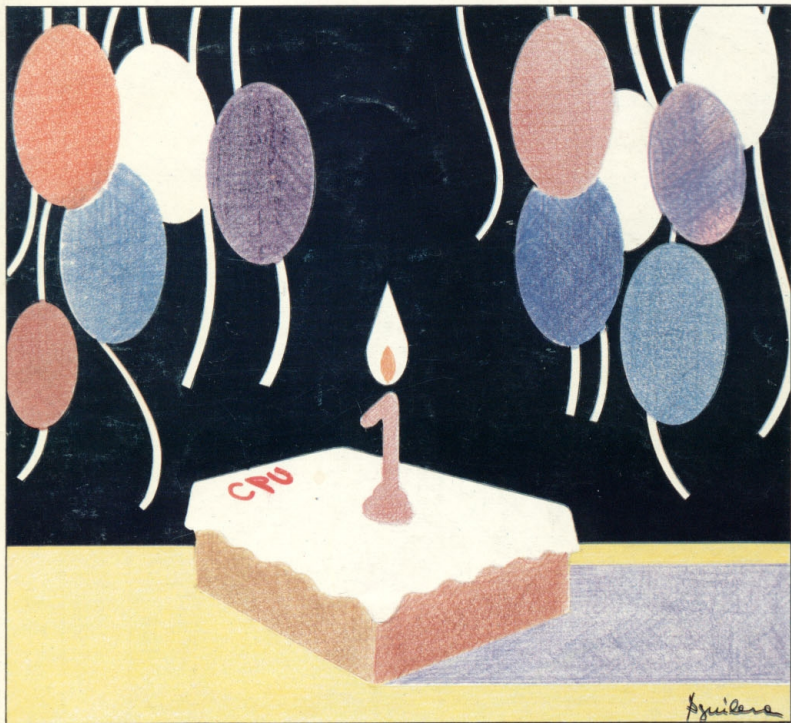


CPU

ANO 1
Nº 11
AGOSTO 1989
NCz\$ 8,00



AUFWIEDERSEHEN MONTY

O jogo

MENU PARA DISKETTE

Cria menu
em seus
discos

SOBRA UM

Sensacional
Jogo

Software agora tem so

INÉDITO!

MULTICOPY

Enfim o Copiador que você esperava!
Realiza cópias Disco/Disco; Disco/Fita; Fita/Fita; Fita/Disco; Disco/Fita automático; Diretório na impressora; Formata e coloca o diretório do seu disco em ordem alfabética, dispondo ainda de mais de sete opções de velocidades para gravação em fita, além de muitos outros recursos.



MSX DESIGNER



Super Editor Gráfico com 40 fontes de letras, saída para impressora em duplo tamanho com escala de cinza (somente em disco).

MSX VÍDEO GRAPHICS PLUS



Sensacional lançamento da Softnew!
A Softnew coloca a disposição dos usuários do MSX, este excelente Editor que irá ajudá-lo na confecção de seus gráficos, com novos formatos e várias outras opções.

JOGOS

A emoção e a aventura esperam por você na Softnew!
São mais de 2.000 jogos, além dos mais recentes lançamentos do mercado.
A Softnew também é lazer e entretenimento.

NOVIDADE

Super Snake II — Sensacional jogo, totalmente desenvolvido pela Softnew.

PROGRAMAS

Supercalc II (Compucenter e Princesware) • dBase II Plus (Datalógica e Princesware).

SUPRIMENTOS

Fitas para impressoras • Disquetes • Formulários Contínuos.

PERIFÉRICOS

Monitor para MSX • Drives para MSX 3 1/2 e 5 1/4 • Cartões de 80 colunas para MSX.

DRIVES
DDX e DMX

INCRÍVEL!

A PREÇOS
ALUCINANTES!

ACESSÓRIOS

Table News — Mesa com plano regulável • Box News — Caixa com capacidade para 70 disquetes • Capas protetoras.

LITERATURAS

Programação avançada em MSX • Sistema de disco para MSX • Coleção de programas volume II • Linguagem Basic MSX • Dominando o Expert • Circuitos eletrônicos MSX • Programação profissional em Basic: MSX; IBM-PC; MBASIC • Manual do Drive Leopard 3 1/2.

**ESTA É A
SUA
GRANDE
CHANCE!**

Se você tem um software criado por você, procure-nos. Nós incrementamos, legalizamos e promovemos o seu software.

É a Softnew em busca de novos talentos na informática.

Nome: Softnew



Começou a Maratona Softnew. Uma corrida ao software para o seu MSX.



Se você é usuário do MSX e não quer ficar correndo de loja em loja a procura do software ideal para o seu equipamento, esta é a sua oportunidade. A Softnew coloca a sua disposição toda uma linha de Programas Utilitários/Aplicativos especialmente criada para você tirar o máximo de aproveitamento do seu micro. Participe da nossa maratona. Na Softnew você sempre ganha, com certeza.

SOS S.A.U.

O cliente Softnew nunca fica a ver navios. Para isso, nós criamos o S.A.U. — Serviço de Atendimento ao Usuário — um sistema tira-dúvidas para auxiliá-lo no que for necessário. Informe-se. Você não paga nada por este serviço.

TOME NOTA

Se você mora em São Paulo, visite-nos. Seu pedido será atendido na hora.

Pedidos de outras capitais serão entregues em apenas 7 dias.

Todos os programas da Softnew têm garantia total de 180 dias.

SOLICITE CATÁLOGO 89 GRÁTIS

REVENDEDORES SOFTNEW

SÃO PAULO - SP

- Filcrit Nova Barão (011) 231-0570 — 220-3833
- Lima Informática (011) 203-8022
- Pró - Eletrônica (011) 223-6090
- Casa MSX (011) 533-2251
- Paulsoft (011) 37-1874
- MSX Informática (011) 62-7053
- Place Tech Computadores (011) 581-2739
- Champion Software (011) 65-2030
- Ectron Eletrônica (011) 290-7266
- Misc (011) 36-3226/34-8391
- JCS Informática (011) 825-5240

ARAÇATUBA - SP

- Computec (0186) 23-3645

SANTOS - SP

- Data Market (0132) 35-7500

RIBEIRÃO PRETO - SP

- ALS - Comércio de Equipamentos Eletrônicos (016) 636-5379

SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP

- Microspend (011) 448-8288 (Golden Shopping)

RIO DE JANEIRO - RJ

- Infotelez (021) 751-5078
- Teletatch (0242) 52-1483 (Três Rios)
- Rio Soft Informática (021) 264-3726
- Filcrit - Rio 021/224-3399

FORTALEZA - CE

- Top Data Informática (085) 239-1618
- Sun Photo Ltda (085) 244-2308

BRASÍLIA - DF

- Hall Informática (061) 248-4755
- Intersoft Com. e Repr. Ltda (061) 244-5728

PORTO ALEGRE - RS

- Prólogos Informática (0512) 22-5803

SALVADOR - BA

- Sott e Periféricos (071) 240-3128



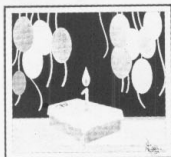
SOFTNEW INFORMÁTICA LTDA.

Rua Miguel Maldonado, 173 — Jd. São Bento

CEP 02524 — São Paulo — SP

Tel.: (011) 266-2902

CPU



ALFONSO FERREIRA DE OLIVEIRA MARCELO FERREIRA JOSE MARIA JOSE MARIA

ÁGUIA INFORMÁTICA LTDA.
AV. N. S. DE COPACABANA, 805/804
COPACABANA
22040 — RIO DE JANEIRO — RJ
TELEFONE: 021-235.3541

DIRETOR RESPONSÁVEL
GONÇALO R. F. MURTEIRA

DIRETOR ADMINISTRATIVO
JOSÉ IDEMAR A. NASCIMENTO

ASSESSORIA TÉCNICA
DIVINO C. R. LEITÃO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

COLABORADORES
PEDRO HENRIQUE GAMA
PÉLO MARQUES FIGUEIRA
SÉRGIO GUY PINHEIRO ELIAS
PAULO ROBERTO PINHEIRO ELIAS
BRUNO MARRUT
JULIO VELLOSO
SÉRGIO DURIC CALHEIROS
DIVINO LEITÃO
GUILHERME A. L. DA SILVA
ANDRÉ L. A. SANTOS
MARCOS R. TAVARES
EDUARDO R. TAVARES

REVISÃO DE TEXTO
LAURA MARIA PINTO

CAPA
JOSÉ AGUILERA

COMPOSIÇÃO, MONTAGEM E FOTOLITO
GGM — GAZETA MERCANTIL
TELEFONE: 253-7893

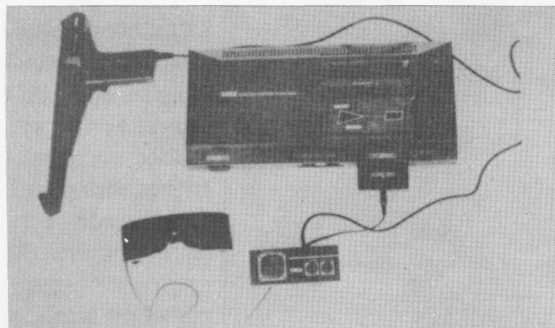
IMPRESSÃO
PONTUAL PAP. E IND. GRAFICA LTDA.

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA DISTRIBUIDORA

CPU é uma publicação da Águia Informática. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos, componentes, etc., descritos na revista podem estar sob a proteção de patentes. Os circuitos publicados só poderão ser confeccionados sem qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados aos leitores, mesmo se fornecidos em disquete, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em lei.



CPU NEWS	5
MERCADO MSX — OS USUÁRIOS	
NUNCA DIZEM NADA	6
PROJETO INFORMAP — A	
INFORMÁTICA	
INTEGRADA À ESCOLA	8
BASIC MSX EM PORTUGUÊS	10
MENU PARA DISKETTE	14
CONVERSÃO DE ARQUIVOS DE	
TEXTO	16
USANDO MOUSE	20
CRIPTOARITMÉTICA	22
ENTREVISTA com	
RENATO DA SILVA OLIVEIRA	29
PROJETO SCREEN IV	32
PROJETO MSXDEBUG	36
SOBRA UM	38
JOGOS X BARATAS	42
CPU CARTAS	46
AUFWIEDERSEHEN MONTY	52
EL MUNDO PERDIDO	56
CONDE DE MONTE CRISTO	58



A Tec Toy, empresa de São Paulo, está lançando o Master System, que vem a ser um videogame interativo de última geração, que possibilita ao operador atuar sobre a imagem do vídeo, possuindo o equivalente a 70 cores diferentes, uma pistola de luz e óculos especiais.

Os óculos de cristal líquido, permitem ao jogador ver o jogo em terceira dimensão, tendo-se a sensação de estar dentro da tela combatendo.

O Master System roda cartuchos de 1, 2 ou 4 megabytes, contra os 64 kbytes que os antigos Ataris podiam chegar.

Grande parte dos jogos são complexos e o videogame possui um comando que salva o jogo para que possa ser continuado no dia seguinte, além de um comando pausa para parar o jogo por algum tempo.

Os joysticks utilizados são anatômicos e permitem rapidez nos comandos e maior facilidade de manuseio.

No Japão, o Master System é produzido pela Sega, empresa líder no mercado de arcade games e nos Estados Unidos já foram vendidos mais de 11 milhões de unidades, desde que foi lançado, em 1987, sendo que este ano deverão ser comercializados mais nove milhões de consoles e outros 50 milhões de cartuchos.

Revolution

A Revolution Software e Informática Ltda., empresa totalmente voltada ao comércio, representação, Agosto 89

desenvolvimento e planejamento de software e periféricos totalmente nacionais para usuários da linha MSX no Brasil e América Latina (MSX 2 e Megaram), em conjunto com a revista CPU, informa que o anúncio publicado em CPU número 10 não foi devidamente alterado pela redação da revista.

Para maiores informações e detalhes sobre softwares ou periféricos, entre em contato conosco, à Av. Presidente Vargas 633 sala 2120 — Centro — Rio de Janeiro.

Concurso de Vinhetas

A Soft Game Informática, empresa bahiana voltada para a linha MSX, lançou, com sucesso espetacular de vendas, o "E.V.A. — Editor de Vinhetas Animadas", que vem a ser um software especial para animação gráfica e confecção de vinhetas para aberturas em vídeo, sem similar dentro da linha.

O sucesso foi tanto que a Soft Game está promovendo um concurso de vinhetas para seus usuários cadastrados, premiando o ganhador com todos os softs do mesmo autor de E.V.A., Agusti Garrido Rodriguez.

Além do E.V.A., a Soft Game está lançando a versão Plus do "L.S.D. — Letters Specials Designer's", que alguns piratahuses andaram comercializando ilegalmente com o nome de Letrix.

O E.V.A. está sendo vendido por NCz\$ 50 e o L.S.D. por NCz\$ 30, am-

bos em disco de 5 1/4, manual de instruções, reposição quando for lançado nova versão, além de suporte técnico para todos os usuários.

Para maiores informações, o telefone da Soft Game é (071) 247-8278.

Game of Time — Novo Endereço

A Game of Time está de endereço novo, na Av. Jabaquara, 1598 sala 8 — 04046 — São Paulo — SP, ao lado do metro saúde. O telefone da Game of Time é 011-581.2739.

NEWDICAS da NEWSOFT

Já se encontra à venda nas principais livrarias da cidade o livro intitulado "NEWDICAS DA NEWSOFT".

Trata-se de um livro onde os aficionados por jogos para o MSX encontrarão mapas, truques e macetes dos principais jogos existentes no mercado.

A iniciativa para a elaboração deste livro partiu do próprio público que frequenta a empresa e que exigia sua elaboração. Com este livro os aficionados por jogos, finalmente, poderão terminar os jogos mais difíceis.

Os pedidos podem ser efetuados diretamente à Newsoft Informática, que mantém um show room permanente na Av. Nilo Peçanha 50 sala 906 — Largo da Carioca — Rio de Janeiro — RJ — 20020.

MSX 2 no Rio de Janeiro

A partir do dia 12 próximo, os usuários de MSX já poderão encontrar na MESBLA do Rio de Janeiro o Kit para transformar seu MSX 1 em MSX 2 produzido pela MPO.

A instalação da placa será feita pela assistência técnica da MPO no Rio de Janeiro e o usuário, além dos recursos do MSX 2, como 128 Kb de Vram, 48 Kb de rom, 512 cores e 80 colunas, ainda ganham uma garantia total do seu micro por um período de seis meses.

Em São Paulo, o Kit para transformação do MSX 1 em MSX 2 já pode ser encontrada há algum tempo no Mappin, Brenno Rossi e Casa do MSX.

Maiores informações poderão ser obtidas diretamente na MPO, através dos telefones 011-285.6098.

MERCADO MSX - OS USUÁRIOS NUNCA DIZEM NADA

DIVINO C. D. LEITÃO

Quando o padrão MSX foi lançado em 1983, em um ousado plano de padronização mundial, por um gigante americano da área de software, a MICROSOFT e uma joint-venture japonesa, o ideal dos criadores era, além de embolsar um bom lucro, criar uma máquina de baixo custo e alta performance que pudesse competir ferozmente no mercado internacional. Quase conseguiram. As especificações básicas do MSX fizeram dele o Volkswagen dos computadores.

Por diversos motivos, a linha MSX não teve a aceitação esperada por seus

criadores, mas conquistou, de qualquer forma, um merecido espaço, chegando mesmo ao Brasil, onde fulminou seus concorrentes mais diretos, os clones do COLOR americano e do SPECTRUM inglês, além de enterrar definitivamente a linha APPLE e TRS-80. Diversas pessoas da área comercial e editorial estimam a penetração do MSX em torno de 250 mil unidades vendidas, um número significativo, no meu entender, mas que parece não representar nada para os fabricantes deste equipamento.

Na época do lançamento do padrão MSX no Brasil, a SHARP e a GRADIENTE acenaram com o paraíso, tanto para os criadores quanto usuários desta linha. Serviços de as-

sistência, apoio à criação e outros slogans muito bonitos que, infelizmente, não saíram do papel. O serviço de assistência consistia em se gastar uma nota em telefonemas interurbanos para falar com um técnico que mal sabia o que é um computador, e isto pode ser comprovado pelas inúmeras queixas publicadas em jornais e revistas de informática. O tão falado apoio à criação não passou de um monte de cópias xerox dos manuais em inglês, dos chips dedicados do MSX e de algumas máquinas cedidas a umas poucas softhouses que, obviamente, às utilizaram para piratear programas, já que muito pouco foi criado no Brasil nestes quatro anos.

O abandono maior, no entanto, foi

VENHA CONHECER E ADQUIRIR O SENSACIONAL EASY GRAPH!!!

LANÇAMENTO NACIONAL
PREÇO ESPECIAL PARA REVENDA

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS:

- Poderoso editor de caracteres vetoriais; você mesmo criará com facilidade seu símbolo.
- Texto com caracteres vetoriais; poderão ter dimensões e inclinações quaisquer.
- Capaz de criar apresentações "slides" tipo propaganda eletrônica, com definição do tempo de apresentação e autorepelição.
- Nevos comandos gráficos; spray com jato de largura variável, polígonos variáveis quaisquer, apagamento com borracha ou porções limitadas da tela, cursor muda de cor automaticamente; traços com largura definível pelo usuário.
- Ao todo 42 funções para você liberar sua imaginação.
- Programa 100% nacional.
- Garantia e suporte do programador eng. civil Afonso Pragana.
- Número de série e direito de atualização de release.
- Uso e aprendizado de extrema facilidade guiado por mensagens e menu.
- Este é o editor gráfico utilizado para a criação de todas as telas de entrada da RIOSOFT (Pão de Açúcar, Asa Delta, Surfista etc.)

DISQUETE
5 1/4 e 3 1/2

RIOSOFT Informática Ltda.

RIOSOFT INFORMÁTICA LTDA.
R. Conde de Bonfim, 346 lj. SS-107 - Tijuca
Rio de Janeiro - RJ - 20520 Tel: (021)264-3726



NEMESIS INFORMÁTICA LTDA.
R. Sete de Setembro, 92 sala 1910 - Centro
Rio de Janeiro - RJ 20001 - Cx. Postal 4583 Tel. (021)222-4900

Apoio:
ABC SYSTEMS
Disquete Colorido

na área de hardware. Fora joysticks e datacorders, que não passavam de gravadores comuns, muito pouco foi feito para proporcionar aos usuários os periféricos que realmente transformam o MSX em um micro poderoso. Neste aspecto, a SHARP dedicou aos seus usuários mais atenção que a GRADIENTE, mas foi infeliz na escolha de um padrão de drive que não foi aceito pelos usuários, apesar de superior ao padrão Microsoft que foi o primeiro e o mais aceito. As causas deste fracasso são várias, mas considero como principal o alto preço do equipamento que custava, no mínimo, o dobro de um drive padrão Microsoft. Outros periféricos também foram lançados, expansão de memória, interface serial, mas eram difíceis de serem encontrados e sempre custavam um preço acima do poder aquisitivo do usuário.

A primeira frustração dos usuários de MSX, logo no lançamento da linha, foi a incompatibilidade dos dois produtos nacionais. Parecia piada: uma linha que era padrão no mundo todo tinha dois filhos bastardos, eram aqui no Brasil. As diferenças eram poucas, mas suficientes para causar problemas, tanto que a GRADIENTE resolveu lançar a versão 1.2 de seu equipamento para tornar a linha mais compatível. Neste ponto, louvo sua atitude, pois permitiu aos frustrados compradores da versão inicial uma compensação, fazendo gratuitamente a conversão do equipamento.

Os periféricos acabaram sendo supridos pela indústria alternativa, o conhecido fundo-de-quintal. Por este caminho vieram as placas de 80 colunas, os expansores de slots, interfaces de comunicação, mouse e leitor de código de barra, entre outros. São micro empresas, que acabam fazendo o que as grandes se mostram incapazes de fazer, por motivos que desconheço e não consigo entender. Talvez a culpa seja da SEI, que limita as importações usando esta antipática

reserva de mercado. Ficá mais fácil para as microempresas usar material importado, que entra no país por rotas que só os fiscais de alfândega conhecem.

Estas microempresas surgem e desaparecem da mesma forma, gerando uma grande insegurança no usuário que, além de uma assistência técnica inexistente, acaba comprando um produto que, em pouco tempo, desaparece do mercado. Ou seja, não se tem certeza de nada; é tudo um grande jogo de azar, nosso azar.

Como se já não bastasse esse quadro horrível, de repente os próprios micros desaparecem do mercado. A SHARP se esconde e a GRADIENTE promete (isso ela faz desde o início), e aí começa um novo terror. Os novos micros prometidos pela GRADIENTE já são assumidamente diferentes dos antigos, antes que você sorria e pense que se trata do MSX 2, que faz um relativo sucesso no exterior, apague esse sorriso e continue lendo para ver a novidade.

Já ouviu falar de "bus direction"? Segundo os técnicos da GRADIENTE, é um sinal já previsto no padrão MSX — se era padrão, então por que não foi incorporado antes? — e que agora será implementado nas novas máquinas. É uma evolução, mas vai simplesmente jogar para o espaço todos os periféricos que são conectados ao MSX via cartucho. Seu acionador de disco não vai funcionar no novo micro, sua placa de 80 colunas também não, e por aí afora. Seus joguinhos e utilitários também vão dançar, porque agora o micro tem um novo slot — desta vez é pra valer leitor. Você ainda acredita? — a não ser que você saiba assembler e possa usar as fantásticas rotinas que a GRADIENTE vai, gentilmente, colocar nos novos manuais para você adaptar seus 1001 programas.

Não creio que existam más intenções por parte da GRADIENTE.

Afinal, eles gastam fortunas para mostrar seu EXPERT nas novelas da Globo, fazendo papéis ridículos com programas inexistentes. Mas erram como o Pelé errou ao dizer que brasileiro não está preparado para votar (se é que o Pelé disse isso alguma vez), e erram feio afirmando que o usuário brasileiro não está preparado para o MSX 2, por isso estão lançando a continuação desta SEXTA-FEIRA 13 que é o padrão MSX. Na minha humilde opinião, eu acho que a GRADIENTE é que não está preparada para fazer computadores. Em quatro anos, fez o que temos aí. Talvez seja melhor continuar nos seus aparelhos de som, que são muito melhores que este falso EXPERT que quer nos impingir.

Sinceramente, às vezes tenho vontade de mudar de profissão. Desde que me apaixonei pelos micros, venho tendo decepções com fabricantes, com softhouses de araque e até com a falta de união entre alguns colegas. É um amor não correspondido, um eterno suspense de qual será a novidade que vão nos impingir. Na verdade, não vou desistir nunca. Sou teimoso, como são teimosos a maioria dos loucos que, por amor ou ignorância, acabam caindo nas malhas do micro caseiro.

Quem sabe, em um futuro próximo, alguém deixe entrar no Brasil as empresas que realmente sabem o que estão fazendo, que não enganam o seu consumidor e que sejam conhecidas pela qualidade do que fazem e não pelos seus erros. Vai ser interessante ver como vão sobreviver estes nossos gigantes de araque, que se aproveitaram de uma situação de autoritarismo.

Desejo sorte à GRADIENTE em seu novo lançamento. Pelo menos, com isso, a linha MSX não morre no país e os problemas que os antigos usuários vão enfrentar será aliviado pelas vantagens que os novos vão encontrar. Vamos esperar para ver o que acontece daqui há algum tempo.



ECTRON-ELETRÔNICA LTDA.

A ECTRON LANÇA, COM EXCLUSIVIDADE,
O COPIADOR "TRAFIC",
DE FITA PARA DISCO.

AGORA VOCÊ JÁ PODERÁ PASSAR TODOS OS SEUS PROGRAMAS EM FITA PARA DISCO, SEM OS VELHOS PROBLEMAS QUE OCORREM COM OUTROS COPIADORES. ACOMPANHA MANUAL DE UTILIZAÇÃO E DISCO.

Solicite o seu "TRAFIC" hoje mesmo através de correspondência ou retire pessoalmente

Rua Dr. Cesar, 131 - Metrô Santana - S. Paulo/SP

TEL.: (011) 290-7266

- Preço de lançamento: NC\$ 25,00
- Taxa de correio inclusa

PROJETO INFORMAP - A INFORMATICA APLICADA À ESCOLA

FARID FACURE LAHUD

Quando iniciamos em 1988 o Projeto Informap — Informática Aplicada, para escolas de 1º e 2º graus no Rio de Janeiro, sabíamos das dificuldades que iríamos encontrar, pois tratava-se de uma metodologia avançada para adaptar-se aos métodos da Escola tradicional, dentro dos padrões brasileiros.

A Escola atual habituou-se, nos últimos anos, a utilizar a informática — ciência do tratamento da informação através da exploração de sistemas computadorizados, como mero e ineficaz instrumento do aprendizado das elementares e avançadas técnicas da programação dos computadores.

Para os alunos do Projeto Informap, a partir da 4ª série, a informática não é um "curso" e sim um recurso, um instrumento, uma ferramenta. O estudante torna-se um usuário do computador e dos seus elementos de programação, as linguagens.

As linguagens aplicam-se ao conteúdo programático que constituem as grades curriculares planejadas para avaliação acadêmica. A informática é uma disciplina.

O impacto inicial é enorme, pois todos estudam e nem todos têm aptidão para programar. Porém, isto já faz parte da rotina da Escola; nem todos se adaptam igualmente a todas as matérias. Mas todos as estudam, são necessárias. A informática também o é. A informática na escola não profissionaliza. Ela afere, possui avaliações para o rendimento escolar. A fundamental diferença é que ao ser aplicada, tal como a língua à fala; a matemática ao raciocínio; as ciências biológicas ao organismo humano; as ciências humanas ao complexo psico-sócio-

econômico, a informática torna-se agente catalizador e transformador da própria existência do homem.

O homo sapiens — secular, dá lugar ao homo informaticus, do terceiro milênio. O jovem usa a informática, trata a informação, utiliza o microcomputador, e aí então desenvolve a aptidão para programar, elaborando, criando a partir da formulação do problema, isto é, a proposição de um objetivo a ser alcançado.

A informática adequa-se à Escola, sobretudo ao desenvolver na criança o raciocínio lógico, a abstração, componentes essenciais para a evolução da inteligência. Antes, é preciso dominar o sistema de informações, entender sua filosofia. Depois, a exploração dar-se-á naturalmente, tal como o aprendizado das primeiras letras, como o hábito de contar. É o processo da informatização da aprendizagem básica. É necessário entender que a Escola não tem "feed back", passado, na informática.

O Projeto Informap — Informática Aplicada, desenvolve-se com êxito desde 1988 no Rio de Janeiro, no Instituto Educacional Stella Maris, mantido pelas religiosas Filhas de Jesus, e para 1990 também no Colégio Santo Agostinho, mantido pelos Padres Agostinianos Recoletos, ambos na zona sul da cidade.

É importante ressaltar que é de grande importância o apoio das direções das entidades educacionais que mantêm o Projeto Informap, para que além, da aplicação do sistema, sejam desenvolvidos programas de treinamento, exposições e eventos específicos à área, abrangendo, assim, pais de alunos, professores e funcionários, ou seja a própria comunidade.

O futurólogo e escritor norte-americano Arthur Clark, célebre autor de "2001 — Uma Odisseia no Espaço" escreveu: "chegarà o dia em que falar de computadores e entender do que eles são capazes de realizar; será algo comum no dia-a-dia do homem da rua".

É preciso quebrar a barreira que separa as pessoas da chamada comunidade da informática. É necessário desmistificar a máquina, tornar o seu acesso menos elitista. Devemos encarar o computador como um segmento a serviço da sociedade. Tornar comum, simples, o uso do computador. As vantagens da informática são na essência o objetivo do Projeto Informap na Escola. A criança, a partir da 4ª série, vai gradualmente adquirindo intimidade com o microcomputador, familiarizando-se, integrando-se ao processo e às novas técnicas, explorando sua potencialidade, na educação, no lazer, nos afazeres diários, até alcançar com segurança uma real desenvoltura, tornar-se autossuficiente, autodeterminar-se. Os jovens habituarão a usar o microcomputador como máquina de jogos eletrônicos, de lazer, a utilizar o que já está pronto, o programado. Através do Informap, faz o simples, criado por ele, a partir do qual evolui para a fonte de consulta e pesquisa.

Esta é a proposição do Projeto Informap, uma realidade da Escola dos nossos filhos, hoje.

Farid Facure Lahud é responsável pelo Projeto Informap — (021) — 274-1147 ramal C1

SEDE INFORMATICA

CURSOS DE BASIC / MSX, DBASE II / III PLUS, TURBO PASCAL / PC / XT

MSX MSX GRANDE ACERVO DE JOGOS E APLICATIVOS PARA MSX. A SUA LOJA NO INTERIOR. CONSULTE-NOS MSX MSX

PROMOÇÃO 13 por 10; adquirindo 10 de nossos

jogos voce ganha inteiramente GRÁTIS mais 3

jogos a sua escolha. E tem mais, na compra de

qualquer equipamento (micos, impressoras ou

drives) voce ganha 20 programas de BRINDE.

DISQUETES VERBATIN / NASHUA - FITA P / IMPRESSORAS - PORTA DISQUETES - LIVROS

FORMULÁRIOS - ETIQUETAS - FITA CASSETTE - DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS P / MSX / PC.

LIGUE OU ESCREVA E PEÇA CATÁLOGO DE JOGOS E APLICATIVOS GRÁTIS

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL NO MESMO DIA

FONE (0192) 71-3331 - R. SETE DE SETEMBRO, 210 - VALINHOS - SP

CEP 13 270 - CX. POSTAL 544

PAULISOFT Compare!

FAST COPY



Para a vergonha dos micros de 16 bits e muitos Kbs de memória. Copia um disco completo no seu MSX mais rápido que num PC. Precisa dizer mais alguma coisa? Copiador de discos ultra-rápido para controladoras Padrão Microsoft.

MSX TURBO

MSX-Turbo

(C) 1988 Paulisoft Informática
Linha Postal 8404 SP
02221 - São Paulo SP

Não é mágica, é tecnologia!!! Um incrível software que vai deixar suas rotinas de cálculo e pilotagem de gráficos de B a 20 vezes mais rápidas!
MSX TURBO é um compilador que opera na memória, acelerando incrivelmente as operações de cálculo.

GRAPHIC VIEW



Um genial programa para incrementar em suas telas gráficas rotinas de Scroll (movimentação de telas) selecionadas, a fim de que com facilidade você possa criar um SHOW VISUAL.

Um novo Conceito em Soft

Também nas melhores lojas e softhouses do Brasil

PROGRAMAS APLICATIVOS/UTILITÁRIOS
KIT PAGE MAKER • MSX PAGE MAKER • MSX PORTFOLIO •
PHXS CHART • HELLO • MSX DESIGNER • MSX VIDEO GRA-
PHICS PLUS • FLUXO DE CAIXA • EDARQ • VOX • LENDA DA
GAVEA • AMAZONIA • SERRA PELADA • LINHA PRO KIT •
GRAPHOS III • DBASE II PLUS • SUPERCALC2.

Aguarde!
SUPER! SGA
SISTEMA GRÁFICO AQUARELA
O melhor Editor Gráfico
para o seu MSX....

Software 100% nacional, desenvolvido pela Paulisoft com manual, cópias com n° de série, garantia de up to date e assistência ao usuário.

EDTRONIC



autor: PAULO M. FIDUEIRA
Diretor Executivo de Engenharia
E-ALFA 1547 Informática Ltda
SERIAL N. 8708

Finalmente alguém pensou em você, técnico ou hobbista de eletrônica, e criou um auxiliar para seus projetos. Tabela padrão de simbologia em eletrônica; Recursos para edição, Montagem e impressão de esquemas para projetos eletrônicos. Acompanha arquivo exemplo.

SPRITE MAKER

SPRITE MAKER

AUTOR:
FABIO A. A. CORREA
Distribuidor:
PAULISOFT SOFTWARES
CAIXA POSTAL 8404
C.P. 02221 - São Paulo SP

Super editor de sprites 16x16 que inclui rotinas para reversão, espelho de 1/2 e 1/4. Compatível com o Graphic View. Acompanha super manual.

Na Paulisoft você encontra:
Drives; Expansão 256 Kb; Disquetes;
Livros Aleph e muito mais.

Envie seu pedido para Caixa Postal 2861
CEP 01051 - São Paulo - SP

Se você mora em São Paulo, faça-nos uma visita.

PAULISOFT

Rua Cel. Xavier de Toledo, 123 - Condi. 31/12
(a 100 metros do metrô Anhangabau)
CEP 01051 - São Paulo - SP

Seu MSX precisa
nos conhecer!

Tel: 011 37-1814

BASIC MSX EM PORTUGUÊS

LUIZ CARLOS BITTENCOURT

No número anterior, foi mostrada a importância da **LINGUAGEM DE COMUNICAÇÃO** para que os recursos dos computadores possam ser utilizados em sua plenitude pela grande massa de usuários potenciais, na sua maioria pouco familiarizados com esta estas máquinas.

MAS O QUE é uma LINGUAGEM?

De um ponto de vista amplo, **LINGUAGEM** é uma forma de **REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE**. Assim, nas linguagens escrita e falada, por exemplo, são utilizadas **PALAVRAS** para representar um objeto ou uma ação que desejamos registrar ou comunicar.

É importante lembrar que a linguagem e as regras estabelecidas para conhecimento e, portanto, não há como conhecer, descrever, analisar ou comunicar a realidade que nos circunda sem que a dominemos com perfeição. (Daí, a importância fundamental de dominarmos muito bem o Português).

SINTAXE

Os símbolos utilizados pela linguagem e as regras estabelecidas para combiná-los compõem a sua **SINTAXE**. Assim, as letras e os números, as sílabas e as palavras, assim como as regras de pontuação, acentuação e contondância fazem parte da **SINTAXE** de uma determinada linguagem.

SEMÂNTICA

O **SIGNIFICADO** das palavras, ou combinações de palavras, constitui a **SEMÂNTICA** desta linguagem. A **Semântica** é, portanto, o **CONHECIMENTO** da realidade que nos é transmitido pela Linguagem. Assim,

a palavra **BOLA**, por exemplo, nos dá idéia de um objeto que possui um certo formato.

A LINGUAGEM E OS SÍMBOLOS

Aprender uma linguagem significa conhecer seus símbolos e significados correspondentes.

Uma linguagem é tanto mais simples quanto mais fácil for a sua **Sintaxe**, e é tanto mais consistente quanto mais fielmente seus conceitos descrevem a realidade.

Uma linguagem escrita pode utilizar símbolos **PICTORICOS** ou símbolos **CODIFICADOS**.

Os primeiros são **Imagens** (Figuras ou ícones) cujas características visuais transmitem diretamente a realidade a ser comunicada (o desenho de uma flecha, por exemplo, nos dá idéia imediata de movimento em uma determinada direção).

Os segundos são combinações arbitrárias de sinais, que por si só nada descrevem, mas aos quais convençionalmente associamos um certo significado (ao conjunto das letras **B, O, L** e **A** agrupadas, por exemplo, convençionalmente estar associado um certo formato possuído por um objeto).

Os símbolos pictóricos são de entendimento 'mais fácil', e é crescente a sua utilização nas linguagens implementadas para comunicação com os computadores. É interessante observar, porém, que existe um limite para sua aplicação, por ser difícil criar figuras que representem conceitos mais complexos. Como representar, por exemplo, os sentimentos? Neste caso, a linguagem codificada (Amor, Saudades, Esperança, . . .) é um recurso mais eficaz.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Existem, ainda, outras características importantes para as quais de-

vemos estar atentos ao analisarmos um linguagem.

As pessoas têm uma capacidade limitada de **VISUALIZAÇÃO DE CONJUNTO**. Portanto, as **DIMENSÕES** ocupadas por uma mensagem escrita possuem um padrão de medidas ideal para um melhor entendimento.

É mais fácil entender e analisar um texto "curto" (por exemplo, uma página) do que um texto "longo" (por exemplo, várias páginas).

Os diversos **ASSUNTOS**, correspondentes aos diversos **CAMPOS DE CONHECIMENTO**, requerem **LINGUAGENS PRÓPRIAS** para que seja possível expressar as suas situações peculiares, cujos conceitos não são aplicáveis em outras situações. Muitas vezes, um mesmo símbolo (Palavra) tem significados sutilmente diferentes, ou até mesmo totalmente diferentes, quando utilizados em diferentes contextos para se referir a diferentes realidades.

Especialmente no campo da informática, o **VOCABULÁRIO** (Conjunto dos símbolos utilizados pela linguagem) é **MUITO ESPECIALIZADO**, pois não é possível utilizarmos os **RECURSOS INEDITOS** disponibilizados pelos computadores sem nos comunicarmos em uma linguagem que possa ser por eles entendida.

As pesquisas no campo da **INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL** têm entre seus objetivos possibilitar que as capacidades dos computadores sejam acessíveis a pessoas que nunca ouviram falar deles. Para isto, é indispensável que as máquinas sejam capazes de se comunicar em linguagem próxima da linguagem dos usuários, evitando incorporar conceitos próprios (o que nem sempre é possível, já que alguns dos recursos dos computadores existem somente em seu universo particular).

MODIFICANDO A LINGUAGEM BASIC-MSX

Neste artigo, mostraremos como as palavras da linguagem BASIC-MSX são armazenadas, e apresentaremos um programa (escrito nesta mesma linguagem) capaz de modificar estas palavras à vontade do usuário.

Você pode transformar a palavra "FILES", por exemplo, em "fil" ou "FI" ou, em português, "ARQUIVOS".

Você pode, portanto, "Aportuguesar" o BASIC-MSX.

ALGUMAS RAZÕES PARA MODIFICARMOS AS PALAVRAS DO BASIC-MSX

1) Se as palavras forem convertidas para a língua Portuguesa, o BASIC-MSX se torna "mais próximo" da linguagem que utilizamos em nosso dia a dia, facilitando a sua utilização para pessoas que não dominam bem o inglês.

2) Se as palavras forem modificadas para outras "mais curtas", o texto do programa ficará mais "compactado", melhorando a "visão" de conjunto deste texto.

Um grande defeito dos micros MSX, sob o ponto de vista do usuário, é a "largura" da tela implementada com 40 posições, insuficiente para colocar um número de informações que proporcione um aproveitamento visual máximo, obrigando, muitas vezes, a apresentar as informações "embaralhadas", visualmente desorganizadas ou "espalhadas" em várias telas.

3) As palavras "mais curtas" também apresentam a vantagem de facilitar a digitação ("criação do programa pelo usuário).

Podem ser implementadas palavras em duas versões (para uma mesma função), uma "curta" e outra "longa", facilitando a digitação, porém mantendo a apresentação visual da palavra "normal".

Por exemplo, implantar as palavras PRINT e PRI para a mesma instrução "PRINT" do BASIC-MSX (Neste caso, a palavra "mais longa" deve preceder a palavra "mais curta" na tabela).

COMO PALAVRAS DO BASIC-MSX SÃO ARMAZENADAS

Para cada palavra, o BASIC-MSX estabelece um "Código de UM BYTE" correspondente, para tornar mais simples e rápido o armazenamento e processamento dos programas escritos nesta linguagem.

Estes códigos são chamados TOKENS.

Quando você escreve um programa em BASIC-MSX, as linhas de programa são "codificadas" antes de serem guardadas no programa. Se a rotina de codificação encontra a palavra "PRINT", por exemplo, ela a substitui por um único BYTE com o valor &h91. A palavra "IF" é substituída por &h8B, a palavra "GOTO" por &h89, e assim por diante.

Quando você utiliza os comandos LIST ou LLIST, estes códigos são reconvertidos para as palavras correspondentes para apresentação na tela ou impressora.

Quando o programa é executado (Run) a rotina correspondente é acionada a partir do Token de um BYTE.

São utilizadas duas tabelas internas pelo BASIC-MSX para guardar estas palavras e códigos.

A primeira tabela começa no endereço &h3A3E da memória ROM, e possui 26 elementos, um para cada letra do alfabeto (de A a Z). Cada elemento desta tabela tem o tamanho de dois BYTES e contém o Endereço da memória onde começam as palavras e TOKENS da letra a que ele se refere.

A segunda tabela começa no endereço &h3A72 da memória ROM e contém as palavras e TOKENS. Cada palavra é armazenada "Sem a primeira letra" (a primeira tabela já determina qual é esta letra), e a última letra é adicionado o valor "&h80" para determinar o "Fim da palavra". Imediatamente após a palavra, é colocado o seu token correspondente.

ROTINAS DE CONVERSÃO PALAVRAS X TOKENS

A rotina do basic-MSX que inicia no endereço &h42B2 é encarregada de "Atomizar" (Codificar) a linha basic. Em &h4353 é chamado o GANCHO instalado em &hFF25,

imediatamente antes desta rotina consultar as tabelas de Palavras/Tokens.

A rotina do BASIC-MSX que inicia no endereço &h5284 é encarregada de "Desatomizar" (decodificar) a linha de programa BASIC. Em &h532D é chamado o GANCHO instalado em &hFF8E, imediatamente antes desta rotina consultar as tabelas de Palavras/Tokens.

COMENTÁRIOS SOBRE O PROGRAMA PARA CONVERSÃO DE PALAVRAS

1) O programa instala novas tabelas de Palavras/Tokens na memória RAM a partir do endereço &h000, e intercepta os GANCHOS das duas rotinas de acesso às tabelas, passando os novos endereços.

2) As palavras com a nova sintaxe são colocadas em linhas "DATA", seguidas, pelos TOKENS correspondentes em representação Hexadecimal, separadas por vírgulas.

3) Para cada nova letra, a linha DATA inicia com esta letra entre colchetes e termina com *1.

4) Você pode substituir as palavras como desejar, mantendo o seu código (Token) a seguir. Você pode estabelecer mais de uma palavra para um mesmo código (neste caso, a palavra mais longa deve preceder a mais curta na tabela).

5) A lista de palavras termina com a constante "FIM".

6) Após a última Palavra/Token de cada letra, é colocado o valor "&h00" para determinar o "Fim das palavras com esta letra".

7) Cada palavra é armazenada sem a sua primeira letra.

8) A última letra de cada palavra é armazenada depois de adicionado o valor "&h80", para indicar o "Fim da palavra".

9) Depois de instaladas todas as palavras da lista "DATA", são ainda copiadas algumas "palavras" de "Um caracter" e seus Tokens correspondentes, imediatamente a seguir destas palavras (+ * ^ # = - / > <).

Estas palavras e códigos (total de 21 BYTES) são copiadas a partir do endereço &h3D26.

10) As linhas de números 400/410 implementam a modificação das rotinas de "Atomização". Isto é feito feito colocando o "Novo Endereço"

da Primeira Tabela (de endereços das palavras para cada letra) no "Par de Registradores — HL" e retornando aquelas rotinas com este novo endereço.

11) A linha de número 440 440 "Liga" os GANCHOS em &HFF25 e &HFF8E, para que seja efetuado des-

vio para as rotinas implementadas pelas instruções 400/410.

ATENÇÃO — Ao mudar a tabela, mesmo programas já anteriormente escritos e salvos aparecerão com novas palavras ao serem listados, pois elas são guardadas de forma "codificada".

sendo convertidas para o texto correspondente somente no momento de sua apresentação

Luiz Carlos Bittencourt é Engenheiro Eletricista, trabalha em Processamento de Dados desde 1971, e é autor da publicação BIT — BASIC (Software + Livro)

10 '-----	340 EN=EN+1:IFEN&H0000+65536:THENPRINT:	531 DATA [G],GET,B2,[#]
20 ' MUDA PALAVRAS BASIC-MSX	PRINT'TABELA MUITO GRANDE':END:ELSERETUR	540 DATA [H],HEX#1B,[#]
30 '-----	N	550 'DATA [I],INPUT,85,IF,8B,INSTR,ES,IN
40 '-----	350	T,85,IMP,10,IMP,FA,INKEY#,EC,IPL,D5,[#]
50 'Procedimentos iniciais	360 'Repete palavras "Um BYTE"	551 DATA [I],INPUT,85,INSTR,ES,INT,85,IN
60 CLS:CLEAR200,&HFFF:TE=&HC000:EN=&HC	370 FORII=&H3D26TO&H3D3A:XX=PEEK(II):EN=	P,10,IMP,FA,INKEY#,EC,IPL,D5,[#]
033+65536:RESTORE470	EN+1:POKE(EN),XX:NEXTII:RETURN	560 DATA [J],KILL,D4,KEY,CC,[#]
70 '-----	380 '-----	570 DATA [K],[#]
80 GOSUB190 'Próxima palavra	390 'Implementa desvio p/novas tabelas	580 DATA [L],leia,87,LEIA,87,LPRINT,90,L
90 GOSUB220 'Palavra p/tabela	400 RESTORE410:EN=&H0000:FORII=0TO13:REA	LIST,9C,LPOS,1C,LET,8B,LOCATE,8B,LINE,AF
100 GOSUB250 'TOKEN p/tabela	DH#>HH=VAL("&H"+HH#):POKE(EN+II),HH:NEX	LOAD,85,LSET,8B,LIST,93,LFILES,8B,LOB,#
110 GOSUB280 'Endereço/fim letra	TII:RETURN	A,LOC,2C,LEN,12,LEFT#,81,LOF,20,[#]
120 GOT080	410 DATAE1,21,80,C0,C3,59,43,E1,21,33,C	590 DATA [M],MOTOR,CE,MERGE,86,MOD,FB,MK
130 GOSUB370 'Palavras "Um Byte"	0,C3,33,33	1#,2E,MKS#,2F,MKD#,30,MID#,83,MAX,CD,[#]
140 GOSUB400 'Cria rotinas desvio	420 '-----	600 DATA [N],NEXT,83,NAME,83,NEW,94,NOT,
150 GOSUB440 'Liga Ganchos	430 'Liga GANCHOS	EQ,[#]
160 END	440 POKE&HFF27,&H00:POKE&HFF26,&H0:POKE&	610 DATA [O],OPEN,80,OUT,9C,DM,95,OR,F7,
170 '-----	HFF25,&HC3:POKE&HFF90,&H0:POKE&HFF6F,&H	QCT#,1A,OFF,EB,[#]
180 'Obtém próxima palavra	7:POKE&HFF6E,&HC3:PRINT:PRINT'NOVA TABEL	620 DATA [P],PRINT,91,PUT,83,POKE,98,POS
190 GOSUB310:A#>MID\$(X\$,JJ,1):B#>MID\$(X\$,	A IMPLEMENTADA':RETURN	11,PEEK,17,PSSET,C2,PRESET,C3,POINT,EO,P
2,1):RETURN	450 '-----	AINTE,BF,PDL,24,PA,25,PLAY,C1,[#]
200 '-----	460 'Lista de palavras	630 DATA [Q],[#]
210 'Coloca próxima palavra na tabela	470 DATA [A],AUTO,A9,AND,F6,ABS,86,ATN,8	640 DATA [R],RETORNE,8E,RETORNE,8E,RUN,8
220 IFA#<["THENRETURN:ELSEFORJJ=2TOLEN(X	E,ASC,15,ATTR#,E9,[#]	A,RESTORE,8C,REN,8F,RESUME,A7,RESET,89,RI
X#):ZZ=ASC(MID\$(X\$,JJ,1)):GOSUB340:POKE(480 DATA [B],BASE,C9,BSAVE,D0,BLOAD,CF,B	GHT#,82,RND,8B,RENUM,AA,[#]
EN),ZZ:NEXTJJ:POKE(EN),ZZ+&H80:RETURN	ECP,CB,81N6,1D,[#]	650 DATA [S],se,80,SE,80,senao,A1,SENAO,
230 '-----	490 DATA [C],CALL,CA,CLOSE,84,COPY,D6,CO	A1,SCREEN,C5,SPRITE,C7,STOP,90,SWAP,A4,S
240 'Move TOKEN próx.palavra p/tabela	NT,99,CLEAR,92,CLOAD,9B,CSAVE,9A,CSRLIN,	E2,SAVE,BA,SFC,DF,STEP,CD,SGN,84,SOR,
250 IFA#<["THENRETURN:ELSEREAD(X#):PRINT	EB,CINT,1E,CSNG,1F,CDBL,20,CVI,28,CVS,29	87,SIN,89,STR#,13,STRING#,E3,SPACE#,19,S
(*X#):"]>:IFLEN(X#)<2:THENPRINT' ERRO	CVD,2A,COS,8C,CHR#,16,CIRCLE,BC,COLOR,B	OUND,C4,STICK,22,STR16,23,[#]
(TAMANHO DIFERENTE DE 2)':END:ELSE:NN=VA	D,CLS,9F,CMD,D7,[#]	660 'DATA [T],THEM,DA,TRON,AZ,TROFF,A3,T
L("&H"+X#):GOSUB340:POKE(EN),NN:RETURN	500 DATA [D],DELETE,AB,DATA,84,DIM,86,DE	AB,DB,TO,D9,TIME,CB,TAN,8D,[#]
260 '-----	FSTR,AB,DEFINT,AC,DEFSNG,AD,DEFDBL,AE,DS	661 DATA [T],TRON,AZ,TROFF,A3,TAB,8D,TO,
270 'Atualiza endereço-letra/fim-tabela	K08,D1,DEF,97,DSK1#,EA,DSKF,26,DRAW,BE,[D9,TIME,CB,TAN,8D,[#]
280 IFA#<["THENRETURN:ELSE:IFB#>["THE	#]	670 DATA [U],USING,EA,USR,DD,[#]
NGOSUB340:POKE(EN),0:RETURN:ELSE:EN=EN+1	510 'DATA [E],ELSE,A1,ERASE,A5,ERROR,A6,	680 DATA [V],vapara,89,VAPARA,89,va para
:IX=INT(EN/256):POKE(TE+1),XX:IX=EN-XX*2	ERL,E1,ERR,E2,EXP,8B,EOF,2B,EQV,F9,[#]	89,va PARA,89,VAP,14,VAPTR,E7,VOP,CB,V
56:POKE(TE),IX:EN=EN-1:TE=TE+2:RETURN	511 DATA [E],entao,DA,ENTAO,DA,execute,8	POKE,C6,VPEEK,1B,[#]
290 '-----	D,EXECUTE,8D,END,81,ERASE,A5,ERROR,A6,ER	690 DATA [W],WIDTH,80,WAIT,96,[#]
300 'Lê próximo dado	L,E1,ERR,E2,EXP,8B,EOF,2B,EQV,F9,[#]	700 DATA [X],XOR,FB,[#]
310 PRINT:READX:PRINTX#;:IFLEN(X#)<2:THE	520 DATA [F],final,81,FINAL,81,FOR,82,FI	710 DATA [Y],[#]
NPRINT' ERRO (TAMANHO MENOR QUE 2)':END:	ELD,81,FILES,87,FN,DE,FRE,8F,FXI,21,FPDS	720 DATA [Z],[#]
ELSE:IFX#>["FIM":THENRETURN130:ELSEREAD	,27,[#]	730 DATA [FIM]
320 '-----	530 'DATA [G],GOTO,89,GO TO,89,GOSUB,8D,	
330 'Incrementa endereço memória	GET,B2,[#]	

O CAMINHO CERTO PARA O SEU MSX

SUPRIMENTOS

Disquetes • Fitas para Impressoras •
Formulários Contínuos

PERIFÉRICOS

Drive para MSX 5 1/4 e 3 1/2 • Video
Station • Interface para Drive • Cartão
de 80 Colunas • Modem • Monitores
de Vídeo

ACESSÓRIOS

Gabinete e fonte para drive • Porta
disquetes em acrílico para 100 discos
• Capas para micros e impressoras •
Mesas para computadores e impres-
soras

SOFTWARE

• DBase Ferramenta Profissional para
manipulação de banco de dados.
• Super Calc: A mais famosa Planilha
de cálculos

(Ambos com suporte técnico e re-
posição de versão)

LIVROS

100 Dicas para MSX • Programação
Avançada • Astrologia • 50 Dicas para
MSX (em lançamento) • Curso de
Música • Curso de Basic

JOGOS

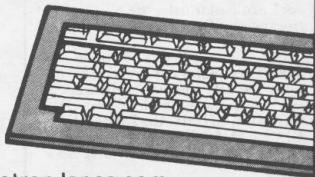
Temos a coleção completa inclusive
os últimos lançamentos.
Temos ainda uma infinidade de
aplicativos, os mais potentes do mer-
cado.

FITAS DE VÍDEO

Na Ectron você encontra o último lan-
çamento "MPO" em videocassete
"Curso de Basic MSX". Acompanha
livro.

Dominando o MSX

SOLICITE CATALOGO
COM NOSSOS PRODUTOS
GRÁTIS!



A Ectron lança com
exclusividade, o copiador
"TRAFIC", de fita para disco.

Agora você já pode passar os seus programas
em fita para disco, sem os velhos problemas
que ocorrem com os outros copiadores. Acompa-
nha manual de utilização e disco.

Faça seus pedidos através da Caixa Postal 12005
— CEP 02098 — São Paulo — SP ou faça-nos
uma visita:

ECTRON

ECTRON ELETRÔNICA LTDA.

Rua Dr. Cesar, 131 — Metrô Santana — São Paulo — SP
Tel.: (011) 290-7266

MENU PARA DISKETTE

CARLOS DOS SANTOS

O programa que apresentamos a seguir tem por objetivo criar um MENU no vídeo, contendo os programas que estão no diskette, com exceção dos programas que são executados pelo DOS (com extensão ".COM").

O programa em si é muito simples, valendo comentar que, nas linhas 201 a 204, apenas é montado um desenho para ser usado em SCREENO e, se você não gostar dele, use a linha 300 trocando o "Fulano de Tal" pelo seu nome.

Na linha 400 está o título do MENU (assunto) dos programas contidos naquele diskette. Conforme a sua necessidade, mude-o para DESENHOS, MÚSICAS, EXPERIÊNCIAS, MISCELÂNEA, DIÁRIO, ESTOQUE, CARTAS, AGENDAS e ETC.

Terminada a edição do programa e tendo-o salvado (ou copiado) num diskette com outros programas, pelo fato de ter o nome "AUTOEXEC.BAS", ele será, automaticamente executado sempre que você "resetar" ou ligar o micro com este diskette devidamente preparado para leitura no drive.

Este programa, ao ser executado, testa primeiramente se a tecla de espaço está pressionada. Se estiver, o programa vai permitir que você decida que programas farão parte do MENU. Esta seleção é importante para que só entrem na relação do MENU os programas necessários. Em se tratando de jogos, alguns são executados a partir de vários programas e somente um deles é o programa que, de fato, executa a ordem de carregamento dos demais programas.

A decisão por quais programas deverão constar na lista do MENU é muito simples de ser executada, pois serão mostrados todos os programas existentes no diskette e, por intermédio de uma seta (pisicante), você determinará se o programa que a seta está indicando fica ou não fica no MENU, simplesmente teclando um S (sim) ou um N (não).

Terminado de indicar quais serão

os programas que ficarão no MENU, você terá de confirmar se está tudo correto ou não.

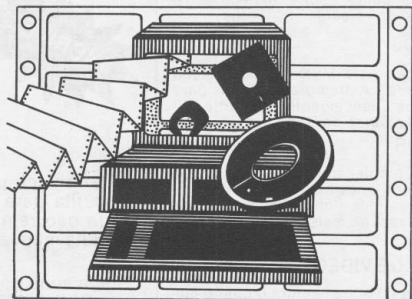
Estando tudo correto, o programa irá renomear os programas selecionados com uma extensão ".-NN", on-

de "NN" será uma numeração iniciando em "1". Terminada a renomeação dos programas selecionados, aparecerá um MENU montado.

BOM USO!

I EXPOESI

1ª EXPOSIÇÃO DE EQUIPAMENTOS
E SUPRIMENTOS PARA
INFORMÁTICA



22, 23 E 24 DE AGOSTO DE 1989
13:00 h ÀS 21:00 h

SALÃO NOBRE DO
AUTOMÓVEL CLUB DO BRASIL

RUJA DO PASSEIO, 90 CENTRO - RIO DE JANEIRO.

PROMOÇÃO:

ADRESI - ASSOCIAÇÃO DOS DISTRIBUIDORES E
REVENDEDORES DE EQUIPAMENTOS E
SUPRIMENTOS PARA INFORMÁTICA.

ORGANIZAÇÃO:

ZÍNGARA POWER PROMOÇÕES E PROPAGANDA LTDA.

CONVERSÃO DE ARQUIVOS DE TEXTO

SERGIO GUY PINHEIRO ELIAS
PAULO ROBERTO PINHEIRO ELIAS

Introdução:

O BASIC DE DISCO do MSX vem embutido em todas as interfaces controladoras de drive disponíveis no mercado e é prevista na ROM do computador a sua utilização. Os comandos deste BASIC complementar permitem, como seria de se esperar, as principais operações de Entrada e Saída (E/S ou I/O — Input/Output) usando o disk drive como dispositivo.

No início, somente aqueles usuários que tencionam usar o MSX para programação é que percebem o potencial que este Sistema pode oferecer.

O formato de disco traz ao usuário a possibilidade de trabalhar os arquivos nele constantes, com os recursos disponíveis no BASIC. O disco é um dispositivo de memória bastante eclético e flexível. Informações podem ser transferidas de um ponto a outro, no mesmo disco ou através de discos diferentes. Interagindo corretamente com a memória do micro, é possível alterar o conteúdo dos arquivos gravados no disco, sem que seja perdida uma só informação. Da mesma forma, pode-se utilizar o disco como dispositivo de memória temporária, quando um determinado programa exige tal recurso ou, através de comandos muito simples, abrir arquivos no disco e simultaneamente em outros dispositivos externos, retirando dos primeiros as informações para serem enviadas aos últimos, com modificação ou não do conteúdo do arquivo e/ou com permissão ou não da transferência de certos Bytes.

Em um ou outro caso, o programa gerenciador faz, a critério do usuário, uma peneira de Bytes, com o objetivo de separar (ou triar) aquelas informações que podem passar incólumes, as que não devem passar e as que devem ser modificadas para outros valores antes de serem transferidas.

Não fosse o fato de se trabalhar com discos, haveria necessidade de se transferir os arquivos a serem modificados para a memória do computador e aí efetuar as alterações desejadas, antes de enviá-los a seu destino. Em certos casos, esta estratégia pode ser até interessante, já que a manipulação de dados na memória do computador é infinitamente mais veloz. A flexibilidade dos Sistemas Operacionais de disco permite que este procedimento possa ser adotado sem constrangimento, com uma confiabilidade superior a de outros meios de armazenamento, como por exemplo, as fitas cassete.

Uma comparação entre os dois métodos acima citados é mostrada diagramaticamente na Figura 1. Num deles, o programa gerenciador faz a troca na memória do micro e no outro o Sistema Operacional pode se encarregar de prover o buffer de memória necessário à transferência das informações manipuladas.

O método de troca de apenas alguns Bytes permite a edição de partes do disco, feito através de um programa, capaz de trazer uma região do disquete (digamos, um setor), no qual o arquivo a ser modificado tenha sido alojado. Terminadas as alterações, esta parte do disco é regravada. Os bons editores de disco existentes no mercado realizam algo parecido, tratando o arquivo com a mais absoluta segurança.

Como se vê, seja qual for o processo utilizado, o disco é o meio mais próximo do ideal, para o programador e para o usuário, daqueles disponíveis atualmente para o MSX.

Trabalhando com arquivos-texto:

Um arquivo-texto é definido como aquele cujos Bytes gravados são códigos da Tabela ASCII. O objetivo deste tipo de formatação é aumentar a capacidade de troca de informações entre programas, sistemas ou peri-

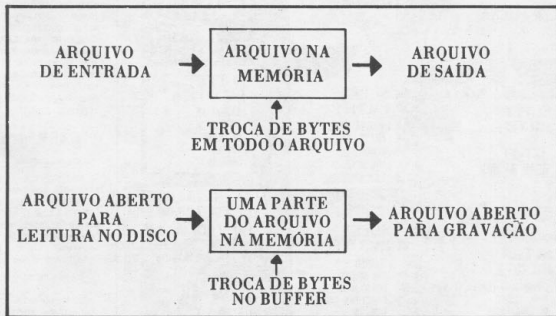


Figura 1 — Diagrama comparativo entre dois algoritmos de modificação de um arquivo: o de cima, trazendo totalmente o arquivo para a memória e o de baixo abrindo dois arquivos simultaneamente, fazendo as modificações apenas na parte temporariamente armazenada no buffer do comando em BASIC utilizado.

féricos. Por causa deste formato, o arquivo-texto é também chamado de "arquivo ASCII". Todos os processadores de texto que conhecemos gravam neste formato e muitos aplicativos fornecem este recurso como opção de gravação. Às vezes, o arquivo produzido por um programa possui códigos internos de formatação ou, então, promove a troca de alguns caracteres de forma intencional, de tal forma que não é possível aproveitar este arquivo, na forma como originalmente é gravado, em outros programas capazes de ler arquivos no formato de texto. Um exemplo notório é o do processador de textos WORDSTAR, na opção de "arquivo documento". Para ter uma idéia de como o texto digitado é alterado na gravação, o leitor poderá ver um arquivo deste Editor com o comando TYPE do DOS e compará-lo com o original. Em adotando este procedimento, os construtores do software garantiram a compatibilidade até as últimas Versões do programa, o que possibilita, por exemplo, a migração de arquivos do MSX para o IBM-PC, mas impede que o arquivo de texto possa ser transportado para outro Editor que não tenha capacidade de ler corretamente este arquivo.

Uma solução que pode ser aplicada em muitos casos deste tipo é a construção de um programa conversor de formatação. Este programa se baseia nos algoritmos previamente descritos para a troca de Bytes. Os usuários do MSXWORD Versão 3.0, por exemplo, recebem um programa com esta finalidade, de nome "C.BAS".

Sendo o MSX tão eclético na construção de arquivos de texto, é de admirar que outras softhouses não tenham se interessado em fornecer programas conversores aos usuários.

A utilização de troca de Bytes vai muito além do intercâmbio de arquivos-texto entre aplicativos diferentes. Muitas vezes, um periférico como a impressora não possui a compatibilidade necessária entre os códigos dos caracteres acentuados, quando estes são existentes. Com o uso de um programa conversor, pode-se estabelecer um filtro de impressão bastante eficiente. Dependendo da maneira como o arquivo em questão é formatado pelo processador de texto, pode-se transferi-lo direto à impressora, sem alterar a sua forma original,

```

10 ' PROGRAMA DE CONVERSAO PARA
20 ' ARQUIVOS-TEXTO
30 ' AUTORES: S.G.P.E./P.R.P.E.
40 ' DATA: JULHO DE 1989.
50 ON ERROR GOTO 240
60 POKE &H85F,2:LOCATE,.,0
70 CLS:PRINT"CONVERSAO DE ARQUIVOS-TEXTO"
80 LOCATE,3:PRINT"DIGITE 'D' PARA O DIRETORIO OU O..."
90 PRINT:PRINT"NONE DO ARQUIVO A SER CONVERTIDO":LINE INPUT AES
100 IF AES="D" OR AES="d" THEN PRINT:FILES:PRINT:GOTO 90
110 IF AES="" THEN GOTO 70
120 PRINT:PRINT"NONE DO ARQUIVO DE SAIDA":LINE INPUT ASS
130 IF AES=ASS THEN GOTO 240
140 OPEN AES FOR INPUT AS #1
150 C=0:CLS:PRINT"Aguarde..."
160 OPEN ASS FOR OUTPUT AS #2
170 IF EOF(1) THEN CLOSE:FOR B=1TO30:BEEP:NEXTB:GOTO 230
180 BS=INPUTS(1,1):C=C+1
190 GOSUB 270
200 LOCATE,10:PRINT"Convertendo o Byte: ";C
210 PRINT#2,BS:GOTO 170
220 PRINT:PRINT"ERRO: ";PRINT" ARQUIVOS COM MESMO NONE NO MESMO DRIVE":PRINT"TECLE ALGO":AS=INPUTS(1):GOTO 70
230 LOCATE,12:PRINT"Fim da conversão !":LOCATE,14:PRINT"
Outro arquivo (S/N) "RS=INPUTS(1):IF RS="S" OR RS="m" THEN GOTO 70 ELSE END
240 IF ERR<>53 THEN PRINT:PRINT"Ocorreu um erro, número"
ERR
250 IF ERL=140 THEN PRINT:PRINT"Arquivo não existe!"
260 CLOSE:PRINT:PRINT"TECLE algo":BS=INPUTS(1):RESUME 70
270 REM Coloque aqui sua rotina de conversão.

```

Figura 2 - Estrutura de um programa conversor. Na linha 270 em diante deve ser colocada a subrotina para efetuar a troca de Bytes, de acordo com o interesse do usuário.

```

280 IF BS="a" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
290 IF BS="o" THEN BS="O"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
300 IF BS="i" THEN BS="I"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
310 IF BS="e" THEN BS="E"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
320 IF BS="A" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
330 IF BS="E" THEN BS="E"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
340 IF BS="I" THEN BS="I"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
350 IF BS="O" THEN BS="O"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
360 IF BS="u" THEN BS="U"+CHR$(8)+CHR$(&H27)
370 IF BS="á" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H7E)
380 IF BS="é" THEN BS="E"+CHR$(8)+CHR$(&H7E)
390 IF BS="á" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H7E)
400 IF BS="ó" THEN BS="O"+CHR$(8)+CHR$(&H7E)
410 IF BS="ç" THEN BS="C"+CHR$(8)+CHR$(&H2C)
420 IF BS="ç" THEN BS="C"+CHR$(8)+CHR$(&H2C)
430 IF BS="ó" THEN BS="O"+CHR$(8)+CHR$(&H5E)
440 IF BS="á" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H5E)
450 IF BS="á" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H5E)
460 IF BS="é" THEN BS="E"+CHR$(8)+CHR$(&H5E)
470 IF BS="ó" THEN BS="O"+CHR$(8)+CHR$(&H5E)
480 IF BS="é" THEN BS="E"+CHR$(8)+CHR$(&H5E)
490 IF BS="á" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H60)
500 IF BS="á" THEN BS="A"+CHR$(8)+CHR$(&H60)
520 RETURN

```

Figura 3 - Subrotina de conversão MSXWRITE (MED ou SCED, para o WORDSTAR.

```

280 IF BS=CHR$(127) THEN BS=CHR$(ASC(BS)-128)
290 IF BS=CHR$(8) THEN 170
300 IF BS=CHR$(&H7E) THEN 170
310 IF BS=CHR$(&H27) THEN 170
320 IF BS=CHR$(&H5E) THEN 170
330 IF BS=CHR$(&H60) THEN 170
340 IF BS=CHR$(&H2C) THEN 170
350 RETURN

```

Figura 4 - Subrotina para conversão de textos: WORDSTAR para outros Editores, com retirada da acentuação.

pois, neste caso, a saída dos Bytes trocados dirige-se para este periférico e não para o disco. Outra solução é pré-processar o arquivo original, transferindo-o para outro arquivo em disco, com os Bytes trocados e utilizar os recursos de impressão do próprio processador de texto.

O esqueleto de um programa conversor é mostrado na Figura 2. O algoritmo adotado foi o da abertura de 2 arquivos simultaneamente, um de entrada e outro de saída. No final do programa, existe o espaço necessário, propositalmente deixado vago, para que o leitor possa construir uma subrotina de conversão de Bytes, para a qual fornecemos algumas idéias, logo a seguir.

O emprego do comando OPEN e de outras instruções adequadas do BASIC DE DISCO, permite a leitura de apenas 1 Byte de cada vez e o seu processamento de forma conveniente pela subrotina de conversão. Ao final, cada Byte lido é escrito no arquivo de saída, formatando-se a instrução PRINT# com o auxílio do sinal de ";", forçando a gravação de um Byte após o outro. Este processo se repetirá até que seja encontrado o sinal de fim de arquivo (EOF) no arquivo de entrada. Nos arquivos-texto, o código de fim de arquivo (&H1A) é sempre o último Byte gravado, o que facilita este tipo de manipulação.

Ao executar o programa, pode-se observar que 256 Bytes são lidos de uma só vez, quando então o buffer de memória é completado. Este buffer é rapidamente esvaziado quando os Bytes são escritos, cedendo lugar aos Bytes seguintes. Embora possível, não é conveniente converter arquivos em mais de um disquete, na ausência de dois drives físicos. Neste caso, é preferível efetuar a conversão no mesmo disquete. O programa da Figura 2 prevê uma crítica à entrada dos nomes dos arquivos de entrada e saída, de forma a evitar que este último seja gravado no mesmo disco com o mesmo nome.

A estratégia de conversão mais simples é aquela na qual o Byte lido é testado para detectar se algum valor indesejável ou a ser substituído é encontrado. Em caso afirmativo, o Byte é trocado. Como a instrução de saída é o comando PRINT#, o conteúdo da troca poderá ser outro Byte ou uma string (cadeia de caracteres ou Bytes). Na subrotina de troca poderão ser es-

critos tantos testes quantos forem necessários para a completa conversão do arquivo. Sugerimos que cada teste seja escrito em linhas separadas. Exemplos de programação:

```
241 IF B$ = CHR$(135) THEN B$ = CHR$(198)
242 IF ASC(B$) < 32 THEN B$ = CHR$(32)
243 IF B$ = CHR$(160) THEN B$ = CHR$(97) + CHR$(8) + CHR$(20)
```

Na linha 241, o "c" da Tabela ASCII do MSX é trocada pelo seu valor na mesma Tabela adaptada ao padrão ABICOMP. Na linha 242, foram filtrados todos os valores da Tabela ASCII abaixo de 32, os quais correspondem a códigos de controle, passando todos eles para um espaço em branco (nº 32). E, finalmente, na linha 243, o Byte testado ("á") é substituído por uma sequência de Bytes correspondendo ao "a" e mais os códigos do retrocesso e do acento agudo.

Este programa pode ser usado para levar um arquivo-texto para a impressora, bastando, para isso, digitar LPT: no lugar do nome do arquivo de saída e desativar o filtro de impressão do MSX, com a instrução `POKE&HF417,1`.

Aplicações:

Nem todo arquivo-texto poderá ser convertido pelo programa da Figura 2 com bons resultados. É preciso verificar primeiro se a formatação imposta pelo processador de texto de onde o arquivo é retirado não atrapalha a assimilação do produto final convertido. Diríamos até que é praticamente inevitável, seja no MSX, seja no IBM-PC, a necessidade de efetuar algum trabalho manual, dentro do editor para onde o arquivo foi migrado, de forma a ajustar completamente o texto, dentro dos parâmetros do segundo processador.

Na Figura 3, apresentamos uma rotina de conversão, capaz de converter um texto digitado no MSX-WRITE ou no MED (ou ainda no SCED), para o WORDSTAR. Nestes Editores, cada parágrafo é digitado como se fosse uma linha contínua (ou seja, não existem códigos de LINE FEED em qualquer parte do texto), até que a tecla <return> seja pressionada, indicando "fim de pará-

grafo". Depois de convertido e lido pelo WS, o texto se apresentará na tela no formato de longas linhas separadas. Teclando-se <control>+ B no início de cada linha, o texto será reformatado de acordo com as margens definidas pelo usuário no WORDSTAR. Durante a conversão, os caracteres da língua portuguesa que forem encontrados no texto original serão trocados por seqüências tipo "carater + código do retrocesso + acento", já que nas Versões de 3 bits do WS, esta será a única forma de acentuar.

Na Figura 4, a rotina apresentada realiza a função oposta: trazer um texto do WORDSTAR para os Editores anteriormente mencionados. Neste caso, a conversão será limitada à retirada de diversos caracteres de controle colocados no texto pelo WS e a retirada dos códigos de retrocesso e os da acentuação, incluindo, infelizmente, as vírgulas necessárias para compor as cedilhas. Um recurso que poderia ser empregado aqui seria deixar que as vírgulas passassem e depois, com o outro Editor, trocar as seqüências de "c", por "c". Para fazer isso, retira-se a linha 340 da rotina. O arquivo convertido pode ser levado ao MSXWORD 3.0, desde que seja reprocessado pelo programa "C.BAS", fornecido com o Editor.



QUASE UM DRIVE

O SUPER LOADER é um periférico em forma de cartucho capaz de carregar dados em alta ou baixa velocidade com precisão, sem erros, com qualquer cassette, qualquer volume ou azimuth desalinhado, mantendo o usuário informado durante a transferência de dados, através do MONITOR VISUAL PRÓPRIO.

ECONOMIZE TEMPO ao reproduzir dados em alta velocidade, com segurança, fazendo a carga em segundos; ECONOMIZE PACIÊNCIA carregando sem erros; ECONOMIZE DINHEIRO colocando o dobro de dados na fita e evitando defeitos no micro e no cassette.

COM CERTIFICADO DE GARANTIA TOTAL - SOLICITE INFORMAÇÕES GRÁTIS. PEDIDOS:

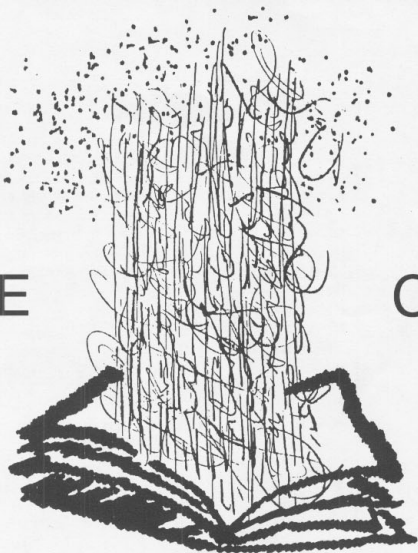
para ESPACIAL ELETRONICA LTDA. - Rua Guis Lopes, 140 Campo Grande-MS. Fone: (067)352-4750 Cep 79020, ou procure nas lojas do ramo.

OPCIONAL PARA CÓPIA DIGITAL DE FITAS, GRAVADOR A GRAVADOR, RESULTANDO NA MELHOR CÓPIA MELHOR QUE A ORIGINAL.

NÃO CORRA O RISCO DE FICAR POR FORA

ASSINE

CPU



Faca sua assinatura anual e receba um disco cheio de programas, dicas e jogos

- Promoção válida somente para assinaturas anuais
- Despesas de correio por conta da revista

Desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando cheque nominal à Agência Informática, ou Vale Postal (pagável na Agência Copacabana) no valor de:

() NCz\$ 32,00 Por assinatura no período de 6 meses.

() NCz\$ 60,00 Por assinatura no período de 1 ano.

NOME: _____
ENDEREÇO: _____ TEL.: _____
BAIRRO: _____ CIDADE: _____
ESTADO: _____ CEP: _____
DADOS DO EQUIPAMENTO: _____

USANDO O MOUSE

MARCELO V. FRANCO

No nosso último artigo publicado na revista C.P.U. n° 10, mostramos como o leitor poderia incrementar a apresentação de seus programas com o uso de "janelas". Neste número, publicaremos uma rotina para utilização do "MOUSE", um periférico interessante do qual nada ou muito pouco se falou em publicações ligadas ao MSX.

O primeiro "MOUSE" nacional para MSX foi lançado pela DIS-PROSOFT, em 1986, e era acompanhado por um editor gráfico denominado CHEESE. Atualmente, o "MOUSE" nacional é fabricado pela INPUT DIGITAL e facilmente encontrado nos grandes magazines e lojas de informática.

O "MOUSE" (CAMUNDONGO em inglês) tem este nome por se parecer fisicamente com um pequeno rato (coisa de americano) e funciona como um "Joystick", tendo como diferença principal a necessidade de contato com uma superfície para funcionar através de seu deslizamento.

Os "MOUSES" são utilizados freqüentemente com microcomputadores mais sofisticados como o MACINTOSH, o AMIGA, o ATARI ST, o MSX2 e outros, minimizando ao máximo o uso do teclado e simplificando a utilização dos programas.

O programa a seguir roda em qualquer MSX1 ou MSX2 e controla "MOUSES" nacionais e importados. Passamos a rotina em linguagem de máquina para linhas de DATA a fim de facilitar a digitação e permitir que seja utilizada também para seus programas em BASIC.

Usamos como exemplo o simples movimento de um "SPRITE", definido como uma SETA, que pode ser controlada pela tela através do "MOUSE".

```

100 REM
110 REM *****
120 REM #
130 REM # USANDO A "MOUSE" NO MSX #
140 REM #
150 REM # NEMESIS INFORMATICA LTDA. #
160 REM #
170 REM *****
180 REM
190 KEYOFF=SCREEN1:COLOR15,1,1
200 REM
210 REM *****
220 REM #
230 REM # MONTA "SPRITE" DA SETA #
240 REM #
250 REM *****
260 REM
270 FORI=1TO8:READA#
280 SP#=#SP#+CHR$(VAL("8b"+A#))
290 NEXT:SPRITE$(0)=SP#
300 X=10:Y=10
310 DATA 11000000
320 DATA 11100000
330 DATA 01110001
340 DATA 00111011
350 DATA 00011111
360 DATA 00001111
370 DATA 00011111
380 DATA 00111111
390 REM
500 REM *****
510 REM #
520 REM # MONTA A ROTINA EM L.M. #
530 REM #
540 REM *****
550 REM
560 FORI=#HC00010&HC002
570 READA#:#POKEI%,VAL("8H"+A#):NEXT
580 REM
590 REM *****
600 REM #
610 REM # CICLO PRINCIPAL #
620 REM #
630 REM *****
640 REM
650 DEFUSR=#HC000:AZ=USR(0)
660 DYZ=#PEEK(&H000):DXZ=#PEEK(&H001)
670 IFDXZ>127THENDXZ=#DXZ-256
680 IFDYZ>127THENDYZ=#DYZ-256
690 X=X-DXZ:Y=Y-DYZ
700 IF PDL(9)=0 THEN PLAY"C"
710 IF PDL(11)=0 THEN PLAY"D"
720 PUTSPRITE0,(X,Y):GOTO650
730 REM
740 REM *****
750 REM #
760 REM # LINHAS DE DATA #
770 REM #
780 REM *****
790 REM
800 DATAE5,3E,0F,D3,A0,0B,A2,E6
810 DATAF6,F6,30,5F,3E,0F,D3,A0
820 DATA7B,D3,A1,06,10,10,FE,3E
830 DATABE,03,A0,0B,A2,57,7B,E6
840 DATAF6,F6,06,02,10,FE,3E,0F
850 DATAD3,A0,7B,D3,A1,3E,0F,A2
860 DATAB7,07,07,07,4F,06,02,10
870 DATAFE,3E,0E,D3,A0,0B,A2,57
880 DATA7B,F6,30,5F,3E,0F,D3,A0
890 DATA7B,D3,A1,3E,0F,A2,01,67
900 DATAD6,02,10,FE,3E,0E,D3,A0
910 DATA0B,A2,57,7B,E6,0F,5F,3E

```

```

920 DATA#D3,A0,7B,03,A1,3E,0F
930 DATA#2,07,07,07,07,4F,06,02
940 DATA#0,FE,3E,0E,D3,A0,00,A2
950 DATA#7,3E,0F,A2,01,6F,22,00
960 DATA#0,E1,C9
391 REM *****
392 REM # #
393 REM # MONTA "SPRITE" DO ICONE #
394 REM # #
395 REM *****
396 REM
397 FOR I=1 TO 8: READ A#
398 PR#PR#+CHR$(VAL{"&b"+A#})
399 NEXT:SPRITE$(I)=PR#
400 PUTSPRITE I,(175,175),8,1
401 DATA 11111110
402 DATA 11111100
403 DATA 11101110
404 DATA 11000110
405 DATA 11101110
406 DATA 11111110
407 DATA 11101110
408 DATA 11111110
409 LOCATE 22,22:PRINT"FILES"
410 ONSPRITE#GOSUB 411:SPRITEON:GOTO 412
411 LOCATE 1,1:FILES:BEEP:END
412 REM

```



MSX & PC

DDX

DRIVES 5 1/4 E 3 1/2 POLEGADAS
PLACA DE 08 COLUNAS
INTERFACE PARA DRIVE 3.0C
MINI CENTRAL DE VIDEO ALC 50M.
GABINETE PARA DRIVE

ELGIN ELETRONICA
IMPRESSORA LADY 80
A PEQUENA NOTAVEL

DIBBUS

MONITOR COM BASE DIRATORIA
1 ANO DE GARANTIA

TELCON

MULTIMODEM COM DISCAGEM PELO
TECLADO E CARTUCHO EMULADOR

DIVERSOS

EXPANSOR DE SLOTS
COMUTADOR 2 MICROS 1 IMPRESSORA
CABOS DE LIGACAO EM GERAL
FAPAR PARA MICROR E PERIFERICO

SUPRIMENTOS
DISQUETES NASHUA E VERBATIM
PAPEL CONTINUO
ETIQUETAS AUTOADESIVAS

JOGOS E APLICATIVOS

05 MELHORES
PEÇA NOSSO CATALOGO GRATIS

ATENCAO !
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

Rua Benedito Vergueiro 3071/1305
Flamengo - Rio de Janeiro - RJ -
CEP 22250 - Tel. (21) 960-2014

GAME OF TIME *Software*

HOT BIT

PROMOÇÃO

DRIVE P/MSX

EXPERT

5.1/4 360 Kb
720 Kb

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

W20 a 80 Mb Estabilizadores Fitas p/Impressoras (Todas)
Fac-Símile Monitores Formulários Contínuos (Todos)
Disquetes 5 1/4 - 3 1/2 Mesa p/Micro

IMPRESSORAS

Lady 80 Amélia PC Elebra Rima

SOFTWARE

PACOTÃO 100 JOGOS - CONFIRA
PACOTÃO 200 JOGOS - CONFIRA

**DESPACHAMOS
PARA TODO O BRASIL**

Av. Jabaquara, 1598/Sala 08
04046 São Paulo SP
Ao lado do Metrô Saúde
Tel.: (011) 581-2739

CRIPTOARITMÉTICA

RENATO PAULO DE MELO

Criptoaritmética é um jogo inteligente formado por operações aritméticas criptografadas (com seus números previamente trocados por letras), onde tem-se por desafio substituir, uma a uma, as letras pelos números correspondentes, até decifrármolos todo o código empregado originalmente para formular o problema.

O programa, ao ser executado, apagará a tela por alguns instantes e, logo em seguida, mostrará um menu onde tem-se as seguintes opções:

- ADIÇÃO
- SUBTRAÇÃO
- MULTIPLICAÇÃO
- DIVISÃO
- FIM

Selecione a opção desejada com "RETURN". Qualquer outra tecla pressionada movimentará o cursor para uma nova opção.

Feita a escolha, a tela novamente desaparecerá para, logo em seguida, surgir o primeiro criptograma. Designa-se criptograma cada operação considerada individualmente.

Nesta tela pode-se observar que temos, em sua parte inferior, três mensagens. A do lado direito nos informa quantos criptogramas já foram exibidos. Já no lado esquerdo, temos "LETRA" e "DÍGITO", as quais gerenciam as substituições a serem realizadas.

Agora deveremos trocar as letras por números correspondentes, com o auxílio de algumas regras da Criptoanálise.

Para efetuarmos as trocas, deveremos, primeiro, digitar a letra que desejamos substituir e, em seguida, teclarmos o dígito que irá substituí-la. Feito isso, as letras serão trocadas e novas substituições deverão ser feitas até que todo o problema seja resolvido. Caso a substituição esteja incorreta, será dado um aviso de erro (sonoro e visual).

CPU 22

Difícilmente consegue-se trocar todas as letras analisando-se somente um criptograma. Portanto, torna-se necessário a visualização de novos criptogramas. Toda vez que pressionarmos "RETURN", quando o cursor estiver na opção "LETRA", surgirá um novo criptograma na tela.

Quando todas as letras tiverem sido substituídas, será mostrado o código empregado pelo computador e, logo em seguida, o programa retornará para a tela de opções.

Para conhecermos o código antes do fim da partida, basta responder ao pedido de letra com a tecla "ESC".

Nas mesmas circunstâncias, se pressionarmos a tecla "SELECT", teremos o fim de partida.

EXEMPLO PRÁTICO

Se ficarmos só na teoria, o jogo parece complicado. Vamos, então, simular uma rodada de ADIÇÃO, para você ter uma melhor visão da dinâmica utilizada para a solução dos problemas apresentados.

Para tanto, na tela de opções, pressione, ao mesmo tempo, as teclas Z, SHIFT e LGRA no EXPERT ou Z, SHIFT e GRAPH no HOTBIT. Teremos um criptograma previamente "arranjado" para que o exemplo possa ser melhor entendido.

Na tela deverá aparecer o seguinte criptograma:

$$\begin{array}{r} T X N P \\ + S E P E \\ \hline E N R N R \end{array}$$

Para facilitar o entendimento, será tomado o seguinte critério: numerar-se as colunas da esquerda para direita. Logo, na coluna 3 teremos: $X + E = R$.

Vamos, então, para a solução propriamente dita:

Na coluna 5, conforme regra II (veja no final as principais regras da Criptoanálise), sabemos que $E = 1$. Portanto, para substituí-la, pressionamos primeiro a letra "E" e, em seguida, o número "1". Feito isso, serão feitas na tela as devidas trocas. Teremos, então:

$$\begin{array}{r} T X N P \\ + S 1 P \\ \hline 1 N R N R \end{array}$$

Agora, conforme nos diz a Regra III na coluna 2, temos $N + P = N$. Então, $P = 0$ ou $P = 9$. Porém, na coluna 1, temos $P + 1 = 1$. Logo, $P = 9$. Tendo o valor de P, podemos decifrar o R da coluna 1 ($9 + 1 = 0$) e transporta 1 para a coluna 2).

Façamos, então, as devidas trocas: 1º) Tecla "P" e após "9"; 2º) Digite "R" e depois "0".

Teremos, então, o seguinte resultado:

$$\begin{array}{r} T X N 9 \\ + S 1 9 1 \\ \hline 1 N 0 N 0 \end{array}$$

Na coluna 2 para a coluna 3, houve o transporte ("vai um"). Podemos afirmar, então, que $X = 8$, pois $X + 1 + \text{transporte} = 10$. Teclando "X" e depois "8", vemos realizada a substituição.

$$\begin{array}{r} T 8 N 9 \\ + S 1 9 1 \\ \hline 1 N 0 N 0 \end{array}$$

Agora estamos "empacados". Para avançarmos, agora, será preciso um segundo criptograma para nos ajudar na análise. Pressione, então, "RETURN" e veremos um segundo criptograma na tela.

OBS: Todo novo criptograma apresentado, já aparecerá com as devidas substituições.

$$\begin{array}{r} T8N9 \quad MN1M \\ +S191 \quad +9N0T \\ \hline 1N0N0 \quad 10TN0 \end{array}$$

Agora, na coluna 2 do segundo criptograma, observamos que se $1 + 0 + \text{transporte da coluna 1} = N$, então $N = 2$. Isto nos leva a deduzir que na coluna 3 o T vale 4, pois se $N + N = 2$, então $T = 4$.

Temos, agora, mais duas letras para substituir e teclamos "N" e "2" e, numa outra etapa, "T" e "4". Após isto, a tela ficará assim:

$$\begin{array}{r} 4829 \quad M21M \\ +7191 \quad +9204 \\ \hline 12020 \quad 10420 \end{array}$$

Observando a coluna 4 do primeiro criptograma, concluímos que $S = 7$ ($4 + S + \text{transporte} = 12$). Desse modo, conseguimos decifrar o primeiro criptograma e podemos fazer mais uma substituição digitando "S" e "7".

Teremos o seguinte resultado na tela:

$$\begin{array}{r} 4829 \quad M21M \\ +7191 \quad +9204 \\ \hline 12020 \quad 10420 \end{array}$$

Finalmente, a coluna 1 do segundo criptograma nos diz que $M = 6$, então, podemos garantir, na coluna 4, que $O = 5$. Assim, liquidamos o segundo criptograma. Substituindo as duas últimas letras, o teste será finalizado com a tela mostrando:

$$\begin{array}{r} 4829 \quad 6216 \\ +7191 \quad +9204 \\ \hline 12020 \quad 15420 \end{array}$$

Note que, na parte inferior direita da tela, temos a indicação que "gastamos" apenas dois criptogramas para resolver este problema. O código utilizado pelo computador foi: R=0, E/1, N=2, A=3, T=4, O=5, M=6, S=7, X=8 e P=9.

O código será revelado sempre que encerrar uma partida ou, então, quando for pressionada a tecla "ESC" ao ser solicitada uma letra.

No exemplo dado, deciframos o código utilizando apenas dois criptogramas, mais isso foi propositalmente arranjado para simplificar a demonstração. Na prática, é preciso analisar, em média, de cinco a dez criptogramas de adição para decifrar um código.

A dinâmica para a solução dos testes de criptoaritmética segue, em linhas gerais, a seqüência observada no exemplo dado anteriormente. Normalmente começa-se desvendando as letras correspondentes ao 0, 9, 1 e 5, que são os algarismos mais fáceis de identificar e, a partir daí, consegue-se "matar" as letras restantes. A maior dificuldade está em decifrar as 3 ou 4 primeiras letras, já que, a partir dessa "massa crítica", o processo deslancha e progride rapidamente.

Se você estiver errado ao fazer uma substituição, será dada uma mensagem de erro.

Observe também que, quando a tela enche e é solicitado um novo criptograma, o programa desloca à esquerda a série de criptogramas que estão no vídeo, introduzindo um novo final da série e perdendo-se o primeiro.

Para interromper um teste a qualquer momento, basta teclarmos "SELECT" quando solicitado uma letra.

Considerações sobre o programa:

1) Digite o programa exatamente como ele está. Letras minúsculas como minúsculas e as maiúsculas como maiúsculas, pois o programa as redefine totalmente.

2) A única saída do programa é através do menu de opções. Portanto, grave-o antes de testá-lo.

3) A listagem, feita em "REM's", elimina a necessidade de maiores comentários sobre a lógica do programa.

4) As linhas "REM's" podem ser eliminadas sem maiores problemas. A numeração usada visa facilitar tal atitude.

LANÇAMENTO

a mpo
orgulhosamente
apresenta:

KIT
MSX
2.0

O KIT transforma seu
MSX 1.0 em 2.0 com
grande economia.
Veja algumas vanta-
gens operacionais.

128 kb de v.ram
48 kb de rom
512 cores
80 colunas



MPO
VIDEO LTDR

MPO VÍDEO LTDA

À VENDA NAS MELHORES
LOJAS E MAGAZINES

Av. Paulista, 2001 - 19 And. Conj. 1923
01311 - Cerqueira César - São Paulo

Fones: (011) 285-6098

VEM AI
SISTEMA GRÁFICO
AQUARELA ©
AGUARDE!

PAULISOFT

NOVO ENDEREÇO:
Rua Cel. Xavier de Toledo, 123
Conj. 31/32 (a 100 metros do metrô
Anhangabáú)
CEP 01051 - São Paulo - SP

REGRAS FUNDAMENTAIS DA CRIPTOANÁLISE

REGRA	INFRÊNCIA	EXEMPLO	BASE LÓGICA
I	D = 0	1,1,2	Se P+D = P na coluna 1, então D = 0.
II	Z = 1	1,5,3	Z constitui o transporte ("vai um") gerado na col. 4, logo Z = 1. Confira: Y+W+ transporte da col. 3 = S + 10
III	N = 0 ou N = 9	2,3,2	Se S+N = S na col. 3, então N = 0 se não recebeu transporte da col. 2 (S+0 = S). Ou, caso contrário, N = 9 (S9+ transporte da col. 2 = S + 10).
IV	N = 0 ou N = 9	1,3,1 1,3,2 1,3,3	Se N+N = N, então N = 0, caso não receba transporte da col. 2 ou então N = 9 caso contrário.
V	W = 5	2,2,1 2,2,2	Se W+W = 0 na col. 2 e não houve transporte da col. 1, então W = 5. (W+W = 1 exemplificará esta mesma regra caso ocorresse transporte).
VI	Z = 1	4,2,2	Se Z. PRN (linha 1) = PRN (linha 4) então Z = 1.
VII	N = 1 ou H = 6	6,1,1	Se R (3,2). H (1,1) = R (5,2) e S (2,2). H (1,1) = S (4,4) então H = 1 ou H = 6.
VIII	D = 0 ou D = 5	5,1,1	Se F (1,2) . D (1,1) = D (1,3) e H (2,2). D (1,1) = D (2,4) então D = 0 ou D = 5
IX	Z = 1	6,3,1	Se (R(3,2).Z(3,1) = R(7,2) então Z = 1.
X	Y 0 W 0 Z 0	1,4,1 1,4,2 1,5,3	Na notação aritmética usual os números nunca começam com zero.
XI	H = W+1	5,3,4	Na col. 1 temos 9+H = W+10, donde se conclui que H = W + 1.
XII	S = P + 1	4,4,5	Na col. 3 temos N + R + transporte da col. 2 = R+10. O transporte terado (R+10) somado ao P(4,4) origina o S.
XIII	F = H + 1	3,5,1	Temos na col. 5 que F - (N+ transporte da col. 4) = 0, ou F - H - 1 = 0, donde se conclui que F = H + 1.
XIV	Z = 1	3,3,2	Na col. 2 temos Y - (0 + transporte da col. 1) = F e na col. 3 temos Y - Z = F, portanto Z = 1
XV	Y H e Y Z	2,4,3	Se Y = Z + H + transporte da col. 3, então Y Z e Y H.
XVI	N = IMPAR P = IMPAR	4,1,1 4,1,2	Se P 1,2) . N (1,1) = número impar (final 7), então P e N são ímpares.

```

0 * 00000000000000000000000000000000
1
2 * CRIPTOARITMETICA - MSX
3
4 * Versão 1.0 - 1988
5
6 * RENATO PAULO DE MELLO
7
8 * 00000000000000000000000000000000
9
10 KEYOFF:COLOR15,1,1
20 SCREEN1,0,0:WIDTH32
30 CLEAR 400
40 DEFINIR-R,T-Z
50 DEFSNG A-G,S
60 PDK #HFCAB,1
70 DN STOP GOSUB 3650
80 STOP ON
90 GOSUB 2710
100 DEFUSR0=RH156
110 DEFUSR1=RH3E
120 DIM N$(21),C$(10),NP$(4)
130 T$=CHR$(1)+CHR$(07)
140 TR$=T$+T$+T$+T$+T$
150 SP$=SPACE$(32)
160 NP$(1)="adição"
170 NP$(2)="subtração"
180 NP$(3)="multiplicação"
190 NP$(4)="divisão"
200 M1$="T14050M900004LB"
210 H2$="V8T140D3LB"
220 N3$="C16D16EGGAGECDEEDDC4."
230 M4$="C16D16EGGAGECDEEDDC2."
240 M5$="D404E4EGGEDD4."
250 N6$="V14D3B64"
260 M7$="V15R8L2B06CEBCECEGR1"
270 FORI=1TO10:KEY I,*,*NEXTI
280 CLS:QT=1:T=1:FLAG=1:TIME=0
287 '
288 * Menu
289 '
290 LOCATE 8,8: PRINT AB$
300 LOCATE 8,9: PRINT AC$
310 LOCATE19,7: PRINT CHR$(214)
320 LOCATE14,11:PRINT "M S X"
330 PLAY M1$,M2$
340 PLAY M3$,M3$
350 PLAY M4$,M4$
360 IF PLAY(0) THEN 360
370 FORI=1TOS:LOCATE0,24:PRINT
380 FORV=1TO20
390 NEXTV,1
400 FORI=1TO4:LOCATE9,9+(142)
410 PRINTNP$(I):NEXTI
420 LOCATE9,19:PRINT"fim"
430 LOCATE5,22:PRINT"selecione com retur
n"
440 0=1
450 PUTSPRITE1,(55,72+(16*0)),15
460 FORI=1TO100:NEXTI
470 A=USR0(0)
480 0$=INKEY$:IF0$=""THEN 480
490 IF 0$=CHR$(240) THEN 0=1: GOSUB 3717

```


MODELOS PARA A TABELA

MODELO 1

$$\begin{array}{r} \text{Y N H P} \\ + \text{W N N D} \\ \hline \text{Z S N W P} \end{array}$$

MODELO 2

$$\begin{array}{r} \text{Z S W F} \\ + \text{H N W O} \\ \hline \text{Y S O F} \end{array}$$

MODELO 3

$$\begin{array}{r} \text{F P Y Y W} \\ - \text{H N Z O H} \\ \hline \text{S F F N} \end{array}$$

MODELO 4

$$\begin{array}{r} \text{P R N} \\ + \text{Z P} \\ \hline \text{N Y 7} \\ + \text{P R N} \\ \hline \text{S R 7 7} \end{array}$$

MODELO 5

$$\begin{array}{r} \text{F Z D} \\ + \text{H F} \\ \hline \text{S 9 F D} \\ + \text{S R H D} \\ \hline \text{S F W F D} \end{array}$$

MODELO 6

$\begin{array}{r} \text{P P P N} \\ - \text{R F R} \\ \hline \text{H Z N} \\ - \text{W S S} \\ \hline \text{F W} \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{Z P H} \\ \hline \text{R S} \end{array}$
---	--

CONVENÇÕES:

1) Na coluna referente ao exemplo, existem três números (Modelo, Coluna, Linha). Deste modo, (1, 1, 2) equivale ao modelo 1, coluna 1 e linha 2.

2) Em cada modelo, a numeração das colunas faz-se da direita para a esquerda. Assim, PDP constitui a coluna 1 do modelo 1; HNW a coluna 2 do modelo 1, e assim por diante.

3) Pro R (3,2) entenda-se a letra R localizada na coluna 3 e linha 2.

4) Para fins didáticos, a letra D já foi substituída por O nos modelos 2 e 3. Também substituiu-se o F por 7 no modelo 4, e o N por 9 no modelo 5.

5) Para facilitar a análise, convém visualizar as subtrações como adições "as avessas". Assim a subtração do modo 3 Pode ser transformada na adição $\text{SFFN} + \text{HNZO} = \text{FPY} + \text{W}$.

6) Foi utilizado um código único na montagem dos criptogramas dos modelos 1 a 6.

O código é:

D = 0	Z = 1
R = 2	P = 3
S = 4	W = 5
H = 6	F = 7
Y = 8	N = 9

```

1: T=7:GOTO 590
500 IF D#CHR$(13) THEN PLAY M# : GOTO 550
510 O=O+1
520 PLAY M#
530 IF O>5 THEN O=1
540 GOTO 450
550 IF O=5 THEN GOSUB 3600
560 PUTSPRITE1,(55,209),15
570 CLS
580 PLAY M1#,M2#:GOSUB 1340
590 PLAY M# ,M#
600 ON O GOTO 610,650,820,1010
607 '
608 ' Inicializa adição
609 '
610 S=10000:K=3:M=21:L=3:TF=7
620 VV#="" : SS=0
630 CA=5:CO=0
640 GOTO 680
647 '
648 ' Inicializa subtração
649 '
650 S=100000!:K=3:M=21:TF=7
660 L=3:VV#=""
670 SS=0:CA=6:CO=1
677 '
678 ' Gera números (adição/subtração)
679 '
680 FOR I = T TO M STEP L
690 A=INT((RND(-TIME)*RND(1)*S))
700 IF A<S/10 THEN 690

```

```

710 B=INT((RND(-TIME)*RND(1)*S))
720 IF B<S/10 THEN 710
730 IF O=1 THEN C=A+B:GOTO 770
740 IF B>A THEN SWAP A,B
750 C=A-B
760 IF B<100 THEN 710
770 N$(1)=STR$(A)
780 N$(1+1)=STR$(B)
790 N$(1+2)=STR$(C)
800 NEXT I
810 GOTO 1270
817 '
818 ' Gera números (multiplicação)
819 '
820 K=5:L=5:M=20:TF=4
830 FOR I=T TO M STEP L
840 A=INT(RND(-TIME)*1000)
850 IF A<100 THEN 840
860 B=INT(RND(-TIME)*100)
870 IF B<10 THEN 860
880 E# =STR$(B)
890 IF VAL(E#)=0 THEN 870
900 C=VAL(MID$(E#,3,1))*9
910 D=VAL(MID$(E#,2,1))*9
920 IF C=B THEN 860
930 E=A#B
940 N$(1)=STR$(A)
950 N$(1+1)=STR$(B)
960 N$(1+2)=STR$(C)
970 N$(1+3)=STR$(D)
980 N$(1+4)=STR$(E)

```

```

990 NEXT I
1000 GOTO 1270
1007 '
1008 ' Gera números (divisão)
1009 '
1010 K=7:L=7:M=21:TF=3
1020 FOR I=T TO M STEP L
1030 A=INT(RND(-TIME)*1000)
1040 IF A<100 THEN 1030
1050 B=INT(RND(-TIME)*100)
1060 IF B<11 THEN 1050
1070 E# =STR$(B)
1080 C=VAL(MID$(E#,2,1))*9
1090 IF C<1000 THEN 1030
1100 D=VAL(MID$(E#,3,1))*9
1110 IF D=0 OR D=C THEN 1050
1120 E=INT(RND(-TIME)*99)
1130 IF E>=B OR E=0 THEN 1050
1140 F=A#B#E
1150 IF F<10000 THEN 1050
1160 E# =STR$(F)
1170 G1=(VAL(LEFT$(E#,5))-C)
1180 G# =STR$(G1)+MID$(E#,6,1)
1190 N$(1)=STR$(A)
1200 N$(1+1)=STR$(B)
1210 N$(1+2)=STR$(C)
1220 N$(1+3)=STR$(D)
1230 N$(1+4)=STR$(E)
1240 N$(1+5)=STR$(F)
1250 N$(1+6)= G#
1260 NEXT I

```

```

1267 '
1268 ' Rotina de chamadas
1269 '
1270 GOSUB 1460
1280 GOSUB 3610
1290 ON D GOSUB 1990,1990,2090,2250
1300 IF FLAG=1 THEN 1320
1310 GOSUB 1890
1320 GOSUB 1550
1330 GOTO 1290
1337 '
1339 ' Gera cdbigos
1339 '

```

```

1340 PLAY M5#,M5#
1350 F$=""
1360 FOR I=1 TO 10
1370 Y=INT(RND(-TIME)*26)
1380 X=65+Y
1390 FOR J = 1 TO I
1400 IF C$(J)=CHR$(X) THEN 1370
1410 NEXT J
1420 C$(1)=CHR$(X)
1430 F$=F$+CHR$(X)
1440 NEXT I
1450 RETURN

```

```

1457 '
1458 ' Troca números por letras
1459 '
1460 FOR I=T TO M
1470 NL=LEN(N$(I))
1480 FOR J=2 TO NL
1490 NN#=MID$(N$(I),J,1)
1500 NN=VAL(NN#)
1510 CC#=MID$(C$(NN+1),1,1)
1520 MID$(N$(I),J,1)= CC#
1530 NEXT J,I
1540 RETURN

```

```

1547 '
1548 ' Aceita letra
1549 '
1550 LOCATE 2,23
1560 PRINT USING "##";OT;:LOCATE 3,23
1570 IF PLAY(0) THEN 1570
1580 A=USR0(0)
1590 L$=INPUT$(1)
1600 IF L$="" THEN GOTO 1590
1610 IF L$=CHR$(13) THEN PLAY M6#:OT=OT+
1:FLAG=1:IFOT=TF THEN 2660 ELSE K=L+L:RE
TURN

```

```

1620 IF L$=CHR$(27) THEN PLAY M6#:FLAG=1:
GOSUB 2450 :RETURN
1630 IF L$=CHR$(24) THEN PLAY M6#:GOTO 195
0
1640 IF L$(CHR$(64)ORL$)*Z THEN 1550
1650 PLAY M6#:FLAG=0:PRINTL#;
1660 LOCATE 8,23
1670 A=USR0(0)
1680 D$=INPUT$(1)
1690 IF D$="" THEN 1680
1700 IF D$( "0"ORD$)*9 THEN 1680
1710 PLAY M6#:PRINTD#;
1717 '
1718 ' Verifica acerto
1719 '

```

```

1720 D=VAL(D$)
1730 IF C$(D+1)=L$ THEN 1810
1740 LOCATE 14,22:PRINT"troca"
1750 LOCATE 12,23:PRINT"incorreta";
1760 PLAY"V1501A2","V1502A2"
1770 IF PLAY(0) THEN 1770
1780 LOCATE 14,22:PRINTSPC(5);
1790 LOCATE 12,23:PRINTSPC(9);
1800 GOTO 1550
1810 FOR I=1 TO M:NL=LEN(N$(I))
1820 FOR J=1 TO NL
1830 IF L$(MID$(N$(I),J,1) THEN 1850
1840 GOTO 1870

```

```

1850 MID$(N$(I),J,1)= D#
1860 MID$(C$(D+1),1,1)=D#
1870 NEXT J,I
1880 RETURN
1887 '
1888 ' Verifica final
1889 '
1890 VE=0:FOR I=1 TO K
1900 FOR J=1 TO LEN(N$(I))
1910 AX#=MID$(N$(I),J,1)
1920 IF AX#CHR$(64) AND AX#( " " THEN V
E=VE+1
1930 NEXT J,I

```

REVISTA CPU Nº 10 ERRATAS

Projeto MSXDEBUG

- 1 - Par. #4 : ...entre 0 e A.
- 2 - Par. #7 : ... comparação na flag de Carry.
- 3 - Par. #8 : Querendo verificar...
- 4 - Par. #9 : ...que gostaríamos de comparar no próprio...
- 5 - Par. #12: Se não for menor...
- 6 - Par. #15: Aproveite para colocar o BYTE 01H no endereço...
- 7 - Par. #18: ...na memória, chamado BUSCA.
- 8 - Listagem 1:

```

ALT36:LD C,A
LD A,"F"
CP C
LD A,C
RET C
CP "a" ;Se for menor que "a", desvia e sai
JR C,ALT37
CP "A" ;Se for menor que "A", sai sem aceitar
RET C
ALT37:AND A
RET

```

Projeto SCREEN IV

- 1 - Par. #4: ...comandos SCREEN, CLS ON e CLS OFF.
- 2 - Par. #5: Se você ainda não conseguiu digitar...
- 3 - Par. #6: Quanto à implementação do WIDTH...
- 4 - Par. #6: Então, no endereço 0E77H...
- 5 - Par. #8: ...endereço de entrada do comando WIDTH.
- 6 - Par. #8: ...a parte menos significativa vem primeiro...

VAMPIRE

- | | |
|---|--|
| Pegue a chave 1 e deixe na porta 1. | Pegue o (martelo 8) (9,17). |
| Pegue a chave 2, abra a janela do quadro (7,6). | Abra a chave mestre (7,5). |
| Pegue a chave 3, abra as janelas dos quadros (9,9), (9,8). | Pegue a (estaca 9) (4,16). |
| Abra a chave 3 (4,9). | Vá à sala da chave mestre (7,5). |
| Pegue a chave 4. | Abra a janela (7,4). |
| Pegue a cruz (5,5), abra a janela (5,6). | Vá no caixão então se você estiver feito tudo o que eu disse você lutará contra umas bolas, e depois uns corações. |
| Abra a chave 4 e abra a janela (8,5). | Use o espaço para atirar. |
| Pegue a chave 5. | E depois você verá o grande final. |
| Abra a chave 2 (6,10). | Dica e macete: Alexandre de Oliveira Fernandes |
| Abra a chave 2 (4,11). | |
| Pegue a (bíblia 6) (9,14). | Imunidade |
| Pegue a (roda 7) (5,13). | BLOAD "VAMP-1".R |
| Abra a chave 6 (bíblia) (10,16). | BLOAD "VAMP-2".R |
| | BLOAD "VAMP-3".R |
| | POKE &H A3B,201:POKE &H A |
| | S78,201:POKE &H A50B,201 |
| | DEFUSR = &H 8598 |
| | A = USR(0) |
| Deixe a (roda 7) na bicicleta balançando o joystick on bitando as duas setas para o lado rapidamente (14,13). | |
| Pegue a chave mestre. | |

```

1940 IF VE=0 THEN 1950 ELSE RETURN
1947 '
1948 '   Fim
1949 '
1950 LOCATE14,22:PRINT" f i m";
1960 PLAY M7#
1970 IF PLAY(0) THEN 1970
1980 FLAG=2:GOTO2450
1987 '
1988 '   Tela adição e subtração
1989 '
1990 T=1;Z=6;U=4
2000 FORI=1 TO K STEP L
2010 Z=Z+8
2020 IF J=13 THEN U=12;Z=6
2030 LOCATEZ,U:PRINT N$(I)
2040 LOCATEZ-1,U+1:PRINTV$(N$(I+1))
2050 NL=LEN(N$(I+2))-CA
2060 LOCATEZ+CO,U+2:PRINTTR$
2070 LOCATEZ-NL-1,U+3:PRINT" ";N$(I+2)
2080 NEXT I:RETURN
2087 '
2088 '   Tela multiplicação
2089 '
2090 U=3;Z=-7
2100 FORI=1 TO K STEP L
2110 Z=Z+14
2120 IF I=11 THEN U=12;Z=7
2130 LOCATE Z+2,U:PRINTN$(I)
2140 LOCATE Z+1,U+1:PRINT" * ";PRINTN$(I+1)
2150 LOCATE Z+1,U+2:PRINTTR$
2160 NL=LEN(N$(I+2))-1
2170 LOCATE Z+5-NL,U+3:PRINTN$(I+2)
2180 NL=LEN(N$(I+3))-1
2190 LOCATE Z+2-NL,U+4:PRINT" *";
2200 PRINTN$(I+3);:PRINT"-";
2210 LOCATE Z+1,U+5:PRINTTR$
2220 NL=LEN(N$(I+4))-1
2230 LOCATE Z+5-NL,U+6:PRINTN$(I+4)
2240 NEXT I:RETURN
2247 '
2248 '   Tela divisão
2249 '
2250 U=3;Z=-12
2260 FORI=1 TO K STEP L
2270 Z=Z+16
2280 IF I=15 THEN U=12;Z=13
2290 NL=LEN(N$(I+5))
2300 LOCATE Z+5-NL,U:PRINTN$(I+5);CHR$(I+1)+CHR$(86);N$(I)
2310 NL=LEN(N$(I+2))
2320 LOCATEZ+5,U+1:PRINTCHR$(I)+CHR$(90);:PRINT TR$
2330 LOCATEZ+3-NL,U+2:PRINT"-";
2340 PRINTN$(I+2);:PRINTTAB(Z+6);N$(I+1)
2350 LOCATEZ,U+3:PRINTTR$
2360 NL=LEN(N$(I+6))
2370 LOCATEZ+5-NL,U+4:PRINTN$(I+6)
2380 NL=LEN(N$(I+3))
2390 LOCATEZ+3-NL,U+5:PRINT" -";
2400 PRINTN$(I+3)
2410 LOCATEZ,U+6:PRINTTR$
2420 NL=LEN(N$(I+4))
2430 LOCATEZ+5-NL,U+7:PRINTN$(I+4)
2440 NEXT I:RETURN
2447 '
2448 '   Lista códigos usados
2449 '
2450 CLS
2460 LOCATEB,1
2470 PRINT"códigos utilizados"
2480 FORI=1TO5
2490 LOCATE7,5+(I*2)
2500 PRINT MID$(F$,I,1);" =";I-1;SPC(9);
MID$(F$,I+5,1);" =";I+5-1
2510 NEXT I
2520 IF FLAG<2 THEN 2580
2530 LOCATE10,22
2540 PRINT"fim de jogo"
2550 FOR I=1 TO 5000
2560 NEXT I
2570 GOTO 280
2580 LOCATE7,20:PRINT"continue com es
c"
2590 LOCATE7,22:PRINT"recomece com ret
urn"
2600 A=USR0(0)
2610 A$=INKEY$
2620 IF A$=CHR$(13) THEN PLAYM$:LOCATE
7,20:PRINT TAB(95):PLAY"V1SRBL2806CEGCE
GCEGR1":GOTO 2530
2630 IF A$<>CHR$(27) THEN 2610
2640 PLAYM$
2650 CLS:GOSUB 3610:RETURN
2657 '
2658 '   Mais criptogramas
2659 '
2660 FORJ=1 TO N-L
2670 N$(J)=N$(J+L)
2680 NEXT J
2690 T=M-L+1
2700 ON O GOTO 680,680,680,1020
2705 '
2706 '   Redefinição
2707 '
2708 '   Alfabetos BOLD e ITALICO
2709 '
2710 FORI=384 TO 728
2720 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2
2730 NEXT I
2740 FORI=960 TO 967
2750 VPOKE(I+624),VPEEK(I)
2760 NEXT I
2770 FORI=0 TO 207 STEP8
2780 VPOKE 776+I,VPEEK(520+I)/8
2790 VPOKE 777+I,VPEEK(521+I)/4
2800 VPOKE 778+I,VPEEK(522+I)/4
2810 VPOKE 779+I,VPEEK(523+I)/2
2820 VPOKE 780+I,VPEEK(524+I)/2
2830 VPOKE 781+I,VPEEK(525+I)
2840 VPOKE 782+I,VPEEK(526+I)
2850 NEXT I

```

DESCUBRA

A FORÇA

DO **MSX**

COM OS
CARTUCHOS



NORTERM - Emulador de terminal para IBM-PC e compatíveis. Passe a compartilhar dos programas, memória, winchester, etc. usando seu MSX como terminal.

NORDDI - Interface controladora de até 2 drives, 3 1/2 ou 5 1/4. face simples ou dupla. Padrão MSX.

NORDDI II - NORDDI + NORLOCK num só cartucho.

NORLOCK - Passe a dispor de data e hora certa e a guardar todos os arquivos com data e hora. Não precisa ficar ligado, contém pilhas.

NOREPPG - Programador de EPROM. Programa de 2716 até 27256, sem fonte externa nem módulos para EPROMs diferentes. Permite utilização de cassete e drive.

NORTLX - Emulador de terminal de telex. permite a fazer uso da Rede Nacional de Telex usando seu MSX como terminal de telex.

Computer Help

INFORMÁTICA

Caixa Postal 371
 Goiânia - GO - CEP 74000
 Tel (062) 251-0798
 Telex (062) 1340

```

2860 RESTORE2980
2870 FOR V=1TO3
2880 READ A,B
2890 FOR I= 0 TO 7
2900 VPOKE A+1,VPEEK(B+1) OR VPEEK(B+1)/
2
2910 NEXT I
2920 VPOKE A,VPEEK(A)/8
2930 VPOKE A+1,VPEEK(A+1)/4
2940 VPOKE A+2,VPEEK(A+2)/4
2950 VPOKE A+3,VPEEK(A+3)/2
2960 VPOKE A+4,VPEEK(A+4)/2
2970 NEXT V
2980 DATA 1416,1488,1296,1296,1088,1024
2990 RESTORE 3290
3000 FOR I=0 TO119
3010 READ X$:AA=VAL("&H"+X$)
3020 VPOKE1472+I,AA
3030 NEXT I
3040 FOR I=104TO186
3050 L1$=L1$+CHR$(I):NEXT I
3060 FOR I=107TO190
3070 L2$=L2$+CHR$(I):NEXT I
3080 FOR I=191TO198
3090 L3$=L3$+CHR$(I):NEXT I
3100 FOR I= 0 TO 3
3110 VPOKE 8204+I,&HB1
3120 NEXT I
3130 VPOKE 8208,&HB1
3140 VPOKE 8212,&HB1:VPOKE 8214,&HB1
3150 VPOKE 8215,&HA1:VPOKE 8216,&HA1
3157 '
3158 ' Redefine titulo
3159 '
3160 RESTORE3440
3170 FOR I=0 TO 119
3180 READ A$
3190 A=VAL("&H"+A$)
3200 VPOKE1600+I,A:NEXT I
3210 FOR I=1TO16
3220 READ AB,AC
3230 AB$=AB+CHR$(AB)
3240 AC$=AC+CHR$(AC)
3250 NEXT I
3257 '
3258 ' Define SPRITE
3259 '
3260 SPRITE$(1)=CHR$(&H10)+CHR$(&H1C)+CHR
R$(&HFE)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HFE
)+CHR$(&H1C)+CHR$(&H10)
3270 FOR I=0TO2:VPOKE8217+I,&HA1:NEXT I
3280 RETURN
3290 DATA 00,C7,C6,C7,F6,F7,00,00
3297 '
3298 ' Data's titulo e roda-pé
3299 '
3300 DATA 00,00,30,99,19,99,00,00
3310 DATA 00,EF,29,EF,49,29,00,00
3320 DATA 01,E7,92,92,92,E7,00,00
3330 DATA 00,38,41,59,49,38,00,00
3340 DATA 00,0C,30,19,19,9B,00,00
3350 DATA 00,C0,20,20,20,C0,00,00
3360 DATA 00,67,94,87,95,64,00,00
3370 DATA 00,00,92,93,12,0A,00,00
3380 DATA 00,DE,5E,CC,0C,0C,00,00
3390 DATA 00,63,94,95,94,63,00,00
3400 DATA 00,80,25,80,A9,A5,00,00
3410 DATA 00,ED,2F,EA,28,28,00,00
3420 DATA 00,8D,A5,8D,AA,A5,00,00
3430 DATA 00,E0,00,E0,20,E0,00,00
3440 DATA 3E,78,71,71,71,70,70,70
3450 DATA 70,70,70,71,71,71,70,3E
3460 DATA 7E,71,71,71,71,71,71,71
3470 DATA 71,71,7E,74,74,72,72,71
3480 DATA 1C,1C,1C,1C,1C,1C,1C,1C
3490 DATA 71,71,7F,71,71,71,71,71
3500 DATA 71,71,7E,70,70,70,70,70
3510 DATA 7F,7F,7F,1C,1C,1C,1C,1C
3520 DATA 3E,78,71,71,71,71,71,71
3530 DATA 71,71,71,71,71,71,70,3E
3540 DATA 71,71,71,70,78,7F,75,75
3550 DATA 75,75,71,71,71,71,71,71
3560 DATA 7F,7F,70,70,70,70,7C
3570 DATA 7C,70,70,70,70,7F,7F
3580 DATA 00,00,00,00,00,01,02,00
3590 DATA 200,201,202,203,204,204,202,20
6,207,204,209,209
3600 DATA 208,205,202,203,204,204,207,20
4,210,211,212,213,207,204,204,200,20
1,208,205
3607 '
3608 ' Impressão cabeçalho e roda-pé
3609 '
3610 NL=(LEN(NP$(0))/2)
3620 LOCATE16-NL,0:PRINT NP$(0);
3630 LOCATE2,22:PRINTL1$;" *L2$";
3640 LOCATE23,22:PRINTL3$;
3650 RETURN
3657 '
3658 ' Termina programa
3659 '
3660 SCREEN0,,1
3670 COLOR15,1,1
3680 WIDTH40:KEY ON
3690 A=USR1(0)
3700 KEY ON
3710 BEEP:END
3717 '
3718 ' Gera teste simulado
3719 '
3720 CLS:F$=""
3730 PUISPRITE1,(55,209),15
3740 PLAY M$,M$
3750 K$="RENATON$XP"
3760 FOR I=1TO10
3770 C$(I)=MID$(K$,I,1)
3780 F$=F$+C$(I)
3790 NEXT I
3800 RESTORE 3840
3810 FOR I=1TO6:READ N$(I):NEXT I
3820 PLAY M$,$M$
3830 RETURN
3840 DATA " 1XNP"," SEPE","ENRRR"
3850 DATA " MNEH"," PNRT","EQNRH"

```



SUN PHOTO INFORMÁTICA

O mais completo sortimento para M S X

- * DRIVES DDX 5 1/4 COMPLETO * DRIVES DDX TIPO B
- * CARTÃO 80 COLUNAS *GABINETE P/DRIVE COM FONTE
- * CAPAS * DISQUETES * INTERFACE DUPLA P/DRIVE
- * ARQUIVOS P/DISQUETES * MONITORES * FORMULÁRIOS

Toda uma linha de aplicativos E JOGOS A SUA ESCOLHA
 Rua Torres Câmara, 440 - ALDEOTA - CEP.60150
 FORTALEZA - CE *** Fone: (085)244-2308



ENTREVISTA

Renato da Silva Oliveira

Atua na área de informática desde 1983, quando era professor na Escola Municipal de Astrofísica do Planetário de São Paulo e começou a escrever para a saudosa revista Micro Hobby.



A partir de 1985 integrou a equipe técnica da Editora Aleph, montando cursos para escolas de computação, assessorando empresas e redigindo livros e manuais. Na Aleph, participou da elaboração dos manuais que acompanham o EXPERT e o HOT BIT, além de vários livros sobre periféricos e softwares.

Em 1986, junto com Rubens Pereira Silva Jr, criou a KRON, softwarehouse responsável pelo lançamento dos softwares, VOX, Emulador Sinclair, Contas a Pagar/Receber e Edarq, entre outros. A partir de 1987 a KRON teve sua denominação alterada para XSW, passando a produzir hardware dedicado, além de software.

Atualmente, sob sua coordenação, a XSW dedica-se a produção de softwares e hardwares "de linha", prontos para o uso.

* Podemos notar um certo descontentamento por parte dos usuários de MSX no que se refere à qualidade do Hardware, assistência técnica e fabricantes. Como produtor de software e autor de vários livros para computadores da linha MSX, com que olhos vê este mercado?

A XSW não produz apenas software. Produzimos hardware também e em breve estaremos lançando com exclusividade cartuchos MEGAROM no mercado.

Quanto as queixas dos usuários no que se refere ao hardware, devemos lembrar que elas não são características apenas do mercado de MSX. Todas as atividades econômicas onde o produtor é, de alguma forma, protegido da concorrência, apresentam o mesmo quadro. Na área da informática, é óbvia a influência nefasta da "Reserva de Mercado" na qualidade dos produtos e serviços.

Dadas as condições impostas pelo Governo Federal, pode-se considerar o comportamento dos fabricantes de MSX nacionais bem acima das necessidades "de mercado". Há apenas 1 fabricante de MSX no Brasil hoje!

Quanto aos hardwares periféricos, há efetivamente um abuso indecente por parte de algumas empresas. Existem por aí cartuchos e outros circuitos muito mal acabados que funcionam por verdadeiro milagre, mas por pouco tempo. Eu mesmo tenho dois modems que possuem "chips" cortados! A placa é super mal acabada e após poucos meses de uso eles já não funcionam de forma alguma. Um já foi duas vezes para a fábrica e apesar do custo absurdo, o "conserto" parece não ter sido feito. Nem a "Reserva de Mercado de Informática" justifica casos como esse.

Outro aspecto crítico dos equipamentos periféricos é a precariedade dos manuais: além de mal impressos, seus conteúdos deixam muito a desejar.

Creio que não há muito o que esperar de melhor do mercado de hardware enquanto existir reserva de mercado de informática. Antes de se queixar dos fabricantes, o usuário deve queixar-se dos xenóforos e fanáticos que criaram essa lei espúria, que apenas escondê e protege a incompetência nacional na área.

* Comenta-se que as novas versões do Expert não irão rodar a maioria dos programas que o usuário hoje tem à sua disposição. Há motivos para essa preocupação?

Novamente a incompetência se mostra temerosa e tenta se esconder atrás do fabricante.

TODOS os micros MSX já lançados no Brasil, inclusive as novas versões que estão saindo agora, SEMPRE foram totalmente compatíveis com o padrão MSX!

O padrão MSX é exatamente simples, porém é versátil o suficiente para permitir diversas configurações. O software obrigatoriamente tem que funcionar em qualquer configuração!

Softwares mal acabados terão problemas com a nova versão, mas em hipótese alguma o problema deve ser atribuído às alterações no hardware!

Problemas desse tipo aconteceram também no início de 86, quando muitos softwares só estavam rodando nos micros de uma ou outra marca. Até os produtores perceberem que o problema estava nos seus softwares, surgiu uma leve "balela" toda sobre incompatibilidade dos MSX nacionais. Na verdade, eles sempre foram totalmente compatíveis! Não iguais, mas compatíveis!

Portanto, se os cuidados mínimos na elaboração dos softwares foram observados, não haverá "fato a contornar". As softwarehouses menos cuidadosas e seus consumidores terão que pagar o "preço" pelo desleixo, mas os softwares bem produzidos não apresentam problemas.

* A maioria dos usuários de MSX aguarda com grande ansiedade o lançamento do MSX 2 e do MSX 2+ no Brasil. Existe razão para tanta expectativa ou o MSX 2 só terá diferenças significativas para um pequeno grupo de usuários, com relação custo/benefício compensatório?

Não concordo com a 1ª afirmativa! Apenas os usuários menos avisados estão ansiosos pela fabricação dos MSX 2 no Brasil.

O MSX 2 e o MSX 2+ não são nem um pouco essenciais ao mercado nacional.



ENTREVISTA

Porquanto, creio que nenhum grande fabricante tenha planejado, em seu calendário de lançamentos, uma máquina dessas.

O que muda do MSX normal para o MSX 2 ou para o MSX 2+? Basicamente só vídeo e o preço! Ambos são incomparavelmente superiores na versão 2!

A razão custo/benefício, para a grande maioria de usuários, será obviamente muito mais alta que a do MSX normal.

Apenas quem trabalha com digitalização de imagens, titulação de fitas de vídeo, ou coisas semelhantes serão beneficiados. Um micro AMIGA, além de mais barato que um MSX 2+, é dotado de mais recursos e melhores softwares para esse tipo de atividade.

Muito mais beneficia ao mercado nacional seria a produção de um disco rígido (de um DOS para acessá-lo) compatível com o MSX normal que temos hoje à disposição.

* Como atuante no mercado MSX, já há bastante tempo, arriscaria um palpite de quando teremos o MSX 2 sem ser por adaptação?

O 1º MSX foi fabricado no Brasil em fins de 1985, 2 anos após ser lançado no Japão.

Quando o mercado nacional exigir a fabricação do MSX 2 (ou do MSX 2+) por algum grande fabricante, o fim do padrão no Brasil estará próximo.

Certamente, o lançamento de um MSX 2 será o último recurso dos grandes fabricantes para atingir o mercado, uma vez que ele está "reservado".

Um Robson Crusoe, se tivesse 10 lindas garotas consigo além do Sexta-Feira, certamente não precisaria se preocupar com a barba para ser atraente a todas elas!

Com a Reserva de Mercado, não há a concorrência a temer!

Se o MSX 2 ou o MSX 2+ chegar a ser produzido no Brasil antes dos estereótipos do padrão no mundo, certamente será lançado por alguma empresa de porte pequeno e com alto custo.

* Atualmente, está fazendo alguns dos manuais dos novos equipamentos que serão lançados pela Gradiente em outubro próximo. Em termos técnicos, o que podemos dizer sobre estes equipamentos?

Não é bem assim. Eu apenas participei, junto à equipe de redação da Editora Aleph, coordenada pelo Prof. Pierluigi, da confecção desses manuais.

Os novos equipamentos da Gradiente são bem melhores que os anteriores. Seus circuitos estão otimizados.

Os dois micros, Expert Plus e Expert DD Plus, tiveram seus circuitos refeitos a partir de "chips" mais modernos. Algumas coisas supérfluas foram eliminadas, como o conector traseiro do slot B, e para felicidade dos usuários, parece que os CI's agora são soldados diretamente na placa de circuito impresso e não encaixados nos críticos soquetes.

Além dos micros, a Gradiente está lançando um modem de uso extremamente

simples, com discagem automática, e dois cartões de 80 colunas: um deles com um editor de textos (de longe, o melhor já produzido para o MSX, aqui ou no exterior) e o outro é uma interface RS-232C com o EXTENDED BASIC MSX e uma rotina emuladora de terminais PC, padrão Mult Link.

Creio que a Gradiente está direcionando esforços no sentido correto: O MSX nacional pode e deve ser usado em aplicações profissionais. O modem, o editor de texto e a interface de comunicação são equipamentos essenciais para isso.

* O Jornal Folha de São Paulo noticiou, na edição de 26 de julho, no caderno de Informática, que o padrão MSX morrerá em pouco tempo no Japão e que empresas como a Mitsubishi já anunciaram a fabricação de micros AX, que terão uma performance superior a um XT ou AT. O que isto representa para o mercado MSX brasileiro?

A curto prazo, mesmo que a linha MSX seja desativada no Japão, isso quase em nada afetaria o mercado nacional. A rigor, o MSX que é fabricado no Brasil hoje já "morreu" há pelo menos 2 anos no Japão! Existem diferenças básicas entre os dois mercados.

Lá, o custo de um MSX 2+ está ao alcance das classes menos privilegiadas e pode ser considerado um micro quase exclusivamente doméstico. Entre outras coisas, isso explica a ausência de bons programas aplicativos japoneses.

No Brasil, mesmo a primeira versão do MSX é muito mais que um micro doméstico, estando ao alcance apenas das classes mais abastadas.

Aqui, o investimento num sistema MSX não é facilmente justificável apenas com usos domésticos (um sistema IBM-PC XT "importabandeado" da próspera França asiática custa pouco mais que um sistema MSX nacional).

Mais uma vez, esbarramos no sustantivo da incompetência nacional na área da informática: a Reserva de Mercado.

Enquanto ela existir, não há porque ter pressa em evoluir, uma vez que a concorrência externa está afastada do mercado interno. O usuário é "caça privativa" de empresas nacionais! Se pode ser abatido com estilingue, para que usar luzes automáticas?!

De qualquer modo, mesmo se formos irrealistas e "sonharmos" que um AX, um PC-XT, um PC-AT ou mesmo um PS2 apareçam no mercado interno a preços semelhantes ao do MSX atual, ainda assim o MSX continuaria insuperável como micro doméstico. Apenas o mercado profissional seria afetado.

Quando os primeiros Apple's foram lançados nos E.U.A. a razão custo/benefício era bem mais alta que a dos PS2 atuais. Entretanto, isso não bastou para que o PS2 dominasse o mercado de micros domésticos por lá!

Mesmo que os micros compatíveis com o IBM-PC venham a custar o mesmo que os MSX atuais, jamais poderão ser considerados micros domésticos, no mesmo sentido em que o são os MSX.

* Qual é o seu ponto de vista sobre a Lei de Informática?

Minha visão de mundo é um pouco anarquista. Sonho com o dia em que o mundo desenvolvido, atualmente inerte na grande onda neoliberal e integracionista, perceberá que não é só o mercado que funciona melhor de forma anárquica.

Isso implica numa redução drástica na quantidade de leis e normas regulamentadoras. Poderíamos ficar apenas com metade dos 10 mandamentos para satisfazer os indivíduos com "síndrome de síndico", e isso já seria muito.

Como argumentos menos teórico contra a tal Lei, podemos relacionar os seguintes:

- o consumidor é nitidamente prejudicado;

- não se desenvolve quase nada;
- o que se desenvolve já foi desenvolvido anos antes no exterior;

- o contrabandista tornou-se uma espécie de "Robin Wood" para os usuários;

- o consumidor de produtos nacionais faz o papel de "otário";

- substitui-se a concorrência pelo cartel;

- estimula-se a cópia;

- a necessidade de competência é eliminada (para uma formiga, tanto faz ela ser esmagada por um carneiro ou por um elefante!).

- áreas onde temos competência comprovada (citricultura e sapatos) são afetadas indiretamente.

Como referência, sugiro o acompanhamento dos pronunciamentos do Senador Roberto Campos a respeito do assunto.

* O processo de registro de uma software é uma tarefa simples e compensadora ou um trabalho complicado e demorado, que deva ser feito por pessoal especializado?

É uma tarefa simples, mas não sei se é compensadora. As leis úteis em vigor são tão difusas entre as milhares de leis impraticáveis que sua aplicação é dificultada.

Uma lei, quando é necessária e útil, nem precisa estar escrita. A própria coletividade se encarrega de colocá-la em prática e exerce coação das mais diversas sobre os indivíduos para que não a transgridam. Não acredito muito em leis "artificiais".

Pessoalmente vejo a coisa da seguinte forma:

Se o usuário deseja bons produtos, tem que pagar um preço por isso. Não apenas



ENTREVISTA

o valor em dinheiro, mas também a sua postura deve ser compatível com a qualidade. Ele deve se habituar a adquirir somente produtos originais.

*** Como é ser um produtor de software num país onde o Capitão Gancho ainda anda livremente?**

A coisa toda funciona mais ou menos assim:

- O governo cria regras que tornam proibitiva a vinda dos produtores estrangeiros para o país;
- cria-se a "indústria da pirataria" dos softwares estrangeiros, pois eles são essenciais e não podem vir legalmente;
- por costume, "pirateiam-se" também softwares nacionais;
- como o custo de desenvolvimento para o "pirata" é zero, o preço para o usuário é baixíssimo;
- quem desenvolve o produto (estrangeiro ou nacional) é roubado nesse processo;
- os softwares nacionais têm que ser desenvolvidos com recursos mínimos para serem viáveis comercialmente e poderem concorrer no mercado com os softwares "pirateados" do exterior e com suas próprias cópias ilegais;
- a qualidade deixa a desejar e o usuário reclama do produtor nacional;
- quando não encontra o software, o usuário também reclama;
- se o produtor desenvolve algo muito bom, seu retorno de investimento é mais lento que o do over ou da poupança e portanto ele é um mau investidor.

O usuário nacional está habituado a adquirir jóias roubadas do exterior por preço de bijuterias.

Quando o produtor nacional faz bijuterias (o caso mais comum) o usuário reclama da qualidade.

Quando o produtor nacional faz jóias (a exceção) o usuário reclama do preço!

A situação só seria resolvida se os produtores estrangeiros pudessem se livrar das normas proibitivas (mais uma vez a nefasta lei) e trazer seus produtos para nosso país, cobrando por eles o preço real. Um cartucho de jogo custa no Japão algo em torno de 100 cruzados! E isso num mercado de 3 milhões de usuários!!!

Com isso, os produtores nacionais poderiam investir mais e apenas os mais competentes "sobreviveriam". Assim funciona a "seleção natural" aplicada a um mercado livre.

O usuário só teria a ganhar.

Infelizmente existem muitas empresas,

até bem "crescidinhas", que nasceram na "pirataria" e insistem em permanecer nela até hoje.

*** A XSW tem problemas com a pirataria?**

Certamente que sim. Um tipo de pirataria é a que ocorre quando o hobbysta faz uma cópia pelo simples prazer de copiar, transgredir. Isso pode ser considerado até saudável.

Outro tipo, muito mais nocivo ao mercado, é a que ocorre quando algum adulto "mal caráter" ou algum jovem com caráter ainda em formação se dedica à ignóbil tarefa de, deliberadamente, copiar ilegalmente softwares para revendê-los a preços aviltantes.

Esse tipo de ação é maléfica não apenas às empresas, mas muito mais aos próprios usuários.

Eu já cheguei a entrar em contato com outras empresas que descaradamente copiam produtos originais nossos para pedir que ao menos elas aumentassem o preço das cópias ilegais!

*** Desenvolver software para a linha MSX é um negócio vantajoso para o programador?**

Depende. Para o programador "amador" é. Para o programador profissional, nem sempre.

Por exemplo, vamos analisar o caso do Emulador Sinclair ZX-81. Eu o considero o software mais difícil que a XSW (na época, era a KRON) já desenvolveu.

O nível de programação exigida não estava ao alcance dos programadores comuns.

Mesmo entre os profissionais, poucos eram capacitados a desenvolver um programa como aquele.

A XSW paga 20% do preço de venda do produto ao programador. Hoje, o Emulador seria comercializado pela XSW a um preço real por volta de NCz\$ 17,00, o que significa NCz\$ 3,40 para o programador. A cada 100 cópias vendidas o programador receberia NCz\$ 340,00. Ora, o ESZX-8 não chegou a vender nem 70 unidades até os dias de hoje! Era um produto de tão pouca saída que nós o retiramos do catálogo.

Para o programador, tanto quanto para a XSW, o ESZX-81 foi um enorme prejuízo, pois pelo menos umas 800 horas-homem foram empregadas para colocá-lo no mercado. Fazendo a conta "por cima" temos uma remuneração horária de apenas 50 centavos!

Trabalhando 8 horas por dia, 22 dias por mês, a remuneração de um programador do mais alto nível seria NCz\$ 88,00!!!

Felizmente nem todos os programas são tão inviáveis. O VOX, por exemplo, ocupou no máximo umas 200 horas-homem para estar no mercado e já vendeu mais de 400 unidades. O programador, nesse caso, já teria recebido NCz\$ 1.360,00 e ainda continuaria a receber até o produto ser retirado do catálogo.

*** Em comparação com o mercado de software estrangeiro, principalmente o Europeu e o Japonês, que são mercados que ainda desenvolvem software para esta linha, podemos dizer que o Brasil se encontra no mesmo nível de desenvolvimento de programas?**

De modo algum!

Os programadores nacionais são quase hobbystas, que se tornaram profissionais por acaso. Capacidade individual certamente temos de sobra. Existem programadores extremamente inteligentes e criativos, porém o mercado nacional de MSX não é capaz de pagá-los e seu reduto natural é o mercado de PC's, minis ou computadores de grande porte.

Os mercados estrangeiros são muito mais lucrativos e absorvem os excelentes programadores que existem por lá. Além disso, as próprias estruturas empresariais são muito mais eficazes.

Obviamente existem exceções nacionais "heroicas", que mesmo "remando contra a maré", chegam a fazer frente às produções estrangeiras. Sem temor de ser prepotente, poderia situar a própria XSW como exceção, junto com empresas como a Paulsoft, a Nemesis, a Softnew, além de umas poucas outras menos evidentes.

*** Que conselhos um programador experiente e bem-sucedido pode dar aos seus leitores que estão iniciando no mundo da programação?**

Não gosto de dar conselhos. Acho que cada indivíduo deve buscar suas próprias soluções e "errar sozinho".

Mas para não fugir à questão, eu os aconselharia a "ficarem espertos", exigindo dos produtores de hardware e software cada vez mais qualidade.

Para isso eles devem se informar o máximo possível sobre cada produto antes de adquiri-lo e não devem se iludir com propagandas. É óbvio que toda empresa sempre apresenta seu produto como "o melhor", mas cabe ao usuário julgar isso!

MSX

TOYGAMES INFORMÁTICA

A TOYGAMES INFORMÁTICA DISPÕE DOS MELHORES JOGOS PARA O SEU MSX, OFERECENDO QUALIDADE PROFISSIONAL, NOVIDADES INTERNACIONAIS E GARANTIA DE SEUS SERVIÇOS.

PROMOÇÃO

- A CADA DEZ JOGOS UM JOGO GRÁTIS
- PREÇO ESPECIAL PARA PACOTE DE 100 JOGOS
- PERIFÉRICOS PARA MSX - CONSULTEM NOSSOS PREÇOS
- SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRÁTIS
- FONE (011) 289-5630 - CAIXA POSTAL 30961 - CEP 01051 SÃO PAULO - SP



SCREEN IV



SÉRGIO DURIC CALHEIROS

Nesta parte do projeto SCREEN IV, faremos a implementação das últimas rotinas de suporte ao ambiente do programa, formado pelo editor BASIC e o interpretador de comandos dados diretamente do teclado.

Os micros da linha MSX usam um sistema de edição bastante eficiente e fácil de usar. Aqueles programadores que já tiveram contato com o ambiente BASIC de máquinas mais antigas, como o TRS-80 ou o Apple, sabem como era penoso editar as linhas do programa quando estavam com erro. Por mais que tentassem facilitar a vida do programador, essas rotinas eram bem pouco práticas. Isso sem falar nos espaços extras que surgiam, como por encanto, no meio das linhas e das STRINGS. No MSX, basta listar a linha que se quer mudar, mover o cursor para o local do erro e, então, fazer as devidas mudanças.

Para que isso seja possível, o interpretador BASIC utiliza várias rotinas da ROM BIOS do computador, como se não existissem ao usuário. Todas essas rotinas foram construídas visando trabalhar apenas com texto, sem se preocupar com a tela gráfica. Nesta hora, essas rotinas ficam em estado latente, até que sejam utilizadas novamente com texto.

No ambiente do SCREEN IV, teremos as 64 colunas de texto conjugadas com o gráfico. Como se sabe,

os caracteres gerados pelo programa também são gráficos. Deste modo, para emular o ambiente BASIC original, mas em 64 colunas, teremos que fornecer e imitar todas as rotinas existentes no BIOS, adaptando-as para trabalhar com as 64 colunas.

O trabalho pesado de edição e envio das instruções BASIC é feito pela rotina principal de manipulação da tela, cabendo a ela organizar a vida do computador. Antes que seja possível implementá-la definitivamente, o que faremos na parte 5 do projeto, devemos implementar antes as rotinas dependentes.

Na última parte do SCREEN IV, fizemos a implementação do comando WIDTH estendendo-o para comportar as 64 colunas. Nesta parte, finalizaremos a implementação das rotinas que emulam as que estão na BIOS.

As rotinas que incluiremos, serão, então, as rotinas de controle de impressão do cursor, controle de impressão das teclas de função e leitura de caracteres via teclado.

Estando preparado para iniciar a digitação, prepare a página 1, carregando o programa no endereço 4100H como de costume. Digite o bloco 1 a partir do endereço 4F37H. Se você estiver utilizando o MSX-DEBUG, use o comando SOMA para comparar os valores.

O primeiro bloco contém o código das rotinas mencionadas anteriormente. Para que possam ser utilizadas, é necessário que sejam reconhecidas no momento da inicialização do programa. É fundamental que a chamada de cada rotina e seu respectivo gancho estejam corretamente localizados para garantir o bom funcionamento do sistema. Para evitar confusão ao se entrar com os novos valores das chamadas, o bloco 2 contém a parte inicial do programa com as tabelas das chamadas e de ganchos. Não é necessário redigitar o bloco 2 inteiramente. Apenas compare os dados do bloco do 2 com os dados que estão no mesmo local do seu programa original, isto é, no arquivo SCREEN.COM.

Notando as diferenças, faça as mudanças e salve. Procedendo desta maneira, evitaremos deixar passar algum erro que tenha passado nas partes anteriores.

Saindo para o DOS, execute a nova versão do SCREEN.COM. Estando no BASIC, digite e rode o programa da listagem 1. Observe que o programa de teste procura usar todas as rotinas implementadas até hoje. Se ficar alguma dúvida, faça novos programas até se convencer de que tudo está correto.

Aguardem as novidades do mês que vem. Até à próxima!



NEM SÓ DE RIO E SÃO PAULO VIVE O MSX

Temos a maior variedade de programas para a linha MSX, incluindo os últimos lançamentos do mercado.

Programas desenvolvidos e distribuídos exclusivamente pela INTERSOFT:

- | | |
|--------------|--|
| MSX CHART II | - A versão mais avançada do MSX CHART |
| MSX PACKAGE | - Pacote para Finanças e Estatística |
| MSX PROVETA | - Sistema de Fertilidade Programada |
| MSX POOL | - Sistema para Tratamento de Piscinas |
| SIGN MASTER | - Você imprime textos com qualquer letra e com recursos do Print Shop. |

E mais, os já conhecidos: FAST-COPY, GRAPHIC VIEW, SPRITE MAKER, etc. . ., originais com manual. Solicite catálogo completo, à Caixa Postal 07/0281, Brasília-DF, Cep 70359.

INTERSOFT Comércio e representações - SCRS Quadra 511, Bloco "C" Nº 62, Galeria Alvorada - Loja 7 Brasília - DF - Cep 70750 - Tel: (061) 244-5728.

BLOCO 1

```

4F37 C3 51 0F C3 95 0F C3 A0
4F3F 0F C3 34 10 C3 4D 10 E5
4F47 CD 48 0C CD 0E 0B 7E 4F
4F4F E1 C9 2A DC F3 CD 46 0F
4F57 32 CC FB 32 65 38 CD 5E
4F5F 0C 11 18 FC 01 08 00 ED
4F67 B0 21 1F FC 06 08 3A AA
4F6F FC A7 28 02 06 03 7E 2F
4F77 77 2B 10 FA 3E FF 32 65
4F7F 39 CD 5E 0C 11 18 FC 01
4F87 08 00 EB ED 0B 2A DC F3
4F8F 0E FF CD E6 0C C9 2A DC
4F97 F3 3A CC FB 4F CD E6 0C
4F9F C9 DD 21 AB 02 DD E5 E5
4FA7 3E FF 32 0C DE F3 3A DC F3
4FAF 21 81 F3 BE 3E 0A 20 01
4FB7 DF 3A EB FB 0F 21 7F FB
4FBF 3E 01 38 04 21 CF FB AF
4FC7 32 CD FB 11 00 36 D5 06
4FCF 40 3E 20 12 13 18 FC D1
4FD7 0E 05 3A 80 F3 D6 04 38
4FDF 2F 06 FF 04 D6 05 30 FB
4FE7 78 A7 28 24 3E 13 C5 0E
4FEF 00 7E 23 0C DD 21 9D 08
4FF7 CD 78 02 38 F4 28 04 FE
4FFF 20 38 81 12 13 10 EA 3E
5007 18 91 4F 09 C1 0D 20 DD
500F 2A 48 38 CD 18 10 E1 DD
5017 21 98 0B C9 E5 26 01 3A
501F B0 F3 47 11 00 36 C5 D5
5027 1A 4F CD E6 0C D1 C1 13
502F 24 10 F3 E1 C9 DD 21 F
    
```

```

5037 02 DD E5 AF 32 DE F3 E5
503F 2A 81 F3 26 01 CD CF 0E
5047 E1 DD 21 25 0B C9 DD 21
504F A0 02 DD E5 CD 89 10 20
5057 13 DD 21 DA 09 CD 7B 02
505F CD 89 10 28 FB DD 21 27
5067 0A CD 7B 02 21 9B FC 7E
506F FE 04 20 02 36 00 2A FA
5077 F3 4E DD 21 C2 10 CD 7B
507F 02 22 FA F3 79 DD 21 0B
5087 08 C9 FB E5 D5 C5 3A CD
508F FB 21 EB FB AE 21 DE F3
5097 A6 0F DD 21 2B 0D DC 7B
509F 02 DD 21 62 0D CD 7B 02
50A7 C1 D1 E1 C9 00 00 00 00
    
```

Soma total:00A98C

BLOCO 2

```

4100 C3 B5 01 C3 1A 03 C3 AF
4108 02 C3 86 08 C3 F7 0E C3
4110 37 0F C3 3A 0F C3 3D 0F
4118 C3 40 0F C3 43 0F C3 00
4120 00 C3 00 00 C3 00 00 C3
4128 00 00 C3 00 00 C3 00 00
4130 C3 00 00 C3 00 00 C3 00
4138 00 C3 00 00 C3 00 00 06
4140 01 89 01 0C 01 0F 01 12
4148 01 15 01 18 01 1B 01 1E
4150 01 21 01 24 01 27 01 2A
    
```

```

4158 01 00 00 00 00 00 00 00
4160 00 00 00 00 00 00 00 00
4168 FD 84 FF A9 FD AE FD B3
4170 FD 88 FD C2 FD 00 00 00
4178 00 00 00 00 00 00 00 00
    
```

Listagem 1

```

10 KEY OFF:SCREEN 4:REM Habilita a tela
4
20 WIDTH 64:LOCATE ,0:REM Desliga o cursor para impressoes
30 PRINT "PRESSIONE UMA TECLA PARA ATIVAR AS FUNCOES"
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 40
50 KEY ON
60 PRINT:PRINT "PRESSIONE E SOLTE A TECLA SHIFT REPETIDAMENTE"
70 PRINT"E OBSERVE SE O CURSOR ESTA NO FIM DESTA FRASE!";
80 A$=INPUT$(1):REM Espera tecla com o cursor
90 CLS:LOCATE 0,0:PRINT "IMPRESSAO SEM CURSOR:"
100 FILES
110 PRINT:PRINT:PRINT "IMPRESSAO COM CURSOR:"
120 LOCATE ,1:FILES:REM Imprime com cursor
130 LOCATE ,0:PRINT:REM Imprime sem cursor
140 A$=INPUT$(1):WIDTH 32
150 FILES:WIDTH 60
    
```

MSX



REVOLUÇÃO

MSX

Tem tudo para seu MSX, MSX2 e MEGARAM

- DRIVES 5 1/4" E 3,5"
- INTERFACE DE DRIVE
- INTERFACE DE 80 COLUNAS
- MODEMS
- IMPRESSORAS
- MONITORES
- MEGARAM

- KIT TRANF. 2.0
- JOGOS E APLIC. P/2.0
- FITAS K-7
- DISKETES 5 1/4" E 3,5"
- JOGOS MEGARAM
- CAGAS, CABOS, PORTADISKETES

Jogos, Aplicativos e Utilitários em disco, fita ou cartucho, grande acervo de programas com todas as novidades vindas do exterior.

REVENDEDOR AUTORIZADO

DDX

Sempre Novos Lançamentos - 10 Jogos + Fita/Disco - Superpromoção
 Funcionamos nos dias úteis das 9:00 às 19:30 aos sábados das 9:00 às 15:00,

Revolution Software Informática Ltda. - CGC 32.277.873/0001-32
 Av. Pres. Vargas, 633/2120 - Centro - RJ - CEP 20071
 Próximo ao Metrô, esquina com Uruguaiana

ANÁLISE DO LIVRO

SISTEMAS OPERACIONAIS DO MSX E SUAS FERRAMENTAS — CPU:

A qualidade e o potencial de um microcomputador são geralmente desfrutados pelos usuários e programadores mais experientes. O MSX é um padrão de 8 Bits relativamente recente e mesmo levando-se em consideração que este tipo de padrão tende, no futuro próximo, a ser sobrepujado pelos micros de maior capacidade de processamento, ainda se pode afirmar que este micro não foi explorado em toda a sua plenitude.

Uma prova disto é o número de programas-ferramentas lançados nos últimos meses no mercado pelas softhouses. Frequentemente, estes programas encontram um usuário despreparado e sem os conhecimentos necessários para usufruir o que estas ferramentas oferecem. É como convidar para um banquete gastronômico alguém que nunca tenha tido a oportunidade de fazer uma refeição decente na vida.

O que possibilitou que o MSX avançasse no Brasil como padrão de 8 Bits foram basicamente dois fatores: o uso de disk drives e terminais de 80 colunas, além de outros periféricos interessantes e o número de programas disponíveis que rodam sob o gerenciamento dos sistemas operacionais de disco. A compatibilidade do MSX-DOS com o CP/M trouxe ao usuário o acesso a programas aplicativos do melhor nível possível, incentivando inclusive a iniciativa de algumas softhouses em não só adaptar estes

programas, como também em dedicar versões mais voltadas à capacidade intrínseca do MSX.

O conhecimento de noções básicas e outras um pouco mais aprofundadas sobre os Sistemas Operacionais de Disco torna-se obrigatório para todo usuário que, por qualquer motivo, adquira um disk drive sem ter nunca manipulado este tipo de equipamento.

O livro que ora analisamos, sobre "SISTEMAS OPERACIONAIS DO MSX E SUAS FERRAMENTAS", lançado pela EDITORA CIENCIA MODERNA, objetiva justamente iniciar o usuário sem experiência e/ou aumentar o nível de conhecimento a respeito deste assunto para qualquer outro tipo de usuário. Ao ler esta obra, verificamos que não se trata de "mais um livro sobre drives", mas a reunião dos conhecimentos sobre drives, disquetes e programas, de forma didática e muito bem concatenada pelos seus autores. Pela primeira vez se faz uma comparação, inclusive de comandos, entre a máquina MSX sem padrão (com cassete) e a equipada com um acionador de discos. Isto possibilitará uma transição menos traumática entre os dois "set-ups" por qualquer leitor que esteja adotando disk drives recentemente.

A preocupação com a didática e a originalidade não nos surpreende, ao saber quem são os autores deste livro. Anteriormente, e pela mesma Editora, os irmãos Sergio Guy e Paulo Roberto Elias ofereceram aos leitores dois livros que se destacam no mercado literário de in-

formática pelos itens citados: a obra dBASE II PLUS MSX SEM MISTÉRIOS, um dos livros pioneiros no tratamento do melhor Banco de Dados em uso no momento (já analisado por CPU), e TUDO SOBRE O MSX-WORD DAS VERSÕES 1.6 A 3.0, este último o único livro disponível sobre este software que esgota totalmente a adaptação do mesmo para o equipamento do leitor.



No 1º Capítulo, os autores discorrem sobre várias noções qualificadas com "básicas", que vão desde a definição do que é o DOS e o BASIC DE DISCO (!) até a inicialização do computador com um dos dois. Neste Capítulo são também mostradas as características técnicas dos disquetes de 5 1/4", incluindo o que é e para que serve a FAT, a região de BOOT (programa de partida) e o DIRETÓRIO. O importante aqui é que estas explicações são dadas num nível que qualquer um poderá ler sem constrangimento.

Nos Capítulos seguintes são descritos os comandos do DOS, do BASIC DE DISCO (este vem por último) e uma série de programas-ferramentas, entre eles os recentíssimos HELLO e

BKP DISCO, de Eduard Barbosa e Julio Velloso, respectivamente. Os autores optaram por descrever o que cada um destes softwares faz, baseados nos conhecimentos descritos no Capítulo 1. Assim, em vez de se deterem exclusivamente nos comandos, os quais podem mudar de acordo com a Versão do programa, passam a aplicar noções importantes, estas sim, que deverão permanecer na cabeça do leitor. Na parte de comandos do DOS, o detalhamento na descrição de certos comandos extrapola tudo o que já havíamos lido nos bons livros sobre drive para o MSX. Ao final do livro, são fornecidas informações suplementares sobre o Padrão MSX e sobre a formatação de discos, na forma de Apêndices.

O acabamento gráfico empregado pela CIENCIA MODERNA deixará os leitores agradavelmente impressionados pela qualidade. A editora empregou técnicas de "desk top publishing" para a confecção dos originais, de acordo com os mais modernos conceitos de legibilidade do texto. Este e outros livros em lançamento marcam a reestruturação da Editora, agora independente da Livraria que faz parte do grupo e dedicada exclusivamente à parte de editoração.

SISTEMAS OPERACIONAIS DO MSX E SUAS FERRAMENTAS vale a pena ser lido, mesmo por quem já possui algum outro livro sobre o assunto. Caso não seja lançada uma outra obra que o supere, cremos que podemos considerá-lo um trabalho digno de permanecer como referência na biblioteca do leitor.

THE MSX NEWS

As melhores novidades dos melhores programadores nacionais e tudo o que existe de melhor para os seus MSX e MSX2 você encontra na NEMESIS.



METRÓPOLIS

Uma vídeo aventura como você nunca viu antes. Em METRÓPOLIS, em meios a vestígios de uma civilização pós-nuclear, onde reina o caos e a desordem, argue-se um solitário guerreiro disposto a recolher membros valentes para a sua rebelião. Em disco por apenas NCz\$ 19,00.



ULISSES

O bravo lutador terá que atravessar perigosa selva povoada por mortos-vivos e incríveis seres mitológicos fugidos de um pesadelo. Em disco por apenas NCz\$ 19,00.



GONZALEZ

Um jogo diferente de tudo que você já viu. Sua missão será arrancar uma cama e desligar o despertador para continuar dominando em paz. Em disco por apenas NCz\$ 19,00.



SOLDIER OF LIGHT

Uma novidade alucinante, uma das mais esperadas conversão dos flipramas. Um Arcade-Game onde diversas telas e inimigos se sucedem num ritmo vertiginoso. Em disco por apenas NCz\$ 19,00.

TERRORPODS

Imagine-se no interior de um gigantesco ser bio-mecânico contra inimigos tão terríveis como o que você controla. Prepare-se para grandes emoções. Em disco por apenas NCz\$ 19,00.

NOVIDADES EM FITA K7 ESPECIAL

Os jogos mais disputados do momento, finalmente na versão cassete: RAMBO III, ROBOCOP e MASK II. Cada um em fita por apenas NCz\$ 19,00.

OS MELHORES PROGRAMAS PARA SEU MSX

MSX PAGE MAKER 1.4, GRAPHOS III, ACESSÓRIOS PARA MSX PAGE MAKER e GRAPHOS III, GRAPHIC VIEW, MSX TURBO, FASTCOPY, SPRITE MAKER, EDTRONIC, EDARQ XSW, CONTAS A PAGAR E RECEBER, VOX XSW, LINHA PROKIT COMPLETA e o mais novo editor gráfico EASY GRAPH.

Comprove o menor preço: (021) 222-4900.



Peça gratuitamente nosso novo catálogo completo com a maior lista MSX e MSX2 da América Latina. Aceitamos revendedores de todo o Brasil.

NEMESIS INFORMÁTICA LTDA. Rua Sete de Setembro 92 cobertura 2404 - Caixa Postal 4583 - Cep 20.001 - CENTRO - Rio de Janeiro - RJ.

NOVIDADES PARA MSX2 64Kb

- | | |
|---------------------------------|----------------|
| PACMANIA II em 3 1/2 face dupla | - NCz\$ 25,00. |
| TETRIS II em 3 1/2 face dupla | - NCz\$ 25,00. |
| LEATHER SKIRTS em 3 1/2 e 5 1/4 | - NCz\$ 25,00. |
| DIGGER MOUSE em 3 1/2 e 5 1/4 | - NCz\$ 25,00. |
| CRAFTON & CIA em 3 1/2 e 5 1/4 | - NCz\$ 25,00. |
| ANCIENT YS VANISHED em 3 1/2 FD | - NCz\$ 30,00. |
| MSX2 DISK STATION em 3 1/2 FD | - NCz\$ 30,00. |
| MSX2 MUSIC EDITOR 3 1/2 e 5 1/4 | - NCz\$ 30,00. |
| MSX2 VÍDEO TITLER 3 1/2 e 5 1/4 | - NCz\$ 30,00. |





MSX DEBUG



SÉRGIO DURIC CALHEIROS

Na última parte do projeto, su gerimos que o programa MSXDEBUG fosse preparado para receber o novo comando que seria implementado neste artigo. Este comando, como já havia dito, é o comando BUSCA, que serve para localizar uma seqüência de caracteres a partir de um determinado endereço inicial.

Independentemente do comando SOMA ter sido implementado ou não, a implementação do comando BUSCA pode ser feita sem maiores problemas. A única restrição, ou melhor, o único cuidado que o leitor deve ter, é o de respeitar o endereço no qual a rotina vai ser colocada. Se o comando SOMA não estiver implementado, o comando BUSCA poderá ser colocado exatamente no lugar do comando SOMA. Com isso, eliminamos a possibilidade de deixar um espaço morto entre o fim do programa e o início da rotina do comando BUSCA. Isto é possível porque a rotina do comando não possui nenhum desvio absoluto ou chamada absoluta interna, ou seja, só usa desvios relativos, sendo, por isso, relocável.

A opção de mudar o programa de endereços à vontade pode ser tentadora, mas é um procedimento perigoso. Se você ainda não se sente seguro para tomar uma decisão deste porte, é aconselhável seguir os passos descritos desde a primeira parte, para evitar surpresas desagradáveis.

Colocando a rotina do comando BUSCA em seu endereço normal, podemos deixar um espaço sem utilidade imediata. Entretanto, fica reservado o espaço para uma futura implementação do comando SOMA, caso não esteja implementado ainda. Cabe ao leitor fazer sua escolha, e somente a ele a tarefa de manter o programa em ordem.

Como mais um lembrete, fique atento na hora de fazer o reconhecimento do comando nas tabelas da rotina INSTR. Sem o comando SOMA, os endereços onde entrarão o nome do comando e o início da execução poderão variar de versão

para versão. Aqui, assumimos que todos os passos foram seguidos à risca, sem pular ou mudar a seqüência, tornando o funcionamento das rotinas livre de riscos na medida do possível.

A rotina do comando BUSCA está comentada na listagem 1. A lógica utilizada é simples e basta olhar para entendê-la. Os parâmetros necessários para o funcionamento da rotina são apenas dois. Um deles é o endereço a partir do qual se deseja localizar uma determinada seqüência na memória. O outro é a seqüência de caracteres propriamente dita.

A primeira providência tomada pela rotina é converter o endereço. Com o endereço em mãos, basta localizar a seqüência no buffer do teclado e começar a compará-lo dali mesmo. Com isso, evitaremos a criação de uma nova variável desnecessariamente.

O próximo passo é comparar byte a byte, até que um deles seja diferente do que está na memória ou, então, até que o final do buffer do teclado seja atingido, indicando que uma das possíveis seqüências da memória foi encontrada. De resto, basta tomar as devidas ações, como imprimir o endereço, esperar uma tecla e recomear tudo novamente até atingir o fim da memória.

Para implementar o comando, prepare a memória para receber o MSXDEBUG. A partir do endereço 4E80H, digite os dados do bloco 1. Após isso, verifique se está tudo certo, usando o comando SOMA, caso esteja implementado.

Neste momento, para fazer com que a rotina seja reconhecida, poderemos tomar dois caminhos. Se o comando SOMA ainda não foi implementado, a tabela de comandos e endereços deverá estar como foi digitada originalmente. Desta maneira, o endereço do comando BUSCA e o seu nome devem ser colocados nos endereços dados para o comando SOMA. Este procedimento deve ser revisto na parte 3 do projeto MSXDEBUG

Se a versão do seu MSXDEBUG possuir o comando SOMA, basta seguir os passos descritos logo à frente. Naturalmente, se você implementou algum outro comando extra, saberá como contornar esta mudança. Não se esqueça de que a rotina do comando BUSCA é relocável, podendo ser colocada em qualquer lugar da memória. Isto também vale para o comando SOMA.

Chegando a este ponto, coloque o nome do comando ("BUSCA") no lugar do BYTE 0FFH, indicador do fim da tabela de nomes, e que deve estar no endereço 4CFFH. Após isso, este BYTE deve ter se deslocado para o endereço 4D05H, com um BYTE 00H no endereço 4D04H. Agora, defina o ponto de entrada da rotina. Para isso, coloque o endereço do comando BUSCA (0E80H) em 4C94H. Mais uma vez, não esqueça que a ordem é invertida, ou seja, o BYTE 80H deve ser colocado em 4C94H e o BYTE 0EH em 4C95H.

Como último procedimento, mude o título do programa, atualizando a versão de 1.0 ou 1.1 para 1.2. Com isso, saberemos como referenciar cada implementação feita no programa.

Para testar o comando, salve o MSXDEBUG em disco e execute a nova versão. Digite: BUSCA 0000 DOS. Anote os endereços que forem apresentados e verifique se a palavra DOS realmente se encontra nestes endereços. Para abortar o comando, tecele (ESC) quando a rotina estiver esperando uma tecla para continuar.

Por enquanto, a única maneira de entrar com os bytes é pelo teclado, o que limita o uso do comando. Futuramente, será adaptado para receber dados numéricos, além de caracteres.

Se você criou algum outro comando para o MSXDEBUG e deseja divulgá-lo, não hesite em mandá-lo para que possamos avaliá-lo. Sua colaboração será sempre bem-vinda. Até à próxima.

BLOCO 1

```

4E80 CD 9A 08 CD FA 08 22 89
4E88 0D CD 9A 08 22 8B 0D ED
4E90 4B 8B 0D 2A 89 0D 0A A7
4E98 28 18 BE 03 23 F5 11 FF
4EA0 FF CD 33 0B 28 28 F1 2B
4EA8 ED 2A 89 0D 23 22 89 0D
4EB0 18 DD ED 5B 89 0D 13 ED
4EB8 53 89 0D 1B ED 53 85 0D
4EC0 CD 18 0B CD E7 07 CD E8
4EC8 0A FE 1B C8 18 C1 F1 C9
    
```

Soma total:00220B

Listagem 1

```

BUSCA:  CALL GTDAT      ;Localiza o primeiro parâmetro no buffer
        CALL CONV D    ;Converte o valor do endereço inicial
        LD (ENDIN),HL  ;Armazena na memória
        CALL GTDAT      ;Localiza a sequência de bytes no buffer
        LD (ENDFI),HL  ;Armazena na memória
BUS01:  LD BC,(ENDFI)   ;Recupera apontador da sequência
        LD HL,(ENDIN)  ;Recupera endereço inicial
BUS02:  LD A,(BC)       ;Lê o byte da sequência apontado
        AND A          ;Verifica se atingiu fim do buffer
        JR Z,BUS03     ;e desvia com o local da memória
        CP (HL)        ;Senão, compara valores
        INC BC         ;Atualiza apontadores
        INC HL         ;
        PUSH AF        ;Salva flags no STACK POINTER
        LD DE,OFFFHH  ;Verifica se atingiu fim da memória
        CALL CMPRG     ;e desvia para o fim da rotina no caso
        JR Z,BUS04     ;Recupera flags
        POP AF         ;Se os valores forem iguais repete
        JR Z,BUS02     ;senão procura a partir do byte seguinte
        LD HL,(ENDIN) ;ao último usado como inicial
        INC HL
        LD (ENDIN),HL
        JR BUS01
BUS03:  LD DE,(ENDIN)  ;Recupera valor da sequência na memória
        INC DE
        LD (ENDIN),DE ;Atualiza próxima sequência.
        DEC DE
        LD (RECDT),DE ;Prepara endereço para ser impresso
        CALL MLFCR     ;Executa um Carriage Return
        CALL RECON     ;Imprime endereço
        CALL KEY07     ;Espera uma tecla
        CP 1BH        ;Se for <ESC> retorna
        RET Z
        JR BUS01      ;senão continua
BUS04:  POP AF         ;Recupera STACK POINTER
        RET           ;Retorna
    
```

SOBRA UM

RENATO PAULO DE MELLO

Para quem não conhece, *Sobra Um* constitui-se em um jogo solitário de raciocínio, onde tem-se por objetivo retirar todos os pinos do jogo menos um, que deverá ficar na casa central do tabuleiro.

Para tirar um pino do jogo é preciso que ele tenha, de um lado, uma casa vazia e, do outro lado, um pino. O pino oposto à casa vazia pula por cima do pino intermediário e ocupa a casa vazia. Por sua vez, o pino intermediário que foi saltado é retirado do jogo.

EXEMPLO: Se você tiver os pinos A, B e C dispostos conforme figura 1.0 poderá:

- a) Passar o pino A por cima de B e retirar B do jogo (figura 1.1); ou
- b) Passar o pino B por cima de A e retirar A do jogo (figura 1.2); ou
- c) Retirar A, passando C por cima dele (figura 1.3).

MOVIMENTAÇÃO:

— O cursor poderá ser movimentado para qualquer posição do tabuleiro com o auxílio das teclas do cursor.

— Para retirar os pinos deve-se:

- a) Posicionar o cursor sobre o pino a ser retirado;

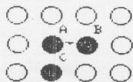


Figura 1.0



Figura 1.2

- b) Pressionar a barra de espaços;
- c) Levar o cursor até a casa vazia onde será colocado o pino; e
- d) Pressionar novamente a barra de espaços.

Se a jogada estiver correta, será efetuado o transporte e a retirada do pino. Caso contrário, soará um aviso de erro.

FIM DE JOGO: Quando você não puder mais retirar nenhum pino do jogo, ele será automaticamente finalizado.

Se você conseguir deixar apenas um pino na casa central do tabuleiro, terá conseguido cumprir o objetivo do jogo.

OBSERVAÇÕES:

- Para terminar uma partida a qualquer momento, basta pressionar (RETURN).
- Para interromper o programa a qualquer momento, basta pressionar (CTRL + STOP).

Considerações sobre o programa:

SOBRA UM é totalmente escrito em MSX-BASIC, porém ele faz uso de 04 rotinas da ROM. São elas:

— DEFUSR = &H41 — Esta rotina desabilita o vídeo, permitindo que a tela seja montada sem ser vista.

— DEFUSR1 = &H44 — Habilita o vídeo, mostrando a tela já pronta.

— DEFUSR2 = &H156 — Limpa o buffer de teclado, evitando a repetição incômoda de uma tecla pressionada.

— DEFUSR3 = &H3E — Reinicia as teclas de funções com seus valores originais.

Ao executar o programa, a imagem da tela desaparecerá e, após alguns segundos, surgirá a tela já pronta. A demora inicial é motivada, principalmente, pela rotina que desenha o título (linhas 1700-1910). Esta rotina desenha as letras que compõem o título de uma maneira diferente, sem necessidade de desenhá-las através de extensos comandos gráficos. Ela é bastante prática, porém um pouco demorada (nem tudo é perfeito). Para sua alegria, ela é executada somente uma vez no decorrer do programa. Esta rotina pesquisa diretamente na ROM o formato dos caracteres que compõem o título e os desenha no vídeo. Ela foi baseada numa rotina de ampliação de caracteres na impressora, publicada no excelente 'APROFUNDANDO-SE NO MSX', página 133 (2ª Edição), da Editora Aleph.

A listagem do programa, feita em "REM's", elimina a necessidade de maiores comentários sobre a lógica e procedimentos do programa.

Nenhum comando é realizado em uma "REM" e, por isso, todas as linhas cujo número é seguido de um apóstrofo, poderão muito bem não serem digitadas. A numeração da listagem está disposta de tal modo a facilitar tal procedimento.

```

1 ' 00000000000000000000000000000000
2 ' 0 0
3 ' 0 SOBRA UM - MSX 0
4 ' 0 1988 0
5 ' 0 Versão 1.0 0
6 ' 0 RENATO PAULO DE MELLO 0
7 ' 0 0
8 ' 00000000000000000000000000000000
9 '
10 DEFINT A-Z: CLEAR 200
20 FOR I=1 TO 10: KEY I, "": NEXT I
30 GOSUB 1800
40 ON STOP GOSUB 1770
50 STOP ON
60 GOSUB 1260
67 '
68 ' Rotina Principal
69 '
70 A=USR2(0)
80 A$=INKEY$
90 IF A$=CHR$(32) THEN PLAY M3$: T=ASC(A$)
)-31: ON T+P GOSUB 160,200
100 IF A$=CHR$(13) THEN PLAY M3$: GOTO 66
0
110 A=STICK(0)
120 ON A GOSUB 1010,1050,1060,1050,1110,
1050,1160,1050
130 PUTSPRITE 1,(X,Y),11
140 FOR I=1 TO 50: NEXT I
150 GOTO 80
157 '
158 ' A$=CHR$(32) - P=0
159 '
160 I1=X+8: Y1=Y+8
170 P1=POINT(X1,Y1): P=1
180 IF P1<>8 THEN GOSUB 550
190 RETURN
197 '
198 ' A$=CHR$(32) - P=1
199 '
200 X2=X+8: Y2=Y+8: P=0
210 P2=POINT(X2,Y2)
220 IFF2<>1 THEN GOSUB 550: RETURN
227 '
228 ' Verifica validade do movimento
229 '
230 IF (X1<>X2) AND (Y1<>Y2) THEN 550
240 IF (X1=X2) AND (Y1=Y2) THEN YY=(Y1+Y
2)\2: XX=X2: IF (Y1-YY) <18 THEN 550 ELSE
GOTO 290
250 IF (X1<X2) AND (Y1=Y1) THEN XX=(X1+X
2)\2: YY=Y2: IF (X2-XX) <18 THEN 550 ELSE
GOTO 290
260 IF (X1=X2) AND (Y1<Y2) THEN YY=(Y1+Y
2)\2: XX=X2: IF (Y2-YY) <18 THEN 550 ELSE
GOTO 290
270 IF (X1>X2) AND (Y1=Y2) THEN XX=(X1+X
2)\2: YY=Y1: IF (X1-X2) <18 THEN 550 ELSE

```

```

GOTO 290
280 GOTO 550
287 '
288 ' Troca peças
289 '
290 IF POINT (XX,YY)=1 THEN 550
300 CIRCLE (XX,YY),4,1: PAINT (XX,YY),1
310 CIRCLE (XX,YY),4,4
320 CIRCLE (X1,Y1),4,1: PAINT (X1,Y1),1
330 CIRCLE (X1,Y1),4,4
340 CIRCLE (X2,Y2),4,8: PAINT (X2,Y2),0
350 PT=PT-1: GOSUB 590
360 GOSUB 380
370 RETURN
377 '
378 ' Verifica final
379 '
380 FOR I=20 TO 172 STEP 18
390 KA=POINT(140,I): KB=POINT(140,I+18)
400 KC=POINT(157,I): KD=POINT(157,I+18)
410 KE=POINT(175,I): KF=POINT(175,I+18)
420 IF (KA+KC+KE)=24 AND (KB+KD+KF)=3 TH
EN GOTO 450
430 IF (KA+KC)=16 OR (KC+KE)=16 THEN RET
URN
440 IF (KA+KB)=16 OR (KC+KD)=16 OR (KE+
F)=16 THEN RETURN
450 NEXT I
460 FOR I=86 TO 230 STEP 18
470 KA=POINT(I,84): KB=POINT(I+18,84)
480 KC=POINT(I,102): KD=POINT(I+18,102)
490 KE=POINT(I,120): KF=POINT(I+18,120)
500 IF (KA+KC+KE)=24 AND (KB+KD+KF)=3 TH
EN GOTO 530
510 IF (KA+KC)=16 OR (KC+KE)=16 THEN RET
URN
520 IF (KA+KB)=16 OR (KC+KD)=16 OR (KE+K
F)=16 THEN RETURN
530 NEXT I
540 GOTO 660
547 '
548 ' Aviso de erro
549 '
550 PLAY "t200o2v15C2", "t200o1v15C2"
560 IF PLAY(0) THEN 560
570 P1=0: P2=0: P=0
580 RETURN
587 '
588 ' Atualiza placar
589 '
590 IF PT=RE-1 THEN PLAY M1$: COLOR 11: NV
=2: PX=13: PY=160: DI$="NOVO RECORDE": GOSUB
1210
600 PSET(28,90),POINT(28,90): COLOR1: PRIN
T01,210
610 COLOR15: FOR I=1 TO 2: PSET(29+I,90),POIN
T(29+I,90): PRINT01,USING"##": PT: NEXT I
620 IF PT=RE THEN RETURN

```

```

630 PSET(28,125),POINT(28,125): COLOR1: PR
INT01,210
640 COLOR15: FOR I=1 TO 2: PSET(29+I,125),POI
NT(29+I,125): PRINT01,USING"##": PT: NEXT I
650 RETURN
657 '
658 ' Final
659 '
660 PSET(12,160),POINT(12,160): COLOR1: PR
INT01,220
670 X=150: Y=94: PUTSPRITE1,(X,Y),11

```



**MSX - MSX-2
MEGAROM**

TEMOS UMA INFINIDADE DE
JOGOS E APLICATIVOS EM
FITA, DISCO 5 1/4 E
DISCO 3 1/2

PROMOÇÃO
NA COMPRA DE 6 JOGOS
LEVE 1 GRÁTIS

DRIVE 5 1/4 360 KB,
(COMPLETO),
CAIXA DE ACRÍLICO P/DISCOS,
DISQUETES, LIVROS, FORM.
CONTÍNUO,
CAPAS P/EQUIPAMENTOS, ETC.
PEÇA CATÁLOGO "GRÁTIS" OU
VISITE NOSSO SHOW ROOM
Rua Cláudia, 1837 - Lapa
Cx. Postal 11.844 - CEP. 05042
Tel. (011) 65-2030 - SP

Agora também aos sábados
das 9:30 às 16:00 hs.

```

680 COLOR11:NV=3:PY=160
690 IF PT>1 THEN PX=37:D1$="F I M":GOSUB
1210:GOTO 790
700 IF POINT (157,102)<0 THEN PX=34:D1$
="QUASE !!!":GOSUB1210:PX=4:PY=170:D1$="T
ENTE NOVAMENTE":GOSUB1210:GOTO 820
710 PX=20:D1$="PARABENS !!!":GOSUB1210
720 PX=5:PY=170:D1$="VOCE CONSEGUIU!":GO
SUB 1210
730 PLAY "S8M00004125"
740 FOR I=2TO10
750 PLAY M$(I)
760 NEXTI
770 PLAY "r1r1"
780 GOTO 800
790 PLAY M$:PLAY M$+"r1r1"
800 IF PLAY(0) THEN 800
810 GOTO 840
820 PLAY M2$:PLAY M2$+"R2"
830 IF PLAY(0) THEN 830
837 '
838 ' Nova partida
839 '
840 PSET(4,160),POINT(4,160):COLOR1:PRIN
T01,Z2#+Z1$:PSET(4,170),POINT(4,170):PRI
NT01,Z2#+Z1$
850 COLOR 4:NV=2:PX=35:PY=160:D1$="PRESS
IONE":GOSUB 1210
860 PX=37:PY=170:D1$="<ESPAÇO>":GOSUB 12
10
870 A=USR2(0)
880 AS=INKEY$
890 IFA$(*) THEN 800
900 PSET(30,160),POINT(30,160):COLOR1:PR
INT01,Z2$:PSET(30,170),POINT(30,170):PRI
NT01,Z2$
910 PUTSPRITE1,(0,200),11
920 X1=0:Y1=0:X2=0
930 Y2=0:X1=0:Y1=0
940 IF RE<PT THEN RE=PT
950 PT=44
960 GOSUB1410
970 PUTSPRITE1,(X,Y),11
980 PLAY M$
990 IF PLAY(0) THEN 990
1000 GOTO 70
1007 '
1008 ' A=1 - Para cima
1009 '
1010 IF Y<94 AND X>104 THEN 1050
1020 IF Y<94 AND X<132 THEN 1050
1030 IF Y<40 THEN 1050
1040 Y=Y-10
1050 RETURN
1057 '
1058 ' A=3 - Para direita
1059 '
1060 IF X>150 AND Y>112 THEN 1100
1070 IF X>150 AND Y<76 THEN 1100
1080 IF X>204 THEN 1100
1090 X=X+10
1100 RETURN
1107 '
1108 ' A=5 - Para baixo
1109 '
1110 IF Y>94 AND X<132 THEN 1150
1120 IF Y>94 AND X>160 THEN 1150
1130 IF Y>140 THEN 1150
1140 Y=Y+10
1150 RETURN
1157 '
1158 ' A=7 - Para esquerda
1159 '
1160 IF X<150 AND Y>112 THEN 1200
1170 IF X<150 AND Y<76 THEN 1200
1180 IF X<96 THEN 1200
1190 X=X-10
1200 RETURN
1207 '
1208 ' Escreva na tela
1209 '
1210 FOR J=1 TO NV
1220 PSET (PX+J,PY),POINT(PX+J,PY)
1230 FRINT01, D1$
1240 NEXT J
1250 RETURN
1257 '
1258 ' Desenha tela
1259 '
1260 COLOR15,1,1
1270 SCREENZ,1,0
1280 PLAY M$(2)
1290 OPEN"GRP:"FOROUTPUT AS01
1300 INTERVAL ON
1310 A=USR(1)
1320 ON INTERVAL=115 GOSUB 1040
1330 GOSUB 1390
1340 GOSUB 1560
1350 A=USR(1)
1360 IF PLAY(0) THEN 1360
1370 PLAY M$
1380 RETURN
1387 '
1388 ' Tabuleiro
1389 '
1390 DRAW"BM130,20;C4R5D55R55D55L55D55L
55U55L55U55R55U55"
1400 DRAW"BM120,18;C4R5D55R55D59L55D55L
59U55L55U59R55U55"
1407 '
1408 ' Pinos
1409 '
1410 FORI=30TO174 STEP18
1420 CIRCLE(140,1),4,8:CIRCLE(150,1),4,0
:CIRCLE(176,1),4,8:PAINT(140,1),8:PAINT(
150,1),8:PAINT(176,1),8
1430 NEXT
1440 FORI=86TO122 STEP18
1450 CIRCLE(1,84),4,8:CIRCLE(1,102),4,0:
CIRCLE(1,120),4,8:PAINT(1,84),8:PAINT(1,
102),8:PAINT(1,120),8
1460 NEXT
1470 FORI=194TO238STEP18

```

O MULTIMODEM MSX LIGA VOCÊ AO MUNDO

Se o seu microcomputador MSX anda isolado, com cara de desinformado, adquira um MULTIMODEM MSX da TELCOM. Com ele você passa a participar da comunidade de teletinformática, podendo trocar programas e jogos, comunicar-se micro-a-micro, acessar o VIDEOTEXTO e o STM-400/RENPAQ, além de poder participar dos clubes de micros (CBBSS) do Brasil e do exterior. Os softwares de comunicação são fornecidos gratuitamente e MULTIMODEM MSX agora possui discagem direta.



TELCOM TELEMATICA

Rua Anita Garibaldi, 1700
90.430 - PORTO ALEGRE - RS
F: (0512)41-9871

REVENDEDORES:

| RIO: MSX-SOFT (021)284-6791
| SP: MARS (011)914-2266
| SP: MSX-INF. (011)872-0730

PR: MSX-SOFT (041)233-0046
BR: MICRO & PERIF (071)358-7411
SC: PRATICA (0482)22-0819

PE: SOUZA'S (081)325-4979
ES: DATA (027)222-3899
DF: DYTZ (061)243-4040


```

1400 CIRCLE(1,84),4,8:CIRCLE(1,102),4,8:
CIRCLE(1,120),4,8:PAINT(1,84),8:PAINT(1,
102),8:PAINT(1,120),8
1490 NEXT
1500 CIRCLE (150,102),4,1:PAINT (150,102
),1
1510 CIRCLE(150,102),4,4
1517 '
1518 ' Placar
1519 '
1520 COLOR12:NV=2:PX=15:PY=75:DI0="SOBRA
M":GOSUB 1210:PX=10:PY=110:DI0="RECORDE"
:GOSUB 1210
1520 PSET(28,90),POINT(28,90):COLOR1:PRI
NT#1,Z14
1540 COLOR15:FOR I=1 TO 2:PSET(29+I,90),POI
NT(29+I,90):PRINT#1,USING"##":PT:PSET(29
+I,125),POINT(29+I,125):PRINT#1,USING"##
":RE:NEXT I
1550 RETURN
1557 '
1558 ' Define cursor
1559 '
1560 SPRITE$(1)=CHR$(255)+STRING$(6,129)
+CHR$(255)
1570 PUTSPRITE1,(X,Y),11
1577 '
1578 ' Desenha nome
1579 '
1580 RESTORE:XX=11:CY=3:ET=PEEK(4)+256#P
EEK(5)
1590 FOR V=1 TO 2:READ CP#
1600 CX=XX:FOR RW=0 TO 7
1610 FOR I=1 TO LEN (CP#)
1620 AC=ASC(MID$(CP#,I,1))

```

```

1630 IF AC < I THEN GOTO 1660
1640 I=I+1
1650 AC=ASC(MID$(CP#,I,1))-64
1660 BT#=BIN$(PEEK(AC#B+ET#RW))
1670 BT#=RIGHT$("00000000"+BT#,8)
1680 FOR J=1 TO 8
1690 X#=MID$(BT#,J,1)
1700 IF X#="1" THEN LINE (CX,CY)-{CX+2,C
Y+1},10,B
1710 CX=CX+2:NEXT J,I
1720 CY=CY+4:CX=XX
1730 NEXT RW:XX=97:CY=3:NEXT V
1740 DATA "SOBRA","UM"
1750 COLOR 15:NV=3:PX=48:PY=40:DI0="M S
X":GOSUB 1210
1760 RETURN
1767 '
1768 ' Rotina CTRL + STOP
1769 '
1770 BEEP
1780 SCREEN=,1
1790 WIDTH 40
1800 COLOR15,1,1
1810 A=USR3(0)
1820 KEY ON
1830 END
1837 '
1838 ' Toca música
1839 '
1840 MU=MU+1
1850 IF MU=11 THEN INTERVALOFF:RETURN
1860 PLAY M(MU)
1870 RETURN
1877 '
1878 ' Inicializa variáveis

```

```

1879
1880 Z1#="STRING$(3,219)
1890 Z2#="STRING$(12,219)
1900 RE=30 'Recorde
1910 PI=44 'Pinos no tabuleiro
1920 X=150:Y=94 'Cursor
1930 XI=0:YI=0 'Pino movimentado
1940 X2=0:Y2=0 'Local destino
1950 X1=0:Y1=0 'Pino a retirar
1960 MU=2 'Índice da música
1970 DEFUSR=4H41 'Desabilita vídeo
1980 DEFUSR1=4H44 'Habilita vídeo
1990 DEFUSR2=6H156:'Limpa buffer
2000 DEFUSR3=6H3E:'Restabelece teclas
2010 DIM M$(10) :'Matriz música
2020 M1#=""V141630J3c6g04cv0"
2030 H2#=""11858M200L16048A0500B004B
BA0500B004B00BB08B"
2040 M3#=""V1303864"
2050 M4#=""s8m200L142205d.e8Bc8o4bggg
dbg"
2057 '
2058 ' Música abertura
2059 '
2060 M$(1)=""T120V1504"
2070 M$(2)=""L8G.A16GE6.A16GE"
2080 M$(3)=""GCABG.R4F."
2090 M$(4)=""G16FDEAGED."
2100 M$(5)=""A16EF#04R8"
2110 M$(6)=""G46R4GC4GRBA."
2120 M$(7)=""G16CDE4R8E4GRBA."
2130 M$(8)=""G16C4DE4R8E4D4ADC4GRBA."
2140 M$(9)=""G16FAG4R8E4ADC4GRBA."
2150 M$(10)=""G16ABCA4R4"
2160 PLAY M$(1)
2170 RETURN

```

DRAWLINE

SOFTWARE

PROGRAMAS MSX Nc2\$ 1,00
 CHICAGO 1930 • FLINGSTONE • COLISEUM • ROCKROLLER • GALLICIA
 2 • TERRA MSX • NAVY MOVES I • NAVY MOVES II • POWER OF
 DARKNESS • TANTAN • TURBO GIRL • FIRST STEPS • HOWARD THE DUCK •
 MAHJON • SCOPEON • S. MISSION • DESCOBRIMENTO DA AMÉRICA •
 WELS & FARGOS • DANGER MUSE • TETRIS • NEO-Z • CHUBBY CRISTLE
 • EMILIO BRUTAGNHO • POST MORTEM • SPEED BOAT RACER • CAP
 SEVILHA I • CAP SEVILHA II • INDIANA JONNES • STREAKER • DRÁCULA
 • MAITCH DAY II • LORICES RUNNER • ALFA ROID • CYRUS • PILLBOX
 • SWING MAN • VILA SINISTRA • SNAKE IT • HED DOX.

JOGOS PARA MSX 2.0 Nc2\$ 6,00 COM DISCO
 TEMPO TYPE • RARD XB • POYAN • READ LIGHT AMSTERDAN • BREAKER •
 KING KONG. Etc.

JOGOS ESPECIAIS MSX Nc2\$ 7,00 COM DISCO
 VORTEX RIDER • TRIPPLE COMAND • OPERATION WOLF • SILENT SHADOW
 • HAUNTED HOUSE • ELITE • GUITT BLASTER • LA ABADIA DEL CRIME • LA
 HERANICIA • PINBALL • BLASTER • NEMESIS.

APLICATIVOS/UTILITÁRIOS MSX Nc2\$ 6,00
 MALA DIRETA • PLANILHAS DE CÁLCULOS • BANCO DE DADOS •
 AGÊNCIAS DOM. CONTABILIDADE • CONTROLE DE ESTOQUE • CONTROLE
 BANCÁRIO • CONTROLE PAGAR/RECEBER • EDITORES DE TEXTOS:
 WORDSTAR • DRAW WORD • MSX WRITE.

JOGOS TK: PACOTE COM 12 JOGOS Nc2\$ 12,00
 01-ARKANOID II, 02-CYBERNOID, 03-DRILLER, 04-POP GUN, 05-FYRE FLY,
 06-THUNDERPEYOR, 07-IKARI WARRIOS, 08-RENEGADE, 09-SALAMANDER,
 10-STRIKE FORCE, 11-ELITE, 12-TUNDERCATS.

MSX • TK • PC

	GRAVAÇÃO EM FITA K7 ou disco 5 1/4. Aplicativos, Jogos para MSX. Desenvolvimento de sistemas para MSX e PC.	SUPLEMENTOS Formulários contínuos; Etiquetas diversas; Diskettes; Parla diskettes. Moveres para CPD.	
	PROMOÇÕES Pedido em discos de 5 1/4, 10% de desconto. Pedidos acima de Nc2\$ 21,00 concorre ao sorteio de 1 Video Station.	CATÁLOGO COMPLETO GRÁTIS Escreva para Drawline e solicite o nosso catálogo grátis. Teremos o maior prazer em atendê-lo.	
	ECONOMIA Pedido mínimo Nc2\$ 7,00 em programas; Pagamento em Vale Postal ou Cheque Nominal e Crédito; Preço do fita ou disco Nc2\$ 2,50.	TELE DRAWLINE Escreva suas dúvidas. Peça informações sobre novos produtos. Ligue (013) 32-9813.	
	SEM DESPESAS POSTAIS A Drawline entrega seus pedidos no endereço indicado sem qualquer despesa para você.	ATENDEMOS TODO BRASIL Atendimento especial a todos os clientes.	
	PERIFÉRICOS PARA MSX Drive 5 1/4" ou completo HDX. Cartão 80 columns; Interface para drive; Kits; Modem; Cabelos diversos.	ASSISTÊNCIA TÉCNICA A Drawline mantém perito serviço de assistência técnica compatível com sua exigência.	
		GARANTIA Além destas vantagens você ainda conta com uma garantia de 90 dias em todos os produtos.	

DRAWLINE SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.
 CARA F. 1003 - RUA GENÉRIA VILA NOVA
 CEP. 11011 - SANTOS - SP

JOGOS x BARATAS

DIVINO C. R. LEITÃO

Dando continuidade à coluna iniciada no número anterior de CPU, sobre criação de jogos, vamos mudar o assunto nesta edição. Na verdade, esta matéria é um complemento da anterior, pois alguns "bugs" — ou baratas — andaram rondando o número passado.

Quando propus ao Gonçalves fazer a matéria sobre a confecção de jogos, não calculei corretamente o volume de trabalho a que estava me sujeitando. Resultado: atrasei a entrega dos originais e tive que fazer tudo a toque de caixa. Isto gerou alguns problemas.

O primeiro foi a questão de espaço na revista. Foi feita uma previsão e as listagens e texto extrapolaram esta previsão, o que não seria problema se eu tivesse entregue tudo na data prevista. Com isso, não houve espaço suficiente para a inserção da listagem contendo os mnemônicos da parte em assembler do programa. A falta da listagem em mnemônicos Z80 não impediu os usuários de digitar o CM, mas fez perder um pouco do referencial para a compreensão dos tópicos mostrados na matéria. Este problema fica resolvido agora, com a publicação da referida listagem.

O outro problema (menos grave) foi uma maldita barata que andou rondando todo o texto explicativo de CAVERNAS DE MARTE. Nunca houve uma barata; era uma aranha que, para complicar, foi transformada em morcego. Se você não está entendendo nada, não se preocupe, pois é tudo muito confuso mesmo, mas eu vou explicar. Quando criei o CAVERNAS DE MARTE, o bandido no jogo era uma aranha gigante que perseguia o astronauta, um asterisco, para ser mais exato. Na versão para MSX, ao tentar desenhar uma aranha em uma matriz 8x8, só conseguia fazer um desenho levemente parecido

com uma barata. Como tinha pouco tempo, apelei e transformei a personagem em uma barata e, pensando assim, escrevi todo o texto.

Ao ver a capa da CPU, ainda nas provas, decidi homenagear o BATMAN, de quem sou fã, e transformei a personagem em um morcego (nunca gostei de baratas), e expliquei a troca no quadro onde descrevia as variáveis do programa BASIC. Providencie a substituição do termo barata por aranha, no original da matéria, mas, por uma dessas distrações inexplicáveis, enviei para CPU uma listagem antiga, contendo ainda o termo barata. O resultado você deve ter visto. Peço desculpas a vocês, colegas, pela confusão.

Com a publicação da listagem e esta retratação, resolve-se um problema, mas outro muito pior permanece: os erros. Os erros de revisão, de listagens e outros são nossa maior preocupação, mas parecem uma praga, pois quanto mais os evitamos, mais eles nos procuram. Em uma revista técnica, muitas vezes estes erros causam enormes transtornos ao leitor e a nós próprios, já que desejamos mais que ninguém fazer o melhor.

Pensando seriamente, chegamos a conclusão de que temos que fazer algo até poder atingir a almejada marca de erro zero, que estamos procurando. Enquanto isso não ocorre, será criada uma nova seção, que, esperamos, seja publicada o menos possível: será a CAÇA-BUG.

A cada aos "bugs" (erro no jargão de informática) está feita por nós e por vocês, leitores. Quando você encontrar uma falha nas matérias ou anúncios de CPU, tire uma cópia xerox, indique a falha e mande para nós. Todos os que enviarem as in-

dicações vão concorrer a brindes variados e os sorteios serão efetuados sempre que tivermos que publicar a seção. Esperamos não ter mais que publicar esse odioso símbolo em nossas páginas, mas, quando isso acontecer, pagaremos pelo erro.

Você deve estar se perguntando: e a criação de jogos? Bom, no número anterior fiz correndo e não saiu bem feito. Desta vez, vou fazer devagar e oferecer o melhor para vocês. Então, neste número, apenas serão apresentadas as correções nos mapas de jogos publicados na edição anterior. Com isso, poderei avaliar melhor as cartas recebidas e montar um artigo sem baratas.

As baratas do CAVERNAS DE MARTE infestaram o número 10 de CPU. No mapa do BATMAN, faltou o melhor: as superdicas. Elas estão em quadro anexo. O mapa do FUTURE KNIGHT tem um erro no termo "sala". Ao invés de sala 1, sala 2, etc., deveria ser fase 1, fase 2, etc. O mapa do VAMPIRE foi sem uma lente, para que pudessem ser lidas as dicas, no jogo que saíram em letras microscópicas, no pé direito da página. As dicas estão reproduzidas também em quadro anexo.

Indiretamente, sou também o responsável por esses bugs nos mapas, como fiz a arte final dos três mapas e atrasei a entrega dos originais, deturpando, assim, o processo de montagem da CPU. No caso do FUTURE KNIGHT, fui o responsável direto, pois escrevi os termos erradamente, na prensa, para poder entregar os originais em tempo.

Mas não foi só isso. No excelente artigo do Pierluigi Piazzi, onde ele compara de forma soberba o MSX ao APPLE, foram invertidas as colunas finais de texto, na página 14. Para entender o texto, leia a coluna da

-direita como se fosse a do meio, e vice-versa. Ah, não tiver nada a ver com esse bug.

Os outros bugs, se houverem, deixem pra vocês procurarem. Lembrem-se:

ninguém está livre do erro. Ele é inerente ao trabalho. Quem faz algo, está sempre sujeito a falhar. Só quem nada faz não erra. Nós trabalhamos duro para levar, todo mês uma

nova revista para você. Se ela não sai perfeita, é lamentável, mas queremos que saiba da nossa preocupação com esse fato, e que buscamos a solução para evitá-lo.

<pre> Passo 1 erro(s): 00 0100 1 ; ROTINA DE APOIO DO CAVERNAS DE HARTE 0101 2 0102 3 0103 4 DEFB FFF ;CRJA HEADER 0104 5 DEFB START ;AO COMPILAR O 0105 6 DEFB END ;CODIGO FONTE 0107 7 C300 8 ORG #C300 ;ENDERECO DE EXECUCAO C300 9 C300 10 ; PARTIDA "A FRIO" C300 3A4C05 11 START LD A,IFLAO_01 ;VERIFICA SE E' A PRIMEIRA C300 87 12 OR A ;ENTRADA NA ROTINA LN C304 C258C3 13 JP NZ,INICIO ;SE FOR INICIALIZA SET DE C307 3C 14 INC A ;DEFINICAO DE CHR8 C308 32A4C5 15 LD (FIAO_01),A C308 16 C308 210900 17 LD HL,9 ;PREPARA PARA LER TABELA F998 F9D400 18 GALL VOP_LEI ;NA VRAM, A PARTIR DE J C311 0650 19 LD B,0 C312 2149C5 20 LD HL,MAT_U ;VAL LER 80 BYTES (10*8) C314 22 C316 D898 23 DEF_01 IN A,(F90) C318 77 24 LD (H01),A C319 23 25 INC HL C31A 10FA 26 DUNE DEF_01 C31C 27 C31C 3E28 28 DEF_02 LD A,"#" ;SUBSTITUI CHR8 NA C31D 1710C5 29 LD A,DE,MAT_A ;VRAM C321 CD10C5 30 CALL REDEF C324 C324 3F2A 31 LD A,"*" C326 1189C5 32 LD DE,MAT_B C329 CD10C5 33 CALL REDEF C32C C32C 3E23 34 LD A,"#" C32E 1149C5 37 LD DE,MAT_U C331 CD10C5 38 CALL REDEF C334 C334 3E40 40 LD A,"@" C336 1710C5 41 LD (M,MAT_P C337 CD10C5 42 CALL REDEF C33C C33C 2179C5 44 DEF_03 LD HL,DIR_P1 C33F 1189C5 45 LD DE,ESQ_P1 C342 CD80C4 46 CALL ESPELHO C345 C345 2179C5 47 LD HL,DIR_P1 C348 1189C5 48 LD DE,DES_P1 C34B CD80C4 50 CALL ROTACAO C34E 51 C34E 2189C5 52 LD HL,ESQ_P1 C351 1189C5 53 LD DE,SOB_P1 C354 CD80C4 54 CALL ROTACAO C357 C357 C9 55 RET ;VOLTA AO BASIC C358 C358 AF 56 ERNICO XOR A C359 32A4C5 59 LD (B,MORRE),A C35C 32A4C5 60 LD (A,MORRE),A C35F 61 C35F 210900 62 LD HL,9 ;PREA PARAMETROS DO BASIC C362 CD34C5 63 CALL VOP_LEI C365 D898 64 IN A,(F90) C367 32A4C5 65 LD (DIRCAO),A C36A C36A CD87C3 67 CALL PEDRAS C36D 68 C36D CD81C3 69 CALL ANIMA C370 70 C370 210900 71 LD HL,9 ;DEVOLVE PARAMETROS DO BASIC C373 CD28C5 72 CALL VOP_ESC C376 3A4C05 73 CALL (R,MORRE) C379 D398 74 OUT (F90),A C37B 3A46C5 75 LD (A,MORRE) C37E D398 76 OUT (F90),A C381 C380 C9 78 RET ;VOLTA AO BASIC C381 79 C381 C381 81 ; ANIMA OS PERSONAGENS C383 3A46C5 82 ANIMA LD A,(F10_B) ;ANIMA MORCEGO C384 B7 83 C385 2809 84 JR Z,ANTI_BO C386 85 C387 3D 86 DBC A C388 3A46C5 87 LD (F10_B),A C388 1156C5 88 LD DE,MAT_B C388 3A07 89 JR ANI_B1 C390 90 C390 3C 91 ANI_B0 INC A C394 32A4C5 93 LD (F10_B),A C394 1161C3 93 LD DE,MAT_B1 C397 94 C397 3E2A 95 ANI_B1 LD A,"*" C399 CD10C5 96 CALL REDEF C39C 3A47C5 98 ANI_U LD A,(F10_U) ;ANIMA URANIO C39F 87 99 C3A0 2809 100 JR Z,ANTI_BO C3A3 101 C3A3 3D 101 DBC A C3A3 32A7C5 103 LD (F10_U),A C3A6 1149C5 104 LD DE,MAT_U C3A9 1807 105 JR ANI_U1 C3AB 106 C3AB 3C 107 ANI_U0 INC A C3AC 32A7C5 108 LD (F10_U),A C3AF 1151C5 109 LD DE,MAT_U1 C3B2 110 C3B2 3E23 111 ANI_U1 LD A,"#" C3B4 CD10C5 112 CALL REDEF C3B7 113 C3B7 3A44C5 114 LD A,(DIRCAO) ;ANIMA ASTRONAUTA C3BA F8D1 115 CP 1 ;DE ACORDO COM DIRECAO C3BC 281A 116 JR Z,A_SOB ;DO MOVIMENTO C3BE 117 </pre>	<pre> C3BE F8D3 118 CP 3 C3C0 2825 119 JR Z,A_DIR C3C2 180 120 C3C2 F8D5 121 CP 5 C3C4 3617 122 JR Z,A_ESQ C3C6 123 C3C8 F8D7 124 CP 7 C3C9 2818 125 JR Z,A_ESQ C3CA 126 C3CA 3E26 127 LD A,"#" C3CB 2171C5 128 LD DE,MAT_A C3CF CD10C5 129 CALL REDEF C3D2 130 C3D4 3230C5 131 LD (PASSO),A C3D7 C9 132 RET C3D9 133 C3D8 1199C5 134 A_SOB LD DE,SOB_P1 C3D9 1800 135 JR A_ANDA C3DD C3DD 1109C5 137 LD DE,ESQ_P1 C3D8 1800 138 JR A_ANDA C3E2 139 C3E2 1199C5 140 A_ESQ LD DE,ESQ_P1 C3E5 1803 141 JR A_ANDA C3E7 142 C3E7 1179C5 143 A_DIR LD DE,DIR_P1 C3EA 144 C3EA CD24C4 145 A_ANDA CALL M_PASSO C3E8 2800 146 LD H,0 C3E9 147 C3F0 16 148 ADD HL,DE C3F1 88 149 EX DE,HL C3F2 2806 150 LD A,"#" C3FA CD10C5 151 JP REDEF C3F7 152 C3F7 153 C3F7 31C1A 154 MOVIMENTO A PEDRAS C3FA 155 PEDRAS C3FA 156 C3FA CD34C5 157 PEDRERO CALL VOP_LEI ;HABILITA VOP PARA LEITURA C3FD D898 158 IN A,(F90) ;LE CONTEUDO DE VOP C3FF C3FF F840 159 CP "0" ;PEDRA ? C401 CD08C4 161 CP 0 ;MOVIMENTO C404 162 C404 C9 163 CALL Z C406 C9 164 RET ;FIM DA AREA DE COMPARACAO C407 165 C407 28 166 DEC HL C408 18F0 167 JR PEDRA C40A C9 168 RET C40B 169 C40B 171 ; AREA DE SUBROTINAS C40B 172 C40B 173 ; MOVIMENTO PEDRA APORTADA POR HL, PARA BAIXO C40B 112000 174 MOVPEDE LD DE,32 C40E 19 175 ADD HL,DE C40F 176 C40F CD34C5 177 CALL VOP_LEI ;LE CONTEUDO SOB A PEDRA C412 D898 178 IN A,(F90) C414 179 C414 FE2A 180 CP "" ;MORCEGO ? C416 181 C416 182 C416 FE28 183 CP "A" ;ASTRONAUTA ? C41A CD30C4 184 CALL Z,A_MATA C41D 185 C41D FE20 186 CP 32 C41F 280A 187 JR Z,MOVPEDE ;ESPACO ? C421 C9 188 C421 E052 189 SEC HL,DE C423 190 C423 FE01 192 B_MATA PUSH AF C424 205 193 LD A,1 C425 CD28C5 194 LD (B,MORRE),A C42A F1 195 POP AF C42B 196 C42B CD29C5 197 MOVPEDE CALL VOP_ESC ;IMPRIME PEDRA C42E 3E40 198 LD (A,ROVA) ;NA ROVA PUBLICAO C430 D398 199 OUT (F90),A C432 8052 200 SEC HL,DE ;VOLTA A PUBLICAO ANTERIOR C434 CD28C5 201 CALL VOP_ESC ;COLOCA ESPACO C437 3E20 202 LD A,32 ;NA PUBLICAO ANTERIOR C439 D398 203 OUT (F90),A ;DA PEDRA C43B C9 204 RET C43C 205 C43C 3E01 206 B_MATA LD A,1 ;INDICA A PEDRA C43E 32A4C5 207 LD (A,MORRE),A ;SOBRE O ASTRONAUTA C441 C9 208 RET C443 209 C443 210 ; SUBROTINAS DE APOIO C443 211 C443 3A43C5 212 MUDA O APORTADOR DO PASSO DO ASTRONAUTA C445 3A4C08 214 CALL ADD_A_B C447 FE20 215 CP "A" C44B 2001 216 JR NZ,M_PAO1 C44E AF 217 XOR A C44F 218 C44C 3230C5 219 M_PAO1 LD (PASSO),A C44F C9 220 RET C450 221 C450 222 ; COPIA O CONTEUDO DE 'HL' ESPELHADO PARA 'DE' C450 0630 223 ESPELHO LD B,32 C452 224 C452 7E 226 SRPF_L1 LD A,(HL) C453 0800 227 LD C,0 C455 228 C455 C8F8 228 SRPF_B0 BIT 0,A ;Z C457 2802 230 LD Z,SRPF_B0 C459 C8F9 231 ANI C ;SET 7,C C45B 232 C45B C8AF 233 SRPF_B1 SET 1,A C45E 2802 234 LD Z,SRPF_B1 C45F C8F1 235 SET 6,C </pre>
--	---

AFTER THE WAR



PERICO DELGADO - Neste movimentado jogo esportivo você é o ciclista europeu Perico Delgado. As provas de velocidade e "mountain-bike" são simplesmente incríveis! Apenas em disco - Cz\$ 19,00.

SPACE SHOT - Um "arcade" dos mais fantásticos existentes até hoje. A movimentação dos "sprites" é sensacional! Apenas em disco - Cz\$ 19,00.

DEEP TROUBLE - Realmente você terá profundos problemas para solucionar esta missão! Apenas em disco - Cz\$ 19,00.

RAMBO III, ROBOCOP e WALK II Finalmente em versão cassete. Cada um em fita - Cz\$ 19,00!

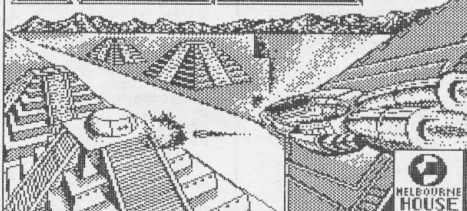
AS ÚLTIMAS NOVIDADES MSX1:

AFTER THE WAR - Um super jogo de ação passado numa época após a 2ª guerra mundial! Apenas em disco - Cz\$ 19,00.

XENON - Um dos maiores sucessos entre os Videogames. Um sensacional "jogo espacial". Apenas em disco - Cz\$ 19,00.

ALIEN SYNDROME - Sua missão será resgatar seus companheiros aprisionados numa enorme base espacial invadida por terríveis criaturas espaciais. Guie-se pelos mapas e prepare-se para lutar! Apenas em disco - Cz\$ 19,00.

XENON



SPECIAL GAME PACK Nº 14

Num mesmo disco os sensacionais lançamentos: METROPOLIS SOLDIER OF LIGHT, GONZALEZ, TERRORPODS & ULISSES. Oferta! Apenas em disco - Cz\$ 50,00.

SPECIAL GAME PACK Nº 15

Num mesmo disco, as melhores novidades do momento: XENON, AFTER THE WAR e DEEP TROUBLE. Um super pacote reunindo um tremendo jogo espacial, outro sensacional "game" de ação e um excelente de estratégia! Apenas em disco - Cz\$ 50,00.



SPECIAL GAME PACK Nº 16

ALIEN SYNDROME, PERICO DELGADO e SPACE SHOT reunidos num mesmo disco super variado! Apenas em disco - Cz\$ 50,00.

NEMESIS INFORMATICA LTDA

CAIXA POSTAL 4563 CEP 20.001 CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ

RUA SETE DE SETEMBRO 92/2404 CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ

ATENÇÃO

ESTE TIPO DE PROPAGANDA ESTÁ PATENTEADA PELA NEMESIS.



METROPOLIS

SOFTWARE

Com relação ao programa SINTEVOZ, solicito que entrem em contato com o autor do mesmo, pedindo esclarecimentos sobre o enorme ruído que o programa gera ao selecionar-se a opção "1".

Meu equipamento é um Hotbit versão 1.1. Poderia ser falha do equipamento?

Aproveito a oportunidade para pedir-lhes que publiquem mais matérias sobre síntese de voz, uma vez que é difícil encontrar-se algo do gênero.

Antonio Carlos Ribeiro
Maia
Rua Marechal Deodoro
123 C/1
Centro
28013 — Campos — RJ

Realmente, o ruído existe e não conheço maneira para retirá-lo, pois o Sintevoz utiliza o processador de som e não a PPI para reproduzir o som.

Júlio Velloso

No primeiro contato que tive com a revista CPU, logo notei que a revista apresentava uma sólida iniciativa no ramo da informática, procurando tirar das entranhas do Hardware os programas apresentados, bem elaborados, ao contrário de outras publicações.

Conforme o slogan da revista, li, assiné e, agora, tento dar a minha contribuição, participando.

No entanto, nem tudo é um mar de rosas. Desconheço o processo de revisão feito por vocês quando apresentam um programa. Não sei se estes são testados previamente ou se são colocados na revista, cabendo a responsabilidade ao autor. Seja lá como for, em caso de algum erro e falha, a revista é que fica com a fama.

Necessitando de um programa que pudesse manipular letras em tamanhos diferentes

para a impressora, digitei o programa "Letras ampliadas". Após digitar e rodá-lo, iniciaram os problemas. Com o meu pouco conhecimento de Basic, consegui visualizar alguns erros, que gostaria que corrigissem, pois o programa é por demais importante.

— Na linha 180 está faltando um Restore, pois sem esta instrução o programa acusa erro em Data.

— Na linha 290 parece-me que ficou faltando a continuação do programa.

— A linha 310 está interrompida ou acaba sem definição do que vai ser apresentado nas coordenadas.

Acredito que devam existir mais erros, porém fica difícil ficar procurando, quando se quer mesmo é usar o programa.

Não façam igual a uma revista de eletrônica que eu comprava. Ocorriam tantos erros nos circuitos que eram apresentados, que tiveram de criar uma sessão na revista, intitulada "Caçando felinos". A situação ficou tão difícil que, para montar um esquete, era necessário esperar, na maioria das vezes, três edições para divulgarem o erro, isto quando era feita alguma menção.

A minha intenção é apenas alertá-los, já que CPU, no momento, foi a que tirou os usuários de MSX do ostracismo, abrindo horizontes para aqueles que não sabiam o maravilhoso computador que possuem.

Vitor de Azevedo Meyer
Rua 20 nº 82
Santa Aurélia
31540 — Belo Horizonte
— MG

Respondendo às dúvidas levantadas em sua carta, favo as seguintes observações:

— Na linha 180 não há erro, nem falta a instrução Restore. Ocorre que você está omitindo algum dado ou trocando vírgula por ponto ou ponto e vírgula, nas linhas

120 a 170. Acontecendo isto, o computador acusa erro na linha 180, onde o comando Read realiza a leitura dos dados.

— Nas linhas 290 e 310 não falta a continuação como você imagina, pois o comando Locate determina as coordenadas de coluna e linha para a próxima instrução Print, que pode estar na mesma linha ou não.

O programa publicado em CPU número 8 funciona corretamente.

Guilherme Araújo Lima da Silva

Quando recebemos alguma colaboração, testamos o programa, bem como apresentamos o artigo a ser publicado a vários dos nossos colaboradores, para que deem seu parecer e viabilidade de publicação.

Quanto ao processo de revisão, devido a algumas mudanças que fizemos na montagem da revista, passando a fazer toda a arte final com o auxílio de computador, o que, no início, nos trouxe alguns problemas, que já foram superados.

Inicialmente, gostaríamos de parabenizá-los pela excelente qualidade e quantidade de informações que esta revista vem proporcionando a todos nós usuários de um MSX. Parabéns e continuem assim.

Nós formamos, aqui nesta pequena cidade, uma espécie de fã clube do MSX e esperamos ansiosamente cada lançamento da revista.

Na CPU número 8 deparamos com artigo do professor Pierluigi Piazzi "Não atravesse a rua descalço", onde é comentado que o Lotus 1-2-3 rodaria num MSX.

Assim como nós ficamos surpresos, acredito que tantos outros leitores também ficaram.

Gostaríamos, se possível, tirar algumas dúvidas.

— Existe no mercado

este Software adaptado para o MSX?

— O mesmo Lotus do PC pode ser usado no MSX, sem alterar sua capacidade de memória?

Finalizando, gostaríamos que a resposta fosse publicada numa próxima edição desta revista.

Claudio Xavier
Rua Machado Lopes 381
Esteio — RS

A Microsol, empresa que fabricava periféricos para a linha MSX, desenvolveu uma expansão de memória para a linha MSX e foi com esta expansão de memória que foi feita uma adaptação do Lotus 1-2-3 para o MSX. Como a Microsol parou de fabricar tal expansão, o projeto não foi levado adiante.

Gostaria de esclarecer algumas dúvidas:

— Tenho um drive DDX e gostaria de saber se posso encontrar no mercado uma versão do CP/M para este tipo de drive. O HB-MCP roda no meu drive ou só no da Sharp?

— A tela de 64 colunas do Screen 4 funciona sob o sistema operacional?

— Os leitores de CPU podem enviar programas para serem publicados. Se sim, os programas publicados renderão algo para quem os enviar?

— Tenho o Wordstar para o Sistema 700 CP/M. Será que, sob CP/M, o MSX roda este programa?

Eduardo Claro
Rua Visconde do Rio Branco 322/01
Centro
11320 — São Vicente — SP

O HB-MCP só roda com a interface da Sharp. Existem programas para interfaces padrão Microsol que permitem adaptar programas escritos originalmente em CP/M.

A tela de 64 colunas do programa Screen 4 não funciona sob o sistema operacional.

Os leitores podem participar e todos os artigos enviados que forem publicados serão remunerados.

Com relação ao Wordstar, acreditamos que será bem mais fácil procurar um softhouse que tenha o programa já instalado para MSX, do que fazer a própria instalação.

Sendo leitor assíduo desta revista, talvez única fonte de informações séria para a linha MSX, volto a procurá-los a fim de esclarecer algumas dúvidas.

Na revista CPU número 7, foi publicada a primeira parte do Msxdebug, continuando no número seguinte. Achei ótimo e funcionou sem problemas.

Utilizei-o na digitação do bloco em Linguagem de Máquina do artigo Menu de Barras, publicado CPU número 8, na página 36. Infelizmente, ao tentar carregá-lo com Blood "menukey.bin", é apresentada a mensagem de erro: "Modo Errado". Por diversas vezes carreguei-o dentro do Msxdebug, com Dload menukey.bin C000, não encontrando nenhuma diferença contra a listagem. O bloco foi gravado com Dsave menukey.bin C000 C1F8. Quando analisado por pesquisadores, ele é classificado como "Formato não padrão".

Tenho necessidade de eliminar esta dificuldade para iniciar a digitação da listagem de Screen IV, na mesma revista.

Na época da publicação deste artigo, o Msxdebug não possuía o comando Bsave, que faz a gravação em tipo binário.

Para o ajuste do comprimento das barras, o mesmo é feito automaticamente, diminuindo ou aumentando a frase que se quer inverter. Deve-se tomar cuidado, pois todas as frases devem ter o mes-

mo tamanho.

Os parâmetros de entrada podem variar, colocando a janela em qualquer parte da tela. O número de opções também.

Utilizam-se as seguintes variáveis, antes de acessar a rotina que faz a inversão da frase. As variáveis estão na linha 190 e são:

x — coordenada para coluna (1-40)

y — coordenada para linha (1-24)

No — número de linhas da janela.

Para salvar o programa sem utilizar o Msxdebug, acrescente a linha: BFF89 FF,00,C0,F8, C1,00,C0

Júlio Veleoso

Quería, antes de tudo, parabenizá-los pelo sucesso da revista.

Tenho algumas dúvidas em relação ao MSX e à revista e gostaria que fossem respondidas.

— Vejo muitas pessoas reclamarem dos drives para MSX, drives como o DDX e DMX. Estou pensando em comprar um drive agora e gostaria de saber qual dos dois é mais indicado.

— Na revista CPU número 7, digitei o programa Sintetizador de Voz e ele não funcionou. Porquê?

— Tenho várias dicas de jogos de MSX, das quais envio algumas e gostaria que fossem publicadas. Posso enviar mais dicas?

— Porque vocês não colocam na revista dicas de jogos, vidas infinitas e outros itens que facilitem o término de vários jogos do MSX.

— Vocês tem para venda os números de 1 a 6 da revista?

Preferimos não indicar nenhuma marca de drive. A melhor forma para comprar seu periférico é procurar as lojas especializadas e verificar qual delas poderá dar melhor atendimento caso venha a ter algum problema.

Agradecemos as dicas que nos enviou e, sempre que puder, nos envie outras, para podermos publicar e, deste modo, ajudar os outros leitores a terminar os jogos.

A partir deste número, voltamos a publicar uma seção com high score de vários jogos, além de dicas de vidas infinitas. Verifique a nova seção e nos diga se está atendendo às suas necessidades.

Os números de 1 a 6 da revista CPU encontram-se esgotados e serão reimpressos até o final do mês de setembro. Eles poderão ser encontrados nos softhouses e em livrarias especializadas.

Devo elogiar-los pela gentileza e boa vontade que vocês estão atendendo os diversos leitores dessa revista.

Mandeí uma carta que foi publicada na edição anterior e fiquei mais que satisfeito com a resposta. Já resolvi meu problema, o mesmo deve ter ocorrido com o leitor Milton José Pinto.

Eu nunca havia visto nenhuma publicação que falasse sobre o comando CMD. Espero que vocês o expliquem detalhadamente. Breve, mandarei diversos programas de minha autoria, que gostaria que fossem publicados.

Faço um comentário a todos os (felizes?) possuidores de uma Megaram: será que compensa pagar US\$ 100 para se divertir com jogos mais sofisticados? Isso porque, pelo que eu sei, não existe nenhum aplicativo que se utilize das vantagens desse equipamento. Uma coisa é certa: entramos na estória do ovo e da galinha — o consumidor compra pouco, porque o produto é caro; o produto é caro porque vende pouco, e vende pouco porque ainda não existe nenhum aplicativo a nível de Megaram.

Quem possui Megaram e não gostou da minha crítica, escreva-

me e discuta. Aceito o desafio?

Caso alguém possua o Dangercopy 4.0, estou interessado em comprar.

Aproveito a oportunidade para enviar-lhes algumas dicas.

Foke &HF7E, &HD1 — Desativa Files e Lfiles

Foke &HF346,1 — Ativa Call System, mesmo se o computador tiver sido ligado com um disquete que não continha o sistema operacional

Foke &hF3DB,0 — Desativa o "click" de tecla

Foke &HF3B1,nm — Determina nº de linhas na tela (altura)

Celio Wakamatsu R. Albuquerque Lins, 772 apt. 101

Higienópolis 01230 — São Paulo — SP

Hardware

Conheci a revista CPU apenas no número 9 e gostei muito.

Gostaria que os senhores me tirassem algumas dúvidas:

— Há muita divergência de opiniões com relação aos micros MSX e Apple. Afinal, qual é melhor em termos gerais?

— Há diversas versões do MSX: Expert 1.1, 2.0, Plus, Plus+, DD Plus, etc. Qual a melhor e qual a compatibilidade entre eles?

— Todo o micro sai de linha. Se eu adquirir a última versão do MSX hoje, daqui a um ano, provavelmente, já estará superado ou o MSX estará sempre lançando acessórios para compatibilizar (atualizar) a versão antiga com a atual? Pelos poucos artigos que li a respeito, parece que isto vem acontecendo e acho ótimo.

— Parece-me que a Gradiente irá lançar uma versão para uso pessoal e outro para uso em empresas. Não há possibilidade de se utilizar uma mesma versão para os diversos fins, apenas incorporando os acessórios adequados?

— Não há uma literatura completa e gra-

dativa a respeito da aprendizagem de programação que vá desde o início até à programação avançada, inclusive acessando outras linguagens, além do Basic? Pelo que já vi, os manuais são restritos e não ensinam a usar os diversos acessórios. Os cursos de programação não estão ao alcance (financeiramente) de todos os que gostam, infelizmente.

— Há a possibilidade de compatibilizar o MSX com outras linguagens de micros, como o Apple e o PC?

Sempre sonhei em possuir um micro (sou louco pelo Expert!). Após muito tempo de sonhos, há alguns anos, consegui comprar (barato e facilitado) de um colega, um Apple com drive, livros e alguns disketes. Nada sabia sobre programação, mas através da leitura dos livros, estou adquirindo algum conhecimento, insuficiente ainda para explorar todos os recursos do micro, e confesso que a cada dia gosto mais.

Como o meu sonho era, e ainda é, possuir um Expert, gostaria de saber se existe alguma casa ou loja onde possa comprar um usado e à prestação, pois não tenho condições de pagá-lo à vista, ou trocá-lo pelo Apple que posuo.

João Batista de Paulo
R. Benedito Leite
Guimarães, 46
Jd. América
12020 — Taubaté — SP

O micro MSX é um computador mais moderno, que foi desenvolvido bem depois e que, portanto, possui uma série de vantagens que não estão presentes no Apple.

Teoricamente, as várias versões de MSX deveriam ser compatíveis entre si, tanto a nível de hardware como de software. Contudo, no Brasil, a realidade é diferente e a compatibilidade não acontece entre as várias versões.

É verdade que todo micro sai de linha, mas nem sempre a última versão lançada será a melhor. Lá fora, em alguns casos, é possível adquirir acessórios que compatibilizam as várias versões. No Brasil, já temos algumas firmas que fazem a adaptação do MSX 1 para MSX 2.

Existem, no Brasil, excelentes editores, que publicam, periodicamente, livros sobre linguagens de programação, que podem ensinar desde o início até conceitos mais avançados.

A compatibilização das linguagens de vários tipos de micros é, tecnicamente, possível, mas bastante trabalhosa, sendo que em alguns casos, o programa que se irá adaptar irá perder alguns dos seus recursos, fica mais lento, etc.

A compra de um MSX novo, hoje, é uma tarefa quase que impossível, pois os fabricantes não estão mais entregando equipamentos para as lojas. A compra de um micro usado pode ser uma tarefa mais fácil, sendo que podem ser encontradas boas ofertas nos jornais de artigos usados.

Lendo a última edição de CPU, observei que as dificuldades de outros leitores foram erros de digitação.

Já tendo informado aos senhores que minha configuração é Hotbit e Drive Sharp, peço algumas informações. Vocês já devem ter percebido meu problema com um Drive Sharp: jogos a que não tenho acesso, tipo Nemesis e utilitários que não posso utilizar, como o Fast Copy, Pro Kit, Dos Tools, etc.

Necessitando de um segundo drive, procurei diversas lojas em busca do mesmo e adivinhei o resultado? Encontrei o Drive DMX que, fisicamente, é parecido com o da Sharp, (controlador/Fonte separados). Pergunto se o segundo drive DMX seria com-

patível com o da Sharp ou se eu teria problemas com a interface? Qual seria minha opção: trocar só a interface ou o drive completo?

Meu drive tem funcionado perfeitamente, sem jamais necessitar de qualquer reparo. O que a Sharp tem a dizer aos clientes que acreditaram em seus produtos? Qual a veracidade de que a Phillips substituiria a Sharp? Como resolver a incompatibilidade?

Celso Alberto Ferreira
da Silva

Os drives existentes para MSX são do padrão IBM-PC, sendo iguais para todos os fabricantes, desde a Sharp até à DDX. A diferença está na interface, que no caso da Sharp é, ao que parece, também na da Gradiente, que será lançada, não seguem o padrão utilizado pelas Softhouses, pois a grande maioria dos usuários possuem interface do padrão da Microsoft e não do padrão da Sharp.

Teoricamente, não existe nenhum problema em utilizar um drive DMX como segundo drive em uma interface da Sharp. Será necessário procurar a assistência técnica da Sharp para que possa ser feito a troca de cabo para um que permita a conexão de dois drives. Com relação à fonte do próprio DMX ou a da Sharp, sendo que a saída da fonte da Sharp teria que ser adaptada, pois não segue o padrão.

Caso continue utilizando a interface da Sharp, jogos do tipo Nemesis e aplicativos como o Fast-copy continuarão não rodando, mesmo que se utilize o drive DMX, pois o problema reside na interface e não no drive.

A interface da Sharp, bem como o drive, são de excelente qualidade e o único problema é que alguns programas não são adaptados para ela. Já a interface da DMX, no início, apresentou sérios problemas, acu-

sando erro de gravação e de formatação, que, ao que parece, já foram consertados. A melhor opção em termos de interface é, sem dúvida, a da Microsoft, que, infelizmente, parou de ser fabricada.

Com relação ao problema de compatibilidade, o mesmo só pode ser resolvido pelos próprios fabricantes do software, uma vez que é deles a iniciativa de lançar ou não a versão do programa para usuários da interface Sharp.

SUGESTÕES

Gostaria de maiores informações, ou mesmo um artigo, sobre interfaces de comunicação, modems, programas, etc. para poder relacionar-me com a comunidade MSX e outros computadores.

Eu utilizo uma televisão de 12 polegadas como monitor. É possível transformá-lo para monitor mesmo e continuar a usá-la vez por outra como TV? Poderiam me fornecer o circuito para instruir o técnico para a modificação? Poderia utilizar, desta forma, um cartão de 80 colunas.

José Antonio da Silva
Ferreira
Av. Pompeia 249 aptº 132
B
05023 — São Paulo — SP

A adaptação de uma televisão para monitor é viável e a melhor forma é levar sua televisão na assistência técnica, onde técnicos capacitados poderão efetuar o trabalho.

Depois de ter feito a adaptação, poderá utilizar um cartão sem problemas e, dependendo da adaptação que seja feita também poderá vir a utilizar seu televisor como um TV normal.

Um dos próximos números de CPU será inteiramente dedicados à comunicação de dados, onde abordaremos os

MSX

REDI-UNIVERSOFT IN

NOVO ENDEREÇO: Rua Conselheiro Brotero, 589 - Sala 42 - CEP 01154-000 - SÃO PAULO - SP
NOVO TELEFONE: (11) 508-1111

DRIVE PARA MSX

Marca DDX 5 1/4 DF e DD 360 Kb 3 1/2 DF e DD 720 Kb, ambos com garantia de 180 dias e assistência técnica permanente.

Promoção: Na compra de drives MSX 5 1/4 e 3 1/2, você recebe grátis uma caixa com 10 disquetes coloridos

PERIFÉRICOS

Impressoras; Monitores; Computadores; Multi Modem; Kit completo para montagem de drive; Cartão 80 colunas; Interface para 2 drives; Fonte com gabinete; Disquetes 5 1/4 e 3 1/2; Fitas para impressoras.

DBASE II PLUS NOVA VERSÃO e SUPER CALC 2

Qualidade Prática - A companhia manual completo, - com aeração para suporte. N.Cz\$ 250,00 cada.

A JCS INFORMATICA mudou de nome. Agora é RECURSOS DIGITAIS INFORMATICA E COMERCIO LTDA. Nossa Marca agora é: REDI-UNIVERSOFT.

OBS: Todos os pedidos em disquetes serão enviados em disquetes coloridos. (Promoção válida somente para este mês).

SUPER JOGO

N.Cz\$10,00 mais custo do disco (1 jogo p/ disco). **PROMOÇÃO:** Na compra de 2 super jogos, escolha mais 1 grátis c/ disquete. NEMESIS - GAUNTLET - ELITE - DESESPERADO - LA ABADIA DEL CRIME - SILENT SHADOW - LA HERANCIA - FIRE TRANT

SUPER UTILITÁRIOS E APLICATIVOS

N.Cz\$18,00 mais custo do disco. OBS.: * Antes do nome, poderão ser gravados até 6 programas por disco, restante somente 1 por disquete. **PROMOÇÃO:** Na compra de 2, escolha mais 1 inteiramente grátis. * ZAPPER I - * ZAPPER II - WORDSTAR 40 - WORDSTAR 80 - AGENDA - CONTROLE DE ESTOQUE - CONTABILIDADE - MUMPHS - MALA DIRETA - ED MUSIC - 50 MUSICAS - UNI-TELA - 40 TELAS - * CONTAS BANCÁRIAS - * CONTROLE DE CAIXA - * CONTAS A PAGAR - * FOLHA DE PAGTO. - * CONTAS A RECEBER - PRINT-X PRESS - * DRAW & PAINT - * GRAFIC MASTER - VIDEO TEXTO PROGRAM.

EDUCATIVOS

PACK N.Cz\$ 18,00 mais custo do disco, ou N.Cz\$ 1,80 individual, mais custo do disco. Pedidos individuais não entrarão na promoção. **PROMOÇÃO:** Na compra de 2 PACKS escolha mais 1 inteiramente grátis. **PACK 701:** APRENDENDO A CONTAR - O CIRCO - ENCANTO - MAIOR MENOR - MENTALIZAR - ANAGRAMA 1 - ANAGRAMA 2 - MAGO VOADOR - ABELHA SÁBIA 3 - MACACO ACADÊMICO **PACK 702:** MATRIZES COMPLEXAS - ELETRICIDADE - GEOMETRICA - QUÍMICA - MATEMÁTICA 1 - GASES - ÓTICA - FÍSICA 1 - CURSO DE INGLÊS 1 - CURSO DE BISSA 4 **PACK 703:** PESCADOR ESPACIAL 1 - MOTORISTA SIDERAL 1 - MOTORISTA SIDERAL 2 - ABELHA SÁBIA 1 - ABELHA SÁBIA 2 - MISSÃO RESGATE 1 - MISSÃO RESGATE 2 - MAGO VOADOR 2 - PALHAÇO 1 - PALHAÇO 2 **PACK 704:** MAPA GAME - FÍSICA - FÍSICA (exercícios) - BERNARDO NA FAZENDA - FIGURAS GEOMÉTRICAS - CÉLULAS 1 - CÉLULAS 2 - ÓPTICA 2 - GASES 2 - BANDEIRAS DA EUROPA **PACK 705:** O FIRMAMENTO ARTIMO - O SOL - GEOMETRIA 2 - SELVA DE PALAVRAS - MULTI PUZZLE - 4 OPERAS MAT - MEMORY GAME - TESTE DE INTELIGENCIA - NORIA DE NÚMEROS

APLICATIVOS E UTILITÁRIOS

PACK N.Cz\$18,00 mais custo do disco, ou N.Cz\$ 1,80 por escolha individual mais custo do disco (máximo 10 p/ disco). Pedido individual não entrará na promoção.

PROMOÇÃO: Na compra de 2 PACKS escolha mais 1 inteiramente grátis.

PACK 501: AGENDA DOMÉSTICA - BANCO DE DADOS - MALA DIRETA - CONTROLE DE ESTOQUE - UNI-WORD 2.0 - ED SPRITE 1 - PENCIL SEIG - CONTAS A PAGAR/RECEBER - ED MUSIC - PLANILHA MSX **PACK 502:** AGENDA ANUAL - BANCO DE DADOS - MALA DIRETA - CONTROLE DE ESTOQUE - MSX WRITE - UNI-SPRITE - EDDY GRAF 2 - CONTAS A PAGAR/RECEBER - STUDY 67 - PLANILHA UNI **PACK 503:** AGENDA DOMÉSTICA 2 - CONTABILIDADE DOMÉSTICA - CONTROLE BANCÁRIO - BIORRITMO - ORGÃO ELETRÔNICO - ED SPRITE 2 - GRAFIC ARTIS - UNI-ART - SUPER SINTH - CHEESE **PACK 504:** AGENDA DOMICILIAR 3 - CADASTRO SOFT - MASTER VOICE - SIMPLE - CAIXA MUSICAL - PRINTER (Tela) - MINI-PLANILHA - PLANILHA DE CÁLCULO-SONY - GAME DESIGNER - ED CARACTERES

SUPER PACKS

N.Cz\$10,00 mais custo do disco - não pode ser pedido individual.

PROMOÇÃO: Na compra de 2 SUPER PACKS escolha mais 1 inteiramente grátis.

S-PACK 301: ACE OF ACE - KRAKOUT - CAPITÃO SEVILLA 2 - HEDDOX - DOM QUIXOTE - CRAZY CAR S - **PACK 302:** DEAT WHICH 3 - JAMES BOND - INDIANA JONES - FRED HARDEST 1 - GAME OVER 1 - REX HARD S - **PACK 303:** FRED HARDEST 2 - ROCK O LUTADOR - GAME OVER 2 - TURBO GIRL - HUNDRA - FERNAN BASKET 2 S - **PACK 304:** AFTEROIDIS - VENON - APKOS 1 - BANANA - MUNDO PERDIDO - HOCKEY S - **PACK 305:** ARKOS 2 - ALBATROZ (Golf) - ALEHOP - AMAURETO - JORNADA AO CENTRO DA TERRA - CANWOF WORDS S - **PACK 306:** OCEAN - ARKOS 3 - STREAKER - CAPITÃO SEVILLA - TT RATE - BUBLER S - **PACK 307:** HAUNTED HOUSE - BLOW-UP - GUTT BLASTER - PINBALL BLASTER - MAZE MASTER - VORTEX RAIDER S-

COMO ADQUIRIR PROGRAMAS, LIVROS E FITAS MPO

Indique o Número ou Nome do Produto em uma folha de papel, e mande anexo um Cheque Nominal e Cruzado para REDI-RECURSOS DIGITAIS INFORMATICA E COMERCIO LTDA., Caixa Postal 1678 CEP 01051 São Paulo - SP ou Rua Conselheiro Brotero, 589 Cj. 42 - Santa Cecília - CEP 01154 - São Paulo - SP. - Custo do disquete 5 1/4 D/D N.Cz\$ 4,00 e para disquete 3 1/2 D/D N.Cz\$ 12,00

- Custo da fita cassete N.Cz\$ 5,80 - Caso prefira, poderão ser enviados seus próprios disquetes, ficando isento do custo do mesmo. As despesas de correio são por nossa conta. - Prazo de entrega: 20 dias para pedidos em disquetes. 30 dias para pedidos em fitas. - Garantia de 180 dias. Pedido mínimo N.Cz\$ 10,00. Preços válidos até 31/08/89.

AUFWIEDERSEHEN MONTY

ANDRÉ LUIS CANECA DOS SANTOS

Quem não gostaria de viajar pela Europa e, por fim, ainda poder comprar uma bonita ilha perto da Grécia? Acho que todos gostariam de realizar tal coisa, mas poucos, ou melhor, ninguém poderia concretizá-la por completo. Mas, com "Aufwiedersehen Monty", você poderá ajudar nosso personagem (Monty) a realizar este magnífico sonho.

Um aspecto interessante do jogo é que você parece estar realmente na Europa. Isto porque, além da localização dos países ser fiel ao mapa europeu, aparecem características de alguns destes, tais como: a Torre de Pisa, o prato de macarronada na Itália e a Torre Eiffel na França. Além disto, em cada país que entramos, ouvimos o hino respectivo.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é juntar todo o dinheiro possível encontrado pela Europa e comprar a tão sonhada ilha ao lado da Grécia. Infelizmente, como sempre, as coisas não são tão fáceis quanto parecem. Se apenas recolhermos o dinheiro espalhado em cada sala do jogo e, conseqüentemente, em cada país, nosso personagem não terá o suficiente para comprá-la. Para aumentar nossa quantidade, teremos que realizar alguns trabalhos, obtendo com estes boas recompensas.

Para você saber, enquanto estiver jogando, se o dinheiro que tem em um certo instante é o suficiente para comprar a ilha, é necessário, apenas, que direcione seus olhos para a parte inferior do vídeo e veja se um desenho,

constituído de três partes, está completo.

Geralmente, a primeira parte deste desenho aparece quando temos de 3200 a 3400 de dinheiro; a segunda parte, quando temos de 7300 a 7700 de dinheiro; e, a última, a partir de 15000. Todos esses números podem sofrer um desvio de 50 a 100, naturalmente.

O JOGO

Você e seu personagem começam na Espanha (sala no mapa marcada com um "C"). É importante que não esqueça de pegar o dinheiro encontrado nas três primeiras salas, pois o acesso a estas será impossível depois.

Outro fator importante é não confundir o dinheiro com os bilhetes de avião (AIR), pois tais bilhetes são considerados pelo jogo como objetos. Infelizmente, só podemos pegar 4 objetos de cada vez e temos que dividir tal espaço também com outras ferramentas do jogo, tais como o volante, a garrafa, etc.

Esses bilhetes nos ajudam a nos locomovermos pela Europa. Para isto, temos que achar os aeroportos. Geralmente, cada país tem o seu aeroporto, com exceção da Áustria (que não possui) e da Itália (que possui dois).

Temos que nos certificar que os aeroportos estão ativados, pois, caso não estejam, perderemos o bilhete. Pode-se saber se um ou outro aeroporto está ativado pela sua cor azul. Se sua cor for branca, isto quer dizer que ele está desativado.

Para os usuários que não possuem televisão colorida, podemos dizer que

o único aeroporto que encontramos desativado foi o da Tchecoslováquia.

Não será necessário somente que você fique com Monty em cima do aeroporto para que pegue o avião. Será preciso também que aperte a tecla CONTROL do seu computador. Enquanto você estiver voando pelo continente europeu, poderá somar mais pontos derrubando os aviões inimigos. Para que isto aconteça, você precisa apenas colocar a hélice de seu avião na cauda do avião inimigo.

É muito importante economizar esses bilhetes, pois em certos lugares estes tornam-se escassos. Uma forma de economizar é não pegar o avião em certos países, e sim "atravessar a fronteira" andando. Isto porque você não consegue direcionar com o avião o lugar para onde deseja ir.

Para ajudá-los, colocamos, abaixo, as viagens possíveis de serem feitas:

- * Espanha — França
- França — Bélgica
- * Bélgica — Luxemburgo
- Suécia — Dinamarca
- * Luxemburgo — Amsterdam
- Amsterdam — Espanha
- Dinamarca — Suécia
- Itália — Grécia
- Grécia — Suíça
- Suíça — Iugoslávia
- Iugoslávia — Itália
- Moldávia — Dinamarca
- Alemanha — Berlim Ocidental
- * Berlim Ocidental — Berlim Oriental
- Berlim Oriental — Iugoslávia

Os que tiverem um "*" na frente, aconselhamos que não o use com o propósito de economizar bilhetes, a partir do momento que se torna possível a interligação naturalmente, isto

NEWDATA



SUPERSHAPES PARA MSX

Bancos de Figuras com Múltiplas Aplicações em Computadores MSX

Totalmente Compatíveis com Graphos III e Page Maker

CARTÕES — CONVITES — JORNALS — CARTAZES — AVISOS — TELAS — ETC.

Seus trabalhos terão outra apresentação com os SUPERSHAPES

SUPERSHAPES 1 E 2: 100 ILUSTRAÇÕES CADA - 14 BTN's

SUPER CONVERSOR DE ARQUIVOS BASIC - dBASE II, dBASE II - BASIC - 14 BTN's

Podidos através de cheque nominal ou vale postal à NEWDATA Informática e Sistemas Ltda.

Cx. Postal 1049 — R. Ricardo Franco 223 — Campo Grande-MS — CEP 79085 — Fone (067) 761-3425





é, andando. Como é fácil observar, não há nenhuma ligação com a Tchecoslováquia, pois, como já dissemos, seu aeroporto encontra-se desativado.

Para mover Monty, devemos usar as teclas "Q", "W", "P" e "L". Para pular, devemos usar a barra de espaço e, para pegar os objetos, os bilhetes e os cartões que representam o dinheiro, basta ficar na frente, ou melhor, tocar.

TRABALHOS A SEREM REALIZADOS

Logo abaixo, estão relacionados os objetos que podemos utilizar juntamente com uma pequena explicação da tarefa.

1 — O VASO — encontra-se na França e devemos levá-lo para Amsterdã. Lá, encontraremos um homem, a quem deveremos entregar o vaso e, em troca, este nos dará as flores. O modo mais fácil de entregar-lhe o vaso é pular em cima deste.

2 — FLORES — com elas em mãos, dirigir-nos-emos à Itália para entregá-las a uma mulher que se situa na mesma tela em que a Torre de Pisa está.

3 — GARRAFA — encontra-se na França e devemos levá-la à Alemanha, onde receberemos uma recompensa.

4 — MONA LISA — devemos transportá-la da França à Itália, especificamente a ITSA DABOSS, que corresponde exatamente ao final da bota da Itália (última tela). Chegando lá, deveremos nos localizar onde uma "janela" dança de um lado para outro.

5 — VOLANTE — devemos levar da Suécia para Mônaco (França).

6 — FERRAMENTA — encontrarse na Alemanha e com elas devemos consertar o teleférico na Áustria. Para isto, temos apenas que entrar no teleférico.

7 — BOLA — deve ser transportada da Espanha até Juventus, na Itália.

8 — MULETA — tem que ser transportada da Dinamarca para a Tchecoslováquia.

DICAS

A seguir, colocamos alguns conselhos e cuidados que devemos ter durante o jogo:

— você não deve pegar as garrafas de vinho, porque estas o deixarão tonto, perdendo, com isto, o controle do personagem;

— utilize, em algumas telas, os pisos falsos. Como exemplo, podemos citar o caso da Tchecoslováquia;

— divida o jogo em 6 partes:

- 1 — Espanha e França
- 2 — Dinamarca, Bélgica, Luxemburgo, Alemanha, Holanda e Áustria
- 3 — Suécia
- 4 — Berlim Ocidental, Berlim Oriental e Tchecoslováquia
- 5 — Suíça e Itália
- 6 — Iugoslávia, Moedávia e Grécia.

Isto o ajudará a saber em que países será necessário utilizar o avião. Nos países que estiverem na mesma parte, ande.

— acostume-se a não mudar de tela pulando. Este ato poderá resultar no fim do jogo;

— para que escute os hinos dos países, aperte a tecla F5 e, caso deseje terminar o jogo repentinamente, aperte CONTROL + STOP;

— nunca se dirija à ilha sem ter certeza de que já possui o dinheiro suficiente para comprá-la; caso contrário, você ficará preso.

VIDAS INFINITAS

Para se obter vidas infinitas no jogo AUFWIEDERSEHEN MONTY, é necessário, somente, fazer o seguinte:

Após o último BLOOD, coloque:

```
BLOOD"MONTY6.ASM": PO-
KE&HA973,&H28: DEFUSR
=&H8700:A = USR(0)
```

OBSERVAÇÃO:

Caso você descubra mais alguma tarefa que não foi citada neste artigo, ou tenha alguma dificuldade ou dúvida sobre o jogo, escreva para:

SILVASOFT
CAIXA POSTAL 91321
CEP 25600 — PETRÓPOLIS — RJ

TEMPO!

KIT BIT-BASIC

SOFTWARE

SEU TRABALHO VAI FICAR MAIS FÁCIL

- Novos comandos para edição de programas
- Sintaxe simplificada
- Você mesmo inclui novos comandos
- Basic integralmente disponível

LIVRO (160 PÁGINAS)

UM SOFTWARE "ABERTO" AOS USUÁRIOS

- Software documentado linha a linha
- Explica o Assembler Z-80
- Mostra como interceptar e adaptar o Basic

MICROBIT INFORMÁTICA LTDA.
CAIXA POSTAL 8127
CURITIBA - PR

CONECTE-SE COM A CPU

USANDO
SEU COMPUTADOR
E MODEM

CBBS CPU

Diariamente
das 18:00 às 8:00 hs
sábados e domingos 24 hs
telefone de acesso
(021) 237-7787
Velocidade: 300/300 CCITT ou BELL

- DOWLOAD
DE PROGRAMAS
- MENSAGENS
PÚBLICAS
- DICAS DE
PROGRAMAS



EL MUNDO PERDIDO

ANDRE L. ANCIÃES DOS SANTOS
MARCOS R. TAVARES
EDUARDO R. TAVARES

Neste jogo de ótimos gráficos, seu objetivo é entrar numa caverna onde existem seres de todos os tipos e encontrar os fragmentos de um bastão, que, após montado, permitirá seu acesso à outra parte do labirinto. Nesta outra parte, você deve encontrar o computador central, destruí-lo e fugir da caverna antes que ela exploda.

O CENÁRIO

Este mundo outrora perdido é composto de 87 salas, que podem se comunicar diretamente por portas, por elevadores ou por teletransportadores.

Dentro destas salas existe desde monstrinhos até monstroses, igualmente perigosos, e buracos que causam morte instantânea.

O MAPA

No mapa, os símbolos utilizados são os seguintes:

- PARTE DO BASTÃO
- ENERGIA
- TELETRANSPORTADOR
- COMPUTADOR
- ELEVADORES (COMUNICAM-SE ENTRE SI)
- PASSAGENS (A PASSAGEM 'A' COMUNICA-SE COM A OUTRA 'A', O MESMO OCORRENDO COM A 'B').

Para atingir seu objetivo, o primeiro passo é coletar as partes do bastão (5 ao todo), para permitir sua passagem à outra parte do mapa.

Você deve tomar muito cuidado com os buracos. Procure pular com segurança.

As portas de energia servem para CPU 56

que você recarregue sua energia, reponha seu estoque de balas e troque as pilhas de sua lanterna.

Sua energia (obviamente) é o item mais importante. Portanto, procure sempre recarregá-la, do contrário você está literalmente perdido.

Você perderá um pouco da sua energia (FIGURA EM FORMA DE RAIOS NO CANTO ESQUERDO SUPERIOR) cada vez que encostar num alienígena, seja ele grande ou pequeno. Portanto, fique longe deles.

A lanterna serve para que a tela fique iluminada. Se, por acaso, suas pilhas acabarem, a tela ficará toda em azul-escuro, dificultando sua missão.

As balas permitem que você destrua qualquer tipo de monstro, exceto o "monstrão", que não pode ser destruído. Você também pode explodir os discos-voadores. Para destruir algo, aponte sua arma para o alvo, dispare, e, quando a bala estiver sobre o alvo, pressione novamente o botão. A bala explodirá, explodindo o alvo.

Ao destruir um disco, em seu lugar aparecerão dois desenhos, alternadamente. Um lhe dará mais balas, e o outro pilhas para sua lanterna. Escolha um deles e pule para pegá-lo.

Quando você conseguir pegar todas as partes do bastão, dirija-se ao teletransportador. Porém, se você lá entrar sem o bastão, morrerá.

Ao entrar no teletransportador, você sairá no outro, já na outra parte da caverna. Você deve, então, encontrar a sala do computador, para destruí-lo.

Ao chegar lá, calma. NÃO TENTE PULAR O BURACO que o separa do computador, pois é impossível. Pare antes do buraco, aperte STOP (pausa) e leia o resto do artigo.

O FIM DO JOGO

Quando você destruir o compu-

tador, começará uma contagem regressiva para a destruição da caverna. Portanto, daqui para a frente, uma falha pode ser o fim.

Fique o mais à direita da tela possível, de forma que você possa sair rapidamente dela. Aponte a arma (deve estar carregada) para o computador. (Se, por acaso, sua arma estiver descarregada, há uma porta de energia bem perto. Olhe no mapa.)

Agora, atenção! Depois que você disparar, enquanto a bala estiver indo na direção do computador, vire-se para a direita SEM SAIR DA TELA. Espere a bala chegar sobre o computador e aperte novamente o botão. A tela deverá estremecer.

Quando a tela parar de tremer, não perca tempo: corra em direção à saída da caverna. Aconselho que você decore o caminho de volta, pois não há tempo para consultar o mapa.

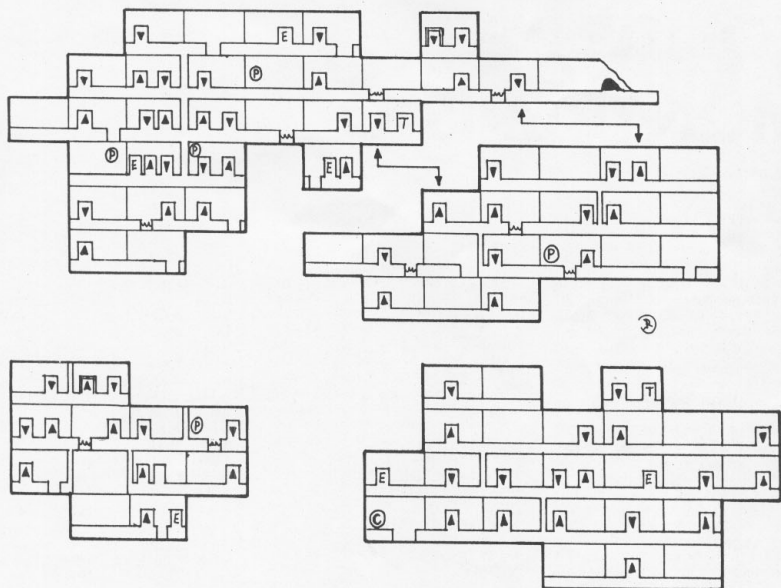
O tempo é mostrado em um quadro na parte superior direita da tela. Se você conseguir alcançar a saída, parabéns. Saia gritando: "Conseguimos!" Caso contrário, não esmoreça. Afinal, água mole em pedra dura...

A TÃO SONHADA IMORTALIDADE

Abaixo, um programa que tornará nosso herói imune aos monstros. Porém, cuidado. Os buracos continuam matando.

```
10 SCREEN 2: POKE -1,177 :  
COLOR 1,1,1: BLOAD "MUPERD  
-1".R: BLOAD "MUPERD-2":  
POKE &H998D,0 : POKE  
&H998A,0 : POKE &HB919,0 :  
POKE &HB946,0 : DEFUSR  
= &H9182 : A = USR(0) :  
BLOAD "MUPERD-3".R :  
BLOAD "MUPERD-4".R :  
BLOAD "MUPERD-5".R
```


EL MUNDO PERDIDO



LEGENDA

	ESCALA (DESCE/SOBE)
	ELEVADOR (DESCE/SOBE)
	TRANSPORTADOR
	ENERGIA
	PARTES DO BANHEO
	COMPUTADOR
	BURACO SEM LAVA
	BURACO COM LAVA

CONDE DE MONTE CRISTO

ANDRÉ LUIZ CANECA
NEY GUIMARÃES

Finalmente, depois de um bom tempo, podemos nos dedicar a um adventure em português. A verdade é que a maioria dos adventures (independente da lingual não usava todo o potencial gráfico do MSX. É verdade, também, que o CONDE DE MONTE CRISTO não o usa por inteiro.

OBJETIVO

O objetivo do jogo é fugir da cela da prisão, onde começa o jogo, e encontrar uma arca numa ilha. Tal missão não é nada fácil em virtude dos diversos perigos encontrados no caminho, tais como os tubarões, os guardas da prisão, os canibais e as frutas envenenadas. Mas, como não poderia deixar de ser, encontramos também no caminho certos objetos que nos ajudarão a recuperar a arca perdida.

O JOGO

O jogo é constituído de 3 partes distintas. A primeira se passa dentro da prisão, de onde deveremos sair juntamente com o lixo atirado ao mar. A segunda se passa no próprio mar, on-

de devemos pegar a canoa e remar até a ilha e, a terceira, se passa na ilha cheia de canibais, local onde deveremos desenterrar a arca e, por que não dizer, o tesouro.

Para quem está interessado em terminar o jogo e desfrutar de um bom nível gráfico e uma estória bem formulada, aí vai a solução completa deste adventure:

EXAMINE PESSOA
 PEGUE PERGAMINHO
 EXAMINE PERGAMINHO
 RASGUE COLCHÃO
 PEGUE CORDA
 EMPURRE CAMA
 VÁ ABERTURA
 VÁ BURACO
 NORTE
 PEGUE COLHER
 NORTE
 PRENDA CORDA
 DESÇA
 SUL
 LESTE
 PEGUE CARTÃO
 SUL

SUL
 MOSTRE CARTÃO
 OESTE
 PEGUE VIDRO
 PEGUE PA
 OESTE
 LARGUE CARTÃO
 PEGUE FACAS
 ENTRE SACO
 ABRA VIDRO
 DERRAME VIDRO
 VÁ MADEIRA
 LARGUE VIDRO
 PEGUE GRAMPO
 REME
 NORTE
 NORTE
 OESTE
 SUBA ÁRVORE
 ACENDA FÓSFOROS
 DESÇA
 LESTE
 DE FÓSFOROS
 LESTE
 NORTE
 CAVE
 DESTREANQUE ARCA
 FIM

SHOWROOM DO MSX EM CAMPINAS

■ NOVIDADES PARA CPU EXPERT!!!

- COLOCAÇÃO DE DRIVE 5 1/4 NA CPU
- COLOCAÇÃO DE DRIVE 3 1/2 NA CPU
- INSTALAÇÃO DE BOTÃO DE RESET

MICRODATA INFORMÁTICA

AV. FRANCISCO GLICÉRIO, 297 SL 82

**FONE: (0192) 31-9766 - CEP 13010
CAMPINAS - SP**

■ NOVIDADES EM HARDWARE PARA MSX

- INTERFACE COM 24 CANAIS DE SAÍDA
- NÍVEIS LÓGICOS TTL
- MONITORIZADAS POR LEDS
- PROGRAMÁVEL POR SOFTWARE

■ COMPRA E VENDA:

- MICROS E PERIFÉRICOS MSX
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA PARA MSX
- SOFTWARE: APLICATIVOS E UTILITÁRIOS

AGORA TAMBÉM EM KIT
(LIVRO + DISQUETE)



LANÇAMENTO

+



+ 50 DICAS
PARA MSX

LIVROS "SOFTWARE" PARA O SEU MSX !



+



100 DICAS
PARA MSX



+



ASTROLOGIA
NO MSX



+



CIRCUITOS
ELETRÔNICOS



CURSO DE MÚSICA
PARA MSX



CURSO DE BASIC
MSX VOL.1



DESENHOS BÁSICOS
PARA MSX



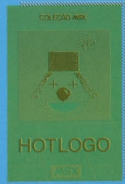
COLEÇÃO DE
PROGRAMAS VOL.1



COLEÇÃO DE
PROGRAMAS VOL.2



LINGUAGEM DE
MÁQUINA MSX



HOTLOGO



PROG. PROF.
EM BASIC



PROG. AVANÇADA
EM MSX



COMO USAR
SEU HOTBIT



USANDO O DISK
DRIVE NO MSX



APROFUNDANDO-SE
NO MSX

E MAIS...

LINGUAGEM BASIC MSX
DOMINANDO O EXPERT
HOTDATA
HOTPLAN
HOTWORD
JOGOS DE HABILIDADE MSX
SISTEMA DE DISCO PARA MSX
DRIVES LEOPARD DE 3 1/2"

Nossos livros podem ser encontrados em livrarias e lojas de computação. Se o seu livreiro ou fornecedor habitual não os tiver disponíveis, entre em contato conosco pelo telefone: (011) 843-3202.

Se você não está recebendo o seu boletim gratuitamente pelo Correio, ou tem algum amigo que gostaria de recebê-lo, não deixe de enviar o cupom abaixo à Editora Aleph, Cx. Postal 20707 CEP 01498 São Paulo - SP.

NOME: _____
ENDEREÇO: _____
CEP: _____ CIDADE: _____ UF: _____
TEL: () _____ MICRO: _____

Tenha a sua disposição toda a magia e sofisticação do Sistema Gráfico



Aquarela™

A Paulisoft lança com exclusividade, o mais completo Editor Gráfico já produzido no Brasil, para usuários de micros pessoais da família MSX: Sistema Gráfico Aquarela. Desenvolvido com Padrões Internacionais de Qualidade e modernas técnicas de produção, o Sistema Gráfico Aquarela possibilita aos usuários do MSX uma infinidade de recursos nunca antes usados no Brasil. O Sistema Gráfico Aquarela permite a você criar suas próprias fontes e figuras com rapidez e qualidade.

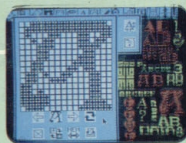
Paulisoft, sinônimo de confiança no desenvolvimento de softwares com tecnologia e precisão.



- Recursos completos para edição de telas gráficas com grande facilidade. Cópia gráfica para impressoras em dois tamanhos e 4 tipos de seleção.



- Figuras prontas para você usar e ilustrar suas telas, Editor de Figuras para você soltar a sua imaginação.
- Padrões variados para utilização imediata ou edição de padrões próprios.
- Lápis variados com diversas espessuras.



- Caracteres em out-line, bold, sombra, no tamanho 8x8 ou 16x16, inverte, espelha e rotaciona os caracteres. São mais de 50 alfabetos disponíveis. Completo Editor de Caracteres para você criar suas próprias fontes.

Operação superfacilitada através de ícones e janelas. Pode ser usado com mouse, joystick ou cursor.

Completo manual ilustrado, suporte total e garantia. Disponível em disco 5 1/4 ou 3 1/2.

Programa 100% nacional com registro legal na SEI.

Direitos exclusivos de comercialização em todo o Brasil pertencentes a PAULISOFT INFORMATICA LTDA. © 89

Autor: Luis Carlos B. Oliveira.

PROCURE NOSSO PRODUTO EM NOSSOS REVENDEDORES

RJ: Riosoft (021) 264-3726 • Nemesis (021) 222-4900 • Intertelles (021) 751-5078 • Teletalk inf. (0242) 52-1483 • SP: Misc (011) 24-4391 • Filenil (011) 220-3833 • Softnew (011) 266-2902 • ALS (016) 636-5379 • Microspend (011) 448-6288 • Data Market (0132) 35-7500 • Lima informática (011) 203-6022 • ProEletônica (011) 223-6090 • DF: Hal Informática (061) 248-4755 • MT: S O S Informática (065) 323-2986 • CE: Top-Data (085) 239-1618 • Sun Photo (085) 244-2308 • RS: Prologos (0512) 22-5803

PAULISOFT

NOVO ENDEREÇO:

Rua Cel. Xavier de Toledo, 123
Conj. 311/32 CEP 01051 — São Paulo
(a 100 metros da estação
Anhanguaba do metrô)
Tel.: (011) 37-1814

O PIRATA E SEU
MAIOR INIMIGO:
DENUNCIE-O!