

# ZX81



# Caccia al numero

Numero cacciato, numero fortunato. Prova a indovinare che cosa pensa il tuo ZX con questo programmino facile-facile. Che però...

**S**iete capaci di indovinare che cosa passa per i chip del vostro ZX? Provatevi con questo programma che gira per 1K di memoria e che vi consentirà di mettere alla prova le vostre capacità divinatorie.

Dopo che è stato dato il RUN sul video appare la scritta «caccia al numero» e, al centro dello schermo, un quadratino realizzato con il segno grafico ottenuto premendo contemporaneamente i tasti SHIFT e A; sotto, lo ZX comincia a stampare una serie di numeri in successione;

dopo ogni numero potete tentare di indovinarne un altro, compreso fra 1 e 9 che lo ZX pensa in quel momento, schiacciando il tasto corrispondente al numero da voi scelto che comparirà per un attimo al posto del quadratino.

Quando si indovinerà il numero pensato dallo ZX il computer stamperà il punteggio e inviterà a decidere se si vuole ritentare; in caso di risposta affermativa il gioco riprende, altrimenti appaiono sul video i saluti. ■

```
1 SLOW
2 CLS
10 LET U=INT (RAND*9) +1
15 LET Q=U/U
20 PRINT AT 0,8;"CACCIA AL NUM"
30 LET Z=CODE INKEY$-28
40 IF Z=-28 THEN PRINT AT 12,1
50 IF Z>0 AND Z<10 THEN PRINT
   AT 12,16;Z
60 LET Q=Q+Q/Q
70 IF U=Z THEN PRINT AT 14,15:
   "SÌ"
80 IF U=Z THEN PRINT AT 16,5;"
   IL TUO PUNTEGGIO"
90 IF U=Z THEN GOTO 100
100 PRINT AT 14,16;Q
110 LET M=INT (RAND*5)-INT (RAND*
   5)
120 IF M+U>0 AND M+U<10 THEN LE
   T U=U+M
130 GOTO 25
140 PRINT AT 21,3;"UN ALTRO TEN
   TATIVO ? (S/N)"
150 IF INKEY$="S" THEN RUN
160 IF INKEY$="N" THEN GOTO 130
170 GOTO 110
180 CLS
190 PRINT AT 11,12;"ARRIVEDERCI"
```