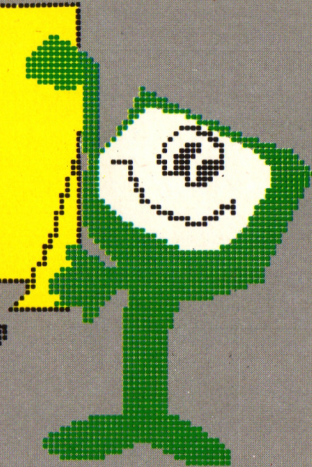


VIDEO BASIC

20 VIDEOLEZIONI DI BASIC
PER IMPARARE CON L'MSX



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

Tipi di stampante

Interfacce per stampanti

I canali

LPRINT, LLIST, LPOS

OPEN, CLOSE

PRINT#, INPUT#

MAXFILES, EOF

OUT su stampante

Videosercizi

Videogioco n. 10

10

MSX

Per tutti i sistemi MSX

VIDEOBASIC MSX

Pubblicazione quattordicinale
edita dal Gruppo Editoriale Jackson

Direttore Responsabile:

Giampietro Zanga

Direttore e Coordinatore

Editoriale: Roberto Pancaldi

Autore: Softidea -

Via Indipendenza 88-90 - Como

Redazione software:

Michele Casartelli

Francesco Franceschini

Progetto grafico:

Studio Nuovidea - via Longhi, 16 - Milano

Impaginazione:

Moreno Confalone

Illustrazioni:

Cinzia Ferrari, Silvano Scolari

Fotografie:

Marcello Longhini

Distribuzione: SODIP

Via Zuretti, 12 - Milano

Fotocomposizione: Lineacomp S.r.l.

Via Rosellini, 12 - Milano

Stampa: Grafika '78

Via Trieste, 20 - Pioltello (MI)

Direzione e Redazione:

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Tel. 02/6880951/5

Tutti i diritti di riproduzione e pubblicazione di
disegni, fotografie, testi sono riservati.

© Gruppo Editoriale Jackson 1986.

Autorizzazione alla pubblicazione Tribunale di
Milano n° 422 del 22-9-1984

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
(autorizzazione della Direzione Provinciale delle
PPTT di Milano).

Prezzo del fascicolo L. 8.000

Abbonamento comprensivo di 5 raccoglitori L. 165.000

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo
Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12
20124 Milano, mediante emissione di assegno
bancario o cartolina vaglia oppure
utilizzando il c.c.p. n° 11666203.

I numeri arretrati possono essere
richiesti direttamente all'editore
inviando L. 10.000 cdu. mediante assegno
bancario o vaglia postale o francobolli.
Non vengono effettuate spedizioni contrassegno.



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

DIVISIONE GRANDI OPERE

SOMMARIO

HARDWARE 2

La stampante. Stampante margherita.
Stampante ad aghi. Stampanti termiche
ed elettrostatiche. Interfaccia stampante.
Il codice ASCII.

IL LINGUAGGIO 14

I canali e i File.
LPRINT, LLIST,
OPEN, CLOSE, PRINT#,
INPUT#. MAXFILES

LA PROGRAMMAZIONE 28

Totocalcio.
Ordinamento alfabetico

VIDEOESERCIZI 32

Introduzione

*Basta carta, cartaccia, fogli, foglietti;
viva la stampante. L'era dei personal
computer è stata salutata come la fine
del blocco notes: lettere, calcoli,
prospetti, direttamente memorizzati su
computer, facilmente e rapidamente
richiamabili e elaborabili.*

*E poi? Poi una abituale confortante e
pratica copia su carta: la lettera ai
clienti, l'elenco dei dischi da fornire a
un amico, il programma che, ahimè,
non gira... Si tratta, insomma di
eliminare la carta che non serve e di
avere invece su carta al momento
giusto grazie alla stampante, i dati e le
informazioni da analizzare o usare.
Vi sono stampanti per tutti gli usi e
per tutte le tasche. Si va dalla
"poetica" stampante a margherita,
alla versatile stampante ad aghi, sino
all'economica stampante termica.
Ognuna ha caratteristiche proprie di
funzionamento, qualità e velocità di
stampa, applicazioni, costo e
interfacciamento.
Sono tutti aspetti da conoscere, prima
di procedere all'acquisto.*

HARDWARE

La stampante

La stampante è una delle periferiche più importanti, perché permette di registrare in maniera permanente sulla carta tutti i dati e le informazioni elaborate dal computer. Grazie alla

stampante, infatti, puoi disporre dei risultati delle elaborazioni su un supporto abituale, tangibile, trasportabile e archiviabile; la carta, appunto.

Pensa, ad esempio, alla facilità di dimenticare i dati, una volta letti a video. Se poi i dati sono tanti, non solo il problema aumenta, ma ne insorge un altro: visualizzare i dati tutti assieme, in modo da avere sotto controllo la situazione.

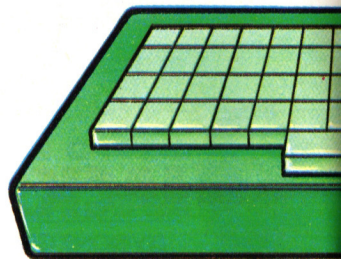
A questo aggiungi che se devi analizzare i risultati, puoi annotare su carta le osservazioni, i punti di maggiore importanza e quelli critici. Se infine i dati vanno consultati anche da altre persone, allora una copia stampata diventa essenziale.

Abbiamo parlato di risultati e dati; le stesse considerazioni però valgono anche per i programmi: un listato è comodo da consultare, puoi correggere gli errori, annotare le eventuali modifiche ed infine hai la sicurezza di non perdere il programma. Il supporto magnetico, infatti, può cancellarsi, accidentalmente o per imperizia; avendo il

listato del programma, invece, è sempre possibile ribatterlo. Una copia stampata risulta pertanto, in parecchie circostanze, di estremo aiuto o utilità, se non addirittura indispensabile.

Naturalmente, esistono stampanti di diversi tipi, dimensioni e prezzi, ciascuna delle quali adatta alle esigenze specifiche di chi ne deve fare uso.

Prima di passare in rassegna le tecniche costruttive delle stampanti, il loro funzionamento e le modalità di dialogo con il computer, apriamo un breve inciso.



HARDWARE

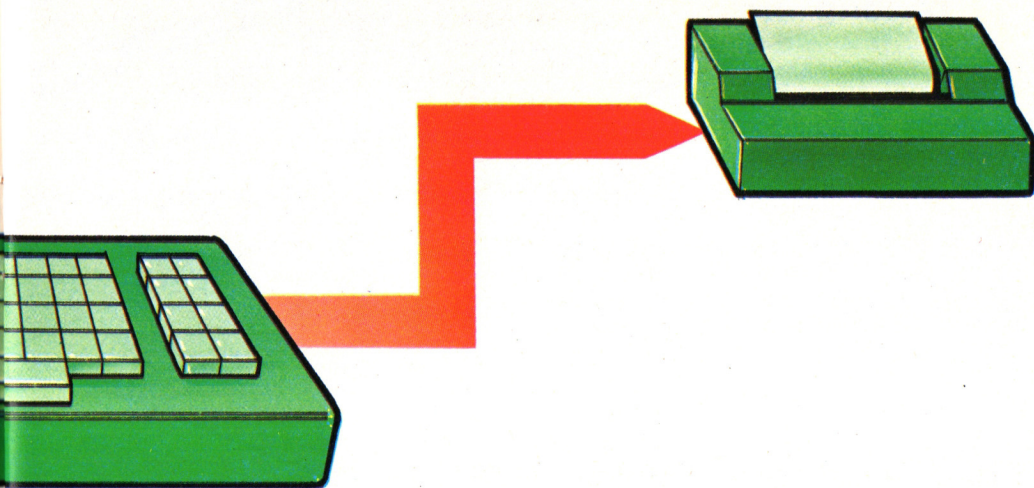
Il prezzo delle stampanti è mediamente elevato, superiore nella stragrande maggioranza dei casi al costo del computer stesso. Il motivo è semplice: la meccanica, o meglio l'elettromeccanica, su cui si basa ogni stampante ha una

evoluzione tecnologica molto più lenta dell'elettronica, con conseguente divario prezzo/prestazioni. Le stampanti esistenti sul mercato funzionano secondo principi fisici spesso notevolmente differenti gli uni dagli altri: ce n'è proprio per tutti i gusti!

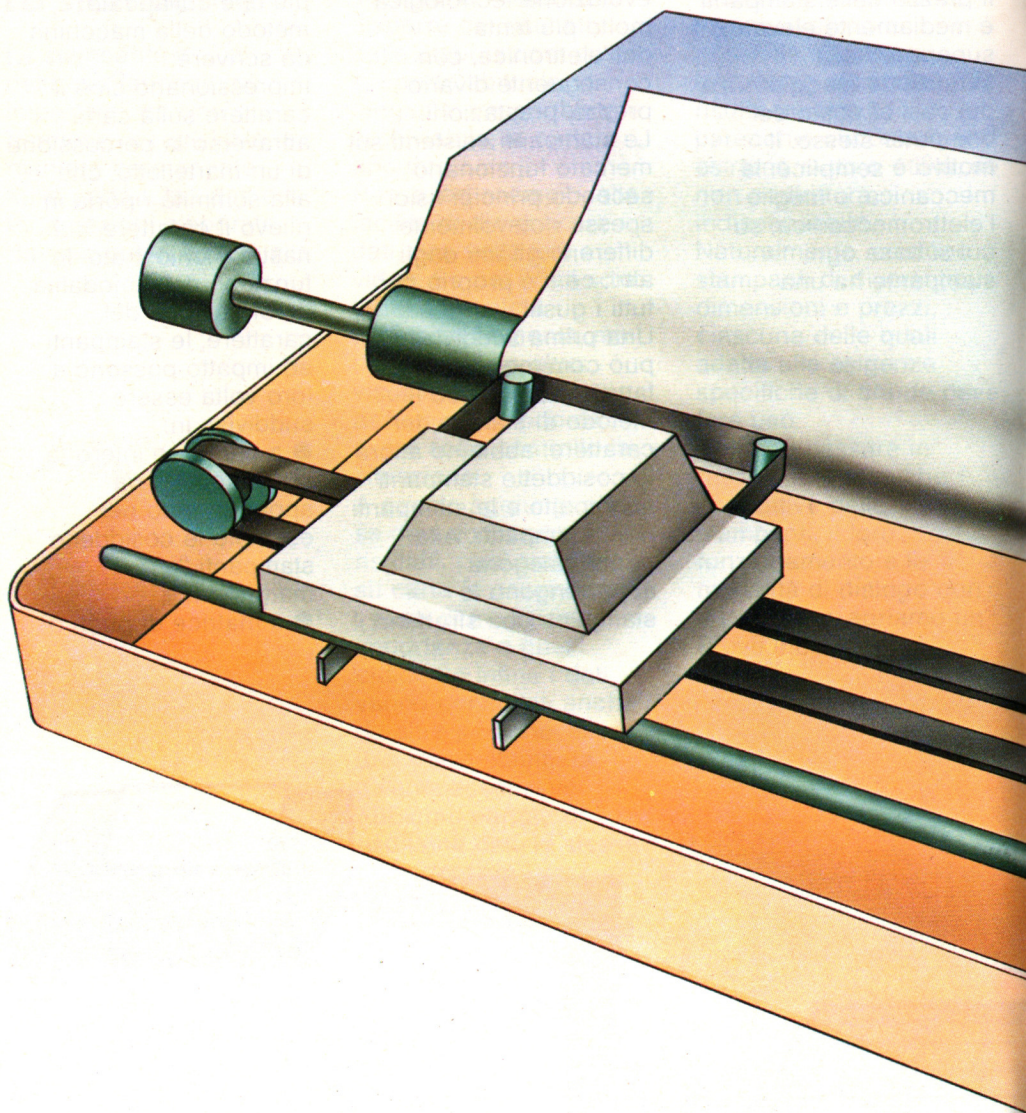
Una prima suddivisione può comunque essere fatta considerando il metodo di stampa del carattere: abbiamo allora le cosiddette stampanti ad impatto e le stampanti non ad impatto. Alla prima categoria appartengono le stampanti che sfruttano il

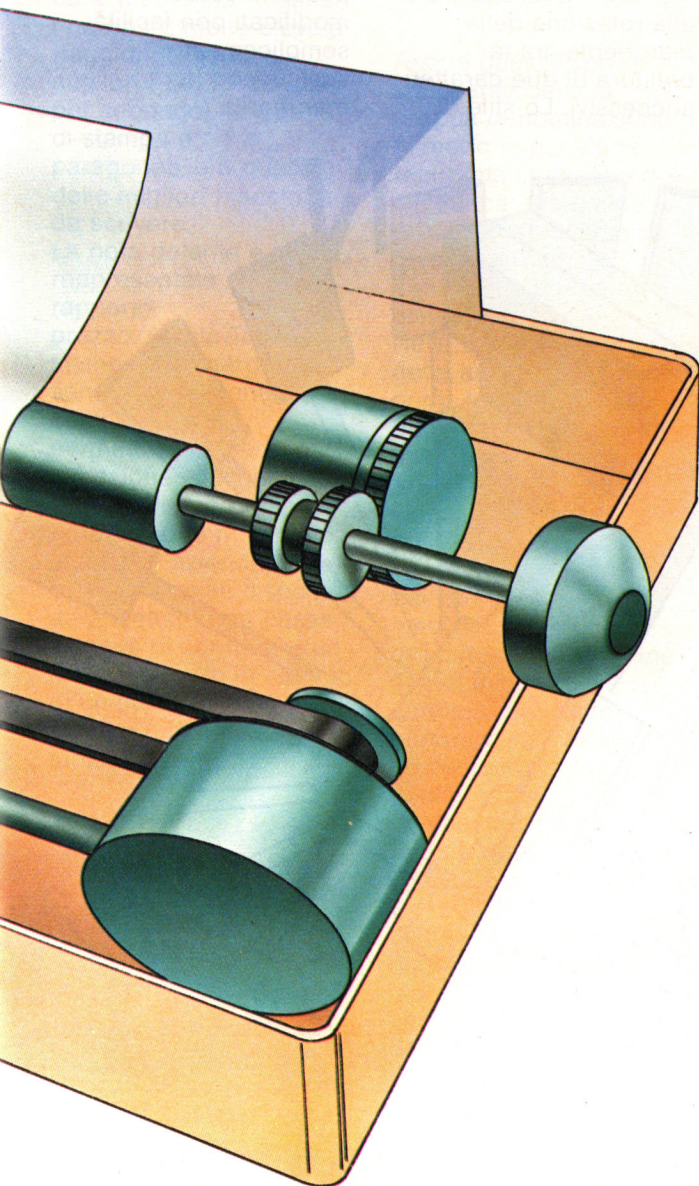
più che collaudato metodo della macchina da scrivere: impressionano cioè il carattere sulla carta attraverso la percussione di un martelletto, che alla sommità riporta in rilievo il carattere, sul nastro inchiostrato. In funzione della modalità di formazione del carattere, le stampanti ad impatto possono a loro volta essere suddivise in:

- a carattere intero (a questa categoria appartengono per esempio le cosiddette stampanti "a margherita");
- a matrice di punti o



HARDWARE





“ad aghi”.

Le stampanti non ad impatto, invece, per la generazione del carattere fanno riferimento a principi fisici differenti dal nastro inchiostro: utilizzano una carta sensibile al calore, alla luce o ad un particolare agente chimico/fisico. Tra esse le più diffuse sono:

- le stampanti “termiche”, che, come indica il nome, sfruttano per la formazione dei caratteri una sorgente di calore;
- le stampanti “elettrostatiche”, che utilizzano una carta non sensibile al calore, ma alle scariche elettriche.

Stampanti a margherita

Le stampanti a margherita prendono il nome dalla disposizione dei caratteri sulla testina di stampa. Quest'ultima è infatti costituita da una specie di disco di plastica a forma di margherita, sul quale, in corrispondenza dei vari petali, sono disposti i diversi caratteri.

La margherita è in grado di ruotare intorno al proprio centro per

HARDWARE

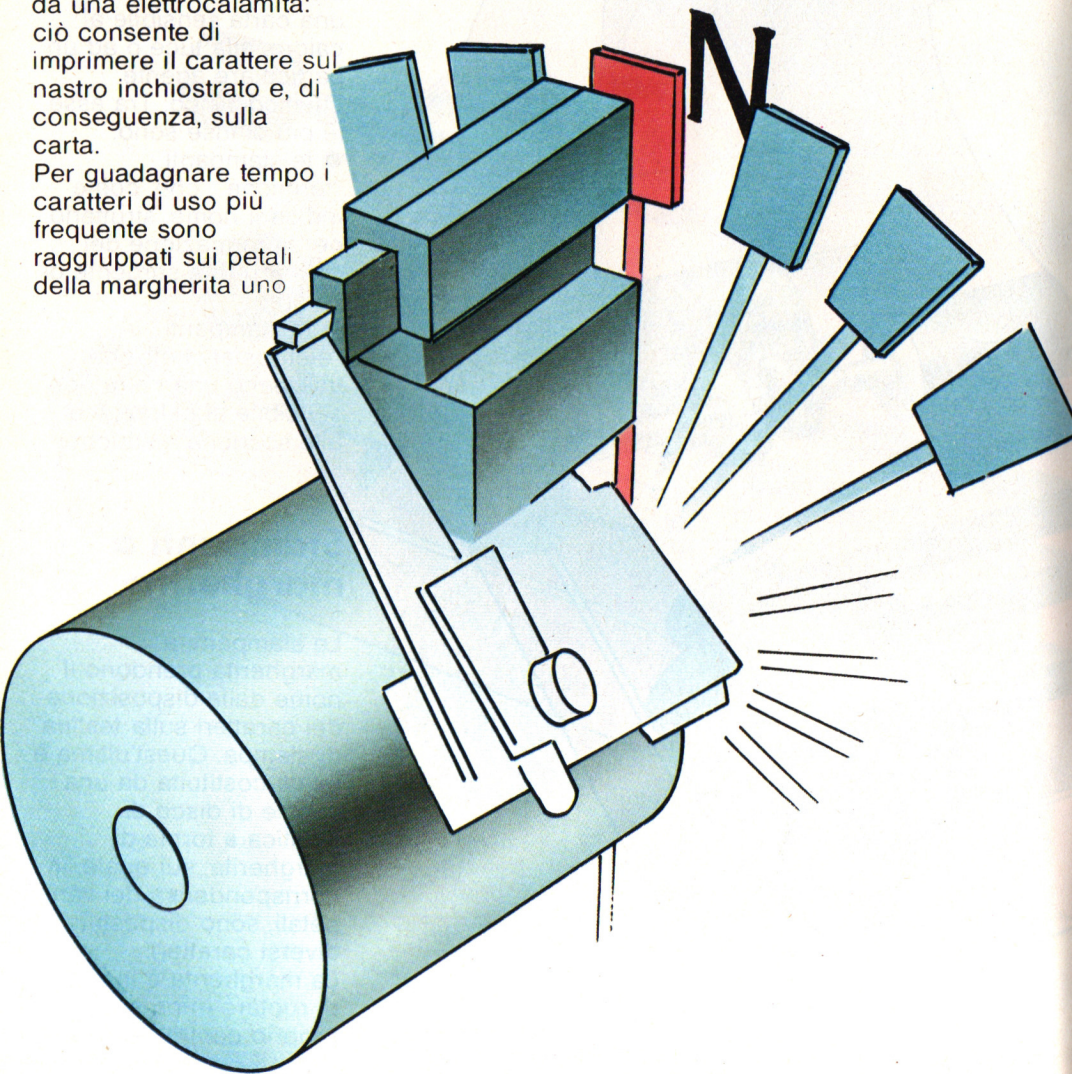
selezionare il carattere prescelto; quando questo si trova davanti al punto di scrittura viene colpito da un martelletto posto sul retro della margherita ed azionato da una elettrocalamita:

ciò consente di imprimere il carattere sul nastro inchiostro e, di conseguenza, sulla carta.

Per guadagnare tempo i caratteri di uso più frequente sono raggruppati sui petali della margherita uno

vicino all'altro: si ottimizzano così le inevitabili pause, dovute alla rotazione della margherita, tra la battitura di due caratteri successivi. Lo stile di

scrittura e le dimensioni dei caratteri, inoltre, possono essere modificati con facilità, semplicemente sostituendo la margherita.



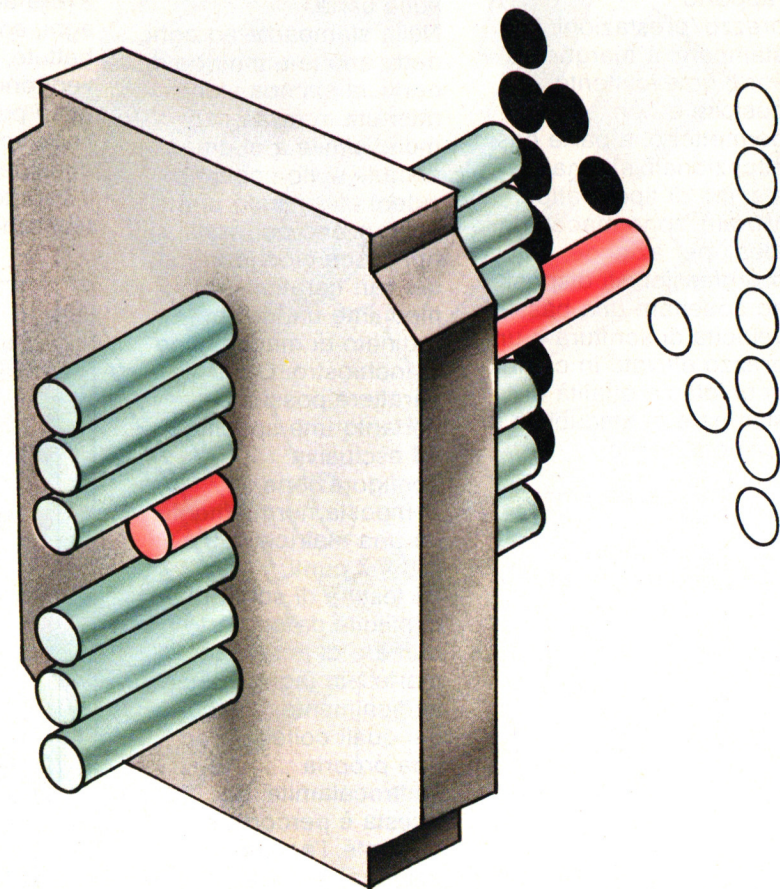
HARDWARE

La velocità di scrittura, nonostante il maggior numero di operazioni da eseguire, è nettamente superiore a quella della stampante a margherita, arrivando, nei modelli

con le migliori prestazioni, ad oltre 250 caratteri per secondo. Di contro, però, peggiora la qualità di stampa, che rimane comunque su livelli decisamente accettabili.

Le stampanti ad aghi sono inoltre molto flessibili, consentendo infatti di scrivere i caratteri in tutte le

maniere possibili: largo, stretto, evidenziato, sottolineato, ecc.. Esse presentano oltretutto il non trascurabile vantaggio di poter essere utilizzate come stampanti grafiche. Per quanto riguarda il costo ti basti sapere che l'enorme diffusione che questo tipo di stampante ha avuto, e sta tuttora



avendo, in tutto il mondo dipende in grandissima parte dall'ottimo rapporto tra prestazioni offerte e prezzo richiesto.

Stampanti termiche ed elettrostatiche

Sono le stampanti più economiche e basano il loro funzionamento su meccaniche assai semplici, ma non per questo meno affidabili. Il principio che porta alla formazione dei caratteri è molto semplice: la carta viene trascinata a velocità costante contro una speciale testina, sulla quale si trova una serie di elementi, che di volta in volta assume la configurazione corrispondente al carattere da stampare. Tali elementi, estremamente simili a quelli di una stampante ad aghi, quando vengono in contatto con la carta eseguono una

particolare azione, che può essere di riscaldamento (nelle stampanti termiche) o di bruciatura (in quelle elettrostatiche). Naturalmente, la carta su cui avviene la stampa deve poter avvertire questa particolare azione. Occorre perciò adoperare carta appositamente trattata (e quindi più costosa). La generazione dei caratteri avviene quindi, contrariamente a quanto visto nelle stampanti a margherita e ad aghi, non più a seguito di un "urto" meccanico tra la testina ed il nastro inchiostrato, bensì attraverso altri principi fisici. Da qui la denominazione "non ad impatto". Anche le stampanti termiche ed elettrostatiche sono estremamente diffuse: nonostante il maggior costo di gestione, determinato dalla carta speciale, esse permettono infatti di ottenere una qualità di stampa più che soddisfacente ad un prezzo contenuto. Inoltre - ed in alcuni casi questo è un vantaggio determinante - lavorano silenziosamente.

Interfaccia stampante

La connessione di un'unità periferica al calcolatore non può essere effettuata direttamente: qualunque collegamento deve infatti sempre avvenire attraverso un dispositivo, meglio noto come interfaccia, la cui funzione è quella di fornire tutto il software e l'hardware necessari per le varie operazioni di trasferimento dei dati e delle informazioni. Anche la stampante non sfugge a questa regola, e richiede quindi che il collegamento si svolga utilizzando un'apposita interfaccia.

I Sistemi MSX, per limitare al massimo qualunque disagio e complicazione agli utilizzatori, sono già dotati di interfaccia di tipo parallelo o sono predisposti per alloggiarla in uno slot. Ciò permette anche agli inesperti di collegare l'unità centrale alla stampante senza alcun dispositivo ausiliario e soprattutto senza alcuna difficoltà.

Altri computer utilizzano differenti sistemi di comunicazione per

HARDWARE

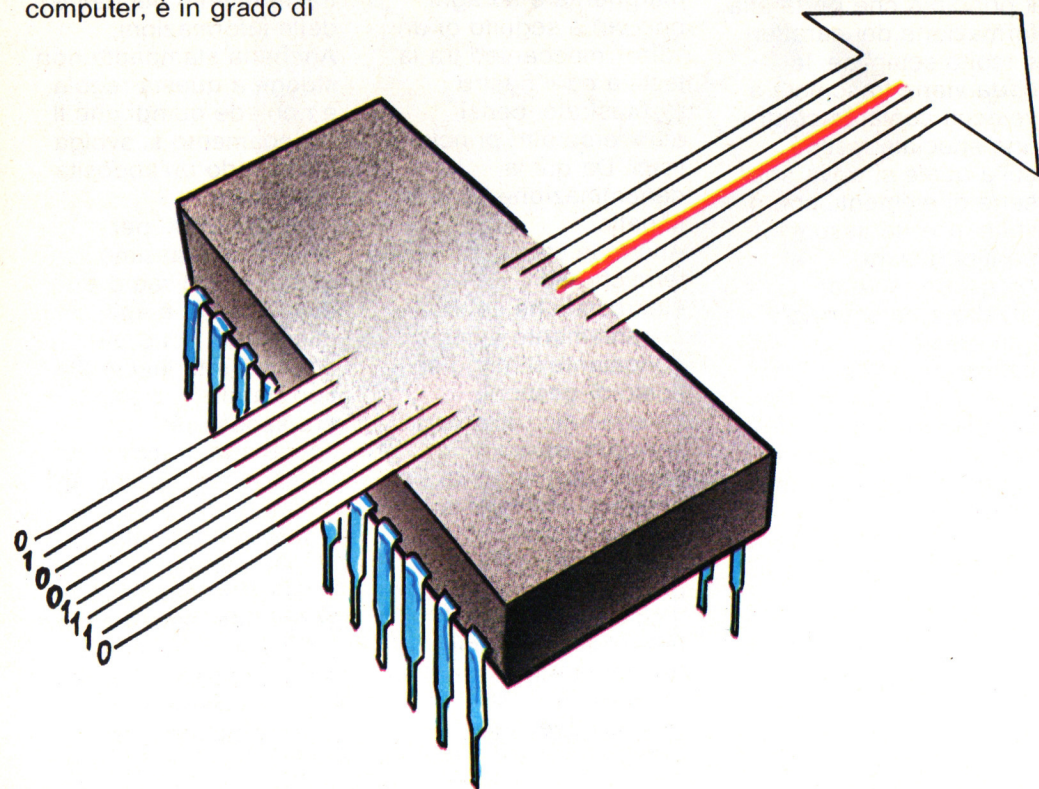
inviare i dati alla stampante. I più diffusi sono quelli che si avvalgono delle interfacce seriali nei tipi RS232C e IEEE 488. Ovviamente, la stampante da collegare deve avere lo stesso tipo di interfaccia.

Il codice ASCII

Il tuo MSX, come d'altronde qualsiasi altro computer, è in grado di

comunicare con il mondo esterno soltanto attraverso numeri binari. Tutti i dispositivi periferici, per poter essere connessi ed entrare in contatto con l'unità centrale, devono pertanto adeguarsi (od essere adeguati) a questa caratteristica. Ma c'è di più. Così come l'essere in grado di pronunciare le parole non costituisce condizione sufficiente perché due persone

riescano reciprocamente a capirsi (può infatti accadere che ciascuna delle due conosca una lingua diversa da quella parlata dall'altra), anche un calcolatore ed un'unità periferica possono "parlare" - e perciò comprendere - due lingue tra loro più o meno differenti, per quanto sempre pronunciate in binario, e quindi "non intendersi". Come ben sai, nel campo dei computer















































































































HARDWARE

anche una leggera differenza nel linguaggio significa di solito una grave possibilità di errore.

È quindi necessario che elaboratore e periferica non soltanto comunichino in binario, ma anche che comprendano e traducano con lo stesso identico significato, senza alcuna possibile differenza, ambiguità od incertezza, le parole usate nella "conversazione".

A questo scopo i costruttori di apparecchiature elettroniche hanno dovuto uniformarsi tra loro, costituendo un vero e proprio standard a cui

								
32 &H20	33 &H21	34 &H22	35 &H23	36 &H24	37 &H25	38 &H26	39 &H27	40 &H28
								
41 &H29	42 &H2A	43 &H2B	44 &H2C	45 &H2D	46 &H2E	47 &H2F	48 &H30	49 &H31
								
50 &H32	51 &H33	52 &H34	53 &H35	54 &H36	55 &H37	56 &H38	57 &H39	58 &H3A
								
59 &H3B	60 &H3C	61 &H3D	62 &H3E	63 &H3F	64 &H40	65 &H41	66 &H42	67 &H43
								
68 &H44	69 &H45	70 &H46	71 &H47	72 &H48	73 &H49	74 &H4A	75 &H4B	76 &H4C
								
77 &H4D	78 &H4E	79 &H4F	80 &H50	81 &H51	82 &H52	83 &H53	84 &H54	85 &H55
								
86 &H56	87 &H57	88 &H58	89 &H59	90 &H5A	91 &H5B	92 &H5C	93 &H5D	94 &H5E
								
95 &H5F	96 &H60	97 &H61	98 &H62	99 &H63	100 &H64	101 &H65	102 &H66	103 &H67
								
104 &H68	105 &H69	106 &H6A	107 &H6B	108 &H6C	109 &H6D	110 &H6E	111 &H6F	112 &H70
								
113 &H71	114 &H72	115 &H73	116 &H74	117 &H75	118 &H76	119 &H77	120 &H78	121 &H79
								
122 &H7A	123 &H7B	124 &H7C	125 &H7D	126 &H7E	127 &H7F	128 &H80	129 &H81	130 &H82
								
131 &H83	132 &H84	133 &H85	134 &H86	135 &H87	136 &H88	137 &H89	138 &H8A	139 &H8B

referire ciascuna combinazione di numeri binari. Tale standard, identico a quello utilizzato nelle tastiere, si chiama ASCII e permette di assegnare in maniera

univoca ad ogni informazione trasmessa un ben determinato codice numerico. Anche le stampanti ascoltano e parlano il codice ASCII, riuscendo

HARDWARE

140 &H8C	141 &H8D	142 &H8E	143 &H8F	144 &H90	145 &H91	146 &H92	147 &H93	148 &H94
149 &H95	150 &H96	151 &H97	152 &H98	153 &H99	154 &H9A	155 &H9B	156 &H9C	157 &H9D
158 &H9E	159 &H9F	160 &HA0	161 &HA1	162 &HA2	163 &HA3	164 &HA4	165 &HA5	166 &HA6
167 &HA7	168 &HA8	169 &HA9	170 &HAA	171 &HAB	172 &HAC	173 &HAD	174 &HAE	175 &HAF
176 &HB0	177 &HB1	178 &HB2	179 &HB3	180 &HB4	181 &HB5	182 &HB6	183 &HB7	184 &HB8
185 &HB9	186 &HBA	187 &HBB	188 &HBC	189 &HBD	190 &HBE	191 &HBF	192 &HCO	193 &HC1
194 &HC2	195 &HC3	196 &HC4	197 &HC5	198 &HC6	199 &HC7	200 &HC8	201 &HC9	202 &HCA
203 &HCB	204 &HCC	205 &HCD	206 &HCE	207 &HCF	208 &HDO	209 &HDI	210 &HD2	211 &HD3
212 &HD4	213 &HD5	214 &HD6	215 &HD7	216 &HD8	217 &HD9	218 &HDA	219 &HDB	220 &HDC
221 &HDD	222 &HDE	223 &HDF	224 &HE0	225 &HE1	226 &HE2	227 &HE3	228 &HE4	229 &HE5
230 &HE6	231 &HE7	232 &HE8	233 &HE9	234 &HEA	235 &HEB	236 &HEC	237 &HED	238 &HEE
239 &HEF	240 &HF0	241 &HF1	242 &HF2	243 &HF3	244 &HF4	245 &HF5	246 &HF6	247 &HF7
248 &HFB	249 &HFB	250 &HFA	251 &HFB	252 &HFC	253 &HFD	254 &HFE	255 &HFF	

così a comprendere perfettamente tutto ciò che il computer desidera far loro eseguire.

La codificazione dell'intero alfabeto, dei numeri e dei caratteri speciali o di

HARDWARE

punteggiatura non è comunque sufficiente all'elaboratore per poter avere il completo controllo sulla stampante: occorrono infatti altri codici, che corrispondano, più che a caratteri, ad azioni da eseguire.

Tipici esempi di questi codici di controllo sono i comandi «vai a capo», «salta una riga», «salta una pagina» o «cambia le dimensioni di stampa dei caratteri». Come può vedere, non si tratta certo di ordini di secondaria importanza, visto che il loro uso consente, oltre al

rispetto delle regole di impaginazione, anche il controllo del movimento meccanico della testina di scrittura o del rullo di trascinarsi carta.

Vediamo allora con esattezza i caratteri di controllo disponibili sul tuo MSX, per inviare tali ordini alla stampante dedicata.

Avvertenza: se la stampante connessa al tuo computer non è una stampante MSX, può darsi che i codici siano diversi. Sarà allora bene che tu li controlli sul manuale di utilizzo prima di adoperarli impropriamente.

CODICE ASCII	EFFETTO STAMPA
7	Aziona la suoneria della stampante.
8	Indietro di uno spazio (Backspace).
9	Posiziona la testina di stampa alla prossima tabulazione orizzontale.
10	Il carrello ritorna a capo e salta una riga.
13	Il carrello ritorna a capo.
14	Raddoppia la larghezza dei caratteri (caratteri espansi).
15	Riporta i caratteri alla dimensione normale.

I canali e i file

Con il generico termine di "canali" si è soliti indicare i collegamenti che si stabiliscono tra elaboratore e periferica ed attraverso i quali scorrono, proprio come l'acqua in una conduttura, i dati in entrata ed in uscita da una periferica o dall'unità centrale. Puoi pensare ai canali come delle specie di rubinetti, da aprire nei momenti più o meno lunghi di comunicazione e da chiudere non appena terminato il flusso dei dati. Essi vengono allora aperti tutte le volte che un gruppo di dati deve essere inviato o ricevuto (permettendone così il passaggio) e chiusi subito dopo.

Ovviamente, la completa facoltà di decidere se e quando inviare dei dati attraverso un determinato canale occorre sia lasciata all'utilizzatore del computer che dovrà quindi essere messo nella condizione di disporre di specifici comandi, mediante i quali autorizzare od interdire la deviazione delle informazioni verso il dispositivo selezionato. Grazie ai canali, con il Basic MSX è possibile utilizzare i dispositivi di ingresso-uscita in modo molto più flessibile di quanto abbiamo visto fino ad ora.

Il video, la stampante, il registratore e tutti gli altri dispositivi collegabili tramite gli slot di espansione possono essere trattati in modo simile con un insieme di istruzioni uguali per tutti. In particolare, è possibile scrivere dati su nastro magnetico e su altre memorie di massa come si fa con lo schermo o la stampante, e leggerli come se provenissero dalla tastiera.

La struttura dei dati così ottenuta prende il nome di file, e consente di utilizzare le memorie di massa per archiviare dati di qualsiasi genere.

LPRINT

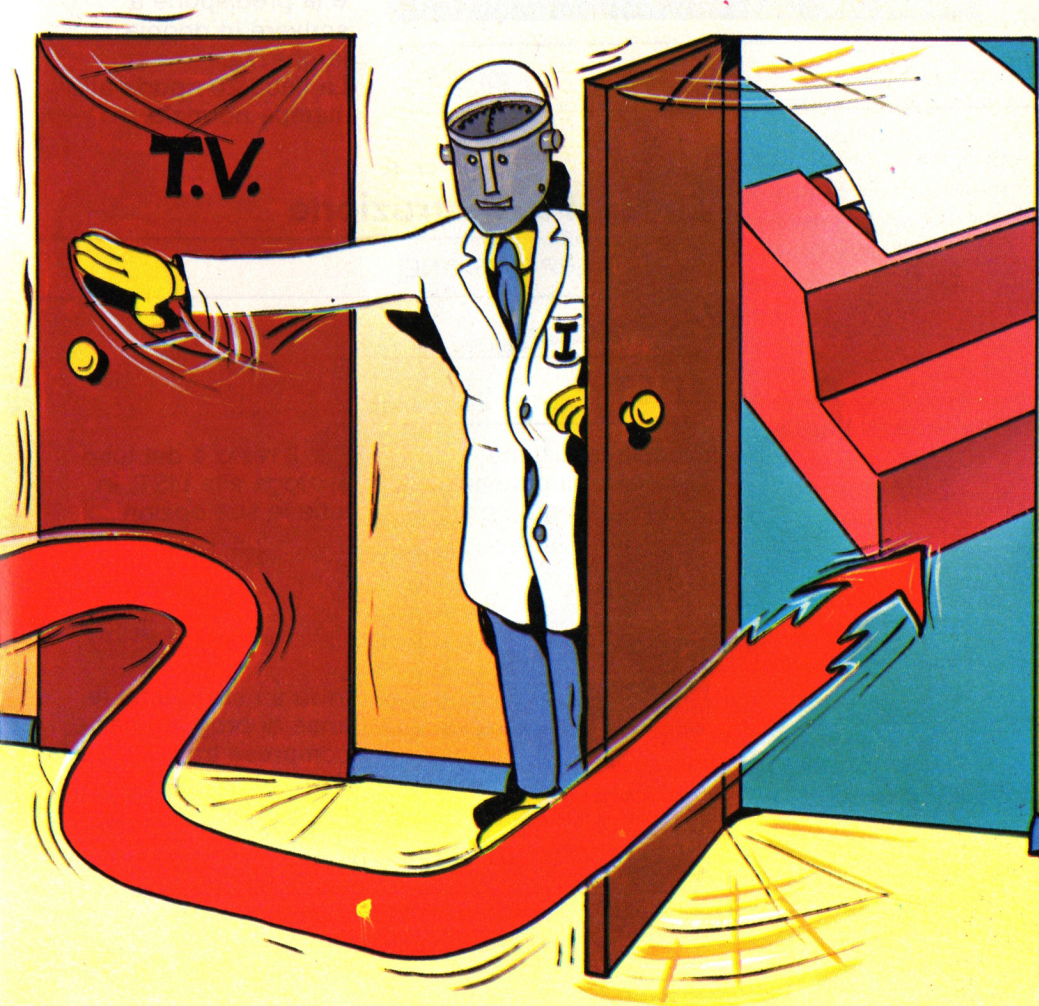
L'istruzione LPRINT ti consente di scrivere con una stampante in modo del tutto analogo a quello che hai già imparato a fare con lo schermo:

LPRINT

LINGUAGGIO

Questa istruzione si usa in modo identico alla PRINT; l'unica differenza consiste nel fatto che l'uscita viene destinata alla stampante invece

che al video. Se non c'è una stampante connessa, il computer si bloccherà, e l'unico modo per farlo ripartire sarà premere <CTRL>+<STOP>.



LINGUAGGIO

Esempi

```
LPRINT 14*3+2 ^ 2
```

Stampa su carta il risultato dell'espressione.

```
T$= "VIDEOBASIC":  
LPRINT T$
```

Invia alla stampante il testo "VideoBasic."

```
10 LPRINT CHR$(14) ; LPRINT "IN GRANDE"  
20 LPRINT CHR$(15) ; LPRINT "NORMALE"
```

La linea 10 invia il codice 14 alla stampante e la predispone a scrivere in doppia larghezza.

La linea 20 riporta alla stampa normale.

Sintassi dell'istruzione

```
LPRINT [ESPRESSIONE]
```

LLIST

Questa istruzione consente di ottenere listati di programma su carta usando una stampante.

Per il resto è del tutto analoga alla LIST, in tutte le sue opzioni.

Esempi

```
LLIST 100-200
```

Invia su stampante le linee di programma comprese tra la 100 e la 200.

Sintassi dell'istruzione

```
LLIST [X[—[Y]]]
```

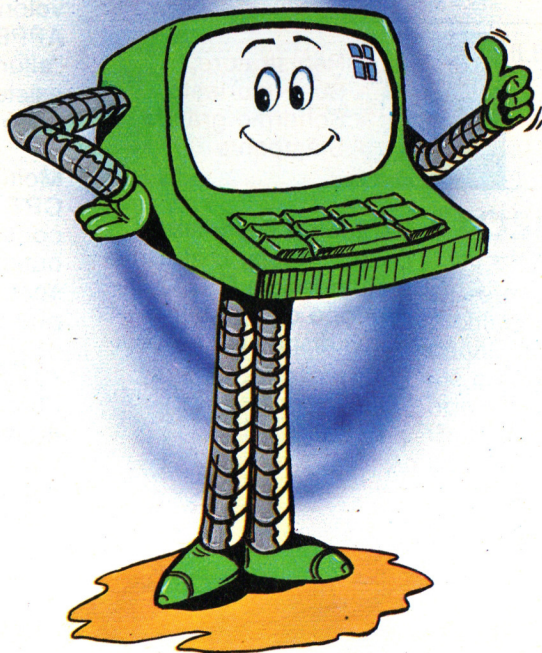
LPOS

Questa funzione permette di conoscere la posizione occupata dal carrello della stampante, proprio come la funzione POS fa con il cursore sullo schermo. In realtà i dati da stampare sono

memorizzati in uno speciale Buffer prima di procedere alla stampa vera e propria; il valore fornito da LPOS indica la posizione che il carrello occuperà dopo la stampa di tutti i dati presenti nel Buffer.

Sintassi della funzione

LPOS (0)



LINGUAGGIO

OPEN

La prima operazione da fare, infatti, per potere utilizzare un dispositivo di I/O nel modo visto prima consiste nell'avvisare il computer delle nostre intenzioni. Questo è il compito dell'istruzione OPEN. Ecco la sua sintassi...

```
OPEN "<PERIFERICA:><NOME>"  
FOR<MODO>AS#<NUMERO>
```

<PERIFERICA> è un nome indicante il particolare dispositivo che si intende utilizzare. Nella versione base MSX sono disponibili i seguenti dispositivi:

```
CAS : - Registratore  
CRT : - Schermo testo  
GRP : - Schermo grafico  
LPT : - Stampante
```

Particolari espansioni, come il floppy Disk Drive o l'interfaccia RS232C rendono disponibili nuovi dispositivi e nuovi nomi.

<NOME> è un insieme di caratteri che serve a distinguere fra più file presenti sullo stesso dispositivo; di solito si usa per riconoscere le varie registrazioni su una cassetta o su un'altra memoria di massa.

Se non esiste possibilità di equivoco, il nome si può omettere.

<MODO> è uno di seguenti:

INPUT - specifica che si vogliono leggere dati dal dispositivo.

OUTPUT - indica la volontà di scrivere dati.

APPEND - serve ad "allungare" un file già esistente scrivendo dati dopo la sua fine.

Molti dispositivi, come CRT:, LPT:, GRP:, consentono solo il modo output; in questo caso la specifica del modo si può omettere.

<NUMERO> è un numero intero che serve ad identificare un particolare dispositivo o file nelle operazioni di lettura-scrittura.

LINGUAGGIO

Esempi

OPEN "GRP;"AS#1

Aprire un canale, il numero 1, verso il video per scrivere sullo schermo nei modi grafici 2 o 3 (cosa impossibile con normali PRINT). Le istruzioni di scrittura dovranno riferirsi al numero 1.

OPEN "CAS:A"FOR
INPUT AS#2

aprire il canale 2 per leggere i dati registrati su nastro nel file di nome "A".

Sintassi dell'istruzione

OPEN "<PERIFERICA>:<NOME FILE>"
[FOR <MODO>]AS#<NUMERO>.

CLOSE

Questa istruzione serve a chiudere uno o più canali, rilasciandone i file o i dispositivi quando non servono più. Usata da sola l'istruzione CLOSE chiude tutti i canali aperti fino a quel momento; se si vuole chiuderne uno solo, bisogna specificarne il numero dopo la parola chiave.

LINGUAGGIO

Esempi

CLOSE 1

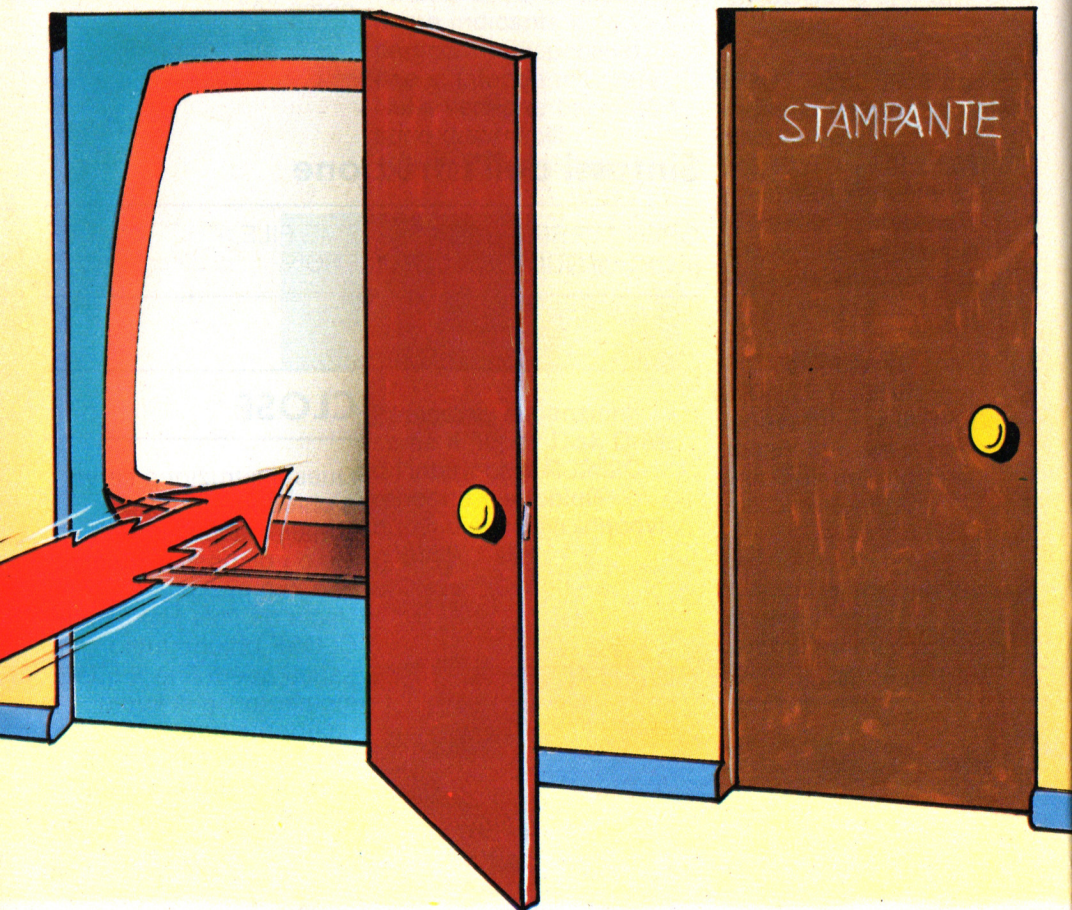
chiude solo il
canale numero 1.

CLOSE

chiude tutti i
canali.

Sintassi dell'istruzione

CLOSE[#]NUMERO CANALE] , [.....



LINGUAGGIO

PRINT#

Questa istruzione serve ad inviare dati ad un qualsiasi dispositivo di uscita, purché sia stato prima specificato in una istruzione OPEN.

Il numero di riconoscimento del file deve essere specificato dopo il segno #; per il resto si usa in modo del tutto identico alla PRINT. In particolare, se il dispositivo indicato nella OPEN era "GRP:", questa istruzione servirà a scrivere sullo schermo in modo grafico. Ci sono però delle differenze tra la scrittura sullo schermo grafico e quella sullo schermo normale.

La prima è che le parole scritte si sovrappongono a quanto già visualizzato senza cancellarlo; la seconda è che i caratteri in modo 3 hanno dimensioni 4 volte più grandi del normale.

PRINT#2, "PROVA",10

Scrive nel file aperto con il numero 2 la stringa "PROVA" seguita dal numero 10. Se il file non è correttamente aperto (modo output), si avrà una segnalazione di errore.

Sintassi dell'istruzione

PRINT#<NUMERO FILE> , <ESPRESSIONE>

INPUT#

Questa istruzione serve a leggere dati da un dispositivo di input. L'unico dispositivo di

Input disponibile nella versione base del Basic MSX è il registratore; la facile espandibilità del sistema, però, apre la strada ad infinite altre possibilità. Quando viene eseguita una istruzione del tipo:

OPEN"CAS:NOME"FOR INPUT AS#N

LINGUAGGIO

Il computer avvia il motore del registratore e cerca sul nastro il file con il nome specificato; quando lo trova, arresta il nastro nella posizione in cui inizia la registrazione dei dati.

Una istruzione `INPUT#` su quel file farà ripartire il nastro e leggerà i dati registrati proprio come se provenissero dalla tastiera.

Naturalmente non è possibile eseguire una `INPUT#` se non si è

prima eseguita una istruzione `OPEN` adeguata.

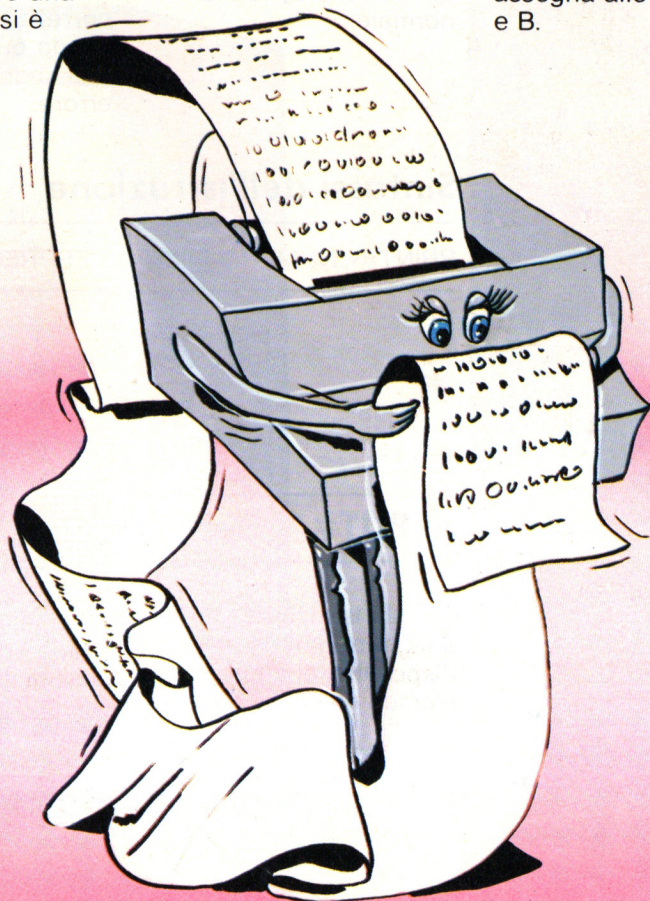
Sarà poi necessario inserire il giusto nastro e posizionare il registratore per la lettura. È bene prevedere nel

programma la stampa di messaggi che spieghino all'utente le operazioni da compiere sul registratore, per evitare inaspettati blocchi del programma o perdite di informazioni.

Esempi

```
INPUT#1, A$, B
```

Legge dal file aperto con il numero 1 una stringa ed un numero, e li assegna alle variabili `A$` e `B`.





L'errore è sempre in attesa: malignamente aspetta una tua distrazione, anche minima. Non dargli mai la possibilità di sogghignare. Impara la sintassi delle istruzioni.

Realizza programmi in forma modulare, facilmente leggibili, e molto documentati. Nella digitazione, poi, metti la massima attenzione: anche una virgola al posto sbagliato, compromette la buona riuscita del programma.

MAXFILES

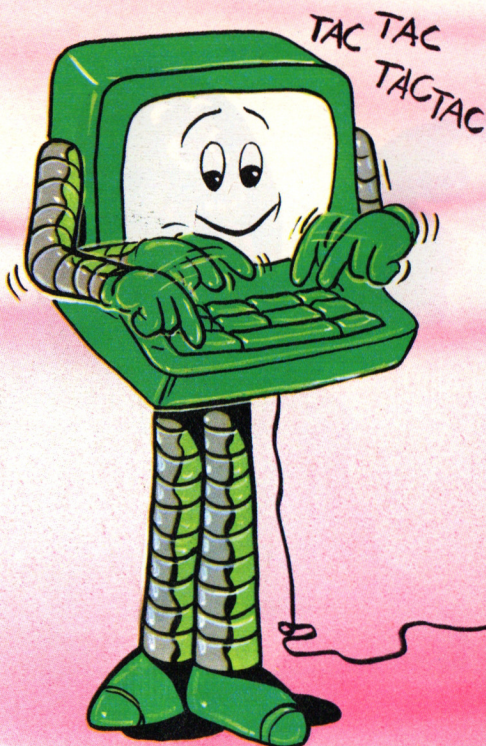
La funzione MAXFILES serve a stabilire il massimo numero di file che possono essere aperti contemporaneamente. All'accensione del

computer tale numero è posto sempre ad 1, e può essere variato assegnando il valore desiderato a MAXFILES come ad una semplice variabile numerica intera.

Esempi

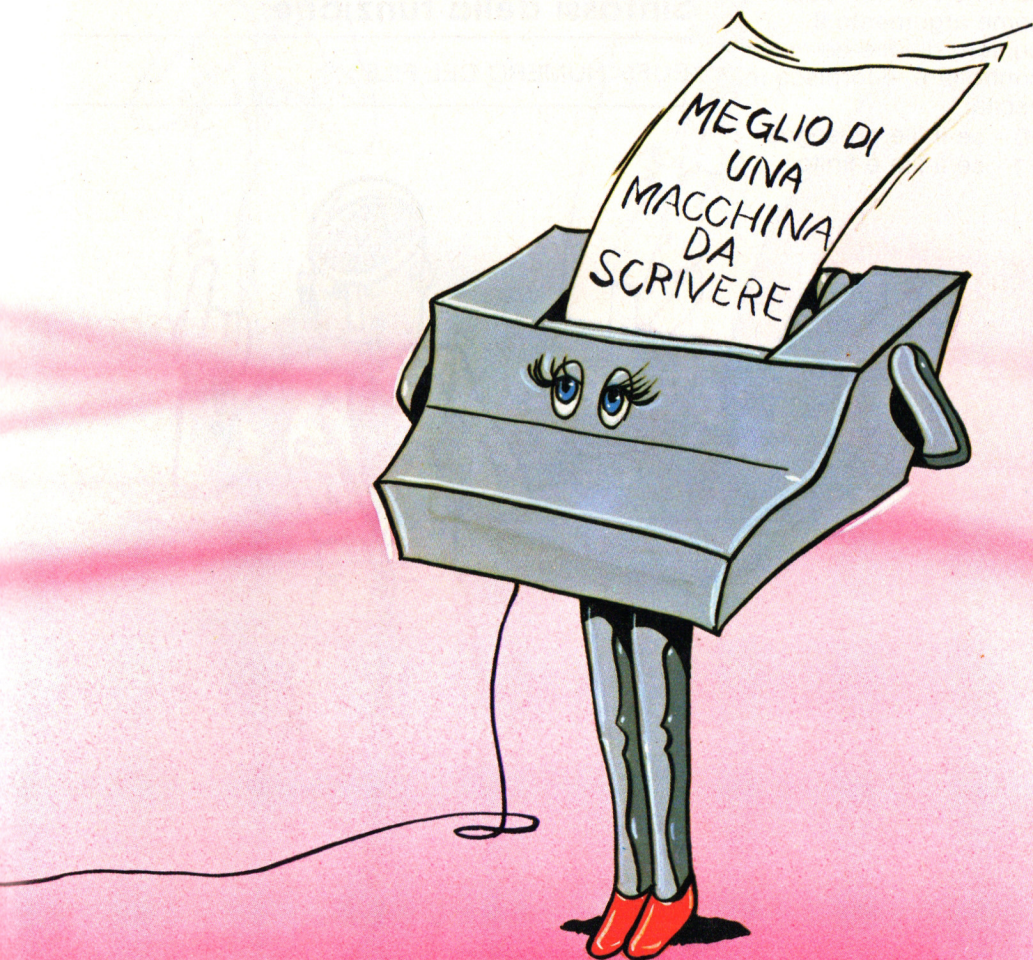
```
MAXFILES=5
```

Aprire un numero massimo di 5 file.



Sintassi della funzione

MAXFILES=ESPRESSIONE NUMERICA INTERA TRA 0 E 15



EOF

Questa funzione serve a stabilire se un file aperto per essere letto è giunto o meno alla fine.

La funzione richiede come argomento il numero del file da controllare, e fornisce in uscita:

- 0 - se il file prosegue
- 1 - se il file è finito.

Esempio

```
IF EOF(3)=-1 THEN  
PRINT "FINE DEL  
FILE":END
```

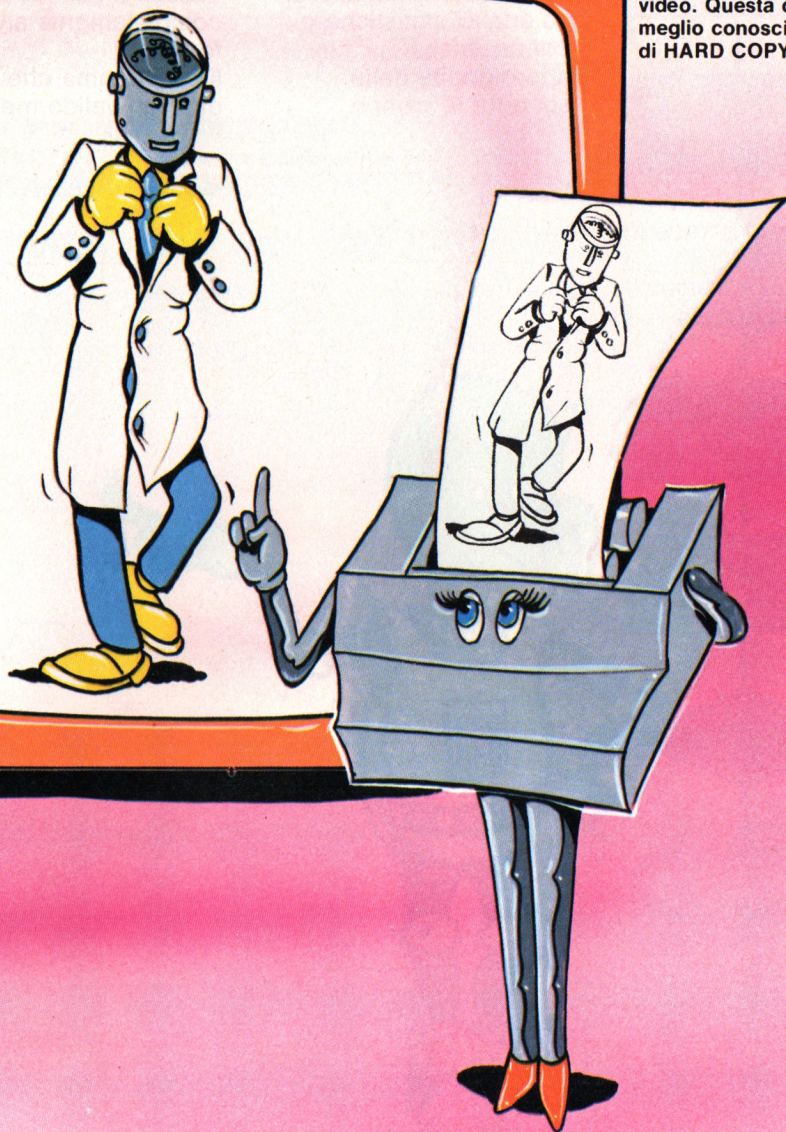
Sintassi della funzione

EOF(<NUMERO DEL FILE>)



LINGUAGGIO

Con particolari procedure è possibile riprodurre su stampante l'immagine del video. Questa operazione è meglio conosciuta con il nome di HARD COPY.

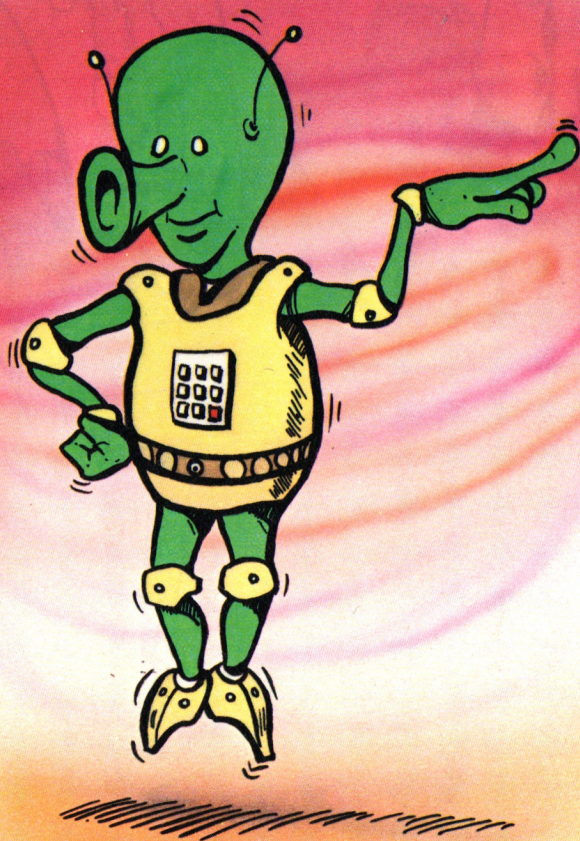


PROGRAMMAZIONE

Totocalcio

Molte persone compilano la schedina del totocalcio basandosi su analisi statistiche e conoscenze approfondite delle squadre in campo.

Altri, chiamati trottolisti, giocano dei valori casuali affidandosi completamente alla fortuna. Il programma che segue offre un valido mezzo

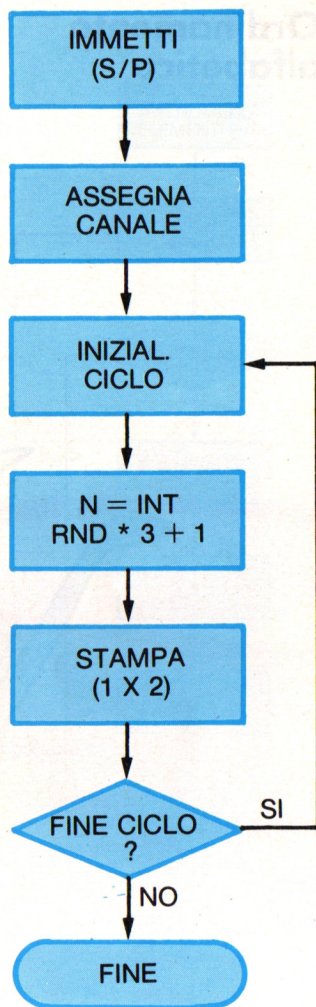


PROGRAMMAZIONE

alternativo a questi ultimi ai quali il 13, quando capita, riserva le vincite più alte.

Nota la possibilità di ottenere aprendo il relativo canale, la schedina su video o, a scelta, su stampante.

```
10 CLS:PRINT TAB(12);"TOTOCALCIO"  
20 PRINT:INPUT"1)Video o 2)Stampante";S$:PRINT  
30 IF VAL(S$)<1 OR VAL(S$)>2 THEN RUN  
40 IF S$="1" THEN D$="crt" ELSE D$="lpt"  
50 OPEN D$+"."AS#1:P$="1x2"  
60 FOR C=1 TO 13  
70 N=INT(RND(-TIME)*3+1)  
80 PRINT#1,MID$(P$,N,1)  
90 NEXT C
```

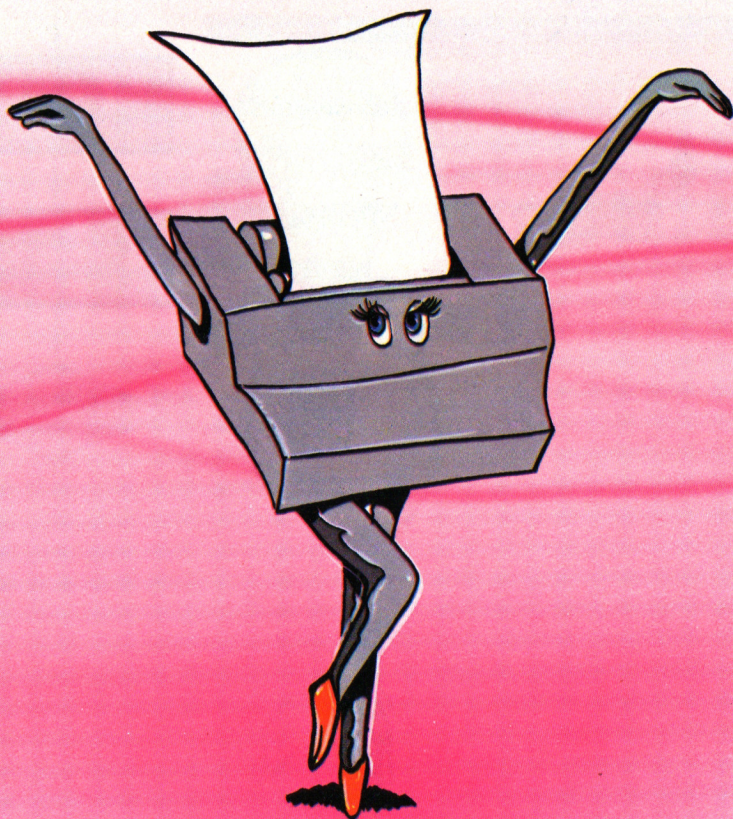


PROGRAMMAZIONE

Ordinamento alfabetico

Spesso ci troviamo di fronte a degli elenchi, a delle liste di nomi di persone o di cose. Poterle ordinare alfabeticamente è certamente molto utile per facilitare la ricerca di uno degli elementi. Questo è appunto lo scopo del programma, basato sull'algoritmo

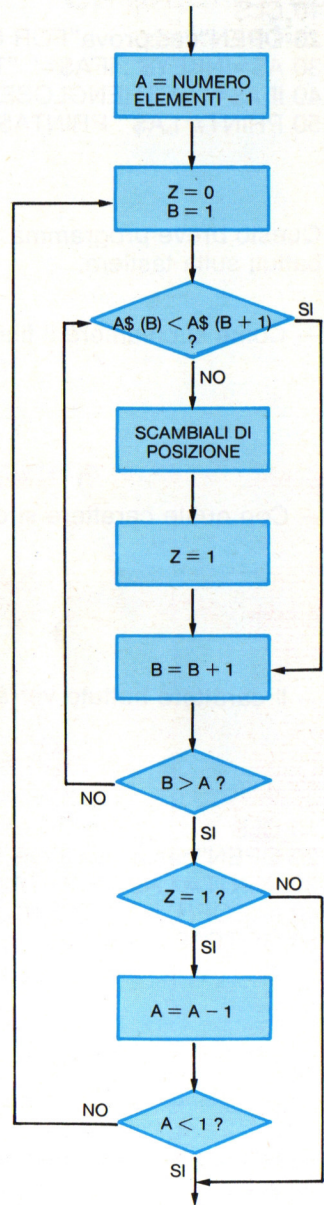
noto col nome di "bubble sort". Se confrontano due elementi contigui: se il primo è minore del secondo, si prosegue; altrimenti si effettua lo scambio di posizione. In tal modo, gli elementi minori vengono via via spinti verso l'alto (all'inizio) della lista,



PROGRAMMAZIONE

analogamente a quanto accade alle bollicine nell'acqua.
Nota inoltre la possibilità di inviare le informazioni elaborate sullo schermo o su stampante.

```
10 CLS:INPUT"Quanti nomi";N : DIM A$(N)
15 FORC=1TON : PRINT "Nome";C
20 INPUT A$(C) : NEXTC
25 FORA=N-1TO1 STEP-1
30 LETZ=0 : FOR B=1TO A
35 IFA$(B) < A$(B+1) THEN GOTO 50
40 B$=A$(B) : A$(B)=A$(B+1)
45 A$(B+1)=B$ : Z=1
50 NEXT B
55 IFZ=1THEN NEXT A
60 INPUT"1)Video 2) Stampante"; R$ :
   ON VAL(R$)GOTO 70,75
65 CLS : GOTO60
70 OPEN "crt ."AS#1 : GOTO80
75 OPEN "1pt ."AS#1
80 FORC=1TO N : PRINT#1,A$(C) : NEXTC
85 CLOSE1 : PRINT : INPUT"ancora s/n";R$
90 IFR$="s"OR R$="S"THEN RUN
95 END
```



VIDEOESERCIZI

```
10 CLS
20 OPEN"cas:prova"FOR OUT PUT AS#1
30 A$=INKEY$ : IFA$="" THEN30
40 IFA$="@ " THENCLOSE1 : END
50 PRINT#1,A$ : PRINTA$;GOTO30
```

Questo breve programma ti permette di inviare su nastro tutti i caratteri battuti sulla tastiera.

— Come si chiamerà il file su nastro?

— Con quale carattere si concluderà la trasmissione al registratore?

— Il carattere battuto verrà stampato anche sullo schermo?

```
10 CLS
20 OPEN"cas:prova"FOR INPUT AS#1
30 INPUT#1,A$ : PRINTA$;
40 IF EOF(1)= -1 THEN CLOSE1 : END
50 GOTO30
```

Quest'ultimo programma, invece, ti consente di leggere il file "prova" da cassetta.

Se hai memorizzato su nastro dei caratteri di spazio (CHR\$(32)) verranno letti dal programma? Prova anche con il CHR\$(13) o con le virgolette.



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**