

LOGIC GAME

OVVERO DISATTIVA LA BOMBA

Logic game è un gioco scritto in linguaggio BASIC per Commodore 64, ideato nel 1986 da Carlo Burin, all'epoca insegnante di materie teoriche in un Centro di Formazione Professionale del Friuli Venezia Giulia.

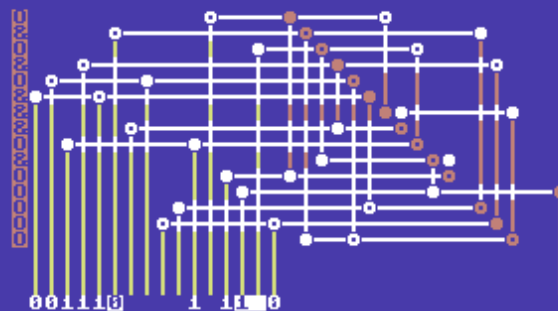
Sembra un gioco "strizzacervelli" (in realtà non è come sembra, c'è una facilissima strategia vincente, ma non bisogna rovinare il piacere della scoperta). All'avvio, il giocatore può scegliere di "ripassare" le regole, accedendo ad una serie di videate descrittive, oppure andare direttamente al gioco.

Il gioco propone alcune scelte (facoltative), quindi si avvia. Il giocatore vede formarsi sul video un diagramma raffigurante delle porte logiche a due ingressi e un'uscita, collegate tra loro in modo da ridurre ad un solo valore in uscita ("0" o "1") i valori di 16 ingressi che il giocatore pone (sempre "0" o "1"). Si passa da un ingresso al successivo in modo ciclico, dopo ogni inserimento. Al 16° ingresso si riprende dall'inizio (così si possono effettuare modifiche).

L'obiettivo quindi è: trovare il numero binario di 16 cifre che manda a "1" l'uscita (ovvero: la chiave che disinnesca la bomba). L'insegnante, attraverso questo gioco, mirava a rafforzare nei suoi allievi le conoscenze di logica combinatoria... imparare giocando insomma. Si può giocare anche in due o più persone: lo sfidante stabilisce una chiave, il giocatore deve scoprirla.

Oggi, un simile gioco potrebbe avere una serie notevole di varianti: porte logiche raffigurate con i loro simboli; entrate e uscite che si accendono sulla base dei loro valori logici; effetti luminosi e sonori... e altre fantasie. Non è un gioco d'effetto, è piuttosto cerebrale... potrebbe anche piacere a qualcuno. Buona visione.

1111111111111111 10 0111111111111111 01:13



IL GIOCO

Il gioco consiste nello scoprire, attraverso l'analisi di un circuito logico, la chiave che pone l'uscita del circuito -1-, disattivando la bomba.

Le cifre della chiave sono sedici e possono essere ciascuna -0- o -1-. Quindi, si possono avere 65535 combinazioni diverse ed una sola esatta. Il gioco deve svolgersi entro un tempo limite che potrete fissare voi o far scegliere al computer. Anche la chiave puo' essere prestabilita per far giocare altri.

Ciascuna combinazione ammette molteplici schemi differenti; sara' sempre il computer ad elaborare e presentare una tra le tante possibilita', scelta in modo casuale.

LE PORTE, GLI INVERTER

Per problemi di video, le porte logiche che formano il gioco, sono rappresentate da linee orrizzontali, ciascuna avente tre' nodi (due ingressi ed una uscita) che opportunamente collegati formano il circuito logico. l'uscita di una porta, si trasferisce all'ingresso di un'altra secondo una combinazione logica. Conoscendo il comportamento delle porte, bisogna portare a -1- l'ultima uscita attraverso il posizionamento di -0- o -1- sugli ingressi disponibili.

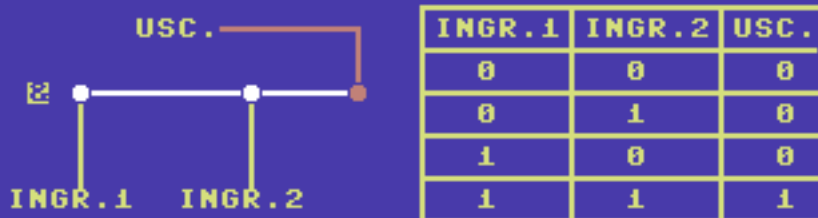
Gli ingressi e le uscite sono rappresentate con un 'W' o con 'Q' a seconda che siano invertite o non.

L'uscita si differenzia dagli ingressi perche' di colore rosso chiaro.

il tipo di porta (-AND- oppure -OR-) e' indicato a sinistra della linea con una & per l'and; con O per l'OR.

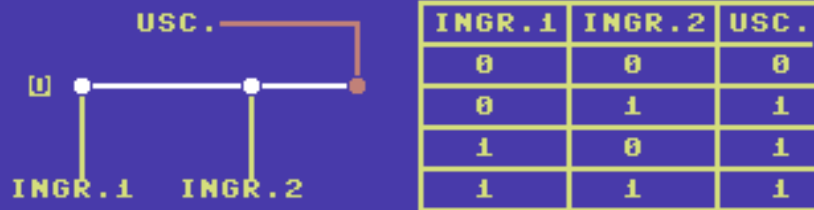
LA PORTA -AND-

Questa porta pone la sua uscita a -1- solo se abbiamo il valore -1- su ambedue gli ingressi. ecco la sua tavola.



LA PORTA -OR-

Questa porta pone la sua uscita a 1 se ad un qualsiasi ingresso e' presente il valore 1. ecco la sua tavola.



L'INVERTER

L'inverter puo' essere presente negli ingressi come nelle uscite delle porte.

Viene raffigurato come indicato a fianco della tavola. opera l'inversione del valore 0-1 da applicare alla porta od in uscita dalla stessa.



Spesso il computer non possiede lo spazio sufficiente a disegnare le linee che collegano le entrate-uscite tra' le porte; in questo caso e' necessario saper dedurle dalla loro disposizione logica.

PASSWORD

Se vuoi fornire il codice per altri giocatori digita la chiave,

TASTIERA

Utilizzare i tasti 1 e 0 ed i tasti cursore.

RICONOSCIMENTI

Programmato da Carlo Burin

Manuale © Carlo Burin 1987-2024

Prima pubblicazione: Directory 9 (1987, Systems Editoriale)

Seconda Edizione: Ready64, 2024