

ZX81

# Tombola 1K

di Fabio Albanese

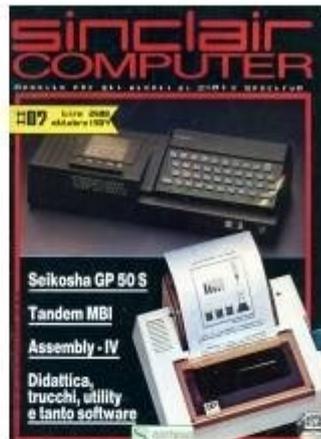
*Basta con i fagioli:  
con lo ZX81 conduttore  
dovrete usare patatine  
come segnalini...*

... che in inglese, per chi non lo sapesse, si chiamano chips.

L'uso del programma è elementare: si dà un NEWLINE ogni volta che si vuole estrarre un nuovo numero.

Interessante notare come l'autore sia riuscito a farla entrare in 1K di memoria, sfruttando alcuni trucchetti "salvaspazio", come VAL "x" al posto del numero x, SGN PI e NOT PI anziché 1 e 0.

Ricordiamo, a questo proposito, che i numeri occupano sempre 5 bytes, mentre una stringa occupa uno spazio variabile in funzione della sua lunghezza, perciò numeri di poche cifre impegnano meno memoria scritti sotto forma di parola (cfr. il manuale per altri dettagli).



# Tombola

```
0 REM TOMBOLA 1K
1 LET A$=""
2 FOR I=SGN PI TO VAL "90"
3 LET A$=A$+CHR$ I
4 NEXT I
10 LET A=INT (RND*LEN A$)+1
20 GOSUB 100
40 LET A$=A$(1 TO A-1)+A$(A+1
TO )
50 GOTO 10
100 LET B$=STR$ CODE A$(A)
101 IF LEN B$=1 THEN LET B$="0"
+B$
102 LET X=VAL B$(2)
103 LET Y=VAL B$(1)
104 IF NOT X THEN LET Y=Y-SGN P
I
105 IF NOT X THEN LET X=10
110 PRINT AT 2*Y,X*3-3;B$
111 PRINT AT VAL "21",NOT PI;B$
112 PAUSE VAL "4E4"
120 RETURN
```