

Elenco cassette per il CBM 64

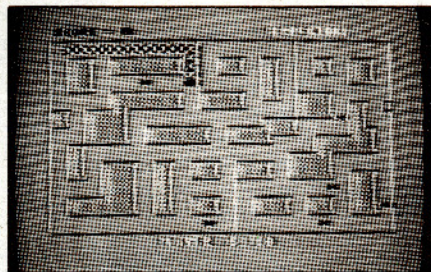
Presso la redazione sono disponibili le cassette relative ad alcuni dei programmi pubblicati nella rubrica di software per il CBM 64. Per l'ordinazione inviare l'importo (a mezzo assegno, c/c o vaglia postale) a Technimedia srl, Via Valsolda 135, 00141 Roma.

codice	programma	MC n.	lire
064/01	Briscola	25	17000
064/02	Serpentone	29	17000

Il serpente per 64

di Roberto Ceccarelli - Rimini

Questo gioco è una versione del programma Sirpent per il VIC 20 scritta, a differenza di quello, interamente in Basic e senza fare uso di sprite o caratteri speciali, tuttavia ritengo che il risultato sia più che discreto anche in termini di velocità.



Se osservate il listato noterete che non appaiono delle poke che scrivono nella memoria dei colori, ma nonostante questo sia le prede che il serpente (che vengono scritti tramite poke) appaiono di colore marrone.

La risposta è nella linea 20000: quando cancelliamo il video la memoria video viene riempita di spazi e la memoria di colore viene riempita con il codice del colore di sfondo corrente.

Per cui se noi effettuiamo un poke nella video memory il carattere non è visibile perché scritto nello stesso colore dello sfondo.

Ecco allora spiegato il duplice cambiamento del colore di sfondo della linea in questione: dapprima viene selezionato il marrone e cancellata la pagina e quindi la color memory è riempita tutta di codici marrone.

Se ora selezioniamo il bianco come colore di sfondo, lo sfondo diverrà regolarmente bianco, ma l'aggiornamento della memoria colore non avverrà fino alla cancellazione successiva che ci guarderemo bene dal fare.

La ragione dei caratteri di CRSR → nelle linee seguenti è fondamentalmente la stessa: infatti se noi stampiamo un carattere qualsiasi, anche lo spazio, viene colorata la locazione corrispondente col colore attualmente in uso mentre ciò non accade con i caratteri di movimento.

Per dirigere il serpente si usano i tasti E,S,D,X. Buon divertimento e più sarete bravi più sarà lunga la musichetta finale!

```

1 REM *****
2 REM *** IL SERPENTONE PER 64 ***
3 REM *** DI ROBERTO CECCARELLI ***
4 REM *****
100 FOR% = 1 TO 10 : N$(X) = " " : NEXT
120 SI = 54272 : FORT = 0 TO 23 : POKESI + T, 0 : NEXT
130 POKESI + 24, 15 : POKESI + 6, 240 : POKESI + 3, 5 : POKESI + 8, 250 : POKESI + 12, 10
140 D%(0) = 1 : D%(1) = -1 : D%(2) = 40 : D%(3) = -40 : GOT01100
160 A% = 3 : DT% = 0 : TL% = 1120 : LC% = 1105 : GOSUB20000 : GM = GM + 1
180 PRINT "SCORE: "; PRINT "HIGH SCORE: "; IF% = 0 THEN GOSUB25000
190 GOSUB21000
200 P = 0 : IFPEEK(TL% + D% * DT%) = 214 THEN 1000
205 IFPEEK(TL% + D% * DT%) = 42 THEN SC = SC + 100 : A% = A% + 2 : GOT0220
210 IFPEEK(TL% + D% * DT%) = 32 THEN 220
213 POKESI + 11, 33 : X% = 2 + 2 * (DT% > 1) : P = PEEK(TL% + D% * X%) : IF% = 32 OR P = 42 THEN DT% = X% : GOT0220
216 DT% = X% + 1 : P = PEEK(TL% + D% * DT%)
220 POKELC%, 32 : POKETL%, 214 : TL% = TL% + D% * DT% : POKETL%, 81
230 IF% = 42 THEN SC = SC + 100 : A% = A% + 2
240 IF A% > 0 THEN A% = A% - 1 : POKESI + 4, 65 : GOT0300
260 FORK = 0 TO 3 : IFPEEK(LC% + D% * K) = 214 THEN LC% = LC% + D% * K : K = 3
280 NEXT
300 POKESI + 4, 64 : POKESI + 11, 32 : IF SC = TS * 100 THEN 160
310 P = PEEK(197)
320 IF% = 23 AND PEEK(TL% + 40) < 43 THEN DT% = 2
340 IF% = 13 AND PEEK(TL% - 1) < 43 THEN DT% = -1
360 IF% = 18 AND PEEK(TL% + 1) < 43 THEN DT% = 0
380 IF% = 14 AND PEEK(TL% - 40) < 43 THEN DT% = 3
390 PRINT " "; TAB(8) : SC :
400 GOT0200
1000 PRINT "GAME OVER "
1020 FORK = 1 TO 96 / 100 : POKESI + 1, RND(1) * 230 + 5
1040 POKESI + 4, 17 : FORT = 1 TO 100 : NEXT : POKESI + 4, 16
1060 FORT = 1 TO 10 : NEXT : NEXT
1100 POKES3281, 2 : POKES3280, 3 : PRINT "IL SERPENTONE" TAB(25) "GAME #"; GG
1120 PRINT " THE TOP 10 "
1140 FORX = 1 TO 10 : IF SC(X) < SC THEN GOSUB20000
1160 NEXT
1180 FORX = 1 TO 10 : PRINT " " N$(X) TAB(35 - LEN(STR$(SC(X)))) SC(X) : NEXT
1200 POKE198, 0 : INPUT "WHAT'S YOUR NAME? "; N$ : N$ = LEFT$(N$, 15)
1220 GG = GG + 1 : POKES3280, 1
1240 GM = 0 : SC = 0 : TS = 0 : GOT0160
2000 FORK = 9 TO 8 STEP -1
2020 N$(K + 1) = N$(K) : SC(K + 1) = SC(K) : NEXT
2040 N$(X) = N$ : SC(X) = SC : X = 10 : RETURN
20000 POKES3281, 9 : PRINT "SCORE = " SC : TAB(25) "SERPENTONE" : POKES3281, 1
20020 PRINT "
20040 PRINT "
20060 PRINT "
20080 PRINT "
20100 PRINT "
20120 PRINT "
20140 PRINT "
20160 PRINT "
20180 PRINT "
20200 PRINT "
20220 PRINT "
20240 PRINT "
20260 PRINT "
20280 PRINT "
20300 PRINT "
20320 PRINT "
20340 PRINT "
20360 PRINT "
20380 PRINT "
20400 PRINT "
20420 PRINT "
20440 PRINT "
20460 PRINT "
20480 PRINT SPC(15 - LEN(N$) / 2) : "PLAYER IS " N$ :
20500 RETURN
21000 POKESI + 4, 17 : FORK = 1 TO 96 + 5 : X% = RND(1) * 283 : POKESI + 1, 50 + K * 5
21020 IFPEEK(PR$(X%)) < 32 THEN X% = RND(1) * 283 : GOT021020
21040 POKEPR$(X%), 42 : NEXT : TS = TS + K - 1 : RETURN
25000 DIM PR$(282) : K = -1 : F = 1 : POKESI + 4, 16 : POKESI + 1, 100
25020 FORX = 1121 TO 1942 : IFPEEK(X) = 32 THEN K = K + 1 : PR$(K) = X
25040 NEXT : RETURN

```

Nota
Questo mese abbiamo dedicato forse troppo poco spazio al software per il 64. Ma il Serpentone è comunque un bel programma, provatelo! Promettiamo che saremo meno avari (di spazio) nel prossimo numero.