

PROGRAM: PODMORNICA
AVtor: DRAGAN VIDIC

Program je primer, kaj se da narediti s SPEC-TRUMOVIM BASIC-om, ki ga prevedemo z ustreznimi prevajalniki v strojno kodo. Igra Podmornica spada v zvrst strateških iger, ki postanejo zanimive, ko se naveličamo streljanja invaderjev in ostalih arcade iger. Cilj igre je s svojo podmornico uničiti vse nasprotnikove ladje. Te vas nenehno obstrejujejo z globinskimi bombami, njihova nevarnost pa je odvisna od oddaljenosti ladij in globine podmornice. Ukazi omogočajo izstreljevanje torped, raket, desante na bližnje sovražnikove ladje, manevriranje v vseh smereh in pa oskrbovanje v svoji bazi. Da vse skupaj ne bi bilo prelahko, so tu še morske pošasti, ki žrejo vaše in nasprotnikove ladje, in pa mimska polja, mimo katerih vam ne priporočamo hoditi. Podrobna navodila za igranje programa so vsebovana v programu samem.

POSEBNO NAVODILO:

Če -ste močno poškodovani-, vam bo računalnik na ekranu za trenutek pokazal tajno šifro. Edina rešitev iz zagate je, da ponovite šifro.

PROGRAM: SYNTI
AVtor: TURK ŽIGA

Pravi glasbenik bi se nad tem programom gotovo pomilovalno nasmehnil, toda dejstvo je, da lahko tastaturo računalnika uporabljate tudi kot klaviaturo.

Tipke so razporejene podobno kot pri klavirju, kar vam pokaže tudi slika na ekranu.

Program je zanimiv tudi iz čisto programerskega vidika. Procesor mora delovati namreč v realnem času, vsaka operacija, ki jo naredi, traja natanko dobošen delček sekunde.

Branje in dekodiranje tastature, računanje potrebnih frekvenc glede na pritisnjeno tipko, pa tudi vse ostale operacije, mora računalnik opraviti v času ene sinusoidne.

Tu je tudi vzrok, da ni mogoče igrati s frekvencami nad BEEP 10