

# MSX N 17

## DISK

£ 14.000

giochi  
news  
utilità

- Tai Pan
- Antartic
- Ace
- Square
- Fallpit
- Gestione Condominio
- Tape Copier
- Superzip

L'UNICA DISK MAGAZINE  
DEDICATA ALLO STANDARD MSX





# MSX

## DISK

### SOMMARIO

- 2 Sommario – Sul disco
- Caricamento – Avvertenze
- 3 Editoriale – Abbonamenti
- 4 Tai Pan – Antartic
- 5 Ace
- 7 Square – Fallpit
- 8 Gestione Condominio
- 9 Tape Copier
- 10 Superzip
- 12 Il libro del mese
- 13 Recensione giochi
- 15 Basic (Parte II<sup>a</sup>)
- 18 Corso di Zin

### SUL DISCO

- 1 Tai Pan
- 2 Ace
- 3 Antartic
- 4 Square
- 5 Fallpit
- 6 Gestione Condominio
- 7 Superzip
- 8 Tape Copier

### CARICAMENTO

A computer spento inserite il disco nel driver. Tenendo premuto il tasto CTRL accendete il computer e tenetelo inserito fino alla comparsa sul video del sommario. Per caricare un programma premete il numero corrispondente (dall'1 all'8). Il caricamento avverrà automaticamente.

### AVVERTENZE

Questo disco è stato registrato con cura e con i più alti standard di qualità. Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, telefonate alla nostra redazione al numero (02) 89502256 oppure spedite il disco al seguente indirizzo:

**Gruppo Editoriale International Education srl - viale Famagosta, 75 - 20142 Milano.**

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiranno con uno nuovo senza aggiunta di costi supplementari.



# EDITORIALE

O rmai questo editoriale è diventato una consuetudine e, quindi, benvenuti ad un altro tutto nuovo numero di MSX DISK. Continuando con la nostra nuova filosofia produttiva desideriamo offrirvi ancora di più. Quindi, come annunciato nello scorso numero, ecco la serie di articoli dedicata all'uso dell'assemblatore ZIN pubblicato nel numero sedici e la recensione dei giochi più nuovi. Ritroverete di nuovo l'appuntamento con il libro nel mese, mentre vi anticipiamo che nel prossimo numero troverete un nuovo spazio dedicato alle news e ai trucchi da usare nei giochi. In questo numero manca qualcosa rispetto alla scorsa volta: purtroppo abbiamo dovuto eliminare l'avventura di testo. Questo perché abbiamo riscontrato che il programma crea problemi con numerose macchine dello standard MSX che, molto spesso, pregiudica il funzionamento dell'avventura, forse per motivi di incompatibilità ancora non accertati.

Anche la posta manca in questo numero ma la motivazione è semplice: dovete scriverci e non solo telefonarci in redazione. Le lettere giunte in redazione sono sì numerose ma riguardano quasi sempre difetti fisici del disco che, come sempre, vengono prontamente provati e sostituiti.

Speriamo che si risolvano gli attuali problemi di distribuzione annullando tempi morti e favorendo una maggior diffusione della rivista che molti lettori trovano con difficoltà, e vi invito a scriverci o a telefonarci in redazione - ogni mercoledì dalle 14.30 alle 15.30 - per consigliarci e fare le vostre richieste, per aiutarci a migliorare sempre più MSX DISK.

LA REDAZIONE

## ABBONAMENTI

Comunicato importante

da oggi potrete abbonarvi alla rivista MSX DISK e riceverla comodamente a casa semplicemente sottoscrivendo uno speciale abbonamento per 10 numeri allo specialissimo prezzo di Lit. 128.000 invece di Lit. 140.000. Potrete così assicurarvi la vostra copia e risparmiare ben Lit. 12.000.

Desidero abbonarmi alla rivista MSX DISK allo speciale prezzo di Lit. 128.000 anziché Lit. 140.000 per 10 numeri.

COGNOME  NOME

VIA

CAP  CITTA'  PROV.

Allego assegno  vaglia postale  intestato a **Gruppo Editoriale International Education.**

**Ritagliare e spedire a Gruppo Editoriale International Education - Viale Famagosta 75 - 20142 Milano.**



# TAI PAN



**Q**uesto gioco si ispira ad un libro che ha venduto moltissimo e da cui è stato tratto anche un film abbastanza recente.

Come già potete capire dal titolo, il gioco è di tipica ambientazione orientale e voi, casualmente, siete l'unico occidentale giunto nel porto grazie ad un possente vascello e, oltretutto vi siete innamorati di una bella pulzella e volete andarvene con lei.

Purtroppo non è facile riuscirci e per lasciare il porto dovete acquistare le merci per riempire le stive oltre, ovviamente, a dover liberare la vostra bella, casualmente rapita dal solito cattivo.

Così dovete avventurarvi nella zona del porto alla ricerca delle merci, possibilmente senza farvi menare dai soliti cattivi portuali.

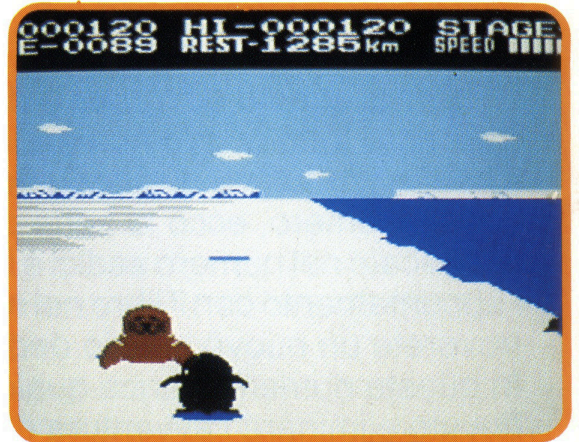
#### Tasti:

[Q] = Sù  
[A] = Giù  
[I] = Sinistra  
[O] = Destra  
[N] = Fuoco & Inizio gioco

#### COMANDI

Tastiera - Joystick in porta 1

# ANTARTIC



**E**cco un mitico gioco Konami. Nel gioco impersonate un simpatico pinguino che deve raggiungere la sua bella percorrendo migliaia di chilometri nelle vastità dell'Antartide. Dopo aver caricato il gioco, comparirà un menù nel quale potrete selezionare il tipo di controllo del gioco. Premendo [1] controllate il gioco con il joystick, mentre con [2] dovrete usare i tasti del cursore.

Una volta selezionata un'opzione il gioco comincia e sullo schermo compare la mappa del Polo Sud con il percorso che dovete seguire poi, dovrete cominciare a correre. Dovete riuscire a completare il percorso prima che scada il tempo e per farlo dovete evitare le pozze di acqua, le buche e le foche. Prendendo i pesci che saltano fuori dalle pozze o le bandierine verdi ricevete un punteggio bonus.

Ricevete punti anche quando saltate le pozze senza cadervi dentro. Muovendo verso l'alto aumentate la velocità, mentre verso il basso rallentate.

#### Tasti:

[1] = Inizio gioco con Joystick  
[2] = Inizio gioco con Tastiera  
[CURSORI] = Movimenti  
[SPAZIO] = Salto

#### COMANDI

Tastiera - Joystick in porta 1





**Q**uesto gioco ci permette di continuare la serie di grandi simulazioni già proposte nei primi numeri di Msx Disk.

La simulazione riguarda le incursioni di bombardieri inglesi sulla Germania di Hitler e, ovviamente, voi siete il pilota.

Una volta caricato il gioco, il vostro capitano vi offrirà due opportunità: far PRATICA oppure partire in MISSIONE. Operate la vostra scelta muovendo il joystick in su o in giù e poi premendo il fuoco per confermare.

**PRATICA** - Selezionando l'opzione PRATICA, al termine del caricamento, vi troverete a sorvolare il canale della Manica e, qui, dovrete ingaggiare un duro combattimento aereo. Se doveste esaurire le scorte di carburante o venire danneggiati, dovrete fare immediato ritorno alla base. Usate questa opzione per familiarizzare col gioco, ma ricordate che, per completarlo degnamente, dovrete tornare alla base intatti!

**MISSIONI** - Potrete selezionare anche tutte le missioni tramite un apposito menù. Una volta scelta l'opzione e confermatala con il tasto di fuoco, il gioco avrà inizio. Il computer mostrerà due nuove opzioni e, a questo punto, potrete scegliere se continuare o meno. Se accettate vi verrà presentato il Bollettino di Guerra.

La centrale di divisione ha preparato il bollettino basandosi sulle informazioni pervenute dagli agenti segreti, dalla resistenza e dalle ricognizioni aeree. Il bollettino fornirà le esatte posizioni degli obiettivi nemici, le condizioni del tempo, e suggerirà la rotta da seguire e le armi da utilizzare.

Al bollettino di guerra farà seguito una Mappa

della missione sulla quale potrai visualizzare la posizione delle maggiori città e gli obiettivi nemici. Abbandonando la mappa verrà presentato il quadro delle munizioni e la stiva vuota pronta per il carico. A questo punto dovrete caricare il vostro aereo a seconda delle direttive del bollettino di guerra. Se, per esempio, il vostro obiettivo sono navi e treni dovrete armarvi di razzi e missili piuttosto che di bombe. Per caricare o scaricare dovrete puntare le icone + e - con il puntatore che potete muovere tramite il joystick o i cursori.

Una volta raggiunto il massimo peso consentito dall'aereo vi verrà impedito di caricare ulteriormente, quindi dovrete rifornirvi di carburante. Una volta completato il carico selezionate la scritta DONE e preparatevi a decollare.

Mentre siete in aria potete tenere sotto controllo l'evolversi della missione usando i seguenti tasti:

- [1] = Visuale Pilota
- [2] = Vista laterale
- [3] = Vista laterale
- [4] = Stiva munizioni
- [5] = Mappa.

Quando compare l'abitacolo del pilota vedrete diversi strumenti. FUEL indica la quantità di carburante e voi dovete controllarne frequentemente il livello, soprattutto nel corso di una missione a lungo raggio. Quando un serbatoio è vuoto, spostatevi fino alla stiva e premendo Fire mentre puntate al serbatoio vuoto potete fare rifornimento.

FLAPS indica la posizione dei flaps che dovete muovere su e giù con il joystick e premendo Fire. I flaps permettono di rallentare velocemente l'aereo ma potrebbero causare danni, e devono essere usati negli atterraggi.

RPM è il contagiri e indica il numero di giri paralleli di tutti i motori. Entrando nella mappa otterrete tutte le informazioni previste dal bollettino di guerra: posizione degli obiettivi, forza del nemico, strategia e destinazione.

**STRATEGIA** - Controllate frequentemente la mappa, osservate le immagini in movimento e familiarizzate con la loro velocità. Il vostro compito è di intercettare il treno, gli aerei e i razzi nemici prima che questi raggiungano la loro destinazione e distruggere le navi nemiche prima che i convogli alleati nell'Atlantico vengano attacca-



segue

# ACE

ti. La strada più rapida è sempre una linea retta tra punto di decollo e obiettivo. Il segno nero nel quadro di comando del pilota indica la rotta da seguire. Mantenete la linea centrata e seguite il progredire del volo sulla mappa.

**MUNIZIONI** - Il quadro munizioni mostra quante armi sono rimaste. In questo quadro troverete: l'interruttore rifornimento carburante, l'interruttore mitraglia/cannone, lo sportello Stiva Munizioni e l'interruttore OPEN, per visualizzare l'obiettivo nemico. Quando siete sull'obiettivo nemico diminuite l'altitudine a 1000 piedi o meno e rallentate fino a 100 Mph, e aprite la parte della stiva munizioni quando siete sull'obiettivo. Con il joystick centrate l'obiettivo e con il fuoco sganciate le bombe.

**BUSSOLA** - L'ago inizialmente indica SUD. Cambiate rotta usando il joystick o i cursori. La bussola legge la nuova direzione e corregge l'ago. Dopo aver terminato gli obiettivi, la nuova direzione sarà quella di casa.

**RADAR** - Ci sono due indicatori radar: quello a schermo intero, all'estrema destra dello schermo che indica gli aerei nemici e la distanza, e quello verticale che indica l'altitudine degli aerei nemici.

**DANNI** - Un'apposito strumento indica le eventuali avarie. Quando l'immagine lampeggia dovete premere due volte il tasto di fuoco e con il joystick dovete selezionare l'avaria. Fate pratica nel manovrare l'aereo. Premete alternatamente il tasto corrispondente alla condizione desiderata. L'icona centrale lampeggiante indica che l'obiettivo a terra è in allarme.

**VELOCITA'** - L'apposito quadrante indica la velocità in miglia orarie, cioè MPH. Potete regolare la velocità usando gli elevatori, le valvole e i flaps.

**ALTIMETRO** - Indica l'altitudine a cui state volando espressa in piedi. Muovendo in alto o in basso cambiate altitudine.

**ORIZZONTE ARTIFICIALE** - Questa spia indica la vostra posizione rispetto all'orizzonte reale. Quando l'aereo è inclinato state virando. Quando l'immagine si fa nera significa che state

perdendo quota, mentre quando è bianca state salendo.

## OBBIETTIVI

**TRENO** - Il treno con a bordo i prigionieri di guerra è diretto a Berlino. Fermatelo e liberate i prigionieri. L'obiettivo è il vagone contraddistinto da una croce di ferro, mentre dovete evitare la carrozza con la croce rossa. Colpendo i vagoni prigionieri perdete punti. Avete un solo tentativo a disposizione.

**SOTTOMARINI** - I sottomarini nemici stanno preparando un attacco alla flotta nell'Atlantico del Nord. Appena aprite lo sportello della stiva munizioni i sottomarini saranno avvertiti della vostra presenza e cominceranno l'immersione. Una volta sott'acqua non riemergeranno più.

**CACCIA - BOMBARDIERI - RAZZI** - Il mirino si colorerà di rosso quando sarete in vista degli obiettivi nemici. Con il joystick o i cursori potrete centrare l'obiettivo. Quando un aereo nemico è identificato dal radar, l'immagine dell'aereo si immobilizza sulla mappa.

Dovete abbatterlo!

I caccia avversari attaccheranno numerosi dopo che avrete colpito il treno o i sommergibili. Fermate i bombardieri prima che raggiungano Londra.

## Tasti:

[F1] = Ritorno al menù principale

[F2] = Status

[CURSORI] = Movimenti

[SPAZIO] = Fuoco

## COMANDI

Tastiera

Joystick in porta 1



# SQUARE



**Q**uesto gioco è un classico Computer Pinball, cioè un flipper su computer. Il gioco, prodotto dalla Toshiba, richiama i flipper di una volta belli e tutti meccanici. Dopo aver caricato il gioco comparirà la presentazione iniziale durante la quale si deve premere la barra spaziatrice per passare al gioco vero e proprio. Dopo la presentazione iniziale c'è una fase di pre-gioco in cui il programma mostra delle scritte lampeggianti e attende che venga premuta la barra spaziatrice. Una volta premuto lo spazio accederete alla fase di selezione del numero di giocatori, compreso tra 1 e 4. Per selezionare il numero di giocatori dovrete usare il tasto di invio, cioè [RETURN] o [ENTER]. Una volta scelto il numero di giocatori potrete iniziare a giocare premendo di nuovo lo spazio. Per lanciare la pallina dovete usare il tasto di invio, che deve essere premuto fino a che la molla non raggiunge la potenza che desiderate. Lasciando il tasto la pallina parte. Per muovere le palette laterali dovete usare i tasti che più sono vicini ai due diversi tasti SHIFT. Cioè [Z] per lo SHIFT di sinistra e un altro tasto per quello di destra. Nel caso del nostro Philips NMS 8280 il tasto che sta al lato dello SHIFT di destra è il tasto nullo, cioè senza funzioni. Avete a disposizione cinque biglie e al termine del gioco potete vincerne una se, dopo aver premuto lo spazio, il valore di MATCH è uguale a 00. Per controllare il gioco non è possibile usare il joystick.

Tasti:

[SPAZIO] = Inizio gioco

[ENTER] = Molla di spinta pallina & Numero giocatori

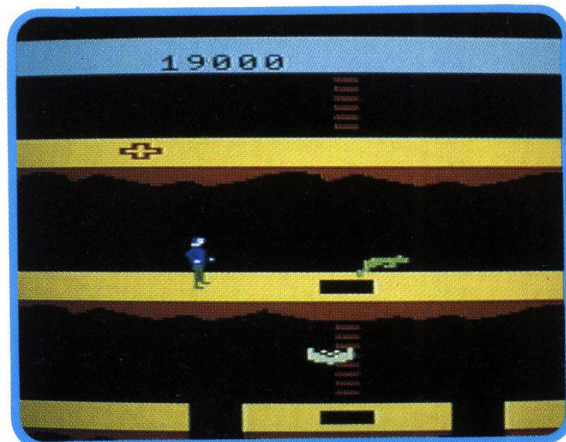
[Z] = Paletta sinistra

[(nullo)] = Paletta destra

## COMANDI

Tastiera

# FALLPIT



**D**alla mente di David Crane ecco un gioco che ha fatto storia. Il gioco è ambientato in una foresta magica sotto la quale si nasconde un gigantesco mondo sotterraneo. Lo scopo del gioco è di raccogliere una serie di preziosissimi lingotti di platino sparsi qua e là. All'inizio del gioco avete a disposizione 4000 punti e ogni volta che morite non perdetevi un omino, ma venite riportati all'ultima croce su cui avete camminato.

Le croci sono poche, ma esplorando le caverne le troverete tutte e quando le trovate ricordatevi di passarci tutte altrimenti tornate alla croce precedente che sarà sicuramente molto lontana.

Ma allora il gioco è senza fine?

No, perché può terminare in due modi: o quando trovate tutti i lingotti o quando finite i punti.

E i punti diminuiscono dalla posizione in cui morite fino all'ultima croce che avete calpestato.

Quindi se la croce è lontana perdetevi molti punti e rischiate di arrivare a zero e morire del tutto.

Ogni volta che raccogliete un lingotto, comunque, recuperate un sacco di punti.

Per spostarvi potete saltare, usare le scale oppure usare i palloncini anche se sono rari.

Toccano uno degli animali magici morite, quindi fate molta attenzione.

Tasti:

[CURSORI] = Movimenti

[SPAZIO] = Salto & Inizio gioco

[STOP] = Fine gioco

[ESC] = Attiva/Disattiva Pausa

## COMANDI

Tastiera - Joystick in porta 1



# GESTIONE CONDOMINIO

## GESTIONE CONDOMINIO

**G**ià in uno degli scorsi numeri di Msx Disk vi abbiamo proposto un programma di Gestione Condominio (GE-COND).

Questa volta vi proponiamo un altro programma di gestione condominiale prodotto dalla Philips e largamente superiore al precedente, decisamente a livello professionale.

Una volta caricato il programma, sullo schermo apparirà la presentazione e, dopo alcuni istanti, vi verrà mostrato il primo menù. Tramite questo menù potrete selezionare il numero di drive su cui gestire il condominio.

Questo vuol dire che potrete usare il drive A per il programma di gestione e il drive B per il disco archivio. Se dovete usare il programma con un solo drive è bene copiare il programma di gestione direttamente sul disco archivio, infatti il disco di Msx Disk non è in grado di contenere ulteriori dati.

Per fare la copia dovrete richiamare un apposito programmino batch già predisposto nel disco di Msx Disk. Il nome del programma è COPIA.BAT e permette di effettuare la copia del programma inserendo un disco formattato nel drive A e il disco di Msx Disk nel drive B.

Con un drive solo dovrete far partire il programma e simulare la presenza dei due drive sostituendo ogni volta il disco. Dovrete, quindi, inserire il disco di Msx Disk quando appare la richiesta di inseri-

re il disco del drive B, o il disco archivio già formattato quando vi chiede di inserire il disco del drive A.

Per usare il programmino di copia dovrete usare l'opzione 9 del menù di Msx Disk e, quando compare l'apposito messaggio seguito dal cursore, dovrete digitare COPIA e premere il tasto di invio, cioè [RETURN] o [ENTER].

Dopo il menù di selezione del numero di drives, sullo schermo apparirà il menù principale e, quindi, potrete cominciare a lavorare.

Ecco le 6 opzioni del menù principale, selezionabili premendo il corrispondente tasto numerico:

### 1 - ELENCO CONDOMINI

Tramite questa opzione si accede ad un menù secondario così composto: 1 = Caricamento file già esistente, 2 = Nuovo file. Creando un nuovo file archivio dei condomini dovrete prima di tutto selezionare, grazie ad un ulteriore menù, la ripartizione delle spese dell'ascensore e quindi potrete inserire i dati relativi ai condomini.

### 2 - AGGIORNAMENTO VERSAMENTI

Selezionando questa opzione dovrete, innanzitutto, inserire il nome del file archivio contenente l'elenco condomini, dopodiché sullo schermo apparirà un menù secondario. Questo ulteriore menù è così composto: 1 = Aggiornamento singolo, 2 = Aggiornamento generale, 3 = Azzerramento entrate, 4 = Menù principale.

### 3 - PREVENTIVO

Anche qui dovrete inserire prima di tutto il nome del file elenco condomini, quindi vi verrà chiesto se volete inserire una linea di commento lunga un massimo di 120 caratteri. Dopo questo, potrete inserire le spese necessarie a calcolare il preventivo relativo ad ogni condomino: Portierato, Generali, Riscaldamento, Acqua, Ascensore, Quota comune e quindi la conferma della correttezza dei dati appena inseriti.



# GESTIONE CONDOMINIO

## 4 - CONSUNTIVO

Questa opzione è decisamente identica alla precedente ma con l'importante differenza che al posto di fornire un preventivo di spesa viene presentato un consuntivo. Per il resto è tutto uguale all'opzione 3, anche la possibilità di inserire una linea di commento di 120 caratteri.

## 5 - VISIONE DATI

Come nelle precedenti opzioni, la prima cosa da fare con la Visione Dati è inserire il nome del file elenco, dopodiché sarà possibile passare ad un menù secondario. Tramite questo menù sarà possibile esaminare i dati contenuti negli archivi oppure stamparli.

## 6 - FINE PROGRAMMA

Quest'ultima opzione permette, come è ovvio, di abbandonare il programma. Quando viene richiesta la pressione di tasti come, per esempio, [S] o [N] per confermare la correttezza dei dati inseriti, dovrete farlo usando lo Shift, quindi dovrete inserire dei caratteri maiuscoli. Per questo, risulta molto più comodo inserire il CAPS LOCK all'inizio della gestione.

Ovviamente, Gestione Condominio è un programma di tipo professionale e, quindi, solo chi ha già una certa pratica di problematiche gestionali di questo tipo potrà sfruttare bene il programma.

# TAPE COPIER

## TAPE COPIER

**A**nche questa volta vi proponiamo un copiatore ma al contrario di ciò che vi proponiamo usualmente, Tape Copier è un potente copiatore CASSETTA-CASSETTA in grado di copiare "quasi" tutto. Ovviamente ci sono sempre dei programmi decisamente incopiabili, ma Tape Copier copia anche quelli a 2400 baud, cioè il doppio della normale velocità.

Utilizzare il programma è davvero semplice grazie soprattutto alla corrispondenza tra tasti funzione opzioni del programma, proprio come in Superzip. Le opzioni disponibili sono solo cinque:

**[F1] = LOAD** - Permette di leggere il programma o il blocco dati dalla cassetta. Una volta selezionata questa opzione dovrete premere il tasto PLAY del registratore. Ovviamente, dovrete aver già predisposto la cassetta originale da copiare.

**[F2] = SAVE** - E' la funzione opposta alla [F1]. Una volta che il programma è stato letto con la prima opzione, dovrete inserire una cassetta vergine premere i tasti REC e PLAY del registratore, e quindi dovrete premere [F2] per selezionare questa opzione. Per fare più copie dello stesso programma è sufficiente usare più volte questa funzione con differenti cassette di destinazione.

**[F3] = RESET** - Con questa opzione si resetta il programma cancellando eventuali programmi letti e permettendo una nuova lettura.

**[F4] = 1200 / 2400** - La funzione [F4] permette di stabilire la velocità in Baud dei dati registrati. Una cosa decisamente buona è che una volta letti con LOAD dei dati registrati in velocità normale, cioè a 1200 Baud, è possibile fare una copia di questi dati ad un Baud rate di 2400 Baud usando la funzione [F4] prima di usare il SAVE.

**[F5] = MOTOR** - Questa opzione attiva/disattiva il motorino del registratore a cassette permettendo di girare o fermare il nastro inserito nel registratore.



# SUPERZIP

**P**er la serie di programmi dedicati all'esame e anche alla modifica dei dischetti traccia per traccia, questa volta vi proponiamo un programma dedicato interamente ai computer MSX 2 che, tra l'altro, rappresentano la maggioranza dei nostri lettori.

Quindi non vogliatecene se ignoriamo volutamente i lettori dotati del meno fortunato MSX 1. Grazie.

Ma passiamo al programma.

L'uso è semplificato al massimo e, una volta caricato il programma, sullo schermo comparirà l'intestazione del programma in alto mentre in basso vedrete lampeggiare le opzioni disponibili.

Queste opzioni sono associate ai tasti cursori in modo di semplificare al massimo l'uso del programma.

Normalmente potete vedere la corrispondenza opzione-tasto funzione dei primi cinque tasti funzione.

Per vedere le opzioni degli altri cinque tasti basta tenere premuto il tasto di SHIFT che deve essere associato ai primi cinque tasti funzione per ottenere gli altri cinque, cioè quelli da 6 a 10.

Le opzioni sono:

**[F1] = READ SECTOR** - Permette di leggere il settore logico selezionato che è indicato dal contatore posto nella parte superiore dello schermo di lavoro. Leggendo il settore, tutti i dati vengono mostrati sullo schermo sia in esadecimale che in ASCII.

**[F2] = WRITE SECTOR** - Come è ovvio, è il contrario della precedente funzione e, quindi, permette di scrivere nel settore logico selezionato

i dati letti e modificati o meno precedentemente.

**[F3] = COPY SECTOR** - Questa è una funzione che dovete usare con estrema attenzione. Infatti, COPY permette di copiare un settore in un altro, così è possibile danneggiare involontariamente il dischetto che state usando. Una volta selezionata questa opzione, vi verrà chiesto il settore di origine e poi quello di destinazione e il numero di settori da copiare, quindi, verrà effettuata la copia.

**[F4] = CHANGE SECTOR** - Tramite questa opzione potrete modificare i dati contenuti nel settore letto con la prima funzione. Selezionando l'opzione, il controllo passa allo schermo superiore dove compare un cursore sui dati in esadecimale. Per modificare i dati potete inserire valori in esadecimale. E' bene inserire il CAPS LOCK prima di cominciare a lavorare poiché il programma accetta solo lettere maiuscole o numeri. Premendo il tasto [ESC] potete passare dalla parte esadecimale a quella Ascii e viceversa. Con i tasti del cursore muovete il cursore da un codice all'altro o da un carattere all'altro. Con il tasto di invio terminate la fase di modifica.

**[F5] = END** - Ovviamente, con questa opzione il programma termina e l'esecuzione torna al basic.

**[F6] = SECTOR +1** - Aumenta di 1 il puntatore al settore e legge automaticamente il nuovo settore.

**[F7] = SECTOR -1** - E' la funzione opposta a quella associata al tasto [F6], la precedente, quindi il puntatore al settore viene decrementato e il nuovo settore puntato viene letto.

**[F9] = MSXDOS.SYS** - Con questa opzione si entra in ambiente Msx Dos senza mandare il computer in Autoboot e caricare, quindi, il disco di Msx Disk o altro.

**[F10] = RESET** - Permette di resettare il computer e, quindi, se nel drive c'è il nostro dischetto vi ritroverete ancora al menù di Msx Disk.



# GOLDEN MELODIES

CHITARRA

ORGANO

TROMBA

“voci” soliste  
per le più belle musiche d'amore



3 COMPACT DISC  
AL PREZZO DI L. 29.900



CDGN 003  
CDGN 012  
CDGN 002

Desidero ricevere l'offerta "GOLDEN MELODIES" cod. CD5

Allego assegno  ricevuta versamento   
+ L. 2.500 quale contributo spese postali

NOME \_\_\_\_\_ COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_ CITTÀ \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Compilare il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento effettuato sul C/C n. 11319209 intestato a Gruppo Editoriale International Education srl oppure assegno non trasferibile e spedire a:

**Gruppo Editoriale  
International Education srl**  
viale Famagosta 75  
20142-Milano



# IL LIBRO DEL MESE

## GUIDA GIURIDICA COMPLETA AL COMPUTER E AL SOFTWARE

Scritto da Federico Bock

Edito da "De Vecchi Editore"

Pagine: 144

Prezzo: 22.500 Lire

Il computer consiste di un insieme di apparecchi meccanici, elettrici ed elettronici collegati fra di loro per l'esecuzione automatica, secondo modalità stabilite dall'utilizzatore (in base a un programma) di gruppi di operazioni aritmetiche su numeri o logiche su numeri e parole.

Costituisce quindi una tecnica di informazione.

Nell'esperienza di ognuno risiede l'adattabilità di questa tecnica alle esigenze più ampie, con una diffusione tale da giustificare parole grosse che, in proposito, sono state scritte.

Si è parlato di rivoluzione dell'informatica, di società dell'informatica, di nuovo rinascimento e anche di ideologia informatica.

L'aspetto sociologo è imponente, ma non è in questa sede che interessa parlarne. Diciamo piuttosto che quanto più si fa rilevante l'aspetto sociologico della nuova tecnica, tanto più lo diviene quello giuridico.

Spieghiamoci meglio. Il diritto è l'insieme delle norme che regolano il gioco dei contrapposti interessi nei quali si articola la società. Non può dunque igno-



rare una problematica così ampiamente diffusa e non coglierne le caratteristiche, le particolarità e gli aspetti che più da vicino la concernano.

Qual è la contrattualistica che si accompagna al mercato del computer? Quali sono le responsabilità alle quali vanno incontro le parti? Quali gli obblighi? Quali le tutele? Sono queste le domande alle quali si trova risposta in "Guida Giuridica Completa al Computer e al Software" nell'intento di delineare giuridicamente i contorni e la sostanza di un fenomeno tanto recente quanto proiettato nel futuro.

La stessa terminologia ne è indice: il vocabolo "informatica" nasce in Francia, tredici anni or sono, da "informatique" o, meglio, da "information automatique", mentre gli americani preferiscono esprimersi con l'"electronic data processing", universalmente noto attraverso l'abbreviativo EDP.

Questo volume di 142 pagine, scritto da un noto professionista milanese, fa il punto della situazione con chiarezza, costituendo una guida preziosa per tutti coloro che hanno a che fare professionalmente con il computer.



# RECENSIONE GIOCHI

## RECENSIONE GIOCHI

**E**cco un nuovo appuntamento in MSX DISK. Da questo numero troverete sempre la recensione dei giochi più belli. Per cominciare, intanto ecco due recensioni che avrete sicuramente visto tra queste pagine e che ci sono state richieste da molti lettori che non hanno potuto trovare quel numero di Msx Disk. Un'altra novità: finalmente esiste la possibilità di reperire dei giochi e anche delle utilità. Infatti, è nato l'MSX CLUB ITALIA. Direttamente dall'Olanda, la sezione italiana di uno dei più grandi club MSX europei. L'indirizzo è MSX CLUB - Casella Postale 34 - 20075 LODI CENTRO. Se lo desiderate potete fare richiesta di un catalogo inviando 1000 lire in francobolli e specificando nome, cognome e indirizzo e il tipo e modello del computer che possedete. Nel prossimo numero la recensione di un gioco bellissimo: 1942.

### ELITE

*Prodotto da: Firebird*

*Distribuito da: MSX CLUB - Casella Postale 34 - 20075 LODI CENTRO (MI)*

*Prezzo: 7.000 lire*

Elite è un gioco "storico", il suo successo nelle prime edizioni per Commodore 64 e BBC è stato enorme e pienamente giustificato. Ora Elite è disponibile per qualsiasi computer, dallo Spectrum all'Atari, dall'Amiga al PC e anche per l'MSX.

Elite è decisamente un capolavoro di programmazione, soprattutto per quanto riguarda la grafica e l'interattività. Il gioco è uno spaziale in cui il giocatore deve pilotare un cargo interstellare attraverso otto galassie, esplorando più di duemila sistemi interplanetari da contattare per iniziare un proficuo commercio.

Nello spazio il giocatore si trova ai comandi della sua nave di cui vede il computer di bordo e lo spazio esterno in cui naviga la nave.

Lo spazio e tutto ciò che lo attraversa, vengono rappresentati tramite una efficacissima visione tridimensionale che, al contrario delle comuni simulazioni spaziali, non è affatto lenta, permettendo al giocatore di sentirsi realmente ai comandi. Lo scopo della missione è, appunto, il commercio con altri mondi è, quindi, necessario viaggiare nello spazio sconfinato affrontando pirati spaziali e forze dell'ordine non sempre amiche.

La versione MSX del gioco si presenta decisamente meglio di quella per il Commodore 64 in tutte le fasi di gioco mentre la presentazione iniziale è decisamente uguale. Rispetto a versioni per macchine più potenti, la versione MSX di Elite perde molto nella fase di gioco dove pianeti e navi spaziali sono rappresentati da figure non piene, ma rappresentate da linee e figure vuote che lasciano trasparire ciò che sta dietro l'oggetto visualizzato.

Elite è disponibile sia in versione cassetta che in versione disco, ma quest'ultima è decisamente migliore poiché con la versione cassetta si deve spesso interrompere il gioco per "leggere" i dati relativi ad ognuna delle otto galassie che si attraversano.

In conclusione, il giudizio è decisamente positivo e non resta che aspettare la versione MSX di FOFT, cioè "Federation Of Free Traders", altro programma nato dalle ceneri della prima versione di Elite.

Il programma gira senza problemi su entrambi le versioni MSX, 1 o 2 e non c'è nemmeno bisogno di usare la solita POKE. E' un gioco molto bello e decisamente riuscito.



# RECENSIONE GIOCHI

## RECENSIONE GIOCHI

### AVENGER

*Gremlin Graphics*

*Distribuito da:*

*MSX CLUB - Casella Postale 34  
20075 LODI CENTRO (MI)*

*Prezzo: 7.000 lire*

Dopo essersi fatto una grossa esperienza nei combattimenti, Mr Ninja si è ora imbarcato per una missione veramente pericolosa.

Il malandrino di turno, Yaemon, signore delle fiamme, ha rubato il rotolo di pergamena di Ketsuin dal tempio del Dio Ninja: Kwon.

Come se non bastasse, il rude e perfido Yaemon ha ucciso anche il padrino di Mr Ninja.

Come potrete ben immaginare, Mr Ninja è veramente infuriato per questa cruenta intrusione nella sua vita tranquilla e solitaria, per non parlare poi del turbamento per la perdita del padrino e del rotolo di pergamena del suo Dio.

E' giunta l'ora della vendetta: entrerà nella fortezza di Yaemon, si riprenderà la pergamena rubata ed in fine ucciderà il nemico: ovviamente tutto questo dipenderà da voi.

Vestite così i panni di Mr Ninja, baldo orientale e specialista di Karate.

Il gioco è un arcade-adventure a scorrimento visto dall'alto.

Controllate Mr Ninja con il Joystick e, paesaggio permettendo, lo potrete guidare in tutte e quattro le direzioni cardinali. Premendo il tasto di fuoco lancerete una stella Ninja (sempre che ne possediate una) che uccide qualunque forma vivente incontri.

Se non possedete nessuna stella, il tasto di fuoco servirà per sferrare un calcio che atterrerà l'avversario che si trovi nel suo raggio d'azione.

La vostra missione inizia davanti alla solenne residenza di Yaemon.

Qui dovrete trovare la chiave per aprire la porta d'ingresso.

Una volta entrati dovrete uccidere i tre guardiani del castello (prestare attenzione perché vanno uccisi in un certo ordine). Oltre alle guardie, ci sono orde di scagnozzi di Yaemon che faranno di tutto per annientarvi insieme ai pericoli di ordinaria amministrazione come: pavimenti mobili, punte acuminate che salgono dai pavimenti, tarantole velenose ecc., ecc. Tutti i combattimenti, riducono l'energia di Mr Ninja che viene indicata nella parte inferiore dello schermo da una serie di puntini che via via spariscono.

Fortunatamente, potrete chiamare Kwon per rimpiazzare l'energia persa, anche se, quando crede che la tiriate per le lunghe si rifiuterà di aiutarvi.

La fortezza è immensa e ci sono moltissime stanze da esplorare.

Le stanze contengono vari oggetti tra i quali troverete: spade magiche, chiavi, stelle ninja, pugni di ferro che vi aiuteranno nel corso della vostra missione.

Troverete anche dei tesori che possono essere raccolti a scopo di lucro personale.

In alcune stanze vi sono griglie e trabocchetti che danno accesso ad altri livelli, inferiori o superiori, della fortezza.

Utilizzandoli dovrete aprirvi la strada attraverso l'intricato labirinto per arrivare a recuperare la pergamena per placare le ire del Dio, e uccidere Yaemon per la vostra vendetta personale.



## COME LEGGERE LE ISTRUZIONI BASIC

Le istruzioni e i comandi del BASIC, come quelli di qualunque linguaggio di programmazione, sono costituiti da frasi che contengono parole di diverso tipo. Alcune di queste parole sono fisse e non possono mai essere cambiate, altre invece sono lasciate alla scelta di chi scrivere il programma. In ogni caso esistono delle regole di sintassi che devono essere rigidamente rispettate, pena il rifiuto da parte del calcolatore di eseguire il programma o, peggio, un risultato diverso da quello desiderato.

Per chiarire come si devono scrivere le istruzioni di un programma cercheremo di fare uso di "spiegazioni" visive facilmente intuibili e molto chiare.

Desideriamo ricordare però che in questo corso parleremo del BASIC nella sua accezione più nota e comune. Quando vi trovate di fronte ad un'applicazione concreta non dimenticate di consultare prima i manuali del calcolatore che state usando, così da rispettare le regole specifiche di quel particolare "dialetto" BASIC, (tra i vari BASIC ci sono spesso differenze).

Il tipo di abbreviazione delle istruzioni del BASIC che adottiamo fa uso di caratteri tipografici come le parentesi quadre "[]" o i puntini "...", o le parentesi graffe """".

Le istruzioni e i comandi del BASIC si dividono in tre parti:

**A).** Parole riservate, (in inglese "keyword") o i verbi, o termini che sono usati dal BASIC come parole sue proprie e che devono essere scritte esattamente come indicato, altrimenti il computer non le può capire. Queste parole saranno riportate sempre in maiuscolo. Per esempio: GOTO, PRINT, OPEN, ...

**B).** Parole che sono a scelta dell'utente, come per esempio i nomi delle variabili.

Variabile è, come nell'uso scolastico, un nome a cui viene assegnato un valore. Ad esempio, se diciamo  $x = 5$  intendo  $x$  vale 5. Si dice che alla variabile  $x$  è assegnato il valore 5. In BASIC occorre scriverle in maiuscolo, quindi  $X$  e non  $x$ .

I nomi delle variabili saranno scelti in modo univoco al momento della stesura del programma, ma possono essere indicati in modo generico per illustrare la sintassi di un'istruzione. Il criterio adottato è quello di usare il corsivo minuscolo. Per esempio:

INPUT variabile

"variabile" indica il nome di una variabile effettiva che dovrà essere scritta nel momento della stesura del programma (ad esempio la "X" di cui dicevamo prima). Oppure:

PRINT variabile 1, variabile 2, ...

La parola "PRINT", come sopra "INPUT" non può essere modificata; "variabile 1," e "variabile 2" saranno invece sostituite da nomi effettivi. I puntini "..." indicano che si possono citare altri nomi di variabile. In un programma l'istruzione effettiva potrà essere scritta così:

20 PRINT CODICE, SCONTO

dove "CODICE" e "SCONTO" sono due nomi di variabili all'interno del programma.

Ecco un altro esempio:

DELETE linea 1 - linea 2

Rappresenta un comando per fare cancellare tutte le linee di un programma da quella con numero "linea 1" a quella con numero "linea 2".

Il significato delle parole in corsivo sarà quasi sempre facile e intuitivo. In ogni caso, quando ne useremo una nuova cercheremo sempre di darne ampia spiegazione.

**C).** Parentesi tonde (), parentesi quadre [] e parentesi graffe """". Le parentesi tonde, a differenza di quelle quadre e di quelle graffe, fanno parte delle istruzioni e, quando indicate, non possono mai essere tralasciate. Le parentesi quadre [] e graffe """" non fanno parte, invece, della sintassi dell'istruzione e le useremo per indicare delle possibilità di scelta. Per esempio:

PRINT variabile 1 """" variabile 2 ...

Le parentesi graffe indicano, che in un'istruzione PRINT, si può scegliere tra la virgola (,) e il punto e virgola (;), per separare le variabile; uno dei due caratteri è obbligatorio e non si può usare alcun altro carattere, neanche lo "spazio vuoto", come separatore.

Le parentesi graffe indicato una possibilità di scelta tra gli elementi indicati ma uno deve essere scelto sicuramente.

Le parentesi quadre [] indicano invece qualcosa di opzionale cioè che può esserci, ma può anche venire tralasciato. Per esempio:

INPUT ["messaggio";] variabile

Quando scriveremo un programma potremo usare l'istruzione INPUT in questi due modi:

30 INPUT "DARE LA QUANTITA'?" ; QT

oppure:

30 INPUT QT, PREZZO



## UN PRIMO SEMPLICE PROGRAMMA

Istruzione PRINT

### Programma 1

```
10 INPUT A
20 INPUT B
30 INPUT C
40 PRINT A
50 PRINT B
60 PRINT C
70 END
```

Che cosa fa il Programma 1?

Alle linee 10, 20 e 30 troviamo scritto INPUT seguito da una lettera. INPUT è la prima istruzione che spieghiamo e dice al computer di richiedere dati in ingresso (dall'operatore).

INPUT può essere tradotto in italiano con INTRODURRE. Le lettere A, B e C sono tre nomi di variabili numeriche proprio come quelle dell'algebra imparata a scuola. Per inciso diciamo subito che informatica occorre spesso usare le lettere maiuscole, mentre a scuola eravamo abituati a usare quelle minuscole per indicare le variabili. Se volessimo tradurre le prime tre linee in italiano potremmo scrivere:

```
10 DARE IN INGRESSO UN VALORE PER A
20 DARE IN INGRESSO UN VALORE PER B
30 DARE IN INGRESSO UN VALORE PER C
```

Quando il programma inizierà ad essere eseguito il calcolatore chiederà per tre volte un numero stampando un punto di domanda e fermandosi finché il numero non venga battuto sulla tastiera. Il primo numero introdotto sarà assegnato alla (messo dentro nella) variabile A, il secondo alla variabile B e il terzo a C. Riprenderemo in seguito il concetto di variabile. Ora è importante avere capito che mediante l'istruzione INPUT è possibile comunicare dei dati al calcolatore.

Proseguiamo nell'esame del Programma 1.

Alle linee 40, 50 e 60 troviamo una nuova istruzione: PRINT. Print è l'opposto di INPUT: è l'istruzione per fare uscire dei dati dal calcolatore.

Il modo più semplice per fare questo è quello di fare apparire il dato sullo schermo video. PRINT ha proprio lo scopo di visualizzare in questo modo di dati. Quando verranno eseguiti le istruzioni 40, 50 e 60 sullo schermo appariranno i valori numerici associati alle (contenuti nelle) variabili A, B e C. Se volessimo provare ancora a tradurre in italiano le istruzioni del BASIC potremmo tradurre PRINT con VISUALIZZARE; avremmo così:

```
40 VISUALIZZARE A
50 VISUALIZZARE B
60 VISUALIZZARE C
```

Alla linea 70 compare una terza istruzione: END.

END rappresenta il punto finale di un programma (End in inglese significa "Fine"). Quasi tutti i linguaggi vogliono che l'ultima istruzione dei programmi sia END. Quasi sempre in BASIC non è strettamente necessario metterla. Noi raccomandiamo di scriverla sempre in fondo ad ogni programma, sia per maggiore chiarezza, sia per dei motivi tecnici che vedremo più avanti. Il Programma 1 è un semplicissimo programma che chiede tre numeri in ingresso e subito dopo li visualizza. Si tratta ovviamente di un esempio poco rappresentativo di un programma reale.

Per ora, comunque, desideriamo mostrare come usare alcune istruzioni senza fare molta attenzione all'utilità che può avere l'intero programma. In seguito, quando conosceremo un discreto numero di istruzioni BASIC, mostreremo programmi che abbiano effettivamente un'utilità pratica.

Le istruzioni INPUT e PRINT sono le principali istruzioni del BASIC per effettuare le operazioni d'ingresso e di uscita dei dati. Prima di darne una dettagliata descrizione formale pensiamo utile fare ancora altri esempi perché ne comprendiate praticamente l'uso.

Invece di ripetere tante volte, su più linee, l'istruzione INPUT per ricevere più dati in ingresso, si possono elencare le variabili dopo un'unica INPUT. Ecco un esempio in cui invece delle istruzioni alle linee 20 e 30 vi è un'unica istruzione INPUT alla 10. Se state usando la macchina scrivete NEW (e poi CR) prima di scrivere il Programma 2. Vedremo poi cosa serve.

### Programma 2

```
10 INPUT A, B, C
40 PRINT A
50 PRINT B
60 PRINT C
70 END
```

Il Programma 1 e il Programma 2 sono equivalenti.

INPUT è infatti un'istruzione che può operare su più variabili poste in un'unica linea. Vedremo in seguito quali sono i limiti per porre più variabili.

*Fine Seconda Parte*

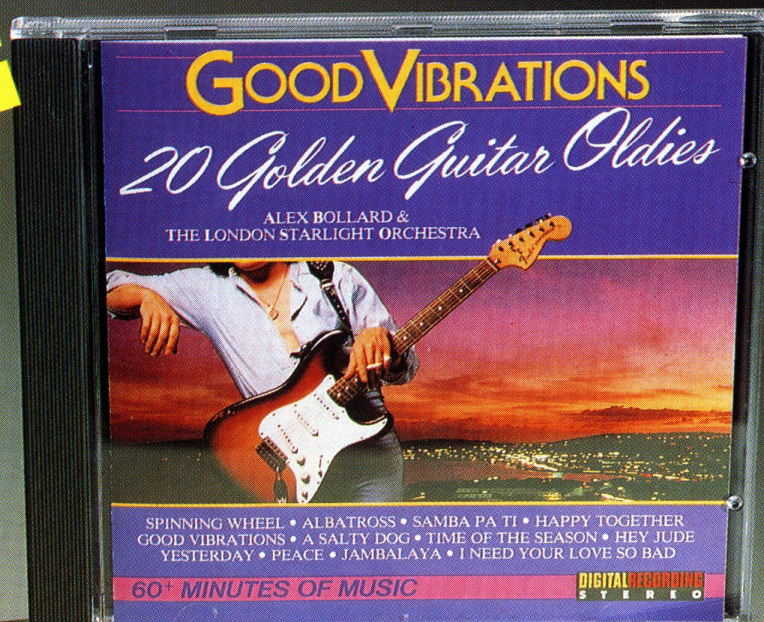


# MUSIC FOR LOVERS

MUSICHE PER SOGNARE...  
... insieme  
SERIE "STRUMENTALI"

3 COMPACT DISC  
AL PREZZO DI L. 34.900

- MOVIE MELODIES  
CD 01030
- TABULAR BELLS  
DGC 1029
- GOOD VIBRATIONS  
CD 86028



Desidero ricevere l'offerta "MUSIC FOR LOVERS" codice CD8

Allego assegno  ricevuta versamento   
+ L. 2.500 quale contributo spese postali

NOME \_\_\_\_\_ COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_ CITTA \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Compilare il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento effettuato sul C/C n. 11319209 intestato a Gruppo Editoriale International Education srl oppure assegno non trasferibile e spedire a:

**Gruppo Editoriale International Education srl**  
viale Famagosta 75  
20142 Milano



Come annunciato nello scorso numero, ecco il nostro corso per imparare ad usare l'Editor Assembler ZIN pubblicato nello scorso numero di Msx Disk.

Come ricorderete, nello scorso numero abbiamo visto un sommario delle istruzioni disponibili con ZIN e abbiamo parlato di come usare il programma.

Questa volta cominceremo a vedere in dettaglio, una per una, le varie funzioni.

## ASSEMBLE

La funzione dell'Assembler è leggere una serie di istruzioni in linguaggio assemblato e produrre il corrispondente Z80 codice macchina e listato. I comandi dell'Editor assembler sono usati per creare un file di testo nella memoria, chiamato di solito sorgente, che è l'input dell'assembler. L'output del file del codice macchina, chiamato di solito file oggetto, è controllato dall'operatore LOAD (vedi pseudo-ops), l'output del listing è specificato da Voi in risposta all'opzione prompt dell'assembler.

Voi potete specificare V(RETURN), E(RETURN), P(RETURN) o (RETURN) per output video, output esterni, stampante o nessun output. L'opzione nessun output è il sistema più veloce (l'assembler è legato alla periferica) e dovrebbe essere usato finché non siano stati corretti tutti gli errori di sintassi il file del testo è letto a partire dallo start-of-file e termina quando si trova l'operatore END.

## BYE

Questo comando permette un ritorno al Basic, qualsiasi programma Basic in memoria è semplice.

Se poi volete tornare all'Editor Assembler senza dover ricaricare, potete usare l'istruzione USR, i.e. DEFUSR = \$HA000:A=USR (0) Si fa notare che alcune forme di sommari fittizi sono richiesti dal Basic anche se sono privi di senso.

Potete passare dal Basic all'Editor Assembler ogni volta che volete senza introdurre files o dati in memoria.

## COPY

Questo comando muove un blocco di memoria. I parametri START>, STOP>, e DESTINATION vi saranno suggeriti.

Nella struttura di comando dell'Editor Assembler un parametro numerico può essere un deci-

male o un ottale.

I numeri esadecimali sono postfixati in 'H' e gli ottali lo sono in 'O'. Così se volevate muovere il blocco di memoria da 200H a 2FFH fino a C000H avreste dovuto battere 200H (RETURN), 2FFH (RETURN) e C000H (RETURN).

## DOWN

Questo comando muove la linea corrente dell'Editor giù fino al numero di linee specificato dal parametro di comando.

Per esempio D37 (RETURN) muove in giù di 37 linee.

Il parametro di omissione comando è uno così D(RETURN) muove in giù di una linea.

L'orientazione delle linee nell'Editor Assembler è come nel Basic ma non usa una numerazione esplicita delle linee, invece potete usare vari comandi che permettono di muovere attorno al file di testo finché non trovate la posizione richiesta. Allora usate ENTER o ZAP per inserire o cancellare linee di testo se il comando DOWN arriva alla fine del file allora verrà visualizzato il messaggio EDF.

## ENTER

Questo comando introduce linee di testo nel file di testo.

L'Editor Assembler visualizzerà il numero della linea corrente, allora battere nella vostra linea di testo e poi premete RETURN.

Questo processo si ripeterà finché non batterete un punto come primo carattere sulla linea, questo vi fa tornare al livello di comando.

Il vostro testo è posto nel file alla linea corrente, la vecchia linea corrente e le linee seguenti sono spostate in giù verso EDF.

Notate che sebbene i numeri di linea siano sovente visualizzati dall'Editor Assembler, vengono dinamicamente contati e non memorizzati nel file di testo.

## FILL

Questo comando riempie un blocco di memoria da START> a STOP> compreso un valore DATA>. Vi saranno suggeriti tutti e tre i parametri.

## GOTO

Questo comando carica i registri Z80 con lo User Image e trasferisce il controllo all'indirizzo



specificato dal parametro di comando.

Per esempio GO (RETURN) darà un completo sistema di partenza a freddo. Se non ci sono parametri di comando allora il controllo sarà trasferito all'Indirizzo nel User Program Counter.

Allora vi si suggerirà un indirizzo di salto condizionato.

Se rispondete con un valido parametro di indirizzo allora sarà predisposto un salto condizionato a quell'indirizzo.

Se non lo fate premete (RETURN) e allora non sarà predisposto nessun salto condizionato. Un salto condizionato è un modo di fermare un programma in moto.

Un'istruzione Z80 CALL è posta nel programma per far tornare il controllo alla posizione che controlla le interruzioni dell'Editor Assembler.

Questo salverà tutti i registri Z80 nell'area dell'User Image e ripristinerà il codice al disopra del punto di interruzione prima di ritornare al command loop dell'Editor Assembler.

A questo punto potete esaminare lo stato dello Z80 al momento dell'interruzione.

Potete continuare l'esecuzione usando il comando G (RETURN) mentre il Program Counter è salvato come parte del trap process.

I programmi possono terminare con un semplice salto ai punti Editor Assembler o ENTRY la sola differenza fra questi due punti è che REENTRY salva i registri di Z80 mentre ENTRY non lo fa. Notate che l'Editor Assembler cerca di operare la più piccola inizializzazione possibile sull'entrata per tenere tutto "caldo".

## HOWBIG

Questo comando visualizza, in esadecimale, l'indirizzo iniziale e finale del file di testo e l'inizio di memoria.

L'Editor Assembler permetterà al file di testo di crescere al suo massimo ma non di più.

Potete cambiare questo limite se desiderate farlo.

## IN

Questo comando visualizzerà, in esadecimale e binario, i dati letti dal canale di entrata I/O specificato dal parametro di comando.

Per esempio 190H (RETURN) leggerebbe il canale di entrata dello stato della stampante.

## KILL

Questo comando cancella il file di testo con l'i-

struzione NEW del Basci.

E' possibile ritrovare un file di testo accidentalmente cancellato, dal momento che l'Editor Assembler fa sì che l'EOF pointer sia uguale all'SOF pointer, e il testo attuale sarà ancora nella memoria.

Trovate l'indirizzo dell'ultimo carattere del testo, questo sarà un codice ASCII di ritorno al punto di partenza (0DH).

Aumentatelo di uno e poi usate il comando MODIFY per restaurare il pointer EOF.

## LOCATE

Questo comando è usato per cercare il file di testo per una stringa particolare di caratteri.

La stringa di caratteri forma il parametro del comando, per esempio L BIT 7,A (RETURN) troverebbe il primo incontro della stringa BIT 7,A nel file di testo.

Il file di testo viene cercato dalla linea che segue la linea corrente.

Se viene trovata la stringa, allora quella linea diventa la linea corrente.

Se la ricerca fallisce vi troverete alla fine del file.

Non ci sono restrizioni di sorta sui contenuti della stringa di parametro.

## MODIFY

Questo comando vi permette di esaminare e alterare i contenuti della memoria.

L'indirizzo di partenza è specificato dal parametro di comando.

Per esempio: M D000H (RETURN) farà sì che il comando inizi a D000H.

Se non usate parametri di indirizzo allora il comando continua.

Il byte all'indirizzo è visualizzato in Hex e Zin vi suggerisce un parametro per i dati.

Se usate un parametro allora questo è memorizzato a quell'indirizzo, se voi non lo fate Zin si limita ad andare al prossimo indirizzo.

Per tornare al livello di comando battere un punto.

Bene, questo è tutto per questo numero.

Nel prossimo numero di Msx Disk continueremo a vedere le istruzioni del nostro assembler Zin e, in uno dei prossimi numeri, troverete l'ultimissima versione di Zin con la possibilità di salvare i testi direttamente sul disco.

Arrivederci...



# SPLENDIDI INEDITI DEI MOSTRI SACRI DEL JAZZ

7  
COMPACT DISC  
AL PREZZO DI  
L. 84.000

- CHARLIE PARKER CDJJ 610
- BENNY GOODMAN CDJJ 609
- COUNT BASIE CDJJ 604
- SIDNEY BECHET CDJJ 603

- DIZZY GILLESPIE CDJJ 606
- DUKE ELLINGTON CDJJ 602
- LIONEL HAMPTON CDJJ 605



Desidero ricevere l'offerta "JAZZ" codice CD7

Allego  assegno  ricevuta versamento   
+ L. 2.500 quale contributo spese postali

NOME \_\_\_\_\_ COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_ CITTÀ \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Compilare il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento effettuato sul C/C n. 11319209 intestato a Gruppo Editoriale International Education srl oppure assegno non trasferibile e spedire a:

**Gruppo Editoriale International Education srl**  
viale Famagosta 75  
20142 Milano

**JAZZ**