

CONOSCERE IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

per Commodore Vic20 e 64



Beatrice d'Este

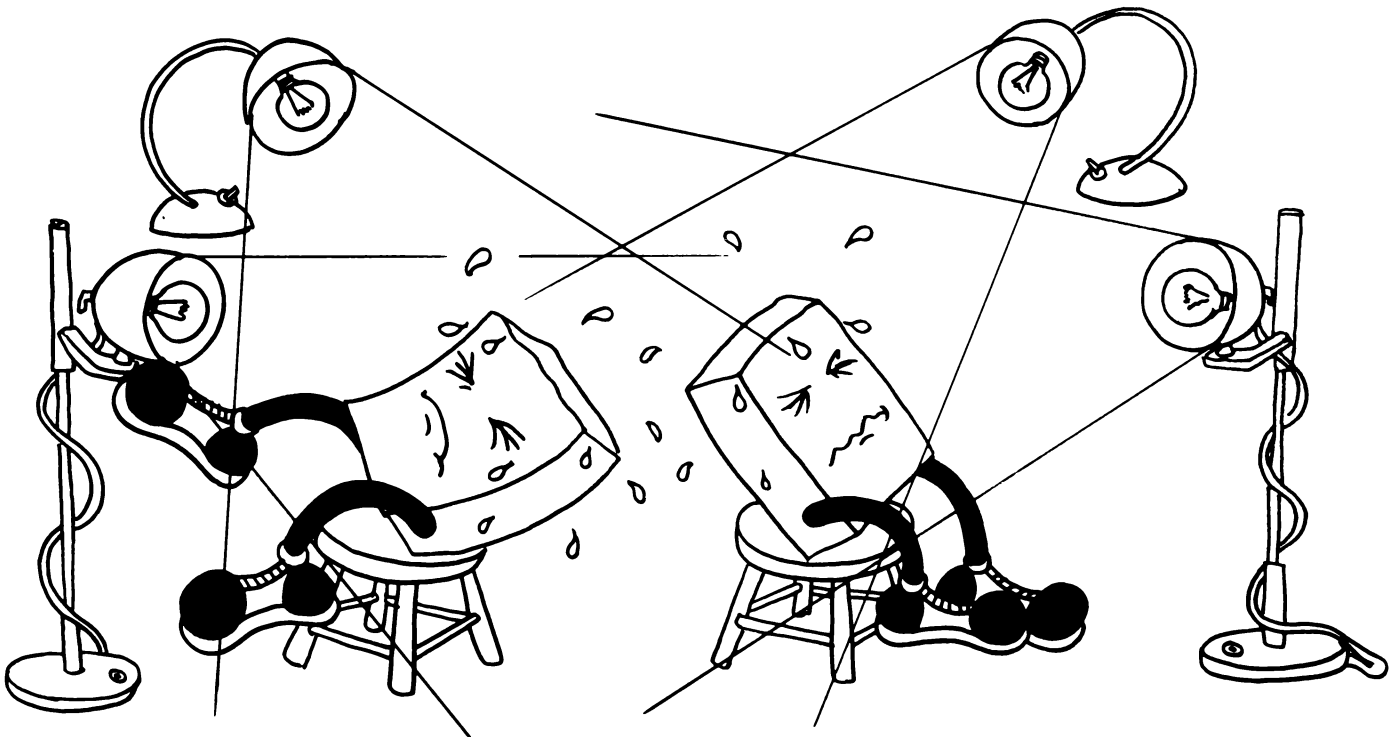
Bene GAME, eccoci qua per una nuova lezione. Oggi ti spiegherò l'istruzione principale del TEST, che permette al programma di verificare certe condizioni e prendere di conseguenza diverse decisioni.

Capirai così che al computer non si può mentire! L'istruzione principale del TEST è IF (in italiano "se") che è solitamente seguita da una condizione, dalla parola THEN (in italiano "allora") e da almeno un'altra istruzione.



La condizione è un confronto tra due espressioni numeriche o stringhe, separate l'una dall'altra da uno dei sei operatori relazionali che sono:

- = Uguale**
- <> Diverso**
- > Maggiore**
- < Minore**
- >= Maggiore o uguale**
- <= Minore o uguale**



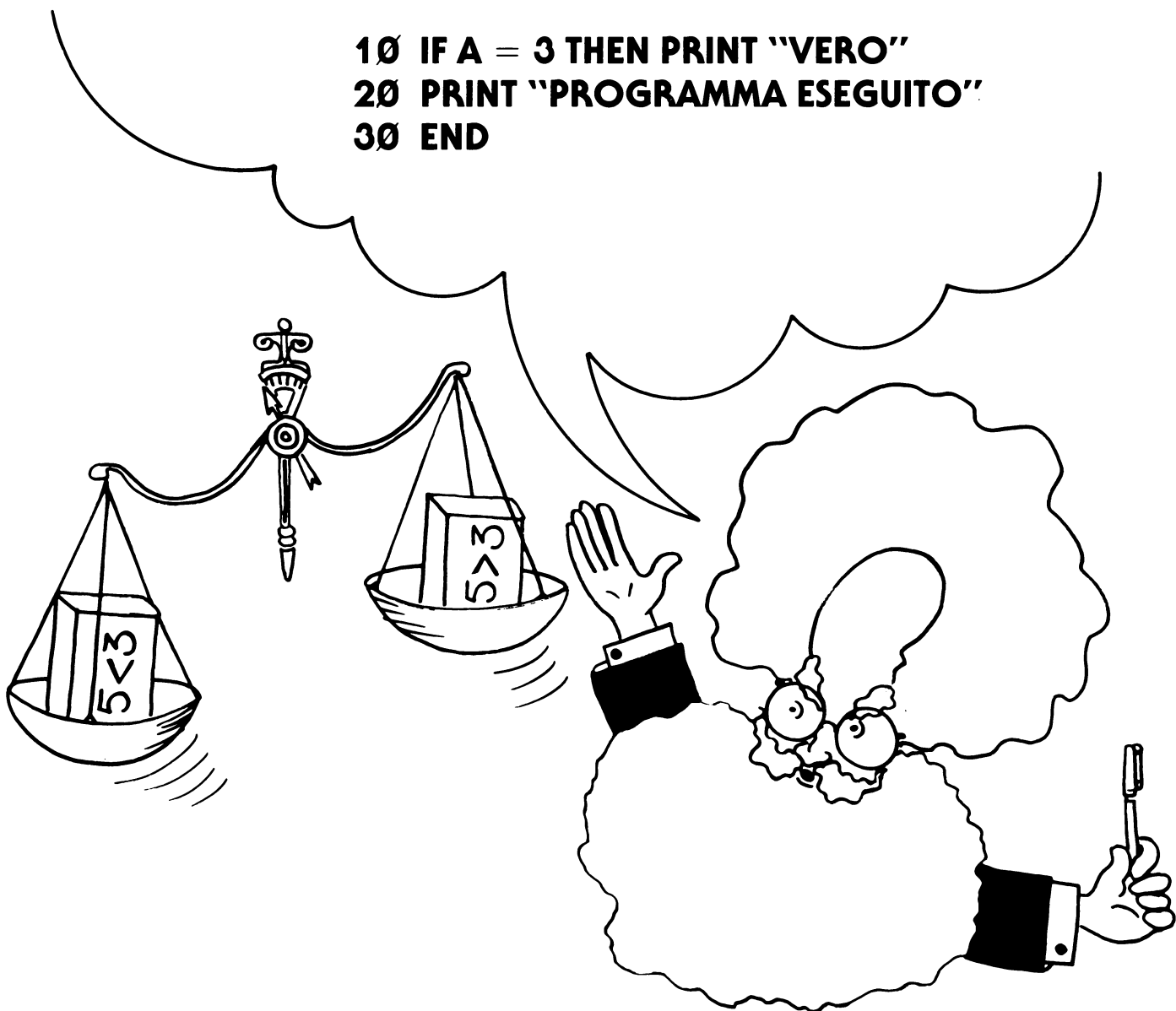
La condizione può essere VERA o FALSA a seconda che il confronto sia verificato o meno.

Ad esempio la condizione $A > B$ è vera se il contenuto di A è maggiore di quello di B, altrimenti è falsa.

Quando il programma in esecuzione incontra l'IF, se la condizione è vera, esegue ciò che è scritto dopo il THEN, altrimenti passa direttamente alla linea successiva.

Ad esempio:

```
10 IF A = 3 THEN PRINT "VERO"  
20 PRINT "PROGRAMMA ESEGUITO"  
30 END
```



Quindi se il contenuto della variabile A è uguale a 3, cioè la condizione è vera, prima stampa VERA e poi prosegue alla linea 20, altrimenti passa subito a quest'ultima.

L'istruzione END (in italiano "fine"), quando viene eseguita, ferma l'esecuzione del programma.



Allo stesso modo si usano le condizioni riferite a stringhe.

Tieni presente che tra le stringhe per minore e maggiore si intende l'ordine alfabetico.

Così ASSOLTO è minore di CONDANNATO perchè in ordine alfabetico ASSOLTO viene prima.

Quando scrivi un programma puoi omettere gli spazi, tranne quelli compresi tra i doppi apici.

Cioè scrivere: `IF R$="SI" THEN PRINT "TEST VERO"`

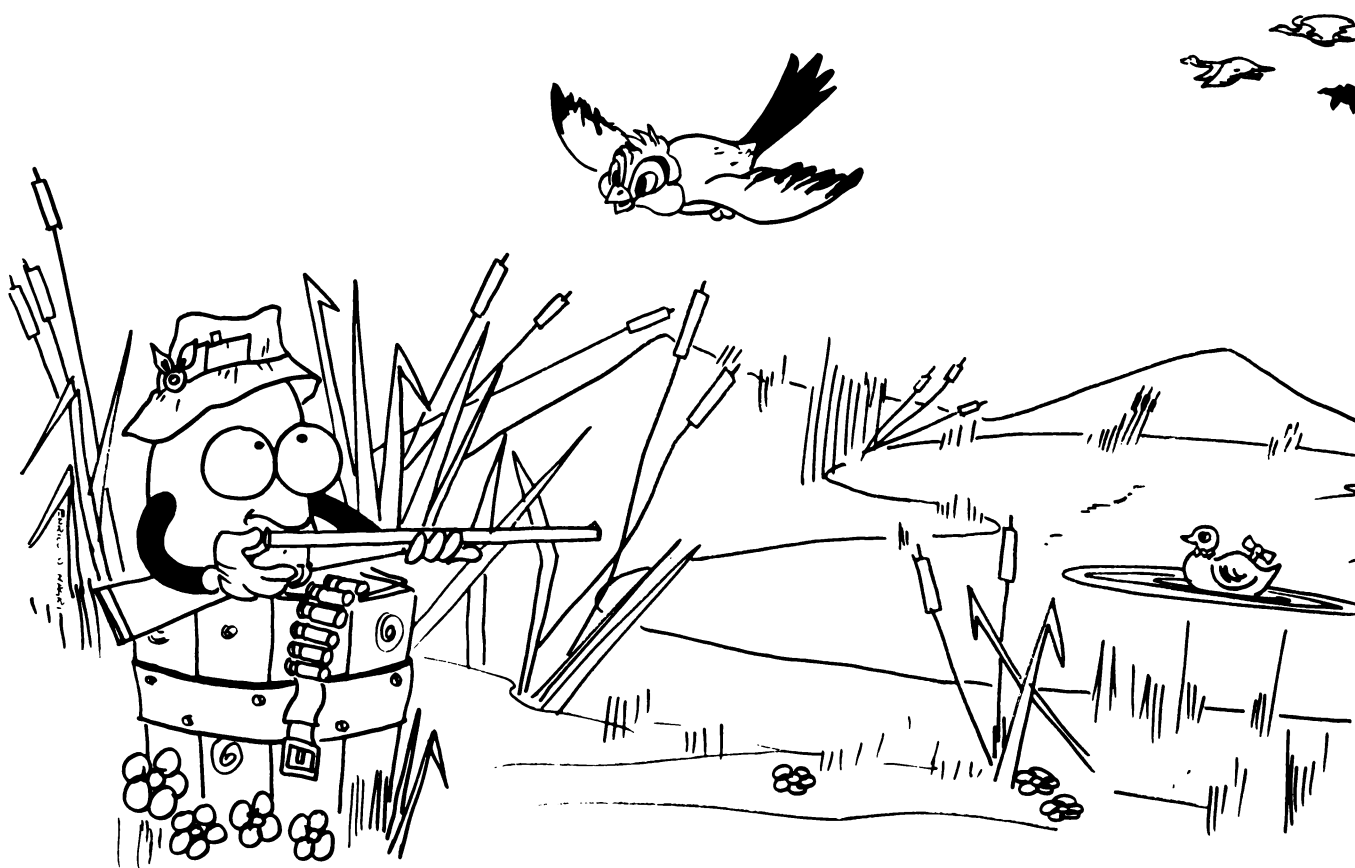
oppure `IFR$="SI"THENPRINT"TEST VERO"`

è esattamente la stessa cosa.

Tralasciando gli spazi risparmierai memoria.



Ed ora, prima di passare ai giochi, una sorpresa.
Ti ho preparato un esercizio, che si chiama
LISTA E CORREGGI, in cui dovrai mostrare la tua
bravura correggendo un pezzo di listato
completamente sbagliato.
La soluzione ti verrà data nella prossima lezione.



Come sempre i giochi sono due:

L'ANAGRAMMA,

in cui dovrai ricomporre le 20 parole
che ti verranno presentate senza
sbagliare, e

IL CACCIATORE

in cui dovrai individuare gli uccellini

SOLUZIONE DI "PAROLE MANCANTI". (Gioco della lezione n. 6)

Un ometto sui trent'anni; rosso di capelli; il viso coperto di sudore e di lentiggini appariscenti; picchiava con robusta energia sulla tastiera del pianoforte bianco.

Sulla sua testa arruffata traballava una bombetta che apparteneva alla grande collezione di cappelli d'epoca. Jane aveva capelli castani slavati e cortissimi; il suo viso solitamente abbronzato era d'un bianco cadaverico. Indossava un abito grigio e un severo paio d'occhiali. Nell'atmosfera del tramonto; note di pianobar roche e stonate uscivano dalla villa a sistema di sicurezza integrale.

Caro amico,
nella prossima lezione con il SALTO saranno terminate le 6 famiglie di istruzioni principali cominciate nella lezione n. 3.
A questo punto hai già imparato tutte le istruzioni essenziali del BASIC e in teoria potresti scrivere qualsiasi programma.
Ma per fare questo ti occorre ancora una certa pratica; ad esempio per capire in che modo devi unire le istruzioni per creare un programma. Questa pratica la acquisirai nei prossimi numeri operando direttamente nei listati e facendo esercizi.
Per questo, nella lezione n. 9 prima di andare in vacanza, troverai un intero fascicolo dedicato ai "Compiti a casa"; sforzati e impegnati, quindi, per realizzarli nel miglior modo possibile.
Gli esercizi avranno tre diversi gradi di difficoltà; scegli il più idoneo al tuo livello di apprendimento.
Oltre agli esercizi troverai anche listati di giochi da battere.
Quando ci ritroveremo, il 4 settembre con la lezione n. 10, ti daremo le diverse soluzioni, che potrai così confrontare con quelle da te realizzate.