



NOSSO RECADO AO LEITOR

Conforme tínhamos prometido no nº 1, sempre que a URANIA tiver algum novo lançamento para seu computador, estaremos enviando aos nossos leitores mais um exemplar do RAND USR.

Na última página temos um programinha de Basic, aparentemente simples mas extremamente útil para o programador. Na parte central continuamos oferecendo nossos livros para venda pelo correio dando mais uma chance aos que querem escapar do aumento de janeiro.

Publicamos uma errata sobre pequenos erros que nos escaparam nos livros de Jogos em Linguagem de Máquina e estamos lançando mais dois volumes para seu computador da linha SINCLAIR: Uma coleção de programas em Basic para principiantes e adolescentes (contendo inclusive programas didá-

ticos de Química, Física, Matemática, etc) e um volume maravilhoso para os aficionados do assembly Z 80.

Este último, CRIANDO EM LINGUAGEM DE MÁQUINA, foi escrito por um auto-didata que recria com o leitor alguns interessantíssimos programas, revivendo as dificuldades, redescobrando truques, ensinando em resumo da maneira mais eficaz e fácil como elaborar programas excelentes em assembly Z 80.

Para o início de 85 estamos elaborando algumas surpresas: a mais saborosa consiste num livro sobre montagens eletrônicas para TK 82/83/85 e CP 200, de maneira a transformar seu micro num inteligente robô que gerencia sistemas de alarme, atende o telefone, disca para a polícia e permite a elaboração de jogos animados. Aguardem!

Pierluigi

LIBERTE O GÊNIO DO SEU MICRO



CURSO DE FÉRIAS

CURSO DE ASSEMBLY

O seu micro de lógica SINCLAIR (RINGO, CP-200, TK82/83/85, AS 1000, etc.) bem como os compatíveis com TRS-80, têm um microprocessador Z-80.

Aprendendo Linguagem de Máquina (ASSEMBLY Z 80) você poderá comandar diretamente o microprocessador

estruturando programas muitas vezes mais rápidos do que em BASIC e gastando muito menos memória.

Você poderá aprender ASSEMBLY como fez o FLAVIO ROSSINI (autor do LINGUAGEM DE MÁQUINA PARA O TK - Ed. MODERNA) assistindo às aulas do professor FRANCISCO A.S. DE OLIVEIRA.

Os cursos LM I (40 horas) e LM II (40 horas) são no NÚCLEO DE ORIENTAÇÃO DE ESTUDOS - Av. Brig. Faria Lima, 1451 conj. 31, em vários horários, inclusive aos sábados. Para informações ligue para (011) 813-4555.



PROGRAMAÇÃO TK82/83/85 CP 200
 Linda Hurley — Texto extremamente didático para principiantes em computação, muito bem ilustrado e impresso a 2 cores. A arte da programação é explicada passo a passo. Um excelente complemento ao manual de instruções, aconselhado para iniciantes e crianças.
 SINCLAIR (RINGO, CP 200, TK 82/83/85, AS-1000, etc.)
 90 pp. McGraw-Hill

MANUAL DE CONSULTA RÁPIDA PARA TK 85
 Luiz Tarcísio de Carvalho Jr — Quem já não teve uma dúvida sobre um código ou sobre a sintaxe de um comando na hora de elaborar ou corrigir um programa? Para evitar a enorme perda de tempo que é a consulta ao manual do fabricante, esta tabela condensa de maneira inteligente e sucinta todas as informações mais úteis sobre seu computador de maneira a permitir uma consulta virtualmente instantânea.
 TK 85 (servindo também para o TK 82-C e TK 83)
 Lâminas dobráveis em cartolina plastificada - URANIA/MODERNA



LANÇAMENTO EM JANEIRO



LANÇAMENTO EM JANEIRO
CRIANDO EM LINGUAGEM DE MÁQUINA
 Samuel Ejchel — Não basta o conhecimento dos comandos do ASSEMBLY Z 80 para se elaborar um bom programa em linguagem de máquina. Neste livro são criados seis programas com a participação do leitor, passo a passo, com todas as dificuldades explicadas e detalhadas. Uma obra didática e bem humorada que não pode faltar na prateleira do usuário.
 SINCLAIR (RINGO, CP 200, TK 82/83/85, AS 1000, etc.)
 150 pp. URANIA/MODERNA

FAÇA SEU PEDIDO NESTE CUPOM (ou numa xerox)

Sim, quero receber pelo correio os livros abaixo relacionados:

Título do Livro	preço unitário (Cr\$)		Quantidade	Total por título
	até 31 Dez.	após 1º Jan.		
Usando Ling. de Máq.	16.800	21.800		
Jogos em L. M. vol. I	16.500	21.500		
Jogos em L. M. vol. II	17.800	22.900		
Tabela Mnemônicos Z 80	2.900	3.900		
Programação TK/CP 200	5.900	7.500		
20 Jogos Inteligentes	9.500	11.900		
Manual de Cons. Ráp. TK	*	8.400		
Criando em Ling. Máq.	18.200	25.900		
Coleção de Progr. vol. 3	11.000	14.400		
			TOTAL	

* = disponível somente a partir de Janeiro 85

Para pagamento de meu pedido estou enviando o cheque nº
 do banco nº nominal e cruzado para
URANIA Publicações e Assessoria Pedagógica Ltda.
 Av. Brig. Faria Lima, 1451 - conj. 31
 01451 São Paulo SP tel.: (011) 813-4555

NOME
 ENDEREÇO
 CEP. CIDADE ESTADO
 TELEFONE DATA ... / ... / ... ASSINATURA

Importante: As lojas e livrarias que desejarem revender nossos produtos com os descontos e prazos de praxe devem contactar a Editora Moderna, R. Afonso Brás, 431 CEP 04511 S. Paulo tel.: 531-5099

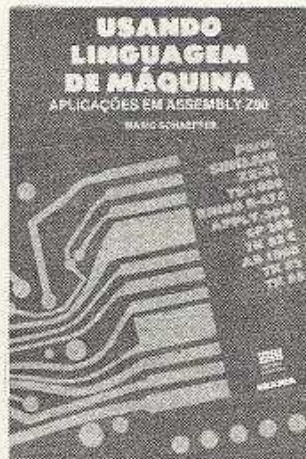


20 JOGOS INTELIGENTES EM APPLESOFT

Anita Palmer — Jogos desafiantes, divertidos e educativos totalmente estruturados em BASIC-APPLESOFT. Obra ideal para quem está se iniciando no uso de um Apple ou TK 2000 e já tem algumas noções de outro BASIC. Todos os jogos são acompanhados de um texto explicativo, bastante didático.

APPLE (TK 2000, UNITRON, MAXXI, D81000, SPECTRUM, etc.)

200 pp. Ciência Moderna Computação



USANDO LINGUAGEM DE MÁQUINA

Mario Schaeffer — Como usar sub-rotinas da ROM e efetuar cálculos científicos em linguagem de máquina. Muitos programas em LM desassemblados e explicados instrução por instrução, incluindo um jogo auto-programável (inteligência artificial). Um excelente complemento para quem já se iniciou em LM com o livro de Flávio Rossini.

SINCLAIR (RINGO, CP 200, TK 82/83/85, AS 1000, etc.)

150 pp. URANIA/MODERNA



COLEÇÃO DE PROGRAMAS VOL III

Ricardo de Fayetti Siqueira — Dando continuidade à coleção pioneira lançada pela EDITORA MODERNA com o vol I (Duda) e vol II (Tânios), neste livro desenvolvem-se programas em BASIC de várias dimensões, extremamente úteis para iniciantes e adolescentes. Além dos tradicionais e motivadores jogos este volume contém uma seção de programas didáticos mostrando como o micro pode ser usado na escola para resolver situações de Química, Física, Matemática, etc. SINCLAIR (RINGO, CP 200, TK 82/83/85, AS 1000, etc.) 100 pp. Capa 4 cores - URANIA/MODERNA

TABELA DE MNEMÔNICOS Z 80

Tabela em cartolina plastificada para consulta rápida das instruções do Z 80, seus códigos hexadecimais e abreviações mnemônicas. Indispensável para quem programa em linguagem de máquina.

SINCLAIR (RINGO, CP 200, TK 82/83/85, AS 1000, etc.)

TRS-80 (CP 300/500, JR SLSDATA, D8000/8001/8002, DGT100/101, etc.)

Cartolina plastificada - URANIA

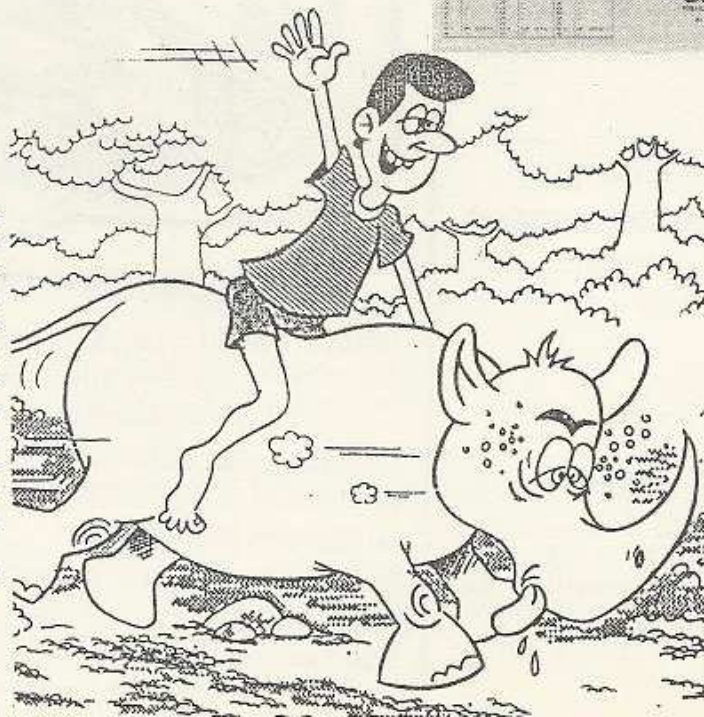


JOGOS EM LINGUAGEM DE MÁQUINA

(vol. I) — Uma divertida antologia de jogos com a rapidez da linguagem de máquina: Cargas de Profundidade, Malabarista, Jibóia, Sabotagem Atômica, Rinoceronte Bêbado, Caçador de Andróides, Lenhador Canadense, Mineração Espacial, Minotauro, Simulador de Voo (com instruções completas: uma verdadeira aula de pilotagem!). E ainda um monitor inteligente para auxiliar os principiantes em computação.

SINCLAIR (RINGO, CP 200, TK 82/83/85, AS 1000, etc.)

150 pp. URANIA/MODERNA



JOGOS EM LINGUAGEM DE MÁQUINA

(vol. II) — continuando a antologia do volume I com jogos de ação e inteligentes: Túnel, Pac-Man (mesmol), Criatividade, Wardoz, Demolidor, Ciclo-Tron, Xadrez (com um histórico e instruções que são uma verdadeira aula). Tanto no volume I quanto no II pelo preço de uma única fita o leitor tem o equivalente a uma dezena, enriquecidas de textos fascinantes e didáticos. Não é necessário conhecimento de linguagem de máquina para digitar os programas.

SINCLAIR (RINGO, CP 200, TK 82/83/85, AS 1000, etc.)

150 pp. URANIA/MODERNA

LISTANDO A LISTAGEM

As linhas de um programa em BASIC num computador SINCLAIR são organizadas de uma maneira peculiar: elas têm inicialmente 2 bytes que indicam o número da linha, a seguir mais dois bytes que mostram qual o comprimento do texto da linha (incluindo um byte 118 no fim indicando New Line), a seqüência de bytes do texto e finalmente o 118.

O 1º byte multiplicado por 256, acrescido do 2º byte, dá o valor do número da linha do programa em basic. O 3º byte, somado ao produto do 4º por 256, fornece o comprimento do texto mais um. Com o programa listado, podemos determinar em que endereço se inicia cada linha do basic, qual o valor do byte *mais* significativo (+) e do *menos* significativo (-), respectivamente 1º e 2º, o número da linha, o primeiro comando e seu comprimento.

LEI DE MURPHY

"Se alguma coisa tem a mais remota chance de dar errado... certamente dará errado!"

COROLÁRIO 1

"Num engarrafamento de trânsito ou nos caixas de um banco, a fila que anda é sempre a outra"

COROLÁRIO 2

"Num molho de chaves, a que serve é sempre a última"

COROLÁRIO EDITORIAL

"Por mais revisões que você faça, todo erro será facilmente e instantaneamente detectado *imediatamente após a impressão!*"

ERRATA (favor divulgar entre os amigos)

JOGOS EM L.V. VOL. 3

NA PAG. 140, AO INVÉS DE:
1218 IF C(30) > 2 THEN GOTO 6100
LEIA-SE:
1218 IF C(30) > 2 THEN GOTO 1219

JOGOS EM L.V. VOL. 3

NAS PAG. 117/120/121/127/128
AO INVÉS DE:
GOTO 9906
DIGITE:
GOTO 9984

COM O MONITOR 16 K AO INTERRUP-
PER A DIGITAÇÃO, A OPCAO
3-APAGAR LINHAS
NAO PODE SER UTILIZADA SE O COM-
PUTADOR FOI DESLIGADO. ELAS DE-
VERAO SER APAGADAS MANUALMENTE

EM CASO DE DUVIDAS, TELEFONE PARA:
0011-813-4555 OU ESCREVA PARA:
URANIA-PU. BRIG. FARIA LIMA 1451
CEP 01451 S. PAULO

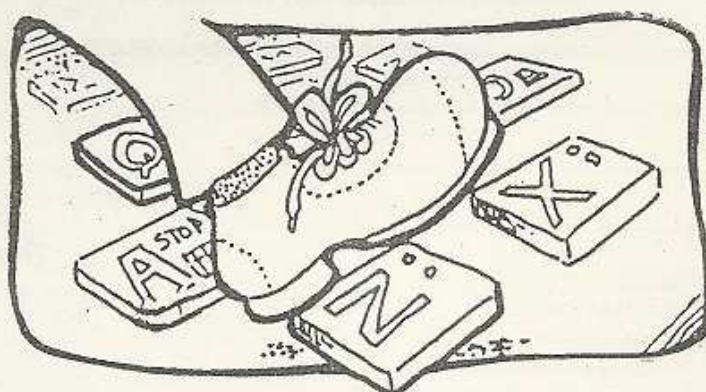
Acrescentando este programinha no fim de um programa em basic e comandando a seguir GOTO 9010 você terá a listagem da listagem, que poderá ser muito útil para alterar linhas através de POKEs diretos nos endereços que agora você conhece.

Obviamente, se após digitar o nosso programinha quiser testá-lo sem digitar outro, basta comandar GOTO 9010 e uma coisa bastante surrealista vai acontecer: o programa para *listar listagens* vai se *listar*. Isso que é um meta-meta-programa!

```
9000 STOP
9010 LET L=16509
9020 DIM N(5)
9030 FOR I=1 TO 5
9040 LET N(I)=PEEK(L+I-1)
9050 NEXT I
9060 PRINT L;TAB 6;N(1);TAB 9;N(
2);TAB 13;256*N(1)+N(2);TAB 18;C
HR$ N(5);TAB 23;N(3)+256*N(4)
9070 LET DELTA=N(3)+256*N(4)
9080 LET L=L+DELTA+4
9090 IF L >=PEEK 16396+256*PEEK 1
6397 THEN STOP
9100 GOTO 9020
```

EXEMPLO:					
16509	35	40	9000	STOP	2
16518	35	50	9010	LET	16
16534	35	60	9020	DIM	12
16550	35	70	9030	FOR	10
16573	35	80	9040	LET	21
16598	35	90	9050	NEXT	3
16609	35	100	9060	PRINT	149
16700	35	110	9070	LET	39
16801	35	120	9080	LET	19
16824	35	130	9090	IF	41
16869	35	140	9100	GOTO	12

O IMPORTANTE É O PRIMEIRO PASSO



CURSO DE FÉRIAS

BASIC I e II (crianças e adultos)
JOGOS (crianças e adolescentes)
TK 2000 (basic applesoft)

Coordenação didática:
prof. PIERLUIGI PIAZZI

Informações: (011) 813-4555

NÚCLEO DE ORIENTAÇÃO DE ESTUDOS
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1451 - conj. 31 -
São Paulo