Verona 37124
- Vendo Vic 20 + registratore + un manuale per Vic 20 + 7 cassette di cui 2 sono delle lezioni per il computer l'annuncio è sempre valido. Scrivere o telefonare a:
Tomo Giuseppe - Via Monte Bianco, 16 - Moncalieri (TO) 10024 - Tel. 6061822
- Istituito, nella città di Bologna un club creato appositamente per i possessori di un computer commodore 64. Per iscrizioni e/o informazioni telefonare o scrivere a:
Marco Montevercchi - Via Pablo Neruda, 2/2 - 40139 Bologna - Tel. 051/495028
- Cerco sintetizzatore vocale per Vic 20 inespanso oppure per Vic 20 + 8K. Supporto possibilmente in casetta. Per trattative telefonare o scrivere a:
Nanni Giacomelli - Via Marconi, 48 - Arsiero (VI) 36011 - Tel. 0445/70568
- Scambio, vendo più di 400 programmi commerciali 16K o 48K per lo Spectrum, prezzi stracciati.
Rosario di Modica - Via Castelfidardo, 37 - 97019 Vittoria (Ragusa) - Tel. 0932/983512 ogni giorno dalle 14.00 alle 15.00 o dopo le 21.00.
- Cerco per ZX Spectrum 48K interfaccia + joystick. Contraccambio con cassetta da 50 giochi tra cui: Atic-Atac, Manic Miner, Tennis e Andrdige two, sono disposto anche ad acquistarlo. Scrivetemi o telefonatemi.
Mazzini Emanuele - Via dei

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche.
Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

- Mandorli, 12 - Fano (PS) 61032 - Tel. 0721/874592
- Vendo programmi originali da sale bar per il Vic-20 e CBM 64, a prezzi bassissimi. Telefonare il pomeriggio o scrivere a:
Federico Izzi - Via Teodoro Mayer, 23 - 00177 Roma - Tel. 06/2713182
- Vendo Vic 20 + registratore a cassette CRN + cartuccia + Joystick + 2 Manuali + 35 Videogiochi su cassetta a L. 350.000 trattabili. Telefonate o scrivete a:
Luigi Sirtori - Via Roma, 33 - Bernareggio (MI) - Tel. 039/600161
- Attenzione: vendo per sole 12.000 25 giochi da scegliere! Alcuni li elenco e sono: Meteors, New York, Sciatori, Pescatori, Grand Prix, Formula 1, Sottomari, Il signore

- dei draghi, Pole position, l'interessato telefonare a questo numero solo al sabato e domenica dalle 14 alle 15.
Zonch Lidia - Via delle Scuole, 20 - Romans d'Isonzo (Gorizia) - Tel. 0481/90503
- Vendo un Vic 20 (tastiera) + 2 cassette gioco (alta risoluzione grafica) + due libri sul Vic + due manuali («introduzione al Basic n° 1 e n° 2») completi di cassette e + le istruzioni in italiano per l'uso del Vic a sole L. 250.000. Scrivere a:
Daniele Berardi - Via Illiria, 18 - 00183 Roma
- Vendo programmi per Vic 20 inespanso, buona grafica e effetti sonori, prezzi ottimi.
Luca Rusconi - Via Tobagi, 27 - 20067 Paullo (MI) - Tel. 02/9064330
- Vendo + di 30 programmi di giochi su cassetta in basic. Li vendo a L. 2.000. Scrivere o telefonare a:
Stefano Ferreri - Via C. Grossi, 259 - Torino - Tel. 011/296882
- Vendo Video gioco a colori con tre giochi fissi (calcio, tennis, hockey) usati pochissimo, prezzo trattabile. Telefonare a:
Andrea Ghidoni - Via Carducci, 11 - Pianezza (TO) - Tel. 011/9671161
- Vendo Cartridge Star Post per Commodore Vic 20 come nuova a L. 20.000 (ventimila). Telefonare allo 0564/22627 e chiedere di Andrea.
- Vendo/cambio software per CBM 64 su cassetta: giochi (es. Zaxxon, pole position, biliardo, flipper, dig due, fort apocalypse, suicide strike, basket ball, decathlon e tanti altri) a lire 5000 cadauno + altri programmi di utility allo stesso prezzo. Annuncio sempre valido. Tele-

fonare ore pasti.
 Franco Garnero - Via Chiappori, 34 - 18039 Ventimiglia (IM) Tel. 0184/33166
 • Vendo cassetta contenente 8 videogiochi tutti originali, per commodore 64 (tra cui scacchi, povan, pole position, jumphan Junior, crazy cong, B.C., ecc.) più 10 programmi di utilità e di gestione (bilancio familiare, gestione magazzino, totocalcio, elettronica, conto corrente, bio ritmo, ecc.) anch'essi per CBM 64 e registrati su nastro magnetico; il tutto a sole lire 40.000.

Massimo Falzetti - Via Aosta, 16 - 08100 Nuoro - Tel. 33648
 • Vendo 10 videogiochi originali, per CBM 64 (tra cui, Forte Apocalypse, Crazy Cong, Poovan, Pole Position, Jumpman Junior, Annihilator) veramente fantastici, tutti registrati su nastro magnetico, a sole Lire 30.000.

Massimo Falzetti - Via Aosta, 16 - 08100 Nuoro - Tel. 33648
 • Vendo programmi per ZX Spectrum da 16/48K. Invio lista dettagliata a chi mi invia L. 500 per la risposta oppure telefonare all sera dalle 20 alle 21.

Ratto Marco - Sal. pr. San Giorgio, 12/2 - Rapallo (GE) 16035 - Tel. 0185/52701
 • Vendo o scambio programmi di qualsiasi genere per commodore Vic 20 (giochi, utility, programmi matematici). Possiedo programmi favolosi (anche totocalcio) e li vendo a prezzi irrisori. Chi vuole contattarmi può scrivere o telefonare inviando lista e descrizione a:

Alberto Ferrara - Via dell'Industria - P.zzo Iuvaro - 87012 Castrovilli - Tel. 0981/22845 o 0981/931041
 • Vendesi miriadi di giochi per spectrum ZX (supporto cassetta) a prezzi pressoché stracciati. Disponiamo inoltre di programmi utilitari di qualsiasi tipo: telefonare ore pasti o scrivere a:

Giacomo Picconi - Via Giovanni da Procida, 8 - 20149 Milano Tel. 02/312687».
 • Vendo Vic 20 + espansione 16K + 2 manuali + una cartridge + 60 programmi giù su cassetta e 50 in listati. Il materiale è ancora nel suo imballo originale il tutto a L. 300.000 non trattabile.

Romanato Marco - Via Venezia, 44 - Nova Mil. 20054 (MI) - Tel. 0362/42682

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....

Indirizzo.....

Città.....

Telefono.....

Anni

● Possiedo centinaia di programmi per il Commodore 64 (di qualsiasi genere). Chi è interessato telefonici venerdì, sabato o domenica tra le 19 e le 20 al N. 030/9119268

● Costruisco su misura e vendo carrelli porta computer e unità periferiche per Vic 20, 64, Sinclair Dragon TI99, ecc.

Pirazzi Flavio - V. Correggio, 599 - 44041 Casumarro (FE) - Tel. 051/979060

● Vendo per Vic 20 al miglior offerente esp. 16K Commodore con modifica per il 5° blocco + 20 eccezionali giochi da cartridge causa passaggio a sistema superiore. Garanzia totale di ottimo funzionamento anche con dimostrazione pratica. Telefonare ore serali a:

Claudio - 0382/498455 Pavia.

● Siamo un gruppo di ragazzi utenti Commodore, il no-

stro club dispone di una vastissima gamma di giochi e utility per Vic 20 e CBM 64, (pole position, pitfall, zaxxon, dig dug, international soccer), che vendiamo o scambiamo. Per la lista inviare lire 450 in francobolli, accettiamo adesioni corredate possibilmente da foto.

Mingrone Antonio - Via A. Zupi, 4/L - 87100 Cosenza

● Cambio videogiochi su cassetta per Commodore 64. Inviatevi l'elenco e la descrizione dei vostri programmi, io vi invierò il mio (tra gli altri ci sono: jumping jack-calcio-pole position-fort apocalypse, u-boot - super pipe ride). Rispondo a tutti. Chiedo ed assicuro la massima serietà.

Ambrosi Leopoldo - Parco Margherita, 1 - 80121 Napoli

● «Possessore di Commodore 64 vende giochi e programmi gestionali a prezzi stracciati. Vasta gamma di

programmi anche per Vic 20. Regalasi un gioco ogni tre comprati. Scrivere o telefonare a:

Marco Visconti - V.le Trastevere 227 - Roma - Tel. 06/5894860.

Andrea Zappavigna - V.le Trastevere, 269 - Roma - Tel. 06/5811925».

● Scambio o vendo programmi per ZX-Spectrum 16K e soprattutto 48K. Posso offrire oltre 100 giochi tra i quali novità come Sabre wulf, mugsy, tribble trouble decathlon ecc. I prezzi si aggirano sulle 5/6000 lire. Telefonare dopo le 13.00 a: Rocco - Tel. 02/791105 - Milano. Telefonare per avere la lista dei giochi.

● Vendo il numero 1 e 2 di programmi a L. 15.000 o permuto con joystick Commodore.

Manlio - Tel. 0761/521174 ore pasti - Roma.

AI LETTORI

Questo di Program e Specialprogram è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco o dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utilità. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

LE DIECI REGOLE D'ORO DEL PROGRAMMATORE DI SPECIAL PROGRAM

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

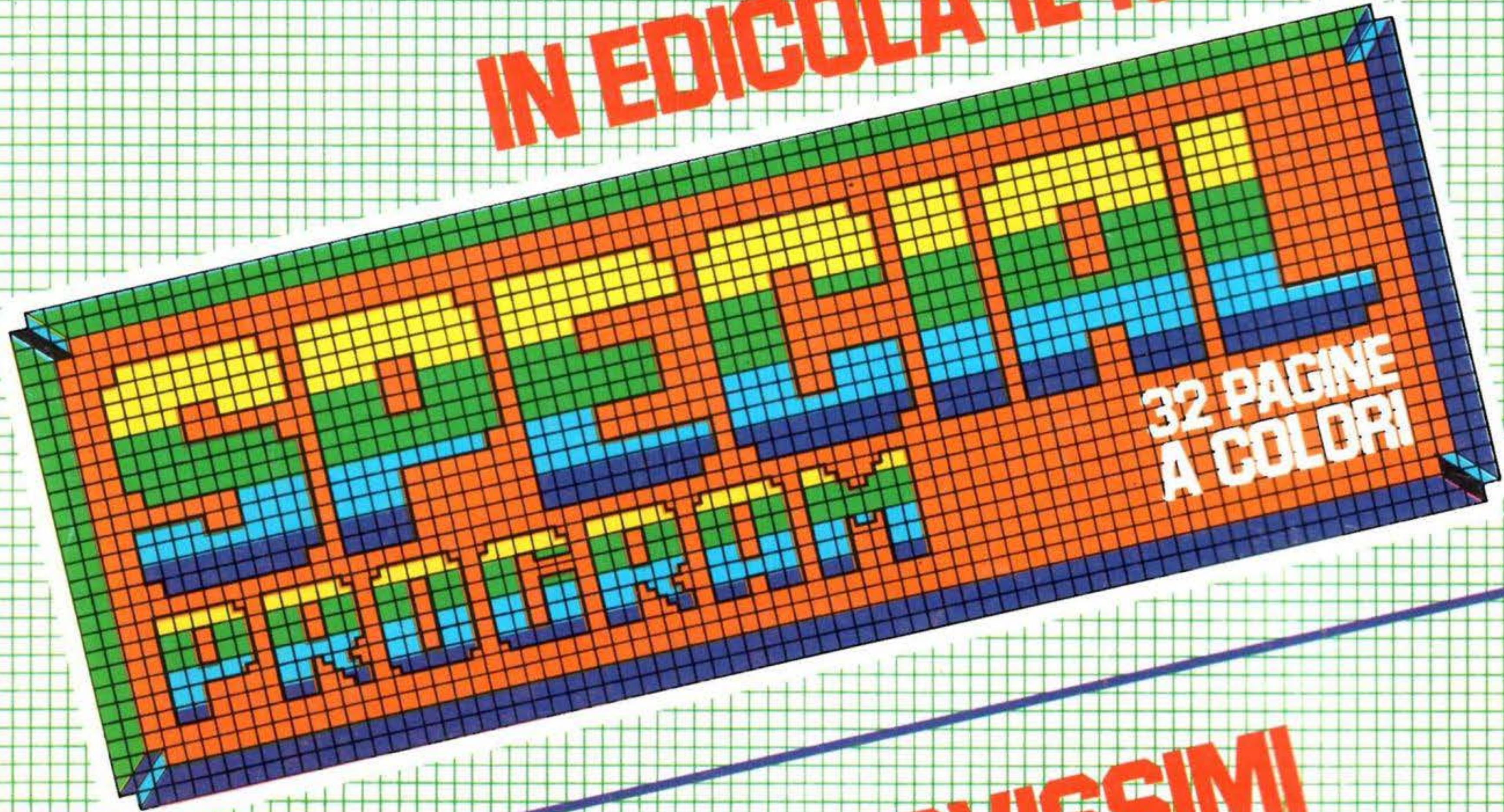
9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 7 DI



CON ALTRI 10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE GIRANO
SUL COMMODORE CBM 64
E SULLO SPECTRUM 48K

ASSOLUTAMENTE
DA NON PERDERE!!