CONOSCERE IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

per Commodore Vic20 e 64



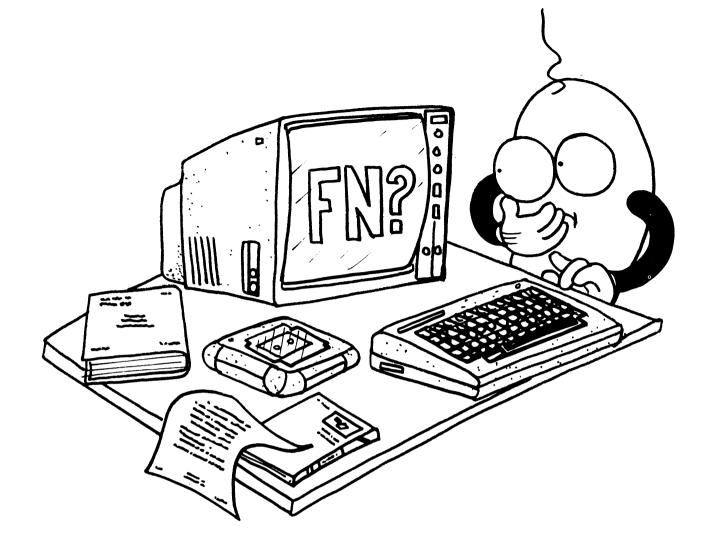


Abbiamo già visto le funzioni matematiche (lez. 12) e quelle stringa (lez. 15), ora ti spiegherò come definire nuove funzioni che, naturalmente, potranno contenere anche quelle già viste.

Questo è utile soprattutto per le applicazioni matematiche, quando è necessario usare la stessa funzione in parecchi punti del programma. L'istruzione che ti permette di definire una nuova funzione è DEF, usata nella forma:

DEF FNA (A,B) = A + A * B





Nel nome della funzione **FNA**, le prime due lettere devono sempre essere **FN**, la terza invece la dovrai scegliere tu.

(A,B) è una lista di argomenti, in questo caso sono 2. A + A * B è una funzione che utilizza gli argomenti posti tra le parentesi.

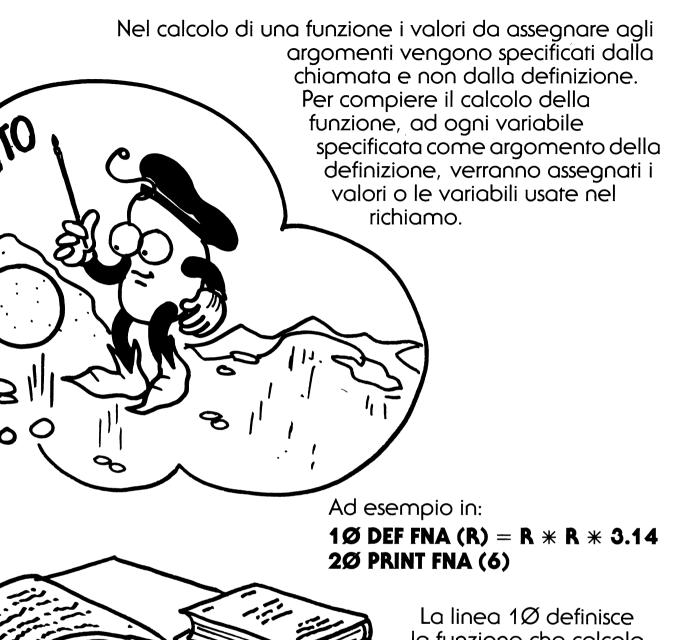
La funzione può avere un numero maggiore di variabili, rispetto a quelle presenti come argomenti tra le parentesi.

Puoi definire sia funzioni numeriche che stringa.

Ti consiglio di scrivere le definizioni all'inizio del programma, questo perchè sarà più facile poi ritrovarle. Per richiamare una funzione basta specificarne il nome, seguito da tanti argomenti tra le parentesi quanti sono quelli della definizione.

Non è necessario che i nomi degli argomenti della definizione siano uguali a quelli specificati nel richiamo. Puoi usare il richiamo di una funzione come se fosse una comune variabile e quindi metterla anche all'interno di espressioni.





La linea 1Ø definisce la funzione che calcola l'area del cerchio.
La 2Ø stampa il risultato della funzione richiamata usando l'argomento 6.
Quindi il computer assegnerà R = 6 e calcolerà: 6 * 6 * 3.14

Oppure:

1Ø DEF FNR (B,A) = B * A

2ØK=3

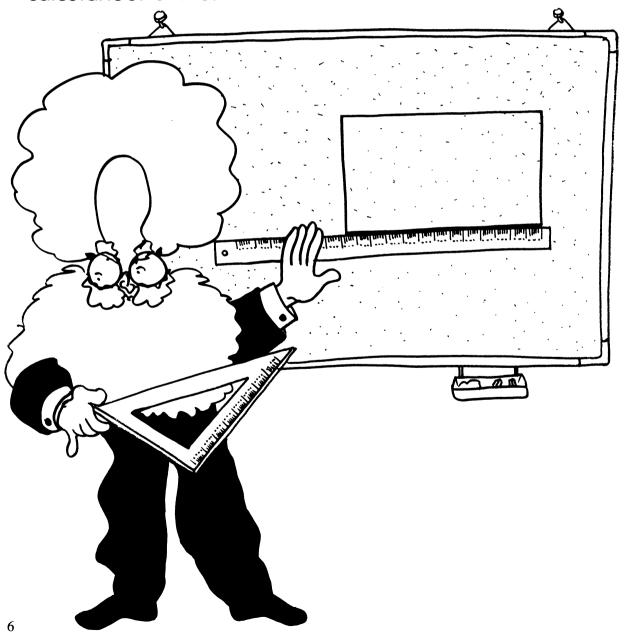
3ØZ = FNR(K,6)

La linea 1Ø definisce la funzione che calcola l'area del rettangolo.

La $2\emptyset$ compie l'assegnazione K=3.

La 3Ø assegna a Z il risultato della funzione richiamata usando gli argomenti K e 6.

Quindi il computer assegnerà B=K, cioè B=3 e A=6 calcolando: **3** * **6**.



Listato dell'esercizio: ESEMPIO PRATICO PER L'UTILIZZO DEL DEF

```
1Ø deffnv(t)=9.8*t
2Ø deffns(t)=(9.8*t\(^12\))/2
25 print"tempo velocità spazio"
26 print" sec mt/sec mt"
3Ø fork=1to1Ø
4Ø v=fnv(k):s=fns(k)
5Ø printk;tab(7);v;tab(15);s
7Ø nextk
```

Listato dell'esercizio: COMPLETA IL LISTATO

```
10 printchr$|*|
20 print
3Ø forx=1to|*|
40 \text{ r} = |*| (\text{rnd}(0) * 26 + 65)
5\emptyset \ a\$(x)=|*|(r)
60 nextx
7Ø s=|*|:print" ";
8Ø forx=1to1Ø
9\emptyset printa\$(x);
100 a = | * | +a (x)
110 next | * | : print
12Ø input | * |
13Ø f=ti
14Ø ift$=a$then|*|
15Ø print"hai sbagliato"
160 end
17Ø print"secondi:";(f-s)/|*|
```

PROGRAMMIAMO INSIEME (CBM 64)

```
1Ø poke5328Ø,Ø:poke53281,9
2Ø printchr$(147)chr$(5)
3Ø for k=1 to 3
4Ø read s$(k),c$(k)
5Ø next k
6Ø for r=1 to 3
7Ø print"capitale della ";s$(r)
8Ø input"risposta";r$-
9Ø ifr$=c$(r)thenprint"esatta":e=e+1:goto 11Ø
1ØØ print"sbagliata"
11Ø next r
12Ø print"risultati:"
13Ø print"domande n. 3"
14Ø print"risposte esatte n.";e
2ØØ data"grecia","atene","francia","parigi","gran bretagna","londra"
```

PROGRAMMIAMO INSIEME (VIC 20)

```
1Ø poke36879,136
2Ø printchr$(147)chr$(5)
3Ø for k=1 to 3
4Ø read s$(k),c$(k)
5Ø next k
6Ø for r=1 to 3
7Ø print"capitale della ";s$(r)
8Ø input"risposta";r$
9Ø ifr$=c$(r)thenprint"esatta":e=e+1:goto 11Ø
1ØØ print"sbagliata"
11Ø next r
12Ø print"risultati:"
13Ø print"domande n. 3"
14Ø print"risposte esatte n.";e
2ØØ data"grecia", "atene", "francia", "parigi", "gran bretagna", "londra"
```

Soluzione dell'esercizio: COMPLETA IL LISTATO

(lez. 19)

```
1Ø DIMA$(15),B$(15)
2Ø INPUT"QUANTI NOMI(1-15)";N
3Ø IFN>15THEN2Ø
4Ø FORK=1TON
5Ø INPUT"NOME"; A$(K)
6Ø NEXTK
7Ø H=1
8Ø FORI=1TON
9Ø FORK=1TON
1ØØ IFA$(I) <A$(K) THENH=H+1
11Ø NEXTK
12Ø IFB$(H) > ""THENH=H+1:GOTO12Ø
13Ø B$(H)=A$(I):H=1:NEXTI
14Ø FORK=NTO1STEP-1
15Ø PRINTB$(K)
16Ø NEXTK
```