

# ZX81

## 3 PROGRAMMI PER LO ZX 81 CON 1 K RAM

### FIAMMIFERI

Il programma Fiammiferi è una sfida tra voi e il computer. Vi sono 17 fiammiferi sul tavolo, e a vicenda, voi e il computer potete prenderne 1, 2 o 3.

Vince chi rimane con l'ultimo fiammifero; le possibili modifiche riguardano il numero iniziale dei fiammiferi, che aumentano le possibili combinazioni, e i fiammiferi che si possono sottrarre in una sola volta.

```
3 REM FIAMMIFERI
5 LET A=17
10 PRINT "CI SONO 17 FIAMMIFER
I SUL TAVOLO"
15 PRINT "AL VINCITORE L'ULTI
MO"
20 PRINT
30 PRINT "QUANTI NE PRENDETE, 1
O 2 O 3?"
40 INPUT J
45 IF (J<1 OR J>3) THEN GOTO 3
50 LET A=A-J
60 PRINT "NE RESTANO ",A
65 PAUSE 99
70 CLS
75 IF A=0 THEN GOTO 200
80 LET Z=INT (RND*3)+1
85 IF (A=5 OR A=6 OR A=7) THEN
LET Z=A-4
90 IF Z>A THEN LET Z=A
100 PRINT "NE PRENDO ",Z
110 LET A=A-Z
120 IF A=0 THEN GOTO 300
130 PRINT "NE RESTANO ",A
140 GOTO 30
150 PRINT "AVETE VINTO"
160 STOP
170 PRINT "HO VINTO"
180 PRINT "HO VINTO"
310 STOP
```

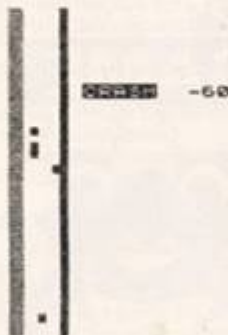
```
NE PRENDO 1
NE RESTANO 13
QUANTI NE PRENDETE, 1, 2 O 3?
NE RESTANO 12
```

### AUTOMOBILI

Nel programma Automobili il giocatore deve cercare di evitare l'impatto con le altre 4 auto che gli vengono contro, muovendosi a destra e a sinistra (utilizzando i tasti 5 e 8 scelti per l'indicazione della freccia presente su essi), ma cercando anche di non finire fuori strada con sterzate troppo brusche.

In caso di incidente il vostro punteggio diminuirà. Delle 4 vetture da evitare, quelle pericolose sono 3, una infatti, peraltro uguale alle altre, è una vettura fantasma, per cui lo scontro con essa non ha conseguenze pericolose.

```
1 LET F=B
2 LET K=F/F
3 LET U=NOT K
4 LET X=NOT K
5 LET G=NOT K
6 LET R=43
7 LET Y=F
8 LET A=INT (RND*F+K+K)
9 LET B=INT (RND*F+K+K)
10 LET T=INT (RND*F+K+K)
11 LET D=INT (RND*F)
12 FOR I=NOT K TO 21
13 PRINT AT I,NOT K,"■",AT I,0
14 NEXT I
15 PLOT Y,X
16 LET G=G+K
17 PLOT T,R-F
18 PLOT B,R-D
19 PLOT A,R-F+D
20 PLOT A,R
21 IF INKEY$="5" THEN LET U=K
22 IF INKEY$="8" THEN LET U=-K
23 UNPLOT Y,X
24 UNPLOT A,R-F+D
25 UNPLOT T,R-F
26 UNPLOT B,R-D
27 UNPLOT A,R
28 IF Y<>K+K AND Y<>F+K AND NO
T (Y=T AND X=R-F) AND NOT (Y=A A
ND X=R) AND NOT (Y=B AND X=R-D)
29 THEN GOTO 2000
30 LET G=G-F+D
31 PRINT AT F,F,"SCORE",G,"
"
32 LET X=NOT K
33 GOTO 50
34 LET X=X+K
35 LET Y=Y-U
36 IF X=43 THEN LET X=NOT K
37 LET U=NOT K
38 LET R=R-K
39 IF R<=F THEN GOTO F+K
40 GOTO 1010
```



### FATTORIA

Il programma Fattoria è abbastanza interessante, in quanto difficile da indovinare. Potete completare questo simpatico programma inserendo un contatore che vi indichi quante volte sbagliate, con le seguenti istruzioni:

```
1 LET Z=0;
26 LET Z=Z+1;
211 PRINT;
212 PRINT "NUMERO TENTATIVI", Z
```