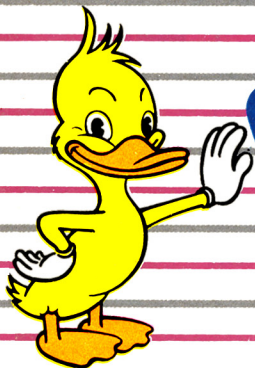


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER soft



spedi. in abb. post. Gruppo Il/70

Anno 1 - N° 9 - 10 agosto 1984



**Il pennello magico
Microcalc**



**Awari
Memory Trainer
(allenamento memoria)**



**Portaroutine
Tubazioni**



**Dots
Serpentone
Il predatore del programma perduto**



**Serpentone
Quindici
Tic Tac Toe
Il predatore del programma perduto**

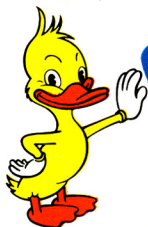
Editrice **J.soft** Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

TI99IUC.it



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

Downloaded from www.ti99iuc.it



PAPER soft



TI-99/4A



Awari

di J. Thomas trad. e adatt. di E. Re Garbagnati



TI-99/4A



Memory Trainer

di H. B. Herman, Associate Editor trad. e adatt. di R. Monti

...	4	...
...	6	...
...	9	...
...	13	...
...	14	...
...	16	...
...	18	...
...	21	...
...	23	...
...	26	...
...	28	...
...	31	...

I. soft s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

REDAZIONE:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristub. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:

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) 49.88.066 (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
Numeri arretrati L. 2.000

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

Awari

Si tratta di un gioco non molto noto in Italia, ma comunque di origini antichissime e di una semplicità, ed insieme di una difficoltà di realizzazione estrema.

Il creatore di questo gioco fu UMBALA-KUBUI, un leggendario re centroafricano, che utilizzando una plancia di 18 caselle sfidava chiunque ad immagazzinare il maggior numero di chicchi di grano disposto in caselle seguendo queste regole:

— Inizialmente si dispone di una plancia con 18 caselle: otto in riga sul lato superiore ed otto in riga sotto; altre due stanno ai bordi della plancia e sono le caselle personali di ciascun giocatore.

— Si sceglie una casella (ognuna contiene 3 chicchi, tranne quella personale) dalla quale spostare i chicchi contenuti: tutti i grani vengono così distribuiti uno per uno nelle caselle seguendo in senso inverso delle lancette di un orologio.

— Se uno o più chicchi arrivano ai bordi della

```

100 REM *****
110 REM *   AWARI   *
120 REM *****
130 REM TI 99/4A  BASIC
140 CALL CLEAR
150 CALL COLOR(16,11,11)
160 CALL CHAR(152,"")
170 CALL CHAR(113,"6D6FFF7FFFFFF7
93F")
180 CALL CHAR(114,"00010103071E3
C7C")
190 CALL CHAR(115,"7FC77361811F3
F7F")
200 CALL CHAR(116,"FF7F7C3E3F3F3
F3F")
210 CALL CHAR(117,"EFC707070783C
3E3")
220 CALL CHAR(118,"1F0F0F0703030
101")
230 CALL CHAR(119,"E3F37B7F3F9F9
FCF")
240 CALL CHAR(120,"0100000101037
F7E")
250 CALL CHAR(121,"CFE7E773F0F8F
838")

```

plancia, lo spostamento prosegue passando per la casella personale situata più vicino.

— Quando l'ultimo grano di uno spostamento arriva nella casella personale di un giocatore, questi ha diritto ad un altro spostamento.

— Se l'ultimo chicco di uno spostamento arriva in una casella vuota direttamente opposta ad una occupata, tutti i grani situati nella casella occupata più l'ultimo grano dello spostamento sono spostati nella casella personale del giocatore interessato al movimento.

Sembrano regole infinitamente complicate, ma vi accorgete giocando di quanto tutto ciò sia semplicemente ed avvincente.

Per effettuare uno spostamento utilizzerete i soliti tasti con le frecce, convalidando premendo ENTER. Il programma proporrà esattamente le situazioni sopraelencate, in linguaggio Basic per il vostro TI-99. Riuscirete a battere UMBALĀ-KUBUI?

```

260 CALL CHAR(122,"B6F6FFFFFFF9
EFC")
270 CALL CHAR(123,"008080C0E0783
C3E")
280 CALL CHAR(124,"FEE3CE8681F8F
CFE")
290 CALL CHAR(125,"FFFE3E7CFCFCF
CFC")
300 CALL CHAR(126,"F7E3E0E0E0C1C
3C7")
310 CALL CHAR(127,"F8F0F0E0C0C08
080")
320 CALL CHAR(128,"C7CFDEFEF9F9F
9F3")
330 CALL CHAR(129,"8000008080C0F
E7E")
340 CALL CHAR(131,"")
350 CALL CHAR(130,"F3E7E7CE0F1F1
F1C")
360 GOSUB 390
370 GOSUB 610
380 GOTO 700
390 CALL CLEAR
400 CALL HCHAR(16,15,131)
410 CALL HCHAR(16,18,131)

```



```

420 CALL HCHAR(16,16,113)
430 CALL HCHAR(17,15,114)
440 CALL HCHAR(17,16,115)
450 CALL HCHAR(18,15,116)
460 CALL HCHAR(18,16,117)
470 CALL HCHAR(19,15,118)
480 CALL HCHAR(19,16,119)
490 CALL HCHAR(20,15,120)
500 CALL HCHAR(20,16,121)
510 CALL HCHAR(16,17,122)
520 CALL HCHAR(17,18,123)
530 CALL HCHAR(17,17,124)
540 CALL HCHAR(18,17,125)
550 CALL HCHAR(18,17,126)
560 CALL HCHAR(19,18,127)
570 CALL HCHAR(19,17,128)
580 CALL HCHAR(20,18,129)
590 CALL HCHAR(20,17,130)
600 RETURN
610 FOR Y=1 TO 3
620 CALL SOUND(100,110,0,111,1,-
5,8)
630 CALL SOUND(400,110,30)
640 FOR X=1 TO 3
650 CALL SOUND(100,110,2,-5,15)
660 CALL SOUND(400,110,30)
670 NEXT X
680 NEXT Y
690 RETURN
700 GOSUB 610
710 FOR X=1 TO 100
720 NEXT X
730 CALL CLEAR
740 FOR X=9 TO 13
750 CALL COLOR(X,2,16)
760 NEXT X
770 CALL CLEAR
780 PRINT "*AWARI* E'UN ANTICO G
IOCO AFRICANO.":"SI INIZIA CON
36 GRANI DI FRUMENTO,6 CASELL
E GENERALI"
790 PRINT "E 2 PERSONALI.":"DOVE
TE SPOSTARE TUTTI I":"CHICCHI DI
FRUMENTO DELLE":"CASELLE VICINE
ALLE VOSTRE."
800 PRINT : "I GRANI VENGOLO DIST
RIBUITI UNO AD UNO NELLE CASELLE
SE-GUENDO UN CICLO ANTIORARIO."

810 PRINT "SE RIUSCITE A PIAZZAR
E L'UL-TIMO CHICCO DI UNA VOSTRA
ZONA NELLA VOSTRA CASELLA"
820 PRINT "PERSONALE,INIZIERA' U
N'ALTROGIRO DI GIOCATE.":":":
830 GOSUB 3240
840 CALL CHAR(96,"")
850 CALL CHAR(97,"0000000000004"
)
860 CALL CHAR(98,"0000000040004"
)
870 CALL CHAR(99,"0000400040004"
)
880 CALL CHAR(100,"4000400040004
")
890 CALL CHAR(101,"4000400040005
")
900 CALL CHAR(102,"4000400050005
")
910 CALL CHAR(103,"4000500050005
")
920 CALL CHAR(104,"5000500050005
")
930 CALL CHAR(105,"5000500050005
4")
940 CALL CHAR(106,"5000500054005
4")
950 CALL CHAR(107,"5000540054005
4")
960 CALL CHAR(108,"5400540054005
4")
970 CALL CHAR(109,"5400540054005
5")
980 CALL CHAR(110,"5400540055005
5")
990 CALL CHAR(111,"5400550055005
5")
1000 CALL CHAR(112,"550055005500
55")
1010 CALL COLOR(14,5,16)
1020 CALL COLOR(15,9,16)
1030 CALL CHAR(136,"183C7EFF1818
1818")
1040 CALL CHAR(144,"18181818FF7E
3C18")
1050 PRINT "SE L'ULTIMO CHICCO V
IENE POSTO IN UNA CASELLA VUO
TA PIAZZATA DI FRONTE AD UNA"
1060 PRINT "OCCUPATA, TUTTI I GR
ANI CON-TENUTI IN QUEST'ULTIMA P
IU' L'ULTIMO CHICCO VERRANNO "
1070 PRINT "TRASFERITI NELLA CAS
ELLA PERSONALE DEL GIOCATORE.
QUANDO UN LATO E'VUOTO, LA"

1080 PRINT "PARTITA SI BLOCCA.
IL GIOCATORE CHE POSSIED
E PIU'GRANI VINCE."
1090 PRINT : "UTILIZZATE I TASTI
CON LE FRECCHE PER EFFETTUARE G
LI SPOSTAMENTI ED IL TASTO
<ENTER> PER CONVALIDARLE."
1100 PRINT : "GIOCHERETE CONTRO I
L LEGGEN-DARIO CAMPIONE DEL CENT
RO AFRICA 'UMBALA KUBUI'.....
.":":
1110 GOSUB 3240

```

```

1120 U=11
1130 V=19
1140 W=9
1150 Z=9
1160 DATA 0
1170 FOR X=1 TO 1000
1180 NEXT X
1190 DIM B(13),G(13),F(50)
1200 PRINT :
1210 INPUT "IL TUO NOME ? ":A$
1220 READ N
1230 E=0
1240 CALL CLEAR
1250 FOR I=0 TO 12
1260 B(I)=3
1270 NEXT I
1280 C=0
1290 F(N)=0
1300 B(13)=0
1310 B(6)=0
1320 PRINT "INIZI TU ?
(S/N)"
1330 CALL KEY(0,TOUCHE,ETAT)
1340 IF (TOUCHE<78)+(TOUCHE>83) T
HEN 1330
1350 CALL CLEAR
1360 CALL COLOR(3,2,16)
1370 CALL COLOR(4,2,16)
1380 IF TOUCHE=78 THEN 1410
1390 GOSUB 2280
1400 GOTO 1430
1410 GOSUB 2280
1420 GOTO 1490
1430 CALL HCHAR(V,W,136)
1440 GOSUB 1870
1450 IF E=0 THEN 1600
1460 IF M<>H THEN 1480
1470 GOSUB 1870
1480 IF E=0 THEN 1600
1490 CALL HCHAR(V,W,32)
1500 GOSUB 2750
1510 IF E=0 THEN 1600
1520 IF M<>H THEN 1560
1530 GOSUB 2350
1540 CALL HCHAR(U,Z,32)
1550 GOSUB 2750
1560 IF E=0 THEN 1600
1570 GOSUB 2350
1580 CALL HCHAR(U,Z,32)
1590 GOTO 1430
1600 GOSUB 2350
1610 IF B(6)>B(13) THEN 1680
1620 IF B(13)>B(6) THEN 1790
1630 FOR X=880 TO 110 STEP -55
1640 CALL SOUND(100,X,0)
1650 CALL SOUND(100,110,30)
1660 NEXT X
1670 GOTO 1230

1680 CALL HCHAR(21,25,152)
1690 CALL HCHAR(21,28,152)
1700 CALL HCHAR(20,25,152,4)
1710 CALL HCHAR(22,25,152,4)
1720 CALL SOUND(300,220,0)
1730 FOR X=220 TO 1020 STEP 50
1740 CALL SOUND(20,X,0)
1750 NEXT X
1760 FOR X=1 TO 1000
1770 NEXT X
1780 GOTO 3290
1790 CALL HCHAR(9,25,152)
1800 CALL HCHAR(9,28,152)
1810 CALL HCHAR(8,25,152,4)
1820 CALL HCHAR(10,25,152,4)
1830 GOSUB 610
1840 FOR X=1 TO 1000
1850 NEXT X
1860 GOTO 3290
1870 CALL KEY(0,K,S)
1880 CALL HCHAR(V,W,136)
1890 IF S=0 THEN 1870
1900 IF K<>68 THEN 1960
1910 CALL HCHAR(V,W,32)
1920 W=W+3
1930 IF W<25 THEN 1870
1940 W=24
1950 GOTO 1870
1960 IF K<>83 THEN 2020
1970 CALL HCHAR(V,W,32)
1980 W=W-3
1990 IF W>8 THEN 1870
2000 W=9
2010 GOTO 1870
2020 M=(W-6)/3
2030 CALL SOUND(100,440,1,550,1)
DOWNLOADED FROM WWW.TI99iuc.IT
2040 CALL SOUND(100,550,1,660,1)

2050 M=M-1
2060 IF B(M)=0 THEN 1870
2070 H=6
2080 GOSUB 2100
2090 GOTO 2350
2100 T=M
2110 GOSUB 2600
2120 E=0
2130 IF T<=6 THEN 2150
2140 T=T-7
2150 C=C+1
2160 IF C>=9 THEN 2180
2170 F(N)=F(N)*6+T
2180 FOR I=0 TO 5
2190 IF B(I)<>0 THEN 2220
2200 NEXT I
2210 RETURN
2220 FOR I=7 TO 12
2230 IF B(I)=0 THEN 2260
2240 E=1

```

```

2250 RETURN
2260 NEXT I
2270 RETURN
2280 GOSUB 390
2290 PRINT "          UMBALA KUBUI
":::
2300 PRINT " LA";TAB(25);"LA "
:" MIA";TAB(25);"TUA "
2310 PRINT :::::::"          ";A$:
::
2320 FOR X=12 TO 18
2330 CALL HCHAR(X,8,152,18)
2340 NEXT X
2350 FOR I=12 TO 7 STEP -1
2360 CALL HCHAR(13,9+3*(12-I),B(
I)+96)
2370 NEXT I
2380 FOR I=0 TO 5
2390 CALL HCHAR(17,9+3*I,B(I)+96
)
2400 NEXT I
2410 D1=INT(B(13)/10)
2420 D2=B(13)-10*D1
2430 CALL HCHAR(9,26,D1+48)
2440 CALL HCHAR(9,27,D2+48)
2450 D1=INT(B(6)/10)
2460 D2=B(6)-10*D1
2470 CALL HCHAR(21,26,D1+48)
2480 CALL HCHAR(21,27,D2+48)
2490 IF B(13)>16 THEN 2520
2500 CALL HCHAR(15,5,B(13)+96)
2510 GOTO 2540
2520 CALL HCHAR(15,5,112)
2530 CALL HCHAR(15,6,B(13)+80)
2540 IF B(6)>16 THEN 2570
2550 CALL HCHAR(15,28,B(6)+96)
2560 RETURN
2570 CALL HCHAR(15,27,112)
2580 CALL HCHAR(15,28,B(6)+80)
2590 RETURN
2600 P=B(M)
2610 B(M)=0
2620 FOR P=P TO 1 STEP -1
2630 M=M+1
2640 IF M<=13 THEN 2660
2650 M=M-14
2660 B(M)=B(M)+1
2670 NEXT P
2680 IF (B(M)=1)+(M<>6)+(M<>13)<
>-3 THEN 2700
2690 IF B(12-M)<>0 THEN 2710
2700 RETURN
2710 B(H)=B(H)+B(12-M)+1
2720 B(M)=0
2730 B(12-M)=0
2740 RETURN
2750 D=-99
2760 H=13
2770 FOR I=0 TO 13

```

```

2780 G(I)=B(I)
2790 NEXT I
2800 FOR J=7 TO 12
2810 IF B(J)=0 THEN 3130
2820 Q=0
2830 M=J
2840 GOSUB 2600
2850 FOR I=0 TO 5
2860 IF B(I)=0 THEN 2970
2870 L=B(I)+I
2880 R=0
2890 IF L<=13 THEN 2930
2900 L=L-14
2910 R=1
2920 GOTO 2890
2930 IF (B(L)=0)+(L<>6)+(L<>13)<
>-3 THEN 2950
2940 R=B(12-L)+R
2950 IF R<=Q THEN 2970
2960 Q=R
2970 NEXT I
2980 Q=B(13)-B(6)-Q
2990 IF C>8 THEN 3070
3000 T=J
3010 IF T<=6 THEN 3030
3020 T=T-7
3030 FOR I=0 TO N-1
3040 IF F(N)*6+T<>INT(F(I)/6^(7-
C))+1) THEN 3060
3050 Q=Q-2
3060 NEXT I
3070 FOR I=0 TO 13
3080 B(I)=G(I)
3090 NEXT I
3100 IF Q<D THEN 3130
3110 A=J
3120 D=Q
3130 NEXT J
3140 M=A
3150 Z=3*(15-M)
3160 CALL HCHAR(U,Z,144)
3170 CALL SOUND(100,440,1,550,1)
3180 CALL SOUND(100,440,1,330,1)
3190 GOTO 2100
3200 FOR I=0 TO N-1
3210 PRINT B(I)
3220 NEXT I
3230 END
3240 PRINT "PREMI <ENTER> PER CO
NTINUARE"
3250 CALL KEY(0,TOUCHE,ETAT)
3260 IF TOUCHE<>13 THEN 3250
3270 CALL CLEAR
3280 RETURN
3290 CALL CLEAR
3300 PRINT "UN'ALTRA SFIDA ?

```



```
(S/N)"
3310 CALL KEY(0,TOUCHE,ETAT)
3320 IF (TOUCHE<78)+(TOUCHE>83) T
HEN 3310
```

```
3330 IF TOUCHE=83 THEN 1230
3340 CALL CLEAR
3350 END
```

Memory Trainer (Allenamento Memoria)



Questo programma, che viene qui presentato in TI Basic, può aiutarvi a migliorare la vostra memoria.

Alcune persone sono riuscite, con un allenamento di questo tipo, a memorizzare rapidamente numeri casuali di 80 cifre.

Quando fate girare il programma, sullo schermo appariranno delle cifre, in basso a

sinistra, susseguentisi con una velocità da voi scelta tra 1 e 10. Sta a voi ripeterle nell'esatta sequenza. Se non avrete sbagliato, il computer vi proporrà una nuova sequenza, con una cifra in più; se sbaglierete, la lunghezza della sequenza verrà diminuita di uno.

Potrete scegliere il massimo numero di cifre ricordate.

```
100 RANDOMIZE
110 REM MASSIMO 90 CIFRE
120 DIM N(90)
130 MA=0
140 CALL CLEAR
150 CALL SCREEN(12)
160 FOR I=2 TO 8
170 CALL COLOR(I,14,16)
180 NEXT I
190 PRINT " ***ALLENAMENTO MEMO
RIA***"
200 FOR I=1 TO 3
210 PRINT
220 NEXT I
230 INPUT "VELOCITA CIFRE (1-10
) ? ":DR
240 IF (DR<1)+(DR>10) THEN 140
250 PRINT
260 INPUT "LUNGHEZZA SEQUENZA IN
IZIALE?":SL
270 IF SL<2 THEN 275 ELSE 280
275 SL=2
280 IF SL>90 THEN 285 ELSE 290
285 SL=90
290 PRINT
300 PRINT
310 PRINT
320 PRINT "ATTUALE NUMERO CIFRE
"&STR$(SL)
330 PRINT
340 PRINT
350 IF H$<>"S" THEN 390
360 FOR I=1 TO 6
370 PRINT
380 NEXT I
```

```
390 PRINT "stai pronto"
400 PRINT "***"
410 FOR I=9 TO 11
420 CALL COLOR(I,10,7)
430 NEXT I
440 FOR I=1 TO 200
450 NEXT I
460 FOR I=9 TO 11
470 CALL COLOR(1,2,1)
480 NEXT I
490 CALL SOUND(150,300,10)
500 FOR I=1 TO 200
510 NEXT I
520 FOR I=1 TO SL
530 N(I)=INT(RND*10)
540 CALL HCHAR(23,3,N(I)+48)
550 FOR J=1 TO 200/DR
560 NEXT J
570 CALL HCHAR(23,3,32)
580 FOR K=1 TO 10
590 NEXT K
600 NEXT I
610 CALL HCHAR(23,3,32)
620 FL=0
630 PRINT
640 PRINT
650 IF H$<>"S" THEN 690
660 FOR I=1 TO 4
670 PRINT
680 NEXT I
690 PRINT "INSERISCI LE CIFRE"
700 INPUT "":A$
710 PRINT
720 PRINT
730 FOR I=1 TO 200
```

```

740 NEXT I
750 IF LEN(A$)=SL THEN 780
760 FL=1
770 GOTO 850
780 FOR I=1 TO SL
790 IF VAL(SEG$(A$,I,1))=N(I) THEN
N 820
800 I=SL
810 FL=1
820 NEXT I
830 REM FL=0 -ESATTO-AUMENTA LU
NGH.SEQ. DI UNO
840 REM FL=1 -ERRATO-
850 CALL CLEAR
860 IF FL=0 THEN 980
870 PRINT "ERRATO-TENTA UNA SEQU
ENZA PIU' CORTA"
880 PRINT
890 SL=SL-1
900 PRINT "LA TUA RISPOSTA=";A$

910 H$=""
920 FOR I=1 TO SL+1
930 H$=H$&STR$(N(I))
940 NEXT I
950 PRINT
960 PRINT "SEQUENZA REALE =" ;H$
DOWNLOADED FROM WWW.TI99iuc.IT
970 GOTO 1020
980 PRINT "ESATTO-TENTA UNA SEQU
ENZA PIU' LUNGA"

990 SL=SL+1
1000 IF MA>=SL-1 THEN 1020
1010 MA=SL-1
1020 FOR I=1 TO 10
1030 PRINT
1040 NEXT I
1050 PRINT "          ANCORA (S/N) ?
"
1060 CALL KEY(0,F,STATUS)
1070 IF STATUS=0 THEN 1060
1080 H$=CHR$(F)
1090 CALL CLEAR
1100 IF H$="N" THEN 1120
1110 GOTO 320
1120 PRINT "SPERO CHE TU ABBI A
UMENTATOLE TUE CAPACITA"
1130 FOR I=1 TO 10
1140 PRINT
1150 NEXT I
1160 FOR I=3 TO 4
1170 CALL COLOR(I,13,12)
1180 NEXT I
1190 PRINT "-MASSIMA SEQUENZA DI
CIFRE ESATTE-"
1200 PRINT
1210 PRINT
1220 PRINT "          (" ;MA ;)"

1230 FOR I=1 TO 500
1240 NEXT I
1250 END

```

Partecipazione

Allegre, Fresche, Spiritose, Pratiche.



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**