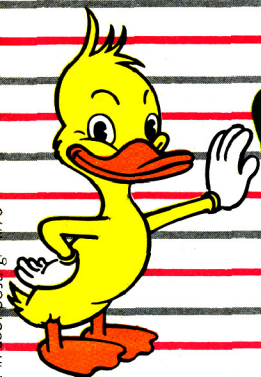


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER

soft

7

Anno 1 - N° 7 - 27 luglio 1984



Disegno di funzioni
Goal



Organizzazione di corrispondenza
Frogger's game



All'arma bianca
Labirinto



Addio Charlie
Prigioniero marziano



Prigioniero marziano
Inseguimento
Cruci VIC


Editrice  J.soft


Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson



PAPER soft

CSI-Disk Drive (opzionale)
stampante (opzionale)

 TI-99/4A

 TI-99/4A

 4 **Disegno di funzioni**
di D. P. Allen trad. e adatt. di M. Cavallini

 6 **Sea**
di T. Pines trad. e adatt. di M. Cavallini

8 Organizzatore di corrispondenza
di D. Hapeman trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

12 Frogger's game
di Massimo Bianchi

 17 **Affaire intime**
di L. R. Spies trad. e adatt. di C. Fanzani

 20 **Labirinto**
di B. Longo trad. e adatt. di C. Fanzani

 22 **Atto Charlie**
di M. Giamperio trad. e adatt. di U. G. Barzaghi

 25 **Prigioniero marittimo**
di A. Poole trad. e adatt. di F. Sarcina

 27 **Inseguimento**
di D. Sark

 30 **Crud VIC**
di J. R. Finkes trad. e adatt. di D. Sark

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 Cristuub. 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 Bonatti

**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

Organizzatore di corrispondenza



CSI-Disk Drive (opzionale) stampante (opzionale)

Buona parte degli acquirenti di un computer si è lasciata tentare dalle pubblicità che promettono la scomparsa di ogni armadio di archivio in cambio di un piccolo disco flessibile o di un nastro per registratore.

Quando poi si tratta di fare effettivamente questa "sostituzione", allora sorgono i primi problemi...

Bene, per fortuna vostra, con questo listato non avete bisogno d'altro che del vostro TI-99 e di un registratore per determinare la definitiva sostituzione della vecchia agendina in cui si archiviavano i nomi delle ragazze "dalle 5 stellette in giù"; se poi disponete anche di una stampante, nelle prossime vacanze potrete evitare le noiose operazioni di trascrizione degli indirizzi sulle numerose cartoline da spedire agli amici: infatti una delle 10 opzioni previste da questo programma è quella

di stampare in formato etichetta gli indirizzi contenuti in memoria...

Comunque vi renderete conto dei vantaggi che questo programma vi offre subito dopo averne digitato il listato...

L'organizzazione di corrispondenza è predisposto per accettare fino a 45 nominativi, ma nel caso doveste averne in numero maggiore, sarà un'operazione di pochi secondi ribattere la subroutine rispettiva ed avere a disposizione 90 locazioni di memoria (o di più...); in questo modo, secondo le vostre esigenze, potrete dividere il vostro elenco in due, tre, quattro sezioni alfabetiche (es: A-L, M-Z) ed inserirvi quanti nominativi volete. Insomma, date il RUN ed osservate il quadro principale per rendervi conto delle innumerevoli possibilità offerte dalla battitura di questo semplice listato.

```
10 REM *****
20 REM * ORGANIZZATORE *
30 REM * DI *
40 REM * CORRISPONDENZA *
50 REM *****
60 REM
70 REM TI-99/4A BASIC
```

```
80 DIM LNS(45),NAS(45),CHS(45),AS(45),CPS(45),PCS(45),TPS(45)
90 CALL CLEAR
100 PRINT " * ORGANIZZATORE
* ":" * DI * ":"
* CORRISPONDENZA *":":::::":
110 INPUT " PREMI ENTER PER INIZIARE":X$
120 CALL CLEAR
130 PRINT " QUALE TIPO DI INTERFACCIA": "E QUALE VELOCITA' DI TRA
```



Thanks to 99'er:

Antonio Stoppa

for this Scan.

Editing and Rework by:
TI99 Italian User Club in the year 2018
(info@ti99iuc.it)

Downloaded from www.ti99iuc.it

```

SMIS-: "SIONE UTILIZZA LA TUA ST
AM-: "PANTE?(ES.: RS232.BA=4800)
": :::::::::::
140 INPUT P$
150 G$=" ATTENDI, PER FAVORE..
. MENTRE LA STAMPANTE LAVORA
"
160 REM **ELENCO OPZIONI**

170 CALL CLEAR
180 PRINT " INDICE PRINCIPAL
E": :::
190 PRINT "PREMI I TASTI": :::
200 PRINT " 1 = ELENCO GENERA
LE": " 2 = RICERCA NOMINATIVI"
: " 3 = AGGIUNTA NOMINATIVI": "
4 = VARIAZIONE DATI"
210 PRINT " 5 = CANCELLAZIONE
DATI": " 6 = ELENCO ALFABETIC
O": " 7 = ARCHIVIAZIONE DATI":
" 8 = CARICAMENTO DATI"
220 PRINT " 9 = STAMPA ETICHE
TTE": " 10 = TERMINE OPERAZIONI
": :::
230 INPUT P
240 IF P>10 THEN 230
250 IF P<1 THEN 230
260 CALL CLEAR
270 ON P GOSUB 300,430,610,970,1
490,1720,2190,2280,2430,2680
280 GOTO 170
290 REM **ELENCO NOMINATIVI**

300 T=0
310 FOR I=1 TO N
320 T=T+1
330 PRINT NA$(I),LN$(I):CH$(I):A
D$(I):CP$(I):PC$(I):"(P)-";TP$(I
): :::
340 IF T<2 THEN 390
350 PRINT **PREMI ENTER PER CONT
INUARE**:" -R- PER QUADRO PRINC
IPALE**"
360 INPUT X$
370 IF X$="R" THEN 410
380 T=0
390 NEXT I
400 INPUT " *TERMINE DATI*
PREMI -ENTER- PER CONTINU
ARE": X$
410 RETURN
420 REM **RICERCA NOMI**

430 INPUT "COGNOME? ": Y$
440 FOR I=1 TO N
450 IF LN$(I)<>Y$ THEN 560
460 PRINT ::: " E' PER CASO": :::
" ;NA$(I): " ";LN$(I):::

```

```

470 INPUT " (S/N)?": X$
480 IF X$="N" THEN 560
490 PRINT ::: NA$(I),LN$(I):CP$(I
):AD$(I):CP$(I):PC$(I):"(P)-";TP
$(I):::
500 INPUT " VUOI STAMPARE UNA
ETICHETTA POSTALE? (S/N)"
: Z$
510 IF Z$<>"S" THEN 530
520 GOSUB 2530
530 INPUT "CERCHI ALTRI NOMI?(S/
N)": X$
540 IF X$="S" THEN 430
550 GOTO 590
560 NEXT I
570 PRINT ::: " IL ";Y$: " CHE STA
I CERCANDO NON ": " E' IN QUESTO
FILE.": :::
580 GOTO 530
590 RETURN
600 REM **AGGIUNTA NOMI**

610 A=N+1
620 FOR I=A TO 45
630 CALL CLEAR
640 PRINT ::: "INSERISCI I DATI:
";"#";I;" (MAX:45)": :::
650 PRINT " *COGNOME:"
660 INPUT LN$(I)
670 PRINT : " *NOME:"
680 INPUT NA$(I)
690 PRINT " *NOMI FIGLI EVENTUA
LI": "N.B. Non usare virgole!"
700 INPUT CH$(I)
710 PRINT : " *INDIRIZZO(VIA):"

720 INPUT AD$(I)
730 PRINT : " *CITTA'/PROVINCIA:
": " N.B. Non usare virgole!"
740 INPUT CP$(I)
750 PRINT " *CODICE POSTALE:"
760 INPUT PC$(I)
770 PRINT : " *TELEFONO(#):"
780 INPUT TP$(I)
790 V=I
800 REM **VERIFICA DATI**

810 CALL CLEAR
820 PRINT "NOMINATIVO";"#";V:::

830 PRINT "HAI INSERITO": ::: " ";
LN$(V);", ";NA$(V):" ";CH$(V):"
";AD$(V):" ";CP$(V)
840 PRINT " ";PC$(V):" TEL: ";
TP$(V): ::: :::
850 INPUT "CAMBI QUALCOSA? (S/N
)": X$
860 IF X$<>"S" THEN 900

```

```

870 C=N+1
880 CALL CLEAR
890 GOSUB 1050
900 INPUT "AGGIUNGI ALTRI NOMI?
(S/N)":X$
910 N=N+1
920 IF X$="N" THEN 950
930 NEXT I
940 INPUT " *LA MEMORIA E'PIE.
NA* *PREMI ENTER PER CONTIN
UARE*":X$
950 RETURN
960 REM **VARIAZIONI**
970 PRINT " COGNOME DELLA PERSONA
ALLA": "QUALE VUOI VARIARE I D
ATI":":":":
980 INPUT C$
990 CALL CLEAR
1000 FOR C=1 TO N+1
1010 IF LN$(C)=C$ THEN 1020 ELSE
1240
1020 PRINT "E' PER CASO:": " ";N
A$(C): " ";LN$(C)::
1030 INPUT " (S/N)?":X$
1040 IF X$="S" THEN 1050 ELSE 12
40
1050 PRINT :::::::"PER CAMBIARE,
PREMI":":
1060 PRINT " 1 = COGNOME": "
2 = NOME": " 3 = FIGLI(EVENT
UALI)": " 4 = INDIRIZZO(VIA)"

1070 R=C
1080 R$=" *INSERISCI IL NUOVO D
ATO:"
1090 PRINT " 5 = CITTA'/PROVI
NCIA": " 6 = CODICE POSTALE": "
" 7 = TELEFONO": " 8 = NES
SUN CAMBIAMENTO":":":":
1100 INPUT P
1110 CALL CLEAR
1120 IF P<1 THEN 1100
1130 IF P>8 THEN 1100
1140 IF P=8 THEN 1190
1150 ON P GOSUB 1270,1300,1330,1
360,1390,1420,1450
1160 PRINT :::"ALTRE VARIAZIONI P
ER": " ";NA$(R): " ";LN$(R)::
1170 INPUT " (S/N)?":Y$
1180 IF Y$<>"N" THEN 1050
1190 PRINT :::"CAMBI I DATI AD A
LTRI NOMI?":":":
1200 INPUT " (S/N)":Z$
1210 CALL CLEAR
1220 IF Z$<>"N" THEN 970
1230 RETURN
1240 NEXT C
1250 RETURN

```

```

1260 REM **CAMBIO DATI**
1270 PRINT "IL COGNOME ERA:":":LN
$(R):":":R$
1280 INPUT LN$(R)
1290 RETURN
1300 PRINT "IL NOME ERA:":":NA$(R
):":":R$
1310 INPUT NA$(R)
1320 RETURN
1330 PRINT "I FIGLI ERANO:":":CH$
(R):":":R$
1340 INPUT CH$(R)
1350 RETURN
1360 PRINT "L'INDIRIZZO ERA:":":A
D$(R):":":R$
1370 INPUT AD$(R)
1380 RETURN
1390 PRINT "LA CITTA' E/O PROVIN
CIA ERA:":":CP$(R):":":R$
1400 INPUT CP$(R)
1410 RETURN
1420 PRINT "IL CODICE POSTALE ER
A:":":PC$(R):":":R$
1430 INPUT PC$(R)
1440 RETURN
1450 PRINT "IL # DI TELEFONO ERA
:":":TP$(R):":":R$
1460 INPUT TP$(R)
1470 RETURN
1480 REM **CANCELLAZIONE**
1490 INPUT "COGNOME? ":X$
1500 FOR I=1 TO N
1510 IF LN$(I)<>X$ THEN 1670
1520 PRINT :::"E' QUESTA PERSONA
: ": " ";NA$(I): " ";LN$(I)::
1530 INPUT " (S/N)?":Y$
1540 IF Y$<>"S" THEN 1670
1550 A=I
1560 FOR D=A TO N
1570 LN$(D)=LN$(D+1)
1580 NA$(D)=NA$(D+1)
1590 CH$(D)=CH$(D+1)
1600 AD$(D)=AD$(D+1)
1610 CP$(D)=CP$(D+1)
1620 PC$(D)=PC$(D+1)
1630 TP$(D)=TP$(D+1)
1640 NEXT D
1650 N=N-1
1660 GOTO 1680
1670 NEXT I
1680 INPUT "ALTRE CANCELLAZIONI?
(S/N)":X$
1690 IF X$="S" THEN 1490
1700 RETURN
1710 REM **ELENCO IN ORDINE*
** ALFABETICO *

```

```

1720 PRINT "          ATTENDI, PREG
O"::" L'ELENCO VIENE COMPILATO.
.."::":::
1730 B=1
1740 B=2*B
1750 IF B<=N THEN 1740
1760 B=INT(B/2)
1770 IF B=0 THEN 1900
1780 FOR Y=1 TO N-B
1790 X=Y
1800 I=X+B
1810 IF LN$(X)=LN$(I) THEN 1870
1820 IF LN$(X)<LN$(I) THEN 1880
1830 GOSUB 1960
1840 X=X-B
1850 IF X>0 THEN 1800
1860 GOTO 1880
1870 GOSUB 1920
1880 NEXT Y
1890 GOTO 1760
1900 RETURN
1910 REM **ORDINAMENTO NOMI**

1920 IF NA$(X)<NA$(I) THEN 1940
1930 GOSUB 1960
1940 RETURN
1950 REM **CAMBIO ORDINE**
DOWNLOADED FROM WWW.TI99IUC.IT
1960 N$=LN$(X)
1970 LN$(X)=LN$(I)
1980 LN$(I)=N$
1990 N$=NA$(X)
2000 NA$(X)=NA$(I)
2010 NA$(I)=N$
2020 N$=CH$(X)
2030 CH$(X)=CH$(I)
2040 CH$(I)=N$
2050 N$=AD$(X)
2060 AD$(X)=AD$(I)
2070 AD$(I)=N$
2080 N$=CP$(X)
2090 CP$(X)=CP$(I)
2100 CP$(I)=N$
2110 N$=PC$(X)
2120 PC$(X)=PC$(I)
2130 PC$(I)=N$
2140 N$=TP$(X)
2150 TP$(X)=TP$(I)
2160 TP$(I)=N$
2170 RETURN
2180 REM **REGISTRAZIONE
          DATI**

2190 GOSUB 2390
2200 OPEN #1:LS,INTERNAL,OUTPUT,
FIXED 150
2210 PRINT #1:N
2220 FOR I=1 TO N
2230 PRINT #1:LN$(I),NA$(I),CH$(

```

```

I),AD$(I),CP$(I),PC$(I),TP$(I)
2240 NEXT I
2250 CLOSE #1
2260 RETURN
2270 REM **CARICAMENTO
          DATI**

2280 GOSUB 2390
2290 OPEN #1:LS,INTERNAL,INPUT ,
FIXED 150
2300 INPUT #1:N
2310 FOR I=1 TO N
2320 INPUT #1:LN$(I),NA$(I),CH$(
I),AD$(I),CP$(I),PC$(I),TP$(I)
2330 NEXT I
2340 CLOSE #1
2350 CALL CLEAR
2360 PRINT " ";LS:" QUESTO FIL
E HA";N;"NOMINATIVI."::"*45 NOMI
NATIVI E'IL MASSIMO*"::":::

2370 INPUT **PREMI ENTER PER CON
TINUARE*":X$
2380 RETURN
2390 PRINT "          QUAL'E' IL NOME
DEL TUO"::" SISTEMA DI MEMORIZZA
ZIONE?"::"(ESEMPIO: CS1 O DSK1.F
ILE)"::":::
2400 INPUT L$
2410 RETURN
2420 REM **STAMPA ETICHETTE**

2430 PRINT "PER LA STAMPA,PREMI:
"::" 1          ETICHETTE POSTALI":
": " 2          ELENCO NOMINATIVI"::"
:::
2440 INPUT P
2450 IF P<1 THEN 2440
2460 IF P>2 THEN 2440
2470 PRINT :::::::::::G$:::::
:::
2480 IF P<>1 THEN 2580
2490 FOR I=1 TO N
2500 GOSUB 2530
2510 NEXT I
2520 RETURN
2530 OPEN #2:P$
2540 PRINT #2:TAB(5);NA$(I);" "
;LN$(I):TAB(5);AD$(I):TAB(5);CP$
(I);" ";PC$(I)::::
2550 CLOSE #2
2560 RETURN
2570 REM **STAMPA ELENCO**

2580 FOR I=1 TO N
2590 GOSUB 2620
2600 NEXT I
2610 RETURN
2620 OPEN #2:P$

```

```

2630 PRINT #2:TAB(5);LN$(I);" "
;NA$(I);" " ;CH$(I):TAB(5);A
D$(I);" " ;CP$(I);"";PC$(I)
2640 PRINT #2:TAB(60);" (P) - ";TP$(
I):::
2650 CLOSE #2
2660 RETURN
2670 REM **TERMINE LAVORO**

```

```

2680 INPUT " VUOI TERMINAR
E QUESTA SERIE DI OPERAZIONI?(
S/N)":X$
2690 CALL CLEAR
2700 IF X$<>"S" THEN 170
2710 PRINT " BUONA GIORNATA
!!"::::
2720 STOP

```



Frogger's game

Un programma BASIC che vi permette di divertirvi con il famoso gioco: FROGGER

...È troppo lento per i giochi... È questa una comune espressione che mi è capitato di sentire conoscendo alcuni possessori dell'home computer TI99/4A, i quali rendendosi conto della velocità di calcolo del loro Texas (che è minore di quella degli altri home), lo hanno definito praticamente inutilizzabile (nel Ti basic) nel realizzare giochi d'animazione. (Mentre nell'extended basic questo problema non sussiste, essendoci a disposizione 28 sprites ad alta velocità di movimento).

Comunque questa bassa velocità di calcolo è largamente compensata dalle routines grafiche disponibili (call char, call hchar, call vchar) ed in particolare modo dalla chiamata call color, la quale permette di variare il colore del foreground e del background di uno qualsiasi dei 16 gruppi di caratteri ASCII. Dato che nel programma che presento vi è una grande animazione (formata da 12 tronchi di legni, 18 automobili, un cocodrillo e una rana), ho dovuto evitare quasi totalmente la classica tecnica di simulazione d

movimento, la quale consiste nel cancellare un carattere dalla vecchia posizione per metterlo nella nuova, poiché questa tecnica implica una troppo grande perdita di tempo, inammissibile per un gioco d'animazione.

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è di fare attraversare ad una ranocchia una strada assai movimentata, seguita da un torrente che potrà essere attraversato sui tronchi, infine bisogna evitare di finire tra le fauci di un pericoloso cocodrillo; durante il gioco, viene mostrato, in basso, il tempo che trascorre inesorabilmente, mentre il punteggio, in basso a destra, viene incrementato ogni volta che si riesce a mangiare l'ape oppure quando si riesce a mettere la ranocchia in una delle 5 "cassette".

Il punteggio viene dato in funzione del tempo impiegato, e in funzione del quadro che si sta eseguendo.

Per giocare, ci sono a disposizione 3 ranocchie.

Oltre alla musica iniziale (che è in SI MAGGIORE), vi sono alcune sonorità intermedie che rendono più piacevole giocare con FROGGER.

```

200 REM copyright.
      MASSIMO BIANCHI: |RAM OCC
.| tel 031/701363 | 13 KB. |

```

```

210 CALL CLEAR
220 RANA$="42243C7E7E3C2442"
230 CALL CHAR(42,RANA$)

```

```

240 CALL CHAR(43,RANAS)
250 NQ=1
260 CO=8
270 FOR H=2 TO 8
280 CALL COLOR(H,16,4)
290 NEXT H
300 PRINT TAB(5);".. FROGGER GA
ME ....":TAB(8);".... DA ....":
:TAB(5);".. MASSIMO BIANCHI ..":
:::::
310 PRINT TAB(7);".. WAIT PLEASE
..":::::
320 CALL CHAR(90,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
330 CALL CHAR(91,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
340 CALL HCHAR(1,1,90,32)
350 CALL HCHAR(24,1,90,32)
360 CALL VCHAR(1,1,90,24)
370 CALL VCHAR(1,2,90,24)
380 CALL VCHAR(1,32,90,24)
390 GO TO 1830
400 REM ** STAMPA DEL QUADRO **

410 PUN=0
420 PVMV=6
430 CALL CHAR(128,"CC33CC33CC33C
C33")
440 CALL CHAR(64,"00007F7F7F7F")
DOWNLOADED FROM WWW.TI99IUC.IT
450 CALL COLOR(5,16,4)
460 CALL CHAR(129,"0000001818")

470 CALL CHAR(130,"3C24242424242
43C")
480 CALL CLEAR
490 PRINT " ))-1--2--3--4--5-))"
500 PRINT " ))[[[ [[[[[[[[[[[[[[
[[[ ))"
510 PRINT " ))[[[ [[[[[[[[[[[[[[
[[[ ))"
520 FOR I=1 TO 2
530 PRINT " )`bhjprxz`bhjprxz`bh
jprx)"
540 PRINT " )acikqsy{acikqsy{aci
kqsy)"
550 PRINT " )lbdz|rtj|lbdz|rtj|lbd
z|rt)"
560 PRINT " )mce{sukmce{sukmce
{su)"
570 NEXT I
580 PRINT " ))/)))))])])])])])])
))])"
590 PRINT " )]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]]])"
600 PRINT " )ffnnvvv~~~ffnnvvv
v~~~)"

```

```

610 PRINT " )]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]]])"
620 PRINT " )";CHR$(127);CHR$(12
7);"wooogg";CHR$(127);CHR$(127);
"wooogg";CHR$(127);CHR$(127);"ww
oogg)"
630 PRINT " )]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]]])"
640 PRINT " )nnnvvv~~~ffnnvvv~
~~ff)"
650 PRINT " )]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]]])"
660 PRINT " )wooogg";CHR$(127);C
HR$(127);"wooogg";CHR$(127);CHR$
(127);"wooogg";CHR$(127);" )"
670 PRINT " )]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]]])"
680 PRINT " )]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]]])"
690 PRINT " )@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@)"
700 CALL HCHAR(24,4,41,2)
710 CALL HCHAR(24,27,41,2)
720 CALL HCHAR(24,8,43) -
730 VOCE$=" -PUNTEGGIO- "&STR$(P
UN)&" "
740 CALL HCHAR(24,6,49)
750 PAR=8
760 GO SUB 3380
770 CALL HCHAR(24,8,43)
780 REM ** INIZIO DEL SOTTOPR
OGRAMMA PRINCIPALE : RICEVIMENTO
DATI DA TASTIERA **
790 H1=11
800 DIM T(24),CL(32)
810 CALL CHAR(81,"E7A5A5FF3C7EC3
C3")
820 T(10)=2
830 T(8)=-2
840 T(6)=2
850 T(4)=-2
860 A=22
870 B=16
880 Z=93
890 AV=22
900 BV=6
910 IF (A=AV)*(B=BV) THEN 980
920 CALL HCHAR(AV,BV,Z)
930 IF A=2 THEN 1220
940 CALL GCHAR(A,B,Z)
950 CALL HCHAR(A,B,42)
960 AV=A
970 BV=B
980 IF A=12 THEN 3270
990 IF A>=12 THEN 1050
1000 IF A=4 THEN 3540
1010 IF FLAG=1 THEN 3540
1020 GO SUB 2770

```



```

1030 GO SUB 1720
1040 GO TO 1080
1050 GO SUB 3230
1060 GO SUB 1720
1070 GO SUB 3230
1080 CALL KEY(3,K,S)
1090 IF S=0 THEN 1110
1100 CALL SOUND(-100,1100,3)
1110 IF LLL=8 THEN 1120 ELSE 116
0
1120 TEMPO=TEMPO-1
1130 CALL HCHAR(23,TEMPO,93)
1140 LLL=0
1150 IF TEMPO=5 THEN 2970
1160 LLL=LLL+1
1170 A=A+2*(K=69)
1180 A=A+2*(K=88)*(A<22)
1190 B=B-2*(K=83)*(B>6)
1200 B=B+2*(K=68)*(B<26)
1210 GO TO 910
1220 CALL GCHAR(A,B,ZZ)
1230 FLAG=0
1240 IF ZZ<156 THEN 1250 ELSE 36
60
1250 IF ZZ=91 THEN 1310 ELSE 126
0
1260 IF ZZ=41 THEN 1270 ELSE 129
0
1270 Z=41
1280 GO TO 2840
1290 Z=43
1300 GO TO 2840
1310 CALL HCHAR(A,B,43)
1320 CL(B)=1
1330 CALL HCHAR(2,CO-1,91)
1340 CALL HCHAR(2,CO,91)
1350 CALL SOUND(-100,200,4)
1360 CALL SOUND(-100,400,3)
1370 CALL SOUND(-100,800,2)
1380 CALL SOUND(-100,1600,1)
1390 CALL SOUND(-100,3200,0)
1400 CALL HCHAR(A,B,43)
1410 PUN=PUN+200*TEMPO/8*NQ
1420 VOCE$=STR$(PUN)&" "
1430 PAR=21
1440 GO SUB 3380
1450 CALL HCHAR(12,PVMV,93)
1460 NRANE=NRANE+1
1470 PVM=INT((RND*6)+1)*4+2
1480 CALL HCHAR(12,PVM,47)
1490 PVMV=PVM
1500 IF NRANE<>5 THEN 780 ELSE 1
510
1510 FOR I=1 TO 500
1520 NEXT I
1530 REM ** SI CONTINUA CON U
N ALTRO QUADRO **
1540 NQ=NQ+1

```

```

1550 PAR=5
1560 VOCE$=STR$(NQ)
1570 GO SUB 3380
1580 FOR H=8 TO 24 STEP 4
1590 CALL HCHAR(2,H,91)
1600 NEXT H
1610 FLAG=0
1620 FLAG2=0
1630 TEMPO=28
1640 NRANE=0
1650 CALL HCHAR(23,5,64,23)
1660 FOR H=1 TO 24
1670 CL(H)=0
1680 NEXT H
1690 CALL SOUND(200,-1,4)
1700 GO TO 860
1710 REM ** SOTTOPROGRAMA CH
E GESTISCE LA ROTAZIONE DEI COLO
RI : DAL GRUPPO 9 AL GRUPPO 12
**
1720 H1=H1-1
1730 CALL COLOR(HV,8,8)
1740 IF A>12 THEN 1760
1750 CALL HCHAR(A,B,42)
1760 CALL COLOR(H1,16,8)
1770 HV=H1
1780 HH1=H1
1790 IF H1<>9 THEN 1820
1800 H1=13
1810 HH1=9
1820 RETURN
1830 REM ** DEFINIZIONE DEI CA
RATTERI GRAFICI USATI NEL GIOCO
COME SFONDO :TRONCHI-MACCHINE-BO
RDI **
1840 C1$="003F434343818181"
1850 C2$="8181814343433F"
1860 C3$="00FFFF0000000E"
1870 C4$="11110E0000FFFF"
1880 C5$="00FCC2C2C2818181"
1890 C6$="00818181C2C2C2FC"
1900 C7$="0F1F3E7E7E3E1F0F"
1910 C77$="F0F87C7E7E7C8F0"
1920 CALL CHAR(41,"CC33CC33CC33C
C33")
1930 CALL CHAR(47,"185ADB5A7E3C1
818")
1940 CALL CHAR(96,C1$)
1950 CALL CHAR(97,C2$)
1960 CALL CHAR(98,C3$)
1970 CALL CHAR(99,C4$)
1980 CALL CHAR(100,C5$)
1990 CALL CHAR(101,C6$)
2000 CALL CHAR(102,C7$)
2010 CALL CHAR(103,C77$)
2020 CALL CHAR(104,C1$)
2030 CALL CHAR(105,C2$)
2040 CALL CHAR(106,C3$)

```

```

2050 CALL CHAR(107,C4$)
2060 CALL CHAR(108,C5$)
2070 CALL CHAR(109,C6$)
2080 CALL CHAR(110,C7$)
2090 CALL CHAR(111,C77$)
2100 CALL CHAR(112,C1$)
2110 CALL CHAR(113,C2$)
2120 CALL CHAR(114,C3$)
2130 CALL CHAR(115,C4$)
2140 CALL CHAR(117,C6$)
2150 CALL CHAR(116,C5$)
2160 CALL CHAR(118,C7$)
2170 CALL CHAR(119,C77$)
2180 CALL CHAR(120,C1$)
2190 CALL CHAR(121,C2$)
2200 CALL CHAR(122,C3$)
2210 CALL CHAR(123,C4$)
2220 CALL CHAR(124,C5$)
2230 CALL CHAR(125,C6$)
2240 CALL CHAR(126,C7$)
2250 CALL CHAR(127,C77$)
2260 CALL CHAR(128,C8$)
2270 REM ** FASE DI CARICAMEN
TO NOTE MUSICALI NEL VETTORE AA(
) **
2280 DIM AA(13),CC(65)
2290 FOR I=1 TO 12
2300 READ AA(I)
2310 AA(I)=AA(I)*1.9
2320 NEXT I
2330 DATA 110,123,131,147,165,17
5,196,220,247,262,294,330
2340 DATA 5,3,3,3,5,3,3,3,6,6,5,
5,4,0,6,6,5,5,4,4,8,8,7,6,5,4,3,
0
2350 DATA 5,3,3,3,5,3,3,3,6,6,5,
5,4,0,6,6,5,5,4,4,8,8,7,7,9,9,10
,0
2360 FOR I=1 TO 56
2370 READ CC(I)
2380 NEXT I
2390 REM ** CARATTERI CHE DEFI
NISCONO IL COCCODRILLO **
2400 CALL CHAR(159,"0E1230488028
2AFE")
2410 CALL CHAR(158,"1E1212EF555A
A5EF")
2420 CALL CHAR(157,"000000FE2A2A
2AFE")
2430 H1=9
2440 CALL COLOR(16,16,8)
2450 HV=10
2460 HHHV=16
2470 HHH=16
2480 FOR H=9 TO 12
2490 CALL COLOR(H,8,8)
2500 NEXT H
2510 CALL COLOR(13,2,4)

```

```

2520 CALL CLEAR
2530 NR=1
2540 NRANE=0
2550 TEMPO=28
2560 RANDOMIZE
2570 PRINT ::TAB(8);"TASTI DA U
SARE":::
2580 PRINT TAB(14);"E"
2590 PRINT :::
2600 PRINT TAB(8);"S
D":::
2610 PRINT :::
2620 PRINT TAB(14);"X":::
2630 PRINT TAB(8);"S PER PARTIR
E":::
2640 CALL VCHAR(1,2,90,24)
2650 CALL HCHAR(1,1,90,32)
2660 CALL HCHAR(24,1,90,32)
2670 CALL VCHAR(1,1,90,24)
2680 CALL VCHAR(1,32,90,24)
2690 GO SUB 3430
2700 CALL KEY(3,K,S)
2710 IF K>83 THEN 2700
2720 CALL COLOR(8,8,8)
2730 CALL CLEAR
2740 CALL COLOR(2,16,4)
2750 GO TO 400
2760 REM ** CONTROLLO DELLA ME
TA' SUPERIORE DELLO SCHERMO **
2770 IF INT((Z-24)/8)<>HH1 THEN
2840
2780 CALL SOUND(-100,-3,12)
2790 CALL HCHAR(A,B,Z)
2800 B=B+T(A)
2810 BV=BV+T(A)
2820 CALL GCHAR(A,B,Z)
2830 GO TO 3220
2840 FOR H=1 TO 6
2850 CALL SOUND(-100,-1,H*3)
2860 CALL CHAR(42,"000000007E3C2
44242")
2870 NEXT H
2880 IF (CO=14)+(CO=18)+(CO=22)+
(CO=26)+(CO=10)+(CO=6) THEN 2900
2890 CALL HCHAR(2,CO-1,91,2)
2900 FLAG=0
2910 FOR PR=1 TO 100
2920 NEXT PR
2930 NR=NR+1
2940 CALL HCHAR(A,B,Z)
2950 CALL CHAR(42,RANA$)
2960 IF NR<4 THEN 3200
2970 CALL CLEAR
2980 IF TEMPO=5 THEN 3010
2990 FIN$="FROGS-OVER"
3000 GO TO 3020

```

```

3010 FIN$="TIME-OVER"
3020 PRINT TAB(9);FIN$:::TAB(8);
"PUNTEGGIO";PUN:::::
3030 PRINT"VUOI GIOCARE ANCORA?
<S.N>"::::::
3040 CALL KEY(3,K,S)
3050 IF K=-1 THEN 3040
3060 CALL SOUND(-150,700,2)
3070 IF K=83 THEN 3110
3080 IF K<>78 THEN 3040
3090 CALL CLEAR
3100 STOP
3110 NR=1
3120 NRANE=0
3130 TEMPO=28
3140 PUN=0
3150 NQ=1
3160 FOR H=1 TO 24
3170 CL(H)=0
3180 NEXT H
3190 GO TO 480
3200 CALL HCHAR(A,B,Z)
3210 GO TO 860
3220 RETURN
3230 REM ** CONTROLLO DELLA PRI
MA META' DELLO SCHERMO **
3240 IF HH1=INT((Z-24)/8)THEN 32
60
3250 RETURN
3260 GO SUB 2840
3270 IF Z=41 THEN 2840
3280 IF Z<>47 THEN 990
3290 CALL SOUND(-200,-2,5,512,5)

3300 Z=93
3310 CALL HCHAR(A,B,93)
3320 PUN=PUN+100
3330 VOCE$=STR$(PUN)
3340 PAR=21
3350 CALL HCHAR(A,B,42)
3360 GO SUB 3380
3370 GO TO 990
3380 REM ** SOTTOPROGRAMMA PER
LA STAMPA DEL PUNTEGGIO **
3390 FOR XXX=1 TO LEN(VOCE$)
3400 CALL HCHAR(24,XXX+PAR,ASC(S
EG$(VOCE$,XXX,1)))
3410 NEXT XXX
3420 RETURN
3430 REM ** SOTTOPROGRAMMA CHE
GENERA LA MUSICA **
3440 FOR I=1 TO 56
3450 IF CC(I)=0 THEN 3490
3460 CALL SOUND(70,AA(CC(I)),1)
3470 CALL KEY(3,K,S)
3480 IF K=83 THEN 2710 ELSE 3510
3490 FOR H=1 TO 60
3500 NEXT H

```

```

3510 NEXT I
3520 GO TO 3430
3530 RETURN
3540 REM ** GESTIONE DELLA 2 R
IGA : "FUORI-USCITA DEL COCCODRI
LLO **
3550 IF NRANE=4 THEN 1020
3560 IF FLAG=1 THEN 3600
3570 FLAG1=-1
3580 GO SUB 3740
3590 GO TO 1020
3600 FLAG1=-FLAG1
3610 IF FLAG1=1 THEN 3640
3620 CALL HCHAR(2,CO,159)
3630 GO TO 1020
3640 CALL HCHAR(2,CO,157)
3650 GO TO 1020
3660 REM ** QUANDO VAI SUL COC
CODRILLO **
3670 FOR H=400 TO 200 STEP -40
3680 CALL SOUND(100,H,1)
3690 NEXT H
3700 CALL HCHAR(2,CO-1,91)
3710 CALL HCHAR(2,CO,91)
3720 NR=NR+1
3730 IF NR<4 THEN 780 ELSE 2970

3740 REM ** GESTIONE DEL MOVI
MENTO DEL COCCODRILLO **
3750 CO=B+2
3760 CO=CO-4
3770 IF CL(CO)=1 THEN 3760
3780 REM IF X<>LF THEN 1010
3790 IF (CO<>8)*(CO<>12)*(CO<>16
)*(CO<>20)*(CO<>24)THEN 1020
3800 CALL SOUND(-100,880,2)
3810 CALL HCHAR(2,CO,159)
3820 CALL HCHAR(2,CO-1,158)
3830 FLAG=1
3840 RETURN
3850 END

```





Due Super Riviste
 da non perdere!

IN EDICOLA IL SECONDO NUMERO

SuperSinc e SuperVic & C64 sono idee

J.soft EDITRICE