



PERSONAL SOFTWARE

ANNO 4 N. 33

NOVEMBRE 1985 - L. 4.500

LA PRIMA RIVISTA EUROPEA DI SOFTWARE PER PERSONAL COMPUTER

Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70



**COMPUTER ART
CON LO SPECTRUM**

**UN BUCO NELL'ACQUA
PER MSX**

**BOGEY BOOGIE
CON TI99/4A**

**MUSIC EDITOR
CON IL C 64**

**TOTOCALCIO
CON VIC 20**

L' abbinamento Totocalcio e computer è ormai una cosa che vediamo in molte ricevi- torie quando, il sabato sera, andiamo a giocare il nostro sistemi- no. Ma l'abbinamento che più interessa sia i sistemisti che i possessori di com- puter è sicuramente quello che permet- te di fare il fatidico tredici con la colla- borazione del nostro home computer.

Il programma che abbiamo elaborato per il VIC 20 con espansione da 16 Kby- te non ha la pretesa di assicurare il "tredici" ogni settimana, ma aiuta il si- stemista a giocare meglio i suoi soldi, in quanto permette, tramite i condiziona- menti, una riduzione notevole del nu- mero di colonne rispetto al sistema inte- grale. Fatta questa premessa, dobbia- mo dire che il programma condiziona il sistema qualunque esso sia, da due doppie a tredici triple, in base ai segni consecutivi e al numero di segni in ogni colonna.

Il programma è già predisposto a elimi- nare le colonne che contengono più di tre "1", più di tre "X" o più di due "2" consecutivi.

Il condizionamento fatto in questa ma- niera, secondo noi è il migliore, in quan- to un numero maggiore di uscita di se- gni consecutivi si verifica pochissime volte, come si può vedere dalla statistica delle colonne vincenti, e nello stesso tempo si ha una riduzione notevole del- le colonne. Comunque, chi volesse per- sonalizzare questo condizionamento, non ha che da modificare le linee da 112 a 116.

Il condizionamento dei segni presenti in ogni colonna viene invece fatto trami- te input. Infatti si deve digitare sia il nu- mero massimo che il numero minimo di segni 1-X-2 che si vogliono presenti in ogni colonna.

Ogni valore deve essere compreso tra 0 e 13; digitando valori inferiori o superiori il programma cancella lo schermo e ri- chiede l'input dall'inizio.

Come usare il programma

Il programma inizia con una serie di avvertenze per una corretta utilizzazio- ne dello stesso. Chi volesse saltare que- sta parte, basta che lo lanci con Run 8. Quindi si passa alla sezione di input del pronostico. In questa sezione non c'è

Totocalcio: sviluppo colonnare condizionato

Un versatile programma
che vi aiuterà a compilare la schedina

di Vincenzo Carnemolla

controllo della correttezza dell'input, che deve essere nella forma 1-X-2 per le fisse, 1X-12-X2 per le doppie e 1X2 per la tripla. Per le fisse e le doppie non ci dovrebbero essere equivoci, ma la tripla deve essere assolutamente 1X2 e non 12X o X12 o altro, pena errore in fase di elaborazione e stampa. Comunque alla fine si richiede la conferma, per cui in caso di errore basta digitare "N", si cancella lo schermo e si ricomincia da capo. Altrimenti con "S" si va nella se- zione di condizionamento del numero massimo e minimo dei segni 1-X-2 pre- senti in ogni colonna. Di nuovo viene richiesta la conferma di quanto si è digi- tato e, se è affermativa, si passa a visual- lizzare le colonne in gruppi di quattro per un totale di sedici colonne per ogni schermata; dopo basta premere la bar- ra spazio per visualizzare altre sedici colonne e così via, fino a che non com- parirà la scritta "Col. ... Fine Sviluppo", in cui, al posto dei puntini, ci sarà il numero delle colonne visualizzate.

Chi volesse saltare la parte di condi- zionamento del programma e quindi a- vere uno sviluppo integrale del sistema, deve aggiungere la linea: 95 Goto 300. Il programma è stato scritto per il VIC 20 con espansione da 16 Kbyte, ma, dato l'argomento di interesse generale, non

si è fatto uso della grafica e del suono del VIC, per cui l'eventuale trasposizio- ne del programma ad altri computer è facilmente realizzabile.

Analisi del listato

1-5 - Maschera di presentazione.

6-8 - Rimanda alle istruzioni, all'input del pronostico e al condizionamento dei segni in ogni colonna.

10-22 - Riempie le matrici da A\$ a 0\$ dei segni 1-X-2.

24-27 - Simulazione del Print At così com'era descritto nel numero di Ottobre 84 di **Personal Software**.

29 - Inizializza le variabili di stampa delle colonne.

45 - Azzeramento della colonna d'inizio stampa.

50-76 - Sezione che permette lo sviluppo colonnare del sistema. Si è fatto uso delle variabili A1, A2, A3, B1, B2, B3 e così via fino a 01, 02, 03 per l'esigenza di soddisfare tutte le possibilità che ci so- no in fase di input del pronostico. Il pro- cedimento per sviluppare una tripla è il seguente: metti $A=A+1$, se A è mag- giore di 3 metti $B=B+1$ e $A=1$ e così via. Con un pronostico diverso il proce- dimento è uguale, cambiano solo i valo-

ri delle variabili. A fine sviluppo si va alla linea 510.

- 100-120** - Sezione di condizionamento dei segni consecutivi. Ogni colonna viene messa nella stringa U\$, così con il ciclo For-Next e la funzione MID\$ si può leggere tutta la stringa e, se trova più di tre "1" o più di tre "X" o più di due "2" consecutivi, salta la sezione stampa e ritorna ad elaborare un'altra colonna.
- 123** - Azzeramento dei contatori dei segni 1-X-2 presenti in ogni colonna.
- 125-200** - Conteggio degli 1-X-2 in ogni colonna.
- 210-235** - Confronto tra i valori dei contatori con i valori delle variabili AB, BA, CD, DC, EF, FE, immessi in fase di input, del condizionamento dei segni presenti in ogni colonna. Basta che uno solo dei valori dei contatori UN, DU, IX sia al di fuori dei valori immessi, che il programma salti la sezione stampa e ritorni ad elaborare un'altra colonna.
- 300-324** - Stampa delle colonne.
- 430** - Ad ogni giro incrementa di uno la

colonna di stampa.

- 435-445** - Stampa le colonne a gruppi di quattro per un totale di sedici colonne.
- 450** - Se lo schermo è pieno rimanda alla linea 700.
- 500** - Ritorna all'elaborazione di un'altra colonna.
- 510-537** - Conta le colonne presenti nello schermo a fine sviluppo.
- 600** - Scritta che appare quando il sistema è completamente sviluppato. La somma di XC+Z dà le colonne complessive visualizzate.
- 610** - Fine del programma.
- 700-720** - Quando lo schermo è pieno (sedici colonne), attende che venga premuta la barra spazio, quindi cancella lo schermo, azzerà il contatore di colonne di stampa (Z) e incrementa di 16 il conteggio delle colonne visualizzate.
- 990-1014** - Sezione di input del primo pronostico. In base al pronostico vengono posti i valori opportuni nelle variabili A1, A2, A3, A4.
- 1020-1256** - Input del secondo pronostico.

co. Le variabili sono B1, B2, B3, B4. Se il primo pronostico è una fissa e il secondo pronostico è una doppia o la tripla, il valore di B4 per le doppie e la tripla deve essere diminuito di 1; se la doppia è "12" il valore di B4 deve essere diminuito di un altro punto, come si può vedere nelle linee 1036-1038. Se il terzo pronostico è una doppia, o la tripla e i primi due sono delle fisse, il valore di C4 viene diminuito di 1, o di 2 se è stato pronosticato "12", e così via per tutti gli altri pronostici.

- 1260-1280** - Siccome non c'è controllo dell'input, si chiede la conferma di ciò che si è inserito.
- 1290-1355** - Input del numero massimo e minimo dei segni 1-X-2 che si vogliono in ogni colonna. Si accettano numeri compresi tra 0 e 13, numeri inferiori o superiori fanno cancellare lo schermo e ritornare al primo input.
- 1360-1395** - Anche qui viene richiesta la conferma di quanto si è inserito.
- 1500-1550** - Avvertimenti e informazioni.

Listato 1 - Il programma Totocalcio per VIC 20.

TABELLA DI CONVERSIONE

```
{HOME}.....HOME
{CLR}.....PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.....CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}.....CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}.....CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}.....CURSORE A SINISTRA
{SPC}.....SPAZIO
{RVS ON}.....REVERSE ON
{RVS OFF}.....REVERSE OFF
{INST}.....INSERT
{F1}.....TASTO F1
{F2}.....TASTO F2
{F3}.....TASTO F3
{F4}.....TASTO F4
{F5}.....TASTO F5
{F6}.....TASTO F6
{F7}.....TASTO F7
{F8}.....TASTO F8
{BLACK}.....COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}.....COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}.....COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.....COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.....COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}.....COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.....COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.....COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.....COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}.....COL. MARRONE (CBM+2)
```

```
{LT.RED}.....COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1}.....COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2}.....COL. GRIGIO 2 (CBM+5)
{LT.GREEN}.....COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT.BLUE}.....COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3}.....COL. GRIGIO 3 (CBM+8)
```

I CARATTERI GRAFICI, OTTENUTI CON LA PRESSIONE DEI TASTI 'SHIFT' E 'CBM', SONO CODIFICATI IN MODO DA INDICARE IL TASTO DA PREMERE ASSIEME A 'SHIFT' O 'CBM'. ES. IL CUORICINO E' CODIFICATO CON {SH S}.
UN NUMERO DENTRO LE PARENTESI INDICA LE VOLTE CHE IL TASTO VA PREMUTO.

LISTATO DI: TOTOCALCIO*****

```
1 PRINT"{CLR}{4 CUR.GIU}*****
*****{6 SPC}{CUR.GIU}TOTOCALCIO{8 SPC
}{CUR.GIU}SVILUPPO COLONNARE"
2 PRINT"{CUR.GIU}{3 SPC}ENZO CARNEMOLLA{
4 SPC}{CUR.GIU}{3 SPC}VIA GRAMSCI 1/N"
3 PRINT"{CUR.GIU}{3 SPC}97011 ACATE (RG)
{5 SPC}{CUR.GIU}TEL. 0932-985368"
4 PRINT"{CUR.GIU}*****"
5 FOR YU=1 TO 5000: NEXT
6 GOSUB 1500
8 GOSUB 990: GOSUB 1290
10 A$(1)="1": A$(2)="X": A$(3)="2"
11 B$(1)="1": B$(2)="X": B$(3)="2"
```

Seguito listato Totocalcio.

```

12 C$(1)="1":C$(2)="X":C$(3)="2"
13 D$(1)="1":D$(2)="X":D$(3)="2"
14 E$(1)="1":E$(2)="X":E$(3)="2"
15 F$(1)="1":F$(2)="X":F$(3)="2"
16 G$(1)="1":G$(2)="X":G$(3)="2"
17 H$(1)="1":H$(2)="X":H$(3)="2"
18 I$(1)="1":I$(2)="X":I$(3)="2"
19 L$(1)="1":L$(2)="X":L$(3)="2"
20 M$(1)="1":M$(2)="X":M$(3)="2"
21 N$(1)="1":N$(2)="X":N$(3)="2"
22 O$(1)="1":O$(2)="X":O$(3)="2"
23 REM SIMULAZIONE PRINT AT
24 R=22:C=21
25 DIMX$(C),Y$(R):H$="{HOME}"
26 FORI=OTOC:X$=X$+ "{CUR.DES}":X$(I)=X$:
NEXTI
27 FORI=OTOR:Y$=Y$+ "{CUR.GIU}":Y$(I)=Y$:
NEXTI
29 A=A4:B=B4:C=C4:D=D4:E=E4:F=F4:G=G4:H=
H4:I=I4:L=L4:M=M4:N=N4:O=O4
45 Z=0
49 REM SVILUPPO DEL SISTEMA IN BASE AL P
RONOSTICO
50 A=A+A2
52 IFA>A3THENB=B+B2:A=A1
54 IFB>B3THENC=C+C2:B=B1
56 IFC>C3THEND=D+D2:C=C1
58 IFD>D3THENE=E+E2:D=D1
60 IFE>E3THENF=F+F2:E=E1
62 IFF>F3THENG=G+G2:F=F1
64 IFG>G3THENH=H+H2:G=G1
66 IFH>H3THENI=I+I2:H=H1
68 IFI>I3THENL=L+L2:I=I1
70 IFL>L3THENM=M+M2:L=L1
72 IFM>M3THENN=N+N2:M=M1
74 IFN>N3THENO=O+O2:N=N1
76 IFO>O3THENO=1:GOTO510
99 REM CONDIZIONAMENTO DEI SEGNI CONSECU
TIVI
100 U$=A$(A)+B$(B)+C$(C)+D$(D)+E$(E)+F$(
F)+G$(G)+H$(H)+I$(I)+L$(L)+M$(M)+N$(
N)+O$(O)
110 FORT=1TO13
112 IFMID$(U$,T,4)="1111"THEN500
114 IFMID$(U$,T,4)="XXXX"THEN500
116 IFMID$(U$,T,3)="222"THEN500
120 NEXT
123 UN=0:IX=0:DU=0
124 REM-CONTEGGIO DEGLI 1-X-2 IN OGNI CO
LONNA
125 IFA$(A)="1"THENUN=UN+1
127 IFA$(A)="X"THENIX=IX+1
128 IFA$(A)="2"THENDU=DU+1
130 IFB$(B)="1"THENUN=UN+1
132 IFB$(B)="X"THENIX=IX+1
134 IFB$(B)="2"THENDU=DU+1
136 IFC$(C)="1"THENUN=UN+1
138 IFC$(C)="X"THENIX=IX+1
140 IFC$(C)="2"THENDU=DU+1
142 IFD$(D)="1"THENUN=UN+1
144 IFD$(D)="X"THENIX=IX+1
146 IFD$(D)="2"THENDU=DU+1
148 IFE$(E)="1"THENUN=UN+1
150 IFE$(E)="X"THENIX=IX+1
152 IFE$(E)="2"THENDU=DU+1
154 IFF$(F)="1"THENUN=UN+1
156 IFF$(F)="X"THENIX=IX+1
158 IFF$(F)="2"THENDU=DU+1
160 IFG$(G)="1"THENUN=UN+1
162 IFG$(G)="X"THENIX=IX+1
164 IFG$(G)="2"THENDU=DU+1
166 IFH$(H)="1"THENUN=UN+1
168 IFH$(H)="X"THENIX=IX+1
170 IFH$(H)="2"THENDU=DU+1
172 IFI$(I)="1"THENUN=UN+1
174 IFI$(I)="X"THENIX=IX+1
176 IFI$(I)="2"THENDU=DU+1
178 IFL$(L)="1"THENUN=UN+1
180 IFL$(L)="X"THENIX=IX+1
182 IFL$(L)="2"THENDU=DU+1
184 IFM$(M)="1"THENUN=UN+1
186 IFM$(M)="X"THENIX=IX+1
188 IFM$(M)="2"THENDU=DU+1
190 IFN$(N)="1"THENUN=UN+1
192 IFN$(N)="X"THENIX=IX+1
194 IFN$(N)="2"THENDU=DU+1
196 IFO$(O)="1"THENUN=UN+1
198 IFO$(O)="X"THENIX=IX+1
200 IFO$(O)="2"THENDU=DU+1
209 REM VERIFICA DEL NUMERO DI SEGNI 1-
X-2
210 IFUN>ABTHEN500
215 IFUN<BATHEN500
220 IFIX>CDTHEN500
225 IFIX<DCTHEN500
230 IFDU>EFTHEN500
235 IFDU<FETHEN500
299 REM SEZIONE STAMPA DELLE COLONNE
300 PRINTH$X$(Z)Y$(3);A$(A)
302 PRINTH$X$(Z)Y$(4);B$(B)
304 PRINTH$X$(Z)Y$(5);C$(C)
306 PRINTH$X$(Z)Y$(7);D$(D)
308 PRINTH$X$(Z)Y$(8);E$(E)
310 PRINTH$X$(Z)Y$(9);F$(F)
312 PRINTH$X$(Z)Y$(11);G$(G)
314 PRINTH$X$(Z)Y$(12);H$(H)
316 PRINTH$X$(Z)Y$(13);I$(I)
318 PRINTH$X$(Z)Y$(15);L$(L)
320 PRINTH$X$(Z)Y$(16);M$(M)
322 PRINTH$X$(Z)Y$(17);N$(N)
324 PRINTH$X$(Z)Y$(18);O$(O)
430 Z=Z+1
435 IFZ=4THENZ=Z+2
440 IFZ=10THENZ=Z+2
445 IFZ=16THENZ=Z+1
450 IFZ>20THENGOSUB700
500 GOTO50
509 REM CONTA LE COLONNE A FINE SVILUPPO

```

Seguito listato Totocalcio.

```

510 IFZ=6THENZ=4
512 IFZ=7THENZ=5
515 IFZ=8THENZ=6
516 IFZ=9THENZ=7
520 IFZ=12THENZ=8
522 IFZ=13THENZ=9
525 IFZ=14THENZ=10
527 IFZ=15THENZ=11
530 IFZ=17THENZ=12
532 IFZ=18THENZ=13
535 IFZ=19THENZ=14
537 IFZ=20THENZ=15
600 PRINT"{CUR.GIU}COL."XC+Z"FINE SVILUP
PO{CUR.SU}"
610 END
700 GETSD$:IFSD$=""THEN700
710 IFSD$="" THENPRINT"{CLR}":Z=0:XC=XC+
16:RETURN
720 GOTO700
990 PRINT"{CLR}{6 SPC}TOTOCALCIO{CUR.GIU
}"
1000 INPUT"1{CBM V}{2 SPC}PRONOSTICO";AA
$
1002 IFAA$="1"THENA1=1:A2=1:A3=1:A4=1
1004 IFAA$="X"THENA1=2:A2=1:A3=2:A4=2
1006 IFAA$="2"THENA1=3:A2=1:A3=3:A4=3
1008 IFAA$="1X"THENA1=1:A2=1:A3=2:A4=0
1010 IFAA$="12"THENA1=1:A2=2:A3=3:A4=-1
1012 IFAA$="X2"THENA1=2:A2=1:A3=3:A4=1
1014 IFAA$="1X2"THENA1=1:A2=1:A3=3:A4=0
1020 INPUT"2{CBM V}{2 SPC}PRONOSTICO";BB
$
1022 IFBB$="1"THENB1=1:B2=1:B3=1:B4=1:GO
TO1040
1024 IFBB$="X"THENB1=2:B2=1:B3=2:B4=2:GO
TO1040
1026 IFBB$="2"THENB1=3:B2=1:B3=3:B4=3:GO
TO1040
1028 IFBB$="12"THENB1=1:B2=2:B3=3:B4=1
1030 IFBB$="1X"THENB1=1:B2=1:B3=2:B4=1
1032 IFBB$="X2"THENB1=2:B2=1:B3=3:B4=2
1034 IFBB$="1X2"THENB1=1:B2=1:B3=3:B4=1
1036 IFLEN(AA$)=1THENB4=B4-1
1038 IFLEN(AA$)=1ANDBB$="12"THENB4=B4-1
1040 INPUT"3{CBM V}{2 SPC}PRONOSTICO";CC
$
1042 IFCC$="1"THENC1=1:C2=1:C3=1:C4=1:GO
TO1060
1044 IFCC$="X"THENC1=2:C2=1:C3=2:C4=2:GO
TO1060
1046 IFCC$="2"THENC1=3:C2=1:C3=3:C4=3:GO
TO1060
1048 IFCC$="12"THENC1=1:C2=2:C3=3:C4=1
1050 IFCC$="1X"THENC1=1:C2=1:C3=2:C4=1
1052 IFCC$="X2"THENC1=2:C2=1:C3=3:C4=2
1054 IFCC$="1X2"THENC1=1:C2=1:C3=3:C4=1
1056 IFLEN(AA$+BB$)=2THENC4=C4-1
1058 IFLEN(AA$+BB$)=2ANDCC$="12"THENC4=C
4-1
1060 INPUT"{CUR.GIU}4{CBM V}{2 SPC}PRONO
STICO";DD$
1062 IFDD$="1"THEND1=1:D2=1:D3=1:D4=1:GO
TO1080
1064 IFDD$="X"THEND1=2:D2=1:D3=2:D4=2:GO
TO1080
1066 IFDD$="2"THEND1=3:D2=1:D3=3:D4=3:GO
TO1080
1068 IFDD$="1X"THEND1=1:D2=1:D3=2:D4=1
1070 IFDD$="12"THEND1=1:D2=2:D3=3:D4=1
1072 IFDD$="X2"THEND1=2:D2=1:D3=3:D4=2
1074 IFDD$="1X2"THEND1=1:D2=1:D3=3:D4=1
1076 IFLEN(AA$+BB$+CC$)=3THEND4=D4-1
1078 IFLEN(AA$+BB$+CC$)=3ANDDD$="12"THEN
D4=D4-1
1080 INPUT"5{CBM V}{2 SPC}PRONOSTICO";EE
$
1082 IFEE$="1"THENE1=1:E2=1:E3=1:E4=1:GO
TO1100
1084 IFEE$="X"THENE1=2:E2=1:E3=2:E4=2:GO
TO1100
1086 IFEE$="2"THENE1=3:E2=1:E3=3:E4=3:GO
TO1100
1088 IFEE$="1X"THENE1=1:E2=1:E3=2:E4=1
1090 IFEE$="12"THENE1=1:E2=2:E3=3:E4=1
1092 IFEE$="X2"THENE1=2:E2=1:E3=3:E4=2
1094 IFEE$="1X2"THENE1=1:E2=1:E3=3:E4=1
1096 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$)=4THENE4=E4-1
1098 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$)=4ANDEE$="12"
THENE4=E4-1
1100 INPUT"6{CBM V}{2 SPC}PRONOSTICO";FF
$
1102 IFFF$="1"THENF1=1:F2=1:F3=1:F4=1:GO
TO1120
1104 IFFF$="X"THENF1=2:F2=1:F3=2:F4=2:GO
TO1120
1106 IFFF$="2"THENF1=3:F2=1:F3=3:F4=3:GO
TO1120
1108 IFFF$="1X"THENF1=1:F2=1:F3=2:F4=1
1110 IFFF$="12"THENF1=1:F2=2:F3=3:F4=1
1112 IFFF$="X2"THENF1=2:F2=1:F3=3:F4=2
1114 IFFF$="1X2"THENF1=1:F2=1:F3=3:F4=1
1116 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$)=5THENF4=
F4-1
1118 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$)=5ANDFF$=
"12"THENF4=F4-1
1120 INPUT"{CUR.GIU}7{CBM V}{2 SPC}PRONO
STICO";GG$
1122 IFGG$="1"THENG1=1:G2=1:G3=1:G4=1:GO
TO1140
1124 IFGG$="X"THENG1=2:G2=1:G3=2:G4=2:GO
TO1140
1126 IFGG$="2"THENG1=3:G2=1:G3=3:G4=3:GO
TO1140
1128 IFGG$="1X"THENG1=1:G2=1:G3=2:G4=1
1130 IFGG$="12"THENG1=1:G2=2:G3=3:G4=1
1132 IFGG$="X2"THENG1=2:G2=1:G3=3:G4=2
1134 IFGG$="1X2"THENG1=1:G2=1:G3=3:G4=1
1136 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$)=6THE
NG4=G4-1

```

Seguito listato Totocalcio.

```

1138 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$)=6AND
GG$="12"THENG4=G4-1
1140 INPUT"8{CBM V}{2 SPC}PRONOSTICO";HH
$
1142 IFHH$="1"THENH1=1:H2=1:H3=1:H4=1:GO
TO1160
1144 IFHH$="X"THENH1=2:H2=1:H3=2:H4=2:GO
TO1160
1146 IFHH$="2"THENH1=3:H2=1:H3=3:H4=3:GO
TO1160
1148 IFHH$="1X"THENH1=1:H2=1:H3=2:H4=1
1150 IFHH$="12"THENH1=1:H2=2:H3=3:H4=1
1152 IFHH$="X2"THENH1=2:H2=1:H3=3:H4=2
1154 IFHH$="1X2"THENH1=1:H2=1:H3=3:H4=1
1156 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$)=
7THENH4=H4-1
1158 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$)=
7ANDHH$="12"THENH4=H4-1
1160 INPUT"9{CBM V}{2 SPC}PRONOSTICO";II
$
1162 IFII$="1"THENI1=1:I2=1:I3=1:I4=1:GO
TO1180
1164 IFII$="X"THENI1=2:I2=1:I3=2:I4=2:GO
TO1180
1166 IFII$="2"THENI1=3:I2=1:I3=3:I4=3:GO
TO1180
1168 IFII$="1X"THENI1=1:I2=1:I3=2:I4=1
1170 IFII$="12"THENI1=1:I2=2:I3=3:I4=1
1172 IFII$="X2"THENI1=2:I2=1:I3=3:I4=2
1174 IFII$="1X2"THENI1=1:I2=1:I3=3:I4=1
1176 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$+H
H$)=8THENI4=I4-1
1178 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$+H
H$)=8ANDII$="12"THENI4=I4-1
1180 INPUT"{CUR.GIU}10{CBM V} PRONOSTICO
";LL$
1182 IFLL$="1"THENL1=1:L2=1:L3=1:L4=1:GO
TO1200
1184 IFLL$="X"THENL1=2:L2=1:L3=2:L4=2:GO
TO1200
1186 IFLL$="2"THENL1=3:L2=1:L3=3:L4=3:GO
TO1200
1188 IFLL$="1X"THENL1=1:L2=1:L3=2:L4=1
1190 IFLL$="12"THENL1=1:L2=2:L3=3:L4=1
1192 IFLL$="X2"THENL1=2:L2=1:L3=3:L4=2
1194 IFLL$="1X2"THENL1=1:L2=1:L3=3:L4=1
1196 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$+H
H$+II$)=9THENL4=L4-1
1198 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$+H
H$+II$)=9ANDLL$="12"THENL4=L4-1
1200 INPUT"11{CBM V} PRONOSTICO";MM$
1202 IFMM$="1"THENM1=1:M2=1:M3=1:M4=1:GO
TO1220
1204 IFMM$="X"THENM1=2:M2=1:M3=2:M4=2:GO
TO1220
1206 IFMM$="2"THENM1=3:M2=1:M3=3:M4=3:GO
TO1220
1208 IFMM$="1X"THENM1=1:M2=1:M3=2:M4=1

```

```

1210 IFMM$="12"THENM1=1:M2=2:M3=3:M4=1
1212 IFMM$="X2"THENM1=2:M2=1:M3=3:M4=2
1214 IFMM$="1X2"THENM1=1:M2=1:M3=3:M4=1
1216 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$+H
H$+II$+LL$)=10THENM4=M4-1
1220 INPUT"12{CBM V} PRONOSTICO";NN$
1222 IFNN$="1"THENN1=1:N2=1:N3=1:N4=1:GO
TO1240
1224 IFNN$="X"THENN1=2:N2=1:N3=2:N4=2:GO
TO1240
1226 IFNN$="2"THENN1=3:N2=1:N3=3:N4=3:GO
TO1240
1228 IFNN$="1X"THENN1=1:N2=1:N3=2:N4=1
1230 IFNN$="12"THENN1=1:N2=2:N3=3:N4=1
1232 IFNN$="X2"THENN1=2:N2=1:N3=3:N4=2
1234 IFNN$="1X2"THENN1=1:N2=1:N3=3:N4=1
1236 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$+H
H$+II$+LL$+MM$)=11THENN4=N4-1
1240 INPUT"13{CBM V} PRONOSTICO";OO$
1242 IFOO$="1"THENO1=1:O2=1:O3=1:O4=1:GO
TO1260
1244 IFOO$="X"THENO1=2:O2=1:O3=2:O4=2:GO
TO1260
1246 IFOO$="2"THENO1=3:O2=1:O3=3:O4=3:GO
TO1260
1248 IFOO$="1X"THENO1=1:O2=1:O3=2:O4=1
1250 IFOO$="12"THENO1=1:O2=2:O3=3:O4=1
1252 IFOO$="X2"THENO1=2:O2=1:O3=3:O4=2
1254 IFOO$="1X2"THENO1=1:O2=1:O3=3:O4=1
1256 IFLEN(AA$+BB$+CC$+DD$+EE$+FF$+GG$+H
H$+II$+LL$+MM$+NN$)=12THENO4=O4-1
1260 PRINT"{3 CUR.GIU}{4 CUR.DES}CONFERM
I(S/N)?"
1265 GETQW$:IFQW$=""THEN1265
1270 IFQW$="N"THENRUN8
1275 IFQW$="S"THENPRINT"{CLR}":RETURN
1280 GOTO1265
1290 PRINT"{CUR.SU}{6 SPC}TOTOCALCIO{CUR
.GIU}"
1300 INPUT"NUM. MASSIMO DI 1";AB
1305 IFAB>13ORAB<0THENPRINT"{CLR}":GOTO1
290
1310 INPUT"{CUR.GIU}NUM. MINIMO{2 SPC}DI
1";BA
1315 IFBA<0ORBA>13THENPRINT"{CLR}":GOTO1
290
1320 INPUT"{CUR.GIU}NUM. MASSIMO DI X";C
D
1325 IFCD>13ORCD<0THENPRINT"{CLR}":GOTO1
290
1330 INPUT"{CUR.GIU}NUM. MINIMO{2 SPC}DI
X";DC
1335 IFDC<0ORDC>13THENPRINT"{CLR}":GOTO1
290
1340 INPUT"{CUR.GIU}NUM. MASSIMO DI 2";E
F
1345 IFEF>13OREF<0THENPRINT"{CLR}":GOTO1
290
1350 INPUT"{CUR.GIU}NUM. MINIMO{2 SPC}DI
2";FE

```

Seguito listato Totocalcio.

```

1355 IFFE<OORFE>13THENPRINT"{CLR}":GOTO1
290
1360 PRINT"{3 CUR.GIU}{3 CUR.DES}CONFERM
I (S/N)?"
1370 GETRF$:IFRF$=""THEN1370
1380 IFRF$="S"THENPRINT"{CLR}":RETURN
1390 IFRF$="N"THENPRINT"{CLR}":GOTO1290
1395 GOTO1370
1500 PRINTCHR$(14)
1501 PRINT"{CLR}{CUR.GIU}{SH I}L PROGRAM
MA E' GIA'{2 SPC}{CUR.GIU}PREDISPOS
TO AD ELIMINA{CUR.GIU}RE LE COLONNE
CON PIU'"
1502 PRINT"DI TRE '1' CONSECUTIVI"
1505 PRINT", CON PIU' DI TRE 'X' {CUR.GI
U}CONSECUTIVI, CON PIU' {CUR.GIU}DI
DUE '2' CONSECUTIVI"
1510 PRINT"{SH C}HI VOLESSE VARIARE QU{C
UR.GIU}ESTO CONDIZIONAMENTO {CUR.GI
U} CAMBI LE LINEE DAL 112 {CUR.GIU}
AL 116"
1515 FORYY=1TO20000:NEXT

```

```

1520 PRINT"{CLR}{CUR.GIU}{SH L}E COLONNE
VENGONO{CUR.DES} VI{CUR.GIU}SUALIZ
ZATE A GRUPPI DI{CUR.GIU}QUATTRO,SE
DICI COLONNE"
1525 PRINT"PER OGNI SCHERMATA.{2 SPC}{CU
R.GIU} {SH P}ER VISUALIZZARE ALTRE{
CUR.GIU}SEDICI COLONNE,PREMERE"
1527 PRINT"LA BARRA SPAZIO"
1530 FORYY=1TO15000:NEXT
1532 PRINT"{CLR}{CUR.GIU}{CUR.DES}{SH I}
L PRONOSTICO VIENE {CUR.GIU} ACCETT
ATO NELLE FORME{2 SPC}{CUR.GIU} '1'
'X' '2' PER LE {CUR.GIU} FISSE"
1534 PRINT"{CUR.GIU}'1X' '12' 'X2' PER L
E {CUR.GIU}DOPPIE"
1536 PRINT"{CUR.GIU}'1X2' PER LA TRIPLA"
1538 PRINT"{2 CUR.GIU}{SH A}LTRE COMBINA
ZIONI DI{2 SPC}{CUR.GIU} SEGNI DARA
NNO UNO"
1539 PRINT"{CUR.GIU}{2 CUR.DES}SVILUPPO
ERRATO DEL {CUR.GIU} SISTEMA"
1540 FORY=1TO20000:NEXT
1545 PRINTCHR$(142)
1550 RETURN

```



NEL PROSSIMO NUMERO TROVERETE

IN
EDICOLA
DAL
26
NOVEMBRE

GRAND PRIX
PER C 64

FAR-WEST
CON VIC 20

BIG-VIS
PER M 20

PROGETTAZIONE
FILTRI ATTIVI
CON LO SHARP

SPRITE
PER DISEGNARE
CON LO
SPECTRUM

BATTAGLIA
GALATTICA
CON APPLE