



RAW

N° 8 Vol. 3
Gennaio - Febbraio
L. 9.000
Sped. Abb. Post. Gr. IV
Tassa pagata per All.

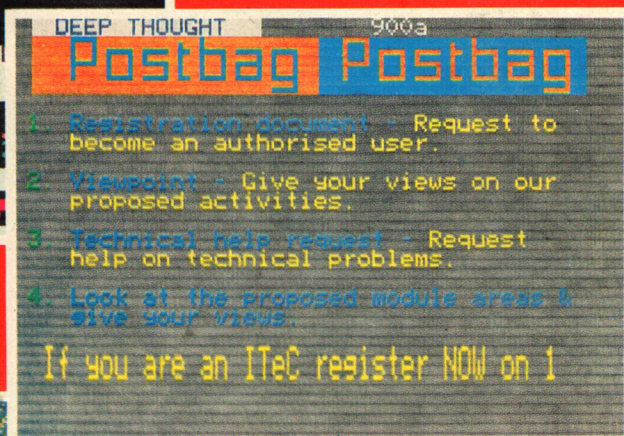
LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM



MICRODROID

LABELS

MODEM EXTRA!
VIAGGIO A
1200 BAUD

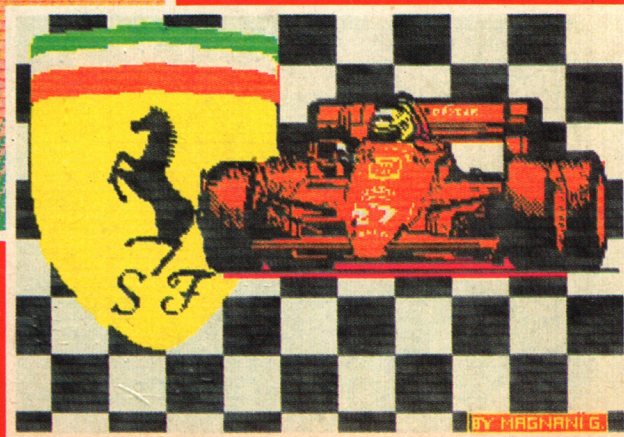


UNIVERSO

RILOCATORE



SOTTOTERRA
LA JUNGLA



BY MAGNANI G.

RAW

8



AQUARIUS EDIZIONI snc

RUN

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

Direttore
Simone Majocchi

Direzione Diffusione
Pietro Rocchi

Cover
Laser Images

Master Supervisor
Eugenio Ciceri

Collaborano a RUN:

Antonio Ciampitti, Carlo Squillante, Ezio Boscani, Dario Mella, Delia Lo Calzo, Candido Cancellara, Enzo Ciancio, Franco Tagliabue, Giancarlo Belloni, Giuseppe Caruso, Maurizio Cancellara, Massimo Cellini, Paolo Goglio, Steed Kulka, Roberto Cislaghi, Tina Cerri.

Corrispondente da Londra: Alessandro Gatti

Corrispondente da Boston: Ezio Rotamartir

Stampa: Arti Grafiche Medesi s.r.l. - Via Milano 50 - Meda (MI)

Distribuzione:

SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl - Via Zuretti, 25 - Milano

Copyright 1984 by Aquarius Edizioni. Direzione, Amministrazione, Abbonamenti, Pubblicità, Redazione: Via Leopardi, 9 - 20123 Milano.

Una copia costa L. 9.000; ogni arretrato costa L. 15.000; l'abbonamento annuo a 6 numeri L. 50.000, estero L. 70.000. RUN è un periodico bimestrale registrato presso il Tribunale di Milano il giorno 07/10/1983 con il N. 469/83. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi.

Manoscritti, disegni, articoli, cassette e programmi inviati non sono restituiti se non su specifica richiesta scritta anche se non pubblicati. Direttore responsabile: Simone Majocchi.

Rights Reserved Everywhere. La rivista su cassetta per computer è modello depositato e brevettata per l'Italia.

NUMERO 8 - VOLUME 3
GENNAIO - FEBBRAIO 1985
Una copia L. 9.000

Come leggere RUN:

Collegate al vostro ZX Spectrum il vostro abituale registratore, date alimentazione ed inserite la cassetta nel registratore. Scrivete LOAD " " e premete ENTER. Per scrivere LOAD dovete premere il tasto "J"; per scrivere " " dovete tenere premuto SYMBOL SHIFT e premere due volte "P". Automaticamente la rivista si carica fino alla conclusione del primo "blocco" di articoli; quando appare la scritta "FERMA IL REGISTRATORE" dovete o premere PAUSE o arrestare con STOP il registratore. Per voltare pagina basta premere "c". Al termine della lettura di un blocco vi verrà richiesto di far ripartire il registratore per caricare il blocco successivo e così via fino al termine della rivista.

Non ci sono programmi bloccati o non salvabili all'interno di RUN, se volete duplicare (esclusivamente per uso personale come stabilito dalle leggi internazionali del Copyright Act) un articolo o un programma non dovete far altro che dare BREAK quando vi viene chiesto di far partire il registratore e salvare il programma. Per programmi che comprendono più blocchi utilizzate il salvataggio a blocchi separati (salvate cioè i vari blocchi via via che vengono caricati).

SOMMARIO

NOME BLOCCO

START N. 8	START
TAMBURINO	TAMBURINO
SOMMARIO	SOMMARIO
EDITORIALE	EDITORIALE
— MICRODROID	MICRODROID
NEWS	NEWS
— RUNNOSAURUS	SAURUS
CORSO DI BASIC 8 ^a puntata	BASIC
LABELS	LABELS
DISPLAY FILE II	DF 2
HORROR PUZZLE	PUZZLE
* BEEPQUENCER MK2	BEEP
UNIVERSO	UNIVERSO
* RILOCATORE	RILOCATORE
CORSO DI LINGUAGGIO MACCHINA 8 ^a puntata	L/M
* AUTOMATION	MUSIC
— DELTA FIRE	DELTA FIRE
SPECIAL MODEMS	MODEMS
— LA JUNGLA	LA JUNGLA
USO AVANZATO DEL NEW	SQUILLANTE
— SOTTOTERRA	SOTTOTERRA
I CAPOLAVORI DEI LETTORI	SCREENS

Ad ogni anno che passa si inizia un nuovo volume e la sorte vuole che Run sia già arrivata ad aprire il suo terzo volume. In termini editoriali, ad ogni anno solare inizia un volume, questo per una vecchia abitudine di raccogliere in volumi le annate delle riviste. La nostra prima annata comprende solo il numero di novembre, il mitico numero uno, ed in fondo ci fa anche un certo piacere sapere che rimane unico sotto tanti aspetti, compreso quello dell'originalità.

Ormai le generazioni di riviste si susseguono e noi, ormai veterani del campo guardiamo con un po' di tenerezza i nuovi arrivati, che con fare un po' goffo ed un po' pomposo sostengono di aver inventato chissà quale novità "per il tuo computer".

Ogni tanto ritroviamo la mano di qualche nostro ex collaboratore che alla ricerca dell'indipendenza è finito in qualche redazione ben più "terremotata" della nostra; qualche volta ci vengono a trovare e rimangono sempre stupiti per l'accoglienza, ma si sa, non tutti riescono a trovare un ambiente in cui si lavora perchè piace e non per tirare al ventisette del mese.

Così va il mondo e soprattutto così va il mondo degli affari, con tutte le sue complicazioni e le scadenze. Certo fin'adesso non abbiamo lavorato per la gloria, ma certamente non stiamo perpetrando la solita speculazione per costruirci la villa al mare. Presto, se voi ci darete il tipo di risposta che speriamo, potremo dimostrarvi il nostro interesse per le nuove soluzioni tecnologiche a favore dell'informatizzazione di massa.

Vi preghiamo quindi di rispondere con un po' di buona volontà e pazienza al questionario che troverete a pagina 9 e 10 nella parte stampata, ci serve a capire se siete pronti per la nostra prossima iniziativa; se invece siete dei "tradizionalisti", niente paura, abbiamo già pronta la copertina del numero da allegare nel volume quattro...

Se lo Spectrum per te non ha segreti, se il Basic e l'Assembler sono come una seconda lingua, allora abbiamo bisogno di te! Se il «vile denaro» ti interessa possiamo dare sfogo al tuo interesse. Scrivici indicando le tue possibilità, se hai già qualcosa di pronto mandaci una copia, siamo interessati sia a programmi che articoli.

CERCHIAMO COLLABORATORI IN TUTTA ITALIA

Mandaci il materiale con indirizzo e recapito telefonico a

AQUARIUS EDIZIONI, VIA LEOPARDI 9, 20123 MILANO

BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

CORSO DI BASIC

a cura di
Antonio M. e Candido
Cancellara

ottava parte

In questa sezione, oltre ad occuparci finalmente della definizione grafica di caratteri, inizieremo l'avventuroso viaggio attraverso la memoria del computer, cosa che ci permetterà presto di conoscere ed usare anche tutto ciò che ad una prima analisi appare del tutto trasparente.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 1 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

AREE DI MEMORIA

Per "memoria" s'intendono le celle (indirizzi) contenenti le informazioni utili per la stesura e l'elaborazione dei programmi, essa è divisa in due aree principali: la prima è chiamata "ROM", (Read Only Memory), ossia memoria a sola lettura, la seconda "RAM", (Random Access Memory), ossia memoria ad accesso casuale.

ROM

La ROM contiene le informazioni che in fase di progetto sono state considerate essenziali per l'operatività della macchina. Nel suo interno infatti è implementato l'interprete basic, il sistema operativo,

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 2 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

le procedure per la gestione del video e del registratore, come pure molte altre funzioni e piccole "utility" necessarie. La ROM è subito disponibile al momento dell'accensione e non può assolutamente essere modificata dall'utente.

RAM

La RAM invece può contenere programmi, dati (variabili) e caratteri definiti dall'utente (U.D.G.).

Al momento dell'accensione le varie celle che la compongono non contengono nulla in quanto necessitano dell'alimentazione per mantenere i dati.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 3 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

CODE

Questa funzione ci permette di ottenere il codice relativo sia ai caratteri alfanumerici e grafici, che all'intero "set" di istruzioni implementate nella ROM della macchina; ad essi infatti il costruttore ha associato nella ROM 255 numeri.

Il seguente programma faciliterà la comprensione di quanto sopra esposto:

```
10 INPUT k$
20 PRINT CODE k$
30 GOTO 10
```

Viene restituito il codice del primo carattere della stringa immessa (compresi i caratteri grafici), oppure quello della funzione, istruzione o comando da esaminare.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 4 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

Per ottenere i codici delle istruzioni, la dove il sistema operativo non le accetta (cursore "L"), vi consigliamo di digitare la funzione da esaminare seguita da apici, tornare poi indietro e scrivere PRINT CODE. Esempio: PRINT CODE "PRINT"

CHR\$

Inversamente da "CODE", questa funzione restituisce ciò che corrisponde ad un numero di codice dato. Prescindendo per il momento dai primi 32 caratteri di controllo, ecco un piccolo programma che permette di listare tutti i codici contenuti.

```
10 FOR i=32 TO 255
20 PRINT CHR$(i):NEXT i
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 5 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

U.D.G.

Per U.D.G. si intendono i 21 caratteri grafici definibili dall'utente che, disponibili in modo grafico (shift+9), corrispondono ai tasti delle lettere dalla "a" alla "u".

U.D.G. infatti, è l'abbreviazione di "User Defined Graphics", ossia "grafica definita dall'utente".

Esiste quindi la possibilità di creare un "set" di caratteri ausiliari extra, utili per le più svariate necessità.

Spesso infatti è necessario il poter disporre di caratteri matematici, gotici o di altre lingue straniere, come pure simboli scientifici, musicali, etc.

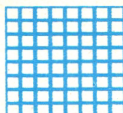
Ma è soprattutto nel settore della grafica che si utilizza con più frequenza

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 6 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

questa funzione, ottenendo la possibilità di creare complesse figure, spesso anche mobili, formate da caratteri adiacenti.

Questi ultimi, compresi quelli facenti parte del normale "set" della macchina, sono composti da 8*8 puntini (chiamati anche pixel o dots), formando così un quadrato composto da 64 parti.



BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 7 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

In effetti, però, la macchina considera ogni carattere formato da otto file orizzontali, composte ognuna da otto pixel; necessita quindi di otto informazioni, riguardanti ognuna una traversa.

È necessario quindi specificare una serie di otto cifre rappresentate da "1", se vogliamo che il pixel sia acceso, oppure "0" se non deve apparire.

Con il seguente listato si otterrà il carattere "□", formante la griglia della pagina precedente:

```
20 FOR i=USR "d" TO USR "d"+"
30 READ k:POKE i,k:NEXT i
100 DATA BIN 11111111,BIN 100000
001,BIN 10000001,BIN 1000000
01,BIN 100000001,BIN 10000000
1,BIN 1000000001,BIN 11111111
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 8 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

LINGUAGGIO MACCHINA

L/M

La traduzione letterale di stack è mucchio di pile, e proprio di una pila di numeri si tratta. Quando il computer deve mettere dei numeri da qualche parte, li mette in pila sullo stack. Ad esempio quando si usa in un programma Basic un GOSUB, lo ZX deve mettere da qualche parte il numero della riga a cui il GOSUB si trova, in modo che al termine della subroutine, il RETURN sappia dove tornare. Tali numeri vengono messi sullo stack. Per mettere il contenuto di un registro nello stack si usa l'operazione PUSH che non altera il

L/M

contenuto del registro ma si limita a copiarlo. Invece per recuperare tale numero si usa POP. Considerate il seguente esempio: supponiamo di avere tutti i registri contenenti informazioni che ci servono e di dover alterare HL per determinate operazioni. Il problema può essere risolto dando PUSH HL seguito dalle operazioni che dovevamo fare, quindi quando avremo bisogno del precedente valore di HL, POP HL. I numeri sono dunque messi su una pila e questo significa che come in una pila di scatole, noi possiamo rendere solo quella che sta in cima alla pila. Così

L/M

se diamo nell'ordine PUSH DE, PUSH BC, PUSH HL avremo una situazione di questo tipo:

HL
BC
DE

Quando vorremo rimettere i valori nei rispettivi registri dovremo dare nell'ordine POP HL, POP BC, POP DE. Se al contrario noi li riprende, il risultato sarà: POP BC, POP DE, POP HL, in BC verrebbe messo il vecchio valore di HL, in DE quello di BC e in

L/M

HL quello di DE. Il disegno di prima mostra lo stack come una pila di scatole appoggiate al pavimento; in realtà lo stack è una pila appesa al soffitto, capovolta: i numeri vengono messi nella parte più alta della memoria disponibile. PUSH DE, PUSH BC, PUSH HL si dispongono così:



54

L/M

L'indirizzo a cui si trova l'elemento più basso dello stack (nell'esempio preceduto HL) è contenuto nel registro speciale SP (Stack Pointer) che ci fa sapere quanto siamo arrivati. Non si possono usare PUSH o POP con i registri singoli: quando si memorizza con tale metodo un registro doppio, lo spazio necessario alla memorizzazione è di 2 byte, di conseguenza ogni PUSH decrementa SP di 2. Cioè:

```
PUSH HL      = <
              POKE SP-1, H
              POKE SP, L
              LET SP=SP-2
```

55

L/M

```
POP HL       = <
              LET L=PEEK SP
              LET H=PEEK (SP+1)
              LET SP=SP+2
```

Ecco i codici di PUSH:

```
PUSH AF      F1
PUSH BC      D1
PUSH DE      01
PUSH HL      E1
```

Al posto di A ho usato AF; questo registro doppio è formato dai due registri A e F allo stesso modo in cui DE è formato da D e E. A, e' il solito registro che abbiamo incontrato altre volte; F invece è una specie di registro che contiene i FLAGs. FLAG è un registro

56

L/M

grande 1/8 di registro normale, che può contenere solo uno 0 o un 1. Una parte del registro F è formata dal CARRY che conosciamo già; delle altre 7 ne parleremo in seguito. Per adesso sarbiate solo che invece di PUSH HL, dovete ricorrere a PUSH AF, ma per ogni uso pratico non vi è alcuna differenza.

Ecco i codici di POP

```
POP AF      F1
POP BC      D1
POP DE      01
POP HL      E1
```

Un semplice esempio d'uso dello stack è il seguente: supponiamo di voler sommare 64 a 64 senza alterare il valore degli altri

57

L/M

```
registri:
PUSH AF:
LD A, 64d
ADD A, 64d
LD E, A
POP AF
```

Sul registro SP si possono fare operazioni direttamente come se si trattasse di un qualunque altro registro. Ecco i codici:

```
LD SP, HL      F9      ILD SP, XXYY      31
LD SP, (pq)    ED7B    ILD (pq), SP      ED73
ADD HL, (sp)   3D      IADC HL, SP      ED7A
SBC HL, (sp)   3B      ED72    INC SP      33
DEC SP         3B
```

58

Sapendo che Sc65 è il puntatore all'inizio della zona di memoria libera, guardate come è possibile sapere quanti Bytes liberi restano:

```
LD HL,0000
ADD HL,SP
LD DE,(SC65)
ADD A,0           ;METTE A 0 IL CARRY
SBC HL,DE
PUSH HL
POP BC           ;SCAMBIA HL CON BC
```

E ora un regalo e un compito per la prossima volta: un programma per lo scroll in alta ri-

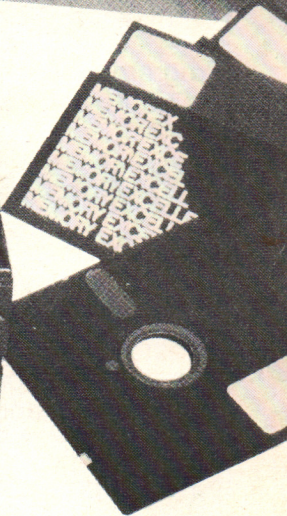
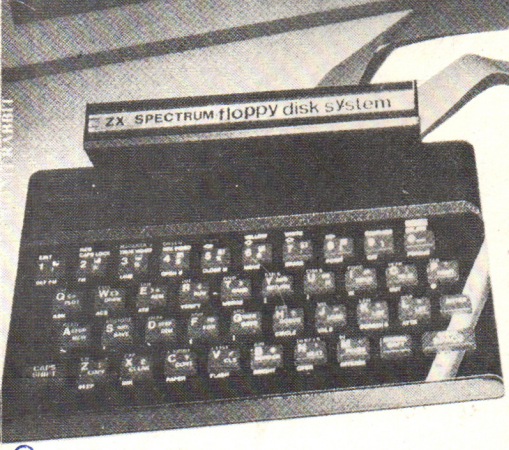
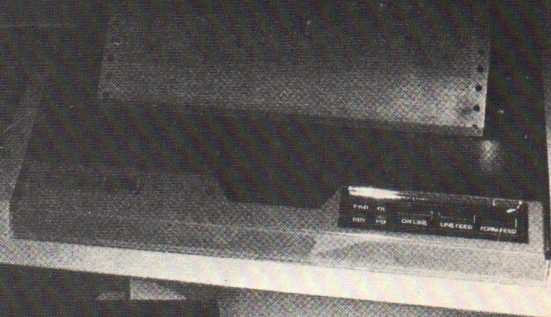
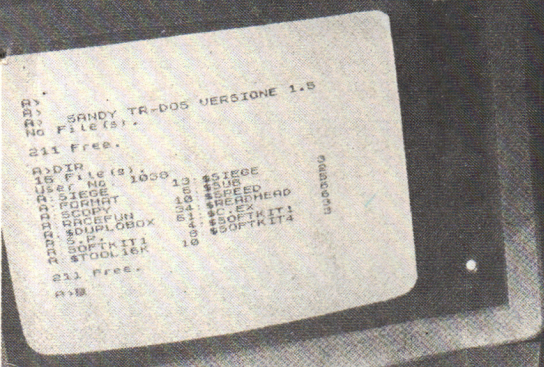
soluzione dello schermo. Il programma è caricato dall'indirizzo 32400 e vostro compito è quello di capire come funziona. Se avete delle difficoltà vi sarà utile guardare sul manuale dello ZX come è strutturato lo schermo. Nel caso che queste difficoltà fossero per voi insormontabili, sul prossimo numero vi daremo una spiegazione dettagliata sul suo funzionamento.

HIGH RESOLUTION SCROLL VERTICALE IL PROGRAMMA

	ind.	codice	mnemonico
7E90	011F40	LD	HL,#401F
7E93	504	LD	HL,H
7E94	50D	LD	HL,L
7E95	255	DEC	HL
7E96	0603	LD	BC,#03
7E98	0508	PUSH	BC
7E99	0608	LD	BC,#08
7E9B	0508	PUSH	BC
7E9C	0608	LD	BC,#08
7E9E	05	PUSH	BC
7E9F	24	INC	HL
7EA0	0512000	LD	BC,#0020
7EA3	ED08	LD DR	
7EA5	112000	LD	DE,#0020
7EA8	19	ADD	HL,DE
7EA9	54	LD	HL,H
7EAA	5D	LD	HL,L
7EAB	C1	POP	BC
7EAC	10F0	DJNZ	L7E9E
7EAE	0120F8	LD	BC,#F820
7EB1	09	ADD	HL,BC
7EB2	C1	POP	BC
7EB3	10E6	DJNZ	L7E9B
7EB5	3E07	LD	HL,#07
7EB7	84	ADD	HL,H
7EB8	67	LD	HL,A
7EB9	C1	POP	BC
7EBA	10DC	DJNZ	L7E98
7EBC	210FF57	LD	HL,#57DF
7EBC7	0520	LD	HL,#20
7EC1	23	INC	HL
7EC2	3600	LD	(HL),#00
7EC4	10FB	DJNZ	L7EC1
7EC6	C9	RET	

SINCLAIR

**PRODOTTI
PER HOME E
PERSONAL
COMPUTER**



2900

SINCLAIR ZX SPECTRUM & ACCESSORI

- QL** L. ???
- SPECTRUM 48K:**
- INTERFACE 1:** inter RS232 indispensabile per il collegamento del microdrive.
- MICRODRIVE:** drive per micro cartucce originale Sinclair.
- SUPERFACE:** sint. vocale + gen. di suoni ampl. sonoro + interfaccia joystick e registratore.
- TAVOLETTA GRAFICA:** consente di costruire immagini grafiche in alta risoluzione.
- TASTIERA:** con pad. numerico può alloggiare alim. ed eventuali interfacce.
- MODEM:** rivoluzionario strumento di comunicazione tramite linea telefonica.

- L. 395.000
- L. 165.000
- L. 155.000
- L. 145.000
- L. 165.000
- L. 140.000
- L. 155.000

- EPROM PROGRAMMER:** può programmare 2716/ 2732/ 2764/ 27128 completo di software.
- INTERF. RS232:** adatta per collegare stampanti modem, plotter ect...
- INTERF. CENTRONICS:** adatta per collegare qualsiasi stampante professionale.
- INTERF. JOYSTICK:** programm. senza ausilio di software ne hardware.
- JOYSTICK:**
- ESPANSIONI 48K:**

- L. 270.000
- L. 90.000
- L. 120.000
- L. 69.000
- L. 23.000
- L. 75.000

Per tutto il materiale non elencato (monitor, stampanti, software... ect) richiedere il catalogo.

IVA 18% ESCLUSA

NOVITÀ!!! FLOPPY DISK DRIVE PER SPECTRUM



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Versione da 3" e 5" da 100 a 800 kbytes
- Sistema operativo in rom non utilizza spazio in ram
- Possibilità di collegare fino a quattro drive con una interfaccia (32 megabytes)
- Facile conversione di programmi. Modello da 100 kbytes L. 610.000

SANDY
PERSONAL COMPUTER PRODUCTS S.R.L.
Via Monterosa 22 Senago (MI) tel. 02-9969407

VENDITA DIRETTA PRESSO:
SANDY COMPUTER CENTER
VIA ORNATO 14 - TEL. 02-6473621
MILANO

BELLUNO - COL COMPUTERS P.zza S. Stefano, 1 tel. 0437-212204
NAPOLI - **CRAMPITELLI** Vico Acitillo, 71 tel. 081-657365
NOVARA - SyteLCO Via S.F. d'Assisi, 20 tel. 0321-27786
TRIESTE - C.G.S. GASPARINI Via Paolo Reni, 6 tel. 040-61602

SPECTRUM E SINCLAIR SONO MARCHI REGISTRATI DELLA SINCLAIR RESEARCH L.T.D.

ESPANSIONE RAM 48K in kit
L. 80.000

Espandi il tuo computer finalmente a 48K, potrai così sfruttare a pieno la nostra rivista. Approfitta di quest'offerta riservata ai lettori di RUN. Invia subito un Vaglia Postale da 80.000 lire intestato ad Aquarius Edizioni snc, Via Leopardi 9, MILANO, 20123. Riceverai la tua espansione a 48K a stretto giro posta.

SOFT SALES BY AQUARIUS EDIZIONI

DUPLICALL

Programma per il Backup dei nastri protetti e non, anche Headerless e fino a 47.5 Kbytes. L. 12.000

CASSETTA FEDELTA'

Dieci programmi indispensabili, 5 games e 5 utility. L. 12.000

SPECTRUM & MUSIC VOL. 1

Una raccolta di programmi classici che non possono mancare nella nastroteca del sinclairromane. L. 10.000

ARRETRATI RUN N. 1-7

Completa la tua collezione richiedendo i numeri che ti mancano L. 15.000

SCONTO ABBONATI: Duplicall L. 10.000; Cassetta Fedeltà L. 6.000; Spectrum & Music Vol. 1 L. 8.000; Spectrum & Music Vol. 2 L. 12.000; Arretrati L. 10.000.

Invia Vaglia Postale ad Aquarius Edizioni, Via Leopardi 9, 20123 Milano, specificando nome, indirizzo e cassette richieste.

REFERENDUM TELEMATICO - I MODEMS

NOME COGNOME

VIA CITTÀ

CAP DATA DI NASCITA TEL.

Rispondi sinceramente ad ogni domanda compilando se possibile il questionario per intero, ritaglia e spedisce poi a:

RUN - AQUARIUS EDIZIONI - DEPT. MODEM - VIA LEOPARDI 9 - 20123 MILANO

Quali sono i tuoi hobbies? 1)
2)
3)
4)

Quante ore passi al computer ogni giorno?

Quanti programmi hai in totale per il tuo spectrum?

Quali riviste su carta leggi abitualmente nel campo dei computer?

1) 2)
3) 4)
5) 6)
7) 8)
9) 9)

Quali riviste su cassetta e quali raccolte di giochi conosci?

1) 2)
3) 4)
5) 6)
7) 8)
9) 9)

Sai cos'è un modem? SI NO

Ne hai mai visto uno funzionante? SI NO

Hai mai visto il Televideo Rai? SI NO

Hai mai sentito parlare del Videotel? SI NO

Ti piacerebbe ricevere programmi ed informazioni tramite la linea telefonica ed il tuo computer?

SI NO

Come funzionano le linee telefoniche nella tua zona?

MOLTO MALE MALE NORMALE BENE A MERAVIGLIA

Ti piacerebbe colloquiare con i tuoi amici via computer? SI NO

Saresti disposto ad acquistare un modem? SI NO

Quanto saresti disposto a spendere? 100K 200K 300K 400K

Saresti interessato ad un'iniziativa come RUN organizzata però a banca software accessibile via SIP-Videotel aggiornata ogni settimana con nuovo materiale? SI NO

Cosa vorresti trovare in una software bank accessibile dal tuo Spectrum via modem?

1) 2)

3) 4)

5) 6)

7) 8)

9) 9)

Vuoi ricevere maggiori informazioni sui modem? SI NO

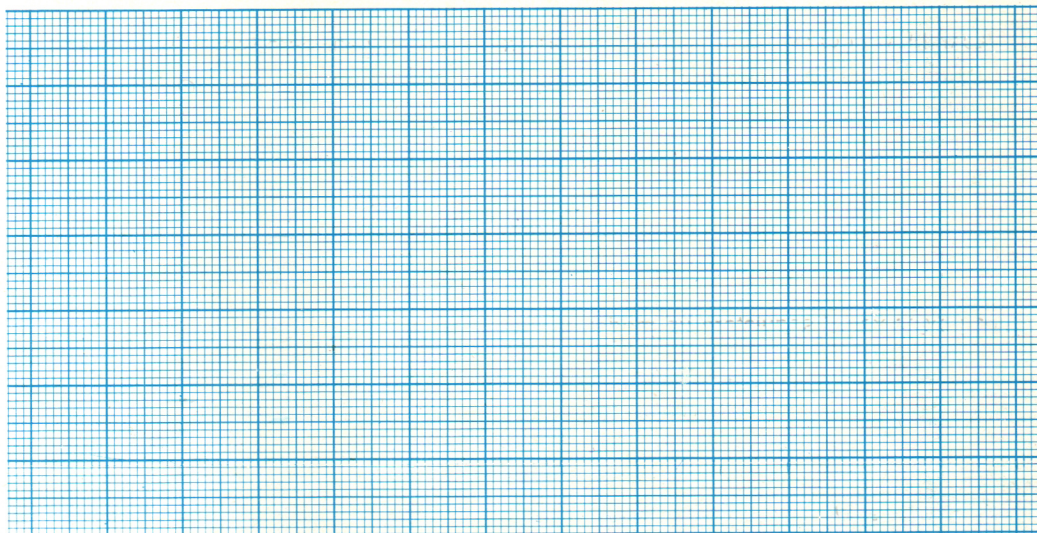
Vuoi ricevere maggiori informazioni su Aquarius-Videotel? SI NO

Sinceramente, stai rispondendo con sincerità? SI NO FORSE

Ora che hai compilato il questionario fai ancora uno sforzo e spedisilo!

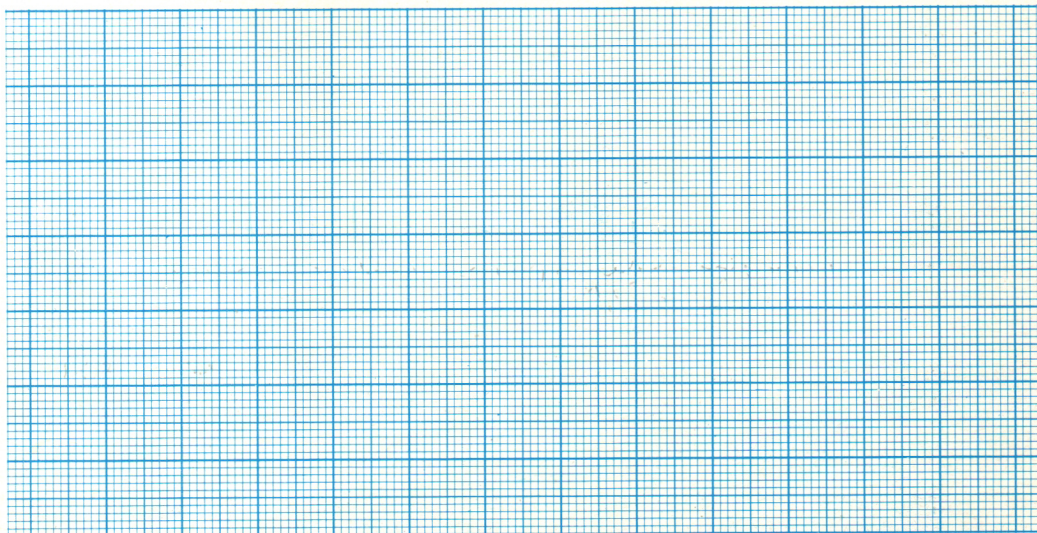
VENDO - SCAMBIO

NOME.....COGNOME.....
IND.....CITTA.....CAP.....



CERCO - ACQUISTO

NOME.....COGNOME.....
IND.....CITTA.....cap.....



LA PAGELLA DI RUN 8

STILATA DA

NOME COGNOME
 VIA CITTA'
 PROVINCIA CAP ETA'
 QUANTI COMPUTER HAI POSSEDUTO

ARTICOLO	insuff.	suff.	buono	10 +
START N. 8	0	0	0	0
TAMBURINO	0	0	0	0
SOMMARIO	0	0	0	0
EDITORIALE	0	0	0	0
- MICRODROID	0	0	0	0
NEWS	0	0	0	0
- RUNNOSAURUS	0	0	0	0
CORSO DI BASIC 8 ^a puntata	0	0	0	0
LABELS	0	0	0	0
DISPLAY FILE II	0	0	0	0
- HORROR PUZZLE	0	0	0	0
BEEPQUENCER MK2	0	0	0	0
- UNIVERSO	0	0	0	0
RILOCATORE	0	0	0	0
CORSO DI LINGUAGGIO MACCHINA 8 ^a puntata	0	0	0	0
AUTOMATION	0	0	0	0
- DELTA FIRE	0	0	0	0
SPECIAL MODEMS	0	0	0	0
- LA JUNGLA	0	0	0	0
USO AVANZATO DEL NEW	0	0	0	0
- SOTTOTERRA	0	0	0	0
I CAPOLAVORI DEI LETTORI	0	0	0	0
GIUDIZIO COMPLESSIVO	0	0	0	0

ABBONATO

Suggerimenti: *inserite più utilities.*
inserite qualche game - adventure

**CONTRIBUISCI A MIGLIORARE LA TUA RIVISTA
 MANDACI I TUOI GIUDIZI COMPILANDO QUESTA PAGINA.
 GLI ANNUNCI NON VERRANNO ACCETTATI SE PRIVI DELLA
 PAGELLA COMPILATA.**

Stacca e spedisce la pagina: AQUARIUS Edizioni - Via Leopardi, 9 - 20123 Milano.

ALL'INTERNO

SIP VIDEOSERVIZI 31705

RICETTE DI CUCINA LOMBARDE

a cura dell'UNIONE
CUOCHI LOMBARDA

1 primi piatti
3 contorni



DEEP THOUGHT
on 01-960-0327 or **MAGNARIC**

IT Curriculum Base

Welcome to the IT Curriculum Viewdatabase	What is the IT Curriculum Development Initiative ? Press 1
Contents and the rest press 2	Where are the modules being hidden ? Press 3

Press # for Contact Details