

COMPUTER

SET

7

**IL WORD PROCESSOR
PROFESSIONALE**

SUPER PAINT PER C.64

**IL FOGLIO DI CALCOLO
PER C.16**

LOGICA 2000

COMPUTER SET

Il software di questo numero di COMPUTER SET comprende alcune utility e programmi gestionali molto articolati e interessanti, oltre a divertenti e inediti videogiochi.

Sulla rivista sono pubblicate istruzioni chiare ed accurate e una serie di nozioni teoriche e pratiche, che introducono alla perfetta comprensione e utilizzazione dei programmi su cassetta e sono indirizzate a favorire un progressivo approfondimento della personale cultura informatica. In questo processo di approfondimento teoria e pratica procedono in parallelo e strettamente connesse, le due cassette vergini accluse alla pubblicazione permettono quindi di attuare subito gli apprendimenti e di salvare il proprio software creando

archivi personalizzati.

I programmi per il Commodore 64 e il Commodore 128 sono: OMNICOPI, per salvare e caricare a velocità normale o in turbotape da nastro e da disco e trasferire i programmi da nastro a disco e viceversa; SUPER PAINT, una completa e sofisticata utility per disegnare sullo schermo in grafica ad alta risoluzione; COMPU SCRIPT, potente word processor con moltissime opzioni per l'elaborazione elettronica dei testi; il videogame poliziesco CRIMEN, il gioco di volo inerziale GRAVITY LESS e il divertente (e attuale) T.I.R. AGENCY.

Per quanto riguarda il Commodore 16 e il Plus/4, il software proposto è: PSYCHEDELIC, un sintetizzatore di effetti luminosi completamente programmabili, che permette di creare fantasmagoriche sequenze di figure geometriche animate; FOGLIO ELETTRONICO, per esegui-

re con rapidità e precisione operazioni di contabilità e calcoli economici; CRAZY TRAIN, un videogame mozzafiato, una lotta contro il tempo per fermare la folle corsa di un treno impazzito; il surreale JUMPER; il gioco di guerra SKY FIGHTER e infine il fantasy SWEET KEY.

Concludiamo ribadendo l'impegno di COMPUTER SET a collaborare con i propri lettori per meglio interpretare l'evolversi continuo delle loro esigenze e rinnovandovi l'invito a scriverci. Le lettere vanno indirizzate a COMPUTER SET, via Castelvetro 9, 20154 Milano.

Buon divertimento e arrivederci a presto.

NO 52

COMMODORE 64

0/50

OMNICOPY

Questo copiatore vi permetterà di trasferire qualunque vostro programma, da nastro a nastro, da nastro a disco, da disco a disco e da disco a nastro.

Su nastro potrete caricare e salvare i programmi sia a velocità normale sia in turbotape, cioè ad una velocità 10 volte maggiore.

Inoltre il tempo di caricamento da disco è sensibilmente ridotto rispetto al normale dal turbo-disk.

Ovviamente i programmi protetti sia su disco che su cassetta non possono essere copiati.

Il programma, una volta caricato, vi presenta subito il menù iniziale, con

le quattro opzioni:

- 1) CASSETTA-CASSETTA**
- 2) CASSETTA-DISCO**
- 3) DISCO-DISCO**
- 4) DISCO-CASSETTA**

Il primo nome indica la periferica sorgente e il secondo la periferica su cui verranno salvati i dati; ad esempio, se avete un programma su cassetta e volete trasferirlo su disco, selezionate l'opzione 2.

Premete quindi uno dei tasti da 1 a 4, e seguite le istruzioni che vi verranno date sul video.

Vediamo brevemente il funzionamento del programma nei vari casi. All'inizio vi viene chiesto il nome del programma da copiare. Il cursore è predisposto sul segno \$, che indica la directory del disco, e premendo semplicemente il tasto di Return ne verrà visualizzato il contenuto. Premete un tasto qualunque per continuare.

Nel caso di trasferimento di un file da cassetta a cassetta, digitate il nome del file da copiare, inserite la cassetta sorgente posizionandola all'inizio del file e premete Return, quindi se il programma è stato salvato in turbotape premete Y, altrimenti N, poi premete il tasto Play sul registratore. Quando il file desiderato è stato trovato compare la scritta Found; alla fine del caricamento, inserite la cassetta sulla quale volete salvare il programma, premete Y o N per salvarlo in turbo o a velocità normale, infine premete Play e Record sul registratore.

A salvataggio avvenuto vi verrà chiesto se volete tornare al Basic: premete Y in caso affermativo, o N se volete copiare altri files.

Il programma viene memorizzato in una zona della memoria non utilizzata da buona parte degli altri programmi; se volete usarlo nuovamente dopo essere tornati al normale

COMMODORE 64

50/80

SUPER PAINT

Vi presentiamo adesso un programma che permetterà di conciliare le vostre aspirazioni creative ed artistiche con la vostra passione per il computer.

Infatti SUPER PAINT è una completa e sofisticata utility dedicata alla grafica in alta risoluzione, con la quale potrete eseguire sia disegni a mano libera (o meglio a joystick libero) sia disegni geometrici sfruttando le opportune opzioni che vi consentono di tracciare automaticamente, definendo solo due punti, una linea, un rettangolo o un cerchio. Per i rettangoli e i cerchi avete anche la possibilità di tracciare solo i contorni o

di disegnare una figura piena. Potete anche realizzare ombreggiature e chiaroscuri, con la funzione di spray, e disegnare punto per punto dei particolari importanti o delle scritte, ingrandendo parte dell'area di disegno con l'opzione zoom. I disegni creati possono essere anche memorizzati su cassette o su dischi, per ogni loro successivo riutilizzo. Il tutto con la velocità e modificabilità proprie dell'elaborazione elettronica, senza sporcarvi le mani con i vari colori, e dover correggere o cancellare manualmente i tratti errati. SUPER PAINT è strutturato in modo da essere di facile ed immediato utilizzo; vi diamo alcune istruzioni per sfruttarne pienamente le possibilità.

Per usare il programma è necessario l'uso del joystick, per disegnare e selezionare le opzioni. Collegatelo quindi alla porta 2 e caricate il programma.

Sullo schermo, in alto e in basso, sono indicate le opzioni; ai lati c'è la tavolozza dei colori disponibili, mentre la parte nera è l'area di disegno, con al centro una freccia che rappresenta il cursore, cioè la vostra penna elettronica.

Muovendo il joystick potete spostare il cursore in orizzontale, verticale o diagonale.

Le varie opzioni vengono selezionate portando la freccia sul riquadro corrispondente e premendo il tasto di Fire sul joystick.

Similmente, i colori si selezionano portando il cursore su quello desiderato e premendo Fire; il bordo indica il colore attualmente in uso.

Selezionando una delle opzioni, il riquadro con il menù e i colori scompare; per tornare al menù iniziale, premete il tasto Return.

L'uso delle singole opzioni è molto semplice; esaminiamole brevemente una per una, partendo dall'alto a si-

nistra.

DRAW trasforma il cursore in una penna: muovete la freccia col joystick, premendo Fire per lasciare un tratto sullo schermo.

LINE serve a tracciare una linea retta, o meglio un segmento, dando i due estremi. Posizionate il cursore sul primo, premete Fire e ripetete l'operazione per il secondo.

RAYS traccia una serie di linee con un estremo in comune. Definite il primo estremo, dal quale partiranno tutte le linee successive, quindi determinate gli altri estremi; premete Return quando avete terminato.

LINE\$ traccia una serie di linee, una di seguito all'altra.

CIRCLE permette di tracciare un cerchio.

Definite prima il centro, quindi muovete il cursore in diagonale a 45 gradi se volete ottenere un cerchio, o con un'inclinazione diversa per ottenere un'ellisse, quindi premete Fire.

DISK funziona come l'opzione precedente, ma disegna un cerchio pieno.

FRAME definisce i due spigoli opposti per avere un rettangolo o un quadrato.

BOX disegna un rettangolo pieno.

FILL serve a colorare una parte dello schermo racchiusa da linee. Portate il cursore all'interno dell'area e premete Fire.

COPY vi permette di trasferire un'area di forma rettangolare, definita indicando i suoi due vertici opposti come per disegnare un rettangolo, in un qualunque punto dello schermo, premendo nuovamente Fire dopo aver portato il cursore nella nuova posizione.

DOTS lascia un punto sullo schermo in corrispondenza del cursore ogni volta che viene premuto Fire.

SPRAY serve ad ottenere aree parzialmente colorate, come avviene usando una vernice spray o un aereo-

grafo. Premendo Fire l'area vicino al cursore si riempirà gradualmente di punti, e potrete anche udire l'effetto sonoro dello spruzzo.

ZOOM quando questa opzione è selezionata, compare un trattino a destra della scritta; usando le varie opzioni di disegno comparirà una freccia più grande e sarà visualizzata solo una finestra scorrevole sul disegno ingrandito. Potrete così definire agevolmente i particolari della figura, pixel per pixel.

Per disinserire lo zoom portare nuovamente il cursore sul riquadro e premere Fire.

COLOUR viene usata per modificare i colori di un disegno. Selezionate il nuovo colore, quindi questa opzione, e spostate il cursore in un punto dove è presente il colore da cambiare. Tutti i punti dello schermo con quel colore assumeranno il nuovo colore.

DEVICE seleziona le operazioni di

Input/Output sulla memoria di massa.

Per scegliere se caricare o salvare un disegno, muovete il joystick in alto o in basso, per confermare premete Return, quindi premete C se usate il registratore e D per l'unità a disco, e digitate il nome del file, seguito da Return.

ERASE pulisce lo schermo. Attenzione: i disegni presenti verranno totalmente persi. Per cancellare una parte del disegno, selezionate lo stesso colore dello sfondo e coprite la parte da cancellare con un rettangolo pieno o un disco.

MEMO

COMMODORE 64

COMPU SCRIPT

Una delle più classiche applicazioni di ogni computer è sicuramente l'word processing (letteralmente elaborazione della parola), cioè la scrittura elettronica, o meglio l'elaborazione elettronica dei testi.

A chi non ha mai sperimentato questa possibilità del computer, consigliamo vivamente di dedicare qualche ora all'apprendimento dell'uso del programma che vi presentiamo: vi assicuriamo che dopo averne provato l'enorme comodità, velocità e convenienza rispetto ai normali metodi di scrittura, non potrete più farne a meno.

Potrete infatti correggere, modificare

e rielaborare a vostro piacimento un qualunque testo, cambiando una sola lettera per correggere un errore di ortografia, cancellare, inserire o spostare una o più righe o un paragrafo intero in qualunque punto del testo, il tutto con la semplice pressione di qualche tasto e in pochi secondi.

Essendo memorizzati nel vostro computer sotto forma di dati, i vostri testi possono essere registrati permanentemente su nastro o su disco, come fate normalmente con i programmi, per essere ricaricati in qualunque momento, o anche spediti sotto forma di posta elettronica a un vostro corrispondente che possieda lo stesso computer e programma.

Potete inoltre ottenere più copie del vostro scritto, provare a modificare i margini e le altre istruzioni di formattazione, aggiungere la numerazione automatica della pagine o altre intestazioni di inizio o fine pagina, e visualizzare il risultato sul video-pri-

ma di procedere alla stampa.

Se poi dovete scrivere lettere commerciali, circolari o spedire una certa quantità di lettere a un dato gruppo di persone, ad esempio ai soci di un circolo, con COMPU SCRIPT potrete farlo con molta facilità e in pochissimo tempo: preparate il testo della lettera base, aggiungendo le indicazioni che vedremo più avanti per specificare dove vanno inserite le informazioni (tipicamente nome e indirizzo, ma è ovviamente possibile inserire qualunque altro dato), e quindi scrivete, una volta per tutte, l'elenco dei dati da inserire nella lettera base (ad esempio un elenco di indirizzi). Con un apposito comando, il computer stamperà una serie di lettere personalizzate, il tutto automaticamente, e per scriverne una nuova serie vi basterà preparare una nuova lettera base.

La configurazione minima per usare COMPU SCRIPT è costituita, oltre

che dall'unità centrale o da un televisore, o meglio da un monitor, da un'unità a cassette o a dischi e da una stampante. Se non possedete la stampante, cercate un amico che ne abbia una e sia disposto a farvela usare per quei pochi minuti necessari alle vostre stampe: potrete preparare i testi con tutta calma a casa vostra, per poi stamparli con la sua stampante.

Nelle spiegazioni che seguono, si dà per scontata la conoscenza del funzionamento della tastiera; essendo il programma destinato ad una larga fascia di utenti, per chi non avesse familiarità con i vari comandi del cursore e altri tasti funzione rimandiamo alle spiegazioni del manuale allegato al computer.

USO DEL PROGRAMMA

L'ordine di accensione consigliato è:

1. Stampante

2. Computer
3. Unità a disco (se presente)
4. TV o monitor

Caricate quindi il programma come di consueto, e vedrete comparire la schermata iniziale che permette la scelta delle opzioni di input e output in funzione delle periferiche disponibili e del tipo di visualizzazione desiderato. In particolare, vi verrà chiesto se volete la visualizzazione su 40 o più colonne (fino a 240, utile per creare tabelle di dati o per impieghi particolari), se avete l'unità a disco o a nastro, e il tipo di stampante utilizzata.

Premendo Return vengono confermate le scelte prestampate, cioè la larghezza del testo sul video uguale a 40 caratteri (relativa alla sola lunghezza delle linee visualizzate sullo schermo in modo Edit, mentre la larghezza delle linee stampate verrà selezionata con gli appositi comandi di formattazione), l'uso dell'unità a di-

sco (in caso contrario digitare N prima di premere Return), e l'uso di una stampante Commodore.

La scelta del tipo di stampante propone:

0 = CBM

1 = MX80

2 = SPINWRITER

3 = QUME/DIABLO/8400

4 = OTHER (altre)

Accettando lo 0 vi troverete direttamente nel modo testo, altrimenti vi verrà chiesto il tipo di collegamento usato, Rs 232, Centronics o Seriale. Premete R, C o S. Le stampanti Centronics devono essere collegate alla user Port.

Se avete premuto R, vi verranno ora chiesti i valori dei registri di controllo e di comando, da 0 a 255, che determinano le caratteristiche della trasmissione dati alla stampante (consultate il manuale della stampante e dell'interfaccia Rs 232).

Per tornare a questo menù durante

l'uso del programma, premere Run/ Stop e Restore.

Siete adesso nel normale modo testo (EDIT MODE), che viene normalmente usato per scrivere il testo. Gli altri modi disponibili sono il modo di Comando, e i modi Disco o Cassetta; il primo viene usato per le varie funzioni di COMPU SCRIPT, mentre gli altri due per le operazioni di caricamento e salvataggio dei file. La linea in alto, visualizzata in reverse, si chiama linea di stato: contiene le informazioni riguardanti lo stato del programma, le opzioni selezionate e la posizione del cursore, che viene indicata da L:xxx C:yyy, dove xxx denota il numero della linea a partire dall'inizio del documento e yyy il numero della colonna da sinistra.

La linea di stato può inoltre visualizzare altri messaggi di aiuto per l'elaborazione; ve ne indichiamo alcuni:

Insert On (scrittura con inserimento)

Capitals ON (modo maiuscolo)
Search: (ricerca)
Replace: (sostituisci)
Output: (uscita testi)
File name: (nome del file)
Replace File? (sostituire File?)
No. of times (numero di volte)
Complete (operazione terminata)

Lo schermo inizialmente è grigio, col bordo i caratteri grigio chiaro; per modificare questi colori tenete premuto il tasto CTRL e premete una o più volte i tasti:

1 per cambiare il colore dei caratteri
2 per cambiare il colore dello sfondo
3 per cambiare il colore del bordo.

Ad esempio, io preferisco avere i caratteri neri sullo sfondo bianco, per simulare la scrittura su un foglio di carta; provate ad ottenere la combinazione di colori per voi più gradevole.

Usando una larghezza dello schermo di 40 colonne, la capacità di memorizzazione di COMPU SCRIPT è di

764 linee; documenti più lunghi devono essere suddivisi in più file, che è possibile "linkare", cioè collegare, per stamparli o elaborarli come se fossero uno solo. Vi consigliamo di non utilizzare mai tutta la memoria disponibile, per lasciare spazio ad eventuali aggiunte o modifiche.

Vediamo insieme adesso un esempio per descrivere le varie funzioni per manipolare ed elaborare i testi.

Per distinguere i tasti funzione del testo, li indicheremo con <F1> o <RET>, tra i segni di maggiore e minore.

Introducete il seguente testo:

Iscrizioni. <RET>

Le quote di iscrizione al torneo sono fissate come segue: L. 30.000 per ogni squadra dei gruppi A, B e C. Per le squadre composte da quattro giocatori tesserati la quota è ridotta a L. 25.000. Lire 18.000 per ogni squadra del gruppo juniores. <RET>
Le iscrizioni si ricevono presso l'Ac-

cademia Scacchistica Cremonese (via S. Francesco D'Assisi, 11 - Telefono 0372/433306) il mercoledì e il venerdì dalle ore 21,30 alle ore 23 e il sabato dalle 15 fino alle 19 fino al 15 Marzo 1987. Dopo tale date le iscrizioni saranno accettate con riserva e gravate di una soprattassa di L. 5.000. <RET>

Questo è il tasto base; che verrebbe riprodotto così come è scritto, stampato su 80 colonne.

È ora necessario aggiungere i comandi di formattazione, che indicano al computer come deve stampare il testo, che vengono solitamente messi nelle prime linee e che ovviamente non compaiono nel documento stampato.

Questi comandisono contrassegnati da un asterisco in reverse, ottenuto premendo <F3>, il quale indica che il testo che segue non fa parte del documento; per separare i comandi dal testo battete <RET> se dovete

andare a capo, o ; per continuare sulla stessa linea.

Introduciamo adesso i comandi di formattazione. Portate il cursore alla prima riga del testo, premete <F1>, quindi 2 volte Shift-Inst/Del per creare 2 righe vuote, quindi

<F3>nb"prova"<RET> e infine <F3>lm10:rm70<RET>

L'istruzione nb non agisce sulla formattazione, ma indica un commento o un promemoria, che può anche essere usato come nome del file, come vedremo più avanti; lm setta il margine sinistro e rm il margine destro. Ad ogni pressione del tasto <RET> compare sullo schermo un > in reverse, che indica la fine della linea o del paragrafo. Per vedere l'output del documento, cioè come esso verrebbe stampato, entrate in modo comando premendo <F1>: noterete che la parola MODE comincia a lampeggiare, indicando che il programma si attende un comando anzi-

ché un carattere facente parte del testo, quindi premete la lettera O (Output) e V (Video).

A questo punto vedrete comparire il testo digitato precedentemente, formattato secondo i margini desiderati, cioè con 60 caratteri per riga, e con le parole non più spezzate al bordo destro.

Se i margini settati sono maggiori di 40 caratteri, potete usare i tasti cursore o i tasti funzione <F5> e <F7> per spostarvi orizzontalmente sul testo, mentre per far scorrere il testo in verticale premete il tasto con il simbolo Commodore (al rilascio lo scorrimento si ferma) o la barra di spazio (premetela nuovamente per fermare lo scorrimento).

Alla fine di una pagina (normalmente 66 linee) lo scorrimento si ferma e per farlo continuare dovete premere C.

I tasti <F5> e <F7> servono allo scorrimento automatico in orizzon-

tale di 20 e 40 colonne.

Premendo il tasto Run/Stop tornerete al normale modo testo. Se vi accorgete di aver commesso degli errori, posizionate il cursore sopra il carattere da cambiare e premete il tasto desiderato. Potete spostare il cursore in qualunque punto dello schermo.

Per portarlo in alto a sinistra premete Clr/Home, mentre per tornare alla prima riga premete Shift Clr/Home.

Provate a modificare i margini, vedendo il diverso risultato dell'output. Se poi volete stampare la lettera su carta, premete <F1> O P (dove P sta per Printer, cioè stampante).

Nel caso di documenti lunghi più di una pagina la stampa si arresta alla fine di ogni pagina per permettere l'inserimento nella stampante di un nuovo foglio (premete C per continuare); se usate un modulo continuo digitate <F1> O C P, dove C indica la stampa continua.

Ciò che avete scritto viene memoriz-

zato nella memoria del computer, e viene quindi perso allo spegnimento dell'unità; se quindi volete conservare la copia elettronica di quanto scritto, per riutilizzarla, modificarla o semplicemente per archivarla, è necessario salvarla sulla memoria di massa, cioè su un disco o su una cassetta.

Per fare ciò, premete <F1> F (F sta per File, cioè archivia).

COMPU SCRIPT vi chiederà adesso il nome del file, lungo fino a 16 caratteri; potete digitare un qualunque nome, oppure premere <F2> (cioè Shift <F1>), e il nome indicato tra virgolette nella prima riga verrà riportato sulla riga di stato.

Premete <RET> e seguite le indicazioni sul video: il testo memorizzato verrà salvato sul supporto magnetico che avete scelto all'inizio.

Alla fine dell'operazione, la linea di stato visualizzerà:

1 - Complete se la registrazione è av-

venuta correttamente;

2 - Un messaggio di errore, se ci sono stati dei problemi ed è perciò necessario ripetere il salvataggio.

Per ricaricare il testo, premete <F1> L, seguito dal nome del file. In caso di errore di caricamento da nastro, ripetete l'operazione, controllando la pulizia delle testine del registratore.

Per minimizzare la possibilità di perdere dei dati, abbiate cura delle vostre cassette, lasciate un po' di spazio tra una registrazione e quella successiva, e annotate i punti di inizio e fine di ogni file.

Provate ora ad aggiungere all'inizio del testo queste nuove istruzioni di formattazione:

<F3> sp1:ju1 <RET>

Queste istruzioni possono essere scritte su una nuova linea o possono essere aggiunte ai comandi di marginatura già esistenti, separando ogni istruzione con : . È anche possibile

scrivere del testo dopo comando, separando le due parti con ; .

Inoltre, sebbene i comandi di formattazione siano normalmente posti all'inizio del testo, essi possono essere scritti in qualunque altro punto, per introdurre nuovi parametri o modificare i precedenti.

Inserite adesso le istruzioni

`<F3>sp1:ju1<RET>`

Il primo comando serve ad inserire una linea bianca tra due linee di stampa (potete anche porre `sp2` per avere una doppia spaziatura, o `sp0` per tornare alla stampa su ogni linea), mentre il secondo attiva la giustificazione, cioè l'allineamento automatico della stampa sul margine destro, inserendo opportuni spazi all'interno di ogni riga.

Per disattivare la giustificazione usate `ju0` nel punto desiderato, oppure cancellate l'istruzione iniziale.

Poniamo ora di voler centrare il titolo; posizionate il cursore sulla prima

riga del testo e riscrivete la riga digitando:

**< F3 > cn1;Iscrizioni < F3 > cn0
< RET >**

e, nella fase di output, la scritta **Iscrizioni** verrà automaticamente centrata rispetto ai margini fissati.

Le lunghezze della pagina e del testo sono prefissate dal programma a 66 e 60 linee, ma possono essere modificate per impieghi particolari (ad esempio, moduli di formato non standard, o stampa di etichette su striscia).

Eccovi un esempio di modifica del formato:

< F3 > p150:t140

dove **pl** (page length) indica la lunghezza della pagina e **tl** (text length) la lunghezza del testo stampato, che non deve mai essere minore del dato precedente.

Se volete estendere a sinistra il margine per una sola linea, per fare fuoriuscire una riga, usate il comando

<F3>maXX che farà sporgere a sinistra rispetto al margine la linea immediatamente successiva di **XX** caratteri.

È anche possibile ottenere la stampa a colonne, come avviene sui quotidiani, con l'istruzione

<F3>of XX che ha l'effetto di spostare tutta la stampa di **XX** caratteri e di permettere quindi la stampa a più colonne, facendo ripassare lo stesso foglio di carta. L'offset viene calcolato sommandolo al margine sinistro; fate attenzione a non sovrapporre le stampe.

Per allineare il testo col margine destro, anziché col sinistro come avviene normalmente, digitate

<F3>ra1 e **<F3>ra0** per disinserire questa opzione.

Ad esempio, se nella nostra lettera vogliamo aggiungere alla fine la scritta 'La Direzione' allineata a destra, digitiamo

<F3>ra1;La Direzione<F3>ra0

<RET>

Per indicare un punto particolare dove deve iniziare una nuova pagina, ad esempio all'inizio di un capitolo, usate

<F3>fpXX se **XX** è 0 la nuova pagina inizia subito dopo il comando, altrimenti si salterà a una nuova pagina solo se ci sono meno di **XX** linee da stampare sulla pagina in corso di stampa.

Se si vuole settare un offset verticale, cioè uno spazio bianco all'inizio di una pagina, ad esempio per l'inizio di un capitolo, inserite il comando

<F3>vpXX dove **XX** è il numero di linee bianche. Ricordatevi poi di disinserrarlo, usando **vp0**, o tutte le pagine successive verranno stampate lasciando **XX** linee bianche.

Per lasciare numerose linee vuote in qualunque punto della stampa, anziché usare più caratteri **<RET>**, digitate

<F3>lnXX dove **XX** è il numero di

linee vuote desiderato, risparmiando così spazio nella memoria.

Alcuni dei parametri di formattazione sono predefiniti; vediamo i valori:

lm	 margine sinistro	 1
rm	 margine destro	 80
pl	 lunghezza pagina stampata	 66
tl	 numero delle linee stampate	 60
fa	 linee per pollice	 6
pt	 caratteri per pollice	 10
hl	 margine sin. per intestazioni	 lm
hr	 margine des. per intestazioni	 rm
vp	 offset verticale	 0
of	 offset rispetto al margine sin.	 0
lf	 interlinea dopo ritorno carr.	 0
sp	 spazio tra le linee	 0
ju	 giustificazione a destra	 0
cn	 centratura del testo	 0
ra	 allineamento a destra	 0

Passiamo adesso alle intestazioni, cioè a quelle scritte che compaiono in ogni pagina in una posizione prestabilita, all'inizio o in fondo alla pa-

gina.

Il formato del comando per l'intestazione a inizio pagina è:

< F3 > hdXX:scritta1,scritta2,scritta3

La prima scritta è allineata col margine sinistro, la seconda è centrata e la terza viene allineata col margine destro, mentre XX è il numero delle linee bianche tra l'intestazione e la prima riga del testo.

Una o due delle scritte possono essere lasciate in bianco, ma devono essere presenti le due virgole per indicare la separazione tra le scritte e la rispettiva posizione.

Similmente, il comando per l'intestazione a fondo pagina è:

< F3 > ftXX:scritta1,scritta2,scritta3

Per numerare progressivamente le pagine, inserite il simbolo # in reverse nella scritta desiderata; tale simbolo viene ottenuto premendo i tasti **< F1 >** e Shift 3.

La numerazione parte normalmente da 1, ma se desiderate farla partire

da un altro numero, inserite l'istruzione

<F3>p#XX con **XX** che indica il nuovo numero di partenza. In questo caso, il simbolo **#** non è in reverse.

I margini per le intestazioni, come abbiamo visto prima, sono uguali a quelli del testo, ma possono essere modificati con le istruzioni:

hLXX e **hrYY** dove **XX** e **YY** rappresentano i nuovi valori.

Questi comandi devono essere su una linea diversa da quelli di intestazione.

COMPU SCRIPT consente di usare differenti tipi di stampante, e alcune di queste permettono un controllo diretto dei parametri di stampa.

Ad esempio, l'istruzione

<F3>lpXX dove **XX** vale 4, 6, 8 o 12, setta il numero di linee per pollice;

<F3>lf1 aggiunge il segnale di interlinea a quello di ritorno carrello;

<F3>ptXX con **XX** uguale a 6, 8,

10, 12 o 15, specifica il numero di caratteri per pollice.

Per ottenere i diversi modi di stampa per le stampanti che ne sono provviste, dovete includere il testo desiderato tra i simboli ottenuti premendo <F1> e i simboli indicati qui sotto:

[] **sottolineatura o allargato**

() **neretto o reverse**

& % **ombreggiato**

! " **rosso o compattato**

; : **neretto**

Potete inoltre definire un carattere speciale non presente nel normale set di caratteri:

<F3> chaa,bb,cc,dd,ee,ff dove aa-ff indicano sei numeri decimali (consultate il manuale della stampante per la definizione dei caratteri utente).

Per stampare i caratteri speciali ASCII, presenti in alcune stampanti ma non compresi nel set Commodore, inserite nel testo

<F1> XX con XX compreso tra 0 e 9.

ELABORAZIONI SUL TESTO

Vediamo ora più dettagliatamente le istruzioni per scrivere e modificare il testo.

Come abbiamo indicato prima il tasto <RET> indica la fine di un paragrafo.

Nel preparare il testo con COMPU SCRIPT, non lasciate mai una linea completamente libera; per lasciare una o più linee vuote, premete <RET> all'inizio della riga o usate l'istruzione ln.

Per evitare che due o più parole vengano suddivise nell'andare a capo, unitele con uno spazio Shiftato, che appare sullo schermo come un quadratino ma che viene stampato come un normale spazio, pur facendo sì che le parole vengano stampate sulla stessa linea.

Premendo <F5> si attiva la funzione maiuscolo e sulla linea di stato compare una C (Capital): i tasti delle

lettere scriveranno lettere maiuscole, mentre tutti gli altri tasti conservano la funzione usuale.

Per indicare eventuali punti di divisione di parole lunghe, digitare <F1> - al possibile punto di divisione: apparirà un trattino marcato, che verrà stampato come un normale trattino in caso di divisione della parola e ignorato altrimenti.

Per spostare il cursore di una parola in avanti premete <CTRL> W, per tornare indietro premete <CTRL> seguito dal tasto di freccia a sinistra. Per andare a una data linea, premete <F1> G nn, dove nn è il numero della linea desiderata, mentre per posizionare il cursore alla fine del testo premete <F1> G E.

Per visualizzare lo schermo successivo usate <F1> Spazio, per quello precedente <F1> Shift Spazio.

Lo scorrimento veloce di tutto il testo può essere ottenuto premendo <F1> e uno dei tasti cursore; Shift

accelera il movimento, Spazio lo arresta, Run/Stop torna al modo Edit. La cancellazione o l'inserimento di caratteri, linee o interi blocchi di testo possono essere eseguite rapidamente e semplicemente, e sono uno dei maggiori punti di forza dell'word processing rispetto ai normali sistemi di scrittura.

Per cancellare un carattere, premete Inst/Del, e per inserirlo Shift Inst/Del; il testo seguente si muoverà automaticamente fino al primo segno di Return.

Per cancellare una linea, premete <F1> Inst/Del, per inserirla <F1> Shift Inst/Del.

Infine, per cancellare un blocco di testo, posizionate il cursore all'inizio del blocco da togliere e premete <F1> D, quindi muovete il cursore alla fine del blocco. La linea di stato visualizzerà Delete Mode, e la parte di testo da cancellare sarà indicata in reverse. Premete <RET> quando

avete delimitato l'area desiderata (per tornare al modo Edit, portate il cursore a sinistra del punto di partenza).

Notate che cancellando una parte di testo ciò che segue si sposta verso l'alto, occupando lo spazio lasciato libero. Se invece desiderate cancellare una frase o un paragrafo senza far scorrere il resto del testo, usato il modo rimozione (Erase).

Per rimuovere tutto ciò che sta tra il cursore e il prossimo punto premete <F1> E S (Sentence), per rimuovere fino alla fine del paragrafo, cioè fino al prossimo carattere di Return, premete

<F1> E P (Paragraph), e per rimuovere l'intera parte del documento che va dal cursore alla fine del testo premete

<F1> E R (Remainder).

Se invece volete cancellare tutto il resto, digitate

<F1> E A (All) Attenzione: così fa-

cendo, l'intero testo in memoria viene perso, se non è stato precedentemente registrato.

Per inserire numerosi caratteri, usate il modo inserimento (Insert Mode), premendo

<F1> I per attivarlo o disattivarlo; una I sulla linea di stato ne segnala l'attivazione.

Potete anche eseguire automaticamente la conversione tra minuscolo e maiuscolo, o viceversa. Posizionate il cursore all'inizio del testo da convertire e premete i tasti

<F1> U e tutto il testo che segue il cursore verrà convertito.

Anche lo spostamento di un intero blocco di testo è immediato con COMPU SCRIPT.

Delimitate il blocco desiderato, con l'opzione

<F1> R e spostate il cursore per stabilire l'area da marcare, che sarà evidenziata in reverse (come per cancellare), quindi premete <RET> e

il blocco indicato sarà memorizzato fino a che non ne definirete un altro. Per spostare il blocco appena definito da un punto del testo ad un altro, posizionare il cursore nel punto in cui si vuole che cominci il blocco, e premere

<F1> X e il blocco verrà inserito spostando il testo seguente è cancellando il blocco originario.

Se il punto di inserimento è troppo vicino al blocco memorizzato, compare il messaggio di errore

“Error Cursor In Range”, che indica che il cursore si trova nel blocco. Per ovviare a ciò, spostate il cursore alla fine del testo e trasferite temporaneamente il blocco, ridefinitelo nuovamente e quindi muovetelo nella posizione definitiva.

È anche possibile duplicare un blocco di testo. Definitelo come visto prima e quindi digitate

<F1> A e il blocco desiderato verrà inserito nella nuova posizione senza

cancellare quello definito.

Anche la ricerca di una parola o di una frase, con l'eventuale sostituzione, possono essere condotte automaticamente dal programma, sia sul documento attualmente contenuto nella memoria che su una serie di file concatenati.

Per localizzare una sequenza di caratteri, digitate

<F1> S e la linea di stato visualizzerà Search: (Cerca).

Scrivete i caratteri da ricercare (fino a 32) e premete <RET>; quando appare Replace: (Sostituisci) premete ancora <RET> per indicare che volete solo trovare i caratteri indicati. Premete quindi

<F1> H per iniziare la ricerca, che avviene a partire dalla posizione del cursore e sul documento in memoria premendo M o su una catena di file concatenati premendo L (Attenzione: la ricerca su file concatenati cancellerà il testo in memoria). Per pro-

seguire la ricerca dopo aver trovato i caratteri premete

<F1> H C

Per fare una ricerca con sostituzione, digitate la nuova sequenza di caratteri dopo Replace: e premete

<F1> q (sul video comparirà Search & Replace) seguito da M o L.

OPZIONI DI STAMPA

Tutte le opzioni seguenti possono anche essere usate per la stampa su video, per controllare il risultato finale del documento prima di stamparlo su carta.

Per selezionare il modo di Output (Uscita), premete

<F1> O e la linea di stato risponde visualizzando "Output:" e selezionate una o più delle seguenti opzioni:

C per avere la stampa continua

D per variare il numero della periferica, se usate più stampanti

F per usare i file di riempimento, che

vedremo più avanti

L per stampare più file concatenati

X per ottenere più copie

Infine, **V** per avere l'output su video e **P** sù stampante.

Durante la visualizzazione dell'output su video, se non è stata data l'opzione **C**, la stampa si ferma alla fine di ogni pagina.

A questo punto premete **C** per visualizzare la linea seguente, **V** per le prossime 25 righe, o **P** per passare alla stampa su carta.

Se invece state stampando un documento su carta e volete continuare la stampa su video, premete **V**.

È così possibile stampare una pagina o un gruppo di pagine da un documento più lungo, selezionando prima l'output su video e passando poi a quello su stampante quando necessario. Durante una stampa pagina per pagina, è possibile passare alla stampa continua premendo Shift P all'intervallo di fine pagina.

Per tornare al modo di Edit in qualunque momento premete Run/Stop. Gli errori di ortografia possono essere agevolmente controllati settando i margini a 1 e 40 con l'output su video: in questo modo non è necessario fare scorrere orizzontalmente lo schermo, ma le parole non vengono spezzate a fine linea e sarà possibile verificare la correttezza della maggior parte dei comandi di formattazione.

Se volete inserire una pausa durante la stampa, usate il comando `<F3>ps` messaggio `<RET>` nel punto desiderato. Il messaggio, facoltativo, verrà visualizzato sulla linea di stato per ricordare il motivo della pausa.

LA GESTIONE DEI FILE

COMPU SCRIPT permette di registrare su cassetta o su disco i documenti, per poterli poi richiamare o modifi-

care, e di compiere molteplici operazioni per fondere insieme più file o per usare file di dati o programmi.

I nomi dei file, come avviene normalmente, possono essere lunghi fino a 16 caratteri, evitando caratteri con un particolare significato come * ? o \$. Ponendo sulla prima linea del documento il nome del file, con l'istruzione <F3>nb"nome file"<RET> non dovrete riscrivere il nome ogni volta che salvate il documento, ma vi basterà premere <F2> per trascrivere il nome che segue nb sulla linea di stato, come avevamo già visto precedentemente.

Per registrare un file, premete <F1> F e quindi digitate il nome del file o premete <F2>. Potete anche registrare una parte di un file, definendola come indicato per i blocchi di testo, e quindi premendo <F1> Shift F

Il caricamento di un file avviene, come detto precedentemente, con i tasti

<F1> L e digitando quindi il nome del file.

Il caricamento da disco è automatico; per chi usa un'unità a 2 drive, scrivere il numero del drive (0 o 1) seguito da : prima del nome.

Per il caricamento da cassetta, seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo. Inserite la cassetta e positionate il nastro poco prima dell'inizio del file. Premete un tasto sul computer e quindi il tasto Play del registratore.

È possibile aggiungere o inserire dei file all'interno di un documento.

L'aggiunta di un file in coda al testo attualmente in memoria viene fatta portando il cursore alla fine del testo e caricando come consueto il file, che verrà appeso al nostro documento.

Se invece il file deve essere inserito all'interno del documento, portate il cursore nel punto dove deve avvenire l'inserimento, selezionate il modo di

inserimento (con <F1> I) e iniziate il caricamento. La parte di testo sottostante verrà spostata per fare posto al file caricato. Nota: i file registrati con i tabulatori, cioè quelli che terminano con + (li vedremo tra poco), non possono essere appesi o inseriti in un documento, poiché vengono sempre caricati a partire dall'inizio del testo.

La capacità di memoria del programma è pari a circa 8 pagine di 60 righe ciascuna, più che sufficiente per la maggior parte delle applicazioni.

In alcuni casi può capitare di dover elaborare documenti più lunghi, come relazioni, tesi, o addirittura un libro intero. Tutto ciò può essere fatto suddividendo il testo in vari file, linkati, cioè collegati, con l'apposita istruzione

<F3>lk:nome file<RET> dove nome file è il file successivo, scritto senza virgolette. Questo comando deve essere scritto nell'ultima riga del

file.

Non c'è limite al numero di file concatenati, quindi usando più dischi si possono linkare documenti di qualsiasi lunghezza.

Sui file linkati è possibile eseguire automaticamente diverse operazioni, oltre alla stampa, come la ricerca e la sostituzione.

Il caricamento del file successivo avviene automaticamente su disco, mentre su cassetta viene visualizzato il nome del file sulla linea di stato per permettervi di posizionare il nastro. Spesso si devono presentare dati sotto forma di tabelle, o semplicemente incolonnare parole o scritte, in orizzontale o anche in verticale.

Per facilitare l'allineamento dei dati, è possibile memorizzare delle posizioni particolari sul video, per poterci poi tornare con la semplice pressione di un tasto. Per memorizzare la posizione in cui si trova il cursore, digitare

<F1> T e la linea di stato risponde con **Set Tab** (Setta Tabulatore); premete **H** per avere un tabulatore orizzontale e **V** per uno verticale.

Se dovete incolonnare dei numeri decimali, premete **<F6>** per entrare nel modo Decimale prima di settare i tabulatori, e i numeri verranno incolonnati allineandoli rispetto al punto decimale.

Per spostare il cursore al tabulatore successivo, premete **<F7>**.

Le posizioni dei tabulatori possono esser visualizzate con

<F1> P i tabulatori orizzontali saranno indicati con **/** e quelli decimali con **#** per alcuni secondi.

Per cancellare un tabulatore, portate il cursore sul tabulatore da rimuovere e digitate

<F1> C la linea di stato visualizza **Clear Tab** (Cancellare Tabulatore). Premete **H** o **V** per specificare se il tabulatore da cancellare è orizzontale o verticale.

Infine, per cancellare tutti i tabulatori, digitate

<F1> Z e poi premete H o V per cancellare tutti i tabulatori orizzontali o verticali.

Se avete l'unità a disco, potete registrare il documento con la selezione dei tabulatori, aggiungendo il carattere + alla fine del nome.

Un'altra utilissima caratteristica di COMPU SCRIPT è la possibilità di usare i file di dati, o di riempimento, a cui accennavamo all'inizio.

Un file di riempimento è una sequenza di dati, scritti tutti con lo stesso formato.

Con esso abbiamo la possibilità di redigere un testo standard, ad esempio una lettera commerciale o una circolare, lasciando degli spazi liberi al suo interno, che verranno sostituiti durante la stampa dai dati contenuti nel file di riempimento, permettendo così di ottenere automaticamente delle lettere personalizzate e comple-

te, ad esempio, di indirizzo (vi consigliamo in questo caso di usare le buste con finestra trasparente, posizionando l'indirizzo in corrispondenza). I passi da seguire sono due: il primo è la creazione del file contenente la parte standard del testo e le informazioni sulla posizione che devono assumere i dati, mentre il secondo è ovviamente la creazione del file contenente i dati.

Per indicare al programma dove vogliamo inserire le informazioni, posizionate il cursore all'inizio del punto desiderato e premete

<F1> B e la linea di stato visualizzerà Block Set (Blocco posizionato) e verrà visualizzato un rettangolo sullo schermo che indica che in questa posizione verrà inserito il primo di dati del file di riempimento.

Se un blocco dati deve avere una dimensione massima, premete

<F1> M lasciate lo spazio desiderato e premete <RET> o introdu-

cete altro testo.

Spostatevi quindi sulle posizioni successive e ripetete l'operazione per ogni punto corrispondente a un dato, e scrivete il resto del documento come usuale.

Salvate il documento così creato, cancellate la memoria, e preparate il file di riempimento.

Se nel redarre il documento avete lasciato spazio, ad esempio, per cinque blocchi di dati, il file dati dovrà essere costituito da sequenze di sostituzione formate ciascuna da cinque righe, su ognuna delle quali avrete posto le rispettive informazioni, nello stesso ordine nel quale devono comparire.

Ogni gruppo di dati deve avere lo stesso numero di linee, anche se qualche blocco deve restare vuoto.

Per ottenere la stampa, usate la consueta sequenza per ottenere l'output specificando F dopo la lettera O.

Quando tutte le informazioni sono

state sostituite, compare la scritta **Out of Data (Dati terminati)**.

Durante la stampa, il computer sostituirà ordinatamente le informazioni contenute nel file di riempimento nelle posizioni definite.

Il file di riempimento non può contenere istruzioni di formato o commenti, mentre può essere registrato come gli altri file.

OPERAZIONI CON L'UNITÀ A DISCO

Tutti i comandi fin qui esaminati funzionano sia con il registratore che con il disk drive, anche se le operazioni su disco saranno più veloci e comode. Vediamo adesso alcuni comandi che riguardano la gestione dell'unità a disco.

Per entrare in modo disco, premete **< F4 >**: la linea di stato verrà cancellata e al suo posto comparirà la scritta **Disk mode**.

Premendo il tasto Run/Stop tornerete al normale modo di Edit.

Per formattare un disco nuovo, digitate

n:nome del disco,XX <RET> dove XX è la ID del disco. Il programma vi chiederà conferma dell'operazione, digitate Y per confermarla, oppure N. Come sapete, formattando un disco tutte le informazioni eventualmente presenti su di esso verranno perse, controllatene quindi sempre il contenuto prima di formattarlo. La cancellazione di un disco avviene con il comando

s:nome file <RET> anche qui verrà chiesto conferma dell'operazione, e digitate Y o N.

Per visualizzare la directory digitate \$ <RET> e per caricarla in memoria

+ \$ <RET> quando tornerete al modo di Edit la directory sarà presente come un normale testo.

Un file può essere ridenominato

usando

r:nuovo nome = vecchio nome.

Potete anche eseguire il validate se necessario, per chiudere correttamente tutti i file, con

v <RET>

Per unire una serie di file scrivete

c:nuovo nome = file1, file2, file3, file4
<RET>

Potete unire fino a 4 file per volta.

Chi usa un'unità a doppio drive dovrà specificare il numero del drive (0 o 1).

Se volete inserire il listato di un programma Basic in un documento, dovette prima trasformare il programma in un file sequenziale. Le operazioni da compiere sono le seguenti:

OPEN,8,8,"0:nome file,S,W":

CMD8:LIST<RET>

PRINT #8<RET>

CLOSED8<RET>

Il programma in memoria sarà così salvato su un file sequenziale, che potrà essere caricato da COMPU

SCRIPT.

Vediamo infine i possibili messaggi di errore:

No Range Set: non è stato definito alcun blocco.

Out of Memory!: non c'è più memoria disponibile.

Too Many Tabs: non possono essere definiti più di 50 tabulatori.

Search Failed: l'operazione di ricerca ha avuto esito negativo

Out of Data: il file di riempimento è terminato.

Out of Blocks: non ci sono altri blocchi da riempire nel testo.

Printer Error: la stampante non è settata per la stampa.

Gli errori di formato vengono segnalati con la scritta **FORMAT ERROR**

Type X dove **X** può essere:

A: il formato richiesto non esiste.

B: il carattere che segue il comando non è valido.

C: si è specificato un valore troppo grande.

- D:** si è specificato un valore non valido.
- E:** si è usato per tl un valore maggiore di pl.
- F:** in un'intestazione di inizio o fine pagina si sono usate le virgole in modo errato.
- G:** nell'intestazione o in un messaggio di pausa si sono usati troppi caratteri (max 32 car.).
- H:** la larghezza del testo è troppo piccola (larghezza minima 15).
- J:** il valore di lm è 0.
- K:** lm è maggiore di rm.
- L:** numero dell'intestazione di inizio pagina troppo elevato.
- M:** troppi caratteri di controllo.
- N:** il comando diformato non è nella corretta posizione, a inizio o fine linea.
- Gli errori del disco sono segnalati con il formato DISK ERROR Type X dove X può essere:
- 0:** operazione interrotta con Run/Stop.

- 1: troppi file aperti.**
- 2: file non aperto.**
- 4: file non trovato.**
- 5: dispositivo non presente.**
- 6: il file non è per input.**
- 7: il file non è per output.**
- 8: manca il nome del file.**
- 9: numero del dispositivo errato.**

MEMO

n° 810 (113)

COMMODORE 64

CRIMEN

La nostra città è stata invasa da bande di avventurieri e malintenzionati dediti al crimine, diventati ormai padroni delle strade e che le normali forze di polizia non riescono a fronteggiare.

Per un'ultima disperata difesa della legalità e dell'ordine viene chiamata la vostra squadra speciale, che mai aveva affrontato prima d'ora un compito tanto arduo e quasi suicida. I vostri ordini sono semplici: pattugliare le strade della città, sparare a vista a chiunque circoli armato, e fare finalmente piazza pulita per permettere agli abitanti rimasti barricati nelle case di uscire dai loro ripari e riprendere la loro vita normale.

Ma attenzione a non colpire i pochi

abitanti onesti ancora in cerca di un rifugio; quindi abbiate riflessi pronti, ma anche sappiate riconoscere al volo i buoni dai cattivi...se ucciderete un buon cittadino la vostra carriera sarà ostacolata da punti di penalizzazione, ma se non riconoscerete subito uno dei malintenzionati potrete perdere uno dei vostri uomini! Una banda di feroci assassini ha rapito una ragazza, che tiene prigioniera come ostaggio per garantirsi la libertà; la vostra missione finale consiste nel liberare l'ostaggio, eliminando senza pietà i suoi carcerieri.

Quest'ultima impresa vi frutterà un encomio solenne che si concretizzerà sotto forma di un Bonus.

Per portare a termine la vostra missione avete a disposizione 3 uomini. Se la vostra squadra sarà sconfitta prima di completare la missione, se cioè avrete perso tutte e tre gli uomini della squadra speciale, il gioco avrà termine e sul quadro comparirà

il vostro punteggio in base al numero di nemici eliminati, il massimo punteggio realizzato nelle precedenti missioni, e la scritta Premi Fuoco che vi indica come intraprendere un altro tentativo.

COMANDI DEL GIOCO

Per muovere i vostri uomini, usate il joystick in porta 2, o i tasti:

N o O per sparare.

U o V per spostarvi a destra.

T o X per spostarvi a sinistra.

E o Shift per spostarvi in basso.

F5 per spostarvi in lato.

Per sparare, muovete il joystick o premete il tasto corrispondente alla direzione desiderata e quindi premete Fire.

Fate fuoco a volontà, le munizioni non vi mancano!

Per iniziare il gioco, premete il tasto Fire se usate il joystick, o i tasti **N o O** se usate la tastiera.

u'
A 14

COMMODORE 64

GRAVITY LESS

Per gli estimatori dei giochi spaziali e fantascientifici, presentiamo un programma che non mancherà di farvi trascorrere ore e ore attaccati al joystick e di fronte al vostro schermo Tv mentre vi cimenterete in sempre più difficile avventure nello spazio...

Potrete intanto ammirare la grafica e gli scenari che fanno da contorno alle vostre avventure, oltre alla originale musica di accompagnamento...

Per giocare, caricate il programma come consueto, e collegate il joystick alla porta 1 del vostro computer.

A causa della relativa difficoltà di governo dell'astronave, non è presente l'opzione di gioco con la tastiera, ma riteniamo che ormai chiunque di voi possenga un joystick, e del resto per giochi di questo tipo il joy-

stick è assolutamente necessario.

Il programma prevede l'opzione di gioco per 1 o 2 giocatori. Premete F7 alla partenza del gioco per avere l'opzione a 2 giocatori.

In questo caso, è utile avere 2 joystick, poiché l'astronave del secondo giocatore viene comandata collegando il joystick nella porta 2, altrimenti dovrete spostare, con la dovuta attenzione per non danneggiare i connettori, la spina del joy da una presa all'altra a ogni cambio di comando, cioè ad ogni astronave persa.

Il quadro di gioco è diviso in due parti: quella superiore rappresenta la vista dello spazio circostante, mentre la parte inferiore contiene i dati di volo e i punteggi.

Partendo da sinistra, una serie verticale di punti bianchi, inizialmente 4, indica il numero di astronavi a disposizione, quindi troverete l'indicatore del punteggio, e due indicatori verticali, a sei stadi, del numero di

schermi anti-laser e del propellente rimasto.

Le stesse indicazioni sono riportate, in ordine inverso, per il secondo giocatore sulla parte destra dello schermo.

Premete il pulsante di Fire per iniziare il gioco. Premendo il tasto Restore potrete iniziare una nuova partita senza attendere la fine di quella in corso.

L'astronave inizialmente si trova sulla rampa di lancio a sinistra.

Per attivare i motori a getto premete Fire. La direzione viene controllata muovendo il joystick a sinistra o a destra per modificare l'orientamento dell'astronave, e quindi usando i motori per modificare la velocità orizzontale o quella verticale.

Cominciate ad acquistare un po' di padronanza con il governo dell'astronave, che essendo di tipo inerziale richiede una buona stima della velocità e dello spazio necessario per inver-

tire o modificare la rotta.

Una volta decollati, procedete verso il basso, dove troverete uno sbarramento orizzontale.

Per superarlo, disponete l'astronave in verticale, e muovete il joystick verso il basso per lanciare le bombe a neutroni. Dopodiché,
BUONA FORTUNA!!



COMMODORE 64

T.I.R. AGENCY

Eccovi un simpatico gioco di un genere un po' diverso dal solito, che metterà alla prova non solo le vostre abilità di guida e prontezza di riflessi, ma anche le capacità di pianificazione e il senso del commercio.

Si tratta infatti di gestire una vera e propria agenzia commerciale di trasporti, ovviamente di computer e accessori, tanto per restare in tema, bilanciando gli acquisti in base alle necessità del mercato e quindi portandoli a destinazione nel minor tempo possibile.

Vediamo come si svolge il gioco.

Dopo il caricamento, vedrete comparire sul video le opzioni per il comando del movimento, e cioè:

(1) JOYSTICK PORTA 2

(2) TASTIERA

(3) SCELTA TASTI

Quindi, se usate il joystick collegatelo alla porta 2 e premete il tasto 1 per iniziare il gioco.

Se invece volete usare i tasti per giocare, premete il tasto 3 ed entrerete nel modo definizione tasti di comando. A questo punto seguite le istruzioni che compaiono sul video, premendo cioè nell'ordine i tasti corrispondenti al movimento in alto, in basso, allo spostamento a sinistra, a destra e al tasto di fuoco. Ovviamente scegliete i tasti in modo che il loro uso sia comodo ed immediato.

L'operazione di definizione dei tasti deve esser fatta solo la prima volta che iniziate il gioco, mentre per le spedizioni successive essa rimarrà memorizzata.

Una volta scelta l'opzione di comando, vi troverete nella schermata dove effettuerete l'acquisto della merce da

trasportare e consegnare.

Avete a disposizione un capitale di 200 sterline; il costo di un computer è di 100 sterline, quello di un disco è di 10 sterline e quello di una cassetta è di 5 sterline.

A seconda dei prodotti che intendete acquistare, guidate il carrello una o più volte verso le varie opzioni sulla sinistra. Gli articoli acquistati verranno automaticamente portati sul carrello convogliatore in basso a destra, mentre in alto a destra sono visualizzati i totali degli acquisti e del capitale rimanente.

Quando avete terminato le operazioni di selezione del carico, portate il carrello su EXIT.

I prodotti verranno quindi convogliati automaticamente verso il terminal di carico, e vi verrà fornito un autocarro per il caricamento della merce. Ma attenzione, dovete essere veloci a spostarvi sotto i vari terminali, o potrete perdere parte del vo-

stro carico appena acquistato...

A questo punto il programma vi ricorderà qual è il vostro carico attuale e quanti soldi vi sono rimasti, e vi troverete finalmente padroni della strada. Sulla destra vedrete la pianta della città in cui effettuare le consegne, altrimenti rischiereste di perdervi nel labirinto di strade e incroci. La vostra posizione è segnalata da un punto lampeggiante.

Purtroppo davanti a voi troverete la strada ostacolata da un altro autocarro, che seminerà una serie di oggetti sull'asfalto e non vi permetterà di superarlo. Abbiate un po' di pazienza, e nel frattempo cercate di raccogliere quanti più oggetti potete, per liberare le corsie.

Giunti a uno dei punti terminali delle varie strade, potrete consegnare il vostro carico e iniziare un'altra corsa.

COMMODORE 16

PSYCHEDELIC

Questo programma rappresenta una novità assoluta nel suo genere: un sintetizzatore di effetti luminosi.

Eccovi così un modo nuovo di sfruttare il vostro computer creando fantasmagoriche sequenze di figure geometriche animate, il tutto completamente programmabile.

Collegate il joystick alla porta 1 e caricate il programma; quando compare la schermata iniziale premete la barra di spazio.

Vedrete comparire sullo schermo un quadratino: muovendo il joystick potrete spostarlo sullo schermo, e premendo Fire il quadratino diventerà una figura; scegliete il vostro brano musicale preferito e seguitene il ritmo col joystick...

Per le opzioni successive, dovete pre-

mere contemporaneamente il tasto indicato insieme a uno dei tasti C = , CTRL o SHIFT; se non indicato diversamente, premete sempre il tasto C = . Provate a premere C = e uno dei tasti della fila superiore, da Esc a Ø, che richiamano alcuni effetti prefissate.

Il tasto - cambia i caratteri grafici che compongono le figure, mentre il tasto = blocca le figure, lasciando solo il cursore in movimento sullo schermo (ricordatevi di premere contemporaneamente C =).

Premendo S otterrete differenti tipi di simmetria: rispetto all'asse X (orizzontale), Y (verticale) o a entrambi (centro dello schermo), quadrupla, oppure nessuna simmetria.

Premendo spazio varierete le figure generate: ce ne sono otto prefissate e otto che potrete definire voi stessi.

Per fare ciò, premete CTRL e uno dei tasti da Ø a 7. Ogni figura è composta da 7 livelli, attivati in succes-

sione; il primo livello è prefissato, essendo costituito dal cursore, mentre per definire i successivi muovete il cursore dove volete che ogni punto appaia e premete Esc; quando avete terminato un livello premete Return, fino ad arrivare al settimo. Per rivedere la figura creata premete Spazio per selezionare la figura (user shape) memorizzata, e quindi Fire.

Per variare la velocità di movimento del cursore, premete C, quindi <0> per variarla, e Return per terminare l'opzione. Premendo P varierete la velocità degli impulsi generati dalla pressione sul tasto Fire. Premendo O potrete modificare la lunghezza degli impulsi sullo schermo, mentre con D cambierete la persistenza delle figure generate sullo schermo.

Il tasto L vi porterà nel modo linea: premendo Fire il cursore genererà una serie di linee, la cui lunghezza può modificarsi con l'opzione W. Provate inoltre + per il livello di ba-

se, V per la velocità del generatore di sequenze e B per la lunghezza del buffer (coda di caratteri).

I colori possono essere modificati premendo H, e i soliti tasti <0>, quindi Return quando avete ottenuto il colore desiderato, e ripetendo l'operazione per tutti i 7 colori disponibili.

Se volete un esempio degli effetti ottenibili, premete A per far partire, e per terminare, il demo, durante il quale potrete anche modificare i parametri appena visti.

Per memorizzare i parametri scelti da voi, premete Shift e uno dei tasti da Esc a Ø, mentre per registrare le vostre animazioni premete Shift R per iniziare la registrazione, R per terminarla e ancora R per visualizzare le animazioni memorizzate. Il programma può memorizzare circa 5 minuti di animazioni.

Per far apparire una serie di figure sullo schermo, premete Shift e uno

dei tasti funzione, muovete il cursore dove volete che la figura appaia e quindi premete Esc; ripetete questa operazione 16 volte. Premendo adesso il tasto funzione programmato, vedrete apparire le figure desiderate. Per serie di figure fino a 255 immagini, usate il generatore di sequenze, premendo Shift Q per iniziare la memorizzazione, procedendo come per l'opzione precedente e terminando con Spazio o Return.

Il sistema migliore per comprendere il funzionamento del programma è di provare una per una le opzioni, sperimentando i vari effetti e vedendone i risultati.

Ricordatevi di tenere premuto il tasto C = , se non specificato diversamente.

COMMODORE 16

FOGLIO ELETTRONICO

IL FOGLIO ELETTRONICO è l'equivalente computerizzato di carta e penna usati per qualunque operazione di contabilità o calcoli economici.

È costituito da una serie di caselle, disposte a griglia e contraddistinte da un numero e da una lettera, come nel classico gioco della battaglia navale.

La sua potenza e versatilità deriva dalla possibilità di definire ogni cella in funzione dei dati contenuti in altre celle: variando i dati di una cella, vengono aggiornati anche i valori contenuti nelle celle corrispondenti. Questo ci permette di avere istantaneamente, una volta definite le rela-

zioni tra le varie celle, i risultati di previsioni ottenute in base a diversi dati di partenza. Ad esempio, nel programmare un investimento, possiamo verificare tutte le ipotesi desiderate, ottenendo le relative proiezioni senza dover effettuare ogni volta tutti i calcoli.

Il termine inglese per questo programma, ormai entrato nel linguaggio convenzionale, è Spreadsheet, che letteralmente significa lenzuolo, a similitudine dei grandi fogli di carta usati nel passato per questo tipo di calcoli.

Il nostro programma dispone di 76 celle, divise in 4 colonne di 19 righe ciascuna, numerate in orizzontale da 1 a 4 e in verticale da A a S.

Ogni cella viene richiamata usando prima la lettera e poi il numero; es. A1, D3, S4.

Dopo la schermata di presentazione, vi viene chiesto se usate l'unità a disco o a nastro: premete D nel primo

caso e N nel secondo.

Comparirà a questo punto il foglio elettronico vero e proprio, suddiviso in quattro colonne, appunto numerate da 1 a 4, e in 19 righe, contraddistinte da una lettera da A a S, come indicato sul lato sinistro.

Il cursore è rappresentato da otto spazi in reverse, e inizialmente si trova in alto a sinistra, nella cella di coordinate A1.

Nella parte bassa dello schermo sono ricordate le opzioni principali, e cioè:

F1 INPUT VALORE NUMERICO

F2 INPUT TESTO

F3 DEFINIZIONE FUNZIONE

F7 CARICAMENTO/

SALVATAGGIO DATI.

Per muovere il cursore, usate i tasti cursore; per cancellare il contenuto di una cella muovete il cursore su di essa e premete Shift e Clear/Home. Per ricalcolare i risultati dopo che

avete modificato dei valori numerici, premete Esc.

L'introduzione di un valore numerico o del testo è semplicissima: muovete il cursore sulla cella desiderata, premete F1 o F2, digitate il numero o il nome desiderato e premete Return. Ogni cella può contenere fino a 8 cifre o caratteri.

Per definire una funzione, cioè il legame tra la cella in oggetto e i valori contenuti nelle altre celle, premete F3 e digitate la formula, usando le coordinate delle celle desiderate e i quattro segni matematici + - * / senza lasciare spazi tra i simboli. Ad esempio:

A1 + A2 somma il contenuto delle celle A1 e A2;

C2*H4 moltiplica il contenuto di C2 per H4.

Una funzione può essere lunga fino a 36 caratteri.

Potete inoltre sommare i valori di celle consecutive, con l'istruzione

SOMMA:

SOMMA A2 K2 esegue la somma di tutti i valori delle celle A2, B2, C2 fino a K2.

Per salvare su nastro o disco i dati introdotti o per caricare altri dati, premete il tasto **Help/F7**, quindi **C**, **S** o **M** a seconda se volete **Caricare** o **Salvare** dei dati o tornare al **Menù**. Seguite quindi le indicazioni sullo schermo; se usate l'unità a disco inserite il disco dati e digitate il nome del file, mentre se usate il registratore riavvolgete il nastro al punto dove avete registrato o dove volete salvare i dati.

COMMODORE 16

CRAZY TRAIN

Un commando di terroristi si è impadronito dell'Orient Express e si è asserragliato nella locomotiva, deciso a portare il treno oltre il confine o a vendere cara la pelle.

L'unico modo per bloccare il treno è raggiungere la locomotiva, ma il confine è vicino e il tempo rimasto scarseggia.

Inoltre, i terroristi hanno bloccato tutti i passaggi tra i vagoni, e quindi l'unico modo di raggiungere la locomotiva è di passare sul tetto dei 14 vagoni che compongono il treno.

Purtroppo per voi, anche questa via è tutt'altro che facile: ogni vagone è disseminato di trabocchetti e insidie, ogni volta diversi per cogliervi di sorpresa.

Sul vostro cammino troverete infatti

missili anti-uomo che vi corrono incontro, mortali nuvole di gas nervino, passaggi elettrificati da saltare con la massima precisione, cannoni laser, e per valicare una delle insidie avrete anche bisogno di un aiuto dal cielo...

Usate i tasti

- <** per andare a sinistra
- >** per andare a destra
- I** per saltare
- Q** per abbassarvi.

Dopo il caricamento del gioco, compare la schermata iniziale, su cui potrete leggere anche l'indicazione del record del giorno.

Per iniziare il gioco premete il tasto funzione F1.

Se, provati dalle difficoltà, volete prendere un po' di fiato per ritentare l'impresa dall'inizio, premete Return e tornerete alla schermata iniziale, pronti per iniziare un altro tentativo.

Sul quadro di gioco vedrete visualizzati, in alto da sinistra, il vostro punteggio, le vite ancora a disposizione e il record delle precedenti partite.

In basso potrete invece leggere il numero di vagoni rimasti e il tempo per concludere l'impresa prima che il treno arrivi al confine.

Alla fine di ogni tentativo verrà visualizzato il tempo rimanente, quante vetture vi mancavano per arrivare alla meta e il vostro punteggio.

Per portar a termine l'impresa avete cinque vite.

AUGURI!!!

COMMODORE 16

JUMPER

Eccovi un gioco “a tempo di cucaracha” dalla terra dei sombreros e del mondiale di calcio.

Il nostro eroe, al secolo JUMPER, ha ricevuto l'incarico di pitturare una antica piramide degli Incas, ma l'impresa è più facile a dirsi che a farsi.

A causa della forma della piramide, innanzitutto, Jumper non può semplicemente camminarci, ma deve saltare da un gradino all'altro, e senza cadere giù dai lati.

A complicare il suo lavoro ci sono due curiosi animali assetati di vernice, che toglieranno il colore faticosamente messo da Jumper su ognuno dei gradini su cui salteranno.

Potete eliminare il “mangiavernice” nero, saltandoci sopra, ma attenzione al suo bianco compare, il cui con-

tatto vi causerà la perdita di una vita. Per iniziare il gioco, premete Fire o Shift. Dopo 20 secondi dal caricamento, se non è stato premuto alcun tasto, partirà automaticamente il demo.

Potete usare sia il joystick in porta 2, muovendolo sempre in diagonale, che i tasti cursore:

Freccia a sin. alto e sinistra

Freccia a des. basso e destra

Freccia in su alto e destra

Freccia in giù basso e sinistra

Se vi trovate in una situazione difficile, premendo Fire o Shift giocherete un Jolly e verrete trasportati al punto di partenza, dove sarete al sicuro.

Quando il Bonus va a zero, i movimenti diventano più veloci. Passando sopra uno dei cubi a quadretti che appaiono occasionalmente avrete una vita in più.

Quando il contatore del bonus, in basso a destra, arriva a zero, i movimenti divengono più veloci, perché il tempo per finire il lavoro è ormai

scaduto.

Una volta terminato di colorare tutta la piramide, riceverete come punteggio aggiuntivo l'eventuale bonus rimasto, e dovrete colorare un'altra piramide, ma questa volta con due mani successive di vernice.

Dopodiché vi aspetta una nuova piramide, che necessita di tre mani e popolata da più mangiavernice...

COMMODORE 16

SKY FIGHTER

Nell'anno 2087 la vita si svolge in modo completamente diverso da quella del nostro tempo.

Lo smog, i semafori e gli ingorghi stradali sono solo un lontano ricordo del passato, perché ormai la vita di tutti i giorni si svolge nello spazio e l'umanità ha ormai colonizzato tutto il sistema solare e sta esplorando i sistemi vicini.

Ma non crediate che nel futuro la vita sarà tutta rose e fiori...

Infatti, se i guai del nostro tempo sono stati ormai risolti e superati, la via del progresso è irta di difficoltà e di imprevisti, come può accadere ad esempio durante l'esplorazione di un lontano pianeta.

In SKY FIGHTER il vostro computer vi trasporterà infatti ai limiti dello

spazio conosciuto, dove dovrete affrontare orde di astronavi nemiche per conquistare un nuovo pianeta da colonizzare per fornire nuovo spazio ai vostri compatrioti.

Potete giocare da soli o in due giocatori; premete F1 nel primo caso, e F2 per avere un compagno di avventura, o meglio di sventura!

Per arrestare temporaneamente il gioco premete il tasto funzione HELP, mentre per iniziare una nuova partita premete il tasto Run/Stop.

Caricate il programma; dopo alcuni secondi, se non avete premuto F1 o F2, partirà automaticamente il demo. Potete usare il joystick in porta 1 o 2 o i tasti:

<	per girare a sinistra
>	per girare a destra
SHIFT	per sparare.

Arrivati a 10000 punti avrete diritto ad una astronave bonus per compensare la vostra abilità e il vostro co-

raggio; più avanti ne riceverete una ogni 20000 punti.

Per completare l'esplorazione di ogni zona il tempo è limitato, quindi buttatevi nella mischia senza attendere!

COMMODORE 16

SWEET KEY

Per rilassarvi e lasciarvi prendere un po' di fiato dopo tante avventurose imprese nello spazio o correndo sul tetto di un treno, ecco adesso un programma che farà giocare e divertire tutti, grandi e meno grandi.

SWEET KEY vi trasporta in un mondo fantastico, prigionieri di un labirinto incantato e popolato di strani gnomi che si aggirano per il labirinto e il cui contatto si rivelerà ben presto mortale per voi.

Attenzione perciò, prima di tutto, ad evitare gli gnomi, per salvaguardare le vostre vite.

Ma non dimenticate di provvedere ai vostri pasti: il labirinto è pieno di grosse e prelibate ciliegie che aspettano solo di essere mangiate. Peccato però che le ciliegie siano state raccol-

te dagli gnomi, che per maggiore sicurezza le hanno messe sotto chiave. Raccogliete allora le chiavi, dimenticate dagli gnomi nel labirinto, e potrete così aprire le porte dove sono custodite le ciliegie.

Usare i tasti:

Z per spostarvi a sinistra

X per spostarvi a destra

; per andare verso l'alto

/ per andare verso il basso

Return per depositare le bombe,
oppure il joystick in porta 1.

Attenzione agli stretti passaggi, dove potrete rimanere bloccati mentre arrivano gli gnomi.

Premete **Fire** o **Return** per iniziare il gioco.

SOMMARIO

C64	Omnicoopy	p. 6
C64	Super Paint	p. 10
C64	Compu Script	p. 17
C64	Crimen	p. 64
C64	Gravity less	p. 67
C64	T.I.R. Agency	p. 71
C16	Psychedelic	p. 75
C16	Foglio elettronico	p. 80
C16	Crazy train	p. 85

C16	
Jumper	p. 88
C16	
Sky fighter	p. 91
C16	
Sweet key	p. 94

COMPUTER SET n. 7 Mensile di cultura informatica e software - Editrice Logica 2000 srl via Martiri Oscuri n. 21 - 20154 Milano - Marzo 1987 - Reg. in corso al Trib. di Milano - Stampa: Aligraf - San Giuliano Milanese Milano. Distribuzione: A & G Marco via Fortezza 27 Milano - Direttore responsabile: Antonio Lucarella. Hanno collaborato: Aldo Bordieri, Roberta Di Pietro, Claudio Micheli, Alessandra Moro, Alfredo Onofrio, Vito Ripa.

Ufficio Tecnico: Tel. (02) 3314868

