

# 100 DICAS PARA MSX

BOLETIM nº 9



**Editora  
Aleph**

**TÉCNICAS E  
TRUQUES DE  
PROGRAMAÇÃO**

**Editora  
Aleph**

**EDITORA ALEPH**  
Av. Dr. Guilherme Dumont Villares,  
1523 5/4  
05640 São Paulo SP  
novo telefone: (011) 843-3202



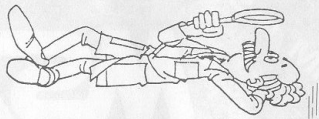
**dbaseII**, PRINCESSWARE traz para você com exclusividade dois softwares best-seller mundiais. O dbase II Plus MSX, um gerenciador de bases de dados que você não pode mais prescindir para manipular informações, e o SuperCalc 2, uma folha de cálculo com 320 linhas e 128 colunas. Você poderá adicionar, deletar, alterar e imprimir dados, alterar, inserir, deletar e alterar células, compor e alterar fórmulas, relacionando-as de forma estruturada, como numa planilha de cálculo eletrônica. A mais poderosa e avançada SuperCalc 2 é usada, combina colunas e linhas de uma planilha de cálculo com a agilidade de uma máquina de escrever e rapidez de um microcomputador. O SC2 é uma eficaz e visual ferramenta para a elaboração de tabelas, engenheiros, vendedores, pesquisadores, estudantes, contadores, engenheiros, matemáticos, músicos, etc. Utilize o SuperCalc 2 para a elaboração de gráficos, cartas de preço de tabela, 132x25 (ONL), S&P products, ORIGINALS, com Manual, disco de dados, e muitos outros. Garante a melhor qualidade em preço, velocidade e duração. Não se deixe enganar por ofertas nominais e baixas em outros locais. SuperCalc 2 MSX ..... C2\$ 9.800,00  
SUPERCALC 2 ..... C2\$ 11.000,00  
dbase II Plus MSX ..... C2\$ 11.000,00  
dbase II Plus MSX ..... C2\$ 11.000,00  
\* \* \* \* \* PROMOCÃO VÁLIDA ATÉ 25/04/88 \* \* \* \* \*

**SuperCalc**

Após um longo intervalo, estamos finalmente enviando o boletim nº 9, aproveitando o lançamento de várias novidades: DRIVES LEOPARD DE 3 1/2", um manual didático de programação em D.O.S. e o DISK BASIC, muito útil mesmo para os usuários de 5 1/4"; o CURSO DE MÚSICA (vol. 1), ensinando toda teoria musical usando o MSX como instrumento e o 100 DICAS PARA MSX, reunião e síntese de milhares de dúvidas atencidas na experência. Uma espécie de resposta coletiva atingindo, desde o leitor principiante até o programador experiente.

É deste último livro que extraímos a dica apresentada a seguir:

? EDITORA ALEPH



EDITOR ALEPH

## 2.P – "SPRITEANDO" A TABELA DE CARACTERES

Muitas vezes sentimos a necessidade de fazer letras ou símbolos se movimentarem na tela como se fossem SPRITES. Isso é simples de ser feito: como podemos definir 256 SPRITES (8x8) e o MSX dispõe de 256 caracteres, podemos transformar cada caractere num SPRITE!

O programa a seguir procura o endereço do começo da tabela de caracteres na variável EN (contida nos endereços &HF920 e &HF921) e transfere sua configuração para a região da VRAM reservada para os desenhos dos SPRITES.

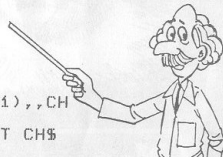


```
10 SCREEN 1 : DEFINT A-Z = KEY OFF
20 EN=PEEK (&HF920)+256*PEEK (&HF921)
30 FOR F=0 TO 2047
40 VPOKE 14336+F,PEEK (EN+F)
50 NEXT
```

Após rodar este programa, cada SPRITE corresponderá a um dos 256 caracteres do MSX, sendo seu número o próprio código ASC do caractere.

Para ver um dos mil efeitos possíveis a serem empregados com esses recursos, digite a complementação do programa, a seguir:

```
60 INPUT A$
70 L=LEN(A$) : C=3
80 FOR I=1 TO L
90 CH$=MID$(A$,I,1)
100 CH=ASC(CH$)
110 FOR Y=0 TO 96
120 PUT SPRITE I,((C+I)*8,Y-1),,CH
130 NEXT
140 LOCATE C+I-2,12,0 : PRINT CH$
150 NEXT
```



Para rodá-lo, se você já rodou o programa anterior, basta digitar GOTO 60. Desta forma não perdemos o tempo de transferência da tabela de caracteres para a área de SPRITES da VRAM. O programa pede a entrada de uma string (seu nome, por exemplo). Evite os caracteres gráficos de código entre 0 e 31.

Implemente agora seu programa de maneira a aceitar qualquer caractere.







PARA ACESSAR A MSX INFORMATICA NO VIDEO TEXTO  
DIGITE: MSX\*INFO + envio

R.F.  
29000

**IMPRESSO**