

genza nucleare; essi sono:
 LIVELLI DI PERICOLO: pag.
 1

Vale a dire i valori, calcolati in
 REM (Roentgen Equivalent
 Man), equivalente in raggi X
 per un organismo umano,
 sopportabili o meno dai sog-
 getti esposti, con relativi sin-
 tomi e complicazioni.

Questa pagina in realtà con-
 tiene due elaborati, visibili
 come descritto all'interno del
 programma.

DIMEZZAMENTO RADIAZIO-
 NI: pag. 2

Attraverso la visualizzazione
 dei dati a piramide, potrete
 conoscere in quanto tempo in
 media, i radionuclidi più diffu-
 si, dimezzano la loro azione
 contaminativa.

RIFUGI ANTIATOMICI: pag.
 3

Riassume attraverso la visio-
 ne di un grafico, la percentua-
 le di popolazione rifugiabile
 nei bunker governativi di 7
 nazioni compresa l'Italia, che
 nel dato riportato dell'1%, tro-
 va contestazioni da parte dei
 gruppi ambientalisti, che lo
 farebbero scivolare allo 0,7.
 Inoltre c'è anche chi ha cal-
 colato che le tre reti metropo-
 litane di Milano, opportuna-
 mente attrezzate, potrebbero
 contenere un milione di per-
 sone, non contando che in tut-
 ta Italia si potrebbero utilizza-
 re a tale scopo le gallerie
 ferroviarie e autostradali.

Sul fronte privato esiste inve-
 ce un solo albergo in tutta
 Italia che annette la prenota-
 zione di una camera all'utiliz-
 zo di un rifugio sotterraneo; è
 il Cristallo Palace di Berga-
 mo, con un caveau di 270
 metri quadrati che può conte-
 nere 120 persone.

IL NUCLEARE IN ITALIA:
 pag. 4

Questa pagina visualizza nel-
 la cartina stilizzata dell'Italia,
 siti e potenze in Megawatt,
 delle 3 centrali tuttora ope-
 ranti nel territorio nazionale,
 più le due in via di allestimen-
 to.

Circa le dislocazioni delle
 centrali nucleari italiane, c'è
 aspra polemica riguardo le
 distanze intercorrenti fra que-
 ste e i più vicini caseggiati,
 come nel caso della centrale
 di Latina che dista soltanto

```

600 NEXT T
610 CALL VCHAR(1,3,152,2)
620 CALL VCHAR(1,31,152,2)
630 N=5
640 FOR TT=1 TO 5
650 READ A$
660 FOR T=1 TO 5
670 CALL SOUND(1,3000,8)
680 CALL HCHAR(N,3+T,ASC(SEG$(A$,T,1)))
690 NEXT T
700 N=N+4
710 NEXT TT
720 FOR TT=1 TO 10
730 READ A$,A
740 FOR T=1 TO LEN(A$)
750 CALL HCHAR(A,10+T,ASC(SEG$(A$,T,1)))
760 NEXT T
770 NEXT TT
780 CALL KEY(0,K,S)
790 IF K=65 THEN 810 ELSE 780
800 REM PAG.1 (seconda parte)
810 CALL HCHAR(4,1,32,672)
820 N=4
830 FOR T=1 TO 5
840 READ A,B,C,D
850 CALL COLOR(A,B,B)
860 FOR TT=N TO N+2
870 CALL HCHAR(TT,3,D,C)
880 CALL HCHAR(N+1,C+3,D,29-C)
890 NEXT TT
900 N=N+4
910 NEXT T
920 N=5
930 FOR T=1 TO 5
940 READ A$
950 FOR TT=1 TO LEN(A$)
960 CALL SOUND(1,3000,8)
970 CALL HCHAR(N,3+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
980 NEXT TT
990 N=N+4
1000 NEXT T
1010 FOR T=1 TO 9
1020 READ A$,A,B
1030 FOR TT=1 TO LEN(A$)
1040 CALL HCHAR(A,B+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
1050 NEXT TT
1060 NEXT T
1070 CALL KEY(0,K,S)
1080 IF K=65 THEN 70 ELSE 1070
1090 REM PAG.2
1100 CALL CLEAR
1110 PRINT "$$$tempo occorrente per$$$$dimezzamento radioattivita'":*****
1120 RESTORE 3720
1130 FOR T=1 TO 5
1140 READ A,B
1150 CALL COLOR(A,B,16)
1160 NEXT T
1170 X$="FFFFFFFFFFFFFFF"
1180 Y$="0103070F1F3F7FFF"
1190 Z$="80C0E0F0F8FCFEFF"
1200 CALL CHAR(40,Y$)
1210 CALL CHAR(41,Z$)
1220 FOR T=128 TO 152 STEP 8
1230 CALL CHAR(T,Y$)
1240 CALL CHAR(T+1,X$)
1250 CALL CHAR(T+2,Z$)
1260 NEXT T
1270 C=15
1280 R=7
1290 N=2
1300 A=128
1310 X=2
1320 CALL HCHAR(6,16,40)
    
```

TI 99/4A

```

1330 CALL HCHAR(6,17,41)
1340 FOR TT=2 TO 5
1350 FOR T=1 TO TT
1360 CALL HCHAR(R,C,A)
1370 CALL HCHAR(R,C+1,A+1,N)
1380 CALL HCHAR(R,C+N+1,A+2)
1390 N=N+2
1400 R=R+1
1410 C=C+1
1420 NEXT T
1430 A=A+8
1440 NEXT TT
1450 FOR T=1 TO 12
1460 READ A,B,A$
1470 FOR TT=1 TO LEN(A$)
1480 CALL HCHAR(A,B+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
1490 CALL SOUND(1,2000,8)
1500 NEXT TT
1510 NEXT T
1520 GOTO 1070
1530 REM PAG.3
1540 CALL CLEAR
1550 PRINT TAB(6);"RIFUGI ANTIATOMICI"
1560 PRINT TAB(8);"percentuale di"
1570 PRINT TAB(3);"popolazione rifugiabile"::::::::::::::::::::
1580 CALL COLOR(13,14,14)
1590 CALL COLOR(2,7,16)
1600 CALL COLOR(14,9,9)
1610 FOR T=6 TO 20 STEP 2
1620 CALL HCHAR(T,2,128,30)
1630 NEXT T
1640 CALL VCHAR(6,2,128,15)
1650 CALL VCHAR(6,11,128,15)
1660 CALL VCHAR(6,31,128,15)
1670 RESTORE 3770
1680 N=7
1690 FOR T=1 TO 7
1700 READ A$,A,B$
1710 FOR TT=1 TO LEN(A$)
1720 CALL HCHAR(N,2+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
1730 CALL SOUND(1,ASC(A$)*50,8)
1740 NEXT TT
1750 CALL SOUND(A,-5,8)
1760 CALL HCHAR(N,12,136,A)
1770 FOR TT=1 TO LEN(B$)
1780 CALL HCHAR(N,27+TT,ASC(SEG$(B$,TT,1)))
1790 NEXT TT
1800 N=N+2
1810 NEXT T
1820 FOR T=1 TO LEN(F$)
1830 CALL HCHAR(23,4+T,ASC(SEG$(F$,T,1)))
1840 NEXT T
1850 GOTO 1070
1860 REM PAG.4
1870 CALL CLEAR
1880 PRINT TAB(1);"CENTRALI NUCLEARI IN ITALIA"
1890 PRINT TAB(1);"siti e potenza in megawatt"::::::::::::::::::::
1900 CALL COLOR(13,16,11)
1910 CALL COLOR(14,9,11)
1920 CALL COLOR(15,2,11)
1930 CALL CHAR(144,"3C3C3C7E7EFFFF")
1940 CALL CHAR(134,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1950 CALL CHAR(135,"0000000000000000")
1960 CALL CHAR(136,"3C3C3C7E7EFFFF")
1970 RESTORE 3800
1980 FOR T=1 TO 10
1990 READ A$
2000 FOR TT=1 TO LEN(A$)
2010 CALL HCHAR(TT+6,T+15,ASC(SEG$(A$,TT,1))+85)
2020 IF ASC(SEG$(A$,TT,1))=51 THEN 2030 ELSE 2040
2030 CALL SOUND(100,440,8)
2040 NEXT TT
2050 NEXT T
2060 CALL VCHAR(15,26,135,5)

```

500 metri da un poligono di tiro militare, contro gli 8 chilometri previsti dalla legge.

ELETTRICITÀ E NUCLEARE: pag. 5

Il grafico riporta le percentuali di elettricità prodotta dalle centrali nucleari di 7 paesi della Cee, calcolati sul totale di 1486 miliardi di Kilowattora complessivamente distribuiti. L'esigua percentuale italiana (il 3,8%), favorirebbe per alcuni un abbandono non traumatico della scelta nucleare a favore delle energie alternative, per ora solo in fase di ricerca.

Anche perché il calo dei prezzi petroliferi, dovuti però ad una particolare contingenza, hanno posto quasi alla pari, le spese di produzione elettrica dei due sistemi energetici. **CONTAMINAZIONE FISICA:** pag. 6

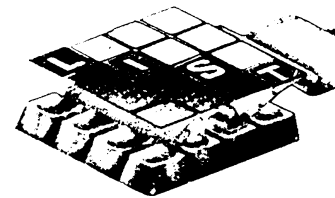
Contiene un grafico stilizzato del corpo umano dove risaltano le zone preferenziali di attacco e relativa permanenza, di 4 radionuclidi di diversa specie.

Da rilevare che contro lo **STRONZIO 90** non esistono sinora cure possibili dopo l'esposizione, mentre è noto il trattamento con Iodio stabile nella tiroide nei confronti dello **IODIO 131**.

PARAMETRI DI EMERGENZA: pag. 7

Sono gli standard di sicurezza adottati dagli U.S.A., dalla Spagna, dall'Italia e dalla Francia, nel caso di incidenti occorsi alle centrali nucleari; i parametri nel totale di 4, prevedono: il territorio (in chilometri), da evacuare in modo immediato dopo un incidente alla centrale; il massimo rilascio di **CURIE** di **IODIO** previsto; il livello in **REM** per far scattare il confinamento della popolazione civile, e purtroppo anche il numero di tumori attesi, su 10.000 soggetti esposti.

ITALIA RADIOATTIVA: pag. 8
L'ultima pagina comprende in una tabella, i valori in Nano-Curie, riscontrati nelle tre aree della nostra penisola, vale a dire al Nord al Centro e al Sud, nei giorni "caldi" che vano dal 2 al 5 maggio 1986. Detti valori si dividono nella



contaminazione riscontrata nei VEGETALI (per chilogrammo), nell'ARIA (per metro cubo) e nel LATTE (per litro). Se vorrete redigere una seconda tabella, con i dati dei giorni seguenti a quelli descritti, ho lasciato uno spazio libero di memoria di 2.080 K a vostra disposizione.

NOTE AL LISTATO

— Avvertiamo che una lettura frettolosa delle DATA non potrà fornirvi una idonea informazione sulle varie pagine, poiché spesso i valori abbinati alle stringhe hanno il solo significato della riga e/o della colonna in cui situare le scritte, per cui l'esatta comprensione dei dati si avrà soltanto digitando il programma, o richiedendo a LIST la relativa cassetta registrata.

— Tutti i caratteri \$ servono a distanziare con correttezza le varie parti delle stringhe, il carattere ASCII 36, nei fatti prende il posto del carattere-spazio 32; è una soluzione che ho adottato anche altre volte, per non far impazzire i lettori nel conteggio degli spazi.

— Per quel che riguarda la lettura delle pagine, non dovrete far altro che seguire le istruzioni inserite nel programma.

VARIABILI PRINCIPALI

N = Riga di stampa della stringa
M = Colonna di stampa della stringa
A,B,C,D = Valori numerici di controllo per impaginazione stringhe
A\$ = Prima stringa letta nelle Data
B\$ = Seconda stringa letta nelle Data
x\$,y\$ = Patterns o stringhe per confezionamento sfondi

```

2070 CALL HCHAR(16,27,135)
2080 CALL HCHAR(17,28,135)
2090 FOR T=1 TO 6
2100 READ A,B,A$
2110 FOR TT=1 TO LEN(A$)
2120 CALL HCHAR(A,B+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
2130 CALL SOUND(1,3500,8)
2140 NEXT TT
2150 NEXT T
2160 CALL HCHAR(8,17,144)
2170 CALL SOUND(100,1000,8)
2180 CALL HCHAR(14,21,144)
2190 CALL SOUND(100,1760,8)
2200 CALL HCHAR(22,3,144)
2210 FOR T=1 TO 5
2220 READ A,B,A$
2230 FOR TT=1 TO LEN(A$)
2240 CALL HCHAR(A,B+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
2250 CALL SOUND(1,800,8)
2260 NEXT TT
2270 NEXT T
2280 FOR T=1 TO LEN(F$)
2290 CALL HCHAR(24,2+T,ASC(SEG$(F$,T,1)))
2300 NEXT T
2310 GOTO 1070
2320 REM PAG.5
2330 CALL CLEAR
2340 PRINT "percentuale di elettricità scartata da centrali nucleari":
:
:
:
2350 CALL COLOR(2,2,16)
2360 CALL COLOR(13,10,14)
2370 CALL COLOR(14,6,8)
2380 CALL COLOR(15,4,12)
2390 CALL COLOR(16,15,15)
2400 X$="0000000000000000"
2410 Y$="FFFFFFFFFFFFFF"
2420 FOR T=128 TO 152 STEP 8
2430 CALL CHAR(T,Y$)
2440 CALL CHAR(T+1,X$)
2450 NEXT T
2460 RESTORE 3850
2470 N=3
2480 M=3
2490 FOR T=1 TO 7
2500 READ A$,A
2510 FOR TT=N TO 23
2520 CALL HCHAR(TT,M,A,32-M)
2530 NEXT TT
2540 FOR TT=1 TO LEN(A$)
2550 CALL HCHAR(N+1,M+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
2560 CALL SOUND(1,ASC(A$)*80,8)
2570 NEXT TT
2580 N=N+3
2590 M=M+2
2600 NEXT T
2610 GOTO 2280
2620 REM PAG.6
2630 CALL CLEAR
2640 PRINT TAB(2);"RADIOATTIVITA' NEL CORPO":
:
:
:
2650 CALL COLOR(13,3,3)
2660 CALL COLOR(14,9,3)
2670 CALL COLOR(15,15,3)
2680 CALL COLOR(16,12,3)
2690 CALL CHAR(136,"FFFFFFFF")
2700 CALL CHAR(137,"F8F8F8F8F8F8F8F8")
2710 CALL CHAR(144,"00000000FFFFFFFF")
2720 CALL CHAR(145,"1F1F1F1F1F1F1F1F")
2730 CALL CHAR(152,"00001B3C3C1B")
2740 FOR T=3 TO 5
2750 CALL HCHAR(T,13,128,3)
2760 NEXT T
2770 CALL HCHAR(6,14,128)
2780 CALL HCHAR(7,4,128,21)
2790 CALL HCHAR(8,5,128,19)
2800 FOR T=9 TO 15

```

TI 99/4A TUTTO SU CHERNOBYL

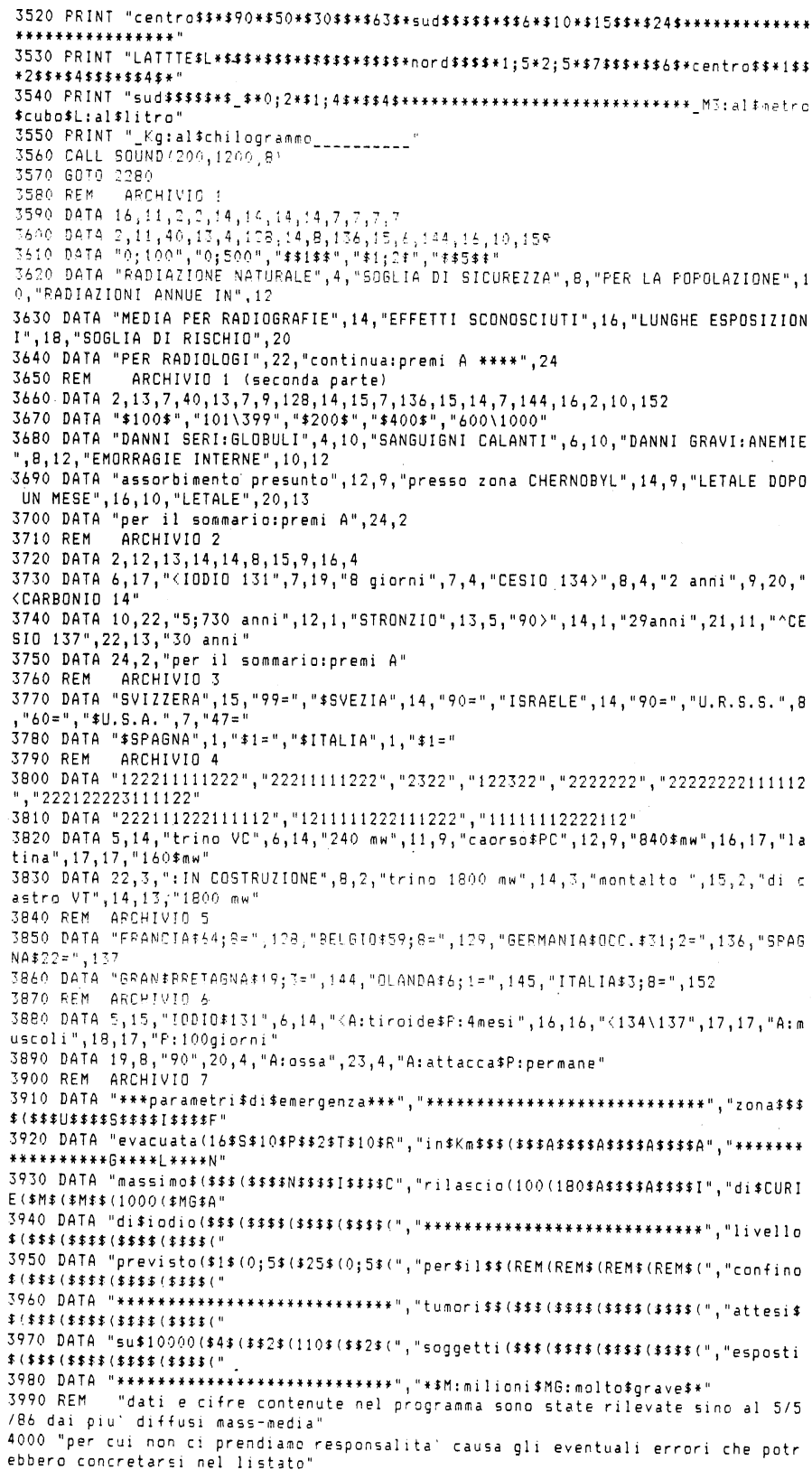
```

2810 CALL HCHAR(T,12,128,5)
2820 NEXT T
2830 FOR T=12 TO 15 STEP 3
2840 CALL VCHAR(16,T,128,7)
2850 CALL VCHAR(16,T+1,128,7)
2860 NEXT T
2870 CALL HCHAR(22,10,128,2)
2880 CALL HCHAR(22,17,128,2)
2890 CALL HCHAR(6,14,152)
2900 CALL SOUND(10,2000,8)
2910 CALL HCHAR(8,17,136,6)
2920 CALL VCHAR(14,16,137,8)
2930 CALL SOUND(10,3000,8)
2940 CALL HCHAR(7,6,144,6)
2950 CALL VCHAR(14,12,145,8)
2960 CALL SOUND(10,4000,8)
2970 RESTORE 3880
2980 FOR T=1 TO 2
2990 READ A,B,A$
3000 FOR TT=1 TO LEN(A$)
3010 CALL HCHAR(A,B+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
3020 CALL SOUND(1,ASC(A$)*97,8)
3030 NEXT TT
3040 NEXT T
3070 CALL HCHAR(T+8,18,ASC(SEG$(X$,T,1)))
3080 CALL SOUND(1,1000,8)
3090 NEXT T
3100 FOR T=1 TO 3
3110 READ A,B,A$
3120 FOR TT=1 TO LEN(A$)
3130 CALL HCHAR(A,B+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
3140 CALL SOUND(1,1000,8)
3150 NEXT TT
3160 NEXT T
3170 X$="STRONZIO"
3180 FOR T=1 TO LEN(X$)
3190 CALL HCHAR(T+8,10,ASC(SEG$(X$,T,1)))
3200 CALL SOUND(1,2500,8)
3210 NEXT T
3220 CALL HCHAR(17,11,62)
3230 FOR T=1 TO 3
3240 READ A,B,A$
3250 FOR TT=1 TO LEN(A$)
3260 CALL HCHAR(A,B+TT,ASC(SEG$(A$,TT,1)))
3270 CALL SOUND(1,2500,8)
3280 NEXT TT
3290 NEXT T
3300 GOTO 2280
3310 REM PAG.7
3320 CALL CLEAR
3330 CALL COLOR(2,8,12)
3340 CALL CHAR(40,"3C3C3C3C3C3C3C3C")
3350 CALL CHAR(42,"0000FFFFFFFF")
3360 RESTORE 3910
3370 FOR T=1 TO 23
3380 READ A$
3390 PRINT A$
3400 CALL SOUND(-300,-2,T+4,110,T+6)
3410 NEXT T
3420 GOTO 2280
3430 REM PAG.8
3440 CALL CLEAR
3450 CALL COLOR(2,12,3)
3460 CALL CHAR(42,"999999999999")
3470 CALL SOUND(200,1000,8)
3480 PRINT "ITALIA RADIOATTIVA_maggio_86$valori medi in NANO CURIE$*****
*****"
3490 PRINT "giorni$$$2$$$3$$$4$$$5$*****ARIA$M3$$$
*****"
3500 PRINT "nord$$$1;0*0;5*0;2$$$0;0B*centro$$$0;2*0;1*0;005*0;10*sud$$$$_$
*0;1*0;005*0;13*"
3510 PRINT "*****VEGETALI$Kg$*****nord$$$100
**70**50$$$97$*"

```

ANALISI DEL LISTATO

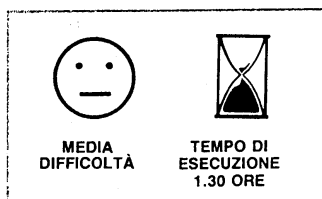
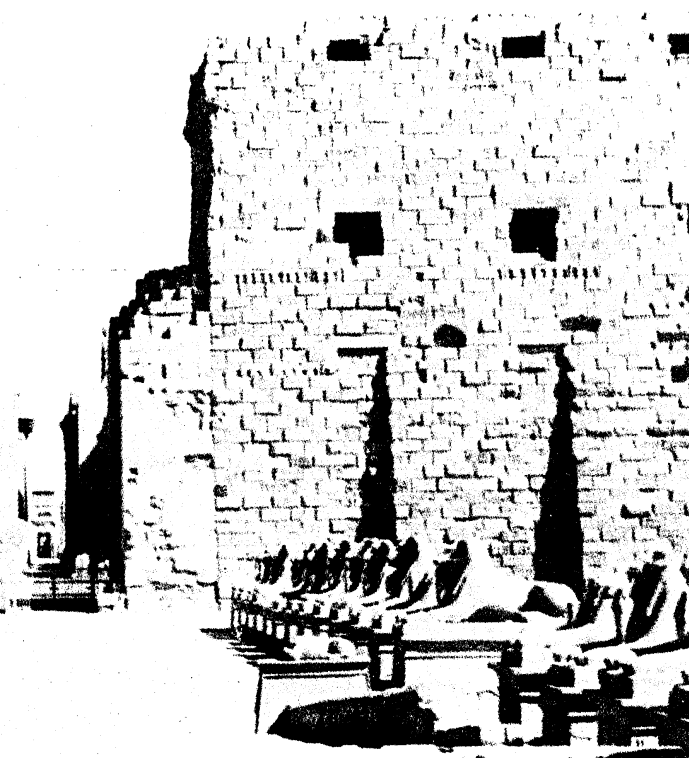
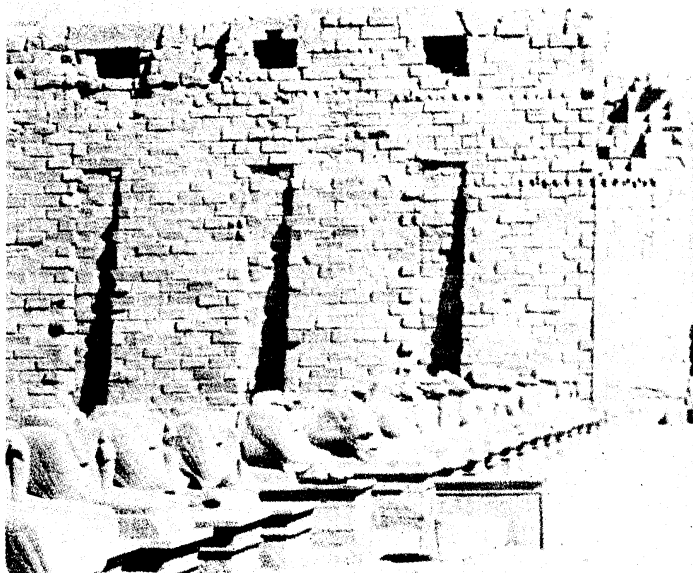
40-60 Patterns di servizio e stringa per il sommario
 90-160 Valori standard dei colori per display sommario
 190-290 Display sommario
 310-400 Comandi tastiera
 440-480 Lettura dati colore archivio I
 490-500 Display titolo pagina I
 510-570 Lettura supplementare dati colore, caratteri sfondo e display testo archivio I
 780-790 Comando tastiera per passaggio alla seconda parte della prima pagina
 810-1060 Lettura dati colore e intervalli di stampa testo e sfondo
 1070-1080 Comando tastiera per ritorno al sommario
 1100-1520 Display titolo, lettura dati colore e stampa testo archivio secondo
 1540-1850 Display titolo pagina tre, con lettura dati colore e stringhe nel terzo archivio
 1870-2310 Display titolo, caricamenti chars e letture diversificate dell'archivio quattro
 2330-2610 Display titolo, caricamento stringhe e chars sfondo dell'archivio cinque
 2630-3300 Display titolo, caricamento chars e lettura archivio sei
 3320-3420 Cambio colore secondo insieme, caricamento chars per lettura unica dell'archivio sette
 3440-3570 Display immediato senza lettura dati dell'ottava pagina
 3590-3640 Archivio per pagina I
 3660-3700 Archivio per seconda parte di pagina I
 3720-3750 Archivio per pagina 2
 3770-3780 Archivio per pagina 3
 3800-3830 Archivio per pagina 4
 3850-3860 Archivio per pagina 5
 3880-3890 Archivio per pagina 6
 3910-3980 Archivio per pagina 7



TI 99/4A

PASSAGGIO SU GIZA

In "Extended Basic" un arcade superveloce al cospetto della Sfinge.



Inizia un nuovo appuntamento per gli amici del Texas, quello con i programmi in BASIC Esteso, che tanto danno alla resa dei listati di giochi, causa l'innegabile velocità fornita dai folletti grafici (sprite).

Non per questo, le qualità dell'EXTENDED verranno utilizzate solo per i videogame, molti altri programmi di diverso interesse devono potersi avvalere della "carica energetica" fornita da più di 40

istruzioni, comandi, funzioni e sottoprogrammi, contenuti negli aggiuntivi 36K ROM di memoria e meno che mai abbandonerò gli aficionados del Basic residente nell'elaboratore.

C'è da dire, in ogni caso, che il nostro appuntamento periodico con l'EXTENDED, varrà anche a colmare la tragica "disattenzione" della Texas Instruments del non aver varato una traduzione italiana del manuale d'uso che correde il software; ciò ne ha dimostrato la comprensione e il corretto uso da parte di molti utenti, che pur con una valida estensione da impiegare non hanno avuto la possibilità di sviscerare tutte le proprietà. Ecco quindi una panoramica generale sulle principali ca-

atteristiche di questa estensione:

— **LINEE MULTIDICHIARAZIONALI.** Offrono la possibilità di digitare più istruzioni nella medesima riga di programma, oltrepassando le 5 linee consentite richiamando in modo EDIT la riga stessa.

— **L'OPZIONE PROTECTED.** Permette di proteggere il vostro programma da qualsiasi "pirateria", affiancando al noto SAVE il nuovo PROTECTED. Ogni tentativo di entrare all'interno di un programma protetto dà come risultato una "PROTECTION VIOLATION".

— **IL COMANDO RUN.** Viene accettato anche come istruzione; utilissimo per concatenare più programmi.

— **IL TASTO REDO.** Richia-

mabile con — FCTN — 8 —, visualizza l'ultima riga entrata in memoria, rendendo possibile la correzione del numero di linea.

— **IL COMANDO SIZE.** Stampa il numero di memoria RAM ancora disponibile; se collegato all'espansione differenzia i due risultati.

— **IL COMANDO MERGE.** Permette la fusione di due programmi (solo con unità a dischi).

ISTRUZIONI

— **DISPLAY AT.** Convoglia in stampa sullo schermo (24 righe per 28 colonne), qualsiasi stringa alfanumerica e/o variabile, nelle coordinate prescelte e si avvale delle opzioni: SIZE(n), che decreta la lunghezza dei caratteri da

TI 99/4A PASSAGGIO SU GIZA

```

550 CALL MOTION(#10,0,0):: GOTO 520
560 CALL MOTION(#10,0,0):: GOTO 520
570 CALL POSITION(#10,A,B,#9,M,N):: ON (B>N-42 AND B<N-32)+2 GOTO 590,620
580 REM***** * AEREO COLPITO * *****
590 CALL SPRITE(#8,130,2,A-6,B):: FOR Z=1 TO 6 :: CALL SOUND(-100,-6,Z):: CALL M
OTION(#8,-127,0):: NEXT Z :: CALL COLOR(#9,16):: CALL PATTERN(#9,136)
600 CALL SOUND(100,989,3):: CALL DELSPRITE(#8,#9):: C=C+1 :: P=P+50+B :: DISPLAY
AT(24,1):C;P;D :: GOTO 500
610 REM***** * COLPO A VUOTO * *****
620 CALL SPRITE(#8,130,2,A-6,B,-90,0):: FOR Z=1 TO 6 :: CALL SOUND(-100,-6,Z)::
CALL MOTION(#8,-127,0):: NEXT Z :: CALL DELSPRITE(#8)
630 D=D+1 :: DISPLAY AT(24,1):C;P;D :: IF D=30 THEN 650 ELSE 520
640 REM***** * FINE PARTITA * *****
650 N=2000 :: FOR T=5 TO 25 :: CALL SOUND(100,N,T):: N=N-30 :: NEXT T :: CALL SO
UND(100,-5,3):: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 460

```

SPRITE, con fantastica velocità variabile tra — 127 a 127; arrivando a zero lo sprite si ferma.

Vediamo come si gestisce lo SPRITE.

— **CALL SPRITE.** Definisce lo sprite.

— **CALL CHARPAT.** Ci fa conoscere la pattern esadecimale dello sprite

— **CALL CHARSET.** Ripristina i codici e i colori standard dei caratteri ASCII dal 32 all'85

— **CALL POSITION.** Riporta la posizione dello sprite (192x256)

— **CALL COINC.** Esamina se c'è stata coincidenza fra sprites o sprite e un punto determinante dall'utente

— **CALL DISTANCE.** Ci fa conoscere la distanza fra due sprites

— **CALL DELSPRITE.** Spegne lo sprite

— **CALL LOCATE.** Consente di ricollocare lo sprite

— **CALL MAGNIFY.** Consen-

te l'ingrandimento dello sprite in 4 diverse dimensioni

— **CALL PATTERN.** Ci permette di mutare la pattern dello sprite

— **CALL MOTION.** Assegna la velocità allo sprite

Con questa veloce carrellata non ho certo esaurito il vasto discorso EXTENDED, che riprenderà nelle pagine dedicate all'HANDBOOK del TEXAS, dove affronteremo per intero e con attenzione le più svariate dinamiche inerenti al tema; ed ora tuffiamoci assieme nei misteri della Sfinge.

IL PROGRAMMA DEL MESE

"Passaggio su Giza" subito dopo il titolo mobile, vi presenta il paesaggio della maestosa Sfinge affiancata dalle piramidi, risolto con una grafica accurata (alla quale ormai vi ho viziato), paesaggio sorvolato da aerei telecomandati con preziosi carichi di materiale archeologico depredato; il Faraone che comanderete da tastiera, dovrà cercare in tutti i modi di bloccare la fuga dei veicoli, emettendo un magico flusso ascensionale che lo dissolverà, riportando in salvo gli inestimabili reperti.

La gara avrà il suo epilogo, solo se fallirete 30 colpi diretti al bersaglio; in questo modo avrete la possibilità di raggiungere incredibili punteggi, limitati solo dalle vostre capacità e dalla prontezza di riflessi.

L'aeroplano e il Faraone sono due SPRITES viaggianti a due diverse velocità, quella dell'aereo è leggermente maggiore, ma lo sprite-faraone ha la possibilità, nel suo movimento OVEST-EST, di poter uscire di schermo dalla parte sinistra e rientrarvi dalla destra e il suo contrario.

USO DELLA TASTIERA

— Premere un tasto qualsiasi per iniziare a giocare

— Premere il tasto G per spostare il Faraone a DESTRA

— Premere il tasto F per spostare il Faraone a SINISTRA

— Premere il tasto A per lanciare il FLUSSO MAGICO

— A fine partita premere un tasto qualsiasi per tornare a giocare

SEGNALAZIONI E PUNTEGGI

— Ogni velivolo dissolto dà diritto a 50 punti più il numero di colonna raggiunto dall'apparecchio

— La prima cifra di sinistra (nell'ultima riga dello schermo), indica il numero dei velivoli dissolti

— La seconda, il punteggio realizzato

— La terza, il numero dei colpi andati a vuoto

Il velivolo solcherà invariabilmente i cieli delle piramidi, a partire dal limite destro dello schermo.

NOTE AL LISTATO

+ Ho fatto uso della CALL POSITION al posto della più logica ma meno idonea CALL COINC, per determinare l'effettivo abbattimento del velivolo, giacché tale istruzione mi ha consentito di calcolare il tempo di ritardo occorrente all'interprete Basic per leggere l'intera fila delle istruzioni, e in seguito assegnare i relativi parametri di riga e colonna per ogni tempo di lettura. — Ho preferito l'uso delle ON GOTO con espressione ad operatore logico al posto delle IF THEN ELSE, perché operativamente più veloci.

VARIABILI PRINCIPALI

P = Punteggio
C = Velivoli dissolti
D = Numero di colpi andati a vuoto
A = Riga sprite-faraone
B = Colonna Sprite-faraone
M = Riga sprite-velivolo
N = Colonna sprite-velivolo

ANALISI DEL LISTATO

30-70 Titolo a scorrimento sprites e pulitura schermo
90-190 Archivio pattern sfondo di gioco
210-240 Lettura patterns in archivio
250-260 Assegnazione colori
280-450 Stampa dello sfondo di gioco
460-500 Inizio gioco + Inizializzazione variabili + Configurazione degli sprites
520-560 Movimenti sprite-faraone e lancio del flusso
570 Controllo obiettivo raggiunto
590-600 Routine aereo colpito
620-630 Routine colpo a vuoto e controllo limite colpi
650 Routine fine partita con spegnimento sprites e ritorno alla routine di partenza.