

Se se cansou da lentidão dos seus programas em BASIC, e se deseja escrever programas mais rápidos e melhores — em particular de jogos — então este livro é-lhe destinado.

Este trabalho parte do princípio de que não possui conhecimento da linguagem máquina. E começa por explicar quais são os equivalentes em linguagem máquina para instruções BASIC tais como LET, IF, FOR/NEXT, PRINT, GOSUB, ADDITION e SUBTRACTION. Prossegue com a descrição pormenorizada das rotinas individuais dum simples jogo do Invasor Espacial, e de como essas rotinas estão interligadas. Para terminar são indicadas algumas rotinas simples que podem ser usadas com programas BASIC. São também incluídos alguns jogos para demonstrar a eficácia da programação em linguagem máquina.

- Aprenda como é simples incorporar nos seus programas BASIC rotinas em linguagem máquina.
- Use a linguagem máquina para criar muito melhores efeitos sonoros do que os que podem ser conseguidos com o comando BASIC.

Quer pretenda simplesmente escrever uma rotina para melhorar os seus programas BASIC, quer seja para escrever um programa em linguagem máquina com pés e cabeça, este livro será muito útil para si. Ele elimina a teoria que envolve a linguagem máquina, apresentando-a de um modo prático e agradável de aprender.

Há no decurso do livro um certo número de perguntas que permitirão testar os seus conhecimentos de linguagem máquina.

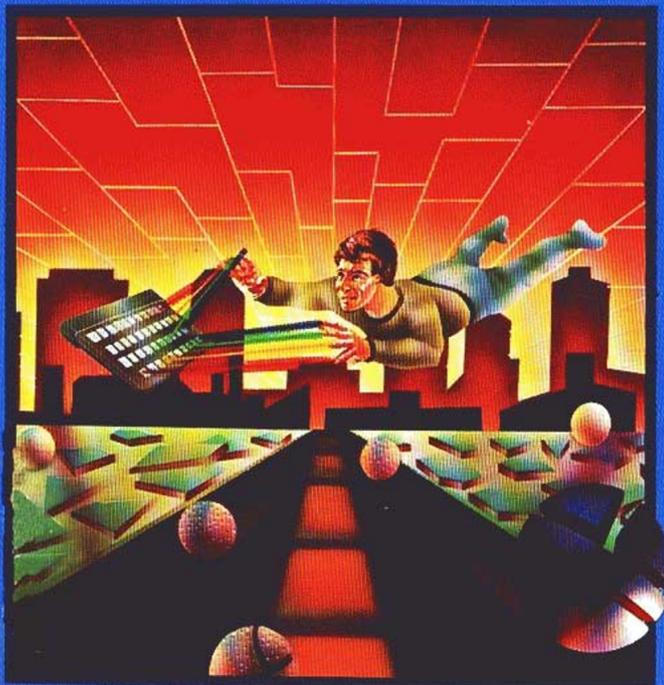
ARTE DE VIVER.

STEVE WEBB

ção prática em LINGUAGEM MÁQUINA para o Spectrum



# Programação prática em LINGUAGEM MÁQUINA para o Spectrum



PUBLICAÇÕES EUROPA-AMÉRICA