

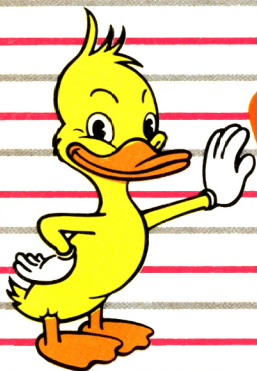
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice

PAPER soft



Anno I - N° 6 20 luglio 1984



Bit City
Spectrum

VIC20

TI 99/4A

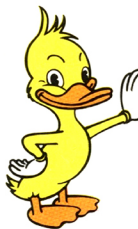
Shape table - Rose
Reversi - Laser Gunner
Jumping Jack - Mind Boggle
Sprite Editor - Il giocoliere
Solitario - Space shooter
Biorim - Poker
Caratteri

64K
J.soft
EDITRICE

apple

TI99IUC.it

Con la collaborazione del GRUPPO EDITORIALE JACKSON



PAPER soft

TI-99/4A

TI-99/4A

8

Jumping Jack

di P. Bungler trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

10

Sprite Editor

di L. Long trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

12

15

15

17

19

22

25

27

28

11
13
14
16
18
20
21
23
24
26
29

J.soft s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 6888228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

REDAZIONE

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO
Tel. (02) 4988066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

HOME COMPUTER

TEXAS INSTRUMENTS



TI-99 ITALIAN USER CLUB

WWW.TI99IUC.IT

INFO@TI99IUC.IT

Thanks to :

Retroedicola.com

for this Scan.

Editing and Rework by:

TI99 Italian User Club in the year 2018

(info@ti99iuc.it)

Downloaded from www.ti99iuc.it



Jumping jack

Vi siete appena lasciati alle spalle King Kong e state cercando di scendere dal traliccio su cui lo scimmione vi aveva portati.

Attenzione, però: Kong si è imbestialito ed ha iniziato a saltare per la rabbia provocando delle grosse crepe nelle travi di sostegno dell'impalcatura! Per cui voi dovrete saltare prima di precipitare dal traliccio.

Il divertimento è garantito con questa versione semplificata, per il vostro TI, dei più Donkey Kong, ecc.

Il listato è brevissimo e semplicissimo da comprendere: l'unica difficoltà consiste nel saltare al momento giusto le buche che vi si creeranno sotto i piedi; per far questo non dovrete che pigiare al momento opportuno un tasto qualsiasi (la barra spaziatrice è il più comodo!), dopodiché vi si snoderanno davanti i vari piani del traliccio, senza alcuna preoccupazione di guida dei movimenti di Jack, che correrà da solo.

Concludendo, date il RUN e...via!

```

100 REM *****
110 REM * JUMPING JACK *
120 REM *****
130 REM
140 REM TI 99/4A BASIC
150 DIFF=1
160 RESTORE
170 RANDOMIZE
180 CALL CLEAR
190 GOSUB 1120
200 PRINT "QUADRO:";DIFF
210 DIR=1
220 PR=0
230 FOR I=2 TO 22 STEP 4
240 CALL HCHAR(I,1,96,32)
250 IF I>20 THEN 310
260 R=INT(RND*26+4)+DIR
270 IF (SGN(R-PR)<>DIR) THEN 260
280 CALL VCHAR(I,R,104,4)
290 PR=R
300 DIR=-DIR
310 NEXT I
320 COL=2
330 ROW=1
340 CHAR=112
350 OLDCOL=1
360 OLDROW=1
370 OLDCHAR=32
380 DIR=1
390 CALL HCHAR(OLDROW,OLDCOL,32)
400 IF RND>DIFF/10 THEN 470
410 R=INT(4*RND)*4+6
420 C=INT(RND*32)+1
430 CALL GCHAR(R,C,A)
440 IF A=104 THEN 470
450 CALL HCHAR(R,C,120)
460 CALL SOUND(100,-1,4)
470 CALL HCHAR(ROW,COL,CHAR-2*(DIR<0))
480 CALL SOUND(-5,-7,4)
490 IF ROW>20 THEN 1030
500 OLDCOL=COL
510 OLDROW=ROW
520 COL=COL+DIR
530 IF (COL>0)*(COL<33) THEN 580
540 COL=COL-DIR
550 ROW=ROW+4
560 DIR=-DIR
570 GOTO 390
580 CALL GCHAR(ROW+1,COL,CHECK)
590 CALL KEY(0,K,ST)
600 IF ST THEN 680
610 IF CHECK=120 THEN 810
620 IF CHECK<>104 THEN 650
630 DIR=-DIR
640 ROW=ROW+4

650 CHAR=225-CHAR
660 SCORE=SCORE+.5
670 GOTO 390
680 IF CHECK<>120 THEN 1070
690 CALL HCHAR(OLDROW,OLDCOL,32)
700 CALL HCHAR(ROW-1,COL,112-2*(DIR<0))
710 CALL SOUND(5,250,10)
720 CALL SOUND(5,200,10)
730 CALL SOUND(5,300,10)
740 CALL HCHAR(ROW-1,COL,128)
750 SCORE=SCORE+25
760 CALL SOUND(-500,500,1,510,10,520,20)
770 CALL SOUND(1,110,30)
780 CALL HCHAR(ROW-1,COL,32)
790 COL=COL+DIR
800 GOTO 530
810 CALL KEY(0,K,ST)
820 IF ST THEN 620
830 CALL HCHAR(OLDROW,OLDCOL,32)
840 CALL HCHAR(ROW,COL,116)
850 FOR I=1000 TO 1020
860 CALL SOUND(-1,I,0)
870 NEXT I
880 CALL HCHAR(ROW,COL,32)
890 CALL HCHAR(ROW+1,COL,121)
900 CALL SOUND(1000,-2,4,110,4)
910 CALL SOUND(1,110,1)
920 CALL CLEAR
930 CALL SCREEN(12)
940 PRINT "HAI FATTO ";INT(SCORE);"P.TI"
950 PRINT : "GIOCHI ANCORA? (S/N) :";
960 CALL KEY(3,K,ST)
970 IF (K<>ASC("S"))*(K<>ASC("N")) THEN 960
980 PRINT CHR$(K)
990 IF K=ASC("N") THEN 1020
1000 SCORE=0
1010 GOTO 150
1020 END
1030 DIFF=DIFF+1
1040 SCORE=SCORE+50
1050 CALL CLEAR
1060 GOTO 200
1070 FOR I=150 TO 140 STEP -1
1080 CALL SOUND(-1,I,1)
1090 NEXT I
1100 SCORE=SCORE-25

1110 GOTO 620
1120 REM INIZIO, CREAZIONE
      QUADRO
1130 READ A
1140 IF A=-1 THEN 1290
1150 READ A$

```



```

1160 CALL CHAR(A,A$)
1170 GOTO 1130
1180 DATA 96,FF422418182442FF
1190 DATA 104,7E427E427E427E42
1200 DATA 112,1028302478B82442
1210 DATA 113,102830A27C782448
1220 DATA 114,102818483C3A4884
1230 DATA 115,1028184A3C3C4824
1240 DATA 116,001C5D2A1C1C1422
1250 DATA 120,81814222242400C3

```

```

1260 DATA 121,BDD5A22242400C3
1270 DATA 128,0077147741770000
1280 DATA -1
1290 FOR I=9 TO 13
1300 READ A
1310 CALL COLOR(I,A,1)
1320 NEXT I
1330 DATA 6,4,14,10,12
1340 CALL SCREEN(16)
1350 RETURN

```



Extended basic

SPRITE EDITOR

Con il modulo Extended Basic, il vostro TI-99/4a aumenta infinitamente le proprie possibilità. Con questo utilissimo programma avrete modo di constatare l'effettivo ampliamento delle già grandi doti grafiche del TI. Ma per restare un po' meno sull'astratto provate prima ad inserire nel computer questa riga in dati (in Extended, naturalmente) e date il RUN...

```

100 CALL MAGNIFY (2):: FOR X=TO 28::
CALL SPRITE (=X, 64 + X, X/2, 96, 128,
INT (RND*100) - 50, INT(RND * 100) - 50)::
NEXT X:: GO TO 100

```

Soddisfatti?

Ora potete iniziare ad inserire il programma "SPRITE EDITOR" nella memoria del vostro Computer; avrete così la possibilità di disegnare direttamente sullo schermo gli "Sprites" per i vostri video-giochi, e di definire addirittura il movimento.

Inizialmente avrete a disposizione sulla sinistra dello schermo un'area quadrata contenente un cursore formato da un quadratino vuoto.

```

50 REM *****
60 REM *   SPRITE   *
70 REM *   EDITOR   *
80 REM *****
90 REM      TI-99/4a

```

Per utilizzare il programma dovrete disegnare il vostro sprite all'interno dell'area; per fare ciò dovrete servirvi del cursore che inizialmente sarà spinto ("off"). Premete perciò il tasto -I- che renderà il pixel-cursore attivo ("on") ed iniziate a disegnare utilizzando i tasti con le frecce. Per cancellare i pixel inutili o errati premete il tasto -O-. Terminata la vostra creazione premete -P- e verrà visualizzato a destra lo sprite vero e proprio. A questo punto disporrete di numerose opzioni (sempre ricordate sullo schermo):

Tasto -M- per ingrandire lo sprite;
tasto -C- per mutare il suo colore;
tasto -B- per cambiare colore allo sfondo;
tasto -T- per modificare lo sprite;
tasto -A- per cancellarlo e ricominciare
tasto -L- per avere un listato del programma per la sua creazione-utilizzazione;
Tasti con le frecce: per dare allo Sprite un movimento (che diventa esponenziale, tenendo premuti i tasti).

E allora di quale altro consiglio avete bisogno? Buon divertimento!

```

100 REM  EXT. BASIC
110 DIM B(16,16):: SC=1
130 C1=7
140 CALL CHAR(100,"")
150 CALL CHAR(101,"FFFFFFFFFFFF")

```

```

FFF")
160 CALL CHAR(102,"FFFFC3C3C3C3F
FFF")
170 CALL COLOR(9,2,16)
180 CALL CLEAR
190 DISPLAY AT(1,10):"SPRITE EDI
TOR"
200 FOR R=1 TO 16 :: CALL HCHAR(
4+R,2,100,16):: NEXT R
210 CALL MAGNIFY(1)
212 IF K=84 THEN GOTO 217
215 CALL SCREEN(8)
217 CALL DELSPRITE(ALL)
220 CALL SPRITE(#28,102,14,32,8)

225 CALL HCHAR(21,1,32,31):: CAL
L HCHAR(22,1,32,31)
230 DISPLAY AT(22,2):"E=SU X=GIU
' S=SIN. D=DESTRA"
240 DISPLAY AT(23,1):"PREMI 1 -
PIXEL ON ,0 - OFF,"
250 DISPLAY AT(24,1):"-P- PER VI
SUALIZZARE SPRITE"
260 R=1 :: C=1
270 CALL KEY(0,K,S)
271 IF S=0 THEN 270
272 IF K=48 THEN KHAR=100
274 IF K=49 THEN KHAR=101
280 IF K=83 THEN C=C-1 :: GOTO 3
20
290 IF K=68 THEN C=C+1 :: GOTO 3
20
300 IF K=69 THEN R=R-1 :: GOTO 3
20
310 IF K=88 THEN R=R+1 :: GOTO 3
20
312 IF K=80 THEN 470
320 IF C<1 THEN C=16
330 IF C>16 THEN C=1
340 IF R<1 THEN R=16
350 IF R>16 THEN R=1
380 CALL LOCATE(#28,(8*R)+25,8*C
+1)
420 CALL HCHAR(4+R,1+C,KHAR)

430 CALL SOUND(20,200,5)
460 GOTO 270
470 CALL DELSPRITE(ALL)
480 CALL HCHAR(21,1,32,128)
490 DISPLAY AT(22,2):"ATTENDI,PR
EGO..."
500 FOR R=1 TO 16
510 FOR C=1 TO 16
520 CALL GCHAR(4+R,1+C,GC)
530 GC=GC-100
540 B(R,C)=GC
550 NEXT C
560 NEXT R
570 HEX$="0123456789ABCDEF"

580 M$=""
590 FOR R=1 TO 16
600 LOW=B(R,5)*8+B(R,6)*4+B(R,7)
*2+B(R,8)+1
610 HIGH=B(R,1)*8+B(R,2)*4+B(R,3
)*2+B(R,4)+1
620 M$=M$&SEG$(HEX$,HIGH,1)&SEG$
(HEX$,LOW,1)
630 NEXT R
640 FOR R=1 TO 16
650 LOW=B(R,13)*8+B(R,14)*4+B(R,
15)*2+B(R,16)+1
660 HIGH=B(R,9)*8+B(R,10)*4+B(R,
11)*2+B(R,12)+1
670 M$=M$&SEG$(HEX$,HIGH,1)&SEG$
(HEX$,LOW,1)
680 NEXT R
690 CALL CHAR(104,M$)
700 CALL MAGNIFY(3)
710 MM=3
720 M=4
730 CALL SPRITE(#1,104,C1,50,170
,0,0)
740 DISPLAY AT(21,1):"C-COLORE M
-INGRANDIRE T-EDIT"
750 DISPLAY AT(22,2):"A-CANCELLA
Q-ESCI B-SFONDO"
760 DISPLAY AT(23,2):"E=SU X=GIU
' S=SIN. D=DESTRA"
770 DISPLAY AT(24,8):"L LISTATO
PROGRAMMA"
780 CALL KEY(0,K,S)
790 IF K=76 THEN GOTO 1000
800 IF K=81 THEN GOTO 990
810 IF K=65 THEN GOTO 100
812 IF K=66 THEN GOSUB 1200
815 IF K=84 THEN GOTO 210
820 IF K=77 THEN GOTO 940
830 IF K=67 THEN GOTO 1160
840 IF K=83 THEN H=H-2
850 IF K=68 THEN H=H+2
860 IF K=69 THEN V=V-2
870 IF K=88 THEN V=V+2
880 IF V>120 THEN V=120
890 IF V<-120 THEN V=-120
900 IF H>120 THEN H=120
910 IF H<-120 THEN H=-120
920 CALL MOTION(#1,V,H)
930 GOTO 780
940 CALL MAGNIFY(M)
950 MM=M
960 IF M=3 THEN M=4 ELSE M=3
970 FOR D=1 TO 20 :: NEXT D
980 GOTO 780
990 STOP
1000 REM PROGRAM LISTER
1010 CALL CHAR(110,"002424")
1020 CALL CLEAR
1030 PRINT "
LISTATO P

```

```

ROGRAMMA"
1035 CALL DELSPRITE(ALL)
1040 PRINT
1050 PRINT ">100 CALL CHAR(104,vn
";:: FOR W=1 TO 64 :: PRINT SEG$
(M$,W,1);:: NEXT W :: PRINT "n)"
Downloaded from www.ti99iuc.it
1055 PRINT ">105 CALL SCREEN(";S
C;)"
1060 PRINT ">110 CALL MAGNIFY(";
MM;)"
1070 PRINT ">120 CALL SPRITE(#1,
104,";C1;" ,150,150,";V;" ,";H;)"
"
1080 PRINT ">130 CALL KEY(0,K,S)
"
1090 PRINT ">140 IF K=68 THEN H=
H+2"
1100 PRINT ">150 IF K=83 THEN H=
H-2"
1110 PRINT ">160 IF K=88 THEN V=
V+2"
1120 PRINT ">170 IF K=69 THEN V=
V-2"

```

```

1130 PRINT ">180 CALL MOTION(#1,
V,H)"
1140 PRINT ">190 GOTO 130"
1150 PRINT :: PRINT :: PRINT ::
PRINT :: PRINT
1155 DISPLAY AT(21,3):"A-CANCELL
A Q-ESCI "
1156 CALL KEY(0,K,ST):: IF ST=0
THEN 1156
1157 IF K=81 THEN GOTO 990
1158 IF K=65 THEN GOTO 100
1159 GOTO 1156
1160 C1=C1+1 :: IF C1>16 THEN 11
80
1170 CALL COLOR(#1,C1):: GOTO 78
0
1180 C1=2 :: CALL COLOR(#1,C1)::
GOTO 780
1200 REM SCREEN COLOR CHANGE
1210 SC=SC+1 :: IF SC=17 THEN SC
=2
1220 CALL SCREEN(SC):: RETURN

```



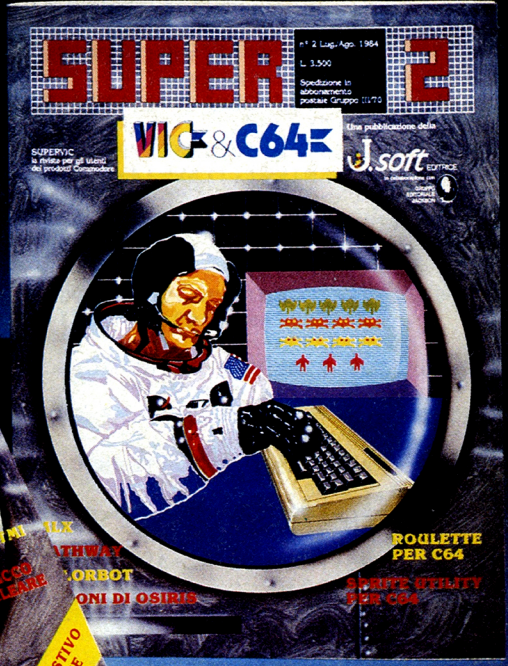
Solitario

Il Solitario è un solitario a schermo intero che funziona su ogni computer Spectrum. È un gioco molto divertente e facile da imparare. Il gioco è molto veloce e si può giocare in qualsiasi momento. Il gioco è molto divertente e si può giocare in qualsiasi momento. Il gioco è molto divertente e si può giocare in qualsiasi momento.

Il Solitario è un solitario a schermo intero che funziona su ogni computer Spectrum. È un gioco molto divertente e facile da imparare. Il gioco è molto veloce e si può giocare in qualsiasi momento. Il gioco è molto divertente e si può giocare in qualsiasi momento.

1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
 1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
 1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
 1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.

1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
 1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
 1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
 1988 Spectrum Software Ltd. Tutti i diritti riservati.



Due Super Riviste
da non perdere!

IN EDICOLA IL SECONDO NUMERO

SuperSinc e SuperVic & C64 sono idee

J.soft EDITRICE