

La rivista per utenti di C-64/128 ed Amiga

COMMODORE GAZETTE

IN ESCLUSIVA

*Intervista ai dirigenti della
Commodore Italiana*

SERVIZI SPECIALI SU

*Commodore Show, San Francisco
Romaufficio '87
CeBIT di Hannover*

TUTTO SU

*Amiga
500 e 2000*

LISTATO

Archivio 128



GEOS PER COMMODORE 128

AMIGA, IMMAGIN



AZIONE INFINITA

Gruppo Ethos



Da oggi, Amiga cambia la musica.

Con l'immaginazione di un computer che non frappone più ostacoli tra voi e la vostra capacità di creare e variare all'infinito l'oggetto della vostra elaborazione: anche una musica stereofonica su nove ottave, suoni e sintesi vocali.

Perché Amiga ragiona come voi: per immagini, colori e suoni, con la stessa facilità con cui gestisce cifre e parole. Tutto ciò, grazie a una nuova concezione di potenza, che alle normali funzioni di PC professionale aggiunge le sconfinite possibilità di tre chip custom che lavorano simultaneamente in multi-tasking, quattro generatori di musica e voce, una gestione semplicissima tramite il mouse e gli immediati simboli di "Intuition".

Basta, le parole sono già superate dalle immagini: provate Amiga e vi convincerete.

 **Commodore**

ARTICOLI

28 COMMODORE ITALIANA: GLI ASSI NELLA MANICA PER IL 1987

Intervista in esclusiva con i dirigenti della Commodore.

34 I NUOVI COMMODORE AMIGA 500 E 2000

Alla scoperta delle potenzialità operative dei nuovi nati in casa Commodore.

44 CEBIT '87

Servizio speciale sui nuovi prodotti presentati dalla Commodore Tedesca al CeBIT di Hannover.



52 ROMAUFFICIO '87

La nona edizione dell'importante rassegna informatica del Centro-Sud.

58 LA FAMIGLIA DI PROGRAMMI GEOS

Le applicazioni dedicate e la nuova versione per C-128.

64 CORSO DI PROGRAMMAZIONE

Impariamo a programmare in linguaggio macchina il Commodore 64.

72 FIND 128

Utility per C-128.

75 COMMODORE SHOW SAN FRANCISCO

Servizio speciale sulla nota rassegna californiana.

80 IL SOFTWARE SISTEMA DELL'AMIGA

87 CATALOGAZIONE DISCHI PER C-128

Listato per C-128.

93 IL DISK DRIVE OC-118

Prova hardware.

95 DUMP 128

101 VELOCIZZATORI E DISK DRIVE 1541

103 SCROLL LIST 128

RUBRICHE

5 NOTE EDITORIALI

6 LA POSTA DELLA GAZETTE

10 SOFTWARE GALLERY

Balance of Power
Silent Service
Portal
Graphic Adventure Creator
Melody Hall's Printware Series
Cyborg
Twin Tornado
Thanatos
The Ket Trilogy

21 SOFTWARE HELPLINE

Leather Goddesses of Phobos

24 INPUT/OUTPUT

109 COMMODORE E DIDATTICA

112 COMMODORE HELPLINE

114 FILO DIRETTO

118 TELECOMUNICARE OGGI

122 COMMODORE NEWS

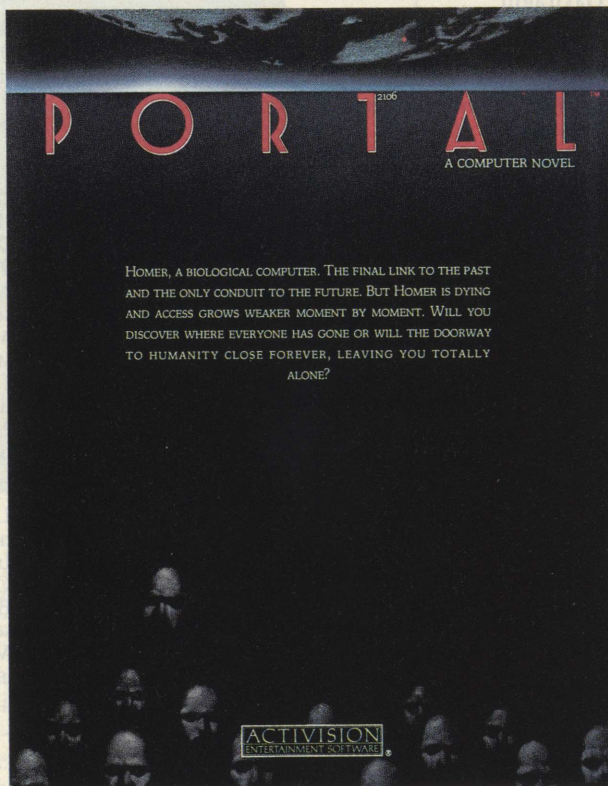
123 ERRATA CORRIGE

123 COME DIGITARE I LISTATI DELLA COMMODORE GAZETTE

124 CLASSIFIED

126 INDICE DEGLI INSERZIONISTI

127 SERVIZIO LETTORI



COMMODORE GAZETTE

Una pubblicazione **IHT**

Direttore Responsabile Massimiliano M. Lisa

Produzione IHT Technologies s.r.l.

Coordinamento di Redazione Nicolò Fontana Rava

Direzione Artistica Michele Cadrega

Segretaria di Redazione Paola Cinti

Collaborazione Editoriale

Gianluca Frigerio, Alfredo Macchi,

Marco Napoleone,

Gio Cannaviello, Luca Giachino,

Marco Menichelli

Assistente di Programmazione

Sergio Fiorentini

Corrispondenti USA

William S. Freilich: Sezione Sviluppo

Daniela D. Freilich: Coordinamento Generale

Collaborazione Editoriale USA

Louis R. Wallace

Inviato Speciale USA

Matthew Leeds

Ufficio Materiali

Andrea Calicchio

Data Processing

P. Cinti

Impaginazione e Grafica

Antonio Gaviraghi

Fotografia

A.&G.

Direzione, Redazione, Amministrazione

IHT Technologies s.r.l.

Via Monte Napoleone, 9 - 20121 Milano

Fotocomposizione

Proget

Via N. Battaglia, 12 - 20127 Milano

Fotolito

Sele 3

Via Cadorna 49/51 - 20090 Vimodrone

Stampa

Rotolito Lombarda

Via Brescia 53/55 - Cernusco sul Naviglio

Distribuzione

Messaggerie Periodici

V.le Famagosta, 75 - 20142 Milano

Tel. 02/8467545

Pubblicità

IHT Technologies s.r.l.

Via Monte Napoleone, 9 - 20121 Milano

Ufficio Pubblicitario, IHT

Italia ed Estero 02/794181-799492

SEGRETERIA ABBONAMENTI

Linea per registrazione abbonamenti

02/794181-799492

Commodore Gazette

Costo Abbonamenti

Italia:

10 Numeri L. 58.000

12 Numeri L. 69.000

24 Numeri L. 130.000

Estero:

Europa L. 100.000 (10 numeri)

Americhe, Asia... L. 160.000 (10 numeri)

I versamenti devono essere indirizzati a

IHT Technologies s.r.l.

Via Monte Napoleone, 9 - 20121 Milano

mediante emissione di assegno bancario o vaglia postale

Arretrati

Ogni numero arretrato: L. 12.000 (sped. compresa)

Autorizzazione alla Pubblicazione

Tribunale di Milano nr. 623

del 21/12/85

Periodico Mensile

Sped. in abb. post. gr. III/70

Commodore Gazette è una pubblicazione

IHT Technologies,

Copyright IHT Technologies s.r.l.

Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte della rivista può essere in alcun modo riprodotta senza previa autorizzazione scritta della IHT Technologies.

Manoscritti e foto originali, anche se non pubblicati, non si restituiscono.

I contributi editoriali (di qualunque forma), anche se non utilizzati, non si restituiscono.

Non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo.

La Commodore Gazette è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la Commodore Business Machines Inc. né con la Commodore Italia S.p.A. PET, CBM, Vic-20, C-64, C-128, Amiga... sono marchi protetti della Commodore Business Machines. Talvolta nomi e marchi protetti sono citati senza tener nota dei brevetti.

Macintosh è un marchio della Apple, IBM PC, AT... sono marchi protetti dalla International Business Machines.

Servizio Abbonamenti

Scrivere a:

IHT Technologies

Servizio Abbonati

Via Monte Napoleone, 9 20121 Milano

**Associato
alla U.S.P.I.
(Unione Stampa
Periodica Italiana)**



N

La IHT GRUPPO EDITORIALE, la casa editrice di Commodore Gazette, si prepara all'autunno '87 con importanti novità che non potranno non accogliere il favore dei lettori di questo periodico.

Innanzitutto è stata prevista per il mese di settembre la definitiva regolarizzazione nell'uscita di Commodore Gazette, la cui periodicità diverrà rigorosamente mensile. Contemporaneamente, in occasione del SIM HI-FI, avrà luogo il lancio di una collana di libri di informatica.

L'espansione della IHT nel campo dei libri nasce da una ben

definita coerenza editoriale che, fondandosi su una volontà di informazione sia tecnica che divulgativa precisa e completa, è conscia della funzione insostituibile del libro nei confronti del periodico, che per la sua stessa origine è destinato ad una non completa trattazione di molte argomentazioni. L'esigenza di continuare il lavoro redazionale svolto su Commodore Gazette in un ambito più completo ha avuto la sua naturale evoluzione nella nascita di una collana di volumi che trattassero sotto forma di completa ed accurata monografia le tematiche affrontate sulla rivista.

La prima opera ad essere presentata al pubblico sarà (a settembre) «L'AMIGA: IMMAGINI SUONI E ANIMAZIONI SUL COMMODORE AMIGA», oltre 360 pagine dedicate ad A500, 1000 e 2000, che con l'ausilio di più di 100 illustrazioni saranno in grado di fornire al lettore un'ampia serie di informazioni e di nozioni sullo sfruttamento delle potenzialità della macchina. La trattazione dell'AmigaBASIC e delle istruzioni necessarie al corretto uso di Deluxe Paint, Musicraft e Deluxe Video, contribuiranno ad arricchire ulteriormente il valore di un'opera di piacevole lettura, indispensabile per tutti gli utenti di un Amiga.

Tra settembre e dicembre seguiranno in ordine

di pubblicazione: «Flight Simulator CO-PILOT», testo dedicato a tutti gli amanti dell'omonimo simulatore di volo, «Il Manuale dell'AmigaDOS», la trattazione completa ed esauriente del DOS 1.1 ed 1.2, «Guida ufficiale alla programmazione di GEOS», che oltre a fare conoscere in modo approfondito GEOS consentirà al lettore anche la programmazione in questo nuovo ambiente operativo, «Programmare l'Amiga, Vol. I» e «Programmare l'Amiga, Vol. II», testi molto più completi, approfonditi e di maggiore leggibilità i quelli della Addison-Wesley.

Con i volumi citati e con altri in fase di realizzazione, dedicati all'AmigaBASIC, all'hardware dell'Amiga e ad un corso di programmazione su Amiga, la IHT disporrà nell'arco '87-'88 di una collana informatica in grado di rispondere in modo completo ed esauriente a qualsiasi richiesta di documentazione (sia tecnica che divulgativa) in lingua italiana sulla linea Amiga. Sul fronte degli 8 bit i testi dedicati a GEOS forniranno lo strumento completo per lo sfruttamento del nuovo sistema operativo dedicato a C-64 e C-

128, che garantirà la produzione di questi elaboratori per almeno altri due anni.

Tutti i libri pubblicati dalla IHT GRUPPO EDITORIALE saranno disponibili nelle migliori librerie distribuiti dalle Messaggerie Libri (prenotateci già oggi nella vostra libreria di fiducia, indicando il titolo ed il nome del distributore appena citato).

La qualità sia dei contenuti che della veste grafica con cui la IHT ha caratterizzato Commodore Gazette, sarà riproposta anche nei libri che, oltre a costituire un preciso ed indispensabile supporto tecnico-informativo, si riveleranno anche una piacevole lettura, compagna di ore ed ore di crescita insieme alle macchine che avete scelto.





Direttore Responsabile Massimiliano M. Lina
Produzione IHT Technologies S.r.l.
Coordinamento di Redazione Nicolò Fontana
Direzione Artistica Michele Gadrega
Segretario di Redazione Paola Cinti

ABBONAMENTI
Trasmissione abbonamenti

La Gazzetta è una rivista bimestrale di cultura e tecnologia. È dedicata a tutti gli amanti dell'informatica e del computer. La rivista è completa ed esauriente nel suo contenuto. La Gazzetta è una rivista di cultura e tecnologia. È dedicata a tutti gli amanti dell'informatica e del computer. La rivista è completa ed esauriente nel suo contenuto. La Gazzetta è una rivista di cultura e tecnologia. È dedicata a tutti gli amanti dell'informatica e del computer. La rivista è completa ed esauriente nel suo contenuto.

*Indirizzate tutta la corrispondenza
per la rivista a:*

*Commodore Gazette
La posta della Gazette
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano*

Software originale per Amiga

Spero che anche questa volta mi ospiterete nella Vostra rivista, perché credo di dover concludere definitivamente il problema della pirateria (lo spero, almeno sull'Amiga) e per farlo dovrò dare una controriposta a Gianni Santi.

Gianni dice (Commodore Gazette n. 2/87) che dei 100 programmi che possiede nemmeno uno è originale (e fin qui nulla da obiettare, la maggior parte degli italiani sono nelle stesse condizioni), quel che è peggio è che dice che nel catalogo Soft Mail della LAGO, non ci sono programmi per Amiga. Proprio ieri mi è arrivato l'aggiornamento e ci sono ben 14 titoli per il suddetto

computer: 1) Balance of power; 2) Championship golf; 3) Defender of the crown; 4) Deja Vu; 5) Hacker II; 6) Leaderboard; 7) Moonmist; 8) Portal; 9) Shanghai; 10) Sinbad; 11) Temple of apshai; 12) The Pawn; 13) Winter games; 14) World games.

Oddio, e questo è solo l'aggiornamento, non faccio altri titoli altrimenti ti sommergo! In più se non riesci a trovare un determinato programma puoi chiedere che te ne importino una copia (nei limiti del possibile). Se ti fa piacere, io possiedo una lista di tutti i programmi per Amiga con relativi indirizzi delle software house ed il prezzo di listino. Chiedo perciò alla redazione che pubblicino per intero il mio indirizzo, così se hai ancora qualche dubbio possiamo parlarne.

Ringrazio Commodore Gazette per avermi ospitato, la LAGO per aver soddisfatto TUTTE le mie richieste ed in particolare Laura che ha risposto a tutte le mie telefonate.

Luca G. Diana
Iglesias (CA)

L'Amiga 500

Sono un ragazzo di 15 anni e possiedo un CBM 128.

Innanzitutto vorrei farVi i miei complimenti per la rivista che è fantastica. Inoltre vorrei che rispondete ad alcuni miei quesiti:

1) Prezzo in lire italiane dell'Amiga 500 (anche approssimativo).

2) È possibile che la stessa Commodore sviluppi una scheda esterna Amiga 500 da collegare al CBM 128 (come Sidecar per Amiga 1000) in modo da trasformare CBM 128 in un sistema Amiga 500.

Vincenzo D'Onofrio
Pomigliano (NA)

Il prezzo di listino dell'A500 (unità centrale comprensiva di drive) è di \$649. La Commodore Italiana ha annunciato che il prezzo di vendita al pubblico sarà nel nostro Paese analogo a quello estero e quindi inferiore al milione di lire.

Per quel che riguarda la trasformazione del C-128 in un Amiga

(oltretutto anti-economica), escludiamo nel modo più assoluto che sia nelle intenzioni della Commodore progettare una qualsiasi scheda di espansione per tale scopo.

A500 ed A2000

Vi scrivo per chiederVi alcune informazioni riguardanti sia i due nuovi computer Commodore (Amiga 500 e Amiga 2000) che per alcuni prodotti da Voi menzionati nella Gazette di Febbraio/Marzo 1987.

1) Con i due computer Commodore, verranno rilasciati manuali in italiano o per averli insieme alla macchina si dovrà aspettare un po' di tempo?

2) Per chi acquista un Amiga 2000 corredato di schede per la compatibilità IBM verrà fornita una manualistica per l'uso dell'MS-DOS?

3) Nel costo dei nuovi Amiga è compreso il Workbench con le relative istruzioni?

4) Nel prezzo dell'Amiga 500 è compreso anche il mouse?

5) Qual'è il costo di listino di un Amiga 2000?

6) A cosa serve un modulatore video (scusate la mia ignoranza)?

7) Essendo, almeno per ora, possessore di un Commodore 128 e tra l'altro con il solo registratore, vorrei che rispondeste anche a questi quesiti:

a - Vengono consegnati dei premi a chi Vi spedisce dei programmi? Se sì, mi potreste dire che cosa?

b - Accettate dei programmi senza il listino, registrati su nastro e con commento battuto a macchina?

c - Rimandante indietro la cassetta con il programma accettato?

d - Sapendo degli errori presenti nel DOS del floppy disk drive 1571 vorrei sapere, se possibile, la data di uscita sul mercato italiano del drive 1581 ed il suo costo preciso.

Complimenti per la Vostra rivista che trovo molto utile (a parte

il prezzo) e spero rispondiate ai miei interrogativi.

Fausto Lenzi
Pomarance (Pisa)

Rispondiamo in ordine alle Sue domande:

1) *Prima che sia disponibile la manualistica in lingua italiana è necessario che passi qualche mese dall'uscita della macchina (periodo necessario per la traduzione e la stampa).*

2) *Ogni scheda disporrà della relativa manualistica.*

3 e 4) *I nuovi Amiga sono corredati di Workbench 1.2 e di mouse.*

5) *Il prezzo di listino dell'A2000 (versione di base senza monitor né schede) è di Lit. 2.550.000 (IVA esclusa).*

6) *Il modulatore video consente di utilizzare il computer con un normale apparecchio televisivo.*

7) *Accettiamo solo programmi su disco corredati di relativo articolo e non restituiamo il materiale inviato. Ad eccezione dei programmi pubblicati nella rubrica Input/Output, tutti gli altri vengono retribuiti secondo le tabelle redazionali.*

L'uscita sul mercato del 1581 è stata pianificata per il mese di giugno. Ci teniamo comunque ad informarLa che recentemente la ROM del 1571 è stata corretta e sostituita: i disk drive dell'ultima produzione dovrebbero montarla di serie.

La Commodore

Sono un ragazzo possessore di un Amiga. Oltre ai «soliti» complimenti per la Vostra stupenda rivista (a cui sono abbonato) vorrei porre tre domande:

qual è l'origine della Commodore? Dove ha i suoi stabilimenti?

Perché non selezionate la lettera «OK» del mese, quella che ha trattato un argomento di interesse generale in maniera esauriente, e magari la premiate con qualche accessorio per computer (floppy disk, raccoglitori per flop-

py o magari un bel modem di quelli «economici»...)?

Con questo incentivo la Posta della Gazette farà un bel salto qualitativo che penso farà piacere a tutti.

Massimo Perillo
Palermo

La Commodore è una multinazionale statunitense che ha i suoi stabilimenti più importanti negli USA e in Germania (per la storia della Commodore e del suo fondatore, Jack Tramiel, vedere nr. 2/86 di Commodore Gazette).

Anche se lo spirito di questa rubrica vuole essere quello di rappresentare un momento di scambio e confronto di opinioni con i nostri lettori, prenderemo in esame la Sua proposta.

L'A2000

Chi Vi scrive è un potenziale acquirente del nuovo Amiga 2000 che vuole porVi alcune domande; ma prima di tutto voglio farVi i più sinceri complimenti per la Vostra ottima rivista, veramente molto obiettiva e chiara. Come dicevo, sono interessato all'acquisto del nuovo personal computer Amiga 2000, che si dice abbia potenzialità eccezionali. Se finora non l'ho comprato è soltanto a causa di alcuni dubbi (comuni penso a più lettori) che mi sono sorti leggendo alcune riviste. Ho letto infatti che l'Amiga 2000 non è perfettamente compatibile con tutto il software sviluppato per il modello 1000, poiché monta la versione 1.2 del Kickstart su ROM, mentre certi programmi sono stati sviluppati per la versione 1.1, tutto ciò con la conseguenza della incompatibilità: alcuni programmi, come ad esempio «Textcraft», «Wordcraft», «Digipaint» si dice che non «girino».

Inoltre, si era parlato della caratteristica dell'Amiga di essere

una macchina estremamente versatile poiché, avendo il Sistema Operativo in RAM, esso poteva essere facilmente sostituito con altri (si parlava persino di UNIX); adesso con il Sistema Operativo «inchiodato» in ROM va tutto in fumo? Non c'è proprio alcun motivo per disabilitare le ROM e per caricare il Sistema Operativo da disco, come avveniva nel vecchio (si fa per dire!) Amiga 1000? Volevo inoltre chiederVi informazioni riguardo ai chip Agnus e Denise che sembrava dovessero essere sostituiti con chip nuovi e più potenti (maggiore risoluzione e più colori contemporaneamente) e dei quali poi non si è avuta più notizia (c'è chi dice che saranno montati su una scheda grafica opzionale per l'Amiga 2000, è vero?).

Infine nel prezzo di listino di L. 2.550.000 IVA esclusa è compreso anche in monitor? E il monitor è lo stesso del modello 1000 oppure è quello a lunga persistenza?

RingraziandoVi anticipatamente per le risposte ai miei dubbi Vi porgo i più distinti saluti.

Fabio Bianchi
Località non spec.

L'incompatibilità con alcuni dei programmi oggi in commercio è un problema destinato ad una rapida soluzione, in quanto sarà proprio la presenza del S.O. su ROM ad «obbligare» le software house a produrre nuove versioni 1.2 dei loro prodotti.

L'A2000 è dotato di appositi slot che consentono di utilizzare sistemi operativi diversi anche in contemporanea con l'AmigaDOS.

Le voci riguardanti il potenziamento dei chip grafici dell'A2000 sono venute da stampa male informata e non corrispondono a verità.

Il monitor è escluso dal prezzo di listino. A settembre saranno disponibili due nuovi monitor di cui uno ad alta persistenza.

Il negoziante o la CBM?

Chi Vi scrive è un assiduo lettore della Vostra rivista che ammira e leggo ogni qualvolta essa è in edicola.

Vi scrivo per un motivo per me assai improtante: sono un possessore di un Amiga 1000, acquistato nel mese di marzo 1987, regolarmente fatturato del quale ho anche spedito la garanzia che al computer era allegata.

Il problema è che nell'imballo dell'elaboratore mancavano sia i manuali del DOS e dell'AmigaBasic, sia i dischetti che corredano la macchina.

Oltre che dei materiali che ho sopra elencato la macchina era sprovvista anche del cavetto di alimentazione, che ho dovuto acquistare separatamente, sempre per poter usare una macchina che regolarmente avevo acquistato...

Giovanni Benedettini
Roma

Le consigliamo di protestare presso il rivenditore dal quale ha acquistato il computer. Nel caso quest'ultimo riversi la colpa sulla Commodore Italiana, telefoni alla società stessa per chiarire il disguido (Commodore Italiana: 02/618321, n.d.r.), indicando il negoziante presso cui è stato fatto l'acquisto.

Il prezzo dell'originale

Tralascio i complimenti meritissimi per Voi tutti per venire subito al dunque.

Sono un possessore di Commodore Amiga, e dopo essermi deciso ad acquistare solo software rigorosamente originale, visti i prezzi non eccessivi in USA da Voi pubblicati, ho scoperto che i prezzi suddetti non coincidono con quelli da me riscontrati nel mercato italiano; pensate che per il D. Video mi sono state chieste L. 340.000 e L. 240.000 per il D. Paint (che naturalmente non ho potuto comperare).

Com'è possibile? Voi stessi dite che per le spedizioni in Italia è sufficiente una decina di dollari e il prezzo di listino del D. Video in USA è di \$100 (130.000 + 13.000 = L. 143.000).

Potreste indicarmi un importatore in Italia che applica prezzi ragionevoli (anche ai privati) oppure aiutarmi con qualche frase in inglese (purtroppo studio francese SIGH!) per ordinare il Software direttamente in USA?

Vi prego rispondetemi è una questione di vita o di morte (del Software).

P.S. Cosa significa n.d.r. che spesso usate?

David Bergonzini
Vignola (MO)

I prezzi esorbitanti da Lei citati non possono che essere praticati da persone poco oneste. La Commodore Italiana (02/618321) vende i prodotti Deluxe a Lit. 130.000. Anche la Lago (031/300174) propone offerte interessanti.

N.d.r. è l'abbreviazione di «nota di redazione».

Commodore Club

Inviemo la presente, oltre che per complimentarci per l'ottima rivista e per esortarVi a continuare sulla stessa linea, a presentazione della nostra associazione: siamo il «Club Commodore Computer Finale Ligure».

Siamo nati nel lontano febbraio 1986 da un gruppo di utenti Commodore che vivevano solinga esistenza, che, conoscitisi e riunitisi, hanno deciso di dare vita a questo sodalizio. La prima cosa che abbiamo imparato è stata che insieme si impara molto di più, ci si diverte enormemente di più ed a volte si risparmia, pure!

Purtroppo per molto tempo non siamo riusciti a trovare una sede idonea alle nostre esigenze ed abbiamo vissuto una peregrina vita di latitanza riunendoci ora a casa dell'uno ora a casa dell'altro,

trovandoci costretti a limitare miseramente il nostro numero a quello dei nove soci fondatori, per non invadere di straripanti presenze quell'umile ed angusto angolo che ciascuno di noi ha sottratto alla famiglia per sistemarvi il 64.

Nel frattempo il nostro spirito si è però arricchito di conoscenze tali che nessuno avrebbe mai potuto immaginare e questo ci ha sempre più convinto del nostro «essere giusti» e ci ha dato la forza per lottare finché... l'abbiamo trovata, la nostra cara sede.

Grazie all'aiuto del Comune (cosa, crediamo, più unica che rara, grazie Assessore!), abbiamo ora un locale dove riunirci e svolgere la nostra attività.

Abbiamo quindi iniziato a farci conoscere e dato via libera ad alcune nostre iniziative.

Per prima cosa abbiamo attrezzato la sede con un sistema C-64 a disposizione di tutti i soci (e speriamo quanto prima di riuscire ad averne degli altri), quindi abbiamo iniziato la creazione di quello che vorremmo fosse un archivio di software, libri e manuali quanto più completo ed aggiornato possibile.

Quindi abbiamo avviato un corso di programmazione in Basic gratuito riservato ai soci, che è stato accolto con tale entusiasmo da vedere la partecipazione anche di quelli decisamente già «bravini». Stiamo poi cercando di carpire a GEOS tutti i suoi segreti (ed in questo ci è stato incredibilmente utile venire in possesso delle «chiavi del regno». Anzi perché non continuate la serie di articoli?), preparando un corso di programmazione in Assembly 6502 e risparmiando per comprarci Amiga.

È intanto in cantiere il primo numero del nostro notiziario e abbiamo preso contatti con numerose ditte e distributori hardware e software in modo da offrire a chiunque si rivolga a noi informazioni più dettagliate ed aggiornate possibili.

Nella nostra sede sono reperibili tutte le riviste riservate agli

utenti Commodore (compresa la Vostra, è ovvio!) e ciò costituisce spesso fonte di costruttive discussioni riguardo al contenuto di molti articoli.

Le attività esterne sono per ora limitate (!) ai contatti con alcuni istituti scolastici della zona, nei quali stiamo sperimentando un'introduzione ai computer ed all'uso degli stessi nel corso delle normali attività didattiche.

Altre iniziative sono in cantiere e le annunceremo a tempo debito, ma... ora pensiamo di aver già abbastanza abusato della Vostra attenzione. Vi ringraziamo e... sperando di trovare più spesso in edicola (due volte alla settimana, magari) la Vostra fantastica rivista, Vi porgiamo un cordiale saluto.

Club Commodore Computer
P.za S. Caterina
17024 Finale Ligure (Borgo)

La pirateria

Darwin la chiamava evoluzione. Dopo Roma e Cartagine, i feudi, re Artù, i carbonari e il Vietnam vennero gli anni '80.

Con loro arrivarono i computer, comparsi timidamente camuffati da video-gioco e poi programmabili, con 0,0001K, poi con 3K, 8K, 64K e via sulle ali del silicio fino a montagne di megabyte.

Si sviluppò così l'industria detta «del software» o «sofficiosa» che iniziò a sfornare programmi più in fretta delle officine Ford agli albori dell'automobile. Ma qualcuno (grrrr!) scoprì che i programmi potevano venire copiati e ci si poteva campare.

Poi una rivista illuminata (Commodore Gazette) iniziò una campagna anti-copiatura e anti-lucro che i bifulchi non compresero ed, in seguito alla quale, invasero la redazione con lettere di giustificazione per tale fenomeno.

Ora io mi chiedo: se queste

persone reputano giusto copiare (e vendere) dei programmi, per quale motivo devono sentire la necessità di giustificarsi?

Poi un altro punto: forse i filibustieri copiano in seguito alla carenza di sofficiume originale sul nostro territorio.

Voi avete mai visto il disco originale Activision (made in California) di Ghostbusters? Beach Head? Gunship? B.C.'S Quest for Tybes? e Summer Games II? Hacker? Jet? Scenery Disk? L.C.P.?...

Bene, io passo le mie vacanze in Liguria, vicino al confine italo-francese, ove con 1/2 ora di treno sono a Nizza. E lì trovate tutto il soft che volete, da Geos a Paperclip a Pac-man (a proposito quanti hanno potuto vedere il disco originale di questo gioco, ormai vetusto?) a volte anche con le istruzioni in italiano.

Ma le istruzioni in inglese non stimolano la vostra coscienza poliglotta?

E poi, suavia, la situazione del mercato italiano non è poi così drastica: anche se al «Tempio del computer» (Milano) vendono dischi orribilmente copiati con anche delle foto 35 mm. delle schermate iniziali (stampate con il Polaroid Palette?) a pochi metri ci sono le «Messaggerie Musicali», che offrono una vasta scelta di programmi recenti a prezzi talvolta inferiori (Uridium: or L.18.000, copiato L.20.000) delle copie.

Ma a voi, pirati dei miei stivali (anfibi), non capita mai di entrare in possesso di copie piene di bug od incaricabili? Comunque concludo dicendo che anche io ho molta roba copiata (con macchia, ma senza paura; tanto esistono i detersivi...) ma non l'ho mai pagata, né tantomeno, venduta.

Chi è senza neanche una copia scagli la prima pietra.

Sicuro della pubblicazione vorrei molte risposte di lettori sulle pagine della posta.

Stedmann
Località non spec.

SOFTWARE GALLERY

UNA GUIDA PER ORIENTARSI NEL MONDO DEL SOFTWARE



BALANCE OF POWER



Come ci comporteremmo se ci trovassimo al posto del Presidente degli Stati Uniti o del Premier Sovietico? Qual'è il modo migliore per condurre la politica estera delle due superpotenze negli anni a venire? È possibile acquisire prestigio e potere senza per questo incorrere nel rischio di una guerra nucleare?

Le risposte a questi interrogativi si possono trovare in «Balance of Power», il nuovo gioco di strategia politica realizzato dalla Mindscape e distribuito in Italia dalla Lago. Un prodotto che si lascia apprezzare sia dal punto di vista di accuratezza storica e statistica, sia per quanto riguarda la coerenza e la logica delle risposte

Scheda Critica



Insufficiente.

Un pessimo prodotto che non merita nessuna considerazione.



Mediocre.

Alcuni problemi rilevati in questo programma ci fanno ritenere che ce ne siano di molto migliori.



Discreto.

Lascia lo spazio che trova. Non aspettatevi grandissime emozioni.



Buono.

Uno dei migliori programmi della sua categoria.



Ottimo!

Un programma eccezionale che sorpassa tutti gli altri.

fornite dal programma in relazione alle scelte e alle iniziative prese dal giocatore in qualità di leader politico di una delle due superpotenze.

Il gioco

Balance of Power si carica dal Workbench, attivando la sua icona con il mouse. Una volta terminata la procedura di caricamento, è necessario avere sottomano una copia originale del manuale di istruzioni, in quanto il programma richiede che sia impostata una parola casuale tratta dallo stesso, prima di permettere l'inizio del gioco.

Tutti i comandi si impostano esclusivamente tramite mouse, e ciò rende particolarmente semplice e rapida la procedura operativa.

Balance of Power è un gioco di

simulazione strategica «tutto testo», l'unica schermata grafica (presente sullo schermo per tutta la durata del gioco) rappresenta una mappa della Terra, importante fonte di informazioni, sulla quale sono distinguibili (e selezionabili) buona parte delle Nazioni che compongono lo scenario geopolitico dei giorni nostri. Prima di iniziare la fase operativa vera e propria, è possibile scegliere fra quattro livelli di difficoltà, oltre alla Nazione da governare e al numero di giocatori (1 o 2). La gestione del governo ha inizio dall'anno 1987 e si protrae al massimo per altri 10 anni; scopo del gioco è quello di conquistare il maggior numero di punti di prestigio possibile a scapito della superpotenza avversaria e, nel contempo, evitare lo scoppio di una guerra nucleare.

I punti di prestigio si possono ottenere in vari modi: fornendo aiuti economici o militari alle varie Nazioni, intavolando trattative diplomatiche, favorendo o appoggiando colpi di stato e ribellioni all'interno di Paesi il cui governo è ostile... Per aiutare il giocatore in queste scelte, viene messa a sua disposizione una notevole quantità di dati relativa ad ogni Nazione, che permette di interpretare i caratteri economici, politici, sociali e militari alla base di ogni Stato, insieme ai mutamenti intervenuti come conseguenza delle decisioni prese dal giocatore o dal suo avversario.

Naturalmente non tutte le azioni intraprese vengono approvate dalla superpotenza antagonista e viceversa. Proprio a questo scopo è prevista la possibilità di intavolare trattative e, eventualmente, di dare inizio a vere e proprie crisi diplomatiche. Momenti importantissimi per lo scopo di ottenere punti di prestigio, ma nello stesso tempo anche pericolosi; se una situazione di crisi si protrae per troppo tempo è facile giungere allo scoppio di una guerra nucleare (che pone termine alla partita) o anche perdere moltissimi punti.

È importante notare la grande differenza esistente fra i vari

livelli di gioco; mano a mano che si sale di livello aumentano tutte le variabili e le opzioni a disposizione del giocatore: il numero delle azioni che si possono intraprendere, la quantità di dati sulle varie Nazioni, il tipo ed il numero di rapporti diplomatici che si possono intavolare, oltre alla difficoltà del gioco nel suo complesso. Tutto ciò fa in modo che fra un livello e l'altro la

za alla realtà. Ogni iniziativa, ogni azione intrapresa dal giocatore dà luogo a reazioni logiche e plausibili e, comunque, perfettamente coerenti con le moderne leggi di politica internazionale.

La stessa riproduzione dello scenario politico è piuttosto fedele alla realtà che ci circonda e permette al giocatore di sfruttare le proprie conoscenze legate alla cronaca ed alla politica. È so-

BALANCE OF POWER

*Geopolitics in
the nuclear age
by Chris Crawford*



differenza non risieda solo nella difficoltà oggettiva, ma anche nelle stesse strategie operative, che per la loro mutevolezza mettono a disposizione quasi quattro giochi diversi.

Conclusioni

Balance of Power si distingue soprattutto per la sua completezza e per l'elevato grado di aderen-

prattutto necessario sottolineare che, pur essendo un programma «tutto testo», che non lascia molto spazio all'azione vera e propria, Balance of Power difficilmente potrà annoiare anche chi predilige i giochi di azione; esso infatti prevede moltissime possibilità di scelta, permettendo di giocare un numero praticamente infinito di partite tutte diverse dalla precedente.

Si può in definitiva parlare di una simulazione molto ben progettata e realizzata, che trasporta il giocatore in un mondo molto vicino alla realtà, mettendolo a confronto «da protagonista» con la complessa vita politica, economica, sociale e culturale che lo circonda (*Amiga 1000, disco, Lit. 69.000*).

Lago s.n.c.

Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)

SILENT SERVICE



Per lungo tempo le possibilità di simulazione nei computer furono utilizzate, nel campo dei giochi, limitatamente alle simulazioni di volo e a quelle di strategia, finché la Microprose, autrice di già celebri programmi tra cui Acrojet, Solo Flight, F-15 Strike Eagle, Gunship, Nato Commander, decise di allargare gli orizzonti di queste applicazioni presentando Silent Service, una simulazione di un sottomarino per C-64.

Oggi quel programma viene proposto per l'Amiga con notevolissimi miglioramenti nella grafica, nei tempi di esecuzione, negli effetti sonori e soprattutto nella giocabilità.

Appena caricato il «main program», la schermata principale mostra già notevoli miglioramenti rispetto a quella, peraltro anch'essa eccellente, della versione per il C-64: il mare è in movimento e sullo sfondo dietro il sottomarino si alzano le fiamme delle navi distrutte.

Successivamente sono disponibili tre opzioni: TORPEDO GUN/PRACTICE, che serve per esercitarsi nell'affondamento di quattro vecchie navi ancorate come bersagli; CONVOY ACTIONS, che permette di scegliere

tra diverse possibili situazioni di attacco contro dei convogli navali; WAR PATROLS in cui si partecipa ad un'intera azione di guerra, dall'uscita dalla base, ad una serie di azioni e di attacchi, fino al rientro.

Compiuta questa scelta il pro-

ni siluri siano diffettosi (come spesso avveniva soprattutto durante gli anni 1942-1943); inoltre, si può fare in modo che i danni si riparinino automaticamente o solo nei porti, che ci siano navi nemiche particolarmente abili a scovare e distruggere i sottomarini, si possono introdurre

The Challenge of World War II Submarine Combat

**COMMODORE
AMIGA**

SILENT SERVICE

The Submarine Simulation

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

gramma permette di modificare con estrema semplicità numerose variabili che riguardano il grado di realtà della simulazione. In questo modo si può limitare la visibilità delle navi nemiche, si può stabilire che le loro rotte siano fisse o a «ZIG ZAG», si può introdurre la possibilità che alcu-

ne maggiori difficoltà nella ricerca dei convogli nemici e per i più esperti la possibilità di stabilire manualmente l'angolo di direzione dei siluri, calcolabile con tecniche appropriate e molta esperienza (altrimenti questa funzione viene svolta dal computer di lancio dei siluri, n.d.r.). Infine, si può

scegliere il livello di difficoltà della partita a seconda dell'esperienza accumulata.

Il gioco vero e proprio ha inizio dopo la selezione delle varie opzioni ed ha il suo punto focale nella sala comando del sottomarino, realizzata con ottima grafica (nettamente lontana da quella della prima edizione), al cui centro è collocato il comandante. Tramite mouse o joystick (anche questa è una novità rispetto alla versione C-64 ove molti comandi erano gestiti tramite tastiera) è possibile controllare i movimenti di quest'ultimo ed accedere a diversi luoghi in ciascuno dei quali si svolgono funzioni operative diverse.

Salendo sul PONTE si può osservare la zona di mare che circonda il sottomarino. Muovendo il mouse (o il joystick) si dirige la vista e possono comparire convogli navali in movimento oppure tratti di costa visibili all'orizzonte. Da questa posizione si può controllare la velocità, la rotta, l'immersione e si può inoltre sparare col cannoncino o lanciare i siluri.

Il PERISCOPIO si rivela uno strumento molto utile nel lanciare i siluri con precisione e nell'identificare le navi nemiche. Si presenta qualche difficoltà nell'abituarsi a distinguere la possibilità che la direzione del sottomarino possa non coincidere con quella del periscopio, comunque in poco tempo si impara a distinguerle e a manovrare ottimamente.

Nella sezione MAPPE E CARTE viene illustrata la zona di mare in cui avvengono le operazioni e tramite uno ZOOM si può ingrandire l'immagine fino a distinguere nettamente il sottomarino e le navi nemiche. Questa possibilità si rivela molto utile nei momenti di battaglia in cui il sommergibile è immerso e le navi cercano di colpirlo con le bombe di profondità.

La sezione DANNI offre un'eccezionale rappresentazione grafica della sezione del sottomarino. In questa schermata vengono riportati tutti i danni subiti, che possono essere provocati sia dai colpi

del nemico che da collisioni con navi o scogli.

La sezione STRUMENTI presenta numerosi indicatori e manometri che fanno di questo programma una vera simulazione. Infatti, oltre agli essenziali indicatori della velocità in nodi, della profondità, del carburante e dei siluri disponibili, ce ne sono altri molto interessanti ed utili: quello del livello delle batterie, quello della temperatura dell'acqua, quello della distanza dal fondale, la bussola, l'orologio e l'indicatore dell'assetto del sottomarino.

Tutte le funzioni sono facilmente controllabili tramite mouse e ciò permette un'eccellente giocabilità. Inoltre è possibile, per non prolungare troppo i tempi di attesa, passare dal tempo reale ad un tempo fino a otto volte più rapido.

Il gioco di per sé già molto interessante è inoltre ricco di varianti come attacchi notturni o inseguimenti con sonar. Si possono poi adottare tecniche molto realistiche per sfuggire alle navi nemiche, come immergersi, spegnere i motori e nel più assoluto silenzio far emergere delle macchie d'olio in superficie per far credere di essere stati colpiti. Il gioco inoltre, grazie ad accurate mappe, permette di far rivivere famosi scontri realmente accaduti nelle battaglie del Pacifico tra americani e giapponesi durante la Seconda Guerra Mondiale, ricostruiti nei luoghi, negli schieramenti e in particolari minuziosi come le profondità cui potevano scendere i sottomarini.

In definitiva un gioco estremamente ricco e vario che però non per questo si allontana troppo da un apprezzabile realismo, come testimonia anche lo scrupoloso manuale che, oltre a spiegare tecniche di attacco e fuga e dilungarsi sulle tattiche giapponesi, descrive gli equipaggiamenti dei sottomarini e le loro diverse innovazioni nel corso degli anni ed infine dedica alcune pagine alla storia dei sommergibili e delle battaglie del Pacifico (*Amiga 1000, disco, Lit. 69.000*).

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)

PORTAL



Portal è un «computer novel adventure», prodotto da Brad Fregger e scritto da Rob Swigard per la Activision.

Il gioco, che si carica direttamente dopo il Kickstart, occupa per intero ben tre dischetti da 3.5", per utilizzarlo, è sufficiente il mouse e non si rivela neanche molto utile un secondo drive, in quanto, una volta terminata una sessione del gioco, il computer richiede l'introduzione di un altro dischetto e non deve più leggere i dati presenti nel precedente.

In Portal il giocatore veste i panni di un pilota spaziale che, partito dalla Terra nei primi anni del ventesimo secolo, vi ritorna, a causa di un grave incidente di percorso, solo dopo molto tempo. Dopo l'atterraggio si rende conto che c'è qualcosa di strano; la zona dalla quale era partito sembra completamente deserta, né la radio, né i sensori segnalano alcuna forma di vita umana.

Dopo mesi di ricerche, finalmente, a Chicago, riesce a trovare una fonte di informazioni attraverso cui tentare di scoprire che cosa sia successo al genere umano: un terminale collegato ad una rete internazionale di informazioni.

Presso questo elaboratore il pilota trova anche un manuale operativo di emergenza, insieme ad una carta politica del mondo datata 14 agosto 2077. Questi sono gli unici elementi dei quali il pilota (e quindi il giocatore) può disporre per scoprire se veramente sia destinato a rimanere solo per il resto dei suoi giorni.

La manualistica, oltre a risultare volutamente piuttosto limitata, è anche di non facilissima comprensione. Ciò, comunque, non limita

in alcun modo le possibilità del giocatore di comprendere i meccanismi alla base dell'intreccio del programma e rende ancora più interessante la prima fase, nella quale bisogna soltanto capire come muoversi all'interno del Worldnet (la rete internazionale di informazioni).

È a questo punto opportuno sottolineare che Portal non è mai,

Worldnet alla ricerca dei dati necessari.

Non essendo questo programma un vero e proprio adventure, risulta piuttosto essere una novella raccontata dal computer che richiede un intervento minimo da parte dell'utente.

L'interesse che il prodotto può suscitare risiede quindi nella sua trama che con ricchezza di spunti

Nel sottolineare con critica positiva il commento sonoro, che sfrutta a pieno le capacità dell'Amiga, non si può non concludere rilevando che con Portal la Activision ha dato vita ad un nuovo genere di programmi per computer, quello delle «computer novel», di veri propri romanzi raccontati dall'elaboratore. Solo il tempo potrà giudicare se il calcolatore si possa rivelare come un mezzo espressivo di successo anche per quel che riguarda la lettura di un racconto (*Amiga 1000, disco, Lit. 69.000*).

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)

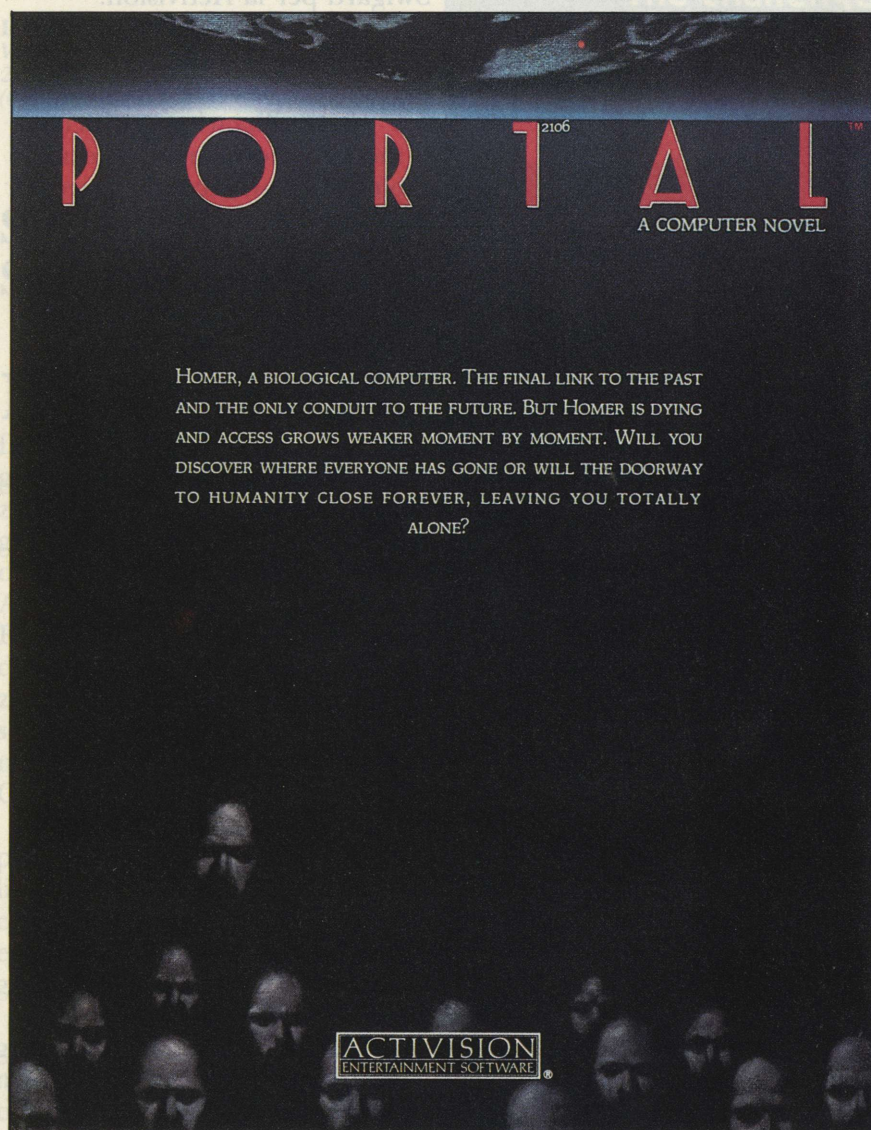


GRAPHIC ADVENTURE CREATOR

La creazione di avventure per mezzo del proprio computer ha sempre rappresentato per molti utenti un sogno irrealizzabile; ma da quando validi programmi, in grado di agevolare il possibile sviluppo di ogni progetto, hanno risolto le comprensibili difficoltà che si presentano in fase di realizzazione (citiamo ad esempio Adventure Construction Set), nessun impedimento ha potuto ostacolare la fantasia e la creatività, nucleo fondamentale di ogni avventura.

Si avvertiva però la mancanza di routine grafiche così perfezionate, da riuscire a visualizzare in maniera immediata e perfetta gli sforzi dei creatori di avventure. Con questo programma «creatore di avventure grafiche», si ha invece la possibilità di sviluppare avventure testuali supportate da immagini grafiche, al fine di poter compendiare visivamente il filo conduttore o l'idea sviluppata mediante i testi.

Graphic Adventure Creator viene presentato dalla Incentive Software ed è dedicato a quattro



in nessun punto, un gioco di avventura nel quale l'utente possa svolgere un ruolo determinante, interagendo con la sequenza degli avvenimenti. Lo scopo del gioco, infatti, consiste nel fornire al terminale l'intelligenza artificiale necessaria a narrare la storia del mondo. Unico compito del giocatore è quindi quello di muoversi all'interno delle dodici sezioni del

fantasiosi ed originali rivela una storia coinvolgente, che può rappresentare un'alternativa alla lettura di un buon romanzo.

Consigliamo quindi questo gioco a chi desidera rilassarsi davanti al proprio computer, senza doversi troppo impegnare alla ricerca di complicate soluzioni, come avviene quando si tenta di risolvere un intricato adventure.

modelli di personal; la versione recensita in queste pagine è quella per C-64. Nella confezione, unitamente al dischetto o alla cassetta contenenti il programma, trovano posto due manuali (rigorosamente in inglese), utili nell'indicazione dei criteri generali di costruzione e di utilizzo del programma. Un'interessante parti-

Esaminando ogni singola opzione (il programma di presenta in forma di menù), è facile accorgersi di come il programma, una volta assimilate le basilari nozioni di utilizzo, risulti veramente semplificato in fase di «costruzione», e di come il supporto tecnico ed informativo fornito dai due manuali in dotazione lo renda acces-

memoria. Un difetto rilevante è comunque costituito dalla scarsa disponibilità di memoria e, nonostante vengano indicati il numero di byte occorrenti per ogni singola operazione, ci si trova ben presto ad aver utilizzato tutti i 23000 byte disponibili.

Anche se il processo di realizzazione effettiva risulta troppo laborioso, la meticolosità richiesta è parte integrante della bontà dei risultati finali.

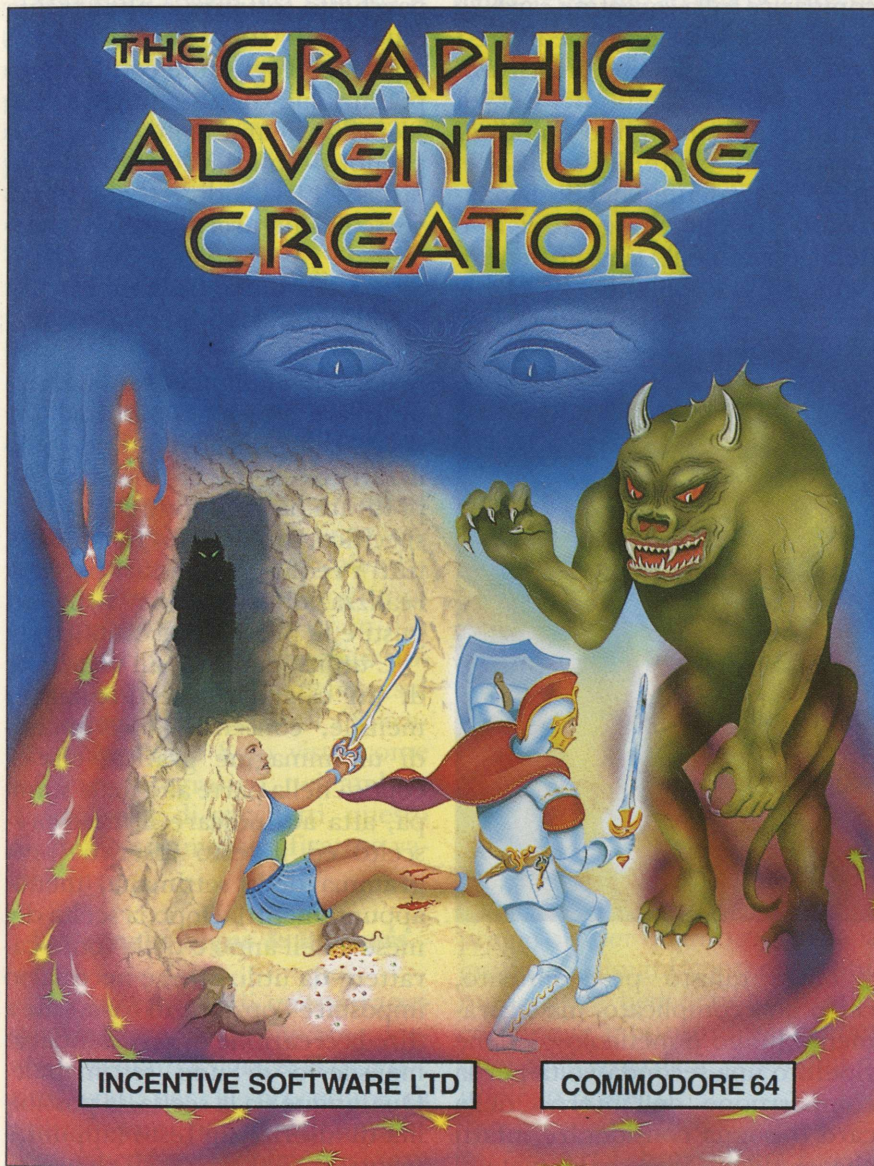
Se il potenziale acquirente di tale pacchetto ne richiede un utilizzo veramente ai massimi livelli, può sicuramente trovare in Graphic Adventure Creator, un valido modo per dare libero sfogo alla propria «voglia di avventura». Il prodotto è tra l'altro offerto ad un prezzo interessante, considerata la qualità offerta (C-64/128 in modo 64, disco Lit. 59.900, cassetta Lit. 49.000, libro Lit. 7.500).

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)



MELODY HALL'S PRINTWARE SERIES

Nell'ambito della produzione di software dedicato alla stampa, la serie «printware», presentata in queste pagine, occupa una posizione di rilievo, grazie alla semplicità ed alla versatilità dei suoi prodotti. Essa comprende tre distinti programmi, che consentono un utilizzo efficace della stampante per la creazione di manifesti, volantini e lettere. I pacchetti software in questione (Greeting Card, Calendars & Stationery, Signs & Banners e due dischetti aggiuntivi) ricordano i più famosi «Print Master» e «Print Shop Companion», ma dispongono anche di una serie di caratteristiche proprie e di un'af-



colarità offerta dal GAC, è quella di fornire la possibilità di utilizzare ogni avventura, una volta che si è giunti al termine della stessa, con modalità operative differenziate dal programma di vera e propria creazione, assicurando così la più completa libertà gestionale (addirittura anche in termini di copyright) di ogni sua parte.

sibile anche all'utente meno esperto.

Pur non volendo approfondire le fasi tecniche di creazione, è sicuramente indispensabile menzionare il singolare metodo di creazione di ogni singola pagina grafica, unitamente all'opportunità di creare immagini «a specchio», risparmiando così tempo e

fidabilità che gioca senz'altro in loro favore.

Let's make Greeting Cards

Grazie a questo programma viene offerta l'opportunità di utilizzare computer e stampante per soddisfare ogni aspirazione artistica (limitatamente alle schermate contenute nel programma), creando inviti, annunci, felicitazioni, ed ogni altro genere di «greeting card», personalizzando il tutto con un testo definibile dall'utente. Per la realizzazione di ciascuna stampa non è necessario alcun intervento che necessiti di particolari cognizioni, in quanto ogni singola scelta viene seguita passo per passo mediante istruzio-

in relazione al proprio gusto e al testo da inserire successivamente. Si deve poi indicare il tipo di fonte-carattere da utilizzare, e, come nella selezione del bordo e del disegno principale, è prevista la visualizzazione della scelta effettuata.

L'ultimo passo, in tema di progettazione, è rappresentato dall'inserimento del testo che deve comparire sulla «greeting card»: è possibile la selezione (mediante i tasti funzione) del tipo di scrittura (3D, outline, solid), del set di caratteri (premettendo quindi di variare più volte la scelta del menù precedente), del posizionamento di ogni singola riga e dell'altezza delle singole lettere (semplice o doppia).

negativo). La possibilità di salvare su un qualsiasi dischetto quanto realizzato rende il programma veramente completo, atto a soddisfare quel segmento di utenza che, se pur limitatamente alle capacità della propria macchina, cerca nel «making greeting card», un'idea insolita, espressiva, e soprattutto personale. È da segnalare, inoltre, la compatibilità tra il pacchetto software e oltre trenta modelli di stampanti. Chi non possiede programmi con le stesse potenzialità di «Greeting Cards», scoprirà sicuramente in questo prodotto un'utility creativa, fantasiosa, varia e divertente, attraverso cui augurare «tutto a tutti».

Let's make Calendars & Stationery

Per gli utenti che desiderano utilizzare il proprio personal per la creazione di calendari personalizzati o di carta intestata, il programma in esame è certo il più specifico, in quanto risponde a tutti i requisiti necessari per una realizzazione secondo i propri gusti e le proprie necessità.

L'utility dedicata all'ideazione di un calendario settimanale o mensile, consente l'inserimento di un'immagine grafica, che si colloca nella parte alta della stampa, atta ad indicare il mese prescelto ed il testo inserito (programma della settimana, menù, appuntamenti). Dopo la scelta del mese e dell'anno e della fonte-carattere da utilizzare, è necessario impostare l'opzione di base, vale a dire la creazione di un calendario mensile o di uno settimanale. Qualunque sia la scelta, la possibilità di inserire un testo (appuntamenti, date particolari, ricorrenze o altro) in ogni casella, rimane sempre disponibile. Tutti i passaggi sono seguiti da un menù e le varie selezioni avvengono per mezzo dei tasti cursore e del tasto return. Particolare utilità riveste il tasto «X», che permette la rilesione nel caso d'errore in fase di selezione o di necessità di modifiche.

Accanto al mese e all'anno cui



ni video ed ogni possibile opzione è proposta da validi menù. Per ogni «card» è necessario impostare due elementi grafici (ve ne sono per ogni tipo di avvenimento, dal matrimonio alla nascita, dal party alla recita, dalle felicitazioni al neolaureato agli auguri più disparati): il primo è costituito dall'impostazione dei margini, il secondo dal disegno vero e proprio, parte predominante della stampa. Per quest'ultimo è prevista l'opportunità di posizionamento nella parte di schermo desiderata (anche più volte in posizioni differenti), variando la sua misura (small, medium, large)

Tutto questo procedimento, certo non complicato, ma sicuramente lungo e meticoloso, viene ripetuto una seconda volta per la composizione dell'interno della card (bisogna considerare infatti che si dovrà piegare a metà il foglio stampato) ed è quindi necessario stabilire cosa si vuole rappresentare sulle due facciate.

Dopo la visualizzazione finale, vi è la possibilità di effettuare le ultime e decisive operazioni, quali la selezione del tipo di stampante che si intende utilizzare (i cui parametri devono essere inseriti nel menù iniziale) e, infine, del tipo di stampa (normale o in

si riferisce il calendario, è inoltre possibile aggiungere altri caratteri, compatibilmente con lo spazio a disposizione.

Con l'operazione di visualizzazione e stampa, o di save su disco, della propria «creazione», si conclude il ciclo di formazione del mese/settimana ed è prevista la possibilità di iniziare nuovamente il ciclo.

Maggiore spazio alla fantasia e alla creatività viene offerto dalla seconda utility presente nel programma, «Stationery», che consente di creare carta intestata personalizzata: dalla lettera formale, al foglio di appunti, a qualsiasi tipo di realizzazione.

Nella zona superiore ed inferiore del foglio è possibile l'inserimento di un testo (ottenibile con gli stessi set di caratteri del programma precedente) e di una o più rappresentazioni grafiche, compatibili con lo scopo per cui intende utilizzare lo stampato.

Il sottoprogramma (se così si può definire) compensa l'uso forse troppo specifico del calendario, e permette all'acquirente di «Calendars & Stationery» un uso più vasto di quello che può apparire inizialmente, ma che resta pur sempre limitato all'applicazione specifica. Solo visto come software integrativo, nell'ambito di una serie di pacchetti, questo prodotto assume significato e valore propri.

Let's make Signs & Banners

A conclusione di questa rassegna dedicata al «printware», viene presentato «Signs & Banners», che, vuoi per le procedure di utilizzo, vuoi per i risultati ottenuti, riproduce fedelmente i programmi sopra presentati.

Dopo il consueto caricamento, viene proposto un primo menù di opzioni, che consente di scegliere una delle due possibilità operative. Nel caso la scelta ricada su «signs», è possibile creare segnali, messaggi e annunci, del tutto simili a quelli ottenibili con «Greeting Cards», ma con il vantaggio di disporre di una più

ampia possibilità di utilizzo (in simultanea) dello stesso elemento grafico.

Seguendo la costruzione passo-passo, viene richiesto di indicare il bordo desiderato, il disegno che si vuole inserire nel contesto e la sua misura, la cui scelta dà luogo a due diversi menù susseguenti: con un disegno «small» si può sperimentare una disposizione dello stesso fino ad una dozzina di varianti (posizioni definibili), mentre con le successive misure sono possibili solo cinque inserimenti (medium) oppure uno solo (large). Con la digitazione di un testo, i cui caratteri sono definibili, si arriva alla fase finale dell'intero procedimento, che può coincidere con la stampa o con il save dell'intera opera.

Ben più originale, sia dal punto di vista grafico che da quello applicativo, la composizione di «cartelloni» di lunghezza «chilometrica», nei quali l'indubbia novità è costituita dal loro notevole formato. Nulla di nuovo invece per quanto riguarda l'inserimento di ogni selezione, che risulta essere legata agli stessi parametri dei programmi precedenti. I disegni prescelti vengono collocati ai lati della lunga sequenza di caratteri che è possibile inserire, e forniscono esclusivamente una cornice al vero protagonista, che in questo caso è il testo. Nell'insieme il programma, di indubbia validità progettuale e pregevole per quanto riguarda la grafica (i disegni contenuti sono numerosi e ben definiti), risulta comunque piuttosto limitato per quel che riguarda le possibilità di impiego pratico.

Art Library 1 e 2

Questi due dischetti aggiuntivi contengono delle immagini addizionali da utilizzarsi con i tre programmi della Melody Hall. Ciascuno contiene settantacinque elementi grafici, che, grazie alla suddivisione per categorie, risultano complementari a quelli già contenuti nei programmi stessi.

Nella composizione del primo

Art Library vengono identificate le seguenti categorie: vacanze, ufficio (oggetti del), segni zodiacali, animali, sport, personaggi e diversi scenari non riconducibili ad una determinata categoria.

Bandiere, simboli, lettere ornamentali, persone, animali e disegni vari costituiscono invece il «patrimonio» dell'Art Library 2.

Nell'insieme, un giudizio sull'intera serie «printware» non può che essere positivo, e, anche se i programmi non brillano per originalità (sono frammenti di quanto offerto da Print Master), buone prestazioni legate alla semplicità d'uso e alla varietà di immagini sono una caratteristica apprezzabile. Da biasimare, invece, la separazione dei tre distinti programmi: avrebbero sicuramente ottenuto maggior consenso se fossero stati presentati in un'unica offerta (*C-64/128 in modo 64, dischi, ogni pacchetto Lit. 25.000*).

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)

CYBORG



Cyborg rientra in quel tipo di programmi azione/avventura/ricerca che hanno come famoso capostipite Missione Impossibile e che sono accomunati dallo schema di gioco, dalla divisione dello schermo, dal tipo di movimenti e dalla gestione di un menù di opzioni. In questa categoria possiamo inquadrare anche i recenti Nexus e Time Trax.

In tutti questi giochi è presente una parte di azione con combattimenti o duelli e una parte di ricerca in un labirinto di stanze e corridoi, con l'ausilio di terminali che forniscono informazioni tramite un menù ricco di comandi. Naturalmente, pur mantenendo schemi simili, questi programmi si differenziano per le singole vicende e per la qualità (nessuno è ancora riuscito ad eguagliare Missione Impossibile per giocabilità e fantasia, n.d.r.).

Mentre Nexus, infatti, è basato su una vicenda di spionaggio e Time Trax su un mondo magico e mitologico, Cyborg è fondato sulla classica fantascienza. Nel 2087 un asteroide si dirige verso la Terra e per prevenire una collisione vengono inviati sette astronauti su di esso, ma dopo breve tempo si perde ogni contatto... Entra qui in azione Cyborg, che deve portare carburante e provviste ai dispersi e riallacciare

biente in cui si muove; nella parte inferiore sinistra è collocato un monitor, in quella destra il pannello di controllo comprendente dieci funzioni gestibili interamente tramite joystick.

Per accedere al menù si deve premere il tasto F1 (inoltre della tastiera si utilizza il tasto F3 per far inginocchiare il protagonista). In questo caso l'uso della tastiera non è sicuramente una scelta progettuale criticabile: infatti ciò

le, evitando quegli eccessi che abbiamo criticato in Nexus (nel numero 3/86, n.d.r.).

Usciti dall'astronave, dirigendosi verso destra si trova quella della spedizione precedente. Avvicinandosi ad essa, appare nel monitor il tasto di un ascensore, che una volta premuto conduce all'interno del mezzo.

Qui con simili opzioni si viene a sapere dal computer di bordo l'ultimo messaggio dei dispersi: l'asteroide non è una roccia vagante nello spazio, bensì un'astronave aliena!

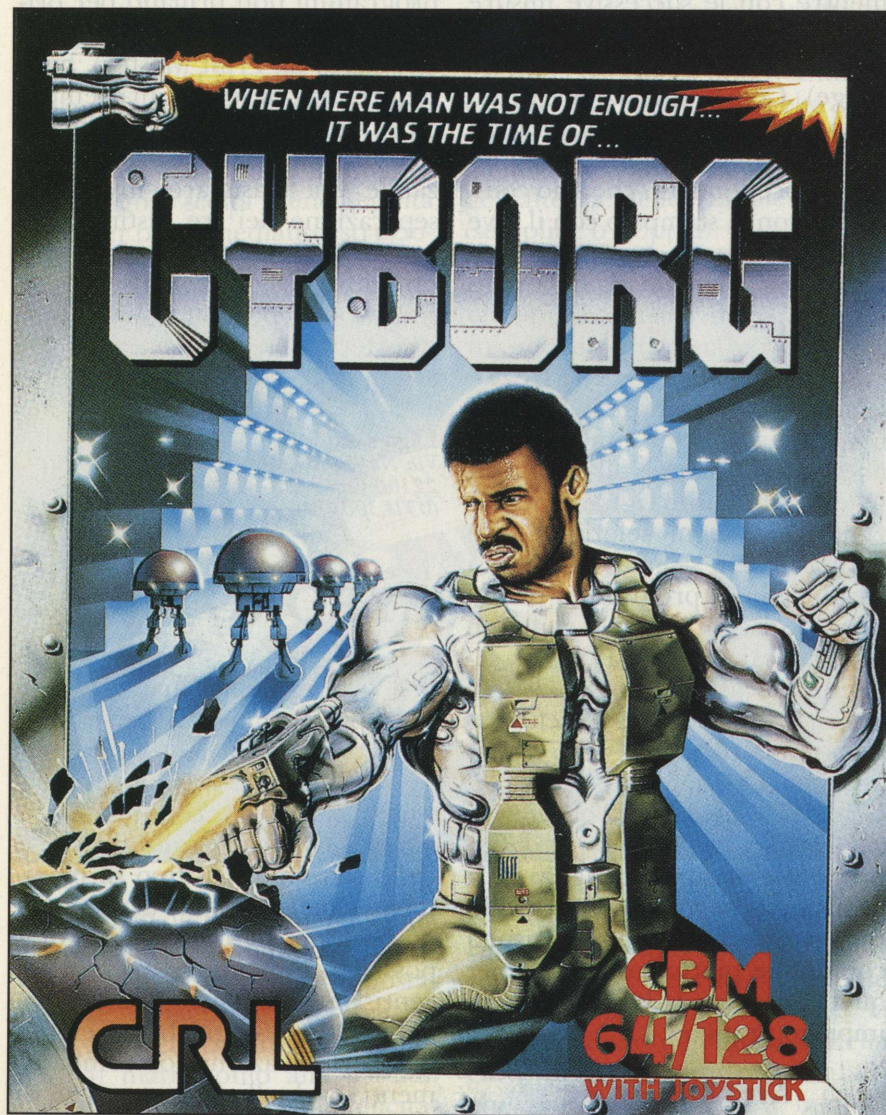
Incamminandosi ancora verso destra, si giunge all'ingresso della nave extraterrestre, ove è presente un ascensore che conduce nel sottosuolo, nel quale si estende un enorme intricarsi di stanze e corridoi presieduti da alieni poco amichevoli e dai loro robot. Per eliminare questi si hanno a disposizione delle armi e altre se ne trovano nel corso della partita; spesso però conviene solo evitare di essere colpiti e fuggire.

Per passare da un corridoio all'altro e per entrare nelle stanze, è necessario aprire delle porte tramite un codice. Questo viene fornito dal computer del livello precedente ed è sempre il medesimo. Nel digitare il codice è però stato riscontrato il difetto dell'eccessiva ripetitività dei tasti: ciò costringe a numerose cancellature e ripetizioni.

Criticabile anche la difficoltà di passaggio attraverso alcune porte nel caso in cui si parta da particolari posizioni. Questo rende a volte difficile il movimento e ritarda spesso la via della salvezza.

La grafica, come in tutti questi giochi, è particolarmente curata e l'effetto tridimensionale è molto realistico, anche se si riscontrano alcuni difetti nella realizzazione dei robot alieni.

Tramite joystick si controlla con estrema praticità il menù che permette di accedere a numerose funzioni: CHARACTER ANALYSIS serve per ottenere informazioni sulle forme di vita e sui tipi di robot; RE-LOAD per ricaricare le armi e l'energia;



i contatti radio.

Dopo una schermata iniziale realizzata con molta accuratezza, il gioco prende inizio a bordo dell'astronave appena giunta sull'asteroide.

Lo schermo risulta diviso in tre parti: nella metà superiore è presente la visuale dell'azione, che comprende il protagonista e l'am-

evita quella difficoltà di gestione del movimento che si aveva ad esempio in Time Trax, in cui si accedeva al menù tramite lo stesso joystick, provocando così spesso l'involontaria esplosione di colpi e fastidiose perdite di tempo.

La divisione dello schermo in sole tre parti rende la gestione operativa più semplice e raziona-

SCANNER per avere uno schema della zona in cui ci si trova; EXAMINE per avere la descrizione degli oggetti, per accedere ai terminali dei computer, per i controlli delle porte e i pulsanti degli ascensori; STATUS dà la situazione dell'energia; GET e PUT per prendere e lasciare oggetti; HOLD per fermare, caricare e salvare il gioco; INV per avere l'inventario di ciò che si trasporta.

Un gioco che in definitiva risulta per molti aspetti già visto e che rientra in una specifica serie, ma che se ne distingue per taluni miglioramenti, novità e per certe soluzioni più razionali (C-64/128 in modo 64, cassetta, Lit. 18.000).

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)

TWIN TORNADO



Questo programma è una simulazione di volo basata sul velivolo multiruolo, nato dalla collaborazione tra Italia, Germania ed Inghilterra, Tornado.

Come anche gli altri programmi di simulazione aerea, Twin Tornado ha inizio con l'aereo sulla pista pronto al decollo e già da una prima occhiata è possibile rendersi conto della non elevatissima qualità del prodotto.

Nella parte superiore dello schermo è presente la veduta del pilota e lo scenario di gioco piuttosto povero di particolari. La parte inferiore è caratterizzata dagli strumenti di volo e risulta invece abbastanza completa, anche se un po' troppo concentrata. Sono identificabili l'indicatore di potenza dei motori, la bussola, il radar, la velocità dell'aviogetto, il contatore di Mach, l'orizzonte artificiale, la strumentazione ILS (Instrumental Landing System, n.d.r.), l'indicatore della distanza

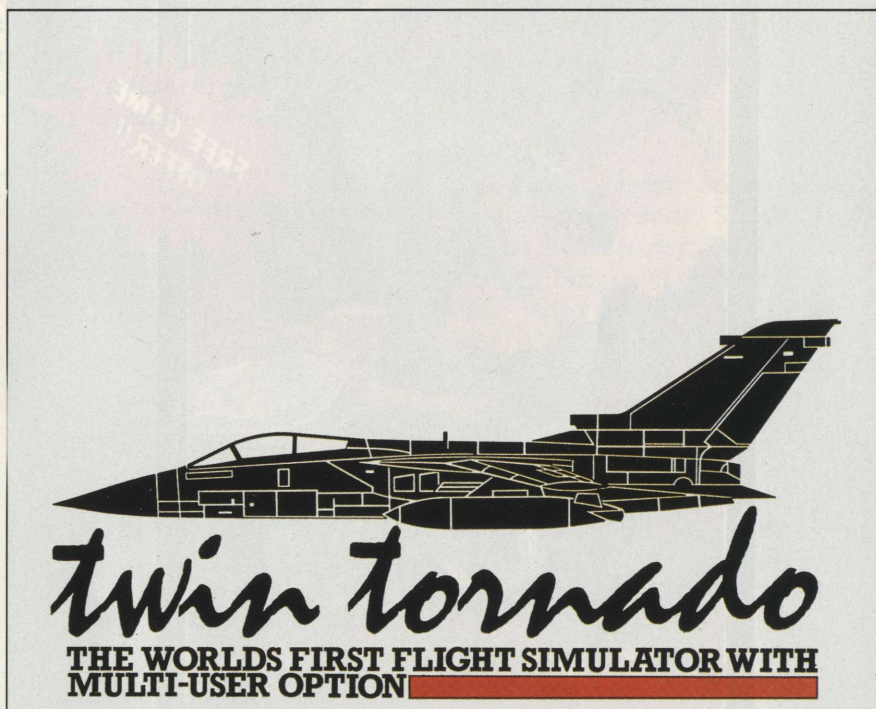
dagli aerei nemici, quello della velocità verticale, l'altimetro del Tornado e quello che indica la quota degli aerei nemici, l'indicatore del carburante, delle munizioni, dei flap e dell'apertura alare. Infatti, come è noto, la caratteristica principale del Tornado è quella di poter modificare l'angolo di apertura alare da 25 a 68 gradi: ciò permette di manovrare l'aereo con un assetto totalmente diverso, a seconda delle necessità di volo specifiche.

Il controllo del velivolo avviene

non presentando niente di nuovo e forse anche qualcosa in meno di diversi altri.

Deludenti sono alcuni comandi, come per esempio l'eiezione di emergenza, che non è altro che un restore per terminare la partita, o la visione notturna, che si limita a cambiare i colori senza inserire luci o segnalazioni sulla pista.

Vi sono poi dei comandi del tutto irreali come il LONG RANGE VISUAL, che permette di vedere a qualsiasi distanza e per



tramite joystick (la cloche e il fuoco, n.d.r.) e tastiera. Attraverso quest'ultima si controlla la potenza dei motori, i freni, i flap... Vi è poi la possibilità di inserire il controllo automatico della potenza dei motori, il che permette, ad esempio in combattimento, una più facile manovrabilità.

Caratteristica principale del programma è la rapidità di risposta alle manovre, cosicché appena si vira muta l'orizzonte. A volte però ci si trova dinanzi ad un non corretto funzionamento che obbliga alla ripetizione del comando.

Quanto alla grafica il programma non offre nulla di particolare,

di più attraverso le montagne.

I caratteri del programma citati contribuiscono in modo decisivo a fare di Twin Tornado un gioco che non si può certo chiamare simulazione, non indicato per gli appassionati del volo.

Unica interessante possibilità è quella di operare con due computer collegati con un cavo e di poter dare così vita a sfide e duelli tra due giocatori. Quando ci si trova dinanzi ad una simulazione di volo, o ad una presunta tale, il termine di paragone non può che essere il favoloso Flight Simulator II al quale questo prodotto, come molti altri, ha tutto da invidiare (C-64/128 in modo 64, cassetta Lit. 18.000, disco Lit. 25.000).

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)



THANATOS

Con Thanatos si entra nel mondo fiabesco dei cavalieri, dei maghi, delle principesse e

ganti, serpenti marini ed altri esseri mitologici.

In realtà, a differenza di quanto parrebbe da una prima lettura delle istruzioni, il gioco è estremamente semplice e banale; consiste infatti nel volare, cercando di evitare gli oggetti e le creature ostili.

All'inizio della partita appare il

L'animazione del drago, nonostante quel che sostiene la presentazione del programma, è semplice e poco curata e la sua realizzazione grafica risulta molto banale. Ciò appare soprattutto evidente quando si sovrappone il drago ad un altro oggetto e risaltano così grossi buchi neri che cancellano il fondo. Malamente curata è poi tutta la grafica in generale che trova i suoi momenti peggiori nelle figure dei soldati e della maga, che risultano estremamente abbozzate.

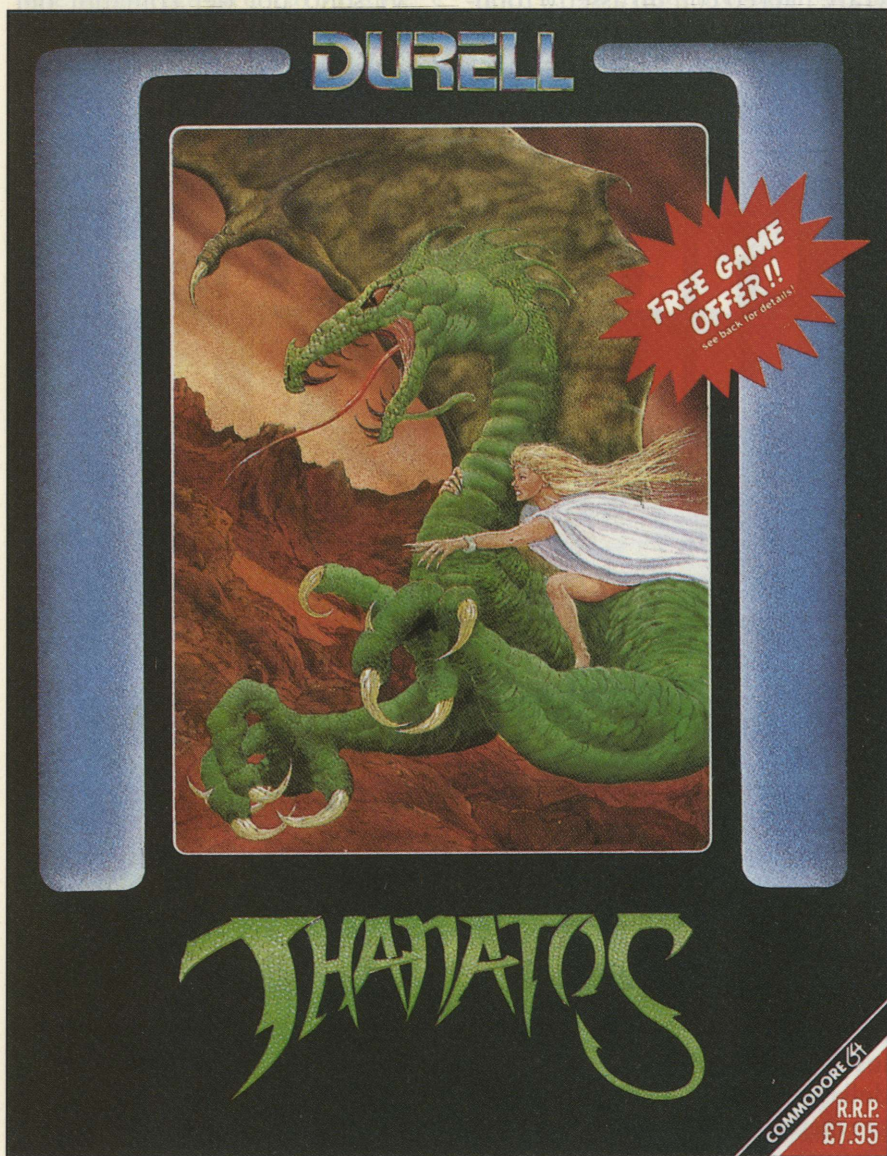
Che il programma sia poco valido lo si deduce anche dal fatto che, nella prima parte del gioco, è sufficiente rimanere nella parte superiore sinistra, volando alla massima velocità, per essere sicuri di superare indenni numerosi schermi, mentre se si tenta di evitare gli ostacoli ciò può risultare fatale.

Lo schermo mostra nella parte superiore il campo di gioco, in cui è possibile muoversi nelle direzioni destra e sinistra, e nella parte inferiore una clessidra, che indica l'energia rimasta, e un cuore che batte. Quando si viene colpiti da alcuni oggetti il battito cardiaco aumenta; in questo caso si deve scendere e riposarsi senza essere ulteriormente colpiti, altrimenti la morte è certa.

Il battito cardiaco risulta però alla lunga piuttosto noioso e fastidioso all'ascolto, soprattutto vista la mancanza di commento sonoro e la banalità di certe sonorità.

Il movimento del drago è abbastanza realistico, ma comporta alcuni problemi quando si vuole rallentare e contemporaneamente si preme fire per emettere le fiamme dalla bocca: questo viene interpretato come la volontà di cambiare direzione e il drago si gira facendo perdere molto tempo.

Per concludere si tratta di un gioco con vistosi limiti nella realizzazione e nella giocabilità, difetti che un fantasioso intreccio non riesce certo a far passare in secondo piano (C-64/128 in modo 64, cassetta Lit. 14.900, disco Lit. 18.000).



dei draghi. Non a caso il protagonista del gioco è proprio un drago, un enorme dragone alato, per essere più precisi.

Lo scopo è quello di portare (in groppa) una maga in vari castelli alla ricerca del libro degli incantesimi. Ad ostacolare questo compito vi sono soldati armati di freccia e pietre, cavalieri, ragni, api gi-

drago mentre vola sul mare in cui si rispecchia (romanticamente) la luna piena. Dirigendosi verso destra si giunge fino alla terra ferma dove numerosi soldati, disegnati molto grossolanamente, tentano di colpire il drago, il quale può bruciarli con le sue fiamme, rapirli con l'ausilio degli artigiani o semplicemente calpestarli.

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)

THE KET TRILOGY



Ket Trilogy è un adventure diviso in tre parti che si possono affrontare una dietro l'altra, dopo aver concluso la precedente, o separatamente, partendo però in questo caso con punteggio azzerato.

Nelle terre di Ket non vi è mai stata pace fra le diverse popolazioni feudali e recentemente gli scontri in alcune zone sono diventati aspri e continui. Per questo motivo i Lord di Ket si sono riuniti e hanno convocato il protagonista per affidargli la missione di riportare la pace: dato che costui è appena stato condannato a morte e la scelta è tra obbedire o l'esecuzione, il gioco prende inizio senza esitazioni.

La prima parte, MOUNTAINS OF KET, consiste nel riuscire a trovare l'entrata segreta alla base di questi monti. Si accede poi alla seconda, TEMPLE OF VRAN, in cui si deve trovare l'omonimo tempio e infine è presente l'ultima sezione, THE FINAL MISSION, in cui si deve uccidere i capi delle popolazioni in guerra per riportare la pace. All'inizio del gioco viene richiesto se si vuole usufruire del normale set di caratteri o di quello proposto dal programma un po' goticheggiante: questa opzione si rivela essenziale, in quanto il secondo set risulta difficilmente leggibile.

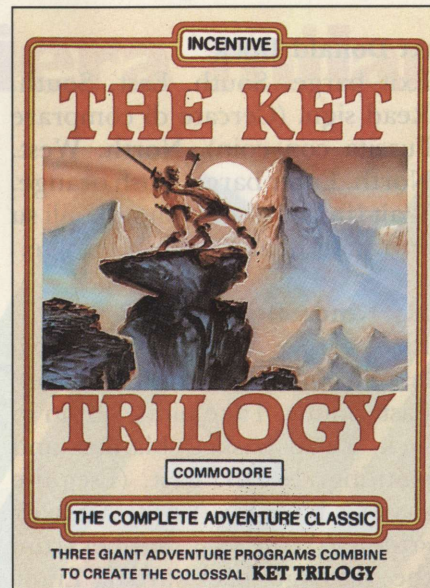
Manca la parte grafica e quindi la descrizione degli ambienti è tutta basata sulle informazioni scritte. Tuttavia nella parte superiore dello schermo appare la figura di un omino che con una bacchetta indica l'attuale posizione in una mappa: questa appare man mano che si avanza ed è utile in quanto può mostrare le direzioni possibili senza far perdere

tempo in inutili tentativi.

Il gioco quindi, privo della parta grafica, che è spesso l'elemento più interessante e indicativo della qualità di un adventure, si basa esclusivamente sul ragionamento e sulla fantasia nel trovare soluzioni agli ostacoli che impediscono il cammino.

Il programma accetta esclusivamente un verbo e un sostantivo e propone un vocabolario piuttosto limitato. Unici comandi di ausilio, oltre al solito INVENTORY, sono STAT (che permette d'informarsi sulle proprie condizioni ed energia) e SCORE (che rivela il punteggio parziale): piuttosto poco per un adventure!

Può capitare di incorrere in



combattimenti con altri personaggi: in questo caso appare una schermata che mostra le proprie e le avversarie energie che decrescono nel corso del duello. In questa fase non è sicuramente apprezzabile il fatto che il giocatore risulti praticamente escluso dall'azione che si basa quasi totalmente sul caso.

Programma quindi piuttosto deludente, anche visti gli innumerevoli altri prodotti di elevata qualità oggi presenti sul mercato, che la mancanza della parte grafica contribuisce in modo decisivo a rendere poco interessante (C-64/128 in modo 64, cassetta, Lit. 14.900).

Lago s.n.c.
Via Napoleona, 16
22100 Como
(031/300174)

SOFTWARE HELPLINE

Soluzione di Leather Goddesses of Phobos

In Bar

Northwest (Northeast se femmina). Take stool. Use bathroom. Smell. Wait (fino a quando siete kidnapped).

In Cell

Take all. Open door. South. Open narrow door. South. Take paper. Read paper. Wait (Finché Trent/Tiffany vi dà un matchbook). Read matchbook. North. Up. Turn flashlight on. Enter closet. Smell. Drop stool. Climb on stool. Take basket. Climb down. Stand on circle.

In Jungle

Turn flashlight off. East. East. Take stain. Northeast. East Enter booth. Push knob. Open box. Take coin. Exit booth. Stand on circle.

At Docks

South. South. South. West. Northwest. Show patinting to mouse. Take mouse. South. East. East. East. Southeast. Pour stain on circle. Drop can. Stand on circle.

In Cleveland

South. Put coin, matchbook and paper in basket. Take sack and rake. North. Northeast. Up. Look through window. Take sheet. Rip sheet. Tie strips together. Tie rope to bed. Put rope in window. Wait. Wait. Take headlight. Put headlight in basket Climb down stairs. East. Take trellis. Move sod. Stand on circle.

End of Hallway

Up. Turn flashlight on. North. Stand on circle.

Jungle.

East. East. West. Put trellis on hole. Open sack. Put leaves on trellis. West. East. East. (Questo si prende cura di flytrap). Northweast. Offer flashlight to salesman. Put headlight, paper, matchbook, coin and mouse in sack. Take machine. Knock on door.

Looks Can Be Deceiving

Down. Look in cage. Put chocolate in cage. Wait (finché lo scienziato lascia la stanza). Take chocolate. Take rubber house. Eat chocolate. Break bars. Exit cage. Drop rubber hose. Untie strap. Pull switch. Climb off slab. take rubber hose. Put rubber hose in sack. Stand on circle.

In Booth

Exit. West. South. West. West. West. Take jar. Examine jar. Read jar. Open machine. Put jar in machine. Close machine. Turn it on. Open it. Take jar. Drop machine. Stand on circle.

In Hold

Take sword. South. Climb on stallion. Ride west. Down. Take suit. Wear suit. Open hatch. North. Smell. Attack Thorbast (o Thorbala se femmina) with sword (finché perde la sua sword). Take his/her sword. Give his/her sword to Thorbast. Attack monster. Untie woman. Enter passenger spaceship. Examine photo. Put photo in sack. (È possibile aprire la porta ed andare verso est, ma non è necessario ai fini di completare il gioco). Exit spaceship. South. Remove suit. Climb on stallion. Ride east. Down. West. West. West. Save. Stand on circle. (Nota: occasionalmente circle conduce in un luogo diverso da Oasis, dove è invece necessario recarsi per risolvere il gioco. È questo il motivo per cui è necessario salvare il gioco).

Oasis

Drop sword and tray. West. Northwest. West. North. North. Ap-

ply cream to angle. Take angle. North. Put angle in sack. Enter barge. (Si consiglia di eseguire un save).

Royal Barge

Exmine controls. Read orange. Read purple. Push purple (dovreste leggere «full speed ahead»). Push orange. Wait (finché è visibile un dock on northern shore). Push orange.

Baby Dock

Exit barge. North. Take balm and message. (Per decodificarlo leggere il comic book e leggere il messaggio decodificato al contrario). South. Enter barge. Push orange. Push orange.

At Donald Dock

Exit barge. South. East. South. Read sign. (Cercate di comprare l'uscita con coin). North. West. North. Enter barge. Push orange. Wait (finché docks sono visibili su entrambi i banks). Push orange.

My Kinda Dock

Exit barge. Push orange. (Si, lasciate andare avanti barge). East. South. Take pin. Put pin in sack. Drop basket, blanket and painting. North. East. (Eseguite save). North. Yes. Answer «riddle». West. (Say number from the message backwards). Enter harem. Smell. Wait (per woman/man). Woman (o man), kiss my kneecaps (questo è il trucco fornito dal messaggio). Take torch and map. Put map in sack. (Eseguite save). Down

Catacombs

It takes 57 moves to complete the catacombs. Number them carefully, for you must clap every five moves, hop every nine moves, and say «Kweepa» every eleven moves: 1. NW 2. N 3. NE 4. E 5. clap 6. NE 7. NE 8. SE 9. hop 10. clap. 11. Say «kweepa» 12. D 13. NW 14. NE 15. clap 16. N 17. S 18. Hop 19. NE 20. Clap 21. U 22. Say «kweepa» 23. NW 24.

Take directory. 25. Clap 26. NW 27. Hop 28. S 29. SE 30. Clap 31. SE 32. D 33. Say «kweepa». 34. E 35. Clap 36. Hop 37. N 38. W 39. E 40. Clap 41. W 42. S 43. Clap 44. Say «kweepa» 45. Hop 46. SW 47. Take raft. 48. Clap 49. N 50. S 51. E 52 NW 53. Clap 54. Hop 55. Say «kweepa». 56. N 57. U

Laundry Room

Take basket and blanket. Drop torch. North. East. Look in well. Climb down.

Icy Dock

Exit barge. South. Southeast. Give coin to penguin. Examine coin. Southeast. North. Drop sack. Take baby. Wrap baby in blanket. Put baby in basket. Take sack. South. South. Put basket on stoop. Wait. Wait. Open door. Enter igloo. Take cotton balls. Exit igloo. North. Northwest. West. Stand on circle.

At Wattz Up Dock

West. West. Northwest. Apply balm to lips. Put pin in nose. Put balls in ears. Close eyes. Kiss frog. Take blender. Read blender. West. Remove balls. Remove pin. Remove balm. Putt balls and blender in sack. North. North. North. Put raft in water. Enter raft. Wait (finché dock is close on southern shore second time, which is Donald Dock). Grab dock. South East. South. Buy exit with coin. Rake dust. North. Drop rake. Drop jar. Open tube. Empty tube. Stand on circle.

Boudoir

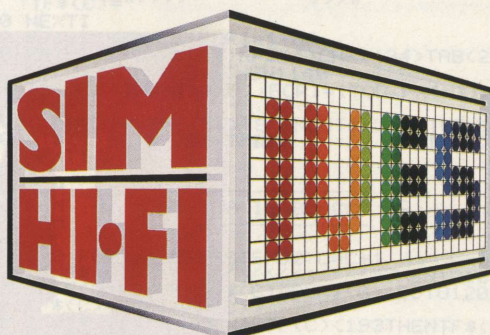
Wait (finché siete dumped to On Plaza).

On Plaza

Give each item - blender, rubber hose, cotton balls, angle to Trent, headlight, mouse, photo, directory - to Trent/Tiffany as he/she asks for it. Now just sit back and watch the action, you Interplanetary Emperor, you. ■

SIM-HI-FI

IVES



3-7 settembre 1987
fiera milano

STRUMENTI MUSICALI

ALTA FEDELTA'

VIDEOREGISTRAZIONE

HOME VIDEO

HOME COMPUTER

CAR STEREO

TELEVISIONE



VIVA
i giovani
87

21° salone internazionale della musica e high fidelity
international video and consumer electronics show

Ingresso:
 Porta Meccanica
 (Piazza Amendola MM1)
Orario: 9,00 - 18,00



Aperta al pubblico:
 3-4-5-6 settembre
Giornata Professionale:
 7 settembre
 (senza ammissione del pubblico)

INPUT/OUTPUT

INPUT/OUTPUT SVELA I SEGRETI DEL VOSTRO COMPUTER



Input/Output rivela ogni mese ai suoi lettori routine di programmazione per C-64, C-128 ed Amiga. Avete in mente un'idea particolare, una routine, un utile stratagemma di programmazione, avete sviluppato un breve programma o in generale pensate che una Vostra nozione possa interessare l'utenza Commodore? Allora scriveteci, inviate il materiale a:

*Commodore Gazette
Input/Output
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano*

Sono grandemente apprezzati anche i contributi editoriali consistenti in articoli, listati, foto, disegni... Scrivete a:

*Commodore Gazette
Uffici Editoriali
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano*

C-64/128 in modo 64

***101 Antiscratch** - Questo breve programma permette di dotare qualsiasi file salvato su disco di una protezione di tipo software che ne impedisce un'accidentale cancellazione ad opera del comando scratch. I file così protetti sono «immunizzati» anche contro il comando replace. Ciò è ottenuto impostando ad 1 il bit 6 del byte 0 del file-entry della directory.

Il programma permette anche di eliminare, ove lo si desidera, questo tipo di protezione per poter cancellare il file o per sostituirlo.

Sul video vengono elencati, a gruppi di 8 per volta, i file presenti sul dischetto e, per ognuno di essi, viene indicato di che tipo di file si tratti (prg, seq, usr, rel) e se è protetto in scrittura: in questo caso accanto all'indicazione del tipo di file viene collocato il simbolo "m". Infine, è possibile scegliere per ognuno di essi se inserire o no l'Antiscratch (ove siano presenti file già protetti,

***103 Suoni** - Il programma esegue gli effetti sonori precedentemente selezionati.

```

2 REM *****
5 REM *      B.G. IANNESSA      *
6 REM *      VIA MANNU N.12      *
7 REM *      07023 CALANGIANUS (SS) *
8 REM *****
10 :
20 CLR:DIMA(256)
30 CE=53280:CI=CE+1:SV=CI+1015:SA=SV-18:SS=SA
  -1:SO=SS-1:S=SS-4:CC=646:AT=CC+4
100 POKEC,0:POKECI,0:POKESV,15:POKESA,240:PO
  KESS,0:POKESO,33:X=1:BI=1
200 PRINT"PROGRAMMA PER 8000 C O M M O D O R E
  6 4 .":PRINT"PREMI UN TASTO."
210 C=C+1:POKECC,C:IFC=15THENC=0
220 AA=AA+1:IFAA=259THENPOKES,0:B1=0:GOTO300
230 FORB1=0TO255STEPAA:POKES,B1:NEXTB1:V=33:B
  $="D.SEGA.":POKEAT,255
240 GETQ$:IFQ$=""THEN200
300 PRINT" "":B=0
400 GETA$
410 IFA$="■"THENB$="RUMORE.":V=129
420 IFA$="□"THENB$="D.SEGA.":V=33
430 IFA$="▨"THENB$="TRIANG.":V=17
440 IFA$="X"THENB=B-1
450 IFA$="Y"THENB=B+1
460 IFA$=" "THENX=X+1:A(X)=B:IFX=256THENX=256
470 IFA$="←"THENX=X-1:IFX<1THENX=1
480 IFA$="↑"THENB1=1:V=0:GOTO800
490 IFA$="1"THENX=1
500 IFA$="2"THENV=0:PRINT"STAMPO VALORI DELL
  E NOTE.":BI=2:GOTO820
510 IFA$="+"THENR=R+1:IFR>150THENR=0
520 IFA$="-"THENR=R-1:IFR<0THENR=150
530 PRINT"PREMI:":PRINT"FI/FS SELEZIONA LA
  FORMA D'ONDA: "
540 PRINT"--F1- RUMORE."
550 PRINT"--F3- DENTE DI SEGA."
560 PRINT"--F5- TRIANGOLARE."
570 PRINT"FORMA D'ONDA SCELTA: "B$
580 PRINT"ASTI CURSORE PER SCEGLIERE LE NOT
  E.":PRINT"--DESTRA- AUMENTA."
590 PRINT"--GIU'- DIMINUISCE":PRINT"VALORE N
  OTA:"B"
600 PRINT"X-SPAZIO- MEMORIZZA NOTE.":PRINT"--
  ← CANCELLA NOTA."
610 PRINT"--↑- ASCOLTO SEQUENZA NOTE."
620 PRINT"NOTA MEMORIZZATA: "X"="A(X)"
630 PRINT"X-1- AZZERAMENTO DELLE NOTE MEMOR
  IZZATE."
640 PRINT"--2- STAMPO LE NOTE MEMORIZZATE.":PR
  INT"TEMPO TRA LE NOTE: +/="-R"
650 IFB>255THENB=0
660 IFB<0THENB=255
670 POKES,V:POKES,B
680 GOTO400
800 PRINT"X-QUAL.TASTO- RITORNO PROGRAMMA."
810 V=Y+1:POKES,V:POKES,A(Y)
820 IFBI=2THENPRINT:Y="A(Y)"
  IFY=XTHEN
    NPOKES,0:END
830 IFY=XTHENY=1
840 FORZ=1TOX:NEXTZ
850 GETA$:IFA$=""THEN810
860 GOTO300
870 REM FINE PROGRAMMA

```

*Benito Iannessa
Calangianus (SS)*

***104 Simulatore comando Sleep** - Il comando sleep, presente sul Commodore 128 in modo 128,

può essere ottenuto anche in modo 64 con questa breve routine Basic:

```

10 REM*****
12 REM** Ferrari Massimo **
14 REM** Via Merliani 20 **
16 REM** Napoli **
18 REM*****
20 TI$="000000"
22 GET A$:IF TI$="000003"THEN 26
24 GOTO 22
26 PRINT"SECONDI:"TI$:END

```

L'esempio riportato simula il comando sleep3.

*Massimo Ferrari
Napoli*

***105 Typewriter** - Questa routine trasforma un C-64 collegato ad una stampante in una macchina da scrivere.

```

10 OPEN 4,4
20 GETA$:IF A$=""THEN 20
30 PRINT #4,A$;
40 GOTO20

```

*Diana G. Luca
Iglesias (CA)*

***106 Listati colorati** - Forse non tutti sanno che è possibile ottenere segmenti di listato colorati per distinguere più facilmente particolari routine, gruppi di DATA... Per farlo è sufficiente digitare la linea REM:

```
REM "(DEL)(CTRL/9)(SHIFT/M)(COLORE)
```

Ogni parentesi indica un solo carattere. (DEL) cancella una delle virgolette e (COLORE) è il codice preso dalla seguente tavola:

NERO	(SHIFT/P)
ROSSO	(L)
BLU VERDE	(CBM/*)
PORPORA	(CBM/-)
ARANCIO	(SHIFT/A)
MARRONE	(SHIFT/U)
ROSSO CHIARO	(SHIFT/V)

GRIGIO 1 (SHIFT/W)
GRIGIO 2 (SHIFT/X)
VERDE CHIARO (SHIFT/Y)
AZZURRO (SHIFT/Z)
GRIGIO 3 (SHIFT/+)

Stefano Boselli
Salsomaggiore Terme (PR)

Commodore 128

***107 Grafica e listato** - Con questo piccolo programma è possibile suddividere lo schermo del 128 in due diverse aree di lavoro. Nella prima metà viene visualizzata la formazione di una sfera, mentre nella seconda si ha lo scroll del listato dello stesso programma.

```
10 COLOR0,1:GRAPHIC2,1,12
20 COLOR0,3:COLOR4,16:COLOR1,8
30 FORI=1 TO 50 STEP 5
40 CIRCLE1,150,45,45,I
50 PRINT"NUMERO DI LINEE",I
60 CIRCLE1,150,45,1,45
70 NEXTI
80 LIST
```

Antonio Calzolari
Avellino

***108 Header 1571** - Se si dispone di un drive a doppia testina come il 1571, è possibile formattare un dischetto utilizzando il noto comando header. Il dischetto così formattato è perfettamente compatibile anche col modo 64 e permette la sua utilizzazione su entrambe le facce. Prima di poterlo utilizzare in questo modo, tuttavia, è bene predisporre il 1571 al funzionamento di entrambe le testine digitando: OPEN1,8,15,"U0>M1".

In caso contrario, il 1571 si comporta come un normale drive a singola testina, leggendo soltanto la prima faccia del disco.

Antonio Calzolari
Avellino

***109 Routine 80C** - Quella riportata nelle righe successive è una breve routine in linguaggio macchina per C-128 in modo 80 colonne. Durante l'esecuzione, che viene attivata con SYS 12288,

premere qualche tasto a caso.

```
.03000 A9 1A LDA #1A
.03002 8D 00 D6 STA $D600
.03005 2C 00 D6 BIT $D600
.03008 10 FB BPL $3005
.0300A A2 02 LDX #00
.0300C 8E 01 D6 STX $D601
.0300F E8 INX
.03010 E0 FF CPX #FF
.03012 D0 F8 BNE $300C
.03014 4C 0A 30 JMP $300A
```

Aniello Ieva
Casoria (NA)

Commodore Amiga

***110 CLI** - Una volta caricato il Kickstart, per entrare nel CLI è sufficiente digitare CTRL + G.

Diana G. Luca
Iglesias (CA)

***111 SAY dal Basic** - Se si desidera utilizzare la funzione SAY, il modo migliore è quello di registrare il testo parlato in un file sequenziale creato con la funzione Ed o con un word processor che consenta il save ASCII. Dopo che il file è stato creato, aggiungete le seguenti linee al vostro programma in Amiga Basic:

```
OPEN nome file FOR INPUT AS#1
REM nome file CREATO UTILIZZANDO ED
SE NON EOF(1)
LINE INPUT #1,A$
SAY TRANSLATE$(A$)
WEND
CLOSE#1
```

È possibile ascoltare il testo prima di inserirlo nel vostro programma, aprendo una finestra CLI e digitando il comando SAY -X nome file.

***112 CLI Typewriter** - Se si vuole utilizzare l'Amiga ed una stampante come una macchina da scrivere, è sufficiente digitare COPY * TO PRT: dal CLI. Per cancellare il comando premere CTRL e /.

Commodore Italiana: gli assi nella manica per il 1987

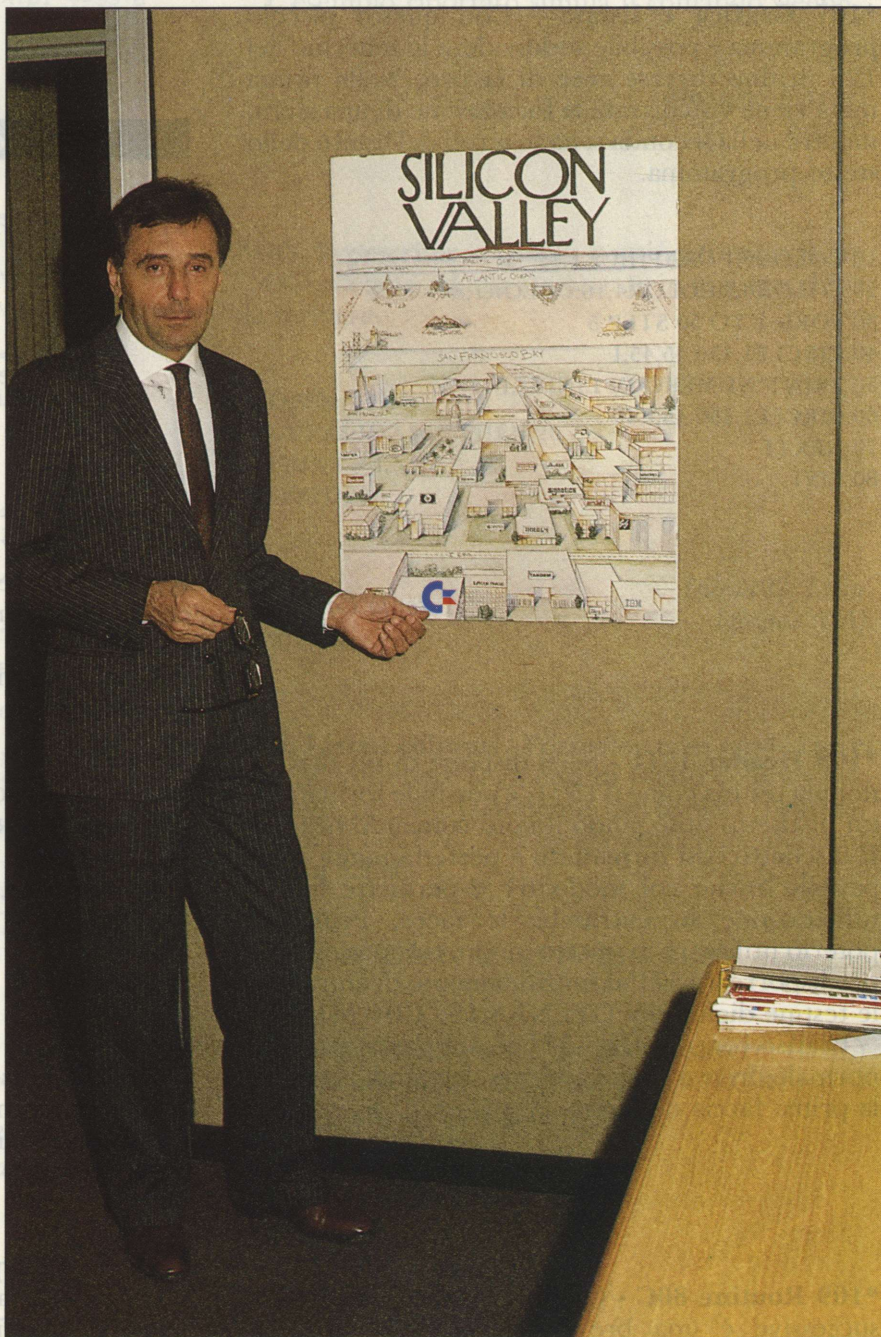
Intervista in esclusiva con il Direttore Generale e il Direttore Vendite della CBM.

Di Gianluca Frigerio

Se il 1986 è stato vissuto con una certa apprensione dalla Commodore Italiana a causa delle alterne vicende di mercato e dei problemi legati alla ristrutturazione dell'organigramma, per il 1987 «in quel di Cinisello» tira vento di riforma: risolti infatti i problemi legati al riassetto societario, la filiale italiana del colosso d'oltreoceano si presenta al grande pubblico con una filosofia ed una politica di vendita e promozione diametralmente opposta rispetto alle coordinate entro le quali si era mossa la precedente gestione.

L'occasione di incontrare e di intervistare Albino Bertoletti, Direttore Vendite nei settori Consumer e Sistemi, ed Ugo Assi, Direttore Generale della Commodore Italiana, ha rappresentato un momento di scambio e di confronto di opinioni circa l'andamento presente e futuro del mercato, ma soprattutto la possibilità di acquisire in anteprima tutta una serie di informazioni ufficiali relative alle strategie di vendita e di diffusione per il 1987, in previsione del momento della riscossa da parte della Commodore, ulteriormente amplificata con la commercializzazione di nuove macchine e con nuove iniziative che vedono protagonisti i modelli ancora in produzione.

«La struttura dirigenziale della Commodore, è ormai un fatto di pubblico dominio,» - ha dichiarato Bertoletti a *Commodore Gazette* - «ha subito un profondo rinnovamento, quantificabile, quantitativamente e qualitativamente, con l'arrivo di quindici nuovi elementi subito inseriti nei



Umberto Assi, milanese, 50 anni, Direttore Generale della Commodore Italiana

posti chiave dell'azienda. Insieme al nuovo Direttore Generale, sono infatti approdati alla Commodore, a titolo d'esempio, analisti finanziari, tecnici ed esperti di software... uniti nello scopo di rilanciare per il corrente anno fiscale l'immagine un po' sbiadita dell'azienda. E con questa rinnovata professionalità che la Commodore intende presentarsi all'utente, considerata poi l'indubbia qualità dei prodotti offerti che in questo caso non possono far altro che facilitare il nostro compito».

G.F. «Stanti queste favorevoli premesse, quali sono dunque i progetti Commodore capaci di recuperare il terreno e le occasioni perdute, divenendo, per l'utente, un momento di riavvicinamento all'azienda e ai prodotti che l'hanno fatta apprezzare?»

A.B. «I progetti attualmente in cantiere sono molti, e tutti molto importanti per quanto riguarda la qualità e le novità che li caratterizzano; essi non riguardano soltanto le iniziative inerenti al lancio commerciale dei nuovi prodotti Commodore, quali per esempio i nuovi elaboratori della linea Amiga, ma prevedono tutta una serie di azioni commerciali mirate a favorire la diffusione dei nostri prodotti nel settore dei Sistemi, settore nel quale riteniamo di essere assolutamente competitivi, senza però trascurare i nuovi progetti di utilizzo relativi ai modelli ancora in produzione, vale a dire il C-64 e il C-128.

Rimanendo in tema di home computer e di hobbistica, desidero ricordare che proprio in questi giorni è stato raggiunto un importante accordo di collaborazione con SIP e SEAT, relativo alla possibilità di interfacciamento del C-64 con il Videotel e le Pagine Gialle elettroniche. La validità di questo progetto, è quasi superfluo sottolinearlo, è indubbia, dal momento che offre all'utente un servizio in grado di avvicinarlo ad una mole incredibile di informazioni, unitamente alla possibilità di comunicare con il mondo intero, servendosi esclusivamente del proprio computer. L'«Operazione Telematica», così è stata battezzata questa iniziati-

va, ha proprio questo obbiettivo, quello cioè di fornire, ad un prezzo competitivo, un best-seller del mondo dell'informatica corredato del supporto tecnologico necessario per usufruire del servizio Videotel e Pagine Gialle elettroniche. In virtù di questo accordo, verrà fornito all'acquirente, oltre all'unità di elaborazione C-64 vera e propria, il registratore, GEOS (l'oggetto di tante discordie...) ed una «scatola telematica» che consiste, ovviamente, in un modem che in Eprom è dotato del firmware necessario per accedere al Videotel, al prezzo, a dir poco interessante, di Lit. 499.000 (IVA esclusa); dal momento che il costo proposto non corrisponde alla somma algebrica dei prezzi dei prodotti contenuti in questa confezione, la Commodore, per incentivare l'acquisto del C-64 e il suo utilizzo in chiave telematica, ha deciso di sopportare i costi in eccedenza, offrendo a questi 40.000 utenti - è questo il numero di confezioni di cui è stata preventivata la prima produzione - la possibilità di fruire, in maniera praticamente gratuita, di questo servizio. Per ottenere la password è necessario, infatti, versare una tassa governativa una tantum, di importo assai modesto, al Ministero delle Poste, dopo aver goduto della possibilità di visionare un centinaio di pagine dimostrative del servizio.

Inoltre, a partire dal mese di ottobre di quest'anno, sarà commercializzata un'altra confezione-proposta, al prezzo di Lit. 450.000 circa, comprendente il drive 1541, il mouse ed il pacchetto telematico, che costituisce la naturale evoluzione della configurazione base: un invito, cioè, all'utente affinché proceda al perfezionamento ed al potenziamento del proprio computer. Successivamente sarà possibile acquistare singolarmente il modem ad un prezzo di 150.000 lire circa.

Per quanto riguarda il nostro inserimento nel mondo dell'informatica professionale, numerose azioni commerciali sono, in questi giorni, ai nastri di partenza. Mi riferisco, in particolare, alle confezioni-opportunità ed al-

le proposte di «buy back» relative a questo tipo di prodotti ad utilizzo professionale. Confezione-opportunità significa offrire all'utente la possibilità di acquistare ad un prezzo lievemente inferiore ai sei milioni un elaboratore della serie PC (vale a dire PC10, PC20, PC40 AT) corredato di una garanzia totale, che assicura tempi brevissimi di riparazione «a domicilio», assicurando nel contempo all'utente, grazie ai vantaggi offerti dalla formula del «buy back», che consiste in pratica nel permettere all'acquirente di permutare il proprio elaboratore, una volta divenuto obsoleto, con un modello tecnologicamente più valido, rivendendo alla Commodore, in un periodo compreso tra il diciottesimo ed il ventiquattresimo mese dall'acquisto, con uno sconto del 60%, il proprio sistema in cambio di un modello più perfezionato.

Il nostro interesse per questo settore, tuttavia, non si esaurisce con l'incremento delle percentuali di vendita o con il consolidamento della terza posizione assoluta nelle classifiche di vendita alle spalle di IBM ed Olivetti, bensì è rivolto ad incrementare il consenso da parte dei centri EDP, il nostro interlocutore di mercato ideale. A questo scopo, infatti, sono state contattate 1700 aziende ed in particolare i manager che, all'interno di queste, ricoprono posizioni di un certo rilievo da un punto di vista professionale e di potere decisionale, vale a dire il Direttore Generale, l'EDP Manager ed il Direttore dell'Ufficio Acquisti. Gli inviti a loro rivolti sono inerenti ad una serie di nove appuntamenti con cadenza settimanale, a partire dal 28 aprile, in tutte le maggiori città d'Italia, appuntamenti che, nelle nostre intenzioni, saranno dei momenti di approfondimento e di informazione riguardanti i progetti ed i progressi Commodore nel campo dei Sistemi e della loro applicazione alla produzione. Sarà inoltre assicurata la presenza di operatori di SIP e SEAT il cui compito sarà quello di mostrare agli intervenuti le possibilità operative che la partnership con la Commodore

può offrire all'utente; la gestione di questi appuntamenti sarà affidata, oltre che ad alcuni funzionari del settore vendite direttamente dipendenti dalla filiale italiana, ai "Commodore dealer" che in questa occasione rivestiranno le funzioni di veri e propri agenti da noi delegati.

Il motivo che ci ha spinto a varare questi progetti è lampante: riteniamo, semplicemente, che questo segmento di mercato sia in grado di recepire, soprattutto in termini di vendita, una nostra presenza più approfondita ed incisiva; il nostro programma di espansione prevede, fermo restando il target dell'utenza, un incremento delle percentuali di vendita quantificabile nell'aggiunta di 4/5 punti alla quota del 6% che attualmente deteniamo, obbiettivo che appare assai realistico alla luce delle novità proposte dalla Commodore per il settore dei Sistemi.

Accanto a questo tipo di iniziative commerciali, che potremmo definire di tipo propositivo, si affiancano, ed è quantomeno doverosa la loro presenza (soprattutto alla luce di quanto accadeva qualche mese fa...), delle azioni rivolte al potenziamento della rete distributiva e di assistenza per i nostri prodotti, rinnovando un rapporto di fiducia con l'utente messo a dura prova dalle vicende che hanno caratterizzato la precedente gestione. Grazie ad un bilancio societario in attivo da cinque trimestri a questa parte, è stato possibile un deciso rinnovamento e riassetto delle strutture di vendita e di assistenza. Prima di passare in rassegna tutte queste novità che diverranno operative indicativamente a partire dai mesi di settembre/ottobre di quest'anno, è importante soffermarsi su tutta una serie di azioni parallele, parti integranti e per certi versi costitutive, di quel progetto di più ampie dimensioni cui sopra accennavo; se fino a qualche tempo fa, infatti, taluni ritenevano che acquistare macchine provenienti dal mercato d'importazione parallelo fosse un'operazione conveniente in termini economici, sarà bene che si ricredano: pro-

prio in questi giorni è stato raggiunto un accordo di clear completo, in collaborazione con le filiali europee della Commodore, per eliminare le differenze tra i prezzi di vendita praticati sui mercati europei, cui si aggiunge, per quanto riguarda l'Italia, l'assoluto divieto di riparazione di macchine provenienti dal mercato parallelo. L'applicazione di adesivi e stick di garanzia direttamente sulle macchine assicurerà un più rapido riconoscimento degli elaboratori coperti da garanzia ufficiale, contribuendo all'accorciamento dei tempi di riparazione.

Per poter assicurare all'utente una effettiva fruizione di questo

le insegne luminose e le decal dei punti vendita, comuni ad ogni nostro concessionario. Quest'iniziativa riguarda tutti i nostri punti vendita, ad esclusione di quelli ritenuti poco produttivi o inadatti, per via della loro collocazione geografica, a far parte della rinnovata rete distributiva della Commodore; proprio per ottimizzare la diffusione dei nostri prodotti in ogni città o regione del Paese, sono state avviate delle trattative con importanti catene distributive, come Expert e Coeco, la cui struttura si presenta come risposta ottimale alle nostre esigenze. Il nostro programma, tuttavia, non prevede solamente un'operazione di questo tipo, anzi



servizio potenziato, è stato necessario procedere ad una nuova e più severa selezione dei nostri punti vendita, sparsi su tutto il territorio nazionale, nell'intento di eliminare ogni tipo di filtro e intermediario nel rapporto con il cliente, ora divenuti dei veri e propri centri nei quali prendere contatto e visione dei nuovi progetti Commodore.

La rete distributiva è stata oggetto di un'operazione di mini-franchising, così da garantire una coerenza di immagine su tutto il territorio nazionale; con questo sistema siamo in grado di assicurare tutta una serie di elementi, quali ad esempio l'arredamento,

la considera soltanto come una base operativa della quale servirsi per assicurare ai propri utenti l'assistenza e la competenza necessarie per instaurare un rinnovato rapporto di fiducia. Per attuare praticamente queste nostre proposizioni, si rende a questo punto indispensabile muoversi nella direzione di una qualificazione e di un aggiornamento dei tecnici e dei venditori (compresi i gestori dei negozi di elettrodomestici in un qualche modo "evolutisi" nei confronti della microinformatica), gli unici tramite che la Commodore possiede per saggiare gli umori del pubblico e le tendenze espresse dal mercato;

in questo periodo, in tempo utile cioè per presentarsi puntuali nel momento del lancio di questa campagna, prevista per i mesi di settembre/ottobre di quest'anno, stiamo procedendo allo svolgimento di corsi di aggiornamento, per quanto riguarda i tecnici, che possano metterli in grado di effettuare delle riparazioni corrette anche sulle nuove macchine (a scanso di equivoci, la linea Amiga), mentre sono già operative alcune demo dedicate ai rivenditori che, mostrate in brevi incontri della durata di una giornata, li informino sulle caratteristiche salienti di questi nuovi computer.

In tutti i 1000 punti vendita

In sintesi sono questi i progetti della Commodore per quest'anno, certamente indicatori di una rinnovata volontà aziendale di imporsi a tutti i livelli e su tutti i mercati, che sarà ulteriormente sottolineata da una iniziativa dalle dimensioni veramente notevoli e che, per quanto riguarda il nostro impegno economico, supererà ampiamente il budget di quattro miliardi, previsto per l'operazione "buy back". Chi visiterà lo Smau avrà comunque l'opportunità di osservare da vicino il risultato di questo ulteriore sforzo da parte della Commodore».

G.F. «Per quanto riguarda il confronto con le filiali europee della Commodore, a quale livello

l'Italia è bene sottolineare che, in Europa, con oltre 90 miliardi di lire, ci troviamo al secondo posto, con il 10% del fatturato internazionale alle spalle dell'inavvicinabile Germania, leader con una quota corrispondente al 30% dell'intero fatturato della Corporation. Venendo ad un'analisi più dettagliata, la filiale italiana può, in quest'ultimo periodo, vantare un invidiabile trend di espansione, alla luce dei risultati di mercato relativi ad altri importanti mercati europei: la filiale francese non è ancora riuscita a trovare la dimensione giusta per decollare sul proprio mercato, mentre, ad esempio, in Gran Bretagna ci si deve confrontare con una agguerrita concorrenza, Amstrad prima fra tutte.

Ovviamente, questi meeting rappresentano anche l'occasione più indicata per lo studio e la proposta di strategie di vendita e di accordi di cooperazione internazionale, quali per esempio la decisione, cui ho precedentemente accennato, di operare un clear sui prezzi di vendita delle macchine».

G.F. «Per quanto riguarda il supporto software, vi sono delle indicazioni ufficiali volte a proteggere l'utente dalle ingerenze del mercato pirata nel mercato ufficiale? Quali sono le attuali disponibilità dei programmi più richiesti dal mercato? Vi sono dei programmi particolarmente interessanti di cui avete deciso l'importazione?»

A.B. «I nostri sforzi sono ovviamente rivolti alla protezione del mercato da questi importatori pirata, offrendo non quantità bensì qualità di software ad un prezzo opportunamente calmierato. Mi sembra infatti particolarmente vantaggiosa l'offerta di programmi per Amiga quali GraphiCraft e TextCraft a Lit. 40.000, oppure di software più complesso ad un prezzo mai superiore a Lit. 180.000. Nei nostri progetti rientra l'importazione in esclusiva di SuperBase, Logistix e Page Setter, disponibili con il manuale in italiano. È prevista anche l'acquisizione dell'esclusiva di Caligari nel momento in cui ne



A sinistra e in alto: Albino Bertoletti, Direttore Vendite Sistemi e Consumer

della Commodore sarà possibile fruire dei vantaggi legati alle proposte di "buy back" relative al nuovo Amiga 500, l'elaboratore destinato a sostituire il Commodore 64 (del quale è però prevista la produzione per ancora due anni); chi acquisterà, sostituendo il proprio C-64, il nuovo Amiga, anche se alcuni dettagli dell'operazione sono ancora da definire, avrà diritto ad uno sconto sul prezzo di listino oppure riceverà del software applicativo in omaggio; i C-64 sostituiti saranno offerti dalla Commodore, a titolo gratuito, a tutte le scuole d'Italia.

si pone l'Italia per quanto riguarda il fatturato di vendita? Sono state, inoltre, indicate delle coordinate precise entro le quali operare, compatibilmente al mercato interno di ogni Paese, delle politiche di vendita standardizzate?»

A.B. «Durante le sedute di un Sales Manager Meeting o di un Marketing Manager Meeting, i periodici momenti di scambio e di verifica di opinioni e di informazioni tra i manager della Commodore, diviene inevitabile venire a conoscenza dei dati di vendita relativi alle varie filiali della Corporation: per quanto riguarda

sarà decisa l'importazione. Voglio anche sottolineare che sono finalmente in distribuzione i package in italiano di GEOS».

L'Ing. Ugo Assi, milanese, 50 anni, Direttore Generale della Commodore Italiana dal gennaio '87, ha maturato una lunga serie di esperienze nei posti chiave di alcuni colossi dell'informatica, a cominciare dalla Xerox proseguendo con l'Amdahl per la quale, oltre ad avere ricoperto la posizione di Direttore Generale, ha lavorato all'European Headquarters per il periodo di un biennio; ultimo, in ordine di tempo, il rapporto di lavoro con la Burroughs terminato al momento della fusione con la Sperry. Il suo arrivo alla Commodore ha coinciso con il rinnovamento della struttura manageriale aziendale, nella quale ricopre la posizione più importante.

È stato l'interesse per la microinformatica, quale strumento che entrerà tra qualche anno a fare parte della nostra vita quotidiana, oltre alla fiducia riposta nel marchio Commodore a spingerlo - così infatti ha dichiarato - a lasciare la Burroughs per assumere la direzione della Commodore. Lo scambio di opinioni avuto con lui, non ha fatto altro che confermare queste affermazioni.

G.F. «Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto ad assumere la direzione della Commodore? È possibile stigmatizzare brevemente le cause che hanno originato la precedente gestione fallimentare?»

U.A. «È stata soprattutto la mia incrollabile fiducia nella microinformatica, la molla che mi ha spinto a lasciare la Burroughs per approdare alla Commodore; la mia speranza è quella di vedere realizzata quella teoria che postula e prevede, nel prossimo futuro, l'avvento del Mainframe e della Intelligent WorkStation quali unità di lavoro in grado di realizzare un rapporto di dialogo e di accessibilità di informazione completa per ogni "white collar".

È difficile, e lo è sempre in questi casi, riuscire ad identificare e ad isolare una causa imputata di essere alla base di una gestione simile a quella della Commodore

nel 1986; tuttavia credo che gli scarsi risultati della precedente direzione trovino risposta nel profondo disinteresse per il mercato dimostrato dal management per un lungo periodo, disinteresse che non autorizza nessuna speranza di successo che possa definirsi meritato o qualsiasi incremento dei dati di vendita. Se a questa situazione vengono aggiunti altri elementi quali l'esistenza di troppi filtri che ci rendevano poco sensibili alle oscillazioni del mercato (leggi "sovrabbondanza di punti-vendita inefficienti e dequalificati"), un'assistenza tecnica caratterizzata da tempi di riparazione piuttosto lunghi e da qualità scadente e

tempestiva disponibilità di manualistica in lingua italiana?»

U.A. «Sotto la mia direzione non verranno fatte promesse inutili, dal momento che abbiamo un profondo rispetto per l'utente. Per tradurre e stampare dei manuali occorre comunque del tempo ed è necessario che il mercato lo comprenda. In ogni caso non si creeranno più situazioni come quella di GEOS. Un'ottima iniziativa lanciata con superficialità senza aver pensato preventivamente a curare un'edizione italiana dei manuali. Originariamente si era infatti pensato di fornire i manuali in lingua inglese. Dinanzi alle pressanti richieste di una versione italiana la Commodore



l'assenza del marchio Commodore da ogni tipo di comunicazione di massa, possiamo, con buoni margini di approssimazione, ricomporre il quadro della situazione che si era venuta a creare.

La ristrutturazione del quadro dirigenziale ha costituito indubbiamente un passo fondamentale nel cammino che dovrebbe trarci al di fuori di questa impasse, e catapultarci alla conquista di nuove posizioni di mercato più consona alla validità dei nostri prodotti».

G.F. «Le rinnovate spinte dirigenziali presenti in Commodore riusciranno a porre fine a - problemi secolari - quali la poco

ha fatto marcia indietro e ha provveduto. I tempi forse eccessivamente lunghi possono parlare a nostro sfavore, e si potrebbe anche accennare ad una programmazione dilettantesca: posso assicurare che questo non avverrà più.

G.F. «Con l'uscita dei nuovi Amiga 500 e 2000 come si colloca sul mercato l'Amiga 1000? Qual'è la sua personale valutazione riguardo i nuovi prodotti Commodore?»

U.A. «In occasione del CeBIT di Hannover, la Commodore ha ufficialmente dichiarato che l'A1000 rimarrà in produzione fino a che il mercato continuerà a

richiederlo. L'A1000 è di gran lunga la più bella stazione di lavoro intelligente presente in commercio, ma la "brutale legge del mercato" lo ha respinto come macchina professionale, per il fatto che non è compatibile MS-DOS, se non attraverso particolari artifici di gestione. Viceversa è stato apprezzato come "giocattolone di lusso".

Queste indicazioni di mercato sono state ascoltate e sono nate così due macchine: una in grado di svolgere tutte le funzioni operative dell'A1000 ad un prezzo sensibilmente inferiore, consentendo così un'elevata penetrazio-

ne di mercato e conseguenzialmente anche una grossa diffusione di software dedicato. L'altra in grado di soddisfare le esigenze del mercato delle stazioni di lavoro intelligenti, con le due facce operative, l'MS-DOS ed il mondo del 68000, rivolte rispettivamente alla fruizione di un parco di più di ventimila programmi ed allo sfruttamento delle potenzialità operative dei 32 bit, che consentono applicazioni più sofisticate e meno limitate di quelle dell'ormai tecnologicamente superato standard IBM.

L'A1000 (il cui prezzo di listino di 2.200.000 lire IVA esclusa non

subirà modificazioni) rimane una bellissima macchina, esteticamente superiore a 500 e 2000, che ci impegnamo a produrre fintanto che verrà richiesta. A chi desiderasse sostituire l'A1000 con un A2000 offriamo comunque la possibilità di un favorevole "trade-in".

È comunque soprattutto grazie alle nuove creazioni, ed in particolare A500 ed A2000, che il marchio Commodore può operare una completa revisione dei suoi programmi di espansione, ai quali la bontà dei prodotti non può essere che di giovamento; A500 ed A2000 ci hanno infatti assicurato lunghi anni di supremazia tecnologica e sarà solo nostro demerito un eventuale appannamento della leadership Commodore. "Trainati" da questi nuovi elaboratori contiamo di diversificare le nostre vendite in modo da ripartire le percentuali intorno al 70% per quanto riguarda l'hobbistica e la microinformatica, attestandoci al 30% nella vendita dei Sistemi. È doveroso inoltre, e gli appuntamenti fieristici lo confermano (gli stand Commodore risultano sempre affollatissimi a causa dell'interesse che i nostri prodotti sanno suscitare nel pubblico), creare tutta una serie di nuovi utilizzi per i computer ancora in produzione.

Mi sembra un grosso risultato, da un punto di vista tecnologico, quello di avere realizzato un sistema operativo capace di sfruttare al meglio, coordinandole, le caratteristiche del 68000 e del 80286, in modo tale da offrire all'utente tutti i vantaggi derivanti dalla compatibilità IBM, soprattutto a scopo professionale; ciò avviene in un contesto profondamente diverso, in un'ottica di profondo rispetto per il mercato e per l'utente, oggetto di tutta una serie di servizi decisamente potenziati.

È inevitabile, per concludere, non meritarcene il successo; ciò che resta da fare, ed è esclusivamente compito nostro, è rimboccarsi le maniche per offrire all'utente tutto ciò a cui, in questo periodo, ha dovuto rinunciare... lasciandoci almeno un paio di giorni per farlo».

A sinistra: U. Assi. In alto: U. Assi e sua figlia Cristiana. In basso: Assi e Bertoletti



I nuovi Commodore Amiga 500 e 2000

Alla scoperta delle potenzialità operative dei nuovi nati in casa Commodore.

Gli ultimi due prodotti della linea Amiga della Commodore hanno già conquistato larghissimi consensi da parte della critica internazionale, creando un clima di attesa anche fra tutti i possibili utenti interessati a queste macchine. Cerchiamo di capire il perché di questo successo a solo pochi mesi dalla prima presentazione ufficiale alla stampa.

Le caratteristiche che distinguevano l'Amiga 1000 dagli altri computer erano tante e tali che la Commodore prevedeva di poter riuscire a soddisfare con un'unica macchina polivalente le esigenze di due fasce di utenza diverse tra loro: quella professionale e quella amatoriale. Contrariamente a quanto postulato, il produttore di West Chester ha dovuto invece scontrarsi con due tendenze di mercato distinte, che chiedevano da una parte la compatibilità MS-DOS e dall'altra un minor prezzo. Dinanzi a quelle che col passare dei mesi si sono venute definendo come esigenze, la CBM ha dovuto costruire, sulla base dell'A1000, due nuove mac-



In alto e nella pagina seguente: i laboratori di assemblaggio della CBM tedesca

chine. Sono nati così gli elaboratori A500 ed A2000, calcolatori che, con un inquadramento più definito nelle rispettive fasce home e business, dovrebbero recuperare il terreno perduto nei confronti di un pubblico che ha richiesto computer più vicini alle

esigenze specifiche di utilizzo.

Amiga 500

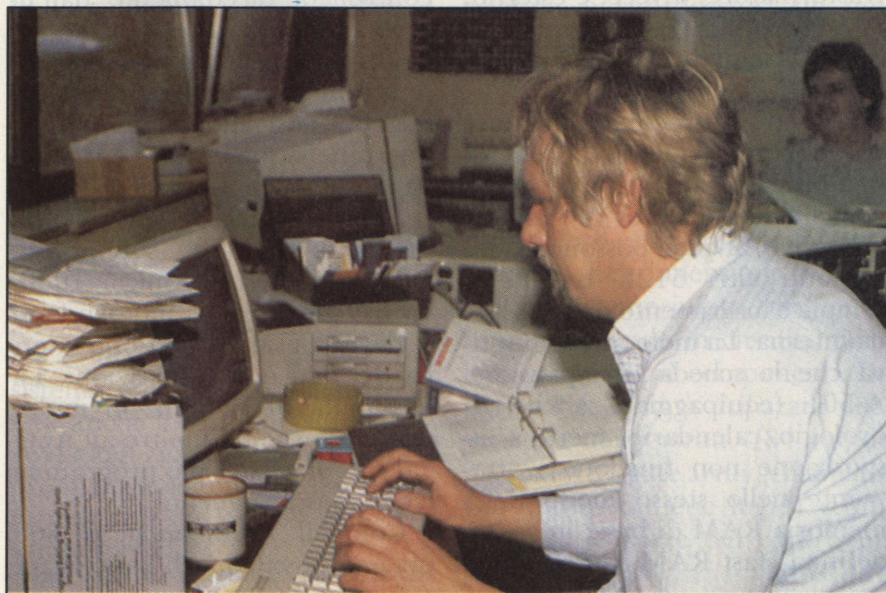
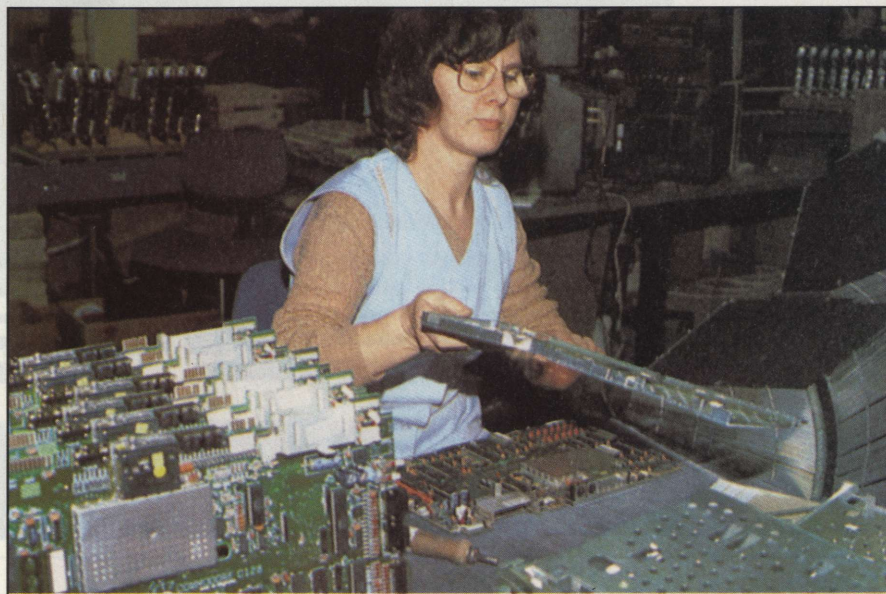
Le nuove possibilità offerte dalla rapida evoluzione della tecnologia elettronica ed informatica sono state sfruttate dalla



Commodore per realizzare una macchina compatta, sofisticata e, soprattutto, competitiva rispetto a tutti gli elaboratori ad essa comparabili.

L'Amiga 500 è in realtà il primo home computer dotato di multitasking e tecnologia a 16/32 bit, un gioiello di integrazione funzionalmente identico all'Amiga 1000, e quindi compatibile con tutti i programmi dedicati al suo predecessore, offerto ad un prezzo (\$649, meno di un milione di lire per un'unità completa di disk drive da 3.5", 512K RAM e mouse) che lo mette addirittura in competizione con alcuni degli 8 bit oggi in commercio sul mercato degli home. È inoltre importante sottolineare che la Commodore Italiana offre agli utenti di C-64 la possibilità di permutare il proprio computer con l'Amiga 500, rendendo così il «passaggio al mondo del 68000» ancora più accessibile al grande pubblico.

Ad una prima analisi esterna l'A500 richiama il C-128, anche se se ne distingue per il colore beige (caratteristico della linea Amiga) e per le maggiori dimensioni (47x6x32 cm. circa). Il corpo macchina risulta essere molto compatto e contiene una tastiera (96 tasti) ed un disk drive (integrato sul lato destro) da 3.5". Il





trasformatore, invece, è esterno.

L'architettura interna

La configurazione di base A500 comprende 0.75 MB di memoria (0.5 MB per la memoria principale/256K per il sistema operativo) ai quali possono essere aggiunti altri 512K tramite il semplice inserimento di una scheda interna. La memoria aggiuntiva che la scheda di espansione A-501 (equipaggiata anche di orologio/calendario) mette a disposizione non funziona esattamente nello stesso modo della memoria RAM di base: infatti, è definita «fast RAM» e non viene

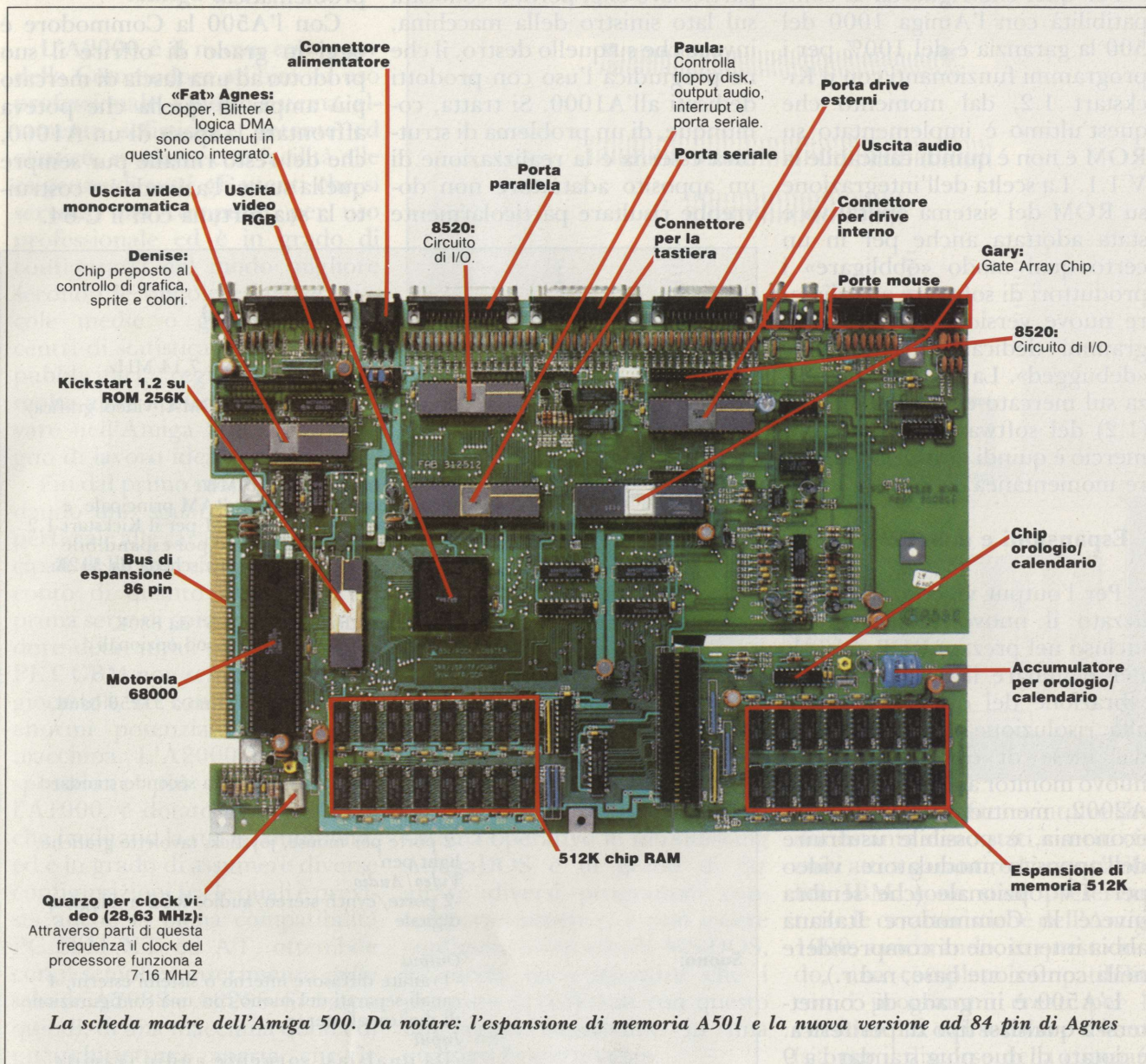
controllata direttamente dall'utente. In essa, invece, vengono automaticamente memorizzati i programmi caricati da disco, lasciando così molto più spazio libero nella memoria RAM standard, controllata dai chip custom.

L'unità centrale è costituita da un Motorola 68000, supportato, analogamente all'Amiga 1000, da tre coprocessori indipendenti dedicati a grafica, gestione interna dei dati e comunicazioni. La possibilità di lavorare in multitasking permette inoltre all'AmigaDOS di gestire più programmi contemporaneamente.

Come il 1000, anche il 500 offre la possibilità di controllare

tutte le funzioni operative tramite mouse, servendosi di Intuition, la ben nota interfaccia grafica del sistema Amiga. La velocità nella realizzazione di grafica è assicurata da «Denise», uno speciale bit blitter per il trasferimento rapido dei dati, in grado di dipingere più di 100 milioni di punti al secondo e di ricevere dati da tre fonti diverse contemporaneamente, permettendo la realizzazione di animazioni molto ben definite.

Il processore video «Agnes» produce sullo schermo immagini ad alta risoluzione con un massimo di 640 x 512 punti in 16 colori, mentre in bassa risoluzione sono disponibili 4096 colori



contemporaneamente. È da notare che la risoluzione di 640 x 512 punti non è basata su particolari evoluzioni del chip video, le 512 linee verticali sono generate dalla maggiore definizione della quale è dotato il sistema PAL rispetto all'originale NTSC americano (640 x 400); non si pensi, di conseguenza, che i programmi realizzati negli Stati Uniti su sistemi in NTSC siano in grado di sfruttare questa risoluzione, essi, infatti, sono perfettamente compatibili con il sistema PAL, ma sono in grado di visualizzare grafica a 640 x 512 solo se progettati per farlo, altrimenti il loro funzionamento rimane a 640 x 400. Si

ha comunque speranza che le software house americane, sotto la pressione della Commodore europea, inseriscano all'interno dei loro programmi delle routine che permettano lo sfruttamento della maggiore risoluzione messa a disposizione dal nostro sistema televisivo.

«Paula», infine, è il processore adibito al controllo delle interfacce e di input ed output del sistema. All'interno della macchina è anche incluso un convertitore digitale/analogico per una riproduzione sonora che per fedeltà richiama da vicino i moderni sintetizzatori.

Le caratteristiche strutturali

relative ai coprocessori fin qui elencate sono le medesime che caratterizzano l'A1000. Una differenza tra le due macchine comunque esiste. Mentre l'elettronica è infatti funzionalmente identica a quella del primogenito, fisicamente esistono notevoli differenze. Le dimensioni ridotte dell'A500 sono infatti state ottenute integrando in circuiti unici le funzioni di più componenti. In particolare è stata utilizzata una versione «maggiorata» (84 pin) di Agnus ed un gate array, chiamato Gary, che contiene logica «chip selected» e parte del controller del floppy disk.

Per quel che riguarda la compatibilità con l'Amiga 1000 del 500 la garanzia è del 100% per i programmi funzionanti con il Kickstart 1.2, dal momento che quest'ultimo è implementato su ROM e non è quindi caricabile la V 1.1. La scelta dell'integrazione su ROM del sistema operativo è stata adottata anche per in un certo qual modo «obbligare» i produttori di software a realizzare nuove versioni dei loro programmi dedicate alla versione «debugged». La mancata presenza sul mercato di nuove versioni (1.2) del software oggi in commercio è quindi destinata ad essere momentanea.

Expansioni e mondo esterno

Per l'output video è stato realizzato il nuovo monitor (non incluso nel prezzo) RGB A1081. Per eliminare il problema della vibrazione del display in modo alta risoluzione sarà disponibile dal mese di ottobre anche il nuovo monitor ad alta persistenza A2002, mentre, per un uso in economia, è possibile usufruire dell'apposito modulatore video per TV opzionale (che sembra invece la Commodore Italiana abbia intenzione di comprendere nella confezione base, n.d.r.).

L'A500 è in grado di connettersi a qualsiasi tipo di periferica: è dotato di due plug standard a 9 pin per mouse e joystick, di una porta per collegare un drive esterno, di un'interfaccia parallela per la stampante e di una seriale per il trasferimento di dati. Tutte le interfacce del 500 sono compatibili con gli attuali standard e non implicano ulteriori spese per l'acquisto di cavi speciali o interfacce esterne (a differenza dell'A1000).

L'unica incompatibilità con l'Amiga 1000 riguarda la porta di espansione ad 86 pin, utilizzata per collegare al computer circuiti addizionali come ad esempio il Sidecar. Anche il 500, infatti, è dotato di una porta ad 86 pin, perfettamente compatibile con quella del predecessore, con il

particolare che, però, è collocata sul lato sinistro della macchina, invece che su quello destro, il che ne pregiudica l'uso con prodotti dedicati all'A1000. Si tratta, comunque, di un problema di struttura esterna e la realizzazione di un apposito adattatore non dovrebbe risultare particolarmente

problematica.

Con l'A500 la Commodore è oggi in grado di offrire il suo prodotto ad una fascia di mercato più ampia di quella che poteva affrontare la spesa di un A1000, che del resto rimane pur sempre quella su cui l'azienda ha costruito la sua fortuna con il C-64.

Scheda tecnica dell'Amiga 500

CPU:	Motorola 68000, 16/32 bit, 7,14 MHz
Coprocessori:	3 speciali coprocessori per DMA, video, grafica/ suono
Capacità di memoria:	<i>Modello di base</i> -0.75 MB, dei quali, 0.5 MB costituiscono la memoria RAM principale, e 256K costituiscono la ROM per il Kickstart 1.2 -La memoria principale è poi espandibile internamente attraverso una scheda da 512K
Memoria di massa:	<i>Interna</i> -Un floppy disk drive da 3.5" da 880K -Floppy disk drive esterni sono opzionali
Interfacce:	<i>Seriale</i> -RS232 C programmabile fino a 31250 baud, compatibile PC e, tramite adattatore, anche MIDI <i>Parallela</i> -Programmabile, configurata secondo standard Centronics <i>Controller port</i> -2 porte per mouse, joystick, tavolette grafiche, light pen <i>Video/Audio</i> -2 porte/cynch stereo/audio, RGB analogico/digitale
Suono:	<i>Output</i> -Tramite diffusore interno o sistemi esterni, 4 canali separati del suono con una configurazione di due canali stereo <i>Input</i> -Da qualsiasi sorgente audio tramite digitalizzazione, da voce naturale tramite microfono
Video:	<i>Input/output</i> -Tramite interfaccia/processore di immagine genlock attraverso l'unità di digitalizzazione -Da qualsiasi fonte video: cinepresa, video disco, TV <i>Modo Grafica/ Testo</i> -Sono disponibili risoluzioni grafiche di 320 x 256, 320 x 512, 640 x 256, 640 x 512 punti -Testo a 60 o 80 colonne, <i>Display video</i> -625 linee verticali, frequenza di 50 MHz, memoria video di 512K
Sistema Operativo:	AmigaDOS, multitasking
Monitor:	Monitor a colori dedicato, non incluso nella confezione base, possibilità di collegamento a TV tramite sintonizzatore PAL
Device di input:	Tastiera integrata, 96 tasti, tastierina numerica, tasti funzione, mouse proporzionale a due tasti.

Amiga 2000

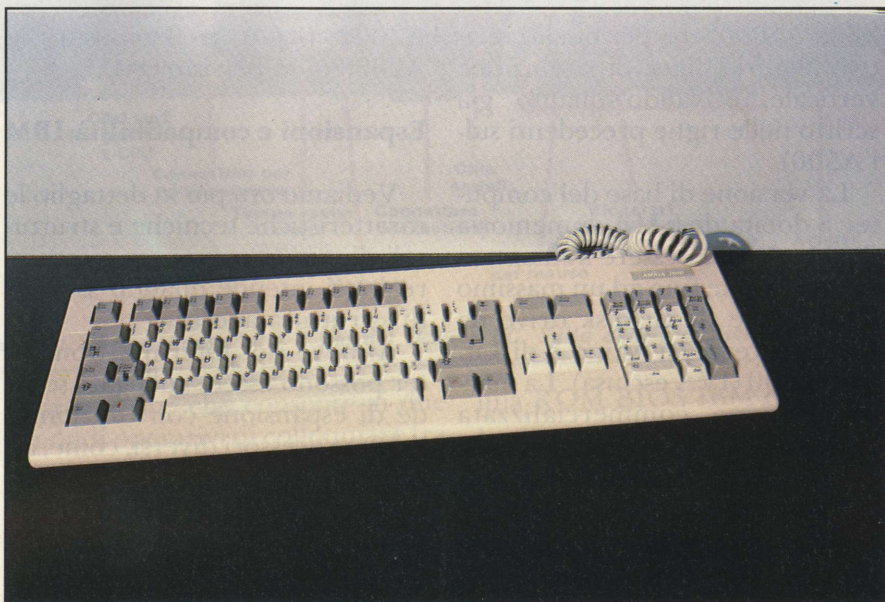
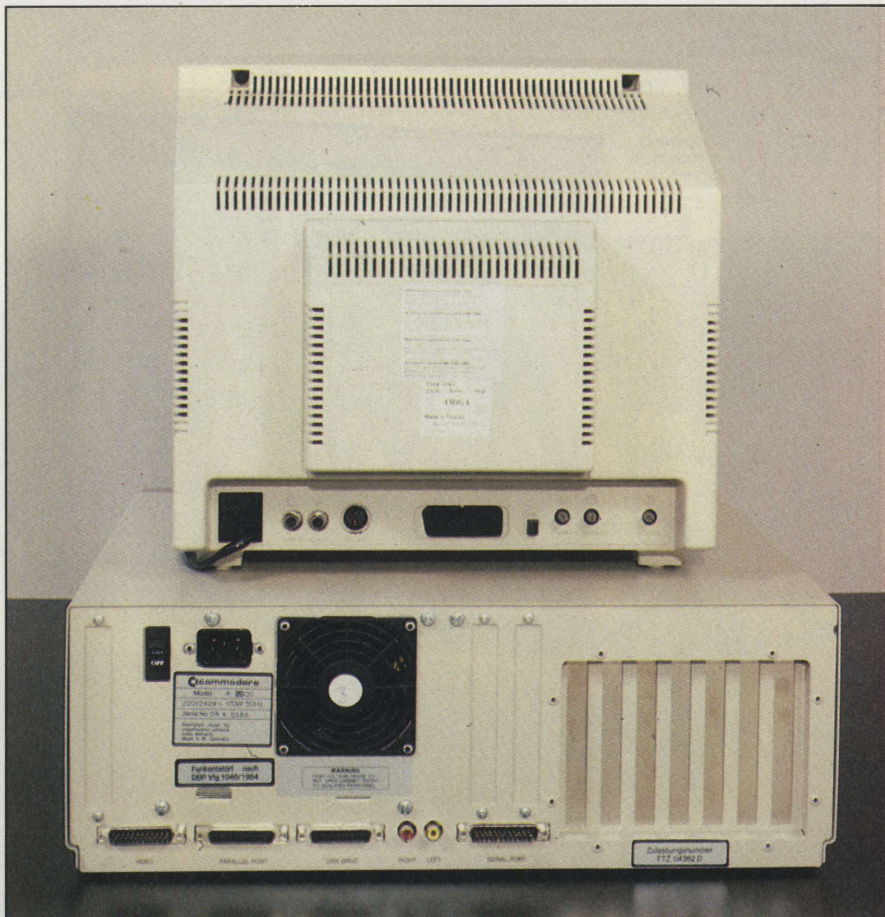
L'A2000 è il nuovo computer della Commodore adibito ad uso professionale. Questo sistema, altamente sofisticato, potente ed elastico, si adatta con facilità alle esigenze di tutti gli utenti che si servono del computer per uso professionale ed è in grado di configurarsi nel modo migliore secondo le singole esigenze: piccole medie o grandi aziende, centri di statistica, studi grafici e pubblicitari, regie televisive e molte altre attività, possono trovare nell'Amiga 2000 il compagno di lavoro ideale.

Fin dal primo momento, anche dando uno sguardo soltanto superficiale alle caratteristiche principali della macchina, ci si rende conto di quanto sia lontana la prima serie di computer Commodore dedicati all'ufficio: i vecchi PET CBM non sembrano che dei giocattoli, se confrontati con le enormi potenzialità di questa macchina. L'A2000 mette a disposizione più memoria dell'A1000, è dotato di slot interni che facilitano la sua espandibilità, ed è in grado di assumere diverse configurazioni fra le quali è prevista anche la piena compatibilità PC IBM XT ed AT, ottenibile con il semplice inserimento delle schede A2088 e A2286. Si tratta, quindi, di una macchina dotata di un'architettura aperta che le permette di espandersi anche al di là del mondo dell'Amiga e del PC, creando un sistema in grado di combinare una sinergia operativa di potenza anche superiore ad alcune workstation professionali. Il computer, infatti, comprende un sistema interno di bus IBM PC che, unitamente alle schede relative, fa sì che i sistemi Amiga ed IBM non vengano posti come due diverse alternative, ma come un unico strumento costituito da due mondi diversi che possono lavorare in collegamento l'uno con l'altro.

L'A2000 gira con una CPU Motorola 68000 a 16/32 bit, supportata da tre coprocessori indipendenti che controllano vi-

deo, DMA e grafica/suono. Il sistema operativo in multitasking AmigaDOS è in grado di far girare diversi programmi contemporaneamente, e può essere configurato con schede MS-DOS, in modo da consentire che i programmi realizzati con questo linguaggio funzionino in una qualsiasi finestra video.

Questi dati ci fanno intuire che, nonostante siano stati inseriti circuiti atti a garantire la compatibilità IBM, sono state preservate tutte le caratteristiche dell'Amiga 1000, assicurando, in questo modo, una completa compatibilità con i programmi creati per la versione 1.2 del software sistema (sia per il discorso della compati-





bilità A1000, che per quello relativo alle 512 linee di risoluzione verticale, è valido quanto già scritto nelle righe precedenti sull'A500).

La versione di base del computer è dotata di 1 MB di memoria RAM, che può essere aumentata internamente fino ad un massimo di 9 MB, e di un disk drive da 3.5". Il prezzo di listino è di Lit. 2.550.000 (IVA esclusa). La macchina viene commercializzata senza monitor, in quanto gli usi che se ne possono fare sono così numerosi e diversi tra loro da rendere preferibile una scelta personalizzata. I monitor Commodore dedicati sono i modelli

A2002 (RGB e composito) e A2008 (alta persistenza).

Espansioni e compatibilità IBM

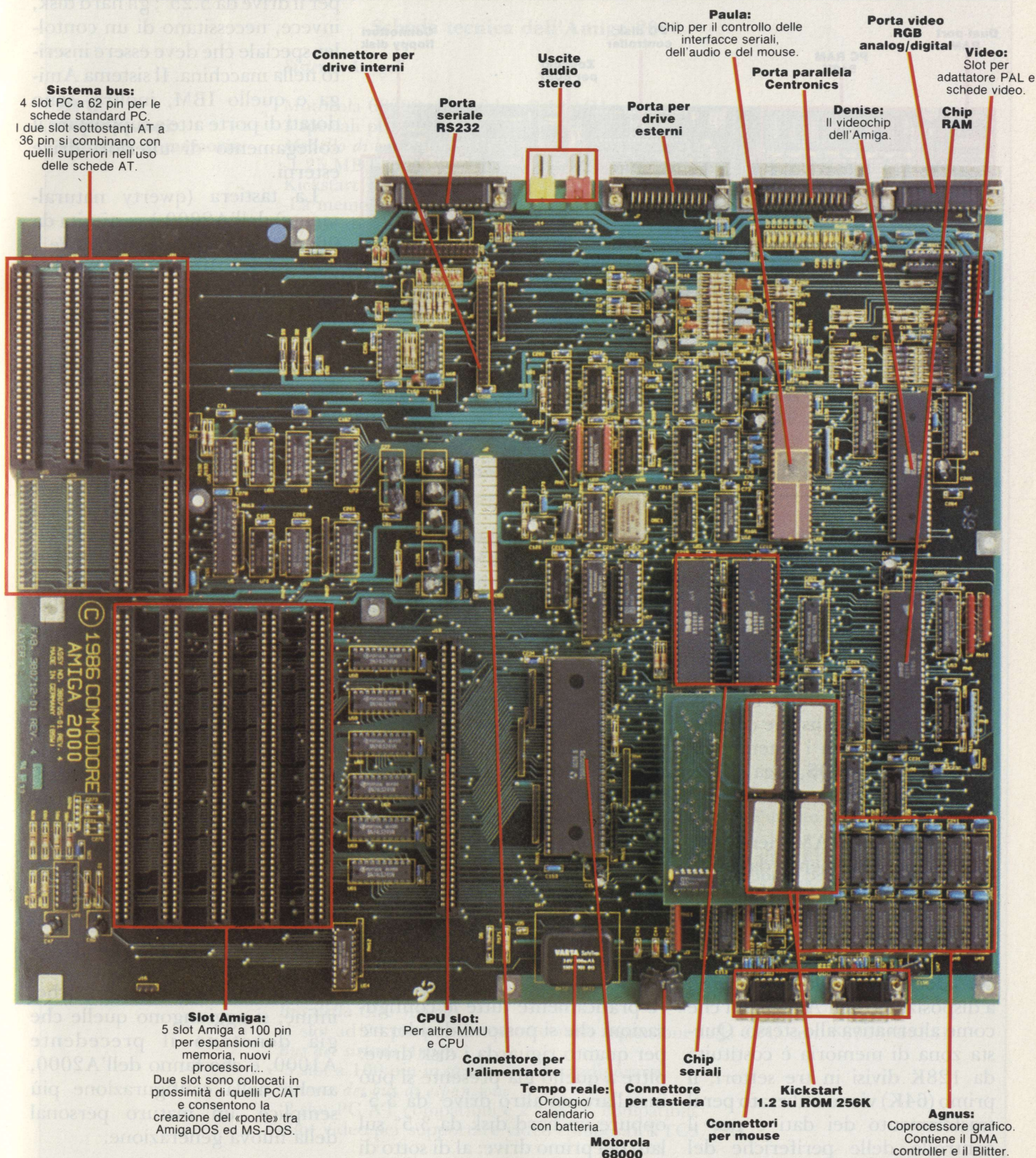
Vediamo ora più in dettaglio le caratteristiche tecniche e strutturali di questo computer e cosa in realtà si intende quando si parla di «struttura aperta».

Ai nove slot interni al computer possono essere collegate schede di espansione con funzioni e microprocessori diversi, come, ad esempio, le CPU 8088, 80286 e la nuova 80386 della Intel, le 68010, 68020 e 68030 della Motorola, senza dimenticare i processori aritmetici come

l'8087, l'80287 ed il 68881.

Per supportare l'introduzione di nuovi processori all'interno del sistema, l'Amiga 2000 è dotato di due sistemi di bus incrociati, collegati fra loro da una scheda che fa da ponte (bridge card). Questa caratteristica fondamentale concorre a rendere possibile la compatibilità IBM del sistema, che è certamente uno dei maggiori punti di forza dell'A2000.

A questo punto si rende necessario chiarire come sia stato possibile creare un sistema IBM compatibile all'interno dell'Amiga e in cosa consista la scheda XT A2088. Più che di una semplice scheda di espansione si tratta di



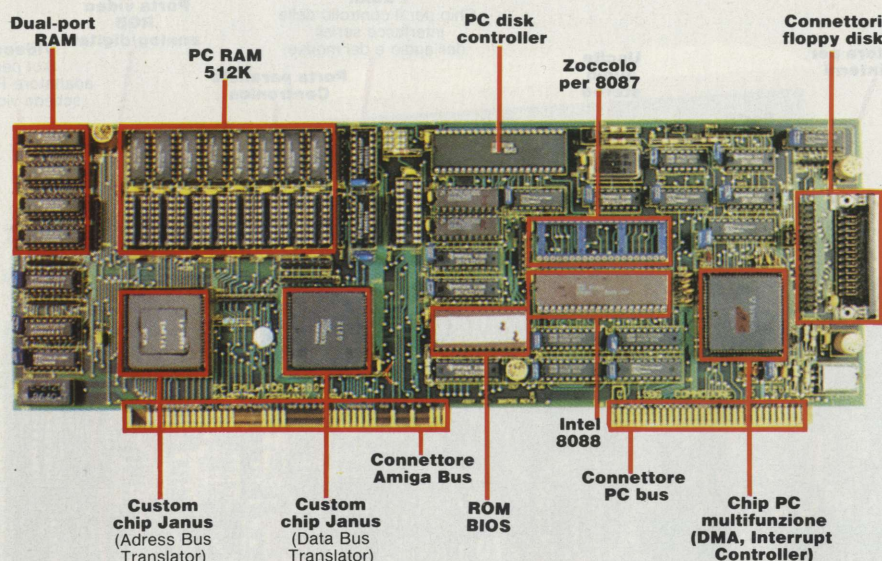
La scheda madre dell'Amiga 2000. Da notare: i 5 slot Amiga ed i 4 slot del sistema PC. Sulla destra: il Kickstart su ROM

un vero e proprio sistema a sè stante. La «XT card» è dotata di due connettori, uno si collega al sistema di bus dell'Amiga attraverso uno slot di espansione, l'altro al sistema IBM XT/AT compatibile. Ed è proprio questa

connessione che consente ai due mondi operativi di colloquiare tra loro e di funzionare in contemporanea.

Il cuore dell'A2088 è costituito da un microprocessore Intel 8088 che gira a 4.77 MHz e da

una ROM BIOS IBM compatibile. La scheda è inoltre dotata di un controller in grado di supportare quattro disk drive da 5.25" e da 3.5", di 256K di RAM (espandibili a 512) e di uno zoccolo per



La scheda di espansione A2088 per la compatibilità con il sistema IBM XT

supportare il coprocessore matematico 8087. In aggiunta è presente un chip PC multifunzionale che emula molti degli aspetti dell'hardware del PC XT, inclusi DMA, segnali di timing ed interrupt. La parte più interessante del circuito è comunque costituita dai due chip Janus che consentono il dialogo tra i sistemi MS-DOS ed AmigaDOS, area di memoria chiamata «dual port RAM».

La dual port RAM viene controllata esclusivamente dal sistema Amiga in quanto il sistema PC non è dotato di sufficienti potenzialità per controllare Janus, per questo il sistema PC deve essere considerato come uno strumento a disposizione dell'Amiga più che come alternativa allo stesso. Questa zona di memoria è costituita da 128K divisi in tre settori: il primo (64K) viene utilizzato per il trasferimento dei dati e per il controllo delle periferiche del sistema di bus IBM; il secondo contiene i registri I/O, i registri CRT del PC, la RAM del video monocromatico e quella del video a colori; il terzo ed ultimo settore viene definito «parameter RAM» ed agisce come interfaccia software per il controllo del sistema Janus. Tramite questi circuiti

l'A2000 è in grado di fare girare i programmi PC IBM sotto il suo diretto controllo inserendoli in un particolare task del sistema, definito PC Window. PC Window si comporta come qualsiasi altro programma per Amiga, si serve di Intuition per creare finestre di varie dimensioni e menù a scomparsa e viene controllato con il mouse. Tutto ciò, naturalmente, mette a disposizione dei programmi PC nuove possibilità, non disponibili neanche sulle macchine IBM.

La compatibilità IBM, inoltre, è assicurata anche dalla possibilità di dotare il sistema di diversi supporti per la memorizzazione dei dati. È infatti possibile adottare praticamente tutte le configurazioni che si possono desiderare per quanto riguarda i disk drive: oltre a quello già presente si può installare un altro drive da 3.5" oppure un hard disk da 3.5" sul lato del primo drive; al di sotto di questi è invece possibile collocare un drive da 5.25" o un hard disk delle stesse dimensioni o, infine, utilizzando uno speciale supporto, un altro drive da 3.5".

Sono già presenti nella macchina i controller per supportare due drive da 3.5, mentre la scheda A2088 è dotata di un controller

per il drive da 5.25"; gli hard disk, invece, necessitano di un controller speciale che deve essere inserito nella macchina. Il sistema Amiga e quello IBM, inoltre, sono dotati di porte atte a supportare il collegamento di ulteriori drive esterni.

La tastiera (qwerty naturalmente) dell'A2000 è costituita da 96 tasti che includono anche i tasti speciali IBM (Num Lock, Prt Sc, Scroll Lock ed altri) in modo da evitare le poco pratiche combinazioni di tasti che si rendono necessarie sull'A1000 interfacciato con il Sidecar.

La compatibilità IBM non è, naturalmente, l'unica nuova opportunità che offre l'A2000; oltre alla incredibile potenza e velocità di cui è dotata questa macchina, la sua particolare struttura la rende aperta a qualsiasi tipo di applicazione; è quindi convinzione nostra (ed anche della Commodore) che saranno molte le aziende intenzionate a realizzare sistemi di espansione in grado di sfruttare sempre meglio le grandi possibilità offerte da questa macchina. Un esempio già presente sul mercato viene offerto dalla Computer System Associates: si tratta di una scheda contenente una CPU 68020 ed un coprocessore aritmetico 68881 che è in grado di trasformare l'A2000 in un vero computer a 32 bit in grado di lavorare alla velocità di 14 MHz.

A tutte queste caratteristiche, infine, si aggiungono quelle che già denotano il precedente A1000, e che fanno dell'A2000, anche nella configurazione più semplice, un maturo personal della nuova generazione.

Per ulteriori informazioni contattare direttamente:

Commodore Italiana S.p.A.
(Unità di base A2000 Lit. 2.550.000 IVA esclusa; unità di base A500 \$649)
Via Fratelli Gracchi, 48
20092 Cinisello Balsamo (MI)
(02/618321)

Scheda tecnica dell'Amiga 2000

Sistema Amiga

CPU:	Motorola 68000, 16/32 bit, 7.14 MHz
Coprocessori:	3 speciali processori per DMA, video, grafica/ suono
Capacità di memoria:	<p><i>Modello di base</i></p> <p>-1.25 MB, dei quali, 1 MB di RAM principale, e 256K di ROM contenenti il Kickstart 1.2</p> <p>-La memoria principale è espandibile fino ad un massimo di 9.5 MB utilizzando le schede di espansione da 2 MB A2052</p>
Memoria di massa:	<p><i>Interna</i></p> <p>-Modello di base dotato di un drive da 3.5" da 880K</p> <p>-Drive addizionali: drive da 3.5" floppy o hard combinato con un drive da 5.25" floppy o hard oppure con un 3.5" sempre HD o FD montato su uno speciale supporto</p> <p><i>Esterna</i></p> <p>-due drive da 3.5" o 5.25"</p>
Interfacce:	<p><i>Seriale</i></p> <p>-RS232 C programmabile fino a 31250 baud, standard PC e, tramite adattatore, anche MIDI</p> <p><i>Parallela</i></p> <p>-programmabile, configurazione standard Centronics, pin standard PC</p> <p><i>Controller port</i></p> <p>-2 porte per mouse, tavolette grafiche, light pen, joystick</p> <p><i>Video Audio</i></p> <p>-2 porte/cynch stereo/audio, RGB analogico/digitale</p>
Suono:	<p><i>Output</i></p> <p>-Diffusore interno oppure sistemi esterni, 4 canali di suono separati configurati su due canali stereo</p> <p>-4 convertitori D/A standard</p> <p><i>Input</i></p> <p>-Da qualsiasi sorgente audio tramite digitalizzazione, dalla voce naturale tramite microfono</p>
Video:	<p><i>Input/Output</i></p> <p>-Tramite interfaccia/processore di immagini genlock</p> <p>-Da qualsiasi sorgente video: cinepresa, video disco, TV</p> <p><i>Modo Grafica/ Test</i></p> <p>-grafica con risoluzioni di 320x256, 320x512, 640x256, 640x512 punti</p> <p>-Testo sia in 60 che in 80 colonne, 32 linee a colori, diversi caratteri in stile e dimensioni differenti, colori dello schermo definibili dall'utente</p> <p><i>Display video</i></p> <p>-625 linee verticali, frequenza di 50 Hz, memoria video di 512K</p>
Device di input:	Tastiera a 96 tasti, tastierina numerica, tasti funzione, mouse proporzionale con 2 tasti
Monitor:	Monitor a colori, non incluso nel modello di base
Sistema operativo:	AmigaDOS, multitasking
Slot del sistema:	<p>Totale di 7 slot + 1 video</p> <p><i>Slot multifunzionali</i></p> <p>-2 slot dotati di compatibilità incrociata con i sistemi Amiga/PC AT</p> <p><i>Bus della CPU Amiga</i></p> <p>-1 slot ad 86 pin per il supporto delle espansioni della CPU con 68020/68881</p> <p><i>Bus del sistema Amiga</i></p> <p>-5 slot a 100 pin in grado di autoconfigurarsi</p> <p><i>Sistema dei bus di espansione</i></p> <p>-2 slot PC AT compatibili e 2 slot PC compatibili</p> <p>-Slot video per supportare video compositi NTCS/PAL</p>

Compatibilità con altri sistemi

Scheda XT-compatibile A2088: CPU 8088, 512K di RAM, 16K di BIOS-ROM; possibilità di installare: 1 drive da 5.25" interno ed uno esterno, espansione contenente il processore 80287; il sistema è dotato di una porta parallela/Centronics e si serve del sistema di autoconfigurazione dell'Amiga

Scheda AT-compatibile A2286: CPU 80286, 8 MHz, 512K di RAM, 16K di BIOS-ROM; possibilità di installare: 1 drive da 5.25" interno ed uno esterno, un drive esterno da 3.5" ed il processore 80287; porta parallela Centronics, utilizzo del sistema di autoconfigurazione

Tastiera: Emulata dalla tastiera dell'Amiga

Sistema Operativo: MS-DOS 3.2

CeBIT '87

*Servizio speciale sui nuovi prodotti presentati dalla Commodore Tedesca
al CeBIT di Hannover.*

Hannover, 4-11 marzo 1987.

La Commodore si presenta al CeBIT 1987 finanziariamente sollevata da un giro d'affari positivo per quel che riguarda i primi sei mesi dell'anno fiscale corrente 86/87. Il programma di ristrutturazione avviato nel 1983 dalla Commodore International Ltd. sta infatti ottenendo i primi risultati. Le linee strategiche adottate per quanto riguarda produzione e marketing hanno riportato la CBM ad acquisire un certo margine di profitto.

I primi sei mesi dell'anno fiscale corrente (1 luglio '86 - 30 giugno '87) si sono lasciati alle



spalle un profitto di 25.5 milioni di dollari sulla base di un giro d'affari totale del gruppo di 446.8 milioni di dollari. Questo trend chiaramente positivo è ulteriormente sottolineato dai profitti accumulati per tre trimestri: nel corso degli ultimi dodici mesi le azioni del gruppo hanno avuto un incremento del 200%.

Per quel che concerne le strategie operative, è importante sottolineare che la Commodore intende presentarsi nell'ambito del futuro assetto del mercato degli elaboratori sfruttando il particolare concetto di una sensibile miscellanea di prodotti: l'azienda statunitense è infatti l'unico pro-

mondo del 68000.

La Commodore potrebbe anche aver stabilito lo standard mondiale dell'home computer con il modello multitasking-multiprocessore Amiga 500, presentato al CeBIT '87, caratterizzato da una tecnologia 16-32 bit, il probabile orientamento del futuro, il cui prezzo al pubblico è quello di macchina ad 8 bit. Il vantaggio di questa scelta progettuale appare ovvio: gli utenti più giovani hanno la possibilità di servirsi di questo calcolatore avanzato nell'età scolare e di ritrovare poi la medesima struttura anche nel mondo degli elaboratori professionali.

Stanti queste premesse, non sorprende che, in occasione della rassegna di Hannover, sia stata divulgata alla stampa un'affermazione del Presidente della Commodore International, Irvin Gould, di questo tenore: «Grazie alla rinsaldata posizione finanziaria, all'introduzione dei nuovi prodotti pianificata per quest'anno ed alle continue opportunità offerte al pubblico da costi sempre decrescenti ed efficienza operativa, la Commodore vive nel 1987 una fase di continua crescita di produzione e di mercato».

La Commodore al CeBIT '87

La Commodore Tedesca ha voluto sottolineare la sua presenza nell'ambito del CeBIT '87 con uno spazio espositivo molto ampio, nel quale faceva spicco uno stand su due piani all'interno del quale si affollava un pubblico attento ed interessato alle novità proposte.

L'attrazione principale era senza dubbio costituita da un prodotto probabilmente destinato a segnare nella storia dei microcomputer una nuova pietra miliare comparabile all'introduzione del Personal Electronic Transactor (PET, n.d.r.) 2001 e del VIC 20: **l'Amiga 2000**. Un sistema dall'architettura aperta in grado di

duttore di microcomputer ad aver affrontato la sfida tecnologica di sviluppare la competenza necessaria nei sistemi, nelle applicazioni semiprofessionali e negli home computer, e l'architettura aperta del sistema Amiga 2000 OSA (Open System Architecture, n.d.r.), introdotto al CeBIT '87, si rivelerà fondamentale nel migliorare ulteriormente la posizione del gruppo nell'area del mercato dell'utenza professionale.

La CBM è infatti riuscita a sviluppare una tecnologia in grado di combinare a basso costo due differenti standard in competizione tra loro: l'MS DOS ed il





In alto: l'area espositiva su due piani della Commodore. In basso: una parte dell'interno dello stand della filiale tedesca della CBM





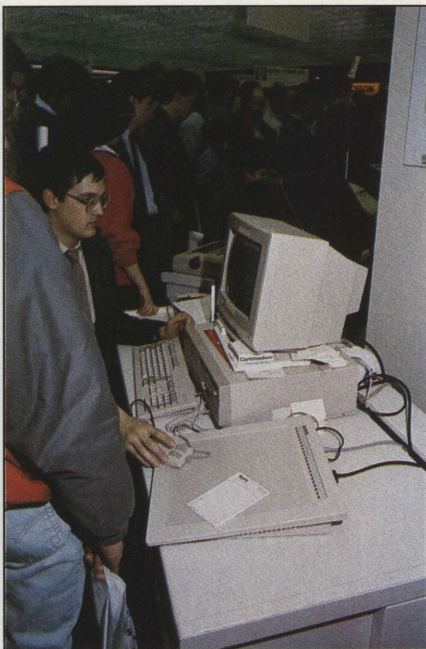
combinare tra loro differenti CPU e linguaggi operativi in un unico computer. Questa potenzialità trova la sua applicazione nell'offrire contemporaneamente all'utente l'uso del popolare MS-DOS e del competitivo standard del 68000.

Per rendere possibile questa fusione, la Commodore ha sviluppato un ingegnoso sistema che prevede l'utilizzo di un totale di sette slot di espansione. Schede con completa compatibilità con i sistemi MS DOS XT ed AT, basati sui microprocessori 8088 e 80286, non sono che l'inizio di questa filosofia costruttiva. Il nuovo Amiga è infatti espandibile



fino a 9 MB RAM. Con l'ausilio della scheda «Turbo» della Computer System Associates, contenente una CPU Motorola 68020 ed un coprocessore matematico 68881, l'Amiga diviene un «puro» 32 bit. Sfruttando le capacità di multitasking della macchina, i programmi scritti per funzionare in standard IBM compaiono in una finestra del video come una qualsiasi funzione dell'elaboratore.

È inoltre importante ricordare che l'Amiga 2000 non solo è in grado di essere IBM compatibile e di venire espanso internamente, per rispondere alle esigenze del



In alto a sinistra e al centro: lo stand Commodore. In alto: l'Amiga 2000 e la tavoletta Kurta. A sinistra: il Turbo Amiga della Computer System Associates



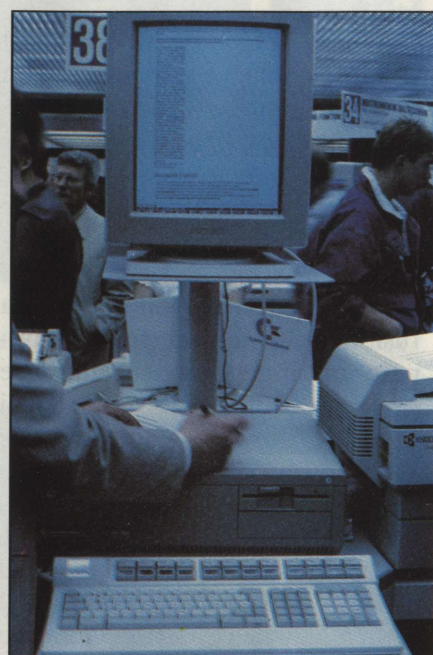
suo utente, ma che conserva la completa compatibilità con l'Amiga 1000. Il modello base possiede una capacità di memoria di 1.25 MB (1 MB di RAM e 256K di ROM) e comprende un disk drive da 3.5".

Un'altra straordinaria anteprima della rassegna di Hannover era costituita dall'Amiga 500, un prodotto compatibile con l'Amiga 1000 che si colloca nel segmento di mercato degli home computer. Il suo prezzo di 1298 marchi

IVA compresa (circa 1.000.000 di lire) è infatti quello di un home.

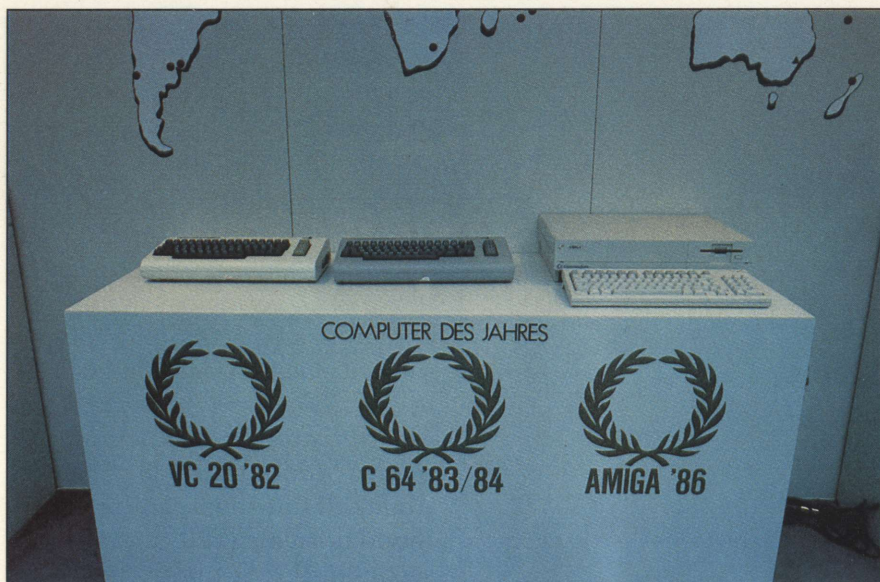
L'Amiga 500 è un computer con una tastiera integrata ed un floppy disk da 3.5", che dispone di 512K di memoria RAM e di 256K per il sistema operativo. L'A500 è senza dubbio l'elaboratore più avanzato tra quelli della sua fascia di mercato: un vero e proprio PC al prezzo di un home.

In Germania la Commodore detiene il primo posto nelle vendite di IBM compatibili e, per rafforzare questo risultato, ha annunciato, in occasione del Ce-BIT '87, un ulteriore abbassa-



In alto: un CBM PC IBM compatibile utilizzato come stazione di lavoro grafica. A sinistra: un PC 20 usato dai tecnici della BMW per la prova della strumentazione

mento dei prezzi dei suoi PC, presentando nel contempo il nuovo AT compatibile **PC 40/40**. Questo modello dispone di una CPU 80286, la cui velocità può essere selezionata tra i 10 ed i 6 MHz, di un hard disk da 40 MB, i cui tempi di accesso sono inferiori ai 30 millisecondi, e di una scheda grafica compatibile non solo con lo standard EGA, ma anche con CGA, MDA ed Hercules. Il PC 40/40 differisce dal PC



destinare alla collocazione dell'elaboratore. Questo concetto, unito all'elevata integrazione dei circuiti, ha consentito infatti di sviluppare un elaboratore dalle dimensioni molto contenute (33 x 32 x 8.5 cm.), dotato di una CPU 8088 a 4.77 MHz, di 512K di RAM espandibili a 640K, di 16K di BIOS ROM, di un disk drive interno da 5.25", dell'interfaccia seriale RS 232C e di quella parallela Centronics. Nella scheda madre è stato integrato un adattatore per grafica a colori, che consente, nel modo grafico, una risoluzione di 320 x 200 pixel in

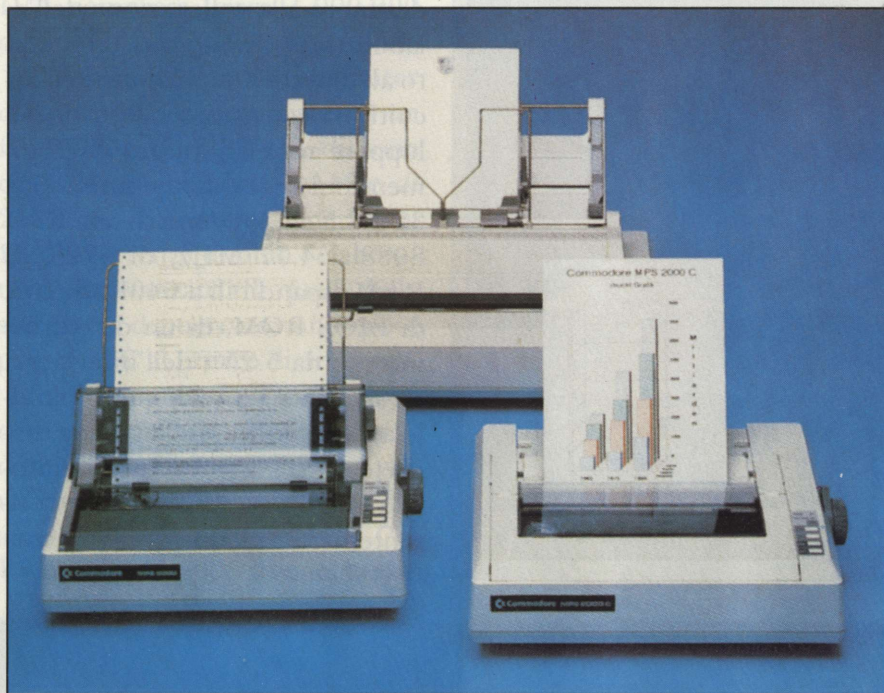


In alto a sinistra: i tre best seller della Commodore. In alto: l'Amiga 2000 equipaggiato con drive da 3.5" e 5.25". A destra il nuovo IBM compatibile PC 1

40/20 anche per il nuovo monitor bianco/nero e per la versione AT-03 a 101 tasti della tastiera.

In un'area dello spazio espositivo della Commodore non aperta al pubblico, è stato presentato in esclusiva alla stampa il nuovo IBM XT compatibile **PC 1**, un personal computer dedicato a quella fascia di utenti che non ha necessità di inserire nel proprio compatibile schede di espansione e che ha problemi di spazio da





peo le espansioni di memoria per C-128 **1700** da 128K e **1750** da 512K e quella per C-64 **1764** da 256K.

All'appuntamento di Hannover non è mancata anche la nuova **MPS 1200** (prodotto analogo alla Citizen 130, n.d.r.), una stampante a matrice di punti compatibile con tutta la linea di home computer della Commodore (C-16, Plus 4, Vic 20, C-64 e C-128). La caratteristica fondamentale di questo prodotto risiede nella possibilità di funzionare, oltre che in modo normale (120 caratteri per secondo, 9 x 9 punti), anche in modo NLQ (24 caratteri per secondo, 17 x 17 punti). Le dimensioni della periferica sono di 90 x 402 x 225 mm.

Un'altra novità di grande rilievo presentata dalla Commodore è stata la nuova serie di stampanti per i modelli Amiga.

Le stampanti **MPS 2000**, **2000C** e **2010** sono prodotti che si distinguono per la varietà di tipi di scrittura selezionabili. La velocità di stampa varia dai 216 caratteri al secondo del modo «high speed draft», ai 180 caratteri al secondo del modo «draft», sino a giungere ai 60 caratteri al secondo del modo «Letter Quality». Per quanto riguarda le funzioni speciali, va ricordata la stampa in modo LQ con spaziatura

In alto a sinistra: le nuove stampanti MPS 2000, 2000C e 2010. In alto: gli elaboratori Commodore IBM compatibili. In basso a destra: il C-128 connesso ad un hard disk

4 colori o di 640 x 200 in 2 colori ed in modo testo di 40 x 25 in 16 colori o di 80 x 25 in 16 colori. La tastiera è caratterizzata da 84 tasti ed il sistema operativo è l'MS DOS 3.2. È inoltre possibile inserire all'interno del corpo macchina un coprocessore opzionale 8087 e connettere un disk drive aggiuntivo esterno da 5.25".

Il CeBIT ha rappresentato inoltre l'occasione per introdurre ufficialmente al pubblico euro-





In alto: il nuovo Amiga 500. Un computer totalmente compatibile con l'A1000, equipaggiato di serie con un disk drive da 3.5", venduto a meno di un milione di lire



In alto: l'A500 visto dal lato destro nel quale è collocato il disk drive da 3.5"

ra proporzionale e la possibilità di ottenere scritte sopra e sotto la linea.

I set di caratteri disponibili sono: l'ASCII standard, il modo grafico IBM, l'italico ed altri 12 set internazionali. La risoluzione grafica varia dai 60 x 60 ai 360 x 360 punti per pollice. La MPS 2000C è in grado di stampare a colori in 8 tinte derivate da nero, giallo, magenta e blu. Le dimensioni in mm. della MPS 2000 sono di 410 x 335 x 125 (8,5 Kg. di peso), mentre quelle della MPS

2010 sono di 570 x 335 x 125 (11,5 Kg. di peso).

L'area espositiva della Commodore è stata senza dubbio quella più affollata tra tutte quelle presenti negli undici padiglioni del CeBIT '87 di Hannover. Un risultato indubbiamente positivo, che sottolinea ulteriormente l'interesse suscitato dagli eccezionali prodotti con i quali la Commodore si presenta nel 1987 alla sfida che nei prossimi anni vedrà protagonisti i PC.

Siete Negozianti?

Rendete reperibili nel vostro negozio delle copie della *Commodore Gazette*

L'affluenza dei clienti aumenterà incredibilmente!

**Sottoscrivete un
abbonamento
COMMODORE
GAZETTE**

**Via Monte Napoleone 9
20121 Milano
tel. 02/794181
799492**

COMMODORE GAZETTE

**La redazione della Commodore Gazette cerca
CAPO REDATTORE per
assunzione a tempo pieno.**

È indispensabile una spiccata attitudine allo scrivere in tutte le sue manifestazioni unite ad una perfetta conoscenza della lingua italiana e ad una buona cultura generale.

Referenza indispensabile è anche la buona conoscenza della lingua inglese unita alla capacità di tradurre articoli. **NON È RICHiesta** la conoscenza specifica del settore dell'informatica né di linguaggi di programmazione. Gli interessati possono inviare il loro curriculum vitae a:

**Commodore Gazette
Ufficio personale
Via Monte Napoleone, 9
20121 - Milano**

Si garantisce la massima riservatezza

ROMAUFFICIO '87

La nona edizione della mostra delle nuove tecnologie, importante appuntamento del Centro-Sud per l'industria informatica.



In alto: l'ingresso a Romaufficio. In basso: la reception della fiera e le sue hostess



Dal 19 al 23 marzo si è svolta al quartiere Fiera di Roma la nona edizione di Romaufficio, esposizione delle nuove tecnologie per l'azienda, lo studio professionale e la Pubblica Amministrazione.

Come negli anni passati, la mostra ha presentato un'ampia rassegna delle più recenti tendenze registratesi nella produzione di sistemi di elaborazione, di macchine per stampa, copiatura, calcolo e microfilmatura; nella realizzazione dei più sofisticati apparati di comunicazione e telecomunicazione; nella progettazione e messa a punto di software. Non sono mancate anche le macchine per scrivere, gli articoli di cancelleria ed i mobili per ufficio: un panorama esauriente e completo delle disponibilità attuali e delle tendenze future atte a risolvere i più svariati problemi connessi con l'ammodernamento delle strutture interne aziendali.

Tra i vari settori espositivi, suddivisi in modo da rispondere all'esigenza di ben definire e distinguere nello spazio i differenti ambiti applicativi, spiccava la presenza degli Enti della Pubblica Amministrazione. Romaufficio infatti, oltre a costituire da molti anni il più importante appuntamento del Centro-Sud Italia per

l'industria informatica e per l'organizzazione aziendale, ha assunto - a partire dalle ultime edizioni - la veste di «vetrina» della Pubblica Amministrazione e di «portavoce» del ruolo primario che essa rappresenta nello sviluppo economico e sociale del nostro Paese. Tutto questo ha trovato la sua forma, nell'ambito della rassegna, in un'ampia superficie espositiva nella quale Enti ed Istituti pubblici hanno avuto modo di far conoscere al pubblico come il rapido espandersi del progresso tecnologico abbia trovato risposta nella realizzazione in ambito statale di sistemi informativi capaci di adeguarsi a nuove esigenze. In grado cioè di gestire i cosiddetti «grandi servizi», come l'anagrafe, la sanità, la scuola, il territorio, i trasporti, gli istituti di credito...

Nell'ambito di questo «SMAU del Centro-Sud» hanno trovato spazio anche due convegni, risolti in positivi momenti di analisi, dalle tematiche differenti: «Il ruolo dell'informatica nel processo di aggiornamento e razionalizzazione delle Amministrazioni Pubbliche» e «Il Dottore Commercialista e l'informatizzazione dell'Azienda».

La presenza della Commodore

Romaufficio '87 è stata l'occasione in cui la Commodore ha avuto modo di presentare al mercato italiano il nuovo elaboratore **Amiga 2000**. Il prezzo di listino del modello base (1 MB RAM, Kickstart 1.2 su ROM ed 1 disk drive interno da 3.5") di questa macchina è stato fissato a 2.550.000 lire (IVA esclusa). Se il pubblico ha avuto modo di vedere in funzione il nuovo Amiga, non ha potuto invece far altro che prendere nota di quelli che sono i nuovi prodotti a lui dedicati: il monitor a colori RGB e composito **A2002**, il monitor ad alta persistenza **A2008** che non presenta il problema della vibrazione nel modo alta risoluzione, il drive in-



In alto: alcuni dei padiglioni della fiera. In basso: lo stand della Commodore



In basso: il nuovo Commodore Amiga 2000 presentato ufficialmente al pubblico



terno da 3.5" **A2010**, il drive interno da 5.25" **A2020**, la scheda di espansione RAM da 2 MB **A2050**, la scheda video/modulatore da utilizzarsi con TV e VCR **A2060**, la scheda controller per hard disk **A2094**, la scheda per la compatibilità IBM XT **A2088**, la scheda per la compatibilità IBM AT **A2286**, la scheda con CPU 68020 (14.28 MHz, n.d.r.) **A2995** ed il Framegrabber **A2999**. Altre periferiche la cui annunciata imminente disponibilità è risultata particolarmente gradita sono l'interfaccia MIDI **A1400** ed il modem Hayes compatibile **A1680**.

L'interfaccia Genlock professionale **A2997** (Lit. 3.490.000 IVA esclusa) e quella amatoriale VHS/BETA (Lit. 1.290.000 IVA esclusa), presenti nel «listino prezzi sistemi» distribuito alla fiera, hanno incontrato un positivo indice di gradimento da parte del pubblico. Nell'ultimo listino della Commodore è presente anche un altro dato interessante: il prezzo dell'**Amiga 1000** completo di monitor è stato ridotto a Lit. 2.220.000 (IVA esclusa).

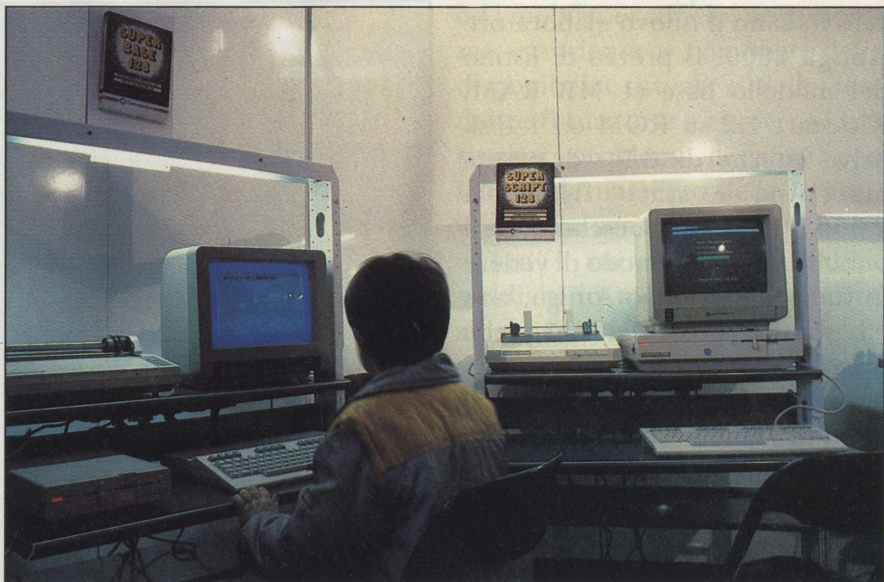
Romaufficio è stato anche un positivo momento di incontro con i dirigenti della Commodore Italiana, che ha permesso di mettere a fuoco alcune delle strategie operative dell'azienda per il 1987. Guglielmo Braguglia, Product Manager della CBM Italia, ha espresso tutto il suo disappunto per il proliferare del mercato pirata di programmi per Amiga, «prodotto che va supportato con un impegno adeguato alla fascia di mercato che, come A1000/2000, è destinato. Proprio in questo ambito», ha detto Braguglia a Commodore Gazette, «stiamo valutando la possibilità di rendere disponibili tutta una serie di pacchetti software originali ad un prezzo ragionevole». Già oggi la Commodore distribuisce **Textcraft** (Lit. 40.000), **Graphi-craft** (Lit. 40.000), **Mind Walker**



In alto: l'Amiga 2000 equipaggiato con due disk drive interni da 3.5" da 880K



In alto: l'Amiga 1000 interfacciato ad una tastiera. In basso: il C-128D ed il 64C





In alto: il 64C, la stampante MPS 1200 ed il nuovo mouse proporzionale 1351



In alto: l'Amiga collegato al Videotel. In basso: il 64C interfacciato ad un modem



(Lit. 40.000), **Pascal** (Lit. 90.000), **Lattice C** (Lit. 90.000), **Lisp** (Lit. 90.000), **Deluxe Paint** (Lit. 130.000), **Deluxe Print** (Lit. 130.000), **Deluxe Video** (Lit. 130.000), **Superbase** in italiano (Lit. 180.000), **Logistix** (Lit. 180.000) ed il desk top publisher **Page Setter** (Lit. 180.000).

Albino Bertoletti, Direttore vendite sistemi e consumer, ha ventilato una proposta molto interessante, che offrirà la possibilità, agli utenti di **C-64**, di vedere ritirato e valutato il proprio usato nel caso decidano di sostituirlo con un **Amiga 500** (la cui prima disponibilità è prevista per il mese di giugno, n.d.r.). Ciò non significa che la Commodore non intenda più supportare il C-64 ed il C-128, al contrario. «Sia il C-64 che il 128 rimarranno in produzione per altri due anni», ha detto Bertoletti, «e prodotti come GEOS, il disk drive 1581, le espansioni di memoria ed il nuovo mouse 1351 (disponibili a metà giugno) dimostrano un impegno aziendale costante ed in continua espansione».

Sul fronte degli otto bit, oltre al mouse per C-64/128 **1351**, è stata presentata anche la versione italiana di **GEOS** le cui spedizioni agli utenti che hanno inviato l'ormai «tristemente famosa cartolina» hanno avuto inizio immediatamente dopo la rassegna romana. Per dovere di cronaca, riportiamo che alla domanda «perché un così forte ritardo?» alla Commodore si è risposto affermando che la colpa non è imputabile tutta a loro, anzi. Per dirne una, sembra che la tipografia che ha stampato il manuale in italiano abbia tenuto ritmi di stampa paragonabili alle stesure degli antichi papiri egizi! Mentre non vogliamo soffermarci sul verificare o meno affermazioni di questo tipo, riteniamo sia importante sottolineare l'apparizione della nuova **MPS 1200**, stampante analoga alla Citizen 130, disponibile sia in versione per



C-64/128, sia con interfaccia Centronics per PC 10/20 ed Amiga (Lit. 550.000 IVA esclusa).

Un importante accordo stretto con la SIP ha consentito poi alla Commodore di presentare a Roma un **modem** (approvato e collaudato dalla SIP, n.d.r.) per C-64/128, che consente il collegamento con il Videotel. L'apparecchio, appositamente progettato e realizzato, consente un accesso ai dati dell'importante servizio telematico molto rapido e preciso. L'utente non deve inoltre pagare nessun canone di abbonamento,

se non una modesta tassa governativa annuale una tantum. Il prodotto sarà venduto (prima dell'estate) direttamente dalla Commodore in un package comprendente anche il disk drive 1541 e come unità singola a partire dal mese di settembre.

Curiosando qua e là nell'area espositiva della CBM abbiamo notato un videodisk LASERMAX della Sony, presentato dalla Sinopia, che, collegato ad un Amiga, è in grado di trasformarlo in una vera e propria biblioteca di testi e di immagini. Nell'ambito specifico veniva utilizzato come una «guida turistica» di Milano.

L'incontro con Luigi Zollo della **Softwhiz**, la cui azienda era ospitata presso lo stand Commodore, si è rivelato di grande interesse. Per la puntata del 19 marzo di «Esplorando», la trasmissione di RAI 1 condotta da Mino D'Amato, Zollo e il suo staff hanno realizzato, esclusivamente con l'ausilio dell'Amiga, una simulazione che riproponeva lo storico incontro di pugilato Benvenuti-Monzon. Attraverso una precisa serie di dati il computer, oltre a presentare animazioni ed immagini digitalizzate, è stato in grado di elaborare l'interessante risultato su chi tra i due, sulla base delle condizioni psico-fisiche ottimali, avrebbe potuto vincere l'incontro. Nell'ambito di questa «rivisitazione» è risultato vincitore, a differenza della realtà, Benvenuti, ma il vero vincitore è stato senza dubbio l'Amiga, che, con il semplice ausilio di DPaint II, Deluxe Video, un Genlock ed un campionatore di suoni, è stato in grado di soddisfare completamente le esigenze di una produzione audiovisiva professionale. Per il grande pubblico può rivelarsi interessante sapere che la Softwhiz (tel. 06/9080249) vende al pubblico tutto il materiale sia software che hardware utilizzato per la sua produzione audio/video. Oltre a

In alto: un Amiga collegato al videodisco Lasermax Sony. In basso: Luigi Zollo



In basso: l'animazione sviluppata dalla Softwhiz per la trasmissione RAI Esplorando

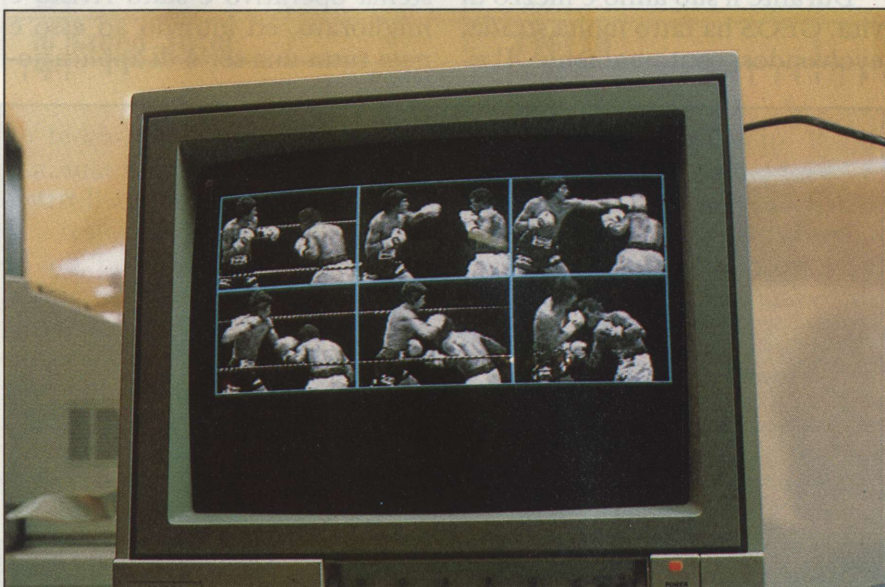


questo, la competenza tecnica in materia del suo personale può rivelarsi risolutiva nel fornire quel valido ausilio informativo indispensabile per un acquisto ragionato e corrispondente alle proprie esigenze (la società romana sta anche preparando corsi di computer graphic). Luigi Zollo ha anche annunciato in anteprima a *Commodore Gazette* che, sempre su Commodore Amiga, sta lavorando a numerosi progetti per la RAI (lo abbiamo anche incontrato agli studi DEAR FILM, n.d.r.).

Sulla scia del successo riscosso dagli IBM compatibili prodotti dalla Commodore tedesca, anche la filiale italiana sta sostenendo in modo deciso questa linea di elaboratori. Alla rassegna romana erano infatti presenti **PC 10 II** (Lit. 2.490.000 IVA esclusa), **PC 20 II** (Lit. 3.490.000 IVA esclusa) ed il **PC 40 AT** (Lit. 5.490.000 IVA esclusa) per il quale è disponibile il sistema **Unix Five** proposto a 1.290.000 lire (IVA esclusa). L'interesse suscitato dalla Commodore nei visitatori di Romaufficio '87 è stato veramente grande e sicuramente, tra le oltre 50.000 persone che hanno affollato i padiglioni del quartiere Fiera della capitale, sono stati molti coloro che hanno trovato motivo di soddisfazione nel conoscere più da vicino alcuni tra i prodotti che hanno in potenza le possibilità per essere annoverati tra i micro di maggior successo dei prossimi anni. In questo contesto, la presenza della Commodore a Romaufficio assume un significato ed una fisionomia ben precisa, contribuendo in modo rilevante al successo di una manifestazione che si propone come momento di verifica di tecnologie e di approfondimento informativo di quelle tematiche di estrema attualità che costituiscono il cuore dell'importante rinnovamento culturale legato all'innovazione informatica. ■



In alto e in basso: il video della Softwhiz sull'incontro di pugilato Benvenuti-Monzon



In basso: i Commodore PC IBM compatibili funzionanti in standard Unix V



La famiglia di programmi GEOS

*Le nuove applicazioni dedicate all'eccezionale sistema operativo della
Berkeley Softworks e la nuova versione per C-128.*

Di Matthew Leeds

Durante il suo anno e mezzo di vita, GEOS ha fatto molta strada, evolvendosi continuamente. Il si-

stema operativo è stato rivisto e migliorato, ed intorno ad esso è nata tutta una serie di applicazio-

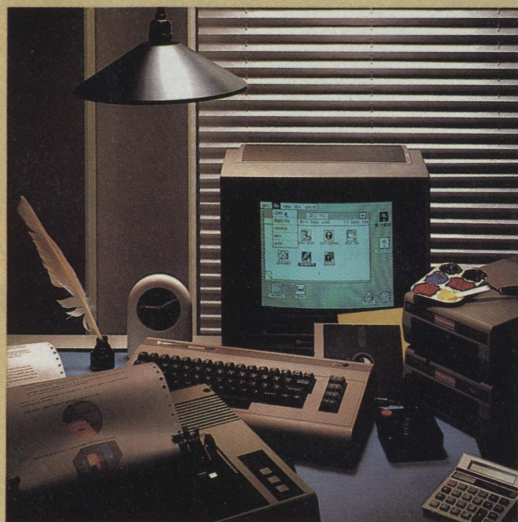
ni che sono andate a migliorare le potenzialità del programma che la Commodore ha ufficialmente adottato come DOS (Disk Operating System, n.d.r.) per le sue macchine a otto bit.

Per chi non avesse mai sentito parlare di GEOS (cosa che ritengo impossibile, specie per i lettori della nostra rivista), faccio notare che si tratta di un'interfaccia grafica dedicata ai computer Commodore 64 e 128. Essa mette a disposizione un sistema desktop, icone, menù a scomparsa, un cursore controllabile col mouse, finestre a scomparsa ed un fast loader (disk turbo) in grado di velocizzare l'accesso dei dati. In questo articolo ci soffermeremo sui programmi applicativi disponibili per questo sistema operativo e sulla nuova versione per Commodore 128.

Il disco sistema di GEOS contiene il kernal del sistema operativo, l'interfaccia utente desktop, due applicazioni (geoWrite e geoPaint) e sei «accessori da scrivania» richiamabili in qualsiasi istante. Il desktop è l'ambiente grafico all'interno del quale operano tutte le applicazioni di GEOS. I file vengono visualizzati tramite icone o in modo testo. Le funzioni presenti nei menù eliminano la necessità di ricordare a memoria tutti i complicati comandi del DOS. Tramite menù, infatti, si possono aprire nuovi file, copiar-

GEOS™

GRAPHIC ENVIRONMENT OPERATING SYSTEM



THE NEW OPERATING SYSTEM STANDARD FOR
THE COMMODORE 64, 64c AND 128 COMPUTERS.

deskTop: Organizer and file manager.
geoPaint: Powerful graphics editor.
geoWrite: Easy to use, graphics based
word processor.

diskTurbo: Fast file loader.
DeskAccessories: Alarm clock, calculator,
notepad, photo album and text album.
QuantumLink: Telecommunication software.

BERKELEY
Softworks

GeoWrite è incluso nel disco sistema; si tratta di un word processor di semplice utilizzo (ogni sua funzione è rappresentata visivamente) e completo nelle sue funzioni. Per la battitura dei testi si possono utilizzare sei diverse fonti carattere contemporaneamente, ed il programma imposta automaticamente una spaziatura proporzionale. Ogni file può contenere fino a 64 pagine. Sono disponibili tutte le funzioni standard di un word processor: insert, copy, move o delete, adjust margins, adjust tabs, page break, oltre alla possibilità di inserire nel testo immagini grafiche create con geoPaint.

GEOS, inoltre, è un sistema assai flessibile; esso infatti è strutturato in modo da accettare di versi driver di uscita, che permettono all'utente di accedere a qualsiasi periferica desideri. Sono presenti più di venticinque driver per il supporto di stampanti, incluse quelle al laser. I driver di ingresso, invece, supportano joystick, light pen, Koala Pad ed il mouse proporzionale. In qualsiasi momento possono essere aggiunti nuovi driver a seconda delle esigenze specifiche.

geos file edit options special display search					sample				
Operating Expenses									
	A	B	C	D					
4	Operating Expenses								
5		January	February	March					
6	Raw Materials	11000	11750	10750					
7	Manufacturing	15000	14500	14350					
8	Rent	4000	4000	4000					
9	Labor	20000	20000	21000					
10	Utilities	3000	3150	3100					
11	Transportation	8000	7800	8000					
12	Overseas Shipping	4000	4500	4250					
13									
14	Total	65000	65700	65450					
15									
16	Grand Total		196150						

supportare le espansioni RAM prodotte dalla Commodore; è possibile, infatti, creare un RAM disk, trasportando i file sistema nella RAM, e velocizzare così notevolmente le performance di GEOS.

GEOS è anche in grado di Fontpack 1 mette a disposizio-

In alto: l'applicazione geoCalc. In basso: lo spell-checker geoSpell per geoWrite

geos file dictionary

Actions

Accept Word ☐

Postpone Action ☐

Replace Word ☐

All Occurrences ☒

money

Do It

Dictionary

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Monet
 monetary
 monetarily
money
 moneybag
 moneybags
 moneychanger

Letter Home

Life at college is great, except for English 1A. I can't wait to see you, unless I starve first. Can you please send me money

ne venti nuove fonti-carattere da utilizzare nelle applicazioni di GEOS, ognuna delle quali può assumere diverse dimensioni. Le nuove fonti possono essere installate sia nel disco sistema, sia in un disco di applicazioni, sia nel RAM disk.

Deskpack1 contiene quattro programmi applicativi: Graphics Grabber, Icon Editor, Calendar e Blackjack. Graphics Grabber converte le immagini grafiche di altri programmi, in modo che possano essere utilizzate nelle applicazioni di GEOS; sono supportati fra gli altri i formati grafici di Print Shop, Print Master e Newsroom. L'Icon Editor permette di modifi-

vengono offerte una versione migliorata di geoWrite ed altre applicazioni (geoMerge, Text Grabber, geoLaser), che permettono un approccio sistematico al desktop publishing. GeoWrite 2.0 include tutte le opzioni disponibili nella precedente versione ed in più è dotato di: complete possibilità di giustificazione e spaziatura, controllo del cursore tramite mouse o tastiera, formattazione paragrafo per paragrafo, tavole decimali, funzioni search & replace, abbreviazioni dei comandi, sopra e sottolineature, stampa NLQ ed altre nuove istruzioni.

GeoMerge è un programma di mailmerge che permette di crea-

mente convertiti, ma con la perdita di tutte le informazioni relative alla loro formattazione.

GeoLaser è un printer driver dedicato all'Apple LaserWriter. È in grado di supportare un output di testo di 300 DPI (punti per pollice) ed un output grafico di 75 DPI. È possibile servirsene per stampare testi con una risoluzione che si avvicina alla qualità ottenibile solo attraverso la stampa.

Geodex è un archivio elettronico in grado di immagazzinare nomi, indirizzi, numeri telefonici ed altre informazioni. I record possono essere ordinati alfabeticamente o riuniti in gruppi; nello stesso modo avviene poi la loro ricerca. GeoDex può stampare i record in forma di elenco telefonico, su etichette da applicare alle buste, oppure procedere alla stampa dell'intero file. Se si possiede un modem da collegare al computer il programma è anche in grado di comporre automaticamente il numero della persona richiesta; è possibile, infine, creare file che possono essere utilizzati con geoMerge e geoWrite.

Nel corso degli ultimi mesi, la Berkeley Softworks ha sviluppato diversi nuovi prodotti per gli utenti di GEOS: GeoCalc, geoFile, Deskpack 2 contenente geoChart e geoSpell, geoPrint Cable e geoMouse.

GeoCalc è uno spreadsheet basato sul sistema operativo GEOS. Può essere utilizzato per effettuare analisi di budget, stime dei costi, previsione delle imposte e per pianificare le situazioni finanziarie. Il foglio di lavoro contiene 112 colonne per 256 righe (più di 28.000 caselle). Le funzioni matematiche di base raggiungono 12 livelli di precisione, mentre le funzioni complesse includono quelle trigonometriche, finanziarie (situazione a breve e lungo termine, ritorni sugli investimenti), esponenziali, logaritmiche e la generazione di numeri casuali. Sono anche eseguibili calcoli delle medie dei dati. Le dimensioni delle celle sono riconfigurabili dall'utente, il riassetto dei

Invoice	
Customer Name : Seagull Dev. Co.	Date : 09/28/86
P.O. Number : 6974	Invoice # : 0976-025
Address : 67 Ocean Blvd. Sealweed, CA	Cust. # : 190075-2
Job Description : Building Restoration	
Remit total to: Sealweed Construction Terms: net 30 days.	Materials (\$) : 10,762.43
	Labor (\$) : 47,248.00
	Tax (6%) (\$) : 3,480.63
	Total (\$) : 61,491.06

In alto: il programma applicativo geoFile, data base più flessibile e potente di geoDex

care la grafica delle icone dei file esistenti a seconda delle proprie esigenze. Calendar è in grado di registrare appuntamenti ed occasioni speciali fino all'anno 9999. Un'unica schermata presenta tutte le giornate di un mese ed è possibile inserire nelle singole date delle note memorandum. Blackjack è una simulazione molto realistica del famoso gioco d'azzardo che include anche effetti sonori.

Insieme al Writer's Workshop

re lettere preimpostate e di utilizzare con geoWrite informazioni contenute nelle altre applicazioni di GEOS.

Text Grabber è un convertitore di file in grado di rendere compatibili col formato di geoWrite file realizzati con altri word processor. I file provenienti da PaperClip, EasyScript, SpeedScript o WordWriter, se trasferiti, mantengono i loro comandi di formattazione. Quelli realizzati con WP diversi vengono ugual-

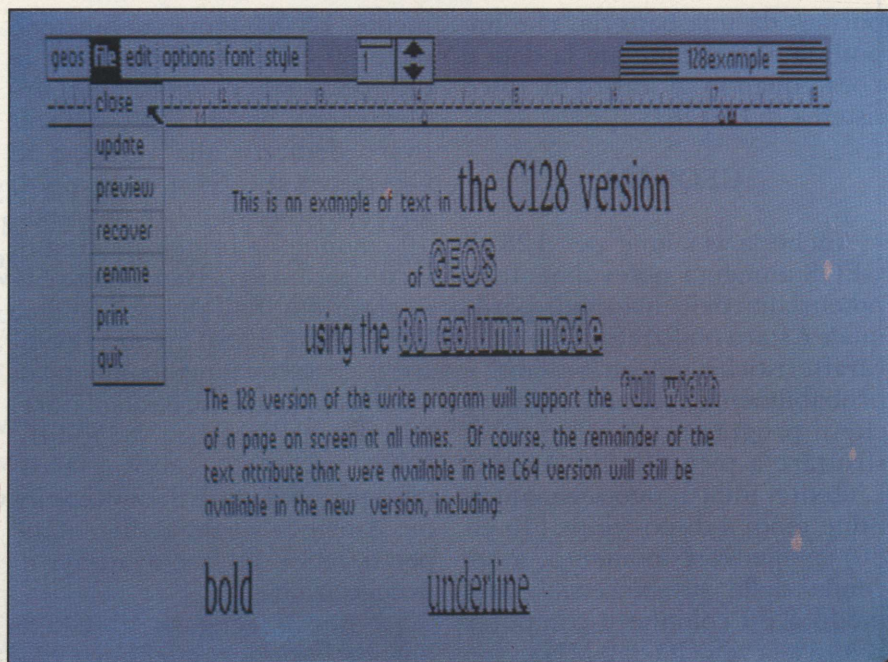
dati può avvenire manualmente o automaticamente ed è possibile visualizzare due diverse sezioni del foglio di lavoro allo stesso tempo. I dati creati con geoCalc possono anche essere trasferiti su geoChart.

GeoFile è un database molto più flessibile e potente di geoDex. Le informazioni vengono immagazzinate in gruppi che sono visualizzati sullo schermo. Il gruppo può presentare la medesima larghezza di un foglio di carta e quindi essere stampato come tale. Il programma è in grado di classificare i dati automaticamente e permette la ricerca tramite una keyword che si associa ad un particolare gruppo. I file possono essere utilizzati con geoCalc, geoChart o geoMerge.

Deskpack 2 contiene due nuovi programmi applicativi: geoChart e geoSpell. GeoChart crea grafici in bianco e nero o a colori, di dimensioni che raggiungono 1/3 di pagina. I dati per la realizzazione dei grafici possono essere inseriti manualmente oppure ricavati da geoFile e geoCalc. Sono disponibili grafici a barre, scatter, a colonne, a linee ed a torte. È possibile inserire nei grafici sfondi, disegni e colori.

GeoSpell è un programma atto a controllare lo spelling di qualsiasi testo di geoWrite. È in grado di compilare un elenco delle parole di un file-testo che non sono presenti sul vocabolario. Di conseguenza è possibile correggere lo spelling delle parole errate, aggiungere nuovi termini nel vocabolario e cancellare gli errori. Le parole errate vengono visualizzate in modo da facilitare il più possibile all'utente l'operazione di correzione.

GeoPrint Cable è un'alternativa economica alle interfacce necessarie a collegare al computer stampanti non dedicate agli elaboratori Commodore. Si inserisce nella user port del 64/128 e si collega alla porta parallela Centronics della stampante. Non esiste nessun interruttore DIP e non bisogna impostare alcun comando OPEN per poter procedere



all'operazione di stampa. GeoPrint Cable non assorbe energia ed ottimizza il processo di stampa, in quanto trasferisce i dati in parallelo invece che in seriale. È in grado di funzionare con tutte le applicazioni di GEOS.

GeoMouse è un mouse proporzionale che assicura una risposta

rapida e precisa del cursore e necessita di uno spazio di manovra minimo. Esso può essere utilizzato anche con altre applicazioni che non ne prevedono l'adozione in quanto è dotato di un modo di emulazione del joystick. Questo mouse contiene inoltre un orologio/calendario interno sup-

In alto: una schermata di Geos per C-128. In basso Geos 128 (Foto Patricia Leeds)



portato da una batteria, che imposta automaticamente la data e l'ora, quando si carica il disco sistema di GEOS.

GEOS 128

Anche la versione per 128 di GEOS aumenta notevolmente le potenzialità della macchina per la quale è stato realizzato. Una delle caratteristiche più interessanti è probabilmente costituita dal fatto che il programma è in grado di sfruttare a pieno le 80 colonne. L'utente, infatti, può selezionare i due modi a disposizione (40 ed 80) in qualsiasi momento, a seconda delle sue necessità. Nel modo a 80 colonne il computer lavora alla velocità di 2 MHz, cioè al doppio della velocità del C-64. In questo modo, inoltre, i margini destro e sinistro di geoWrite e geoPaint sono visualizzati completamente e l'utente deve effettuare i soli movimenti in verticale. È stato anche sviluppato un nuovo sistema di fonti-carattere in grado di sfruttare completa-

mente la maggiore definizione delle 80 colonne. Nonostante le differenze ed i miglioramenti implementati, più del 95% del software dedicato alla versione di GEOS per il C-64 è in grado di girare anche con il 128 nel modo 40 colonne; la principale area di incompatibilità per il restante 5% è costituita dal diverso codice della ROM BASIC. Ciò impedisce il corretto funzionamento di alcune applicazioni; il calcolatore, ad esempio, incontra delle difficoltà, una nuova versione è comunque già in fase di realizzazione. Anche la versione di geoCalc per il 128 è in fase avanzata di progettazione.

La nuova versione di GEOS include il supporto del burst mode del 1571, dei dischi a doppia faccia, del nuovo drive 1581 e delle espansioni di memoria RAM 1700 e 1750. Sono inoltre supportate: la tastierina numerica, il secondo set di tasti cursore ed il tasto TAB. Nel disk drive 1571 il disco sistema di GEOS si carica automaticamente.

Il secondo banco di 64K di memoria RAM viene utilizzato per velocizzare il sistema GEOS. Le directory sono posizionate direttamente nella RAM e, quando vengono richiamati gli accessori, il computer va a posizionarli nella RAM liberando lo spazio corrispondente presente sul disco. Le applicazioni come geoPaint, che in precedenza dovevano caricare continuamente parti di programma dal disco, ora vengono trasferite nella RAM all'interno del secondo banco di memoria, consentendo un accesso quasi immediato da parte dell'utente.

In definitiva, la versione di GEOS per il 128 mette a disposizione un eccezionale sistema operativo, dotato di un display ad alta risoluzione, capace di una velocità di lettura del disco di tutto rispetto e di un supporto RAM disk. Degne di nota anche la velocità operativa più che raddoppiata e la «rivisitazione» di alcuni programmi applicativi. La commercializzazione di GEOS 128 è prevista, per quel che riguarda gli Stati Uniti, per il mese di giugno.

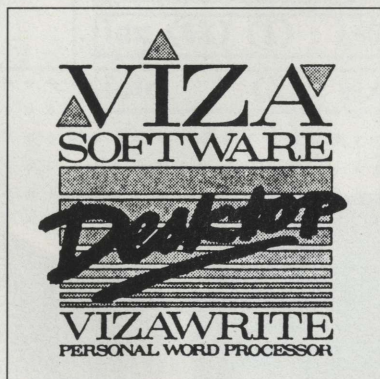
Con GEOS la Berkeley Softworks ha creato un sistema operativo veramente potente e flessibile. La sua robusta natura offre facilità di utilizzo combinata con lo standard di un ambiente operativo. Nonostante questo, fino ad oggi la maggior parte dei programmi applicativi disponibili sono stati sviluppati dalla stessa Berkeley Softworks. È invece opinabile che anche le altre software house comprendano l'importanza di sviluppare programmi in ambiente GEOS e contribuiscano così a dare l'ultima importante spinta vitale alle macchine ad otto bit della Commodore.

Per ulteriori informazioni contattare direttamente:

Berkeley Softworks

(Geos 1.2 \$59.95, Geos 128, Fontpack 1 \$29.99, Deskpack 1 \$34.95, Geodex \$39.95, Writer's Workshop \$49.95, geoCalc \$49.95, geoFile \$49.95, Deskpack 2 \$49.95, Geoprint Cable \$39.95, Geomouse \$59.95)
2150 Shattuck Avenue
Berkeley, CA 94704
USA (001/415/6440890)

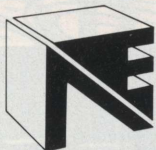
È in arrivo entro la fine di maggio



Il primo sistema professionale per il trattamento dei testi e della grafica dedicato all'AMIGA.

Disponibile in esclusiva presso LAGO div. SOFT MAIL a Lit.159.000 IVA, imballo e spese di spedizione incluse.

Per ulteriori informazioni telefonare allo (031) 300.174
LAGO divisione SOFT MAIL - Via Napoleona, 16 - 22100 COMO

**NEWEL**

NEGOZIO AL PUBBLICO
20155 MILANO
Via Mac Mahon, 75
Tel. neg. 02/32.34.92
uff. 32.70.226

VENDITA PER CORRISPONDENZA SI SERVONO RIVENDITORI!!!

**BANCA DATI MODEM-SHOP - NUOVA NEWEL -
È IN FUNZIONE TUTTI I GIORNI DALLE 13 ALLE 9
allo 02/32.70.226 300/1200 BAUD**

**RICORDA CHE ALLA NUOVA NEWEL TROVI TUTTO CIO CHE DESIDERI PER IL
TUO COMPUTER CON PREZZI D'IMPORTAZIONE.
SI SVILUPPANO PROGRAMMI PERSONALIZZATI
È DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA COMMODORE AMIGA 500 - 1000 - 2000
CON I PREZZI MIGLIORI D'ITALIA
TELEFONARE!!!**

**DRIVE AGGIUNTIVO PER COMMODORE AMIGA, NUOVO MODELLO «SLIM»
a sole L. 229.000 iva compresa.**

**DRIVE AGGIUNTIVO PER COMMODORE 64/128, NUOVO MODELLO «SLIM»
a sole L. 290.000 iva esclusa.**

ALLA NEWEL TROVI ANCHE OGNI TIPO DI ACCESSORI PER IL TUO PERSONAL.

- INTERFACCIA MIDI PER AMIGA.....	L. 110.000 iva compresa.
- DIGISOUND PER AMIGA.....	L. 290.000 iva compresa.
- ESPANSIONE A 2 MEGAPER AMIGA.....	L. telefonare.
- DIGI-VIEW (orig.) PER AMIGA.....	L. telefonare.
- CAVO STAMPANTE PER AMIGA.....	L. 35.000 iva compresa.
- DISPONIBILE ANCHE IL FAMOSO GENLOCK PER AMIGA!!!!	L. telefonare.
- STAMPANTE OKIMATE 20 A COLORI PER AMIGA.....	L. 549.000 iva compresa.
- STAMPANTE COMMODORE MPS-1000 (100 cps.).....	L. 580.000 iva compresa.
- STAMPANTE STAR NL-10 (compreso modulo).....	L. 790.000 iva compresa.

**DISPONIBILI PIÙ DI 600 PROGRAMMI PER COMMODORE AMIGA!!!
RICHIEDERE I CATALOGHI
CENTRO RIPARAZIONI RAPIDE COMMODORE**

TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA 18%

**SUPPORTI MAGNETICI DI PRIMARIA QUALITÀ
DISCHETTI DOPPIA FACCIA - DOPPIA DENSITÀ CERTIFICATI!!!**

Floppy disk «BULK» 5 1/4 ds dd 100% error free da.....	L. 1.200
Floppy disk «BULK» 3 1/2 ds dd 100% error free da.....	L. 3.000

HARDWARE PER COMMODORE 64/128

PENNA OTTICA GRAFICA (Brio Pen Lusso).....	L. 49.000
--	-----------

Favolosa penna ottica per Commodore 64 e 128 (modo 64) completa di software di gestione grafico sia su cassetta che su disco, il tutto è dotato di istruzioni in italiano.

FILTRO ANTIDISTURBO (universale).....	L. 25.000
---------------------------------------	-----------

Questo stupendo apparecchio vi aiuterà a risolvere ed a prevenire moltissimi problemi. Ad esempio sbalzi di corrente sono fatali per un computer. Inoltre vi toglie disturbi che possono influire come distorsione del video, problemi di caricamento programmi ecc... (UTILISSIMO!!!)

MODIFICA MPS 802 NEW GRAPHIC PLUS.....	L. 35.000
--	-----------

Eccezionale rende 100% compatibile la tua MPS-802 con tutti i programmi di grafica come (KOALA, PRINT SHOP, GEOS, ecc.) semplicissima da montare, con chiare istruzioni in italiano!!!

EPROM NEW GRAPHIC MPS 801.....	L. 25.000
--------------------------------	-----------

Si sostituisce al generatore di caratteri della stampante MPS-801 per migliorare la leggibilità della scrittura (car. discendenti).

INTERFACCIA RS-232/64 (MODEM).....	L. 49.000
------------------------------------	-----------

Interfaccia seriale per Commodore, potrete collegare un qualsiasi modem seriale al vostro computer.

ALLINEATORE TESTINA + TURBOTAPE (CARTRIDGE).....	L. 29.000
--	-----------

Indispensabile per non avere più problemi di caricamento!!!

SPEEDDOS PLUS 64 (vers. lusso).....	L. 45.000
-------------------------------------	-----------

SPEEDDOS PLUS 64 (vers. lusso) per 1541/C.....	L. 65.000
--	-----------

Il più collaudato ed economico velocizzatore via hardware in rapporto prestazioni/prezzo per il sistema (C64/1541), legge 202 blocchi da disco in 20 secondi, tasti funzione, hard copy del video, comandi dos diretti (turbo), completamente trasparente!!!

PROCESSORE VOCALE (VOICESYNTHETIC).....	L. 115.000
---	------------

Digitalizzatore vocale tipo «Voice Master» notevolmente migliorato composto da interfaccia hardware + microfono, software interamente in italiano con ampio manuale di istruzioni.

Incredibile! Fai parlare, cantare il tuo Commodore 64: puoi programmarlo affinché riconosca la tua voce e ti risponda.

SUPER FAST LOAD (Turbo disk, utility con reset!!!!).....	L. 29.000
--	-----------

DOUBLE SIDE KIT (Novità).....	L. 9.000
-------------------------------	----------

Per scrivere sulla seconda faccia del disco senza più forarlo!!!

SUPER TOTAL COMMUNICATION MODEM 64/128.....	L. 110.000
---	------------

Modem diretto per Commodore 64, 300 baud con soft e manuale italiano.

O.M.A. PLUS (BANDID II) 64/128 & 128D.....	L. 75.000
--	-----------

Eccovi l'ultima rivoluzionaria cartuccia sprotettore di programmi, trasferisce IN UN UNICO FILE ricassettabile il 99,99% del software protetto!!! Da nastro a disco, da disco a disco, da disco a nastro, da nastro a nastro. IN 3 MINUTI ESEGUE TUTTO IL LAVORO!!!

KRUNCHER II (FREEZE F.).....	L. 55.000
------------------------------	-----------

Conosciuto sprotettore universale di cassette e dischi protegge il 90% del software protetto salvandolo in turbo su disco o nastro semplicissima da usare tutta in italiano!!!

THE NEW FINAL CARTRIDGE III PER 64/128 (modo 64).....	L. 90.000
---	-----------

L'evoluzione continua!!! Eccovi l'ultima release della mitica cartuccia notevolmente migliorata e modificata.

Turbo, la favolosa routine dello speeddos su cartuccia fino a 10 volte più veloce sia in lettura che in scrittura!!!

8 tasti funzione programmati, 24K ram extra per i prog. in Basic. Un favoloso Sprotettore di programmi tipo O.M.A. incorporato, dischi e cassette IN UN SOLO FILE!!! (+ boot se necessario).

Inoltre ha incorporato il GAME KILLER (Evita la collisione degli sprite, e ben 40 comandi Basic Turbo a disposizione...)

HARDCOPY «HR» Sì, premendo un solo tasto potrete fare l'hardcopy del video in 12 gradazioni di grigio!!! ECCEZIONALE!!!!!!!

DISPONIBILI TUTTI I PEZZI DI RICAMBIO COMMODORE 64

SCONTI PARTICOLARI PER RIVENDITORI E QUANTITATIVI, TELEFONARE!

PER ULTERIORI INFORMAZIONI RICHIEDERE IL CATALOGO PER IL VOSTRO COMPUTER SPECIFICANDO IL SETTORE. INVIANDO L. 1.000 in francobolli.

Ricorda che alla NEWEL trovi anche tutto per COMMODORE AMIGA, 64, 128, MSX, SINCLAIR ZX & QL, ATARI ST e PC compatibili..

ORDINI SOLO PER RIVENDITORI CASELLA POSTALE 3, VIA MONVISO 5, 20020 ARESE



CORSO DI PROGRAMMAZIONE

Impariamo a programmare in linguaggio macchina il Commodore 64.

Settima parte

Di Sergio Fiorentini

Attenzione: nel corso dell'articolo vengono talvolta utilizzate lettere maiuscole in modo sintatticamente improprio; questo avviene per particolari esigenze didattiche. Dal momento che le diverse puntate, che costituiscono questo corso, si integrano reciprocamente, consigliamo a quanti ci seguissero per la prima volta di richiedere le copie arretrate della rivista (i numeri 1-2-3-4/86, 1-2/87).

All'interno del Microprocessore, come già si era visto nella seconda puntata di questo corso, sono collocati due registri, detti «Registri Indice», indicati rispettivamente con XR (X Register) e YR (Y Register); entrambi i registri sono nel formato byte, ovvero constano di 8 bit, e permettono di realizzare la funzione di «Indicizzazione», di cui avremo modo di occuparci tra breve. Sui registri XR ed YR operano parecchie istruzioni il cui codice mnemonico non è dissimile da quello delle analoghe istruzioni operanti sull'Accumulatore.

I registri indice X e Y possono essere caricati rispettivamente mediante le istruzioni LDX (LoaD

X register: carica il registro X) e LDY (LoaD Y register: carica il registro Y); queste istruzioni sono simili alla LDA e modificano i bit di segno (N) e di Zero (Z) nel Registro di Stato (SR), a seconda del byte immagazzinato. Le istruzioni LDX e LDY fruiscono degli stessi modi di indirizzamento e degli stessi tempi di esecuzione dell'analogha istruzione LDA, operante sull'Accumulatore.

Le istruzioni STX (STore in X register: immagazzina nel registro X) e STY (STore in Y register: immagazzina nel registro Y), consentono, analogamente alla STA, di posizionare in memoria il contenuto dei registri indice X e Y.

Dopo l'esecuzione di queste istruzioni, i bit del Registro di Stato non mutano il loro contenuto (come succedeva anche per la STA), ed i tempi di esecuzione e le forme di indirizzamento sono uguali a quelli dell'analogha istruzione operante sull'Accumulatore.

Sempre fra le istruzioni di trasferimento dati sono da annoverare le quattro istruzioni Implicite:

TAX (Transfer from Accumulator to X register: trasferisce dall'Accumulatore al registro X).

TXA (Transfer from X register to Accumulator: trasferisce dal registro indice X all'Accumulatore).

TAY (Transfer from Accumulator to Y register: trasferisce dall'Accumulatore al registro Y).

TYA (Transfer from Y register to Accumulator: trasferisce dal registro indice Y all'Accumulatore).

Le quattro istruzioni sopra menzionate non posseggono alcun operando, in quanto, sia il registro di provenienza che quello di destinazione, essendo interni al Microprocessore, sono impliciti nel Codice Operativo.

Sempre per questa stessa ragione, esse sono brevi e rapide. Occupano infatti un solo byte (il Codice Operativo), e necessitano di due cicli macchina per poter essere eseguite: uno per la lettura nella memoria programma del Codice Operativo ed un ulteriore ciclo per eseguire il trasferimento, internamente alla MPU. Al termine del trasferimento i bit di segno (N) e di Zero (Z) vengono settati nel Registro di Stato (SR), indipendentemente dal valore del byte trasferito.

Istruzioni analoghe a quelle operanti sull'Accumulatore sono quelle di comparazione: CPX (ComPar X register: compara con il registro X) e CPY (ComPar Y register: compara con il registro Y), che confrontano il contenuto dei registri X e Y con un dato numero, settando di conseguenza i bit di riporto (C), segno (N) e Zero (Z), nel Registro di Stato. Anche per queste operazioni sono disponibili gli stessi modi d'indirizzamento e tempi di esecuzione dell'istruzione CMP operante sull'Accumulatore.

Mediante le istruzioni INX (INcrement X register: incrementa registro X) e INY (INcrement Y register: incrementa registro Y) è possibile incrementare i due registri interni alla MPU, quasi fossero dei generici registri di memoria.

Le istruzioni INX e INY sono Implicite, non necessitano cioè, dopo il Codice Operativo, di alcun operando e utilizzano nell'esecuzione due cicli macchina: uno per l'acquisizione del Codice Operativo e un ulteriore ciclo per incrementare il registro X o Y. Queste istruzioni, analogamente all'istruzione INC (che opera però sui registri di memoria), modificano il contenuto dei bit di Segno (N) e di Zero (Z) nel SR, ma non quello del riporto (C).


Sono disponibili anche le istruzioni contrarie DEX (DEcrement X register: decrementa il registro X) e DEY (DEcrement Y register: decrementa il registro Y), che permettono di decrementare il contenuto dei due registri indice, influenzando lo SR analogamente alle istruzioni INX e INY. Lo spazio occupato in memoria (1 byte per il Codice Operativo) e il tempo di esecuzione sono i medesimi delle istruzioni di incremento.

Dall'analisi del set di istruzioni operanti sui registri indice, emerge che essi non supportano operazioni aritmetiche (addizione e sottrazione),

operazioni di trasposizione e rotazione e tantomeno operazioni logiche (AND, OR, XOR). Questi registri, infatti, grazie alle istruzioni di trasferimento, incremento, decremento e confronto, vengono essenzialmente usati come dei registri di «Conteggio».

Analizziamo ora dei brevi programmi che si servono delle nuove istruzioni operanti sui registri indice:

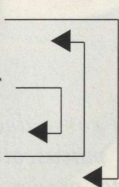
.A 1000	LDX	#\$10
.A 1002	LDY	#\$00
.A 1004	DEY	
.A 1005	BNE	\$1004
.A 1007	DEX	
.A 1008	BNE	\$1004
.A 100A	BRK	



Il programma precedente consente di realizzare un ciclo di ritardo tramite due cicli di iterazione strettamente connessi tra loro. La durata di tale ritardo può essere valutata moltiplicando il tempo di esecuzione delle varie istruzioni per il numero delle volte che vengono eseguite nelle varie iterazioni.

Il programma che presentiamo di seguito consente invece di eseguire una moltiplicazione fra i due numeri (nel formato byte), memorizzati alle locazioni \$2000 e \$2001, e di riporre il prodotto, nel solito formato byte basso, byte alto, nelle locazioni \$2002 \$2003.

.A 1000	LDA	#\$00
.A 1002	TAX	
.A 1003	LDY	\$2000
.A 1006	BEQ	\$1012
.A 1008	CLC	
.A 1009	ADC	\$2001
.A 100C	BCC	\$100F
.A 100E	INX	
.A 100F	DEY	
.A 1010	BNE	\$1008
.A 1012	STA	\$2002
.A 1015	STX	\$2003
.A 1018	BRK	



Nel programma precedente, l'Accumulatore viene usato per contenere il byte di ordine inferiore del prodotto parziale. Il byte di ordine alto è invece contenuto nel registro X, che viene incrementato ogni qualvolta l'addizione della parte bassa comporti un riporto. Il registro Y contiene invece il moltiplicatore e viene decrementato ogni qualvolta al prodotto parziale venga aggiunto il moltiplicando. Questo programma di moltiplicazione, facendo uso di istruzioni operanti sui registri interni (INX, DEX), è certamente più veloce di quanto sarebbe stato se avesse usato come contatori dei registri di memoria esterni alla MPU.

L'indicizzazione

In molti dei programmi esaminati nelle scorse

puntate, le istruzioni manipolavano dati contenuti in una, o al massimo due, locazioni di memoria consecutive (ad esempio addizioni e sottrazioni in doppia precisione). Assai spesso, tuttavia, il calcolatore è costretto ad elaborare dei dati complessi che occupano diversi registri di memoria consecutivi: ad esempio le «Stringhe Alfanumeriche».

Un byte, ed è cosa risaputa, a seconda dello stato degli 8 bit che lo compongono, può assumere 256 stati diversi, che possono essere utilizzati per rappresentare numeri assoluti da 0 a 255 o relativi da -128 a +127.

Nulla vieta però di associare ad ognuna delle 256 combinazioni di bit un simbolo alfanumerico (per simbolo alfanumerico si intendono le cifre decimali da 0 a 9, le lettere dell'alfabeto sia maiuscole che minuscole e vari simboli grafici e di punteggiatura).

È possibile impostare varie tabelle di corrispondenza biunivoca tra i contenuti del byte e i sopracitati simboli alfanumerici, cosicché queste tabelle possano indicare un particolare codice.

Di rilievo, per quanto riguarda la programmazione del Commodore 64, sono il codice ASCII e il codice SCHERMO. Il primo è un codice internazionale, e come tale viene utilizzato per memorizzare dati alfanumerici sui dischi e nastri e per inviarli alle stampanti o ad altri dispositivi di output (quali plotter, modem...).

Il codice SCHERMO è invece utilizzato all'interno del calcolatore per memorizzare i dati che dovranno essere visualizzati sullo schermo. Poiché le parole, e più in generale le frasi, sono costituite da diverse lettere, queste conseguentemente occupano diverse locazioni di memoria consecutive, per poter essere memorizzate, dal momento che ogni simbolo alfanumerico necessita di un byte.

I modi d'indirizzamento esaminati nelle scorse puntate risultano essere particolarmente critici, qualora debbano implementare una stessa procedura su diverse locazioni di memoria consecutive.

Dovendo, per esempio, riempire le locazioni da \$2020 a \$20A0 con il byte \$00, occorrerà, utilizzando l'indirizzamento Diretto, digitare il seguente programma:

```
.A 1000    LDA    # $00
.A 1002    STA    $2020
.A 1005    STA    $2021
.A 1008    STA    $2022
.A 100B    STA    $2023
.....
.A 1182    STA    $20A0
.A 1185    BRK
```

È facile osservare che il programma occupa più del triplo dell'area di memoria che si intende settare a \$00.

Di maggior lunghezza ancora sarebbe stato un programma che consentisse di copiare il contenuto delle locazioni contigue in memoria da \$2020 sino

a \$20A0 nelle locazioni da \$3000 a \$3080:

```
.A 1000    LDA    $2020
.A 1003    STA    $3000
.A 1006    LDA    $2021
.A 1009    STA    $3001
.....
.A 1300    LDA    $20A0
.A 1303    STA    $3080
.A 1306    BRK
```

Non è neanche possibile ricorrere ad una struttura iterativa (ovvero realizzare un «Loop» con un'istruzione di diramazione), giacché, nel modo d'indirizzamento diretto, l'indirizzo è una costante (contenuta nella memoria programma dopo il Codice Operativo) e come tale non può essere modificata all'interno dell'iterazione.

Per consentire l'esecuzione di funzioni, come quelle che abbiamo appena esaminato, è stato implementato nell'Assembly del 6510 un nuovo modo d'indirizzamento, chiamato «Indirizzamento Diretto Indicizzato».

In questa forma d'indirizzamento, l'indirizzo dell'operando viene ottenuto sommando ad una costante (contenuta nella memoria programma) il contenuto di uno dei registri Indice (X o Y).

L'istruzione LDA \$2000,X carica, ad esempio, l'Accumulatore col dato presente in memoria all'indirizzo \$2000 + il contenuto del registro X. Se quest'ultimo, a titolo d'esempio, contenesse il numero \$33, l'indirizzo da cui verrebbe prelevato il dato sarebbe \$2033. Analogamente l'istruzione STA \$3020,Y ipotizzando che istantaneamente all'esecuzione il registro Y contenesse il valore \$22, consente di posizionare in memoria il contenuto dell'Accumulatore all'indirizzo \$3042.

Le due istruzioni esaminate precedentemente, come le istruzioni ad indirizzamento Diretto, occupano 3 byte e richiedono 4 cicli macchina per essere eseguite; esse sono implementate facendo seguire l'indirizzo del dato (in forma estesa o in Pagina Zero) da «,X» o «,Y», a seconda di quale registro si intenda utilizzare per l'indicizzazione.

Dal momento che, nelle istruzioni indicizzate in forma diretta, l'indirizzo effettivo del dato è ottenuto dalla somma di una costante e del contenuto del registro indice, una variabile, in quanto è modificabile durante l'esecuzione del programma da apposite istruzioni, è possibile, utilizzando tale forma d'indirizzamento all'interno di un ciclo d'interazione, apportare dei miglioramenti ai programmi sopracitati.

Volendo azzerare le locazioni da \$2020 a \$20A0, si può utilizzare il seguente programma:

```
.A 1000    LDA    # $00
.A 1002    TAX
.A 1003    STA    $2020,X
.A 1006    INX
.A 1007    CPX    # $81
.A 1009    BNE    $1003
```


.A 100B BRK

Il programma si sarebbe anche potuto scrivere utilizzando il registro indice Y al posto di X e l'iterazione eseguire a ritroso, decrementando il registro indice ed evitando l'istruzione finale di confronto (CPX), dal momento che l'istruzione di decremento modifica il bit di Zero (Z) a fine conteggio:

```
.A 1000 LDA # $00
.A 1002 LDY # $81
.A 1004 STA $201F,Y
.A 1007 DEY
.A 1008 BNE $1004
.A 100A BRK
```

Occorre porre particolare attenzione, ed è deducibile dall'osservazione dei due programmi, sia al valore da caricare nel registro indice, sia alla «costante» nell'indirizzamento Diretto Indicizzato.

Anche il programma di copiatura di un «Segmento di memoria» può essere agevolmente realizzato ricorrendo a questo nuovo modo d'indirizzamento:

```
.A 1000 LDX # $81
.A 1002 LDA $201F,X
.A 1005 STA $2FFF,X
.A 1008 DEX
.A 1009 BNE $1002
.A 100B BRK
```

L'Indirizzamento Diretto Indicizzato può anche trovarsi in Pagina Zero; in questo caso l'istruzione è mancante di un byte e necessita di un ciclo macchina in meno per poter essere eseguita: LDA \$FB,X e STA \$FC,Y sono due esempi di questo nuovo modo d'indirizzamento.

Le istruzioni di trasferimento dati operanti sull'Accumulatore e le istruzioni aritmetico-logiche fra due operandi: LDA, STA, ADC, SBC, CMP, AND, ORA, EOR, hanno a disposizione il modo d'Indirizzamento Diretto Indicizzato, sia attraverso il registro indice X che tramite registro indice Y, disponendo in Pagina Zero del solo registro indice X.

Le istruzioni ad un solo operando: ASL, LSR, ROL, ROR, INC, DEC, possono essere indicizzate o meno in Pagina Zero, per mezzo del solo registro Indice X.

Anche le istruzioni operanti sui registri indice: LDX, LDY, STX, STY, possono, in una certa misura, essere indicizzate; ovviamente ogni registro può essere indicizzato tramite l'altro.

Le istruzioni di caricamento LDX e LDY sono indicizzabili sia in modo Diretto che in Pagina Zero: LDX \$2000,Y LDY \$2000,X LDX \$FB,Y LDY \$FC,X.

Le istruzioni STX e STY possono essere indicizzate solo in pagina zero: STX \$FB,Y STY \$FC,X.

Le istruzioni di confronto: CPX e CPY, non hanno, invece, alcuna possibilità di indicizzazione.

Esaminiamo ora l'utilizzo di queste istruzioni tramite alcuni programmi esemplificativi.

Il programma seguente consente di eseguire un'addizione in precisione multipla. I due addendi, dell'estensione di 4 byte, sono memorizzati rispettivamente a partire dagli indirizzi \$2000 e \$2010, ed il risultato, ad operazione conclusa, viene inserito in memoria a partire dall'indirizzo \$2020.

```
.A 1000 LDX # $00
.A 1002 CLC
.A 1003 LDA $2000,X
.A 1006 ADC $2010,X
.A 1009 STA $2020,X
.A 100C INX
.A 100D CPX # $04
.A 100F BNE $1003
.A 1011 BRK
```

Il programma successivo consente invece di individuare, nell'area di memoria compresa fra gli indirizzi \$3010 e \$3090, un byte di valore uguale a quello contenuto alla locazione \$2000. Se tale byte viene identificato, il programma può ritornare al controllo del monitor con il bit del riporto (C) impostato a %1; viceversa, se la ricerca non dà esito positivo, il bit del riporto viene impostato a %0.

```
.A 1000 LDX # $00
.A 1002 LDA $2000
.A 1005 CMP $3010,X
.A 1008 BEQ $1010
.A 100A INX
.A 100B CPX # $81
.A 100D BNE $1005
.A 100F CLC
.A 1010 BRK
```

Il programma qui di seguito riportato permette di copiare, in ordine inverso, il contenuto dell'area di memoria compresa fra \$2000 e \$2040 nell'area compresa fra \$3000 e \$3040.

```
.A 1000 LDX # $00
.A 1002 LDY # $40
.A 1004 LDA $2000,X
.A 1007 STA $3000,Y
.A 100A INX
.A 100B DEY
.A 100C BPL $1004
.A 100E BRK
```

Da quanto visto, il processo di indicizzazione si rivela particolarmente utile qualora si abbia a che fare con dati occupanti locazioni di memoria consecutive.

Un insieme di dati consecutivi, che viene chiamato «Vettore» e «Base del Vettore», è l'indirizzo del primo byte del Vettore. Si dice invece «Indice», la posizione di un dato all'interno di un Vettore: la Base avrà quindi indice 0, il byte successivo indice 1 e così via.

L'indirizzamento Diretto Indicizzato consente

dunque di accedere ad un elemento di un Vettore, la cui base è una costante (e come tale memorizzata all'interno dell'Istruzione dopo il Codice Operativo), e il cui indice è il contenuto corrente del registro indice utilizzato per l'indicizzazione.

L'indirizione

Dal momento che i registri indice sono nel formato byte, il massimo valore assunto dall'indice è 255 e, quindi, la massima lunghezza di un Vettore è di 256 locazioni di memoria. Volendo accedere a Vettori di maggior estensione, occorre far uso di un nuovo modo d'indirizzamento: l'Indirizzamento Indiretto.

Nell'Indirizzamento Diretto, sia Indicizzato che non Indicizzato, il dato è una variabile contenuta nella memoria dati, mentre l'indirizzo a cui reperire tale dato (o la Base del Vettore in cui si trova, nei modi d'indirizzamento Indicizzati) è una costante, inglobata nell'istruzione e, come tale, memorizzata nella memoria programma.

Nel modo d'indirizzamento Indiretto, invece, il dato è sempre una variabile contenuta nella memoria dati; un'altra variabile, a sua volta contenuta nella memoria dati, è l'indirizzo a cui reperire tale dato. È invece una costante, contenuta nella memoria programma, all'interno dell'istruzione, la locazione dell'indirizzo al quale reperire il dato.

Ponendo ipoteticamente di disporre come dato il numero \$44 nella locazione di memoria \$2000, si può verificare come il numero \$2000 rivesta la funzione di «Puntatore» al dato, in quanto designa in quale locazione di memoria questo sia reperibile.

Nell'indirizzamento immediato LDA #\$44, il dato è una costante inserita nella stessa istruzione.

Nell'indirizzamento Diretto LDA \$2000, il dato è una variabile contenuta all'interno della memoria dati, mentre è costante il Puntatore Diretto al dato stesso.

Nell'indirizzamento Indiretto sono variabili sia il dato che il suo puntatore, mentre è costante il Puntatore al «Puntatore Diretto», ovvero il «Puntatore Indiretto» al dato.

LDA (\$FB),Y è un esempio d'istruzione che si serve del modo d'indirizzamento indiretto. Prescindiamo per il momento dall'indicizzazione ovvero da «Y» che segue l'operando fra parentesi. Le parentesi tonde indicano che all'indirizzo \$00FB non è presente il dato, ma un suo puntatore. Poiché una locazione di memoria contiene un solo byte, mentre un indirizzo necessita di 2 byte, occorrono di conseguenza due locazioni di memoria contingue per contenere un puntatore.

Se l'istruzione LDA (\$FB),Y deve caricare nell'Accumulatore il numero \$44, contenuto alla locazione \$2000, è opportuno che le locazioni

\$FB,\$FC, contengano, nel formato byte basso byte alto, l'indirizzo \$2000, ovvero la locazione \$00FB deve contenere il numero \$00 (parte bassa dell'indirizzo), mentre la locazione \$FC deve contenere il numero \$20 (parte alta).

La potenza delle istruzioni indicizzate risiede nel fatto che, essendo il Puntatore al Dato una variabile, può essere passibile di modifiche nel corso dell'esecuzione del programma. Tuttavia, malgrado nell'Assembler del 6510 il dato a cui accedere tramite l'Indirizzamento Indiretto possa essere presente in qualsiasi punto dell'area indirizzabile, il suo puntatore ha la possibilità di risiedere in due locazioni di memoria consecutive in Pagina Zero.

Inoltre, sebbene questo modo d'indirizzamento sia già per sé molto potente, non viene implementato in forma pura nelle istruzioni del 6510, ma viene potenziato grazie al processo di indicizzazione, così da implementare i due modi d'indirizzamento: Indiretto Post-Indicizzato e Indiretto Pre-Indicizzato.

LDA (\$FB),Y è un esempio d'indirizzamento Indiretto Post Indicizzato. L'istruzione occupa in memoria 2 byte: il codice operativo e il valore della locazione di memoria in Pagina Zero alla quale reperire la parte bassa del Puntatore al Dato, in questo specifico caso \$FB. L'esecuzione dell'istruzione necessita di cinque cicli macchina così distribuiti: nel primo ciclo viene letto dalla memoria programma il Codice Operativo dell'istruzione; nel secondo si identifica nella locazione successiva l'indirizzo del Puntatore, in questo specifico caso \$FB. Nel terzo viene reperita, in Pagina Zero, la locazione \$FB, il byte basso del puntatore \$00, aggiungendo a quest'ultimo il contenuto del registro indice Y (poniamo \$A0). Nel quarto viene letto dalla locazione successiva di Pagina Zero \$FC il byte alto del Puntatore \$20, incrementato, in un ulteriore ciclo macchina facoltativo, nel caso in cui l'addizione precedente abbia comportato un riporto. Nel quinto (o sesto) ciclo macchina viene eseguito un accesso alla memoria dati, in questo specifico caso alla locazione \$20A0, che può essere in lettura o in scrittura.

Un altro esempio è costituito dal programma seguente: esso consente di caricare nell'Accumulatore il contenuto della locazione in cui Puntatore è a sua volta contenuto, nel solito ordine byte basso byte alto, nelle locazioni \$2000 e \$2001.

.A 1000	LDA	\$2000
.A 1003	STA	\$FB
.A 1005	LDA	\$2001
.A 1008	STA	\$FC
.A 100A	LDY	#\$00
.A 100C	LDA	(\$FB),Y
.A 100E	BRK	

Il programma seguente esegue la medesima operazione:

.A 1000	LDA	#000
.A 1002	STA	\$FB
.A 1004	LDA	\$2001
.A 1007	STA	\$FC
.A 1009	LDY	\$2000
.A 100C	LDA	(\$FB),Y
.A 100E	BRK	

Il modo d'Indirizzamento Indiretto Post-Indicizzato è disponibile per le istruzioni di trasferimento e per quelle aritmetico-logiche a due operandi agenti sull'Accumulatore: LDA, STA, ADC, SBC, CMP, AND, ORA e EOR.

Il programma qui illustrato consente, sfruttando quest'ultima forma d'indirizzamento, di servirsi del vettore la cui base è specificata dal contenuto delle locazioni \$2000, \$2001 e la cui lunghezza è determinata dal contenuto dei registri \$2002 e \$2003, con il valore indicato alla locazione \$2004.

.A 1000	LDA	\$2000
.A 1003	STA	\$FB
.A 1005	LDA	\$2001
.A 1008	STA	\$FC
.A 100A	LDX	\$2003
.A 100D	BEQ	\$101E
.A 100F	LDY	#000
.A 1011	LDA	\$2004
.A 1014	STA	(\$FB),Y
.A 1016	INY	
.A 1017	BNE	\$1014
.A 1019	INC	\$FC
.A 101B	DEX	
.A 101C	BNE	\$1014
.A 101E	LDY	#000
.A 1020	CPY	\$2002
.A 1023	BEQ	\$102D
.A 1025	(\$FB),Y	
.A 1027	INY	
.A 1028	CPY	\$2002
.A 102B	BNE	\$1025
.A 102D	BRK	

Vi è da notare che, nel programma sopra illustrato, i registri indice Y e X vengono rispettivamente utilizzati per contenere il byte basso e quello alto del contatore delle locazioni riempite. Degno di nota anche il fatto che l'incremento dell'indirizzo della locazione da riempire sia ottenuto incrementando l'indice Y, mentre, quando questo passa dal valore \$FF a \$00, venga anche incrementato il byte alto del Puntatore in Pagina Zero (\$FC).

Analogo al precedente, il programma che segue consente di riprodurre un segmento di memoria in un'altra area di memoria. Alle locazioni \$2000 e \$2001 è memorizzata la lunghezza del segmento di memoria da trasferire, \$2002 e \$2003 posseggono la base del primo vettore (Vettore Sorgente) ed infine le locazioni \$2004 e \$2005 contengono l'indirizzo della base del secondo vettore (Vettore Destinazione).

.A 1000	LDA	\$2002
.A 1003	STA	\$FB
.A 1005	LDA	\$2003
.A 1008	STA	\$FC
.A 100A	LDA	\$2004

.A 100D	STA	\$FD
.A 100F	LDA	\$2005
.A 1012	STA	\$FE
.A 1014	LDX	\$2001
.A 1017	BEQ	\$1029
.A 1019	LDY	#000
.A 101B	LDA	(\$FB),Y
.A 101D	STA	(\$FD),Y
.A 101F	INY	
.A 1020	BNE	\$101B
.A 1022	INC	\$FC
.A 1024	INC	\$FE
.A 1026	DEX	
.A 1027	BNE	\$101B
.A 1029	LDY	#000
.A 102B	CPY	\$2000
.A 102E	BEQ	\$103A
.A 1030	LDA	(\$FB),Y
.A 1032	STA	(\$FD),Y
.A 1034	INY	
.A 1035	CPY	\$2000
.A 1038	BNE	\$1030
.A 103A	BRK	

Un altro modo d'indirizzamento Indiretto è costituito dall'Indirizzamento Indiretto Pre-Indicizzato: LDA (\$FB,X) ne è un esempio. Da notare come in questo caso l'indice sia compreso all'interno delle parentesi tonde. Questo nuovo modo d'indirizzamento differisce dal Post-Indicizzato per il fatto che il contenuto del registro indice X viene addizionato al Puntatore Indiretto \$FB, per determinare la locazione in Pagina Zero che contiene il Puntatore Diretto.

Supponendo che il registro indice X contenga il numero \$02, in tal caso l'istruzione precedente deve caricare nell'Accumulatore il contenuto della locazione di memoria, il cui indirizzo si trova ad essere contenuto, nel solito formato, alle locazioni \$00FD e \$00FE. Come è facilmente osservabile, il Puntatore al dato si trova all'indirizzo \$FD,\$FE, ottenuto sommando alla costante \$FB, presente nell'istruzione stessa, il numero \$02, che è il corrente contenuto del registro indice X.

Le istruzioni che implementano il modo d'Indirizzamento Indiretto Pre-Indicizzato sono le stesse che consentono la Pre-Indicizzazione (LDA, STA, ADC, SBC, CMP, AND, ORA, EOR). Le altre istruzioni operanti sulla memoria, quali quelle di translazione e rotazione, possono comunque essere fatte operare sull'Accumulatore, utilizzando forme d'indirizzamento Indiretto, per caricare l'Accumulatore con il dato da elaborare e per riposizionare quest'ultimo in memoria ad elaborazione avvenuta.

Un possibile utilizzo dell'Indirizzamento Indiretto Pre-Indicizzato è quello di rendere possibile l'accesso ad un Vettore di Dati occupanti locazioni di memoria non contigue. Il programma seguente consente di utilizzare a fondo un vettore di quattro elementi, con il numero \$AA, posto che gli indirizzi delle locazioni da riempire siano già stati memorizzati in Pagina Zero in un Vettore di Puntatori a partire dalla locazione \$FB.

.A 1000	LDX	#000
---------	-----	------

.A 1002	LDA	#\$AA	←
.A 1004	STA	(\$FB,X)	
.A 1006	INX		
.A 1007	INX		
.A 1008	CPX	#\$0A	
.A 100A	BNE	\$1004	
.A 100C	BRK		

La differenza sostanziale fra i due modi d'Indirizzamento Indiretto consiste nel fatto che nel Post-Indicizzato avviene prima l'Indirizione e successivamente l'Indicizzazione, ed è quindi possibile, utilizzando questo modo d'indirizzamento, accedere ad un elemento di un Vettore la cui base è specificata da un Puntatore in Pagina Zero, a sua volta puntato da una costante contenuta nell'istruzione stessa, e il cui indice è il contenuto corrente del registro Y.

Nel modo Indiretto Pre-Indicizzato avviene in primo luogo l'Indicizzazione e successivamente l'Indirizione, ovvero il dato, a cui permette di accedere questo modo d'indirizzamento, è puntato da un elemento di un Vettore di Puntatori, allocato in Pagina Zero, la cui base è a sua volta puntata da una costante contenuta nell'istruzione stessa, e che possiede come indice il contenuto corrente del registro X.

L'indirizzamento Indiretto Post-Indicizzato può utilizzare esclusivamente il registro indice Y, mentre quello Pre-indicizzato utilizza il solo registro X. Inoltre le due forme d'indirizzamento si rivelano equivalenti, ovvero consentono di accedere alla stessa locazione di memoria, qualora il contenuto del registro indice (Y per il Post-Indicizzato, X per il Pre-Indicizzato) sia nullo. ■

DESME
UNIVERSAL S.A.S.

AMIGA

CLUB

**Centinaia di programmi - nuovi arrivi ogni settimana
dagli USA e dall'Inghilterra - manualistica aggiornatissima
disponibili anche programmi per MS-DOS (IBM® E COMPATIBILI).**

Consulenze su ogni tipo di applicazione, periferiche e utilizzi speciali.

Bollettino informativo mensile, sulla base delle note hard e soft dalle più importanti reti americane.

Studio "chiavi in mano" di ogni tipo di applicazione.

**Biblioteca completa dei famosi: "FISH Disks". Raccolte
di software altamente qualificato, approntate negli USA
da Fred Fish.**

Per informazioni ed iscrizione al Club, scrivere, telefonare o visitarci in sede
DESME - Via S. Secondo, 95 - 10126 Torino - Tel. (011) 592.551 - 503.004

**A tutti i nuovi SOCI per il 1987 verrà inviato
IN OMAGGIO il manuale AMIGA DOS.
Indispensabile manuale operativo del vostro AMIGA.**

IBM E UN MARCHIO REGISTRATO DELLA INTERNATIONAL BUSINESS MACHINE CORPORATION

Find 128

Utility per la ricerca di variabili, comandi e stringhe all'interno di un programma Basic.

Di Marco Menichelli

Il programma FIND C-128 è una utility scritta in linguaggio macchina dedicata a tutti coloro che si servono del Basic nella programmazione del Commodore 128.

Nel corso della realizzazione di un programma in Basic, si è spesso portati a pensare di poterlo impostare con poche righe, trascurando il fatto che il progressivo aumento di linee può condurre a poco funzionali LIST della durata di molti secondi. In questo caso la ricerca di un comando o di una stringa da modificare si rivela particolarmente difficoltosa. Se poi si desidera anche sostituire il nome di una variabile nel corso dell'intero programma, il tutto sfocia in una noiosa perdita di tempo.

Lo scopo di FIND 128 è proprio questo: rintracciare qualsiasi variabile, comando, stringa, o parte di essa, e documentarne l'esistenza nel programma, listando le linee in cui l'oggetto della ricerca è presente.

Per utilizzare questo nuovo comando, che non fa parte del Basic 7 dell'elaboratore, è sufficiente digitare il listato riportato nelle pagine seguenti, salvarlo, preferibilmente su disco, e dare successivamente il relativo RUN.

Se l'operazione precedente è stata eseguita correttamente, l'utility si presenta in memoria già pronta per essere utilizzata. Il tasto funzione «F7» è preposto al comando FIND, corrispondente a «SYS 2816». Premendo F7 e digitando, subito dopo i due punti, SYS2816:CHAR è possibile effettuare una prova generale del funzionamento del programma.

Alla pressione del tasto RETURN vengono visualizzate sullo schermo le linee contenenti «CHAR», pronte per essere EDITATE in modo diverso, a seconda delle singole esigenze. Naturalmente, se le linee contenenti l'oggetto della ricerca occupano più di una schermata, i tasti di aiuto «C=» e «NO SCROLL» possono trovare un valido utilizzo.

Se invece si desidera rintracciare una stringa, o parte di essa, oppure il contenuto di una linea «REMember», è opportuno far precedere l'oggetto in questione dal simbolo delle virgolette nella forma: SYS2816:***, ottenendo così il LIST delle linee REM che contengono i due asterischi. Le virgolette scongiurano la possibilità che l'OGGET-

TO, contenente talvolta lettere assimilabili ad un comando Basic (ad es. FORMA = FOR MA) non venga interpretato correttamente; particolare attenzione va inoltre concessa ai simboli relazionali ed aritmetici, quali l'asterisco, i segni di «+», di «-», «< >» e «/» che, a seconda della loro funzione nel programma, devono essere preceduti, o meno, dalle virgolette. La ricerca, ad esempio, di + 39, dove il segno + indica l'operazione di addizione, deve essere eseguita come oggetto senza virgolette (SYS2816:+), mentre la ricerca di <F7>, dove i simboli «<» e «>» non indicano i valori maggiore e minore, deve essere impostata facendo precedere le virgolette (SYS2816:< >).

Data la loro semplicità, commentare le linee del programma in Basic che riveste le funzioni di caricatore si rivela inutile. È importante invece ricordare che la linea 190 è in grado di salvare su disco il programma in linguaggio macchina che si occupa della gestione del comando FIND. Ogni qualvolta si abbia la necessità di farne uso, è sufficiente caricarlo con un BLOAD.

A questo punto è opportuno fornire alcuni chiarimenti inerenti il funzionamento della routine che si «incunea» nel Sistema Operativo per consentire l'uso di questa utility. Quando si impartisce in diretta un comando come quello di FIND, una subroutine del S.O., che ha inizio in ROM a F\$4DC6, immette e «TOKENIZZA» nel BUFFER del BASIC (\$0200 - \$02A0) tutto ciò che si è scritto sullo schermo. Se non sono stati rilevati errori di sintassi, esegue il comando «TOKENIZZATO», utilizzando come una sorta di scandaglio la routine CHARGET (da \$0380 in avanti), che preleva byte su byte il contenuto del BUFFER.

Grazie alla SYS di FIND, è possibile far indirizzare la ricerca subito dopo i «>» del comando, utilizzando i relativi puntatori \$3D e \$3E per leggere l'OGGETTO, che viene confrontato con i caratteri contenuti nelle linee del programma, localizzato nell'area Basic dalle celle \$2D e \$2E, che ne contengono l'indirizzo di partenza. Il prelievo dei byte che compongono le linee avviene mediante la routine del S.O. che ha inizio a F\$42EC, abilitata a leggere su tutta la RAM del BANCO ZERO.

I comandi Basic come PRINT, CHAR, FOR,

NEXT... sono naturalmente sotto forma di TOKEN, come anche l'OGGETTO, che si trova nel BUFFER sotto tale forma in quanto già ridotto dalla subroutine F\$4DC6 sopra citata. Con questo si spiega la necessità di far precedere le virgolette all'OGGETTO, qualora questo si trovi all'interno di una stringa o di una linea REM. Infatti, i comandi Basic che mostrano queste caratteristiche non vengono TOKENIZZATI e si presentano in tutta la loro dimensione.

Quando l'OGGETTO della ricerca viene reperito, interviene la subroutine di LIST, anch'essa facente parte del S.O. (F\$50E5), che provvede a listare la linea. Terminato il programma in Basic, indipendentemente dall'esito della ricerca, si passa alla routine di «READY», che inizia a F\$4D37.

Il funzionamento «passo passo» della routine di FIND può essere assimilato servendosi dell'apposito disassemblato riportato nelle linee successive.

L'occupazione del tasto funzione F7, da parte del comando FIND, non preclude la possibilità di listare tutto il programma, in quanto, premendo F7 e poi RETURN, senza fornire ulteriori parametri, si ottiene lo stesso effetto. Le linee si presentano più distanziate e quindi più leggibili.

Listato. Find-128

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM **          FIND C=128          **
40 REM **
50 REM **      (C) MENICHELLI MARCO    **
60 REM **
70 REM **          FIESOLE (FI)        **
80 REM **
90 REM *****
100 :
110 IF RGR(0)=5 THEN T=20 : FAST
120 BANK 15 : SCNCLR : CHAR, T+3, 2, "FIND C=
128 - (C) MENICHELLI MARCO", 1
130 WINDOW 0, 4, T*2 + 39, 24 : CHAR, T+5, 2,
"ATTENDERE QUALCHE ISTANCE ..."
140 A=DEC("B00") : READ A$ : DO WHILE A$<> "*"
150 B=DEC(A$) : POKE A,B : A=A+1 : C=C+B
160 READ A$ : LOOP
170 IF C<>12735 THEN PRINT CHR$(15); : CHAR,4,
5,"ERRORE DI TRASCRIZIONE NEI DATA", 1 :
GOTO 220
180 KEY 7, "SYS2816:" : SCNCLR
190 BSAVE "FIND/OB00", B15, P(DEC("B00")) TO
P(DEC("B73"))
200 CHAR, T+10, 5, "PREMERE <F7> OPPURE", 1
210 CHAR, T+4, 7, "DIGITARE SYS2816:[ " + CHR$
(34) + " ]OGGETTO[" + CHR$(34) + " ]", 1
220 WINDOW 0, 0, T*2 + 39, 24 : PRINT : SLOW
230 :
240 DATA A5,3D,8D,36,0B,8D,47,0B,A5,3E,8D,37,
0B,8D,48,0B,A5,2D,85,61,A5,2E,85,62,A9,01,
85,11,A2,01,A0,01,20,EC,42,DO,03,4C,37,4D,
C8,20,EC,42,85,16,C8,20,EC
250 :
260 DATA 42,85,17,C8,BD,00,00,FO,18,C9,22,DO,
03,E8,DO,F4,20,EC,42,FO,1B,DD,00,00,DO,03,
E8,DO,E6,A2,01,DO,E2,A5,61,48,A5,62,48,20,
E5,50,68,85,62,68,85,61,A0
270 :
280 DATA 00,20,EC,42,48,C8,20,EC,42,85,62,68,
85,61,18,90,A9,*

```

Avete difficoltà nel reperire la rivista?

Se il Vostro edicolante si lamenta dicendo che riceve poche copie di Commodore Gazette e Voi stessi avete difficoltà nel trovare il periodico, compilate il questionario riportato qui di seguito: ci aiuterete a migliorarne la diffusione e ad ottimizzare il contatto con tutti Voi! Sono sufficienti due minuti di tempo e la collaborazione dell'edicola da cui vi servite.

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:
COMMODORE GAZETTE
 Ufficio Diffusione
 Via Monte Napoleone, 9
 20121 Milano

Nome e cognome del
lettore:.....

Nome
dell'edicola:.....

Indirizzo.....

Città..... C.a.p.....

Distributore.....

Numero delle copie
attualmente ricevute.....

Numero delle copie
desiderate.....

Ringraziamo per la gentile ed apprezzata
collaborazione edicolanti e lettori.

Disassemblato di FIND C-128

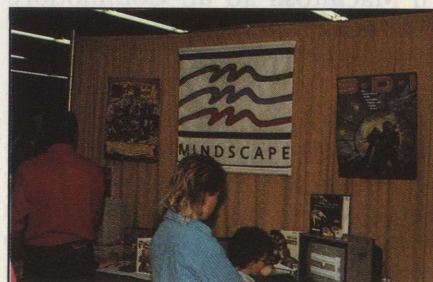
Dopo aver dato la fatidica SYS 2816:[*]<OGGETTO>, i caratteri di quest'ultimo si trovano nel buffer di input del Basic così come erano stati scritti, oppure già TOKENIZZATI dal S.O., con l'aggiunta di uno zero finale.

0B00	LDA	\$3D	Predisporre gli operandi delle linee 0B35 e 0B46 a
0B02	STA	\$0B36	
0B05	STA	\$0B47	leggere e comparare secondo i valori dei
0B08	LDA	\$3E	
0B0A	STA	\$0B37	puntatori della routine CHARGET del S.O.
0B0D	STA	\$0B48	contenuti nelle locazioni \$3D e \$3E.
<hr/>			
0B10	LDA	\$2D	Predisporre i puntatori \$61 e \$62 della routine del S.O. che
0B12	STA	\$61	esegue LDA(ZP),Y in BANCO ZERO, anche sotto la ROM,
0B14	LDA	\$2E	con l'indirizzo di inizio del programma in BASIC contenuto
0B16	STA	\$62	nelle locazioni \$2D e \$2E.
<hr/>			
0B18	LDA	#\$01	Setta l'indicatore di LIST (\$11), read DATA... con il
0B1A	STA	\$11	numero 1 che equivale a LIST.
0B1C	LDX	#\$01	Prepara i registri X e Y quali indici per leggere rispettivamente
0B1E	LDY	#\$01	sul Buffer del BASIC e sulle linee di programma.
0B20	JSR	\$42EC	LDA(ZP),Y - come la FETCH, legge adesso nel BANCO 0 il LINK alto della linea di programma.
0B23	BNE	\$0B28	Se il LINK alto non è uguale a zero, ciò significa che non ci si trova alla fine del programma; si
			salta pertanto la
0B25	JMP	\$4D37	subroutine di questa linea che va al READY.
0B28	INY		
0B29	JSR	\$42EC	Legge il BYTE basso del numero di linea.
0B2C	STA	\$16	
0B2E	INY		
0B2F	JSR	\$42EC	Legge il BYTE alto del numero di linea.
0B32	STA	\$17	Le locaz. \$16 e \$17 verranno usate dalla subrt. di LIST.
0B34	INY		
0B35	LDA	\$xxxx,X	Si inizia a scandagliare il BUFFER di INPUT del BASIC (L'operando della linea 0B35 ha già
			ricevuto i giusti valori in precedenza).
0B38	BEQ	\$0B52	Se i caratteri dell'OGGETTO sono terminati si salta alla LIST ROUTINE.
0B3A	CMP	#\$22	L'OGGETTO fa parte di una stringa?
0B3C	BNE	\$0B41	Salta se non corrisponde al vero.
0B3E	INX		
0B3F	BNE	\$0B35	Abbreviazione di salto incondizionato (X non raggiungerà mai lo zero in quanto la lunghezza
			dell'OGGETTO non può superare i 160 caratteri del BUFFER di INPUT).
0B41	JSR	\$42EC	Legge un BYTE dalla linea di programma.
0B44	BEQ	\$0B61	Se questo vale zero significa che siamo alla fine della linea. Di conseguenza si salta alla routine di
			aggiornamento dei puntatori.
0B46	CMP	\$xxxx,X	Controlla se il carattere della linea di programma è simile a quello dell'OGGETTO che si trova
			nel BUFFER di INPUT.
0B49	BNE	\$0B4E	Se non è simile salta a ripristinare il valore iniziale di X.
0B4B	INX		I due caratteri sono uguali quindi si passa
0B4C	BNE	\$0B34	al controllo del carattere successivo.
0B4E	LDX	#\$01	Ripristina il valore iniziale di X e
0B50	BNE	\$0B34	salta incondizionatamente a scandagliare la stessa linea.
<hr/>			
0B52	LDA	\$61	Salva in STACK in puntatori
0B54	PHA		
0B55	LDA	\$62	della sbtr. LDA(ZP),Y.
0B57	PHA		
0B58	JSR	\$50E5	LIST ROUTINE - lista la linea di programma che contiene il nostro OGGETTO. Il numero della
			linea si trova già in \$16 e \$17.
0B5B	PLA		Ripristina i puntatori della subrt. JSR \$42EC
0B5C	STA	\$62	
0B5E	PLA		prelevandoli di nuovo dall'area di STACK.
0B5F	STA	\$61	
<hr/>			
0B61	LDY	#\$00	Riposiziona il registro indice Y in modo da poter
0B63	JSR	\$42EC	leggere il LINK basso della prossima linea di programma.
0B66	PHA		Lo salva in STACK.
0B67	INY		
0B68	JSR	\$42EC	Legge il LINK alto della linea di programma e con
0B6B	STA	\$62	
0B6D	PLA		
0B6E	STA	\$61	questi ultimi aggiorna i puntatori della LDA(ZP),Y stessa.
0B70	CLC		Salta incondizionatamente alla verifica dell'eventuale
0B71	BCC	\$0B1C	presenza dell'OGGETTO in altre linee di programma.

Commodore Show San Francisco

Servizio speciale sulla nota rassegna californiana svoltasi a San Francisco dal 20 al 22 febbraio.

Di Matthew Leeds



In alto a sinistra: lo stand della Activision. In alto a destra gli spazi espositivi della Mindscape e della Access Associates

I trade show rappresentano ormai un evento sociale ed economico molto importante per il mondo dei computer. Durante lo svolgimento di una mostra, infatti, alla possibilità di visionare tutte le maggiori novità del settore, si unisce quella di scambiare opinioni, attraverso colloqui interessanti e proficui, con personaggi e protagonisti del mondo dell'informatica.

Il Commodore Show, naturalmente, è quello che più di tutti rientra nei miei interessi, sia per-

ché si tratta di un'esposizione di prodotti dedicati esclusivamente a computer Commodore, sia perché, per alcuni anni, ho preso parte alla sua realizzazione come organizzatore.

Quest'anno lo show ha cambiato sede di svolgimento, spostandosi dal Cathedral Hill Hotel (dove spesso si venivano a creare condizioni di sovraffollamento e lunghissime code) alla Brooks Hall. Questa decisione si è rivelata particolarmente azzeccata e, sebbene i saloni fossero spesso

molto affollati, lo spazio a disposizione è sempre risultato più che sufficiente.

Come di consueto, l'elenco degli oratori vedeva presenti tutti i personaggi più importanti del mondo dei computer Commodore: Jim Butterfield, il «guru» del C-64; Brian Dougherty, Presidente della Berkeley Softworks (Geos); Jim Goodnow, autore del compilatore Aztec C; R.J. Mical, il «padre» di Intuition; Richard Immers, esperto di tutti i DOS Commodore, e Louis Wallace,

giornalista e programmatore di fama internazionale. Sono d'obbligo, quindi, i complimenti agli organizzatori dello show che hanno permesso; anche quest'anno, lo svolgimento di conferenze ad alto livello informativo e tecnologico, offerte al pubblico senza nessuna spesa aggiuntiva oltre al prezzo del biglietto.

A questa edizione dello show hanno esposto i loro prodotti aziende già conosciute, altre di recente formazione, società produttrici di hardware e software, programmatori, negozianti locali ed anche alcune compagnie che con i computer Commodore avevano veramente poco a che fare. Non penso, infatti, che abbia molto senso presentarsi per la vendita di armi o di software per il Macintosh ad un Commodore Show. Probabilmente gli organizzatori della mostra si sono preoccupati più della vendita degli spazi espositivi che del mantenimento di una linea ideologica coerente agli scopi della manifestazione.

Sono stati presentati, naturalmente, diversi prodotti di grande interesse, molti dei quali costituivano novità assolute, almeno per quanto riguarda la loro presentazione ufficiale. In testa alla lista dei prodotti più attesi troviamo la versione per Amiga di **Wordperfect**, l'atteso word processor prodotto dall'omonima compagnia, la cui presentazione mette finalmente a tacere tutte le voci che ne davano per imminente l'uscita. La versione per Amiga è dotata di tutte le funzioni presenti nella 4.1 per IBM, alle quali si aggiungono: l'interfaccia Intuition, uno spelling checker (che controlla gli errori grammaticali), la funzione «merge», la creazione automatica di un indice/tavola dei contenuti, l'output per colonne e la compatibilità dei file con la versione per IBM; caratteristiche che conferiscono ad Amiga Wordperfect i caratteri di programma leader nel mercato dei word processor per Amiga. Il prodotto è stato lanciato sul mercato proprio in questi giorni ad un prezzo di

listino di 395 dollari, che si rivela essere molto al di sopra del costo medio del software per Amiga. Sarà interessante poter osservare se gli utenti Commodore saranno disposti ad accettare i prezzi del software IBM; spero inoltre di essere presto in grado di provare il programma per poter fornire un giudizio più accurato e completo sulla sua validità.

La **Inter/Active Softworks** ha introdotto una novità destinata a modificare il modo di concepire il trattamento dei testi. Questa società, infatti, ha presentato il programma «**The Calligrapher**»: un package per la realizzazione di fonti-carattere dedicato all'Amiga, dotato di una lista di opzioni così completa da fare impallidire un grafico. Con questo software è possibile utilizzare 16 colori diversi, per disegnare fonti di dimensioni che raggiungono un

programma risiede nella sezione di editazione delle fonti. Le fonti possono essere ruotate, dimensionate, colorate e il dumping finale consente corsivi e sottolineature. Le regolazioni della spaziatura, della larghezza e della linea di base rendono piuttosto semplice la produzione di nuove fonti anche a scopo professionale.

La **Ronin Research & Development** espose un board 68020/68881. Si tratta di una scheda che si inserisce nello zoccolo del 68000 all'interno dell'Amiga. La scheda è disponibile in due versioni: una da 7.16 MHz e una da 14.32 MHz. Essa mette a disposizione un bus di memoria a 32 bit; è anche disponibile una versione che fornisce fino a 8 MB.

La **S. Anthony Studios** ha presentato dei pacchetti integrativi dedicati a PostScript per Amiga. Si tratta di una serie di

In basso: l'area espositiva della Wordperfect produttrice dell'omonimo word processor



massimo di 256x160 pixel. Tutte le fonti si conformano al testo standard dell'Amiga (tranne le fonti multi-colore che vengono registrate in formato IFF) e sono compatibili con qualsiasi altro programma che si serva di font-carattere. Viene anche fornito del software contenente routine di correzione che permettono di utilizzare le fonti multi-colore con altri programmi. Il cuore del

prodotti che possono essere utilizzati per modificare dei file nel formato di PostScript.

La **MaxiSoft** ha mutato il nome in **Oxxi Inc.** ed era presente con una nuova versione di MaxiPlan, denominata **MaxiPlan Plus**. Ad essa sono stati aggiunti i macro, il codice d'accesso segreto, nuove opzioni per diagrammi e grafici, un ampliamento delle capacità del database e molte altre nuove

opzioni. Sono stati anche annunciati: **Encore**, un macro recorder per tastiera e mouse; **ShortCut**, un macro program per le abbreviazioni ed un programma disk cache.

Allo stand della **Basement Boys** era esposta la versione di **Fast Hack'Em** per il C-64. I programmatori che hanno abbandonato la Starpoint (il produttore del Di-Sector, n.d.r.) si sono mossi in varie direzioni, creando via via nuove compagnie. Scott Blum, ad esempio, è diventato il nuovo Vice Presidente della Complete Data Automation ed ha promesso di inviarmi, per una

Byte si sono rivelate molto interessanti. Innanzitutto, è stata presentata una versione ridisegnata di **PAL JR**. Si tratta di uno chassis di espansione per l'A1000 che contiene un hard disk da 20 MB con un controller DMA (opzione w/SCSI), 1 MB di RAM, un orologio/calendario supportato da una batteria ed uno slot di espansione. L'intero sistema si posiziona sopra il corpo macchina del computer ed ha uno spessore inferiore ad otto centimetri. Erano anche esposti un hard disk da 40 MB ed una demo grafica denominata Robot Juggler. Questa demo è stata visionata ormai in

tutto il mondo ed è stata accolta con grande entusiasmo dalla critica internazionale. La Byte by Byte, infatti, ha appena firmato un contratto con l'autore di Robot Juggler per produrre una serie di programmi, che offriranno eccezionali capacità grafiche per disegno e animazioni. La stessa casa, infine, era presente con Infominder, un programma per la gestione di dati, in grado di controllare un lettore al laser di compact disk.

La **Epimetheus Corp.** ha creato un package ROMdisk hardware assolutamente innovativo dedicato al C-64. Si tratta di un banco di EPROM da 128K, costruito all'interno di un programmatore di EPROM. Viene fornito unitamente al software necessario per il trasferimento dei programmi all'interno delle EPROM. Il ROMdisk funziona come un disk drive, ma i programmi vengono caricati ben trenta volte più rapidamente. Erano anche in esposizione dei cavi di prolunga e degli interruttori a «Y» per la user port ed un package hardware/software che permette di utilizzare il 64 per controllare la climatizzazione delle abitazioni.

La **Elias Engineering** era presente con «**Circuit Maker**» per Amiga, una simulazione computerizzata di circuiti digitali. Con l'ausilio di questo prodotto l'utente può disegnare un circuito

In basso a sinistra: l'area espositiva. In basso a destra: lo stand della Manx



recensione destinata a queste pagine, il nuovo spelling checker per Amiga in fase di ultimazione.

La **Brown-Wagh** presentava **TV*TEXT** e **Publisher 1000** per Amiga. TV*TEXT è dotato di un'interfaccia utente di semplice utilizzo e di alcune modalità operative per il trattamento dei testi sicuramente efficaci, è necessario però attendere ancora diversi mesi prima di poter vedere una versione definitiva del programma. Mi è parso, invece, eccezionale Publisher 1000, un package dotato di un'interfaccia utente professionale e di una sequenza logica per l'edit e per la stampa.

Anche le novità della **Byte by**



sul suo computer ed effettuare un test della logica utilizzando forme d'onda e generatori funzione. Il package include un oscilloscopio ed un «logic analyzer».

La **Intereptec** presentava il nuovo prodotto per C-64 che, più di tutti, ha destato il mio interesse: si tratta di un package hardware/software che permette l'individuazione e la misurazione degli ultrasuoni. Nel package è incluso un modulo sonar, una scheda per interfacciarlo, il software ed il manuale. Il sonar è simile a quello adottato sulle macchine fotografiche Polaroid auto-focus. Il software mette a disposizione diverse opzioni quali la misurazione della distanza della fonte, la rilevazione delle interferenze e la possibilità di applicazioni nel campo della robotica. Il package può rivelarsi molto utile in diverse applicazioni e comunque risulta divertente da sperimentare.

La **Infinity Software** ha annunciato l'uscita di **Galileo**, un programma di astronomia per Amiga, che dovrebbe prendere spunto da Sky Travel per C-64, e sembra essere destinato ad un grande successo, unendo al divertimento anche notevoli potenzialità didattiche. L'autore, Mike Smithwick, lavora come astronomo ed astrofisico al Centro di Ricerca Ames della NASA dove si occupa della progettazione di moderni simulatori di volo spaziale.

Nell'ambito di questa rassegna non è stato invece presentato il nuovo A2000 (in quanto negli USA è necessario attendere l'approvazione federale FCC); i nostri lettori, comunque, non si preoccupino: in tutta Europa, e quindi anche in Italia, il computer è già da tempo disponibile presso i rivenditori Commodore.

Per ulteriori informazioni contattare direttamente:

Elias Engineering
23340 Vineyard Rd
Geyserville, CA 95441
USA

Interactive Softworks
57 Post Street #811
San Francisco, CA 94104

USA

Oxxi
1835 Dawns Way Unit A
Fullerton, CA 92631
USA

S. Anthony Studios
889 De Haro
San Francisco, CA 94107
USA

Basement Boys Software
7531 SE Barbara Welch Rd
Portland, OR 97236
USA

Brown-Wagh Publishing
16795 Lark Avenue #210
Los Gatos, CA 95030
USA

Byte by Byte
Arboretum Plaza II
9442 Capitol of Texas Hwy North
Suite 150

In basso: gli stand della Berkeley Softworks e della Infinity Software (a sinistra)



Austin, TX 78759
USA

Epimetheus ROM Disk
POB 7281-08
Berkeley, MI 48072
USA

Infinity Software
1331 61st Street Suite F
Emeryville, CA 94608
USA

Intereptec Corp
POB 5381
Napa, CA 94581
USA

WordPerfect
266 W. Center Street
Orem, UT 84057
USA

Ronin Research & Development
c/o Winners Circle Systems
2618 Telegraph Avenue
Berkeley, CA 94704
USA

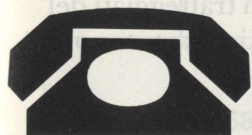
Commodore

servizio rivenditori

GARANZIA COMMODORE ITALIA



- Forniture prodotti: Commodore (garanzia Italia)
Solo per rivenditori
- Spedizioni su tutto il territorio nazionale
- Consegne, in 5 gg. lavorativi a mezzo TRACO trasporti



PER I VOSTRI
ORDINI:
DATA SUPPLY

095/322131

PBX 3 LINEE



distributore ufficiale Commodore Italia

95100 CATANIA - Via V. Emanuele, 99 - telex 912246

Il software sistema dell'Amiga

L'utilità, il significato e la struttura del software sistema realizzato per le macchine 16/32 bit della Commodore.

Il software sistema è senza dubbio uno strumento familiare ai possessori di personal computer; sicuramente, però, non tutti sono in grado di descriverne l'esatta posizione all'interno di un sistema visto nella sua configurazione generale.

L'intento è quello di avvicinare e di facilitare l'utente nella comprensione dei meccanismi principali che regolano il funzionamento del complesso sistema costituito dall'Amiga e dalle sue periferiche, permettendone l'utilizzo. Il software sistema, quindi, è il mezzo che consente di trasformare le idee in azioni, e che permette all'utente di comunicare al computer le proprie istruzioni in modo semplice e chiaro, senza il bisogno di ricorrere a complicate routine di programmazione. Il software sistema, in pratica, è strutturato su una filosofia progettuale il cui fine consiste nel fornire la possibilità di un dialogo «intuitivo» con l'elaboratore.

L'utente stabilisce un contatto con l'Amiga attraverso mouse e tastiera per gli input e tramite il monitor per gli output. Il software sistema si pone come mediatore fra questi strumenti e l'utente, permettendo a quest'ultimo di servirsi dell'Amiga nel modo più semplice e completo possibile; esso infatti fa sì che l'output sullo schermo sia tale da permettere all'utente di osservare i risultati ottenuti e di controllarli e modificarli in modo diretto ed intuitivo.

Quelle riportate qui di seguito, in definitiva, sono le esigenze che devono essere soddisfatte dal software sistema:

- Semplicità di gestione (icone).
- Individuazione intuitiva delle interconnessioni

del sistema (finestre).

- Conoscenza della struttura (comandi DOS).
- Possibilità di controllare il sistema in modo intuitivo.

Kickstart e Workbench

Allo scopo di integrare le caratteristiche sopraelencate nell'Amiga, è stato creato un software sistema assai progredito, installato dietro la superficie «user-friendly», che consente di controllare il complesso hardware che compone il calcolatore. Una delle componenti più importanti di questo software viene attivata al momento dell'accensione del computer: si tratta del KICKSTART, disponibile su disco per l'A1000 e implementato direttamente su ROM per quel che riguarda A500 ed A2000.

Il Kickstart è costituito principalmente da quelle parti di software contenute nella ROM dei comuni PC. Nel caso particolare dell'Amiga è però necessario approfondire l'argomento del software sistema e della sua struttura in rapporto al sistema nel suo complesso, per riuscire a comprendere almeno in generale i concetti di base che regolano il funzionamento di questo computer.

I moduli software (i riquadri non tratteggiati del grafico) che fanno parte del Kickstart sono i seguenti:

EXEC:

parte generale del software sistema, la più vicina all'hardware, che controlla il processore 68000, imposta una gerarchia dei vari compiti del processore a seconda della loro priorità (multitasking),

gestisce gli interrupt del sistema e comunica con altri processi tramite messaggi.

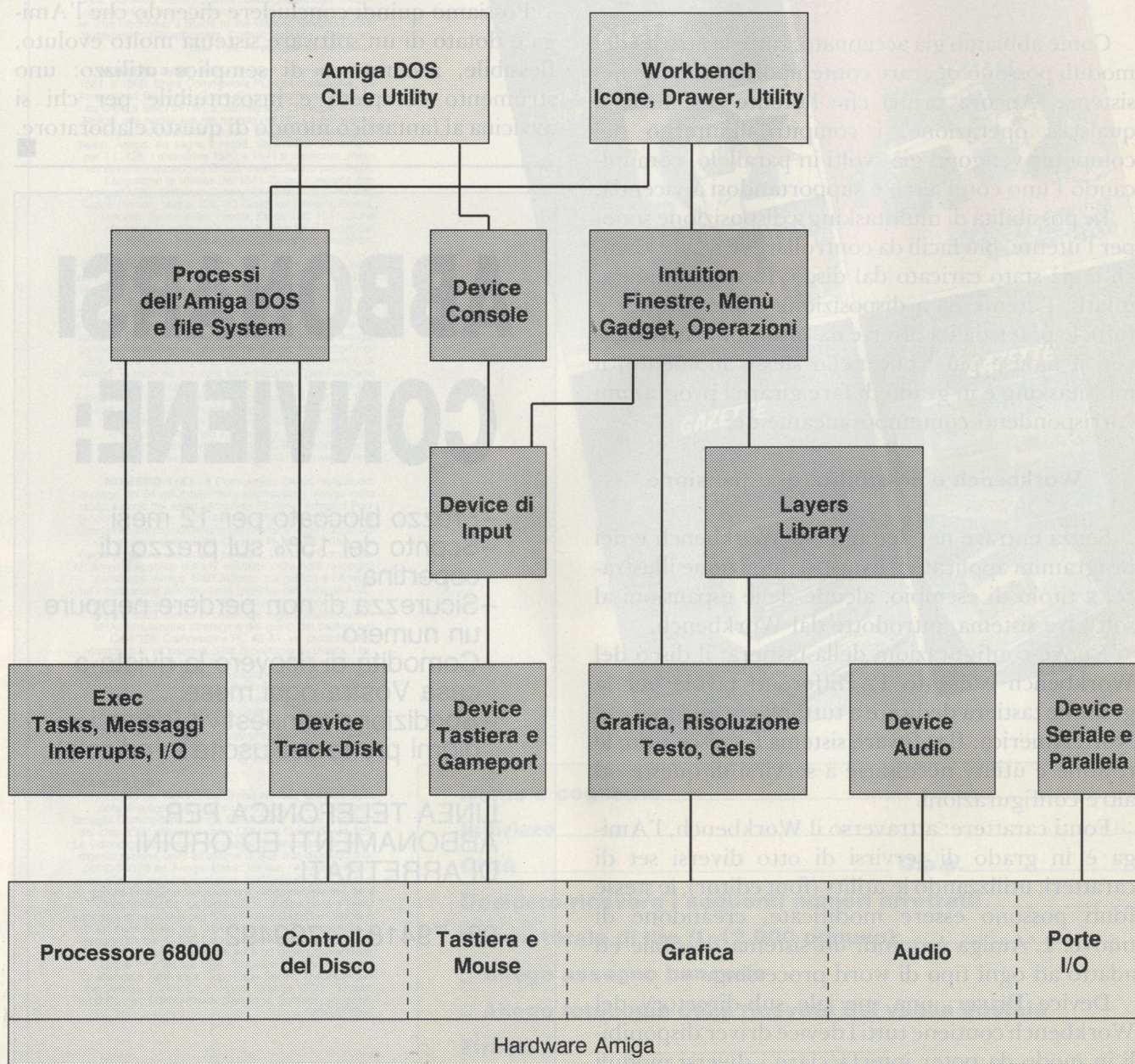
AMIGADOS:

gestisce il sistema dei file dell'Amiga, controllando batch job e batch processing, avviando, interrompendo e dando informazioni sui processi all'interno del sistema. L'AmigaDOS può essere a sua volta gestito dal CLI (Command Line Interface), un'alternativa alla gestione grafica della macchina (i comandi si impostano infatti via testo) che crea un ambiente sul tipo dei comuni PC, contenente comandi e utility atti a controllare il sistema.

DEVICE:

speciale driver atto a controllare le varie device hardware, che si pone come tramite tra il software

multitasking e le periferiche single-task. Nel caso in cui, ad esempio, due processi si indirizzino contemporaneamente al drive, il quale, invece, è in grado di gestire un solo gruppo di dati alla volta, la track-disk device è in grado di soddisfare entrambe le domande, operando il funzionamento delle stesse in sequenza. Tramite questo driver è quindi possibile che: vengano gestiti contemporaneamente uno o più floppy drive dalla device track-disk; la device tastiera accetti gli input da tastiera; la device input memorizzi ed allochi input provenienti dalla tastiera, dal mouse o da altra sorgente; la device console converta gli input dell'input device nel codice ASCII o in formati appropriati; la device gameport coordini gli input di mouse e joystick; la



device audio controlli l'output sonoro dell'Amiga e che le device seriale e parallela comunichino con la porta appropriata. L'output dello schermo viene controllato tramite uno speciale status, dal momento che consiste in una combinazione di routine testo/grafica utilizzate da Intuition.

INTUITION:

è responsabile di tutte le operazioni grafiche che appaiono sul monitor dell'Amiga. Per gli output sullo schermo esso si serve delle routine contenute nelle librerie grafiche e Leyer e svolge i seguenti compiti: apre, chiude ed attiva finestre e schermi; controlla i menù a scomparsa; controlla i gadget; controlla il requester; visualizza gli errori del sistema e del software con gli alert e coordina i segnali all'interno del sistema.

Il multitasking

Come abbiamo già accennato, tutte le attività dei moduli possono operare contemporaneamente nel sistema. Ancora prima che l'utente dia inizio a qualsiasi operazione, i compiti all'interno del computer vengono già svolti in parallelo, comunicando l'uno con l'altro e supportandosi a vicenda.

Le possibilità di multitasking a disposizione sono, per l'utente, più facili da controllare se il Workbench è già stato caricato dal disco. In questo modo, infatti, l'utente ha a disposizione icone, drawer e tutte le potenzialità offerte da Intuition. Attivando con il mouse più icone nello stesso momento, il multitasking è in grado di fare girare i programmi corrispondenti contemporaneamente.

Workbench e possibilità di espansione

Senza entrare nei dettagli del Workbench e dei programmi applicativi, è nostra intenzione illustrare, a titolo di esempio, alcune delle espansioni al software sistema, introdotte dal Workbench.

Nuove configurazioni della tastiera: il disco del Workbench è dotato di 12 differenti tavole per la gestione tastiera dedicate a tutti i Paesi europei e al Nord America. Il software sistema fornisce tutte le routine e utility necessarie a servirsi di queste od altre configurazioni.

Fonti carattere: attraverso il Workbench, l'Amiga è in grado di servirsi di otto diversi set di caratteri; utilizzando le utility (font editor), le stesse fonti possono essere modificate, creandone di nuove. L'Amiga è quindi un sistema flessibile ed adatto ad ogni tipo di word processing.

Device Driver: una speciale sub-directory del Workbench contiene tutti i device driver disponibili in modo da poter interfacciare i diversi moduli

interni ed esterni dell'Amiga con il software sistema.

Printer Driver: sono un sottogruppo del citato device driver, che contiene i parametri per il funzionamento della maggior parte delle stampanti più diffuse. Nel Workbench sono presenti 16 printer driver, un numero, peraltro, destinato ad aumentare.

Libreria Expansion: permette di espandere il software sistema tramite l'inserimento di nuove routine. Il nuovo Amiga 2000, in particolare, si serve di questa caratteristica per interfacciare le schede di espansione al corretto ambiente software. Ogni nuova scheda deve infatti comunicare con una particolare serie di routine software contenute nel software sistema. Queste routine si trovano nella libreria expansion e vengono gestite tramite un sistema di autoconfigurazione.

Possiamo quindi concludere dicendo che l'Amiga è dotato di un software sistema molto evoluto, flessibile, accurato e di semplice utilizzo: uno strumento completo e insostituibile per chi si avvicina al fantastico mondo di questo elaboratore. ■

ABBONARSI CONVIENE:

- Prezzo bloccato per 12 mesi
- Sconto del 15% sul prezzo di copertina
- Sicurezza di non perdere neppure un numero
- Comodità di ricevere la rivista a casa Vostra ogni mese
- Spedizione tempestiva (diversi giorni prima dell'uscita in edicola)

**LINEA TELEFONICA PER
ABBONAMENTI ED ORDINI
DI ARRETRATI:**

02/ 794181 - 799492

ARRETRATI

COMPLETATE LA VOSTRA COLLEZIONE!

NUMERO 1/86 - Telecomunicazioni: guida all'acquisto di un modem. Il disk drive 1541 ed i suoi limiti tecnici. Corso di programmazione in L.M. su C-64. Il C-128: prova. Il nuovo Commodore Amiga a confronto con IBM PC, AT e Macintosh. Reset per il 1541. Amiga, dove fantasia e realtà si incontrano. Fare musica con il C-128. Convertitore grafico per Commodore 64: listato. Cultura e informatica. Software Gallery: Lode Runner Rescue, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Jet, Scenery Disks. Software Helpline: The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Zaxxon, Wolfenstein, Star Wars, Ghostbusters, Jumpman, Mindshadow e Tracer Sanction.

NUMERO 2/86 - Jack Tramiel. Corso di programmazione in L.M. su C-64. Telecomunicazioni. Il C-128D. Come operare all'interno del disk drive. Computer e grafica. La Commodore e la didattica. La Rom del C-64. Amiga ed Atari 520ST a confronto. Speciale USA: il CES di Las Vegas, il mondo del III Commodore Show di San Francisco. La mappa di memoria del C-128. Fare musica con il 64: Rondò Veneziano. Archivio programmi: listato per C-64. Software Gallery: Turbo Loading Cartridge, Machine Lightning, Basic Lightning, Uridium, Software Helpline: The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Beyond Castle Wolfenstein, Ghostbusters, Cosmic Balance, Jumpman, Star Trek, Avventura nel computer.

NUMERO 3/86 - Nuovi prodotti Commodore: 64C, 1581, e 1502. Linea Commodore PC IBM compatibili. Gli Ampersand file. Geos. Corso di programmazione in L.M. su C-64. Il SIM HI-FIVES. Software in C/P/M per C-128. Amiga: una nuova era nel mondo del PC. La A-Square e AmigaLive! Le piante parlano: progetto hardware/software. Amiga: tra sogno e realtà. Espansioni di memoria per il C-128. I disk drive 1570 e 1571 a confronto. Prom ed Eprom. Il suono nel C-128. Jenny: listato per C-128. Eseguiamo le routine del 1541. Suoni e musica con l'AmigaBASIC. Software Gallery: Di-Sector V3.0, Project: Space Station, Matrix 128, 3D Graphics Drawing Board, Texcraft, Game Killer, Nexus, Mach 128, 1571 Clone Machine, VizaStar e VizaWrite, The Final Cartridge. Software Helpline: The Dallas Quest, Questron.

NUMERO 4/86 - Smau '86. CLI: Command Line Interface. La compatibilità IBM per Amiga: Sidecar e Transformer. Schema interno dell'Amiga. Genlock: effetti speciali audio e video con l'Amiga. Amiga days '86. Novità Commodore. Geos ed il suo creatore: intervista in esclusiva con il presidente della Berkeley Software. Personalizziamo il sistema operativo del C-64. Csa turbo Amiga. La memoria di massa ed i compact disk. Terzo Commodore Show, Los Angeles. Tempo di Biennale, tempo di Amiga. Protezione scrittura ed interruttore per il numero di device: progetto hardware per C-64. Software per Amiga: descrizione di più di 250 programmi. Grafica 128: listato per C-128. Corso di programmazione in L.M. su C-64. Lista delle routine Kernel del C-128. Software Gallery: Johnny Reb II, War Play, Time Trax, Aegis Impact, The Cataloger, Cartuccia ES-9, OnLine, Deluxe Paint. Software Helpline: Borrowed Time.

NUMERO 1/87 - Il Commodore 64 ad Hollywood: l'impiego del 64 nel modo dello spettacolo. L'Amiga nella realizzazione del serial «Amazing Stories». Amiga e Pontaccio: un Tandem vincente. La politica economica della Commodore International: una panoramica sulle condizioni finanziarie della CBM. Gli Idea Processor: utility per l'organizzazione dei propri pensieri. World of Commodore: servizio speciale sulla IV edizione della nota rassegna canadese. Amiga 1060 Sidecar. La grafica e l'Amiga: un'introduzione alle istruzioni grafiche dell'AmigaBASIC. Grafica avanzata per il C-128: programmazione del chip grafico 8563. Geos: le chiavi del regno. Super Basket NBA: simulazione strategica del gioco del basket per C-64/128. Commodore PC 40 AT: un prodotto IBM compatibile all'insegna della tecnologia avanzata. Hardcopy della pagina grafica in alta risoluzione 640x200 pixel per C-128. Gestione magazzino per Commodore 128. Novità e nuovi prodotti. Routine alternate Kernel-Disco. La stampante MPS 1000. Corso di programmazione in L.M. su C-64. Software Gallery: Tomahawk, Flight Simulator II, Partner 128, Deluxe Paint II, Defender of the crown, Blood'n guts, '43 one year after, Mind Walker, Thai boxing, Skyfox. Software Helpline: Flight Simulator II, View to a kill, Ultima IV.

NUMERO 2/87

• Il Consumer Electronics Show: servizio speciale sulla nota rassegna svoltasi a Las Vegas. Nuovi nati nella famiglia Commodore: Amiga 500 e 2000. Nuove istruzioni del chip 8502 utilizzato come CPU nel Commodore 128. La videodigitalizzazione: un'analisi del processo di videodigitalizzazione unito all'esame di due noti digitalizzatori per C-64/128 ed Amiga. Batch file con l'Amiga: introduzione alle potenzialità operative dell'AmigaDOS. Corso di programmazione: impariamo a programmare in L.M. il Commodore 64. La produzione di «The Bard's Tale»: intervista in esclusiva per Commodore Gazette. Gestione di un club: listato per C-64. Protector 128: protettore di programmi per C-128. Geos: le chiavi del regno. Nuove potenzialità per le macchine ad 8 bit della Commodore. Copie bit a bit sul 1541. Software Gallery: American Challenge e America's Cup, Page Setter, The Inheritance, Webstars, Vera Cruz, Agent Orange, S.D.I., Sinbad, Turbo Pascal, EDNA, Power Cartridge. Software Helpline: OO-TOPOS.



Nome e cognome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.a.p. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati:

Per un totale di lire (L.12.000 ognuno): _____

☐ Allego assegno bancario

☐ Allego fotocopia della ricevuta del vaglia postale

Firma _____

Ritagliare (Si accettano anche fotocopie) e spedire a:
COMMODORE GAZETTE Via Monte Napoleone, 9 - 20121 Milano



ENTRA ANCHE TU NEL MONDO

Da oggi il Commodore 64C non è più riservato ai minori di 18 anni. Regalalo a tuo figlio. Diventerà uno strumento importante per il suo tempo libero e potrai scoprire anche tu il fantastico mondo della telematica. L'Adattatore Telematico compreso nella nuova confezione Commodore ti permette infatti di dialogare con l'esterno tramite computer e di acquisire informazioni di grande utilità per il tuo lavoro. Il tutto, utilizzando la tua linea telefonica.

24 ore su 24 potrai collegarti con VIDEOTEL, il Servizio Telematico Pubblico che consente di accedere, a tutt'oggi, a 250 Banche Dati ed ottenere, in tempo reale, informazioni inerenti istituti di credito, economia e finanza, scuola, agricoltura, trasporti, turismo, tempo libero; consente inoltre di utilizzare il servizio di Casella Postale per uno scambio di messaggi con tutti gli abbonati a VIDEOTEL. Con il Commodore 64C potrai consul-

 **Commodore**

 **SEAT**

La confezione Commodore 64C viene posta in vendita al prezzo speciale di Lire 499.000 + I.V.A. e comprende il Commodore 64C, il registratore 1530, il sistema operativo GEOS e l'Adattatore Telematico 6499. L'abbonamento al servizio VIDEOTEL è gratuito; l'abbonamento al servizio Pagine Gialle Elettroniche, di norma pari a Lire 100.000, è eccezionalmente gratuito, per questa operazione, nel pri-

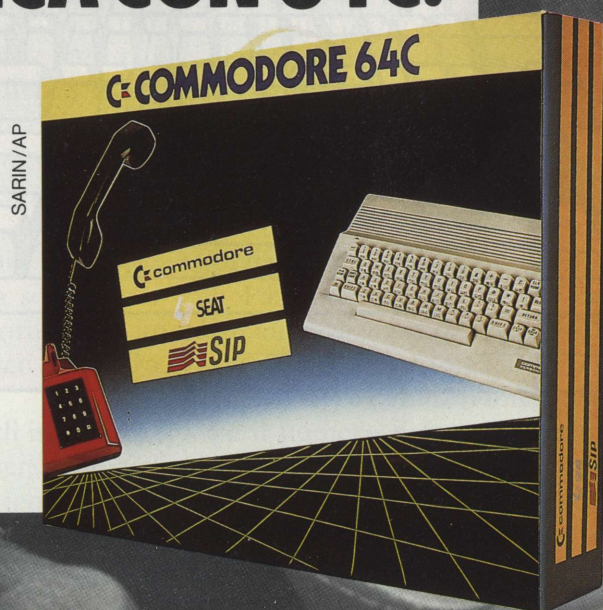


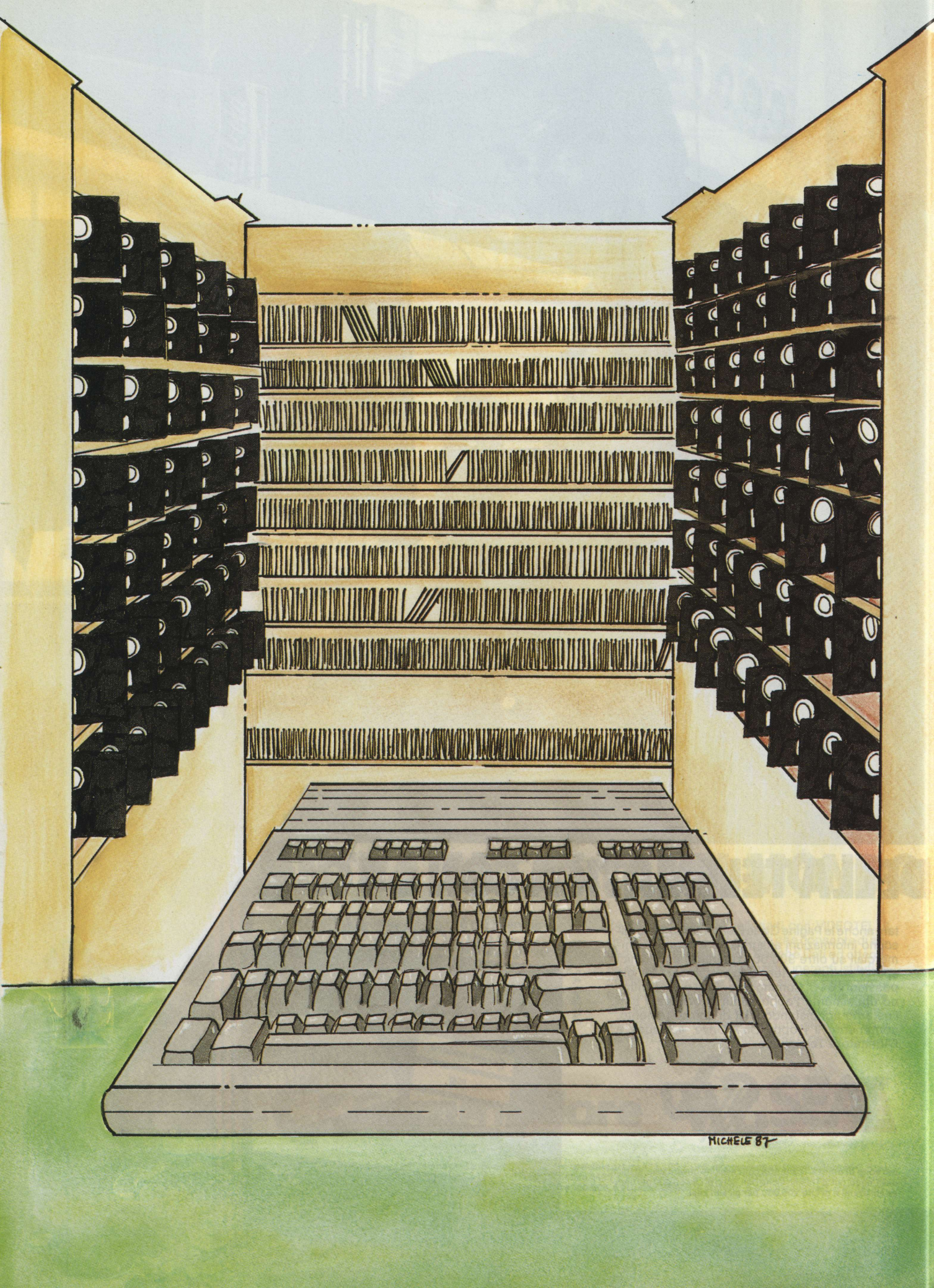
DELLA TELEMATICA CON 64C.

tare anche le Pagine Gialle Elettroniche che forniscono informazioni anagrafiche e tecnico-commerciali su oltre 900.000 operatori economici sparsi su tutto il territorio nazionale. Se già possiedi il 64C, Commodore, Seat e SIP ti offrono ugualmente l'opportunità di collegarti con l'estero acquistando il kit di completamento, contenente il Floppy Disk Drive, il Mouse e l'Adattatore Telematico.

 **SIP**

mo anno di utenza. I canoni di concessione governativa, stabiliti dalla legge, per la Trasmissione Dati, sono di Lire 50.000 per utenza abitazioni e di Lire 200.000 per gli altri casi.





MICHELE 87

Catalogazione dischi per C-128

Un utile listato che consente, agli utenti di C-128 utilizzato in modo 80 colonne, la catalogazione della propria libreria di programmi.

Di Marco Napoleone

Esistono in commercio numerosi programmi per la catalogazione del proprio software. Quando sorge la necessità di catalogare programmi per C-128, si constata però assai spesso che tali programmi sono dedicati essenzialmente al C-64, e ciò determina l'inesistenza di un campo specifico indicante il modo di funzionamento o di visualizzazione. Lo scopo di questo listato è quello di offrire agli utenti di questo piccolo, ma valido, sistema uno strumento dedicato capace di catalogare il proprio software. Una struttura di finestre a scomparsa, che, per ovvi motivi di spazio, gira solo in configurazione a 80 colonne, costituisce l'ossatura del programma.

All'atto del lancio, una procedura di inizializzazione predispone il modo FAST, riservando nel medesimo istante i tasti funzione e riempiendo i vettori per la codifica dei campi, che verranno

memorizzati nel file su disco. Il menù principale presenta 8 opzioni, l'ultima delle quali utile per uscire dal programma. Le operazioni possibili sono il caricamento, che, a seconda delle singole esigenze, può essere manuale o automatico; la stampa del contenuto dell'archivio; la ricerca e la modifica di uno o più record e la preparazione di un nuovo disco archivio. Vi sono inoltre altre due possibilità, quella dell'entrata nelle utility sistema o nel menù delle funzioni disco.

Passiamo ora alla descrizione delle modalità di memorizzazione dei dati sui file. Per la gestione dell'archivio il sistema utilizza quattro file: il primo (LENGH) è dedicato unicamente ad immagazzinare il numero di record contenuti nell'archivio, il secondo (INDEX) rappresenta il cuore del sistema, perché contiene l'indice di tutti i dati disponibili nell'archivio; è infatti a questo gruppo di dati cui il

programma fa riferimento ad ogni domanda di accesso. DATA è una struttura ad accesso relativo contenente i dati inerenti al software catalogato ed è divisa in 8 campi: nome del programma, tipo, numero di blocchi richiesti per conservarlo, numero del disco su cui è registrato, modo di funzionamento (128 o 64), modo di visualizzazione (40 o 80), lato del disco su cui si trova, fonte dalla quale il programma è stato prelevato. IDENTIFICATION, infine, indica le generalità dell'utente dell'archivio e la data di creazione di quest'ultimo.

Per procedere alla catalogazione, è possibile selezionare il modo automatico o manuale. Nel primo caso, l'operatore deve fornire tutti i dati che caratterizzano il programma e il supporto su cui esso viene a trovarsi, in modo che l'elaboratore stesso provveda a richiedere il disco dati ed a registrare le informazioni acquisite. In modo automatico, invece, è il computer ad occuparsi della lettura della directory che contiene l'insieme dei dati da archiviare, traendo da essa il maggior numero di informazioni; i dati mancanti, cioè quelli che non è possibile ricavare dall'insieme originario, vengono richiesti direttamente all'utente.

La stampa del contenuto dell'archivio (opzione «3» del main menù) può essere effettuata sia su carta che su schermo e comprende tutti i campi memorizzati tranne fonte e lato del disco. All'inizio della stampa è possibile individuare anche il contenuto del file di identificazione.

Con il comando «4» è possibile ricercare, cancellare o modificare un record; la più piccola unità

logica modificabile è il singolo campo, anche se a venire rimpiazzato è l'intero record. La cancellazione di un record comporta sia la ricompattazione dell'indice e dei dati veri e propri, sia il decremento del contatore di record.

Selezionando «5» è possibile invece modificare, per esigenze di sistema, i numeri di periferica che identificano il disk drive e la stampante; i valori di default sono, come di consueto, 4 per la stampante e 8 per il disco. Sempre grazie a questa opzione, si può decidere se udire il beep sonoro ad ogni nuova finestra creata ed infine impartire comandi al DOS, rispettando ovviamente la sintassi, onde evitare la conseguente segnalazione di un errore.

Il tasto «6» permette di creare un nuovo disco dati, in modo da catalogare un numero infinito di programmi. Sempre in questa fase si immettono i dati di identificazione dell'archivio: nome, cognome, indirizzo, telefono dell'utente e data di creazione dell'archivio.

Le utility sistema consentono inoltre la correzione dei dati di identificazione e il controllo di parità sull'archivio, che consiste nel verificare se il numero di record dell'indice e quello dei dati corrispondono con il contatore di sistema, operazione analoga ad una sorta di autodiagnosi.

Il programma si compone di un solo file interamente scritto in BASIC 7.0 della lunghezza di 65 blocchi e residente su di un disco diverso dal disco dati vero e proprio.

Il listato è disponibile già registrato su disco. Per ordinarlo telefonare ai seguenti numeri: 02/ 794181 - 799492.

Listato. Catalogazione C-128

```

10 REM *****
20 REM ARCHIVIO SOFTWARE PER C128
30 REM VERSIONE A 80 COLONNE
40 REM
50 REM BY MARCO NAPOLEONE - MILANO
60 REM *****
70 PRINT "C128" + CHR$(27) + "R"
80 DATA "
90 DATA "
100 DATA "
110 FOR I=1 TO 3
120 READ A$
130 FOR L=1 TO LEN(A$):PRINT MID$(A$,L,1);:NEXT
    T:PRINT:PRINT"C
140 NEXT
150 PRINT "ATTENDERE PREGO
160 REM INIZIALIZZAZIONE
170 FAST:DIM T$(14),P$(1000),R$(1000),K0$(154)

```

```

K1(154),K2$(154):DN=8:PN=4:S0$="SI"
180 RESTORE 250
190 FOR I=1 TO 14: READ T$(I): NEXT
200 FOR I=1 TO 3: READ M$(I): NEXT
210 FOR I=1 TO 3: READ D$(I): NEXT
220 FOR I=1 TO 2: READ S$(I): NEXT
230 FOR I=1 TO 2: READ MU$(I):NEXT
240 FOR I=1 TO 8:KEY I,RIGHT$(STR$(I),1):NEXT
250 DATA VIDEOGIOCO,AVVENTURA,DIDATTICO,WORD
    PROCESSOR,GESTIONALE,DATA BASE,UTIL ITY,CC
    PIATORE,LINGUAGGIO,SISTEMA OPER.,GRAFICA,
    DATI,MUSICALE,TRSMISSI,DATI
260 DATA C64,C128,CP/M,40,80,40/80,A,B,SI,NO
270 SLEEP 2
280 PRINT "C" + CHR$(27) + "N"
290 REM MENU' PRINCIPALE
300 FOR O=0 TO I+1:K0$(O)="":K1(O)=0:K2$(O)="":
    :NEXT:RS=0:CS=0:RD=22:CD=30:GOSUB 4860
310 PRINT "C" + CHR$(27) + "MENU'"
320 PRINT "F1....CARICAMENTO MANUALE
330 PRINT "F2..CARICAMENTO AUTOMATICO
340 PRINT "F3.....STAMPA
350 PRINT "F4.....RICERCA / MODIFICA
360 PRINT "F5.....DEFAULT / DRIVE
370 PRINT "F6.....PREPARAZIONE DISCO
380 PRINT "F8.....SYSTEM UTILITIES

```



```

390 PRINT"EF7.....FINE
400 GETKEY R$
410 ON VAL(R$) GOTO 430,1020,1860,2340,3460,
    3860,4190,4260
420 GOTO 310
430 REM CARICAMENTO MANUALE
440 GOSUB 4990
450 RS=0:CS=5:RD=8:CD=75:GOSUB 4860
460 PRINTTAB(21);"CARICAMENTO MANUALE"
470 PRINT"FASE DI INSERIMENTO DEI DATI RELAT
    IVI A UN DATO PACCHETTO SOFTWARE
480 PRINT"NOME PROGRAMMA :";:INPUT N$
490 IF N$="" OR LEN(N$)>18 THEN 450
500 RS=9:CS=5:RD=21:CD=50:GOSUB 4860
510 FOR I=1 TO 8: PRINT I;") ";T$(I): NEXT:PR
    INT" ";:FOR I=9 TO 14:PRINT TAB(19);I;") "
    ;T$(I):NEXT
520 WINDOW 7,3,72,8
530 PRINT"TIPO (SCEGLIERE TRA QUELLI ILLU
    STRATI IN BASSO): ";:PRINT CHR$(27)+"@";:
    INPUT T$
540 IF VAL(T$)<1 OR VAL(T$)>14 THEN 520
550 RS=10:CS=5:RD=21:CD=50:GOSUB 4990 :RS=0:C
    S=5:RD=8:CD=75
560 WINDOW 7,3,72,8
570 PRINT"NUMERO BLOCCHI (1-664):";:PRINT
    CHR$(27)+"@";:INPUT NB$
580 IF VAL(NB$)<1 OR VAL(NB$)>664 THEN 560
590 WINDOW 7,3,72,8
600 PRINT"MODO DI FUNZIONAMENTO (1=C64, 2
    =C128, 3=CP/M):";:PRINT CHR$(27)+"@";:INP
    UT M$
610 IF VAL(M$)<1 OR VAL(M$)>3 THEN 590
620 WINDOW 7,3,72,8
630 PRINT"MODO DI VISUALIZZAZIONE (1=40 C
    OL, 2=80 COL, 3=40/80 COL):";:PRINT CHR$
    (27)+"@";:INPUT D$
640 IF VAL(D$)<1 OR VAL(D$)>3 THEN 620
650 WINDOW 7,3,72,8
660 PRINT"NUMERO DISCO (1-9999):";:PRINT
    CHR$(27)+"@";:INPUT NU$
670 IF VAL(NU$)<1 OR VAL(NU$)>9999 THEN 650
680 WINDOW 7,3,72,8
690 PRINT"ALATO DISCO (1/2):";:PRINT CHR$(2
    7)+"@";:INPUT L$
700 IF VAL(L$)<1 OR VAL(L$)>2 THEN 680
710 WINDOW 7,3,72,8
720 PRINT"FRONTE (MAX 30 CAR):";:PRINT CHR$
    (27)+"@";:INPUT F$
730 IF LEN(F$)<1 OR LEN(F$)>30 THEN 710
740 PRINT" ";TAB(14);"INSERIRE DISCO DATI E
    CONFERMARE [S/N]";:GETKEY U$
750 IF U$<>"S" THEN GOSUB 4990: GOTO 300
760 PRINT" ";TAB(22);"ATTENDERE PREGO
770 PRINT"LA REGISTRAZION
    E DEI DATI
780 S$=T$:LU=3 :GOSUB5020: T$=S$
790 S$=N$:LU=18:GOSUB 5020: N$=S$
800 S$=NU$:LU=5:GOSUB 5020: NU$=S$
810 S$=F$:LU=30:GOSUB 5020: F$=S$
820 S$=NB$:LU=4:GOSUB 5020: NB$=S$
830 RE$=N$+T$+NB$+M$+D$+NU$+L$+F$
840 T$="":NB$="":M$="":D$="":NU$="":L$="":F$
    ="
850 DOPEN#1,"LENGH", DO ON U(DN)
860 IF DS>20 THEN DCLOSE#1: GOTO 740
870 RECORD#1,1:INPUT#1,NR
880 PRINT"ULTIMO RECORD REGISTRA
    TO > N.RO-";NR
890 NR=NR+1
900 RECORD#1,1:PRINT#1,NR
910 DCLOSE#1
920 APPEND#1,"INDEX",DO ON U(DN)
930 PRINT#1,STR$(NR)
940 PRINT#1,N$
950 DCLOSE#1:N$=""
960 DOPEN#1,"DATA",DO ON U(DN)
970 RECORD#1,NR
980 PRINT#1,RE$
990 DCLOSE#1
1000 GOSUB 4990:GOTO 300

```

```

1010 PRINT#3," CREATO IL:";D$:PRINT#3,X$
1020 REM CARICAMENTO AUTOMATICO
1030 GOSUB 4990: RS=0:CS=5:RD=10:CD=75:GOSUB
    4860
1040 PRINT"*** CARICAMENTO
    AUTOMATICO ***"
1050 PRINT"INSERIRE IL DISCO DA CATAL
    OGARE E PREMERE UN TASTO
1060 GETKEY Y$
1070 PRINT"ATTENDERE LA LE
    TTURA DEL DIRETTORIO
1080 OPEN 1,DN,0,"$0":I=0
1090 IF DS<>0 THEN DCLOSE:GOTO 1020
1100 GET#1,A$,B$
1110 GET#1,A$,B$
1120 GET#1,A$,B$
1130 C=0
1140 IF A$<>" " THEN C=ASC(A$)
1150 IF B$<>" " THEN C=C+ASC(B$)*256
1160 K1(I)=C
1170 GET#1,B$:IF ST<>0 THEN 1250
1180 IF B$<>CHR$(34) THEN 1170
1190 GET#1,B$:IF B$<>CHR$(34) THEN K2$(I)=K2$
    (I)+B$:GOTO 1190
1200 GET#1,B$:IF B$=CHR$(32) THEN 1200
1210 C$=""
1220 C$=C$+B$:GET#1,B$:IF B$<>" " THEN 1220
1230 KO$(I)=C$:I=I+1:A$="":B$="":C$=""
1240 IF ST=0 THEN 1110
1250 DCLOSE
1260 PRINT"DISCO :";K2$(0);TAB(35)
    ;"ID :";KO$(0)
1270 PRINT"BLOCCHI LIBERI :";K1(I);TAB(35);
    "FILES :";I-1
1280 PRINT"NUMERO DESIDERI ASSEGNARE A Q
    UESTO DIRETTORIO [1-9999] ";
1290 INPUT NU$:IF VAL(NU$)<1 OR VAL(NU$)>9999
    THEN 1260
1300 GOSUB 4990
1310 RS=0:CS=0:RD=7:CD=79:FL=0:GOSUB 4860
1320 FOR L=1 TO I-1:IF FL=1 THEN 1380
1330 PRINT"FILE N.RO: ";L;TAB(20);"NOME: ";
    K2$(L);TAB(50);"BLOCCHI: ";K1(L)
1340 PRINT"PREMERE [E/C/SPAZIO] (ESCE/CATA
    LOGA/IGNORA)
1350 GETKEY H$
1360 IF H$="E" THEN FL=1
1370 IF H$="C" THEN GOSUB 1410 : RS=0:CS=0:RD
    =7:CD=78:GOSUB 4860
1380 NEXT
1390 PRINT"NU$="":GOTO 300
1400 REM ROUTINE DI CATALOGAZIONE
1410 REM
1420 CS=46:RS=8:RD=23:CD=79:GOSUB 4860
1430 FOR P=1 TO 12:PRINTP;");T$(P):NEXT:PRINT
    "13) MUSICALE":PRINT"
    14) TRAS.DATI
1440 RS=8:CS=0:RD=23:CD=45:GOSUB 4860
1450 PRINT"INSERIRE I DATI RICHIESTI
1460 PRINT"TIPO (1-14)
    ";:INPUT T$
1470 IF T$="" OR VAL(T$)<1 OR VAL(T$)>14 THEN
    1460
1480 CS=46:RS=9:RD=23:CD=79:GOSUB 4990
1490 WINDOW 2,10,43,22
1500 PRINT"MODO FUNZ. (1=C64 2=C128
    3=CP/M) ";:INPUT M$
1510 IF M$="" OR VAL(M$)<1 OR VAL(M$)>3 THEN
    1500
1520 PRINT"MODO VISUAL. (1=40C 2=80C 3
    =40/80C):";:INPUT D$
1530 IF D$="" OR VAL(D$)<1 OR VAL(D$)>3 THEN
    1520
1540 PRINT"ALATO (1/2)
    ";:INPUT L$
1550 IF L$<>"1" AND L$<>"2" THEN 1540
1560 PRINT"FRONTE ";:INPUT F$
1570 IF LEN(F$)>30 THEN 1560
1580 NB$=RIGHT$(STR$(K1(L)),LEN(STR$(K1(L)))-1
    ):Z$=NU$
1590 LU=18:S$=K2$(L):GOSUB 5020:N$=S$:K1(L)=0:
    K2$(L)="":KO$(L)="

```



```

1600 LU=3 :S$=T$ :GOSUB 5020:T$=S$
1610 LU=5 :S$=Z$ :GOSUB 5020:Z$=S$
1620 LU=30:S$=F$ :GOSUB 5020:F$=S$
1630 LU=4 :S$=NB$ :GOSUB 5020:NB$=S$
1640 RE$=N$+T$+NB$+M$+D$+Z$+L$+F$
1650 T$="":NB$="":M$="":D$="":L$="":F$="":Z$="":
1660 RS=9:CS=0:RD=23:CD=45:GOSUB 4990
1670 RS=15:CS=0:RD=20:CD=78:GOSUB 4860
1680 PRINT"#####INSERIRE DISCO DA
    TI E PREMERE UN TASTO
1690 GETKEY H$
1700 DOPEN#1,"LENGTH",DO ON U(DN)
1710 IF DS>20 THEN DCLOSE:GOTO 1670
1720 RECORD#1,1:INPUT#1,NR
1730 GOSUB 4860:PRINT"#####ULTIMO RE
    CORD REGISTRATO> ";NR
1740 NR=NR+1
1750 RECORD#1,1:PRINT#1,NR
1760 DCLOSE#1
1770 APPEND#1,"INDEX",DO ON U(DN)
1780 PRINT#1,STR$(NR)
1790 PRINT#1,N$
1800 N$="":DCLOSE#1
1810 DOPEN#1,"DATA",DO ON U(DN)
1820 RECORD#1,NR
1830 PRINT#1,RE$
1840 DCLOSE#1:GOSUB 4990
1850 RETURN
1860 REM STAMPA
1870 GOSUB 4990: RS=7:CS=10:RD=16:CD=73:GOSUB
    4860
1880 PRINT TAB(20);" STAMPA "
1890 PRINT TAB(15);"VIDEO/STAMPANTE ? [V/S]":
    GETKEY U$
1900 GOSUB 4860:PRINTTAB(10);"INSERIRE DISCO
    DATI E CONFERMARE":PRINT"TAB(20)"OK...?
    [S/N]":GETKEY H$
1910 IF H$<>"S" THEN GOSUB 4990:GOTO 300
1920 PRINT CHR$(19);CHR$(19);CHR$(147) :P=3:IF
    U$="S" THEN P=PN
1930 DOPEN#1,"LENGTH",DO ON U(DN):RECORD#1,1:INP
    UT#1,NR$:DCLOSE
1940 DOPEN#2,"DATA",DO ON U(DN):OPEN 3,P
1950 DOPEN#1,"IDENTIFICATION",DO ON U(DN)
1960 INPUT#1,N$:INPUT#1,I$:INPUT#1,C$:INPUT#1,
    T$:INPUT#1,D$:DCLOSE#1
1970 X$="
    ":PRINT#3,X$
1980 PRINT#3," ARCHIVIO PROGRAMMI DI:";N$
1990 PRINT#3," ";I$;" - ";C$
2000 PRINT#3," TEL:";T$
2010 PRINT#3," CREATO IL:";D$;PRINT#3,X$
2020 PRINT#3,"
2030 PRINT#3," | NOME | TIPO
    | MODO | DISP. | N'DISCO | N'BLK |
2040 PRINT#3," |
2050 WINDOW 0,10,70,23
2060 DOPEN#1,"INDEX",DO ON U(DN)
2070 FOR I=1 TO VAL(NR$)
2080 INPUT#1,A$:INPUT#1,B$
2090 RECORD#2,VAL(A$)
2100 INPUT#2,RE$
2110 N$=MID$(RE$,1,18)
2120 T$=T$(VAL(MID$(RE$,19,2)))
2130 M$=M$(VAL(MID$(RE$,26,1)))
2140 D$=D$(VAL(MID$(RE$,27,1)))
2150 NU$=MID$(RE$,28,5)
2160 NB$=MID$(RE$,21,4)
2170 PRINT" | ";N$;TAB(20);" | ";T$;TAB(35);" | ";
    M$;TAB(43);" | ";D$;TAB(51);" | ";NU$;TAB
    (60);" | ";NB$;TAB(67);" | "
2180 IF U$="S" THEN BEGIN
2190 PRINT#3,CHR$(16)"OO| "N$CHR$(16)"20| "T$CH
    R$(16)"35| "M$CHR$(16)"43| "D$CHR$(16)"5
    1| "NU$CHR$(16)"60| "NB$CHR$(16)"67| "
2200 BEND
2210 NEXT
2220 PRINT#3,"

```

```

2230 DCLOSE:CLOSE 3
2240 IF DS<>0 THEN BEGIN
2250 PRINT "
2260 PRINT " | -->ATTENZIONE, CONTROLLARE LA C
    ORRETTA INSERIZIONE DEL DISCO<-- |
2270 PRINT "
2280 BEND
2290 PRINT "
2300 PRINT " | PREMI UN TASTO |
2310 PRINT "
2320 GETKEY U$
2330 PRINT CHR$(19);CHR$(19);CHR$(147):GOTO
    300
2340 REM RICERCA E MODIFICA
2350 GOSUB4990: RS=0:CS=5:RD=10:CD=75:GOSUB
    4860
2360 PRINTTAB(18);"RICERCA E MODIFICA RECORD
    S"
2370 PRINT"1) INSERIRE IL DISCO DATI
2380 PRINT"2) INSERIRE LA CHIAVE DI RICERCA
    (*=ESCE, <=TUTTI)"
2390 PRINT"3) ";INPUT K$:IF K$="" OR LEN(K$)>
    18 THEN 2350
2400 IF K$="*" THEN GOSUB 4990:GOTO 300
2410 DOPEN#1,"LENGTH",DO ON U(DN):RECORD#1,1:
    INPUT#1,NR:DCLOSE
2420 IF DS<>0 THEN 2350
2430 DOPEN#1,"INDEX",DO ON U(DN): I=0
2440 I=I+1
2450 INPUT#1,A$:INPUT#1,B$
2460 IF LEFT$(B$,LEN(K$))=LEFT$(K$,LEN(K$)) O
    R K$="<" THEN GOSUB 2490
2470 IF I=NR THEN GOSUB 4860:PRINT TAB(21)"SCANSIONE
    TERMINATA":SLEEP 2:DCLOSE#1
    :GOTO 2350
2480 GOTO 2440
2490 REM STAMPA INFORMAZIONI RECORD
2500 DOPEN#2,"DATA",DO ON U(DN)
2510 RECORD#2,VAL(A$)
2520 INPUT#2,RE$
2530 DCLOSE#2
2540 GOSUB 4990
2550 RS=0:CS=5:RD=12:CD=75:GOSUB 4860
2560 N$=MID$(RE$,1,18)
2570 T$=MID$(RE$,19,2)
2580 T$=T$(VAL(T$))
2590 NB$=MID$(RE$,21,4)
2600 M$=MID$(RE$,26,1)
2610 M$=M$(VAL(M$))
2620 D$=MID$(RE$,27,1)
2630 D$=D$(VAL(D$))
2640 NU$=MID$(RE$,28,5)
2650 L$=MID$(RE$,33,1)
2660 F$=MID$(RE$,34,64)
2670 PRINT " INFORMAZIONI RELATIVE AL PROG
    RAMMA ";N$
2680 PRINT " TIPO: ";T$;TAB(37);"N'BLOCC
    HI: ";NB$
2690 PRINT " MODO DI FUNZIONAMENTO: ";M$;
    TAB(37);"DISPLAY: ";D$
2700 PRINT " NUMERO DISCO: ";NU$;TAB(37);
    "LATO: ";L$
2710 PRINT " FONTE: ";F$
2720 RS=14:CS=5:RD=23:CD=50:GOSUB 4860
2730 PRINT" RECORD NUMERO ---->";A$
2740 PRINT" RM.....MODIFICA QUESTO
    RECORD
2750 PRINT" MC.....DISTRUGGI"+CHR$(143)
    )+" QUESTO RECORD
2760 PRINT" SPAZIO.....CONTINUA LA RICERCA
2770 PRINT" BA.....ABBANDONA LA RICERCA
2780 GETKEY U$:IF U$<>"A" AND U$<>CHR$(32) AND
    U$<>"C" AND U$<>"M" THEN 2780
2790 IF U$="A" THEN I=NR:DCLOSE:GOSUB 4990:RS=
    0:CS=5:RD=12:CD=75:RETURN
2800 IF U$=CHR$(32) THEN GOSUB 4990:RS=0:CS=5:
    RD=12:CD=75:RETURN
2810 IF U$="C" THEN BEGIN
2820 GOSUB 4990:GOSUB 4860

```



```

2830 PRINT"ELIMINAZIONE RECORD
2840 PRINT"OK ? [S/N]
2850 GETKEY Y$
2860 IF Y$<>"S" THEN 3140
2870 GOSUB 4990:GOSUB 4860
2880 PRINT"ATTENDERE PREGO
2890 PRINT"LA COMPATTAZIONE DELL'ARCHIVIO
2900 DOPEN#2,"LENGH",DO ON U(DN)
2910 RECORD#2,1:INPUT#2,NR$
2920 NR$=STR$(VAL(NR$)-1):NR=VAL(NR$)
2930 RECORD#2,1:PRINT#2,NR$
2940 DCLOSE#2
2950 DOPEN#2,"DATA",DO ON U(DN)
2960 RECORD#2,NR+1
2970 INPUT#2,RE$
2980 RECORD#2,VAL(A$)
2990 PRINT#2,RE$
3000 DCLOSE
3010 DOPEN#2,"INDEX",DO ON U(DN)
3020 FOR I=1 TO NR+1
3030 INPUT#2,P$(I)
3040 INPUT#2,R$(I)
3050 NEXT
3060 DCLOSE:SCRATCH"INDEX",DO ON U(DN)
3070 P$(VAL(A$))=A$:R$(VAL(A$))=R$(NR+1)
3080 DOPEN#2,"INDEX",W,DO ON U(DN)
3090 FOR I=1 TO NR
3100 PRINT#2,P$(I)
3110 PRINT#2,R$(I)
3120 NEXT
3130 DCLOSE#2
3140 BEND
3150 IF U$="C" THEN GOSUB 4990:I=NR:RS=0:CS=5:
RD=12:CD=75:RETURN
3160 IF U$="M" THEN BEGIN
3170 C$(1)=N$:C$(2)=T$:C$(3)=NB$:C$(4)=M$:C$(5)
=D$:C$(6)=NU$:C$(7)=L$:C$(8)=F$
3180 GOSUB 4860:PRINT"SELEZIONAR
E UN CAMPO
3190 PRINT" F1.....ESCE F2.....TIPO
3200 PRINT" F3..N'BLOCCHI F4..MODO FUNZ
3210 PRINT" F5....DISPLAY F6....N'DISCO
3220 PRINT" F7.....LATO F8.....FONTE
3230 RESTORE 3250:FOR L=1 TO 8:READ CC$(L)
:NEXT
3240 FOR L=1 TO 8:READ L(L):NEXT
3250 DATA NOME, TIPO, N'BLOCCHI, MODO FUNZ., DISPL
AY, N'DISCO, LATO, FONTE
3260 DATA 18,2,3,1,1,4,1,30
3270 GETKEY Y$:IF VAL(Y$)<1 OR VAL(Y$)>8 THEN
3270
3280 Y=VAL(Y$):IF Y=1 THEN 3450
3290 GOSUB 4860
3300 PRINT"CAMPO>";CC$(Y)
3310 PRINT">";C$(Y)
3320 PRINT"MOD.>";:INPUT MO$
3330 IF LEN(MO$)<1 OR LEN(MO$)>L(Y) OR MO$=""
THEN 3290
3340 IF Y=2 THEN S$=MO$:LU=3:GOSUB 5020:MO$=S
$:MID$(RE$,19,2)=MO$
3350 IF Y=3 THEN S$=MO$:LU=4:GOSUB 5020:MO$=S
$:MID$(RE$,21,4)=MO$
3360 IF Y=4 THEN MID$(RE$,26,1)=MO$
3370 IF Y=5 THEN MID$(RE$,27,1)=MO$
3380 IF Y=6 THEN S$=MO$:LU=5:GOSUB 5020:MO$=S
$:MID$(RE$,28,5)=MO$
3390 IF Y=7 THEN MID$(RE$,33,1)=MO$
3400 IF Y=8 THEN S$=MO$:LU=30:GOSUB 5020:MO$=S
$:MID$(RE$,34,64)=MO$
3410 DOPEN#2,"DATA",DO ON U(DN)
3420 RECORD#2,VAL(A$)
3430 PRINT#2,RE$
3440 DCLOSE#2
3450 GOSUB 4990:BEND:GOTO 2490
3460 REM OPZIONE DI VARIAZIONE PARAMETRI E CO
MANDI DISCO
3470 RS=0:CS=33:RD=17:CD=68:GOSUB 4860
3480 PRINT"DEFAULT
3490 PRINT"DRIVE : ";DN
3500 PRINT"::INPUT DN
3510 IF DN<8 OR DN>11 THEN 3500
3520 PRINT"PRINTER: ";PN
3530 PRINT"::INPUT PN

```

```

3540 IF PN<4 OR PN>6 THEN 3530
3550 PRINT"SOUND : ";SO$
3560 PRINT"::INPUT SO$
3570 IF SO$<>"SI" AND SO$<>"NO" THEN 3560
3580 PRINT"DRIVE
3590 PRINT"IF1.....DIRECTORY
3600 PRINT"IF2.....SCRATCH
3610 PRINT"IF3.....RENAME
3620 PRINT"IF4...COMANDO DIRETTO
3630 PRINT"IF5.....MENU'
3640 GETKEY U$
3650 IF VAL(U$)=5 THEN GOSUB 4990:GOTO 300
3660 IF VAL(U$)=1 THEN PRINT"::DIRECTORY DO
ON U(DN) : GETKEY T$
3670 IF VAL(U$)=2 THEN BEGIN
3680 PRINT"SCRATCH: NOME FILE ";:INPU
T N$
3690 IF N$="" OR LEN(N$)>16 THEN 3680
3700 SCRATCH (N$),DO ON U(DN)
3710 BEND
3720 IF VAL(U$)=3 THEN BEGIN
3730 PRINT"RENAME: VECCHIO NOME ";:INP
UT VN$
3740 PRINT"NUOVO NOME ";:INPUT NN$
3750 IF VN$="" OR LEN(VN$)>16 OR NN$="" OR LEN
(NN$)>16 THEN 3730
3760 RENAME DO,(VN$) TO (NN$) ON U(DN)
3770 BEND
3780 IF VAL(U$)=4 THEN BEGIN
3790 PRINT"COMANDO >";:INPUT C$
3800 OPEN 15,8,15
3810 PRINT#15,C$
3820 CLOSE 15
3830 BEND
3840 PRINT"DS$
3850 GETKEY T$:GOTO 3580
3860 REM FASE DI PREPARAZIONE NUOVO DISCO
3870 RS=0:CS=33:RD=7:CD=79:GOSUB 4860
3880 PRINT"CREAZIONE NUOVO DISCO ARC
HIVIO
3890 PRINT"CONTINUO ? [S/N]":GET
KEY U$
3900 IF U$<>"S" THEN GOSUB 4990:GOTO 300
3910 PRINT"INSERIRE UN DISCO DA
NCELLARE"
3920 PRINT"E PREMERE UN TASTO.
3930 GETKEY U$
3940 GOSUB 4990:GOSUB 4860
3950 PRINT"FASE DI FORMATTAZIONE D
ISCO
3960 HEADER "DATI ARCHIVIO",IMN,DO,ON U(DN)
3970 IF DS>20 THEN PRINT"DS$:SLEEP
3:GOSUB 4990:GOTO 300
3980 PRINT"FORMATTAZIONE COMPLETATA
":SLEEP 2
3990 GOSUB 4990
4000 RS=0:CS=33:RD=15:CD=75:GOSUB 4860
4010 PRINT"FASE DI CREAZIONE FILE IDENTIFIC
AZIONE
4020 PRINT"NOME & COGN. ";:INPUT NC$
4030 PRINT"INDIRIZZO ";:INPUT IN$
4040 PRINT"CITTA' ";:INPUT CI$
4050 PRINT"TELEFONO ";:INPUT TE$
4060 PRINT"DATA GG/MM/AA";:INPUT DA$
4070 DOPEN#1,"IDENTIFICATION",W,DO ON U(DN)
4080 PRINT#1,NC$:PRINT#1,IN$:PRINT#1,CI$:PRINT
#1,TE$:PRINT#1,DA$
4090 DCLOSE#1
4100 GOSUB 4990
4110 RS=0:CS=33:RD=7:CD=79:GOSUB 4860
4120 PRINT"IDENTIFICAZIONE REGISTRAT
A":SLEEP 2
4130 PRINT"CREAZIONE ARCHIVIO
4140 DOPEN#1,"DATA",L66,DO ON U(DN)
4150 DCLOSE#1:DOPEN#1,"INDEX",W,DO ON U(DN):DC
LOSE#1:DOPEN#1,"LENGH",L10,DO ON U(DN)
4160 PRINT#1,0:DCLOSE#1
4170 PRINT"CREAZIONE ARCHIVIO COMPLETA
TA":SLEEP 2
4180 GOSUB 4990:GOTO 300
4190 REM FINE PROGRAMMA
4200 RS=0:CS=40:RD=7:CD=70:GOSUB 4860

```



```

4210 PRINT"FINE ELABORAZIONE
4220 PRINT"OK ? [S/N]"
4230 GETKEY U$
4240 IF U$<>"S" THEN GOSUB 4990:GOTO 300
4250 PRINT CHR$(19);CHR$(19);"" :END
4260 REM SYSTEM UTILITIES
4270 PRINTCHR$(27)+"UTILITY
      DI CONTROLLO DEL SISTEMA DI ARCHIVIO - MA
      IN MENU
4280 J$=""

      ":PRINT J$
4290 PRINT"..... F1.....
      ANALISI DISCO DATI
4300 PRINT"..... F2.....CO
      RREZIONE IDENTIFICAZIONE
4310 PRINT"..... F3.....
      ....PROGRAMMA PRINCIPALE
4320 PRINT"..... SELEZION
      ARE [F1/F2/F3]
4330 GETKEY H$
4340 IF H$="3" THEN PRINT"" :RUN
4350 IF H$="2" THEN BEGIN
4360 PRINT"..... CORREZIONE
      IDENTIFICAZIONE
4370 PRINT J$
4380 PRINT"..... INSERIRE DISCO DA
      TI E PREMERE UN TASTO
4390 GETKEY H$
4400 DOPEN#1,"IDENTIFICATION",DO ON U(DN)
4410 IF DS>20 THEN DCLOSE:GOTO 4360
4420 FOR I=1 TO 5:INPUT#1,I$(I):NEXT
4430 DCLOSE#1
4440 PRINT".....IDENTIFICAZIONE ATTUALE:
4450 FOR I=1 TO 5:PRINT"";I$(I):NEXT
4460 PRINT".....ESEQUIRE LE CORREZIONI VOLUTE
      (RETURN PER CONFERMARE UN CAMPO)"
4470 INPUT"";I$(1)
4480 FOR I=2 TO 5:INPUT"";I$(I):NEXT
4490 SCRATCH"IDENTIFICATION",DO ON U(DN)
4500 DOPEN#1,"IDENTIFICATION",W,DO ON U(DN)
4510 FOR I=1 TO 5:PRINT#1,I$(I):NEXT
4520 DCLOSE#1:COLLECT
4530 BEND
4540 IF H$="1" THEN BEGIN
4550 PRINT"..... ANALI
      SI DISCO DATI
4560 PRINT J$
4570 PRINT"..... INSERIRE IL DISC
      O DATI E PREMERE UN TASTO
4580 GETKEY H$
4590 DOPEN#1,"LENGTH",DO ON U(DN)
4600 IF DS<>0 THEN DCLOSE:GOTO 4550
4610 RECORD#1,1:INPUT#1,NR
4620 DCLOSE#1
4630 DOPEN#1,"IDENTIFICATION",DO ON U(DN)
4640 FOR I=1 TO 5:INPUT#1,D$:NEXT
4650 DCLOSE#1
4660 PRINT".....DISCO ARCHIVIO CREATO IL: ";D$
4670 PRINT"CONTIENE";NR;" RECORDS.
4680 PRINT"ATTENDERE PER IL CONTROLLO DI PARI
      TA"
4690 DOPEN#1,"INDEX",DO ON U(DN)
4700 DOPEN#2,"DATA",DO ON U(DN)
4710 SLEEP 1:ZF=0:DF=0:X0=0
4720 PRINT"..... CONT
      ROLLO DI PARITA'
4730 PRINT J$
4740 PRINT".....INDEX FILE: RECORD COUNTER --
      ->"
4750 ZF=ZF+1:INPUT#1,IN$:INPUT#1,IN$
4760 PRINT".....
      ";ZF
4770 IF ST=0 THEN 4750
4780 RECORD#2,NR+2:IF DS=50 THEN DF=NR
4790 IF ZF<>DF THEN PRINT"ATTENZIONE: NUME
      RO DI RECORD DISUGUALE NEI DUE FILES AR
      CHIVIO":X0=1
4800 IF ZF<>NR THEN PRINT"ATTENZIONE: NUME
      RO DI RECORD NELL'INDICE NON CORRISPOND
      ENTE":X0=1
4810 IF DF<>NR THEN PRINT"ATTENZIONE: NUME

```

```

      RO DI RECORD NEI DATI NON CORRISPONDENTE
      ":X0=1
4820 IF X0=0 THEN PRINT "OK, L'ARCHIVIO E'
      LOGICAMENTE ORDINATO"
4830 GETKEY H$:SLEEP 2:DCLOSE#1:DCLOSE#2
4840 BEND
4850 GOTO 4260
4860 REM CREAZIONE FINESTRA VIDEO CON CORNICE
4870 IF SO$="SI" THEN SOUND 1,15000,5
4880 PRINT CHR$(19);CHR$(19)
4890 P$="":PO$="":P1$="":P2$="":P3$=""
4900 FOR QQ=1 TO CD-CS-2 : P$=P$+" " : NEXT :
      PO$=" "+P$+" " : P1$=" "+P$+" "
4910 PRINT"
4920 FOR QQ=1 TO RS : P2$=P2$+" " :NEXT
4930 PRINT P2$;TAB(CS);PO$
4940 FOR QQ=1 TO CD-CS-2 : P3$=P3$+CHR$(32) :
      NEXT : P3$=" "+P3$+" "
4950 FOR QQ=1 TO RD-RS-2 : PRINT TAB(CS);P3$
      : NEXT
4960 PRINT TAB(CS);P1$
4970 WINDOW CS+2,RS+3,CD-3,RD
4980 RETURN
4990 REM CANCELLA FINESTRA VIDEO
5000 WINDOW CS,RS,CD,RD+1,1
5010 RETURN
5020 REM ROUTINE DI RIEMPIMENTO STRINGHE PER
      RENDERLE DI LUNGHEZZA FISSA
5030 FOR I=1 TO LU-LEN(S$)
5040 S$=S$+CHR$(32)
5050 NEXT
5060 RETURN
5070 DOPEN#1,"DATA"
5080 I=I+1
5090 RECORD#1,I:INPUT#1,A$:PRINTA$
5100 GOTO 5080

```



C64/128

ADVENTURE IN ITALIANO CON GRAFICA IN 2 PARTI

VAMPYR HOTEL

La notte ti coglie di sorpresa e tu sei costretto ad uscire dall'autostrada.

Sei stato informato dell'esistenza di un piccolo ed isolato Motel.

Man mano che ti avvicini al Motel ti viene alla mente un fatto clamoroso accaduto qualche giorno prima.

Una ragazza scomparsa misteriosamente nel nulla dopo aver soggiornato in un piccolo Motel poco prima di Los Angeles.

Naturalmente cerchi di scacciare dalla mente qualsiasi riferimento con il Motel a cui ti dirigi.

Misteriosi ed inspiegabili brividi ti corrono lungo la schiena. Ma eccoti ormai nel viale d'accesso...

Tape: L. 7.000 + 3.000 postale
Disk: L. 8.000 + 3.000 postale.

NOVITÀ
ASSOLUTA



MODALITÀ DI ACQUISTO

Per ricevere il gioco nel minor tempo possibile consigliamo di effettuare le seguenti operazioni:

1) - Prenotazione telefonica: il Vostro indirizzo viene memorizzato e preparata la spedizione già dal momento della telefonata (010/50.47.52).

2) - Compilare un modulo normale di conto postale indirizzando a: C/C Postale N. 12357166-ARSCOM s.d.f. di Roberto Tabacco & Co. - Via G.B. D'Albertis 25/22 - 16145 Genova - di lire 10.000 per tape, di lire 11.000 per disk. (Lire 9.000 gioco + lire 3.000 sped. postali fisse).

Il disk drive OC-118

Prova hardware di un drive Commodore compatibile al 100% dalle interessanti caratteristiche.

Di Luca Mantegazza

Se si possiede un sistema Commodore di base (tastiera e registratore) ci si accorge ben presto della limitatezza delle proprie possibilità operative e se ne ricerca un valido ampliamento nell'acquisto di un disk drive. La Commodore mette a disposizione degli acquirenti dei propri computer quattro modelli (1541, 1570, 1571 e 1581) simili per qualità ed affidabilità, che consentono una scelta dai sicuri risultati.

Tra i vari apparecchi etichettati come «compatibili 100%» ne è emerso uno che, per la sua piena affidabilità, può essere inserito agli stessi livelli di quelli della casa americana: si tratta dell'OC-118. Di fabbricazione «made in Taiwan», importato da una ditta di Verona, questo prodotto risulta degno di nota, e ha nella piena compatibilità, nelle ridotte dimensioni e nel rapporto qualità/prezzo, le sue più valide caratteristiche.

Layout

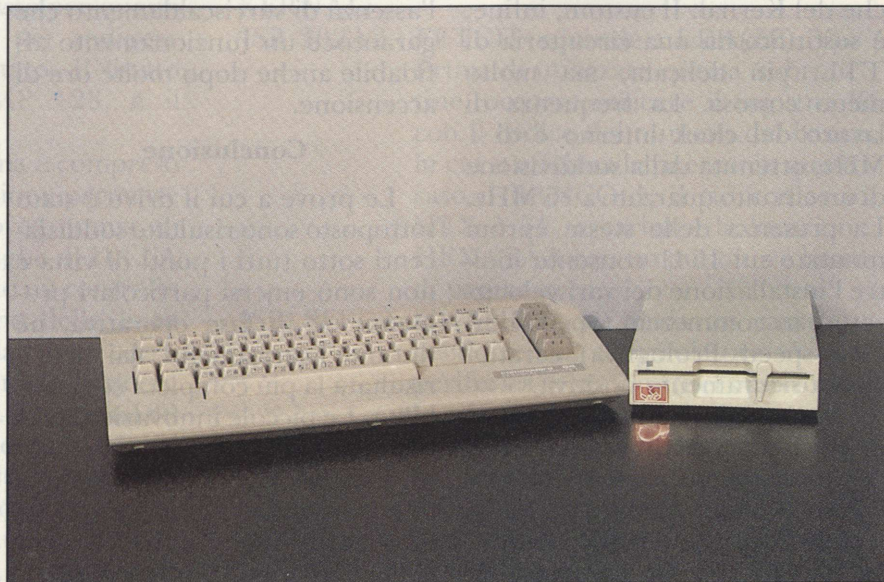
Il disk drive OC-118 è caratterizzato da un corpo esterno metallico e da un colore beige chiaro, particolari che lo rendono da una parte strutturalmente valido e dall'altra adatto ad essere accostato con un piacevole risultato estetico ai computer ai quali è dedicato. Le prime osservazioni che riguardano questo apparecchio sono relative alle sue modeste dimensioni (268x150x47) ed alla forma parallelepipedale, che consentono un utilizzo anche ove persistano problemi di spazio. La

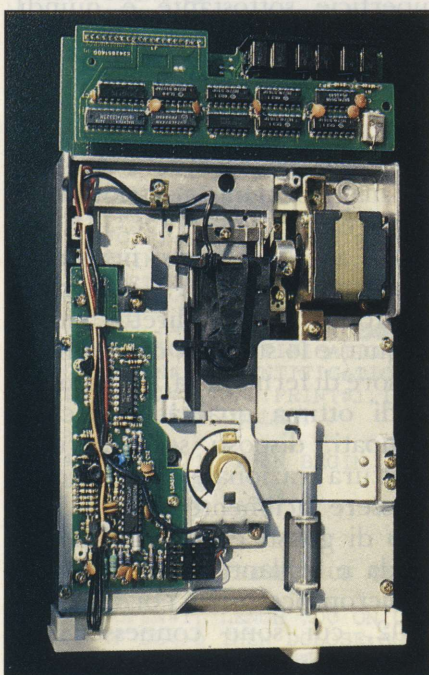
struttura, della quale spicca un peso particolarmente contenuto (2,8 kg), risulta solida e compatta (è addirittura possibile lavorare in qualsiasi posizione, anche verticalmente) e, nonostante per motivi di contenimento di spazio il trasformatore sia esterno, l'uso della periferica, peraltro ben costruita, risulta pratico e funzionale. Nella parte posteriore sono collocate le prese per i connettori seriali, per l'alimentazione, e l'interruttore di accensione, mentre frontalmente si trova la fessura per l'inserimento dei dischetti da 5.25" con chiusura «a levetta». Sempre frontalmente è visibile un solo indicatore luminoso che può assumere due differenti colorazioni (verde in posizione di attesa, rosso durante il caricamento). Nella parte superiore sono visibili le finestrelle per l'areazione, mentre in quella inferiore quat-

tro piedini in gomma garantiscono la mancanza di contatto con la superficie sottostante e quindi una maggiore areazione.

L'interno

La meccanica è la caratteristica che maggiormente contribuisce a mettere in risalto l'OC-118 rispetto al 1541: come nei drive TEAC e TOSHIBA il motore è dotato di trazione diretta (senza cinghia) e lo stepper, così come il sensore di fermopista, è veramente di ottima qualità. I circuiti stampati, disposti secondo una struttura razionale, consentono di essere facilmente accessibili in caso di guasti e sono indizio di valida e brillante progettazione. Il microprocessore è l'ormai noto 6502, cui sono connesse una RAM statica da 2K (6116) e una ROM da 16K (la 27128) che





assume il controllo sia del motore che del Kernal. Il custom, infine, è sostituito da una circuiteria di TTL, più delicata, ma molto meno costosa. La frequenza di lavoro del clock interno è di 1 MHz, ottenuta dalla suddivisione di un circuito quarzato a 16 MHz. La presenza delle stesse eeprom montate sul 1541 consente inoltre l'installazione dei vari velocizzatori in commercio (Speed-dos, High-speed, Prologic...), caratteristica sicuramente positiva.

Da segnalare inoltre come il drive presentato sia una «naturale» evoluzione di due modelli già commercializzati dalla stessa ditta, che hanno consentito all'OC-118 di assumere la

migliore configurazione.

Funzionamento

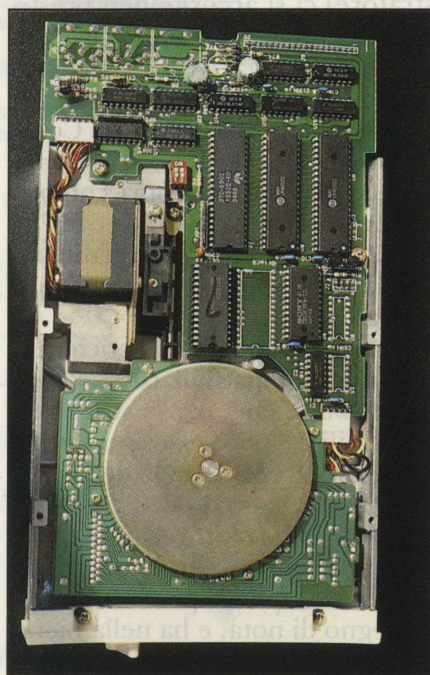
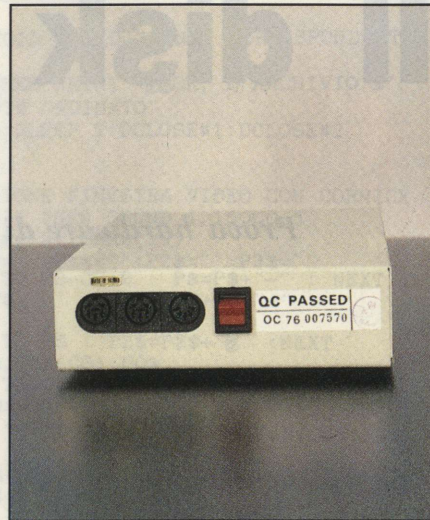
Dal momento che la compatibilità con il 1541 è del 100%, non vi sono variazioni in fase di caricamento, mentre sono da segnalare una silenziosità davvero sorprendente e un andamento di lavoro in tempo reale tra testina e led luminosi. L'unico miglioramento in fase di caricamento è rappresentata dal movimento tracciata della testina, che agevola unicamente i tempi di ricerca e che risulta davvero utile in quei programmi che necessitano di caricare più file. Non avendo riscontrato problemi di alcun genere in fase di lettura e scrittura (con particolare riferimento a dischi originali protetti) non possiamo che confermare la piena compatibilità dichiarata dal produttore.

Un elemento criticabile può risiedere nella mancanza di un meccanismo di espulsione dei dischetti, anche se l'operazione risulta comunque sufficientemente agevole.

Degna di nota la possibilità di un quadruplo cambio di device via hardware (come nel 1581), ottenibile tramite due piccoli switch collocati nella parte inferiore del drive: l'operazione risulta di particolare utilità a chi utilizzi due o più drive. Tra gli aspetti positivi è da segnalare anche l'assenza di surriscaldamento che garantisce un funzionamento affidabile anche dopo molte ore di accensione.

Conclusione

Le prove a cui il drive è stato sottoposto sono risultate soddisfacenti sotto tutti i punti di vista e non sono emersi particolari problemi, né in fase operativa, né durante i caricamenti, dai quali è risultata la più completa compatibilità. Le piccole innovazioni presenti in questo drive contribuiscono a renderlo affidabile, completo e tecnicamente impeccabile (la ditta produttrice è anche costruttrice di prodotti Commodore).



A corredo dell'apparecchio viene fornito un discreto manuale in lingua inglese. Gli unici appunti che si possono fare all'importatore veronese riguardano l'assenza di una garanzia scritta e della versione italiana del manuale.

Il disk drive OC-118 si distingue dal Commodore 1541 per alcune piccole innovazioni tecniche, che, unite al più che allettante prezzo di 298.000 lire (IVA compresa), non possono che contribuire a «tentare» l'eventuale acquirente.

Per ulteriori informazioni contattare direttamente:

Magneto Plast s.r.l.
Via Leida 8
37135 Verona
(045/504491 - 501913)

Dump 128

Utility in L.M. per C-128 che consente di listare su schermo le funzioni definite e le variabili di un programma Basic.

Di Marco Menichelli

Spesso, durante la redazione di programmi in Basic o durante il loro ampliamento, si avverte la necessità di conoscere la quantità di variabili usate, il loro nome e talvolta anche il loro contenuto. Per avere informazioni riguardo il loro nome, è sufficiente listare il programma caricato in memoria ricercandole fra le linee. Per quanto riguarda il loro contenuto, occorre invece far girare il programma e poi, dopo averlo interrotto oppure averne atteso la fine, richiamarle con un print seguito dal nome della variabile. Tutto ciò comporta una «non indifferente» perdita di tempo, specialmente per quel che riguarda i programmi di una certa mole.

Il comando DUMP, già presente in alcune espansioni per computer anche con caratteristiche diverse dal C-128, non è stato previsto per questa macchina e chi si serve del Basic per redigere programmi lo avrà certamente notato. Il listato riportato in queste pagine, DUMP 128, è il rimedio ideale a questa mancanza.

Il nucleo principale del programma è compreso fra le linee 140 e 170, la cui esecuzione permette di caricare in memoria il vero programma di DUMP, che si trova inserito nelle righe di DATA sottostanti. La linea 170 è preposta ad un controllo sommario della corretta digitazione delle linee DATA. Infatti, se la somma dei dati non corrisponde a quella prefissata, il programma si blocca segnalando un messaggio di errore. La linea 180 imposta il tasto F4 e lo rende disponibile al comando DUMP, attivabile peraltro mediante SYS 3155. La linea 190 salva su disco il programma in linguaggio macchina, allocato dalle linee precedenti nella RAM del banco 15, precisamente

a partire dalla locazione HEX 0C00 fino alla 0DFE compresa, usata normalmente come buffer per l'input e l'output della RS-232 e non disturbata dai programmi in Basic che non usano tale sistema di comunicazione. Chi volesse salvarlo su nastro, anziché su disco, può cancellare la linea 190 e utilizzare poi il comando save del MONITOR.

Una volta dato il RUN al programma, non resta che collaudarlo leggendo le poche variabili utilizzate nel programma stesso. Per fare ciò è necessario premere il tasto F4 (shift + F3) oppure digitare in diretta SYS 3155.

Il listato contenente le istruzioni in assembler del linguaggio macchina è abbondantemente commentato. Può comunque rivelarsi utile sottolineare le subroutine prese in prestito dal S.O. e dal KERNAL:

JSR \$02A2 - FETCH (equivale a LDA(ZP), Y).

Prima di utilizzare questa subroutine, occorre caricare il registro X con il codice del numero del banco in cui si effettua la ricerca, in questo caso il BANCO 1, il cui codice in HEX è 7F, e caricare la locazione HEX 02AA con un puntatore basso di pagina zero.

JSR \$FFD2 -CHROUT che invia un carattere residente in accumulatore A alla periferica in servizio (nel nostro caso lo schermo).

JSR \$8E42 - FLPASC che trasforma un numero da virgola mobile, contenuto in ACC1, in stringa a partire dalla locazione HEX 100 e terminante con uno zero.

JSR \$55E2 - STROUT che lavora come la precedente CHROUT, ma che invia un'intera stringa terminante per zero e il cui indirizzo è contenuto in A come parte bassa ed in Y come parte alta.

JSR \$793C - INTFLP che converte in virgola mobile, caricandolo in ACC1, un numero intero contenuto in Y e in A, diviso rispettivamente in parte bassa e alta.

JSR \$8E32 - che stampa un numero intero compreso fra 0 e 65535, il cui valore, espresso in byte alto e byte bassosi-

trovi rispettivamente in A ed X.

È infine utile sottolineare che, utilizzando il programma DUMP, si ottiene la lista di tutte le variabili che sono state inserite in un programma in Basic, ma solo dopo averlo fatto girare. Inoltre, per ovvi motivi, a differenza delle altre, non viene inviato allo schermo il valore delle variabili indicizzate, ma solo il nome e le dimensioni reali. Per dimensioni reali si intende cioè che, se si è dimensionato un ARRAY con DIM AB% (12, 13, 14), si ottiene in lettura AB% (13, 14, 15). Le funzioni definite con DEF FN A(X) vengono restituite come FN A(.

Listato. Dump C-128

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM **          DUMP C=128          **
40 REM **          (C) MENICHELLI MARCO **
50 REM **          FIESOLE (FI)        **
60 REM **
70 REM **
80 REM **
90 REM *****
100 :
110 IF RGR(0)=5 THEN FAST
120 BANK 15 : SCNCLR : CHAR,3,2,"DUMP C=128 -
(C) MENICHELLI MARCO",1
130 WINDOW 0,4,39,24 : CHAR,5,2,"ATTENDERE QU
ALCHE ISTANCE ...."
140 A=DEC("COO") : READ A$ : DO WHILE A$<> "*"
150 B=DEC(A$) : POKE A,B : A=A+1 : C=C+B
160 READ A$ : LOOP
170 IF C<>59802 THEN PRINT CHR$(15) : CHAR,4,5
,"ERRORE DI TRASCRIZIONE NEI DATA",1 : SL
OW : END
180 KEY 4,"SYS3155" + CHR$(13) : SCNCLR
190 BSAVE"←DUMP",B15,P(DEC("COO")) TO P(DEC("
DFF"))
200 CHAR,1,5,"ATTIVARE CON <F4> OPPURE CON SYS
3155",1 : SLOW
210 :
220 DATA A2,7F,20,A2,02,60,A5,47,4C,D2,FF,A0,
04,20,00,0C,85,67,88,20,00,0C,85,66,88,20,
00,0C,85,65,88,20,00,0C,85,68,09,80,85,64,
88,20,00,0C,85,63,84,71,20
230 :
240 DATA 42,8E,A9,00,A0,01,20,E2,55,A9,0D,20,
D2,FF,18,A5,FB,69,07,85,FB,A5,FC,69,00,85,
FC,A6,FC,A5,FB,18,90,08,A5,2F,A6,30,85,FB,
86,FC,85,FD,86,FE,E4,32,DO
250 :
260 DATA 04,C5,31,FO,39,A0,00,A9,FD,8D,AA,02,2

```

```

0,00,0C,85,47,C9,80,B0,2C,C8,20,00,0C,85,4
8,C9,80,B0,71,20,06,0C,A5,48,FO,03,20,D2,F
F,A9,3D,20,D2,FF,18,A5,FD
270 :
280 DATA 69,02,85,FD,A5,FE,69,00,85,FE,4C,0B,
0C,4C,6B,0D,C8,20,00,0C,85,48,FO,04,C9,80,
B0,07,A9,FB,A0,0D,20,E2,55,38,A5,47,E9,80,
20,D2,FF,A5,48,30,0D,FO,03
290 :
300 DATA 20,D2,FF,A9,28,20,D2,FF,4C,3A,0C,38,E
9,80,FO,03,20,D2,FF,A9,25,20,D2,FF,A9,3D,2
0,D2,FF,C8,20,00,0C,48,C8,20,00,0C,A8,68,2
0,3C,79,4C,30,0C,20,06,0C
310 :
320 DATA 38,A5,48,E9,80,FO,03,20,D2,FF,A9,24,2
0,D2,FF,A9,3D,20,D2,FF,A9,22,20,D2,FF,C8,2
0,00,0C,FO,20,85,FA,C8,20,00,0C,85,47,C8,2
0,00,0C,85,48,A9,47,8D,AA
330 :
340 DATA 02,A0,00,20,00,0C,20,D2,FF,C8,C6,FA,D
0,F5,A9,22,20,D2,FF,4C,3A,0C,60,48,20,06,0
C,68,38,E9,80,FO,03,20,D2,FF,A9,24,20,D2,F
F,18,90,4D,E9,80,20,D2,FF
350 :
360 DATA C8,20,00,0C,38,E9,80,FO,03,20,D2,FF,A
9,25,20,D2,FF,18,90,34,A5,31,A6,32,85,FD,8
6,FE,E4,34,DO,04,C5,33,FO,C1,A0,00,A9,FD,8
D,AA,02,20,00,0C,85,47,C9
370 :
380 DATA 80,B0,C7,C8,20,00,0C,85,48,C9,80,B0,
A8,20,06,0C,A5,48,FO,03,20,D2,FF,A9,28,20,
D2,FF,C8,20,00,0C,85,FB,C8,20,00,0C,85,FC,
C8,20,00,0C,0A,85,FA,98,18
390 :
400 DATA 65,FA,A8,20,00,0C,48,88,20,00,0C,84,A
A,A8,68,AA,98,20,32,8E,C6,FA,C6,FA,FO,0B,A
9,2C,20,D2,FF,A4,AA,88,18,90,DE,A9,29,20,D
2,FF,A9,0D,20,D2,FF,18,A5
410 :
420 DATA FB,65,FD,85,FD,A5,FC,65,FE,85,FE,AA,A
5,FD,4C,73,0D,46,4E,20,00,*

```

DUMP C-128 Di Marco Menichelli

0C00	LDX	#\$7F	seleziona la RAM del banco 1.
0C02	JSR	\$02A2	FETCH subroutine del S.O. equivalente a LDA(ZP),Y.
0C05	RTS		
0C06	LDA	\$47	invia allo schermo il primo carattere del nome della
0C08	JMP	\$FFD2	variabile contenuto nella locazione \$47.
0C0B	LDY	#\$04	inizio subroutine che carica in ACC1 un numero
0C0D	JSR	\$0C00	in floating point dalla RAM del banco 1.

0C10	STA	\$67	
0C12	DEY		
0C13	JSR	\$0C00	
0C16	STA	\$66	
0C18	DEY		
0C19	JSR	\$0C00	
0C1C	STA	\$65	
0C1E	DEY		
0C1F	JSR	\$0C00	
0C22	STA	\$68	
0C24	ORA	#\$80	
0C26	STA	\$64	
0C28	DEY		
0C29	JSR	\$0C00	
0C2C	STA	\$63	
0C2E	STY	\$71	
0C30	JSR	\$8E42	FLPASC converte in codici ASCII un numero contenuto in ACC1 e lo pone a partire da \$100.
0C33	LDA	#\$00	
0C35	LDY	#\$01	
0C37	JSR	\$55E2	STROUT stampa il contenuto di memoria che termina con uno 0 ed è puntato da A e da Y.
0C3A	LDA	#\$0D	invia un ritorno carrello.
0C3C	JSR	\$FFD2	
0C3F	CLC		
0C40	LDA	\$FB	aggiorna i puntatori \$FB e \$FC all'inizio della prossima
0C42	ADC	#\$07	
0C44	STA	\$FB	
0C46	LDA	\$FC	variabile in virgola mobile, intera, stringa o funzione def.
0C48	ADC	#\$00	
0C4A	STA	\$FC	
0C4C	LDX	\$FC	
0C4E	LDA	\$FB	
0C50	CLC		
0C51	BCC	\$0C5B	

INIZIO DEL PROGRAMMA DUMP

0C53	LDA	\$2F	contiene byte basso dell'indirizzo delle variabili in RAM 1.
0C55	LDX	\$30	contiene byte alto dell'indirizzo delle variabili in RAM 1.
0C57	STA	\$FB	
0C59	STX	\$FC	
0C5B	STA	\$FD	
0C5D	STX	\$FE	
0C5F	CPX	\$32	locazione contenente il puntatore H inizio variabili indiciz.
0C61	BNE	\$0C67	salta se ci sono variabili da leggere.
0C63	CMP	\$31	locazione contenente il puntatore L inizio variabili indiciz.
0C65	BEQ	\$0CA0	termina e va a controllare se esistono variabili indicizzate.
0C67	LDY	#\$00	
0C69	LDA	#\$FD	
0C6B	STA	\$02AA	prepara il puntatore della routine di FETCH.
0C6E	JSR	\$0C00	legge il primo carattere della variabile semplice
0C71	STA	\$47	e lo pone in \$47.
0C73	CMP	#\$80	se uguale o superiore a 128,
0C75	BCS	\$0CA3	salta alla routine di lettura di variabile intera.
0C77	INY		
0C78	JSR	\$0C00	legge il prossimo carattere della variabile e
0C7B	STA	\$48	lo pone in \$48.
0C7D	CMP	#\$80	se uguale o superiore a 128,
0C7F	BCS	\$0CF2	salta alla routine di lettura di variabile stringa.
0C81	JSR	\$0C06	stampa il primo carattere del nome della variabile in F.P.
0C84	LDA	\$48	secondo carattere del nome della variabile in virgola mobile.
0C86	BEQ	\$0C8B	salta la stampa se questo non esiste.
0C88	JSR	\$FFD2	completa la stampa del nome della variabile.
0C8B	LDA	#\$3D	
0C8D	JSR	\$FFD2	stampa il carattere =.
0C90	CLC		
0C91	LDA	\$FD	aggiorna i puntatori della subroutine di FETCH allo
0C93	ADC	#\$02	
0C95	STA	\$FD	inizio del numero in formato virgola mobile.
0C97	LDA	\$FE	
0C99	ADC	#\$00	
0C9B	STA	\$FE	
0C9D	JMP	\$0C0B	va a leggere e stampare il contenuto della variabile in virgola mobile.
0CA0	JMP	\$0D6B	salto incondizionato all'inizio controllo variabili indicizzate.

0CA3	INY		lettura del secondo carattere del nome
0CA4	JSR	\$0C00	della variabile intera
0CA7	STA	\$48	
0CA9	BEQ	\$0CAF	se uguale a 0 non si tratta di variabile, ma di Funzione.
0CAB	CMP	# \$80	
0CAD	BCS	\$0CB6	se uguale o superiore a 128 sicuramente è variab. intera.
0CAF	LDA	# \$FB	
0CB1	LDY	# \$0D	
0CB3	JSR	\$55E2	STROUT stampa la stringa puntata da Y ed A (FN).
0CB6	SEC		
0CB7	LDA	\$47	
0CB9	SBC	# \$80	
0CBB	JSR	\$FFD2	stampa il primo carattere della variabile % o di funzione.
0CBE	LDA	\$48	
0CC0	BMI	\$0CCF	se il secondo è > di 127 allora continua con variabile %.
0CC2	BEQ	\$0CC7	si tratta di una funzione definita con un solo carattere.
0CC4	JSR	\$FFD2	stampa il secondo carattere del nome della funzione def.
0CC7	LDA	# \$28	carica in accumulatore il codice del simbolo (e
0CC9	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0CCC	JMP	\$0C3A	va a proseguire la ricerca.
0CCF	SEC		
0CD0	SBC	# \$80	
0CD2	BEQ	\$0CD7	salta se il secondo caratt. della var. intera è nullo.
0CD4	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0CD7	LDA	# \$25	carica in accumulatore il simbolo ASCII di % e
0CD9	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0CDC	LDA	# \$3D	carica in accumulatore il simbolo ASCII di = e
0CDE	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0CE1	INY		
0CE2	JSR	\$0C00	carica nell'accumulatore e
0CE5	PHA		
0CE6	INY		
0CE7	JSR	\$0C00	nel registro Y il valore della variabile %.
0CEA	TAY		
0CEB	PLA		
0CEC	JSR	\$793C	INTFLP trasforma un intero in numero a virgola mobile.
0CEF	JMP	\$0C30	va alla subroutine di trasf. in stringa e stampa.

0CF2	JSR	\$0C06	stampa il primo carattere del nome della variabile stringa.
0CF5	SEC		
0CF6	LDA	\$48	secondo carattere del nome della variabile stringa.
0CF8	SBC	# \$80	
0CFA	BEQ	\$0CFF	salta la stampa se questo non esiste.
0CFC	JSR	\$FFD2	completa la stampa del nome della variabile stringa.
0CFF	LDA	# \$24	carica in accumulatore il simbolo \$ e
0D01	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0D04	LDA	# \$3D	carica in accumulatore il simbolo = e
0D06	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0D09	LDA	# \$22	carica in accumulatore il simbolo " e
0D0B	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0D0E	INY		
0D0F	JSR	\$0C00	preleva la lunghezza della stringa.
0D12	BEQ	\$0D34	se uguale a 0 salta la routine di stampa della stringa.
0D14	STA	\$FA	salva in \$FA la lunghezza della stringa.
0D16	INY		
0D17	JSR	\$0C00	preleva il puntatore basso alla stringa e
0D1A	STA	\$47	lo salva in \$47.
0D1C	INY		
0D1D	JSR	\$0C00	preleva il puntatore alto della stringa e
0D20	STA	\$48	lo salva in \$48.
0D22	LDA	# \$47	
0D24	STA	\$02AA	si prepara a leggere la stringa con LDA(47),Y.
0D27	LDY	# \$00	
0D29	JSR	\$0C00	inizia a leggere e
0D2C	JSR	\$FFD2	a stampare la stringa.
0D2F	INY		
0D30	DEC	\$FA	decrementa il contatore della lunghezza della stringa.
0D32	BNE	\$0D29	se la stringa non è finita allora continua.
0D34	LDA	# \$22	la stringa è finita; carica in accumulatore il simbolo " e
0D36	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0D39	JMP	\$0C3A	va a proseguire la ricerca.

0D3C	RTS		torna al BASIC; fine della routine di DUMP.
------	-----	--	---

0D3D	PHA		salva in STACK il sec. caratt. del nome della var. \$ indic.
0D3E	JSR	\$0C06	stampa il primo carattere del nome della var. \$ indicizzata

0D41	PLA		
0D42	SEC		
0D43	SBC	#\$80	
0D45	BEQ	\$0D4A	salta se il secondo caratt. del nome della variabile è nullo
0D47	JSR	\$FFD2	altrimenti lo stampa.
0D4A	LDA	#\$24	carica in accumulatore il simbolo \$ e
0D4C	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0D4F	CLC		
0D50	BCC	\$0D9F	va alla ricerca ed alla stampa delle dimensioni della var. \$

0D52	SBC	#\$80	
0D54	JSR	\$FFD2	stampa il primo caratt. del nome della var. intera indiciz.
0D57	INY		
0D58	JSR	\$0C00	preleva il secondo carattere del nome della variabile.
0D5B	SEC		
0D5C	SBC	#\$80	
0D5E	BEQ	\$0D63	se non esiste salta.
0D60	JSR	\$FFD2	stampa il secondo carattere del nome della variabile indic.
0D63	LDA	#\$25	carica in accumulatore il simbolo % e
0D65	JSR	\$FFD2	lo stampa sullo schermo.
0D68	CLC		
0D69	BCC	\$0D9F	va alla ricerca ed alla stampa delle dimens. della var. %

0D6B	LDA	\$31	preleva dalle locazioni \$31 e \$32 l'indirizzo di inizio
0D6D	LDX	\$32	
0D6F	STA	\$FD	delle variabili indicizzate e prepara i puntatori \$FD e
0D71	STX	\$FE	\$FE per la ricerca.
0D73	CPX	\$34	locazione contenente H dell'indirizzo fine variabili indic.
0D75	BNE	\$0D7B	salta se ci sono variabili indicizzate da leggere.
0D77	CMP	\$33	locazione contenente L dell'indirizzo fine variabili indic.
0D79	BEQ	\$0D3C	salta se è finita la ricerca.
0D7B	LDY	#\$00	
0D7D	LDA	#\$FD	
0D7F	STA	\$02AA	prepara il puntatore della routine di FETCH.
0D82	JSR	\$0C00	preleva il primo caratt. del nome della variabile indicizz.
0D85	STA	\$47	e lo salva in \$47.
0D87	CMP	#\$80	se uguale o superiore a 128,
0D89	BCS	\$0D52	salta alla lettura di variabile intera indicizzata.
0D8B	INY		
0D8C	JSR	\$0C00	preleva il secondo caratt. del nome della variabile indic.
0D8F	STA	\$48	lo salva in \$48.
0D91	CMP	#\$80	se uguale o superiore a 128,
0D93	BCS	\$0D3D	salta alla lettura di variabile stringa indicizzata.
0D95	JSR	\$0C06	stampa il primo carattere del nome della variabile.
0D98	LDA	\$48	carica in acc. il secondo carattere del nome della variabile.
0D9A	BEQ	\$0D9F	salta se il secondo carattere non esiste.
0D9C	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0D9F	LDA	#\$28	carica in acc. il simbolo (e
0DA1	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0DA4	INY		
0DA5	JSR	\$0C00	preleva il byte L dell'offset per la ricerca della var. succ.
0DA8	STA	\$FB	lo salva nel puntatore \$FB.
0DAA	INY		
0DAB	JSR	\$0C00	byte H dell'offset di inizio della variabile successiva.
0DAE	STA	4FC	lo salva in \$FC.
0DB0	INY		
0DB1	JSR	\$0C00	preleva il numero delle dimensioni; (una, due o tre)
0DB4	ASL		lo raddoppia e
0DB5	STA	\$FA	lo salva in \$FA
0DB7	TYA		prepara il registro Y a
0DB8	CLC		puntare alla fine dei
0DB9	ADC	\$FA	valori delle dimensioni
0DBB	TAY		rispettive.
0DBC	JSR	\$0C00	inizia a prelevare in ordine inverso il valore L ed
0DBF	PHA		
0DC0	DEY		
0DC1	JSR	\$0C00	il valore H della dimensione.
0DC4	STY	\$AA	salva il registro Y in \$AA.
0DC6	TAY		
0DC7	PLA		
0DC8	TAX		carica il registro X e
0DC9	TYA		l'accum. A con il valore basso e quello alto rispettivam.
0DCA	JSR	\$8E32	stampa un numero contenuto in A (H) ed in X (L).
0DCD	DEC	\$FA	
0DDF	DEC	\$FA	decrementa due volte il contatore del numero delle dimens.
0DD1	BEQ	\$0DDE	se sono finite va alla stampa della parentesi).
0DD3	LDA	#\$2C	carica in A il simbolo, e

0DD5	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0DD8	LDY	\$AA	recupera il registro Y.
0DDA	DEY		
0ddb	CLC		
0DDC	BCC	\$0DBC	va a cercare il prossimo valore della dimensione.
0DDE	LDA	#\$29	carica in acc. il simbolo) e
0DE0	JSR	\$FFD2	lo stampa.
0DE3	LDA	#\$0D	
0DE5	JSR	\$FFD2	invia un ritorno carrello (RETURN).
0DE8	CLC		
0DE9	LDA	\$FB	aggiunge l'offset ai puntatori della FETCH
0DEB	ADC	\$FD	
0DED	STA	\$FD	per posizionarli
0DEF	LDA	\$FC	
0DF1	ADC	\$FE	
0DF3	STA	\$FE	all'inizio della successiva variabile indicizzata.
0DF5	TAX		
0DF6	LDA	\$FD	
0DF8	JMP	\$0D73	prosegue la ricerca di variabili indicizzate.

0DFB	byt.	46	F
0DFC	byt.	4E	N
0DFD	byt.	20	spazio
0DFE	byt.	00	fine stringa.

PER **AMIGA**

starBoard2
ORIGINALE DAGLI USA

D-smart
DRIVE ESTERNO

MIDIX

Drive esterno a compatibilità totale (880 kbyte formattati). Smart Interfacce: permette la configurazione del sistema all'accensione. Possibilità di collegare fino a tre drive esterni (compresa una meccanica da 5".25). Scatola metallica. Completo di cavi. Due versioni:

Drive singolo	322.000
Drive doppio	551.000
Kit per secondo drive	233.000

Interfaccia MIDI

Unità completa	80.000
Cavo MIDI (5 metri)	15.000

AMIGA Enhancer Software. Pacchetto originale COMMODORE comprendente manuale, WorkBench, KickStart e Extras 1.2 (contenente il BASIC 1.2) in versione definitiva + mappa corretta della tastiera Italiana 30.000

FutureSound. Digitalizzatore audio dalla APPLIED VISIONS completo di software, microfono e cavi 270.000

MouseTime. Orologio/calendario con batteria tampone 85.000

Guida all'uso dell'AMIGADOS e delle utility più diffuse (in Italiano) disponibile da maggio.

Drive aggiuntivo per Amiga 2000 con istruzioni per il montaggio 250.000

Questi prodotti li trovate presso:

Computing News via Marco Polo, 40/E - Torino
Desme Amiga Club via San Secondo, 95 - Torino
Niwa Hard & Soft via Buoizzi, 94 - Sesto San Giovanni (Milano)
Atema via B.Marcello, 1 - Firenze
Clinica del Computer via Fiume, 31 - Rovigo.
Electronic Service via G.Dibalduccio, 5 - Pisa.

Pagare un giusto prezzo per un prodotto originale è nel vostro interesse: acquistate da chi progetta ciò che produce.



BYTEC

Via San Rocco, 46 12042 Bra (CN)
Tel.(0172) 426501 Telex 211811

Velocizzatori e disk drive 1541

Come realizzare un «fast loader» per il noto disk drive della Commodore.

Tutti sono ormai a conoscenza della lentezza dei drive 1541 per quel che riguarda il caricamento di programmi e dati. In realtà, invece, questi drive sono in grado di leggere i dati piuttosto rapidamente (impiegano infatti solo 1/5 di secondo per leggere un'intera traccia). Il vero problema è costituito dal trasferimento dei dati dal drive al computer, che avviene attraverso un collegamento seriale. Questo sistema, infatti, permette il trasferimento di un solo bit alla volta, al contrario dei collegamenti in parallelo con i quali vengono trasferiti 8 bit alla volta. Il cavo del bus seriale contiene sei linee (cavetti), delle quali solo tre vengono utilizzate per le comunicazioni: ATN (attention), CLK (clock) e DATA. CLK non deve essere confuso con il clock da 1 MHz interno al computer. Le altre tre linee (RESET, GND e SRQIN) non vengono utilizzate direttamente per la comunicazione tra computer e disk drive.

Le linee ATN, CLK e DATA sono collegate a speciali chip all'interno del drive e dell'elaboratore. A questi chip si accede leggendo o scrivendo in particolari locazioni della memoria. Nel computer è utilizzata la porta A del chip CIA 2, locata a \$DD00 (56576 decimale). Nel 1541, invece, è usata la porta B del chip VIA 1, locata a \$1800 (6144). Le linee seriali appaiono come bit particolari di queste locazioni. Le linee DATA e CLK sono dotate di due bit ciascuna, uno per l'input e l'altro per l'output. La linea ATN è una speciale linea a senso unico che può essere controllata unicamente dal computer. Il calcolatore, infatti, è dotato di un unico bit ATN OUT ed il drive di un bit ATN IN. Un altro bit presente nel drive e denominato ATN

ACK (acknowledge) viene usato per resettare i circuiti del drive, ma non è collegato all'elaboratore. Nel corso delle normali routine seriali, ATN viene utilizzato dal computer per segnalare l'inizio delle comunicazioni, indipendentemente dal fatto che esse siano in uscita (TALK) o in entrata (LISTEN). Durante il trasferimento dei dati, sono attive soltanto le linee CLK e DATA. TALK imposta la linea DATA HIGH (+5 volt), se il bit che viene trasferito è a «1», oppure LOW (terra), se il bit in questione è a «0». Successivamente imposta la linea CLK ad HIGH per segnalare che i dati in questione sono pronti. Quando LISTEN rileva che la linea CLK è stata impostata ad HIGH, va immediatamente a leggere il bit in arrivo sulla linea DATA. Questo procedimento sembra, ed in realtà lo è, piuttosto semplice; non abbiamo però considerato la complessa procedura che viene utilizzata per far sì che il drive sia presente in linea e per ordinare allo stesso di inviare o ricevere i dati.

Illustriamo invece ora in che modo è possibile velocizzare il trasferimento di un byte. La procedura fondamentale, utilizzata dalla maggior parte dei fast loader, è quella di riuscire a trasferire più di un bit alla volta (per questo prende spesso il nome di trasferimento in «semi-parallelo»). Ma quanti bit, in realtà, si possono trasferire contemporaneamente? Innanzitutto, dal momento che la linea ATN è a senso unico dal computer al drive, questa non si può configurare in modo da farne un uso generalizzato. Questo ed altri problemi, fanno sì che sia possibile, per i nostri scopi, soltanto l'utilizzo di CLK e DATA. DATA viene già utilizzata per trasferire i bit, mentre CLK svolge la funzione di

segnalare quando i bit sono pronti al trasferimento. Se ci si serve di CLK per trasferire altri bit, come è poi possibile segnalare a LISTEN quando i bit sono pronti per il trasferimento? Ciò è possibile solo riuscendo ad ottenere una perfetta sincronizzazione fra drive e computer.

Sincronizzando drive e computer al momento in cui viene trasferito il primo byte, ed assicurandosi poi che ogni trasferimento impieghi lo stesso identico lasso di tempo per la lettura e l'invio di una coppia di bit, è possibile effettuare l'operazione senza bisogno di alcun segnalatore.

Invece di dover segnalare a LISTEN i bit pronti, sarà lo stesso TALK ad inviarli nel momento in cui LISTEN si prepara a leggerli. Servendosi di una simile procedura, naturalmente, è necessario che diversi fattori siano pianificati con molta attenzione. La cosa più importante è che le due device siano sincronizzate prima dell'inizio del processo. Per poter ottenere questo risultato è necessario servirsi di un procedimento piuttosto complicato, per comprendere il quale è opportuno approfondire ulteriormente il discorso sulle linee seriali.

Supponiamo di impostare una linea a LOW sul bus seriale, mentre l'altra device sta tentando di impostarla ad HIGH. Quale delle due device prevarrà? Se una qualsiasi device tenta di impostare a LOW una linea, essa si imposta a LOW; per impostare una linea ad HIGH, infatti, è necessario che tutte le device «permettano» l'esecuzione di questa operazione; di conseguenza per mantenere una linea nella posizione HIGH tutte le device devono agire in questo senso, mentre se una sola delle device agisce in senso contrario la linea ritorna a LOW.

Torniamo ora al procedimento necessario a sincronizzare le due device: l'idea fondamentale è quella di delegare ad una device il controllo della linea DATA ed all'altra quella della linea CLK. È possibile in questo modo dare inizio al processo facendo in modo che LISTEN imposti CLK a LOW e che TALK imposti DATA a LOW. Nessuna delle due device, inoltre, deve influenzare la linea assegnata all'altra, in modo da permetterle un controllo totale della stessa. Successivamente, LISTEN attende che TALK disponga di un bit pronto per il trasferimento. Non appena TALK è pronto, esso lascia la linea DATA HIGH, segnalando in questo modo a LISTEN di essere in grado di inviare il bit. A questo punto LISTEN lascia la linea CLK HIGH, segnalando a TALK di essere pronto per ricevere. In questo modo le due device sono sincronizzate ed il trasferimento dei dati può iniziare. È da notare che entrambe le linee sono così state liberate, permettendo a TALK di

controllarle direttamente.

TALK deve ora dividere i byte di dati in 4 coppie di bit e trasmettere le coppie servendosi delle linee CLK e DATA. Dal momento che TALK impiega qualche istante, prima di avere la prima coppia pronta per il trasferimento, anche LISTEN deve attendere lo stesso spazio di tempo prima di iniziare la lettura. Si tratta, quindi, di un altro fattore da pianificare con attenzione. LISTEN, inoltre, riceve i byte divisi in coppie di bit e, di conseguenza, deve procedere alla loro riunione per formare i byte da inserire nella memoria. I comandi necessari per eseguire questa operazione coinvolgono normalmente le istruzioni «shift» (ASL, LSR) e «rotate» (ROL, ROR).

Naturalmente i metodi che, in particolare, vengono utilizzati, variano da un fast loader all'altro, e costituiscono il fattore che più di tutti influenza la velocità dei trasferimenti. È molto importante che il tempo impiegato per dividere e ricostruire sia lo stesso o comunque molto simile. Ciò potrebbe richiedere l'inserimento di qualche NOP (No Operation) nelle routine per rallentarle. Dopo che TALK ha inviato l'ultima coppia di bit, deve attendere il tempo sufficiente a permettere a LISTEN di riceverla. Entrambe le device, quindi, devono impostare le rispettive linee a LOW, per poi dare inizio al trasferimento del byte successivo; quando tutti i dati sono stati trasferiti, devono, infine, liberare le linee in modo da permettere le normali comunicazioni seriali.

Durante il trasferimento dei dati tutti gli interrupt da entrambi i lati devono essere disattivati; gli interrupt IRQ si possono disattivare con SEI. Il computer è dotato di una coppia di interrupt che devono anch'essi essere disattivati. Quando il chip VIC trasforma i caratteri dei dati in modo da visualizzare sullo schermo, esso «sospende» il processore ogni 8 «raster line». Ciò può essere evitato oscurando lo schermo. Un altro metodo è quello di includere un codice di controllo nel byte che dà inizio al processo di trasferimento, in modo che esso attenda il momento in cui il VIC non si trovi sulla prima e seconda raster line della serie di otto, controllando il «raster register» del VIC locato a \$D012 (53266). Questo metodo lascia lo schermo visibile. In entrambi i casi, comunque, gli sprite devono essere disattivati attraverso il registro a \$D015 (53269).

Per realizzare un fast loader completo, sono anche necessarie altre routine atte a ricercare il nome del file nella directory, a posizionare la testina sulla giusta traccia, ad impostare la densità, a identificare il corretto «sector header» ed a leggere il blocco dei dati. ■

Scroll list 128

Utility per Commodore 128 per potenziare le possibilità di list di un programma in Basic.

Di Marco Menichelli

SCROLL LIST 128 è un'utility redatta per venire incontro alle necessità di chi programma in Basic.

Il programma occupa poco più di una pagina di memoria, precisamente dalla locazione \$1600 alla \$175A. Il suo fine è quello di colmare una delle poche lacune del BASIC 7 del Commodore 128. Esso infatti abilita i tasti «A» e «W», premuti alternativamente insieme a CONTROL, a far scorrere sullo schermo il listato di un programma in Basic in modo diverso dal consueto.

Premendo CONTROL A il listato scorre dal basso verso l'alto dello schermo, incrementando automaticamente il numero di linea, e si ferma istantaneamente al rilascio del tasto «A». L'effetto opposto si ottiene premendo CONTROL W. Una rapida pressione su uno dei due tasti comando fa listare una sola linea.

Se la pressione del tasto è continua si arriva a listare tutto il programma fino ad uno dei suoi estremi; non solo, ma, servendosi alternativamente di «A» o «W», è possibile spaziare fra le linee di tutto il programma.

Naturalmente ambedue gli schermi, sia quello a 40 che quello ad 80 colonne, sopportano la gestione di SCROLL LIST 128. Inoltre si possono utilizzare anche le WINDOW come riduzione della normale piena pagina.

Il sistema di lettura del numero di linea già listato viene effettuato automaticamente per mezzo del posizionamento del cursore. Premendo CONTROL W il cursore si sposta nella posizione HOME e di lì inizia a controllare se sullo schermo esistano caratteri numerici. Se non ne trova passa al bordo sinistro della riga successiva e così fino alla fine della WINDOW in esercizio. Premendo CONTROL A il cursore si sposta invece nella parte inferiore sinistra dello schermo ed inizia a cercare il numero in senso inverso, cioè risalendo verso la posizione HOME.

Ci sono alcuni piccoli accorgimenti da rispettare per ottenere i risultati attesi:

- 1) se si è fatto girare il programma caricatore di SCROLL LIST in Basic si può premere il tasto funzione «F1» per inizializzare il programma.
- 2) Se si è caricata la routine di SCROLL con

l'assemblatore, oppure con BLOAD, è necessario utilizzare SYS 5632, per ottenere lo stesso effetto di cui sopra.

3) Le combinazioni di tasti CONTROL A/W hanno effetto solo se sulla pagina dello schermo è visibile almeno una linea completa di listato, oppure anche solo il numero corrispondente ad una linea «esistente» del programma da listare. Pertanto con lo schermo, o la finestra, completamente vuoti, si potrà digitare un numero di linea esistente (facendo attenzione a non premere RETURN, altrimenti la si cancella) ed utilizzare CONTROL A oppure W.

4) Premendo RUN/STOP RESTORE si disabilita la routine di SCROLL LIST. Per riabilitarla si dovrà agire come ai punti 1 e 2.

Durante lo scroll in avanti possono verificarsi alcuni inconvenienti di carattere marginale, dovuti al sistema di lettura e controllo del numero di linea del programma. Quando una linea supera la lunghezza di una riga di schermo, sia in 80 che in 40 colonne, i numeri che seguono un'istruzione del tipo DATA, GOTO, THEN..., talvolta, vengono a trovarsi all'inizio del bordo sinistro dello schermo. In questo caso è possibile che la routine di SCROLL confonda queste cifre con il numero di linea precedente o successivo a quello listato; possono così verificarsi i due seguenti errori:

- a) il numero letto NON corrisponde ad una linea esistente del programma: il LISTING si arresta.
- b) il numero letto CORRISPONDE ad una linea effettivamente esistente: il LISTING prosegue saltando alla linea corrispondente a quel numero.

Per ovviare al primo ed al secondo inconveniente, non appena ci si accorge dell'errore, è sufficiente digitare il numero di linea alla quale si è interessati e premere nuovamente CONTROL A oppure CONTROL W.

A questo punto si rivela certamente utile illustrare le subroutine del S.O. utilizzate in questo programma.

SCROLL prende vita inserendosi nella routine che controlla quale dei tasti è stato premuto insieme a CONTROL e che inizia a F\$C7B9. Questo è stato possibile sostituendo ai puntatori di CONTROL (\$0334 e \$0335) l'indirizzo della routine che va subito a leggere se i tasti interessati sono «A» o «W».

JSR \$CB58 - normalmente è utilizzata dal S.O. per la «gestione del carattere sotto il cursore», che appare in REVERSE quando il cursore stesso vi staziona sopra. Per fare quanto detto essa ha la necessità di leggere il carattere sottostante ad ogni lampeggio del cursore. Il programma la sfrutta prelevando dall'accumulatore A il carattere appena letto.

JSR \$0380 - (chiamata) CHARGET è in grado di leggere un byte utilizzando l'incremento

dei suoi due puntatori \$3D e \$3E. Viene sfruttata per posizionare i puntatori di cui sopra sulla stringa corrispondente al numero di linea che è stato costruito dalla JSR \$CB58.

JSR \$50A0 - lavora insieme alla CHARGET ed è utilizzata frequentemente dal S.O. quando si costruiscono linee Basic immettendole da tastiera. È il cuore delle routine di GOTO, GOSUB e THEN. A SCROLL LIST serve per lo stesso scopo; le viene fatta trasformare una stringa di valori ASCII numerici in due byte a base esadecimale che essa conserva in \$16 e \$17.

JSR \$CC6A - ha una duplice funzione che svolge secondo lo stato del CARRY. Se il carry è SET allora riporta in X e Y i valori di riga e colonna relativi allo schermo o alla finestra in esercizio. Se il carry è CLEAR, allora trasforma i valori relativi alla finestra, che trova in X e Y, in valori reali conteggiati a partire da zero riga e zero colonna dell'intero schermo. Inizializza i puntatori alle linee di INPUT e di SCHERMO (che serviranno anche alla JSR \$CB58) restituendo, infine, gli stessi valori forniti direttamente o che aveva calcolato precedentemente con SEC.

JSR \$CACA - effettua lo SCROLL di tutto il contenuto della WINDOW in esercizio per il valore di una riga verso il BASSO.

JSR \$42EC - utilizza le locazioni \$61 e \$62 come puntatori per la routine di «load da ogni banco» - LDA(61),Y - per mezzo di PCRA e PCRC (registri della MMU locati a \$FF01 e \$FF03) che si trova a partire da \$039F. Viene utilizzata per scandagliare le linee del programma Basic locato nel BANCO ZERO.

JSR \$50E5 - subroutine utilizzata normalmente dalla LIST ROUTINE. È capace di listare una linea di programma il cui numero si trova in \$16 e \$17. Per farla funzionare, dato che anch'essa si serve della JSR \$42EC, è necessario aggiornare i puntatori \$61 e \$62 con l'indirizzo di inizio in RAM 0 della linea in oggetto. Viene utilizzata proprio per questo scopo.

Il disassemblato della routine di SCROLL LIST riporta, a lato delle istruzioni in L.M., un commento che ha lo scopo di chiarire gli argomenti che non sono stati affrontati nel corso dell'articolo.

Listato. Scroll list 128

```

10 REM *****
20 REM ** **
30 REM ** SCROLL LIST C= 128 **
40 REM ** **
50 REM ** (C) MENICHELLI MARCO **
60 REM ** **
70 REM ** FIESOLE (FI) **
80 REM ** **
90 REM *****
100 :
110 IF RGR(0)=5 THEN T=20 : FAST
120 BANK 15 : SCNCLR : CHAR,T,2,"SCROLL LIST
    C=128 (C) MENICHELLI MARCO",1
130 WINDOW 0, 4, T*2 + 39, 24 : CHAR, T+5, 2,
    "ATTENDERE QUALCHE ISTANCE ...."
140 A=DEC("1600") : READ A$ : DO WHILE A$<>
    "*"
150 B=DEC(A$) : POKE A,B : A=A+1 : C=C+B
160 READ A$ : LOOP
170 IF C<>43135 THEN PRINT CHR$(15); : CHAR,
    T+4, 5, "ERRORE DI TRASCRIZIONE NEI DATA",
    1 : GOTO 250
180 KEY 1, "SYS5632" + CHR$(13) : SCNCLR
190 BSAVE "SCROLL/1600", B15, P(DEC("1600"))
    TO P(DEC("175B"))
200 CHAR, T+1, 5, "PREMERE <F1> PER ATTIVARE
    CONTROL W/A", 1
210 CHAR, T+8, 7, "OPPURE DIGITARE SYS5632"
220 CHAR, T+5, 9, "CONTROL W " + CHR$(146) +
    " : LISTA INDIETRO", 1
230 CHAR, T+5, 11, "CONTROL A " + CHR$(146)
    + " : LISTA AVANTI", 1
240 CHAR, T+5, 13, "RUN/STOP RESTORE " + CHR$(
    146) + " : DISABILITA", 1
250 WINDOW 0, 0, T*2 + 39, 24 : PRINT : PRINT
    : SLOW
260 :
270 DATA A9,49,8D,34,03,A9,16,8D,35,03,60,20,
    58,CB,C9,30,B0,02,38,60,C9,3A,90
280 :

```

```

290 DATA FB,60,48,A5,EC,38,E5,E6,AA,68,9D,00,
    01,E6,EC,4C,3B,16,A2,FF,A0,00,86
300 :
310 DATA 3D,84,3E,20,80,03,4C,A0,50,A6,E4,86,
    EB,38,20,6A,CC,18,4C,6A,CC,A2,00
320 :
330 DATA A0,00,F0,F6,C9,17,F0,0A,C9,01,F0,03,
    4C,B9,C7,4C,E8,16,20,43,16,20,0B
340 :
350 DATA 16,90,11,A6,EB,E4,E4,90,03,4C,43,16,
    E6,EB,20,3B,16,18,90,EA,20,19,16
360 :
370 DATA 20,0B,16,90,F8,A5,EC,E5,E6,AA,A9,00,
    9D,00,01,20,43,16,20,CA,CA,20,CA
380 :
390 DATA CA,20,29,16,A5,2D,85,61,85,FC,A5,2E,
    85,62,85,FD,A0,00,20,EC,42,85,FA
400 :
410 DATA C8,20,EC,42,F0,2B,85,FB,C8,20,EC,42,
    85,FE,C8,20,EC,42,C5,17,D0,1E,A5
420 :
430 DATA FE,C5,16,D0,18,A5,FC,A6,FD,85,61,86,
    62,A0,02,20,EC,42,85,16,C8,20,EC
440 :
450 DATA 42,85,17,4C,E5,50,A5,61,85,FC,A5,62,
    85,FD,A5,FA,85,61,A5,FB,85,62,18
460 :
470 DATA 90,B2,20,37,16,20,0B,16,90,15,A6,E6,
    86,EC,A6,EB,E4,E5,F0,08,C6,EB,20
480 :
490 DATA 3B,16,18,90,E9,4C,37,16,20,19,16,20,
    0B,16,90,F8,C9,20,D0,DF,A5,EC,E5
500 :
510 DATA E6,AA,A9,00,9D,00,01,20,37,16,20,29,
    16,A5,2D,85,FA,A5,2E,85,FB,A5,FB
520 :
530 DATA F0,A5,85,62,A5,FA,85,61,A0,00,20,EC,
    42,85,FA,C8,20,EC,42,85,FB,C8,20
540 :
550 DATA EC,42,85,FE,C8,20,EC,42,C5,17,D0,DB,
    A5,FE,C5,16,D0,D5,A5,FA,A6,FB,4C
560 :
570 DATA C1,16,*

```

Disassemblato di SCROLL LIST C-128

1600	LDA	#\$49	La routine del tasto CONTROL, individuata dai puntatori
1602	STA	\$0334	\$0334 e \$0335, viene intercettata. Si sostituisce in questi
1605	LDA	#\$16	l'indirizzo della nostra routine, che inizia a \$1649.
1607	STA	\$0335	
160A	RTS		

Subroutine che legge un byte sulla memoria di schermo e verifica se il carattere letto è di tipo numerico. Se il byte corrisponde ad un numero il CARRY ritorna «CLEAR», altrimenti torna SETTATO ad 1.

160B	JSR	\$CB58	Routine del S.O. che legge il valore del carattere che si trova sotto il cursore.
160E	CMP	#\$30	
1610	BCS	\$1614	
1612	SEC		
1613	RTS		
1614	CMP	#\$3A	
1616	BCC	\$1613	
1618	RTS		

Subroutine che immette il valore ASCII delle cifre che comporranno il numero della linea di programma a partire dalla locazione \$0100.

1619	PHA		Salva in STACK il carattere ASCII numerico.
161A	LDA	\$EC	Contiene la posizione del cursore sulla colonna di schermo.
161C	SEC		
161D	SBC	\$E6	Contiene il valore del bordo sinistro della finestra.
161F	TAX		Trasferisce in X il valore relativo della pos. sulla colonna.

1620	PLA		Recupera dallo STACK il carattere ASCII numerico e
1621	STA	\$0100,X	lo immette a partire da \$0100.
1624	INC	\$EC	Predisporre lo spostamento del cursore a destra di un carattere.
1626	JMP	\$163B	Va alla routine di posizionamento cursore.

Trasforma il numero da forma ASCII, presente a partire dalla locazione \$0100 e seguenti, in forma esadecimale e lo conserva nelle locazioni \$16 e \$17.

1629	LDX	#\$FF	Predisporre i puntatori della subroutine CHARGET per
162B	LDY	#\$00	
162D	STX	\$3D	leggere la memoria a partire dalla locazione \$0100.
162F	STY	\$3E	
1631	JSR	\$0380	Subroutine di CHARGET.
1634	JMP	\$50A0	Subroutine del S.O. che trasforma un numero intero positivo da ASCII ad ESADECIMALE.

1637	LDX	\$E4	Carica X con il valore del bordo inferiore dello schermo.
1639	STX	\$EB	Contiene il valore della pos. del cursore sulla linea.
163B	SEC		Subroutine del S.O. che ottiene il valore relativo della
163C	JSR	\$CC6A	posizione del cursore sulla finestra dello schermo in esercizio quando il CARRY è settato.
163F	CLC		Quando il CARRY è CLEAR, allora la stessa subroutine
1640	JMP	\$CC6A	serve a posizionare il cursore nella posizione indicata dai registri X e Y che devono contenere il valore della riga e della colonna, rispettivamente.

1643	LDX	#\$00	Riga zero.
1645	LDY	#\$00	Colonna zero.
1647	BEQ	\$163F	Salta a posizionare il cursore in alto a sinistra dello schermo.

Inizio della nuova routine di CONTROL.

1649	CMP	#\$17	È stato premuto il tasto «W»?
164B	BEQ	\$1657	Sì, salta alla routine di LISTA INDIETRO.
164D	CMP	#\$01	È stato premuto il tasto «A»?
164F	BEQ	\$1654	Sì, salta alla routine di LISTA AVANTI.
1651	JMP	\$C7B9	Né «A» né «W» sono stati interessati, quindi prosegue con la routine di CONTROL del S.O.

1654	JMP	\$16E8	Salta alla routine di LISTA AVANTI
------	-----	--------	------------------------------------

Inizio della routine di LISTA INDIETRO

1657	JSR	\$1643	Mette il cursore in posizione HOME.
165A	JSR	\$160B	Legge il carattere sotto il cursore.
165D	BCC	\$1670	Salta se il carattere letto è un numero.
165F	LDX	\$EB	Controlla se il cursore si trova sull'ultima riga in basso.
1661	CPX	\$E4	Questa locazione contiene il numero massimo delle righe sulla finestra di schermo in esercizio.
1663	BCC	\$1668	Se non siamo all'ultima riga allora salta ad incrementarla.
1665	JMP	\$1643	Raggiunta la fine dello schermo, senza trovare valori numerici, salta a mettere il cursore in posizione HOME.
1668	INC	\$EB	Incrementa la locaz. contenente il numero di riga.
166A	JSR	\$163B	Mette il cursore nella nuova posizione.
166D	CLC		
166E	BCC	\$165A	Salto incondizionato alla routine di ricerca di un numero.
1670	JSR	\$1619	Salva il valore ASCII del numero trovato e sposta il cursore di un passo a destra.
1673	JSR	\$160B	Legge il carattere sotto il cursore.
1676	BCC	\$1670	Se il carattere ASCII è un numero allora va a salvarlo.
1678	LDA	\$EC	Se i valori numerici sono finiti allora
167A	SBC	\$E6	calcola la posizione, relativa, del cursore sullo schermo e
167C	TAX		la trasmette al registro indice X.
167D	LDA	#\$00	Mette a zero la locazione successiva all'ultimo carattere
167F	STA	\$0100,X	ASCII salvato per indicare la fine della stringa.
1682	JSR	\$1643	Mette il cursore in posizione HOME.
1685	JSR	\$CACA	SCROLL in basso di tutto lo schermo per una linea.
1688	JSR	\$CACA	Ripete l'operazione una sconda volta.
168B	JSR	\$1629	Trasforma la stringa numerica in un intero esadecimale.
168E	LDA	\$2D	Predisporre i puntatori \$61 e \$62 della routine del S.O. che
1690	STA	\$61	segue LDA(ZP),Y in BANCO ZERO, con i puntatori di inizio
1692	STA	\$FC	programma \$2D e \$2E, a leggere i LINK ed i NUMERI di
1694	LDA	\$2E	linea. Inoltre abilita \$FC e \$FD quali puntatori alla
1696	STA	\$62	prima linea di programma.
1698	STA	\$FD	
169A	LDY	#\$00	
169C	JSR	\$42EC	LDA(SP),Y - adesso legge in BANCO ZERO il LINK basso della successiva linea di

169F	STA	\$FA	programma e lo salva.
16A1	INY		Si appresta a leggere il prossimo LINK.
16A2	JSR	\$42EC	Legge il LINK alto della stessa linea.
16A5	BEQ	\$16D2	Se risulta zero allora significa che non ci sono altre linee di programma da controllare quindi si salta alla fine della routine di LISTA INDIETRO.
16A7	STA	\$FB	Salva il LINK alto in \$FA.
16A9	INY		Si appresta a leggere il primo byte del numero della linea.
16AA	JSR	\$42EC	Legge il byte basso del numero di linea e lo salva.
16AD	STA	\$FE	Si appresta a terminare la lettura del numero di linea.
16AF	INY		Legge il byte alto del numero di linea e lo confronta con il byte alto del numero trovato sullo schermo.
16B0	JSR	\$42EC	Se non sono uguali salta a leggere il prossimo numero di linea.
16B3	CMP	\$17	Riprende il byte basso salvato precedentemente e lo confronta con il byte basso del num. dello schermo.
16B5	BNE	\$16D5	Non sono uguali, allora salta a leggere la prossima linea.
16B7	LDA	\$FE	Trovato il numero di linea corrispondente a quello dello schermo, si prelevano i LINK della linea PRECEDENTE e si aggiornano i puntatori per la lettura relativa.
16B9	CMP	\$16	
16BB	BNE	\$16D5	
16BD	LDA	\$FC	
16BF	LDX	\$FD	
16C1	STA	\$61	
16C3	STX	\$62	
16C5	LDY	#\$02	Si prepara Y quale indice per i puntatori al numero di linea.
16C7	JSR	\$42EC	Legge il byte basso del numero di linea e lo salva.
16CA	STA	\$16	
16CC	INY		
16CD	JSR	\$42EC	Legge il byte alto del numero e lo salva.
16D0	STA	\$17	
16D2	JMP	\$50E5	LISTA una linea il cui numero si trova in \$16 e \$17 ponendo termine alla prima fase delle routine di LISTA.

16D5	LDA	\$61	Salva l'indirizzo della linea in esame in \$FC e \$FD,
16D7	STA	\$FC	
16D9	LDA	\$62	
16DB	STA	\$FD	
16DD	LDA	\$FA	quindi aggiorna i puntatori della subroutine LDA(SP),Y con
16DF	STA	\$61	l'indirizzo della linea successiva.
16E1	LDA	\$FB	
16E3	STA	\$62	
16E5	CLC		Salto incondizionato alla routine di lettura dei LINK e del
16E6	BCC	\$169A	numero della linea successiva.

Inizio della routine di LISTA AVANTI.

16E8	JSR	\$1637	Mette il cursore in basso a sinistra della finestra per iniziare a scandagliare lo schermo dal basso in alto.
16EB	JSR	\$160B	Legge il carattere sotto il cursore.
16EE	BCC	\$1705	Salta se è stato trovato un carattere numerico.
16F0	LDX	\$E6	Con il valore del bordo sinistro della finestra in esercizio
16F2	STX	\$EC	aggiorna il contatore delle colonne di schermo.
16F4	LDX	\$EB	Controlla se il cursore è arrivato al
16F6	CPX	\$E5	bordo superiore della finestra in esercizio.
16F8	BEQ	\$1702	Il cursore si trova nella pos. HOME senza aver trovato numeri di linea, torna allora alla pos. iniziale.
16FA	DEC	\$EB	Decrementa il contatore delle righe.
16FC	JSR	\$163B	Mette il cursore alla nuova posizione.
16FF	CLC		Salto incondizionato a leggere la PRECEDENTE
1700	BCC	\$16EB	riga di schermo.
1702	JMP	\$1637	Posiziona il cursore in basso a sinistra della finestra.
1705	JSR	\$1619	Salva il valore ASCII del numero trovato e sposta il cursore di un passo a destra.
1708	JSR	\$160B	Legge il carattere sotto il cursore.
170B	BCC	\$1705	Se il carattere ASCII è un numero allora va a salvarlo.
170D	CMP	#\$20	È il carattere SPAZIO?
170F	BNE	\$16F0	Se non è uno spazio significa che il numero trovato non appartiene ad una linea, pertanto abbandona la lettura di questa e passa a leggere la linea precedente.
1711	LDA	\$EC	Il carattere spazio delimita il numero di linea (quasi sempre), quindi i valori numerici sono terminati e
1713	SBC	\$E6	occorre mettere a zero
1715	TAX		
1716	LDA	#\$00	la locazione successiva all'ultimo carattere ASCII
1718	STA	\$0100,X	salvato, indicando così la fine della stringa.
171B	JSR	\$1637	Mette il cursore alla sinistra dell'ultima riga dello sch.
171E	JSR	\$1629	Trasforma la stringa in un numero ESA posto in \$16 e \$17.
1721	LDA	\$2D	
1723	STA	\$FA	Trasmette l'indirizzo di inizio programma in BASIC alle
1725	LDA	\$2E	
1727	STA	\$FB	locazioni \$FA e \$FB.

1729	LDA	\$FB	Controlla se il byte alto del LINK di linea è uguale a zero. Se è vero salta alla fine del programma.
172B	BEQ	\$16D2	
172D	STA	\$62	Aggiorna i puntatori della LDA(SP),Y con i LINK di inizio linea.
172F	LDA	\$FA	
1731	STA	\$61	
1733	LDY	#\$00	Si appresta a leggere i LINK della linea successiva.
1735	KSR	\$42EC	Legge il LINK basso della linea successiva e lo salva.
1738	STA	\$FA	
173A	INY		Si appresta a terminare la lettura del LINK.
173B	JSR	\$42EC	Legge il LINK alto della linea e lo salva.
173E	STA	\$FB	
1740	INY		
1741	JSR	\$42EC	Legge il byte basso del numero di linea e lo salva.
1744	STA	\$FE	
1746	INY		
1747	JSR	\$42EC	Legge il byte alto del numero di linea e lo confronta con il numero letto sullo schermo.
174A	CMP	\$17	
174C	BNE	\$1729	Se non è uguale salta subito a leggere la prossima linea.
174E	LDA	\$FE	Riprende il byte basso del numero di linea e termina il confronto.
1750	CMP	\$16	
1752	BNE	\$1729	Non si tratta della linea ricercata quindi salta ad aggiornare i puntatori \$61 e \$62 con l'indirizzo della linea successiva, salvato precedentemente, per leggere e confrontare il nuovo numero di linea.

1754	LDA	\$FA	Il numero di linea corrisponde a quello letto sullo schermo, quindi
1756	LDX	\$FB	si salta a LISTARE la linea SUCCESSIVA.
g1758	JMP	\$16C1	

BIT SHOP Computers

Via Valeggio 5 - 35141 Padova - Tel. (049) 44.801
Divisione vendita per corrispondenza

ESCLUSIVITÀ E QUALITÀ INSIEME DA BIT SHOP COMPUTERS

Con l'O.M.A. (L. 69.000), la cartuccia che riporta il programma sproteetto in un unico file su disco e cassetta.

Il FREEZE - FRAME (L. 55.000), alternativo all'O.M.A., velocizzatori di caricamento dei programmi di circa 20 volte come SPE-EDDOS 64/128 a L. 59.000 ed eccezionali dispositivi, tra cui EPROM 802, sono i prodotti che Vi mettiamo a disposizione a prezzi... concorrenziali.

Interpellateci al 44.801 (049) e vi daremo ogni ragguaglio sul nostro abbonamento al CLUB AMIGA, primo in Italia, con arrivi settimanali da tutto il mondo.

Non dimenticate, cari amici, anche il nostro abbonamento a CBM 64 e le nostre promozionali offerte sui supporti magnetici:

N. DISCHI		10 PEZZI	100 PEZZI	500 PEZZI
SINGOLA	- DOPPIA 5 1/4	1.950	1.650	1.350
DOPPIA	- DOPPIA 5 1/4	2.400	2.100	1.800
HD	- PER AT IBM	6.900	5.500	4.500
DOPPIA	- DOPPIA 3 1/2	4.450	3.950	3.450

VI ASPETTIAMO!!!

(spese postali L. 8.000)

Per la richiesta di listini
allegare L. 2.000 in francobolli

NEW! GRUPPI CONTINUITÀ

200 - 250 - 500 - 1000 W

- Per computer e apparati elettronici.
- Autonomia 20 minuti. 220 V.
- Suoneria e led segnalazione.
- Filtro antidisturbi.
- Completi di batterie ermetiche.

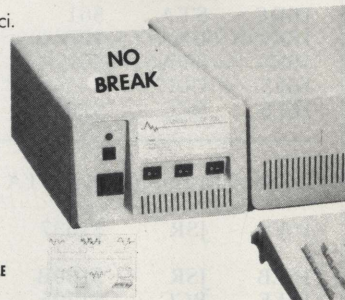
200 W L. 560.000

250 W L. 640.000

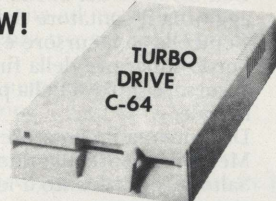
500 W L. 850.000

1000 W L. 1.490.000

ONDA
SINOIDALE



NEW!



FLOPPY DISK DRIVE C-64

100% compatibile tipo 1541
TURBO! Velocità doppia con ROM speciale
Con elettronica e alimentatore
L. 298.000



MODEM TOTAL TELECOMMUNIC.

300 Baud CCITT V21. Full duplex. Auto dial, auto answer. Con cavo RS232 e super intelligent software. Manuale italiano.

per IBM-PC e compatibili, APPLE II
L. 158.000
per COMMODORE C 64/128 **L. 99.000**

MODEM MULTISTANDARD 300-600-1200/75 75-1200-1200 half

L. 240.000

Con cavo RS232 per IBM compatibili.
Con interfaccia per COMMODORE C 64/128.

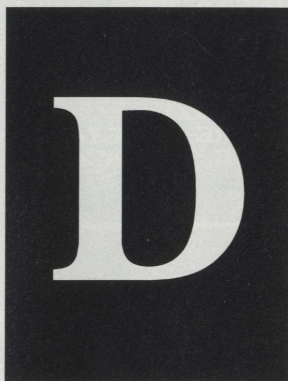
Sconto a rivenditori qualificati. Prezzi IVA esclusa

MAGNETO PLAST s.r.l.

Via Leida, 8 - 37135 VERONA - Tel. 045/504491 - 501913

COMMODORE E DIDATTICA

ESPERIENZE DIDATTICHE A CONFRONTO



Questa rubrica si basa su testimonianze di alunni ed insegnanti, che si interessano alla didattica su computer. I contributi editoriali sono grandemente apprezzati. Inviare eventuali materiali (articoli, foto, disegni, descrizioni di esperienze...) a:

*Commodore Gazette
Commodore e didattica
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano*

FUTURISMI POSTALI:

Balla, Depero e la comunicazione postale futurista

Tra le varie mostre, ad EXPO ARTE, fiera internazionale d'arte contemporanea della FIERA del LEVANTE di Bari, ha avuto luogo una rassegna particolarmente interessante che ha avuto

per oggetto il Movimento Futurista.

Nel 1986 si è assistito ad una riscoperta e valorizzazione di questo movimento artistico che meglio ha riflesso le trasformazio-

ni sociali degli inizi del secolo in Europa. «FUTURISMI POSTALI: Balla, Depero e la comunicazione postale futurista», questo è il titolo della mostra presente a Bari dall'11 al 15 marzo 1987, ha



**FUTURISMI POSTALI**

SOFTMEDIA
MOLE
COMUNE DI BARI
COMUNE DI ROVERETO
PROVINCIA DI BARI
PROVINCIA DI
GORIZIA
ENTE AUTONOMO
FIERA DEL LEVANTE

si ringrazia
COMMODORE ITALIANA
EDITRICE LATERZA

EXPO ARTE 1987

concluso questo ciclo raccogliendo tutto il vasto armamentario con cui i futuristi vollero scardinare le regole della comunicazione, in nome di un'immaginazione senza fili e di una comunicazione più immediata possibile. I messaggi postali furono presi d'assalto e la mostra di Bari ne ha rievocato le manifestazioni più eclatanti, dalle cartoline di Balla alle lettere autografe, ai programmi d'intervento della vita del gruppo futurista.

«FUTURISMI POSTALI» è stata organizzata dalle cooperative SOFTMEDIA e MOLE di Bari, coordinate per l'occasione da Mario Lombardini, dagli Assessorati alle Attività Culturali del Comune di Rovereto e Provincia di Gorizia, e patrocinata dagli Assessorati alla Cultura del Comune e della Provincia di Bari.

Per i tanti amanti dell'arte e patiti dell'informatica vi è stata una piacevole sorpresa: la cooperativa SOFTMEDIA, in collaborazione con la COMMODORE ITALIANA, ha infatti completato l'allestimento dell'esposizione progettando e realizzando un audiovisivo che presentasse ai visitatori la mostra e la completasse, visivamente, con notizie sugli artisti.

A pilotare il sistema audiovisivo, con immagini digitalizzate, vi era un COMMODORE AMIGA. Le ottime caratteristiche grafiche, la possibilità di elaborare le immagini senza che queste ne perdano la qualità, hanno fatto dell'AMIGA un punto d'attrazione della mostra e l'originale, quanto nuova soluzione per la presentazione di opere d'arte, ha suscitato un notevole interesse tra i numerosissimi visitatori ed i galleristi presenti ad EXPO ARTE.

Quasi certamente, se Boccioni, Carrà, Russolo, Balla, Severini avessero scritto oggi il manifesto dell'Arte Futurista, nel determinare la necessità di «rendere e magnificare la vita odierna incesantemente e tumultuosamente trasformata dalla scienza vittoriosa», avrebbero pensato alla

COMUNE di BARI
Assessorato alla Cultura

SOFTMEDIA scrì MOLE scrì

PROVINCIA di BARI
Assessorato alla Cultura

COMUNE di ROVERETO
Assessorato alle
Attività Culturali

PROVINCIA di GORIZIA
Assessorato ai Beni e
alle Attività Culturali

PROVINCIA di TRENTO

E.A. FIERA del LEVANTE

**FUTURISMI
POSTALI**

BALLA, DEPERO E LA COMUNICAZIONE POSTALE FUTURISTA



Bari, 11/15 marzo 1987, pad. 129 Expo Arte

computer grafica; e l'Amiga ha dimostrato di essere all'altezza di questi artisti riproducendo fedelmente le loro opere.

Nei futuri impegni della cooperativa SOFTMEDIA, che in Puglia opera nel settore dell'immagine elettronica, rientra ancora l'utilizzo dell'ultimo nato COMMODORE, sia come sistema di catalogazione grafica che creativo.

Per cominciare, lo staff della società barese lancia una proposta a tutti gli utilizzatori di Amiga in Italia, artisti e non: è infatti in porto il progetto di realizzazione di un cofanetto di 12 «videocartoline» (quanti sono i mesi dell'anno), scelte tra i migliori elaborati grafici, a tema libero, fotografati (formato 20x30) o stampati, ed inviati, insieme ad un dischetto sul quale saranno state memorizzate le medesime videate e ad un testo esplicativo con i dati biografici dell'autore, a: SOFTMEDIA, C.so Vittorio Emanuele II 33, 70126 Bari, entro il 15 novembre 1987. I lavori non scelti non andranno persi: saranno utilizzati per un'esposizione sulla computer grafica nell'ambito di una prestigiosa rassegna d'arte.

Softmedia
Creatività e nuove tecnologie
C.so Vittorio Emanuele II 33
70122 Bari
(080/233250)

CALENDARIO

La Sezione Territoriale SIEM di Grosseto e le Amministrazioni della Provincia e del Comune di Grosseto organizzano dal 5 al 19 luglio 1987 in località Rispescia di Alberese il «XIX Campo Musicale». In questo ambito avrà luogo un corso sulle «Nuove tecnologie nell'educazione musicale» tenuto da Giuseppe Codeluppi (Direttore del CEPAM, Reggio Emilia).

CEPAM
Villa Coughnet, Via Adua 57
Reggio Emilia
(0522/511990)

SOSTIENI L'INDUSTRIA INFORMATICA!

hai
investito
in lei!

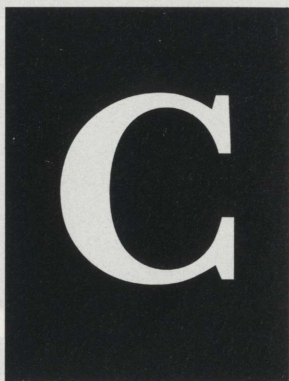
tutte
le volte che ti è
possibile...

...esigi software
originale...

...magari dividendo
la spesa in più con
un amico

COMMODORE HELPLINE

LA SOLUZIONE AI VOSTRI PROBLEMI HARD E SOFTWARE



*Indirizzate qualsiasi Vostra
domanda inerente ai computer
Commodore a:*

*Commodore Gazette
Commodore Helpline
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano*

D: Sono un ragazzo di 17 anni ed ho intenzione di acquistare un C-128D, ma prima ne vorrei conoscere alcune caratteristiche tecniche e precisamente:

-La piedinatura della USER-PORT rimane costante nei tre «modi» 64, 128 e CP/M del C-128?

-Quali segnali sono presenti sull'interfaccia RS-232 del C-128 dei 25 presenti su quella «integrale»?

-La suddetta interfaccia (RS-

232) rimane abilitata in tutti e tre i «modi» del C-128?

-Quali sono in centimetri le dimensioni del C-128D e relativa tastiera?

RingraziandoVi per la cortese attenzione porgo distinti saluti.

Alessandro Petrucci
Senigallia (AN)

R: I tre modi operativi non modificano il funzionamento della porta utente del C-128. La porta seriale Commodore non è compatibile con la RS-232. I livelli RS-232 TTL possono comunque essere ottenuti dalla porta utente.

Le dimensioni in cm. (larghezza x profondità) del C-128D sono le seguenti: 43x18 (tastiera) e 43x37 (corpo macchina).

D: Sono un ragazzo di 20 anni in possesso di un C-128D e di un

monitor 1901 orgoglioso della Vostra rivista per le rubriche dedicate al 128 (nella speranza di poter trovare in futuro qualche articolo rivolto alla modalità CP/M). Ecco i motivi di questa lettera:

A) Capita spesso che spegnendo il monitor sia in 40 che in 80 colonne appaia dopo un paio di secondi un alone verde al centro dello schermo, che scompare dopo altri 2-3 secondi. Ammettendo che ho ancora la pelle d'oca ho esposto il quesito ad un tecnico autorizzato, mi spiegò che dipendeva dal «condensatore di spegnimento» (!), e che il tubo si sarebbe esaurito in meno di 3 anni; presentandolo in laboratorio l'avrebbe ritarato. Data la mancanza di fiducia nei suoi confronti, dato che per sostituire il led del drive ancora in garanzia mi chiese la bella cifra di 50.000 lire, ora mi rivolgo a Voi per sapere se esso è causato dal motivo sopra citato, da una pessima taratura interna

od esterna del monitor stesso, oppure da altri motivi.

B) Sono particolarmente interessato alla stampante Rieman C+, vale l'acquisto?

C) È già in commercio la versione 1.3 di Geos funzionante in modo 128, tanto attesa per la sua possibilità di gestire l'espansione RAM 1750 per il DMA (modalità di accesso diretto in memoria) come se fosse un drive?

D) Mi è sembrato di capire che la rubrica «Corso di programmazione in LM» sia esclusivamente dedicata al C-64. Per soddisfare gli interessi di coloro che dispongono di un C-128 è possibile indirizzare noi lettori inesperti a programmare in LM anche quest'ultimo prodotto commodorian, invece di proporre i soliti articoli per C-64?

E) Riprendendo il discorso sulle espansioni, sarei curioso di sapere se la Commodore ha finalmente presentato la nuova espansione RAM da 512K, che avete annunciato a pag. 83 della Gazette n. 3/86, che consente di essere adoperata come disk drive sia in Basic che in CP/M.

Giampaolo B.
Cinisello Balsamo (MI)

R: Rispondiamo in ordine alle sue domande:

A) La diagnosi proposta dal tecnico al quale si è rivolto ci sembra troppo pessimistica: continui ad uti-

lizzare il suo monitor senza preoccuparsi eccessivamente.

B) La stampante Rieman C+ distribuita dalla Magnum Italia di Trieste è un ottimo prodotto.

C) La versione di Geos per C-128 è negli Stati Uniti in fase di commercializzazione in questi giorni.

D) Lo spazio riservato al C-128 è già molto ampio. Un corso di programmazione dedicato specificatamente a questa macchina è comunque in fase di progettazione.

E) La commercializzazione nel nostro Paese delle espansioni RAM è prevista entro il mese di giugno.

D: Da circa un anno possiedo una stampante grafica a colori MCS 801 COMMODORE, sono riuscito ad utilizzarla solo come stampante in b/n, il libretto di istruzioni è scritto in inglese per cui la posso utilizzare poco.

Chiedo cortesemente ai tecnici, oppure ai lettori di Commodore Gazette, se ci sono comandi o programmi particolari per farla stampare in modo grafico ed a colori. Faccio presente che ho provato vari programmi di grafica quali: DOODLE, PRINT MASTER, KOALA PAINTER, senza successo. Ho telefonato a vari negozianti di apparecchiature Commodore per chiedere informazioni, molti di essi non sapevano che la macchina esistesse, mentre i rimanenti non sapevano come farla funzionare.

Per questo adesso mi rivolgo a Voi affinché mi sveliate i misteri di questa macchina.

Certo di un Vostro sollecito interessamento Vi porgo i miei migliori auguri per la rivista.

Valter Di Reto
Roma

R: Non avendo esperienza specifica sull'uso della MCS 801, prodotto apparso sul mercato per poco tempo e per questo non supportato direttamente da nessun programma, invitiamo i lettori che avessero qualche esperienza su questa periferica a volerla esporre su queste stesse pagine.

D: In seguito alla pubblicazione sulla copertina di Commodore Gazette nr. 1/87 di una foto nella quale si distingueva la confezione di Video Title Shop per C-64 (programma per la titolazione da utilizzarsi con il videoregistratore) lo abbiamo cercato, ma invano. Qual'è il suo produttore?

Lettori vari

R: Video Title Shop (\$29.95) è un prodotto della Datasoft, 19808 Nordhoff Pl., Chatsworth CA 91311, USA, tel. 001/818/8865922.

ARRETRATI!
ARRETRATI!

Sono disponibili gli arretrati dei numeri 1-2-3-4/86 ed 1/87 di Commodore Gazette.

Completate la Vostra collezione!

Il prezzo di ogni arretrato è di Lit. 12.000
(spese postali comprese)

Per ordini telefonici:
02/794181 - 799492

La rivista viene spedita in contrassegno senza alcuna maggiorazione di prezzo.

Per ordini postali:
IHT Technologies
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano

Inviare l'importo tramite vaglia postale, assegno bancario o circolare,
Riceverete l'arretrato a breve giro postale.

ARRETRATI!
ARRETRATI!

LA COMMODORE RISPONDE AI SUOI UTENTI



Questa è una rubrica indipendente gestita dalla Commodore Italiana. Le risposte ai quesiti dei lettori sono redatte dai responsabili della CBM e rappresentano esclusivamente le opinioni di detta società, le quali possono anche discostarsi da quelle della redazione di Commodore Gazette.

Indirizzate tutta la corrispondenza per questa rubrica a:

*Commodore Gazette
Filo diretto con la Commodore
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano*

D: Sono un possessore di Amiga 1000, acquistato con regolare

garanzia in gennaio, afflitto da un grave problema. La macchina mi è stata consegnata con la tastiera italiana, ma il sistema prevede l'uso di tale versione solo passando attraverso il Workbench. In pratica, per tutti i programmi commerciali, sviluppati all'estero, non bisogna inserire il disco Workbench, perciò il sistema continua a «vedere» una tastiera americana, rendendo praticamente inutilizzabile quella in mio possesso. Tra l'altro, anche nella tastiera italiana, il software di gestione, quello attivato da un comando «SETMAP I» nel file di inizializzazione del Workbench, scambia i tasti «Y» e «Z». Ciò che non capisco è come mai tali difetti permangano persino usando il Basic fornito con la macchina, che almeno dovrebbe essere predi-

sposto all'uso di varie tastiere, essendo prodotto dalla Commodore stessa.

Credo di non sbagliare dicendo che, probabilmente, è necessario avere una versione italiana non del Workbench, ma del Kickstart, in modo da avere la mappa della tastiera italiana nella RAM a sola lettura; ma esiste un tale dischetto ed è acquistabile?

Restando in attesa di un Vostro riscontro, porgo distinti saluti e cordiali ringraziamenti.

Luigi R. Callegari
Sumirago (VA)

D: Sono un possessore di Commodore Amiga, come lo sono stato

del VIC-20 e del C-64. Sono un fedele «commodoriano» quindi, no? Al di sopra di ogni sospetto credo, no?

Allora vi dico ciò che sto passando dall'acquisto dell'AMIGA.

Giorno 15 febbraio, sborso 2.200.000 in contanti (soldi veri e perfettamente «funzionanti») e porto a casa l'AMIGA. Lo accendo, lo provo... tutto OK! Oh che bello, anche la tastiera italiana, dico...

Piglio sui tasti e sorpresa: la «ò» diventa «[» la «ù» non esiste, la «à» fa l'americana; come le altre lettere italiane e in genere tutti i simboli, spostati, rispetto alla disposizione originale USA.

Dubbio atroce... ho comperato TEXTCRAFT, SCRIBBLE, MIAmigaFile ed ho lo stesso Abasic; vuoi vedere che...

Non ho alcun programma che giri perfettamente.

Un computer, quindi, che non funziona quanto i miei «duemilioniduecentomila».

Morale della favola: esigo un chiarimento e la possibilità che i miei programmi girino rispettando la mia tastiera.

Ditemi che cosa debbo fare (ho rimediato un W.B. V1.2 che un privato ha settato e neanche bene, per la tastiera italiana, ma pure questo non può far girare bene TEXTCRAFT, SCRIBBLE, MiAmiga, il BASIC...). Non crediate che non abbia provato ad aprire questi programmi: ho lo SMART-DISK ed ho provveduto, laddove individuavo le lettere della tastiera, a modificarne la disposizione. E la disposizione cambia, ma le italiane non appaiono. Il perché? Questi programmi non riconoscono i cosiddetti NON-ASCII.

Come fare e dove intervenire per farglieli «conoscere»?

Mi contento di questo; che mi diciate cosa fare. Mi è sufficiente un esempio di qualche esperto. C'è l'esperto però e mi darà eventualmente ascolto?

Si dice di 30.000 AMIGA venduti e più della metà con tastiera italiana. 15.000 persone non certo felici.

Si facciano contenti oppure...

Bruno Fossati
Roma

R: *La Commodore Italiana sta preparando una versione definitiva del Kickstart e Workbench 1.2, per risolvere il problema della tastiera italiana. Tale kit verrà commercializzato al prezzo di L. 15.000 circa.*

D: Sono un utente Commodore (*) professionalmente interessato al tracciamento su schermo ed alla stampa (con stampante e plotter) di grafici di funzioni matematiche $y=f(x)$ e $z=f(x,y)$, cosa che finora ho ottenuto parzialmente con lenti programmi Basic di limitata funzionalità.

Credo che la cartuccia GRAF 64 mi sarebbe assai utile, ma finora nessuno dei ben forniti rivenditori da me consultati è stato in grado di procurarmela o di informarmi sulla reperibilità della stessa.

Pertanto domando alla Commodore Italiana: la GRAF 64 è in vendita in Italia? Se sì, come e dove posso esaminarla ed eventualmente acquistarla? È forse prevista l'uscita e la reale disponibilità di un analogo e migliore software per il C-128?

Grazie per l'attenzione e distinti saluti.

(*) Attualmente possiedo C-64, 1530 e 1531, 1320, 1541, MPS 802 integrata 803.

Giovanni Ramonda
Saluzzo (CN)

R: *Siamo spiacenti di comunicarLe che, causa esaurimento, il programma GRAF 64 non è disponibile presso il nostro magazzino (la Commodore non ha inoltre al momento nessun progetto per la distribuzione di un prodotto analogo per C-128, n.d.r.).*

D: Nel plaudire all'iniziativa di un filo diretto con la Casa che rappresenta i produttori del prodotto che usiamo abitualmente, vorrei rivolgere le seguenti richieste:

1) sarebbe possibile avere i manuali della stampante 802 e del drive 1571 in italiano, dal momento che non tutti hanno una preparazione nella conoscenza dell'inglese?

2) ho fatto modificare la stampante 802 per renderla grafica, ma ho poi dovuto constatare che nella modalità CP/M non avanzava il carrello, e venivano fuori caratteri diversi da quelli che si ottenevano prima. Ho perciò fatto riportare la stampante alle condizioni di prima, ma vorrei sapere se è proprio impossibile ottenere una trasformazione che, mentre conservi le caratteristiche della stampante in CP/M, la renda compatibile con i programmi di grafica, così numerosi sul mercato (già si parla di Geos per il 128).

Ringrazio per quanto mi si vorrà far sapere.

Giustino Gatti
Napoli

R: *Momentaneamente non è disponibile una versione in lingua italiana del manuale della MPS 802, mentre al contrario esiste quello del disk drive 1571. È possibile richiederlo inviando alla nostra sede (Commodore Italiana, Via F.lli Gracchi 48, 20092 Cinisello Balsamo) fotocopia del certificato di garanzia del drive con allegata lettera di richiesta.*

Siamo al corrente dell'esistenza di tale modifica per la stampante MPS 802 e del fatto che però non è in grado di far girare diversi programmi. Non essendo una caratteristica supportata dalla casa madre non siamo comunque in grado di fornirLe assistenza.

D: Sono un possessore entusiasta di un AMIGA 1000, che ho acquistato da alcuni mesi, e al

quale ho aggiunto l'espansione SIDECAR, per la compatibilità MS-DOS. Ciò che vorrei chiederVi è se le future schede di espansione di memoria interne dell'AMIGA 2000, o quelle esterne dell'AMIGA 500, potranno essere utilizzate per espandere il mio AMIGA 1000, utilizzando il suo connettore esterno, o quello pre-

sente all'interno del SIDECAR.

Vorrei inoltre sapere se è stata realizzata una versione del WORKBENCH, che gestisca correttamente la tastiera italiana.

Sicuro di una Vostra esauriente risposta, Vi ringrazio anticipatamente e Vi saluto.

Luca Signorelli

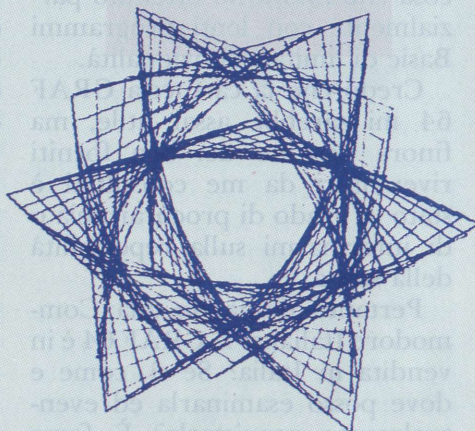
Legnano (VR)

R: Tutte le periferiche esterne dell'Amiga 500 e 2000 saranno compatibili con l'Amiga 1000 (al contrario delle schede interne, n.d.r.).

Per il problema della tastiera italiana La rimandiamo a quanto già esposto in risposta alle lettere precedenti. ■

CAD 3D

PROGRAMMA AVANZATO DI GRAFICA TRIDIMENSIONALE



Per utenti di C-64/128 in modo 64

- Costruzione di disegni geometrici
- Rotazioni e traslazioni automatiche delle figure
- Rotazioni e traslazioni virtuali, reali, relative ed assolute
- Output su disco e su stampante
- Sovrapposizione di più figure
- Funziona con stampanti Commodore 801, 802, 803 e plotter 1520!

Le figure ottenute si possono modificare con Doodle ed utilizzare nei propri programmi
Libreria grafica inclusa

Applicazioni didattiche

Indicato per: amanti di grafica,
architetti, disegnatori, ingegneri, programmatori...

Inviare gli ordini a:

IHT Software

2269 CHESTNUT STREET

SUITE 162

SAN FRANCISCO, CA 94123

USA

Allegate alla lettera (si può scrivere anche in italiano) un assegno internazionale, o la fotocopia della ricevuta di un vaglia postale internazionale, per \$49.95 + 9 (spese postali).

Sono inclusi nella confezione sia il manuale in inglese, che quello in italiano.

DA OGGI È MUSICA PER TUTTI CON

SOUND BUGGY

nuovidea

Musica dal calcolatore,
musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica
SOUND BUGGY, e la tastierina
musicale SIEL da sovrapporre a
quella alfanumerica, il tuo
Commodore 64 si trasforma in
un'autentica band.

Se sei già esperto di musica
SOUND BUGGY ti porterà alla
perfezione. Se sei un principiante
diventerai, in pochi giorni,
concertista e arrangiatore,
comporrai musica tua e potrai
ascoltarla in una perfetta
registrazione elettronica,

collegandoti a ogni impianto
stereo, videotelevisivo,
monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario
software di SOUND BUGGY
potrai eseguire o comporre su 24
ritmi (12 preregistrati), disporrai di
ben 28 timbri strumentali
(14 preregistrati),
correggere,

migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia
MIDI, SOUND BUGGY
comunica anche con expander,
sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY
è un vero prodigio dell'elettronica
al servizio della tua creatività
musicale.



Questa Cedola rappresenta l'unico modo di
ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di
tastierina e di programmi su disco e cassetta.

Ritaglia e spediscila subito.

Usufruirai dello speciale prezzo bloccato presentato
in questa offerta speciale.

CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY



Da inviare in busta chiusa a:
IHT TECHNOLOGIES
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano

- ☐ Sì, desidero acquistare
SOUND BUGGY, la
vostra unità periferica
per C 64. Speditemela
contrassegno completa
di **minitastiera**,
pacchetto software sia
su disco che su cassetta,
libretto istruzioni al
prezzo speciale di
- L. 185.000 (incluse
L. 27.650 IVA e L. 3.750
di spese postali).
È inteso che il mio
SOUND BUGGY
sarà protetto da
Garanzia per 1 anno.

SIEL

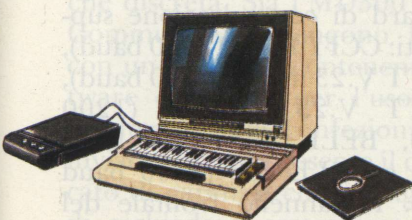
Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Località _____

Data _____ Firma _____

(per i minori occorre quella del genitore)



MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto,
è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY,
la minitastiera SIEL, il software.

TELECOMUNICARE OGGI

ALLA SCOPERTA DEL MONDO DELLA TELEMATICA



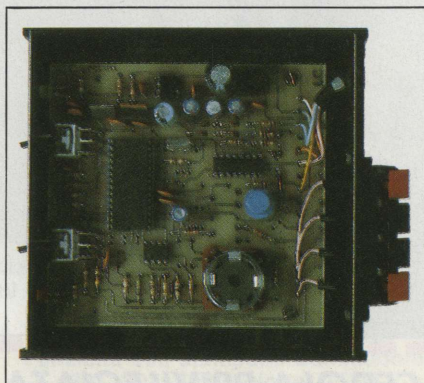
Indirizzate eventuali domande e descrizioni di esperienze inerenti al mondo delle telecomunicazioni a:

*Commodore Gazette
Telecomunicare Oggi
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano*

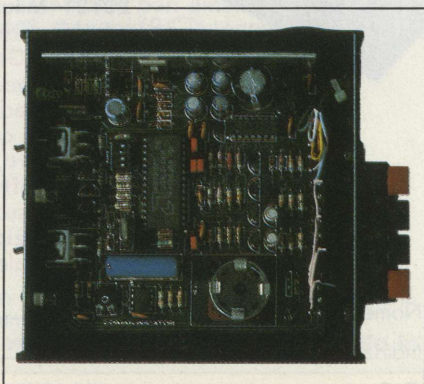
MD300 E COMMUNICATOR

La Microlab di Roma produce da più di due anni due modem dotati di interfaccia e cavo per il collegamento diretto alla user port del C-64 e del C-128.

L'apparecchio dalla concezione più semplice è l'**MD300**, un modem in banda fonica funzionante a 300 baud in standard CCITT V.21, apprezzabile per la comodità di collegamento al computer attraverso un cavo di lunghezza sufficiente a locare l'unità accanto all'elaboratore stesso. Questo si rivela un dettaglio positivo rispetto ad altri apparecchi, progettati per essere collegati direttamente alle porte posteriori del computer, che in questo modo creano spesso ai loro utenti problemi di sfruttamento ideale dello spazio a disposizione. I connettori per il collegamento alla linea telefonica, analoghi a quelli normalmente utilizzati per le casse acustiche, sono molto pratici. Il cavo telefonico (tre metri con spina passante) non è incluso nella confezione e viene venduto al costo addizionale di Lit. 15.000.



In alto: la scheda madre dell'MD300. In basso: la scheda madre del Communicator



L'alimentazione è prelevata direttamente dal calcolatore.

L'MD300 si presenta con un box esterno plastico di buona solidità e con due interruttori che consentono di controllare le quattro funzioni dell'unità: answer (risposta), originate (chiamata), modem (linea commutata sul modem) e line (linea commutata sull'apparecchio telefonico). La totale mancanza di automatismi, sia in risposta che in chiamata, obbliga l'utente all'utilizzo di un apparecchio telefonico per la composizione dei numeri e rende l'MD300 inutilizzabile per la gestione di una banca dati, servizio che richiede obbligatoriamente la risposta automatica. Internamente l'apparecchio è dotato di una scheda madre essenziale e razionale. Le sigle dei chip sono state tutte cancellate per evitare la copiatura illegale del circuito. Dalla prova di funzionamento si è rilevata un'affidabilità generale discreta. **Communicator** è il modello di punta del produttore romano. La caratteristica principale che lo differenzia dal precedente consiste nella varietà degli standard di comunicazione supportati: CCITT V.21 (300 baud), CCITT V.23 mode 1 (600 baud), CCITT V.23 mode 2 (1200 baud), BELL 103 (300 baud USA) e BELL 202 (1200 baud USA). Il pannello frontale del modem presenta due deviatori a levetta e tre indicatori luminosi. I

primi relativi all'impostazione del canale answer/originate o dell'equalizzazione (nelle configurazioni 1200/75, 75/1200 e 1200/1200, n.d.r.) e all'inserimento/disinserimento sulla linea telefonica; i secondi preposti alla segnalazione dell'alimentazione, dello stato dell'RTS e della presenza del segnale portante della banca dati alla quale si è connessi. Il pannello posteriore è provvisto, analogamente all'MD300, di una morsettiera e di un cavo di collegamento al computer. Anche in questo caso l'alimentazione è fornita direttamente dal calcolatore.

Una fonte di critica nella struttura di questo apparecchio risiede nell'assenza di interruttori esterni che consentano di selezionare lo standard di comunicazione desiderato, che deve essere impostato per mezzo di appositi dip switch presenti all'interno dell'apparecchio. Oltre alla scarsa praticità di questo metodo è necessario sottolineare che per accedere agli switch di commutazione è indispensabile rimuovere le viti che uniscono le due parti che costituiscono il box esterno del modem: un'operazione scomoda che comporta inutili perdite di tempo. Evidentemente la periferica è stata progettata per chi solo occasionalmente ha necessità di cambiare lo standard di comunicazione del proprio apparecchio.

L'interno del Communicator è caratterizzato da una scheda madre sulla quale i componenti sono disposti in modo razionale. La struttura elettronica generale rivela un buon criterio costruttivo che è sicuramente sinonimo di affidabilità. In caso di guasti il chip zoccolato è facilmente sostituibile. La prova di collegamento con una banca dati è risultata più che discreta. Sia l'MD300 che il Communicator vengono forniti con un dischetto contenente software essenziale per l'uso della periferica. Nelle confezioni a noi inviate non era presente il certificato di garanzia che consigliamo di richiedere espressamente al momento dell'acquisto. I prezzi

di 320.000 lire (IVA esclusa) per il Communicator e di 251.000 (IVA esclusa) per l'MD300 non possono che essere giustificati da una produzione artigianale che non può usufruire dei costi decrescenti tipici della produzione di serie. I due apparecchi della Microlab si collocano in una fascia di mercato in cui, al medesimo prezzo, vi è disponibilità di apparecchi dotati di automatismi sia in chiamata che in risposta e, nonostante alcune caratteristiche apprezzabili anche nei confronti della concorrenza, a parità di costo, sono pertanto penalizzati. Solo lo sconto del 25-30% praticato dai rivenditori al dettaglio può assicurare

una certa competitività a queste periferiche.

Microlab s.n.c.

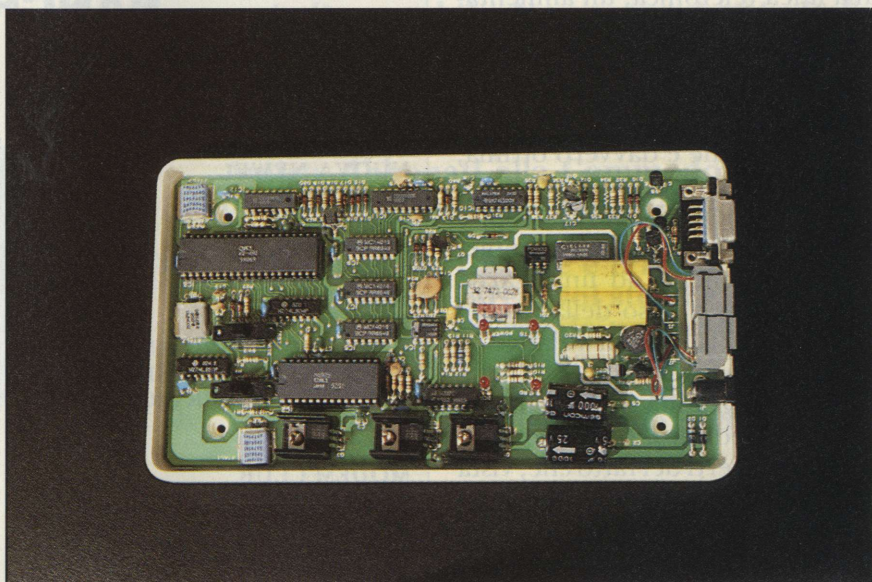
Via Duchessa di Galliera 52

00151 Roma

(06/5374230)

WD 230 PER AMIGA

Il Personal Modem WD 230 è un apparecchio funzionante in standard CCITT V.21 a 300 baud dotato di un'interfaccia RS-232C. Attraverso un apposito spinotto di commutazione fornito di serie, è possibile collegare il cavetto del modem direttamente all'Amiga 1000 (l'Amiga 2000, che dispone di una porta parallela



standard, non necessita di detto spinotto, n.d.r.). La peculiarità principale di questo prodotto risiede nella sua stessa architettura, basata sullo standard di comunicazione Hayes, che comprende comandi per la gestione degli automatismi sia in chiamata che in risposta. Ciò significa che, a differenza di altri prodotti presenti sul mercato, il WD 230 dispone delle funzioni di autodial (composizione automatica del numero) e di autoanswer (risposta automatica).

La confezione comprende, oltre all'unità stessa ed al cavo RS-232 completo di connettori per il collegamento al computer, anche un cavetto di connessione alla linea telefonica, un alimentatore da rete 220V a 16V, il manuale di istruzioni originale in lingua inglese e la traduzione in italiano. Mentre la versione inglese del manuale è davvero ottima, quella italiana pecca di eccessiva sintesi e non si lascia troppo apprezzare in quanto a completezza, limitandosi ad una scarsa introduzione all'uso della periferica ed alle istruzioni relative ai comandi standard Hayes. Anche se sarebbe gradita la presenza di software dedicato, si può comunque essere certi del fatto che, vista la grande diffusione negli Stati Uniti dello standard Hayes, qualsiasi programma americano dedicato alle telecomunicazioni è in grado di gestire gli automatismi del WD 230 Smartmodem.

Ad un'analisi esterna, il modem si presenta con un cabinet esteticamente accattivante sul quale spiccano quattro led relativi all'alimentazione, alla trasmissione dati, alla ricezione dati ed alla rilevazione del carrier. Due interruttori consentono rispettivamente l'accensione dell'apparecchio e la commutazione del modo «funzionamento normale» e «test» (eseguito con un digital loopback). Nella parte posteriore sono locati gli spinotti per il collegamento al computer (tramite apposito cavetto), quello dedicato alla linea telefonica e ad un apparecchio telefonico (opzionale).

e quello destinato a ricevere l'alimentazione esterna fornita da un trasformatore collegato alla rete. Internamente è presente una scheda madre costruita, seppure in serie, con molta cura sulla quale non mancano due zoccoli per due chip che in caso di guasti possono essere facilmente sostituiti. La sensibilità del modem di -40 db è più che discreta, come anche rientra nei normali standard il segnale in uscita di -10 db. La prova di collegamento alla linea telefonica ha dimostrato un'elevata affidabilità della periferica unita alla precisione di funzionamento degli automatismi. Lo Smartmodem WD 230 è

un apparecchio costruito negli Stati Uniti ed importato nel nostro Paese dalla Magneto Plast di Verona che lo rivende al pubblico al prezzo accettabile di Lit. 258.000 (IVA esclusa). L'inclusione nella confezione di un certificato di garanzia (l'importatore assicura comunque verbalmente la sostituzione in caso di difetti di costruzione, n.d.r.), un ampliamento delle istruzioni in lingua italiana ed una lieve diminuzione di prezzo renderebbero un prodotto già ottimo ancora più competitivo.

Magneto Plast s.r.l.
Via Leida 8
37135 Verona
(045/504491)

BANCHE DATI

BBS 2000	02/706857
FIDO DEE-JAY MUSIC	02/315754
FIDO MILANO	02/228467
ICO	02/5249940
ITAPAC	02/8586
NUOVA NEWEL	02/3270226
PC EXPRESS	02/8057427
PEIS	02/8832
TINA INT.	02/2844240
TYMNET	02/4677
CED	06/57008
GEIS	06/4778
UNIVAC UNIV. ROMA	06/493743
VEGA INTERCOMUNICATION	06/4505827
ATEMA DATA SERVICE	055/352661
EVM DBANK	055/980242
ITALDATA	055/474680
MODEM CLUB	055/217247
PC EXPRESS	055/217247
AMIGA DATABANK	051/235492 (22.30 - 07.00)
ARTSOFT HACKER SYSTEM	051/550072
BBS BO	051/550761
CINECA	051/867241
VAX 70	051/583478
ASCII EXPRESS	010/585403
MICRODESIGN	010/688783
VAX ING.	010/383383
HARDCORE PIRATES	011/9101404
SPIDER CLUB	011/9688930
AMICA DATA BANK	0375/41564
C-64 BOARD	049/31295
FIDO C.I.F.T.	090/301093 (16.00 - 09.00)
FIDO MONTECASTELLO	0131/355506
FIDO PORDENONE	0434/32020 (20.00 - 07.00)
FIDO POTENZA	0971/35447 (20.00 - 08.00)
FRED BBS	0532/32632
KINUS	050/501946
MESTRE SOFT	041/631106
PERSONAL NETWORK	091/266021 (22.00 - 08.00)

ATTENZIONE: QUESTI NUMERI TELEFONICI SONO STATI RIPORTATI ESCLUSIVAMENTE A TITOLO INFORMATIVO. L'EDITORE NON ASSICURA L'ESATTEZZA DEI DATI NÉ AUTORIZZA A FAR USO DEGLI STESSI SENZA CHE L'UTENTE ABBAIA RICEVUTO LA RELATIVA AUTORIZZAZIONE DAL GESTORE DEL SERVIZIO. NESSUNA RESPONSABILITÀ VIENE ASSUNTA DALL'EDITORE PER QUALSIASI MODALITÀ DI UTILIZZO DEI NUMERI TELEFONICI IN OGGETTO, NÉ PER QUALSIASI EFFETTO DIRETTO O INDIRETTO DERIVANTE DALL'USO DEGLI STESSI. LA REDAZIONE DELLA COMMODORE GAZETTE, OLTRE AD INVITARE UTENTI E GESTORI DI BANCHE DATI AD INVIARE INFORMAZIONI RELATIVE AI SERVIZI OFFERTI DALLE STESSA, SI DICHIARA COMPLETAMENTE DISPONIBILE A DIPENDERE DAL PRESENTE ELENCO QUALSIASI INFORMAZIONE POSSA ESSERE RITENUTA RISERVATA, ONDE EVITARE LA PUBBLICAZIONE DELLA STESSA SUI PROSSIMI NUMERI DEL PERIODICO. NON ESSENDO AUTORIZZATO DALL'EDITORE L'USO DELLE INFORMAZIONI SOPRA RIPORTATE, OGNI RESPONSABILITÀ PER COLLEGAMENTI NON APPROVATI DAL GESTORE DEL SERVIZIO È DA ATTRIBUIRSI ESCLUSIVAMENTE ALL'AUTORE DELLA CHIAMATA.

ABBONATI!

15% di sconto sul prezzo di copertina

A CASA TUA UN REGALO OGNI MESE!



Per chiunque sia interessato ai computers Commodore la Commodore Gazette è indispensabile. Nessuna rivista in Italia offre ai suoi lettori tanta qualità con recensioni di programmi e nuovi prodotti, listati, presentazioni esclusive, informazioni di ogni genere riguardanti C-64, C-128 ed Amiga. Abbonati alla Commodore Gazette o regala un abbonamento ad un amico o a un parente.

Commodore Gazette è il regalo più bello che possiate fare a voi stessi e agli altri... un regalo nuovo ogni mese.

Ma non è finita! Risparmierete il 15% sul prezzo di copertina e riceverete la rivista prima che sia disponibile nelle edicole*

Ritagliare (si accettano anche fotocopie) e spedire a:
COMMODORE GAZETTE - Via Monte Napoleone, 9 - 20121 Milano

ABBONARSI CONVIENE!

- Sicurezza di non perdere neanche un numero
- Prezzo bloccato per un anno
- Sconto del 15% sul prezzo di copertina
- Spedizione tempestiva
- Comodità di ricevere la rivista direttamente a casa

* La spedizione viene effettuata subito dopo la stampa del periodico. Eventuali ritardi dipendono dal servizio postale.

NOME E COGNOME.....

INDIRIZZO.....

CITTÀ..... CAP.....

INIZIO ABBONAMENTO: DAL NR.

Pagherò solo L. 61.200 per 12 numeri della Commodore Gazette che riceverò comodamente a casa prima che la rivista sia disponibile in edicola* e con un risparmio del 15%

- ☐ Allego assegno bancario.
- ☐ Allego fotocopia della ricevuta del vaglia postale.

Firma.....

COMMODORE NEWS

NOVITÀ HARD E SOFTWARE DALL'ITALIA E DAL MONDO



ITALIA

ADVENTURE DELLA ARSCOM

La Arscom, software house genovese specializzata in «adventure game» ha realizzato due nuove adventure grafiche per C-64/128: Vampyr Motel (cassetta Lit. 7.000, disco Lit. 8.000) e I Predatori della Valle dei Re (disco Lit. 9.000).

Con il passare degli anni, l'esperienza accumulata dai programmatori della Arscom ha consentito di giungere a prodotti sempre migliori, dotati di una grafica particolarmente curata e di intrecci coinvolgenti.

I giochi sono corredati di un comprensibile manuale d'uso in lingua italiana.

Arscom s.d.f.
Via G.B. D'Albertis, 25/22
16145 Genova
(010/504752)

GEOS DALLA LAGO

La Lago ha recentemente annunciato la disponibilità di Geos e di tutti i suoi pacchetti integrativi. La manualistica è quella originale in lingua inglese.

Lago s.n.c.
Via Napoleone, 16
22100 Como
(031/300174)

LOGISTIX E SUPERBASE

La Commodore Italiana distribuisce la versione italiana di Logistix e Superbase per Amiga.

Commodore Italiana S.p.A.
Via Fratelli Gracchi, 48
20092 Cinisello Balsamo (MI)
(02/618321)

LIBRI SU AMIGA E GEOS

La IHT Gruppo Editoriale ha annunciato la prossima pubblicazione (a partire dal mese di settembre) di una collana di volumi dedicati ad Amiga 500/1000/2000: L'Amiga: Immagini, Suoni e Animazioni sul Commodore Amiga (pag. 380); Il Manuale dell'AmigaDOS (pag. 320); Programmare l'Amiga Vol. I (pag. 650); Programmare l'Amiga Vol. II (pag. 450).

Particolarmente interessanti sono anche altri due testi: Guida Ufficiale alla Programmazione di GEOS (pag. 460) e Flight Simulator Co-Pilot (pag. 160).

L'intera collana sarà disponibile presso le migliori librerie.

IHT Gruppo Editoriale
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano
(02/794181 - 799492)

Distributore nazionale (solo per librai):
Messaggerie Libri
Via G. Carcano, 32
20142 Milano

ESTERO

PIRATES

La Microprose ha prodotto un nuovo gioco per C-64/128: Pirates (\$39.95).

Microprose

120 Lakefront Drive
Hunt Valley, MD 21030
(001/301/7711151) USA

ACQUISITION

La Taurus Impex Ltd. ha sviluppato Acquisition, un database per Amiga dalle interessanti caratteristiche: max. misura del campo 10 MB, max. nr. di campi in un record 10.000.000, max. nr. di record in un file 100.000.000, max. dimensioni di un file 1 Gigabyte.

Taurus Impex Ltd.

Taurus House, 3 Bridge Street, Guildford
Surrey GU1 4RY
(In USA: Hailex, 001/214/2418030)

DISK 2 DISK

La CCS ha sviluppato un programma che consente il trasferimento di file da C-64/128 all'Amiga e viceversa: Disk 2 Disk (\$49.95).

Central Coast Software

268 Bowie Drive
Los Osos, CA 93402
(001/805/5284906) USA

ERRATA CORRIGE

Nell'articolo **Protector 128**, apparso sul numero **2/87**, sono stati rilevati alcuni errori: a pag. 71 la parola «loop» doveva essere scritta a sinistra della parola «SEC» per fare riferimento al «BNE loop» dell'ultimo passo del disassemblato; alla seconda riga dell'ultimo capoverso di pag. 72 sostituire utile con inutile e sotto la colonna «Descrizione» sostituire, riferendosi ai mnemonici LDY e INY, codici sconosciuti con codici conosciuti; a pag. 73, sostituire fra «U0» ed «M0» al segno «?» quello di maggiore «>».

Nel listato **Gestione di un Club**, apparso sul numero **2/87**, inserire la seguente linea Basic: 24541 GOSUB 59500.

Nell'articolo **I nuovi Commodore Amiga 500 e 2000**, apparso sul numero **2/87**, a pag. 38, nella didascalia dell'ultima foto nella parte inferiore sinistra è erroneamente indicata la parola compressori al posto di coprocessori.

Come digitare i listati della Commodore Gazette

Simbolo



Premere

SHIFT CLR/HOME
CLR/HOME
SHIFT CRSR ⇐
CRSR ⇐
SHIFT CRSR ⇑
CRSR ⇑
CTRL 0
CTRL 1
CTRL 2
CTRL 3
CTRL 4
CTRL 5
CTRL 6
CTRL 7
CTRL 8
CTRL 9
F1
SHIFT F1
F3
SHIFT F3
F5
SHIFT F5
F7
SHIFT F7
SHIFT ↑
⇧
COMMODORE 1
COMMODORE 2
COMMODORE 3
COMMODORE 4
COMMODORE 5
COMMODORE 6
COMMODORE 7
COMMODORE 8

Manoscritti: le collaborazioni in forma di manoscritti, disegni e/o fotografie, sono molto gradite e verranno considerate come possibili per la pubblicazione. La Commodore Gazette non si assume responsabilità per perdite o danni al materiale. Pregasi allegare una busta affrancata ed indirizzata per ogni articolo. Il pagamento per materiale non richiesto viene effettuato solo in seguito all'accettazione da parte della redazione. I contributi editoriali (di qualunque forma) non si restituiscono. Tutta la corrispondenza editoriale, richieste di annunci, problemi di sottoscrizione abbonamenti, di diffusione e con gli inserzionisti, deve essere indirizzata a: Commodore Gazette - Uffici Editoriali - Via Monte Napoleone, 9 - 20121 Milano

La Commodore Gazette è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la Commodore Business Machines e con tutte le sue sussidiarie ed affiliate, compresa la Commodore Italiana S.p.A. La Commodore Gazette viene pubblicata mensilmente dalla IHT Technologies, Via Monte Napoleone 9, 20121 Milano. Il costo degli abbonamenti è il seguente: Italia - 10 numeri L. 58.000, 12 numeri L. 69.000, 24 numeri L. 130.000, Estero - Europa L. 100.000 (10 numeri), Americhe, Asia... L. 160.000 (10 numeri). Nessuna parte di questa pubblicazione può essere in alcun modo riprodotta senza il permesso scritto dell'editore. La redazione si adopera per fornire la massima accuratezza negli articoli e nei listati pubblicati. La Commodore Gazette non si assume responsabilità per eventuali danni dovuti ad errori od omissioni.

Classified

SOFTWARE

Cerco word-processor per C-128/64. Compro a basso prezzo o eventualmente cambio con programmi. Telefonare ore serali (19,00-20,30) allo 019/611249.

Per Amiga vendo, cambio i migliori programmi. Invio la lista completa su richiesta (inviare francobollo per la risposta). Scrivete o telefonate ore serali a: Umberto Ravagnani - Via G. Galilei 10 - Montebello - (VI) - Tel. 0444/649974.

Vendo, cambio oltre 1000 programmi per C-64. Le migliori utility, i migliori giochi. Lista gratuita a tutti. Prezzi bassissimi. Telefonare ore pasti allo 0825/447246.

Compro programmi per C-64, prezzi interessanti ed ultime novità. Vendo inoltre cartuccia Freeze Frame e software vario. Tel. 081/926762.

Per Commodore Amiga disponibile lista con oltre 400 programmi e moltissimi manuali. Per riceverla gratuitamente telefonare (dopo le ore 19,00) a Mino. Tel. 02/2428315.

Vendo, cambio in tutta Italia 900 programmi per Amiga, ultime novità. Arrivi settimanali. Per informazioni scrivere a: Pietro Campus - Viale G. Cesare 151 - 00192 Roma.

Cambio programmi e manuali per Amiga. Scrivere a: Rudy Saporiti - Via Lamarmora 9 - 10128 Torino.

Vendo programmi per CBM 128. Prezzi stracciati. Interessanti offerte: 1 programma L. 10.000, 15 programmi L. 100.000, 30 programmi L. 180.000. Telefonare allo 045/540535 e chiedere di Claudio.

Cambio ogni tipo di programma per C-128/64. Inviare le vostre liste di programmi a: Luca Arena - Via S. Francesco 131 - 17027 Pietra Ligure - (SV). Si garantisce la massima serietà.

Cerco utenti Amiga 1000 per cambio software ed esperienze. Telefonare o scrivere a: Germano Miglio - Via Canova 43 - 10126 Torino - Tel. 632146 (ore pomeridiane).

Software per Commodore 64/128/16/Amiga, Apple. Aggiornamenti settimanali. Tutti con relativo manuale d'uso. Massima serietà e competenza. Scrivere a: Mariano Talamo - Via Colucci 10 - 70019 Triggiano - (BA).

Vendo programmi per Commodore Amiga a L. 8.000 cd, compreso disk 3,5". Ultime novità. Scrivere o telefonare a: Marco Costantino - C.so Trento 63 - 38086 Pinzolo - (TN).

Compro programmi per Commodore Amiga. Inviare liste a: Michele Scianimanico - Via F.sco Babudri 34 - 70123 Bari.

Cambio programmi per C-64 solo su disco di tutti i tipi. Inviare la vostra lista a: Massimo Perin - Via Umin 59/B - 32030 Feltre - (BL).

Vendo, cambio programmi per Amiga. Rispondo sempre. Scrivete a: Nino Loi - Via Nizza 10 - 07100 Sassari.

Vendo programmi per Amiga 1000 tra cui «Defender of the Crown», «Deluxe Paint», «Deluxe Video» e molti altri. Arrivi settimanali. Annuncio sempre valido. Scrivere a: Giovanni Stefanelli - Via Badimo 206 - 04019 Terracina - (LT).

Desidero cambiare e/o acquistare, a prezzo vantaggioso, programmi per C-64 e C-128. Scrivere o telefonare (ore pasti) a: Gabriele Galluzzo - Via Salaria per l'Aquila 76 - 02100 Rieti - Tel. 0746/44058.

Vendo per C-64 tutte le novità a prezzi irrisori a titolo di puro recupero spese. Annuncio sempre valido. Scrivere a: Maurizio Anfosso - Via Simonetti 4 - 14018 Roatto.

Cambio programmi per C-64, cerco soprattutto GEOS 1.3 e The Newsroom. Inviare la vostra lista, rispondo a tutti. Boselli Stefano - Via Crispi 4 - 43039 Salsomaggiore Terme - (PR).

Cambio programmi Amiga e IBM. Richiedere lista inviando la propria, rispondo a tutti, massima serietà. Enzo Piperno - Via Torre dello Stinco 45 - 00132 Roma.

Vendo ultimissime novità per CBM 64 e Amiga. Disponibilità completa con arrivi da USA ed Inghilterra. Buona disponibilità di manuali ed istruzioni. Prezzi alla portata di tutti. Scrivere a: Paolo Uccellatori - Via Vandolino 138 - 10142 Torino.

Cambio software per CBM 64 solo su disco. Cerco «Machine lighting» con istruzioni. Scrivere o telefonare a: Alessandro Pelosi - Via E. Fermi 18 - 53048 Sinalunga - (SI) - Tel. 0577/630522.

Cambio, vendo programmi per Amiga. Telefonare dopo le ore 19,00 o scrivere a: Mario Pravettoni - Via G. Bruno 19 - Cerro Milanese - (MI) - Tel. 0331/517054.

Cerco utenti Amiga per cambio programmi, manuali, esperienze. Vorrei notizie su espansioni di memoria e software per Sidecar. Luca Signorelli - Via F. Filzi 15 - 37045 Legnago - (VR).

Vendo programmi tecnici originali, quali computo-metrico e gestione studi tecnici per Commodore 128, disponibili le demo. Telefonare allo 0924/75275 dalle ore 15,00 in poi, chiedere di Giuseppe Oliveri.

Vendo programmi per C-128 (modo 128 e CPM) e C-64 (utility e non). Effettuo abbonamenti mensili a prezzi eccezionali per C-64. Interfaccia radio C-64 L. 35.000. Scrivere o telefonare a: Maurizio Morini - Via Cosenza 122 - 03100 Frosinone - Tel. 0775/200890 (ore pasti).

Vendo programmi professionali di calcolo di strutture in zona sismica e non, stampa dei disegni esecutivi in scala 1:50 con personalizzazione delle armature (indispensabile nelle verifiche). Ing. Oliveri Accursio Pippo - Via dei Salici 48 - 92012 Sciacca - Tel. 0925/28195.

Cambio programmi di ogni genere per C-128 solo in modo 128 e CP/M. Inviare lista a: Franco Pinna - Via Andromeda 20 - Loc. Maddalena Spiaggia - 09012 Capoterra - (CA).

Cambio programmi e manuali per C-128 (anche CP/M). Rispondo a tutti. Scrivere a: Antonio Battaglia - Via C. Abba 15 - 48022 Lugo - (RA).

Cambio programmi per Commodore 128, sia in modo 128 che CP/M. Rispondo a tutti. Garantisco massima serietà. Scrivetemi inviando la vostra lista e io vi spedirò la mia: Guido Baralla - Casella Postale 20 - 55040 Ripa - (LU).

Causa doppio regalo vendo «The Final

Cartridge II» ancora imballato. Garanzia validissima, prezzo L. 100.000 trattabili. Telefonare allo 0187/24478 sabato o domenica dalle ore 8,00 alle ore 9,30.

Compro/cambio software C-128 (solo in modo 128-CP/M). Inviatemi la vostra lista: Antonino De Benedetto - Via Svetonio Fabbr. A/11 - 04100 Latina - Tel. 0773/486136.

Per Amiga cambio/vento software. Telefonare allo 0384/820616.

Cambio software di prima qualità per Amiga o vendo ciascuno a L. 10.000 compreso il dischetto. Possiedo i tre affascinanti «MGM SHOW». Vendo penna ottica Flexidraw per C-64 e 30 dischetti a L. 100.000. Fabrizio Fantoni - Via Dal Molin 51/A - 25015 Desenzano - (BS).

Cambio programmi per Amiga, ultime novità. Dal Broi Roberto - V.le Cadorna 1 - 21052 Busto Arsizio - (VA) - Tel. 0331/679386.

Cambio, vendo per C-128 Superscript; per C-64 Easy Script, Superbase 64. Cerco per C-128 Swiftcalc, Data Manager, Word Writer, Partner. Scrivere a: Claudio Cantelmi - Via Littardi 16 - 18100 Imperia.

Contatto tutti coloro che posseggono un Commodore 64 per eventuali scambi oppure vendite. Per informazioni: Purgato Salvatore - Corso Europa 26 - 81030 S. Marcellino - (CE) - Tel. 081/8121276.

Cerco commodoriani (64 e Amiga) disposti a cambiare software di ogni tipo su disco, aggiornano la mia discoteca quasi ogni giorno con arrivi da tutto il mondo. Scrivere a: Giuseppe De Nicola - Via Guerriero 16 - 84014 Nocera Inferiore.

Cambio programmi per Commodore C-128 in modo 128 e CP/M. Annuncio sempre valido. Mandate le vostre liste a: Fabio Ribechini - Via Bicchieraia 42/16 - 50045 Montemurlo - (FI).

Cambio programmi per CBM 128 (in 128). Annuncio sempre valido. Inviare lista a: Maurizio Natella - Via Pinto 241 - 71100 Foggia.

Amiga, cambio programmi con tutti, offro anche la produzione di bellissimi disegni e/o animazioni. Scrivere a: Milko Mrsek - Via Agro 21 - 25079 Vobarno - (BS).

Cambio, vendo programmi per C-64/128. Dispongo di migliaia di titoli, ultimissime novità solo su disco. Inviare liste a: Giulio Tarascio - Via Ticino 8 - 96100 Siracusa.

Cambio programmi per C-128 e 64 solo su disco. Rispondo a tutti. Inviatemi le vostre liste a: Gianfranco Bottoni - Via Uglietti 16 - 28067 Parnate - (NO).

Cambio programmi Amiga. Inviatemi la vostra lista indicando anche di quali manuali disponete, in quale lingua, il numero delle pagine ed il costo di eventuali fotocopie. Assicuro massima serietà e celere risposta. Nello Scalia - Corso Siracusa 77 - 10137 Torino.

Cerco utenti Amiga per cambio programmi ed informazioni possibilmente zona Reggio Calabria. Scrivere o telefonare a: Vitrioli Pasquale - C.so Garibaldi 527 - 89127 Reggio Calabria - Tel. 0965/20105.

Vendo, cambio 3000 programmi per C-64. Lista gratuita a richiesta. Gianni Mazzesi - Via

a 329 - 48020 S. Stefano.

ei! Psst-Psst, sei stanco dei soliti giochi? Allora che aspetti a telefonarmi o a ermi? Cambio e/o vendo giochi per C-64 e Amiga. Achille Musci - Via F.lli Plutino 25 100 Catanzaro.

endo o cambio (se possibile) programmi per , Amiga. Posseggo tutte le ultime novità. tattatemi senza indugi! Vincenzo Rubino - De Grazia 73 - 88100 Catanzaro.

endo ultimissime novità per CBM 64 a zi stracciati, sconti per quantitativi. Arrivi manali. Richiedere la lista a: Enrico Bian - Via Mascagni 3 - 42016 Guastalla.

ambio software per Amiga. Spedire lista e cobollo da L. 600 per avere la mia. antisco massima serietà. Alberto Paiotti - della Rocca 6 - 10123 Torino.

ambio programmi per Commodore Amiga manuali. Informazioni utili sono benacettelefonare allo 030/2732756.

endo programmi per C-64 di tutti i tipi e giochi, utility, grafica, suono. Scrivere a: lio Guaglianone - V.le Kennedy 86 - 70124

ommodore Club Carpi contatta possessori /128 Amiga per cambio esperienze ed isto materiale a prezzi scontati. Telefonare 059/699930.

esidero corrispondere con utilizzatori di ware Amiga gestione suono e composizione livello. Telefonare allo 075/9304139.

endo 10.000 programmi per C-64/128 ntiti, funzionanti: games, utility, applicati- idattici, magazzino e fatturazione, archi- schele mediche con archivio, computi rici, ingegneria, disegno a tre dimensioni stampa, toto professional, tutta la produ- e mondiale. Franco Nosedà - Casella Posta- 4 - 70044 Polignano.

ARDWARE

ntastico ragazzi! Vendo C-64 + registrato- od. C2N + 500 giochi + copritastiera + 2 tick + paddle + portacassette, il tutto a L. .000. Telefonare allo 0823/824505.

endes VIC 20 nuovo + esp. 3,8,16K + 30 ette + 4 libri sul Basic, linguaggio macchina ochi + moltissime riviste + registratore + tick + esp. al Basic + 3 cartridge con giochi venture a L. 450.000. Antonio Eleuteri - De Martino 7 - 80026 Casoria - (NA).

endo CBM 64 + registratore + joystick a L. .000, in regalo 15 cassette programmi vari artridge «Fastload», il tutto acquistato 8 i fa, vero affare dovuto a passaggio a ma superiore. Cerco programmi per il 8 in modo 128 o CP/M, cambio con rammi per 64 o compro solo se con relativi uali. Alessandro Di Bartolomeo - Via ndello 23 - 62100 Macerata.

endo monitor a fosfori verdi Philips 80 a L. .000. Telefonare a: Germano Miglio allo /632146 dalle ore 16,00 alle ore 20,30.

endo C-128 + 1541 + MPS 803 + monitor + registratore a L. 1.500.000. Telefonare pasti allo 090/2936516.

Vendo SX 64 con Fastload e uscita per registratore, plotter 1520, MPS 803, RS 232, interfaccia parallela con 64 input e 64 output per robotica o ferromodellismo. Anche prezzi separati. Telefonare allo 051/972213 dopo le ore 19,00.

Vendo C-128 + 2 drive 1541 con speeddos plus + 2 C2N + copia nastri + 1300 programmi su oltre 100 floppy + stampante 802 grafica + joystick + manuali a L. 2.300.000, oppure cambio con Amiga 1000. Inoltre cambio programmi per C-64/128. Marco D'Amico - Via Pio IX 195 - 00167 Roma.

Vendo C-64, drive, registratore, joystick, speeddos, cartucce; il tutto a L. 900.000 trattabili. Telefonare dopo le ore 21,00 allo 0124/25580.

Vendo Commodore 128 + disk drive 1541 + C2N registratore + joystick + 30 dischi con programmi (ultimissime novità) perfettamente funzionante. In più regalo video game Otron Gamatic 7706. Il tutto a L. 1.400.000 trattabili. Telefonare a: Roberto Orsi - Via Torres 8 - Ceresse di Virgilio - (MN) - Tel. 0376/440351.

Vendo stampante Commodore MPS 801 a L. 150.000. Telefonare a: Maurizio allo 02/4151072.

Vendo C-128 + 1570 + BM 7502 Philips + 50 disk + programmi a L. 1.650.000. Solo zona Livorno. Telefonare allo 0586/579031.

Vendo CBM 128 + drive + registratore + 2 joystick + 260 dischetti con programmi + 2 contenitori dischi + 50 cassette + 15 libri sul CBM 64/128 + Turbodos + light pen a L. 1.300.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Luca Tonon - Via S. Giovanni Bosco 37 - 36061 Bassano.

Vendo Vic 20 + Super Expander Cartridge + 11 cassette + 2 libri a L. 150.000. Telefonare o scrivere a: Di Palma Antonio - Via Petrosini 10 - 84014 Nocera Inferiore - (SA) - Tel. 081/923810.

Causa passaggio sistema superiore vendesi: Commodore 128 + drive 1571 + stampante MPS 803 + plotter 1520 + 2 registratori +

turbo load + Hacker-tape e drive + joystick + 100 dischetti di programmi tra i migliori in circolazione. Il tutto a L. 1.800.000 trattabili se in blocco. Telefonare ore pasti allo 0187/900081.

Vendo CBM 64 + registratore C2N + drive 1541 + stampante MPS 803 + monitor + 100 dischi con più di 1000 programmi con manuali + speeddos plus + riviste varie, tutto con imballi originali a L. 1.600.000 trattabili. Michele Iacobellis - Via De Gasperi 29 - 70010 Valenzano - (BA).

Vendo CBM 64 + floppy 1541 + stampante 1525 + joystick + 10 floppy con circa 100 programmi al prezzo di L. 1.000.000. Telefonare ore 11-13 allo 0445/872209 o scrivere a Ivo Elipanni - Via Piazza 43 - 36030 Zugliano.

Vendo CBM 64 + registratore + drive 1541 dell'agosto 86. Tutto a L. 750.000. Telefonare allo 041/987701.

VARIE

Amiga User Club Italy propone iscrizione gratuita con accesso al bollettino mensile e a 900 programmi. Prezzi da click-off. Max Angel - V.le Tito Livio 200 - 00136 Roma - Tel. 06/348358.

Sono aperte le iscrizioni al Commodore Club Afragola. Il club dispone di circa 5.000 titoli per CBM 64/128. Per informazioni: Massimiliano Afiero - C.so Italia iso. 11 - 80021 Afragola - (NA) - Tel. 081/8697713.

Fantastico! Nasce il Luca's Soft Club per C-64, Vic 20, C-128 (anche CP/M) con L. 15.000 annuali centinaia di programmi per i soci e 1000 altre facilitazioni! Lorenzini Luca - Via Lumumba 11 - 41011 Campogalliano - (MO).

Hai un Amiga, C-64, C-128? Non perdere tempo, iscriviti allo Starsoft Club. Invia un vaglia di L. 15.000 a nostro favore e riceverai le notizie, le liste, la tessera e un disco software con programmi. Ricordarti di specificare il tuo computer. A presto. Starsoft Club - Casella Aperta - 17049 Zinola.

CLASSIFIED DELLA COMMODORE GAZETTE È UN MODO ECONOMICO PER INFORMARE LA PIÙ VASTA UTENZA COMMODORE SUI VOSTRI PRODOTTI O SERVIZI. GLI ANNUNCI NON A SCOPO DI LUCRO, INVIATI DA PRIVATI, VENGONO PUBBLICATI GRATUITAMENTE (COMPILARE L'APPOSITA SCHEDA DI SERVIZIO LETTORI).

Quote: 15.000 lire per linea, minimo 4 linee. Aggiungere 5.000 lire per ogni parola in grassetto o 50.000 lire per l'intero annuncio in grassetto.

Condizioni: pagamento anticipato. Vengono accettati disegni e vaglia postali. Gli disegni devono essere intestati a: IHT TECHNOLOGIES s.r.l.

Forma: gli annunci sono soggetti all'approvazione dell'editore e devono essere scritti a macchina o in modo molto chiaro. Una linea equivale a 40 lettere, spazi tra le parole compresi. Pregasi sottolineare le parole che si intendono scrivere in grassetto.

Informazioni generali: gli inserzionisti devono sempre specificare nome e indirizzo completo. Gli annunci appariranno nel primo numero disponibile dopo il ricevimento.

Data di chiusura: il 10 del mese precedente alla data di copertina (per esempio il numero di giugno chiude il 10 maggio).

Inviare il materiale a:

IHT TECHNOLOGIES
UFFICI PUBBLICITARI
VIA MONTE NAPOLEONE 9
20121 MILANO

Attenzione: La Commodore Gazette non si assume responsabilità in caso di reclami da parte degli inserzionisti e/o dei lettori. Nessuna responsabilità è altresì accettata per errori e/o omissioni di qualsiasi tipo.

Indice degli Inserzionisti

Servizio lettori

Servizio lettori	Pag.
Arscom.....	92
Bit shop Computers.....	108
Bytec.....	100
Commodore Gazette.....	51, 73, 83, 113, 121, III
Commodore Italiana.....	II, 1
Data Supply.....	79
Desme.....	71
IHT Editoriale.....	IV
IHT Software.....	116
Lago.....	62
Magneto Plast.....	108
Newel.....	63
Siel.....	117
SIM HI-FI IVES.....	23
SIP.....	84, 85

* Questo inserzionista preferisce venir contattato direttamente. Direzione vendite pubblicità:

IHT TECHNOLOGIES S.R.L.
COMMODORE GAZETTE
UFFICI PUBBLICITARI
VIA MONTE NAPOLEONE 9
20121 MILANO
(02) 794181-799492

Per ricevere complete informazioni dai nostri inserzionisti cerchiare il corrispondente numero del Servizio Lettori sulla scheda dello stesso.

Questo indice è da considerarsi come un servizio aggiuntivo. L'editore non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori e/o omissioni.

Indirizzare eventuali lamentele riguardanti gli inserzionisti a:
COMMODORE GAZETTE
UFFICI PUBBLICITARI
ATTN. RELAZIONI
INSERZIONISTI
VIA MONTE NAPOLEONE 9
20121 MILANO

Nessuna responsabilità viene altresì assunta dalla Commodore Gazette per eventuali problemi di qualsiasi natura con gli inserzionisti.



ABBONARSI

CONVIENE!

GIUGNO

NEL PROSSIMO NUMERO

- **BASIC 8** - La presentazione del nuovo potente sistema grafico per Commodore 128.
- **Amiga 3D** - Listato ed introduzione all'uso delle istruzioni per ottenere animazioni grafiche tridimensionali con l'Amiga.
- **BASICSPRITES** - Utility in linguaggio macchina per Commodore 64.
- **RAM DISK 128** - Nuovi comandi e RAM-DISK per Commodore 128.
- **Disk Editor** - Disk Sector editor per Commodore 128.
- **La MPS 1200** - Prova hardware della nuova stampante Commodore MPS 1200.
- **C-64 e Videotel** - Il Commodore 64 in collegamento con il Videotel.
- **Amiga hardware** - Recensioni sui prodotti hardware commercializzati nel nostro Paese per la linea Amiga.
- **Corso di programmazione** - L'ottava parte del nostro corso di programmazione in L.M. per C-64.
- **C-64/128 ed Amiga** - Listati e sorprese.

SERVIZIO LETTORI

Questa scheda è valida fino al 30 luglio 1987

A. Quali dei seguenti programmi possedete?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Giochi | <input type="checkbox"/> 8. Utilities |
| <input type="checkbox"/> 2. Educativi | <input type="checkbox"/> 9. Musicali |
| <input type="checkbox"/> 3. Finanza familiare | <input type="checkbox"/> 10. Professionali (business) |
| <input type="checkbox"/> 4. Grafici | <input type="checkbox"/> 11. Telecomunicazioni |
| <input type="checkbox"/> 5. Spreadsheet | <input type="checkbox"/> 12. Altro (specificare) _____ |
| <input type="checkbox"/> 6. Database | |

B. Quanto contate di spendere in software nei prossimi 6 mesi?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. Nulla | <input type="checkbox"/> 4. 201.000-400.00 |
| <input type="checkbox"/> 2. Meno di 100.000 | <input type="checkbox"/> 5. 401.000-1.000.000 |
| <input type="checkbox"/> 3. 100.000-200.000 | <input type="checkbox"/> 6. Più di 1.000.000 |

C. Quali periferiche possiede?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Disk Drive | <input type="checkbox"/> 7. Joystick |
| <input type="checkbox"/> 2. Stampante | <input type="checkbox"/> 8. Espansione di memoria |
| <input type="checkbox"/> 3. Modem | <input type="checkbox"/> 9. Tavoletta Grafica |
| <input type="checkbox"/> 4. Registratore | <input type="checkbox"/> 10. Light pen |
| <input type="checkbox"/> 5. Monitor b/n | <input type="checkbox"/> 11. Altro (specificare) _____ |
| <input type="checkbox"/> 6. Monitor a colori | |

D. Quanto tempo passate alla settimana con il computer?

- | | |
|--------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 1. 1-3 ore | <input type="checkbox"/> 4. 10-15 ore |
| <input type="checkbox"/> 2. 3-6 ore | <input type="checkbox"/> 5. Più di 15 ore |
| <input type="checkbox"/> 3. 6-10 ore | |

E. Quante persone leggono la vostra copia della Commodore Gazette?

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. 1 | <input type="checkbox"/> 3. 3 |
| <input type="checkbox"/> 2. 2 | <input type="checkbox"/> 4. 4 |

F. Quali computer utilizzate?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 1. C-64 | <input type="checkbox"/> 5. Amiga 1000 |
| <input type="checkbox"/> 2. C-128 | <input type="checkbox"/> 6. Amiga 2000 |
| <input type="checkbox"/> 3. C-128 D | <input type="checkbox"/> 7. Altro (specificare) _____ |
| <input type="checkbox"/> 4. Amiga 500 | |

G. Quante persone utilizzano il vostro computer?

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. 1 | <input type="checkbox"/> 4. 4 o più |
| <input type="checkbox"/> 2. 2 | <input type="checkbox"/> 5. Nessuno |
| <input type="checkbox"/> 3. 3 | |

H. Quali stampanti possedete?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Commodore 1520 | <input type="checkbox"/> 9. Cardco |
| <input type="checkbox"/> 2. Commodore MPS-801 | <input type="checkbox"/> 10. Tally |
| <input type="checkbox"/> 3. Commodore MPS-802 | <input type="checkbox"/> 11. Panasonic |
| <input type="checkbox"/> 4. Commodore MPS-803 | <input type="checkbox"/> 12. Gemini |
| <input type="checkbox"/> 5. Commodore DPS-1101 | <input type="checkbox"/> 13. Seikosha |
| <input type="checkbox"/> 6. Okidata | <input type="checkbox"/> 14. Toshiba |
| <input type="checkbox"/> 7. Epson | <input type="checkbox"/> 15. Altro specificare _____ |
| <input type="checkbox"/> 8. Star Micronics | |

I. Quali sistemi Commodore intendete acquistare nel futuro?

- | | |
|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 1. C-64 | <input type="checkbox"/> 4. Amiga 500 |
| <input type="checkbox"/> 2. C-128 | <input type="checkbox"/> 5. Amiga 1000 |
| <input type="checkbox"/> 3. C128D | <input type="checkbox"/> 6. Amiga 2000 |

J. Indicate il vostro interesse su una scala da 1 a 5 (1 minimo, 5 massimo) per le seguenti applicazioni del computer:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Business | <input type="checkbox"/> 7. Grafici |
| <input type="checkbox"/> 2. Educative | <input type="checkbox"/> 8. Musicali |
| <input type="checkbox"/> 3. Finanza familiare | <input type="checkbox"/> 9. Word processing |
| <input type="checkbox"/> 4. Giochi | <input type="checkbox"/> 10. Database |
| <input type="checkbox"/> 5. Telecomunicazioni | <input type="checkbox"/> 11. Spreadsheet |
| <input type="checkbox"/> 6. Programmazione | <input type="checkbox"/> 12. Altro (specificare) _____ |

K. Se non siete un abbonato cerciate 1.

L. Se volete abbonarvi cerciate 6 ed allegate l'importo relativo.

M. Suggestimenti _____

Servizio Lettori: Per ricevere maggiori informazioni sui prodotti degli inserzionisti della Commodore Gazette, cerciate il relativo numero. Troverete i numeri vicino all'annuncio stesso. Completate l'intera scheda, mettetela all'interno di una busta affrancata e spedite all'indirizzo riportato nel retro di questo tagliando. In breve tempo riceverete dettagliate informazioni dagli stessi inserzionisti.

1 6 11 16 21 2 7 12 17 22 3 8 13 18 23 4 9 14 19 24 5 10 15 20 25	151 156 161 166 171 152 157 162 167 172 153 158 163 168 173 154 159 164 169 174 155 160 165 170 175	301 306 311 316 321 302 307 312 317 322 303 308 313 318 323 304 309 314 319 324 305 310 315 320 325	451 456 461 466 471 452 457 462 467 472 453 458 463 468 473 454 459 464 469 474 455 460 465 470 475
26 31 36 41 46 27 32 37 42 47 28 33 38 43 48 29 34 39 44 49 30 35 40 45 50	176 181 186 191 196 177 182 187 192 197 178 183 188 193 198 179 184 189 194 199 180 185 190 195 200	326 331 336 341 346 327 332 337 342 347 328 333 338 343 348 329 334 339 344 349 330 335 340 345 350	476 481 486 491 496 477 482 487 492 497 478 483 488 493 498 479 484 489 494 499 480 485 490 495 500
51 56 61 66 71 52 57 62 67 72 53 58 63 68 73 54 59 64 69 74 55 60 65 70 75	201 206 211 216 221 202 207 212 217 222 203 208 213 218 223 204 209 214 219 224 205 210 215 220 225	351 356 361 366 371 352 357 362 367 372 353 358 363 368 373 354 359 364 369 374 355 360 365 370 375	501 506 511 516 521 502 507 512 517 522 503 508 513 518 523 504 509 514 519 524 505 510 515 520 525
76 81 86 91 96 77 82 87 92 97 78 83 88 93 98 79 84 89 94 99 80 85 90 95 100	226 231 236 241 246 227 232 237 242 247 228 233 238 243 248 229 234 239 244 249 230 235 240 245 250	376 381 386 391 396 377 382 387 392 397 378 383 388 393 398 379 384 389 394 399 380 385 390 395 400	526 531 536 541 546 527 532 537 542 547 528 533 538 543 548 529 534 539 544 549 530 535 540 545 550
101 106 111 116 121 102 107 112 117 122 103 108 113 118 123 104 109 114 119 124 105 110 115 120 125	251 256 261 266 271 252 257 262 267 272 253 258 263 268 273 254 259 264 269 274 255 260 265 270 275	401 406 411 416 421 402 407 412 417 422 403 408 413 418 423 404 409 414 419 424 405 410 415 420 425	551 556 561 566 571 552 557 562 567 572 553 558 563 568 573 554 559 564 569 574 555 560 565 570 575
126 131 136 141 146 127 132 137 142 147 128 133 138 143 148 129 134 139 144 149 130 135 140 145 150	276 281 286 291 296 277 282 287 292 297 278 283 288 293 298 279 284 289 294 299 280 285 290 295 300	426 431 436 441 446 427 432 437 442 447 428 433 438 443 448 429 434 439 444 449 430 435 440 445 450	576 581 586 591 596 577 582 587 592 597 578 583 588 593 598 579 584 589 594 599 580 585 590 595 600

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____ Prov. _____ C.a.p. _____

Professione _____ Età _____

COMMODORE GAZETTE • Maggio 1987



SERVIZIO LETTORI

Questa scheda è valida fino al 30 luglio 1987

A. Quali dei seguenti programmi possedete?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Giochi | <input type="checkbox"/> 8. Utilities |
| <input type="checkbox"/> 2. Educativi | <input type="checkbox"/> 9. Musicali |
| <input type="checkbox"/> 3. Finanza familiare | <input type="checkbox"/> 10. Professionali (business) |
| <input type="checkbox"/> 4. Grafici | <input type="checkbox"/> 11. Telecomunicazioni |
| <input type="checkbox"/> 5. Spreadsheet | <input type="checkbox"/> 12. Altro (specificare) _____ |
| <input type="checkbox"/> 6. Database | |

B. Quanto contate di spendere in software nei prossimi 6 mesi?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. Nulla | <input type="checkbox"/> 4. 201.000-400.000 |
| <input type="checkbox"/> 2. Meno di 100.000 | <input type="checkbox"/> 5. 401.000-1.000.000 |
| <input type="checkbox"/> 3. 100.000-200.000 | <input type="checkbox"/> 6. Più di 1.000.000 |

C. Quali periferiche possiede?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Disk Drive | <input type="checkbox"/> 7. Joystick |
| <input type="checkbox"/> 2. Stampante | <input type="checkbox"/> 8. Espansione di memoria |
| <input type="checkbox"/> 3. Modem | <input type="checkbox"/> 9. Tavoletta Grafica |
| <input type="checkbox"/> 4. Registratore | <input type="checkbox"/> 10. Light pen |
| <input type="checkbox"/> 5. Monitor b/n | <input type="checkbox"/> 11. Altro (specificare) _____ |
| <input type="checkbox"/> 6. Monitor a colori | |

D. Quanto tempo passate alla settimana con il computer?

- | | |
|--------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 1. 1-3 ore | <input type="checkbox"/> 4. 10-15 ore |
| <input type="checkbox"/> 2. 3-6 ore | <input type="checkbox"/> 5. Più di 15 ore |
| <input type="checkbox"/> 3. 6-10 ore | |

E. Quante persone leggono la vostra copia della Commodore Gazette?

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. 1 | <input type="checkbox"/> 3. 3 |
| <input type="checkbox"/> 2. 2 | <input type="checkbox"/> 4. 4 |

F. Quali computer utilizzate?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 1. C-64 | <input type="checkbox"/> 5. Amiga 1000 |
| <input type="checkbox"/> 2. C-128 | <input type="checkbox"/> 6. Amiga 2000 |
| <input type="checkbox"/> 3. C-128 D | <input type="checkbox"/> 7. Altro (specificare) _____ |
| <input type="checkbox"/> 4. Amiga 500 | |

G. Quante persone utilizzano il vostro computer?

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. 1 | <input type="checkbox"/> 4. 4 o più |
| <input type="checkbox"/> 2. 2 | <input type="checkbox"/> 5. Nessuno |
| <input type="checkbox"/> 3. 3 | |

H. Quali stampanti possedete?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Commodore 1520 | <input type="checkbox"/> 9. Cardco |
| <input type="checkbox"/> 2. Commodore MPS-801 | <input type="checkbox"/> 10. Tally |
| <input type="checkbox"/> 3. Commodore MPS-802 | <input type="checkbox"/> 11. Panasonic |
| <input type="checkbox"/> 4. Commodore MPS-803 | <input type="checkbox"/> 12. Gemini |
| <input type="checkbox"/> 5. Commodore DPS-1101 | <input type="checkbox"/> 13. Seikosha |
| <input type="checkbox"/> 6. Okidata | <input type="checkbox"/> 14. Toshiba |
| <input type="checkbox"/> 7. Epson | <input type="checkbox"/> 15. Altro specificare _____ |
| <input type="checkbox"/> 8. Star Micronics | |

I. Quali sistemi Commodore intendete acquistare nel futuro?

- | | |
|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 1. C-64 | <input type="checkbox"/> 4. Amiga 500 |
| <input type="checkbox"/> 2. C-128 | <input type="checkbox"/> 5. Amiga 1000 |
| <input type="checkbox"/> 3. C128D | <input type="checkbox"/> 6. Amiga 2000 |

J. Indicate il vostro interesse su una scala da 1 a 5 (1 minimo, 5 massimo) per le seguenti applicazioni del computer:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Business | <input type="checkbox"/> 7. Grafici |
| <input type="checkbox"/> 2. Educative | <input type="checkbox"/> 8. Musicali |
| <input type="checkbox"/> 3. Finanza familiare | <input type="checkbox"/> 9. Word processing |
| <input type="checkbox"/> 4. Giochi | <input type="checkbox"/> 10. Database |
| <input type="checkbox"/> 5. Telecomunicazioni | <input type="checkbox"/> 11. Spreadsheet |
| <input type="checkbox"/> 6. Programmazione | <input type="checkbox"/> 12. Altro (specificare) _____ |

K. Se non siete un abbonato cerciate 1.

L. Se volete abbonarvi cerciate 6 ed allegate l'importo relativo.

M. Suggestimenti _____

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____ Prov. _____ C.a.p. _____

Professione _____ Età _____

COMMODORE GAZETTE • Maggio 1987

1 6 11 16 21 2 7 12 17 22 3 8 13 18 23 4 9 14 19 24 5 10 15 20 25	151 156 161 166 171 152 157 162 167 172 153 158 163 168 173 154 159 164 169 174 155 160 165 170 175	301 306 311 316 321 302 307 312 317 322 303 308 313 318 323 304 309 314 319 324 305 310 315 320 325	451 456 461 466 471 452 457 462 467 472 453 458 463 468 473 454 459 464 469 474 455 460 465 470 475
26 31 36 41 46 27 32 37 42 47 28 33 38 43 48 29 34 39 44 49 30 35 40 45 50	176 181 186 191 196 177 182 187 192 197 178 183 188 193 198 179 184 189 194 199 180 185 190 195 200	326 331 336 341 346 327 332 337 342 347 328 333 338 343 348 329 334 339 344 349 330 335 340 345 350	476 481 486 491 496 477 482 487 492 497 478 483 488 493 498 479 484 489 494 499 480 485 490 495 500
51 56 61 66 71 52 57 62 67 72 53 58 63 68 73 54 59 64 69 74 55 60 65 70 75	201 206 211 216 221 202 207 212 217 222 203 208 213 218 223 204 209 214 219 224 205 210 215 220 225	351 356 361 366 371 352 357 362 367 372 353 358 363 368 373 354 359 364 369 374 355 360 365 370 375	501 506 511 516 521 502 507 512 517 522 503 508 513 518 523 504 509 514 519 524 505 510 515 520 525
76 81 86 91 96 77 82 87 92 97 78 83 88 93 98 79 84 89 94 99 80 85 90 95 100	226 231 236 241 246 227 232 237 242 247 228 233 238 243 248 229 234 239 244 249 230 235 240 245 250	376 381 386 391 396 377 382 387 392 397 378 383 388 393 398 379 384 389 394 399 380 385 390 395 400	526 531 536 541 546 527 532 537 542 547 528 533 538 543 548 529 534 539 544 549 530 535 540 545 550
101 106 111 116 121 102 107 112 117 122 103 108 113 118 123 104 109 114 119 124 105 110 115 120 125	251 256 261 266 271 252 257 262 267 272 253 258 263 268 273 254 259 264 269 274 255 260 265 270 275	401 406 411 416 421 402 407 412 417 422 403 408 413 418 423 404 409 414 419 424 405 410 415 420 425	551 556 561 566 571 552 557 562 567 572 553 558 563 568 573 554 559 564 569 574 555 560 565 570 575
126 131 136 141 146 127 132 137 142 147 128 133 138 143 148 129 134 139 144 149 130 135 140 145 150	276 281 286 291 296 277 282 287 292 297 278 283 288 293 298 279 284 289 294 299 280 285 290 295 300	426 431 436 441 446 427 432 437 442 447 428 433 438 443 448 429 434 439 444 449 430 435 440 445 450	576 581 586 591 596 577 582 587 592 597 578 583 588 593 598 579 584 589 594 599 580 585 590 595 600

- ☐ Si desidero inserire gratuitamente un mio annuncio nella rubrica CLASSIFIED (solo per i privati)
- ☐ Si desidero inserire un mio annuncio nella rubrica CLASSIFIED. Allego assegno, o fotocopia della ricevuta del vaglia postale, per un totale di L.

Attenzione: perché un annuncio venga accettato è necessario che sia compilato anche il questionario presente sull'altro lato di questo tagliando.

TESTO _____

Inserire all'interno di una busta affrancata e spedire a:

**Commodore Gazette
Servizio Lettori
Via Monte Napoleone 9
20121 Milano**



- ☐ Si desidero inserire gratuitamente un mio annuncio nella rubrica CLASSIFIED (solo per i privati)
- ☐ Si desidero inserire un mio annuncio nella rubrica CLASSIFIED. Allego assegno, o fotocopia della ricevuta del vaglia postale, per un totale di L.

Attenzione: perché un annuncio venga accettato è necessario che sia compilato anche il questionario presente sull'altro lato di questo tagliando.

TESTO _____

Inserire all'interno di una busta affrancata e spedire a:

**Commodore Gazette
Servizio Lettori
Via Monte Napoleone 9
20121 Milano**

La rivista per utenti di C-64/128 ed Amiga

COMMODORE GAZETTE

**La redazione della
Commodore Gazette
cerca CAPO
REDATTORE per
assunzione a tempo
pieno.**

È indispensabile una spiccata attitudine allo scrivere in tutte le sue manifestazioni unita ad una perfetta conoscenza della lingua italiana e ad una buona cultura generale. Referenza indispensabile è anche la buona conoscenza della lingua inglese unita alla capacità di tradurre articoli. **NON È RICHIESTA** la conoscenza specifica del settore dell'informatica né di linguaggi di programmazione. Si richiedono precedenti esperienze di carattere giornalistico e la eventuale iscrizione all'albo dei giornalisti come professionista o come pubblicista.

**La redazione della
Commodore Gazette
cerca collaboratore/i.**

Referenze:

Ottima conoscenza della lingua italiana.
Buona conoscenza della programmazione in Basic ed in linguaggio macchina di C-64/128 ed Amiga.

**La IHT cerca esperto/i
traduttore/i** cui affidare la traduzione inglese/italiano di volumi di informatica.

Invitiamo tutti gli interessati ai suddetti annunci a scrivere a:
**Commodore Gazette
Ufficio personale
Via Monte Napoleone, 9
20121 Milano**



Si garantisce la massima riservatezza.

Libera la tua immaginazione!

Sei possessore di un Amiga 500/1000/2000? Un artista o più semplicemente un amante della grafica? Un appassionato audio/video? Un entusiasta del tuo computer? Allora il nuovo volume della IHT, L'AMIGA, è un acquisto indispensabile! Come il Commodore Amiga ha cambiato il mondo dei computer, così L'AMIGA - il nuovo eccezionale libro della IHT TECHNOLOGIES - proietterà la tua immaginazione in nuovi orizzonti di creatività. Se hai qualche esperienza nella programmazione in BASIC, preparati ad ottenere stupefacenti risultati dai 512K o dal 1MB (Amiga 2000) del tuo computer.

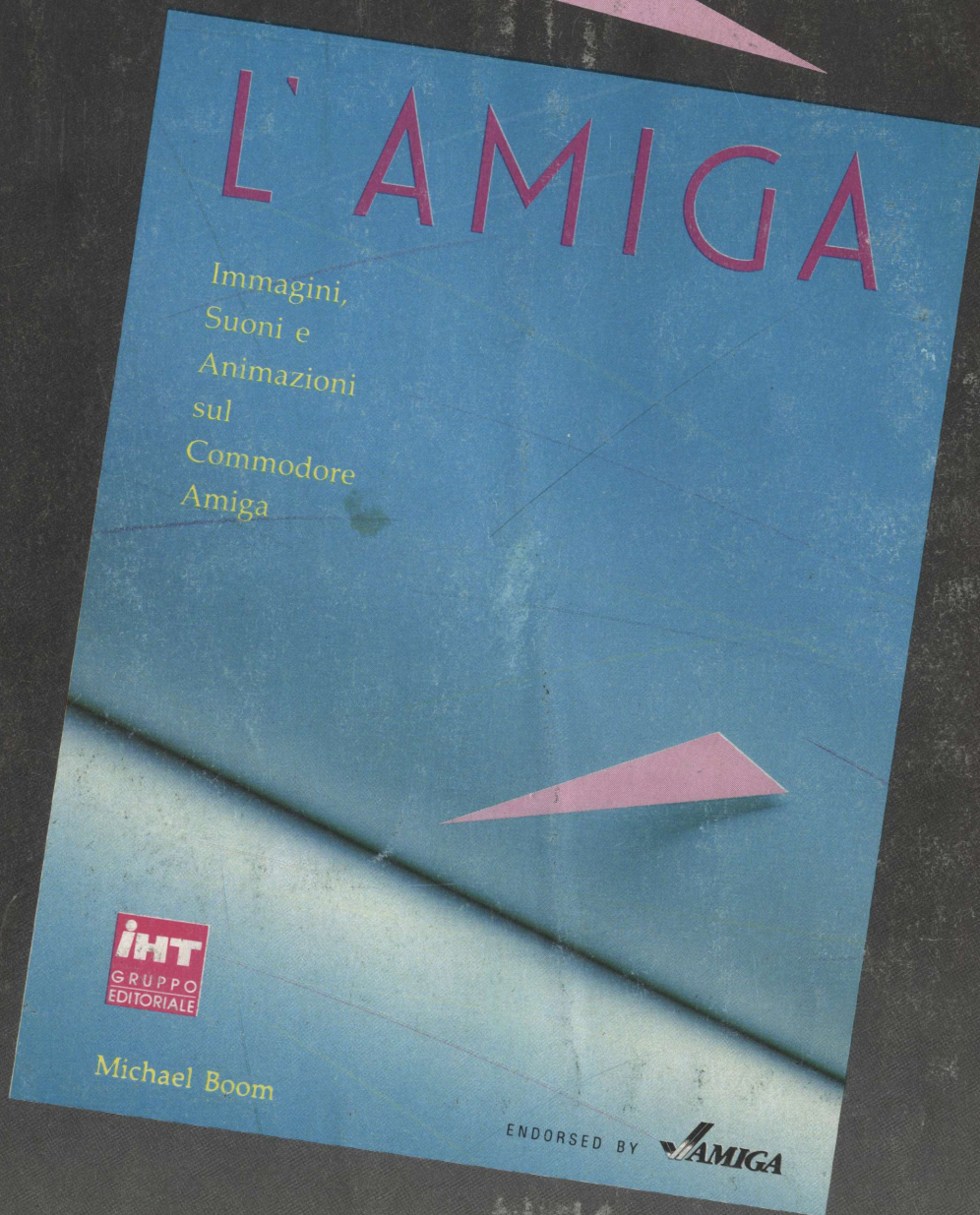
- Esplora la possibilità di sviluppare sofisticate immagini video ed impara come aumentare facilmente le potenzialità dell'Object Editor

- Riproduci suoni e musica reale e sintetizzata attraverso il processore interno dell'Amiga

- Crea sequenze animate e registrate su videocassetta

E molto di più. Quelle citate sono solo alcune delle applicazioni possibili attraverso l'uso delle nozioni esposte in questo volume. In più troverai anche informazioni su come ottenere il meglio dall'AmigaBASIC e scoprirai tecniche avanzate ed istruzioni per l'uso di software sensazionale come Deluxe Paint, Musicraft e Deluxe Video.

L'AMIGA di Michael Boom, la tua guida creativa all'uso delle potenzialità di questa fantastica macchina. A sole L. 60.000.



Si, inviatemi copia/e del volume L'AMIGA a L. 60.000 ognuna (spese postali incluse).

Nome e Cognome

Indirizzo

Città..... c.a.p.

☐ Allego assegno bancario

☐ Allego fotocopia della ricevuta del vaglia postale

Firma

Ritagliare ed inviare a: IHT-Via Monte Napoleone 9 - 20121 Milano

Per ordini telefonici: 02/794181 - 799492

Le spedizioni del volume avranno inizio nel mese di settembre

L'AMIGA, un'opera indispensabile per tutti gli utenti di Commodore Amiga 500/1000/2000. Più di 360 pagine. Più di 100 illustrazioni in un elegante volume accuratamente stampato e rilegato. Da settembre nelle migliori librerie. Distribuito da Messaggerie Libri.

È una pubblicazione:

IHT
GRUPPO
EDITORIALE