

Disegnare con il computer

Un programma su misura per novelli artisti informatici, che offre la possibilità di creare ben 71 caratteri ridefinendoli DA TASTIERA con i codici esadecimali, più 15 caratteri già predefiniti per l'uso immediato.

IL PROGRAMMA

Creare la «tavolozza» di base scegliendo il colore del video (da 1 a 16), ed immettendo nelle 11 istruzioni di INPUT successive, il codice del colore del carattere e, dopo una virgola, il codice del colore di sfondo dello stesso.

Fatto questo, saranno visualizzati il colore prescelto e 2 cursori.

Spistarli con i soliti tasti E, X, S, D disposti in modo da richiamare i movimenti ad essi assegnati e digitare uno dei tasti con i caratteri predefiniti, di cui più avanti si ritroverà il PATTERN ad essi assegnato (H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, T, U, V, W).

Il carattere apparirà sullo schermo nel punto di incontro dei due cursori; per cancellare tale carattere o qualsiasi altro, premere la barra spaziatrice.

CREAZIONE DI NUOVI CARATTERI

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e 1: si udirà un segnale acustico; premendo SHIFT e S apparirà il codice ASCII 89. Se

non si vuole ridisegnare tale carattere tenere premuti i suddetti tasti e le cifre scorreranno in ordine crescente sino al 159 per poi ritornare a 89 e così via.

Scelto il carattere da mutare, digitare normalmente le 16 cifre esadecimali che corrispondono al PATTERN dello stesso (vedi il manuale di istruzioni alle pagg. 83 e seguenti): in un istante il nuovo carattere verrà visualizzato nel punto di incontro dei cursori.

Da questo momento in poi basterà premere semplicemente il tasto corrispondente al codice ASCII prescelto, per vedere visualizzato il nuovo carattere ogni volta che occorrerà.

A tal proposito bisogna ricordare che per richiamare i caratteri dal 128 al 159 si deve digitare CTRL e , (virgola) per il 128; CTRL e . (punto) per il 155; CTRL e : (due punti) per il 156; CTRL e + (più) per il 157; CTRL e 8 per il 158; CTRL e 9 per il 159 ed infine per i codici compresi tra 129 e 154 basterà digitare CTRL e le lettere da A a Z in ordine alfabetico.

Dulcis in fundo, è possibile cambiare colore allo schermo fra i 16 a disposizione digitando SHIFT e + (più).

Buon divertimento per le vostre ore a tutto schermo!

VARIABILI PRINCIPALI

R	Riga cursore	X	Colonna dello schermo
C	Colonna cursore	ESA	Conteggio delle 16 cifre esadecimali
CA	Caratteri ridefinibili con il codice esadecimale	Z\$	Stringa esadecimale ottenuta
CA\$	Stringa del codice ASCII carattere	PATTERNS CARATTERI PREDEFINITI	

```

10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(11)
30 PRINT "DISEGNARE COL COMPUTER"
      DADO 1984"
40 FOR TTT=1 TO 2000
50 NEXT TTT
60 CALL CLEAR
70 INPUT "COLORE VIDEO ? ":X
80 INPUT "INS.6 CARATTERE ? SFONDO ? ":
  C6,S6
90 INPUT "INS.7 CARATTERE ? SFONDO ? ":
  C7,S7
100 INPUT "INS.8 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C8,S8
110 INPUT "INS.9 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C9,S9
120 INPUT "INS.10 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C10,S10
130 INPUT "INS.11 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C11,S11
140 INPUT "INS.12 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C12,S12
150 INPUT "INS.13 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C13,S13
160 INPUT "INS.14 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C14,S14
170 INPUT "INS.15 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C15,S15
180 INPUT "INS.16 CARATTERE ? SFONDO ? "
  :C16,S16
190 CALL CLEAR
200 CALL SCREEN(X)
210 R=2
220 C=2
230 CA=8B
240 CALL CHAR(40,"AAAAAAAAAAAAAAAA")
250 CALL CHAR(41,"AAAAAAAAAAAAAAAA")
260 CALL COLOR(2,2,16)
270 CALL HCHAR(1,C,40)
280 CALL HCHAR(R,1,41)
290 CALL CHAR(72,"0102040810204080")
300 CALL CHAR(73,"8040201008040201")
310 CALL CHAR(74,"8080808080808080")
320 CALL CHAR(75,"0101010101010101")
330 CALL CHAR(76,"FF")
340 CALL CHAR(77,"00000000000000FF")
350 CALL CHAR(78,"FF818181818181FF")
360 CALL CHAR(79,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
370 CALL CHAR(80,"8181818181818181")
380 CALL CHAR(81,"FF000000000000FF")
390 CALL CHAR(82,"FF80808080808080")
400 CALL CHAR(84,"FF01010101010101")
410 CALL CHAR(85,"80808080808080FF")
420 CALL CHAR(86,"01010101010101FF")
430 CALL CHAR(87,"3C7EFFFFFFFF7E3C")
440 CALL COLOR(3,2,16)
450 CALL COLOR(4,2,16)
460 CALL COLOR(5,2,16)
470 CALL COLOR(6,C6,S6)
480 CALL COLOR(7,C7,S7)
490 CALL COLOR(8,C8,S8)
500 CALL COLOR(9,C9,S9)
510 CALL COLOR(10,C10,S10)
520 CALL COLOR(11,C11,S11)
530 CALL COLOR(12,C12,S12)
540 CALL COLOR(13,C13,S13)
550 CALL COLOR(14,C14,S14)
560 CALL COLOR(15,C15,S15)
570 CALL COLOR(16,C16,S16)
580 CALL KEY(0,K,S)
590 IF S=0 THEN 580
600 IF (K=88)+(K=120) THEN 710
610 IF (K=69)+(K=101) THEN 760
620 IF (K=68)+(K=100) THEN 810
630 IF (K=83)+(K=115) THEN 860
640 IF K=43 THEN 1020
650 IF K=33 THEN 1070
660 IF K<>88 THEN 670
670 IF K<>69 THEN 680
680 IF K<>68 THEN 690
690 IF K<>83 THEN 910
700 GOTO 580
710 R=R+1
720 IF R>23 THEN 940
730 CALL HCHAR(R,1,41)
740 CALL HCHAR(R-1,1,32)
750 GOTO 580
760 R=R-1
770 IF R<2 THEN 960
780 CALL HCHAR(R,1,41)
790 CALL HCHAR(R+1,1,32)
800 GOTO 580
810 C=C+1
820 IF C>32 THEN 980
830 CALL HCHAR(1,C,40)
840 CALL HCHAR(1,C-1,32)
850 GOTO 580
860 C=C-1
870 IF C<2 THEN 1000
880 CALL HCHAR(1,C,40)
890 CALL HCHAR(1,C+1,32)
900 GOTO 580
910 CALL HCHAR(R,C,K)
920 CALL SOUND(100,K*10,10)
930 GOTO 580
940 R=23
950 GOTO 580
960 R=2
970 GOTO 580
980 C=32
990 GOTO 580
1000 C=2
1010 GOTO 580
1020 X=X+1
1030 IF X>16 THEN 1040 ELSE 1050
1040 X=1
1050 CALL SCREEN(X)
1060 GOTO 470
1070 CALL SOUND(100,1760,5)
1080 ESA=3
1090 CALL KEY(0,K,S)
1100 IF S=0 THEN 1090
1110 IF K=36 THEN 1580
1120 IF ((K>47)*(K<58))+((K>64)*(K<71)) THEN 1140
1130 GOTO 1090
1140 CALL HCHAR(24,ESA,K)
1150 ESA=ESA+1
1160 IF ESA=19 THEN 1180
1170 GOTO 1090
1180 CALL GCHAR(24,3,A)
1190 A$=CHR$(A)
1200 CALL GCHAR(24,4,B)
1210 B$=CHR$(B)
1220 CALL GCHAR(24,5,CC)
1230 C$=CHR$(CC)
1240 CALL GCHAR(24,6,D)
1250 D$=CHR$(D)
1260 CALL GCHAR(24,7,E)
1270 E$=CHR$(E)
1280 CALL GCHAR(24,8,F)
1290 F$=CHR$(F)
1300 CALL GCHAR(24,9,G)
1310 G$=CHR$(G)
1320 CALL GCHAR(24,10,H)
1330 H$=CHR$(H)
1340 CALL GCHAR(24,11,I)
1350 I$=CHR$(I)
1360 CALL GCHAR(24,12,L)
1370 L$=CHR$(L)
1380 CALL GCHAR(24,13,M)
1390 M$=CHR$(M)
1400 CALL GCHAR(24,14,N)
1410 N$=CHR$(N)
1420 CALL GCHAR(24,15,O)
1430 O$=CHR$(O)
1440 CALL GCHAR(24,16,P)
1450 P$=CHR$(P)
1460 CALL GCHAR(24,17,Q)
1470 Q$=CHR$(Q)
1480 CALL GCHAR(24,18,RR)
1490 R$=CHR$(RR)
1500 X$=A$&B$&C$&D$&E$&F$&G$&H$
1510 Y$=I$&L$&M$&N$&O$&P$&Q$&R$
1520 Z$=X$&Y$
1530 CALL CHAR(CA,Z$)
1540 CALL HCHAR(R,C,CA)
1550 ESA=3
1560 CALL HCHAR(24,1,32,32)
1570 GOTO 580
1580 REM
1590 CA=CA+1
1600 IF CA>159 THEN 1670
1610 CA$=STR$(CA)
1620 FOR W=1 TO LEN(CA$)
1630 AS=ASC(SEG$(CA$,W,1))
1640 CALL HCHAR(24,(24+W)-LEN(CA$),AS)
1650 NEXT W
1660 GOTO 1080
1670 CA=8B
1680 CALL HCHAR(24,1,32,32)
1690 GOTO 1080

```