

Saltamassi

di **Luuk Hilhorst**
trad. e adatt.
di **Guido Bertolotti**

Mettete alla prova il vostro colpo d'occhio: basta 1k...

In questo semplice, ma avvincente gioco dovete saltare i massi che vi rotolano addosso, per evitare di essere schiacciati.

Per saltare premete il tasto O.

Il gioco termina con la dolorosa collisione con un masso, dopodiché viene mostrato il punteggio.

Per ricominciare a giocare basta premere un tasto qualunque.

Descrizione del programma

Linee	Commento
1-20	inizializzazione delle variabili
40	cambia la posizione dei massi
60-70	controllano la chiamata della subroutine per il salto
80	visualizza i massi nella nuova posizione
85	incrementa il punteggio
90-96	controllo della collisione con un masso. La linea 90 sposta la posizione di PRINT alle coordinate X, 10: in pratica il suo effetto è di mettere nella variabile di sistema DF_CC (byte 16398-16399) l'indirizzo del byte in cui verrà stampato il successivo carattere. La linea 95 prende questo indirizzo e con esso va a leggere il contenuto del byte in cui dovrà essere stampato l'omino: se il contenuto è CODE "O" (cioè un masso) il programma passa alla linea 110; altrimenti (linea 96) viene stampato l'omino nella nuova posizione
100-104	subroutine del salto
110-140	collisione e fine gioco

Saltamassi versione per ZX81 1K

```
1 LET X=VAL "12"
2 LET S=NOT PI
3 FOR I=NOT PI TO CODE "2"
5 PRINT AT CODE "$",I;" "
6 NEXT I
10 LET A$=" 0 0 0 0
   0 0"
20 LET A$=A$+A$
30 LET A=NOT PI
40 LET A=A+1
45 PRINT AT X,10;" "
50 IF A=31 THEN GOTO VAL "30"
60 IF X=12 AND INKEY$="O" THEN
GOSUB 100
70 IF X=11 THEN GOSUB 101
80 PRINT AT 12,0;A$(A TO A+31)
85 LET S=S+1
90 PRINT AT X,10;
95 IF PEEK (256*PEEK 16399+PEEK
K 16398)=CODE "O" THEN GOTO VAL
"110"
96 PRINT "I"
97 GOTO 40
100 LET Y=VAL "4"
101 LET Y=Y-SGN PI
102 IF Y=NOT PI THEN LET X=VAL
"12"
```

```
103 IF Y>NOT PI THEN LET X=11
104 RETURN
110 PRINT AT X-SGN PI,VAL "9";"
* *";TAB VAL "8";"* * "
120 PRINT AT NOT PI,NOT PI;"PUN
TEGGIO: ";S
130 PAUSE VAL "4E4"
140 CLS
150 RUN
```

