

Linha APPLE

Conversão DEC-HEX

Muitas vezes, se faz necessária uma rápida conversão Decimal-Hexadecimal. Normalmente, um programa para esse fim, além de ser lento, necessita de uma série de manipulações de "Strings" e é um pouco dispendioso.

Mas, neste programa, a conversão é feita usando uma rotina intrínseca do Monitor, o que nos garante uma alta velocidade e uma simplicidade maior.

Esta rotina "PRINTA" o conteúdo

dos registros XY em HEXA, e seu endereço é \$FD99.

Observação: O valor máximo decimal é 65535.

```
10 HOME
20 REM DEC-HEX
30 PRINT "ENTRE COM O NUMERO DEC
":INPUT Z:PRINT
40 K=INT(Z/256):F=Z-K*256
50 X=F:Y=K
60 POKE 768,162:POKE 769,X:POKE
770,160:POKE 771,Y
70 POKE 772,32:POKE 773,153:POKE
774,253
75 POKE 775,96
80 CALL 768
90 PRINT:PRINT
100 GOTO 30
```

Alexandre Magno Rodrigues Alves — SP

Linha ZX81

Funções especiais

Use esta dica para descobrir o nome de um programa em seu TK85.

```
10 LET Z=0
20 LET Z$="A"
30 DIM A$(100)
40 RAND USR 8305
50 FOR I=1 TO LEN A$
60 IF CODE A$(I)<128 THEN NEXT I
70 PRINT "PROGRAMA: ";A$(TO I)
```

Enrique Raul Broens — PR

Linha TRS-80

Destrave o LIST no TRS-80

Com o seguinte POKE, qualquer programa com LIST todo bagunçado poderá ser listado SOMENTE NA TELA. POKE 17129,239. Se não funcionar, desligue e ligue o computador, recarregue o programa e dê POKE 17130,66. Se ainda não funcionar, desligue e ligue o computador e vá direto para o BASIC residente, dê um PRINT PEEK (17129), PEEK (17130), anotando os valores impressos e, depois, entre no DOS. Carregue o mesmo programa e dê POKE 17129, n1: POKE 17130, n2, sendo n1 e n2 os valores que você tinha adotado.

Bruno Lopes Fernando Cabral — PB

Linha APPLE e TK 2000

Gravação de dados

Um dos grandes problemas do Applesoft/Basic é a gravação de dados alfanuméricos em fita, o que dificulta muito a criação de programas do tipo Banco de Dados, por exemplo.

A solução é simular uma função que execute com precisão e segurança. É o que as rotinas abaixo propõem.

ROTINA 1:

```
10 HOME
20 CLEAR
30 DIM A(255),A$(255)
40 INPUT "TEXT0: ";B$
50 A(0)=LEN(B$)
60 FOR I=1 TO A(0)
70 A$(I)=MID$(B$,I,1)
80 NEXT I
90 FOR I=1 TO A(0)
100 A(I)=ASC(A$(I))
110 NEXT I
120 PRINT "PRONTO?":GET X$
130 STORE A
140 PRINT:PRINT "OK"
```

ROTINA 2:

```
10 HOME
20 CLEAR
30 DIM A(255),A$(255)
40 PRINT "PRONTO?":GET X$
50 RECALL A
60 FOR I=1 TO A(0)
70 A$(I)=CHR$(A(I))
80 NEXT I
90 PRINT "TEXT0: ";
100 FOR I=1 TO A(0):PRINT A$(I);
:NEXT I
```

Estes dois pequenos programas rodam sem problema no TK 2000.

É ACONSELHÁVEL, porém, que estes sejam depurados para funcionarem perfeitamente, de acordo com as necessidades de cada um.

Carlos Henrique C. Duarte — MG

Linha ZX81

INKEY\$ para várias teclas

Diversas vezes, num programa em BASIC, temos necessidade de interpretar mais de uma tecla, pressionada simultaneamente.

Para resolver tal problema, pode ser utilizada uma variável do sistema contida nos endereços 16421 e 16422, conseqüentemente, o valor das teclas pressionadas, será:

```
PEEK 16421+256*PEEK 16422
```

Basta guardar o resultado em uma variável e, a partir daí, fazer todo o resto. Veja um exemplo com este pequeno programa que interpreta apenas o pressionar simultâneo de 5 e 0 ou 8 e 0, muito utilizado em alguns jogos.

```
10 CLS
20 LET X=PEEK 16421+256*PEEK 16422
30 IF X=56807 THEN PRINT AT 10,16;"5
E 0"
40 IF X=62959 THEN PRINT AT 10,16;"8
E 0"
50 GOTO 10
```

Os valores das teclas pressionadas podem ser obtidos a partir da seguinte rotina:

```
9000 PRINT AT 21,0;PEEK 16421+256*PEEK
16422
9010 GOTO 9000
```

Linha TK 2000

Chamadas em Assembler

Duas dicas para os novos usuários do TK 2000 que acham que call's no TK 2000 não podem ser usados com os do Apple. É um engano. Por exemplo, digite a seguinte rotina:

```
50000 DATA 160,1,162,0,138,24,23
3,1,208,252,141,48,192,232,224,2
55,208,242,236,208,237,96
50010 FOR A=768 TO 769:READ B:PO
KE A,B:NEXT
50020 FOR A=1 TO 255 STEP 3:CALL
768:NEXT
```

E veja que, tanto no Apple quanto no TK 2000, ela produz um interessante efeito sonoro. Portanto, POKES a partir do endereço 768 rodam perfeitamente no TK 2000.

Para simular o CALL -958 do Apple, basta substituí-lo por PRINT SPC (39): HTAB 1. Os CALL -936 do Integer BASIC de alguns Apple II, também rodam perfeitamente no TK 2000, e sem modificações.

Bruno Lopes Fernando Cabral — PB