

Richard Hurley escreveu estas 7 fabulosas aventuras gráficas para o Spectrum 48 K, a fim de o leitor poder, exercitando a sua imaginação e perícia, construir as suas próprias aventuras. As técnicas usadas na escrita destes 7 programas são explicadas pelo autor, clara e concisamente, precedendo as listagens respectivas. De destacar, pela sua importância, as tabelas em código-máquina, as rotinas de «scroll» e de poupança de memória, os arrays e os comandos PLOT e DRAW. O leitor irá decerto deliciar-se, horas sem fim, com os argumentos e resolução das aventuras propostas pelo autor.



EDITORIAL PRESENÇA

Aventuras Gráficas Para o SPECTRUM 48K
204

