

```

10 SCREEN 2.2: CLS
20 PATTERNS# 1,
  «FFFFFFFFFFFFFFF»
30 VPOKE (15110), 1:VPOKE
  (15111), 1
40 FOR X=0 TO 250
50 VPOKE (15108), 100:VPOKE
  (15109), X
60 NEXT X
70 FOR X=250 TO 0 STEP -1
80 VPOKE (15108), 100:VPOKE
  (15109), X
90 NEXT X: GO TO 30

```

Nell'esempio proposto si è preferito non far variare il parametro Y per non rendere il movimento dello SPRITE troppo lento a causa di un ulteriore ciclo FOR... NEXT. I lettori interessati potranno sfruttare il semplice esempio per le loro applicazioni.

### ...I SEGRETI DEL TI 99/4A

#### MAXI... ISTRUZIONI

Per inserire dopo un'istruzione PRINT o DATA oppure ON X GOTO, più di 66 caratteri, proponiamo quanto segue:

procedere con l'immissione dei caratteri normalmente fino alla segnalazione acustica di «fine riga» e digitare gli apici ("); premere ENTER e richiamare la linea in «modo» EDIT. Quindi posizionare il cursore sugli apici e continuare l'inserimento degli altri caratteri.

Ripetendo più volte le procedure si avranno:

nelle istruzioni DATA 154 caratteri invece che 101, nelle PRINT 155 caratteri invece che 100 ed infine, nell'assegnare variabili di stringa (es. A\$="...") 153 caratteri invece che 103.

Il numero dei caratteri in più è stato calcolato sulla base di un numero di linea di tre cifre.

#### ATTENZIONE

Superato il numero di caratteri indicato precedentemente, il computer segnalerà errore con: «LINE TOO LONG».

Per ciò che riguarda l'istruzione ON...GOTO operare come indicato, ma sostituire gli apici con la virgola (,) oppure con un numero.

#### CARATTERI EXTRA

Nel caso si siano utilizzati tutti i caratteri a disposizione e ne servano di altri, è possibile utilizzare i caratteri degli insiemi 13-14-15-16:

CODICE ASCII	TASTO CTRL + ...
128	, (virgola)
129	A
130	B
131	C
132	D
133	E
134	F
135	G
136	H
137	I
138	J
139	K
140	L
141	M
142	N
143	O
144	P
145	Q
146	R
147	S
148	T
149	U
150	V
151	W
152	X
153	Y
154	Z
155	. (punto)
156	: (due punti)
157	+ (più)
158	8
159	9

I caratteri saranno visualizzati solo mediante istruzioni CALL CHAR inserite in un programma.

#### JOYSTICK... RIDOTTI

Se con i joystick usate la leva solo per sinistra-destra-alto-basso, la «formula» di controllo si riduce in:

```

10 CALL JOYST (1, A, C)
20 IF A=4 THEN (sinistra)
30 IF A=-4 THEN (destra)
40 IF C=-4 THEN (basso)
50 IF C=4 THEN (alto)
60 GOTO 10

```

#### I CARATTERI NASCOSTI

Si tratta dei caratteri dal 160 al 167 che possono essere visualizzati con le istruzioni CALL HCHAR e VCHAR, ma di cui non si può cambiare il colore ed il pattern.

Sono riconosciuti anche dalle istruzioni CALL GCHAR.

#### SCORE ROUTINE

Molti «texani» forse non sanno come districarsi per visualizzare i punteggi senza l'ausilio dell'istruzione PRINT ed evitare quindi lo SCROLLING del video.

La seguente routine verrà loro in aiuto.

```

10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN (16)
30 PUNTI=0
40 PUNTI=PUNTI+1
50 P$=STR$(PUNTI)
60 FOR A=1 TO LEN(P$)
70 X=ASC(SEG$(P$,A,1))
80 CALL HCHAR(12, (16+A)-LEN(P$),X)
90 NEXT A
99 GOTO 40

```

#### UNA LINEA PER MOLTE

##### IF... THEN...

Per evitare la lunga e «dispendiosa» lista di istruzioni IF... THEN... Quando si debbano assegnare a più tasti diverse funzioni... Operare nel modo seguente:

100 CALL KEY (1,K,S)

Scelta tastiera 1 oppure 2

110 ON K+1 GOTO...

Aggiungere i numeri di linea (K+1 va scritto perché la ON... GOTO... Non accetterebbe i tasti «zero» delle due tastiere. Vedi a pag. 90 del manuale.

I tasti non assegnati possono rimandare all'istruzione CALL KEY.

È possibile utilizzare anche un'istruzione del tipo:

105 IF K > N THEN...

Rimandare alla CALL KEY.

Essa elimina il problema di digitare una linea di programma per ogni tasto.

#### EDIT... VELOCE

Per entrare in modo «EDIT» basta digitare il numero di linea desiderato quindi premere insieme i tasti (FCTN) e (X).



## COMPUTERMAGIA

Il computer indovinerà un numero scelto a caso da voi, o addirittura la pagina, la riga, e la parola di un libro.

Se non ci credete provate a digitare questo programma!

### 1° GIOCO «MAGIC TABLE»

Dopo aver scelto un numero contenuto nella tabella magica, digitate le lettere di tutte le colonne dove questo è contenuto: apparirà un cerchio rosso. Se avrete segnalato una posizione errata, premete nuovamente quel tasto e il cerchio scomparirà.

Premete 1 perché il computer indovini il numero scelto.

### 2° GIOCO «I TRE NUMERI»

Prendete un libro o giornale e seguite le istruzioni già inserite nel programma; rimarrete sorpresi!

MAGIC TABLE

IL NUMERO PENSATO È  
PREMI 1 PERCHÉ INDOVINI

```

10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(12)
30 PRINT "COMPUTERMAGIA"
                                     DADO 1985"
40 FOR Z=1 TO 1000
50 NEXT Z
60 CALL CLEAR
70 CALL CHAR(97,"3C7EFFFFFFFF7E3C")
80 CALL COLOR(9,7,12)
90 CALL COLOR(3,16,3)
100 CALL COLOR(4,16,3)
110 PRINT "      A   B   C   D   E"
120 PRINT ""
130 PRINT "MAGIC 1   2   4   8  16"
140 PRINT "      3   3   5   9  17"
150 PRINT "TABLE 5   6   6  10  18"
160 PRINT "      7   7   7  11  19"
170 PRINT "      9  10  12  12  20"
180 PRINT "     11  11  13  13  21"
190 PRINT "     13  14  14  14  22"
200 PRINT "     15  15  15  15  23"
210 PRINT "     17  18  20  24  24"
220 PRINT "     19  19  21  25  25"
230 PRINT "     21  22  22  26  26"
240 PRINT "     23  23  23  27  27"
250 PRINT "     25  26  28  28  28"
260 PRINT "     27  27  29  29  29"
270 PRINT "     29  30  30  30  30"
280 PRINT "     31  31  31  31  31"
290 PRINT ""
300 PRINT "IL NUMERO PENSATO È "
310 PRINT ""
320 PRINT "PREMI 1 PERCHÉ INDOVINI"
330 PRINT "PREMI 9 PER I 3 NUMERI"

```

```

340 CALL KEY(0,K,S)
350 IF S=0 THEN 340
360 IF S=-1 THEN 340
370 IF K=65 THEN 450
380 IF K=66 THEN 480
390 IF K=67 THEN 510
400 IF K=68 THEN 540
410 IF K=69 THEN 570
420 IF K=49 THEN 790
430 IF K=57 THEN 970
440 GOTO 340
450 CO=9
460 A=1
470 GOTO 590
480 CO=13
490 B=2
500 GOTO 590
510 CO=17
520 C=4
530 GOTO 590
540 CO=21
550 D=8
560 GOTO 590
570 CO=25
580 E=16
590 CALL GCHAR(2,CO,X)
600 IF X=97 THEN 660
610 CALL HCHAR(2,CO,97)
620 FOR Z=1 TO 5
630 CALL SOUND(-10,400+Z,Z+20,600+Z,Z+20
,800+Z,Z+20,-8,Z+20)
640 NEXT Z
650 GOTO 340
660 CALL HCHAR(2,CO,32)

```

# I 3 NUMERI

DA UN LIBRO O RIVISTA SCEGLI  
UNA PAGINA A TUO PIACERE  
E SCRIVILA SU UN FOGLIO  
SCEGLI ANCHE UNA RIGA TRA LE  
PRIME 9 DI QUELLA PAGINA  
INFINE UNA PAROLA TRA LE  
PRIME 9 DI QUELLA RIGA

ORA MOLTIPLICA IL NUMERO  
DELLA PAGINA PER 10  
IL RISULTATO PIU' LA RIGA  
IL RISULTATO PIU' LA PAROLA

DIGITA IL RISULTATO FINALE  
E PREMI ENTER

```

670 CALL SOUND(10,988,20)
680 ON K-64 GOTO 690,710,730,750,770
690 A=0
700 GOTO 340
710 B=0
720 GOTO 340
730 C=0
740 GOTO 340
750 D=0
760 GOTO 340
770 E=0
780 GOTO 340
790 R=A+B+C+D+E
800 R$=STR$(R)
810 FOR Z=1 TO LEN(R$)
820 J=ASC(SEG$(R$,Z,1))
830 CALL HCHAR(20,(25+Z)-LEN(R$),J)
840 CALL SOUND(-10,J*10,10)
850 NEXT Z
860 FOR Z=1 TO 1000
870 NEXT Z
880 CALL SOUND(100,-6,20)
890 A=0
900 B=0
910 C=0
920 D=0
930 E=0
940 CALL HCHAR(2,1,32,32)
950 CALL HCHAR(20,24,32,2)
960 GOTO 340
970 CALL CLEAR
980 PRINT "          I 3 NUMERI
          aaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"

```

```

990 PRINT ""
1000 PRINT "DA UN LIBRO O RIVISTA SCEGLI
UNA PAGINA A TUO PIACERE      E SCRIVILA S
U DI UN FOGLIO"
1010 PRINT "SCEGLI ANCHE UNA RIGA TRA LE
PRIME 9 DI QUELLA PAGINA"
1020 PRINT "INFINE UNA PAROLA TRA LE
PRIME 9 DI QUELLA RIGA"
1030 PRINT ""
1040 PRINT "ORA MOLTIPLICA IL NUMERO
DELLA PAGINA PER 10          IL RISULTATO
PIU' 25"
1050 PRINT "IL RISULTATO PIU' LA RIGA
IL RISULTATO PER 10          IL RISULTATO
PIU' LA PAROLA"
1060 PRINT ""
1070 INPUT "DIGITA IL RISULTATO FINALE
E PREMI ENTER ! ":RI
1080 CALL CLEAR
1090 PRINT "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
          HAI SCELTO :
"
1100 PRINT ""
1110 PRINT "a LA PAGINA"
1120 PRINT ""
1130 PRINT "a LA PAROLA"
1140 PRINT ""
1150 PRINT "a LA RIGA"
1160 R=RI-250
1170 R$=STR$(R)
1180 FOR Z=1 TO LEN(R$)-2
1190 X=ASC(SEG$(R$,Z,1))
1200 CALL HCHAR(19,16+Z,X)
1210 NEXT Z
1220 J=ASC(SEG$(R$,LEN(R$),1))
1230 CALL HCHAR(21,18,J)
1240 W=ASC(SEG$(R$,LEN(R$)-1,1))
1250 CALL HCHAR(23,18,W)
1260 PRINT ""
1270 PRINT "a PREMI 6 PER RIGIOCARE
a PREMI M PER MAGIC TABLE  a PREMI F PE
R FINIRE"
1280 CALL KEY(0,K,S)
1290 IF S=0 THEN 1280
1300 IF S=-1 THEN 1280
1310 IF K=71 THEN 970
1320 IF K=77 THEN 60
1330 IF K=70 THEN 1350
1340 GOTO 1280
1350 END

```

# ENIGMATEMATICO

Un gioco di pura logica matematica dove le cifre in ciascuna operazione sono celate da simboli. A voi il compito di sviluppare i risultati attraverso deduzioni e calcoli.

Il computer fornirà cifre sempre diverse pur mantenendo le medesime operazioni.

Nel programma si è volutamente evitata la possibilità di effettuare calcoli da tastiera per non togliere il sano gusto della carta e matita!...

## IL GIOCO

Dopo la schermata iniziale il computer disporrà i simboli di sostituzione cifra.

Al finire della CALL SOUND potrete muovere il cursore triangolare con i soliti tasti <S> <D> (sinistra e destra).

Digitando un numero, questo si apporrà direttamente sotto al cursore, dandovi la possibilità di delineare le vostre ipotesi di operazione; per cancellare tale numero premere la barra spaziatrice.

Al computer basterà indicare l'ultimo totale in basso sullo schermo e premere contemporaneamente i tasti SHIFT e 1 per verificare il risultato.

```
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(12)
30 PRINT "ENIGMATEMATICO"
                                     DADO 1985"
40 FOR TE=1 TO 1000
50 NEXT TE
60 CALL CLEAR
70 CALL SCREEN(2)
80 S1$="RISULTATO ERRATO"
90 S2$="RISULTATO ESATTO"
100 S3$="PREMI....."
110 S4$="G PER GIOCARRE "
120 S5$="C PER CHIUDERE"
130 Z$="007E7E7E7E7E7E"
140 CALL CHAR(70,Z$)
150 CALL CHAR(78,Z$)
160 CALL CHAR(86,Z$)
170 CALL CHAR(94,Z$)
180 CALL CHAR(102,Z$)
190 CALL CHAR(110,Z$)
200 CALL CHAR(118,"0018187E7E1818")
210 CALL CHAR(126,"007E424242427E")
220 CALL CHAR(134,"00542A542A542A")
230 CALL CHAR(142,Z$)
240 CALL CHAR(144,"00386C6C6C6C38")
250 CALL CHAR(145,"00781818181818")
260 CALL CHAR(146,"007C5C4C18307C")
```

```
270 CALL CHAR(147,"007C1C18381C7C")
280 CALL CHAR(148,"00606060687C08")
290 CALL CHAR(149,"007C60781C7C78")
300 CALL CHAR(150,"003860607C647C")
310 CALL CHAR(151,"007878183C1818")
320 CALL CHAR(152,"007C6C38386C7C")
330 CALL CHAR(153,"007C4C7C0C0C38")
340 CALL CHAR(154,"FFFFFF")
350 CALL CHAR(155,"FFFF7E7E3C3C1818")
360 CALL CHAR(156,"0000007E007E")
370 CALL COLOR(2,16,2)
380 CALL COLOR(5,14,2)
390 CALL COLOR(6,11,2)
400 CALL COLOR(7,16,2)
410 CALL COLOR(8,13,2)
420 CALL COLOR(9,8,2)
430 CALL COLOR(10,9,2)
440 CALL COLOR(11,10,2)
450 CALL COLOR(12,4,2)
460 CALL COLOR(13,15,2)
470 CALL COLOR(14,5,2)
480 CALL COLOR(15,16,2)
490 CALL COLOR(16,16,2)
500 CALL COLOR(3,2,2)
510 CALL COLOR(4,2,2)
520 RIG=1
530 COL=8
540 X=20
550 Y=20
560 RANDOMIZE
570 A=INT(90*RND+10)
580 RANDOMIZE
590 B=INT(90*RND+10)
600 C=A*B
610 RANDOMIZE
620 D=INT(990*RND+10)
630 E=D-1
640 F=INT(D/E)
650 IF F*E=D THEN 680
660 E=E-1
670 GOTO 640
680 G=A+D
690 H=B*E
700 I=G+H
710 L=C-F+I
720 IF F>C THEN 560
730 CALL HCHAR(3,11,42)
740 CALL HCHAR(3,19,156)
750 CALL HCHAR(6,9,43)
760 CALL HCHAR(6,16,42)
770 CALL HCHAR(6,24,45)
780 CALL HCHAR(9,11,47)
790 CALL HCHAR(9,19,156)
800 CALL HCHAR(12,7,154,12)
810 CALL HCHAR(12,24,43)
820 CALL HCHAR(15,11,43)
830 CALL HCHAR(15,19,156)
```

```

840 CALL HCHAR(18,20,154,6)
850 CALL HCHAR(RIG,COL,155)
860 A$=STR$(A)
870 FOR Z=1 TO LEN(A$)
880 W=ASC(SEG$(A$,Z,1))
890 CALL HCHAR(4,(9+Z)-LEN(A$),W)
900 NEXT Z
910 B$=STR$(B)
920 FOR Z=1 TO LEN(B$)
930 W=ASC(SEG$(B$,Z,1))
940 CALL HCHAR(4,(16+Z)-LEN(B$),W)
950 NEXT Z
960 C$=STR$(C)
970 FOR Z=1 TO LEN(C$)
980 W=ASC(SEG$(C$,Z,1))
990 CALL HCHAR(4,(24+Z)-LEN(C$),W)
1000 NEXT Z
1010 D$=STR$(D)
1020 FOR Z=1 TO LEN(D$)
1030 W=ASC(SEG$(D$,Z,1))
1040 CALL HCHAR(10,(9+Z)-LEN(D$),W)
1050 NEXT Z
1060 E$=STR$(E)
1070 FOR Z=1 TO LEN(E$)
1080 W=ASC(SEG$(E$,Z,1))
1090 CALL HCHAR(10,(16+Z)-LEN(E$),W)
1100 NEXT Z
1110 F$=STR$(F)
1120 FOR Z=1 TO LEN(F$)
1130 W=ASC(SEG$(F$,Z,1))
1140 CALL HCHAR(10,(24+Z)-LEN(F$),W)
1150 NEXT Z
1160 G$=STR$(G)
1170 FOR Z=1 TO LEN(G$)
1180 W=ASC(SEG$(G$,Z,1))
1190 CALL HCHAR(16,(9+Z)-LEN(G$),W)
1200 NEXT Z
1210 H$=STR$(H)
1220 FOR Z=1 TO LEN(H$)
1230 W=ASC(SEG$(H$,Z,1))
1240 CALL HCHAR(16,(16+Z)-LEN(H$),W)
1250 NEXT Z
1260 I$=STR$(I)
1270 FOR Z=1 TO LEN(I$)
1280 W=ASC(SEG$(I$,Z,1))
1290 CALL HCHAR(16,(24+Z)-LEN(I$),W)
1300 NEXT Z
1310 L$=STR$(L)
1320 FOR Z=1 TO LEN(L$)
1330 W=ASC(SEG$(L$,Z,1))
1340 CALL HCHAR(22,(24+Z)-LEN(L$),W)
1350 NEXT Z
1360 CS=70
1370 RANDOMIZE
1380 ZE=INT(10*RND+1)
1390 ON ZE GOTO 1400,1410,1420,1430,1440
,1450,1460,1470,1480,1490
1400 IF M=0 THEN 1520
1410 IF N=0 THEN 1550
1420 IF O=0 THEN 1580
1430 IF P=0 THEN 1610
1440 IF Q=0 THEN 1640
1450 IF R=0 THEN 1670
1460 IF S=0 THEN 1700
1470 IF T=0 THEN 1730
1480 IF U=0 THEN 1760
1490 IF V=0 THEN 1790
1500 IF CS>142 THEN 2070
1510 GOTO 1400
1520 NU=48
1530 M=1
1540 GOTO 1820
1550 NU=49
1560 N=1
1570 GOTO 1820
1580 NU=50
1590 O=1
1600 GOTO 1820
1610 NU=51
1620 P=1
1630 GOTO 1820
1640 NU=52
1650 Q=1
1660 GOTO 1820
1670 NU=53
1680 R=1
1690 GOTO 1820
1700 NU=54
1710 S=1
1720 GOTO 1820
1730 NU=55
1740 T=1
1750 GOTO 1820
1760 NU=56
1770 U=1
1780 GOTO 1820
1790 NU=57
1800 V=1
1810 GOTO 1820
1820 RI=4
1830 CO=6
1840 CALL GCHAR(RI,CO,AA)
1850 IF AA=NU THEN 2030
1860 CO=CO+1
1870 RANDOMIZE
1880 NO=INT(1651*RND+110)
1890 CALL SOUND(1,NO,20)
1900 IF CO>24 THEN 1910 ELSE 1840
1910 IF RI=4 THEN 1950
1920 IF RI=10 THEN 1970
1930 IF RI=16 THEN 1990
1940 IF RI=22 THEN 2010
1950 RI=10
1960 GOTO 1830

```

```

1970 RI=16
1980 GOTO 1830
1990 RI=22
2000 GOTO 1830
2010 CS=CS+8
2020 GOTO 1370
2030 CALL HCHAR(RI-1,CO,CS)
2040 CALL SOUND(100,CS*10-300,10)
2050 CO=CO+1
2060 GOTO 1840
2070 CALL KEY(0,K,SS)
2080 IF SS=0 THEN 2070
2090 IF K=33 THEN 2620
2100 IF K=68 THEN 2150
2110 IF K=83 THEN 2410
2120 IF K=32 THEN 3070
2130 IF (K>47)*(K<58) THEN 2370
2140 GOTO 2070
2150 IF COL>24 THEN 2160 ELSE 2210
2160 CALL HCHAR(RIG,COL,32)
2170 IF RIG=1 THEN 2250
2180 IF RIG=7 THEN 2280
2190 IF RIG=13 THEN 2310
2200 IF RIG=19 THEN 2340
2210 CALL HCHAR(RIG,COL,32)
2220 COL=COL+1
2230 CALL HCHAR(RIG,COL,155)
2240 GOTO 2070
2250 RIG=7
2260 COL=7
2270 GOTO 2230
2280 RIG=13
2290 COL=6
2300 GOTO 2230
2310 RIG=19
2320 COL=20
2330 GOTO 2230
2340 RIG=1
2350 COL=8
2360 GOTO 2230
2370 CALL GCHAR(RIG+2,COL,SO)
2380 IF (SO=32)+(SO=42)+(SO=43)+(SO=45)+
(SO=47)+(SO=156) THEN 2070
2390 CALL HCHAR(RIG+1,COL,K+96)
2400 GOTO 2070
2410 CALL HCHAR(RIG,COL,32)
2420 IF (RIG=19)*(COL=20) THEN 2470
2430 IF (RIG=13)*(COL=6) THEN 2500
2440 IF (RIG=7)*(COL=7) THEN 2530
2450 IF (RIG=1)*(COL=8) THEN 2560
2460 GOTO 2590
2470 RIG=13
2480 COL=24
2490 GOTO 2230
2500 RIG=7
2510 COL=24
2520 GOTO 2230
2530 RIG=1
2540 COL=24
2550 GOTO 2230
2560 RIG=19
2570 COL=24
2580 GOTO 2230
2590 COL=COL-1
2600 CALL HCHAR(RIG,COL,155)
2610 GOTO 2070
2620 CALL GCHAR(X+1,Y,RR)
2630 IF RR=32 THEN 2640 ELSE 2660
2640 Y=Y+1
2650 GOTO 2620
2660 CALL GCHAR(X,Y,R1)
2670 CALL GCHAR(X+2,Y,R2)
2680 IF R1-96=R2 THEN 2690 ELSE 2760
2690 Y=Y+1
2700 IF Y>24 THEN 2710 ELSE 2660
2710 FOR Z=1 TO 16
2720 ST=ASC(SEG$(S2$,Z,1))
2730 CALL HCHAR(20,2+Z,ST)
2740 NEXT Z
2750 GOTO 2800
2760 FOR Z=1 TO 16
2770 TS=ASC(SEG$(S1$,Z,1))
2780 CALL HCHAR(20,2+Z,TS)
2790 NEXT Z
2800 FOR Z=1 TO 14
2810 A1=ASC(SEG$(S3$,Z,1))
2820 A2=ASC(SEG$(S4$,Z,1))
2830 A3=ASC(SEG$(S5$,Z,1))
2840 CALL HCHAR(21,2+Z,A1)
2850 CALL HCHAR(22,2+Z,A2)
2860 CALL HCHAR(23,2+Z,A3)
2870 NEXT Z
2880 CALL COLOR(3,3,2)
2890 CALL COLOR(4,3,2)
2900 M=0
2910 N=0
2920 O=0
2930 P=0
2940 Q=0
2950 R=0
2960 S=0
2970 T=0
2980 U=0
2990 V=0
3000 CALL KEY(0,K,SS)
3010 IF SS=0 THEN 3000
3020 IF K=71 THEN 3050
3030 IF K=67 THEN 3090
3040 GOTO 3000
3050 CALL CLEAR
3060 GOTO 500
3070 CALL HCHAR(RIG+1,COL,K)
3080 GOTO 2070
3090 END

```

# LA TORRE DI BRAHMA

Obiettivo del gioco è predisporre una torre di Brahma completa su base diversa dall'originale.

Le regole da seguire sono solo due:

— sfilare un disco alla volta e posarlo su un'altra base

— un disco di dimensioni maggiori non può sovrastarne uno di dimensioni minori.

Per giocare bisogna premere il tasto 1 per la torre 1, il tasto 2 per la torre 2, e così via.

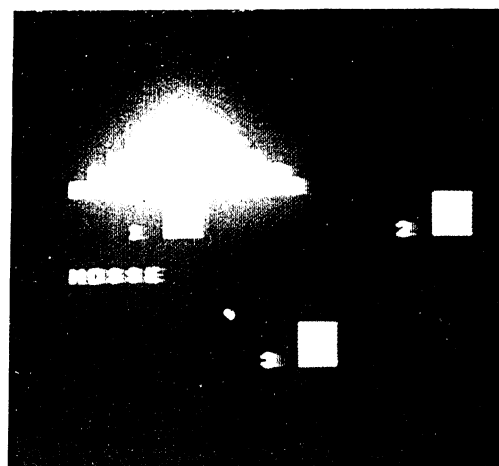
Basta digitare semplicemente la torre di prelievo e quindi la torre di deposito.

Il computer annulla la mossa ogni volta che si contravviene ad una delle regole.

Per i sacerdoti di Brahma la soluzione di questo «passatempo» matematico, porterebbe alla conclusione filosofica di «FINE del MONDO».

In realtà il rompicapo originale dovrebbe disporre di 64 dischi con una svariata complessità di mosse.

In questa versione il gioco dispone di soli 6 dischi, ma la soluzione è già oltre le 50 mosse...!



```
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(12)
30 PRINT "TORRE DI BRAHMA"
                                     DADO 1985"
40 FOR T=1 TO 1000
50 NEXT T
60 CALL CLEAR
70 CALL SCREEN(2)
80 DEF Q=(X-88)/4
90 DEF W=CD-(Q/2)+1
100 MD=0
110 A$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
120 F$="GIOCHI ANCORA ? S\N"
130 CALL CHAR(96,A$)
140 CALL CHAR(104,A$)
150 CALL CHAR(112,A$)
160 CALL CHAR(120,A$)
170 CALL CHAR(128,A$)
180 CALL CHAR(136,A$)
190 CALL CHAR(144,A$)
200 CALL COLOR(3,16,2)
210 CALL COLOR(4,16,2)
220 CALL COLOR(5,16,2)
230 CALL COLOR(6,16,2)
240 CALL COLOR(7,16,2)
250 CALL COLOR(8,16,2)
260 CALL COLOR(9,16,2)
270 CALL COLOR(10,8,2)
280 CALL COLOR(11,12,2)
290 CALL COLOR(12,9,2)
300 CALL COLOR(13,5,2)
310 CALL COLOR(14,14,2)
320 CALL COLOR(15,3,2)
```

```
330 PRINT TAB(2);"MOSSE":.....
340 CALL VCHAR(10,9,144,3)
350 CALL VCHAR(10,10,144,3)
360 CALL VCHAR(10,23,144,3)
370 CALL VCHAR(10,24,144,3)
380 CALL VCHAR(19,16,144,3)
390 CALL VCHAR(19,17,144,3)
400 CALL HCHAR(9,4,136,12)
410 CALL HCHAR(8,5,128,10)
420 CALL HCHAR(7,6,120,8)
430 CALL HCHAR(6,7,112,6)
440 CALL HCHAR(5,8,104,4)
450 CALL HCHAR(4,9,96,2)
460 CALL HCHAR(12,7,49)
470 CALL HCHAR(12,21,50)
480 CALL HCHAR(21,14,51)
490 CALL KEY(0,K,S)
500 IF S=-1 THEN 490
510 IF S=0 THEN 490
520 IF K=49 THEN 560
530 IF K=50 THEN 590
540 IF K=51 THEN 620
550 GOTO 490
560 R=4
570 C=9
580 GOTO 640
590 R=4
600 C=23
610 GOTO 640
620 R=13
630 C=16
640 CALL GCHAR(R,C,X)
650 IF X=144 THEN 690
660 IF X<>32 THEN 710
670 R=R+1
680 GOTO 640
690 CALL SOUND(100,110,5)
```