

Grafica e animazione con gli Apple II

di Phil Cohen

Edizione McGraw-Hill Book Co GmbH

Distribuito da: Messaggerie Libri s.p.a.

Via Giulio Carcano, 32

20141 Milano

ISBN 88.7700.015.5

162 pagine — Lire 17.000



La grafica è una delle espressioni più interessanti dell'arte programmatoria. L'Apple poi possiede molte istruzioni appositamente dedicate alla grafica ed alcune poi specifiche per l'animazione. Ma in che modo usare queste istruzioni a volte molto strane, e quali sono i problemi che bisogna risolvere prima di affrontare un programma di grafica? A queste domande risponde il volume di P. Cohen. Risponde con esempi delle istruzioni grafiche, con mappe di memoria, con spiegazioni dettagliate e disegni illustrativi. Spiega con chiarezza tutte le formule di geometria utilizzate e il calcolo vettoriale, strumenti indispensabili della grafica tridimensionale. Tanti i programmi completi, molti di gioco, altri di utility; ma tutti esaurientemente commentati ed illustrati.

Un libro soprattutto da studiare, magari con il computer a fianco per qualche prova, scritto in italiano semplice e chiaro, e per maggiore chiarezza sono state tradotte in italiano anche le scritte dentro i programmi e le REM.

In appendice il sistema di numerazione binario, l'uso della stampante, i comandi di grafica e una serie di tabelle tra cui la mappa della memoria grafica, i codici ASCII e i codici delle parole riservate.

Un testo utile in conclusione per chi vuole affrontare una volta per tutte il problema della grafica su un computer come l'Apple II.

Valter Di Dio

La pratica dell'Apple II+, IIe

1. periferiche e gestione dei file

di Nicole Bréaud-Pouliquen

116 pagine — Lire 12.000

2. linguaggio macchina e Assembler del 6502

di N. Bréaud-Pouliquen e D. - J. David

216 pagine — Lire 22.000

Edizione: E.P.S.I. (1985)

Distribuito da: ETMI

Via Basilicata

20098 S.Giuliano Milanese (MI)

ISBN 88.7688.211.1

ISBN 88.7688.216.2

Nel primo volume viene trattata tutta la parte relativa al sistema operativo DOS 3.3 dell'Apple II: accesso ai file, strutture dati, liste concatenate e tutti i 'trucchi' del DOS: come sono registrati i dati sul disco, la RWTS e tutti i comandi spiegati uno per uno. La parte relativa alle periferiche è invece centrata sulla stampante; quindi caratteri di controllo, tipo di stampe e grafica. Un secondo capitolo sulle periferiche spiega il funzionamento della scheda orologio originale Apple, un accessorio utile, ma poco diffuso tra gli utenti. Con la scheda orologio-calendario sono stati rilevati i tempi di ordinamento di 1024 elementi fatti con ben sei tipi diversi di ordinamenti compreso il velocissimo Quick Sort. In



appendice l'uso del comando EXEC che permette di creare una sequenza automatica di comandi dal disco e una lista, piuttosto scarna, di programmi per Apple.

Molto più interessante, per i programmatori in linguaggio macchina, il secondo volume, che al di là del semplice manuale del 6502 è una vera e propria miniera di informazioni sull'Apple IIe, informazioni che erano fornite con il manuale del vecchio Apple e quindi mancati delle nuove possibilità operative dell'Apple IIe. La parte più importante di questo volume si trova quindi nelle ricche appendici che riportano anche i principali punti di entrata delle routine del Basic Applesoft, delle nuove ROM IIe e dei programmi di utility della scheda 80 colonne più RAM.

Tutto il testo è invece destinato all'apprendimento del linguaggio macchina del 6502, si comincia dall'algebra binaria fino ai complessi tipi di indirizzamento del microprocessore 6502. Sin dalle prime pagine si cominciano a scrivere programmi in linguaggio macchina, alcuni dei quali molto utili, ad esempio uno dei primi esempi presenta un Bubble Sort in Assembler. A proposito dell'Assembler un intero capitolo è dedicato al LISA.

Al termine di ciascun capitolo una serie di domande-esercizio, le cui risposte sono in fondo al volume, permettono di verificare passo passo il proprio apprendimento. L'esposizione è delle più chiare e la traduzione perfetta. Un libro quindi indispensabile a chi voglia sviluppare applicazioni semiprofessionali sul proprio Apple IIe.

Valter Di Dio

Gruppo

COSMIC®

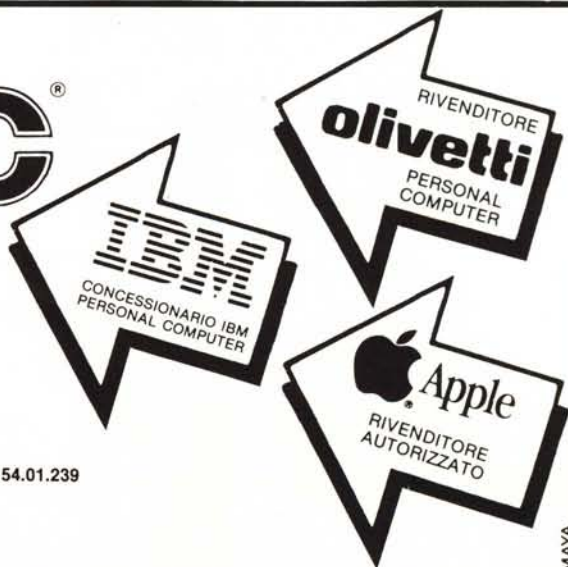
**VENDITA - ASSISTENZA TECNICA
 SVILUPPO SOFTWARE - PERIFERICHE - ACCESSORI**

SEDE E UFFICI COMMERCIALI: Roma - Via Viggiano, 70 - Tel. 54.01.326 - 54.23.278 - 54.01.239

COMPUTER SHOP: Roma - Via Vespasiano 56/B - Tel. 35.81.606

Ostia - Via delle Gondole, 168-170 - Tel. 56.90.866

ASSISTENZA TECNICA: Roma - Via Viggiano, 70



MAYA

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



**QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO,
DI IRRESISTIBILE**

**IL VERO GIOCO
COMINCIA ADESSO**

**IN EDICOLA
JACKSON SOFT
SERIE ORO**

I giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48 K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.

Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.



Continua la serie delle entusiasmanti avventure di

WALLY WEEK

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

NOVITA'



Il Commodore 64 in famiglia

40 programmi in Basic ad uso familiare
Autori: V. Grandis, J. F. Séhan
Pagine: 224 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.0700.1
Lit. 23.000 E.P.S.I.

Spesso il buon padre di famiglia è tormentato dal dubbio se convenga acquistare un home computer, dato che quasi sicuramente verrà usato soltanto per i giochi. Ecco invece che questo volume propone una serie di programmi assai utili per tutta la famiglia. Innanzitutto gli autori riportano alcuni listati per la gestione delle finanze familiari, poi altri per insegnare la musica, la geografia, l'aritmetica, ecc., quindi programmi di ricette, in seguito alcuni listati di curiosità (albero genealogico, astrologia, agenda, ecc.), poi consigli per tenersi in forma, infine alcuni programmi per il 'faidate' e per gestire la rubrica telefonica, la biblioteca e altro.

Un libro interessante dunque l'ambito familiare anche per coinvolgere tutti i membri nell'uso del computer, dato che ogni programma viene analizzato nella sua struttura.



Chiavi per il Commodore 64

Autore: Daniel Jean David
Pagine: 126 - Formato 17x24
Legatura ad anelli - ISBN 88.7688.0503.X
Lit. 15.000 E.P.S.I.

Il volume contiene tutte le nozioni indispensabili a un utilizzatore esperto del Commodore 64: sintassi dei comandi, codici dei caratteri, messaggi di errore, linguaggio macchina, indirizzi utili al programmatore. Tutte le informazioni sono riportate senza dettagli eccessivi perché lo scopo è di fornire un prontuario mnemonico e non un trattato sui vari argomenti. Si tratta dunque di un'opera destinata a stare permanentemente sul tavolo accanto al computer, per essere rapidamente consultata durante l'uso della macchina. Molto utili sono le numerose tabelle, alcune delle quali danno informazioni (per esempio sui collegamenti) difficilmente reperibili altrove.



Cobol

Vol. 2 - Perfezionamento e pratica
Autore: Michel Koutchouk
Pagine: 174 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0575.3
Lit. 17.000 MASSON ITALIA

Il Cobol è un linguaggio di programmazione concepito e utilizzato soprattutto a fini gestionali. Per questo suo carattere, esso è studiato soprattutto nelle scuole con indirizzo amministrativo aziendale e nelle facoltà universitarie di economia e commercio. Il volume si rivolge a un pubblico esperto, è impostato come testo di studio e non come un manuale e richiede, pertanto, un impegno attento. Ogni capitolo infatti è denso di notizie sparse in una trattazione condotta con rigore e completezza, corredata da numerosi programmi realmente eseguibili, relativi a esempi applicativi di contabilità generale.

Il volume consente di approfondire lo studio di una versione del linguaggio nota per la sua completezza (ANSI 1974), di apprendere un metodo di soluzione dei problemi, verificandone la validità su casi concreti.



Iniziazione a UNIX

Autore: Peter Brown
Pagine: 248 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0577.X
Lit. 24.000 MASSON/ADDISON WESLEY

Il volume si propone di spiegare al principiante cosa sia e come funzioni UNIX, anche se la sua preparazione è del tutto elementare; naturalmente il volume è assai utile anche per tutti coloro che già conoscono a fondo altri sistemi operativi: unica condizione posta per la lettura è di accantonare tutte le precedenti cognizioni e affrontare il libro con mente fresca: UNIX ha una sua particolare filosofia e non ammette preconcetti. Le nozioni sono introdotte in modo piano e graduale, evitando il ricorso a terminologie e formalismi specialistici. Molti, inoltre, sono gli esempi, i suggerimenti pratici, le indicazioni per superare le possibili difficoltà e consentire al principiante di apprendere efficacemente l'uso del sistema.



Le reti di Petri: teoria e pratica

Vol. 1 - Teoria e analisi
Autore: G.W. Brams
Pagine: 160 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0582.6
Lit. 24.000 MASSON ITALIA

Le reti di Petri sono utilizzate per descrivere e analizzare sistemi. Si tratta di una teoria relativamente recente (è stata formulata agli inizi degli anni sessanta) che può essere inquadrata nell'ambito della cibernetica. Essa si trova per lo più illustrata in tesi di laurea, memorie di convegni, articoli. L'opera qui presentata rappresenta un felice tentativo di portare un po' d'ordine tra le varie documentazioni esistenti e di fare il punto sullo stato dell'arte.

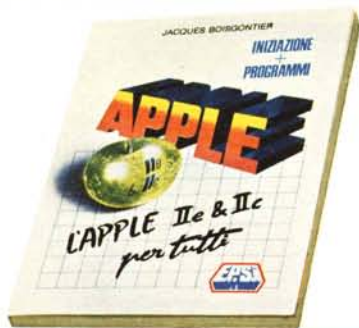
Nel volume è introdotto dapprima il concetto di rete, quindi sono discusse le proprietà matematiche delle reti stesse e, successivamente, i vari procedimenti che consentono di stabilire la validità o meno delle suddette proprietà, dalla cui analisi è possibile derivare informazioni sul comportamento del sistema che la rete modella.



Uso e messa a punto di sistemi 68000

Autore: J.W. Coffron
Pagine: 224 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0581.8
Lit. 25.000 MASSON ITALIA

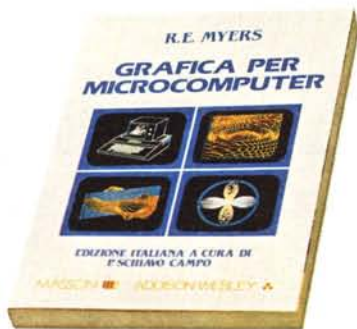
Il volume di Coffron si rivolge ai tecnici dell'hardware, fornendo loro informazioni dettagliate sull'organizzazione interna di un tipico sistema 68000, su come il microprocessore controlli il sistema stesso e su come sia possibile metterlo a punto con una quantità minima di software. Per fare ciò il volume entra nei dettagli tecnici degli schemi elettrici e dei vari livelli logici di tensione presenti nei vari punti di controllo. Risulta evidente da quanto detto che il volume è diretto a tecnici elettronici esperti di hardware, anche se necessariamente preparati nel software, i quali si propongano di applicare, e non solo ai computer, un microprocessore della serie 68000.



Apple IIe & IIc per tutti

Iniziazione + programmi
Autore: Jacques Boisgontier
Pagine: 176 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.602.8
Lit. 19.000 E.P.S.I.

Per i principianti che si accostano al loro primo computer è certamente indispensabile battere materialmente sui tasti, seguendo una guida pratica che insegni dapprima le nozioni più elementari per poi addentrarsi pian piano in quelle più complesse. È proprio lo scopo di questo volume che dovrebbe essere aperto a fianco della macchina accesa per esplorarne le possibilità operative. Così facendo, anche il più impreparato dei lettori potrà assimilare rapidamente le nozioni fondamentali della programmazione, oltre che imparare a sfruttare sia il computer sia il software eventualmente acquistato per risolvere problemi specifici.



Grafica per microcomputer

Autore: Roy E. Myers
Pagine: 288 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0578.8
Lit. 28.000 MASSON/ADDISON-WESLEY

Con la diffusione assunta oggi dal personal computer, sempre più potente, e con i costi sempre minori dei "pacchetti applicativi" disponibili, la grafica con il computer conosce via via nuovi successi: aziende, scuole, professionisti la impiegano diffusamente per i propri scopi. Il presente volume vuole insegnare le tecniche matematiche e di programmazione che sono alla base della grafica applicata al microcomputer; evidentemente i concetti esposti sono validi per qualsiasi sistema, qualunque sia la sua potenzialità. Si presume però, soprattutto nella parte esemplificativa, che il lettore disponga di un Apple II con disk drive e che sappia usarlo per programmare. Il linguaggio usato è il Basic, ma i programmi sono facilmente convertibili in altri linguaggi: essi sono infatti riportati come esempio di tecniche grafiche e non di programmazione.



Programmare in C

Autore: Claude Nowakowski
Pagine: 136 - Formato 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.217.0
Lit. 15.000 E.P.S.I.

Il C è un linguaggio di programmazione ad alto livello che richiede un compilatore di dimensioni compatibili con la memoria dei microcalcolatori e che è facile da adattare a sistemi diversi. Grazie alla sua struttura inoltre è considerato portabile, vale a dire che i programmi scritti in C possono "girare" su computer diversi.

Nato e utilizzato, anni fa, soprattutto in ambiente universitario, il C sta conoscendo una rapida diffusione sia a scopi gestionali, sia sui microcomputer grazie soprattutto all'impiego del sistema operativo Unix, ampiamente pubblicizzato e scritto per l'appunto in C.

Lo scopo del volume è di insegnare al lettore in modo progressivo come si programma in C mediante esempi caratteristici e sottolineando le particolarità del linguaggio stesso. Tutti i programmi riportati nel volume sono stati provati mediante il compilatore Microsoft C, destinato all'IBM PC e compatibili.



Database. Introduzione

Autore: C.J. Date
Pagine: 268 - Formato 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0579.6
Lit. 27.000 MASSON/ADDISON-WESLEY

Negli ultimi anni si sono moltiplicati i sistemi database offerti ai possessori di computer di tutte le dimensioni e in particolare dei personal computer. I programmi di questo genere consentono, costruita la base secondo schemi predefiniti, di estrarre eventualmente riordinati a piacimento i dati, cioè le informazioni, necessari in un certo momento. Il volume si propone di illustrare i programmi di gestione delle basi di dati, dicendo cosa sono, come funzionano e come si devono impiegare; numerosi esempi ed esercizi con le relative risposte aiutano a capire come si crea, come si accede e come si mantiene una base di dati. Vengono inoltre descritti alcuni programmi reperibili in commercio (dBase II, Nomad, QBE e SQL) e come si utilizzano per produrre documenti.



Fortran 77 ed estensioni

Autore: Patrice Lignelet
Pagine: 206 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0571.0
Lit. 18.000 MASSON ITALIA

Questo libro è una guida dettagliata al Fortran V ed è corredata da numerosi esempi che consentono al lettore meno esperto di apprenderne a fondo le caratteristiche; per questo essa si rivolge sia a chi già conosce il Fortran, sia a chi vi si avvicina per la prima volta. Una visione ancora più completa si avrà leggendo il corrispondente volume di esercizi. Contenuti: elementi di base del linguaggio. I dati. I primi passi: leggere, scrivere, calcolare. Istruzioni condizionali. I cicli. Le procedure: sottoprogrammi e funzioni. Le tabelle. Gli archivi sequenziali e ad accesso diretto. Input/output formattati.



La pratica del Fortran 77

77 esercizi svolti con il Fortran 77
Autore: Patrice Lignelet
Pagine: 264 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.214.0573.7
Lit. 24.000 MASSON ITALIA

Nel volume che presentiamo si affronta il linguaggio non dal punto di vista teorico (questo è stato fatto con la precedente opera dello stesso autore "Fortran 77 ed estensioni"), ma da quello eminentemente pratico, in base soprattutto alla considerazione che non si può acquisire la padronanza di un linguaggio di programmazione senza adeguati e assidui esercizi. In esso dunque si mira proprio a completare lo studio teorico e ad assimilarlo mediante l'applicazione metodica alla soluzione di problemi. Gli esercizi di una certa complessità algoritmica sono risolti a grandi linee, conducendo un'analisi commentata del problema, della soluzione e dell'algoritmo relativo. Tutti i programmi sono accompagnati da un esempio di esecuzione col metodo dell'elaborazione a lotti, la più usata per i programmi di grandi dimensioni, o in modo interattivo, metodo più consoni agli utenti di personal computer.

I BEST SELLERS



La scoperta del Commodore 64

1 - Introduzione al Basic
Autore: Daniel-Jean David
Pagine: 180 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.200.6
Lit. 16.000 E.P.S.I.

Il Commodore 64 è un computer che permette applicazioni professionali e giochi al tempo stesso. Questo libro di introduzione copre entrambi gli aspetti e non richiede conoscenze già acquisite. Dopo un'introduzione costituita da richiami generali sull'informatica viene presentato il Basic in modo semplice e progressivo. La scoperta del linguaggio è condotta costruendo dei programmi per approfondimenti successivi e introducendo i concetti nuovi con naturalezza. Sono trattati in particolare i punti forti del Commodore 64 e cioè la grafica, il suono, il colore, l'alta risoluzione e gli sprite.



La pratica del Commodore 64

2 - Periferiche e gestione dei file
Autore: Daniel-Jean David
Pagine: 170 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.201.4
Lit. 15.000 E.P.S.I.

Dalla cassetta al floppy-disk, dalla stampante al joystick e alla matita luminosa, questo libro vi darà tutto quello che si deve sapere per utilizzare al meglio le periferiche del vostro Commodore 64. Ideato nello spirito del volume "La scoperta del Commodore 64" dello stesso autore, quest'opera contiene numerosi programmi scritti per applicazioni sia personali sia professionali. Un capitolo è dedicato alle nozioni sulle basi di dati e sul sistema operativo del drive. Viene anche descritta la programmazione dell'interfaccia RS 232.



La pratica del Commodore 64

3 - Linguaggio macchina e assembler del 6502
Autore: Daniel-Jean David
Pagine: 204 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.212.X
Lit. 20.000 E.P.S.I.

Questo libro si rivolge a due fasce di persone. Una prima è formata dagli utenti del Commodore 64 che vogliono saperne di più sul funzionamento della macchina e quindi imparare il linguaggio Assembler: il libro sarà per essi una guida utilissima che li condurrà fino a programmi di un certo respiro scritti in linguaggio macchina. La seconda fascia è formata da coloro che, pur conoscendo l'Assembler del Commodore 64, vogliono approfondire le loro conoscenze sull'interazione tra Basic, sistema operativo e linguaggio macchina.



e masson editori

sono distribuite in esclusiva per l'Italia dalla



DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI TITOLI

M9

cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie
cod.	N° copie	cod.	N° copie

Nome _____
 Cognome _____
 Via _____
 C.A.P. _____ Città _____ Prov. _____

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA: TUTTI I PAGAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI ALLA ETMI - VIA BASILICATA 20098 SAN GIULIANO MILANESE (MI).

Data _____
 Firma _____

Pagamento anticipato a mezzo di assegno bancario allegato intestato a: E.T.M.I.
 Pagamento anticipato a mezzo vaglia postale, di cui allego copia della ricevuta, intestato a: E.T.M.I.
 Pagamento in contrassegno al portatore con l'aggravio di L. 2.500 per le spese di contrassegno (si prega di indicare il recapito presso il quale il portatore possa effettuare la consegna). L'ordine sarà evaso da E.T.M.I.

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

PER FAVORE RITAGLIATE E SPEDITE A ETMI

I BEST SELLERS



Dizionario del Basic

Enciclopedia del linguaggio Basic
Autore: David A. Lien
Pagine: 456 - Formato: 17x24
Brossura cucita - ISBN 88.7688.001.1
Lit. 40.000 E.P.S.I.

L'autore di questo volume si propone di riunire la più completa raccolta di parole Basic e di descrivere la strategia che i programmatori possono usare per passare da un "dialetto" all'altro. Il risultato è un manuale di lavoro che aumenterà moltissimo la vostra capacità di programmare, poiché contiene quasi cinquemoto parole: in pratica ogni parola significativa usata dai calcolatori che lavorano in Basic in tutto il mondo. Ma l'autore va oltre e attacca il problema della incompatibilità, indicando le strategie per convertire i programmi da un calcolatore all'altro. Sia che abbiate un computer tascabile sia un sistema molto potente questo libro sarà per voi un aiuto prezioso.



Il Basic illustrato

Un linguaggio semplice di programmazione
Autore: Donald Alcock
Pagine: 144 - Formato 13x21
Legatura ad anelli - ISBN 88.214.0563.X
Lit. 15.000 MASSON ITALIA

Una caratteristica singolare di questo libro è il modo in cui si presenta: è interamente scritto a mano e illustrato come un fumetto. Tale aspetto e un'informazione puntuale fanno di questo piccolo manuale un libro vincente, dal punto di vista didattico, per coloro che posseggono un piccolo personal.

Particolare attenzione è stata posta nel descrivere un Basic il più indipendente possibile dalla macchina.

A tale scopo sono state accuratamente studiate undici diverse versioni del linguaggio Basic.



La pratica dell'Apple II

1 - Periferiche e gestione dei file
Autore: Nicole Breaud Pouliquen
Pagine: 116 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.211.1
Lit. 12.000 E.P.S.I.

Questo libro si rivolge a tutti gli appassionati dell'Apple ed è stato scritto soprattutto alla luce delle potenzialità dell'Apple IIe. Vi si affronta lo studio dell'unità a dischi sia dal punto di vista hardware sia da quello software. Diversi capitoli sono dedicati al sistema operativo DOS e alla gestione dei file. Vengono illustrati i diversi modelli di stampati e le diverse modalità di stampa. L'ultimo capitolo è dedicato alla scheda Apple-Clock.



La pratica dello ZX Spectrum

Vol. 1 - Basic approfondito e introduzione al linguaggio macchina
Autore: Xavier Linant de Bellefonds
Pagine: 160 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.202.2
Lit. 15.000 E.P.S.I.

Destinato a completare la documentazione di base dello ZX Spectrum, questo manuale sfrutta tutte le possibilità del Sinclair nell'ambito della programmazione avanzata. L'autore vi espone in maniera accuratamente graduata: la definizione di caratteri e le funzioni di stringa (archivi, alfabeti, trattamento di testi); l'alta definizione grafica e la potenza di calcolo (regressione, grafici a tre dimensioni); il colore e il suono (svariati giochi); le tecniche di accesso diretto alla memoria e di utilizzo del linguaggio macchina.

I possessori dello ZX-81 troveranno in questo manuale numerosi programmi trasferibili che possono essere introdotti tali e quali sul loro calcolatore.



La pratica dell'Apple II, IIplus, IIe

2. Linguaggio macchina e assembler del 6502

Autori: N. Bréaud-Pouliquen, D-J. David
Pagine: 216 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.216.2
Lit. 22.000 E.P.S.I.

La conoscenza della programmazione in linguaggio macchina diventa una necessità per i lettori che, avendo già maturato una profonda esperienza di programmazione con i cosiddetti linguaggi evoluti, desiderano poter ottenere dal proprio computer prestazioni particolari oppure raggiungere fini specifici, non altrimenti conseguibili. Ecco dunque a disposizione di questi utenti dell'Apple II un'opera che permette loro di interagire direttamente con il microprocessore 6502, cuore del computer. I modelli per i quali la trattazione è adatta sono il II, il IIplus e il IIe, cioè quelli certamente più diffusi e a disposizione dei programmatori più esperti.



La pratica dello ZX Spectrum

Vol. 2 - Programmazione in linguaggio macchina
Autore: Marcel Henrot
Pagine: 164 - Formato: 15x21
Brossura cucita - ISBN 88.7688.203.0
Lit. 15.000 E.P.S.I.

Quest'opera, dedicata alla programmazione in linguaggio macchina, è accessibile a tutti coloro che abbiano assimilato la programmazione in Basic avanzato.

La correlazione tra i comandi Basic ed i codici macchina è stata la preoccupazione principale dell'autore, che porta progressivamente il lettore alla comprensione di routine sempre più complesse.

I tre aspetti principali dello Spectrum: il suono, il colore, l'alta risoluzione sono oggetto di numerosi programmi in tutti i capitoli.

A poco a poco si analizzano le operazioni logiche, il trattamento delle iterazioni, l'assegnazione particolare dello Spectrum e l'animazione sullo schermo.