

# Guida

## Libreria Qbasic di Giorgio Fanara

### ---- Libgr2 -----

-----RECTANGLE (crea un rettangolo tridimensionale)-----  
-----  
----- CORNICE (crea una cornice tridimensionale)-----  
-----  
-- RECTCOLOR (crea un rettangolo tridimensionale per lo SCREEN 13) --  
-----  
--- CORNCOLOR (crea una cornice tridimensionale per lo SCREEN 13) ---  
-----  
----- PASSWORD (inserimento di una parola di accesso) -----  
-----  
----- INSER (inserimento dati controllato) -----  
-----  
----- ESCINPUT (inserimento dati controllato) -----  
-----  
----- MASCHERA (crea una maschera) -----  
-----  
----- SHADOW (crea un rettangolo con un'ombra) -----  
-----  
----- VISGRAF (caricamento e visualizzazione di files grafici) -----  
-----  
----- CLSMODE (11 modi diversi di cancellare il video) -----  
-----  
----- CLSAREA (cancella l'area specificata) -----  
-----  
----- INDICATOR (crea un indicatore di progresso) -----  
-----  
----- STR (trasforma una variabile numerica in alfanumerica) -----  
-----  
-CODIF (trasforma una stringa in una stringa codificata e viceversa)-  
-----  
INIZIOANNO (calcola quanti giorni sono passati dall'inizio dell'anno)  
-----  
--- FINEANNO (calcola quanti giorni mancano alla fine dell'anno) ---  
-----  
CHANGE (cerca una sottostringa in una stringa e la cambia con un'altra)  
-----  
--- ORDINA1 (ordina un vettore alfanumerico in ordine alfabetico) ---  
-----

ORDINA2 (ordina un vettore numerico in ordine crescente o decrescente)

-----  
----- OROLOGIO (restituisce l'orario fino ai decimi di secondo) -----  
-----

----- STRINGAV (visualizza una stringa in verticale) -----  
-----

-- WEEKDAY (ritorna il giorno della settimana della data specificata) -  
-----

--- DOMINSER(Per l'impostazione di una domanda a doppia scelta)-----

## Operazioni essenziali:

Per caricare la libreria in ambiente qbasic digitare dal prompt di DOS  
qbx /l libgr2.qlb e quindi inserire all'inizio del proprio programmatore  
' \$INCLUDE: 'libgr2.bi'

Ovviamente libgr2.lib deve trovarsi nella cartella del qbasic relativa alle librerie  
e ed il file libgr2.qlb nella cartella del qbasic.

## Istruzioni:

FUNCTION RECTANGLE: - solo modalità grafica -

(consigliato SCREEN 7 o SCREEN 8)

parametri:

X1%,Y1% = Coordinate angolo superiore sinistro.

X2%,Y2% = Coordinate angolo inferiore destro.

CFON% = Colore del rettangolo.

CBOR1% = Colore del riflesso superiore.

CBOR2% = Colore del riflesso inferiore.

FUNCTION CORNICE: - solo modalità grafica -

(consigliato SCREEN 7 o SCREEN 8)

parametri:

J1%,K1% = Coordinate angolo superiore sinistro.

J2%,K2% = Coordinate angolo inferiore destro.

ALARG% = Spessore della cornice.

ACFON% = Colore del rettangolo.

ACBOR1% = Colore del riflesso superiore.

ACBOR2% = Colore del riflesso inferiore.

ESEMPIO:

SCREEN 7

a = Rectangle(20, 20, 120, 120, 3, 11, 8)

b = Cornice(1, 1, 318, 180, 6, 3, 11, 8)

FUNCTION RECTCOLOR: - solo modalità grafica -

(consigliato SCREEN 13)

parametri:

X1%,Y1% = Coordinate angolo superiore sinistro.

X2%,Y2% = Coordinate angolo inferiore destro.

CFON%(0 ÷ 255) = Colore del rettangolo.

CSUP1%, CSUP2%(0 ÷ 255) = Colore del primo e del secondo riflesso superiore.

CINF1%,CINF2%(0 ÷ 255) = Colore del primo e del secondo riflesso inferiore.

i valori di CFON%,CSUP1%,CSUP2%,CINF1%,CINF2% per SCREEN diversi da 13 si

riducono da 0 a 15.

FUNCTION CORNCOLOR: - solo modalità grafica -

(consigliato SCREEN 13)

parametri:

J1%,K1% = Coordinate angolo superiore sinistro.

J2%,K2% = Coordinate angolo inferiore sinistro.

LARG% = Spessore della cornice.

CFON%(0 ÷ 255)= colore della cornice.

CSUP1%,CSUP2%(0 ÷ ... 255) = Colore del primo e del secondo riflesso superiore.

CINF1%,CINF2%(0 ÷ 255) = Colore del primo e del secondo riflesso inferiore.

Anche in questa funzione i valori di CFON%,CSUP1%,CSUP2%,CINF1%,CINF2% per SCREEN diversi da 13 si riducono da 0 a 15.

ESEMPIO:

SCREEN 13

r% = RectColor(50, 30, 60, 80, 94, 92, 90, 139, 131)

c% = CornColor(10, 10, 180, 180, 3, 24, 25, 26, 22, 23)

FUNCTION PASSWORD: - solo modalità testo -

parametri:

RIGA%,COLON% = Coordinate per la visualizzazione dell'input.

PASS\$ = Parola chiave di funzionamento dell'input.

RIGER%,COLONER% = Coordinate per la visualizzazione di "Password errata !!".

COLORE% = Il colore di uscita dell'input.

N.B.: È previsto di poter uscire dalla funzione con il tasto <Esc>.

ESEMPIO:

CLS

p = PassWord(11, 36, "P4j32lx", 13, 31, 15)

FUNCTION INSER: - solo modalità... testo -

parametri:

RIGA%,COLON% = Coordinate per determinare la riga e la colonna dove verrà... visualizzata la Inser

ASCII% = Il tipo di caratteri da poter inserire (valori consentiti (da 0 a 2):

0: Solo inserimento di numeri e di altri caratteri particolari che si utilizzano di solito per gli inserimenti numerici.

1: Solo inserimento di lettere e di altri caratteri di punteggiatura.

2: Inserimento di lettere e numeri con diversi caratteri particolari.

LUNG% = Numero massimo di caratteri da inserire.

USCITA\$ = la variabile che contiene i dati inseriti con la Inser.

CAR\$ = il carattere da visualizzare come fondo che delimita la Inser.

Se CAR\$ sarà... uguale a stringa nulla, verrà impostato automaticamente al valore di codice ascii 32 (spazio).

COLCAR% = Il colore dei caratteri inseriti con la Inser.

COLFON% = Il colore dei puntini e del cursore generati dalla Inser.

Valori consentiti per COLCAR% e COLFON% da 1 a 15.

ESC% = per l'uscita con INVIO (codice 13) ESC% sarà uguale a 0, per l'uscita con il tasto <Tab> ESC% sarà -1, per l'uscita con il tasto <F1> ESC% sarà... 1, per l'uscita con <F2> ESC% sarà 2 e per l'uscita con <F3> ESC% sarà 3 per l'uscita con il tasto <Esc> l'uscita sarà... 4.

N.B. Il valore di USCITA\$ non viene annullato tra una inser ed un'altra.

Nel caso si voglia annullare il suo contenuto per ogni inser effettuata, bisognerà... (prima della inser) porre USCITA\$ = ""

ESEMPIO:

CLS

DO

```

IF vv% = 5 THEN vv% = 0
ii = Inscr(12 + vv%, 30, 2, 20, nome$, ".", 10, 7, esc%)
IF esc% = 4 THEN END
IF esc% > 0 THEN SOUND 1000, 2
IF esc% = 0 OR esc% = -1 THEN vv% = vv% + 1
LOOP UNTIL esc% > 0
FUNCTION ESCINPUT:

```

parametri:

RIGA%,COLON% = Coordinate per determinare la riga e la colonna dove verrà visualizzata la EscInput.

ASCII% = Il tipo di caratteri da poter inserire (valori consentiti (da 0 a 2):

0: Solo inserimento di numeri e di altri caratteri particolari che si utilizzano di solito per gli inserimenti numerici.

1: Solo inserimento di lettere e di altri caratteri di punteggiatura.

2: Inserimento di lettere e numeri con diversi caratteri particolari.

LUNG% = Numero massimo di caratteri da inserire.

CAMPO\$ = la variabile che contiene i dati inseriti con la EscInput.

COLORCAR% = Il colore dei caratteri inseriti con la Escinput.

COLORSTR% = Il colore dei puntini e del cursore generati dalla Escinput.

Valori consentiti per COLORCAR% e COLORSTR% da 1 a 15.

TIPO% = valori consentiti 0 o 1:

0: Escinput utilizzata in pagina testo.

1: Escinput utilizzata in pagina grafica.

USCITA% = Ritorna un valore numerico di riferimento per i tasti di uscita immediata definiti in TASTI\$ (per il tasto <Esc> USCITA% e 1).

Nel caso in cui la EscInput viene utilizzata diverse volte sarà necessario azzerare la variabile USCITA%. Nel caso in cui questo accorgimento non viene preso, la variabile CAMPO\$ conserverà il valore precedentemente inserito e la Escinput verrà effettuata a partire dai caratteri contenuti in CAMPO\$. La Escinput funziona in questo modo, al fine di poter effettuare dei controlli sui caratteri contenuti in TASTI\$ all'uscita della funzione.

Il valore di USCITA% dipende dalla posizione di inserimento dei valori nella variabile TASTI\$.

DBYTE% = Nel caso in cui uno o più tasti definiti in TASTI\$ occupa due Byte il valore di DBYTE% sarà uguale a 1, se verrà scelto per uscire uno di quei caratteri, se invece verrà scelto un carattere che occupa un byte, DBYTE% sarà uguale a 0.

TASTI\$ = permette di definire i tasti di uscita immediata dall'inserimento scrivendo i caratteri ascii corrispondenti ai tasti.

Uscendo in modo normale utilizzando il tasto <INVIO> il valore di ritorno di USCITA% è 0.

FLASHCOUNT% = Permette di regolare la velocità di lampeggiamento del cursore nel caso in cui TIPO% Š uguale a 1 (Modalità grafica)  
i valori consentiti per FLASHCOUNT% sono da 1000 a 28000.  
Nel caso in cui il valore di FLASHCOUNT% Š fuori dalla banda specificata, FLASHCOUNT% viene automaticamente impostato a 0, in questo caso il cursore sarà... fisso.

I valori di FLASHCOUNT% sono validi soltanto in modalità grafica.

N.B. Come Default Š possibile uscire dall'inserimento con il tasto <TAB>;  
in questo caso USCITA% sarà uguale a -1, DBYTE% sarà uguale a 0.

N.B. Anche in questa funzione, il valore di USCITA\$ non viene annullato tra una EscInput ed un'altra. Nel caso si voglia annullare il suo contenuto per ogni EscInput effettuata, bisognerà (prima della EscInput) porre USCITA\$ = "".

ESEMPIO:

CLS

SCREEN 7

DO

IF vv% > 5 THEN vv% = 0

nome\$ = ""

a = EscInput(12 + vv%, 12, 2, 20, nome\$, 10, 15, 0, uscita%, dbyte%, "<" + CHR\$(24), 0)

IF uscita% < 1 THEN vv% = vv% + 1

LOCATE 24, 1

PRINT SPACE\$(20);

LOCATE 24, 1

PRINT nome\$; " "; uscita%; " "; dbyte%;

LOOP UNTIL uscita% > 0

esegue l'inserimento dati con i tasti di uscita immediata  
<Esc>, <F2>, <Ctrl + x> e <Alt + o>.

(per <Esc>, USCITA% sarà uguale a 1, DBYTE% sarà uguale a 0)

(per <F2>, USCITA% sarà uguale a 2, DBYTE% sarà uguale a 1)

(per <Ctrl + x>, USCITA% sarà uguale a 3, DBYTE% sarà uguale a 0)

(per (Alt + o), USCITA% sarà uguale a 3, DBYTE% sarà uguale a 1)

FUNCTION MASCHERA:

parametri:

X1%,Y1% = Coordinate angolo superiore sinistro.

X2%,Y2% = Coordinate angolo inferiore destro.

TIPO% = Valori consentiti 0 e 1:

0: Maschera a linea singola.

1: Maschera a linea doppia.

COLORE% = Colore della maschera (valori consentiti da 0 a 31)  
per modalità testo. In modalità grafica i valori consentiti  
vanno da 0 a 15, tranne che per lo SCREEN 13 i cui valori consentiti  
vanno da 0 a 255.

ESEMPIO:

CLS

COLOR , 1

mm = Maschera(4, 4, 25, 15, 1, 10)

FUNCTION SHADOW: - solo modalità testo -

parametri:

X1,Y1 = Coordinate angolo superiore sinistro.

X2,Y2 = Coordinate angolo inferiore destro.

SPES% (1 ÷ 2) = spessore dell'ombra:

1 = spessore 1

2 = spessore 2

CRET% = Colore dell'area del rettangolo (1 ÷ 15).

COMBR% = Colore dell'ombra del rettangolo disegnato.

CBACK% = Colore del fondo dello schermo.

ESEMPIO:

CLS

COLOR , 1

FOR b = 1 TO 25

LOCATE b, 1: PRINT STRING\$(80, " ")

NEXT

s = Shadow(5, 2, 68, 20, 2, 4, 0, 1)

FUNCTION VISGRAF: - solo modalità... grafica -

parametri:

X1%,Y1% = Coordinate per la visualizzazione del file di grafica.

DIMEN% = Dimensione del vettore per il caricamento del file.

TIPO%(1 ÷ 5) = Tipo di visualizzazione:

1 = PSET

2 = PRESET

3 = OR

4 = XOR

5 = AND

NOME\$ = Nome del file da visualizzare

ESEMPIO:

SCREEN 8

v% = VisGraf(100, 10, 2500, 1, "schema2.grh")

FUNCTION CLSMODE: - solo modalità... testo -

parametri:

modo% (1 ÷ 11) valori consentiti entro questi limiti:

- 1: Cancellazione orizzontale dall'alto verso il basso.
- 2: Cancellazione orizzontale dal basso verso l'alto.
- 3: Cancellazione orizzontale dall'alto verso il basso e dal basso verso l'alto.
- 4: Cancellazione verticale da sinistra verso destra.
- 5: Cancellazione verticale da destra verso sinistra.
- 6: Cancellazione verticale da sinistra verso destra e da destra verso sinistra.
- 7: Cancellazione orizzontale dal basso verso l'alto spostando tutti i caratteri non ancora cancellati dal basso verso l'alto.
- 8: Cancellazione dal basso verso l'alto e dal alto verso il basso, sia orizzontalmente che verticalmente.  
(un rettangolo che si stringe verso il centro sino a scomparire).
- 9: Cancellazione tramite righe alternate verticali.
- 10: Cancellazione tramite righe alternate orizzontali.
- 11: il video viene scomposto in quattro rettangoli che si chiudono su se stessi.

TEMPO%: Velocità di cancellazione:

valori consentiti da 0 a 15.

ESEMPIO:

CLS

COLOR , 6

FOR x = 1 TO 12

LOCATE x, 1: PRINT STRING\$(80, "U")

LOCATE x + 12, 1: PRINT STRING\$(80, " ");

NEXT

LOCATE 11, 32: PRINT "Giorgio Fanara"

x\$ = INPUT\$(1)

lll = ClsMode(11, 4)

FUNCTION CLSAREA:



parametri:

X1%,Y1% = Coordinate angolo superiore sinistro dell'area da cancellare.

X2%,Y2% = Coordinate angolo inferiore destro dell'area da cancellare.

(l'area sarà cancellata con il colore di fondo stabilito nel programma)

ESEMPIO:

CLS

COLOR , 1

FOR x = 1 TO 12

LOCATE x, 1: PRINT STRING\$(80, "Û")

LOCATE x + 12, 1: PRINT STRING\$(80, " ");

NEXT

LOCATE 11, 32: PRINT "Giorgio Fanara"

x\$ = INPUT\$(1)

cl = ClsArea(32, 5, 45, 12)

FUNCTION INDICATOR: (Indicatore di progresso)

(40 caratteri)

parametri:

RIGA%,COLON% = Coordinate dell'angolo superiore sinistro dell'indicatore.

PROG = Valori della progressione (0 ÷ 100). Il valore 0 ÷ è necessario per la visualizzazione di tutto l'indicatore di progresso.

COL1% = Colore della cornice esterna dell'indicatore di progresso

COL2% = Colore della barra dell'indicatore di progresso.

COL3% = Colore dei caratteri di fondo dell'indicatore di progresso.

COL4% = Colore dei caratteri della percentuale.

N.B. se il valore di PROG non arriverà... almeno a 100, la progressione non sarà... terminata e l'indicatore di progresso non si cancellerà....

ESEMPIO:

CLS

FOR xx = 0 TO 100 STEP 2

ii = Indicator(22, 12, xx, 7, 10, 2, 5)

IF INKEY\$ = CHR\$(27) THEN EXIT FOR

SLEEP 1

NEXT

FUNCTION STR:

parametri:

NUMERICO% = Valore numerico da trasformare in alfanumerico.  
ALFANUM\$ = La stringa che contiene il numero trasformato.  
(se il numero Š di segno positivo lo spazio del segno viene eliminato).

ESEMPIO:

CLS

num% = -34

ss = Str(num%, num\$)

PRINT num\$;

num2% = 500

ss = Str(num2%, num2\$)

PRINT num2\$

FUNCTION CODIF:

parametri:

SOURCE\$ = La variabile da trasformare.

SLIT% = Il numero di caratteri di slittamento dei codici ascii della variabile SOURCE\$. (il valore di SLIT% non deve portare i codici ascii ad un valore inferiore di 0 o superiore di 255. Nel caso in cui questo avvenga verrà... attivato un aiuto nella funzione stessa per correggere gli errori).

DESTIN\$ = La variabile trasformata con SLIT%.

questa funzione può risultare utile per conservare dati in un file in modo che non possano essere riconosciuti e quindi modificati.

ESEMPIO:

CLS

prima\$ = "Giorgio Fanara"

sl = Codif(prima\$, 40, dopo\$)

PRINT dopo\$

sl = Codif(dopo\$, -40, back\$)

PRINT back\$

x\$ = INPUT\$(1)

CLS

sl = Codif(prima\$, 143, dopo\$) questa riga genera un messaggio di errore

FUNCTION INIZIOANNO:

parametri:

DAT\$ = la data (mm-dd-yyyy) di cui si vuole sapere da quanti giorni Š

iniziato l'anno. Valori consentiti dal (01-01-1583) al  
(12-31-2500).

GIORNI% = il calcolo di quanti giorni sono passati dall'inizio dell'anno  
a DAT\$.

ESEMPIO:

CLS

ii = InizioAnno("05-10-1955", giorni%)

PRINT giorni%

FUNCTION FINEANNO:

parametri:

DAT\$ = La data (mm-dd-yyyy) di cui si vuole sapere di quanti giorni dista  
dalla fine dell'anno. Valori consentiti dal (01-01-1583) al  
(12-31-2500).

GIORNI% = il calcolo di quanti giorni passano da DAT\$ alla fine dell'anno.

ESEMPIO:

CLS

ff = FineAnno("07-21-1969", giorni%)

PRINT giorni%

FUNCTION CHANGE:

parametri:

STRINGA\$ = Stringa in cui effettuare la ricerca.

VECCHIA\$ = La sottostringa da trovare nella stringa.

NUOVA\$ = La sottostringa che sostituirà la vecchia sottostringa (VECCHIA\$).

N.B. Nel caso in cui il contenuto di VECCHIA\$ non verrà... trovato nella  
stringa, STRINGA\$ naturalmente non verrà... modificata.

ESEMPIO:

CLS

COLOR , 1

indiri\$ = "Giorgio Fanara, Via Don Orione, 22 - 90142 - Palermo"

cc = Change(indiri\$, "giorgio", "Sergio")

PRINT indiri\$

cc = Change(indiri\$, "via don orione, 22", "Via 20 Settembre, 45")

PRINT indiri\$

cc = Change(indiri\$, "e", "E")

PRINT indiri\$

cc = Change(indiri\$, "o", "u")

PRINT indiri\$

FUNCTION ORDINA1:

parametri:

VETTORE\$() = Il vettore da ordinare in ordine alfabetico.

INDICE% = L'indice massimo degli elementi del vettore da ordinare.

Nel caso in cui INDICE%  $\hat{S}$  superiore all'indice massimo.

definito per VETTORE\$(), l'indice si imposterà automaticamente al massimo valore definito per VETTORE\$().

ESEMPIO:

CLS

DIM nome\$(5)

FOR i% = 1 TO 5

COLOR 15

LOCATE 10, 1: PRINT "Inserisci il nome numero"; i%; " "

iii = Inser(10, 29, 1, 15, nome\$(i%), ".", 10, 7, esc%)

NEXT

oo = Ordinal(nome\$(), 5)

CLS

FOR i% = 1 TO 5

PRINT nome\$(i%)

NEXT

FUNCTION ORDINA2:

parametri:

VETTORE() = Il vettore numerico da ordinare.

INDICE% = L'indice massimo degli elementi del vettore.

Anche in questa funzione, nel caso in cui INDICE%  $\hat{S}$  superiore all'indice massimo definito per VETTORE(), l'indice si imposterà... automaticamente al massimo valore definito per VETTORE().

MOD0% = valori consentiti 0 e 1.

1: l'ordinamento avviene in ordine crescente.

2: l'ordinamento avviene in ordine decrescente.

ESEMPIO:

CLS

DIM num(10)

FOR x = 0 TO 10

num(x) = INT(RND \* 10) + 1

```
NEXT
ooo = Ordina2(num(), 15, 1)
FOR x = 1 TO 10
  PRINT num(x)
NEXT
```

FUNCTION ORARIO:

parametri:

TEMPO\$ = La variabile che contiene il tempo di sistema sino ai decimi di secondo.

DECIM% = La variabile numerica che contiene i decimi di secondo.

CONTR% = variabile di controllo (non serve al programmatore).

ESEMPIO:

```
CLS
```

```
DO
```

```
tt = Orologio(tempo$, decim%, contr%)
```

```
LOCATE 10, 1: PRINT tempo$, decim%
```

```
LOOP UNTIL INKEY$ <> ""
```

FUNCTION STRINGAV:

RIGA%,COLON% = La riga e la colonna per la visualizzazione di STRINGA\$.

STRINGA\$ = La stringa da visualizzare in verticale.

ESEMPIO:

```
CLS
```

```
COLOR 10
```

```
ll = StringaV(1, 10, "Giorgio Fanara")
```

```
COLOR 6
```

```
ll = StringaV(1, 20, STRING$(15, "Û"))
```

FUNCTION WEEKDAY:

parametri:

DATA\$ = La data (mm-dd-yyyy) di cui si vuole sapere il giorno della settimana. Valori consentiti dal (01-01-1583) al (12-31-2500).

GIOSET\$ = Il giorno della settimana corrispondente alla data scelta.

GIOSET% = Ritorna un numero da 0 a 6 corrispondente al giorno della settimana:

0: Domenica

- 1: Lunedì
- 2: Martedì
- 3: Mercoledì
- 4: Giovedì
- 5: Venerdì
- 6: Sabato

GIOSET% È stato creato per poter avere i giorni della settimana anche in un'altra forma. (Per esempio si possono assegnare i valori dei Giorni della settimana in inglese ad un vettore che va da 0 a 6).

DATAIT\$ = Ritorna il contenuto di DATA\$ nel formato Italiano (gg-mm-aaaa).

ESEMPIO:

CLS

```
data$ = "10-04-1975"
```

```
ww = WeekDay(data$, gioset$, gioset%, datait$)
```

```
PRINT gioset$, " "; datait$, gioset%
```

```
data$ = DATES
```

```
ww = WeekDay(data$, gioset$, gioset%, datait$)
```

```
PRINT gioset$, " "; datait$, gioset%
```

```
data$ = "10-14-2112"
```

```
ww = WeekDay(data$, gioset$, gioset%, datait$)
```

```
PRINT gioset$, " "; datait$, gioset%
```

```
data$ = "05-30-1963"
```

```
ww = WeekDay(data$, gioset$, gioset%, datait$)
```

```
PRINT gioset$, " "; datait$, gioset%
```

FUNCTION DOMINSER:

Permette di Impostare un input con domanda a doppia possibilità...

```
FUNCTION rispcar = DomInser (riga%, colonna%, colore%, colorcar%, domanda$,  
car$, car2$)
```

riga% = la variabile che contiene la riga dove verrà... visualizzata la domanda

colonna% = la variabile che contiene la colonna dove verrà... visualizzata la domanda

colore% = Il colore della stringa che verrà visualizzata

colorcar = colore dei caratteri per la scelta

domanda\$ = La stringa che verrà visualizzata alla riga e colonna specificata

car\$ = Il carattere per la prima risposta

car2\$ = Il carattere per la seconda risposta

rispcar\$ = il carattere di risposta

ESEMPIO:

```
risp = DomInser(24, 1, 7, 10, "Sicuro di volere uscire?", "s", "n", rispcar$)
```

