



# ALWIN

N° 9 Vol. 3  
Marzo - Aprile  
L. 9.000  
Sped. Abb. Post. Gr. IV  
Tassa pagata per All.

**LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM**

**MODEMS**

**1985 MODERN CRIME**

**TORNADO**

**RAPIDITA'**

**THRILLER**

**SUPERCALC**

**SCREEN UTILITY**

*W la scuola*

**RUN Basic explained**

**L/M & Basic Courses**

**ALWIN**







**AQUARIUS EDIZIONI** snc

**RUN**

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

**Direttore**

Simone Majocchi

**Direzione Diffusione**

Pietro Rocchi

**Cover**

Archivio Aicographics - Advanced computer Graphics

**Master Supervisor**

Eugenio Ciceri

**Collaborano a RUN:**

Enrico Levantino, Carlo Squillante, Ezio Boscani, Dario Mella, Delia Lo Calzo,  
Candido Cancellara, Enzo Ciancio, Franco Tagliabue, Giancarlo Belloni, Beppe Caruso,  
Maurizio Cancellara, Massimo Cellini, Paolo Goglio, Steed Kulka, Roberto Cislighi,  
Massimo Pasini - Bruno Molteni - Roberto Salerno

**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.

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 9 - VOLUME 3**  
**MARZO - APRILE 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 .....	START
TAMBURINO .....	TAMBURINO
SOMMARIO .....	SOMMARIO
EDITORIALE .....	EDITORIALE
DEMO RUN BASIC .....	DEMO BASIC
NEWS .....	NEWS
— M LA SQUOLA .....	MLASQUOLA
MODEMS .....	MODEMS
— RUN INTERNATIONAL NET .....	RUN NET
IL PELO NELL'UOVO .....	UOVO
* RAPIDITÀ .....	RAPIDITÀ
CORSO DI BASIC 9ª puntata .....	BASIC 9
— SPECOLA .....	SPECOLA
* SUPERCALC .....	SUPERCALC
SQUILLANTE .....	SQUILLANTE
— TORNADO .....	TORNADO
CORSO L/M 9ª puntata .....	L/M 9
* SCREEN UTILITY .....	\$ UTILITY
— POWER .....	POWER
— THRILLER .....	THRILLER
SCHERMI DEI LETTORI .....	SCREENS

Con il lancio degli MSX sembrava che l'utilizzatore potesse finalmente contare su una volontà unica di rimettere le cose a posto, sia per il software che per l'hardware. Molti erano sicuri che la cosa avrebbe funzionato sin dai primi mesi, eppure qualcosa non ha funzionato al primo colpo, anzi, sembra che questa idea (validissima) stia destando notevoli complicazioni: esistono delle regole precise per la produzione di software ed hardware MSX eppure molti hanno prodotto materiale che alla fine dei conti si è rivelato non compatibile al 100%.

Per il momento non si sa a chi dare la colpa, eppure diverse software houses inglesi sono in causa con la Microsoft (rappresentante dello Standard MSX) per la presunta incompatibilità con la maggior parte delle macchine MSX.

Il nostro direttore si è sorbitato un supercorso sull'argomento di una settimana a Cambridge per essere istruito a dovere sulle norme imposte dallo standard e non ha trovato nulla di particolarmente complesso, eppure alcune case più che qualificate sembra siano cascate su punti veramente banali.

Forse una ragione logica a questi errori esiste: si chiama scarsa professionalità. Fin'ora le software house erano specializzate ad ottenere il massimo da un dato computer basandosi anche su astuzie e raffinatezze tipiche di quella macchina ed ora che non è più possibile usare "trucchi" per raggiungere un dato scopo, è necessario programmare con estrema correttezza sfruttando solo ed esclusivamente quello che lo standard permette, adattandosi alle necessità dello standard. Il primo che "bara" mette a repentaglio il funzionamento del programma sulla totalità degli MSX.

L'impresa non è facile, ma da questa nuova situazione si potrà vedere chi è effettivamente in grado di produrre del software con professionalità e serietà.

Continua anche in questo numero il discorso sui modem e preghiamo caldamente tutti coloro che non ci hanno inviato la scheda del referendum di farlo con rapidità. In questo numero troverete anche un gioco di simulazione di una rete di computer studiato per farvi venire un po' d'acquolina in bocca, sappiateci poi dire come sta il vostro conto in banca...

**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.**

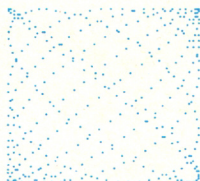
**CERCHIAMO COLLABORATORI IN TUTTA ITALIA**

**Mandaci il materiale con indirizzo e recapito telefonico a**

**AQUARIUS EDIZIONI, VIA LEOPARDI 9, 20123 MILANO**

# BASIC

## STRUTTURE



### PRIMA PARTE

a cura di  
Antonio M. e Candido  
Cancellara

#### RUN STRUTTURAZIONE

Consiste nel decomporre le funzioni di un programma in una sequenza di funzioni semplici e ben definite.

Ciascuna di queste funzioni verrà realizzata da un modulo la cui composizione risulterà più facile.

Nelle sue forme più elaborate, la programmazione strutturata tende ad essere un metodo di analisi e di progettazione dei programmi; ed è vero che la struttura di un programma nasce al momento del primo abbozzo (Top-down).

La teoria della programmazione strutturata era contenuta nel documento DIJKSTRA 'Programming considered as a Human Activity', pubblicato nel 1965, presentato al congresso IFIP, North Holland, Amsterdam.

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA 1

#### REGOLA 1

Il programma deve essere scomposto in piccoli moduli.

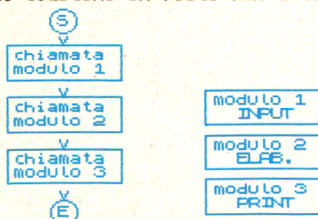
##### MODULI (sottoprogrammi)

- piccoli
- definiti
- individualizzati
- autonomi (con variabili locali)
- corti (se possibile, max 1 pagina)
- con un solo punto di entrata ed uscita (RETURN)
- con ruolo ben determinato e ristretto a compiti il più possibile specifici
- interazioni tra moduli (scambio dati) semplificate al massimo e ben definite.

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA 4

#### RUN

Il programma principale appare come una sequenza di chiamate a sottoprogrammi, aventi ciascuno un ruolo ben determinato.



PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA 2

#### REGOLA 2

- Ogni programma deve essere opportunamente COMMENTATO ed IMPAGINATO in modo da facilitarne la leggibilità.
- Ogni procedura deve iniziare con dei commenti che spieghino il suo ruolo e descrivano con precisione le variabili scambiate con il programma principale.
- Devono essere spiegate tutte le articolazioni del programma (soprattutto le "astuzie", anche se esse sono contrarie allo spirito della programmazione strutturata). Spesso non si ha il coraggio di scriverle o di documentare una propria trovata.

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA 5

#### RUN

I più diffusi linguaggi appartenenti al sofisticato mondo delle strutture tipo scatole cinesi, sono:

PASCAL	PL/1
ALGOL	Fort
MODULA 2	<

Grazie, ad esempio, alla possibilità di definire ricorsivamente le subroutine, è possibile risolvere determinate classi di problemi che con strutture meno potenti (vedi BASIC), risulterebbero molto più impegnative.

Senza entrare nel merito, citiamo soltanto casi come il calcolo del vettoriale, il problema delle torri di Hanoi, la ricerca binaria in un albero, che diventano problemi banali se programmati ricorsivamente.

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA 3

#### RUN IMPAGINAZIONE

Durante la stesura del programma, si cercherà di mettere in evidenza le istruzioni che fanno parte della stessa sequenza, allineandole.

Devono essere allineati i "THEN"- "ELSE", i "FOR"- "NEXT" e i "DO"- "WHILE", ed i "REPEAT"- "UNTIL" (non tutti presenti nel Sinclair).

L'abitudine di allineare a sinistra le istruzioni Basic non è assolutamente imposta dal linguaggio.

Niente impedisce di scattare le istruzioni, permettendo di mettere in evidenza i livelli di allineamento che sono rappresentativi della logica del programma.

La sola limitazione è che con il BASIC gli spazi, i commenti e i dati interpretativi occupano memoria e rallentano l'elaborazione.

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA 6

# LINGUAGGIO MACCHINA

## L/M

Come per il primo programma, il nostro programma di esempio, si divide in tre parti: una parte per il caricamento del programma, una parte per il calcolo e una parte per il salvataggio dei risultati. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri.

## L/M

Prima viene la prima linea in cui si carica il programma. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri.

## L/M

Tornando al programma di esempio, si vede che il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri.

## L/M

La cosa che fa in modo che il nostro programma di esempio sia un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri.

## L/M

```
FOR F=16384 TO 16432
POKE F,PEEK (F+256)
NEXT F
```

Chiaramente questo programma di esempio calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri.

## L/M

```
LD A,030H
LD B,030H
LD C,030H
LD D,030H
LD E,030H
LD F,030H
LD H,030H
LD L,030H
LD P,030H
LD R,030H
LD S,030H
LD T,030H
LD U,030H
LD V,030H
LD W,030H
LD X,030H
LD Y,030H
LD Z,030H
LD AA,030H
LD AB,030H
LD AC,030H
LD AD,030H
LD AE,030H
LD AF,030H
```

Il risultato è...

## L/M

```
"#%&'()*+,-.0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOQRSTUVWXYZ[\]^_
`abcde fghijklmnopqrstuvwxy z{|}~"
```

Probabilmente vi state chiedendo il perché di queste due istruzioni. La risposta è molto semplice: la prima istruzione carica il registro A con il valore 030H, la seconda istruzione carica il registro B con il valore 030H. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri.

## L/M

Le CALL possono anche essere condizionali come i JP e possono anche far riferimento a subroutine come si vedono presentati dettagliatamente sul prossimo numero. Per alcuni indirizzi particolari, la CALL può essere sostituita da una breve e rapida routine. Per esempio, il nostro programma di esempio calcola la somma di una serie di numeri. Il nostro programma di esempio è un programma di esempio che calcola la somma di una serie di numeri.

L/M

routines presenti nella ROM. A  
 proposito della già citata  
 RST 10 è utile precisare due  
 cose. Un programma che contiene  
 dei RST 10 altre chiamate  
 subroutine che operano sullo  
 schermo, deve cominciare con  
 LD A, 20  
 CALL 1601h cd1601  
 che si può considerare una  
 routine di inizializzazione del-  
 lo schermo.  
 La stessa cosa è che RST 10  
 ha la stessa flessibilità di  
 PRINT CHR#1; quindi si possono  
 anche sfruttare i caratteri di  
 INK (16d), PAPER (17d), TAB (23d)  
 ecc...  
 Ad esempio

9

L/M

```

L RST A, 20          Gd7 16
RST A, 10          Gd7 05
RST A, 10          Gd7 07
RST A, 10          Gd7 10
LD A, 1016        Gd7 02
RST A, 1016        Gd7 42
RST A, 1016        Gd7
RST A, 1016
RST A, 1016
RST A, 1016
PRINT CHR# 20; CHR# 5; CHR# 7; CHR#
16; CHR# 2; CHR# 1600
e avrà l'effetto di stampare
una B maiuscola in blu alla po-
sizione 5,7.

```

10

IeS INFORMATICAeSERVIZI 7203150a

◇

# AQUARIUS-EDIZIONI

S.n.c.

IL PRIMO SOFTWARE PUBLISHER ITALIANO  
 EDITORI DELLA PRIMA RIVISTA SU CASSET-  
 TA PER ZX SPECTRUM "RUN"  
 SPECIALIZZATI NELLA REALIZZAZIONE DI  
 PROGRAMMI BASATI SU NUOVE TECNOLOGIE  
 PER HOME E PERSONAL COMPUTER

Via Leopardi 9 20123 MILANO

Tel.02/4988841 Telex 316392

## ATTENZIONE:

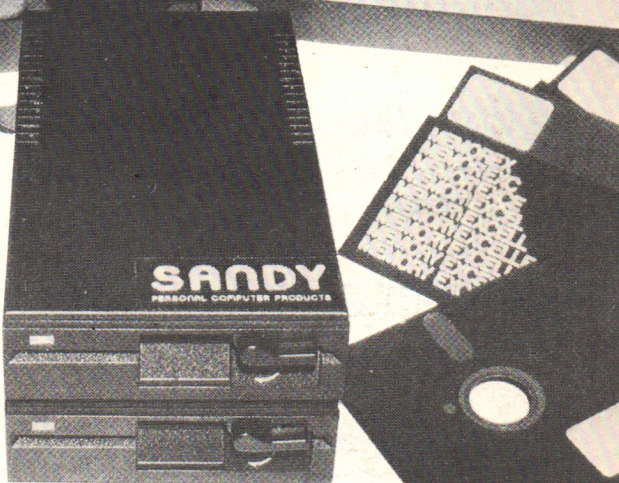
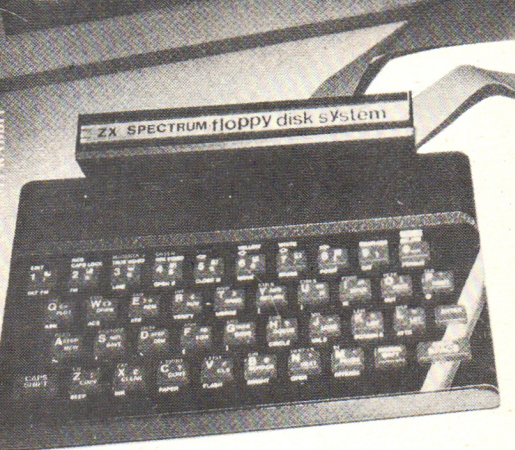
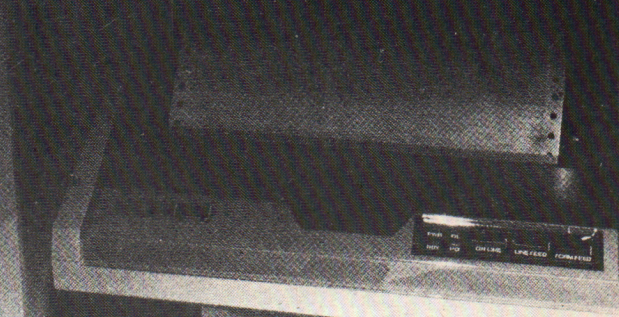
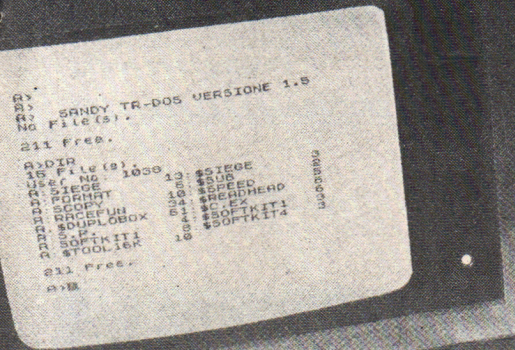
su alcune versioni dello spectrum, abbiamo riscontrato la neces-  
 sità di dare "NEW" prima di caricare i programmi MODEM CRI-  
 ME e SUPERCALC.

Ci scusiamo per l'inconveniente.



# SANDY

**PRODOTTI  
PER HOME E  
PERSONAL  
COMPUTER**



## SINCLAIR ZX SPECTRUM & ACCESSORI

- QL** ..... L. ???
- SPECTRUM 48K:** L. 395.000
- INTERFACE 1:** inter RS232 indispensabile per il collegamento del microdrive. L. 165.000
- MICRODRIVE:** drive per micro cartucce originale Sinclair. L. 155.000
- SUPERFACE:** sint. vocale + gen. di suoni ampl. ed interfaccia joystick e registratore. L. 145.000
- TAVOLETTA GRAFICA:** consente di costruire immagini grafiche in alta risoluzione. L. 165.000
- TASTIERA:** con pad. numerico può alloggiare alim. ed eventuali interfacce. L. 140.000
- MODEM:** rivoluzionario strumento di comunicazione tramite linea telefonica. L. 155.000

- EPROM PROGRAMMER:** può programmare 2716/ 2732/ 2764/ 27128 completo di software. L. 270.000
- INTERF. RS232:** adatta per collegare stampanti modem, plotter ect... L. 90.000
- INTERF. CENTRONICS:** adatta per collegare qualsiasi stampante professionale. L. 120.000
- INTERF. JOYSTICK:** programm. senza ausilio di software ne hardware. L. 69.000
- JOYSTICK:** L. 23.000
- ESPANSIONI 48K:** 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 (3,2 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 Actilio, 71 tel. 081-657365  
**NOVARA** - SYLCO 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 FEDELTÀ**

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

**ARRETRATI RUN N. 1-7**

Completa la tua collezione, richiedi i numeri che ti mancano. L. 15.000  
ciascuno

**SCONTO ABBONATI:** Duplicall L. 10.000; Cassetta Fedeltà L. 6.000;  
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) COMPUTER
- 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) .....

Quali riviste su cassetta e quali raccolte di giochi conosci?

- 1) RUN
- 2) .....
- 3) POKE
- 4) .....
- 5) LOAD'N'RUN
- 6) .....
- 7) .....
- 8) .....
- 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) .....

Vuoi ricevere maggiori informazioni sui modem?      ~~SI~~      NO

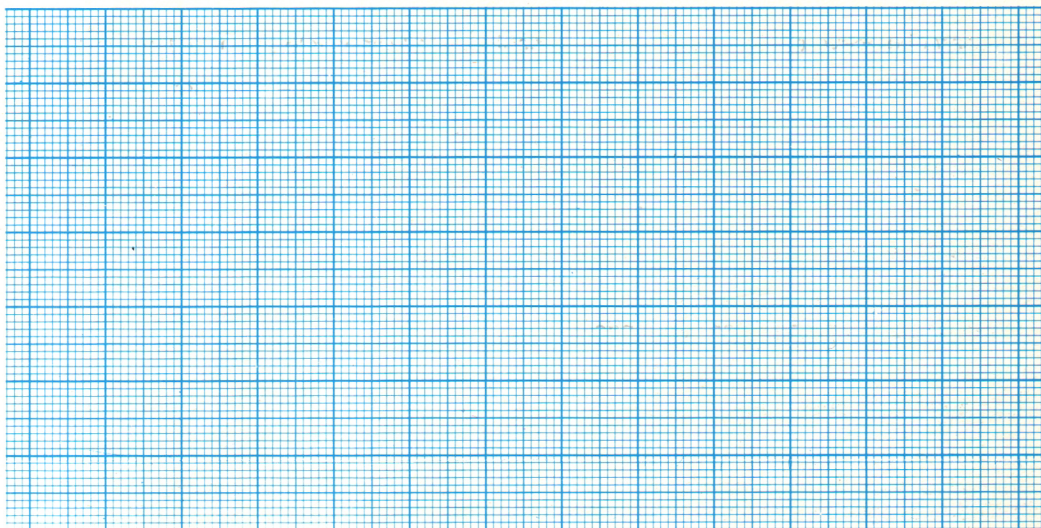
Vuoi ricevere maggiori informazioni su Aquarius-Videotel?      ~~SI~~      NO

Sinceramente, stai rispondendo con sincerità?      ~~SI~~      NO      FORSE

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

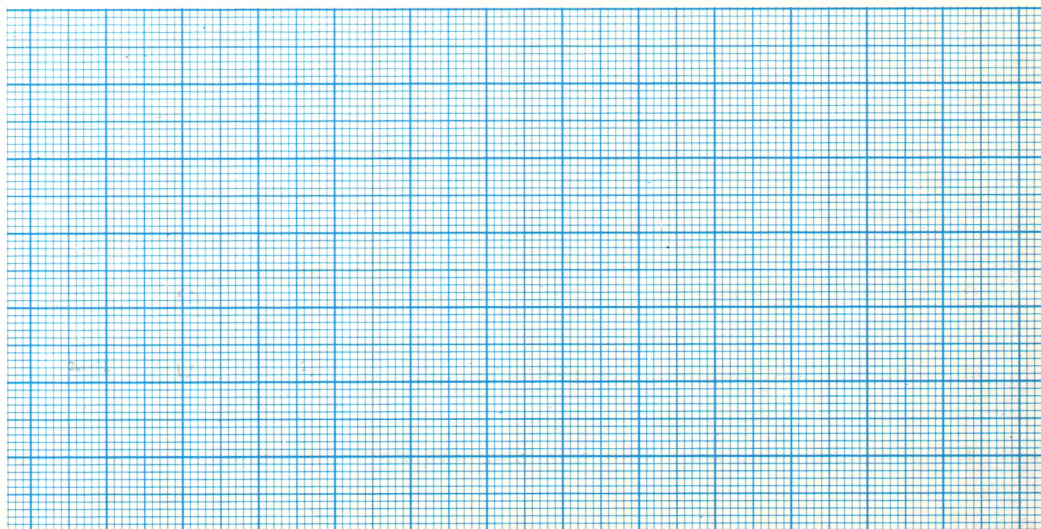
**VENDO - SCAMBIO**

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



**CERCO - ACQUISTO**

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



# LA PAGELLA DI RUN 9

STILATA DA

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

ARTICOLO	insuff.	suff.	buono	10 +
START .....	0	0	0	0
TAMBURINO .....	0	0	0	0
SOMMARIO .....	0	0	0	0
EDITORIALE .....	0	0	0	0
DEMO RUN BASIC .....	0	0	0	0
NEWS .....	0	0	0	0
- M LA SQUOLA .....	0	0	0	0
MODEMS .....	0	0	0	0
RUN INTERNATIONAL NET .....	0	0	0	0
IL PELO NELL'UOVO .....	0	0	0	0
RAPIDITA' .....	0	0	0	0
CORSO DI BASIC 9 <sup>a</sup> puntata .....	0	0	0	0
- SPECOLA .....	0	0	0	0
SUPERCALC .....	0	0	0	0
SQUILLANTE .....	0	0	0	0
- TORNADO .....	0	0	0	0
CORSO DI L/M 9 <sup>a</sup> puntata .....	0	0	0	0
SCREEN UTILITY .....	0	0	0	0
- POWER .....	0	0	0	0
- THRILLER .....	0	0	0	0
SCHERMI DEI LETTORI .....	0	0	0	0
<b>GIUDIZIO COMPLESSIVO</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

SPECTRUM    16 K     48 K

ABBONATO

Suggerimenti: .....

.....

.....

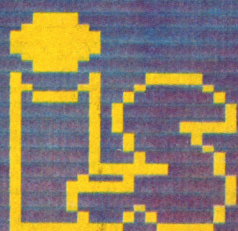
**CONTRIBUISCI A MIGLIORARE LA TUA RIVISTA  
 MANDACI I TUOI GIUDIZI COMPILANDO QUESTA PAGINA.  
 GLI ANNUNCI NON VERRANNO ACCETTATI SE PRIVI DELLA  
 PAGELLA COMPILATA.**

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

ll

# ALL'INTERNO .....

Ies INFORMATICAeSERVIZI 7203a



1 Per comunicare con  
la nostra redazione

2 Il nostro  
"INDICE ANALITICO"

3 I SERVIZI

# informa

Ies INFORMATICAeSERVIZI 7203150a

0

## AQUARIUS-EDIZIONI

S.n.c.

IL PRIMO SOFTWARE PUBLISHER ITALIANO  
EDITORI DELLA PRIMA RIVISTA SU CASSET-  
TA PER ZX SPECTRUM "RUN"  
SPECIALIZZATI NELLA REALIZZAZIONE DI  
PROGRAMMI BASATI SU NUOVE TECNOLOGIE  
PER HOME E PERSONAL COMPUTER

Via Leopardi 9 20123 MILANO

Tel. 02/4988841 Telex 316392