



PAPER soft

27

Anno I - N° 27 - 4 gennaio 1985



**Tastiera magica - Analisi del
contenuto degli slot - Pioggia
di alieni - Guerra sottomarina**



**Strisce pedonali - Interplanetary
rescue - Qui vive
Drinks & cocktails**



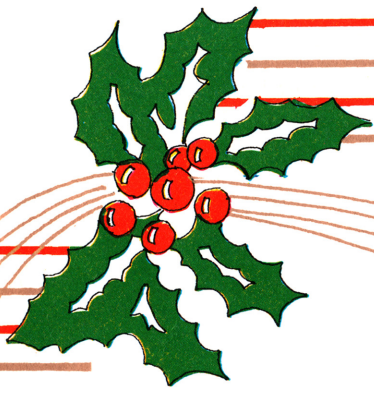
**Genio Pontieri - Caratteri
Tennis - Salta che ti passa
Display - Conversioni**



**La tomba egizia - Graphic C64
Merge per disk drive
Torneo**



**Torneo
Il giardiniere
Il tesoro perduto**



auguri dalla J.soft

Giulio Baffara
Finire Peschiera
Bianchi Flavia Elena Uffanti
Renato Dossena
Raffaella Toffolatti
Franca Sabatini
Marcello Pelleri
Luisa
Goli Giuseppe
Pietro Dell'In
Dell'Olio Graeme
Roberto
Sergio Antanella
Tosca Maffei
Lucio Biffi
Manuela
Costante
Riccardo Pelleri
Mama Lilibia
Ivana Rossi
Paola Laura
Paolo Pelleri



- Extended Basic  **TI-99/4A** **16** **Strisce pedonali**
di E. Re Garbagnati
-  **TI-99/4A** **17** **Qui vive**
di H. Renko trad. e adatt. di E. Re Garbagnate
- Extended Basic  **TI-99/4A** **20** **Interplanetary rescue**
di J. Gunter trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
-  **TI-99/4A** **26** **Drinks & cocktail**
di J. Wolfe trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

J. 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 Cristaub, Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
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:

Elcopraf - Beverate (CO)



Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

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

downloaded from www.ti99iuc.it

© TUTTI I DIRITTI DI

RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

Strisce pedonali

Quello di attraversare la strada è un problema serio, e non solo in senso metaforico (passare la strada = superare i problemi), ma anche, e forse soprattutto di questi ultimi tempi, in senso concreto.

Ormai nella maggior parte delle città è questione di vita o di morte riuscire a raggiungere il marciapiede sul lato opposto, e molto spesso la realizzazione di questo desiderio diviene alquanto difficile, specie se la strada da attraversare è molto frequentata e non vi sono, nelle immediate adiacenze, delle strisce pedonali.

È a questa situazione avventurosa che il semplicissimo listato in Extended Basic si ispira. Il vostro fine infatti sarà quello di fare attraversare l'omino (sig. Rossi), evitando il più possibile che resti "investito" e facendolo nel minor tempo possibile (il sig. Rossi deve poi presentarsi ad un importante appuntamento). Per effettuare i movimenti utilizzate i tasti con le frecce, tenendo presente che una volta in... "ballo, si balla!!"; cioè una volta sulla strada non potrete più tirarvi indietro! Forza allora!

```

100 !*****
110 !* STRISCE PEDONALI *
120 !*****
130 !TI-99 EXTENDED BASIC
140 ! BY erg
150 CALL MAGNIFY(4)
160 CALL CHAR(100,"0C0E9E8E47231
F010103060C08083800002070C884848
0C0C0E030100E020200")
170 CALL CHAR(104,"00000000000000
0000003061F7FFF18000000000000000
00000F048FFFFFF1800")
180 CALL CHARPAT(115,A$):: CALL
CHAR(133,A$)
190 GOTO 550
200 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(1)
):: ON K-48 GOSUB 220,830
210 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(1)
):: ON K-48 GOSUB 220,830
220 CALL VCHAR(1,2,112,24):: CAL
L VCHAR(1,31,112,24)
230 DISPLAY AT(1,1):"TEMPO:"
240 RANDOMIZE
250 FOR I=2 TO 27
260 CALL SPRITE(#I,96,5,9,I*8+1,
((-1)^I)*INT(RND*12+1),0)
270 NEXT I
280 FOR N=1 TO 8 :: CALL SOUND(6
0,220,8,-5,0):: CALL SOUND(60,22
0,8,-5,5):: NEXT N
290 CALL SOUND(80,220,8,-5,0)::
FOR F=1000 TO 5000 STEP 60 :: CA

```

```

LL SOUND(-99,111,30,111,30,F,30,
-8,0):: NEXT F
300 FOR F=4000 TO 800 STEP -50 :
: CALL SOUND(-99,111,30,111,30,F
,30,-8,0):: NEXT F
310 RV=0 :: CV=0 :: T=0 :: CR=0
320 CALL SPRITE(#1,92,7,INT(RND*
180+1),233):: CALL SOUND(150,139
7,0)
330 CALL KEY(0,K,S)
340 IF K=69 THEN RV=-5 :: CV=0
350 IF K=88 THEN RV=5 :: CV=0
360 IF K=83 THEN CV=-6 :: RV=0
370 IF K=68 THEN CV=0 :: RV=0
380 CALL MOTION(#1,RV,CV)
390 T=T+1 :: DISPLAY AT(1,8):T
400 CALL COINC(ALL,C):: IF C=0 T
HEN 420
410 CALL SOUND(150,-6,0):: CR=CR
+1
420 CALL POSITION(#1,RO,CO):: IF
CO>16 THEN 330
430 CALL MOTION(#1,0,0)
440 DISPLAY AT(3,1):"INVESTIMENT
I";CR
450 IF CR>0 THEN 500
460 RESTORE 480
470 FOR I=1 TO 19 :: READ N :: C
ALL SOUND(100,N,1):: NEXT I
480 DATA 262,330,392,523,392,523
,330,392,523,659
490 DATA 523,659,392,523,659,784
,659,784,784

```



```

500 DISPLAY AT(24,1):"RITENTI?
(s/n)"
510 CALL KEY(0,KE,S)
520 IF KE=115 THEN DISPLAY AT(1,
1):"" :: GOTO 800
530 IF KE=110 THEN CALL CLEAR EL
SE 510
540 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(7,8
):"MI SPIACE!" :: DISPLAY AT(8,4
):"SARA'PER UN'ALTRA VOLTA!" ::
GOTO 900 :: STOP
550 CALL CLEAR :: FOR COL=0 TO 1
4 :: CALL COLOR(COL,12,1):: NEXT
COL :: CALL SCREEN(2)
560 CALL SPRITE(#2,100,9,137,89,
0,-7,#3,104,6,137,129,0,-9)
570 CALL SOUND(500,-6,1,440,5)
580 DISPLAY AT(11,7):"STRISCE PE
DONALI" :: DISPLAY AT(24,15):"PR
EMI UN TASTO"
590 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THE
N 590
600 CALL SOUND(500,-7,1)
610 CALL CHAR(96,"387C7C38387C7C
38")
620 CALL SOUND(500,-5,1)
630 CALL CHAR(92,"626618EC0C0A21
C1")
640 CALL COLOR(11,11,11)
650 CALL CHAR(74,"10385492101010
10")
660 CALL CHAR(81,"08080808492A1C
08")
670 CALL CHAR(88,"102040FF40201"
)
680 CALL CHAR(90,"080402FF020408
")

```

```

690 CALL CLEAR
700 DISPLAY AT(2,7):"STRISCE PED
ONALI"
710 DISPLAY AT(5,2):"AIUTA IL SI
GNOR ROSSI AD "
720 DISPLAY AT(6,2):"ATTRaversAR
E LA STRADA"
730 DISPLAY AT(7,2):"EVITANDO CH
E LE AUTO LO "
740 DISPLAY AT(8,2):"'STIRINO' T
ROPPE VOLTE."
750 DISPLAY AT(10,2)BEEP:"GUIDAL
O USANDO I TASTI"
760 DISPLAY AT(11,2):"CON LE FRE
CCE: J Q X Z ."
770 DISPLAY AT(13,2):"PUOI RALLE
NTARLO O FERMARLO"
780 DISPLAY AT(14,2):"PREMENDO Z
,MA NON PUOI "
790 DISPLAY AT(15,2):"RIPORTARLO
INDIETRO."
800 DISPLAY AT(17,2):"LIVELLI DI
GIOCO: 1.TRAFFICO NOR
MALE 2.ORA DI PUNTA"
810 DISPLAY AT(23,2):" FA
I LA TUA SCELTA..."
820 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THE
N 820 :: GOTO 200
830 CALL VCHAR(1,2,112,24):: CAL
L VCHAR(1,31,112,24)
840 DISPLAY AT(1,1):"TEMPO:"
850 RANDOMIZE
860 FOR I=2 TO 27
870 CALL SPRITE(#I,96,5,9,I*8+1
((-1)^I)*INT(RND*32+9),0)
880 NEXT I
890 GOTO 280
900 END

```



Qui vive

L'espressione "stare sul 'qui-vive'" è ormai entrata nel nostro linguaggio quotidiano a significare l'essere all'erta, attenti a non farsi fregare...

Ed è proprio a non farvi fregare dal computer che dovrete fare attenzione in questo appassionante gioco di intelligenza sul genere dei vari

filetto, dama, ecc. ma molto meglio congegnato.

Ed ottimamente strutturato è anche questo programma in Basic che riproduce esattamente ogni situazione possibile in questo gioco: infatti non solo contiene le informazioni necessarie a riconoscere le 42 possibili mosse vincenti, ma anche le oltre 100 situazioni in cui un giocato-

re si può trovare incerto tra un'ottima mossa ed un'altra migliore.

Ecco, comunque, un elenco delle principali regole per chi non ne avesse mai sentito parlare, anche se il modo migliore di prendere confidenza con un gioco è... giocarci.

Ogni giocatore (voi e il computer) ha a disposizione 5 pedine e deve cercare di posizionarle in un quadrato 5x5 in una delle 7 possibili forme simmetriche.

Per es. linee orizzontali, verticali, diagonali, cro-

ci (a forma di "più"), o di "per", frecce orientate nelle varie direzioni, il tutto utilizzando le intere 5 pedine a fare un "gioco di squadra", senza che nessuna resti isolata a sè.

Potete anche spostare una pedina già posizionata, semplicemente fornendone le coordinate di origine e quelle di destinazione.

Concludendo, come nel più noto "Tris", dovreste fare una delle combinazioni vincenti impedendo all'altro (il computer) di fare lo stesso. Buon divertimento!

```

7 !*****
8 !**  QUI VIVE  **
9 !*****
10 !TI-99  EXT.BASIC
20 CALL CLEAR
30 RANDOMIZE
40 DIM SF(41,4),SO(41)
50 DIM D(107,1),DF(15,8)
60 DIM CC(4,1),B(24),C(24)
70 GOTO 1870
80 !CALCOLO PUNTEGGIO di (DF)
90 GV=0 :: P1=0 :: P2=0 :: C1=0
:: C2=0
100 D1=B(DF(NF,0)) :: D2=B(DF(NF,
1))
110 IF D1=1 OR D2=1 THEN P1=1
120 IF D1=10 OR D2=10 THEN C1=10

130 D1=B(DF(NF,2)) :: D2=B(DF(NF,
3))
140 IF D1=1 OR D2=1 THEN P2=1
150 IF D1=10 OR D2=10 THEN C2=10

160 GV=B(DF(NF,4))+B(DF(NF,5))+B
(DF(NF,6))
170 P=GV+P1+P2+C1+C2
180 IF GV=30 AND (C1=0 OR C2=0) TH
EN P=P-10
190 IF GV=3 AND (P1=0 OR P2=0) THE
N P=P-1
200 RETURN
210 !INIZIALIZZAZIONE semplici f
igure(SF)
220 FOR I=0 TO 41 :: READ X$
230 FOR J=1 TO 5
240 SF(I,J-1)=ASC(SEG$(X$,J,1))-
65
250 NEXT J :: NEXT I :: RETURN
260 REM frecce(AV<>)*****
270 DATA UQMSY,PLHNT,KGCIO
280 DATA AGMIE,FLRNJ,KQWSO
290 DATA AGMQU,BHNRV,CIOSW
300 DATA EIMSY,DHLRX,CGKQW
310 REM per(X)*****
320 DATA ACGKM,BDHLN,CEIMO
330 DATA FLHPR,GIMQS,HJNRT

```

```

340 DATA KMQUW,LNRVX,MOSWY
350 REM croce(+)*****
360 DATA BFGHL,CGHIM,DHIJN
370 DATA GKLMQ,HLMNR,IMNOS
380 DATA LPQRV,MQRSW,NRSTX
390 REM diagonali(\/)
400 DATA AGMSY,EIMQU
410 REM colonne(I)*****
420 DATA AFKPU,BGLQV,CHMRW
430 DATA DINSX,EJOTY
440 REM tratto(-)*****
450 DATA ABCDE,FGHIJ,KLMNO
460 DATA PQRST,UVWXY
470 !INIZIALIZZAZIONE doppia fig
ura (DF)
480 FOR I=0 TO 107 STEP 12 :: RE
AD X$
490 FOR J=0 TO 11 :: FOR K=0 TO
1
500 L=2*J+K+1 :: D(I+J,K)=ASC(SE
G$(X$,L,1))-49
510 NEXT K :: NEXT J :: NEXT I
520 RETURN
530 DATA 171:1A1C1E1M101P2>2@2B2
J
540 DATA 393<3=3?3G474:4=4?4A4G4
0
550 DATA 4P5@5B5D5J696<6C6E6M7=7
A
560 DATA 7C7I707P8>8B8D8J9?9E9K:
?
570 DATA :A:E:K:O:P;>;@;D;J<=<C<
I
580 DATA =G=I=O>F>H>J?G?K?P@F@J@
L
590 DATA AGAIAKAMAOAPBHBJBNCICMC
P
600 DATA DJDLNEKEMEOfRFWGSQWHTH
W
610 DATA IRIXJSJXKTKXLRLYMSMYNTN
Y
620 !CALCOLO campi doppie figure
*****
630 TC=4 :: TN=0
640 FOR I=0 TO 4 :: C(SF(D(DF1,0
),I))=1 :: NEXT I

```



```

650 FOR I=0 TO 4 :: SF1=SF(D(DF1
,1),I)
660 IF C(SF1)=1 THEN 680
670 DF(NF,TN)=SF1 :: TN=TN+1 ::
GOTO 690
680 DF(NF,TC)=SF1 :: TC=TC+1 ::
C(SF1)=0
690 NEXT I

700 FOR I=0 TO 4 :: SF1=SF(D(DF1
,0),I)
710 IF C(SF1)=1 THEN DF(NF,TN)=S
F1 :: TN=TN+1 :: C(SF1)=0
720 NEXT I :: RETURN
730 !
740 !VISUALIZZAZIONE scacchiera*
*****
750 PRINT " "
760 FOR I=0 TO 4 :: FOR J=0 TO 4

770 F=5*I+J
780 IF B(F)=0 THEN PRINT " ";
790 IF B(F)=1 THEN PRINT "G";
800 IF B(F)=10 THEN PRINT "C";
810 NEXT J :: PRINT 5-I :: NEXT
I
820 PRINT " "
830 PRINT "ABCDE"
840 PRINT " "
850 RETURN

860 !DETERMINAZIONE proprietario
sf*****
870 OM=-1 :: WM=-1
880 FOR SF1=0 TO 41
890 P=B(SF(SF1,0))+B(SF(SF1,1))+
B(SF(SF1,2))+B(SF(SF1,3))+B(SF(S
F1,4))
900 IF P=0 OR P=10 OR P=20 OR P=
30 THEN SO(SF1)=10 :: GOTO 1000

910 IF P>40 THEN 950
920 GOSUB 1010
930 GOSUB 1050
940 WM=1 :: SF1=41 :: GOTO 1000

950 IF P>20 OR P<3 OR P=11 OR P=
12 THEN SO(SF1)=0 :: GOTO 1000
960 SO(SF1)=1
970 IF P=4 AND OM=-1 THEN GOSUB
1010
980 IF P=14 THEN GOSUB 1050
990 IF P=5 THEN SF1=41
1000 NEXT SF1 :: RETURN
1010 !DETERMINAZIONE mossa obbli
gatoria*****
1020 FOR I=0 TO 4
1030 IF B(SF(SF1,I))=0 THEN OM=S
F(SF1,I)
1040 NEXT I :: RETURN
1050 !DETERMINAZIONE controllo f
isso*****
1060 FOR I=0 TO 4

1070 IF B(SF(SF1,I))<>10 THEN 11
10
1080 FOR J=0 TO CC1-1
1090 IF SF(SF1,I)=CC(J,0) THEN CC
(J,1)=1
1100 NEXT J
1110 NEXT I
1120 RETURN
1130 !DETERMINAZIONE interesse d
f*****
1140 NC=0 :: NP=0 :: NF=0
1150 FOR I=0 TO 15
1160 DF(I,8)=-1
1170 DF(I,7)=0
1180 NEXT I
1190 FOR DF1=0 TO 107
1200 O1=O2=SO(D(DF1,0))
1210 IF O1<>O2 OR O1=0 OR O2=0 T
HEN 1330
1220 GOSUB 620
1230 GOSUB 80
1240 IF P=4 OR P=14 THEN DF(NF,7
)=1 :: GOTO 1270
1250 IF O1=1 OR P<=DF(NF,8) THEN
1330
1260 DF(NF,7)=10
1270 DF(NF,8)=P
1280 NF=0
1290 FOR I=0 TO 15
1300 IF DF(I,8)>=DF(NF,8) THEN 13
20
1310 IF DF(I,7)=0 OR DF(I,7)=10
THEN NF=I
1320 NEXT I
1330 NEXT DF1
1340 RETURN
1350 !
1360 !DETERMINAZIONE valore stra
tegico della mossa
1370 IF WM=1 THEN 1520
1380 MC=0 :: N2=0
1390 FOR NF=0 TO 15
1400 IF DF(NF,7)=0 THEN 1460
1410 GOSUB 80
1420 IF DF(NF,7)=1 THEN 1450
1430 IF P=MC THEN N2=N2+1
1440 IF P>MC THEN MC=P :: N2=1
1450 IF P=4 THEN NF=15
1460 NEXT NF
1470 IF PP=-1 THEN 1520
1480 IF P=4 THEN RETURN
1490 IF MC<MP THEN RETURN
1500 IF MC=MP AND N2<N1 THEN RET
URN
1510 IF MC=MP AND N2=N1 AND RND<
.5 THEN RETURN
1520 MP=MC :: N1=N2
1530 PP=CP :: PT=CT
1540 RETURN
1550 !
1560 !MOSSA giocatore*****
1570 IF PC<5 THEN 1610

```

```

1580 PRINT "QUALE PEDINA VUOI MU
OVERE?"
1590 GOSUB 1690 :: PT=X
1600 IF B(PT)<>1 THEN PRINT "NON
POSSIBILE" :: GOTO 1580
1610 PRINT "DOVE METTI LA TUA PE
DINA?"
1620 GOSUB 1690 :: PP=X
1630 IF B(PP)<>0 THEN PRINT "NON
POSSIBILE" :: GOTO 1610
1640 IF PC=5 THEN B(PT)=0
1650 IF PC<5 THEN PC=PC+1
1660 B(PP)=1
1670 GOSUB 740
1680 RETURN
1690 !INPUT*****
1700 INPUT X$: :: IF LEN(X$)<>2 T
HEN 1750
1710 L$=SEG$(X$,1,1):: D$=SEG$(X
$,2,1)
1720 IF L$<"A" OR L$>"E" OR D$<"
1" OR D$>"5" THEN 1750
1730 X=ASC(L$)-5*VAL(D$)-40
1740 RETURN
1750 PRINT "INSERIMENTO ERRATO.R
IPROVA" :: GOTO 1700
1760 !MOSSA del computer*****
**
1770 IF CC1<5 THEN PT=CC1 :: CC1
=CC1+1 :: GOTO 1830
1780 PRINT "PRENDO ";CHR$(65+PT-
INT(PT/5)*5);5-INT(PT/5)
1790 B(PT)=0
1800 FOR CI=0 TO 4
1810 IF CC(CI,0)=PT THEN PT=CI :
: CI=4
1820 NEXT CI
1830 PRINT "MUOVO IN ";CHR$(65+P
P-INT(PP/5)*5);5-INT(PP/5)
1840 B(PP)=10 :: CC(PT,0)=PP
1850 GOSUB 740

```

```

1860 RETURN
1870 !PROGRAMMA PRINCIPALE*****
****
1880 PRINT "UN MOMENTO,PREGO..."
1890 GOSUB 210
1900 GOSUB 470
1910 CC1=0 :: PC=0
1920 PP=12 :: GOTO 2140
1930 FOR I=0 TO 4 :: CC(I,1)=0 :
: NEXT I
1940 GOSUB 860
1950 IF P=5 THEN END
1960 IF WM=1 THEN PRINT "COME VE
DI,NON HAI SPERANZE: HO VINT
O!!!" :: END
1970 GOSUB 1130
1980 MP=0 :: N1=0 :: PP=-1
1990 BF=0 :: EF=24
2000 IF OM<>-1 THEN BF=OM :: EF=
OM
2010 FOR CP=BF TO EF
2020 IF B(CP)<>0 THEN 2130
2030 IF OM<>-1 THEN 2040
2040 B(CP)=10
2050 IF CC1<5 THEN GOSUB 1360 ::
GOTO 2120
2060 FOR CI=0 TO 4
2070 IF CC(CI,1) THEN 2110
2080 CT=CC(CI,0):: B(CT)=0
2090 GOSUB 1360
2100 B(CT)=10
2110 NEXT CI
2120 B(CP)=0
2130 NEXT CP
2140 GOSUB 1760
2150 IF WM=1 THEN END
2160 GOSUB 1560
2170 PRINT "UN MOMENTO,PREGO..."
2180 GOTO 1930

```



Interplanetary rescue

Extended Basic

Vi state gustando una buona tazza di caffè nella stazione di salvataggio interplanetario, quando dal centro lavori di Luna-2 giunge improvvisamente un segnale di S.O.S.; un'esplosione ha provocato il ferimento di uno dei tecnici che ha ora bisogno di cure particolari da parte del centro-medico della stazione di salvataggio.

Non c'è che una cosa che voi potete fare: salire sulla vostra astronave di salvataggio e trasportare il ferito al centro medico. Fortunatamente essa è equipaggiata di un TI-99 (che voi conoscete bene) per il controllo di ogni sua funzione.

Premete il tasto T per accendere i motori ed

utilizzate i tasti con le frecce per i movimenti. Attenzione però al pannello degli strumenti che vi mostra in ogni istante la vostra altezza in metri, la vostra velocità in orizzontale (subordinata ai tasti con le frecce), il numero di secondi di durata della missione, il peso in kg del carburante rimasto, e la potenza (cioè la spinta in elevazione generata). Ogni unità-spinta corrisponde a 1000 Newton, cioè a circa kg. 2.05 di spinta). Avrete sempre visualizzata anche la vostra velocità ascensionale, dipendente dai tasti I,O,P che aggiungono rispettivamente 1,5,10 unità alla velocità verticale. Attenzione però al radar che vi mostrerà la vo-

stra altitudine attuale segnalandovi la possibilità o meno di superare i rilievi collinari indicati con diverse sfumature di colore. L'indicazione avviene grazie alla navicella sulla vostra destra accanto alla quale è indicato il colore del minimo rilievo che potete superare.

Scopo del gioco è quindi il raggiungimento dell'altra base (su Luna, Marte o Venere), il posizionamento sulla sua verticale ed una discesa graduale fino al perfetto atterraggio.

In bocca al lupo, quindi con questo entusiasmante gioco in Extended, ed... occhio alle leggi di gravità.

```

100 ! *****
110 ! * INTERPLANETARY *
120 ! * RESCUE *
130 ! *****
140 !
150 ! TI-99 EXTENDED BASIC
160 !
170 CALL CLEAR
180 GOSUB 190 :: GOTO 320
190 CALL CHAR(96,"81423C3C3C3C42
81")
200 CALL CHAR(62,"FF818199998181
FF")
210 CALL CHAR(99,"026C9E1C244242
01")
220 CALL CHAR(100,"00CC86C300107
C20")
230 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
240 CALL CHAR(94,"00")
250 CALL CHAR(95,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
260 CALL CHAR(42,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
270 CALL CHAR(63,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
280 CALL CHAR(98,"183C3C7E7E7E66
C3")
290 CALL CHAR(104,"5A5A5A185A")

300 CALL COLOR(1,4,1,2,5,1)
310 RETURN
320 CALL SCREEN(16)
330 V=0 :: V1=0 :: V2=0 :: S=500
0 :: F=0 :: H=0 :: D=0 :: T=0
340 TRIP=0 :: TIME=0 :: D1=0 ::
D2=0 :: D3=25 :: D4=41 :: FF=0
350 GOSUB 1590
360 ! *****
370 GOSUB 790 :: VOL=ABS((600000
-F)/20000):: IF VOL>30 THEN VOL=
30 ELSE IF VOL<0 THEN VOL=0

```

```

380 IF F>1 THEN CALL SOUND(-4250
,110,VOL,220,VOL,110,VOL,-5,VOL)

390 CALL POSITION(#1,XC,YC):: CA
LL GCHAR(ABS((XC+4)/8+.5),ABS((Y
C+4)/8+.5),CC)
400 IF CC=94 AND H<2000 OR CC=95
AND H<4000 OR CC=42 AND H<6000
OR CC=63 AND H<8000 THEN 1100
410 IF TRIP=0 AND H>0 THEN TRIP=
1
420 IF H=0 AND TRIP=1 THEN 1270

430 IF TRIP=2 AND H>0 THEN TRIP=
3
440 IF TRIP=3 AND H=0 THEN 1470

450 TIME=TIME+1 :: IF H<=0 THEN
V,V1,H=0
460 GOTO 370
470 DATA "^!!^ ^ _* ^!!^
^"
480 DATA "^!!^ ^ _* _* _^!!
^"
490 DATA "^!!!! ^ _* _* _^!!
! ^"
500 DATA "^!!>!! ^ _* _* _^!!
! ^"
510 DATA "!!!!!! ^ _* _* _^!!
^"
520 DATA "!!!!!! ^ _* _^!! ^
"
530 DATA "^!!!!!! ^ _* _^!! ^
*"
540 DATA "^^!! ^ _* _^!! ^
**?"
550 DATA " _* _* _^!! ^
*??"
560 DATA "* _* _* _^!! ^
*?"
570 DATA "?* _* _* _^!! ^
*"

```

```

940 IF F=0 THEN CALL PATTERN(#3,
32) ELSE CALL PATTERN(#3,104)
950 V2=F/(S+E)-G :: V=V+V2 :: DV
=V :: IF V<0 AND H<=0 THEN DV=0

960 D=(V1+(V2/2)):: V1=V :: H=H+
D :: E=E-(ABS(F/2000))
970 IF H<=0 THEN H=0
980 IF H>9935 THEN 1000
990 CALL LOCATE(#2,160-(H/(500/8
)),222,#3,168-(H/(500/8)),222)
1000 D3=D3+D1 :: IF D3<1 THEN D3
=1 ELSE IF D3>160 THEN D3=160
1010 D4=D4+D2 :: IF D4<17 THEN D
4=17 ELSE IF D4>208 THEN D4=208

1020 CALL LOCATE(#1,D3,D4)
1030 DISPLAY AT(22,5)SIZE(6):H
1040 DISPLAY AT(22,20)SIZE(5):TI
ME
1050 DISPLAY AT(23,5)SIZE(5):SQR
(D1^2+D2^2)*62.5
1060 DISPLAY AT(23,20)SIZE(6):E

1070 DISPLAY AT(24,5)SIZE(5):DV

1080 DISPLAY AT(24,20)SIZE(7):F/
1000
1090 RETURN

1100 CALL HCHAR(22,1,32,96):: GO
SUB 1160
1110 CALL CHARSET :: DISPLAY AT(
22,3):"SCHIANTATO CONTRO LA COLL
INA"
1120 IF TRIP=1 AND TIME<250 THEN
CR=TIME/2000 ELSE CR=.15
1130 DISPLAY AT(23,1):" ALTEZZA
=";H
1140 DISPLAY AT(24,3):"VELOCITA'
=";V
1150 GOTO 1190
1160 FOR REP=1 TO 5 :: CALL SOUN
D(300,110,0,110,0,110,0,-8,0)::
CALL PATTERN(#1,99)
1170 CALL SOUND(400,110,0,110,0,
220,0,-4,0):: CALL PATTERN(#1,10
0):: NEXT REP
1180 CALL CLEAR :: CALL DELSPRIT
E(ALL):: CALL CHARSET :: RETURN

1190 FOR TD=1 TO 500
1200 NEXT TD
1210 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(20
,3):"UN ALTRO TENTATIVO?(S/N)"
1220 DISPLAY AT(10,3):"IL TUO PU
NTEGGIO:";INT(((2000-2*TIME)+E/C
+(NPT1*OPT2*500))*CR)
1230 ACCEPT AT(23,3)BEEP:ANS$
1240 IF ANS$="N" THEN 1260 ELSE
IF ANS$<>"S" THEN 1230
1250 CALL CLEAR :: GOTO 170
1260 STOP

```



```

1270 CALL HCHAR(22,1,32,96)
1280 IF XC<>137 AND YC<>185 THEN
GOSUB 1160 :: CR=.08 :: DISPLAY
AT(22,1):"OBIETTIVO MANCATO.":"
SCHIANFATO SULLE ROCCE!" :: GOTO
1190
1290 IF V>-30 THEN 1330 ELSE GOS
UB 1160 :: DISPLAY AT(22,1):"HAI
LASCIATO UN CRATERE"
1300 DISPLAY AT(23,1):"DI UN CHI
LOMETRO." :: CR=.1
1310 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V
1320 GOTO 1190
1330 IF V>-20 THEN 1370 ELSE GOS
UB 1160 :: DISPLAY AT(22,1):"PES
SIMO APPRODO-HAI CAUSATO"
1340 DISPLAY AT(23,1):"2 MORTI E
TU SEI FERITO!" :: CR=.15
1350 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V
1360 GOTO 1190

1370 IF V>-10 THEN 1410 ELSE GOS
UB 1160 :: DISPLAY AT(22,1):"AST
RONAVE MOLTO DANNEGGIATA."
1380 DISPLAY AT(23,1):"E'STATO I
L TUO ULTIMO VOLO!" :: CR=.25
1390 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V
1400 FF=FF-3000 :: GOTO 1190
1410 IF V>-6 THEN 1430 ELSE CALL
CLEAR :: CALL CHARSET :: DISPLA
Y AT(22,1):"IMPATTO VIOLENTO.HAI
SPRECA-"
1420 DISPLAY AT(23,1):"TO 1/2 DE
L CARBURANTE." :: E=E/2 :: CR=.7
:: GOTO 1450
1430 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
:: DISPLAY AT(22,1):"PERFETTO AT
TERRAGGIO! BUONE"
1440 DISPLAY AT(23,1):"PROBABILI
TA' DI RITORNO." :: CR=.1
1450 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V :: FOR TD=1 TO 500
1460 NEXT TD :: F=0 :: TRIP=2 ::
GOSUB 190 :: GOSUB 1680 :: GOTO
370
1470 CALL DELSPRITE(#1,#2,#3)
1480 CALL CLEAR
1490 CALL CHARSET :: IF V<=-10 T
HEN 1270 ELSE CALL HCHAR(22,1,32
,96)
1500 IF V>-6 THEN 1550
1510 IF TRIP=1 AND (XC<>137 OR YC
<>185) THEN 1270
1520 IF TRIP=3 AND (D3<>25 OR D4<
>41) THEN 1270
1530 DISPLAY AT(22,1):"BRUTTO AT
TERRAGGIO! CE L'HAIFATTA PER UN
PELO!"
1540 CR=CR*.75 :: GOTO 1570

```

```

1550 DISPLAY AT(22,1):"CONGRATUL
AZIONI! ECCELLENTE"
1560 DISPLAY AT(23,1):"ATTERRAGG
IO.SIAMO ORGOGLIOSI"
1570 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V :: FOR TD=1 TO 2000
1580 NEXT TD :: GOTO 1190
1590 CALL CLEAR :: GOSUB 2390 ::
CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,7):"
PIANETI RAGGIUNGIBILI"
1600 DISPLAY AT(3,1):"1. LUNA":
"2. MARTE": "3. VENERE"
1610 ACCEPT AT(10,1)VALIDATE("12
3")SIZE(1):OPT1 :: CALL CLEAR
1620 DISPLAY AT(1,4):"LIVELLO DI
DOFFICOLTA'"

1630 DISPLAY AT(3,1):"1. LATTANT
E": "2. PRINCIPIANTE": "3. ESP
ERTO": "4. ASTRONAUTA"
1640 ACCEPT AT(2,1)VALIDATE("12
34")SIZE(1):OPT2
1650 IF OPT1=1 THEN G=2 :: E=200
00 :: TOFF=65000 :: GOTO 1680
1660 IF OPT1=2 THEN G=4 :: E=450
00 :: TOFF=230000 :: GOTO 1680
1670 IF OPT1=3 THEN G=6 :: E=800
00 :: TOFF=540000
1680 IF TRIP>1 AND OPT1=3 THEN T
OFF=250000
1690 IF OPT2=1 THEN RESTORE 1760
:: GOTO 1730
1700 IF OPT2=2 THEN RESTORE 1970
:: GOTO 1730
1710 IF OPT2=3 THEN RESTORE 470
:: GOTO 1730
1720 IF OPT2=4 THEN RESTORE 2180
1730 CALL CLEAR :: CALL COLOR(8,
10,12)
1740 FOR TER=1 TO 21 :: READ TER
N$ :: DISPLAY AT(TER,1):TERN$ ::
NEXT TER
1750 GOSUB 690 :: RETURN
1760 DATA "!!^!!!! ^^^^^^^^^^ _
^"
1770 DATA "!!!!!! ^^^^^^ _
^"
1780 DATA "!!!!!! ^^^^^^ _
^"
1790 DATA "!!!>!!!! ^^^^^^ _
^"
1800 DATA "!!!!!!!!!!!! ^^^ _**
^"
1810 DATA "!!!!!!!!!!!! ^^^ _
^"
1820 DATA "!!!!!!!!!!!! ^^^ _
^"
1830 DATA "!!!!!!!!!!!! ^^^ _
^"
1840 DATA " ^!!!!!! ^^^^^ ^^^^^
^"
1850 DATA " ^!!!! ^^^^^ ^^^^^
^"

```

```

1860 DATA "^^^!^^^^^^^_^^_^^
!!!^"
1870 DATA "^^^^^^^_^^_^^^!
!!!^"
1880 DATA "^^^^^^^_^^^!
!!!!"
1890 DATA "^^^^^^^_^^_^^^!
!!!!"
1900 DATA "^^^^^^^_^^^!
!!!!"
1910 DATA "^^_^^^^^_^^_^^^^^^!
!!!!"
1920 DATA "^^_^^_^^_^^^^^^!!
!!!!"
1930 DATA "^^^^^^^^^^^^^^!
>!!!!"
1940 DATA "^^_^^_^^^^^^!
!!!!"
1950 DATA "****_^^^^!
!!!!"
1960 DATA "****_^^^^!
!!!!"
1970 DATA "!!!!!!!!!!!!!!"
1980 DATA "!!!!!!!!!!^!^!^!^!^
^^^^"
1990 DATA "!!!!!!!!!!^!^!^!^!^
^^^^"
2000 DATA "!!!>!^!^!^!^!^
^^^^"
2010 DATA "^^!^!^!^!^!^_^^
"
2020 DATA "^^!^!^!^!^!^_*
"
2030 DATA "^^^^^^_^^!^!^!^_*
"
2040 DATA "^^^^^^^^^^!^!^!^_*
"
2050 DATA "^^^^_^^!^!^!^_^^
"
2060 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_^^
"
2070 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_!
"
2080 DATA "^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2090 DATA "^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2100 DATA "^^^^^^_^^_^^_!^!^!
"
2110 DATA "^^^^^^_^^_^^_!^!^!
"
2120 DATA "^^^^^^_^^_^^_!^!^!
"
2130 DATA "^^^^^^_^^_^^_!^!^!
"
2140 DATA "^^^^^^_^^_^^_!^!^!
"
2150 DATA "^^^^^^^^^^^^^^^^^^!
"
2160 DATA "^^^^^^^^^^!^^^^^^^^^^
"

```

```

2170 DATA "^^^^^^^^^^!^!^!^!^!^
^^^^"
2180 DATA "^^^^^^^^^^!^!^!^!^!^
"
2190 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2200 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2210 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2220 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2230 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2240 DATA "^^_^^_^^_^^_^^_!^!^!
"
2250 DATA "^^^^^^^^^^_^^_^^_!^!^!
"
2260 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2270 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2280 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2290 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2300 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2310 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2320 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2330 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2340 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2350 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2360 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2370 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2380 DATA "****_^^_^^_!^!^!
"
2390 DISPLAY AT(11,2):"*****
"
2400 DISPLAY AT(12,2):"INTERPL
ANETARY RESCUE *"
2410 DISPLAY AT(13,2):"*****
"
2420 CALL SOUND(-4250,110,7,220,
7,110,7,-5,7)
2430 DISPLAY AT(24,7):"PREMI UN
TASTO "
2440 CALL SPRITE(#2,98,2,180,125
,-3,0,#3,104,9,188,125,-3,0)
2450 CALL KEY(0,KEY,STAT): IF S
TAT=0 THEN CALL SOUND(-1000,110,
7,220,7,110,7,-5,7): GOTO 2450
2460 CALL DELSPRITE(#2,#3):: RET
URN

```

Drinks & cocktails

Questo listato mi è stato molto utile la scorsa estate, nelle occasioni in cui avevo bisogno di offrire agli ospiti più disparati qualcosa di diverso dal solito whisky o dalla solita Coca-Cola.

Ogni volta ho riscosso un successo grazie alle ottime possibilità offerte dal programma e dall'eccezionale presentazione grafico-estetica.

Ora ho deciso di dare anche a ciascuno di voi la possibilità di divenire baristi in pochi minuti: il tempo di dare il RUN, impugnare lo shaker e scegliere il cocktail più adatto da preparare.

Il menù principale vi chiederà di scegliere tra le 18 differenti ricette di cocktail oppure, in mancanza di idee, di inserire l'elenco degli in-

gredienti a vostra disposizione per poi mostrarvi quali possibilità di creazione di drinks avete con i suddetti ingredienti.

Sarà una sorpresa per ciascuno di voi non vedersi sullo schermo la solita sterile ricetta scritta, ma anche una visualizzazione del modo ottimale di presentare il cocktail ai vostri amici. Un ultimo consiglio: farete un figurone lasciando il vecchio TI a disposizione dei vostri amici in modo che ciascuno possa scegliere il proprio cocktail!.

Occhio, però a non prenderci troppo gusto: la sbornia è dietro l'angolo!

```
100 REM *****
110 REM ** DRINKS & **
120 REM ** COCKTAILS **
130 REM *****
140 REM TI-99 BASIC
150 REM
160 CALL SCREEN(8)
170 CALL CLEAR
180 DIM DRINK$(19,23),INV$(15,1)
```

```
190 PRINT " **DRINKS & COCKTAILS**"
200 CALL COLOR(2,7,16)
210 C=7
220 GOSUB 240
230 GOTO 1350
240 CALL COLOR(14,13,C)
250 CALL COLOR(11,2,C)
260 CALL COLOR(16,11,C)
270 CALL COLOR(12,C,C)
280 RETURN
290 REM BICCHIERE NORMALE
300 CALL HCHAR(4,23,105,5)
310 CALL HCHAR(13,23,104,5)
320 CALL VCHAR(5,22,96,8)
330 CALL VCHAR(5,28,103,8)
340 CALL HCHAR(13,22,106)
350 CALL HCHAR(13,28,107)
360 CALL HCHAR(4,28,108)
370 CALL HCHAR(4,22,109)
380 FOR I=12 TO 7 STEP -1
390 FOR J=27 TO 23 STEP -1
400 CALL HCHAR(I,J,120)
410 NEXT J
```

```
420 NEXT I
430 RETURN
440 REM BICCHIERE DA COCKTAIL

450 CALL HCHAR(6,21,129)
460 FOR I=1 TO 3
470 CALL HCHAR(6+I,21+I,113)
480 NEXT I
490 FOR I=1 TO 3
500 CALL HCHAR(6+I,20+I,102)
510 NEXT I
520 CALL HCHAR(6,28,128)
530 FOR I=1 TO 3
540 CALL HCHAR(6+I,28-I,112)
550 NEXT I
560 FOR I=1 TO 3
570 CALL HCHAR(6+I,29-I,97)
580 NEXT I
590 CALL HCHAR(10,24,100)
600 CALL HCHAR(10,25,101)
610 CALL VCHAR(11,24,96,3)
620 CALL VCHAR(11,25,103,3)
630 CALL HCHAR(14,23,104,4)
640 CALL HCHAR(5,21,105,8)
650 CALL HCHAR(7,23,120,4)
660 CALL HCHAR(8,24,120,2)
670 RETURN
680 REM BICCHIERE ALTO
690 CALL HCHAR(4,23,105,4)
700 CALL HCHAR(15,23,104,4)
710 CALL VCHAR(5,22,96,10)
720 CALL VCHAR(5,27,103,10)
730 CALL HCHAR(4,22,109)
740 CALL HCHAR(4,27,108)
```



```

750 CALL HCHAR(15,22,106)
760 CALL HCHAR(15,27,107)
770 FOR I=14 TO 7 STEP -1
780 FOR J=26 TO 23 STEP -1
790 CALL HCHAR(I,J,120)
800 NEXT J
810 NEXT I
820 RETURN
830 REM BICCH.VECCHIO STILE
840 CALL HCHAR(4,23,105,7)
850 CALL HCHAR(11,23,104,7)
860 CALL VCHAR(5,22,96,6)
870 CALL VCHAR(5,30,103,6)
880 CALL HCHAR(11,22,106)
890 CALL HCHAR(11,30,107)
900 CALL HCHAR(4,30,108)
910 CALL HCHAR(4,22,109)
920 FOR I=10 TO 7 STEP -1
930 FOR J=29 TO 23 STEP -1
940 CALL HCHAR(I,J,120)
950 NEXT J
960 NEXT I
970 RETURN

980 REM BICCHIERE PICCOLO
990 CALL VCHAR(5,22,96,5)
1000 CALL VCHAR(5,27,103,5)
1010 CALL HCHAR(9,26,112)
1020 CALL HCHAR(10,25,112)
1030 CALL HCHAR(10,26,97)
1040 CALL HCHAR(9,23,113)
1050 CALL HCHAR(10,24,113)
1060 CALL HCHAR(10,23,102)
1070 CALL HCHAR(11,24,100)
1080 CALL HCHAR(11,25,101)
1090 CALL VCHAR(12,24,96,3)
1100 CALL VCHAR(12,25,103,3)
1110 CALL HCHAR(15,23,104,4)
1120 CALL HCHAR(4,23,105,4)
1130 CALL HCHAR(4,22,109)
1140 CALL HCHAR(4,27,108)
1150 CALL HCHAR(9,24,120,2)
1160 CALL HCHAR(8,23,120,4)
1170 CALL HCHAR(7,23,120,4)
1180 RETURN

1190 REM
1200 CALL HCHAR(7,24,150)
1210 CALL HCHAR(6,23,98)
1220 RETURN
1230 REM
1240 CALL HCHAR(7,24,152)
1250 CALL HCHAR(7,25,153)
1260 RETURN
1270 REM
1280 CALL COLOR(16,12,8)
1290 CALL HCHAR(5,22,157)
1300 CALL HCHAR(5,23,154)
1310 CALL HCHAR(6,22,155)
1320 CALL HCHAR(6,23,156)
1330 CALL HCHAR(4,21,98)
1340 RETURN
1350 CALL CHAR(152,"7F7F7F7F")

```

```

1360 CALL CHAR(110,"030303030303
FFFF")
1370 CALL CHAR(158,"00000000C8CD
FFFF")
1380 CALL CHAR(153,"FEFEFEFE")
1390 CALL CHAR(112,"0103070F1F3F
7FFF")
1400 CALL CHAR(128,"0103070F1F3F
7FFF")
1410 CALL CHAR(97,"FFFEFCF8F0E0C
080")
1420 CALL CHAR(150,"3C7EFFFFFFFF
7E3C")
1430 CALL CHAR(99,"2424242424242
424")
1440 CALL CHAR(100,"FF7F3F1F0F07
0303")
1450 CALL CHAR(101,"FFFEFCF8F0E0
C0C")
1460 CALL CHAR(102,"FF7F3F1F0F07
0301")
1470 CALL CHAR(113,"80C0E0F0F8FC
FEFF")
1480 CALL CHAR(129,"80C0E0F0F8FC
FEFF")
1490 CALL CHAR(106,"030303")
1500 CALL CHAR(107,"C0C0C0")
1510 CALL CHAR(108,"000000000000
C0C")
1520 CALL CHAR(109,"000000000000
0303")
1530 CALL CHAR(104,"FFFFFFFFFFFF
")
1540 CALL CHAR(96,"0303030303030
303")
1550 CALL CHAR(103,"C0C0C0C0C0C0
C0C")
1560 CALL CHAR(105,"000000000000
FFFF")
1570 GOSUB 450
1580 CALL CHAR(136,"3F7FFFFCFCFF
7F3F")
1590 CALL CHAR(137,"FCFEFF3F3FFF
FEFC")
1600 CALL CHAR(98,"8040201008040
201")
1610 CALL CHAR(157,"0F0F3030C8C4
C2C1")
1620 CALL CHAR(154,"F0F00C0C1323
4383")
1630 CALL CHAR(155,"C1C2C4C83030
0F0F")
1640 CALL CHAR(156,"834323130C0C
F0F0")
1650 FOR I=1 TO 19
1660 CALL COLOR(2,16,7)
1670 FOR J=0 TO 23
1680 READ DRINK$(I,J)
1690 NEXT J
1700 CALL COLOR(2,7,16)
1710 NEXT I
1720 FOR I=0 TO 15

```

```

1730 READ INV$(1,0)
1740 NEXT I
1750 CALL CLEAR
1760 CALL COLOR(2,2,1)
1770 PRINT "VUOI:::"(1) VEDERE
LA RICETTA"
1780 PRINT "      PER UN DRINK SPE
CIFICO?"
1790 PRINT :::"(2) VUOI SAPERE CO
SA FARE"
1800 PRINT "      CON I TUOI INGR
EDIENTI?":::
1810 CALL SOUND(150,1397,2)
1820 CALL KEY(0,K,S)
1830 IF (K<49)+(K>50)THEN 1820
1840 ON K-48 GOTO 1860,3030
1850 REM
1860 CALL CLEAR
1870 PRINT "DRINK:::
1880 PRINT :::" (1) MARTINI"
1890 PRINT :::" (2) MARTINI DRY"

1900 PRINT :::" (3) MARTINI EXTRA
DRY"
1910 PRINT :::" (4) VODKA MARTINI
"
1920 PRINT :::" (5) MANHATTAN"
1930 PRINT :::" (6) DRY MANHATTAN
"
1940 PRINT :::" (7) SWEET MANHATT
AN"
1950 PRINT :::" (8) PERFECT MANHA
TTAN"
1960 PRINT :::" (9) WHISKEY SOUR"

1970 PRINT :::" (C) CONTINUARE"
1980 CALL SOUND(150,1397,2)
1990 CALL KEY(0,K,S)
2000 IF K=67 THEN 2040
2010 IF (K<49)+(K>57)THEN 1990
2020 II=K-48
2030 GOTO 2220
2040 CALL CLEAR
2050 PRINT "DRINK:"
2060 PRINT :::" (0) PRIMA DELLE O
TTO"
2070 PRINT :::" (1) DAIQUIRI"
2080 PRINT :::" (2) BACARDI"
2090 PRINT :::" (3) CACCIAVITE"
2100 PRINT :::" (4) PINK LADY"
2110 PRINT :::" (5) LUPO DI MARE"

2120 PRINT :::" (6) GIN COOLER"
2130 PRINT :::" (7) TOM COLLINS"

2140 PRINT :::" (8) BLACK RUSSIAN
"
2150 PRINT :::" (9) VECCHIO STILE
"
2160 PRINT :::" (R) RITORNO PRIMO
ELENCO"
2170 CALL SOUND(150,1397,2)
2180 CALL KEY(0,K,S)

```

```

2190 IF K=82 THEN 1860
2200 IF (K<48)+(K>57)THEN 2180
2210 II=K-38
2220 CALL CLEAR
2230 C=VAL(DRINK$(II,1))
2240 GOSUB 240
2250 PRINT "*** ";DRINK$(II,0):::
:
2260 ON VAL(DRINK$(II,2))GOTO 22
70,2300,2330,2360,2410,2440
2270 PRINT "RIEMPIRE LO 'SHAKER'
"
2280 PRINT "PER 2/3 CON GHIACCIO
"
2290 GOTO 2550
2300 PRINT "RIEMPIRE IL CALICE"

2310 PRINT "INTERAMENTE CON GHIA
CCIO"
2320 GOTO 2550
2330 PRINT "SALARE IL BORDO DEL
CALICE"
2340 PRINT "RIEMPIRE CON GHIACCI
O"
2350 GOTO 2550
2360 PRINT "VERSARE NEL BICCHIER
E ALTO"
2370 PRINT "GHIACCIO ABBONDANTE"

2380 PRINT "RIEMPIRE PER 1/4 CON
SUCCO"
2390 PRINT "DI CEDRO"
2400 GOTO 2550
2410 PRINT "RIEMPIRE IL BICCHIER
E"
2420 PRINT "'VECCHIO STILE' CON
GHIACCIO"
2430 GOTO 2550
2440 PRINT "1 ZOLLETTA DI "
2450 PRINT "ZUCCHERO NEL BICCH."

2460 PRINT "2-3 GOCCE DI ANGOSTU
RA AMARA"
2470 PRINT "SULLE ZOLLE DI ZUCCH
ERO"
2480 PRINT "BORDARE IL BICCHIERE
CON UNA"
2490 PRINT "FETTINA DI LIMONE"
2500 PRINT "VERSARE":"15 G CA. D
I ACQUA"

2510 PRINT "O SODA E MESCOLARE I
L TUTTO"
2520 PRINT "VERSARE DEL GHIACCIO
E"
2530 PRINT "30 G CA. DI BOURBON"
:"MESCOLARE"
2540 GOTO 2720
2550 FOR JJ=8 TO 23
2560 IF DRINK$(II,JJ)="" THEN 25
80
2570 PRINT DRINK$(II,JJ);INV$(JJ
-8,0)

```

```

2580 NEXT JJ
2590 ON VAL(DRINK$(II,3))GOTO 27
20,2600,2620,2640
2600 PRINT "MISCHIARE E FILTRARE
NEL"
2610 GOTO 2660
2620 PRINT "AGITARE E FILTRARE N
EL"
2630 GOTO 2660
2640 PRINT "MESCOLARE UN POCO"
2650 GOTO 2720
2660 ON VAL(DRINK$(II,4))GOTO 27
20,2670,2690,2710
2670 PRINT "90 G CA. NEL BIC.DA
COCKTAIL"
2680 GOTO 2720
2690 PRINT "140 G CA.NEL BIC.DA
COCKTAIL"
2700 GOTO 2720
2710 PRINT "BICCHIERE DA WHISKEY
SOUR"
2720 ON VAL(DRINK$(II,5))GOTO 28
00,2730,2760,2790
2730 PRINT "GUARNIRE CON OLIVA S
TECCATA"
2740 CALL COLOR(15,13,C)
2750 GOTO 2800
2760 PRINT "GUARNIRE CON UNA CIL
IEGIA"
2770 CALL COLOR(15,10,C)
2780 GOTO 2800
2790 PRINT "GUARNIRE CON FETTA D
I LIMONE"
2800 IF DRINK$(II,6)="1" THEN 28
20
2810 PRINT "E UNO SPICCHIO DI AR
ANCIA"
2820 ON VAL(DRINK$(II,7))GOTO 28
60,2830,2850
2830 PRINT "SERVIRE CON CUCCHIAI
NO LUNGO"
2840 GOTO 2860
2850 PRINT "SERVIRE CON DUE CANN
UCCE"
2860 IF DRINK$(II,2)="1" THEN 28
90
2870 ON VAL(DRINK$(II,2))-1 GOSU
B 300,300,690,840,840
2880 GOTO 2900
2890 ON VAL(DRINK$(II,4))-1 GOSU
B 450,450,990
2900 ON VAL(DRINK$(II,5))GOSUB 2
80,1200,1200,1240
2910 IF DRINK$(II,6)="1" THEN 29
30
2920 GOSUB 1280
2930 ON VAL(DRINK$(II,7))GOTO 29
80,2940,2970
2940 CALL VCHAR(3,26,96,4)
2950 CALL HCHAR(4,26,110)
2960 GOTO 2980
2970 CALL VCHAR(3,26,99,4)

```

```

2980 IF DRINK$(II,2)<>"3" THEN 3
010
2990 CALL COLOR(16,16,8)
3000 CALL HCHAR(4,23,158,5)
3010 CALL KEY(0,K,S)
3020 IF S=0 THEN 3010 ELSE 1750

3030 CALL CLEAR
3040 PRINT "NEL SEGUENTE ELENCO,
"
3050 PRINT "PREMI ""S"" SE HAI"

3060 PRINT "L'INGREDIENTE."
3070 PRINT "PREMI ""N"" SE NON C
E L'HAI."
3080 PRINT "PREMI ""B"" PER RIVE
DERE"::::::
3090 CALL SOUND(150,1397,2)

3100 YS=0
3110 FOR KK=0 TO 15
3120 PRINT " ";INV$(KK,0)
3130 CALL KEY(0,KEY,S)
3140 IF KEY=66 THEN 3030
3150 IF KEY=78 THEN 3180
3160 IF KEY>83 THEN 3130
3170 YS=YS+1
3180 CALL HCHAR(23,3,KEY)
3190 INV$(KK,1)=CHR$(KEY)
3200 NEXT KK
3210 DR=0

3220 PRINT ::"PUOI FARE":::
3230 IF YS>1 THEN 3270
3240 PRINT "NIENTE;MI SPIACE.":
"HAI BISOGNO DI UN LIQUORE."
3250 PRINT "COMPRALO, SE SEI A S
ECCO."
3260 GOTO 3380
3270 FOR I=1 TO 19
3280 FOR J=8 TO 23
3290 IF DRINK$(I,J)="" THEN 3310

3300 IF INV$(J-8,1)="" THEN 335
0
3310 NEXT J
3320 PRINT DRINK$(I,0)
3330 CALL SOUND(150,1397,2)
3340 DR=DR+1
3350 NEXT I

3360 IF DR=0 THEN 3240
3370 PRINT ::"QUESTO E' TUTTO."
3380 PRINT ::" UN TASTO PER CONTI
NUARE"
3390 CALL KEY(0,K,S)
3400 IF S=0 THEN 3390 ELSE 1750

3410 DATA MARTINI,16,1,2,2,2,1,1
3420 DATA "30 G CA.",,"10 G CA.
",,,,,,,,,,""
3430 DATA "MARTINI DRY",16,1,2,2
,2,1,1

```

3440 DATA "1 7 G CA.",,"7 G CA."
 ",,,,,,,,,""
 3450 DATA "MARTINI EXTRA DRY",16
 ,1,2,2,1,1
 3460 DATA "1 15 G CA.",,"2-3 GO
 CCE",,,,,,,,,,""
 3470 DATA "VODKA MARTINI",16,1,2
 ,2,2,1,1
 3480 DATA "",,"30 G CA.",,"10 G C
 A.",,,,,,,,,,""
 3490 DATA MANHATTAN,7,1,2,2,3,1,
 1
 3500 DATA "",,"30 G CA.",,"15 G
 CA.",,"2-3 GOCCE",,,,,,,,,,""
 3510 DATA "DRY MANHATTAN",7,1,2,
 2,2,1,1
 3520 DATA "",,"30 G CA.",,"15 G C
 A.",,,,,,,,,,""
 3530 DATA "SWEET MANHATTAN",7,1,
 2,2,3,1,1
 3540 DATA "",,"30 G CA.",,"15 G
 CA.",,"7 G CA.",,"2-3 GOCCE",,
 ,,""
 3550 DATA "PERFECT MANHATTAN",7,
 1,2,2,4,1,1
 3560 DATA "",,"30 G CA.",,"7 G CA
 .",,"7 G CA.",,"2-3 GOCCE",,
 ,,""
 3570 DATA "WHISKEY SOUR",12,1,3,
 4,3,2,1
 3580 DATA "",,"30 G CA.",,"30
 G CA.",,"15 G CA.",,"",,""
 3590 DATA "PRIMA DELLE OTTO",7,1
 ,3,4,3,2,1
 3600 DATA "",,"30 G CA.",,"30
 G CA.",,"15 G CA.",,"",,""
 3610 DATA "DAIQUIRI",16,1,3,3,1,
 1,3
 3620 DATA "",,"30 G CA.",,"30
 G CA.",,"15 G CA.",,"",,""
 3630 DATA BACARDI,7,1,3,3,1,1,1

3640 DATA "",,"30 G CA.",,"30
 G CA.",,"15 G CA.",,"",,""
 3650 DATA CACCIAVITE,11,2,1,1,1,
 1,2
 3660 DATA "",,"30 G CA.",,"",,
 ,,"RIEMPIRE CON",,""
 3670 DATA "PINK LADY",10,1,3,3,1
 ,1,3
 3680 DATA "30 G CA.",,"",,"1
 5 G CA.",,"1 15 G CA."
 3690 DATA "LUPO DI MARE",16,3,4,
 1,1,1,2
 3700 DATA "30 G CA.",,"",,""
 RIEMPIRE CON",,"",,""
 3710 DATA "GIN COOLER",7,4,4,1,3
 ,2,3
 3720 DATA "30 G CA.",,"",,"30 G
 CA.",,"15 G CA.",,"",,"RIEMPIRE C
 ON",,""
 3730 DATA "TOM COLLINS",16,4,4,1
 ,3,2,3
 3740 DATA "30 G CA.",,"",,"30 G
 CA.",,"15 G CA.",,"",,"RIEMPIRE
 CON",,""
 3750 DATA "BLACK RUSSIAN",2,5,4,
 1,1,1,1
 3760 DATA "",,"30 G CA.",,"15
 G CA.",,"",,""
 3770 DATA "VECCHIO-STILE",7,6,1,
 1,3,2,1
 3780 DATA "",,"30 G CA.",,"",,""
 2-3 GOCCE",,"15 G CA.",,""
 3790 DATA GIN,VODKA,BOURBON,"VER
 MOUTH SECCO","RUM CHIARO","VERMO
 UTH DOLCE",KAHLUA
 3800 DATA "SUCCO DI LIMONE","SEM
 PLICE SCIROPPO","ANGOSTURA AMARA
 ",CRANATINA,"SUCCO D'UVA"
 3810 DATA "SUCCO D'ARANCIA","BIR
 RA ROSSA","SODA","LATTE O CREMA"

**RICORDATI!
 CI VEDIAMO
 VENERDI'
 4 GENNAIO 1985**

Guida per l'input dei programmi sul TI 99/4A

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle impreviste "andate a capo" delle quali, naturalmente, non va tenuto conto in fase di digitazione.


Vi potrà capitare, a volte di trovare nei listati di programmi per TI 99/4a alcuni caratteri sottolineati. La sottolineatura rappresenta una particolare codifica dei tasti di controllo: dovreste quindi premere il tasto indicato dal carattere insieme al tasto CONTROL.

Ad esempio, se trovate A dovreste battere CONTROL+A; se trovate —, dovreste battere CONTROL+SPAZIO, e così via.



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

Downloaded from www.ti99iuc.it

**POSSIEDI
IL TI-99/4A 
E SEI ALLA
RICERCA DI
SOFTWARE?**

Approfitta dell'offerta J. soft!

In seguito alle sempre più numerose richieste di programmi da parte dei possessori dell'home computer TI-99/4A, mettiamo a disposizione degli interessati un vasto assortimento a prezzi estremamente contenuti. L'offerta è valida fino ad esaurimento delle scorte. Prima ordini, più sei sicuro di ricevere quanto desideri.



Programming Aids 1 - (Aiuto alla programmazione)
Cod. DTXSX04 - L. 14.000

Mette a disposizione gli ausili per potenziare il linguaggio BASIC TI. Comprende le seguenti possibilità: "CATALOGARE DISCHI", "DISPLAY AT", "ACCEPT AT", "SCREEN PRINT (per la stampa su carta dello schermo)", "LOWERCASE (per la creazione di un set di lettere minuscole)", "2nd ASCII (per la costruzione e l'utilizzo di un secondo set di caratteri)", "CHARDEF (per rea-

lizzare e facilitare la definizione dei caratteri)".

Configurazione richiesta: A
Configurazione raccomandata: D + E

Blackjack e Poker
Cod. DTXMX04 - L. 25.000

Partite di carte simulate col computer, che vi consentono di puntare le somme dei vostri desideri. Possono partecipare fino a quattro giocatori

Hunt the Wumpus (Caccia la Mostro)
Cod. DTXMA 12 - L. 25.000

Una caccia emozionante in un dedalo di caverne e gallerie. Cercate la tana del Mostro evitando i pericoli in agguato lungo il percorso. Soppressate e vagliate attentamente gli indizi per completare questa missione pericolosa.

Configurazione raccomandata: B

Hangman Il carnefice)
Cod. DTXIX06 - L. 25.000

Il giocatore cerca di scoprire la parola segreta e ogni volta che sbaglia, si avvicina maggiormente alla forca. Potete usare 200 parole programmate in inglese oppure crearne 60 nuove.

Configurazione raccomandata: A

Othello
Cod. DTXMX20 - L. 35.000

Questo antico gioco di strategia impegna a fondo anche i giocatori più smaltiziati. Un gioco da scacchiera che si impara in pochi minuti ma che richiede... una vita per dominarlo. Per strategie di tutte le età.

Tombstone City: 21 secolo
Cod. DTXMX28 - L. 25.000

Vi trovate in una città fantasma del Far West nel XXI secolo, minacciata da un'orda di invasori verdi. Avanzate con la vostra pattuglia su carri coperti tipo Far West, cercando di arrestare i verdi "morgs".
Gioco velocissimo per una persona, Tombstone City mette alla prova la Vostra abilità strategica e la prontezza di riflessi.

Configurazione raccomandata: B

Blasto
Cod. DTXMX05 - L. 25.000

Un carro armato (o due, a seconda del numero dei giocatori) entrano in lizza per far saltare un campo minato, evitando nel contempo i tiri dell'avversario. Una corsa velocissima contro il cronometro allo scopo di colpire il massimo numero di mine. Attenti a non colpire le mine se siete troppo vicini, altrimenti dovrete ricominciare da capo.

Configurazione raccomandata: B

Personal Report Generator (Generatore rapporti e archivi personali)
Cod. DTXTX01 - L. 68.000

Permette di creare, edit e stampare lettere e rapporti di routine con i dati ricavati da un archivio creato esclusivamente con i moduli "Gestione dati personali (cod. DTXGX01)" o "Dati Statistici".

Configurazione raccomandata: A o C
D + E

A - MAZE - ING
Cod. DTXMX03 - L. 25.000

Se vi piacciono i labirinti, ecco il gioco per voi.
Opzioni diverse vi offrono una grande varietà di situazioni. Da semplici dedali alla caccia al topo. Tredici opzioni con 5.200 variazioni possibili.

Configurazione raccomandata: B

Oldies but Goodies(Vecchi ma buoni)
- Gioco II
Cod. DTXMX19 - L. 14.000

Una serie di giochi, che include Ham-murabi, Hidden Paris, Peg Jump, Cerchi e croci tridimensionali e Word Safari.

Configurazione richiesta: A

Munch Man
Cod. DTXMX16 - L. 45.000

Manovrate il Munch Man attraverso un dedalo e cercate di raggiungere uno stimolatore prima di venire divorati dai quattro Hoonos che stanno incalzando il Munch Man. Segnate punti collegando i passaggi con una catena continua oppure catturando gli astuti Hoonos mentre il Munch Man si ricarica con 10 stimolatori.

Configurazione raccomandata: B

Personal Record Keeping (Gestione dati personali)
Cod. DTXGX01 - L. 68.000

Permette di creare, mantenere ed utilizzare un sistema d'archivio computerizzato, utile e comodo per molte applicazioni, fra cui inventario domestico, scadenze manutenzione autovettura, cartelle cliniche, oltre a un mezzo di consultazione completa per compleanni, onomastici, anniversari e altre date importanti.

Configurazione raccomandata: A o C
D + E

Market Simulation (Simulazione di mercato)
Cod. DTXIX07 - L. 14.000

Due giocatori si trovano in concorrenza d'affari. Scegliete quanta pubblicità fare, quanti pezzi volete produrre, ecc. ed attendete i risultati.
I mutamenti economici e sociali rendono estremamente realistico questo gioco istruttivo.

Configurazione richiesta: A

The Attack(Attacco)
Cod. DTXMX25 - L. 25.000

Vi attende il ruolo di capitano di un'astronave in una regione spaziale infestata da "spore" ed "estraterrestri" che vanno distrutti.
Manovrate l'astronave per evitare gli extraterrestri e lanciate missili per annientare il nemico.

Configurazione raccomandata: B

Configurazione:
A - Reistratore a cassetta e cavetto di collegamento
B - Telecomandi a filo (coppia)
C - Memoria a dischi comprendente una scheda comando dischi e un comando dischi
D - Scheda interfaccia parallela o seriale RS232
E - Stampante a matrice (o altro tipo di stampante)

Connect Four (Filetto)
Cod. DTXMX08 - L. 25.000

Un impegnativo gioco di strategia verticale. I giocatori devono riuscire a collocare quattro contrassegni consecutivi in senso verticale, orizzontale o diagonale.

Zero Zap
Cod. DTXMX34 - L. 18.000

Flipper computerizzato dal ritmo rapido, con effetti sonori e di illuminazione. Potete creare voi stessi il campo di gioco.

Yahtzee
Cod. DTXMX33 - L. 25.000

Emozionante gioco di dadi che alla strategia abbina elementi di fortuna. I giocatori accumulano punti se escono certe combinazioni.

e inoltre 5 libri in lingua originale, estremamente utili per il tuo TI 99/4A:

Editore ARC soft - autore L. Turner:

36 Texas Instruments TI99/4A Programs for Home, School & Office
Cod. BASC002 - L. 20.000

101 Programming Tips & Tricks for the Texas Instruments TI 99/4A Home computer.
Cod. BASC001 - L. 20.000

Texas Instruments Home Computer Games Programs
Cod. BASC004 - L. 20.000

Texas Instruments Home Computer Graphics Programs
Cod. BASC003 - L. 22.000

Editore GRANADA - autore G. Marshall:
Get more from the TI99/4A
Cod. BGRC001 - L. 15.000

Ritaglia ed invia a J. soft il tagliando sotto riportato, debitamente compilato in ogni sua parte.

**Spett. J. soft - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-6880841-6880842-6880843-683797**

Ordino il seguente software/libri per il TI-99/4A:

cod.cod.cod.
cod.cod.cod.
cod.cod.cod.

per un totale di L. + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- ☐ pagherò in contrassegno al postino
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J. soft (allego ricevuta)

Nome

Cognome

Via n.

CAP Città Prov.

PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!

PERSONAL SOFTWARE:
L'unica che presenta software
per tutti i personal: Commodore,
Apple, Sinclair, T.I., HP,
Sharp, Sega, Olivetti, ecc.



BIT La più letta,
la prima e più diffusa.
TEST: SPECTRAVIDEO SVI-728
SUPERBIT - 64 pagine di programmi
per i vostri personal computer.



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

VIDEO BASIC abbonarsi conviene

(5 splendidi raccoglitori
insieme al corso completo)



Video Basic lo trovi in edicola a lire 8.000 il fascicolo con cassetta e manuale. Ma abbonarsi conviene; con 165.000 lire avrai infatti il corso completo, a casa tua, e 5 splendidi (e pratici) raccoglitori del valore di 40.000 lire. **NON PERDERE L'OCCASIONE!**

Desidero abbonarmi a Video Basic

- ☐ Per il computer Commodore VIC 20
- ☐ Per il computer Commodore 64
- ☐ Per il computer Sinclair Spectrum



Spedire a:
JACKSON
Via Rosellini, 12
20124 Milano

Allego assegno di lire 165.000 (o fotocopia della ricevuta di versamento con vaglia postale intestato a GRUPPO EDITORIALE JACKSON - MILANO) che mi danno diritto di ricevere a casa mia il corso completo e 5 raccoglitori.

Nome _____ Cognome _____

Via _____ N. _____

CAP _____ Città _____ Provincia _____

Allegre, Fresche, Spiritose, Pratiche.



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