

Caseta nr. 4

L 28 / 28 / 1990
00365 DEP. LEGAL 1990

EDITAT DE RECOOP

LEI 3



L
109.769

JOCURI
PE
CALCULATOR

LOGIC IM-2

UNIVERSITATEA
BIBLIOTECA
Cota
Inventar 109-769

UNIVERSITATEA DIN CRAIOVA
BIBLIOTECA
CENTRALA
REPOZIT LEGAL

JOCURI PE CALCULATOR — o nouă posibilitate de instruire în timpul liber

După părerea unanim acceptată, calculatorul trebuie privit ca un prieten, o unealtă a omului, o sursă de potențare a puterii de creație cu largi orizonturi.

„Calculatorul — spunea Jean Jaques Servan Schreiber — este o unealtă, așa cum a fost cartea după Guttenberg. Ca și cartea, e o trambulină pentru creatori. În fața revoluției electronice nu există decît o alternativă: ori înveți să controlezi tehnologia, ori te lași controlat de ea”.

Jocurile pe calculator nu mai sînt o noutate, dar ceea ce dă importanță domeniului, avînd calculatorul ca partener „inteligent” de întrecere, este și faptul că se vor putea trece aproape toate jocurile logice — așa-zise vechi — pe calculator și că există mari posibilități ca o multitudine de jocuri logice noi să fie lansate pe piață mai întîi (sau numai) pe calculator.

Jocul și calculatorul se completează, deci, atît de bine, încît par făcuți unul pentru celălalt. Totuși, ceva intervine și aici. Astfel, în jocul clasic, regulile trebuie cunoscute de toți participanții. Calculatorul are regulile lui ce nu pot fi modificate sau ignorate. Totodată, jucătorul nu mai este un creator, ci un simplu participant, iar calculatorul nu este niciodată un partener

egal, ci un arbitru și un instrument de simulare. Noua dimensiune pe care o introduce calculatorul, bogăția sa, o constituie multitudinea de situații și variante pe care le poate simula.

Dar calculatorul nu se limitează numai la jocuri. El are o gamă largă de posibilități. Dintre acestea, o mare utilizare o are în domeniul instruirii personale în diverse discipline de învățămînt, respectiv de la matematică, fizică, chimie pînă la limbile străine.

RECOOP este interesat să primească orice sugestie și propunere de programe pe calculator.

Publicul, din ce în ce mai pasionat, caracteristicile deosebite ale calculatorului și, mai ales, extraordinara inventivitate în acest domeniu, garantează viitorul unor noi programe pe calculator.

Dr. GH. FEȚEANU

LOGIC IM — 2

Fașa nr. 1

LOGIC IM — 2

LOGIC IM — 2

LOGIC IM — 2 este un joc care dezvoltă gândirea logică și algoritmică. Scopul jocului constă în aranjarea unor imagini, expuse inițial jucătorului. Jucătorul poate alege numai una din imagini. Imaginea este împărțită în 16 pătrate egale, din care unul este liber. După acționarea tastei S, calculatorul „amestecă” pătratele, din care este formată imaginea, urmînd ca jucătorul să o reconstituie (aranjeze) în timp de 200 de secunde. Dacă jucătorul depășește timpul afectat, jocul se oprește și calculatorul afișează procentul care reprezintă aranjarea imaginii (cit la sută din imagine a fost aranjată.). Dacă jucătorul termină de aranjat imaginea, fără a depăși timpul afectat, se afișează rezultatul și, drept recompensă, calculatorul redă o melodie.

Jocul se poate relua.

Tastele folosite în timpul jocului sînt:

- 1 — mișcă pătratul din dreapta pătratului liber spre stînga;
- 2 — mișcă pătratul din stînga pătratului liber spre dreapta;
- 0 (zero) — mișcă în sus pătratul de sub pătratul liber;
- O — mișcă în jos pătratul de deasupra pătratului liber;
- R — pentru reluarea jocului

Instrucțiuni de încărcare

Jocul se compune din mai multe blocuri de program: primul bloc conține un program cu ajutorul căruia se încarcă celelalte programe; al doilea bloc conține un generator de caractere; blocul al treilea conține textul cu instrucțiunile jocului, iar blocul al patrulea un desen care apare la in-

cărcarea blocului trei. Urmează un bloc cu ajutorul căruia se încarcă următoarele blocuri, genericul care apare pe ecran în timpul încărcării programului și, în sfîrșit, blocul care conține programul principal (jocul propriu-zis). Mai există și un bloc care conține imaginile jocului, precum și cel cu ajutorul căruia se redă o melodie (blocul nouă).

Jocul se încarcă cu comanda LOAD". După încărcarea primelor trei blocuri, casetofonul se oprește (la mesajul „OPRIȚI CASETOFONUL"). Jucătorul va avea posibilitatea citirii instrucțiunilor jocului (pe două imagini ecran succesive), iar la mesajul „LOGIC — IM SE ÎNCARCA" se pornește din nou casetofonul, încărcîndu-se astfel celelalte blocuri componente ale jocului.

Joc realizat de Dorin Custură

Fața nr. 2

1. BILIARD
2. IEPURE
3. SIMULTAN

BILIARD

Jocul BILIARD simulează, pe calculator, clasicul joc cu același nume, jucat pe mese speciale, cu bile și tacuri. Jocul pe calculator se încarcă cu comanda LOAD " " sau LOAD "BILIARD" și se poate juca de către un singur jucător sau doi, ciștișind acela care realizează mai multe puncte într-o partidă.

Pe masa de joc există o bilă albă care trebuie lovită (șutată) spre un grup de bile albastre și roșii sau spre o singură bilă. Punctele se obțin prin introducerea bilelor albastre și roșii în fantele de pe marginea și din colțurile mesei de joc. Pentru ca bila albă să poată fi țintită, se poate deplasa o săgeată în jurul mesei de joc cu ajutorul următoarelor taste:

S — deplasare în sensul acelor de ceasornic

A — deplasare în sens invers acelor de ceasornic.

Forța loviturii se vizualizează permanent, prin intermediul unor dreptunghiuri afișate în partea dreaptă jos a ecranului, în dreptul cuvântului FORȚĂ. Cu cât numărul de dreptunghiuri este mai mare, cu atât forța loviturii este mai mare. Forța loviturii se poate modifica prin intermediul tastei L. Dacă forța loviturii a ajuns la 5 dreptunghiuri (maximă) și se continuă acționarea tastei L, atunci ea va deveni minimă (un singur dreptunghi) și, apoi, va începe să crească.

După ce direcția și forța loviturii au fost fixate, se acționează tasta ENTER (CR).

La începutul jocului, pe masă sînt grupate, într-un triunghi, 6 bile: 3 albastre și 3 roșii. Dacă la o lovitură (șut) inițială nu se atinge nici o bilă, atunci lovitura se consideră ratată și numărul de lovituri la dispoziție (la început este de 3) scade cu o unitate. La 3 lovituri ratate se pierde o bilă albă. Numărul de lovituri la dispoziție se afișează, în permanență, în dreptul cuvântului ȘUTURI.

În cazul unei lovituri reușite, se calculează punctajul jucătorului după o formulă în care:

- introducerea unei bile albastre într-o fantă, prin lovirea ei de către altă bilă, este marcată cu 20 de puncte;
- pentru o bilă roșie punctajul este de 10 puncte;
- punctajul astfel obținut se înmulțește cu numărul de șuturi afișat și cu numărul manșei de joc.

Dacă se introduc în fantă toate cele 6 bile, jocul se poate relua de la început de către același jucător care, astfel, va acumula în continuare puncte, iar numărul manșei de joc (cadru) crește cu o unitate.

În cazul în care partida se joacă între doi jucători (echipe), dacă unul dintre jucători ratează o lovitură, jocul este continuat de către celălalt jucător, cu bilele în poziția respectivă.

Jocul prezintă explicații afișate pe ecran iar dacă jucătorul nu acționează nici o tastă, atunci are loc o demonstrație: calculatorul joacă singur.

În timpul demonstrației, acționarea tastei **ENTER (CR)** provoacă intrarea automată în explicații.

Joc realizat de Florin Vasiliță

IEPURE

IEPURE este un joc solitar în care jucătorul trebuie să „prindă” iepurele, cu ajutorul a 3 copoi, într-un nod al unei rețele din care să nu se mai poată deplasa.

Rețeaua are 11 noduri, fiecare fiind simbolizat prin cifre de la 0 la 9, iar al 11-lea prin simbolul „:”

Pe nodurile rețelei sînt poziționați 3 copoi, reprezentați grafic prin litera **C** și un iepure, reprezentat grafic prin litera **I**. Un copoi se poate deplasa în alt nod, dacă există traseu între nodurile respective și dacă nodul în care trebuie să ajungă nu este ocupat de alt copoi sau chiar de către iepure.

Jocul se desfășoară astfel: jucătorul va indica o mutare pentru deplasarea unui copoi, după care calculatorul va efectua o mutare a iepurelui. Indicarea unei mutări de către jucător se va face tastîndu-se simbolul nodului în care se află copoiul care trebuie deplasat și, imediat, simbolul nodului în care trebuie să ajungă. Apoi, se va acționa tasta **ENTER (CR)**. Pentru indicarea nodului al 11-lea, se va acționa tasta **Z** împreună cu **SYMBOL SHIFT**.

Există 3 grade de dificultate, diferențiate prin poziția inițială. Stabilirea nivelului se face de către jucător la începutul jocului, în urma întrebării adresate de calculator. Pentru a prinde iepurele, jucătorul are la dispoziție 15 mutări, după care se poate începe un joc nou. O mutare eronată nu va modifica situația de pe rețea, dar numărul de mutări rămase la dispoziție va scădea cu o unitate.

Pe ecran apare afișat permanent numărul de mutări efectuate, precum și numărul de mutări rămase.

Jocul se încarcă cu **LOAD** " sau **LOAD „IEPURE”**, iar lansarea în execuție este automată.

Joc realizat de Tiberiu și Kiss Alexandru

SIMULTAN

SIMULTAN este un joc cu ajutorul căruia copiii își pot dezvolta deprinderea de a efectua rapid calcule matematice și de a identifica anumite numere care satisfac **simultan** mai multe egalități. Încărcarea jocului se face cu comanda **LOAD** " sau **LOAD "simultan"**, iar lansarea în execuție este automată.

Pe ecran se afișează un caroiaj de 5×5 pătrate, din care 4 pătrate sînt blocate (colorate), iar 12 au înscrise în ele semnele matematice corespunzătoare adunării, scăderii sau înmulțirii. Rămîn de completat, de către jucător, 9 pătrate cu cifrele care vor rezolva simultan egalitățile reprezentate. Rezultatul fiecărei egalități se găsește pe șirul și pe coloana respectivă, în afara caroiajului.

În vederea rezolvării egalităților, se poate deplasa cursorul cu ajutorul tastelor și se pot înscrie sau modifica cifre în pătratul pe care este poziționat cursorul, încercându-se prin aceasta ca egalitățile să fie satisfăcute atât pe orizontală, cât și pe verticală.

Tastele cu care se poate deplasa cursorul sînt:

D + CAPS SHIFT = cursor dreapta

S + CAPS SHIFT = cursor stînga

A + CAPS SHIFT = cursor sus

Z + CAPS SHIFT = cursor jos

Scopul jocului este de a indica rezultatul exact (completarea pătratelor libere cu cifre corespunzătoare) într-un interval de timp cît mai mic. Inițial sînt în joc 3000 de puncte. Numărul acestora va scădea proporțional cu timpul consumat pentru aflarea soluției. Dacă soluția nu este descoperită, se poate acționa tasta **K** și rezolvarea va apărea în colțul din dreapta jos al fiecărui pătrat. Dacă soluția este bună, jucătorul va rămîne cu punctele din acel moment.

Punctele se afișează permanent în partea de jos a ecranului. La începutul jocului, jucătorul are posibilitatea de a opta pentru varianta de joc în care cifrele să se poată repeta sau nu. La sfîrșitul unui joc, se poate introduce opțiunea de a se juca în continuare.

Dacă au fost rezolvări corecte și jucătorul nu mai dorește să joace, se va afișa numărul de puncte obținut în medie pe un joc.

În caz de incident, jocul se poate relua, de la început, prin acționarea tastei **RUN**.

Joc realizat de Ion Diamandi

RECOOP a realizat următoarele programe pentru calculator:

1. — **JOCURI** : Șah, Jump (salt), Rubic (Jocul pătratelor), GO (Gomoku), Mastermind, Grafice (joc matematic), Lab (culesul cireșelor), Reversi, MLS, Rebec, Dipo (Vulpi și iepuri)
(Casetă nr. 1)
2. — **JOCURI** : GO (Gomoku), Mastermind, Șah, Reversi, Lab (Labirint)
(Casetă nr. 2)
3. — **JOCURI** : Fotbal logic, Superevol, Raliu, Simultan
(Casetă nr. 3)
4. — **JOCURI** : Logic IM-2, Biliard, Iepure, Simultan
(Casetă nr. 4)
5. — **JOCURI** : Tictactoe, Broscuțe, Deplasare, Nim, Cărare, Drum, Pătrate, Impas, Triplet, A (Animale), Obstacole, Jungla, Traversare, Vrăjitorul, Ariadna, Vinătoare, Robac, Domino, Hang, Hanoi, Loyd, Predau, Peștera, Labirint, Dipo, Șeptică, Dist
(Casetă nr. 5)
6. — **CHIMIE** : Acizi, Formula, Mendeleev, Valență, Ecuatii
(Casetă nr. 6)

DEPOZIT LEGAL

109-769

7. — **JOCURI** : Logo, Română, Desene, Joc, Șah,
Titato, Foto
(Caseta nr. 7)
8. — **LIMBA STRĂINĂ** : Limba engleză, Hang, Cuvintele
vrăjite, Rebus
(Caseta nr. 8)
- 9 — **FIZICA** : În curs de apariție
(Caseta nr. 9)
10. — **MATEMATICA** : Izometrii, TLS (Tangenta, limită a
secantei), Triunghi
(Caseta nr. 10)



NOTĂ: Cei care pot elabora programe pentru jocuri, diferite discipline de învățămînt, grafică etc. și doresc să colaboreze cu RECOOP, se pot adresa la tel. 13 81 75, 15 04 10, 15 72 93 / interior 112 sau 115.