

MEMORI JOKOA (2)

Urtarrileko alean, hau da, Elhuyar 19 alean, memori jokoei ekin genienean memoria lantzeko joko ugari zegoela aipatu genuen eta horietako beste bati heltzea izan da gure oraingo asmoa.

Bi programa hauek helburu berbera badute ere, badi-tuzte diferentzia nagusi batzuk eta hauek dira:

- (1) memori jokoa jokalarik batentzat zegoen pentsatuta eta hemen aldiz jokalarik batek edo gehiagok har dezake parte.
- (1) memori jokoa programan irudiak eta hauen posizioak memorizatu behar ziren. Hemen ordea, alfabetoko letrak izango dira protagonista.

Memori joko berri honen funtsa ondokoa izango da: ordenadoreak karaktere-katea bat agertuko du pantailan, karakterez karaktere eta karaktere batetik bestera egonaldi bat eginez. Erakutsitako karaktere-katea desagertutakoan, jokalarik ikusi duen katea berbera idazten saiatu beharko du.

Karaktere-katea zuzen sartuz gero, katea luzeagoa (karaktere bat gehiagokoa) erakutsiko dio eta horrela behin eta berriz, harik eta katearen batean huts egin edo 40

karaktereko katea asmatzen duen arte. Agertuko den katea eta karaktere batetik bestera egingo den pausagunea, aurretik aukeratutako zailtasun-mailaren arabera-koak izango dira.

Lau zailtasun-maila kontsideratu dira. Lehenengo bi mailetan kontsonanteak eta bokalak txandakatu egingo dira, hots, ez dira bi kontsonante edo bi bokal inoiz elkarren ondoan agertuko, irakurtzeko eta beraz memori-zatzeko errazago izanik. Honez gain lehenengo zailtasun-mailan, errazenean, karaktere arteko pausagunea bigarrenean baino luzeagoa izango da.

Azken bi zailtasun-mailetan kontsonanteak eta bokalak edonola nahasturik ager daitezke eta bien arteko diferentzia karaktere arteko egonaldia izango da.

Kasu honetan agertuko diren kateak ez dira hiztegiko hitzak izango eta ez dute inolako esanahi edo zentzurik izango. Dena den, erraza litzateke erakutsiko diren kateak esaldi arruntak izatera behartzea ere, programan bertan esaldi horiek datu bezala sartuta.

Hala ere, esan beharra dago horrela eginez gero programa memoria lantzeko baino mekanografi praktikak egiteko egokiago gertatuko litzatekeela. Dena den momentuz egokitzapen edo aldaketa hauek irakurlearen esku geratzen dira.

```

10 REM LETRAK MEMORIZATU
20 KEY OFF:CLS:SCREEN 2:SCREEN 0
30 FOR I=1 TO 10:KEY I,"":NEXT I
40 RANDOMIZE TIMER
50 YK=12:XK=20:COLOR 2:LER$='Kaixo, ongi etorri programa honetara!!!':
  GOSUB 630
60 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
70 CLS:COLOR 2:LOCATE 3,31:PRINT 'LETRAK MEMORIZATU':LOCATE 4,31:
  COLOR 3:PRINT "=====
80 YK=12:XK=14:COLOR 2:LER$='Zenbat jokalarik hartu behar duzue parte (1-5)?':
  GOSUB 630:COLOR 4:INPUT " ";Z$:Z=VAL(Z$)
90 IF Z<1 OR Z>5 THEN BEEP:LOCATE 21,7:COLOR 3:
  PRINT "1etik 5era bitartekoa izan behar du!":GOTO 80
100 LOCATE 21,1:PRINT SPC(79)
110 LOCATE 16,31:COLOR 13:PRINT "1. ";:COLOR 5:PRINT 'Erraza':LOCATE 17,31:
  COLOR 13:PRINT "2. ";:COLOR 5:PRINT 'Nahikoa erraza':LOCATE 18,31:COLOR 13:
  PRINT "3. ";:COLOR 5:PRINT 'Zaila'
120 LOCATE 19,31:COLOR 13:PRINT "4. ";:COLOR 5:PRINT 'Oso zaila'
130 LOCATE 22,27:COLOR 3:PRINT 'Zailtasun-maila aukeratu:'::COLOR 13:
  INPUT " ";ZM$:ZM=VAL(ZM$)
140 IF ZM<1 OR ZM>4 THEN BEEP:LOCATE 25,7:COLOR 3:
  PRINT "1etik 4era bitartekoa izan behar du!":GOTO 130
150 CLS:COLOR 2:LOCATE 3,31:PRINT 'LETRAK MEMORIZATU':LOCATE 4,31:COLOR 3:
  PRINT "=====
160 BOK$="AEIOU":KON$="BCDFGHJKLMNPQRSTVWXYZ"
170 SAIOAK=1:JOK=1:LUZERA=0
180 WHILE (Z=1 AND SAIOAK<6) OR (Z<>1 AND SAIOAK<=Z)

```

```

190  ASMAT$="E":KAT$=""
200  LOCATE 23,10
210  IF Z=1 THEN PRINT SAIOAK;"saioa duzu hau"
      ELSE PRINT SAIOAK;"jokalariaren txanda"
220  COLOR 13:LOCATE 4+SAIOAK*3:PRINT SAIOAK;" "
230  WHILE ASMAT$="E" AND LEN(KAT$)<41
240    IF ZM=1 OR ZM=2 THEN IF LEN(KAT$) MOD 2=0 THEN B=INT(RND*5)+1:K=0
      ELSE K=INT(RND*21)+1:B=0
      ELSE A=INT(RND*26)+65
250    IF ZM=1 OR ZM=2 THEN IF K=0 THEN KAT$=KAT$+MID$(BOK$,B,1)
      ELSE KAT$=KAT$+MID$(KON$,K,1)
      ELSE KAT$=KAT$+CHR$(A)
260    IF ZM=1 OR ZM=3 THEN PAUSA=1000 ELSE PAUSA=500
270    COLOR 2
280    FOR I=1 TO LEN(KAT$)
290      LOCATE 3+SAIOAK*3,10+I:PRINT MID$(KAT$,I,1):SOUND 2000,,8
300      FOR J=1 TO PAUSA:NEXT J
310    NEXT I
320    COLOR 3:LOCATE 4+SAIOAK*3,10+LEN(KAT$):PRINT "\
330    FOR J=1 TO PAUSA:NEXT J
340    LOCATE 3+SAIOAK*3,11:PRINT SPC(69):COLOR 4
350    LOCATE 3+SAIOAK*3,10:FOR K=1 TO 3:SOUND 1000*K,,3*K:NEXT K:
      INPUT "\,SAR$
360    LOCATE 3+SAIOAK*3,11:PRINT SPC(69)
370    IF KAT$<>SAR$ THEN ASMAT$="F"
380  WEND
390  LOCATE 4+SAIOAK*3,13+LEN(KAT$):COLOR 5:PRINT LEN(KAT$)-1
400  LOCATE 23,10:COLOR 3
410  REM  AUKERA
420    IF LEN(KAT$)<6 THEN PRINT 'Lotan al zaude? Ea esnatu!!!:GOTO 470
430    IF LEN(KAT$)<11 THEN PRINT 'Nahikoa pattal zabilta, ea gehiago
      "ahalegintzen zaren!!!:GOTO 470
440    IF LEN(KAT$)<21 THEN PRINT 'Nahikoa ongi zabilta, jarraitu horrela!
      :GOTO 470
450    IF LEN(KAT$)<31 THEN PRINT 'Ongi, ez duzu memoria makala!!!
      :GOTO 470
460    IF LEN(KAT$)<41 THEN PRINT 'Ongi benetan, oso trebea zara!!!
470  REM AMAUKERA
480  SAIOAK=SAIOAK+1
490  IF Z>1 OR SAIOAK>5 THEN 540
500    LOCATE 25,20:PRINT 'Beste saiorik egin nahi al duzu (B/E)?:TES=INKEY$:
      WHILE TES<>"B" AND TES<>"b" AND TES<>"E" AND TES<>"e":TES=INKEY$:WEND
510    LOCATE 25,1:PRINT SPC(79):LOCATE 23,1:PRINT SPC(79)
520    IF TES="E" OR TES="e" THEN SAIOAK=6
530    GOTO 550
540    LOCATE 25,30:PRINT 'Jarraitzeko J sakatu':TES="" ":
      WHILE TES<>"J" AND TES<>"j":TES=INKEY$:WEND:LOCATE 23,1:PRINT SPC(79):
      LOCATE 25,1:PRINT SPC(79)
550  WEND
560  LOCATE 23,20:PRINT 'Horra hor pantailan, lortutako emaitzak'
570  LOCATE 25,25:PRINT 'Beste saiorik egin nahi (B/E)?:TES="" ":
      WHILE TES<>"B" AND TES<>"b" AND TES<>"E" AND TES<>"e":TES=INKEY$:WEND
580  IF TES="B" OR TES="b" THEN 70
590  CLS:YK=13:XK=27:LER$="A G U R !!! Beste bat arte":GOSUB 630
600  END
610  REM AMAIA LETRAK MEMORIZATU
620  REM
630  REM IDATZI ESKUINERANTZ EKINTZA
640    LOCATE YK,XK:FOR J4=1 TO LEN(LER$):PRINT MID$(LER$,J4,1)::
      FOR J=1 TO 40:NEXT J:SOUND 50,,1:NEXT J4
650    RETURN
660  REM AMAIA IDATZI ESKUINERANTZ EKINTZA

```

Programaren zatiak:

10-140: Aurkezpena eta zailtasun-mailaren hautaketa.
150-170: Jokoaren hasieraketa.
180-550: Jokoaren funtsa.
Jokalaria bakarra bada, 5 saio izango ditu. Jokalari bat baino gehiago badira, bakoitzak aukera bat besterik ez du izango.
230-380: saio edo aukera baten tratamendua. Katea bat

idazterakoan huts egiten denean edota 40 karaktereko katea asmatutakoan amaituko da bigizta hau. Bitartean katea eta egonaldia zailtasun-mailaren arabera definitu (240-260). Katea karakterez karaktere erakutsi (280-310) eta jokalaria emandako erantzuna egiaztatu (310-370) beharko da.
390-470: Lortutako emaitzari dagokion mezua emango da.
560-590: Jokoa errepikatzeko aukera eskainiko da. ☼