

PIXEL

junior

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΕ LISTINGS ΓΙΑ HOME MICROS

ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ
ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ **PIXEL**

AMSTRAD CPC

- ΒΟΛΕΪ
- PSYCHO
- ΣΤΕΡΕΟΜΕΤΡΙΑ

COMMODORE

- Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ
- ALARM DIRECTORY
- HACK THE SYSTEM

TI-99/4A

- ΟΧΗΜΕΙΑ

SPECTRUM

- GROUP MAN
- CITY
- GENERATOR (GRAPHICS & CHARACTER)
- SPACE ATTACK

BBC

- BOXING

QL

- MICRODRIVE MANAGER

AMSTRAD CPC

MONOPOLY



SUPER

1987

PIXEL

Ο home user έχει το δικό του οδηγό για το software και το hardware που τον ενδιαφέρει.

Στο Super Pixel θα βρείτε:

- Πάνω από 100 Software Reviews για τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει.
- Χάρτες και επεμβάσεις για τα δυσκολότερα games.
- Special Reviews για τα προγράμματα που ξεχώρισαν τα τελευταία χρόνια.
- Πλήρη tests των καλύτερων μηχανημάτων του 1987.

Super Pixel

μια ετήσια έκδοση του περιοδικού Pixel

Μην το χάσετε

Authorised dealer

Star
Tulip® computers

MICRO LAND

3
ΧΡΟΝΙΑ

* AMIGA
* AMSTRAD
6128
ΚΑΙ Ο,ΤΙ
ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ
Ο
HOME-USER



ΠΡΟΣΦΟΡΑ

10%
ΕΚΠΤΩΣΗ
Tulip® pc

στην Αθήνα
και στον Πειραιά

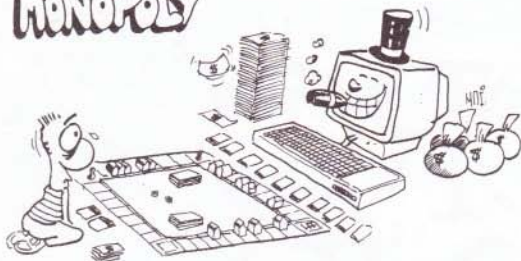
ΑΛΚΙΒΙΑΔΟΥ 87, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, 41.18.736
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ & ΜΠΟΤΑΣΗ 14, ΑΘΗΝΑ, 36.26.192



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

AMSTRAD

MONOPOLY



6 MONOPOLY

Το γνωστό board game, μέσα απ' το monitor του Amstrad σας.

16 ΒΟΛΕΞ

Μη σπάτε πια το κεφάλι σας για τα γνωστά προβλήματα των βολών στη Φυσική. Απλά τρέξτε το.



20 PSYCHO

Ανακαλύψτε τις κρυφές πλευρές του εαυτού σας, με τη βοήθεια του υπολογιστή σας.

24 ΣΤΕΡΕΟΜΕΤΡΙΑ

Τρέξτε το και αφήστε τον Amstrad σας ν' ασχοληθεί με τα στερεά σχήματα.

SPECTRUM

32 CITY

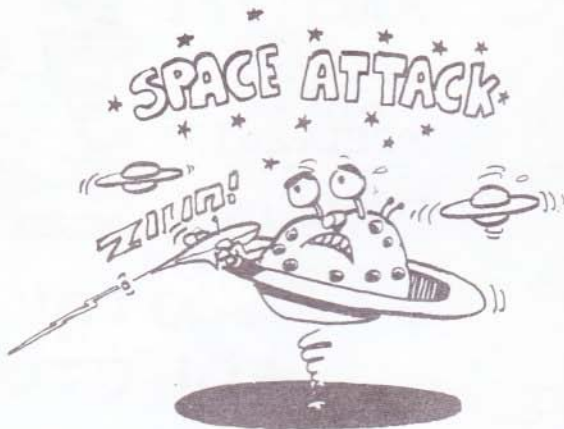
Το γνωστό και καλό arcade game, μέσα απ' τον Spectrum σας.

34 GLOUP MAN

Μια νέα version του γνωστού Pac-Man.

36 GENERATOR GRAPHICS & CHARACTERS

Μια πολύ χρήσιμη utility για να φτιάξετε το δικό σας character set και τα δικά σας sprites.



47 SPACE ATTACK

Μετά την επιδρομή του δαίμονα του τυπογραφείου, αναδημοσιεύουμε το παιχνίδι που υπήρχε στο προηγούμενο τεύχος.

MEGA

COMMODORE

50 Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Μετατρέψτε τον υπολογιστή σας σε έναν καλόβολο καθηγητή, που δεν σας βγάζει έξω όταν κάνετε φασαρία.



ΗΠΕ

54 ALARM DIRECTORY

Ένας ηλεκτρονικός γραμματέας πάνω στο γραφείο σας.

62 100 HACK THE SYSTEM

Ένα πρωτότυπο παιχνίδι με αριθμούς.

QL

65 MICRODRIVE MANAGER

Μια πολύ χρήσιμη utility για τα microdrives σας.

BBC

69 BOXING

Γίνετε ένας νέος Rocky και αναμετρηθείτε με τον BBC.

TI-99/4A

77 ΧΗΜΕΙΑ

Αφήστε τον TI σας να σας βοηθήσει στη Χημεία.

82 ΑΓΓΕΛΙΕΣ



PIXEL junior

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS ΕΠΕ

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Νίκος Μανούσος

ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Βαγγέλης Παπαλιός

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ: Αντώνης Λεκόπουλος,

Γιώργος Κυπριαρίσης

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μενέλαος Δασκαλάκης, Αλέξης Καναβός,

Αρετή Κονταρίνη

ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου

Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΗΚΑΝ:

Δημήτρης Ιακωβίδης, Τάσος Γκουζίνης, Μάνος Κελαϊδής, Γιάννης Ψαράκης, Θανάσης Αμυρός, Κώστας Ζηκίδης, Νίκος και Τάσος Τσιμπουκέλης, Άκης και Στάθης Μαυριδής, Γρηγόρης Μπακλαβάς, Γιάννης Λάριος, Νίκος Μιμής, Τάσος Σταυρόπουλος, Βασίλης Σπάρταλης, Δημήτρης Δαμαλάς, Νίκος Πουλογιάννης.

ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμιδής

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Κορμπάκης

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Μελετής, Γιάννης Λούλης

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Ιωάννα Μάλεση

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Δέσποινα Σακκή, Μαίρη

Λυμπερή, Μαρία Φιλίππου, Ελένη Σαλαμάνου

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Έκτωρ Χαράλαμπος

ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ - ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Πέπη Μοιράλη, Μάντω Καραγιάννη

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ: Δημήτρης Τσουροπλής

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου, Έφη

Λαγαρά, Σαράντος Στεφανής

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Μαρία Ράπη, Μαρία Τσιμπλάκου, Ελένη Σαββάκη

ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Κώστας Σαλαούρας

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Α. Συγγρού 44, 11742, Αθήνα

ΩΡΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ: 9.00 - 2.00 Δευτέρα - Παρασκευή

ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847

ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ: Βασίλης Παπαδόπουλος

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: Πλούμη Σιμπούλου

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Χαλκίδων 29, 54631, Θεσσαλονίκη

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 282663, FAX 031-282663

PIXEL JUNIOR: Περιοδικό με listings για home micros

ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ: INTERFOT

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Βασίλης Βογιατζής

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ: Αφοί

Τζίφα Ο.Ε.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Χαϊδεμένος ΑΕΒΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σπύρος Γκουνταρέλλης

ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΩΝ

ΜΑΚΕΤΩΝ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΤΗΝ ΕΝΔΕΙΞΗ  ADVERTISING SECTION

ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΑΔΕΙΑ ΤΟΥ ΕΚΔΟΤΗ Ή ΤΟΥ ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ

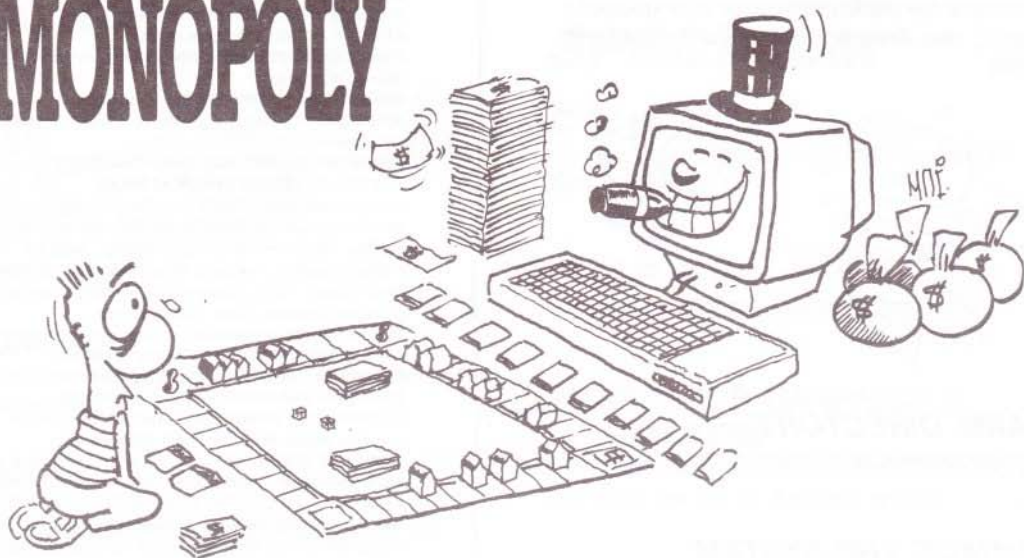
ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΩΝ



AMSTRAD

παιχνίδι

MONOPOLY



Το πρόγραμμα αυτό είναι γραμμένο σε AMSTRAD CPC 6128 και είναι μια όσο το δυνατόν πιστότερη έκδοση του γνωστού σε όλους παιχνιδιού MONOPOLY που λίγο πολύ όλοι κάποτε παίξαμε.

Φορτώνοντας την οθόνη, μετά από ένα χαρακτηριστικό μήνυμα PLEASE WAIT, εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΟΘΟΝΗΣ

Στο κάτω και αριστερό μέρος εμφανίζεται ένα πιστό αντίγραφο του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Τα ζάρια του παιχνιδιού, DIE 1 και DIE 2 είναι ζωγραφισμένα στο εσωτερικό αυτού του ταμπλό και είναι ψηφιακά. Ενεργοποιούνται πατώντας τα πλήκτρα f1 και f2 αντίστοιχα.

Στο εσωτερικό του ταμπλό αυτού ακόμη υπάρχει ένας πίνακας από τον οποίο δίδονται πληροφορίες για το όνομα της οδού στο οποίο σταμάτησε

κάποιος παίχτης καθώς επίσης και την τιμή της, το ενοίκιο, τον ιδιοκτήτη και την τιμή κάθε σπιτιού και ξενοδοχείου.

Στο πάνω και δεξιά τμήμα της οθόνης θα δείτε ένα παράθυρο με την επωνυμία PLAYER'S SITUATION. Εκεί κάθε φορά αναγράφονται πληροφορίες για τα ακίνητα περιουσιακά στοιχεία του αντίστοιχου παίκτη που παίζει (αγορασμένα από αυτόν οικόπεδα, σπίτια και ξενοδοχεία που υπάρχουν σε κάθε ένα από αυτά).

Αριστερά και πάνω βρίσκεται ένα τρίτο ταμπλό με τα ονόματα των παιχτών (τα οποία ζητούνται από τον υπολογιστή στην αρχή του παιχνιδιού) μαζί με το ποσό των χρημάτων που έχουν.

Τέλος οι κανόνες, οι σχετικές οδηγίες καθώς και τα διάφορα μηνύματα αναγράφονται στο κάτω και δεξιά παράθυρο, με την επωνυμία REMARKS. Από 'κει ο παίχτης παίρνει όλα τα καθοδηγητικά μηνύματα από τον υπολογιστή ώστε να μη βρεθεί σε κάποιο αδιέξοδο παίζοντας.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο υπολογιστής αναλαμβάνει το ρόλο του διαχειριστή τράπεζας. Εκτός όμως απ' αυτό αναλαμβάνει ακόμη να κουνάει το πιόνι σας, να κρατάει τα σχετικά ενοίκια και φόρους και να σας πληροφορεί τι κάθε φορά θα κάνετε στο τετράγωνο που έχετε σταματήσει (δυνατότητα αγοράς οδού, αγοράς ξενοδοχείων και σπιτιών, δυνατότητα διαλογής κάρτας κ.ο.κ.).

ΔΙΑΦΟΡΕΣ

Μερικές διαφορές που υπάρχουν στο πρόγραμμα από το κανονικό παιχνίδι είναι:

1. Οι κάρτες επιλέγονται με random access και αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να μην είναι γνωστό ποια κάρτα θα ακολουθήσει και επίσης να υπάρχει περίπτωση να εμφανιστεί κατ' επανάληψη αρκετές φορές η ίδια κάρτα.

2. Στο πρόγραμμα δεν υπάρχει χρεωκοπία (και

κατά συνέπεια υποθήκες). Είστε τυχεροί που ο τραπεζίτης - υπολογιστής σας είναι αρκετά πονόψυχος ώστε να σας δανείσει όσα χρήματα χρειάζονται για να πληρώσετε ενοίκια, φόρους, ακόμα και για να αγοράσετε μια οδό. Το χρέος το ξεπληρώνετε σιγά-σιγά δίδοντας όσα χρήματα κερδίζετε πίσω στον «καλό» μας τραπεζίτη. Η πονοψυχία του όμως αυτή χάνεται (και μαζί μ' αυτήν και τα δανεικά) όταν θέλετε να αγοράσετε σπίτι και ξενοδοχεία.

Καλές αγορές και καλά κέρδη!

Ψαράκης Γιάννης

Πάνορμος

195 00 ΛΑΥΡΙΟ

ΤΗΛ. 0292 - 23870

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τελειώνοντας την πληκτρολόγηση του LISTING σβήστε τη γραμμή 2740 και προσθέστε τη γραμμή 2855 Y=6-N.

```
10 REM-----MONOPOLIS-----
20 REM-----by JOHN PSARRAKIS-----
30 REM-----COPYRIGHT 1987-----
40 REM*****
50 CLEAR
60 GRAPHICS PEN 1
70 MODE 2:FRAME:TAB:FOR I=-100 TO 1:MOVE I,16:PRINT"PLEASE WAIT...";NEXT:TAGOFF
80 DIM CARDA$(12),PAYA(12),POSITA(12)
90 DIM CARDB$(12),PAYB(12),POSITB(12)
100 DIM NAME$(41),PRISE(41),RENT(41),RN(41),X(41),Y(41),TEAM(41),OWNER(41),HOUSE(41),HOTEL(41),H
PRICE(41)
110 GOSUB 1800
120 GOSUB 2130
130 GOSUB 2240
140 REM-----MAIN SCREEN-----
150 MODE 2:a=25:b=12:c=37
160 SYMBOL 240,255,60,252,255,255,252,240,0
170 SYMBOL 241,252,252,255,63,255,255,60,0
180 train$=CHR$(241)+CHR$(240)
190 WINDOW #1,39,79,21,24
200 WINDOW #2,7,25,10,11
210 WINDOW #3,7,25,13,19
220 WINDOW #4,39,79,2,18
230 RESTORE 280
240 FOR i=1 TO 4
250 READ x,y
260 MOVE x,y:DRAW 0,c:DRAW -c,0:DRAW 0 c:DRAW c,0
270 NEXT
280 DATA 37,0,37,263,300,263,300,0
290 FOR i=1 TO 22
300 READ x,y
310 MOVE x,y:DRAW 0,a:DRAW -a,0:DRAW 0,-a:DRAW a,0
320 NEXT
330 DATA 62,275,112,275,137,275,187,275,212,275,262,275
340 DATA 62,0,87,0,137,0,212,0,262,0
350 DATA 25,37,25,87,25,112,25,162,25,212,25,237
```



```

360 DATA 300,37,300,87,300,162,300,212,300,237
370 FOR i=1 TO 11
380 READ x,y
390 MOVE x,y:DRAWR 0,a:DRAWR -b,0:DRAWR 0,-a:DRAWR b,0
400 NEXT
410 DATA 37,37,37,87,37,112,37,162,37,212,37,237
420 DATA 275,37,275,87,275,162,275,212,275,237
430 FOR i=1 TO 11
440 READ x,y
450 MOVE x,y:DRAWR 0,b:DRAWR -a,0:DRAWR 0,-b:DRAWR a,0
460 NEXT
470 DATA 62,263,112,263,137,263,187,263,212,263,262,263
480 DATA 62,25,87,25,137,25,212,25,262,25
490 FOR i=1 TO 7
500 READ x,y
510 MOVE x,y:DRAWR 0,c:DRAWR -a,0:DRAWR 0,-c:DRAWR a,0
520 NEXT
530 DATA 112,0,162,0,187,0,237,0
540 DATA 88,263,162,263,237,263
550 FOR i=1 TO 7
560 READ x,y
570 MOVE x,y:DRAWR 0,a:DRAWR -c,0:DRAWR 0,-a:DRAWR c,0
580 NEXT
590 DATA 37,62,37,137,37,187
600 DATA 300,62,300,112,300,137,300,187
610 MOVE 303,0:DRAW 303,87:DRAW 639,87:DRAW 639,0:DRAW 303,0
620 MOVE 40,40:DRAW 260,40:DRAW 260,80:DRAW 40,80:DRAW 40,40
630 MOVE 150,40:DRAW 150,80
640 MOVE 45,88:DRAW 45,257:DRAW 200,257:DRAW 200,88:DRAW 45,88
650 MOVE 45,223:DRAW 200,223
660 MOVE 203,88:DRAW 260,88:DRAW 260,165:DRAW 203,165:DRAW 203,88
670 MOVE 203,170:DRAW 260,170:DRAW 260,257:DRAW 203,257:DRAW 203,170
680 MOVE 303,94:DRAW 303,399:DRAW 639,399:DRAW 639,94:DRAW 303,94
690 TAG
700 MOVE 280,33:PRINT"GO";
710 MOVE 280,17:PRINT CHR$(247);CHR$(152);
720 MOVE 266,281:PRINT"G.J.";
730 MOVE 4,281:PRINT"PARK";
740 FOR i=1 TO 4
750 READ x,y
760 MOVE x,y:PRINT train$;
770 NEXT
780 DATA 142,32,20,156,142,280,269,156
790 TAGOFF
800 LOCATE 1,25:PRINT "JAIL"
810 LOCATE 39,25:PRINT" R E M A R K S "
820 LOCATE 39,19:PRINT" P L A Y E R ' S S I T U A T I O N "
830 LOCATE 6,21:PRINT"CARDS -A-"
840 LOCATE 20,21:PRINT"CARDS -B-"
850 LOCATE 27,10:PRINT"Die 1 "
860 LOCATE 27,16:PRINT"Die 2 "
870 REM-----PLAYERS' NAMES-----
880 Z=0
890 INPUT #1,"HOW MANY PLAYERS ARE YOU GOING TO PLAY (2-6) ",N
900 IF N<2 OR N>6 THEN SOUND 1,100:PRINT #1,"OUT OF RANGE...TRY AGAIN":FOR R=1 TO 1700:NEXT:CLS
910 GOTO 890
910 PRINT #1,"O.K.":FOR R=1 TO 2000:NEXT:CLS #1
920 MOVE 0,303:DRAW 300,303
930 y=YPOS+2
940 FOR I=1 TO N
950 MONEY(I)=150000
960 MOVE 0,y:DRAWR 0,16
970 MOVE 40,y:DRAWR 0,16
980 MOVE 200,y:DRAWR 0,16

```



Κάτι που ελάχιστοι στη χώρα μας μπορούν να ονειρευτούν.

Κατασκευές Περιφερειακών Υψηλής Τεχνολογίας



1. PC - TELEX

Μια νέα κατασκευή σε τιμή έκπληξη (!!!), που μετατρέπει το PC σας σε TELEX. Αυτό σας επιτρέπει τη χρήση επεξεργαστή κειμένου στη σύνταξη των κειμένων που θέλετε να στείλετε, την αυτόματη επιλογή αριθμών, την αποθήκευση των κειμένων σας σε δισκέτα κ.λπ.



2. INTERFACE - X

Ενας προγραμματιστής μηνμών που δουλεύει σε συνδυασμό με τον υπολογιστή ZX-SPECTRUM, σε τιμή έκπληξη, για το χομπίστα, ή τον επαγγελματία που θέλει:

- Να διαβάσει και να προγραμματίζει EPROM (2516, 2532, 2564, 2716, 2732, 2764, 27128, 27256, 27512)
- Να τρέχει προγράμματα γραμμένα σε EPROM
- Να ανακαλύπτει και να αλλάζει τα set χαρακτήρων
- Να χρησιμοποιεί τη BASIC (!!!) για ανάλυση του περιεχομένου μιας EPROM.

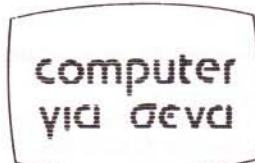
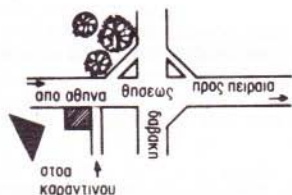
...ΕΠΙΠΛΕΟΝ

Ανάπτυξη Επαγγελματικών Προγραμμάτων για PC's

Μια ομάδα ειδικών μελετάει το πρόβλημά σας και δίνει την κατάλληλη λύση σε κάθε περίπτωση

COMPUTER ΓΙΑ ΣΕΝΑ

Ένα ολοκληρωμένο Κατάστημα



Οι ειδικοί στα Computers

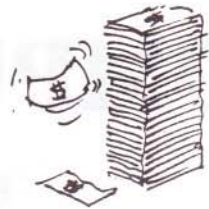
Θησέως 140, 3ος όροφος, Πλατεία Δαβάκη, Καλλιθέα, Τηλ: 95.92.623-95.92.624

ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΠΩΛΗΣΗ: ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ.



```
990 MOVE 300,y:DRAWR 0,16
1000 y=y+16
1010 NEXT
1020 MOVE 0,YPOS:DRAW 300,YPOS
1030 y=7-n
1040 FOR I=1 TO N
1050 PRINT #1,"PLAYER ";i
1060 INPUT #1,"ENTER YOUR NAME: ",player$(i)
1070 PRINT #1:PRINT #1,"THANK YOU...":FOR R=1 TO 1500:NEXT
1080 CLS #1
1090 LOCATE 2,y:PRINT i;". "
1100 LOCATE 7,y:PRINT USING"\                \";player$(i)
1110 LOCATE 27,y:PRINT money(i);" $"
1120 y=y+1
1130 NEXT
1140 REM-----MAIN GAME-----
1150 FOR I=1 TO N
1160 ST(I)=0.5:COMP(I)=0:Z(I)=0:H(I)=0:J(I)=0:FLAG(I)=0:PST(I)=1
1170 NEXT I
1180 PRINT #1,"ARE YOU READY ? (Y-N)"
1190 IF INKEY$="" THEN 1190
1200 IF INKEY(43)=0 THEN CLS #1:PRINT #1,"O.K. LET'S START":PRINT #1,"I WILL BE THE BANK MANAGER
":FOR R=1 TO 2500:NEXT R:GOTO 1240
1210 CLS #1:SOUND 1,100:PRINT #1,"I AM WAITING...":GOTO 1190
1220 I=0
1230 Y=6-N
1240 FOR I=1 TO N
1250 GOSUB 3970
1260 LOCATE 27,13:PRINT " ":LOCATE 27,19:PRINT " "
1270 g=0:gg=0:d1=0:d2=0
1280 PRINT #1,PLAYER$(I);" IS YOUR TURN"
1290 IF J(I)=1 THEN GOSUB 2850:IF Z(I)=1 THEN GOTO 1360:Z(I)=0 ELSE GOTO 1740
1300 PRINT #1:PRINT #1
1310 PRINT #1,"PRESS f1 FOR DIE 1 AND THEN f2 FOR DIE 2"
1320 IF INKEY$="" THEN 1320
1330 IF INKEY(13)=0 THEN GOSUB 2340
1340 IF INKEY(14)=0 THEN GOSUB 2410
1350 IF d1=0 OR d2=0 THEN 1320 ELSE LOCATE #1,1,4:PRINT #1,"
"
1360 k=d1+d2:kk=pst(I)+k
1370 Y=6-N
1380 p=0
1390 FOR P=PST(I) TO kk
1400 TAG:MOVE X(P),Y(P):PRINT CHR$(233);
1410 FOR R=1 TO 500:NEXT R
1420 MOVE X(P),Y(P):PRINT " ";
1430 TAGOFF
1440 PST(i)=kk
1450 IF P=41 THEN SOUND 1,100:MONEY(I)=MONEY(I)+20000:LOCATE 27,Y+i:PRINT MONEY(I):pst(i)=1:kk=k
k-40:GOTO 1380
1460 NEXT P

1470 IF name$(kk)="CARD A" THEN LOCATE #1,1,2:PRINT #1,"YOU CAN CHOOSE ONE CARD A":PRINT #1,"PRE
SS - A - ":GOSUB 2480:IF FLOT=1 THEN
FLOT=0:GOTO 1470 ELSE 1760
1480 IF name$(kk)="CARD B" THEN LOCATE #1,1,2:PRINT #1,"YOU CAN CHOOSE ONE CARD B":PRINT #1,"PRE
SS - B - ":GOSUB 2660:IF FLOT=1 THEN
FLOT=0:GOTO 1470 ELSE 1760
1490 IF name$(kk)="POLICE" THEN J(I)=1:PRINT #1,"SORRY. YOU MUST GO TO JAIL":TAG:MOVE X(11),Y(1
1):PRINT CHR$(233);:FOR R=1 TO 2000:
NEXT:MOVE X(11),Y(11):PRINT " ":TAGOFF:PST(I)=11:CLS #1:GOTO 1760
1500 IF J(I) AND FLAG(I)>0 THEN PRINT #1,"..BUT YOU ALSO HAVE THE CARD THAT SET YOU FREE.":J(I)=
0:FLAG(I)=FLAG(I)-1:FOR R=1 TO 2000:
NEXT R:GOTO 1760
```



```

1510 IF name$(kk)="JAIL" AND J(I)=0 THEN PRINT #1,"WELCOME FOR A VISIT TO JAIL!!!":FOR R=1 TO 2
000:NEXT R:GOTO 1760 ELSE IF name$(k
k)="JAIL" AND J(I)<>0 THEN GOTO 1760
1520 IF name$(kk)="PARK" THEN PRINT #1,"YOU 'RE FREE TO PARK HERE":FOR R=1 TO 2000:NEXT R:GOTO
1760
1530 IF name$(kk)="TAX1" THEN PRINT #1,"REVENUE TAX":PRINT #1,"YOU MUST PAY TO THE BANK 20000 $
.":MONEY(I)=MONEY(I)-20000:LOCATE 27
,Y+1:PRINT MONEY(I):FOR R=1 TO 2000:NEXT R :GOTO 1760
1540 IF name$(kk)="TAX2" THEN PRINT #1,"LUXURY TAX":PRINT #1,"YOU MUST PAY TO THE BANK 10000 $
.":MONEY(I)=MONEY(I)-10000:LOCATE 27,
Y+1:PRINT MONEY(I):FOR R=1 TO 2000:NEXT R :GOTO 1760
1550 IF name$(kk)="START" THEN 1760
1560 FOR DD=1 TO LEN(NAME$(KK))
1570 IF MID$(NAME$(KK),DD,1)=" " THEN 1590
1580 NEXT DD
1590 XX=INT((19-DD)/2)+1
1600 LOCATE #2,XX,1:PRINT #2,MID$(NAME$(KK),1,DD)
1610 LEF=LEN(NAME$(KK))-DD
1620 XX=INT((19-LEF)/2)
1630 LOCATE #2,XX,2:PRINT #2,MID$(NAME$(KK),DD,LEF+2)
1640 IF team(kk)=-2 THEN GOSUB 3050:GOTO 1730
1650 IF team(kk)=-3 THEN GOSUB 3140:GOTO 1730
1660 PRINT #3,"PRICE      :";PRICE(KK)
1670 PRINT #3,"RENT      :";RENT(KK)
1680 PRINT #3,"OWNER      :";
1690 IF OWNER(KK)=0 OR OWNER(KK)=0.5 THEN PRINT #3,"-----" ELSE PRINT #3,PLAYER$(OWNER(KK))
1700 PRINT #3,"HOUSE PR. :";HPRICE(KK)
1710 PRINT #3,"HOTEL PR. :";HPRICE(KK)
1720 PRINT #3,"          +4 houses"
1730 IF owner(kk)=0 OR owner(kk)=0.5 THEN GOSUB 3190 ELSE GOSUB 3310
1740 kk=0
1750 FOR r=1 TO 3000:NEXT
1760 CLS #1:CLS #2:CLS #3:CLS #4
1770 NEXT i
1780 GOTO 1230
1790 END
1800 REM-----VARIABLES-----
1810 RESTORE 1910
1820 FOR i=1 TO 41
1830 READ name$(i),prise(i),rent(i),x(i),y(i),team(i)
1840 IF TEAM(I)=-2 THEN OWNER(I)=0.5 ELSE OWNER(I)=0:HOUSE(I)=0:HOTEL(I)=0
1850 IF rent(I)>2600 OR rent(i)=2600 THEN hprice(i)=20000:GOTO 1890
1860 IF rent(i)>1800 OR rent(i)=1800 AND rent(i)<2600 THEN hprice(i)=15000:GOTO 1890
1870 IF rent(i)>1000 OR rent(i)=1000 AND rent(i)<1800 THEN hprice(i)=10000:GOTO 1890
1880 HPRICE(I)=5000
1890 rn(i)=rent(i)*5
1900 NEXT
1910 DATA START,-1,-1,270,16,-1
1920 DATA "MESOGEION AVENUE",6000,200,245,16,1,CARD A,-1,-1,220,16,-1,"PANEPISTIMIOY STREET",600
0,400,196,16,1
1930 DATA TAX1,-1,-1,170,16,-1
1940 DATA "STATION ADROAD",20000,2500,145,16,-2
1950 DATA "N.STREET ATHENS-KORINTHOS",10000,600,121,16,2,CARD B,-1,-1,95,16,-1,"KIFISIAS AVENUE"
,10000,600,71,16,2,"ATHENS AVENUE",1
2000,800,45,16,2
1960 DATA JAIL,-1,-1,8,33,-1
1970 DATA "N.STREET ATHENS-LAMIA",14000,1000,8,58,3,"ELECTRIC COMPANY",15000,-1,8,83,-3,"EYRIPID
OY STREET",14000,1000,8,108,3,"ELEYT
HERIAS SQUEARE",1600,1200,8,133,3
1980 DATA "STATION ATHENS-THES/NIKIS",20000,2500,8,158,-2
1990 DATA "KANIGOS SQUARE",18000,1400,8,185,4,CARD A,-1,-1,8,208,-1,"SYGROY AVENUE",18000,1400,8
,235,4,"KOLONAKI SQUARE",20000,1600,
8,258,4

```



```

2000 DATA PARK,-1,-1,8,296,-1
2010 DATA "C.SEPTEMBRIUUY STREET",22000,1800,45,296,5,CARD B,-1,-1,70,296,-1,"FATISION STREET",22
000,1800,95,296,5,"AKATHIMIAS STREET
",24000,2000,121,296,5
2020 DATA "STATION ATHENS-FEL/NISOS",20000,2500,145,296,-2
2030 DATA "AKROPOLIS STREET",26000,2200,170,296,6,"AIOLOY STREET",26000,2200,195,296,6,"WATER CO
MPANY",15000,-1,220,296,-3,"ERMOY ST
REET",28000,2400,245,296,6
2040 DATA POLICE,-1,-1,283,296,-1
2050 DATA "KLAYTHMONDS SQUORE",30000,2600,283,258,7,"EGNATIA STREET",30000,2600,283,235,7,CARD A
,-1,-1,283,208,-1,"STADIOY STREET",3
2000,2800,283,185,7
2060 DATA "STATION ATHENS-HALKIDA",20000,2500,288,158,-2
2070 DATA CARD B,-1,-1,283,133,-1
2080 DATA "OMONIA SQUARE",35000,3500,283,108,8
2090 DATA TAX2,-1,-1,283,83,-1
2100 DATA "TATOIOY AVENUE",40000,4000,283,58,8
2110 DATA START,-1,-1,270,16,-1
2120 RETURN
2130 REM-----CARDS A-----
2140 RESTORE 2180
2150 FOR I=1 TO 12
2160 READ CARDA*(I),PAYA(I),POSITA(I)
2170 NEXT
2180 DATA GOTO JAIL,0,11,"LIFE INSURANCE. YOU RECEIVE 10000 $",10000,0,"BANK GIVE YOU 5000 $",50
00,0
2190 DATA GOTO START,0,1,FROM THE SELLING OF YOUR MESCHANDICE YOU RECEIVE 4500,4500,0,"DOCTOR'S
PAYMENT. YOU HAVE TO PAY 5000",-5000
,0,YOU INHERITED 10000,10000,0
2200 DATA FOR YOUR SERVICE YOU RECEIVE 2500,2500,0,YOU HAVE TO PAY TO THE HOSPITAL 10000,-10000,
0
2210 DATA "REVENUE-TAX RETURNING.YOU RECEIVE 2000",2000,0,YOU HAVE TO PAY TO SCHOOL 15000,-15000
,0
2220 DATA "GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW",0,0
2230 RETURN
2240 REM-----CARDS B-----
2250 FOR I=1 TO 12
2260 READ CARDB*(I),PAYB(I),POSITB(I)
2270 NEXT
2280 DATA GOTO TATOIOY STREET,0,40,THE BANK GIVES YOU 5000,5000,0,GOTO START,0,1,"GOTO N.STREET
ATHENS-LAMIA",0,12,GOTO AKADIMIAS ST
REET,0,25
2290 DATA GO THREE SQUARES BACK,0,0,GOTO JAIL,0,11,YOU MUST PAY TO THE PDOR 15000,-15000,0,"YOU
ARE A GOOD BUSINESS-MAN. YOU RECEIVE
15000",15000,0
2300 DATA GOTO STATION ABROAD,0,6
2310 DATA YOU YOU MUST PAY TO THE HOSPITAL 15000,-15000,0
2320 DATA "GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW",0,0
2330 RETURN
2340 REM-----DIE 1-----
2350 IF gg=1 THEN 2400 ELSE gg=1
2360 FOR b=1 TO 50
2370 d1=INT(RND*6)+1
2380 LOCATE 27,13:PRINT d1:SOUND 1,200,2
2390 NEXT B
2400 RETURN
2410 REM-----DIE 2-----
2420 IF g=1 THEN 2400 ELSE g=1
2430 FOR b=1 TO 50
2440 d2=INT(RND*6)+1
2450 LOCATE 27,19:PRINT d2:SOUND 1,50,2
2460 NEXT B
2470 RETURN
2480 REM-----CHOOSING CARD A-----

```



```

2490 Y=6-N
2500 IF INKEY$="" THEN 2500
2510 IF INKEY(69)=0 THEN 2530
2520 GOTO 2500
2530 FOR W=1 TO 50
2540 CA=INT(RND*12)+1
2550 LOCATE 15,21:PRINT CA
2560 NEXT W
2570 LOCATE 15,21:PRINT " ":CLS #1
2580 PRINT #1,CARDA$(CA)
2590 IF CARDA$(CA)="GOTO JAIL" THEN J(I)=1:PST(I)=11:TAG :MOVE X(11),Y(11):PRINT"*";:FOR R=1 TO
1000:NEXT R:MOVE X(11),Y(11):PRINT"
";:TAGOFF
2600 IF CARDA$(CA)="GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW" THEN FLAG(I)=FLAG(I)+1
2610 IF POSITA(CA)<>0 THEN TAG:MOVE X(POSITA(CA)),Y(POSITA(CA)):PRINT "*";:FOR R=1 TO 2000:NEXT
R:MOVE X(POSITA(CA)),Y(POSITA(CA)):P
RINT" ";:TAGOFF:IF pst(i)>posita(ca) THEN money(i)=money(i)+20000:PST(I)=POSITA(CA) ELSE PST(I)
=POSITA(CA)
2620 IF POSITA(CA)<>0 THEN KK=POSITA(CA):FLOT=1
2630 MONEY(I)=MONEY(I)+PAYA(CA):LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I)
2640 FOR R=1 TO 2000:NEXT R:CLS #1
2650 RETURN
2660 REM-----CHOOSING CARD B-----
2670 Y=6-N
2680 IF INKEY$="" THEN 2680
2690 IF INKEY(54)=0 THEN 2710
2700 GOTO 2680
2710 FOR W=1 TO 50:CB=INT(RND*12)+1
2720 LOCATE 29,21:PRINT CB
2730 NEXT W
2740 CB=7
2750 LOCATE 29,21:PRINT " ":CLS #1
2760 PRINT #1,CARDB$(CB)
2770 IF CARDB$(CB)="GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW" THEN FLAG(I)=FLAG(I)+1
2780 IF CARDB$(CB)="GOTO JAIL" THEN J(I)=1:PST(I)=11:KK=1:TAG :MOVE X(11),Y(11):PRINT"*";:FOR R=
1 TO 1000:NEXT R:MOVE X(11),Y(11):PR
INT" ";:TAGOFF
2790 IF CARDB$(CB)="60 THREE SQUARES BACK" THEN FLOT=1:KK=KK-3:PST(I)=PST(I)-3:TAG:MOVE X(PST(I)
),Y(PST(I)):PRINT"*";:FOR R=1 TO 200
0:NEXT R:MOVE X(PST(I)),Y(PST(I)):PRINT " ";:TAGOFF
2800 IF POSITB(CB)<>0 THEN TAG:MOVE X(POSITB(CB)),Y(POSITB(CB)):PRINT "*";:FOR R=1 TO 2000:NEXT
R:MOVE X(POSITB(CB)),Y(POSITB(CB)):P
RINT" ";:TAGOFF:IF pst(i)>positb(cb) THEN money(i)=money(i)+20000:PST(I)=POSITB(CB) ELSE PST(I)=
POSITB(CB)
2810 IF POSITB(CB)<>0 THEN KK=POSITB(CB):FLOT=1
2820 MONEY(I)=MONEY(I)+PAYB(CB):LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I)
2830 FOR R=1 TO 2000:NEXT R:CLS #1
2840 RETURN
2850 REM-----JAIL-----
2860 H(I)=H(I)+1:IF H(I)>1 THEN 2920
2870 PRINT #1: PRINT #1,"YOU CAN GET OUT IF PAY 5000$."
2880 PRINT #1,"DO YOU WANT THIS ? (Y-N)"
2890 IF INKEY$="" THEN 2890
2900 IF INKEY(43)=0 THEN J(I)=0:h(i)=0:MONEY(I)=MONEY(I)-5000:LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I):CLS #
1:GOTO 3040
2910 CLS #1:PRINT #1,"..THEN YOU WILL DROP THE DIES THREE TIMES TRYING TO HAVE A DOUBLE."
2920 PRINT #1,"THIS IS THE ";
2930 ON H(I) GOTO 2940,2950,2960
2940 PRINT #1,"FIRST TIME.":GOTO 2970
2950 PRINT #1,"SECOND TIME.":GOTO 2970
2960 PRINT #1,"LAST TIME.":GOTO 2970
2970 IF INKEY$="" THEN 2970
2980 IF INKEY(13)=0 THEN GOSUB 2340

```



```

2990 IF INKEY(14)=0 THEN GOSUB 2410
3000 IF d1=0 OR d2=0 THEN 2970
3010 IF D1=D2 THEN CLS #1:PRINT #1,"LUCKY...":z(I)=1:j(I)=0:h(I)=0:FOR R=1 TO 2000:NEXT R:CLS #1:GOTO 3040
3020 IF H(I)=3 AND D1<>D2 THEN CLS #1:PRINT #1,"SORRY.YOU HAVE TO PAY NOW":j(I)=0:MONEY(I)=MONEY(I)-5000:LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I):FOR R=1 TO 2000:NEXT R:h(I)=0:CLS #1:GOTO 3040
3030 CLS #1:PRINT #1,"SORRY. YOU LOST ":FOR R=1 TO 2000:NEXT R:z(I)=0:CLS #1
3040 RETURN
3050 REM-----STATIONS-----
3060 RE=2500
3070 FOR NN=1 TO 4
3080 PRINT #3,NN;"STATIONS";CHR$(246);RE
3090 RE=RE#2
3100 NEXT
3110 PRINT #3,"OWNER      : ";
3120 IF OWNER(KK)=0 OR OWNER(KK)=0.5 THEN PRINT #3,"-----" ELSE PRINT #3,PLAYER$(OWNER(KK))
3130 RETURN
3140 REM-----COMPANIES-----
3150 PRINT #3,"OWNER      : ";
3160 IF OWNER(KK)=0 OR OWNER(KK)=0.5 THEN PRINT #3,"-----" ELSE PRINT #3,PLAYER$(OWNER(KK))

3170 RETURN
3180 IF POSITA(CA)<>0 THEN KK=POSITA(CA)
3190 REM-----F R E E-----
3200 PRINT #1,NAME$(KK);" IS FREE"
3210 IF MONEY(I)<PRIZE(KK) THEN PRINT #1,"BUT YOU CAN'T AFFORD TO BUY IT":FOR R=1 TO 2000:NEXT R:GOTO 3300
3220 PRINT #1,"DO YOU WANT TO BUY IT ( Y-N )"
3230 IF INKEY$="" THEN 3230
3240 IF INKEY(43)=0 THEN 3260
3250 GOTO 3300
3260 IF TEAM(KK)=-2 THEN ST(I)=ST(I)#2
3270 IF TEAM(KK)=-3 THEN COMP(I)=COMP(I)+1
3280 OWNER(KK)=I
3290 MONEY(I)=MONEY(I)-PRIZE(KK):LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I)
3300 RETURN
3310 REM-----N O T   F R E E-----
3320 IF OWNER(KK)=I THEN 3440
3330 PRINT #1,NAME$(KK);" IS NOT FREE"
3340 PRINT #1,"SO YOU MUST PAY THE CORRESPONDING RENT TO ";PLAYER$(OWNER(KK))
3350 IF TEAM(KK)=-2 THEN RE=ST(OWNER(KK))*2500:GOTO 3380
3360 IF TEAM(KK)=-3 THEN GOSUB 3790:GOTO 3380
3370 RE=RENT(KK)
3380 PRINT #1,"THIS IS ";RE;" $"
3390 MONEY(I)=MONEY(I)-RE
3400 LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I)
3410 MONEY(OWNER(KK))=MONEY(OWNER(KK))+RE
3420 LOCATE 27,Y+OWNER(KK):PRINT MONEY(OWNER(KK))
3430 GOTO 3680
3440 PRINT #1,NAME$(KK);" IS YOURS"
3450 IF TEAM(KK)=-2 OR TEAM(KK)=-2 THEN 3680
3460 IF TEAM(KK)=1 OR TEAM(KK)=8 THEN KG=2 ELSE KG=3
3470 FOR DDD=1 TO 40
3480 IF TEAM(DDD)=TEAM(KK) AND OWNER(DDD)=OWNER(KK) THEN KKG=KKG+1
3490 NEXT
3500 IF KKG<>KG THEN 3680
3510 PRINT #1,"YOU ALSO HAVE : "
3520 FOR R=1 TO 2000:NEXT:CLS #1
3530 FOR JJ=1 TO 40
3540 IF TEAM(JJ)=TEAM(KK) THEN jjj=jjj+1:HO=HO+HOUSE(JJ):HOT=HOT+HOTEL(JJ):PRINT #1,NAME$(JJ);CHR$(246);JJJ;TAG:MOVE X(JJ),Y(JJ):PRINT USING "#";JJJ;TAG:OFF

```

```

3550 NEXT
3560 PRINT #1,"                                [ANY KEY TO CONTINUE]"
3570 IF INKEY$="" THEN 3570
3580 CLS #1
3590 IF HD=KG*4 AND HD=KG THEN PRINT #1,"YOU CANNOT BUY MORE BUILDINGS IN THIS AREA":GOTO 3680

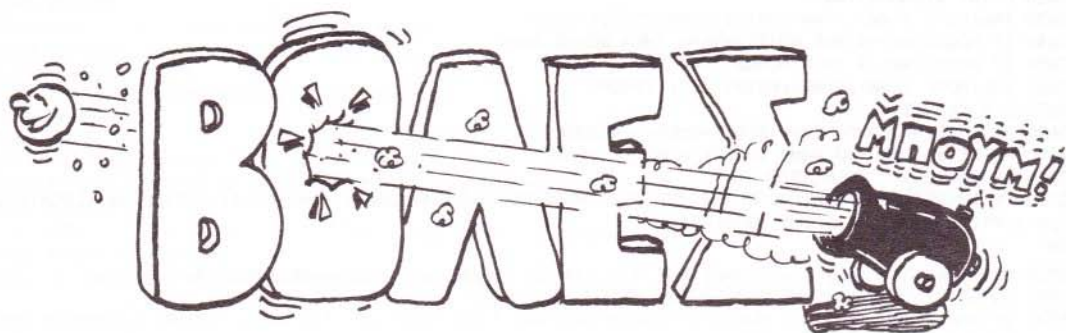
3600 FOR WW=1 TO 40
3610 IF TEAM(WW)<>TEAM(KK) THEN 3670
3620 PRINT #1,NAME$(WW)
3630 TAG:MOVE X(WW),Y(WW):PRINT CHR$(233);:TAGOFF
3640 IF HOUSE(WW)=4 AND HOTEL(WW)=0 THEN GOSUB 3690
3650 IF HOUSE(WW)<4 THEN GOSUB 3730
3660 TAG:MOVE X(WW),Y(WW):PRINT " ";:TAGOFF
3670 CLS #1:NEXT
3680 JJJ=0:RE=0:KG=0:KKG=0:START=0:EN=0:RETURN
3690 PRINT #1,"DO YOU WANT TO BUY A HOTEL (Y-N)"
3700 IF INKEY$="" THEN 3700
3710 IF INKEY(43)=0 THEN HOTEL(WW)=1:HOUSE(WW)=HOUSE(WW)-4:MONEY(I)=MONEY(I)-HPRICE(WW):LOCATE 2
7,Y+1:PRINT MONEY(I):GOSUB 3900:RETU
RN
3720 PRINT #1,"...THEN YOU CANNOT BUY MORE HOUSES ":FOR R=1 TO 2000:NEXT:RETURN
3730 INPUT #1,"HOW MANY HOUSES DO YOU WANT TO BUY":HHH
3740 IF HHH>4-HOUSE(WW) OR MONEY(I)<HHH*HPRICE(WW) THEN PRINT #1,"TOO MANY.":SOUND 1,100:FOR R=1
TO 2000:NEXT:CLS #1:GOTO 3730
3750 MONEY(I)=MONEY(I)-(HHH*HPRICE(WW)):LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I)
3760 HOUSE(WW)=HOUSE(WW)+HHH
3770 GOSUB 3900
3780 RETURN
3790 REM-----COMPANY RENT-----
3800 G=0:GG=0:D1=0:D2=0
3810 PRINT #1,"PRESS f1 FOR DIE 1 AND THEN f2 FOR DIE 2"
3820 IF INKEY$="" THEN 3820
3830 IF INKEY(13)=0 THEN GOSUB 2340
3840 IF INKEY(14)=0 THEN GOSUB 2410
3850 IF d1=0 OR d2=0 THEN 3820 ELSE LOCATE #1,1,4:PRINT #1,"
"
3860 k=d1+d2
3870 IF COMP(OWNER(KK))=1 THEN RE=K*400
3880 IF COMP(OWNER(KK))=2 THEN RE=K*1000
3890 RETURN
3900 REM-----R E N T-----
3910 IF HOUSE(WW)=1 THEN RENT(WW)=RN(WW)
3920 IF HOUSE(WW)=2 THEN RENT(WW)=3*RN(WW)
3930 IF HOUSE(WW)=3 THEN RENT(WW)=(7*RN(WW))+2000
3940 IF HOUSE(WW)=4 THEN RENT(WW)=(9*RN(WW))+2000
3950 IF HOTEL(WW)=1 THEN RENT(WW)=RENT(WW)+((10*RN(WW))+10000)
3960 RETURN
3970 REM-----PLAYER'S SITUATION-----
3980 Y=4
3990 PRINT #4,STRING$(41,154)
4000 LOCATE #4,1,2:PRINT #4," N A M E"
4010 LOCATE #4,28,2:PRINT #4,CHR$(149);"HOUSES"
4020 LOCATE #4,35,2:PRINT #4,CHR$(149);"HOTEL"
4030 PRINT #4,STRING$(41,154)
4040 FOR RT=1 TO 40
4050 IF OWNER(RT)<>1 THEN 4100
4060 LOCATE #4,1,Y:PRINT #4,NAME$(RT)
4070 LOCATE #4,28,Y:PRINT #4,CHR$(149);HOUSE(RT)
4080 LOCATE #4,35,Y:PRINT #4,CHR$(149);HOTEL(RT)
4090 Y=Y+1
4100 NEXT
4110 PRINT #4,STRING$(41,154)
4120 IF FLAG(I)>1 THEN PRINT #4,"CARDS FOR FREEDOM : ";FLAG(I)
"
4140 RETURN

```



AMSTRAD

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ



Το πρόγραμμα που σου στέλνω είναι παρμένο απ' την ύλη της φυσικής της Γ' Λυκείου, τις βολές. Περιλαμβάνει, όπως λέει και το μενού, 5 τύπους βολών, τους οποίους εξετάζει πλήρως, τυπώνοντας και την γραφική τους παράσταση.

Η δομή του προγράμματος έχει ως εξής.

- 10-160 : Ελληνικά
- 170-330 : Μενού
- 340-580 : Πλάγια προς τα πάνω βολή
- 590-690 : Κατακόρυφη προς τα πάνω βολή
- 700-840 : Κατακόρυφη προς τα κάτω βολή

850-1080 : Πλάγια προς τα κάτω βολή

1090-1300: Οριζόντια βολή

Σ' αυτό το σημείο, οφείλω να πω, πως τα ελληνικά του προγράμματος είναι παρμένα από ένα άλλο πρόγραμμα που έχει δημοσιευθεί από το PIXEL.

Το πρόγραμμα είναι σε πολύ απλή BASIC και, πιστεύω, εύκολο στην πληκτρολόγηση.

Πιστεύω ότι θα βοηθήσει πολλούς τελειόφοιτους της Α' δέσμης.

Νίκος Μιμής

Χριστοβασιλή 5

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 45

```
10 REM ** BOLES **
20 REM ** by ***
30 REM *nikos mimis*
40 CLS
50 MODE 2
60 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 71,&7E,&60,&60,&60,&60,&60,&60,0
70 SYMBOL 68,&1B,&3C,&66,&66,&66,&66,&7E,&0
80 SYMBOL 76,&1B,&3C,&66,&66,&66,&66,&66,&0
90 SYMBOL 74,&FE,&C6,0,&7C,0,&C6,&FE,&0
100 SYMBOL 80,&FE,&6C,&6C,&6C,&6C,&6C,&6C,&0
110 SYMBOL 82,&FC,&66,&66,&66,&66,&66,&66,&0
120 SYMBOL 83,&FE,&66,&30,&1B,&30,&66,&FE,&0
130 SYMBOL 70,&10,&7C,&D6,&D6,&D6,&D6,&7C,&10
140 SYMBOL 67,&C3,&DB,&DB,&FF,&1B,&1B,&1B,&0
150 SYMBOL 86,&7C,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&EE,&0
160 SYMBOL B5,&7C,&C6,&C6,&FE,&C6,&C6,&7C,0
```



```

170 MODE 2
180 PRINT "
190 PRINT:PRINT:PRINT
200 PRINT "
210 PRINT:PRINT
220 PRINT"
230 PRINT:PRINT"
240 PRINT:PRINT "
250 PRINT:PRINT "
260 PRINT:PRINT "
270 a$=INKEY$: IF a$="" THEN 270
275 A$=UPPER$(A$)
280 IF a$="A" THEN 340
290 IF a$="B" THEN 590
300 IF a$="G" THEN 700
310 IF a$="D" THEN 850
320 IF a$="E" THEN 1090
330 GOTO 270

```

BOLES

MENODY

- A) FLAGIA PROS TA PANV BOLH"
- B) KATAKORYFH PROS TA PANV BOLH"
- G) KATAKORYFH PROS TA KATV BOLH"
- D) FLAGIA PROS TA KATV BOLH"
- E) ORIZONTIA BOLH"

```

340 CLS
350 ORIGIN 0,165:DRAW 600,0:ORIGIN 0,165:DRAW 0,400
360 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u:INPUT "GVNIA BOLHS";f:INPUT "SYNTELESTHS SXEDIASHS";l
370 LET g=9.81
380 DEG
390 LET v=2*(u^2)*((COS(f))^2)
400 FOR x=1 TO 500
410 LET q=(TAN(f))*x-g*(x^2)/v
420 PLOT 1*x,1*q
430 NEXT x
440 LET t=u*SIN(f)/g
450 LET t2=2*t
460 LET h=(u^2)*((SIN(f))^2)/(2*g)
470 LET b=(u^2)*((SIN(2*f))/g)
480 LET u2=SQR(((u*COS(f))^2)+((u*SIN(f)-g*t2)^2))
490 LET f2=(u*COS(f))/u2
500 LOCATE 1,16
510 PRINT "DIARKEIA ANODOY=";t
520 PRINT "OLIKH DIARKEIA(MEXRI NA SYNANTHSEI TON AJVNA TVN X)=";t2
530 PRINT "MEGISTO YCOS=";h
540 PRINT "BELHNEKES=";b
550 PRINT "TAXYTHTA ME THN OPOIA SYNANTA TON AJVNA TVN X=";u2
560 PRINT "SYNHMITONO GVNIAS ME THN OPOIA SYNANTA TON AJVNA TVN X=";f2
570 PRINT "(H GVNIA PTVSHS METRIETAI ME UETIKH FORA TH FORA THS KINHSHS TVN DEIK TVN TOY ROLOGIOY)
580 GOTO 1300

```



```

590 CLS
600 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u
610 LET g=9.81
620 LET t=u/g
630 LET t2=2*t
640 LET h=(u^2)/(2*g)
650 PRINT "DIARKEIA ANODOY=";t
660 PRINT "OLIKH DIARKEIA=";t2
670 PRINT "MEGISTO YCOS=";h
680 PRINT "H GRAFIKH PARASTASH THS BOLHS AYTHS DEN PAROYSIAZEI IDIAITERO EN DIAFE
RON KAI GI' AYTO PARALEIPETAI"
690 GOTO 1300

```





```
700 CLS: INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u: INPUT "YCOS";h: INPUT "SYNTELESTHS SXEDIASHS";1
710 ORIGIN 100,0: DRAW 100,0
720 LET g=9.81
730 LET j=1*h
740 ORIGIN 150,j
750 FOR x=1 TO 1000
760 IF YPOS<=-j THEN GOTO 800
770 LET y=u*x+g*(x^2)/2
780 PLOT 0,1*(-y)*0.08
790 NEXT x
800 LET u2=SQR((u^2)+2*g*h)
810 LET t=(u2-u)/g
820 PRINT "DIARKEIA KINHSHS=";t
830 PRINT "TAXYTHTA PTVSHS=";u2
840 GOTO 1300
850 CLS
860 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u: INPUT "GVNIA BOLHS (UETIKH FORA AYTH TVN DEIKTVN T
OY ROLOGIOY)";f: INPUT "YCOS";h: INPUT "SYNTELESTHS SX
EDIASHS";1
870 ORIGIN 0,0: DRAW 600,0
880 LET j=6*h*1
890 ORIGIN 0,j: DRAW 600,0
900 LET g=9.81
910 DEG
920 LET v=2*(u^2)*((COS(f))^2)
930 FOR x=1 TO 2000
940 IF YPOS<=-j THEN GOTO 980
950 LET q=(TAN(f))*x+g*(x^2)/v
960 PLOT x,-q
970 NEXT x
980 LET r=SQR((u^2)*((SIN(f))^2)+2*g*h)
990 LET a=r-u*SIN(f)
1000 LET t=a/g
1010 LET u2=SQR((u^2)+2*g*h)
1020 LET w=(u*COS(f))/u2
1030 LET b=u*(COS(f))*t
1040 LOCATE 30,3: PRINT "DIARKEIA KINHSHS=";t
1050 LOCATE 30,4: PRINT "BELINEKES=";b
1060 LOCATE 30,5: PRINT "TAXYTHTA PTVSHS=";u2
1070 LOCATE 30,6: PRINT "SYNHMITONO GVNIAS TAXYTHTAS PTVSHS=";w
1080 GOTO 1300
1090 CLS
1100 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u: INPUT "YCOS=";h: INPUT "SYNTELESTHS SXEDIASHS";1
1110 ORIGIN 0,0: DRAW 600,0
1120 LET j=6*h*1
1130 ORIGIN 0,j
1140 LET g=9.81
1150 DEG
1160 LET v=2*(u^2)*((COS(f))^2)
1170 FOR x=1 TO 15000
1180 IF YPOS<=-j THEN GOTO 1220
1190 LET q=(TAN(f))*x-g*(x^2)/v
1200 PLOT 1*x,1*q
1210 NEXT x
1220 LET t=SQR(2*h/g)
1230 LET b=u*t
1240 LET up=SQR(-(u^2)+2*g*h)
1250 LET v=u/up
1260 LOCATE 30,1: PRINT "XRONOS KINHSHS=";t
1270 LOCATE 30,2: PRINT "BELHNEKES=";b
1280 LOCATE 30,3: PRINT "TAXYTHTA PTVSHS=";up
1290 LOCATE 20,4: PRINT "SYNHMITONO GVNIAS TAXYTHTAS PTVSHS=";v
1300 PRINT "UELEIS NA EJETASEIS ALLH BOLH; (N/O)"
1310 a$=INKEY$: IF a$="" THEN 1310
1320 a$=UPPER$(a$): IF a$="N" THEN 170
1330 IF a$="O" THEN END
1340 GOTO 1310
```





ΤΗΛ.:
914350

LOGICA COMPUTERS

Floppy
disk

LOGICA COMPUTERS

ΔΙΔΑΣΚΟΥΜΕ:

- Dr. Logo
- Basic-I



- MINI OFFICE
- BASIC-II



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

computer club!!!
με 2000 δρχ.
το μήνα...



και...
ΠΩΛΗΣΕΙΣ!!!

**A
M
S
T
R
A
D**

**S
P
E
C
T
R
U
M**

ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ

ΕΙΔΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ
ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ, ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΚΑΙ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ & ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΑΣ!!!

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ/ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ: Διαγόρα 35 -

A. ΤΟΥΜΠΑ, 54351 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ - Τηλ.: 914350

ΚΕΡΔΙΣΤΕ!!!

Ταχυδρομώντας αυτό το κουπόνι ΤΩΡΑ, στην παραπάνω διεύθυνση, αποκτάτε το δικαίωμα ΔΩΡΕΑΝ συμμετοχής για ένα μήνα στο COMPUTER CLUB της LOGICA.

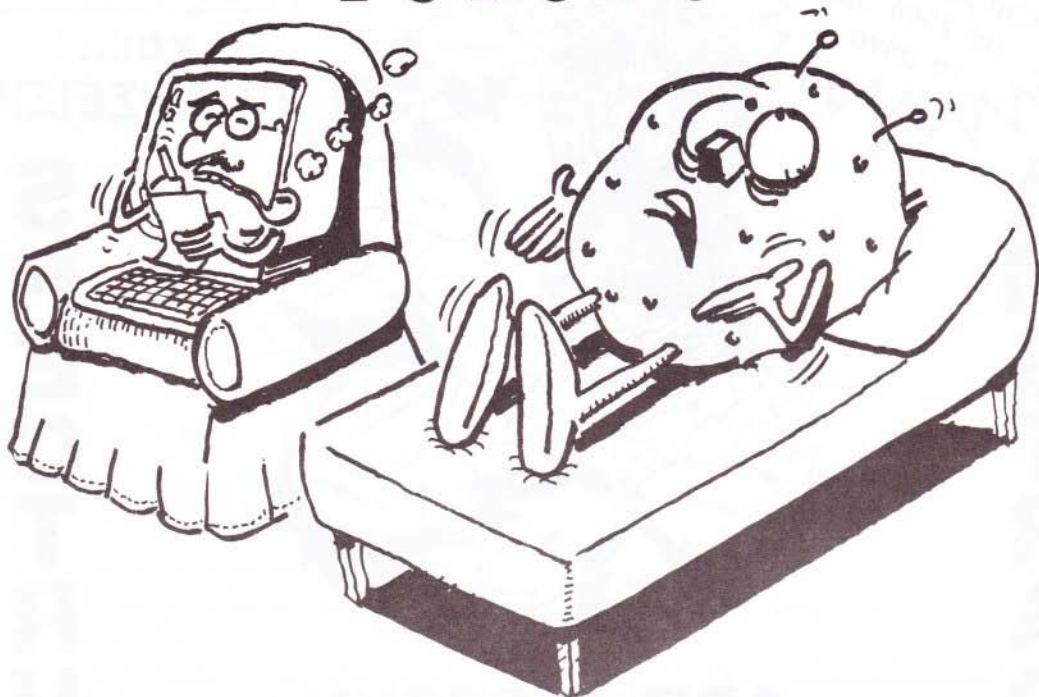
ΟΝΟΜΑ: _____ ΤΑΧ. ΚΩΔΙΚΑΣ: _____ ΗΛΙΚΙΑ: _____

ΕΠΩΝΥΜΟ: _____ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: _____ ΤΗΛ.: _____

AMSTRAD

Εφαρμογή

PSYCHO



Το πρόγραμμα περιέχει διάφορες ερωτήσεις. Οι απαντήσεις δίνονται με «ΝΑΙ» ή «ΟΧΙ» κεφαλαία. Ο Amstrad, αφού σας κάνει τις ερωτήσεις, σας δίνει ορισμένους χαρακτηρισμούς (τί τύπος είστε, χαρακτήρα - όπως «ριψοκίνδυνος» κ.λπ.). Σε μερικές ερωτήσεις σας παίζει μουσική κ.α.

Οι υπορουτίνες για τον ήχο είναι δανεισμένες από το manual του Amstrad - οι ελληνικοί χαρακτήρες διασκευή.

Το κυρίως πρόγραμμα είναι του Δημ. Δαμαλά και του Σιδερ. Ζερβούρη τηλ. 9357793.

```
10 MODE 2
20 PRINT"BOHUAS TOYS SYNANURVPOYS SOY:";
30 INPUT Q$
40 PRINT"SOY ARESOYN TA LOYLOYDIA:";
50 INPUT W$
60 PRINT"YFARXH GIA SENA AGAPH:";
70 INPUT E$
80 PRINT"YFARXH UEDS:";
90 INPUT R$
100 PRINT"AGAPAS TOYS GONDIS SOY:";
110 INPUT T$
120 PRINT"SOY ARESEI NA KANEIS DVRA:";
130 INPUT Y$
140 PRINT"KANEIS EYKOLA FILOYD:";
150 INPUT U$
160 PRINT"PLHGVNESE ME THN ASXMHM
SYMFERIFORA TVN ALLVN:";
170 INPUT I$
180 PRINT "EXEIS KANEI ERVTA:";
190 INPUT A$
200 PRINT "SOY ARESOYN TA !OMRTE@:";
```



```
210 INPUT B$
220 IF B$="NAI" THEN GOSUB 1560
230 PRINT "AGAPAS TA ZVA;";
240 INPUT C$
250 PRINT "PISTEBEIS STH ZVH META TON UANATO;";
260 INPUT D$
270 PRINT "PISTEBEIS STHN AMOIBAIOTHTA STON ERVTA;";
280 INPUT F$
290 PRINT "PISTEBEIS STH UEVRIA TOY NITSE;";
300 INPUT G$
310 PRINT "UA SKOTDNES TO SYNTROFO SOY, POY EXONTAS AI#C EKANE ERVTA MAZI SOY XT
ES TO BRADY;";
320 INPUT H$
330 PRINT "EXEIS AISIDODOJIA GIA TH ZVH;";
340 INPUT I$
350 PRINT "UA SKOTVNES POTE ENA EGATALELEIMENO GATAKI;";
360 INPUT K$
370 PRINT "PISTEBEIS OTI H ANURVPOTHTA UA HTAN KALYTEREI XVRIS SYNORA;";
380 INPUT L$
390 PRINT "EISAI ENANTION TOY KINHMATOS TVN XIPPYS;";
400 INPUT M$
410 PRINT "PISTEBEIS OTI H ANTISYLLHCH EINAI YPOXREVSH KAI TOY ANTRA KAI THS GYN
AIKAS;";
420 INPUT N$
430 PRINT "PISTEBEIS STHN ANTIAYTARXIKH EKPAIDEYSH;";
440 INPUT O$
450 PRINT "PISTEBEIS STA ZVDIA;";
460 INPUT P$
490 PRINT "EISAI ISXYROS XARAKTHRAS;";
500 INPUT X$

530 PRINT "VA PHGANES EKDROMH ME ENAN AGNVSTO-H;";
540 INPUT J$
550 PRINT "ENAS EMPEIROS KAUGHGHTS UELEI NA SOY MAUEI ALEJIPTVTO.UA DEXTEIS;";
560 INPUT AA$
570 PRINT "LYNEIS TA STAYROLEJA ME MOLYBI;";
580 INPUT BA$
590 PRINT "SOY PROTEINOYN OI EJ@ORE NA EMFANISTEIS MAZI TOYS SE MIA SYNAYLIA K
AI NA SYNEXISEIS MAZI TOYS.UA DEXTEIS;";
600 INPUT CA$
610 PRINT "EISAI SE ENA PARTY KAI EXEI APLYTA PIATA.UA BOHUOYSES;";
620 INPUT DA$
630 PRINT "PISTEYEIS STON ELEYUERO ERVTA;";
640 INPUT EA$
650 PRINT "SOY ARESEI H ZVH STH FYSH;";
660 INPUT FA$
670 PRINT "EXEIS GEMISEI TO DVMATIO SOY ME AFISES TVN ITA@;";
680 INPUT GA$
690 PRINT "PISTEYEIS STH UEVRIA TOY MARJ;";
700 INPUT HA$
710 PRINT "ENAS AGNVSTOS-H SAS XARIZEI LOYLOYDIA.TON SYMPAUEITE AMESVS;";
720 INPUT IA$
730 PRINT "PATE PIK-NIK KAI O SKYLOS THS GEITONIKHS AGROIKIAS SAS TRVEI TO FAI.U
A TON XTYPOYSATE;";
740 INPUT JA$
750 PRINT "JYPNATE ENA PRVI META APO ENA PERIPETEIVDH PARTY, APO TO OPOIO DE UYMA
STE TIPOTA KAI BRISKETAI DIPLA SAS ENAN AGNVSTO-H.UA
TON DIVXNATE;";
760 INPUT KA$
770 PRINT "UA HUELES NA MAUEIS NA ODHGEIS ELIKOPTERO;";
780 INPUT LA$
790 PRINT "O FILOS-H SOY UELEI NA SOY GNVRISEI ENA VRAIO KORITSI-AGORI.UA DEXTEI
S;";
800 INPUT MA$
810 PRINT "JANADHMIOYRGoyNTAI OI O'YMRIANI KAI SOY PROTEINOYN NA GRACEIS TOY S
TIXOYS.UA DEXTEIS;";
820 INPUT NA$
```



```

830 PRINT "OTAN TELEIVSEIS TO DIABASMA TAXTOPOIEIS TO GRAFEIO SOY;";
840 INPUT DA$
850 PRINT "ENV KANEIS DIAITA BLEPEIS MIA VRAIA GARNIRISMENH TOYRTA,TRVS;";
860 INPUT PA$
870 PRINT "UA DEXOSOYN NA KANEIS DIAKOPES SE ENA ERHMO NHSI ME ENA FILO-H SOY(OX
I TO AGORI-KORITSI SOY);";
880 INPUT QA$
890 PRINT "PISTEYEIS STHN ENOPLH EJEGERSH;";
900 INPUT RA$
910 PRINT "PERPATATE TO BRADY SE ENA ERHMO DROMO KAI SAS PLHSIAZEI ENAS AGNVSTOS
.TA XANETAI;";
920 INPUT SA$
930 PRINT "AISUANESAI PANTA TYCEIS OTAN LES CEMMATA;";
940 INPUT TA$
950 PRINT "H MAMA SOY EXEI FTIAJEI TO AGAPHMENO SOY GLYKO.TO TRVS OLO;";
960 INPUT UA$
970 PRINT."UA EFTIAXNES ENA DESMO,AN HJERES OTI DEN EXEI PIUANOTHTES EPITYXIAS;";
;
980 INPUT AB$
990 PRINT "UA PAREYRISKOSOYNA POTE SE MIA TELETH MAYRHS MAGEIAS;";
1000 INPUT PB$
1010 PRINT "UA MPOROYSES NA UYSIASEIS ENA MEROS TOY SVMATOS SOY GIA NA SVSEIS MI
A ZVH;";
1020 INPUT BB$
1030 PRINT "EISAI APO TOYS ANURVFOYS POY DEN TOYS FOBIZEI O UANATOS;";
1040 INPUT CB$
1050 PRINT "PISTEYEIS OTI MIA KALH FILIA AJIZEI PERISSOTERO APO ENA ERVTIKO DESM
O;";
1060 INPUT DB$
1070 PRINT "PISTEYEIS OTI YPARXEI PERISSOTEROS ERVTAS STH FILIA APO OTI FILIA ST
ON ERVTA;";
1080 INPUT EB$
1090 PRINT "UA MPOROYSES NA PALECEIS ME KAUE TROPO GIA NA PETYXEIS TO STOXO SOY
(OPOIOS KAI NA EINAI AYTOS);";
1100 INPUT FB$
1110 PRINT "AN EBLEPES ENA EGKLHMA STO DROMO,UA EPENEBAINES;";
1120 INPUT GB$
1130 PRINT "SOY ARESOYN OI SYNEXEIS ENALLAGES KATASTASEVN STH ZVH SOY;";
1140 INPUT HB$
1150 PRINT "SOY ARESEI H MONAJIA;";
1160 INPUT JB$
1170 PRINT "UA MPOROYSES POTE NA SKOTVSEIS KAPOIO EXURO SOY;";
1180 INPUT WB$
1190 PRINT "AN EIXATE ENA ERGOSTASIO UA ANTIKASTOYSATE TOYS ERGATES SAS ME @DB
OT;";
1200 INPUT ZB$
1210 PRINT "SE EMPISTEYONTAI PANTA OI GNVSTOI SOY KAI OI FILOI SOY,VSTE NA SOY A
NAUETOYN MIA SPOYDAIA DOYLEIA;";
1220 INPUT XB$
1230 PRINT "UA ASXOLIOSOYN POTE ME THN DAIMONOLOGIA;";
1240 INPUT YB$
1250 PRINT:PRINT STRING$(80,127):PRINT
"
"
"
"
"
"
1535 PRINT:PRINT
";
1550 END
1560 MODE 0:INK 1,26,6
1570 FOR i=1 TO 3
1580 RESTORE 110
1590 READ note

```

```

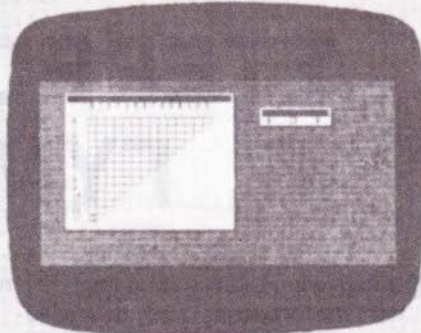
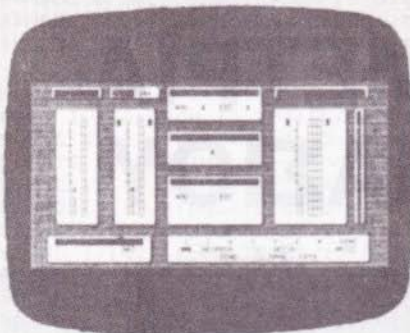
1600 WHILE note<>-1
1610 SOUND 1,note,35
1620 READ note
1630 WEND
1640 LOCATE 4,12:PRINT"I 'OYE YOJ..."
1650 NEXT
1660 SOUND 1,142,100
1670 DATA 95,95,142,127,119,106
1680 DATA 95,95,119,95,95,119,95
1690 DATA 95,142,119,142,179,119
1700 DATA 142,142,106,119,127,-1
1710 MODE 2:INK 1,26
1720 RETURN

```

ΤΕΛΟΣ

HITRACK 13

για Amstrad CPC 664/6128



ΠΡΟ-ΠΟ

VERSION 2.1

**ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ
ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ
ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ**

- Βαρος (πόντοι) τελικής στήλης
- Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης
- Παραγωγή σε 13 στήλες
- Μονά ζυγά για κάθε όμιλο
- Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες
- Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις
- Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από-έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο
- 200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- 15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα)
- Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση
- Μέτρηση στήλων, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.
- Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη
- Εκτύπωση του δελτίου
- Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε
- Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.



ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPURESS

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5



```
140 SYMBOL 82.&FC.&66.&66.&7B.&60.&60.&60.&0
150 SYMBOL 83.&FE.&66.&30.&18.&30.&66.&FE.&0
160 SYMBOL 70.&10.&7C.&D6.&D6.&D6.&D6.&7C.&10
170 SYMBOL 67.&C3.&DB.&DB.&FF.&18.&18.&18.&0
180 SYMBOL 86.&7C.&C6.&C6.&C6.&C6.&6C.&EE.&0
190 SYMBOL 85.&7C.&C6.&C6.&FE.&C6.&C6.&7C.&0

200 MODE 2:MASK &X11111111
210 PLOT 10.10:DRAW 10.390:DRAW 630.390:DRAW 630.10:DRAW 10.10
220 SOUND 1.142.1:LOCATE 36.2:PRINT "EPILOGES"
230 LOCATE 35.3:PRINT "-----"
240 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.4:PRINT "1...KYBOS"
250 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.8:PRINT "2...ORUOGVNI0 PARALLHLEPIFEDO"
260 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.8:PRINT "3...ORUD PRISMA"
270 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.10:PRINT "4...KYLINDROS"
280 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.12:PRINT "5...PYRAMIDA"
290 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.14:PRINT "6...KVNOS"
300 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.16:PRINT "7...SFAIRA"
310 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.18:PRINT "8...FYUAGOREIO UEVRHMA"
320 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.20:PRINT "9...SYNOPTIKOS FINAKAS"
330 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.22:PRINT "10..T E L O S"
340 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.24:INPUT "DIALEJE AP'TO 1 VS TO 10 ":a
350 SOUND 1.142.1
360 IF a<1 OR a>10 THEN 200
370 ON a GOTO 380.700.1060.1680.2050.2580.2930.3290.3630.3820

380 CLS
390 LOCATE 37.1:PRINT "KYBOS"
400 LOCATE 36.2:PRINT "-----"
410 FOR N=1 TO 70:PLOT 40.300-N:PLOT 40+N.230:PLOT 110.230+N:PLOT 110-N.300:NEXT
420 FOR N=1 TO 70 STEP 4:PLOT 75.335-N:PLOT 75+N.265:NEXT
430 FOR N=1 TO 70:PLOT 145.265+N:PLOT 145-N.335:NEXT
440 FOR N=1 TO 35:PLOT 40+N.300+N:PLOT 110+N.230+N:PLOT 110+N.300+N:NEXT
450 FOR N=1 TO 35 STEP 4:PLOT 40+N.230+N:NEXT
460 LOCATE 10.12:PRINT "A"
470 LOCATE 45.7:PRINT "TYFOI FOY ISXYOYN"
480 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : EF=4*A^2"
490 LOCATE 30.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS : EOL=6*A^2"
500 LOCATE 30.11:PRINT "3) O GKOS : v=A^3"
510 WINDOW #1.1.80.19.24
520 SOUND 1.239.20:PRINT #1." DIALEJE ENA AP TOYS PARAPANY TYFOYS FATVNTAS TO AN
ALOGO FLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPILOGE
S "":INPUT #1.8:SOUND 1.239.10
530 IF B<1 OR B>4 THEN CLS #1:GOTO 520
540 FOR N=1 TO 500:NEXT
550 CLS #1
560 IF B=4 THEN 200
570 INPUT #1." DVSE TO MHKOS THS FLEYRAS A SE cm: ":A:SOUND 1.239.10
580 EF=4*A^2:EOL=6*A^2:v=A^3
590 IF b=3 THEN 670
600 IF b=2 THEN 640
610 PRINT #1." TO EMBADON THS PARAPLEYRHS EPIFANEIAS EINAI EF=":EF:"cm^2"
620 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 520
630 GOTO 620
640 PRINT #1." TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI EOL=":EOL:"cm^2"
650 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 520
660 GOTO 650
670 PRINT #1." O GKOS EINAI v=":v:"cm^3"
680 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 520
690 GOTO 680
700 CLS
710 LOCATE 23.1:PRINT "ORUOGVNI0 PARALLHLEPIFEDO"
```

```

720 LOCATE 22,2:PRINT "-----"
730 FOR n=1 TO 70:PLOT 40,300-n:PLOT 150,230+n:NEXT
740 FOR n=1 TO 110:PLOT 40+n,230:PLOT 150-n,300:NEXT
750 FOR n=1 TO 70 STEP 4:PLOT 75,335-n:NEXT
760 FOR n=1 TO 70:PLOT 185,265+n:NEXT
770 FOR n=1 TO 110 STEP 4:PLOT 75+n,265:NEXT
780 FOR n=1 TO 110:PLOT 185-n,335:NEXT
790 FOR n=1 TO 35:PLOT 40+n,300+n:PLOT 150+n,230+n:PLOT 150+n,300+n:NEXT
800 FOR n=1 TO 35 STEP 4:PLOT 40+n,230+n:NEXT
810 LOCATE 12,12:PRINT "A":LOCATE 8,7:PRINT "B":LOCATE 4,8:PRINT "G"
820 LOCATE 45,7:PRINT " TYPOI POY ISXYOYN "
830 LOCATE 30,9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : EF=P*u"
840 LOCATE 30,10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS : EO=EF+2*B"
850 LOCATE 30,11:PRINT "3) O GKOS : v=A*B*G"
860 WINDOW #1,1,80,19,24
870 SOUND 1,239,20:PRINT #1,"DIALEJE ENA APO TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO AN
TISTOIXO FLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPIL
OGES":INPUT #1,L:SOUND 1,239,10
880 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 870
890 FOR N=1 TO 500:NEXT
900 CLS #1:IF L=4 THEN 300
910 INPUT #1," DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS A SE cm : "A:SOUND 1,239,10
920 INPUT #1," DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS B SE cm : "B:SOUND 1,239,10
930 INPUT #1," DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS G SE cm : "G:SOUND 1,239,10
940 EF=(2*A+2*B)*G: EO=EF+2*(A*B): v=A*B*G
950 IF L=3 THEN 1030
960 IF L=2 THEN 1000
970 PRINT #1,"EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS :EF=":EF:" cm^2"
980 IF INKEY$<>" " THEN CLS #1:GOTO 870
990 GOTO 980
1000 PRINT #1,"EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS :EO=":EO:" cm^2"
1010 IF INKEY$<>" " THEN CLS #1:GOTO 870
1020 GOTO 1010
1030 PRINT #1,"OGKOS :v=":v:" cm^3"
1040 IF INKEY$<>" " THEN CLS #1:GOTO 870
1050 GOTO 1040
1060 CLS
1070 LOCATE 34,1:PRINT "ORUD PRISMA"
1080 LOCATE 33,2:PRINT "-----"
1090 FOR n=1 TO 90:PLOT 40,300-n:PLOT 110,210+n:NEXT
1100 FOR n=1 TO 70:PLOT 40+n,210:PLOT 110-n,300:NEXT
1110 FOR n=1 TO 35:PLOT 40+n,300+n:PLOT 110-n,300+n:NEXT
1120 FOR n=1 TO 35 STEP 4:PLOT 40+n,210+n:PLOT 110-n,210+n:NEXT
1130 FOR n=1 TO 90 STEP 4:PLOT 75,245+n:NEXT
1140 LOCATE 16,9:PRINT "u"
1150 LOCATE 45,7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
1160 LOCATE 30,9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : EF=PERIM.*u
1170 LOCATE 30,10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS : EO=EF+2*EB"
1180 LOCATE 30,11:PRINT "3) O GKOS : v=EB*u"
1190 WINDOW #1,1,80,19,24
1200 SOUND 1,239,20:PRINT #1,"DIALEJE ENA APO TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO A
NTISTOIXO FLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EP
LOGES ":INPUT #1,L:SOUND 1,239,10
1210 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 1200
1220 FOR N=1 TO 500:NEXT
1230 CLS #1:IF L=4 THEN 1670
1240 PRINT #1,"TI EINAI H BASH TOY PRISMATOS : "
1250 PRINT #1,"1) TRIGVNO"
1260 PRINT #1,"2) TETRAGVNO"

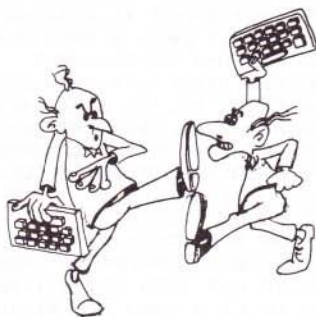
```



```

1270 PRINT #1."3) ALLO POLYGVNO ( XREIAZETAI TO APOSTHMA )
1280 INPUT #1.BAS
1290 IF BAS=1 THEN GOSUB 1460
1300 IF BAS=2 THEN GOSUB 1530
1310 IF BAS=3 THEN GOSUB 1600
1320 IF BAS<1 OR BAS>3 THEN SOUND 1.239.20:GOTO 1230
1330 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY PRISMATOS SE cm :":U
1340 IF NOT BAS=2 THEN INPUT #1."DVSE THN PERIMETRO TOY PRISMATOS SE cm :":PER E
LSE PER=4*MPT
1350 INPUT #1."EISAI SIGDYROS : (N/O) ":SIG#
1360 SIG#=UPPER$(SIG#):IF SIG#="N" THEN 1370 ELSE SOUND 1.239.20:GOTO 1330
1370 EF=PER*U:EO=EF+(2*EB):v=EB*U
1380 CLS #1
1390 IF L=3 THEN 1430
1400 IF L=2 THEN 1420
1410 PRINT #1."EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : EF=":EF:" cm 2":GOTO 1440
1420 PRINT #1."EMBADON OLIMHS EPIFANEIAS : EO=":EO:" cm 2":GOTO 1440
1430 PRINT #1."OGKOS :v=":v:" cm 3"
1440 IF INKEY$<>" " THEN CLS #1:GOTO 1200
1450 GOTO 1440
1460 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY TRIGVNOY THS BASHS SE cm :":YTB
1470 INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS BASHS TOY TRIGVNOY SE cm :":MBT
1480 INPUT #1."EISAI SIGDYROS GIA TA STOIXEIA : (N/O) ":SIG#:SOUND 1.239.10
1490 SIG#=UPPER$(SIG#):IF SIG#<>"N" AND SIG#<>"O" THEN SOUND 1.239.20:GOTO 1460
1500 IF SIG#="O" THEN 1460 ELSE 1510
1510 EB=(YTB*MBT)/2
1520 RETURN
1530 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS FLEYRAS TOY TETRAGVNOY THS BASHS SE cm :
":MPT
1540 SOUND 1.239.20
1550 INPUT #1."EISAI SIGDYROS : (N/O) ":SIG#
1560 SIG#=UPPER$(SIG#):IF SIG#<>"N" AND SIG#<>"O" THEN SOUND 1.239.20:GOTO 1530
1570 IF SIG#="O" THEN 1530 ELSE 1580
1580 EB=MPT/2
1590 RETURN
1600 CLS #1:INPUT #1."DVSE THN PERIMETRO TOY POLYGVNOY THS BASHS SE cm :":P
1610 INPUT #1."DVSE TO APOSTHMA SE cm :":APO
1620 INPUT #1."EISAI SIGDYROS : (N/O) ":SIG#
1630 SIG#=UPPER$(SIG#)
1640 IF SIG#="N" THEN 1650 ELSE 1600
1650 EB=(P*APO)/2
1660 RETURN
1670 GOTO 200
1680 CLS
1690 LOCATE 35.1:PRINT "KYLINDROS"
1700 LOCATE 34.2:PRINT "-----"
1710 FOR n=1 TO 90 :PLOT 40.300-n:PLOT 110.210+n:NEXT
1720 DEG
1730 FOR a=1 TO 360 STEP 10
1740 DRAW 75+35*COS(a).300+15*SIN(a)
1750 NEXT a
1760 FOR a=1 TO 180 STEP 7
1770 PLOT 75+35*COS(a).210+15*SIN(a)
1780 NEXT a
1790 FOR a=181 TO 360 STEP 10
1800 DRAW 75+35*COS(a).210+15*SIN(a)
1810 NEXT a
1820 FOR n=1 TO 35:PLOT 75+n.210:NEXT
1830 FOR n=1 TO 90 STEP 4:PLOT 75.210+n:NEXT
1840 LOCATE 13.11:PRINT "R"

```



```

1850 LOCATE 9.10:PRINT "u"
1860 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
1870 LOCATE 30.5:PRINT "1) EMBADON PARAFLEYRHS EFIFANEIAS :EF=2*A*F*u"
1880 LOCATE 30.10:PRINT"2) EMBADON OLIKHS EFIFANEIAS :EO=EF+2*A*2*P"
1890 LOCATE 30.11:PRINT"3) O GKOS : v=A*2*P*u"
1900 WINDOW #1.1.80.19.24
1910 SOUND 1.239.15:PRINT #1."DIALEJE ENA APO TOYS PARAFANV TYPOYS FATVNTAS TO A
NTISTOIXO FLHKTRO (1-3) H (4) GIA EFISTROFH STIS EPI
LOGES.":INPUT #1.L:SOUND 1.239.10
1920 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 1880
1930 FOR N=1 TO 500:NEXT N
1940 CLS #1:IF L=4 THEN 200
1950 INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY KYLINDROY SE cm :u=":Y
1960 INPUT #1."DVSE THN AKTINA TOY KYKLOY THS BASHS SE cm :A=":A
1970 EF=2*A*PI*Y:EO=EF+2*A*2*PI:v=A*2*PI*Y
1980 IF L=3 THEN 2020
1990 IF L=2 THEN 2010
2000 PRINT #1."TO EMBADON THS PARAFLEYRHS EFIFANEIAS EINAI : EF=":ROUND (EF.3):"
cm 2":GOTO 2030
2010 PRINT #1."TO EMBADON THS OLIKHS EFIFANEIAS EINAI : EO=":ROUND (EO.3):" cm 2
":GOTO 2030
2020 PRINT #1."O O GKOS EINAI : v=":ROUND (v.3):" cm 3"
2030 IF INKEY$<>" " THEN CLS #1:GOTO 1910
2040 GOTO 2030
2050 CLS
2060 LOCATE 36.1:PRINT "PYRAMIDA":LOCATE 35.2:PRINT "-----"
2070 PLOT 40.200:DRAW 140.200:DRAW 175.255:PLOT 110.340
2080 DRAW 140.200:MOVE 110.340:DRAW 40.200:MOVE 110.340:DRAW 175.255:MOVE 110.34
0:DRAW 75.255:MOVE 110.340:DRAW 90.200
2090 PLOT 110.228:DRAW 110.340:PLOT 110.228:DRAW 90.200:PLOT 40.200
2100 FOR n=1 TO 100 STEP 5
2110 PLOT 75+n.255
2120 NEXT n
2130 FOR n=1 TO 35 STEP 3
2140 PLOT 40+n.200+(n*1.5)
2150 NEXT n
2160 LOCATE 13.4:PRINT "O":LOCATE 12.10:PRINT "h":LOCATE 15.9:PRINT "u"
2170 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
2180 LOCATE 27.9:PRINT "1) EMBADON PARAFLEYRHS EFIF/AS :EF=1/2*(FER.BAS.)*h"
2190 LOCATE 27.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EFIFANEIAS :EO=EF+EMB.BAS"
2200 LOCATE 27.11:PRINT "3) O GKOS :v=1/3*(EMB.BAS.)*(YC
OS)
2210 WINDOW #1.1.80.19.24
2220 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENA APO TOYS PARAFANV TYPOYS FATVNTAS TO A
NALOGO FLHKTRO (1-3) H (4) GIA EFISTROFH STIS EPI
LOGES.":INPUT #1.L:SOUND 1.239.20
2230 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 2220
2240 FOR N=1 TO 500:NEXT
2250 CLS #1:IF L=4 THEN 200
2260 PRINT #1."TI EINAI H BASH THS PYRAMIDAS : "
2270 PRINT #1."1) TRIGVNO"
2280 PRINT #1."2) TETRAGVNO"
2290 PRINT #1."3) ALLO POLYGVNO ( XREIAZETAI TO APOSTHMA )"
2300 INPUT #1.BAS
2310 SOUND 1.239.20
2320 ON BAS GOSUB 2440.2510.2540
2330 IF BAS<1 OR BAS>3 THEN SOUND 1.239.30:GOTO 2250
2340 IF L=3 THEN CLS #1:INPUT #1."DVSE TO YCOS u THS PYRAMIDAS :":Y
2350 IF L<3 THEN CLS #1:INPUT #1."DVSE TO APOSTHMA h THS PYRAMIDAS :":H
2360 EF=1/3*(F*H):EO=EF+EB:v=1/3*(EB*Y)

```



```

2370 IF L=3 THEN 2410
2380 IF L=2 THEN 2400
2390 PRINT #1."TO EMBADON THS PARAPLE/RHS EPIFANEIAS EINAI   EP =":ROUND(EP.3):"
  cm 2":GOTO 2420
2400 PRINT #1."TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI   EO =":ROUND (EO.3):" cm
  2":GOTO 2420
2410 PRINT #1." O OGBOS EINAI   v =":ROUND(v.3):" cm 3":GOTO 2420
2420 IF INKEY#0"" THEN CLS #1:GOTO 2220
2430 GOTO 2420
2440 IF L=1 THEN 2490 ELSE 2450
2450 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY TRIGVNOY THS BASHS SE cm :":YTB:SOUND 1.
  239.20
2460 INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS BASHS TOY TRIGVNOY SE cm :":MBT:SOUND 1.239.20
2470 EB=(YTB*MBT)/2
2480 GOTO 2500
2490 INPUT #1."DVSE THN PERIMETRO TOY TRIGVNOY THS BASHS :":F
2500 RETURN
2510 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS PLE/RAS TOY TETRAGVNOY THS BASHS SE cm :
  ":MPT:SOUND 1.239.20
2520 F=4*MPT:EB=MPT 2
2530 RETURN
2540 CLS #1:INPUT #1."DVSE THN PERIMETRO TOY POLYGVNOY THS BASHS SE cm :":F
2550 IF L=1 THEN INPUT #1."DVSE TO APOSTHMA TOY POLYGVNOY THS BASHS SE cm :":AF
  0:EB=(F*AF)/2
2560 RETURN
2570 GOTO 2570
2580 CLS:DEG:LOCATE 37.1:PRINT "KVNOs":LOCATE 36.2:PRINT "-----"
2590 PLOT 100.340:DRAW 150.200:PLOT 100.340:DRAW 50.200
2600 MOVE 100.200:DRAW 150.200:DEG
2610 MOVE 100.200:DRAW 100.340
2620 FOR x=1 TO 180 STEP 7
2630 A=100+48*COS(X):B=200+25*SIN(X):PLOT a,b
2640 NEXT x
2650 FOR x=181 TO 360 STEP 10
2660 DRAW 100+48*COS(X).200+25*SIN(X)
2670 NEXT x
2680 MOVE 100.200:DRAW 100.340
2690 LOCATE 12.13:PRINT "o":LOCATE 18.13:PRINT "a":LOCATE 12.4:PRINT "k":LOCATE
  18.9:PRINT "l":LOCATE 12.9:PRINT "u"
2700 LOCATE 45.7:PRINT "TyFOI FOY ISX/O/N"
2710 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLE/RHS EPIFANEIAS :EP=F*R*L"
2720 LOCATE 30.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS :EO=EP+F*R/2"
2730 LOCATE 30.11:PRINT "3) OGBOS :v=1/3*F*R/2*u"
2740 WINDOW #1.1.80.17.24
2750 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENA AFO TOYS PARAFANY TYFOYS PATVNTAS TO A
  NTISTOIXO PLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPI
  LOGES ":INPUT #1.8:SOUND 1.239.10
2760 IF B<1 OR B>4 THEN CLS #1:GOTO 2750
2770 FOR N=1 TO 500:NEXT
2780 CLS #1:IF b=4 THEN 200
2790 INPUT #1."DVSE THN AKTINA TOY K,KLOY THS BASHS SE cm :":R:SOUND 1.239.15
2800 INPUT #1."DVSE THN GENETEIRA TOY KVNOY SE cm :":L:SOUND 1.239.15
2810 IF B=3 THEN INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY KVNOY SE cm :":Y:SOUND 1.239.15
2820 EP=F1*R*L:EO=EP+F1*R/2:v=1/3*F1*R/2*u
2830 IF B=3 THEN 2890
2840 IF B=2 THEN 2870
2850 PRINT #1."TO EMBADON THS PARAPLE/RHS EPIFANEIAS EINAI   EP =":ROUND (EP.3):
  " cm 2"
2860 GOTO 2910
2870 PRINT #1."TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI   EO =":ROUND (EO.3):" cm
  2"

```

```

2880 GOTO 2910
2890 PRINT #1." O OGIOS EINAI   v =":ROUND (v.3):" cm 3"
2900 GOTO 2910
2910 IF INKEY#<>" " THEN CLS #1:GOTO 2750
2920 GOTO 2910
2930 CLS:LOCATE 37.1:PRINT "SFAIRA"
2940 LOCATE 36.2:PRINT"-----"
2950 DEG
2960 MOVE 130.200
2970 FOR a=1 TO 360 STEP 10
2980 DRAW 70+60*COS(a).210+60*SIN(a)
2990 NEXT
3000 FOR a=1 TO 180 STEP 5
3010 PLOT 70+60*COS(a).210+25*SIN(a)
3020 NEXT
3030 FOR a=181 TO 360 STEP 10
3040 DRAW 70+60*COS(a).210+25*SIN(a)
3050 NEXT
3060 FOR n=1 TO 60:PLOT 70+n.210:NEXT
3070 LOCATE 13.13:PRINT "R"
3080 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN:"
3090 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEI:RHS EFIFANEIAS : DEN EXEI"
3100 LOCATE 30.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EFIFANEIAS      : EO=4*P*R^2"
3110 LOCATE 30.11:PRINT "3) OGIOS              : v=4/3*P*R^3"
3120 WINDOW #1.1.80.15.24
3130 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENAN AF TOIS PARAPANV TYFOIS FATONTAS TO A
NALOGO FLIKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPILOG
ES":INPUT #1.B:SOUND 1.239.20
3140 IF b<1 OR b>4 THEN CLS #1:GOTO 3130
3150 IF B=1 THEN 3220
3160 IF B=4 THEN 200
3170 FOR n=1 TO 500:NEXT:CLS #1
3180 INPUT #1."DVSE THN AKTINA   R   SE cm   ":R:SOUND 1.239.20
3190 EO=4*PI*R 2:v=4/3*PI*R^3
3200 IF B=3 THEN 3260
3210 IF B=2 THEN 3240
3220 CLS #1:SOUND 1.239.20.15:LOCATE #1.28.1:PRINT #1."EIFAME D E N EXEI !!!":
SOUND 1.239.20.15
3230 GOTO 3270
3240 CLS #1:SOUND 1.239.20:PRINT #1." TO EMBADON THS OLIKHS EFIFANEIAS EINAI : "
:ROUND (EO.3):" cm^2"
3250 GOTO 3270
3260 CLS #1:SOUND 1.239.20:PRINT #1."   O OGIOS EINAI   ":ROUND(V.3):" cm^3"
3270 IF INKEY#<>" " THEN CLS #1:GOTO 3130
3280 GOTO 3270
3290 / FYUAGORIO
3300 CLS
3310 LOCATE 31.1:PRINT "FYUAGOREIO UEVRHMA"
3320 LOCATE 30.2:PRINT "-----"
3330 PLOT 150.200:DRAW 150.325:DRAW 250.200:DRAW 150.200
3340 MOVE 150.220:DRAW 170.220:DRAW 170.200:PLOT 160.210
3350 LOCATE 18.5:PRINT "B":LOCATE 18.13:PRINT "A":LOCATE 33.13:PRINT "G"
3360 LOCATE 25.14:PRINT CHR$(177):LOCATE 27.9:PRINT CHR$(176):LOCATE 18.9:PRINT
CHR$(178)
3370 LOCATE 40.7:PRINT "1) ":CHR$(176):" 2 = ":CHR$(177):"^2 + ":CHR$(178):" 2"
3380 LOCATE 40.9:PRINT "2) ":CHR$(177):" 2 = ":CHR$(176):"^2 - ":CHR$(178):" 2"
3390 LOCATE 40.11:PRINT "3) ":CHR$(178):" 2 = ":CHR$(176):"^2 - ":CHR$(177):" 2"
3400 LOCATE 40.13:PRINT "4) T E L O S"

```



```

3410 WINDOW #1.1.80.19.24
3420 CLS #1:SOUND 1.239.15:INPUT #1."DIALEJE TON TYFO FOY XREIAZESAI ":":TYF
3430 IF TYF<1 OR TYF>4 THEN 3420
3440 IF TYF=4 THEN 200
3450 IF TYF=3 THEN 3570
3460 IF TYF=2 THEN 3520
3470 CLS #1:SOUND 1.239.15:PRINT #1."DVSE THN FLEYRA ":"CHR$(177):":"::INPUT #1.B
3480 PRINT #1."DVSE THN FLEYRA ":"CHR$(178):":"::INPUT #1.G:SOUND 1.239.15
3490 A=SQR(B^2+G^2)
3500 PRINT #1."H FLEYRA ":"CHR$(176):" "=":ROUND (A.3)
3510 GOTO 3610
3520 CLS #1:SOUND 1.239.15:PRINT #1."DVSE THN FLEYRA ":"CHR$(176):":"::INPUT #1.A

3530 PRINT #1."DVSE THN FLEYRA ":"CHR$(178):":"::INPUT #1.G:SOUND 1.239.15
3540 IF A<G THEN 3520:B=SQR(A^2-G^2)
3550 PRINT #1."H FLEYRA ":"CHR$(177):" "=":ROUND (B.3)
3560 GOTO 3610
3570 CLS #1:SOUND 1.239.15:PRINT #1."DVSE THN FLEYRA ":"CHR$(176):":"::INPUT #1.A
3580 PRINT #1."DVSE THN FLEYRA ":"CHR$(177):":"::INPUT #1.B:SOUND 1.239.15
3590 IF A<B THEN 3570 ELSE G=SQR(A^2-B^2)
3600 PRINT #1."H FLEYRA ":"CHR$(178):" "=":ROUND (G.3)
3610 IF INKEY$="" THEN CLS #1:GOTO 3410
3620 GOTO 3610
3630 SYNOPTIKOS PINAKAS
3640 CLS:MASK &X1110111
3650 PLOT 1.1:DRAW 1.399:DRAW 639.399:DRAW 639.1:DRAW 1.1
3660 FOR N=1 TO 639 STEP 160
3670 PLOT N.1:DRAW N.399
3680 NEXT
3690 FOR N=1 TO 399 STEP 50
3700 PLOT 1.N:DRAW 639.N
3710 NEXT
3720 LOCATE 7.2:PRINT "STEREO":LOCATE 24.2:PRINT "FARAPLEYRH EPIF.":LOCATE 45.2:
PRINT "OLIKH EPIF.":LOCATE 68.2:PRINT "OGKOS"
3730 LOCATE 7.5:PRINT "KYBOS":LOCATE 27.5:PRINT "4*A 2":LOCATE 47.5:PRINT "6*A^2
":LOCATE 69.5:PRINT "A 3"
3740 LOCATE 5.8:PRINT "ORU. FAR/PEDO":LOCATE 22.8:PRINT "PERIM.BAS. x YCOS":LOCA
TE 42.8:PRINT "EMB.PAR.+2 BASEIS":LOCATE 68.8:PRINT
"A*B*B"
3750 LOCATE 6.11:PRINT "ORUO PRISMA":LOCATE 22.11:PRINT "PERIM.BAS. x YCOS":LOC
ATE 42.11:PRINT "EMB.PAR.+2 BASEIS":LOCATE 65.11:PRI
NT "BASH x YCOS"
3760 LOCATE 7.15:PRINT "KYLINDROS":LOCATE 27.15:PRINT "2*P*R*Y":LOCATE 45.15:P
RINT "2*P*R*(Y+R)":LOCATE 67.15:PRINT "P*R^2*Y"
3770 LOCATE 7.18:PRINT "PYRAMIDA":LOCATE 22.18:PRINT "1/2*(PER.BAS.)*h":LOCATE 4
5.18:PRINT "EP+EMB.BASHS":LOCATE 65.18:PRINT "1/3*BA
SH*YCOS"
3780 LOCATE 8.21:PRINT "KVNSOS":LOCATE 27.21:PRINT "P*R*L":LOCATE 46.21:PRINT "P*
R*L+P*R^2":LOCATE 66.21:PRINT "1/3*P*R^2*Y"
3790 LOCATE 8.24:PRINT "SFAIRA":LOCATE 30.24:PRINT "---":LOCATE 47.24:PRINT "4*P*
R^2":LOCATE 66.24:PRINT "4/3*P*R^2"
3800 IF INKEY$="" THEN 200
3810 GOTO 3800
3820 CLS:LOCATE 30.12:PRINT "EISAI SIGOYROS (N/O)":":INPUT A#:SOUND 1.239.10:FOR
N=1 TO 500:NEXT N
3830 IF A#<>"N" AND A#<>"n" AND A#<>"O" AND A#<>"o" THEN 3820
3840 IF A#="" OR A#="" THEN 200
3850 CLS:LOCATE 37.12:PRINT "TELOS"
3860 ENT 1.100.2.2:SOUND 1.142.200.15..1:FOR N=1 TO 2000:NEXT N:CLS

```

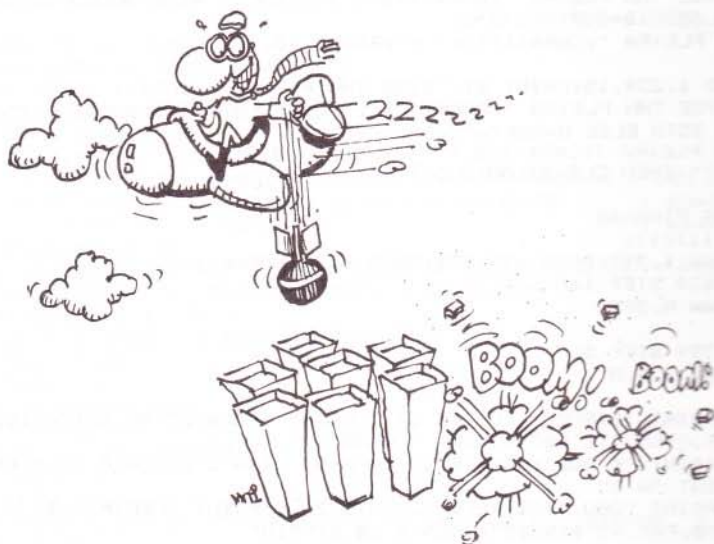
ΤΕΛΟΣ



SPECTRUM

παιχνίδι

CITY



Σ αυτό το πρόγραμμα καλείσθε να σώσετε τις έξι πόλεις που διαθέτετε και να καταστρέψετε τους εχθρικούς πυραύλους. Για να το κάνετε αυτό, κινείτε το στόχαστρο επάνω τους και πυροβολείτε.

Σε κάθε πίστα μπορείτε να πυροβολήσετε μόνο 30 φορές. Πόσοι πυραύλοι σας μένουν για να ρίξετε φαίνονται πάνω δεξιά στην οθόνη. Το παιχνίδι δυσκολεύει στην 3η και στην 6η πίστα. Οι χαρακτήρες στις γραμμές: 26, 230, 350, 370 πληκτρολογούνται σε Graphics mode.

Αθανάσιος Αμυράς
Αμύντορος 31
Ανθούπολη 12135

```
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
3 PRINT AT 0,0;"Program: CITY"
;AT 5,0; INK 4;"LEFT=0"
RIGHT=P"
4 PRINT AT 8,0; INK 6;"UP=1"
DOWN=0"
5 PRINT AT 10,10; INK 5;"FIRE"
=M"
6 PRINT AT 21,0; INK 3; FLASH
1;"PRESS ANY KEY TO START"
7 PAUSE 0: FLASH 0: CLS : GO
SUB 9000
8 CLS
9 INK 6: FOR F=0 TO 16: PLOT
F,0: DRAW 0,15: NEXT F
10 FOR F=16 TO 239: PLOT F,0:
DRAW 0,8: NEXT F
11 FOR F=113 TO 134: PLOT F,0:
DRAW 0,15: NEXT F
12 FOR F=234 TO 255: PLOT F,0:
DRAW 0,15: NEXT F
13 LET X=18
14 FOR F=-15 TO 0: PLOT 113,F:
```

```

LET X=X+2: DRAW X,0: NEXT F
23 LET X=18
24 FOR F=15 TO 0: PLOT 134,F:
LET X=X+2: DRAW -X,0: NEXT F
25 PRINT AT 20,3: INK 5:"JK":A
T 20,6:"JK":AT 20,9:"JK":AT 20,2
0:"JK":AT 20,23:"JK":AT 20,26:"J
K"
30 PRINT AT 0,0:"Score:";AT 0,
11:"missiles:3*....."
40 LET c$="": LET s=0: LET k=6
: LET f=0: LET a=3: LET x=17: LE
T v=15: LET p=1: LET m=0
120 LET c=144: LET v=149: LET q
=1: LET r=1: LET e=1
199 LET g=3: LET h=INT (RND*31)
100 PRINT AT g,h:CHR$ c:AT x,y:
CHR$ v:CHR$ (v+1)
103 LET c=c+r: IF c>=149 THEN G
O TO 200
110 IF INKEY$="o" AND y>0 THEN
LET v=v+2: IF v>=152 THEN GO TO
210
115 IF INKEY$="p" AND y<30 THEN
LET v=v-2: IF v<=148 THEN GO TO
220
117 PRINT AT x,y-1:" "
120 IF INKEY$="1" AND x>0 THEN
LET x=x-1: PRINT AT x+1,y:" "
125 IF INKEY$="q" AND x<19 THEN
LET x=x+1: PRINT AT x-1,y:" "
130 IF INKEY$="m" AND q=1 THEN
GO TO 230
199 GO TO 100
200 LET c=144: PRINT AT g-2,h:"
: LET g=g+e
202 IF g=19 THEN GO TO 300
209 GO TO 100
210 LET v=149: PRINT AT x,y+1:"
: LET y=y-1: GO TO 100
220 LET v=151: LET g=g+1: GO TO
100
230 PRINT AT x,y+1:"L": BEEP .0
1,13: PRINT AT x,y+1:"M": BEEP .
0,1,-7: PRINT AT x,y+1:"N": BEEP
.1,-37
235 LET c$=c$+" ": PRINT AT 0,2
2, c$
237 LET f=f+1: IF f=10 THEN LET
f=0: LET a=a-1: LET c$="": GO T
O 241
239 IF x=g AND y+1=h THEN GO TO
245
240 GO TO 100
241 PRINT AT 0,20:a:AT 0,22:"..
.....": IF a=0 THEN LET q=0
243 GO TO 239
245 PRINT AT g,h:" ";AT g-1,h;"
:AT g-2,h:" "
247 LET s=s+25: PRINT AT 0,7;s
248 LET m=m+1: IF m=17 THEN GO
TO 270
250 GO TO 99
270 LET m=0: LET p=p+1: IF p=3
THEN LET r=2
275 PRINT AT 0,11:"missiles:3*
.....": LET q=1: IF p=6 THEN
LET e=2
278 PRINT AT x,y:" ": LET v=14
9: LET f=0: LET c$="": LET a=3:
LET x=17: LET y=15
278 GO TO 99

```

```

300 LET m=m+1
305 IF ATTR (g+1,h)<>6 THEN LET
k=k-1
310 IF h=3 OR h=6 OR h=9 OR h=2
0 OR h=23 OR h=26 THEN GO TO 350
320 IF h=4 OR h=7 OR h=10 OR h=
24 OR h=24 OR h=27 THEN GO TO 37
0
325 PRINT AT g,h:" ";AT g-1,h;"
:AT g-2,h:" "
330 IF k=0 THEN GO TO 500
335 IF m=17 THEN GO TO 270
340 GO TO 99
350 PRINT AT g+1,h:"OP": BEEP
.1,-3: BEEP .1,-4: BEEP .1,-5: PR
INT AT g+1,h:"OR": BEEP .1,-6: B
EEP .1,-7: BEEP .1,-12: PRINT AT
g+1,h:" "
355 GO TO 325
370 PRINT AT g+1,h-1:"OR": BEEP
.1,-3: BEEP .1,-4: BEEP .1,-5:
PRINT AT g+1,h-1:"OR": BEEP .1,-
6: BEEP .1,-7: BEEP .1,-12: PRIN
T AT g+1,h-1:" "
375 GO TO 325
500 PRINT AT x,y:" ";AT 2,0:"P
ISTES ";P: PAUSE 100: CLS: LET
J=0: LET I=1
510 FOR F=0 TO 255 STEP 2: PLOT
F,0: DRAW INK I:0,175: LET J=J+
1
512 IF J=8 THEN LET J=0: LET I=
I+1
514 IF I=7 THEN LET I=1
515 NEXT F
530 INK 6: PRINT AT 10,10:" GA
ME OVER ";AT 9,10:" "
:AT 11,10:" "
550 INPUT INK 6:"YOU WANT PLAY
AGAIN (Y/N)?" :A$
560 IF A$="Y" OR a$="y" THEN GO
TO 8
570 GO TO 9999
9000 FOR f=USR "a" TO USR "r"+7:
READ a: POKE f,a: NEXT f
9010 DATA 16,0,0,0,0,0,0,0
9020 DATA 0,56,56,0,0,0,0,0
9030 DATA 0,0,0,124,124,0,0,0
9040 DATA 0,0,0,0,56,56,0,0
9050 DATA 0,0,0,0,0,0,16
9060 DATA 0,0,0,0,3,0,0,0
9070 DATA 0,0,0,0,252,0,0,0
9080 DATA 0,0,0,0,31,0,0,0
9090 DATA 0,0,0,0,224,0,0,0
9100 DATA 16,16,57,57,125,125,25
5,255
9110 DATA 0,128,193,193,193,241,
251,255
9120 DATA 0,0,24,60,60,24,0,0
9130 DATA 0,24,60,126,126,60,24,
0
9140 DATA 24,60,126,255,255,126,
60,24
9150 DATA 16,31,63,127,99,1,3,25
5,192,255
9170 DATA 0,0,31,31,25,1,3,255
9180 DATA 0,0,248,248,152,128,19
2,255
9200 RETURN

```



SPECTRUM

παιχνίδι

GLOUP-MAN

Το πρόγραμμα αυτό είναι μια παραλλαγή του γνωστού παιχνιδιού «PAC-MAN». Φάτε λοιπόν όλες τις τελείες χωρίς να σας φάνε τα φαντάσματα.

Πλήκτρα

- 5: αριστερα
- 8: δεξιά
- 6: κάτω
- 7: πάνω

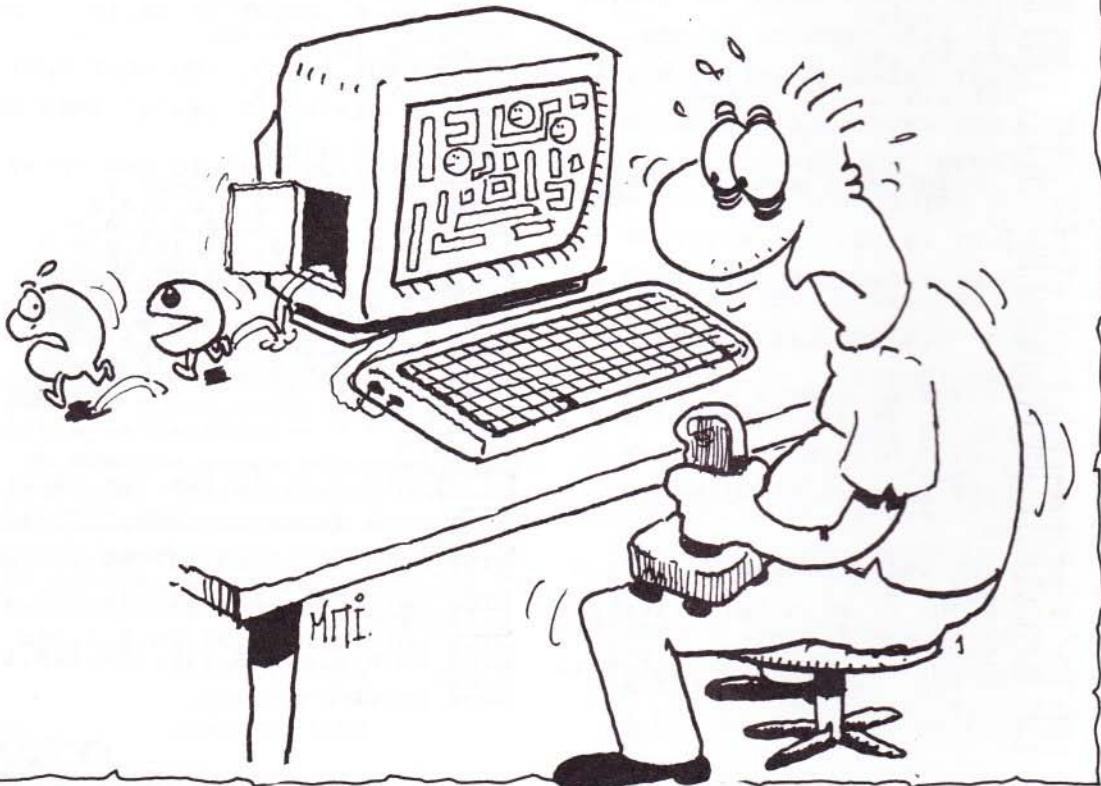
GRAPHICS

U,I,O,P,A,S,D,F

Δομή του προγράμματος

- 115-150 : Δήλωση μεταβλητών
- 119-220 : Βρόγχος ελέγχου
- 999-1060 : Κίνηση φαντασμάτων
- 1999-2070 : Κίνηση "PAC-MAN"
- 8999-9310 : GRAPHICS

Άκης - Στάθης Μαυρίδης
Μαϊκήνα 128 ΖΩΓΡΑΦΟΥ





```

100 PAPER 1: INK 6: BORDER 1: C
L5
110 GO SUB 9000
115 REM VARIABLES
120 LET xb=2: LET yb=2: LET xc=
19: LET yc=29: LET xg=0: LET yg=
29: LET sc=0000: PRINT AT 0,0;"s
c:";sc
130 PRINT AT xb,yb;"▲";AT xc,y
c;"▲";AT xg,yg;"▲"
140 LET xt=11: LET yt=11
145 PRINT AT 11,20;"▲";AT 5,7;"
▲";AT 7,21;"▲";AT 2,8;"▲";AT 6,2
▲";AT 19,19,12;"▲";AT 15,15;"▲
▲";AT 18,18;"▲";AT 5,5;"▲"
150 PRINT AT xt,yt;"▲"
199 REM CONTROL LOOP
200 GO SUB 1000
210 GO SUB 2000: GO SUB 2000
220 GO TO 200
299 REM MOVE GHOSTS
1000 LET xb1=xb: LET yb1=yb: LET
xc1=xc: LET yc1=yc: LET xg1=xg:
LET yg1=yg
1010 LET xb=xb+SGN (xt-xb): LET
yb=yb-SGN (yt-yb): LET xc=xc+SGN
(xt-xc): LET yc=yc+SGN (yt-yc):
LET xg=xg+SGN (xt-xg): LET yg=y
g+SGN (yt-yg)
1030 PRINT OVER 1;AT xb1,yb1;"▲
";AT xc1,yc1;"▲";AT xg1,yg1;"▲"
"
1040 PRINT OVER 1;AT xb,yb;"▲";
AT xc,yc;"▲";AT xg,yg;"▲"
1050 IF xb=xt AND yb=yt OR xc=xt
AND yc=yt OR xg=xt AND yg=yt TH
EN PRINT AT 11,11; PAPER 2;"GAME
OVER": STOP
1060 RETURN
199 REM PAC-MAN
2000 IF INKEY$="" THEN RETURN
2010 LET xt1=xt: LET yt1=yt
2020 LET xt=xt+(INKEY$="6" AND x
t<19)-(INKEY$="7" AND xt>0)
2030 LET yt=yt+(INKEY$="8" AND y
t<29)-(INKEY$="5" AND yt>0)
2040 PRINT OVER 1;AT xt1,yt1;"
"
2050 PRINT OVER 1;AT xt,yt;"
BEEP .01,18

```

```

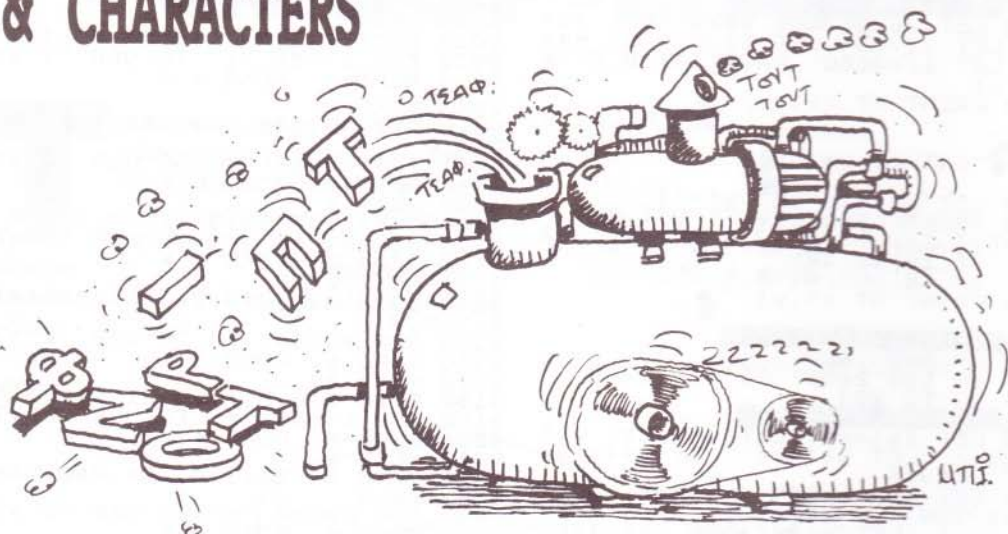
2055 IF xt=11 AND yt=20 OR xt=5
AND yt=7 OR xt=7 AND yt=21 OR xt
=7 AND yt=8 OR xt=6 AND yt=2 OR
xt=21 AND yt=19 OR xt=15 AND yt=
15 OR xt=18 AND yt=18 OR xt=5 AN
D yt=5 THEN BEEP .02,0: LET sc=sc
+10: PRINT AT 0,0;"sc:";sc
2070 RETURN
299 REM GRAFIKS
3000 FOR u=USR "u" TO USR "u"+7
3010 READ m: POKE u,m
3015 NEXT u
3020 DATA 0,1,3,7,15,31,63,127
3030 FOR i=USR "i" TO USR "i"+7
3040 READ m: POKE i,m
3050 NEXT i
3060 DATA 0,128,192,224,240,248,
240,0
3070 FOR o=USR "o" TO USR "o"+7
3080 READ m: POKE o,m
3090 NEXT o
3100 DATA 127,63,31,15,7,3,1,0
3110 FOR p=USR "p" TO USR "p"+7
3120 READ m: POKE p,m
3130 NEXT p
3140 DATA 224,240,248,240,224,19
2,128,0
3150 FOR a=USR "a" TO USR "a"+7
3160 READ m: POKE a,m
3170 NEXT a
3180 DATA 0,0,3,7,15,31,63,63,60
3190 FOR s=USR "s" TO USR "s"+7
3200 READ m: POKE s,m
3210 NEXT s
3220 DATA 0,128,192,224,240,248,
252,160,0
3230 FOR d=USR "d" TO USR "d"+7
3240 READ m: POKE d,m
3250 NEXT d
3260 DATA 56,59,59,59,59,56,59,2
1
3270 FOR f=USR "f" TO USR "f"+7
3280 READ m: POKE f,m
3290 NEXT f
3300 DATA 184,248,248,248,248,24
8,248,184,72
3310 RETURN

```





GENERATOR GRAPHICS & CHARACTERS



Το πρόγραμμα αυτό δίνει τη δυνατότητα σ' εσάς που ασχολείστε με την κατασκευή παιχνιδιών ή άλλων προγραμμάτων να φτιάξετε χαρακτήρες ή γραφικά και να τα επεξεργαστείτε όπως θέλετε.

Γι' αυτό το σκοπό υπάρχουν οι εξής δυνατότητες:

- 1) CLEAR. Σβήνει το graphic που βρίσκεστε.
- 2) INVERSE. Αντιστρέφει το φόντο του graphic.
- 3) SCROOL RIGHT. Ρολάρει το graphic ένα pixel προς τα δεξιά.
- 4) SCROOL DOWN. Ρολάρει το graphic ένα pixel προς τα κάτω.
- 5) ROTATE AROUND. Περιστρέφει το graphic.
- 6) ROTATE LEFT/RIGHT. Αντιστρέφει το graphic από αριστερά προς τα δεξιά.

7) ROTATE UP/DOWN. Αντιστρέφει το graphic από πάνω προς τα κάτω.

8) COPY ROM AT CHARACTER. Επιστρέφει στους χαρακτήρες της R.O.M.

9) COPY ROM AT GRAPHICS. Επιστρέφει στα graphics της R.O.M.

10) MERGE. Παίρνει το graphic που βρίσκεστε και το τοποθετεί σε οποιοδήποτε άλλο graphic θέλετε πατώντας το «N»

11) UNDO. Χρησιμοποιείται σε περίπτωση λάθους και επιστρέφει στο αρχικό graphic.

12) MENU. Επιστρέφει στο MENU.

Τα παραπάνω ισχύουν και για τους χαρακτήρες. Τα πλήκτρα κίνησης της σχάρας 8x8 είναι τα εξής:

I=ΑΡΙΣΤΕΡΑ

P=ΔΕΞΙΑ

Q=ΠΑΝΩ

Z=ΚΑΤΩ

N=ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΟ PIXEL ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ

Για την επιλογή του graphic ή του χαρακτήρα που θα επεξεργαστείτε χρησιμοποιούνται τα πλήκτρα του κέρσορα.

Στο MENU υπάρχουν οι εξής επιλογές:

- 1) START GENERATOR. Περνάει στην πίστα επεξεργασίας.
- 2) LOAD CHARACTER. Φορτώνει χαρακτήρες από το κασετόφωνο που θέλετε να επεξεργαστείτε.
- 3) LOAD GRAPHICS. Φορτώνει graphics από το κασετόφωνο.
- 4) SAVE CHARACTER. Σώνει τους χαρακτήρες που έχετε φτιάξει.
- 5) SAVE GRAPHICS. Σώνει τα graphics.
- 6) RETURN TO BASIC. Επιστρέφει στη BASIC εμφανίζοντας ορισμένες χρήσιμες οδηγίες.

Το πρόγραμμα αυτό θα σας αφήσει έκπληκτους από τα καταπληκτικά χρωματικά εφέ που έχει. Είναι γραμμένο όλο σε γλώσσα μηχανής με αποτέλεσμα να είναι πολύ γρήγορο και πολύ ευέλικτο.

Γράψτε το LISTING 1 και σώστε το με την εντολή SAVE «GENERATOR» LINE 10. Δώστε NEW, πληκτρολογήστε το LISTING 2 και σώστε το με SAVE «LISTING 2» LINE 5. Τρέξτε το και δώστε για διεύθυνση αρχής τον αριθμό 38912. Πληκτρολογήστε τα δεκαεξαδικά στοιχεία του LISTING 3 δίνοντας το αντίστοιχο άθροισμά τους στο «SUM». Λόγω του μεγάλου

μήκους του LISTING 3 υπάρχουν οι βοηθητικές εντολές SAVE και LOAD που μπορείτε να πληκτρολογήσετε στο «HEX». Όταν τελειώσετε το γράψιμο του LISTING 3 σώστε τον κώδικα μετά από το LISTING 2. Μετά σώστε τον κώδικα των απεικονίσεων και κάνετε RESET. Ύστερα γράψτε το LISTING 4 τρέξτε το φορτώστε τους κώδικες του LISTING 3 και των απεικονίσεων και σώστε τους μετά από το LISTING 1.

Τώρα μπορείτε να φορτώσετε όποτε θέλετε το GENERATOR με LOAD " " και να φτιάχνετε μαζί του ό,τι γραφικά ή χαρακτήρες επιθυμείτε.

Για να χρησιμοποιήσετε τους χαρακτήρες που σώσατε από το GENERATOR στα δικά σας προγράμματα δώστε POKE 23607,250 (έχοντας φυσικά φορτώσει τους χαρακτήρες που φτιάξατε).

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Μην παραλείψετε το REM του LISTING 1 και μην κάνετε πουθενά KAMIA αλλαγή γιατί τα αποτελέσματα ίσως να είναι μοιραία.

*Νίκος & Τάσος Τσιμπουκέλης
Αληθείας 5 (Κυψέλη) ΑΘΗΝΑ
T.K. 11362, τηλ. 8828007*

***** LISTING 1 *****

```
10 REM
***HELP PAGE***
RANDOMIZE USR 39700 > START
RANDOMIZE USR 39711 > GO ON
POKE 23606,88: POKE 23607,251
FOR REVIEW CHARACTER
0191817 BY HOUTLIG HT
20 CLEAR 24999: OVER 0: INVERS
E 0: LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
39700
```

***** LISTING 2 *****

```
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLEAR 39810
10 INPUT "START ADDRESS: ";st
20 POKE 23658,8: DEF FN f(a$)=
CODE a$-48-7*(a$)"9"
30 FOR n=st TO 41600 STEP 8
40 PRINT n; " : ";
```

```
50 LET b=0: INPUT "HEX: "; LINE
b$
60 IF b$="SAVE" THEN SAVE "GEN
"+STR$ nCODE st,(n-st): PRINT
"VERIFY": VERIFY ""CODE : STOP
70 IF b$="LOAD" THEN LOAD ""CO
DE : GO TO 10
80 IF LEN b$<>16 THEN BEEP .05
,20: GO TO 50
```

```

90 PRINT b$;" = ";
100 FOR c=0 TO 7
110 LET l=FN f(b$(1))*16+FN f(b
$(2))
120 POKE n+c,l: LET b=b+l: LET
b5=b$(3 TO )
130 NEXT c
140 INPUT "SUM:";d: PRINT d
150 IF b<d THEN PRINT , FLASH
1;"**ERROR**": BEEP .1,20: BEE
P .1,10: GO TO 40
160 NEXT n
170 SAVE "GEN.CODE"CODE 38912,2
683
200 REM SCREEN 1
300 POKE 23607,151
310 PAPER 1: PRINT AT 1,1;"####
#####"
320 PRINT AT 2,1;"00 GENERATOR
GRAPH. & CHAR. 00"
330 PRINT AT 3,1;"#####
#####"
340 PAPER 0: PRINT AT 5,1; INK
0; PAPER 4;"0 0 0 0 0 M E N U
0 0 0 0 0"
350 PRINT AT 7,7;"11 START GENE
RATOR"
360 PRINT AT 9,7;"21 LOAD CHARA
CTER"
370 PRINT AT 11,7;"31 LOAD GRAP
HICS"
380 PRINT AT 13,7;"41 SAVE CHAR
ACTER"
390 PRINT AT 15,7;"51 SAVE GRAP
HICS"
400 PRINT AT 17,7;"61 RETURN TO
BASIC"
410 PRINT AT 20,1: PAPER 1;"0'8
7 NIKOS & TASOS TSIBOYKELIS"
420 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175
430 PLOT 7,168: DRAW 241,0: DRA
W 0,-25: DRAW -241,0: DRAW 0,25
440 PLOT 7,136: DRAW 241,0: DRA
W 0,-113: DRAW -241,0: DRAW 0,11
3
450 PLOT 7,16: DRAW 241,0: DRAW
0,-9: DRAW -241,0: DRAW 0,9
460 FOR F=6 TO 16: PRINT AT F,1
OVER 1; PAPER 2;" : NEXT F
470 FOR f=0 TO 31: PRINT #1;AT
0,f; BRIGHT 1; INK SQR f;"█": NE
XT f
480 FOR f=0 TO 31: PRINT #1;AT
1,f; BRIGHT 1; INK 6-SQR f;"█":
NEXT f
490 RESTORE 490: FOR f=49000 TO
49011: READ a: POKE f,a: NEXT f
: DATA 33,0,64,17,80,195,1,0,27,
237,176,201
500 RANDOMIZE USR 49000
510 REM SCREEN 2
520 PAUSE 50: CLS
530 PLOT 0,16: DRAW 255,0: DRAW

```

```

0,159: DRAW -255,0: DRAW 0,-159
540 PRINT AT 1,1; PAPER 1;"00 G
ENERATOR GRAPH. & CHAR. 00"
550 PLOT 7,168: DRAW 241,0: DRA
W 0,-9: DRAW -241,0: DRAW 0,9
560 FOR f=111 TO 111-64 STEP -8
: PLOT 183,f: DRAW 64,0: PLOT f+
136,111: DRAW 0,-64: NEXT f
570 PRINT AT 3,1; PAPER 6; INK
0;"11 CLEAR"
580 PRINT AT 4,1; PAPER 6; BRIG
HT 0; INK 0;"21 INVERSE"
590 PRINT AT 5,1; PAPER 5; INK
0;"31 SCROLL RIGHT"
600 PRINT AT 6,1; PAPER 5; BRIG
HT 0; INK 0;"41 SCROLL DOWN"
610 PRINT AT 7,1; PAPER 4; INK
0;"51 ROTATE AROUND"
620 PRINT AT 8,1; PAPER 4; BRIG
HT 0; INK 0;"61 ROTATE LEFT/RIGHT"
630 PRINT AT 9,1; PAPER 3;"71 RO
TATE UP/DOWN"
640 PRINT AT 10,1; PAPER 3; BRI
GHT 0;"81 COPY ROM AT CH."
650 PRINT AT 11,1; PAPER 2;"91 C
OPY ROM AT GR."
660 PRINT AT 12,1; PAPER 2; BRI
GHT 0;"01 MERGE"
670 PRINT AT 13,1; PAPER 1;"11 U
NDO"
680 PRINT AT 14,1; PAPER 1; BRI
GHT 0;"11 MENU"
690 PRINT AT 15,1; PAPER 6; INK
1;"##### MODE #####"
700 PRINT PAPER 6; INK 1;AT 16,
1;"0";AT 16,19;"0"
710 PRINT AT 17,1; PAPER 6; INK
1;"#####"
720 PLOT 7,152: DRAW 153,0: DRA
W 0,-121: DRAW -153,0: DRAW 0,12
1
730 RESTORE 730: FOR f=65368 TO
65375+8: READ a: POKE f,a: NEXT
f: DATA 1,3,7,15,31,63,127,255,
255,254,252,248,240,224,192,128
740 PRINT AT 4,25; INK 2;"▲"; P
APER 6; INK 2;"▼"; PAPER 4; INK
6;"▼"; PAPER 4; INK 1;"▲"; INK 1
; PAPER 0;"▼"
750 PRINT AT 5,24; INK 2;"▲"; P
APER 6; INK 2;"▼"; PAPER 4; INK
6;"▼"; PAPER 4; INK 1;"▲"; INK 1
; PAPER 0;"▼"
760 PRINT #1;AT 0,0; BRIGHT 1;"
"
770 POKE 49004,118: POKE 49005,
222: RANDOMIZE USR 49000
780 PAUSE 50
790 SAVE "SCREEN5"CODE 50000,13
862

```



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
CONSTANTINOU COMPUTER STUDIES

υπεύθυνες σπουδές

Πείρα, πρωτοπορία και διακρίσεις στις σπουδές Πληροφορικής και υπολογιστών!

Κύριος στόχος της CCS είναι η λειτουργία ενός πρότυπου φορέα για ελεύθερες σπουδές και επαγγελματική επιμόρφωση στους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές και την Πληροφορική.

Στους τελευταίους 30 μήνες η CCS επιμόρφωσε περισσότερα από 1000 άτομα. Ανάμεσά τους και δεκάδες στελέχη από τις 50 σημαντικότερες επιχειρήσεις, οργανισμούς και υπηρεσίες της χώρας, όπως: ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΔΙΥΛΙΣΤΗΡΙΑ, ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ ΑΘΗΝΩΝ, Κ.Η.Υ.Κ.Υ. (Υπ. Υγείας), ΑΓΡΟΤΙΚΗ ΤΡΑΠΕΖΑ, ANELOR, ΓΕΣ-ΣΧΟΛΗ ΔΙΑΒΙΒΑΣΕΩΝ, SHELMAN, ΦΙΛΙΠΣ, ΕΚΟ, FULGOR, SYLVANIA, HILTON ΑΘΗΝΩΝ, MOTOR OIL, ΗΒΗ, ΜΕΤΑΛΛΑΜ, ANKER, ΔΕΛΤΑ, ADAMS, ΔΕΓΚΡΑΝ, ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΛΟΥΜΙΝΑ, HOECHST, KNORR, DOW ΧΗΜΙΚΗ, ΕΝΩΣΗ ΤΡΑΠΕΖΩΝ, HENKEL, LEVIS, ΚΕΡΑΜΙΚΗ ΕΛΙΚΙ, ΚΟΝΕΞ, DAIMON HELLAS, JOHNSON & JOHNSON, ΑΛΟΥΜΙΝΙΟ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ, DART HELLAS, ΕΚΩΝ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΟ

UNIX

Πρωτοπορία από διετίας στην εκπαίδευση σε UNIX & πακέτα DBMS στο UNIX
(UNIFY, UNIPLEX, INFORMIX κ.ά.)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ BUSINESS COMPUTING

Η CCS, εκτός από τα ειδικά τμήματα για προγραμματιστές αναλυτές κ.ά., διοργανώνει ειδικά σεμινάρια για εκπαίδευση στα πακέτα DBASE III, SYMPHONY, LOTUS, FRAMEWORK, WORD PROCESSORS κ.ά.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ ΓΙΑ PCs & MULTIUSER

Η CCS προσφέρει εκπαίδευση στα πιο δημοφιλή πακέτα για PCs & Multiuser όπως τους "ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ" της COMPUTER LOGIC, και το "FASMA-2" και τις "ΠΡΑΞΕΙΣ-PLUS" της SINGULAR.

Στη CCS γίνονται **ΕΙΔΙΚΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ**, προσαρμοσμένα στις ανάγκες των επιχειρήσεων, οργανισμών και υπηρεσιών επί ειδικών θεμάτων Η/Υ και πληροφορικής και για στελέχη διαφόρων βαθμίδων. Η οργάνωση των σεμιναρίων γίνεται κατόπιν σχετικής μελέτης και η διεξαγωγή τους στα γραφεία των ενδιαφερομένων.

Η CCS διαθέτει τη μοναδική 20ετή πείρα με διακρίσεις του γενικού διευθυντού και διευθυντού σπουδών Δρ. Ευάγγελου Κωνσταντίνου στην οργάνωση και διεύθυνση εκπαιδευτικών φορέων ελληνικών και διεθνών εταιριών Η/Υ.

```

00000000000000000000 = 0
00018181818181818181 = 120
00036363636363636363 = 162
00036363636363636363 = 470
00036363636363636363 = 317
00066666666666666666 = 516
00018241836666666666 = 304
0000C180000000000000 = 36
00060C0C0C0C0C0C0C0C = 60
0003018181818181818181 = 192
00000120C3F0C3F0C3F0C3 = 12
000000C0C3F0C0C0C0C0C0 = 11
0000000000000000C0C18 = 48
00000000003E0000000000 = 62
0000000000000000C0C0C0 = 24
00000040C183020000 = 120
0003E67636363733E00 = 540
0001E666666666661F00 = 133
0003E636363636607F00 = 449
0003E636363636363E00 = 339
0001E3666673F06500 = 333
0007F607E63636363E00 = 513
0003E6607E6636363E00 = 544
0007F303660C181800 = 195
0003E636363636363E00 = 483
0003E63636363F0363E00 = 388
000000018000001800 = 48
0000180000018181830 = 120
000000C1830180C000 = 120
00000003E003E003E0000 = 124
0000180C060C01800 = 78
0003E6363660C000C00 = 191
0000000327E4C00000 = 252
0003E6363637F63636300 = 585
0007E6637E663637E00 = 675
0003E636666666663E00 = 514
0007C6663636667C00 = 650
0007E6607C666607E00 = 664
0007E6607C6666666000 = 634
0003E636666666763E00 = 521
00063637F6363636300 = 622
0007E18181818187E00 = 348
0003636363636363E00 = 269
000666C786C66666300 = 639
0006666666666667E00 = 695
00063777F6666666300 = 650
00063737B6F67636300 = 650
0003E6363636363E00 = 520
0007E666637E6606000 = 642
0003E63636666673E00 = 532
0007E66637E66666300 = 651
0003E603E036363E00 = 384
0007E18181818181800 = 246
00063636363636363E00 = 557
00063636363636361C00 = 478
000636363636667F3600 = 565
00063661C10C3666300 = 362
000C36663C18181800 = 429
0007F6060C18307F00 = 344
0001E18181818181E00 = 156
000406030180C0600 = 250
000781818181818187600 = 330

```

000000

000000	2310F6C3129C1813	=	712	40448	119E26C3B59D3ED3	=	1024
000001	041106100050726F	=	348	40455	95473E20772310FA	=	734
000002	677261502065515D	=	771	40464	09220C55B3E02C001	=	800
000003	653A2151030660A7E	=	610	40472	183A0855C072AC05B	=	732
000004	072310F83A6283FE	=	1136	40480	090000000000659D3E	=	726
000005	0123122109AF1151	=	565	40488	0003FE3E4732435C	=	810
000006	C3060A1A4F7E6920	=	659	40496	210E7C1100400100	=	445
000007	AF231310F63A606B3	=	904	40504	16EDB021805A2298	=	877
000008	FE012313002158FC	=	908	40512	B73E00329AB72158	=	753
000009	1100033EFF37C055	=	533	40520	FC2296B7C090A021	=	1166
000010	05C06590C31F9BDD	=	1070	40528	1752229DB73E0632	=	606
000011	2158FF711A8003EFF	=	678	40536	9F673E1732A0673E	=	882
000012	37C05505C06590C3	=	1009	40544	8032A1B7C07E9F0C	=	1017
000013	1F9B3E01326063C03	=	849	40552	78A03E0032085C3A	=	550
000014	85963E003265633E	=	822	40560	085CFE31CA1BA1FE	=	1047
000015	0003FE0C065903E02	=	992	40568	32CA2FA1FE33CA44	=	1035
000016	00011621889C0625	=	596	40576	A1FE34CA59A1FE35	=	1028
000017	7ED72310F6C3AC9C	=	1157	40584	CA82A1FE36CAB0A1	=	1340
000018	16000001101402040	=	200	40592	FE37CACDA1FE36CA	=	1399
000019	20402004020402040	=	384	40600	EFA1FE39CA03A2FE	=	1332
000020	2053204120552045	=	431	40608	30CA17A2FE75CA45	=	1077
000021	20402004020402040	=	384	40616	A2FE6DCA5BA201FE	=	1035
000022	20402004020C0869D	=	725	40624	F8ED78FE6ECC19E	=	1539
000023	21000002207AF3E03	=	522	40632	01FEFEED78FEBC0C	=	1513
000024	32C08AF3EFC0C0116	=	958	40640	079F01FED7878FE	=	1053
000025	AF11A109C00A0C0FD	=	842	40648	B6C0C339FFE6ECC55	=	1335
000026	CB02EEC004153A65	=	1120	40656	9F01FE7FED78FE67	=	1395
000027	B3FE0128212100003	=	543	40664	CC989FCD089FC36F	=	1385
000028	2203AF2100FB220D5	=	951	40672	9E3A9FB7FE08C3C0	=	1025
000029	AF0C54900D2158FC	=	1215	40680	7E9F2A96B72B2096	=	897
000030	1100033EFFC0C204	=	740	40688	B72A9D0B7012000ED	=	835
000031	CD659DC31F9B21A8	=	1045	40696	42299D0B73A9FB73D	=	901
000032	002203AF2158FF22	=	830	40704	329FB7C07E9FC33A	=	1141
000033	05AFCD0549D002158	=	1176	40712	9FB7FE0FC83A9D0B7	=	1209
000034	FF11A8003EFFC0C02	=	1155	40720	3C329D0B7C07E9F2A	=	932
000035	04C0659DC31F9B3E	=	910	40728	96B7232896B72A9D	=	944
000036	01326563C36F9C0C	=	1078	40736	B7011F0009229D0B7	=	598
000037	659D3E0003FE328D	=	976	40744	3A9FB7C3C29FB7C0D	=	1057
000038	50C095173EA0608	=	609	40752	7E9F6793CA067FE17	=	1154
000039	322055C521205511	=	537	40760	08C07E9F3AA1B7C0B	=	1095
000040	215801FF00ED0621	=	823	40768	2732A1B72A9D0B72B	=	888
000041	00001100000110027	=	73	40776	229D0B73A0673C32	=	896
000042	EDB03CC110E23E47	=	1041	40784	A067C07E9FC93AA0	=	1052
000043	328D5C09D0210CAF	=	1113	40792	B7FE1EC82A9D0B723	=	1084
000044	111100AFCD0C20406	=	618	40800	229D0B7C0D7E9F3AA1	=	1083
000045	1E7610FDC93E4706	=	757	40808	B71F32A1B72A9D0B7	=	990
000046	08320055C5210058	=	464	40816	229D0B73A0673C32	=	886
000047	11015801FF02ED0B0	=	777	40824	A067C07E9FC92A9D	=	1033
000048	2100001100000110	=	67	40832	B7010011ED42110A	=	531
000049	27EDB03DC110E2C0	=	1153	40840	9505087E4F1A9977	=	668
000050	6B0DC93E02C00116	=	513	40848	132410F7C0D61A0C9	=	933
000051	219D9D06157ED723	=	750	40856	2A9D0B77EFA472314	=	893
000052	10FB03B29D160608	=	838	40864	3AA1B774F9A95B77E	=	987
000053	4E414D453A5F5F5F	=	832	40872	9177CDE5A0C078A0	=	1344
000054	5F5F5F5F5F5F5F16	=	657	40880	0C60A2C92A96B77E	=	1183
000055	060D21C9AF600032	=	545	40888	4F3AA1B78177CDE5	=	1164
000056	085C3A085C7E0C28	=	584	40896	A0C078A0C05D0A2C9	=	1322
000057	24FE0D2841FE20DA	=	912	40904	8A085CFE08C069F	=	955
000058	BA9D0FE80D2BA9D7D	=	1403	40912	FE09CA27A0C92A98	=	1050
000059	FE0302BA9D0C03D	=	1513	40920	B73E47773A9A6B7FE	=	1084
000060	1FE13A085C77C011	=	755	40928	0028242A96B70108	=	455
000061	9E23C3B59D7DFEC9	=	1206	40936	00ED422296B73A9A	=	887
000062	28C63E0832085C0C	=	658	40944	B73D329AB672A95B7	=	1008
000063	119E3E5F32085C0C	=	657	40952	262298B7C0D90A03E	=	933
000064	119E3E0832085C0C	=	600	40960	0032085C0C3C89F2A	=	746

```

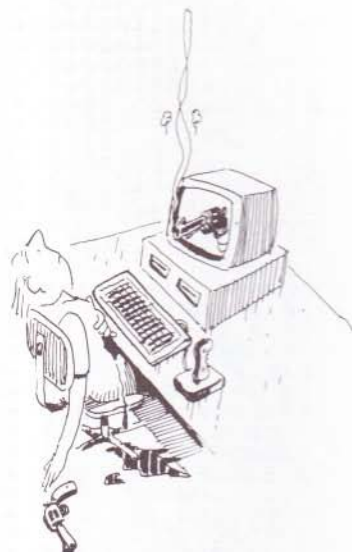
40968 : 96B701A00309229B = 700
40975 : 573E74329A8721F4 = 1025
40984 : BA2293B7C090A03E = 1030
40992 : 0032085C03C89F2A = 746
41000 : 96B73E47773A9AB7 = 982
41008 : FE7428232A96B701 = 826
41016 : 0800092296B73A9A = 601
41024 : B73C329A872A98B7 = 1007
41032 : 232298B7C090A03E = 975
41040 : 0032085C03C89F2A = 746
41048 : 96B701A00309229B = 839
41056 : 96B73E47773A9AB7 = 820
41064 : 305A2293B7C090A0 = 1025
41072 : 3E0032085C03C89F = 765
41080 : 2158FC1180500675 = 721
41088 : 050506087E122314 = 623
41096 : 10FAC1011310F109 = 1145
41104 : CDE6A03A9AB7FE60 = 1340
41112 : 38103E02C0011621 = 410
41120 : ABA005007ED72310 = 741
41128 : FB18291610064752 = 513
41136 : 415048494353203E = 534
41144 : 02C001162108A006 = 629
41152 : 0C7ED72310FB1800 = 691
41160 : 1610064348415241 = 695
41168 : 435445522A98B73E = 741
41176 : 4577C00CA111F47B = 1078
41184 : 010800ED0B0C9C00 = 840
41192 : A1111759060357E = 627
41200 : 4F06083E47C82130 = 510
41208 : 023E78121310F4C1 = 674
41216 : 7BC5185F7ACE0057 = 855
41224 : 2310E3C93A9FB70E = 893
41232 : 089106004F2A98B7 = 618
41240 : ED42C9C00CA10608 = 896
41248 : 3E00772310FAC066 = 917
41256 : A0CD78A0C36A9E0D = 1309
41264 : 0CA106087EEFF777 = 925
41272 : 2310F9CDE6A0C073 = 1220
41280 : A0C36A9E0D0CA106 = 1003
41288 : 087EC60F772310F9 = 771
41296 : CDE6A0C078A0C36A = 1381
41304 : 9EC00CA111FEF601 = 1059
41312 : 0800EDB0C00CA154 = 883
41320 : 5D1321FEFB010700 = 658
41328 : ED60C00CA13A05FC = 1106
41336 : 77CDE6A0C078A0C3 = 1394
41344 : 6A9EC00CA1545D06 = 825
41352 : 08C521FEF61A0608 = 783
41360 : 1FCB162310FA13C1 = 769
41368 : 10EFC00CA1545D21 = 843
41376 : FEFB010800EDB0C0 = 1132
41384 : E5A0C078A0C36A9E = 1334
41392 : C00CA10608C57E06 = 721
41400 : 08C63FCB11110FA71 = 873
41408 : 23C110F1CDE6A0C0 = 1285
41416 : 78A0C36A9EC00CA1 = 1117
41424 : 11FEF6010800EDB0 = 944
41432 : C00CA11105FC0608 = 666
41440 : 1A77231B10FACDE6 = 903
41448 : A0CD78A0C36A9E21 = 1137
41456 : 00301158FC010003 = 429
41464 : EDB0CDE6A0C078A0 = 1493
41472 : C36A9E21083E1158 = 667
41480 : FF01A800EDB0CDE6 = 1272

```

```

41488 : A0CD78A0C36A9E21 = 1137
41496 : 64001164000C0B503 = 606
41504 : C00CA1E5C0C89F3A = 1229
41512 : 085C0FE6E2803C24 = 738
41520 : A2C00CA15450E101 = 943
41528 : 0800EDB0CDE6A0C0 = 1221
41536 : 78A0C36A9EC00CA1 = 1117
41544 : 545D21F4FB010800 = 714
41552 : EDB0CDE6A0C078A0 = 1493
41560 : C36A9EC0659C031F = 1148
41568 : 9B210000110000001 = 206
41576 : 1027EDB0C03210000 = 702
41584 : 11000001204EED00 = 541
41592 : C9000000000000000 = 201
41600 : 00000000000000000 = 0

```



***** LISTING 4 *****

```

10 CLEAR 24999: LOAD "GEN.CODE
"CODE : LOAD "SCREENS"CODE 25000
20 SAVE "G/R CODE"CODE 25000,1
6600

```

TEAR



PIXEL



Boutique

MEMO TIME

Ένα πανέξυπνο ρολόι-ξυπνητήρι με ενσωματωμένο μαγνητόφωνο που λειτουργεί με μπαταρίες και δεν σας ξυπνάει, με τον συνηθισμένο εκνευριστικό ήχο, αλλά με αυτόν που εσείς θα διαλέξετε. Ηχογραφήστε λοιπόν στη μικροκασέτα οποιονδήποτε ήχο: τη φωνή σας, ή κάποιο κομμάτι απ' το αγαπημένο σας τραγούδι, ρυθμίστε το ξυπνητήρι στην ώρα που θέλετε και... αυτό ήταν. Την προκαθορισμένη ώρα, ακούτε το δικό σας μήνυμα!

Τέλος είναι ιδανικό για να σας υπενθυμίζει τι δουλειές έχετε να κάνετε κατά τη διάρκεια της μέρας, καθώς επίσης τότε και με ποιον έχετε κάποιο ραντεβού.

MEMO TIME: Η λύση για όσους έχουν πολλά στο μυαλό τους.



PIXEL COLLEGE

Τώρα το PIXEL παντού μαζί σας.

Φορέστε τις μοναδικές κολεγιακές μπλούζες του PIXEL και χαρείτε τις παντού: στα σπορ, στο σχολείο, στο σπίτι.

Δίνουν ένα ξεχωριστό, χαρούμενο τόνο στο ντύσιμό σας και, το σπουδαιότερο, σας κάνουν μέλη της μεγάλης παρέας του PIXEL.

Θα τα βρείτε σε όλα τα μεγέθη και σε χρώματα (άσπρο, μαύρο, γκρι) που ταιριάζουν με το απλό καθημερινό σας ντύσιμο.

PIXEL COLLEGE: οι μπλούζες της χρονιάς.



POCKET MEMO

Μια πανέξυπνη συσκευή που πρέπει να έχετε πάντα μαζί σας.

Ηλεκτρονικό ALARM CLOCK, τηλεφωνική ατζέντα και touch-on calculator, ένας τέλειος συνδυασμός με απίθανο έξυπνο σύστημα επιλογής: η συσκευή κλειστή σας παρουσιάζει το ρολόι. Θέλετε να βρείτε το τηλέφωνο του PIXEL; Πηγαίνετε τον επιλογέα στο «P». Ανοίγετε το επάνω μέρος του Pocket Memo (όπως «P» ανοίγατε ένα μπλοκ) και ιδού η σελίδα με το «P»! Θέλετε να κάνετε κάποιους υπολογισμούς; Πηγαίνετε τον επιλογέα στο «calculator» και είστε έτοιμοι. Συγχρόνως έχετε στη διάθεσή σας όλες τις λειτουργίες ενός ηλεκτρονικού ρολογιού: ώρα, ημερομηνία, ξυπνητήρι.

Αποκτήστε το και δείτε γιατί είναι το πρώτο πράγμα που δεν πρέπει να ξεχνάτε (μετά το πορτοφόλι σας!).



PIXEL FLIP WATCH

Απ' τη μια μεριά ηλεκτρονικό ρολόι, ημερολόγιο και χρονόμετρο.

Απ' την άλλη calculator με touch-on πληκτρολόγιο...

...και ΟΛΑ αυτά σε μέγεθος ρολογιού. Φορέστε το στο χέρι σας και χαρείτε την άνεση που προσφέρει το πανέξυπνο σύστημα flip-side. Έχετε το calculator και κάνετε υπολογισμούς, αλλά θέλετε να δείτε την ώρα; Με μια απλή κίνηση το επάνω μέρος της συσκευής γυρίζει και φέρνει στην επιφάνεια το ρολόι. Δεν είναι θαύμα!



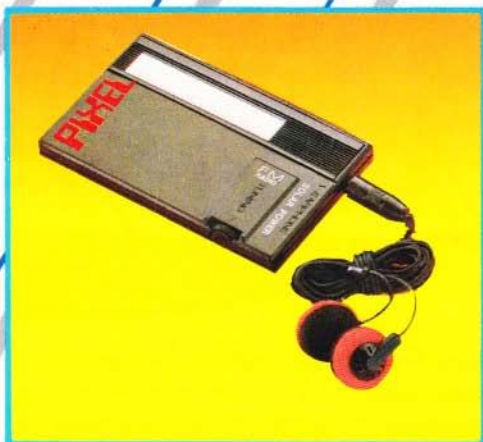
PIXEL RADIO

Η μοντέρνα λεπτή γραμμή (slim line) και η δύναμη της ηλιακής ενέργειας συνδυασμένες σε μια συσκευή: PIXEL Radio.

Ένα υπέροχο ραδιοφώνάκι που χωράει στην τσέπη σας και που δεν σταματάει ποτέ. Φορέστε τα ακουστικά (που δίνονται μαζί με το ραδιοφώνάκι) και απολαύστε το στερεοφωνικό ήχο των FM μέσω απ' το PIXEL Radio. Φυσικά απαλλάσσετε απ' τα έξοδα και τις σκοτούρες των μπαταριών, αφού η συσκευή παίρνει ενέργεια απ' τον ήλιο.

Συγχρόνως έχετε και έναν πανίσχυρο δέκτη που χάρη στη μεγάλη ευαισθησία του δεν χρειάζεται εξωτερική κεραία.

Σε φανταστικό σχέδιο και μέγεθος πιστωτικής κάρτας, είναι ένα χρήσιμο δώρο για τους φίλους και τον εαυτό σας.



ΟΜΠΡΕΛΑ JOCKEY

Τι κοινό έχει η 15η Ιουλίου με τον καυτερό ήλιο και η 15η Δεκεμβρίου με τις καταρακτώδεις βροχές;

Την ομπρέλα jockey φυσικά.

Είτε βρίσκεστε κάτω απ' τον καυτό ήλιο του Saint Tropez, είτε στο μέσο μιας καταιγίδας, η ομπρέλα jockey σας προστατεύει το ίδιο.

Με το μοντέρνο, έξυπνο και... πρωτότυπο σχέδιό της, προσφέρει πλήρη προστασία σε σας και... στο computer σας. Θα τη βρείτε σε δύο νεανικά χρώματα: κόκκινο και κίτρινο.

Διαλέξτε τώρα τα Χριστουγεννιάτικα δώρα σας από τη νέα
PIXEL BOUTIQUE.

Όπου και να μένετε εσείς, η BOUTIQUE του Pixel βρίσκεται κοντά σας. Το μόνο μεταφορικό μέσο που θα χρειαστείτε για να την επισκεφθείτε θα είναι εκείνο που σας πηγαίνει στο περίπτερο της γειτονιάς σας.

Διαβάστε τις περιγραφές των super δώρων PIXEL και διαλέξτε ποια θα παραγγείλετε με το κουπόνι που ακολουθεί.

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παρακάτω δώρα:
(σημειώστε με ένα X το κουτάκι και με αριθμό την ποσότητα)

- | | | | | | |
|--------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|------|-------------|
| - Ομπρέλα jockey | κόκκινη ☐ | κίτρινη ☐ | ποσότητα ☐ | τιμή | 5.200 δρχ. |
| - Pocket Memo | ☐ | | ποσότητα ☐ | τιμή | 3.900 δρχ. |
| - Pixel Radio | ☐ | | ποσότητα ☐ | τιμή | 6.800 δρχ. |
| - Pixel College | άσπρο ☐ | μαύρο ☐ | γκρι ☐ | | |
| (μεγέθη) | M ☐ | L ☐ | ποσότητα ☐ | τιμή | 1.900 δρχ. |
| - Memo Time | ☐ | | ποσότητα ☐ | τιμή | 15.500 δρχ. |
| - PIXEL Flip Watch | ☐ | | ποσότητα ☐ | τιμή | 5.700 δρχ. |

Αν δεν μείνω απολύτως ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω εντός δέκα ημερών, το προϊόν και να μου επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ.

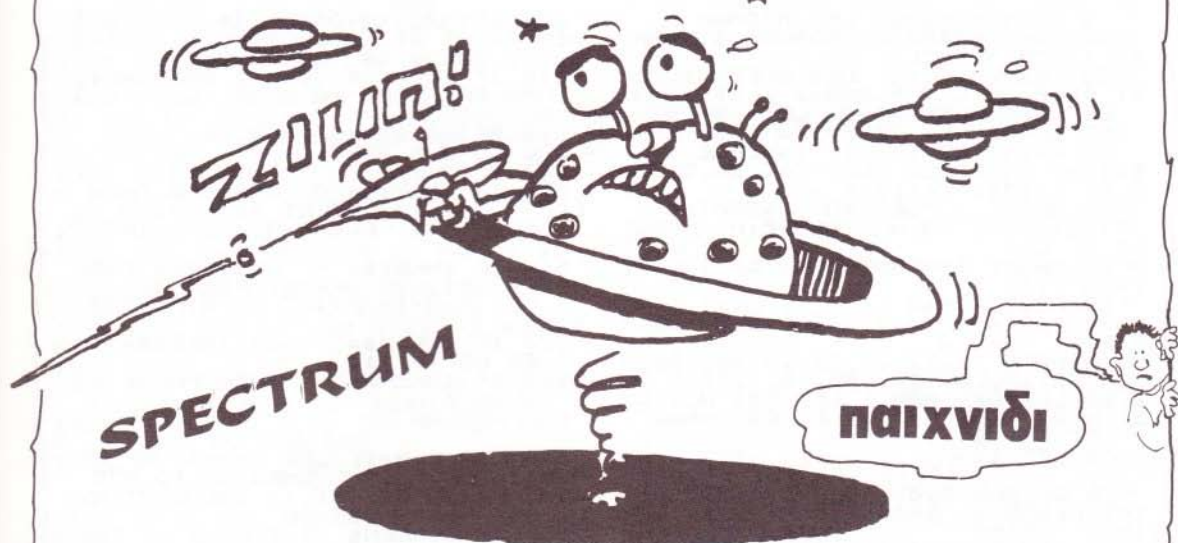
ΠΟΛΗ ΤΗΛ.

* Οι παραπάνω τιμές περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18% ή 36%.

* Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα μας.

Κόψτε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Comupress, (PIXEL BOUTIQUE), Α. Συγγρού 44, Αθήνα, Τ.Κ. 117 42

SPACE ATTACK



Λόγω των ανοιχτών διαφορών του περιοδικού με τον δαίμονα του τυπογραφείου, στο προηγούμενο τεύχος του Pixel Junior, έλλειπε κάποιο κομμάτι από το listing του Space Attack.

Αναδημοσιεύουμε λοιπόν το πρόγραμμα, για να μπορέσουν όσοι το πληκτρολόγησαν να το συμπληρώσουν.

Το πρόγραμμα αυτό είναι ένα πολύ ωραίο παιχνίδι τύπου «shoot 'em up». Έχει καταπληκτικά γραφικά και ήχο.

Προσπαθείς ν' αποκρούσεις τους επιτιθεμένους εξωγήινους που έρχονται κατά κύματα.

Στην πρώτη «πίστα» κατευθύνεις το διαστημικό ακτινοβόλο σου και πυροβολείς τα εχθρικά διαστημόπλοια, προσπαθώντας να αποφύγεις και τους μετεωρίτες που πέφτουν. Σκοπός σου οι 4 άσπρες «ναυαρχίδες» του εχθρικού στόλου.

Όταν τις καταστρέψεις έρχεται ένα ταχύτατο αστρόπλοιο που κατεβαίνει επικίνδυνα. Πρέπει να σημαδέψεις και να το κτυπήσεις. Αν το καταφέρεις προχωράς στην επόμενη πίστα, που είναι σαν την πρώτη, μόνο που έχει περισσότερα «ουφάκια» και τώρα που επιτίθενται με βόμβες-βέλη. Πρόσεχε το χρόνο που έχεις. (Σε κάθε πίστα έχεις και λιγότερο).

Διαθέτεις 3 ακτινοβόλα και στην 5η και 10η πίστα παίρνεις κι άλλο ένα.

Κώστας Ζηκίδης
Χολαργός
Αγίου Γερασίμου 9
τηλ. 6527024

```

-200 LET XC=XC+DROP: IF XC<=20 T
HEN PRINT AT XC-DROP,YC;" ";AT X
C,YC; INK 6;C$: GO TO 240
-210 IF YC=M OR YC=M+1 OR YC=M+2
THEN PRINT AT XC-DROP,YC;" "; G
O SUB 1000
-220 PRINT AT XC-DROP,YC;" "
-230 GO SUB 998
-240 NEXT I
-500 IF INKEY$="O" AND M>0 THEN
BEEP .01,-10: PRINT AT N,M;"
"; LET M=M-1: PRINT AT N,M; INK Z
;A$
-510 IF INKEY$="P" AND M<29 THEN
BEEP .01,-10: PRINT AT N,M;"
"; LET M=M+1: PRINT AT N,M; INK
Z;A$
-520 IF INKEY$=" " OR INKEY$="N"
THEN GO TO 540
-525 IF INKEY$="H" THEN PAUSE 10
: PAUSE 0
530 RETURN

-540 LET K=N-1: LET L=M+1: IF 3C
REEN$ (K,L) <> " " THEN GO TO 575
-545 PRINT BRIGHT 1; INK 7;AT K,
L;"●": BEEP .005,30
-550 IF SCREEN$ (K-1,L) <> " " THE
N GO TO 560
-551 PRINT AT K,L;B$
-552 IF FLAG2=2 THEN GO SUB 1450
-553 IF K>4 THEN LET K=K-1: PRIN
T AT K+1,L;" ": GO TO 550
-555 PRINT AT 4,L;" ": RETURN
-560 IF ATTR (K-1,L)=14 OR ATTR
(K,L)=14 THEN GO TO 575
-562 IF ATTR (K-1,L)=40 THEN GO
TO 1450
-563 IF ATTR (K-1,L)=13 THEN PRI
NT AT K-1,L;" ";AT K,L;" ": BEEP
.1,L*2: LET 3C=3C+25: GO SUB 59
0: RETURN
-564 IF ATTR (K-1,L)=79 THEN GO
TO 250
-565 IF ATTR (K-1,L)=12 THEN GO
TO 570
-570 PRINT AT K-1,L; BRIGHT 1; I
NK 3;"●": PRINT AT K,L;" ": BEEP
.05,0: BEEP .05,-12: PRINT AT K
-1,L; INK 0;" ": GO SUB 2300: GO
TO 580
-575 PRINT AT K-1,L; BRIGHT 1; I
NK 3;"●": PRINT AT K,L;" ": BEEP
.05,-24: PRINT AT K-1,L;" ": LE
T 3C=3C+50: GO SUB 590: GO SUB 9
98: RETURN
-580 LET 3C=3C+100: GO SUB 590

```

```

-590 PRINT AT 0,0;"SCORE:";SC;AT
0,15;"HIGH SCORE:";HIGH: RETURN

```

```

-850 BORDER 7: PRINT AT K-1,L;"%
": BEEP .05,-10: BEEP .1,-40: PR
INT AT K,L;"%";AT K-1,L;"%

```

```

-855 LET QUEEN=QUEEN-1: LET SC=SC
+500: GO SUB 590: IF QUEEN=0 TH
EN GO TO 1300

```

```

-860 BORDER 1: RETURN
-998 LET XC=INT (13+2*AND): LET
YC=INT (9+12*AND)
-999 PRINT AT XC,YC: INK 6;C$: R
ETURN

```

```

-1000 LET M5=M5-1: GO TO 2000
-1010 GO SUB 1500

```

```

-1020 PRINT PAPER 6: INK 7: FLASH
1: BRIGHT 1: AT N,M;"***"

```

```

-1030 FOR A=-30 TO -60 STEP -1: B
EEP .05,A: NEXT A

```

```

-1095 PRINT AT 19,0;I$:I$:AT N,M;
A$: RETURN

```

```

-1100 PRINT AT 0,0;" YOU HAVE R
AN OUT OF TIME ! " : GO SUB 100
0: PRINT AT 0,0;I$: GO SUB 590:
GO TO 135

```

```

-1300 PRINT AT 10,10: PAPER 2: IN
K 6: FLASH 1;" WELL DONE ": BEEP
.5,12: BEEP .5,24

```

```

-1310 LET FLAG2=2
-1390 LET Z=1: BORDER 1: PAPER 5:
INK 1: CLS

```

```

-1395 GO SUB 1500: GO SUB 590
-1400 PRINT AT N,M: INK 2;A$

```

```

-1405 FOR A=0 TO -10 STEP -1/4: B
EEP .005,A: NEXT A

```

```

-1406 BEEP .1,-5
-1410 LET O=DROP+1: LET P=0: PRIN
T AT 0,P: INK 0;D$: BEEP .01,50

```

```

-1415 PRINT AT 0,P: INK 0;D$: BEE
P .001,0: GO SUB 500

```

```

-1420 IF P>=28 THEN PRINT AT 0,P;
" : LET O=DROP+1: LET P=0:
GO TO 1415

```

```

-1425 IF O>=20 THEN BEEP .1,-30:
PRINT AT 20,P;" " : AT 21,0;D$:
BEEP .1,50: GO SUB 1000: GO SUB
590: GO SUB 1500: GO TO 1390

```

```

-1430 LET P=P+4: PRINT AT 0,P-4;"

```

```

-1440 GO TO 1415
-1450 IF P>=28 THEN PRINT AT 0,P;
" : LET O=DROP+1: LET P=-4

```

```

-1455 IF O>=20 THEN BEEP .1,-30:
PRINT AT 20,P;" " : AT 21,0;D$:
BEEP .1,50: GO SUB 1000: GO SUB
590: GO SUB 1500: GO TO 1390

```

```

-1460 LET P=P+4: PRINT AT 0,P-4;"
" : PRINT AT 0,P: INK 0;D$

```

```

-1470 RETURN
-1480 BORDER 7: PRINT AT 0,P: INK
7: FLASH 1: BRIGHT 1;"*****": FO
R A=-30 TO -50 STEP -1: BEEP .05

```

```

A: NEXT A
-1483 FOR A=1 TO 10: BEEP .05,A*5

```

```

: LET SC=SC+100: GO SUB 590: NEX
T A

```

```

-1490 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS : RESTORE

```

```

-1493 IF ST>5 THEN LET TIME=150:
GO TO 1495

```

```

-1494 IF ST<=5 THEN LET TIME=300-
ST*30

```

```

-1495 LET FLAG2=1: LET DROP=2: LE
T Z=5: LET C$="!!"

```

```

-1497 LET FLAG1=1: LET ST=ST+1: L
ET QUEEN=4

```

```

-1498 IF ST=5 OR ST=10 THEN LET M
5=M5+1: GO SUB 1500: BEEP 1,17:
BEEP 1,22

```

```

-1499 GO TO 27
-1500 PRINT AT 1,0;"* YOUR REM
AINING SHIPS:";M5;AT 1,31;"*": R
ETURN

```

```

-2000 IF M5>0 THEN GO TO 1001
-2010 FLASH 1: BRIGHT 1: CLS

```

```

-2020 BEEP 2,-50
-2040 FLASH 0: BRIGHT 0: PAPER 5:
BORDER 1: INK 2: CLS : PRINT AT

```

```

10,10: FLASH 1;"*GAME OVER*"
-2045 PRINT AT 15,0: INK 1;" IF
YOU WANNA PLAY PRESS ""P"" IF

```

```

THERWISE JUST PRESS ""N""-AND
YOUR ZX WILL COMITT SUICIDE ! "

```

```

-2050 IF SC>HIGH THEN LET HIGH=SC
-2090 IF INKEY$="N" THEN STOP

```

```

-2100 IF INKEY$="P" THEN GO TO 10
-2110 GO TO 2090

```

```

-2300 IF K-1<>12 THEN RETURN
-2305 IF L<>27 THEN LET H$(L-2)="

```

```

-2310 IF L=27 THEN LET H$(1)=" "
-2320 IF H$="

```

```

" THEN PRINT AT 10,0;I$:AT 1
2,0,1$: LET FLAG1=2

```

```

-2330 RETURN
-5000 RESTORE 6000: FOR A=65368 T
O 65535

```

```

-5010 READ B: POKE A,B
-5020 NEXT A

```

```

-5030 RETURN
-6000 DATA 0,16,143,127,102,230,1

```

```

27,63,24,219,255,255,102,102,255
,0,0,6,241,254,102,103,254,255,10

```

```

4,24,60,60,60,60,60,60,60,60,60
,186,69,146,228,73,60,126

```

```

-6010 DATA 219,255,189,165,165,36
,1,3,15,127,234,213,235,107,123,

```

```

192,240,254,87,171,255,214,0,60,
126,255,255,126,60,0,0,66,66,66,

```

```

66,231,66,0,24,189
-6020 DATA 165,255,231,189,24,100

```

```

,24,24,60,60,126,126,60,24,0,195
,195,195,195,195,195,0,0,224,240

```

```

,248,255,255,31,0,0,0,0,0,255,25
,5,255,255,0,0,0,0,240

```

```

-6030 DATA 255,0,0,0,0,160,82,161
,167,90,126,255,163,255,231,189,

```

```

195,126,82,73,62,251,239,60,160,
73,84,170,125,190,125,190,85,42

```

```

126,219,165,126,36,36,126,195

```

```

A=0 B=1 C=2 D=3 E=4 F=5 G=6 H=7
I=8 J=9 K=10 L=11 M=12 N=13 O=14 P=15

```

```

Q=16 R=17 S=18 T=19

```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```

```


```



TELOS



COMMODORE

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ

Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Το παρακάτω πρόγραμμα είναι ένα σημαντικό βοήθημα σε όλους τους μαθητές, σπουδαστές, φοιτητές, αλλά και γενικά σε όσους θέλουν να έχουν την δυνατότητα να κάνουν μια καλή επανάληψη σε πράγματα που έχουν διδαχθεί πριν καιρό.

Το πρόγραμμα ονομάζεται Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ και η λειτουργία του είναι πολύ απλή μια και ο καθένας μπορεί να το χρησιμοποιήσει. Η λειτουργία του γίνεται μέσα από πολύ κατανοητά ΜΕΝΟΥ. Ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να εναποθηκεύσει ερωτοαπαντήσεις στη μνήμη του υπολογιστή καθοδηγούμενος από το ίδιο το πρόγραμμα και να τις αποθηκεύσει σε ένα δίσκο. Όταν μετά από λίγο καιρό θελήσει να κάνει επανάληψη σε αυτές τις γνώσεις δεν έχει παρά να κάνει τις κατάλληλες επιλογές από τα μενού και να εξεταστεί από τον υπολογιστή σε αυτές τις γνώσεις, να μάθει τη σωστή απάντηση σε περίπτωση που θα απαντήσει λάθος και στο τέλος να πάρει ορισμένα στατιστικά στοιχεία σε σχέση με την απόδοσή του (ποσοστό επί τοις εκατό κλπ).

Επίσης το πρόγραμμα έχει πολύ εντυπωσιακά οπτικά εφέ (σχεδίαση πλαισίων, πρωτότυπος κέρσορας, εντυπωσιακή παρουσίαση των μενού, χρώματα και άλλα πολλά.

Η δομή του προγράμματος είναι αρκετά απλή. Οι κυριότερες μεταβλητές είναι οι εξής: επ \$ = μεταβλητή χρήσιμη στο μενού των επιλογών.

ex = η επιλογή του χρήστη στο μενού

om \$ = το όνομα του μαθήματος

ps = ποσοστό επιτυχίας

er \$ = η ερώτηση

ax \$ = η απάντηση του χρήστη

ap \$ = η σωστή απάντηση

de \$ = βοηθητική μεταβλητή

Νίκος Πουλογιάννης

Νέα Λιόσια - Φαιάκων 18

Τηλ. 2633944

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν τρέξετε το πρόγραμμα έτσι όπως είναι, θα βγάλετε ελληνικά μηνύματα αλλά με λατινικούς χαρακτήρες. Για να τρέξει με ελληνικούς χαρακτήρες, φορτώστε πρώτα ένα πρόγραμμα ελληνικών χαρακτήρων (μικρών κεφαλαίων) σαν αυτό που προμηθεύει η αντιπροσωπία μαζί με τον υπολογιστή.

```
1 rem *** control ***
3 Print "25"
4 c=7:t=12:aa=1:ae=1
5 x=127:dim er$(100):dim ap$(100)
6 gosub 9
7 goto 300
9 rem *** Kane to effe toy plaisioy ***
10 Poke 53280,6
20 Poke 53281,6
```



```

1330 get de$:if de$="" then 1330
1340 run
1999 end
2000 rem *** dhmioYrgia ***
2001 Print "28"
2002 gosub 9
2005 ep$(1)="ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ DHMIOYRGIAS:-----"
2010 ep$(2)="-1- DhmioYrgia ervthmatologioY"
2020 ep$(3)="-2- Susimo ervthmatologioY"
2030 ep$(4)="-3- Fortoma ervthmatologioY"
2040 gosub 450
2050 get ex:if ex=0 then 2050
2060 if ex=1 then 2100
2070 if ex=2 then 2300
2080 if ex=3 then 2600
2090 goto 2050
2100 rem *** dhm.ervthseon **
2115 Print "28":gosub 9
2120 Print "ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ";
2130 Print "28":gosub 5000
2135 gosub 5000
2136 om$=pl$
2160 rem *****
2165 Print "28":gosub 9
2170 Print "ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ ERVTHSH";aa
2175 Print "28":gosub 5000
2176 er$(aa)=pl$:if er$(aa)="" then aa=aa-1:ae=ae-1:goto 2200
2177 Print "28":gosub 9
2180 Print "ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ PANTHSH";aa
2185 Print "28":gosub 5000
2186 ap$(aa)=pl$
2190 ae=ae+1:aa=aa+1:goto 2160
2200 goto 2000
2300 rem * sosimo *
2301 Print "28"
2302 gosub 9
2303 Print "ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ To Pouethse ton disko e99rafhw"
2305 Print "111111 mesa sto ntraib"
2306 Print "111111 Kai Pata KaPoio PlhKtro"
2307 Print "111111 Otan eisai etoimow"
2309 get de$:if de$="" then 2309
2310 open 1,8,1,om$
2330 Print#1,ae
2340 for aa=1 to ae
2350 Print#1,er$(aa)
2360 Print#1,ap$(aa)
2370 next aa
2375 close 1:Print "28":gosub 9
2376 Print "28":goto 400
2600 rem
2601 Print "28"
2602 gosub 9
2603 Print "ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ Onoma mauhmatow:";
2604 gosub 5000
2605 om$=pl$
2606 Print "ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ To Pouethse ton disko anagrvshw"
2607 Print "111111 mesa sto ntraib Kai"
2608 Print "111111 Pata Kati otan eisai etoimow"
2609 get de$:if de$="" then 2609
2610 open 1,8,0,om$
2630 input#1,ae
2640 for aa=1 to ae
2650 input#1,er$(aa)
2660 input#1,ap$(aa)
2670 next aa
2675 close 1:Print "28":gosub 9
2676 Print "28":goto 400
2999 end
4999 rem *** eisa9v9h dedomenon ***
5000 pl$=""
5010 Print "1111";
5020 get a$
5025 if a$=chr$(13) then Print:return
5026 if a$="!" then pl$=mid$(pl$,1,len(pl$)-1):a$="":Print "111";
5030 pl$=pl$+a$
5040 Print a$;
5050 Print "111";
5060 for de=1 to 85:next
5070 Print "11 11";
5080 for de=1 to 85:next
5090 goto 5020
10000 Print "ΣΕΚΕΠΙΛΟΓΕΣ Den Yparxei ervthmatologio sth mnhmh"
10010 for de=1 to 2500:next
10020 run

```



PICTURE BOOK

Srully Blotnick

Το «Χρυσό» Βιβλίο των Υπολογιστών

Επιτέλους ένα βιβλίο
που κάνει τον «απρόσιτο»
κόσμο των υπολογιστών
κτήμα του καθένα!

ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPURESS / McGraw-Hill

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
COMPURESS

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5



COMMODORE

εφαρμογή



ALARM DIRECTORY



4/7/2

Tο πρόγραμμα αυτό είναι γραμμένο για τον COMMODORE 64 K, εξ ολοκλήρου σε BASIC. Στη πρώτη οθόνη του προγράμματος βγαίνει ένα κυρίως μενού, στο οποίο μας δίνονται 4 επιλογές.

Ας ξεκινήσουμε από την πρώτη (F1). Εδώ ο υπολογιστής σας ρωτάει τι ώρα έχετε αυτό σας το ραντεβού. Εδώ έχετε δυνατότητα να βάλετε μέχρι δύο ραντεβού, σε κάποια ορισμένη μέρα που του δίνετε. Από το πρώτο ραντεβού γυρίζετε στο μενού με (F3), ενώ από το δεύτερο με (F1).

Στη δεύτερη κατηγορία του μενού τώρα (F3).

Εκεί ο υπολογιστής σας σας ρωτάει ποιον θα συναντήσετε ή τέλος πάντων τι θα κάνετε στα ραντεβού σας αυτά. Ακόμα ορίζετε τη μέρα που θέλετε το ραντεβού και τι ώρα είναι αυτή που λειτουργείτε το κομπιουτερ σας, και από εκεί και πέρα αρχίζει η χρονομέτρηση.

Στο τρίτο μέρος τώρα (F5) σας δίνονται δύο κατάλογοι με εργασίες που θέλετε να κάνετε π.χ. συνεργασία με το PRINTER ή με RECORDER ή ακόμα και με DISK DRIVE. Έχετε ακόμα και δυνατότητα DELETE των δεδομένων που του έχετε θέσει.

Δημήτρης Ιακωβίδης Τηλ. 7786015

```

1 IFH$=" " THEN H$="00":M$="00"
2 TI$=H$+M$+"00"
5 HY$="00":MY$="00":HT$="00":MT$="00"
10 PRINT CHR$(147):MI$=H$+"":M$+"":+"00":POKE53248+21,0
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,7
30 PRINT":
40 PRINT"COMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$":
50 PRINT":
60 PRINT":
70 FOR X=0 TO 8:PRINT":
80 PRINT":
85 PRINT":
90 PRINT"ADDRESSING.....<F1>"
100 PRINT"ALARM BOARD.....<F3>"
110 PRINT"PLUS WORKS.....<F5>"
120 PRINT"EXIT TIMER.....<F7>"
121 PRINT":

```

```

122 PRINT"IDIMITRIS JACOVIDIS APPLICATIONS 1987 I"
123 PRINT"_____ "
130 GETA$
140 IFA$=" " THEN 200
150 IFA$=" " THEN 1000
160 IFA$=" " THEN 2000
170 IFA$=" " THEN 30000
180 GOTO 130
200 PRINTCHR$(147)
201 REM ***ADDRESSES AND CODES***
210 PRINT"_____ "
220 PRINT"ICOMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
230 PRINT"_____ "
240 PRINT"#####"
250 FORX=0TO8:PRINT"#####| " "33 3" :NEXT
255 PRINT"#####| " "33 3"
260 PRINT"#####| "
300 PRINT"#####TIMER OPEN"
302 IFHY$<"00"ANDMY$<"00"THEN600
305 IFMT$<"00"ANDHT$<"00"THEN500
310 OPEN1,0:PRINT"#####TIMER:";:INPUT#1,HT$:PRINT
330 PRINT"MINUTES:";:INPUT#1,MT$
335 PRINT:PRINT"THE DAY MONDAY#####";:INPUT#1,DR$:CLOSE1
340 POKE781,23:SYS59903
360 PRINT"#####|HT$;";:MT$;";:"00"
370 PRINT"#####|HY$;";:MY$;";:"00":GOSUB500
398 POKE781,21:SYS59903:POKE781,22:SYS59903:POKE781,23:SYS59903
400 OPEN1,0:PRINT"#####TIMER:";:INPUT#1,HY$:PRINT
410 PRINT"MINUTES:";:INPUT#1,MY$
415 CLOSE1
420 POKE781,23:SYS59903
430 PRINT"#####|HT$;";:MT$;";:"00"
440 PRINT"#####|HY$;";:MY$;";:"00":GOTO600
500 PRINT"#####|
510 PRINT"_____ "
520 PRINT"ITO GIVE ADDRESSES TO OTHER CLOCKS F1|"
530 PRINT"_____ "
540 GETAL$
550 IFAL$=" " THEN 398
560 IFAL$=" " THEN 10
570 GOTO540
600 PRINT"#####|
610 PRINT"_____ "
620 PRINT"PLEASE PRESS <F1> TO RETURN TO MENU|"
630 PRINT"_____ "
631 PRINT"#####|HT$;";:MT$;";:"00"
632 PRINT"#####|HY$;";:MY$;";:"00"
640 GETBL$
650 IFBL$=" " THEN 10
670 GOTO640
1000 PRINTCHR$(147)
1001 REM ***ALARM FOR HOURS***
1010 PRINT"_____ "
1020 PRINT"ICOMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
1030 PRINT"_____ "
1032 IFW0$<" " THEN 1100
1035 OPEN1,0
1040 PRINT"WORKS:";:INPUT#1,W0$
1050 IFHY$="00"ANDMY$="00"THENCLOSE1:GOSUB1100
1060 PRINT"WORKS:";:INPUT#1,WA$:CLOSE1
1100 PRINT"#####|
1110 FORX=0TO4:PRINT"#####| " "33 3" :NEXT
1120 PRINT"#####| "

```





```
1130 PRINT"
1140 PRINT"
1150 FORX=0TO4:PRINT"
1160 PRINT"
1170 PRINT"
1180 PRINT"
1190 PRINT"
1200 IFHY$="00"ANDMY$="00"THEN1300
1210 PRINT"
1220 PRINT"
1300 PRINT"
1310 PRINT"ALARM SYSTEM OPENS WITH (F5) FUNCTION!"
1320 PRINT"
1330 GETO$
1340 IFQ$="I"THEN1500
1350 IFQ$="M"THEN10
1360 GOTO1330
1500 POKE781,21:SYS59903:POKE781,22:SYS59903:POKE781,23:SYS59903
1510 INPUT"
1520 INPUT"
1525 INPUT"
1527 INPUT"
1530 PRINT"
1550 PRINT"
1560 PRINT"
1600 GOTO1200
2000 :
2005 PRINTCHR$(147)
2010 PRINT"
2020 PRINT"
2030 PRINT"
2050 PRINT"
2060 FORX=0TO9:PRINT"
2070 PRINT"
2080 PRINT"
2090 PRINT"
2091 PRINT"
2092 PRINT"
2093 PRINT"
2100 GOSUB60000
2110 GETR$
2120 IFR$="M"THENFORT=80TO240:POKEVO+4,T:POKEVO+5,180:NEXT:GOTO2200
2125 IFR$="M"THENFORT=0TO100:POKEVO+21,0:POKEVO+21,4:NEXT:GOTO3500
2130 GOTO2110
2200 PRINTCHR$(147):POKE53248+21,0:POKE646,7
2210 PRINT"
2220 PRINT"
2230 PRINT"
2240 PRINTSPC(15)"
2250 FORX=0TO10:PRINTSPC(15)"
2260 PRINTSPC(15)"
2270 PRINT"
2280 FORX=0TO10:PRINTSPC(13)"
2290 PRINTSPC(13)"
2300 PRINT"
2310 FORX=0TO10:PRINTSPC(11)"
2320 PRINTSPC(11)"
2330 PRINT"
2340 PRINT"
2350 PRINT"
2360 PRINT"
2370 GETTY$
2380 IFV$="1"THEN3000
```

ΕΦΘΑΣΕ το ΝΕΟ-ΔΥΝΑΜΙΚΟ Λειτουργικό Σύστημα για τον C64 και 128*

THE FINAL CARTRIDGE III[®]

...ΔΕΝ ΚΑΝΕΙ!!!!

Αυθεντική Δήλωση Κατόχου Final Cartridge III

ΚΑΙ ΤΙ...



ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΠΛΟ...

...με πραγματικά εύκολη χρήση προκαθορισμένων ή όχι Windows και Pull Down Menus με χρήση Mouse, Joystick ή και Keyboards.

ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΕΥΧΡΗΣΤΟ...

...με 60 καινούργιες Commands & Functions και το σπουδαιότερο δεν χρησιμοποιεί καθόλου μνήμη.

ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΔΥΝΑΜΙΚΟ...

... γιατί έχει ενσωματωμένο Word Processor (80 στήλες) με χαρακτηρισές που μπορούν να κατασκευασθούν.



ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ...

...γιατί μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιονδήποτε Πριντερ συμβατό ή όχι με τον Commodore 64

ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΓΡΗΓΟΡΟ...

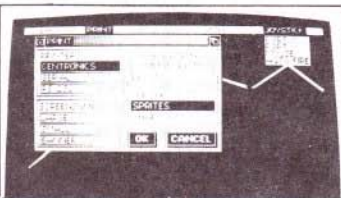
... γιατί διαθέτει 2 Diskloaders και είναι 15 ή 25 φορές (με ειδικό Formatting) ταχύτερο που κάνει τον Computer σας να μοιάζει με Amiga. Διαθέτει επίσης Tape Turbo 10-15 ταχύτερο από τα συνηθισμένα (Load-save).



ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΞΙΟΠΙΣΤΟ...

... γιατί είναι το μόνο Λειτουργικό Σύστημα που Σέβεται Εσάς και τον Computer σας και το μόνο που πραγματοποιεί όπ υποσχεται.

Και βέβαια αυτά και πολλά άλλα θα τα ανακαλύψετε μόνοι σας στο Ελληνικό Manual.



ΕΓΓΥΗΣ 12 ΜΗΝΩΝ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ



GEDICO

® Ε.Π.Ε.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 33 Τ.Κ. 11742 ΑΘΗΝΑΙ
ΤΗΛ. 9227476 - 9025775

*Εργάζεται με τον
C128 στην C64 Mode


```

3630 PRINT"@"SPC(12)"XXXXXXXXXXXXXXXXX CASSETTE OUTPUT"
3640 PRINT"@"SPC(13)"XXXXXXXXXXXXXXXXX1> SAVE BLOCKS"
3650 PRINT"@"SPC(13)"XXXXXXXXXXXXXXXXX2> MAIN MENU"
3700 PRINT"@"SPC(13)"XXXXXXXXXXXXXXXXX3> CHANGE "
3710 GETRK$
3720 IFRK$="1"THEN6000
3730 IFRK$="2"THENGOSUB10
3740 IFRK$="3"THEN4000
3750 GOTO3710
4000 GOSUB40000
4005 REM *** OPENS FILE II ***
4010 PRINTCHR$(147)
4020 OPEN2,8,2,"ALARM FILE"
4030 PRINT#4,HT$
4040 PRINT#4,MT$
4050 PRINT#4,HY$
4060 PRINT#4,MY$
4070 PRINT#4,DR$
4080 PRINT#4,W0$
4090 PRINT#4,WA$
5000 CLOSE2:GOTO2400
6000 PRINTSPC(13)"XXXXXXXXXXXXXXXXX PLAY & RECORD"
6010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:POKE646,0:OPEN1,1,1:POKE646,7
6060 PRINT#1,HT$
6070 PRINT#1,MT$
6080 PRINT#1,HY$
6090 PRINT#1,MY$
6100 PRINT#1,DR$
6112 PRINT#1,W0$
6114 PRINT#1,WA$
6120 CLOSE1:GOTO3500
8000 OPEN4,4
8010 PRINT#4,"FIRST ALARM AT "HT$;" ";MT$;" "; "00"
8020 PRINT#4,"SECOND ALARM AT "HY$;" ";MY$;" "; "00"
8030 CLOSE4:GOTO2600
8500 OPEN4,4
8510 PRINT#4,"FIRST I HAVE TO "W0$
8520 PRINT#4,"THEN I HAVE TO "WA$
8530 CLOSE4:GOTO2600
9000 OPEN4,4
9010 PRINT#4,"ON "DR$" I HAVE TO "W0$" AT "HT$;" ";MT$;" "; "00"
9020 PRINT#4,"AND AT "HY$;" ";MY$;" "; "00" I HAVE TO "WA$
9030 CLOSE4:GOTO2600
10000 END
12000 TE$=HT$+MT$+"00"
12001 REM *****ALARM RINGER*****
12002 IFDR$<>"0"THEN10
12010 TM$=HY$+MY$+"00"
12030 M=INT(VAL(MID$(TI$,3,2))+0.8)*3/5
12040 H=2*VAL(MID$(TI$,1,2))
12045 IFND$="1"THENIFTI$>TE$THEN50000
12046 IFND$="2"THENIFTI$>TM$THEN50000
12050 IFM>30THENH=H+1
12060 IFH>24THENH=H-24
12070 IFM=0THENM=1
12120 PRINT"@";
12160 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
12170 DT$=TI$
12180 FORI=1TOLEN(DT$):PRINTMID$(DT$,I,1); " ";:NEXT
12190 GOTO12030
20000 REM *** OPENS FILE II ***
20010 PRINTCHR$(147)
20030 OPEN2,4,2,"ALARM FILE"

```



```

20040 INPUT#2,HT$
20050 INPUT#2,MT$
20060 INPUT#2,HY$
20070 INPUT#2,MY$
20080 INPUT#2,DR$
20090 INPUT#2,WO$
20100 INPUT#2,WA$
20110 CLOSE2:GOTO2400
29900 END
30000 PRINTCHR$(147):BN$="ARE YOU SURE SIR ?"
30010 FORX=0TO18:PRINTLEFT$(BN$,R)"|":NEXT
30020 INPUT"ARE YOU SURE SIR  YES|":XR$
30030 IFXR$="YES"THENSYS64738
30040 GOTO10
30900 END
40000 :
40010 PRINT"|"SPC(13)"|":NEXT
40020 FORX=0TO10:PRINTSPC(13)"|":NEXT
40030 PRINTSPC(13)"|":NEXT
40040 PRINT"|"SPC(11)"|":NEXT
40050 FORX=0TO10:PRINTSPC(11)"|":NEXT
40060 PRINTSPC(11)"|":NEXT
40070 PRINT"|"SPC(13)"|DRIVE'S OUTPUT "
40080 PRINT"|"SPC(13)"|SAVE BLOCKS"
40090 PRINT"|"SPC(13)"|MAIN MENU"
40100 PRINT"|"SPC(13)"|CHANGE "
40110 GETET$
40120 IFET$="1"THEN4005
40130 IFET$="2"THENGOSUB10
40140 IFET$="3"THEN40500
40150 GOTO40110
40500 REM *** NEW PAGE ***
40510 PRINTCHR$(147):POKE646,7
40550 PRINT"|":NEXT
40560 PRINT"|":NEXT
40570 PRINT"|":NEXT
40600 LL=25
40610 QW$="I AM DELETEING ALL YOUR DATA...."
40620 QW$=QW$+"TO RETURN TO THE MAIN MENU PRESS SPACE BAR....."
40625 QW$=QW$+".....SPACE BAR.....SPACE BAR.....SPACE BAR...."
40630 LE=LEN(QW$):LP=(40-LL)/2
40640 FORSCR=1TOLE:PRINT"|"TAB(LP)
40645 PRINTMID$(QW$,SCR,LL)
40650 FORRCS=1TO50:NEXTRCS:NEXTSCR
40660 DR$="":DY$="":WO$="":WA$="":H$=""
40665 FORT=0TO6000
40670 GETSD$
40680 IFSD$=" "THENGOTO1
40690 NEXT:GOTO40600
50000 REM *** MUSIC ***
50001 FORTY=0TO120:Y=54296:W=54276:A=54277:H=54273:L=54272
50005 POKEV,15:POKEW,33:POKEA,90:POKEH,200:POKEL,10:FORT=0TO120:NEXT
50020 POKEW,0:NEXT:GOTO10
60000 REM ****DATA FOR SPRITE****
60010 VO=53248:POKEVO+21,4:POKE2042,13:POKEVO+41,7
60020 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
60030 POKEVO+4,80:POKEVO+5,180
60040 DATA3,0,0,7,128,0,3,192,224,1,225,224,0,241,192,0,121,192,0,127,192,3,255
60050 DATA192,7,255,192,7,207,192,1,243,192,15,253,224,15,254,224,15,159,216
60060 DATA1,239,184,7,247,112,7,254,224,7,253,192,0,11,128,0,7,0,0,0,0
60500 RESTORE:GOSUB2110

```

READY.

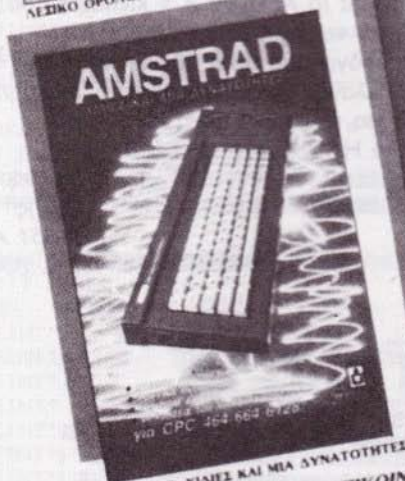
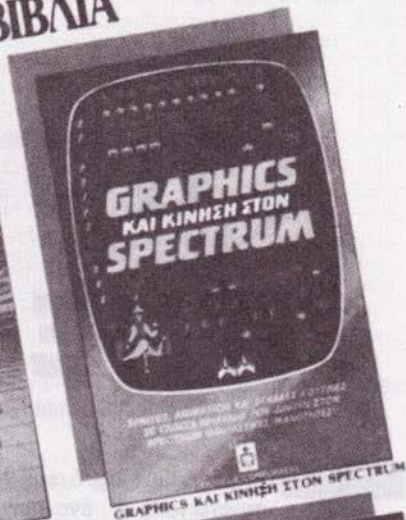
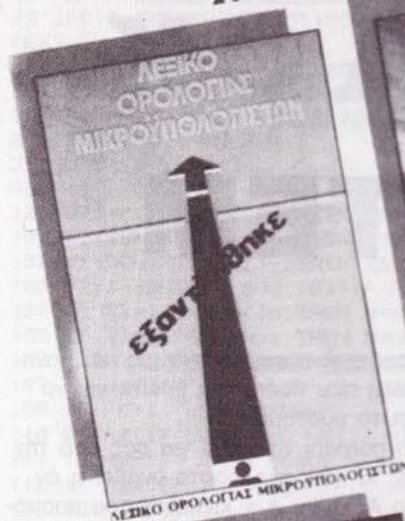


Και όλα
βιβλία...

ΕΚΔΟΣΕΙΣ

COMPUPRESS

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ ΜΕ
ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΙΔΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ



ΓΙΑ ΧΩΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΓΕΛΙΩΝ



ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ
ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
ΛΕΩΝ ΣΥΓΓΡΟΥ 44
11747 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9289225, 9289226
FAX 9216937
ΧΑΛΚΕΔΩΝ 29. 94637
ΗΡΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. 282663

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

Προς τον/την παραγγέλλοντα COMPUPRESS
Συντάκτη: 44 - 11747 ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου σταλείτε τα παρακάτω βιβλία με την αξία τους:

Σας στέλνω ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΣΤΑΣΗ Νο

☐ ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΙΤΙΣΤΩΝ

☐ ASSEMBLY ΓΙΑ ΤΟΥΣ ELECTRON & BBC

☐ Graphics και Κίνηση στον Spectrum (= κούπονι)

☐ Amstrad. Χώρες και μια δυνατότητα

☐ Γλώσσα Μηχανής στον Spectrum

☐ COMPU-DATA 87 (οδηγός αγοράς business computers)

Συνολικό ποσό:

με την αξία τους

650 ΔΡΧ

1.400 ΔΡΧ

1.950 ΔΡΧ

1.800 ΔΡΧ

1.400 ΔΡΧ

500 ΔΡΧ

ΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΗΜΕΡΑ

ΟΝΟΜΑ

ΤΗΛ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ



COMMODORE

παιχνίδι

100 HACK THE SYSTEM

Tο πρόγραμμα αυτό σας φέρνει αντιμέτωπους σ' ένα παιχνίδι με νούμερα, με το computer σας. Αρχίζοντας από το μηδέν προσθέτετε μία εσείς και μία το κομπιούτερ σας νούμερα από 1-10.

Όποιος φτάσει πρώτος στο 100 κερδίζει. Παίζετε πρώτος, αν όμως θέλετε, κουνώντας προς τα κάτω το joystick παίζει πρώτα το computer.

Το νούμερο που θα προσθέσετε το καθορίζετε κουνώντας το joystick (Port II) δεξιά -αριστερά και πατώντας το κόκκινο.

Προσοχή όμως: Ο αντιπαλός σας δεν παίζει τίμια. Χρησιμοποιεί ένα σύστημα που τον φέρ-

νει πάντα κερδισμένο **εκτός** από μία και μοναδική περίπτωση που πρέπει να βρείτε και να σπάσετε έτσι το σύστημα.

Μπορεί το παιχνίδι να χαθεί για σας από την πρώτη κιόλας κίνησή σας, οπότε ανάβει η ένδειξη Mat in A, όπου A = κινήσεις που απομένουν για να χάσετε.

Το πρόγραμμα δίνει πίνακα κινήσεων, δυνατότητα αλλαγής χρωμάτων οθόνης, διακοπής παρτίδας για καινούρια αρχή κ.ά.

Καλό HACKING

Β. Σπάρταλης
Φυλής 178
11251 ΑΘΗΝΑ
Τηλ. 8649226

```

5 00=1:0A=1
8 PRINT"J":POKE53281,00:POKE53280,0A:POKE 19,64
9 PRINT"COLOURS ";COLOURS;WITH "C" ":GOSUB 2000
10 PRINT"WE ARE NOW IN : 0 "
11 PRINT"PLAYER"
12 S$="YOUR MOVE":IF D>0 THEN D$="I"
13 PRINT"COMPUTERS MOVE":PRINT" ";S$;D$;X" + "
14 PRINT"COMPUTERS MOVE":GOSUB 99:PRINT" ";X+N:GOSUB 750:N=X+N
15 PRINT" ";G$;Y$;X;"+";N-X;"=";N:IF N=100 THEN GOTO 1000
16 PRINT"

```



```

17 PRINT "S";X;" > ";N;PRINT "S"
18 GOSUB 800:GOSUB 850:PRINT "S";YOUR MOVE"
19 PRINT "S";COMPUTERS MOVE"
20 GR$=">":GOSUB 3100
21 POKE 53281,0:FORH=1TO81:POKE 53280,H:NEXT:POKE 53280,0A:POKE 53281,00:GOSUB 700
22 PRINT "S";:N;"+";X-N;"=";X:UR=1:GOSUB 839
23 PRINT "S";N;" > ";X;" "
25 PRINT "S";YOUR MOVE"
26 PRINT "S";COMPUTERS MOVE"
27 PRINT "S";WE ARE NOW IN : ";X;" "
28 PRINT "S";FIRE;BUTTON"
29 IFD>0 THENPRINT "S";:FORH=1TO4:PRINT "S"
NEXT
30 IF X<100 THEN PRINT:S$;" "
31 PRINT "S";G$;N;"+";X-N;"=";X:G$=G$+" "
32 IF X-N>10 THEN GOSUB 700
34 IF X=100 THEN 390
35 GOTO 13
99 N=1
100 GR$="<":GOSUB 3100:XT%=PEEK(56320) AND 31
101 XI=SGN(XT% AND 4)-SGN(XT% AND 8):IF UR<>0 THEN 103
102 YI=SGN(XT% AND 1)-SGN(XT% AND 2):IFD=0ANDYI<>0 THENN=0:X=1:Y$="Q":J$="J":GOTO320
103 FB=1-SGN(XT% AND 16):IF FB=1 THEN UR=1:PRINT "S";FIRE;BUTTON"
104 IF XI=1 AND N<10 THEN N=N+1
105 IF XI=-1 AND N>1 THEN N=N-1
106 PRINT "S";:PRINT "J";:N;" ";
107 IF J$<>"J" THEN J$=J$+"J"
108 IF FB=1 THEN RETURN
110 GETA$:IF UU=0 AND UR<>0 THEN UU=1:GOSUB 3000
111 IF A$="C" THEN GOSUB 1100
112 IF A$="E" THEN RUN
199 GOTO 100
200 PRINT "S";
201 FORH=0TO9:PRINT " | " :NEXT H
210 PRINT " "
300 RETURN
390 POKE 53281,0:POKE 53280,0:IF X-N<10 THEN T$="||"
400 IF D=9 THEN T$=T$+"Q"
403 PRINT "S";:FORA=1TO4:PRINT "S" :NEXT A
405 FORA=1TO6:PRINT "S";I AM THE;WINNER*:FORH=1TO250:NE
XT
406 PRINT "S";I AM THE;WINNER♥:FOR H=1 TO250:NEXTH:NEXT
499 WAIT 56320,16,16
500 RUN
600 PRINT " S "
601 PRINT " JOYSTICK LEFT "
602 PRINT " JOYSTICK RIGHT "
603 PRINT " "
605 PRINT "S"
606 PRINT " FIRE; JOYSTICK; "
607 PRINT " BUTTON; DOWN; "
608 PRINT " "
610 RETURN
700 IF X-N>D*10 THEN X=(INT(10*RND(1))+1)+N
702 RETURN
750 D=D+1
751 RETURN
800 IF X<12 THEN X=12:RETURN
801 IF X<23 THEN X=23:RETURN
802 IF X<34 THEN X=34:RETURN

```



MICRODRIVE MANAGER

Tο MICRODRIVE MANAGER είναι ένα πρόγραμμα με το οποίο ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να κάνει ορισμένες χρήσιμες εργασίες όπως π.χ.: αντιγραφή ή σβήσιμο προγράμματος με ιδιαίτερη ευκολία.

Παράλληλα υπάρχει HELP option και βέβαια έξοδος απ' το πρόγραμμα (μ' αυτήν την επιλογή γίνεται "NEW").

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- 100-130 : Αρχική οθόνη.
- 140-230 : Χρήσιμες πληροφορίες για κάθε εργασία που κάνει το πρόγραμμα.

- 240-340 : MENU
- 350-380 : Έξοδος απ' το πρόγραμμα. (EXIT).
- 390-520 : Σβήσιμο ενός προγράμματος (DELETE).
- 530-680 : Αντιγραφή ενός προγράμματος (COPY).
- 690-880 : Αλλαγή ονομασίας ενός προγράμματος (RENAME)
- 890-1000 : Φορμάρισμα μικροκασέτας (FORMAT)
- 1010-1100 : DIRECTORY μιας μικροκασέτας.
- 1110-1150 : "HELP"

ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΤΑΣΟΣ

```

100 MODE 8
110 PAPER 7:PAPER #0,0:BORDER #0,4,0:BORDER 4,7:INK#0,7:INK 0:CLS#0:CLS
120 LET s$="  %%% MICRODRIVE MANAGER %%% ":FOR A=3 TO 30:BEEP 100,10:INK 7:STRIP 0:AT 7,A:UNDER 1:PRINT s$(A):NEXT A:LET z$="  BY T.J.STAVROPOULOS ":FOR M=7 TO 27:BEEP 100,10:AT 9,M:PRINT z$(M):NEXT M
130 UNDER 0:STRIP 4:AT 17,9:INK 6:FLASH 1:PRINT"Press any key...":FLASH 0:x$=INKEY$(-1):BEEP 5000,1000:GO TO 240
140 STRIP 7:CLS:INK 0:CSIZE 0,1:INK 2:PRINT "1) DIRECTORY(mdv1 or mdv2):":CSIZE 0,0:INK 0:PRINT"Directory is something quite usefull for you because you can see the programs that a cartridge contains and be sure of the files which need to be copied, deleted or renamed.":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT" Press any key to continue... ":a$=INKEY$(-1):STRIP 7:BEEP 5000,1000
150 RETURN
160 STRIP 7:CLS:CLS#0:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"2) DELETE A FILE(mdv1 or mdv2):":INK 0:CSIZE 0,0:PRINT"This command allows you to erase unwanted files from the cartridge,which makes the sectors available for new information.":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT" Press any key to continue... ":f$=INKEY$(-1):BEEP 5000,1000
170 RETURN
    
```



```
180 STRIP 7:CLS:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"3) COPY A FILE.":INK 0:CSIZE 0,0:PRINT"Cop
y allows you to copy a file from mdv1 to mdv2 and opposite. This is a very impor
tant command due to the fact that it creates copies of a particular program.
This means that when you loose a program you won't have to write it again, be
cause you'll have it on another cartridge.":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT"
Press any key to continue..." :a$=INKEY$(-1):BEEP 5000,1000
190 RETURN
200 STRIP 7:CLS:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"4) RENAME A FILE(mdv1 or mdv2)":INK 0:CSI
ZE 0,0:PRINT"This command's aid, is to change the name of a file once it is on th
e microdrive directory.":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT" Press any key to
continue..." :f$=INKEY$(-1):BEEP 5000,1000
210 RETURN
220 STRIP 7:CLS:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"5) FORMAT A CARTRIDGE(mdv1)":INK 0:CSIZE
0,0:PRINT"This command is necessary when using a cartridge for the first time. I
f a cartridge hasn't been formatted then it can't be used).Note that this c
ommand erases the entire cartridge, so you should be carefull when using it.
":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT" Press any key to continue..." :d$=INKEY
$(-1):BEEP 5000,1000
230 RETURN
```

```
240 PAPER 7:PAPER#0,0:BORDER#0,4,0:BORDER 4,7:INK#0,7:INK 0:CLS#0:CLS:STRIP 7
250 CSIZE 3,1:AT 0,4:UNDER 1:PRINT"MICRODRIVE MANAGER":AT 1,11:INK 3:CSIZE 0,0:P
RINT"MENU":UNDER 0:CSIZE 1,1:INK 0:PRINT"Choises:"
260 INK 2:CSIZE 0,0:AT 6,4:PRINT "1) DIRECTORY.":AT 8,4:PRINT "2) DELETE A FILE.
":AT 10,4:PRINT"3) COPY A FILE.":AT 12,4:PRINT "4) RENAME A FILE.":AT 14,4: PRIN
T"5) FORMAT A CARTRIDGE.":AT 16,4:PRINT"6) ESCape.":AT 18,4:PRINT"7) HELP."
270 INK #0,7:PRINT#0:PRINT#0,"Your choice (1,2,3,4,5,6 or 7) ? ":INPUT#0, c$
280 IF c$="" THEN GO TO 270
290 IF c$="1" THEN directory
300 IF c$="2" THEN DEL
310 IF c$="3" THEN COP
320 IF c$="4" THEN rename
330 IF c$="5" THEN form:ELSE IF c$="6" THEN ender:ELSE IF c$="7" THEN help
340 IF c$ <> "1" OR c$ <> "2" OR c$ <> "3" OR c$ <> "4" OR c$ <> "5" OR c$ <> "6" OR c
$ <> "7" THEN GO TO 240
```



```
350 DEFINE PROCEDURE ender
360 INK 1:CLS:AT 7,6:PRINT"ARE YOU SURE (Y/N) ? ":INPUT YN$
370 IF YN$="Y" OR YN$="y" THEN CLS:NEW:ELSE IF YN$="n" OR YN$="N" THEN GO TO 240
380 END DEFINE ender
```



```

390 DEFine PROCEDURE DEL
400 f=0
410 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT"Place the cartridge in...( ";:INK 2;:UNDER 1:PRINT"mdv
1 ";:UNDER 0;:INK 1:PRINT"or ";:INK 2;:UNDER 1:PRINT"mdv2";:UNDER 0;:INK 1:PRINT
" ) ";:INPUT q$
420 IF q$="mdv1" OR q$="MDV1" THEN f=2:PRINT "Press any key to continue...":a$=I
NKEY$(-1)
430 IF q$="mdv2" OR q$="MDV2" THEN f=1:PRINT "Press any key to continue...":s$=I
NKEY$(-1)
440 IF f=0 THEN GO TO 240
450 CLS:PRINT"Which file do you want to delete? ";:INPUT f$
460 PRINT "Are you sure? ";:INPUT d$
470 IF d$="NO" OR d$="no" THEN GO TO 450
480 IF d$="YES" OR d$="yes" THEN PRINT "Press any key to delete the file...":a$=
INKEY$(-1):ELSE GO TO 240
490 CLS:AT 8,0:PRINT "PLEASE WAIT...PROGRAM DELETION IS IN PROGRESS."
500 IF f=2 THEN DELETE "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#0,"New direc
tory for cartridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
510 IF f=1 THEN DELETE "mdv2_"&f$:DIR mdv2_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#0,"New direc
tory for cartridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
520 END DEFine DEL
530 DEFine PROCEDURE COP
540 f=0
550 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT "Place the master cartridge in...( ";:INK 2;:UNDER 1:P
RINT"mdv1 ";:UNDER 0;:INK 1:PRINT"or ";:INK 2;:UNDER 1:PRINT"mdv2 ";:UNDER 0;:IN
K 1:PRINT") ";:INPUT gh$
560 IF gh$="MDV1" OR gh$="mdv1" THEN f=2
570 IF gh$="mdv2" OR gh$="MDV2" THEN f=1
580 IF f=0 THEN GO TO 240
590 PRINT"Press any key to continue...":a$=INKEY$(-1)
600 CLS:PRINT "Which file do you want to copy? ";:INPUT f$
610 PRINT"Are you sure? ";:INPUT a$
620 IF a$="NO" OR a$="no" THEN GO TO 600
630 IF a$="yes" OR a$="YES" THEN PRINT "Press any key to copy the file...":ELSE
GO TO 240
640 x$=INKEY$(-1)
650 CLS:AT 8,0:PRINT "PLEASE WAIT...COPYING IS IN PROGRESS"
660 IF f=1 THEN COPY "mdv2_"&f$ TO "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#
0,"New directory for cartridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
670 IF f=2 THEN COPY "mdv1_"&f$ TO "mdv2_"&f$:DIR mdv2_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#
0,"New directory for cartridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
680 END DEFine COP

```

```

690 DEFine PROCEDURE rename
700 f=0
710 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT "Place the cartridge in...( ";:UNDER 1;:INK 2:PRINT"md
v1 ";:UNDER 0;:INK 1:PRINT"or";:UNDER 1;:INK 2:PRINT"mdv2 ";:UNDER 0;:INK 1:PR
INT") ";:INPUT xc$
720 IF xc$="mdv1" OR xc$="MDV1" THEN f=2
730 IF xc$="mdv2" OR xc$="MDV2" THEN f=1
740 IF f=0 THEN GO TO 240
750 PRINT"Press any key to continue...":a$=INKEY$(-1)
760 CLS:PRINT "Which file is to be renamed? ";:INPUT f$
770 PRINT "Are you sure? ";:INPUT z$
780 IF z$="NO" OR z$="no" THEN GO TO 760
790 IF z$="YES" OR z$="yes" THEN GO SUB 800:ELSE GO TO 240
800 CLS:PRINT "Which is the new name you want to give to the program? ";:INPUT t
$
810 PRINT "Are you sure? ";:INPUT n$
820 IF n$="NO" OR n$="no" THEN GO TO 800

```

```

830 IF n$="yes" OR n$="YES" THEN GO SUB 840:ELSE GO TO 240
840 PRINT "Press any key to rename the program...":a$=INKEY$(-1)
850 CLS:AT 8,0:PRINT"PLEASE WAIT...THE PROGRAM WILL BE RENAMED."
860 IF f=2 THEN COPY "mdv1_"&f$ TO "mdv1_"&t$:DELETE "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE
25:INK #0,7:PRINT#0,"New directory for cartridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
870 IF f=1 THEN COPY "mdv2_"&f$ TO "mdv2_"&t$:DELETE "mdv2_"&f$:DIR mdv2_:PAUSE
25:INK #0,7:PRINT#0,"New directory for cartridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
880 END DEFine rename

```

```

890 DEFine PROCedure form
900 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT "PLACE THE CARTRIDGE TO BE FORMATED IN mdv1.Press any
key to continue..."
910 a$=INKEY$(-1)
920 CLS:PRINT"What name do you want to give to the cartridge which will be forma
ted? ":INPUT f$
930 IF LEN(f$)>10 THEN PRINT "Too long.The name of the cartridge must be less th
an ten letters.":PRINT"Press any key to continue...":f$=INKEY$(-1):GO TO 920:ELS
E GO TO 940
940 PRINT"Are you sure? ":INPUT d$
950 IF d$="NO" OR d$="no" THEN GO TO 920
960 IF d$="yes" OR d$="YES" THEN GO SUB 970:ELSE GO TO 240
970 PRINT"Press any key to format the cartridge...":a$=INKEY$(-1)
980 CLS:AT 8,0:PRINT "PLEASE WAIT...THE CARTRIDGE IS IN PROCESS TO FORMAT."
990 FORMAT "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#0,"New directory for car
tridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
1000 END DEFine form

```

```

1010 DEFine PROCedure directory
1020 f=0
1030 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT"Where do you want the directory (in ":UNDER 1::INK 2
:PRINT"mdv1 ":UNDER 0::INK 1:PRINT"or":UNDER 1::INK 2:PRINT" mdv2":UNDER 0::I
NK 1:PRINT")? ":INPUT e$
1040 IF e$="MDV2" OR e$="mdv2" THEN f=1
1050 IF e$="mdv1" OR e$="MDV1" THEN f=2
1060 IF f=0 THEN GO TO 240
1070 PRINT "Press any key for the cartridge directory...":d$=INKEY$(-1)
1080 IF f=2 THEN INK #0,7:CLS:DIR mdv1_:PAUSE 25:PRINT #0,"Directory for the ca
rtridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
1090 IF f=1 THEN INK #0,7:CLS:DIR mdv2_:PAUSE 25:PRINT#0,"Directory for the car
tridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
1100 END DEFine directory
1110 DEFine PROCedure help
1120 CLS#0:CLS:INK 4:CSIZE 0,1:AT 0,12:PRINT"-- HELP --"
1130 CSIZE 0,0:INK 0:AT 4,1:PRINT"DELETE A PROGRAM - PRESS < F1 >":AT 6,1:PRIN
T"COPY A PROGRAM - PRESS < F2 >":AT 8,1:PRINT"RENAME A PROGRAM - PRESS < F
3 >":AT 10,1:PRINT"FORMAT A CARTRIDGE - PRESS < F4 >":AT 12,1:PRINT"DIRECTORY
- PRESS < F5 >"
1140 IF d$=INKEY$(-1):IF KEYROW(0)=2 THEN GO SUB 160:ELSE IF KEYROW(0)=8 THEN GO S
UB 180:ELSE IF KEYROW(0)=16 THEN GO SUB 200:ELSE IF KEYROW(0)=1 THEN GO SUB 220:
ELSE IF KEYROW(0)=32 THEN GO SUB 140:ELSE GO TO 240
1150 END DEFine help

```





BOXING

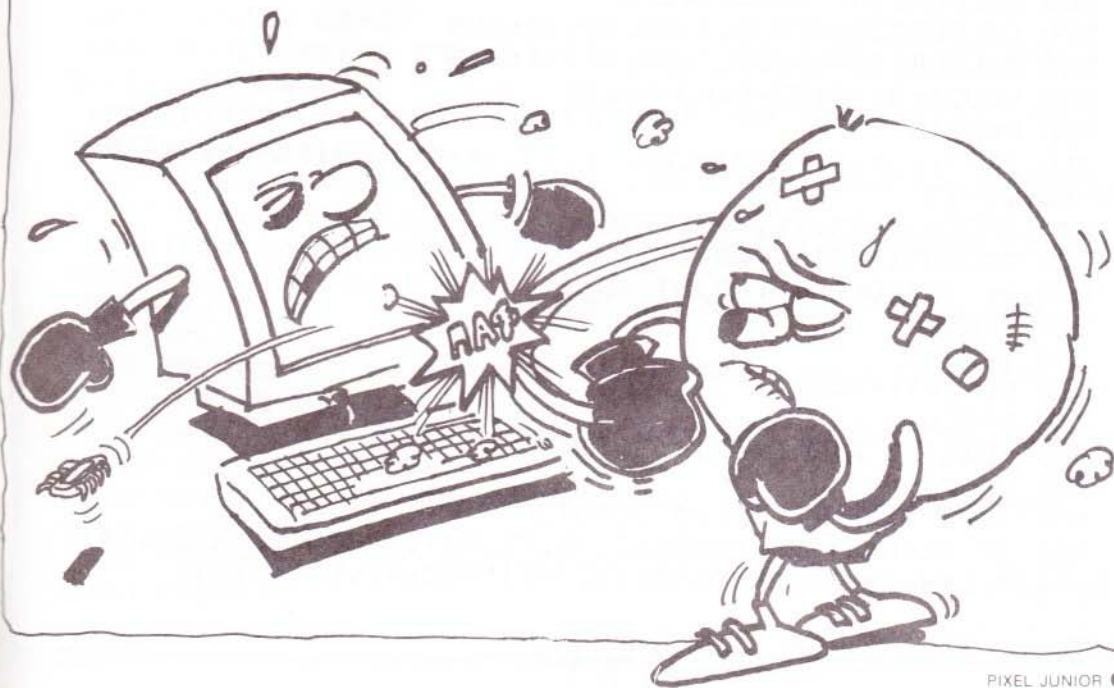
Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες που ο καθένας παίρνει τον μαύρο ή τον άσπρο boxer. Οι παίκτες καθώς και το ριγκ φαίνονται από πάνω. Σκοπός σας να δώσετε όσες περισσό-

τερες γροθιές μπορείτε στον αντίπαλο στο χρονικό διάστημα των δύο (2) λεπτών. Για κάθε γροθιά παίρνετε δύο βαθμούς και αν κατορθώσετε να μαζέψετε 150 βαθμούς πριν εξαντληθεί ο χρόνος τότε ο αντίπαλός σας βγαίνει νοκ άουτ (K O). Αφού τελειώσει ο αγώνας ανακηρύσσεται ο νικητής. Πατήστε μετά από λίγο ένα οποιοδήποτε πλήκτρο για να ξαναρχίσετε.

Ένα σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι, όταν ο αντίπαλος ρίχνει μια γροθιά, εσείς δεν μπορείτε να κάνετε το ίδιο συγχρόνως. Κάθε φορά που θέλετε να ρίξετε γροθιά, θα πρέπει να ξαναπατάτε το πλήκτρο.

Για να πληκτρολογήσετε το παιχνίδι δώστε
PAGE = & 1100 [return] NEW [return] και
MODE 7 [return] για συστήματα δισκέτας και
σώστε το πρόγραμμα ΠΡΙΝ το τρέξετε. Στη
γραμμή 1460 αντικαταστήστε το σύμβολο της
δίεσης (#) με το σύμβολο της λίρας (£). Για
τον Acorn Electron συμβουλευτείτε το manual
του υπολογιστή και για τις τιμές που πρέπει να
δοθούν στις εντολές INKEY στην PROCgm.

Φιλικότατα
Γιάννης Λάριος



```

10 REM *****
20 REM *   B O X I N G   *
30 REM *
40 REM * By J. Larios *
50 REM *   For PIXEL *
60 REM * (C) April '87 *
70 REM *****
80
90 REM Don't include these REMs into
100 REM the program !
110
120 REM It runs on the BBC B/B+/Master/Master Compact
130 REM For Acorn Electron check or change INKEY
140 REM values in "PROCgm" procedure
150
160 MODE7
170 IF PAGE>&E00 THEN PROCr
180 MODE1
190 *FX9,5
200 *FX10,5
210 *FX16,0
220 *FX11
230 VDU19,2,2;0;
240 PROCins
250 CLEAR:CLS:VDU23;8202;0;0;0;
260 COLOUR130:COLOUR1:CLS
270 COLOUR129:VDU28,1,30,38,10:CLS
280 COLOUR130:VDU28,2,29,37,11:CLS
290 VDU26:S1=0:S2=0:KD=FALSE
300 PROCINIT
310 X%=3:Y%=12:K%=33:L%=23:L$=L1$:R$=R1$:K%=K%:1%=L%:
x%=X%:y%=Y%
320 PROCm(0,X%,Y%,R$):PROCm(3,K%,L%,L$)
330 COLOUR1:PRINTTAB(17,2);"0":COLOUR0:PRINTTAB(10,4)
;"Player 1":COLOUR3:PRINTTAB(21,4);"Player 2"
340 PROCsc
350 TIME=0
360 REPEAT:PROCgm
370 PROCp
380 IFX%<K% AND R$=R1$ GOTO430
390 PROCp
400 IFK%<X% AND R$=L1$ GOTO430
410 IF X%<K% THEN PROCm(2,X%,Y%,R$):PROCm(2,K%,L%,L$)
:_R$=R1$:L$=L1$:PROCm(0,X%,Y%,R$):PROCm(3,K%,L%,L$)

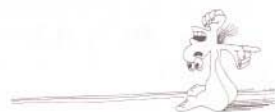
```

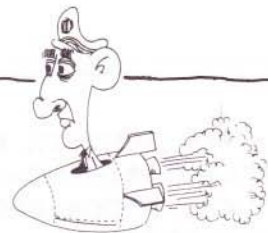


```

420 IFK%<X% PROCm(2,X%,Y%,R$):PROCm(2,K%,L%,L$):R$=L1
$:L$=R1$:PROCm(0,X%,Y%,R$):PROCm(3,K%,L%,L$)
430 PROCp:PROCp:PROct:PROCp:UNTIL KO=TRUE OR TIME>=12
000:PROct
440 PROCfinal:GOTO250
450 END
460 DEFPROCm(c,x,y,f$)
470 COLOURc:PRINTTAB(x,y);f$
480 ENDPROC
490 DEFPROCgm
500 *FX15,1
510 IFINKEY(-88) k%=K%:l%=L%:K%=K%-2:PROCmw
520 IFINKEY(-73) k%=K%:l%=L%:K%=K%+2:PROCmw
530 IFINKEY(-41) l%=L%:k%=K%:L%=L%-2:PROCmw
540 IFINKEY(-89) l%=L%:k%=K%:L%=L%+2:PROCmw
550 IFINKEY(-17) y%=Y%:x%=X%:Y%=Y%-2:PROCmb
560 IFINKEY(-66) y%=Y%:x%=X%:Y%=Y%+2:PROCmb
570 IFINKEY(-51) x%=X%:y%=Y%:X%=X%-2:PROCmb
580 IFINKEY(-68) x%=X%:y%=Y%:X%=X%+2:PROCmb
590 PROCp
600 ENDPROC
610 DEFPROCmw
620 IFK%<3 K%=3
630 IFK%>33 K%=33
640 IFL%<12 L%=12
650 IFL%>23 L%=23
660 IF((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND (
%-X%)>=0) L%=1%
670 IF((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND (
%-X%)>=0) L%=1%
680 IF((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND (
%-K%)>=0) L%=1%
690 IF((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND (
%-K%)>=0) L%=1%
700 IF((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((L%-Y%)<6 AND (L
-Y%)>=0) K%=k%
710 IF((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((Y%-L%)<6 AND (Y
-L%)>=0) K%=k%
720 IF((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((L%-Y%)<6 AND (
%-Y%)>=0) K%=k%
730 IF((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((Y%-L%)<6 AND (
%-L%)>=0) K%=k%
740 PROCm(2,k%,l%,L$):PROCm(3,K%,L%,L$)
750 ENDPROC

```





```
760 DEFPROCmb
770 IF X%<3 THEN X%=3
780 IF X%>33 THEN X%=33
790 IF Y%<12 THEN Y%=12
800 IF Y%>23 THEN Y%=23
810 IF ((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND
K%-X%)>=0) THEN Y%=y%
820 IF ((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND
K%-X%)>=0) THEN Y%=y%
830 IF ((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND
X%-K%)>=0) THEN Y%=y%
840 IF ((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND
X%-K%)>=0) THEN Y%=y%
850 IF ((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((L%-Y%)<6 AND (
%-Y%)>=0) THEN X%=x%
860 IF ((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((Y%-L%)<6 AND (
%-L%)>=0) THEN X%=x%
870 IF ((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((L%-Y%)<6 AND
L%-Y%)>=0) THEN X%=x%
880 IF ((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((Y%-L%)<6 AND
Y%-L%)>=0) THEN X%=x%
890 PROCm(2,x%,y%,R#)
900 PROCm(0,x%,Y%,R#)
910 ENDPROC
920 DEFPROCsc
930 COLOUR0:PRINTTAB(13,6);S1;" ";;COLOUR3:PRINTTAB(2
,6);S2;" ";;ENDPROC
940 DEFPROCwp
950 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TD1000
960 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TD1000
970 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TD1000
980 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TD1000
990 ENDPROC
1000 IF Y%<L% AND L$=L1$ THEN PROCpu(L3$,L1$):ENDPROC
1010 IF L%<Y% AND L$=L1$ THEN PROCpu(L2$,L1$):ENDPROC
1020 IF Y%<L% AND L$=R1$ THEN PROCpu(R3$,R1$):ENDPROC
1030 IF L%<Y% AND L$=R1$ THEN PROCpu(R2$,R1$):ENDPROC
1040 DEFPROCbp
1050 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TD1100
```

```

1060 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TO1100
1070 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TO1100
1080 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TO1100
1090 ENDPROC

1100 IF Y%<L% AND R$=R1$ THEN PROCbu(R2$,R1$)
1110 IF L%<Y% AND R$=R1$ THEN PROCbu(R3$,R1$):ENDPROC
1120 IF Y%<L% AND R$=L1$ THEN PROCbu(L2$,L1$):ENDPROC
1130 IF L%<Y% AND R$=L1$ THEN PROCbu(L3$,L1$):ENDPROC
1140 ENDPROC
1150 DEFPROCpu(c$,f$)
1160 PROCm(2,K%,L%,f$)
1170 PROCm(3,K%,L%,c$)
1180 SOUND0,-15,6,2
1190 t%=TIME+35:REPEATUNTILTIME>=t%
1200 PROCm(2,K%,L%,c$)
1210 PROCm(3,K%,L%,f$):PROCm(0,X%,Y%,R$)
1220 S2=S2+2:PROCsc
1230 IF S2=150 THEN KO=TRUE
1240 ENDPROC
1250 DEFPROCbu(c$,f$)
1260 PROCm(2,X%,Y%,f$):PROCm(0,X%,Y%,c$)
1270 SOUND0,-15,5,2
1280 t%=TIME+35:REPEATUNTILTIME>=t%
1290 PROCm(2,X%,Y%,c$):PROCm(0,X%,Y%,f$):PROCm(3,K%,L%
L$)
1300 S1=S1+2:PROCsc
1310 IF S1=150 THEN KO=TRUE
1320 ENDPROC

1330 DEFPROCt:COLOUR1:PRINTTAB(18,2):(TIME DIV 6000) M
OD 60;":":(TIME DIV 100) MOD 60;" ":ENDPROC
1340 DEFPROCins
1350 COLOUR130:CLS:COLOUR1
1360 PRINT"SPC(8);"I n s t r u c t i o n s"
1370 PRINT"
1380 PRINT" The object of the game is to hit the      op
ponent as many times as you can          within the limit
of 2 minutes."
1390 PRINT"" If 150 points are gained before the      t
ime limit is over then there is a      Knock Out (KO)."
```





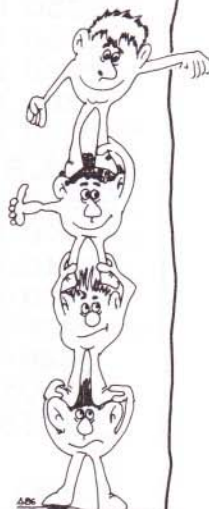
```
1400 COLOUR0:PRINT"SPC(15);"K e y s :"  
1410 PRINT"  
1420 PRINT" Player 1 : Black";:COLOUR3:PRINTSPC(4);" P  
layer 2 : White"  
1430 COLOUR0  
1440 PRINT" -----";:COLOUR3:PRINTSPC(4);" -  
-----"  
1450 COLOUR0  
1460 PRINT" 'Q' - Up";:COLOUR3:PRINTSPC(11);"'#' -  
Up"  
1470 COLOUR0:PRINT" 'A' - Down";:COLOUR3:PRINTSPC(9)  
;"'J' - Down"  
1480 COLOUR0:PRINT" 'D' - Left";:COLOUR3:PRINTSPC(9)  
;"'+ ' - Left"  
1490 COLOUR0:PRINT" 'F' - Right";:COLOUR3:PRINTSPC(8)  
;"'*' - Right"  
1500 COLOUR0:PRINT" TAB - Punch";:COLOUR3:PRINTSPC(7)  
;"RETURN- Punch"  
1510 COLOUR1  
1520 PRINT"  
1530 PRINT"SPC(8);"Press any key to start"  
1540 A=GET  
1550 ENDFPROC  
1560 DEFPROCfinal  
1570 IF S1=S2 THEN COLOUR1:PRINTTAB(14,8);"No-one won!  
"  
1580 IF S1>S2 THEN VDU19,0,8;0;  
1590 IF S2>S1 THEN VDU19,3,8;0;  
1600 IF S1>S2 AND KO=TRUE THEN COLOUR0:PRINTTAB(18,1);  
"K O"  
1610 IF S2>S1 AND KO=TRUE THEN COLOUR3:PRINTTAB(18,1);  
"K O"  
1620 TIME=0:REPEATUNTILTIME>500  
1630 *FX15,1  
1640 A=GET  
1650 VDU19,0,0;0;19,3,7;0;  
1660 ENDFPROC  
1670 DEFPROCp  
1680 A$=INKEY$(0)  
1690 IFASC(A$)=9 PROCbp  
1700 IFASC(A$)=13 PROCwp  
1710 ENDFPROC  
1720 DEFPROCcr
```



```

1730 PRINT"Relocating....."
1740 *TAPE
1750 FORI=PAGE TO TOP STEP 4
1760 !(&E00+(I-PAGE))=!I
1770 NEXT
1780 *KEY0PAGE=&E00;MO.!MRUN!M
1790 *FX138,0,128
1800 END
1810 ENDPROC
1820 DEFPROCINIT
1830 VDU23,240,3,3,15,15,15,15,15,15
1840 VDU23,241,252,252,255,255,255,255,255,255
1850 VDU23,242,15,15,3,3,0,0,0,0
1860 VDU23,243,255,255,252,252,0,0,0,0
1870 VDU23,244,0,0,0,0,255,255,255,255
1880 VDU23,245,15,15,63,63,252,252,240,240
1890 VDU23,246,240,240,252,252,255,255,255,255
1900 VDU23,247,255,255,255,255,252,252,240,240
1910 VDU23,248,255,255,63,63,15,15,0,0
1920 VDU23,249,0,0,15,15,63,63,255,255
1930 VDU23,250,240,240,252,252,63,63,15,15
1940 VDU23,251,255,255,255,255,0,0,0,0
1950 VDU23,252,0,0,0,0,252,252,255,255
1960 VDU23,253,255,255,255,255,255,255,252,252
1970 VDU23,254,15,15,15,15,15,15,3,3
1980 VDU23,255,0,0,0,0,3,3,15,15
1990 VDU23,224,192,192,240,240,240,240,240,240
2000 VDU23,225,240,240,192,192,0,0,0,0
2010 VDU23,226,63,63,255,255,255,255,255,255
2020 VDU23,227,255,255,63,63,0,0,0,0
2030 VDU23,228,0,0,0,0,255,255,255,255
2040 VDU23,229,240,240,252,252,31,31,15,15
2050 VDU23,230,0,0,240,240,252,252,255,255
2060 VDU23,231,255,255,252,252,240,240,0,0
2070 VDU23,232,15,15,63,63,255,255,255,255
2080 VDU23,233,255,255,255,255,63,63,15,15
2090 VDU23,234,15,15,63,63,252,252,240,240
2100 VDU23,235,255,255,255,255,0,0,0,0
2110 VDU23,236,255,255,255,255,255,255,63,63
2120 VDU23,237,0,0,0,0,63,63,255,255
2130 VDU23,238,0,0,0,0,192,192,240,240
2140 VDU23,239,240,240,240,240,240,240,192,192
2150 FOR I=1 TO 41

```





```
2160 READ R
2170 R1$=R1$+CHR$R
2180 NEXT
2190 DATA 228,228,226,224,10,8,8,8,8,229,9,227,225,10,
8,8,8,8,232,230,10,8,8,233,231,10,8,8,234,9,237,238,10,
8,8,8,8,235,235,236,239
2200 FORN=1 TO 41
2210 READ C
2220 L1$=L1$+CHR$(C)
2230 NEXT
2240 DATA 240,241,244,244,10,8,8,8,8,242,243,9,245,10,
8,8,249,246,10,8,8,248,247,10,8,8,8,8,255,252,9,250,10,
8,8,8,8,254,253,251,251
2250 FORN=1 TO 41
2260 READ F
2270 R2$=R2$+CHR$F
2280 NEXT
2290 DATA 10,228,228,226,224,10,8,8,8,8,229,9,227,225,
10,8,8,8,8,232,230,10,8,8,233,231,9,9,237,238,10,8,8,8,
8,8,235,235,235,236,239
2300 FORN=1 TO 44
2310 READ B
2320 R3$=R3$+CHR$B
2330 NEXT
2340 DATA 9,228,228,228,226,224,10,8,8,8,8,8,8,232,230
,9,9,227,225,10,8,8,8,8,8,8,233,231,10,8,8,234,9,237,23
8,10,8,8,8,8,235,235,236,239
2350 FORM=1 TO 44
2360 READ Q
2370 L2$=L2$+CHR$Q
2380 NEXT
2390 DATA 10,240,241,244,244,10,8,8,8,8,242,243,9,245,
10,8,8,249,246,10,8,8,8,8,8,8,255,252,9,9,248,247,10,8,
8,8,8,8,8,254,253,251,251,251
2400 FORM=1 TO 42
2410 READ Q
2420 L3$=L3$+CHR$Q
2430 NEXT
2440 DATA 8,8,240,241,244,244,244,10,8,8,8,8,8,8,242,243
,9,9,249,246,10,8,8,248,247,10,8,8,8,8,255,252,9,250,10
,8,8,8,8,8,254,253,251,251
2450 ENDPROC
```





TI-99/4A

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ

ΧΗΜΕΙΑ



Είναι ένα πρόγραμμα εκπαιδευτικό στον τομέα της Χημείας (σε Extended Basic). Υπάρχουν πολλά περιθώρια βελτιώσεων όπως η αύξηση των στοιχείων, η αλλαγή της μουσικής επένδυσης κ.λπ., τα οποία αφήνω να τα επεξεργαστεί ο κάθε χρήστης όπως αυτός θέλει.

Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Θ πατάει FCTN-U

Στην αρχή, το πρόγραμμα καλωσορίζει το χρήστη και τον πηγαίνει στο menu. Εκεί καλείται να διαλέξει ανάμεσα σε πέντε διαφορετικά πράγματα στη α) Ο computer να βρει το σύμβολο ενός στοιχείου, β) Ο computer να βρει το όνομα στοιχείου, γ) να γίνει στο χρήστη τεστ σε σύμβολα στοιχείων, δ) να γίνει στο χρή-

στη τεστ σε ονόματα στοιχείων, και ε) τέλος παιχνιδιού.

Στο πρώτο στάδιο, ο χρήστης δίνει το όνομα ενός στοιχείου και ο computer βρίσκει το σύμβολό του. Στο δεύτερο στάδιο, ο χρήστης δίνει το σύμβολο ενός στοιχείου και ο computer βρίσκει ποιο στοιχείο είναι αυτό. Στο τρίτο στάδιο, ο χρήστης καλείται να βρει τα σύμβολα των στοιχείων που του δίνει ο computer. Στο τέταρτο στάδιο, ο χρήστης καλείται να βρει ποιού στοιχείου σύμβολο είναι αυτό που ο computer απεικονίζει. Και τέλος στο πέμπτο στάδιο ο computer αποχαιρετάει το χρήστη.

Μπακλαβάς Γρηγόρης
Παπαδιαμάντη 3
Θεσ/νίκη 54645

Δομή του προγράμματος

10-110	Ελληνικοί χαρακτήρες
130-210	DATA Στοιχείων
230-320	PRESENTATION
330-320	MENU
550-1630	MAIN ROUTINE
1640-1670	Αποχαιρετισμός
1680-2020	Υπορουτίνα μουσικής

ΠΡΟΣΟΧΗ!

- Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Ψ πατάει SHIFT-2
- Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Φ πατάει FCTN-T
- Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Π πατάει FCTN-R
- Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Ρ πατάει FCTN-Z
- Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Σ πατάει SHIFT-6

```

10 RANDOMIZE
20 CALL CLEAR
30 RESTORE 90
40 FOR G=1 TO 11
50 READ F,J$
60 CALL CHAR(F,J$)
70 NEXT G
80 REM DATAS
90 DATA 64,0054545438101010,68,001824424242427E,93,00107C547C101010,71,003C20202
0202020
100 DATA 74,003C00001800003C,76,0018244242424242,91,007E242424242424,92,003C2222
3C202020
110 DATA 94,003C20100810203C,95,003844447C444438,86,003844444438007C
120 GOTO 240
130 DATA AZVTO,N,AN\AKAA,C,AGILIO,A1,AGO,AR,AGY\OA,As,AABEATIO,Ca,BO\IO,B,B\
VMIO,Br,HLIO,He,_EIO,S,IVDIO,I
140 DATA KALIO,K,KAAATE\OA,Sn,LEYKOX\YAOA,Pt,MAGGANIO,Mn,MAGNHAIIO,Ms,MOLYBDOA,P
b,NAT\IO,Na,NED,Ne,NIKELIO,Ni,OJYCONO,O
150 DATA OY\ANIO,U,CY\ITIO,SI,\ADIO,Ra,AIDH\OA,Fe,YD\AGY\OA,Hs,YD\OGONO,H,_LO\I
O,F,JVAJ\OA,P,XALKOA,Cu,XLV\IO,CL
160 DATA XY\AOA,Au,X\VMIO,Cr,@EYDA\GY\OA,Zn,LI\IO,LI,AT\ONTIO,Sr,BA\IO,Ba,KOBALT
IO,Co,CLOYTONIO,Pu,A\AENIKO,As,
170 DATA KYCTO,Kr,JENO,Xe,\ADONIO,Rn,_O\IO,Th,BIAMOY\IO,Bi,TANTALIO,Ta,J\ANKIO,
Fr,MOLYBENIO,Mo,KAIATIO,Cs
180 DATA \OYBIDIO,Rb,TITANIO,Ti,AKANDIO,Sc,YTT\IO,Y,ZI\KONIO,Zr,ACJNIO,Hf,GE\MANI
O,Ge,NIOBIO,Nb,BOLJ\AMIO,W,TEXNHITIO,Tc
190 DATA \HNIO,Re,\OY\INIO,Ru,\ODIO,Rh,CALLADIO,Pa,ΘAMIO,Os,I\IDIO,Ir,KADMIO,Cs,
GALLIO,Ga,INDIO,In,_ALLIO,Tl
200 REM TELOS
210 REM STOIXEIVN
220 REM
230 KALOSVRISMA
240 PRINT "KALVA H\ATE ATO"
250 PRINT "C\OG\AMMA TOY JANTAATIKOY"
260 CALL MU
270 PRINT "GXHG\HI"
280 CALL MU
290 CALL CLEAR
300 PRINT "TO C\OG\AMMA AYTO AOY DINEI TO AYMBOLO 69 XHMIKVN ATOIX-XEIVN KAI AOY
KANEI ENA TEAT GIA NA DEIA EOAO KALA TA JE-\EIS."
310 FOR I=1 TO 1000
320 NEXT I
330 CALL CLEAR
333 PROSPAUEIA=0
336 SVSTA=0
340 PRINT "DATA : "
350 PRINT

```

```

340 PRINT "1 GIA NA BNEIA TO ATOIXEIO"
370 PRINT
380 PRINT "2 GIA NA BNEIA TO ONOMA"
390 PRINT
400 PRINT "3 GIA NA KANEIA TEAT AE
410 PRINT
420 PRINT "4 GIA NA KANEIA TEAT AE
430 PRINT
440 PRINT "5 GIA TELOA"
450 PRINT
460 PRINT
470 PRINT
480 PRINT
490 PRINT
500 PRINT "H EKLOGH ADY : (1,2,3,4,5)"
510 CALL KEY(0,K,S)
520 IF S=0 THEN 510
530 IF (K<49)+(K>53) THEN 510
540 ON K-49 GOTO 550,730,920,1270,1640
550 CALL CLEAR
560 PRINT "DVAE TO ONOMA ENOA ATOIXEIOY "
    | "
570 INPUT G$
580 RESTORE 130
590 FOR I=1 TO 69
600 READ R$,E$
610 IF G$=R$ THEN 690
620 NEXT I
630 IF G$=R$ THEN 690
640 CALL CLEAR
650 PRINT "TO ";G$;" DEN EINAI ATH MNHMH"
660 FOR I=1 TO 600
670 NEXT I
680 GOTO 330
690 PRINT "TO ";G$;" AYMBOlizETAI ME ";E$
700 FOR I=1 TO 600
710 NEXT I
720 GOTO 330
730 CALL CLEAR
740 PRINT "DVSE TO AYMBOLO
    | "
    ENOA ATOIXEIOY
    | "
750 INPUT O$
760 RESTORE 130
770 FOR I=1 TO 69
780 READ R$,E$
790 IF O$=E$ THEN 870
800 NEXT I
810 IF O$=E$ THEN 870
820 CALL CLEAR
830 PRINT "TO ";O$;" DEN YCA\XEI"
840 FOR I=1 TO 600
850 NEXT I
860 GOTO 330
870 CALL CLEAR
880 PRINT "TO ";O$;" EINAI TO "R$
890 FOR I=1 TO 600
900 NEXT I
910 GOTO 330
920 CALL CLEAR
930 L=INT(69*RND)+1
940 RESTORE 130
950 FOR I=1 TO L
960 READ R$,E$

```

ATOIXEIA"

ONOMATA"



```

970 NEXT I
980 PRINT "CVA AYMBOLIZETAI TO ";R$;" "
990 INPUT O$
1000 PROSPAUEIA=PROSPAUEIA+1
1010 IF O$=E$ THEN 1150
1020 CALL CLEAR
1030 PRINT "*****LA_OA*****"
1040 PRINT "TO ";R$;" AYMBOLIZETAI ME ";E$
1050 FOR I=1 TO 600
1060 NEXT I
1070 PRINT
1080 PRINT "EXEIA ";AVSTA;" ATA ";PROSPAUEIA
1090 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO;"
1100 CALL KEY(0,K,S)
1110 IF S=0 THEN 1100
1120 IF K=79 THEN 330
1130 IF K=78 THEN 920
1140 GOTO 1100
1150 PRINT "*****AVATO*****"
1160 CALL MU
1170 CALL MU
1180 SVSTA=SVSTA+1
1190 PRINT
1200 PRINT "EXEIA ";AVSTA;" ATA ";PROSPAUEIA
1210 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO?"
1220 CALL KEY(0,K,S)
1230 IF S=0 THEN 1220
1240 IF K=79 THEN 330
1250 IF K=78 THEN 920
1260 GOTO 1220
1270 CALL CLEAR
1280 RANDOMIZE
1290 L=INT(69*RND)+1
1300 RESTORE 130
1310 FOR I=1 TO L
1320 READ R$,E$
1330 NEXT I
1340 PRINT "CLOY ATOIXEIOY          AYMOLO EINAI          TO ";E$

```



```

1350 INPUT T$
1360 PROSPAUEIA=PROSPAUEIA+1
1370 IF T$=R$ THEN 1520
1380 CALL CLEAR
1390 PRINT "*****LA_OA*****"
1400 PRINT "TO ";E$;" EINAI TO ";R$
1410 PRINT
1420 PRINT "EXEIA ";SVSTA;" ATA "PROSPAUEIA
1430 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO?"
1440 CALL KEY(0,K,S)
1450 IF S=0 THEN 1440
1460 IF K=79 THEN 330
1470 IF K=78 THEN 1270
1480 GOTO 1440
1490 FOR I=1 TO 500
1500 NEXT I
1510 GOTO 310
1520 PRINT "*****AVATO*****"
1530 CALL MU
1540 CALL MU
1550 SVSTA=SVSTA+1
1560 PRINT
1570 PRINT "EXEIA A;SVSTA;" ATA ";PROSPAUEIA
1580 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO?"

```

```

1590 CALL KEY(0,K,S)
1600 IF S=0 THEN 1590
1610 IF K=79 THEN 330
1620 IF K=78 THEN 1270
1630 GOTO 1590
1640 CALL CLEAR
1650 PRINT "K:\IMA!! TELEIVAE-ENA V\AIB E\OG\AMMA ANTIO!!!!!!!!!!!!!!"
1660 CALL MU
1670 CALL MU
1680 SUB MU
1690 RESTORE 1980
1700 M2=30
1710 F2=7000
1720 FOR D=1 TO 55
1730 READ Q,G
1740 IF (D=1)+(D=9)+(D=13)+(D=22)+(D=27)+(D=32)+(D=40)+(D=50)+(D=57) THEN 1860
1750 IF (D=5)+(D=18)+(D=36)+(D=46) THEN 1890
1760 IF (D=12)+(D=25)+(D=28)+(D=53) THEN 1920
1770 CALL SOUND(G*7,Q,0,F2,M2)
1780 IF L=13 THEN 1830
1790 IF L=28 THEN 1830
1800 IF L=41 THEN 1830
1810 NEXT D
1820 GOTO 1990
1830 FOR W1=1 TO 100
1840 NEXT W1
1850 GOTO 1820
1860 M2=8
1870 F2=262
1880 GOTO 1770
1890 M2=8
1900 F2=349
1910 GOTO 1770
1920 M2=8
1930 T2=196
1940 GOTO 1770
1950 REM ---
1960 REM DATAS
1970 REM
1980 DATA 330,40,294,20,262,20,330,20,294,20,262,20,523,40,440,20,535,50,392,50,
330,40,262,40,294,50,330,40
1990 DATA 294,20,262,20,330,20, 294,20,262,40,523,40,440,20,523,40,392,40,330,20,
262,20,294,40,262,40
2000 DATA 494,40,523,20,587,40,392,40,392,40,440,20,392,40,523,40,523,40,440,40,
349,40,440,40,394,40,330,40
2010 DATA 294,20,262,20,330,20,294,20,262,40,523,40,440,20,523,40,392,40,330,20,
262,20,294,40,294,20,262,40
2020 SUBEND
2030 REM *****
2040 REM * X H M E I A *
2050 REM * *
2060 REM * BAKLAVAS GRHGORIOS *
2070 REM * A.PAPADIAMANTH 3 *
2080 REM * - TEL. 847-591 -
2090 REM * THESSALONIKH -
2100 REM *****

```

ΤΕΛΟΣ





ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

SPECTRUM+ ΜΕ ΕΞΟΔΟ MONITOR + MONITOR PHILIPS ΜΕ ΗΧΟ + KEMPSTON INTERFACE + JOYSTICK + 150 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + CURRAH SPEECH + ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ. ΔΩΡΟ ΚΑΣΕΤΟΘΗΚΗ. ΟΛΑ ΜΑΖΙ 50.000 ΤΗΛ. 2524649 ΑΝΤΩΝΗΣ

ZX SPECTRUM+: 18000, DATA-RECORDER (autostop Counter, ηχείο): 8000, 150 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (καινούργια παιχνίδια, αντιγραφικά, εφαρμογές, εκπαιδευτικά): 8000. Ή όλα μαζί 28000!! ΔΗΜΟΣ/ΚΟ ΜΑΓΝΗΤΟΦΩΝΟ SANYO για computer: 11000. ΠΟΜΠΟΣ FM, 25W: 10000!! ΤΗΛ. 031-697275 Ηλίας Θεο/νίκη απόγευμα.

COMMODORE 64, drive, joystick, Philips monitor, C.I.TON printer, 25 TOP δισκέτες, τιμή τζάμπα, Βασίλης 8958746.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 + MONITOR SANYO + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ INTERFACE + 100 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ + ΕΓΓΥΗΣΗ + ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ + ΚΑΛΩΔΙΑ ΤΙΜΗ ΣΟΚ 9017649. ΣΠΥΡΟΣ.

COMMODORE 64 + DISK DRIVE 1541 + PRINTER 801 + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ + JOYSTICKS + ΒΙΒΛΙΑ ΔΡΧ. 90.000 ΔΗΜΗΤΡΗΣ 8161514 15.00-18.00 Μ.Μ.

COMMODORE 64 + DISK DRIVE + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ + ΒΙΒΛΙΑ + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΙΜΗ ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΗ. ΓΙΩΡΓΟΣ 7789982 9-12 ΒΡΑΔΥ.

COMMODORE 64, DRIVE 1541, MIDI INTERFACE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ, ΜΑΖΙ Ή ΧΩΡΙΣΤΑ ΠΡΩΤ 8839114 ΑΠΟΓΕΥΜΑ 6443690

COMMODORE 64 με εγγύηση + DRIVE 1541C με εγγύηση + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + 50 παιχνίδια δισκέτες και κασέτες ΟΛΑ ΜΟΝΟ 70.000. Τηλέφωνο 6444654, Χρήστος.

COMMODORE 128, DISK DRIVE 1571, ΕΓΧΡΩΜΟ 80ΣΤΗΛΟ MONITOR THOMSON, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ,

FREEZE FRAME CARTRIDGE, 5 JOYSTICKS, 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΑΣΙΑΣ 360.000 ΜΟΝΟ 210.000 ΟΛΑ ΜΑΖΙ. ΕΠΙΣΗΣ ΓΙΑ SPECTRUM ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ PHILIPS VY0001, TURBO JOYSTICK INTERFACE, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΛ. 6713863.

COMMODORE 128, ΕΥΚΑΙΡΙΑ DISK DRIVE 1570, MONITOR PHILIPS με ήχο, JOYSTICK COMMODORE κασετόφωνο και 250 παιχνίδια. Δημήτρης 7707420.

COMMODORE 128 + 1571 DD + MONITOR PHILIPS/80 ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ, ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ ΤΗΛ. 7798027-4122509.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128 + DRIVE 1571 + MONITOR + ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΤΡΟΜΕΡΑ ΑΠΙΘΑΝΗ ΤΙΜΗ (ΟΛΑ ΣΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΤΟΥΣ - ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣΤΑ) ΤΗΛ. 6815252, ΑΛΕΞΗΣ - ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!!

COMMODORE 128. ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΜΕ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ. MUSIC MAKER, JOYSTICKS, CARTRIDGES ORIGINAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΗΛ. 4320370 ΝΙΚΟΣ.

COMMODORE-128 + Έγχρωμο monitor SANYO + DRIVE 1570 + βιβλίο BASIC + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR NL-10 + FREEZE-FRAME + 2 JOYSTICKS + 400 προγράμματα σε δισκέτες δρχ. 270.000 λόγω στρατιωτικού Κο Πα-ναγιώτη 7-8 μ.μ. ΤΗΛ. 6912820

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128 (α-μεταχειριστός, στο κουτί του με εγγύηση ΜΕΜΟΧ) + MONITOR 1901 (έγχρωμο) + DISK DRIVE 1571 + PRINTER 1520 (τετραχρώμος) + COMMODORE κασετόφωνο + 2 JOYSTICKS + FREEZE FRAME III (CARTRIDGE αντιγράφει τα πάντα) + GEOS 1.2 + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ με 200 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (DEFENDER OF THE CROWN, CALIFORNIA GAMES) + ΒΙΒΛΙΑ και ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, μόνο 220.000 δρχ. Τηλ. 7240092.

AMSTRAD PC1512 HD, Έγχρωμο, 20 MB Hard Disk, ελληνικό. Καινούργιο με εγγύηση 12 μήνες. Πολλά προγράμματα. Τηλ. 5237918.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 8512 ΑΓΟΡΑΣ 1986 ΠΟΛΛΑ EXTRA ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ. 4118314 και 4816586 8-13 ΑΝΤΩΝΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ AMSTRAD 6128 αμεταχειριστός έγχρωμος, με 13 δισκέτες JOYSTICK, βιβλία, περιοδικά και 70 Προγράμματα εταιριών. Τηλ. 2518218 και 2519577.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ 4 ΜΗΝΩΝ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ + ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ JOYSTICK + 21 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + 200 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΕΛΛΗΝΙΚΟ MANUAL + 2 ΒΙΒΛΙΑ ΓΙΑ ΤΟ CPM PLUS ΚΑΙ ΕΝΑ ΓΙΑ BASIC + 10 ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ AMSTRAD + ΚΑΛΩΔΙΟ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟΥ, ΤΙΜΗ 110.000! ΤΗΛ. 4952921.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 464 αμεταχειριστός με πράσινο μόνιτορ και διάφορα αξεσουάρ σε φθηνή τιμή τηλ. 5243215.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΧΕΔΟΝ ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟΣ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ + ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΟΝΟ 75.000 ΤΗΛ. 900159. Αθηνά. Θεσσαλονίκη.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ 87 ΕΓΓΥΗΣΗ 11 ΔΙΣΚΕΤΕΣ (TOP GAMES) JOYSTICK Q. SHOT II MANUAL ΜΟΝΟ 75.000 ΛΟΓΩ ΑΝΑΓΚΗΣ ΚΥΡΙΟΣ ΣΥΡΟΣ ΤΗΛ. 5143628.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 464 ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR ΣΕ ΚΑΛΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ. 4917388 ΣΤΡΑΤΟΣ.

AMSTRAD 464 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + 120! ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΤΑΙΡΙΩΝ + UTILITIES + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΤΙΜΗ ΕΚΠΑΝΗ ΟΛΑ ΜΑΖΙ ΤΗΛ. 8832469 ΠΑΝΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520ST ΑΡΙΣΤΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ (ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΗΝΗΣ 1MByte), ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ΣΕ ΛΟΓΙΚΗ ΤΙΜΗ. ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ. ΤΗΛ. 8659488 ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ.

ATARI 800 XL, DISK DRIVE 1050, ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ BLACK MAX, 8 ΔΙ-

ΣΚΕΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΩΛΕΙΤΑΙ 55.000 ΔΡΧ. Βασίλης 6712156.

ATARI 800XL, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ 1010, 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ, ΚΑΣΕΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, CARTRIDGE BASIC, ΟΛΑ ΔΡΧ. 33.000. ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ ΑΠΟ 19.30. 6570-513.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ IBM PC junior 128K, αρίστη κατάσταση, με έγχρωμη οθόνη 13 ιντσών, μόνο 100.000 δρχ. τηλ. 8228125. Κώστας.

BBC, drive, 6502 second processor, κασετόφωνο, ROMs Pascal, Doctor 1000 προγράμματα. Δίδονται χωριστά. Τηλ. 9918083.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ BBC B, DRIVES ΑΚΗΤΕΡ 800K, MONITOR TAXAN PC ΕΓΧΡΩΜΟ HIGH RESOLUTION, ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. ΓΙΑΝΝΗΣ 7662762, 7660985.

SOFTWARE

30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΜΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.200 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΤΗΛ. 8840832.

75 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.000 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, ΕΠΙΣΗΣ ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΤΗΛ. 8842549.

ΣΟΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ 75 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙΑ ΓΡΑΜΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.000 ΔΡΧ. ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΤΗΛ. 8841084.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ 30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΜΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.200 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ



ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗ-
ΜΕΝΗ ΤΗΛ. 8841084.

**ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΟ ΕΝΟΧΛΗ-
ΤΙΚΟ tape loading error στην οθόνη
σας, μια είναι η λύση 7221531. Έχω
στον Spectrum ό,τι ζητήσετε από
προγράμματα εισαγωγής.**

ΑΠΕΙΡΕΣ ζώες, οδηγίες, χάρτες για
όλα τα καινούργια προγράμματα του
Spectrum, 9752833 Κώστας.

SPECTRUM 48/128: ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΣΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ, ΤΟ
ΕΧΟΥΜΕ ΠΡΩΤΟΙ. THEO DEVIL +
HACKERSOFT CALL 6513841
ANYTIME. ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ HAC-
KING SERVICE - ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥ-
ΠΗΡΕΤΗΣΗ - ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙ-
ΜΕΣ - ΕΙΔΙΚΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙ-
ΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ - ΑΘΗΝΑ + Ε-
ΠΑΡΧΙΑ. ΕΙΣΤΕ ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ! ΑΓΟΡΑ-
ΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ!

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ SPECT-
RUM, ARCADE HANDBOOKS
ΜΕ ΧΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΚΑΙ
ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΕΠΙΣΗ-
Σ COMMODORE C-64/C-128. ΠΛΗ-
ΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΟ ΜΑΝΟ 9235210.

BOMBA: DEFENDER OF THE
GROWN SPECTRUM AMSTRAD
ΠΑΛΑΒΕΣ ΑΠΟ ΑΜΕΡΙΚΗ ΣΕ ΛΙΓΟ
DOUBLE DRAGON STAR TREK
ΑΛΕΚΟΣ 0332-27573.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΥΠΕΡ-
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΥ
SPECTRUM software. ΑΠΡΟΣΔΟ-
ΚΗΤΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ. ΕΝΗΜΕΡΩΜΕ-
ΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΣΤΗΝ
ΕΠΑΡΧΙΑ 8615977-8820313-
8646961.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΡΟ-
ΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + UTI-
LITIES) ΓΙΑ SPECTRUM (+2) AM-
STRAD (6128,664 COMMODORE
ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ
ΕΠΑΡΧΙΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΘΑ-
ΝΑΣΗΣ (031) 916263.

ΔΙΑΘΕΤΩ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ SPECTRUM.
ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ. ΚΑΝΩ ΚΑΙ Α-
ΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. 031-20 5658 Θεο/νίκη
Απόγευμα ΘΟΔΩΡΟΣ.

SPECTRUM +2, αμεταχείριστο, πλή-
ρες (manuals κ.λπ.) με software,

Mega Basic κ.λπ. σε τιμή ευκαιρίας
τηλ. 8061444.

COMMODORE 64 ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΔΙΣΚΟ Ή ΚΑ-
ΣΕΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ GAMES ΣΙΓΟΥ-
ΡΗ ΕΓΓΡΑΦΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ
ΣΑΣ. ΜΠΑΜΠΗΣ 5721822.

COMMODORE 64 ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Α-
ΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ SUPER TOP
GAMES ΔΙΣΚΟΣ Ή ΚΑΣΕΤΑ ΑΜΕΣΗ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΟΔΗΓΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑ-
ΒΟΛΕΣ. ΤΗΛ. 5721822-5712942.

1500 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, Α-
ΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΓΙΑ
COMMODORE 64, 128, AMIGA,
ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΜΟΝΟ, ΛΟΓΩ ΣΠΟΥ-
ΔΩΝ. ΝΙΚΟΣ 6423274 ΑΠΟΓΕΥΜΑ-
ΤΑ

COMMODORE Πωλείται η ΣΥΛ-
ΛΟΓΗ ΜΟΥ των πιο τελευταίων προ-
γραμμάτων σε λογικές τιμές. ΚΑΣΕ-
ΤΑ-ΔΙΣΚΟΣ. Επίσης 10 Αμερικάνι-
κες δισκέτες μόνο 2900 ΠΡΟΛΑΒΕ-
ΤΕ!!! τηλ. 4110117.

COMMODORE 64/128 ΜΕΓΑΛΗ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΕ
ΚΑΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ
ΜΕ CRACKING SERVICES ΕΞΩ-
ΤΕΡΙΚΟΥ ΓΙΩΡΓΟΣ: 6726944 ΠΑ-
ΝΤΕΛΗΣ: 6525786.

COMMODORE 64-128-AMIGA!!!
ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΦΑ-
ΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ
ΦΟΡΤΩΜΑ - ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ -
ΛΟΓΩ ΣΠΟΥΔΩΝ. ΜΙΧΑΛΗΣ:
4181420.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά προγράμ-
ματα για C64/128, Amiga, IBM. Πλού-
σια συλλογή 35.000 και πλέον προ-
γραμμάτων. Τα επαγγελματικά συνο-
δεύονται από Manuals, ζητήστε δω-
ρεάν καταλόγους. Τα προγράμματα
αποστέλλονται και στην επαρχία.
Τηλ. 01/2283651.

COMMODORE 128D ΔΕΚΑΔΕΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ UTILITIES - ΠΑΙ-
ΧΝΙΔΙΑ - ΒΙΒΛΙΑ - JOYSTICK Α-
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΑ ΔΕΚΤΟΣ ΕΛΕΓ-
ΧΟΣ - ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΤΗΛ.
9018532 ΓΙΑΝΝΗΣ 7-9 μ.μ.

AMIGA 500 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ GAMES
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ, UTILITIES. ΠΩ-
ΛΟΥΝΤΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ. Α-
ΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. Ο-

ΔΗΓΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΗΛ.
5721822-5712942.

COMMODORE 64. Πωλείται η συλ-
λογή μου από τα πλέον σύγχρονα
προγράμματα, που σίγουρα θα τα...
παιζετε. RENEGADE, RED, ACE 2,
ART STUDIO 2, INDIANA JONES,
TAI PAN, KRAKOUT, ASSAULT
MACHINE, CATABALL, Επίθεωρη-
τής Σαίνης και πολλά, πολλά, πολλά
ακόμα, συνολικά 125 προγράμματα
στην απίστευτη τιμή των 4.800 δρχ.
μόνον, λόγω ανάγκης. Προσφέρονται
για κασέτα και δισκέτα. Συνοδεύει: ε-
νημερωτικό έντυπο. Δοκιμασμένα
και τρέχουν σίγουρα ΟΛΑ. Ταχυδρο-
μικώς στέλνω με αντικαταβολή σε ό-
λη την Ελλάδα. Αφήσατε τηλέφωνό
σας στο 7655588 και ΚΑΛΕΣ ΠΟΡ-
ΤΕΣ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΣΑΣ.

ORIGINAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ
ΚΑΣΕΤΑ Ή ΔΙΣΚΟ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟ-
ΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. DRI-
VES 5 1/4 ΓΙΑ AMSTRAD CPC-
6124-664-464, ΔΙΠΛΗΣ ΚΕΦΑΛΗΣ,
COMPUTERS, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΤΑΣΟΣ
9702189.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ
AMSTRAD ΑΠΟ 100 δρχ. ΕΠΙΣΗΣ
ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ JOYSTICKS ΓΙΑ
AMSTRAD ΤΗΛ. 9705945 ΧΡΗ-
ΣΤΟΣ.

AMSTRAD: ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ -
ΤΙΜΕΣ ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΕΣ. ΠΩΛΟΥ-
ΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, UTILITIES, ΑΝΤΙ-
ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΑ (ΓΙΑΝΝΗΣ -
8229897) ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΑ (ΚΩΣΤΑΣ -
8841128) ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!

AMSTRAD SOFTWARE GAMES,
UTILITIES, ΓΛΩΣΣΕΣ (100-200)
δρχ. και ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ και
ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ + IBM προγράμματα.
ΤΗΛ. 0381/23156-23246 Σταύρος.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ GAMES
ΚΑΙ UTILITIES ΓΙΑ 6128. ΚΑΤΑ-
ΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΝΙΚΟΣ 6712100
ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

AMSTRAD 6128: ORIGINAL SOFT-
WARE ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. GAMES -
UTILITIES -COPIERS, ΣΤΕΛΝΩ
ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ ΤΗΛ. 4627276,
ΜΑΝΟΣ 2-11 μ.μ.

AMSTRAD SOFTWARE 464-664-
6128 ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΥΣ
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ
ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙ-
ΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΣΥΝΕΧΗ
ΑΝΑΝΕΩΣΗ. ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΡΑΔΟ-
ΣΗ, ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ, ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ,
ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΕΙΚΟ-
ΣΗ GP-700, ΕΓΧΡΩΜΟΣ ΣΥΝΕΡ-
ΓΑΖΕΤΑΙ ΜΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟ-
ΛΟΓΙΣΤΕΣ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:
6918648 - 7770409, ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΕΧΕΤΕ AMSTRAD -
COMMODORE; 15 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ Ο-
RIGINAL ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΣΑΣ ΜΟΝΟΝ
1200 ΔΡΧ. ΣΕ ΚΑΣΕΤΑ Ή ΔΙΣΚΟ. Υ-
ΠΑΡΧΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ,
UTILITIES ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡ-
ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΣΤΕΛΝΩ ΚΑΙ ΑΝΤΙ-
ΚΑΤΑΒΟΛΕΣ (031) 782666 ΓΙΩΡΓΟΣ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMSTRAD SOFT-
WARE ΠΑΝΩ ΑΠΟ 1000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ
CPC PCW PCW PC-1512 ΣΕ ORI-
GINAL ΚΑΣΕΤΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΟΛ-
ΛΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑ-
ΝΕΩΣΗ ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΝΙΚΟΣ (031)
235073.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ -
ORIGINAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ
AMSTRAD CPC ΣΕ ΔΙΣΚΟ ΑΠΟ
ΑΓΓΛΙΑ, ΑΝΤΩΝΗΣ, 0521 31371.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ORIGINAL SOFTWARE
ΓΙΑ AMSTRAD. ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ
για CPC-PC. ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙ-
ΜΕΣ. MANUALS ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΕΛΝΩ
ΕΠΑΡΧΙΑ ΑΡΓΥΡΗΣ 7709397.

AMSTRAD CPC SOFTWARE Ε-
ΤΑΙΡΙΩΝ (ΔΙΣΚΕΤΕΣ) -ΓΛΩΣΣΕΣ, Ε-
ΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΠΟΛ-
ΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
ΣΤΕΦΑΝΟΣ 6527372, 6-9 μ.μ.

ΓΙΑ AMSTRAD 6128-464 πολλά προ-
γράμματα. Τιμές ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ -
πολλές ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - εισαγωγή α-
πό ΑΓΓΛΙΑ - ΕΡΩΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ -
Μερικά ακυκλοφόρητα. ΣΕΠΤΕΜ-
ΒΡΙΟΥ RENEGADE - WIZBALL-
DEATH WISH III, BUBBLE BOB-
BLE ΔΙΣΚΕΤΑ-ΚΑΣΕΤΑ ΦΑΝΤΑ-
ΣΟΥ τώρα ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ,
ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΗΛ. 9349206 ή εάν δεν
απαντάει ΤΗΛ. 9933080.

AMSTRAD ORIGINAL SOFT-
WARE ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD 464-6128-PC1512. ΔΙΝΟΥΜΕ MANUALS-ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ - ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ 3 ΜΕΡΕΣ!!! ΛΟΓΩ ΕΟΡΤΩΝ ΔΩΡΑ-ΕΚΠΛΗΣΕΙΣ. ΑΛΕΞΗΣ 9715103 ΧΡΗΣΤΟΣ 4825107.

AMSTRAD ORIGINAL SOFTWARE (GAMES-UTILITIES) ΣΕ ΛΟΓΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΕΚ ΤΟΥ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ. RESET BUTON, DRIVES 5 1/4" ΤΗΛ. 2932852 ΠΕΡΙΚΛΗΣ

AMSTRAD SOFTWARE ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 500 ΚΩΣΤΑΣ ΤΗΛ. 6521556.

ΣΟΥΠΕΡ προσφορά! Η μεγαλύτερη συλλογή προγραμμάτων για Atari ST, Amiga, Amstrad CPC-6128, PCW-8512, PC-1512 σε πολύ χαμηλές τιμές. PC-DITTO για Atari ST. Πληροφορίες Σπύρος 9812744.

ATARI 520ST, 1040ST-800XL, 65XE, 130XE 1000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΗ ΣΕ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΤΗΛ. 031-236101.

ATARI 800XL/130XE: ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 23 ΚΑΣΕΤΕΣ (ΟΛΕΣ ΜΑΖΙ), ΜΕ 35 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ) ΤΗΛ. 7223668.

ATARI 520-1040 ST ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ST ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ 031-213803: ΤΕΤΑΡΤΗ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 17.00-22.00 ΣΑΒΒΑΤΟ-ΚΥΡΙΑΚΗ 9.00-22.00.

ATARI (520/1040 ST και 800/130/XL/XE): Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα μέχρι τα πιο πρόσφατα Αμερικής και Ευρώπης όλων των ειδών με manual. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε στο 6817379 Γιάννης ή Τάκης.

ATARI 800XL, 130XL: Πωλούνται 12 παιχνίδια σε μία διακέτα στη μοναδική ευκαιρία των 2.000 δρχ. Στέλνεται και με αντικαταβολή τηλ. 8024828.

ATARI 520/1040 ST. Έχω μεγάλη και ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων **ATARI 800 XL 1030XE** τεράστια συλλογή σε κασέτες και δισκέτες. ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 7516591.

IBM COMPATIBLE TURBO PC 120.000, TURBO XT 172.000 ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΛ. 5989701.

10.000 ΔΡΧ. SOFTWARE HOUSE ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ, LOTUS, Κ.Λ.Π. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΣΕ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ. CSSC ΜΠΕΝΑΚΗ 28 ΑΘΗΝΑ 3629926.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ AMSOFT 3" για Amstrad. Καινούργιες, με καλή τιμή. ΤΗΛ. 5237918.

ΣΕ MONITOR μετατρέπεται η Τ.Υ. και με ήχο. ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ BASIC ΙΣΑΡΗΣ 6524805 βράδυ.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ home Ηλ. Υπολ. (όχι Spectrum) με PC compatibles - Τα καλύτερα PC compatibles και με ευκολίες τηλ. 7513717 ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ.

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Ηλεκτ. Υπολογιστές με πολλές δόσεις (Apple, Atari, Commodore) στη ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ τηλ. 7513717.

ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ πολλές παίρνουν Apple II με προγράμματα, Commodore 64 φορητό (SX64) τηλ. 7513717.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ σε Spectrum, Commodore PC compatibles, κάρτες, mouse, σκληρούς δίσκους δωρεάν τοποθέτηση στη ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ τηλ. 7513717.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ για PC1512 Amstrad και compatibles, games ζητήστε κατάλογο τηλ. 7513717.

AMIGA Commodore με δόσεις, εύγυση MEMOX προγράμματα τα τελευταία ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ τηλ. 7513717

BBC-Model B. ΖΗΤΩ για αγορά αν είναι σε καλή κατάσταση. Κύριον Μανώλη 6-8 μ.μ. τηλ. 8051160.

IBM-COMPATIBLES ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΓΛΩΣΣΕΣ, MANUALS, GAMES, ΠΑΚΕΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.

ΤΗΛ. 9933062-9930204. Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΕΚΠΛΗΣΗ. ΔΙΣΚΟΙ SEAGATE 20MB + CONTROLLER ΚΑΙ ΓΙΑ AMSTRAD 1512 75000, 30MB + CONTROLLER 90.000, COMPUTERS IBM XT-AT, OLYMPIC DATA, AMSTRAD, COMMODORE, AMIGA, ΜΑΙΑΝΔΡΟΣ, TULIP MAC TURBO, PRINTERS STAR, EPSON, FUJITSU, MITSUBISHI, SEIKOSHA - ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 450, GOLD STAR 280 SKC 280, XIDEX 500, PARROT 560, AMSOFT 3" 680 ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ ΕΙΔΗ ΣΕ ΠΟΛΥ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΦΠΑ. ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ PC ΠΟΛΛΑ ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΠΩΛΗΣΗ ΛΙΑΝΙΚΗ - ΧΟΝΔΡΙΚΗ. ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΜΕΛΕΤΕΣ ΓΙΑ ΔΙΚΤΥΑ. ΤΗΛ. 9933062-9930204. Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΕΚΠΛΗΣΗ. ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ (FOOTBALL) IBM-COMPATIBLES ΓΙΑ ΦΙΛΑΘΛΟΥΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΑ ΠΡΟΠΟ ΠΟΥ ΚΡΑΤΑΕΙ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΕΤΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΘΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΕΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΤΗΛ. 9933062-9930204 Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (AMSTRAD, COMMODORE SPECTRUM) ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ; ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ. DRIVE 5 1/4, RESET BUTON ΚΑΙ ORIGINAL SOFTWARE ΓΙΑ 6128. ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΤΗΛ. 2932852 ΚΑ ΔΕΣΠΟΙΝΑ.

ΜΑΘΕΤΕ ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ 6502/Z-80 ΠΑΜΦΟΡΗΝΑ ΑΠΟ ΤΕΛΕΙΟΦΟΙΤΟ ΣΥΣΤΗΜΙΣΤΑ, ΑΚΟΜΗ BASIC, COMPUTING ΕΙΣΑΓΩΓΗ. ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΑ 6536641, ΠΑΝΗΣ.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

COMMODORE 1541 Disk Drive, PHILIPS Monitor πράσινο. Αν αγοράσετε και τα δύο μαζί παίρνετε ΔΩΡΟ έναν Commodore Plus 4. ΤΗΛ. 7796453, πριβάν.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ DISK DRIVE TOSHIBA 3,5 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ (ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ) ΑΞΙΑΣ 75.000 ΜΟΝΟ 45.000 ΛΟΓΩ ΛΑΘΟΥΣ ΑΓΟΡΑΣ ΤΗΛ. 7226557 Γ. ΜΠΟΥΡΝΑΚΗΣ ΩΡΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ.

AMSTRAD CPC6128 B+ DRIVE 230.000, PRINTER 20.000, MODULATOR 8000, ΔΙΣΚΕΤΕΣ 500, JOYSTICKS και ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΤΑΞΟΣ.

INTERFACE ΓΙΑ SPECTRUM Σημ. στην προγραμμάτων, Kemston joystick και 11 routines για Hacking. Στέλνεται και με αντικαταβολή τηλ. 9232542 (6-9 απόγ).

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΜΕ AMIGA CLUB ΣΙΓΟΥΡΑ 10 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟ ΜΗΝΑ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ: (01) 9415362 9421173 3475261. Κος ΑΝΤΩΝΗΣ

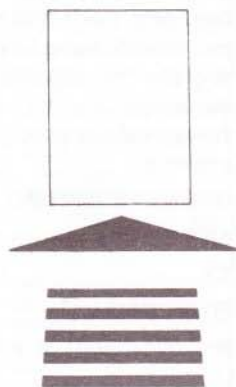
[illegible]

1.

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

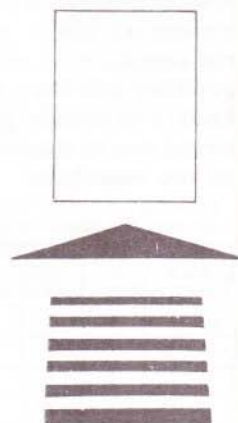


2.

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520



**Ποιός είναι ο καλύτερος
Προσωπικός Υπολογιστής
για την επιχείρησή μου;**

**Ποιό πακέτο
software μου κάνει;**

**Ποιά
περιφερειακά
μου χρειάζονται;**

**Πρέπει
να
βάλω
Δίκτυο;**

**Τι σημαίνει
"IBM
συμβατός";**

Βοήθεια!!

**Τι είναι το
"Desk-Top
Publishing";**

Αν θέλετε σαφείς απαντήσεις σε αυτά και σε δεκάδες άλλα παρόμοια ερωτήματα, θα τις βρείτε στο **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ**, το μοναδικό ελληνικό περιοδικό για Business Computing.

Κάθε τεύχος του **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** προσφέρει άμεση πληροφόρηση και υπεύθυνη ενημέρωση για τα νέα προϊόντα στην ελληνική και διεθνή αγορά. Αναλύει τα υπέρ και τα κατά διαφόρων υπολογιστών, καθώς και τις δυνατότητες διαφόρων πακέτων software. Μαζί με τις αναλύσεις, τα ρεπορτάζ και τα αφιερώματα του ελληνικού συντακτικού επιτελείου του, το **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** δίνει στον αναγνώστη μια πλήρη εικόνα των εφαρμογών της Πληροφορικής στην Ελλάδα του σήμερα.

Γραφείτε λοιπόν συνδρομητής στο **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ**, το πολυτιμότερο «εργαλείο» στο γραφείο σας... μετά τον υπολογιστή σας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ*

(Πληρώστε με «x» την επιλογή σας στα αντίστοιχα τετραγωνάκια)

Παρακαλώ να με γράψετε συνδρομητή στο **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** (το ελληνικό περιοδικό για Business Computing) για 1 χρόνο (11 τεύχη), με την ειδική τιμή των 3.200 Δρχ (έκπτωση 20%). Για την εξόφληση της συνδρομής απεστείλτε:

☐ Ταχυδρομική επιταγή

☐ Τραπεζική επιταγή

Όνοματεπώνυμο _____

Εταιρία _____

Οδός _____

Πόλη _____ Τ.Κ. _____

Τηλέφωνο _____

Ανλή Απόδειξη ☐ Επίθυμ. Τιμολόγιο ☐ Α.Φ.Μ. _____

*Για τηλεφωνική συνδρομή καλέστε το 9218470

ΕΚΔΟΣΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ

COMPUTER

ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520
ΧΑΛΚΕΔΩΝ 29, 546 31 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ: 282963

COMPUTER

ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

Κυκλοφορεί στα περίπτερα στις 20 κάθε μήνα

Ευχαριστούμε τους νέους που μας χάρισαν μια ακόμη επιτυχία και αναγνώριση!

Οι νέοι άνθρωποι, που «έπιασαν» το μήνυμα, έσπευσαν να «επενδύσουν» σωστά, αποκτώντας τον προσωπικό τους κομπιούτερ TURBO.X, που δεν σταματά στο παρόν, αλλά προχωρεί και στο μέλλον!

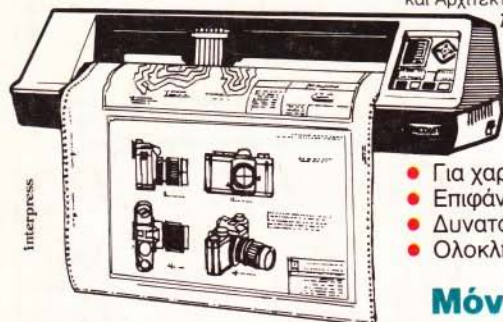
Τους ευχαριστούμε και τους συγχαίρουμε!



Ο νεαρός Αντώνης Παπαδάκης, νικητής του διαγωνισμού μας, από την εκπομπή του σταθμού 9.84 «ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΛΗΜΑΤΑΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΑΚΙΑ ΣΟΥ» τη στιγμή που παραλαμβάνει το δώρο του - ένα προσωπικό κομπιούτερ TURBO.X - από τον Διευθύνοντα Σύμβουλο του ΠΛΑΙΣΙΟΥ κ. Γιώργο Γεράρδο.

**Και τώρα, ειδική προσφορά ΠΛΑΙΣΙΟ
για τους Πολ. Μηχανικούς και Αρχιτέκτονες**

Το Πλαίσιο, για να ικανοποιήσει μια ακόμη κατηγορία επαγγελματιών πελατών του, προσφέρει στους Πολ. Μηχανικούς και Αρχιτέκτονες **ένα πραγματικά μεγάλο PLOTTER, πολύ κοντά στην τιμή των μικρών!**



**PLOTTER IOLINE 3.700 με μηχανισμό STEP
PLOTTER IOLINE 4.000 με μηχανισμό SERVO**

- Για χαρτί πλάτους από 4 έως 94 εκατοστά!
- Επιφάνεια σχεδίασης 90x120 εκατοστά!
- Δυνατότητα επιλογής 1 ή 8 πεννών!
- Ολοκληρωμένο και μόνιμο σέρβις Πλαίσιο!

**Μόνο ένα επιτυχημένο παρελθόν
«18 ΧΡΟΝΙΑ ΠΛΑΙΣΙΟ»
μπορεί να αποτελέσει
εγγύηση**



ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ - ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 3644001-4