

```
1 PLAY"U105T7U9X0CEGD#
FACEGC":SOUND1,1,1:
KEY1,"PLAY"+CHR$(34)+
"U105T7U9X0CEGD#FACEGC"
+CHR$(34)+":
SOUND1,1,1":PRINT"SEGNA
LE ACUSTICO ATTIVATO SU F1"
```

9

Paga Colf. Se la nostra Colf (ovvero Col-laboratrice familiare) percepisce ad esempio 6000 lire all'ora e oggi ha lavorato dalle nove e quindici a mezzogiorno meno cinque, quanto le dovremo dare ?

Il programma lo calcola per voi.

```
1 INPUT"INGRESSO: ORE,
MINUTI";O,M:
INPUT"USCITA: ORE,
MINUTI";P,Q:
INPUT"PAGA ORARIA";S:
PRINT"PAGA: ";:
PUDEF" .,L":
PRINTUSING"###,###";
((P-O)*60+Q-M)*S/60
```

Per Commodore 64

Ecco ora una manciata di righe dedicate ai "sessantaquattristi".

I cinque programmini sono opera di Paolo Valvo di Pachino (SR).

10

Bordo bicolore. Questo minilistato crea un interessante effetto cromatico sulla cornice del vostro schermo: avrete infatti due strisce colorate in movimento.

```
1 FORJ=0T01:
POKE53280,J:
NEXT:GOTO1
```

11

Campana. Sfruttando il SID ecco un interessante effetto sonoro che riproduce il suono di una campana.

```
1 S=54273:POKES+23,15:
POKES,158:POKES+4,9:
POKES+14,30:POKES+3,21:
FORJ=0T0400:NEXT:
POKES+3,20:RUN
```

12

Quadrati colorati. Lo schermo del vostro 64 verrà cancellato da una cascata di quadratini colorati.

```
1 PRINTCHR$(147):FORJ=0T0999:
POKE1024+J,160:
POKE55296+J,RND(1)*255:NEXT:
RUN
```

13

Arcobaleno. Il ricorso al Linguaggio Macchina apre possibilità notevoli soprattutto nel campo degli effetti speciali.

Questa riga (appunto in L.M.) crea un effetto assolutamente impensabile con il Basic.

Nota Bene

Alcune righe tra quelle pubblicate sembrano possedere più di 80 caratteri e, come tali, inaccettabili dal computer.

Nei casi in cui ci si accorga che la riga è troppo lunga, è necessario ricorrere alle abbreviazioni dei comandi così come indicato nell'appendice specifica riportata nel manuale del computer in vostro possesso.

Ad esempio invece di scrivere PRINT è possibile abbreviare col punto interrogativo (?). Invece di POKE potete scrivere il carattere "P" seguito dal carattere che viene visualizzato premendo contemporaneamente il tasto shift insieme con "O". Tutte le abbreviazioni possibili, lo ripetiamo, sono riportate in una delle appendici di qualsiasi manuale Commodore.

Nel caso sbagliate a digitare i microlistati che superano, in lunghezza, gli ottanta caratteri (SYNTAX ERROR o altri tipi di errore), è necessario, per sicurezza, ribatterli per intero e non apportare modifiche alla riga visualizzata con l'istruzione LIST.

La partecipazione dei lettori è gradita e compensata, in caso di pubblicazione, con materiale della Systems editoriale (libri, fascicoli arretrati, abbonamenti, eccetera).

Inviare le vostre 1 RIGA, purchè nella misura di almeno dieci per volta. Non ci è infatti possibile raggruppare i (moltissimi) micro-programmi che pervengono singolarmente in Redazione.

Inviare i vostri lavori su carta, (meglio se su nastro) corredati, ciascuno, di una breve spiegazione sulla funzione che compiono, proprio come li vedete pubblicati in queste pagine.

Ricordate di indicare chiaramente nome, cognome, via e città, e indirizzate a:

**Commodore Computer Club
SYSTEMS EDITORIALE**

Rubrica "1 Riga"

**Viale Famagosta, 75
20142 MILANO**

```
1 FORJ=0T09:READA:
POKE B28+J,A:NEXT:
SYS828
DATA 120,206,33,208
,206,32,208,76,61,3
```

14

Parabola. La scritta "una riga" verrà stampata secondo una parabola.

Variando la stringa sarà possibile ottenere una titolatrice per i vostri programmi.

```
1 PRINTCHR$(147):A=7/30
FORJ=1TO5STEP1:
POKE 214,25-J*J:
POKE211,J/A:SYSS8732:
PRINT"UNA RIGA":NEXT
```

Per Commodore 16 e 128

Ecco alcune righe per C'16 (valide anche per il C'128) ideate da Franco Rossi di Udine.

15

Quadro d'autore. Con il comando Circle si ottengono effetti grafici degni, appunto, di un quadro d'autore.

```
1 COLOR 0,1:
COLOR1,16:
GRAPHIC1,1:
FORA=1TO800STEP2:
CIRCLE1,150,100,A,A-A,,,A,255:
NEXT
```

16

Effetto Circle. Un'altra riga che genera un fantastico effetto grafico.

```
1 GRAPHIC1,1:
FORA=1TO160 STEP2:
CIRCLE 1,150,100,A,A,A,,,A:
NEXT:GETKEYAS:
GRAPHIC0
```

17

Scritta scorrevole. Con un intelligente utilizzo del comando CHAR si ottengono effetti interessanti come questo.

```
1 PRINTCHR$(147):
FORI=26TO0STEP-1:
FORA=1TO80: NEXTA:
CHAR1,I,B,"SCORRE ":
NEXTI:GOTO1
```

18

Spirale Box. Un altro effetto grafico di notevole interesse ottenuto mediante il comando Box.

```
1 GRAPHIC1,1:
FORA=1 TO300STEP2:
BOX1,300,250,A,35,A:
NEXTA:
GETKEYAS:GRAPHIC0
```

A tutti i Commodore Computer Club

Molti circoli si sono aperti e molti sono usciti allo "scoperto" dopo il nostro invito ad aprire un Computer Club, apparso sul N. 21 di C.C.C.

Allo scopo di rendere un servizio migliore ai nostri lettori che intendano contattare uno di questi simpatici circoli culturali, i segretari dei circoli stessi sono pregati di compilare il seguente tagliando, o sua fotocopia, e di inviarlo in busta chiusa (affrancata secondo le vigenti tariffe postali) a:

Systems Editoriale
Servizio Notizie Computer Club
Viale Famagosta, 75
Milano

La completa compilazione dell'intera scheda, è **INDISPENSABILE** per la pubblicazione gratuita sulla nostra rivista.

Nome del club: Sede del club: Via
 C.A.P. Città Prov.: Tel. Prefisso: N.
 Presidente: Segretario: N. soci fondatori:
 N. di soci finora iscritti: Data di fondazione: Giorni di apertura della sede:
 Orario di apertura: Computers disponibili (specificare):
 Periferiche disponibili (specificare): Programmi disponibili (N. approssimativo):
 Videogiochi N.: Professionali N.: Biblioteca tecnica N. volumi:
 N. abbonamenti a riviste italiane: N. abbonamenti a riviste straniere: Quota di iscrizione L.
 (Specificare se annuale, mensile ecc.)
 Attività previste: Bollettino periodico emesso: Attività già svolte:
 Eventuali sponsor: Disponibilità alla sponsorizzazione (si/no):

Il sottoscritto, presidente del Computer Club autorizzo la Systems Editoriale a diffondere notizie riguardanti le attività del circolo culturale citato anche se pervenute in redazione in via non ufficiale.

Dichiaro inoltre che le informazioni comunicate corrispondono al vero e che, in caso di difformità accertata da parte di incaricati della Systems stessa, Commodore Computer Club, allo scopo di tutelare la buona fede degli utenti della rivista, si riserva il diritto - dovere di avvertire i propri lettori nel modo e nella forma che riterrà più opportuni.

In fede