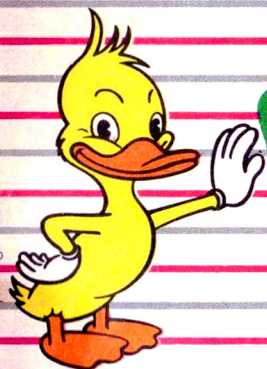


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



# PAPER soft

Anno 2 - N° 1 - 11 gennaio 1985



**Disco virtuale  
I quattro ponti**



**Star commander  
Chiamate una domestica!**



**Lavavetri  
Wizard**



**Palloncini**



**Satelliti  
Salto**

Editrice

**J.soft**

Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

# Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9.

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9.

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9.

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9.

## Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [ < > ] deve essere

premutato contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	G 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	G 8	
{SU}	SHIFT    CRSR		{GRN}	CTRL 6		{F1}	F1	
{GIU'}	CRSR		{BLU}	CTRL 7		{F2}	F2	
{SIN}	SHIFT == CRSR ==>		{YEL}	CTRL 8		{F3}	F3	
{DES}	== CRSR ==>		[<1>]	G 1		{F4}	F4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	G 2		{F5}	F5	
{OFF}	CTRL 0		[<3>]	G 3		{F6}	F6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	G 4		{F7}	F7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	G 5		{F8}	F8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	G 6				



		<b>4</b>	<b>Disco virtuale</b> di M. Frang trad. e adatt. di M. Carofini
		<b>5</b>	<b>I quattro posti</b> di D. Fero trad. e adatt. di M. Carofini
Extended Basic		<b>7</b>	<b>Star commander</b> di B. Deut trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
		<b>10</b>	<b>Chiamate una domestica!</b> di C. White Law trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
16-bit		<b>16</b>	<b>Lavavetri</b> di R. Dobson trad. e adatt. di C. Parzale
16		<b>20</b>	<b>Wizard</b> di M. Gombert-Ferr trad. e adatt. di C. Parzale
Fallos	<b>C64</b>	<b>24</b>	<b>Palloncini</b> di M. Gaver trad. e adatt. di S. Colombo
	<b>VIC-20</b>	<b>27</b>	<b>Satellit</b> di D. Sanders trad. e adatt. di S. Albarelli e M. Anticoli
	<b>VIC-20</b>	<b>29</b>	<b>Saba</b> di T. Ciccarelli e M. Ferrara trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,  
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12  
20124 MILANO  
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

**DIRETTORE RESPONSABILE:**

Pietro Dell'Orco

**COORDINAMENTO TECNICO:**

Riccardo Paolillo

**REDAZIONE:**

Lucio Bragagnolo  
Mauro Cristulib, Grizzi

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE:**

Margherita La Noce  
Ivana Rossi  
Raffaella Toffolatti

**FOTOCOPOSIZIONE:**

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)



Rivista associata  
all'Unione stampa  
Periodica Italiana

**PUBBLICITÀ**

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.  
V.le Restelli, 5

20046 MILANO  
Tel. (02) 68.828.95-68.80.606-86.87.233  
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

# Star commander

Siete il comandante dell'incrociatore di polizia n° 234, della Federazione Unite dei pianeti, e vi è stato assegnato il settore galattico n° 37. In quel settore operano alcuni predoni stellari molto pericolosi, attrezzati con astronavi munite di laser a breve raggio, per i quali la Federazione ha ordinato l'eliminazione.

Il radar della vostra unità n° 234 vi mostrerà la posizione delle astronavi nemiche permettendovi di catturarle nel mirino del vostro cannone laser ed incenerirle.

Non è un racconto di fantascienza, è solo una parte di quanto vi potrà capitare digitando il listato di questo programma in Extended Basic sul vostro TI-99; non dovrete far altro che

sedervi di fronte alla consolle e, dopo aver dato il RUN, tenere d'occhio il video: dopo avere scelto tra i 5 livelli di gioco potrebbero capitare vi tristi sorprese!

Per muovervi con la vostra astronave non dovrete far altro che utilizzare i tasti con le frecce, premendo al momento opportuno (quando cioè avrete al centro del vostro mirino uno dei vostri obiettivi) il tasto Enter per l'attivazione del vostro laser.

Avrete così a disposizione 1000 unità di tempo per distruggere il maggior numero possibile di nemici, ed ogni 25 centri avrete a disposizione 1000 ulteriori unità-tempo. Detto questo... cosa aspettate?!

```

100 ! *****
110 ! * STAR COMMANDER *
120 ! *****
130 CALL CLEAR :: GOSUB 1530
140 DISPLAY AT(2,5):"STAR COMMAN
DER"
150 DISPLAY AT(4,3):"LIVELLI DI
GIOCO:"
160 DISPLAY AT(6,5):"1. LATTANTE
" :: DISPLAY AT(7,5):"2. PRINCIP
IANTE" :: DISPLAY AT(8,5):"3. PE
PERINO"
170 DISPLAY AT(9,5):"4. VOLPINO"
:L DISPLAY AT(10,5):"5. VOLPONE
"
180 ACCEPT AT(11,5)VALIDATE(DIGI
T)SIZE(1):L1 :: L=L1*4
190 RANDOMIZE :: CALL CLEAR

200 FOR CO=1 TO 8 :: CALL COLOR(
CO,16,1):: NEXT CO
210 COU=0 :: D=1 :: DIS=11000 ::
IF SC>=25 THEN L=L*2

220 CALL CHAR(88,"01020408102040
80"):: CALL CHAR(89,"80402010080
40201")
230 CALL CHAR(90,"03070E1C3870E0
C0"):: CALL CHAR(91,"C0E070381C0
E00703")

240 CALL CHAR(92,"070F1F3E7CF8F0
E0"):: CALL CHAR(93,"E0F0F87C3E1
F0F07")
    
```

```

250 CALL CHAR(94,"03060C183060C0
80"):: CALL CHAR(95,"C06030180C0
60301")
260 CALL COLOR(8,1,1):: CALL SCR
EEN(2)
270 CALL CHAR(96,"01010101010101
01"):: CALL CHAR(97,"80808080808
08080")
280 CALL CHAR(98,"00000000000000
FF"):: CALL CHAR(99,"FF")
290 CALL COLOR(9,16,1)
300 CALL VCHAR(7,12,96,9):: CALL
VCHAR(7,21,97,9)

310 CALL HCHAR(6,13,98,8):: CALL
HCHAR(16,13,99,8)
320 CALL CHAR(33,"FF"):: CALL CH
AR(34,"0101010101010101")

330 CALL VCHAR(12,15,33):: CALL
VCHAR(12,18,33):: CALL VCHAR(10,
16,34):: CALL VCHAR(13,16,34)
340 FOR COL=10 TO 12 :: CALL COL
OR(COL,7,1):: NEXT COL
350 GOSUB 360 :: GOTO 450
DOWNLOADED FROM WWW.TI99IUC.IT
360 CALL CHAR(104,"0000008")::
CALL CHAR(105,"00000018"):: CALL
CHAR(106,"0000001C")
370 CALL CHAR(107,"0000003C")::
CALL CHAR(108,"0000183C"):: CALL
CHAR(109,"00001C3E")
380 CALL CHAR(110,"00003C7E18")::
CALL CHAR(111,"00187EFF3C42")
    
```

```

390 CALL CHAR(112,"000C1E7FF3F4
0"):: CALL CHAR(113,"00"):: CALL
CHAR(114,"00000080C00080"):: CA
LL CHAR(115,"00")
400 CALL CHAR(116,"000000061F7FF
FFF"):: CALL CHAR(117,"3F2040"):
: CALL CHAR(118,"0000000080E0F0F
0"):: CALL CHAR(119,"C04020")
410 CALL CHAR(120,"0000000001073
FFF"):: CALL CHAR(121,"FF1F13306
040"):: CALL CHAR(122,"000000008
0E0FCFF")
420 CALL CHAR(123,"FFF8F80C0602"
)
430 CALL CHAR(124,"02604CD700330
9C01")
440 RETURN
450 CALL COLOR(12,7,1)
460 GOSUB 690 :: CALL MAGNIFY(1)
:: GOSUB 840 :: GOSUB 1410
470 CALL KEY(0,K,S)
480 CALL POSITION(1,PO1,PO2)
490 IF K=13 THEN GOSUB 870
500 T=INT(RND*10):: IF T=4 THEN
DEV=L/10-INT(RND*L/5):: DEU=L/10
-INT(RND*L/5)ELSE DEV,DEU=0
510 IF K=69 THEN D1=D1+L/5 :: SA
=SA+L/5 :: IF SA>127 THEN SA=127

520 IF K=88 THEN D1=D1-L/5 :: SA
=SA-L/5 :: IF SA<-128 THEN SA=-1
28
530 IF K=83 THEN D2=D2+L/5 :: SB
=SB+L/5 :: IF SB>127 THEN SB=127

540 IF K=68 THEN D2=D2-L/5 :: SB
=SB-L/5 :: IF SB<-128 THEN SB=-1
28
550 DIS=DIS-(L*15):: D=11-INT(DI
S/1000):: IF DIS<200 THEN GOSUB
1260 :: GOTO 570
560 IF D<9 THEN GOSUB 1220 ELSE
ON D-8 GOSUB 1230,1240,1250
570 D1=D1+DEV*(D/11):: D2=D2+DEU
*(D/11)

580 IF D1>127 THEN D1=127
590 IF D1<-128 THEN D1=-128
600 IF D2>127 THEN D2=127
610 IF D2<-128 THEN D2=-128
620 CALL MOTION(1,D1,D2)
630 IF S=0 THEN 650
640 FOR SM=2 TO 15 :: CALL MOTIO
N(1,SM,SA,SB):: NEXT SM
650 CALL SOUND(-100,800,15)
660 TIME=TIME+1 :: IF TIME=1000
THEN 970
670 DISPLAY AT(1,3):"SCORE:";SC,
"TIME:";TIME :: GOTO 470

680 CALL CHARSET
690 DISPLAY AT(24,2):CHR$(92);"
";CHR$(93)

```

```

700 DISPLAY AT(23,3):CHR$(92);"
";CHR$(93)

710 DISPLAY AT(22,4):CHR$(92);"
";CHR$(93)
720 DISPLAY AT(21,5):CHR$(92);"
";CHR$(93)
730 DISPLAY AT(20,6):"Z
";CHR$(91)
740 DISPLAY AT(19,7):"Z
";CHR$(91)
750 DISPLAY AT(18,8):"Z
";CHR$(91)
760 DISPLAY AT(17,9):"Z
";CHR$(91)
770 DISPLAY AT(16,10)SIZE(1):"^
:: DISPLAY AT(16,19)SIZE(1):"-
"
780 DISPLAY AT(15,11)SIZE(8):"^
"
790 DISPLAY AT(14,12)SIZE(6):"X
Y"
800 DISPLAY AT(13,13)SIZE(1):"X"
:: DISPLAY AT(13,16)SIZE(1):"Y"

810 DISPLAY AT(12,14)SIZE(2):"XY
"
820 CALL HCHAR(11,16,32,2)
830 RETURN
840 IF SP1=0 THEN D1=INT(L-(RND*
L*2)):: D2=INT(L-(RND*L*2)):: CA
LL SPRITE(1,104,7,INT(RND*256)+
1,INT(RND*256)+1,D1/(11/D),D2/(1
1/D))
850 SP1=1 :: DIS=11000
860 L=L+1 :: RETURN
870 CALL COLOR(8,7,1):: CALL COL
OR(8,1,1)
880 CALL COINC(1,87,124,D,C1)
890 CALL SOUND(20,880,2,990,2,10
00,30,-4,2)
900 IF C1=-1 THEN SP1=0 :: CALL
MAGNIFY(1):: CALL DELSPRITE(1):
: GOTO 920
910 RETURN
920 SC=SC+1 :: FOR CS=1 TO 5 ::
CALL SCREEN(7):: CALL SCREEN(2):
: NEXT CS

930 CALL SOUND(500,110,2,-4,2)::
CALL HCHAR(12,16,124,2):: CALL
HCHAR(11,16,124,2):: CALL SOUND(
1000,110,2,220,2,330,2,-8,2)
940 CALL SOUND(1,44000,30):: GOS
UB 810
950 SA=0 :: SB=0 :: D=1 :: DIS=1
1000 :: L=L+2 :: GOSUB 840
960 RETURN
970 CALL CLEAR :: CALL SOUND(100
0,440,2,550,2,660,2):: CALL SOUN
D(2000,770,2,880,2,990,2)
980 CALL DELSPRITE(ALL)
990 SCO=SCO+SC

```

```

1000 IF SCO>=25 AND SCO-SC1>=25
THEN TIME=1000 :: SC1=SCO :: DIS
PLAY AT(2,3):"BONUS GAME" :: GOT
O 210
1010 CALL CHARSET :: CALL SCREEN
(6):: CALL DELSPRITE(#1,#2,#3)
1020 IF SCO>=40 THEN 1070
1030 IF SCO>=30 THEN 1090
1040 IF SCO>=20 THEN 1110
1050 IF SCO>=10 THEN 1130
1060 IF SCO>=5 THEN 1150 ELSE 11
70
1070 DISPLAY AT(4,1):"UN BEL COM
BATTIMENTO!":"IL TUO NOME RESTER
A' NELLA":"STORIA COME QUELLO DI
UNO"
1080 DISPLAY AT(7,1):"DEI PIU' G
RANDI COMANDANTI":"DEI TUOI TEMP
I.":" IL TUO PUNTEGGIO:";SC :: G
OTO 1190
1090 DISPLAY AT(4,1):"CONGRATULA
ZIONI PER IL COM-":"PIMENTO DELL
A TUA MISSIONE.":"POCHI PILOTI H
ANNO RAGGIUNTO"
1100 DISPLAY AT(7,1):"TALI SUCCE
SSII!":"IN BOCCA AL LUPO PER LE T
UA":"PROSSIMA MISSIONE.":" IL TU
O PUNTEGGIO:";SC :: GOTO 1190
1110 DISPLAY AT(4,1):"UNO SPETTA
COLO ECCEZIONALE!":"GLI ALIENI S
I RITIRANO ED":"IL TUO MONDO E'
SALVO."
1120 DISPLAY AT(7,1):"(GRAZIE AN
CHE A TE!)"::" IL TUO PUNTEGGIO:
";SC :: GOTO 1190
1130 DISPLAY AT(4,1):"LA TUA AST
RONAVE E RIMASTA":"DANNEGGIATA G
RAVEMENTE NEL":"COMBATTIMENTO; M
A TE LA SEI"
1140 DISPLAY AT(7,1):"CAVATA LO
STESSO, SCAMPANDO":"ALL'ATTACCO
ALIENO.":"AVRAI FORTUNA UN'ALTRA
VOLTA":" IL TUO PUNTEGGIO:";SC
:: GOTO 1190
1150 DISPLAY AT(4,1):"LA TUA AST
RONAVE E' STATA ":"DISTRUTTA. SEI
L'UNICO":"SUPERSTITE. COMUNQUE
IL TUO"
1160 DISPLAY AT(7,1):"PIANETA E'
SALVO(ALMENO) ":"FINO AL PROSSIMO
ATTACCO.":" IL TUO PUNTEGGIO:";
SC :: GOTO 1190
1170 DISPLAY AT(4,1):"TUTTE LE T
UE, SPERANZE DI ":"SALVARE IL TUO
PIANETA SONO":"PERDUTE. LA TUA
MISSIONE E'"
1180 DISPLAY AT(7,1):"FALLITA E
TUTTI TI ODIANO.":" IL TUO PUNTE
GGIO:";SC :: GOTO 1190
1190 DISPLAY AT(10,1):" VU
OI FARE":"UN'ALTRO TENTATIVO?(S/
N)";

```

```

1200 ACCEPT AT(13,14)SIZE(1)VALI
DATE("SN"):ANS$
1210 IF ANS$="N" THEN END ELSE S
C,SCO,SC1,TIME=0 :: CALL MAGNIFY
(1):: GOTO 190
1220 CALL MAGNIFY(1):: CALL PATT
ERN(#1,103+D):: RETURN
1230 CALL PATTERN(#1,112):: CALL
MAGNIFY(3):: RETURN
1240 CALL PATTERN(#1,116):: RETU
RN
1250 CALL PATTERN(#1,120):: RETU
RN
1260 CALL MAGNIFY(4):: CALL POSI
TION(#1,PO1,PO2):: IF PO1>8 AND
PO2>8 THEN CALL LOCATE(#1,PO1-8,
PO2-8)
1270 IF PO1<110 AND PO1>36 AND P
O2<148 AND PO2>88 THEN GOTO 1350
1280 IF D1<-19.6 THEN R1=-19.6 :
: GOTO 1300
1290 IF D1>19.6 THEN R1=19.6 ELS
E R1=D1
1300 IF D2<-19.6 THEN R2=-19.6 :
: GOTO 1320
1310 IF D2>19.6 THEN R2=19.6
1320 CALL MOTION(#1,R1*5+40*SIN(
R1),R2*5+40*SIN(R2)):: FOR TD=1
TO 20 :: NEXT TD
1330 CALL DELSPRITE(#1):: SP1=0
:: DIS=11000 :: D=1 :: FOR MO=1
TO 15 :: CALL MO
TION(#MO,0,0):: NEXT MO
1340 SA=0 :: SB=0 :: SP1=0 :: CA
LL MAGNIFY(1):: GOSUB 840 :: RET
URN
1350 CALL POSITION(#1,D3,D4):: C
ALL VCHAR(D3/8+3,D4/8+2,34,21-D3
/8):: CRASH=CRASH+1 :: CALL SOUN
D(1000,110,2,220,2,10000,30,-4,2
)
1360 CALL VCHAR(D3/8+3,D4/8+2,32
,21-D3/8):: GOSUB 1280
1370 CALL SOUND(300,110,2,220,2,
20000,30,-8,2)
1380 CALL SOUND(500,440,2,660,2,
3000,30,-4,2)
1390 CALL SOUND(600,110,2,220,2,
50A0,30,-8,2)
1400 CALL SOUND(1000,220,2,230,2
,1000,30,-8,2):: SA,SB=0 :: GOTO
970
1410 Z$="81611638C4241211"
1420 CALL COLOR(13,16,1)
1430 Z1$="0000001000000000"
1440 ST=2
1450 CALL CHAR(128,Z1$)
1460 CALL CHAR(129,"00"):: CALL
CHAR(130,"00"):: CALL CHAR(131,"
00")
1470 FOR ST=2 TO 15

```

```

1480 STA1=INT(RND*256)+1 :: STA2
=INT(RND*256)+1
1490 CALL SPRITE(#ST,128,16,STA1
,STA2)
1500 NEXT ST
1510 RETURN
1520 END
1530 DISPLAY AT(11,5):"*****
*****"
1540 DISPLAY AT(12,5):"* STAR C
OMMANDER *"
1550 DISPLAY AT(13,5):"*****
*****"
1560 GOSUB 360 :: DISPLAY AT(23,
1):"          PREMI UN TASTO
":"          PER CONTINUARE"
1570 CALL KEY(0,K,S):: IF S<>0 T
HEN CALL SOUND(-1,40000,30):: CA

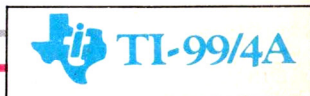
```

```

LL CLEAR :: RETURN ELSE CALL MAG
NIFY(1)
1580 T1=INT(RND*192)+1 :: T2=INT
(RND*256)+1 :: CALL SPRITE(#1,10
4,2,T1,T2,INT(RND*7)-3,INT(RND*7
)-3)
1590 D=0
1600 D=D+1 :: IF D<9 THEN GOSUB
1220 ELSE ON D-8 GOSUB 1230,1240
,1250
1610 CALL SOUND(-4000,600,(11-D)
*3,400,(D-1)*3)
1620 CALL KEY(0,K,S):: IF S<>0 T
HEN CALL DELSPRITE(#1):: CALL SO
UND(-1,40000,30):: CALL CLEAR ::
RETURN
1630 IF D<11 THEN 1600 ELSE CALL
DELSPRITE(#1):: GOTO 1570

```

## Chiamate una domestica!



I lavori di una casalinga sono spesso sottovalutati, basti pensare alla non esistenza di una pensione per le casalinghe...

Le famiglie più fortunate possono permettersi l'aiuto per queste faccende di una COLF, la cosiddetta domestica, ma la maggior parte delle mamme deve spesso sbrigare le faccende di casa prima che rientrino i ragazzi per poi ricominciare non appena questi se ne sono usciti.

È a tutte queste persone che questo listato in TI-BASIC è dedicato.

Scopo del gioco è infatti terminare i "mestie-

ri" (lavare, stirare, fare la spesa, passare la lucidatrice, ecc...) prima che i figli rientrino a combinare disastri. Per condurre a termine le varie operazioni che verranno inizialmente visualizzate, dovrete accoppiare i simboli indicanti i lavori. Se non farete a tempo prima del ritorno dei bambini ricomincerete daccapo fino ad... esaurimento nervoso!

Nel caso vogliate dare forfait, premete il tasto S che visualizzerà sul tabellone tutto quanto dovuto accoppiare. Per interrompere il programma premete FCTN-4.

Buon... divertimento!!

```

100 REM *****
110 REM * CHIAMATE UNA *
120 REM * DOMESTICA! *
130 REM *****
140 REM TI-99/4A ____ BASIC
150 CALL CLEAR
160 PRINT TAB(8);"CHIAMATE UNA"

```

```

170 PRINT ::TAB(9);"DOMESTICA!"
180 PRINT ::::::::::::::
190 CALL COLOR(9,7,15)
200 CALL COLOR(10,13,12)
210 CALL COLOR(11,14,11)
220 CALL COLOR(12,16,3)
230 CALL COLOR(13,7,12)
240 CALL COLOR(14,5,8)
250 CALL COLOR(15,15,16)

```

260 CALL COLOR(16,3,16)  
270 CALL CHAR(96,"0000040EBEBEFF  
FF")  
280 CALL CHAR(97,"0000000020E0C0  
C")  
290 CALL CHAR(98,"02010107030101  
01")  
300 CALL CHAR(99,"FFFFFFFFFFFFFF  
FF")  
310 CALL CHAR(100,"F0E0C0F0F1E08  
0C")  
320 CALL CHAR(101,"03070E1C3870E  
0C")  
330 CALL CHAR(102,"FF0E03")  
340 CALL CHAR(103,"0")  
350 CALL CHAR(104,"FFFFFFFFFFFFFF  
FFF")  
360 CALL CHAR(105,"FCFCFCFFFFFFF  
FFF")  
370 CALL CHAR(106,"FCFCF8F8F0E0C  
")  
380 CALL CHAR(107,"FFFFFFFFFCFC  
CFC")  
390 CALL CHAR(108,"FFFFFFFF")  
400 CALL CHAR(109,"0")  
410 CALL CHAR(112,"00000000F0F0  
F0F")  
420 CALL CHAR(113,"0000000081C3F  
FFF")  
430 CALL CHAR(114,"00000000F0F0F  
0F0")  
440 CALL CHAR(115,"0F0F")  
450 CALL CHAR(116,"FFFFFFFFFFFFFF  
FFF")  
460 CALL CHAR(117,"F0F")  
470 CALL CHAR(118,"FFFFFFFF")  
480 CALL CHAR(119,"0")  
490 CALL CHAR(120,"0000000000C0  
F0F")  
500 CALL CHAR(121,"000000000000F  
FFF")  
510 CALL CHAR(122,"0000000000C0C  
0FC")  
520 CALL CHAR(123,"0F0F0F0F0F0F0  
F07")  
530 CALL CHAR(124,"FFFFFFFFFFFFFF  
FFF")  
540 CALL CHAR(125,"FEC6C6C6DCF8E  
08")  
550 CALL CHAR(126,"FFFF")  
560 CALL CHAR(128,"1F1F1F1F1F1F1  
F1F")  
570 CALL CHAR(129,"FFFFFFCFCFCFC  
CFC")  
580 CALL CHAR(130,"FFFF")  
590 CALL CHAR(131,"1F1F0F")  
600 CALL CHAR(132,"FCFCF8")  
610 CALL CHAR(133,"0")  
620 CALL CHAR(136,"1F0F010000000  
303")

630 CALL CHAR(137,"80C0C0C0C0F0F  
8F8")  
640 CALL CHAR(138,"0303030303030  
101")  
650 CALL CHAR(139,"F8F0F0F0F0F0E  
0E")  
660 CALL CHAR(140,"E0C7CF7FFFFFF  
F")  
670 CALL CHAR(141,"0080C0C0F0F0E  
")  
680 CALL CHAR(142,"0")  
690 CALL CHAR(144,"00000000040C1  
A19")  
700 CALL CHAR(145,"090F09090F090  
90F")  
710 CALL CHAR(146,"FE252424FF242  
4FF")  
720 CALL CHAR(147,"00E09E92FE929  
2FE")  
730 CALL CHAR(148,"06090906")  
740 CALL CHAR(149,"0")  
750 CALL CHAR(152,"000000001F1F1  
F1F")  
760 CALL CHAR(153,"00000000F0FFF  
FFF")  
770 CALL CHAR(154,"0000000000F0F  
EFE")  
780 CALL CHAR(155,"1F1F1F040201"  
)  
790 CALL CHAR(156,"FFFE2040810F  
04")  
800 CALL CHAR(157,"090A0C0808")  
810 CALL CHAR(158,"A19070101")  
820 CALL CHAR(159,"0")  
830 GOSUB 3090  
840 TIME=0  
850 MATCH=0  
860 DIM HH(16),WORK(16)  
870 CALL CHAR(43,"FFFFFFFFFFFFFF  
FF")  
880 CALL CHAR(44,"0")  
890 CALL SOUND(4225,44000,30)  
900 CALL SOUND(4,44000,30)  
910 CALL CLEAR  
920 CALL SCREEN(12)  
930 CALL COLOR(2,6,9)  
940 GOSUB 2060  
950 GOSUB 3390  
960 DATA 68,79,77,69,83,84,73,67  
,65  
970 RESTORE 960  
980 FOR Y=23 TO 31  
990 READ GR  
1000 CALL HCHAR(2,Y,GR)  
1010 NEXT Y  
1020 DATA 73,78,83,69,82,95,50  
1030 RESTORE 1020  
1040 FOR Y=23 TO 29  
1050 READ GR  
1060 CALL HCHAR(5,Y,GR)



```

1070 NEXT Y
1080 DATA 76,69,84,84,69,82,69
1090 RESTORE 1080
1100 FOR Y=23 TO 29
1110 READ GR
1120 CALL HCHAR(6,Y,GR)
1130 NEXT Y
1140 CALL COLOR(8,7,1)
1150 CALL HCHAR(8,25,95)
1160 CALL HCHAR(8,27,95)
1170 CALL KEY(0,K1,ST)
1180 IF K1=83 THEN 1850

1190 IF K1<65 THEN 1170
1200 IF K1>80 THEN 1170
1210 CALL HCHAR(8,25,K1)
1220 SS=1
1230 ON (K1-64)GOSUB 5370,5410,5
450,5490,5530,5570,5610,5650,569
0,5730,5770,5810,5850,5890,5930,
5970
1240 IF CH(1)<>0 THEN 1270
1250 GOSUB 4450
1260 GOTO 1280
1270 ON CH(1)GOSUB 2310,2420,250
0,2610,2700,2790,2890,2990
1280 CALL KEY(0,K2,ST)
DOWNLOADED FROM WWW.TI99IUC.IT
1290 IF K2=83 THEN 1850
1300 IF K2<65 THEN 1280
1310 IF K2>80 THEN 1280
1320 IF K2=K1 THEN 1280
1330 CALL HCHAR(8,27,K2)
1340 SS=2
1350 ON (K2-64)GOSUB 5370,5410,5
450,5490,5530,5570,5610,5650,569
0,5730,5770,5810,5850,5890,5930,
5970
1360 IF CH(2)<>0 THEN 1400
1370 GOSUB 4450

1380 GOTO 1420
1390 IF CH(1)=0 THEN 1420
1400 ON CH(2)GOSUB 2310,2420,250
0,2610,2700,2790,2890,2990
1410 IF CH(1)=CH(2)THEN 1640
1420 TIME=TIME+1
1430 IF TIME=10 THEN 1570
1440 IF TIME=12 THEN 1460
1450 GOTO 4500
1460 CALL HCHAR(22,2,32,31)
1470 DATA 83,79,78,79,32,84,79,8
2,78,65,84,73,32,33,33,32,32

1480 RESTORE 1470
1490 FOR Y=3 TO 20
1500 READ GR
1510 CALL HCHAR(24,Y,GR)
1520 NEXT Y
1530 GOSUB 2060
1540 GOSUB 3390
1550 TIME=0
1560 GOTO 4500

```

```

1570 DATA 80,82,69,83,84,79,33,3
2,82,73,84,79,82,78,65,78,79,32,
73,32,66,65,77,66,73,78,73,33,33
,33
1580 RESTORE 1570
1590 FOR Y=2 TO 31
1600 READ GR
1610 CALL HCHAR(22,Y,GR)
1620 NEXT Y
1630 GOTO 4500
1640 CALL SOUND(1000,440,2)
1650 MATCH=MATCH+1
1660 IF MATCH<>1 THEN 1730
1670 DATA 70,73,78,73,84,73,32,5
8,32
1680 RESTORE 1670
1690 FOR Y=23 TO 31
1700 READ GR

1710 CALL HCHAR(11,Y,GR)
1720 NEXT Y
1730 X=MATCH+9
1740 Y=26
1750 ON CH(1)GOSUB 3630,3720,380
0,3890,4050,4130,4270,4360
1760 HH(K1-64)=0
1770 HH(K2-64)=0
1780 IF MATCH<>8 THEN 1420
1790 DATA 67,65,83,65,32,80,85,7
6,73,84,65,33,33
1800 RESTORE 1790

1810 FOR Y=3 TO 27 STEP 2
1820 READ GR
1830 CALL HCHAR(24,Y,GR)
1840 NEXT Y
1850 CALL HCHAR(8,25,83)
1860 GOSUB 3590
1870 FOR S=1 TO 16
1880 SS=3
1890 ON S GOSUB 5370,5410,5450,5
490,5530,5570,5610,5650,5690,573
0,5770,5810,5850,5890,5930,5970

1900 ON CH(SS)GOSUB 2310,2420,25
00,2610,2700,2790,2890,2990
1910 NEXT S
1920 CALL HCHAR(21,3,32,6)
1930 CALL HCHAR(22,2,32,31)
1940 IF MATCH<>8 THEN 1990
1950 FOR X=2 TO 8
1960 CALL HCHAR(X,23,32,9)
1970 NEXT X
1980 GOTO 2050
1990 DATA 78,79,78,32,69,39,32,7
7,65,73,32,70,73,78,73,84,65,32,
33,33,33
2000 RESTORE 1990
2010 FOR Y=3 TO 23
2020 READ GR
2030 CALL HCHAR(24,Y,GR)
2040 NEXT Y
2050 GOTO 2050
2060 FOR Z=1 TO 11 STEP 10

```

```

2070 FOR X=Z TO Z+4
2080 FOR Y=2 TO 12 STEP 10
2090 CALL SOUND(100,1047,2)
2100 CALL HCHAR(X,Y,43,5)
2110 CALL HCHAR(X,Y+5,44,5)
2120 CALL SOUND(100,523,2)
2130 CALL HCHAR(X+5,Y,44,5)
2140 CALL HCHAR(X+5,Y+5,43,5)
2150 NEXT Y
2160 NEXT X
2170 NEXT Z
2180 DATA 3,4,3,9,3,14,3,19,8,4,
8,9,8,14,8,19,13,4,13,9,13,14,13
,19,18,4,18,9,18,14,18,19
2190 RESTORE 2180
2200 FOR CC=65 TO 80
2210 READ X,Y
2220 CALL HCHAR(X,Y,CC)
2230 NEXT CC
2240 CALL HCHAR(21,3,83)
2250 CALL HCHAR(21,4,61)
2260 CALL HCHAR(21,5,83)
2270 CALL HCHAR(21,6,84)
2280 CALL HCHAR(21,7,79)
2290 CALL HCHAR(21,8,80)
2300 RETURN
2310 CALL HCHAR(X-1,Y,96)
2320 CALL HCHAR(X-1,Y-1,103)
2330 CALL HCHAR(X-1,Y+1,97)
2340 CALL HCHAR(X,Y-1,98)
2350 CALL HCHAR(X,Y,99)
2360 CALL HCHAR(X,Y+1,100)
2370 CALL HCHAR(X+1,Y-1,101)
2380 CALL HCHAR(X+1,Y,102)
2390 CALL HCHAR(X+1,Y+1,103)
2400 GOSUB 3670
2410 RETURN
2420 CALL HCHAR(X-1,Y-1,104,2)
2430 CALL HCHAR(X,Y,109)
2440 CALL HCHAR(X-1,Y+1,105)
2450 CALL HCHAR(X,Y-1,106)
2460 CALL HCHAR(X,Y+1,107)
2470 CALL HCHAR(X+1,Y-1,108,3)
2480 GOSUB 3760
2490 RETURN
2500 CALL HCHAR(X-1,Y-1,112)
2510 CALL HCHAR(X-1,Y,113)
2520 CALL HCHAR(X-1,Y+1,114)
2530 CALL HCHAR(X,Y-1,115)
2540 CALL HCHAR(X,Y,116)
2550 CALL HCHAR(X,Y+1,117)
2560 CALL HCHAR(X+1,Y-1,119)
2570 CALL HCHAR(X+1,Y+1,119)
2580 CALL HCHAR(X+1,Y,118)
2590 GOSUB 3840
2600 RETURN
2610 CALL HCHAR(X-1,Y-1,120)
2620 CALL HCHAR(X-1,Y,121)
2630 CALL HCHAR(X-1,Y+1,122)
2640 CALL HCHAR(X,Y-1,123)
2650 CALL HCHAR(X,Y,124)
2660 CALL HCHAR(X,Y+1,125)

```

```

2670 CALL HCHAR(X+1,Y-1,126,3)
2680 GOSUB 4000
2690 RETURN
2700 CALL HCHAR(X,Y-1,128)
2710 CALL HCHAR(X-1,Y-1,133,3)
2720 CALL HCHAR(X+1,Y+1,133)
2730 CALL HCHAR(X,Y,129)
2740 CALL HCHAR(X,Y+1,130)
2750 CALL HCHAR(X+1,Y-1,131)
2760 CALL HCHAR(X+1,Y,132)
2770 GOSUB 4090
2780 RETURN
2790 CALL HCHAR(X-1,Y-1,136)
2800 CALL VCHAR(X-1,Y+1,142,2)
2810 CALL HCHAR(X+1,Y-1,142)
2820 CALL HCHAR(X-1,Y,137)
2830 CALL HCHAR(X,Y-1,138)
2840 CALL HCHAR(X,Y,139)
2850 CALL HCHAR(X+1,Y,140)
2860 CALL HCHAR(X+1,Y+1,141)
2870 GOSUB 4230
2880 RETURN
2890 CALL HCHAR(X-1,Y-1,144)
2900 CALL HCHAR(X-1,Y,149,2)
2910 CALL HCHAR(X+1,Y,149)
2920 CALL HCHAR(X,Y-1,145)
2930 CALL HCHAR(X,Y,146)
2940 CALL HCHAR(X,Y+1,147)
2950 CALL HCHAR(X+1,Y-1,148)
2960 CALL HCHAR(X+1,Y+1,148)
2970 GOSUB 4310
2980 RETURN
2990 CALL HCHAR(X-1,Y-1,152)
3000 CALL HCHAR(X-1,Y,153)
3010 CALL HCHAR(X-1,Y+1,154)
3020 CALL HCHAR(X,Y-1,155)
3030 CALL HCHAR(X,Y,156)
3040 CALL HCHAR(X+1,Y-1,157)
3050 CALL HCHAR(X+1,Y,158)
3060 CALL VCHAR(X,Y+1,159,2)
3070 GOSUB 4400
3080 RETURN
3090 X=3
3100 Y=5
3110 GOSUB 2310
3120 X=4
3130 Y=16
3140 GOSUB 2420
3150 Y=27
3160 GOSUB 2500
3170 X=8
3180 Y=7
3190 GOSUB 2610
3200 X=10
3210 Y=26
3220 GOSUB 2700
3230 X=17
3240 GOSUB 2790
3250 X=16
3260 Y=15
3270 GOSUB 2890
3280 X=15

```

```

3290 Y=6
3300 GOSUB 2990
3310 CALL SOUND(300,494,2,196,7)

3320 CALL SOUND(200,440,2)
3330 CALL SOUND(200,392,2)
3340 CALL SOUND(300,440,2,185,8)

3350 CALL SOUND(200,392,3)
3360 CALL SOUND(200,370,3)
3370 CALL SOUND(1000,392,3,165,9)
)
3380 RETURN

3390 FOR Z=1 TO 8
3400 WORK(Z)=Z
3410 WORK(Z+8)=Z
3420 NEXT Z
3430 RANDOMIZE
3440 FOR R=1 TO 16
3450 RR=INT(16*RND)+1
3460 IF WORK(RR)=0 THEN 3450
3470 HH(R)=WORK(RR)
3480 WORK(RR)=0
3490 NEXT R
3500 FOR R=1 TO 16
3510 WORK(R)=HH(R)
3520 NEXT R
3530 MATCH=0
3540 FOR X=11 TO 18
3550 CALL HCHAR(X,23,32,9)
3560 NEXT X
3570 CALL HCHAR(24,3,32,22)
3580 RETURN
3590 FOR R=1 TO 16
3600 HH(R)=WORK(R)
3610 NEXT R
3620 RETURN
3630 CALL COLOR(9,15,7)
3640 CALL COLOR(9,7,15)
3650 CALL COLOR(9,15,7)
3660 CALL COLOR(9,7,15)
3670 CALL HCHAR(X+2,Y-1,83)
3680 CALL HCHAR(X+2,Y,80)
3690 CALL HCHAR(X+2,Y+1,79)
3700 CALL HCHAR(X+2,Y+2,76)
3710 RETURN
3720 CALL COLOR(10,12,13)
3730 CALL COLOR(10,13,12)
3740 CALL COLOR(10,12,13)
3750 CALL COLOR(10,13,12)
3760 CALL HCHAR(X+2,Y-2,67)
3770 CALL HCHAR(X+2,Y-1,85)
3780 CALL HCHAR(X+2,Y,67)
3783 CALL HCHAR(X+2,Y+1,73)
3787 CALL HCHAR(X+2,Y+2,82)
3790 RETURN
3800 CALL COLOR(11,11,14)
3810 CALL COLOR(11,14,11)
3820 CALL COLOR(11,11,14)
3830 CALL COLOR(11,14,11)
3840 CALL HCHAR(X+2,Y-1,76)
3850 CALL HCHAR(X+2,Y,65)

```

```

3860 CALL HCHAR(X+2,Y+1,86)
3870 CALL HCHAR(X+2,Y+2,65)
3880 RETURN
3890 CALL COLOR(12,3,16)
3900 CALL COLOR(12,16,3)
3910 CALL COLOR(12,3,16)
3920 CALL COLOR(12,16,3)
3930 CALL HCHAR(X+2,25,80)
3940 CALL HCHAR(X+2,26,73)
3950 CALL HCHAR(X+2,27,65)
3960 CALL HCHAR(X+2,28,84)
3970 CALL HCHAR(X+2,29,84)
3980 CALL HCHAR(X+2,30,73)
3990 RETURN
4000 CALL HCHAR(X+2,Y-1,83)
4010 CALL HCHAR(X+2,Y,84)
4020 CALL HCHAR(X+2,Y+1,79)
4030 CALL HCHAR(X+2,Y+2,86)
4040 RETURN
4050 CALL COLOR(13,12,7)
4060 CALL COLOR(13,7,12)
4070 CALL COLOR(13,12,7)
4080 CALL COLOR(13,7,12)
4090 CALL HCHAR(X+2,Y-1,67)
4100 CALL HCHAR(X+2,Y,85)
4105 CALL HCHAR(X+2,Y+1,79)
4110 CALL HCHAR(X+2,Y+2,67)
4120 RETURN
4130 CALL COLOR(14,8,5)
4140 CALL COLOR(14,5,8)
4150 CALL COLOR(14,8,5)
4160 CALL COLOR(14,5,8)
4170 CALL HCHAR(X+2,25,76)
4180 CALL HCHAR(X+2,26,85)
4190 CALL HCHAR(X+2,27,67)
4200 CALL HCHAR(X+2,28,73)
4205 CALL HCHAR(X+2,29,68)
4210 CALL HCHAR(X+2,30,65)
4220 RETURN
4230 CALL HCHAR(X+2,Y-1,76)
4240 CALL HCHAR(X+2,Y,85)
4250 CALL HCHAR(X+2,Y+1,67)
4260 RETURN
4270 CALL COLOR(15,16,15)
4280 CALL COLOR(15,15,16)
4290 CALL COLOR(15,16,15)
4300 CALL COLOR(15,15,16)
4310 CALL HCHAR(X+2,Y-2,83)
4320 CALL HCHAR(X+2,Y-1,80)
4330 CALL HCHAR(X+2,Y,69)
4340 CALL HCHAR(X+2,Y+1,83)
4345 CALL HCHAR(X+2,Y+2,65)
4350 RETURN
4360 CALL COLOR(16,16,3)
4370 CALL COLOR(16,3,16)
4380 CALL COLOR(16,16,3)
4390 CALL COLOR(16,3,16)
4400 CALL HCHAR(X+2,Y-2,83)
4405 CALL HCHAR(X+2,Y-1,84)
4410 CALL HCHAR(X+2,Y,73)
4420 CALL HCHAR(X+2,Y+1,82)
4430 CALL HCHAR(X+2,Y+2,65)

```

```

4440 RETURN
4445 CALL HCHAR(X+2,Y-2,70)
4450 CALL HCHAR(X,Y-1,65)
4460 CALL HCHAR(X,Y,84,2)
4470 CALL HCHAR(X,Y+2,79)
4490 RETURN
4500 DATA 67,79,78,84,73,78,85,6
5,32,80,82,69,77,69,78,68,79,32,
69,78,84,69,82,32
4510 RESTORE 4500
4520 FOR Y=3 TO 26
4530 READ GR
4540 CALL HCHAR(23,Y,GR)
4550 NEXT Y
4560 CALL KEY(0,KEY,STAT)
4570 IF KEY<>13 THEN 4560
4580 CALL HCHAR(4,24,32,5)
4590 CALL HCHAR(23,2,32,25)
4600 ON (K1-64)GOSUB 4650,4690,4
730,4770,4810,4850,4890,4930,497
0,5010,5050,5090,5130,5170,5210,
5250
4610 CALL HCHAR(X,Y,K1)
4620 ON (K2-64)GOSUB 4650,4690,4
730,4770,4810,4850,4890,4930,497
0,5010,5050,5090,5130,5170,5210,
5250
4630 CALL HCHAR(X,Y,K2)
4640 GOTO 1150
4650 X=3
4660 Y=4
4670 GOSUB 5290
4680 RETURN
4690 X=3
4700 Y=9
4710 GOSUB 5330
4720 RETURN
4730 X=3
4740 Y=14
4750 GOSUB 5290
4760 RETURN
4770 X=3
4780 Y=19
4790 GOSUB 5330
4800 RETURN
4810 X=8
4820 Y=4
4830 GOSUB 5330
4840 RETURN
4850 X=8
4860 Y=9
4870 GOSUB 5290
4880 RETURN
4890 X=8
4900 Y=14
4910 GOSUB 5330
4920 RETURN
4930 X=8
4940 Y=19
4950 GOSUB 5290
4960 RETURN
4970 X=13

```

```

4980 Y=4
4990 GOSUB 5290
5000 RETURN
5010 X=13
5020 Y=9
5030 GOSUB 5330
5040 RETURN
5050 X=13
5060 Y=14
5070 GOSUB 5290
5080 RETURN
5090 X=13
5100 Y=19
5110 GOSUB 5330
5120 RETURN
5130 X=18
5140 Y=4
5150 GOSUB 5330
5160 RETURN
5170 X=18
5180 Y=9
5190 GOSUB 5290
5200 RETURN
5210 X=18
5220 Y=14
5230 GOSUB 5330
5240 RETURN
5250 X=18
5260 Y=19
5270 GOSUB 5290
5280 RETURN
5290 FOR XX=X-1 TO X+2
5300 CALL HCHAR(XX,Y-2,43,5)
5310 NEXT XX
5320 RETURN
5330 FOR XX=X-1 TO X+2
5340 CALL HCHAR(XX,Y-2,44,5)
5350 NEXT XX
5360 RETURN
5370 CH(SS)=HH(1)
5380 X=3
5390 Y=4
5400 RETURN
5410 CH(SS)=HH(2)
5420 X=3
5430 Y=9
5440 RETURN
5450 CH(SS)=HH(3)
5460 X=3
5470 Y=14
5480 RETURN
5490 CH(SS)=HH(4)
5500 X=3
5510 Y=19
5520 RETURN
5530 CH(SS)=HH(5)
5540 X=8
5550 Y=4
5560 RETURN
5570 CH(SS)=HH(6)
5580 X=8
5590 Y=9

```

5600 RETURN  
5610 CH(SS)=HH(7)  
5620 X=8  
5630 Y=14  
5640 RETURN  
5650 CH(SS)=HH(8)  
5660 X=8  
5670 Y=19  
5680 RETURN  
5690 CH(SS)=HH(9)  
5700 X=13  
5710 Y=4  
5720 RETURN  
5730 CH(SS)=HH(10)  
5740 X=13  
5750 Y=9  
5760 RETURN  
5770 CH(SS)=HH(11)  
5780 X=13  
5790 Y=14  
5800 RETURN  
5810 CH(SS)=HH(12)  
5820 X=13  
5830 Y=19  
5840 RETURN  
5850 CH(SS)=HH(13)  
5860 X=18  
5870 Y=4  
5880 RETURN  
5890 CH(SS)=HH(14)  
5900 X=18  
5910 Y=9  
5920 RETURN

5930 CH(SS)=HH(15)  
5940 X=18  
5950 Y=14  
5960 RETURN  
5970 CH(SS)=HH(16)  
5980 X=18  
5990 Y=19  
6000 RETURN

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

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle imprevise "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: dovrete quindi premere il tasto indicato dal carattere insieme al tasto CONTROL.

Ad esempio, se trovate A dovrete battere CONTROL+A; se trovate -, dovrete battere CONTROL+SPAZIO, e così via.



*Thanks to 99'er:*

*Antonio Stoppa*

*for this Scan.*

*Editing and Rework by:*

**TI99 Italian User Club** in the year 2018

([info@ti99iuc.it](mailto:info@ti99iuc.it))

*Downloaded from [www.ti99iuc.it](http://www.ti99iuc.it)*

IN MILANO - VIA MASCHERONI, 14

# IL VOSTRO "NUOVISSIMO" COMPUTER SHOP

Libri e riviste di elettronica e informatica.

**CORSI CONTINUI  
TUTTO L'ANNO  
CON I MIGLIORI  
SOFTERISTI**



IL TELEFONO È 02-437.385