

ÉBRED A PUSZTA

KIS-BALATON

EGZOTIKUS KUTYÁK

LOVAS POSZTER



TERMÉSZETTUDOMÁNYRÓL FIATALOKNAK / 1988.IV.ÉVF.



4

ÁPRILIS

ÁRA: 20,— Ft





BONTSZD LE A FALAT!

Az Enterprise számítógép barátainak szeretnénk kedveskedni egy programmal. A Sinclair Spectrum „demokazettáján” található egy aranyos játék, amelyet átirtnak az EP basic nyelvére. Ebben a számban közöljük a program egyik részét, a következőben pedig majd a többi.

Ha valaki beütögeti a gépbe az egész programot, játszik vele és összehasonlítja a Spectrumon futó programmal, megállapíthatja, hogy az Enterprise-on lassabb a játék. Mi ennek az oka? Az egyik, hogy az Enterprise basic nyelve sokkal okosabb a Spectruménál, több szót, parancsot, utasítást, függvényt ismer. Egy programot sokkal „szebben” lehet segítségével megírni. Emiatt a gépnek sokkal többféle kell figyelnie, több dolgot kell számolnia, ez több időt követel. Mit jelent itt a szépség szó? Milyen

```

100 PROGRAM "FALAZO"
110 CALL INIT
120 LET TT=-1
130 CALL UJSCREEN
140 LET U=1:LET V=1:LET T=0:LET W=0
150 FOR R=1 TO 6
160 LET M=10:LET N=12+INT(RND*14):LET G=200:LET P=0
170 SET #101:PAPER 0:LET A=17
180 PRINT #101,AT 20,1:"          effh
"

190 IF V>16 AND V<21 THEN LET V=1
200 LET S=0
210 CALL KAPU:GOTO 210
4000 IF S=0 THEN GOTO 200
4010 IF S=2 THEN EXIT FOR
4020 PING
4030 NEXT R
4040 IF S=2 THEN GOTO 130
4050 CLEAR GRAPHICS:PRINT #101,AT 10,8:"AZ ELERT PONTSZAMOD
: ";TT*700+T;CHR$(10);CHR$(13);CHR$(13);" HA AKAR SZ MEG JA
TSZANI, NYOMD MEG A ";" <SPACE> -T !"
4060 DO UNTIL INKEY#=CHR$(32)
4070 LOOP
4080 GOTO 120
5000 DEF INIT
5010 RANDOMIZE :SET STATUS OFF:SET KEY CLICK OFF:GRAPHICS
ATTRIBUTE
5020 SET CHARACTER ORD("a"),255,128,128,128,128,128,128,128,1
28,255
5030 SET CHARACTER ORD("b"),255,1,1,1,1,1,1,1,255
5040 SET CHARACTER ORD("c"),60,126,255,255,255,255,126,60
,0
5050 SET CHARACTER ORD("d"),0,0,60,126,255,255,126,60,0
5060 SET CHARACTER ORD("e"),255,255,255,255,240,240,240,2
40,240
5070 SET CHARACTER ORD("h"),255,255,255,255,15,15,15,15,1
5
5080 SET CHARACTER ORD("f"),255,255,255,255,0,0,0,0,0
5090 END DEF
6000 DEF UJSCREEN
6010 LET TT=TT+1:SET BORDER 5:SET #101:INK 7:SET #101:PAP
ER 0
6020 CLEAR GRAPHICS
6030 PRINT #101,AT 5,1:" HA GYORSITANI AKAROD AZ UTODE
T, A BOTKORMANY HASZNALATA KOZBEN TARTSD NYOM
VA A <SPACE> -T"
6040 WAIT 5
6050 FOR M=1 TO 4 STEP 2
6060 FOR N=1 TO 39 STEP 2
6070 SET #101:PAPER M:PRINT #101,AT M+3,N:"ab"
6080 SET #101:PAPER M+1:PRINT #101,AT M+4,N:"ba"
6090 NEXT N
6100 NEXT M
6110 SET #101:PAPER M+1
6120 FOR N=1 TO 39 STEP 2
6130 PRINT #101,AT M+3,N:"ab"
6140 NEXT N
6150 END DEF
7000 DEF KAPU
7010 PRINT #101,AT U,V:" ":PRINT #101,AT M,N:"c":LET U=M:
LET V=N
7020 IF M=19 THEN PRINT #101,AT M,N:"d"
7030 LET B=JOY(0)
7040 SELECT CASE B
7050 CASE 18
7060 IF A>2 THEN

```



követelményeknek kell megfelelnie a programnak? Természetesen megfelelően kell működnie, teljesítenie kell a kitűzött feladatot. A mi esetünkben lehetővé kell tennie, hogy pontosan ezt a játékot játszassuk vele. Ez látszólag nagyon egyszerű, de ha valaki próbált már ilyen programot írni, biztosan elakadt közben néhányszor. Milyen szempont lehet még ezen kívül? Játékprogramnál fontos, hogy a lehető leggyorsabban „fusson” a program, hiszen ha túl lassú, nem élvezetes a játék. Egyáltalán lehet olyan program, ahol nem a lehető leggyorsabbat választjuk? Milyen szempontok lehetnek még a program megírásánál? Miért lényeges az áttekinthetőség is egy programnál? Írd meg véleményed, küldj hozzá példát is!

A FALAZÓ program most közölt része is működőképes. Erről az ideiglenesen elhelyezett 210-es sor gondoskodik. Ez azonban végtelen ciklusba teszi a gépet, amiből csak a STOP billentyűvel tudsz kiszállni. Tanulmányozd a program működését! Nézd meg a számítógépen használható blokkok szerepét! Ilyen az 5000 és 5090 közötti INIT nevű blokk. Nézd meg, hogyan működik 7040-től 7260-ig a SELECT blokk!

FISCHER PÉTER

```

7070     LET A=A-2:PRINT #101,AT 20,A:"effh  "
7080     ELSE IF A>1 THEN
7090     LET A=A-1:PRINT #101,AT 20,A:"effh  "
7100     END IF
7110     CASE 2
7120     IF A>1 THEN
7130     LET A=A-1:PRINT #101,AT 20,A:"effh  "
7140     END IF
7150     CASE 1
7160     IF A<37 THEN
7170     LET A=A+1:PRINT #101,AT 20,A-1:" effh"
7180     END IF
7190     CASE 17
7200     IF A<36 THEN
7210     LET A=A+2:PRINT #101,AT 20,A-2:"  effh"
7220     ELSE IF A=36 THEN
7230     LET A=A+1:PRINT #101,AT 20,A-1:" effh"
7240     END IF
7250     CASE ELSE
7260     END SELECT
7270     END DEF
8000     DEF TOROL
8010     LET T=T+10-C:LET Y=MOD((M-N),2)
8020     IF Y=0 AND N>1 THEN PRINT #101,AT M,N-1:" " ;GOTO 804
8030     IF Y=1 AND N<40 THEN PRINT #101,AT M,N+1:" "
8040     END DEF

```

Váci János felvételei