

# Gioco dei fiori

Un gioco adatto ai più piccini atto a spronare le loro capacità di osservazione.

## GESTIONE DEL PROGRAMMA

Premere ogni volta il tasto P per far partire le 5 serie di fiori dai diversi colori, osservarne attentamente il numero (ogni riga ne contiene al massimo 7) e digitarlo: le cifre si apporranno automaticamente a partire dalla serie celeste.

Un accordo musicale sottolineerà la risposta esatta, facendo salire il punteggio; se invece la risposta sarà errata (anche una sola), sarà

visualizzata l'esatta serie numerica. Il gioco finisce dopo 20 schermi.

## VARIABILI PRINCIPALI

QUE Conteggio quesiti  
RIS Conteggio risposte  
LIV Livello di difficoltà  
LI Durata apparizione  
CE RANDOM Numero fiori celesti  
GI RANDOM Numero fiori gialli  
VI RANDOM Numero fiori viola  
RO RANDOM Numero fiori rossi  
BL RANDOM Numero fiori bleu

```
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(12)
30 RR=3
40 QUE=0
50 RIS=0
60 A$="QUESITI RISPOSTE"
70 PRINT " GIOCO DEI FIORI (d
edicato a daniela)
DADO 1984":
80 INPUT "LIVELLO FACILE PREMI 1 LI
VELLO MEDIO PREMI 2 LIVELLO SUPER
PREMI 3 ":LIV
90 IF LIV=1 THEN 120
100 IF LIV=2 THEN 140
110 IF LIV=3 THEN 160 ELSE 80
120 LI=600
130 GOTO 170
140 LI=200
150 GOTO 170
160 LI=30
170 CALL CLEAR
180 CALL SCREEN(16)
190 CALL CHAR(40,"00070F0F0F07327D")
200 CALL CHAR(96,"00070F0F0F07327D")
210 CALL CHAR(104,"00070F0F0F07327D")
220 CALL CHAR(112,"00070F0F0F07327D")
230 CALL CHAR(120,"00070F0F0F07327D")
240 CALL CHAR(128,"00C0E0E0E0C06CBE")
250 CALL CHAR(97,"00C0E0E0E0C06CBE")
260 CALL CHAR(105,"00C0E0E0E0C06CBE")
270 CALL CHAR(113,"00C0E0E0E0C06CBE")
280 CALL CHAR(121,"00C0E0E0E0C06CBE")
290 CALL CHAR(42,"7B7D7E3307070703")
300 CALL CHAR(98,"7B7D7E3307070703")
310 CALL CHAR(106,"7B7D7E3307070703")
320 CALL CHAR(114,"7B7D7E3307070703")
330 CALL CHAR(122,"7B7D7E3307070703")
340 CALL CHAR(43,"DEBE7ECCE0E0E0C0")
350 CALL CHAR(99,"DEBE7ECCE0E0E0C0")
360 CALL CHAR(107,"DEBE7ECCE0E0E0C0")
370 CALL CHAR(115,"DEBE7ECCE0E0E0C0")
380 CALL CHAR(123,"DEBE7ECCE0E0E0C0")
390 CALL CHAR(128,"0371793D1F0F0101")
400 CALL CHAR(129,"800E3C78F0E0")
410 FOR A=1 TO LEN(A$)
420 B=ASC(SEG$(A$,A,1))
430 CALL HCHAR(21,6+A,B)
440 NEXT A
450 FOR A=3 TO 19 STEP +4
460 CALL HCHAR(A,31,63)
470 NEXT A
480 CALL HCHAR(3,30,43)
490 CALL HCHAR(7,30,99)
500 CALL HCHAR(11,30,107)
510 CALL HCHAR(15,30,115)
520 CALL HCHAR(19,30,123)
530 CALL HCHAR(23,9,48,2)
540 CALL HCHAR(23,20,48,2)
550 CALL KEY(0,K,S)
560 IF S=0 THEN 550
570 IF K=80 THEN 590
580 GOTO 550
590 CALL SOUND(100,880,10)
600 FOR A=3 TO 19 STEP 4
610 CALL HCHAR(A,31,63)
620 NEXT A
630 FOR A=2 TO 18 STEP 4
640 CALL HCHAR(A,30,32)
650 NEXT A
660 CALL COLOR(2,16,16)
670 CALL COLOR(9,16,16)
680 CALL COLOR(10,16,16)
690 CALL COLOR(11,16,16)
700 CALL COLOR(12,16,16)
710 CALL COLOR(13,16,16)
720 RANDOMIZE
730 CE=INT(7*RND+1)
740 RANDOMIZE
750 GI=INT(7*RND+1)
760 RANDOMIZE
770 VI=INT(7*RND+1)
780 RANDOMIZE
790 RO=INT(7*RND+1)
800 RANDOMIZE
810 BL=INT(7*RND+1)
820 FOR D=3 TO (CE*4)-1 STEP 4
830 CALL HCHAR(1,D,40)
840 CALL HCHAR(1,D+1,41)
850 CALL HCHAR(2,D,42)
860 CALL HCHAR(2,D+1,43)
870 CALL HCHAR(3,D,128)
880 CALL HCHAR(3,D+1,129)
890 NEXT D
900 FOR D=3 TO (GI*4)-1 STEP 4
910 CALL HCHAR(5,D,96)
920 CALL HCHAR(5,D+1,97)
```

```

930 CALL HCHAR(6,D,98)
940 CALL HCHAR(6,D+1,99)
950 CALL HCHAR(7,D,128)
960 CALL HCHAR(7,D+1,129)
970 NEXT D
980 FOR D=3 TO (VI*4)-1 STEP 4
990 CALL HCHAR(9,D,104)
1000 CALL HCHAR(9,D+1,105)
1010 CALL HCHAR(10,D,106)
1020 CALL HCHAR(10,D+1,107)
1030 CALL HCHAR(11,D,128)
1040 CALL HCHAR(11,D+1,129)
1050 NEXT D
1060 FOR D=3 TO (RO*4)-1 STEP 4
1070 CALL HCHAR(13,D,112)
1080 CALL HCHAR(13,D+1,113)
1090 CALL HCHAR(14,D,114)
1100 CALL HCHAR(14,D+1,115)
1110 CALL HCHAR(15,D,128)
1120 CALL HCHAR(15,D+1,129)
1130 NEXT D
1140 FOR D=3 TO (BL*4)-1 STEP 4
1150 CALL HCHAR(17,D,120)
1160 CALL HCHAR(17,D+1,121)
1170 CALL HCHAR(18,D,122)
1180 CALL HCHAR(18,D+1,123)
1190 CALL HCHAR(19,D,128)
1200 CALL HCHAR(19,D+1,129)
1210 NEXT D
1220 CALL COLOR(2,8,16)
1230 CALL COLOR(9,11,16)
1240 CALL COLOR(10,14,16)
1250 CALL COLOR(11,10,16)

1260 CALL COLOR(12,5,16)
1270 CALL COLOR(13,13,16)
1280 FOR TE=1 TO LI
1290 NEXT TE
1300 FOR D=1 TO 19
1310 CALL HCHAR(D,1,32,28)
1320 NEXT D
1330 CALL KEY(0,K,S)
1340 IF S=0 THEN 1330
1350 IF S=-1 THEN 1330
1360 IF (K>48)*(K<56) THEN 1380
1370 GOTO 1330
1380 CALL HCHAR(RR,31,K)
1390 CALL SOUND(100,K*10,10)
1400 RR=RR+4
1410 IF RR>19 THEN 1420 ELSE 1330
1420 RR=3
1430 CALL GCHAR(3,31,M)
1440 MM=ASC(STR$(CE))
1450 IF M=MM THEN 1460 ELSE 1660
1460 CALL GCHAR(7,31,N)
1470 NN=ASC(STR$(GI))
1480 IF N=NN THEN 1490 ELSE 1660
1490 CALL GCHAR(11,31,O)
1500 OO=ASC(STR$(VI))
1510 IF O=OO THEN 1520 ELSE 1660
1520 CALL GCHAR(15,31,P)
1530 PP=ASC(STR$(RO))
1540 IF P=PP THEN 1550 ELSE 1660
1550 CALL GCHAR(19,31,Q)
1560 QQ=ASC(STR$(BL))
1570 IF Q=QQ THEN 1580 ELSE 1660
1580 CALL SOUND(300,831,10,523,10,622,10)

1590 RIS=RIS+1
1600 RI$=STR$(RIS)
1610 FOR D=1 TO LEN(RI$)
1620 L=ASC(SEG$(RI$,D,1))
1630 CALL HCHAR(23,(21+D)-LEN(RI$),L)
1640 NEXT D
1650 GOTO 1770
1660 CALL SOUND(200,-7,10)
1670 MM=ASC(STR$(CE))
1680 NN=ASC(STR$(GI))
1690 OO=ASC(STR$(VI))
1700 PP=ASC(STR$(RO))
1710 QQ=ASC(STR$(BL))
1720 CALL HCHAR(2,30,MM)
1730 CALL HCHAR(6,30,NN)
1740 CALL HCHAR(10,30,OO)
1750 CALL HCHAR(14,30,PP)
1760 CALL HCHAR(18,30,QQ)
1770 QUE=QUE+1
1780 QU$=STR$(QUE)
1790 FOR D=1 TO LEN(QU$)
1800 U=ASC(SEG$(QU$,D,1))
1810 CALL HCHAR(23,(10+D)-LEN(QU$),U)
1820 NEXT D
1830 IF QUE=20 THEN 1840 ELSE 550
1840 PRINT "FINE GIOCO
PREMI G PER GIOCAR E D F PER CONC
LUDERE"
1850 CALL KEY(0,K,S)
1860 IF S=0 THEN 1850
1870 IF K=71 THEN 10
1880 IF K=70 THEN 1900
1890 GOTO 1850
1900 END

```