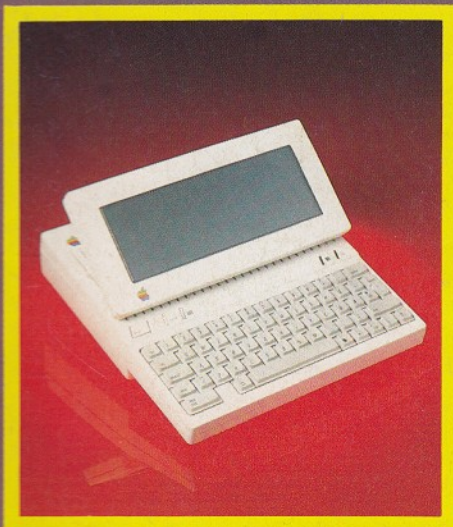


# 100 sivua!

KOTIMIKRON KÄYTTÄJÄN PERUSLEHTI KESÄKUU 6-7/85 HINTA 11,90 (SIS.LVV.)

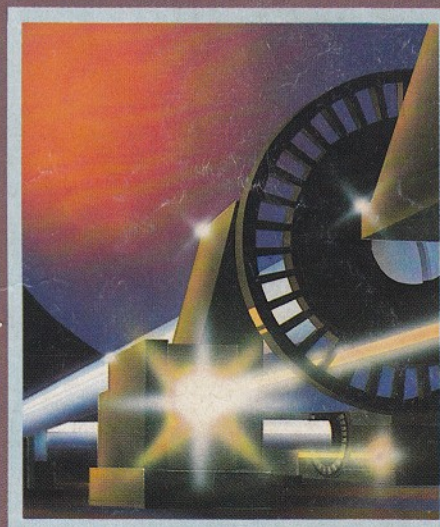
## Printterit 3000-4000 mk Hintavertailu Englanti-Suomi - maksammeko liikaa?



**Apple II c –  
kuumaa tavaraa**



**Neliväripiirturit  
vertailussa**



**Hiiret tulevat  
mikroihiin –  
mitä hiiret  
ovat syöneet?**

**Autopelit vertailussa**

**Opi FORTH-kieli • Spectrumista tekstinkäsittelijä •  
BITTINIKKARI: valosilmä mikroon • Ratkaise  
Pitfall II – mukana kartta • 32 sivua listauksia**

# Tukialus

MIKA KOIVIKKO

●● Ohjelman tarkoituksena on ohjata helikopteri laivan kannelle oikealla teholla, alituisena vaarana polttoaineen loppuminen.

Ohjelman tärkeimmät osat:

0—45 Piirtää julkisivun ja määrää muuttujien arvot

50—82 Tarkkailee peliohjainta

100—250 Piirtää helikopterin

299—365 Piirtää laivan

1000—1035 Tarkistaa mahdolliset törmäykset yms.

1500—1545 Räjähdyks

4500—5040 Peliohjeet

Suosittelava laskeutumiskulma on laivan keulan kautta. Halutessa ylös on vedettävä peliohjainta taaksepäin. Tällöin teho nousee ja polttoaineen kulutus lisääntyy. Tehomittarin (vasemmassa reunassa) on laskeudut-

taessa oltava vihreällä alueella. Polttoainemittari sijaitsee ruudun alareunassa.

Lataushäiriöiden välttämiseksi on eduksi tallentaa ohjelma kahdesti peräkkäin. Ohjelma vie noin 10 kilotavua muistia. Ohjaus tapahtuu vasemmalla joystickilla. Listauksessa riveillä 1715, 5010 ja 5030 olevat hakasulut ovat Ä-kirjaimia.

Tärkeimmät muuttujat:

A,\$: Helikopterin sijainti

X: Laivan sijainti

K: Teho

V: Polttoaine

G: Yritysten määrä

O: Peliohjain



## Manager

```

1 REM TUKIALUS (C) MIKA KOIVIKKO
2 HOME
3 GOSUB 4500
4 K = 25
5 GR : COLOR= 4,1
6 U = 200
7 FOR X = 150 TO 180
8 PLOT 1,X TO 255,X
9 NEXT X
10 PLOT 10,187 TO 10,190 TO 210,190 TO
210,187
11 PLOT 80,187 TO 80,190
12 PLOT 110,187 TO 110,190
13 PLOT 160,187 TO 160,190
14 X = 10
15 A = INT ( RND (1) * 150 + 50)
16 S = INT ( RND (1) * 80 + 20)
17 PLOT 20,10 TO 10,10 TO 10,52 TO 20,5
18
19 COLOR= 2,1
20 FOR I = 30 TO 40
21 PLOT 1,I TO 10,I
22 NEXT I
23 COLOR= 4,1
24 CALL - 1536
25 Q = PEEK (24)
26 IF Q = 32 THEN A = A - 2
27 IF Q = 4 THEN A = A + 2
28 IF Q = 2 THEN S = S - 2
29 IF A < 10 THEN A = A + 2
30 IF A > 240 THEN A = A - 2
31 IF S < 20 THEN S = S + 1
32 IF S > 142 THEN GOTO 1000
33 IF Q = 2 THEN K = K - 3
34 IF Q = 2 THEN V = V - 1
35 U = U - 1
36 K = K + 1
37 IF U > 240 THEN U = 200
38 IF U < 0 THEN GOTO 1500
39 IF K < 12 THEN K = K + 2
40 IF K > 48 THEN K = K - 1
41 PLOT 12,K TO 20,K
42 UNPLOT 12,K - 1 TO 20,K - 1
43 UNPLOT 12,K + 2 TO 20,K + 2
44 S = S + 1
45 X = X + 1
46 IF X > 225 THEN GOTO 2500
47 SGEN 200,200,200,200
48 PLOT 10,185 TO 10 + U,185
49 PLOT 10,184 TO 10 + U,184
50 IF U = 0 THEN GOTO 1500
51 UNPLOT 255,184 TO U + 10,184
52 UNPLOT 255,185 TO U + 10,185
53 COLOR= 13,1
54 PLOT A,S TO A + 3,S
55 PLOT A,S - 1 TO A + 3,S - 1
56 PLOT A,S - 3 TO A + 7,S - 2
57 PLOT A + 2,S - 3
58 PLOT A - 2,S - 4 TO A + 6,S - 4
59 UNPLOT A + 1,S - 1
60 UNPLOT A - 4,S - 5 TO A + 8,S - 5
61 UNPLOT A - 4,S - 4
62 UNPLOT A + 8,S - 4
63 UNPLOT A - 5,S - 3 TO A + 1,S - 3
64 UNPLOT A - 2,S - 3 TO A - 2,S + 1
65 UNPLOT A,S + 1 TO A + 3,S + 1
66 UNPLOT A + 5,S

```

```

240 UNPLOT A + 4,S - 1 TO A + 7,S - 1
245 UNPLOT A + 9,S - 2
250 UNPLOT A + 3,S - 3 TO A + 9,S - 3
299 COLOR= 2,1
300 IF X > 235 THEN GOTO 2000
310 PLOT X,149 TO X + 13,149
320 PLOT X,148 TO X + 14,148
330 PLOT X,147 TO X + 15,147
340 PLOT X,146 TO X + 16,146
350 PLOT X + 1,145 TO X + 4,145
352 PLOT X + 1,144 TO X + 4,144
360 UNPLOT X - 1,149 TO X - 1,145
362 UNPLOT X + 1,144 TO X + 1,145
365 UNPLOT X + 3,145
370 GOTO 50
1000 IF S > 143 AND A > X - 4 AND A < X
+ 4 THEN GOTO 1500
1010 IF A > X + 6 AND A < X + 11 AND S
= 145 AND K > 30 AND K < 40 THEN GOTO 1
700
1020 IF A < X - 8 AND S = 148 THEN GOT
0 1500
1030 IF A > X + 18 AND S = 148 THEN GO
TO 1500
1035 IF A > X + 6 AND A < X + 11 AND S
= 145 AND K > 30 OR A > X + 6 AND A < X
+ 11 AND S = 145 AND K < 40 THEN GOTO 1
500
1040 GOTO 100
1500 COLOR= 6,11
1520 FOR W = 1 TO 20 STEP 2
1525 SOUND (1,1,15)
1530 CIRCLE (A,S),W
1540 NEXT W
1545 G = G + 1
1546 IF G < 4 THEN GOTO 10
1550 TEXT
1551 HOME
1552 PRINT H," ONNISUNUTTA LASKEUTUMIST
A"
1560 PRINT "HALUATKO UUDEN PELIN(K/E)"
1570 GET A$
1580 IF A$ = "K" THEN RUN
1590 STOP
1700 H = H + 1
1705 TEXT : HOME : PRINT H," ONNITUNNU
TTA LASKEUTUMISTA"
1715 PRINT "POLTTO AJNETTA J[LJELL[ "U
1" LITRAA."
1719 U = 200
1720 SOUND (0,150,0)
1730 GOTO 10
2500 FOR L = 125 TO 254
2505 UNPLOT L,149 TO L,142
2510 NEXT L
2520 X = 10
4500 FOR I = 1 TO 7
4510 READ A
4520 UPOKE 6920 + I,A
4530 NEXT I
4540 DATA 255,255,255,255,255,255,255
,255
4600 COLOR= 1,14
4605 PRINT "aaa a a a a a a a a a a
a"
5001 PRINT " a a a a a a a a a a a a
a"
5002 PRINT " a a a a a a a a a a a a
a"
5003 PRINT " a a a a a a a a a d a a
a"
5004 PRINT " a a a a a a a a a a a a
a"
5005 PRINT "" : PRINT "aaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaa"
5010 PRINT "" : PRINT "" : PRINT "TEHT[U
SI ON LASKEUTUA HELIKOPTERILLA LAIVAN KAN
NELLE."
5015 PRINT "" : PRINT ""
5020 PRINT "" : PRINT "UARO POLTTOAINEEN
LOPPUMISTA. TEHO ON OLTAVA SOPIU
A LASKEUTUESSA."
5025 PRINT "" : PRINT "" : PRINT ""
5030 PRINT "PAINA JOTAKIN NEPPINT["
5035 GET A$
5040 RETURN

```