

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SEMANAL

AÑO II- N.º 16

95 PTAS.

EDITA
HOP HOBBY
PRESS S.A.

Canarias 105 ptas.

PROGRAMAS

- BOYERLAND
- BINGO
- POKER DE DADOS

SOFTWARE

**COMO CREAR
MOVIMIENTO
EN TU
SPECTRUM**

**¡EN CODIGO MAQUINA
Y PIXEL A PIXEL!**

TRUCOS

**"LAS SIETE
LLAVES"
PARA PROTEGER
PROGRAMAS**

PROGRAMADORES

**ANTONIO BELLIDO,
UN AMANTE DE
LA INFORMATICA**



INVESDISK 200



EL PASO MAS SERIO

PARA EL SPECTRUM

Lo más nuevo para tu Spectrum,
por fin ha llegado.

INVESTRONICA te ofrece
el sistema de discos.

Lo último en la tecnología de microinformática.

Ve e informate en
tu concesionario INVESTRONICA.



Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo
Domingo Gómez

Redactor Jefe
Africa Pérez Tolosa

Diseño

Jesús Iniesta

Maqueta

Rosa María Capitel

Redacción

José María Díaz

Gabriel Nieto

Colaboradores

Jesús Alonso, Lorenzo Cebeira,

Primitivo de Francisco,

Rafael Prades

Fotografía

Javier Martínez

Carlos Candel

Portada

José María Ponce

Dibujos

Manuel Berrocal, J.R. Ballesteros,

A. Perera, F.L. Frontán, J. Septien,

J.M. López Moreno

Edita

HOBBY PRESS, S.A.

Presidente

Maria Andrión

Consejero Delegado

José I. Gómez-Centurión

Administrador General

Ernesto Marco

Jefe de Publicidad

Marisa Esteban

Secretaría de Publicidad

Concha Gutiérrez

Publicidad Barcelona

Isidro Iglesias

Tel.: (93) 307 11 13

Secretaría de Dirección

Marisa Cogorro

Suscripciones

M.ª Rosa González

M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad

La Granja, n.º 8

Polígono Industrial de Alcobendas

Tel.: 654 32 11

Dto. Circulación

Carlos Peropadre

Distribución

Coedis, S.A. Valencia, 245.

Barcelona.

Imprime

Rotedic, S.A.

Carretera de Irún, Km. 12,450

Tel.: 734 15 00

Fotocomposición

Consulgraf

Nicolás Morales, 34 - 1.º

Tel.: 471 29 08

Fotomecánica

Zescán

Nicolás Morales, 38

Tel.: 472 38 58

Depósito Legal:

M-36.598-1984

Representante para Argentina,

Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.

Americana de Ediciones, S.R.L.

Sud América, 1532. Tel.: 21 24 64.

1209 BUENOS AIRES (Argentina).

Derechos Exclusivos

«Sinclair Users», «Sinclair

Programs» y «Sinclair Projects» de

EMAP Publications (Londres).

MICROHOBBY no se hace

necesariamente solidaria de las

opiniones vertidas por sus

colaboradores en los artículos

firmados. Reservados todos los

derechos.

Solicitado control

OJD

MICROHOBBY

ESTA SEMANA

Año II - N.º 16 - 19 al 25 de febrero de 1985
95 ptas. (Sobretasa Canarias 10 ptas.)

4 MICROPANORAMA.

7 TRUCOS

Las siete llaves. Para hacer pantallas de presentación. Más sobre la sentencia INPUT.

8 PROGRAMAS MICROHOBBY.

Boyerland. Bingo. Chrom.

12 NUEVO.

Esta semana comentamos el último programa de Ocean, «Gift from the gods».

17 BASIC.

22 PROGRAMAS DE LECTORES.

Para conjugar verbos. Momentos electrónicos. Poker de dados.

26 SOFTWARE

Gráficos en movimiento.

30 ENTREVISTA.

El Programador del «Un, dos, tres», Antonio Bellido, habla de sus actividades en la informática.

32 CONSULTORIO/OCASION.

MICROHOBBY NUMEROS ATRASADOS

Queremos poner en conocimiento de nuestros lectores que para conseguir números atrasados de MICROHOBBY SEMANAL, no tienen más que escribirnos indicándonos en sus cartas el número deseado y la forma de pago elegida de entre las tres modalidades que explicamos a continuación.

Una vez tramitado esto, recibirá en su casa el número solicitado por el precio de 95 ptas., cada número, más 25 ptas. por gastos de envío.

FORMAS DE PAGO

- Enviando talón bancario nominativo a Hobby Press, S.A. al apartado de Correos 232 de Alcobendas. Madrid.
- Mediante Giro Postal, indicando número y fecha del mismo.
- Con Tarjeta de Crédito (VISA o MASTER CHARGE), haciendo constar su número y fecha de caducidad.

MENU POR ORDENADOR

Hace aproximadamente un año, Ian Hoare no era nada más que un simple catador de vinos, y además un chef de cocina que no había visto en su vida un teclado de ordenador.

Como resultado de una apuesta, entra en contacto por primera vez con un Spectrum, y en unos pocos meses, escribe el Computer Cook-Book, un libro de cocina para computadoras.

Desde entonces, Ian ha llegado a ser un experto en código máquina. Su último programa "Wine 'N' Dine", ha sido construido especialmente para recomendar vinos a los clientes de una cadena de restaurantes. Los menús de la pasada Navidad, por ejemplo, presentaban tres sugerencias distintas, que variaban desde las 500 hasta las 1.800 pesetas del Villa Gran Reserva Rioja del año 1973.

El programa proporcionaba más de 200 menús y una amplia gama de 450 vinos.



J.R. BALLESTEROS

LUCHA CONTRA LA PIRATERIA

La asociación de Casas de Software, creada para luchar contra la piratería, ha creado un fondo de ayuda para continuar su lucha, al que denomina GOSH. A éste contribuyen los 34 miembros del grupo, y se admiten donativos de todo el mundo. Además de otras, una de las primeras actividades que han realizado, ha sido la de escribir a las Juntas Locales comunicándoles que si los equipos de ordenadores son utilizados por las escuelas para fomentar la piratería, no dudarán en demandar a los responsables.



PARA ESTA PRIMAVERA

A pesar del anuncio del lanzamiento de un programa que iba a ser la continuación del "JET SET WILLY", previsto para las Navidades del 84, la compañía Software Projects ha decidido, sin embargo, posponer su lanzamiento hasta la próxima primavera.

El principal motivo de este retraso estriba en la falta, aún, de una idea clara sobre el contenido del juego, una vez desechadas las que en un principio parecían que iban a ser definitivas.

Para Matthew Smith, el creador y director de la compañía, algunas de las ideas iniciales podrán aprovecharse, pero sobre todo una parece segura, «en alguna parte del juego —ha afirmado Smith— vamos a tener un gráfico de Alicia en el País de las Maravillas», aunque no todos estén de acuerdo con la decisión.

Mientras tanto, la compañía Software Projects, ha lanzado al mercado un juego llamado «Lode Runner», hecho a base de niveles y escaleras, muy al estilo de los anteriores.

COMPILADOR PARA EL "QL"

La casa inglesa METACOMCO, acaba de lanzar en el Reino Unido el primer compilador para el "QL". El lenguaje que usa es el denominado BCPL (Basic Combined Programming Language), un tipo de lenguaje ideal para es-

cribir utilidades, programas de aplicación, e, incluso juegos. Se pueden conseguir también con él, una serie de rutinas muy útiles. Un dato muy importante: su precio es de 59,95 libras, unas 11.750 ptas.



MENORES BENEFICIOS PARA SINCLAIR

Los beneficios anuales de la casa Sinclair Research son significativamente menores de lo que se esperaba en un principio, de acuerdo con las previsiones de la empresa.

En el ejercicio de 1983-84, los beneficios fueron de 14,28 millones de libras, mientras que en el anterior año financiero la cifra ascendió a 14,03 millones, lo que supone un pequeño aumento de beneficios.

Sir Clive Sinclair, argumenta que el bajo beneficio obtenido, una vez realizado el balance de la pasada campaña, ha sido debido, principalmente, al lanzamiento de productos de mayor envergadura, como es el caso del QL y el Pocket Television, que aumentaron mucho los costes anuales, pero poco las ventas. «Nuestro ordenador sigue ganando en ventas y las exportaciones se han incrementado firmemente», declaraba Sir Clive recientemente.



INGLATERRA

EL "BANDERSNATCH" A LA VENTA

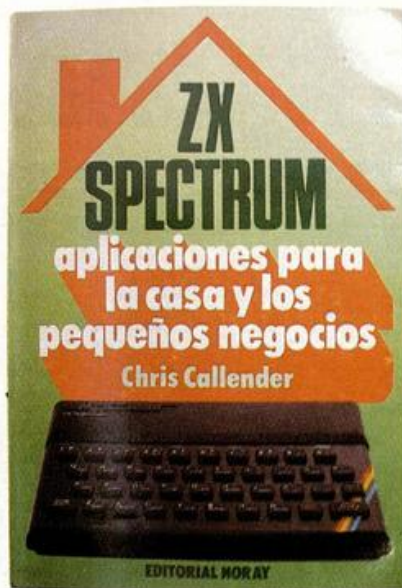
BANDERSNATCH, uno de los proyectos más ambiciosos de la desaparecida IMAGINE, ya está a la venta en Inglaterra.

Heatherington y Lawson, sus dos programadores, están intentando acabar una versión especial para el «QL», destinada a Alison Maguire, la directora de software de Sinclair para la que, según sus propias palabras, «los juegos tienen un enorme potencial técnico y, a nivel de marketing, serán ideales para todos los usuarios de QL».

Los dos programadores están trabajando, además, en una Base de Datos, también para Sinclair Research, cuyos derechos, como es lógico, irán a parar a los acreedores de Imagine por vía del liquidador oficial que fue nombrado a tal efecto. Cristopher Chambers (éste es su nombre), prepara así la resurrección del producto.

Según ha asegurado el portavoz de Sinclair, el juego tiene prevista su salida durante el primer trimestre del presente año y, en contra de lo que se pensó en un principio, será lanzado en microdrive, porque, según Julian Goldsmith, necesita demasiada memoria (concretamente más de 100 K). Este detalle y la elección de un formato adecuado, pondrán fin al proyecto.

LIBROS



APLICACIONES PARA LA CASA Y LOS PEQUEÑOS NEGOCIOS

Editorial Noray. Chris Callender. 100 páginas.

El libro de Chris Callender es, en realidad, un conjunto de programas de utilidades que han sido elegidos con el fin de ofrecer al usuario de Spectrum una amplia gama de posibilidades dentro del campo de la gestión, aunque, como en este caso, se trate de pequeños programas.

Cada uno de ellos lleva al principio una descripción de las posibilidades del mismo, y siguiendo a ésta, las instrucciones del manejo del programa.

Entre los más destacados de reseñar, se encuentran una Base de Datos, un Fichero, Boss (Gestión Integrada), Matrices, Procesador de textos..., aunque, como es lógico, nadie debe de esperar encontrar en ninguno de éstos similitud con un programa comercial, ya que como es lógico no tienen nada que ver.

El programa Boss, por ejemplo, nos muestra cómo se pueden unir dos programas, para pasar datos de uno a otro; la Base de Datos nos permite crear un pequeño fichero en forma de tablas, que irá «scrollando» la información a medida que vayamos solicitando éstos.

El de Matrices realiza operaciones de suma, resta y multiplicación, en matrices de hasta 12x12. Se puede entrar en la matriz, editarla, cargarla, grabarla o verla en la pantalla a través de una ventana de información.

Algunos de los programas necesitan modificaciones para poder usarlos en un ordenador de 16 K. Estas se incorporan en un capítulo al final del libro, de una forma bastante clara, para que todos lo entiendan fácilmente.

Otro dato importante del libro que es necesario tener en cuenta, es que los programas se encuentran disponibles en cinta para aquellos que lo prefieran.

COMPUTIQUE

Te regala los 9 mejores programas



- * Psst
- * Chess
- * Chequered Flag
- * Jet Pac
- * Flight Simulation
- * Reversi
- * Cookie
- * Backgammon
- * Ghostbusters

Y ADEMÁS...



**comprando
un**

ZX SPECTRUM 48 K

**Ven a conocer
el nuevo Spectrum +
Abrimos los sábados
por la tarde**



**Por sólo
41.900 Ptas.**

**con la
garantía
Investrónica**

KEY INFORMATICA, S.A. Embajadores, 90 - 28012 MADRID - Teléfono: 227 09 80

Distribuidores oficiales de:  

LAS SIETE LLAVES

Uno de nuestros lectores de Barcelona, Carlos González, nos manda un auténtico cóctel de trucos para la protección de programas, consiguiendo alejar nuestros listados de miradas curiosas.

El método es el siguiente:

1. encabezar el programa con una línea que diga POKE 23613,0

2. continuar con la segunda línea diciendo SAVE «nombre» CODE 23552, long en donde «long» es la longitud de nuestro programa
3. la tercera línea será INPUT «introduce clave»; LINE a\$: IF a\$ < > «clave» THEN RANDOMIZE USR 0

Vamos a tratar de explicar lo que sucede en el ordenador cuando estas tres sentencias se ejecutan.

1. La posición de memoria 23613 corresponde a la variable del sistema ERR SP y, en ella, se almacena una dirección a cuyo contenido salta el microprocesador cuando se detecta un error Basic; para verlo con un ejemplo, supongamos que ERR SP contiene el número 31996, el cual hemos averiguado mediante la sentencia PRINT PEEK 23613 + 256*PEEK 23614. Supongamos también que repetimos

la misma operación con este número, es decir, PRINT PEEK 31996 + 256*PEEK 31997 y obtenemos 4867. Esta es la dirección a la que saltará el ordenador cuando un error sea detectado. Por tanto, si colocamos en 23613 un cero, estaremos alterando la dirección de salto y, ya usted a saber dónde irá la CPU cuando la condición de error sea detectada; se producirá el temido «system crash».

2. Lo que efectuamos aquí es grabar en cinta el programa Basic como si se tratara de Bytes, con la salvedad de que también grabamos las variables del sistema íntegras. Esto implica que, al volver a cargar nuestro programa como LOAD «» CODE, éste se autoejecutará, ya que el valor de algunas de estas variables le impelen a ello.

3. Esta última, requiere menos explicación, ya que el INPUT LINE es conocido por todos nuestros lectores; algunos de ellos nos dirán que de un INPUT LINE se puede salir pulsando CAPS SHIFT + 6 y detener el programa; bien, es cierto a medias, ya que esto provocaría un salto a la famosa ERR SP que hemos alterado previamente; es decir, bloqueo de la máquina garantizado.



PANTALLA DE PRESENTACION

Manolo Delgado, nos manda un interesante truco en forma de breve programa que, sin duda, nos será de

utilidad en la presentación de nuestras propias creaciones.

```
5 BORDER 6: PAPER 6: INK 5: C
LS
10 FOR n=1 TO 100
20 PLOT 125,85: DRAW 10+n,-30+
n
30 PLOT 125,85: DRAW -10-n,-30
+n
40 NEXT n
50 PLOT 125,135: DRAW 0,-90: I
NK 2
60 FOR n=0 TO 7
70 CIRCLE 125,135,1+n
80 NEXT n
90 PAUSE 250: CLS
```

MAS SOBRE LA SENTENCIA INPUT

Cuando se ejecuta la sentencia INPUT, se observa que el cursor de espera aparece normalmente en modo "L" o "K".

Para ello, entre otras cosas, se examina el contenido

tendremos otro símbolo parpadeante cuando se ejecute la sentencia INPUT.

El número «pokeado» debe estar comprendido entre cero y 255, ambos inclusive.

```
10 FOR i=0 TO 255
20 PRINT AT 0,0;i
30 POKE 23617,i
40 INPUT "Prueba: ";a$
50 NEXT i
```

do de la variable del sistema MODE (página 174 del manual) localizada en la posición de memoria 23617.

Si alteramos su valor mediante POKE 23617, valor ob-

En este espacio también tienen cabida los trucos que nuestros lectores quieran proponer.

Para ello, no tienen más que enviarlos por correo a MICROHOBBY, C/Arzobispo Morcillo, 24, of. 3 y 4, Madrid-28029.

BOYERLAND

Pedro M. MARTIN BURUTXAGA

Spectrum 16 K

Con sólo mirar el título, este programa «político-satírico» nos sitúa en un momento muy actual en el que todos nos encontramos un tanto «oprimidos» por la presión económica llevada a cabo por uno de nuestros más mencionados ministros.

Bromas aparte, este juego nos presenta un país imaginario, llamado Boyerland, en el que nuestro cometido será transportar nuestro capital al vecino país de Switzerland antes de que la presión fiscal en el primero, llegue a límites insostenibles. Si alcanza el 1000 por ciento, la partida habrá terminado.

Para llevar a cabo esta labor, nada fácil por otro lado, hemos de sortear varios obstáculos. El primero de ellos consiste en evitar dos minas que se interponen en nuestro camino de paso hacia Switzerland y que, de pisarlas, acabarán con una de nuestras cinco vidas. El otro

obstáculo a superar es triple y se trata de sortear a tres inspectores de Hacienda que, caídos del cielo en paracaídas, intentarán arrebataros nuestro dinero. Naturalmente, obtendremos tantos puntos como dinero hayamos podido sacar de Boyerland.

El manejo se lleva a cabo mediante las teclas siguientes:

I, movimiento hacia la izquierda un espacio

O, movimiento hacia la derecha de uno en uno.

K, hacia la izquierda de dos en dos.

L, hacia la derecha de dos en dos.



```
190 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
195 GO TO 500
200 IF h=0 THEN LET a$="I": LET
205 "I" GO TO 220
210 LET a$="O": LET r$=" "
220 PRINT AT 13,x;"":AT 14,x;r
$
230 LET x=x+vel
240 IF x<2 AND h=0 THEN LET h=1
250 LET x=2: PRINT AT nb,0;"":LE
260 T nb=nb+1: GO TO 280
270 IF x<2 THEN LET x=2: GO TO
280
280 IF x>29 THEN LET x=29
290 IF x=29 AND h=1 THEN LET h=
300 0: LET k=k+1: IF k>1 THEN PRINT
310 AT ns,31;"$": LET ns=ns-1: IF nb
320 =16 THEN GO TO 7000
330 PRINT AT 13,x;b$;AT 14,x;a$
340 IF nb=16 THEN PRINT AT 15,0
350 INK 4;"":AT 14,1;" "
360 IF x=mi OR x=md THEN GO TO
370 8000
380 IF yp1=13 AND xp1=x THEN GO
390 SUB 7500
400 IF yp2=13 AND xp2=x THEN GO
410 SUB 7500
420 IF yp3=13 AND xp3=x THEN GO
430 SUB 7500
440 GO SUB INT (RND*3)+10+400
450 GO TO 695
460 PRINT AT "yp1-1,xp1-1;" "
470 AT yp1,xp1;" "
480 AT yp2,xp2;" "
490 AT yp3,xp3;" "
500 LET yp1=yp1+1: LET yp2=yp2+
510 1: LET yp3=yp3+1
520 PRINT AT yp1-1,xp1-1; INK 2
530 "AT yp1,xp1; INK 2;" "
540 PRINT AT yp2-1,xp2-1;" "
550 AT yp2,xp2;" "
560 PRINT AT yp3-1,xp3-1; INK 3
570 "AT yp3,xp3; INK 3;" "
580 IF yp1=13 AND xp1=x THEN GO
590 SUB 7500
600 IF yp2=13 AND xp2=x THEN GO
610 SUB 7500
620 IF yp3=13 AND xp3=x THEN GO
630 SUB 7500
640 IF yp1=14 THEN PRINT AT 13,
650 xp1-1;"":AT 14,xp1;"": LET x
660 p1=INT (RND*6)+5: LET yp1=INT (R
670 ND*4)+5
680 IF yp2=14 THEN PRINT AT 13,
690 xp2-1;"":AT 14,xp2;"": LET x
700 p2=INT (RND*6)+13: LET yp2=INT (
710 RND*4)+5
720 RETURN
730 GO SUB 9000
740 GO TO 7700
750 BORDER 5: PRINT AT 5,0;" "
760 AT 5,30;" "
770 FOR n=6 TO 13: PRINT AT n,0
780 " "
790 PRINT AT n,30;"":NEXT n
800 PRINT AT 13,1;"":AT 13,30;
810 "AT 14,0;"$ "
820 PRINT AT 15,0; INK 4;" "
830
840 PRINT AT 16,0;" "
850 PRINT AT 19,1;"PRESION FISC
860 AL: 0X"
870 PRINT AT 3,0;"BOYERLAND";AT
880 3,21;"SWITZERLAND";AT 8,2;"A"
890 PRINT AT 7,2;"B";AT 8,2;"A"
900 9,2;"N";AT 10,2;"C";AT 11,2;
910 " "
920 PLOT 14,120: DRAW 11,0: DRA
930 W 0,-41: DRAW -11,0: DRAW 0,41
940 PRINT AT 8,29;"B";AT 9,29;"
950 AT 10,29;"N";AT 11,29;"K"
960 PLOT 241,112: DRAW -11,0: D
```

```
RAW 0,-33: DRAW 11,0: DRAW 0,33
599 LET pu=0: LET no=0: LET nb=
600 6: LET ns=14: LET k=0: LET in=0:
610 LET vi=5
620 LET mi=INT (RND*26)+3
630 LET md=INT (RND*26)+3
640 IF md=mi OR md=mi+1 OR md=mi
650 -1 THEN GO TO 610
660 PRINT AT 15,mi;"PAPER 4;" "
670 AT 15,md;"PAPER 4;" "
680 LET x=INT (RND*24)+4
690 IF x=mi OR x=md THEN GO TO
700 640
710 PRINT AT 13,x;"":AT 14,x;" "
720
730 PRINT AT 16,24;"VIDAS";AT 1
740 9,26;vi
750 LET h=0: LET b$=" "
760 IF no=1 THEN GO TO 693
770 LET xp1=INT (RND*6)+5: LET
780 yp1=INT (RND*4)+6
790 LET xp2=INT (RND*6)+13: LET
800 yp2=INT (RND*4)+6
810 LET xp3=INT (RND*6)+21: LET
820 yp3=INT (RND*4)+6
830 PRINT AT yp1-1,xp1-1; INK 2
840 "AT yp1,xp1; INK 2;" "
850 PRINT AT yp2-1,xp2-1;" "
860 AT yp2,xp2;" "
870 PRINT AT yp3-1,xp3-1; INK 3
880 "AT yp3,xp3; INK 3;" "
890 PAUSE 0
900 LET in=in+1: PRINT AT 19,17
910 in;"": IF in=1000 THEN GO TO 7
920 500
930 IF INKEY$="I" THEN LET vel=
940 -1: GO TO 200
950 IF INKEY$="I" THEN LET vel=
960 -3: GO TO 200
970 IF INKEY$="O" THEN LET vel=
980 1: GO TO 200
990 IF INKEY$="O" THEN LET vel=
1000 3: GO TO 200
1010 IF INKEY$="K" THEN LET vel=
1020 -2: GO TO 200
1030 IF INKEY$="K" THEN LET vel=
1040 -4: GO TO 200
1050 IF INKEY$="L" THEN LET vel=
1060 2: GO TO 200
1070 IF INKEY$="L" THEN LET vel=
1080 4: GO TO 200
1090 GO SUB 320
1100 GO TO 695
1110 FOR n=6 TO 13: PRINT AT n,0
1120 " "
1130 PRINT AT n,31;" "
1140 NEXT n
1150 PRINT AT 14,0;"$";AT 14,30
1160 " "
1170 LET pu=pu+k: LET k=0: LET n
1180 b=6: LET ns=14
1190 GO TO 700
1200 PRINT AT 1,7: FLASH 1: BRIG
1210 HT 1;"FIN DE LA PARTIDA";AT 5,10
1220 FLASH 1: BRIGHT 1;"Otra? (s/n)
1230 "
1240 PRINT AT 18,24: FLASH 1;"PU
1250 NTOS";AT 19,26: FLASH 1;pu+k
1260 IF INKEY$="S" OR INKEY$="S"
1270 THEN RUN 520
1280 IF INKEY$="N" OR INKEY$="N"
1290 THEN NEW
1300 GO TO 7520
1310 IF h=1 THEN LET nb=nb-1: IF
1320 nb=5 THEN GO TO 7510
1330 PRINT AT nb,0;"$ "
1340 LET h=0: PRINT AT 14,x-1; F
1350 LASH 1;"PAF"
1360 BEEP .08,-7
1370 PRINT AT 14,x-1;" "
1380 LET vi=vi-1: PRINT AT 19,26
1390 vi
1400 IF vi=0 THEN GO TO 7500
1410 LET x=12: PRINT AT 13,x;b$,
1420 AT 14,x;" "
1430
```

```
RAW 0,-33: DRAW 11,0: DRAW 0,33
599 LET pu=0: LET no=0: LET nb=
600 6: LET ns=14: LET k=0: LET in=0:
610 LET vi=5
620 LET mi=INT (RND*26)+3
630 LET md=INT (RND*26)+3
640 IF md=mi OR md=mi+1 OR md=mi
650 -1 THEN GO TO 610
660 PRINT AT 15,mi;"PAPER 4;" "
670 AT 15,md;"PAPER 4;" "
680 LET x=INT (RND*24)+4
690 IF x=mi OR x=md THEN GO TO
700 640
710 PRINT AT 13,x;"":AT 14,x;" "
720
730 PRINT AT 16,24;"VIDAS";AT 1
740 9,26;vi
750 LET h=0: LET b$=" "
760 IF no=1 THEN GO TO 693
770 LET xp1=INT (RND*6)+5: LET
780 yp1=INT (RND*4)+6
790 LET xp2=INT (RND*6)+13: LET
800 yp2=INT (RND*4)+6
810 LET xp3=INT (RND*6)+21: LET
820 yp3=INT (RND*4)+6
830 PRINT AT yp1-1,xp1-1; INK 2
840 "AT yp1,xp1; INK 2;" "
850 PRINT AT yp2-1,xp2-1;" "
860 AT yp2,xp2;" "
870 PRINT AT yp3-1,xp3-1; INK 3
880 "AT yp3,xp3; INK 3;" "
890 PAUSE 0
900 LET in=in+1: PRINT AT 19,17
910 in;"": IF in=1000 THEN GO TO 7
920 500
930 IF INKEY$="I" THEN LET vel=
940 -1: GO TO 200
950 IF INKEY$="I" THEN LET vel=
960 -3: GO TO 200
970 IF INKEY$="O" THEN LET vel=
980 1: GO TO 200
990 IF INKEY$="O" THEN LET vel=
1000 3: GO TO 200
1010 IF INKEY$="K" THEN LET vel=
1020 -2: GO TO 200
1030 IF INKEY$="K" THEN LET vel=
1040 -4: GO TO 200
1050 IF INKEY$="L" THEN LET vel=
1060 2: GO TO 200
1070 IF INKEY$="L" THEN LET vel=
1080 4: GO TO 200
1090 GO SUB 320
1100 GO TO 695
1110 FOR n=6 TO 13: PRINT AT n,0
1120 " "
1130 PRINT AT n,31;" "
1140 NEXT n
1150 PRINT AT 14,0;"$";AT 14,30
1160 " "
1170 LET pu=pu+k: LET k=0: LET n
1180 b=6: LET ns=14
1190 GO TO 700
1200 PRINT AT 1,7: FLASH 1: BRIG
1210 HT 1;"FIN DE LA PARTIDA";AT 5,10
1220 FLASH 1: BRIGHT 1;"Otra? (s/n)
1230 "
1240 PRINT AT 18,24: FLASH 1;"PU
1250 NTOS";AT 19,26: FLASH 1;pu+k
1260 IF INKEY$="S" OR INKEY$="S"
1270 THEN RUN 520
1280 IF INKEY$="N" OR INKEY$="N"
1290 THEN NEW
1300 GO TO 7520
1310 IF h=1 THEN LET nb=nb-1: IF
1320 nb=5 THEN GO TO 7510
1330 PRINT AT nb,0;"$ "
1340 LET h=0: PRINT AT 14,x-1; F
1350 LASH 1;"PAF"
1360 BEEP .08,-7
1370 PRINT AT 14,x-1;" "
1380 LET vi=vi-1: PRINT AT 19,26
1390 vi
1400 IF vi=0 THEN GO TO 7500
1410 LET x=12: PRINT AT 13,x;b$,
1420 AT 14,x;" "
1430
```




```

7650 RETURN
7700 CLS : PRINT AT 3,11; FLASH
1:"BOYERLAND"
7710 PRINT : PRINT : PRINT TAB 3
:"Boyerland es un país donde no
onviene guardar dinero, y no es q
ue se lo vayan a robar, sino q
ue los impuestos suben y suben c
ontinualmente y como se descuides
e queda Ud. sin un centavo."
7720 PRINT : PRINT TAB 3;"Así qu
e lo mejor que puede hacer es
llevarse el dinero a Switzerlan
d, antes de que la presión f
iscal llegue al 1000%"
7730 PRINT AT 20,7;"PULSE UNA TE
CLA"; PAUSE 0; CLS
7740 PRINT TAB 3;"Pero no crea q
ue va a ser fa-cil: tendrá que e
squivar las minas explosivas
que protegen la frontera y a l
os feroces Boyermen, malva
dos inspectores de hacienda q
ue caeran sobre Ud. con todo
el peso de la Ley."
7750 PRINT : PRINT "TECLAS:"
7760 PRINT : PRINT "I para ir a
izquierda de 1 en 1"; PRINT "K p
ara ir a izquierda de 2 en 2"; P
RINT "O para ir a derecha de
en 1"; PRINT "L para ir a dere
cha de 2 en 2"
7765 PRINT : CAPS SHIFT para ir
mas deprisa"
7770 PRINT : PRINT "NOTA
: Cualquier parecido de este prog
rama con personas, países o situ
aciones reales es pura coïn-cide
ncia, que conste."
7780 PRINT 80;TAB 8;"PULSE UNA T
ECLA"; PAUSE 0; RUN 520
7790 STOP
8000 PRINT AT 13,x; BRIGHT 1; FL
ASH 1;"I";AT 14,x-1; BRIGHT 1; F
LASH 1;"K";
8010 BEEP .5,0
8015 PRINT AT 13,x;"";AT 14,x-1
""
8020 LET vi=vi-1; PRINT AT 19,20
vi
8030 IF vi=0 THEN GO TO 7500
8040 PRINT AT 15,mi; INK 4;"■";P
T 15,md; INK 4;"■"
8050 LET no=1; GO TO 600
9000 LET aa=BIN 11111111; LET bb
=BIN 00111000
9010 FOR w=1 TO 8
9020 READ x$: FOR j=0 TO 7: READ
z
9030 POKE x$+j,z
9040 NEXT j: NEXT w
9050 DATA "a",0,BIN 00011000,BIN
01111110,aa,aa,0,0,0
9060 DATA "b",BIN 00010000,BIN 0
1111111,BIN 10111000,BIN 1011100
0,bb,BIN 00101000,BIN 00101000,B
IN 01101100
9070 DATA "c",0,0,0,0,0,bb,bb,bb
9080 DATA "f",BIN 00010000,BIN 0
1111100,BIN 10111010,BIN 1011101
0,bb,BIN 00101000,BIN 00101000,B
IN 01101100
9090 DATA "g",BIN 00000001,BIN 0
0000011,BIN 00000111,BIN 0000011
1,BIN 00000100,BIN 00000010,BIN
00000001,0
9100 DATA "h",aa,aa,aa,aa,BIN 00
010000,BIN 00010000,BIN 00000001
BIN 10111010
9110 DATA "i",0,BIN 10000000,BIN
11000000,BIN 11000000,BIN 01000
000,BIN 10000000,0,0
9120 DATA "j",bb,BIN 10111010,BI
N 10010010,BIN 11111110,bb,bb,BI
N 10111010,BIN 11111110
9130 RETURN

```

BINGO

Juan MARTINEZ CUÑADO

Spectrum 48 K

Con este juego comprobaremos cómo se puede cantar un buen Bingo sin moverse de casa, de la manera más real y divertida. Enchufa tu Spectrum, carga este programa y, si tienes suerte, oirás cantar en pantalla tu Bingo.

Nada más comenzar el juego, aparecerá en pantalla un cartón de Bingo que, si no nos interesa, dejaremos para pedir otro. Podemos coger tantos cartones como queramos y, si conseguimos línea o cartón, sólo tendremos que pulsar cualquier tecla y nuestro Spectrum cantará por nosotros.

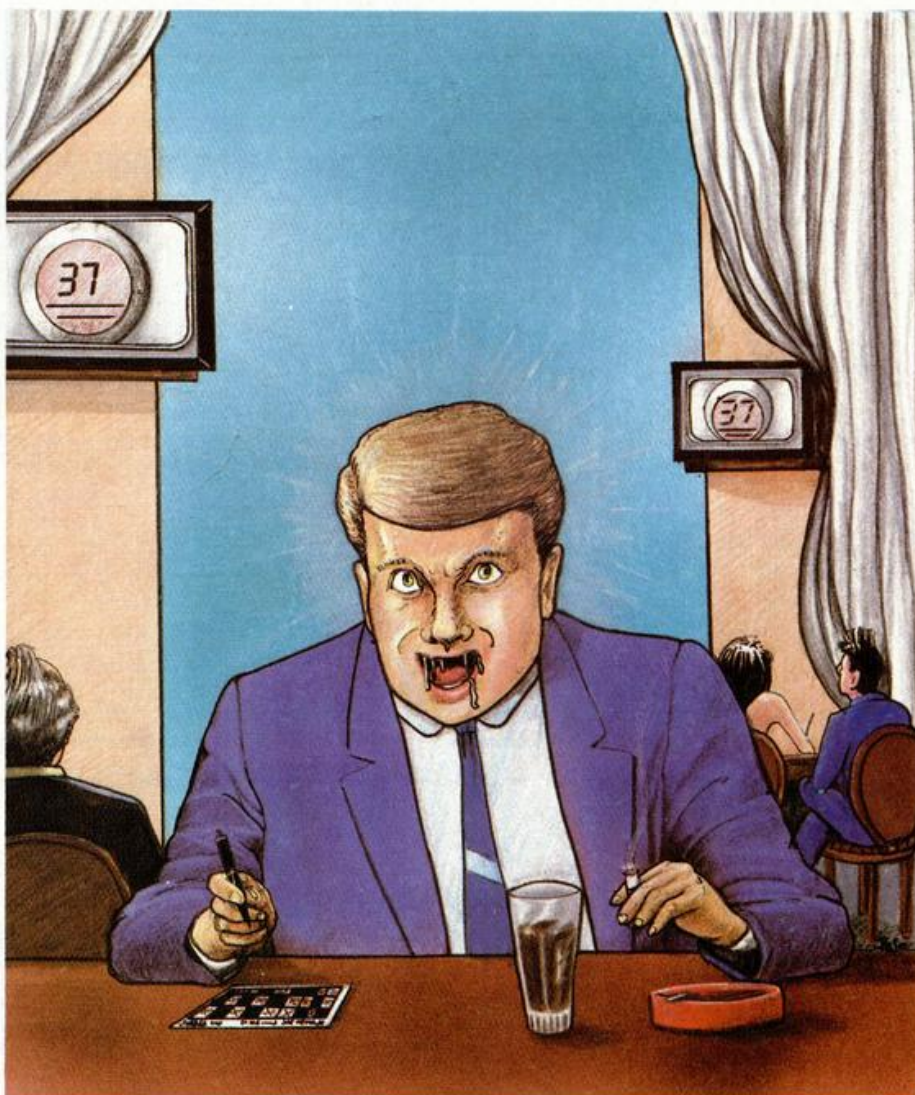
Nos dará también la comprobación de todos los cartones y números cantados y nos tendrá al corriente de la relación de los ganadores así como de la dinámi-

ca del juego. Así pues, animaos y comprobareis las ventajas de jugar al Bingo en tu propia casa.

```

10 REM ■JUAN Y JOSE■
20 CLS : BORDER 7: PAPER 7: IN
K 0
30 FOR a=1 TO 4
40 FOR b=6 TO 0 STEP -1
50 LET y=INT (RND*23)+1: LET x
=INT (RND*21)+1
60 PRINT AT x,y; INK b; BRIGHT
1;"EL BINGO"
70 BEEP .1,x; BEEP .1,y
80 NEXT b: NEXT a
90 PAUSE 50
100 FOR a=9 TO 13: FOR b=7 TO 2

```




```

110 PRINT AT a,b; PAPER 4;" "
NEXT b: NEXT a
120 PRINT AT 10,10;"EL BINGO"
PAUSE 100: PRINT AT 12,7;"DE JUA
N Y JOSE": PAUSE 200: CLS
130 LET t=0: BEEP .5,50: PRINT
AT 4,2;"El spectrum te presentar
a en": AT 6,0,2;"pantalla un carto
n de bingo": PAUSE 200
140 BEEP .5,50: PRINT AT 9,4;"S
i te interesa, copialo": AT 11,1
;"Si no te interesa, pidele otro.
": PAUSE 250
200 REM Precio del carton
210 LET h=INT (RND*10)+1
220 IF h<5 THEN LET p=10: GO T
O 250
230 IF h>9 THEN LET p=100: GO
TO 250
240 LET p=25: LET m=1
250 CLS: BEEP .5,50: PRINT AT
8,3;"Esta vez, el precio de cada
": AT 10,8;"carton sera de:": AT 12
,12,p;"pts.": PAUSE 150
Elige tus cartones": PAUSE 100
300 REM Confeccion del carton
310 LET t=t+1: CLS: PRINT AT 0
,12;"CARTON": AT 1,11;"
320 PLOT 15,160: DRAW 224,0: DR
AW 0,-73: DRAW -224,0: DRAW 0,73
330 LET x=21: LET y=155
340 FOR f=1 TO 3: FOR c=1 TO 9
350 PLOT x,y: DRAW 22,0: DRAW 0
,-15: DRAW -22,0: DRAW 0,15: LET
x=x+24
360 NEXT c
370 LET x=21: LET y=y-24
380 NEXT f
390 FOR f=1 TO 3: FOR h=1 TO 4
400 LET n=INT (RND*9)+1
410 IF ATTR (f*3,n*3)<56 THEN
GO TO 400
420 BEEP .1,-20: PRINT AT f*3,n
*3; INK 4; PAPER 4;"
430 NEXT h: NEXT f
440 DIM p(3)
450 FOR n=1 TO 3
460 FOR m=1 TO 3
470 LET p(n)=INT (RND*10)+1
480 IF n=1 THEN GO TO 510
490 IF p(2)=p(1) THEN GO TO 470
500 IF p(3)=p(1) OR p(3)=p(2) T
HEN GO TO 470
510 NEXT n
520 LET f=0
530 FOR a=1 TO 10
540 IF p(1)=a THEN GO SUB 1500:
GO TO 570

```

```


550 IF p(2)=a THEN GO SUB 1500:
GO TO 570
560 IF p(3)=a THEN GO SUB 1500:
GO TO 570
570 IF f=3 THEN GO TO 590
580 NEXT a
590 LET p(1)=0: LET p(2)=0: LET
p(3)=0: NEXT c: BEEP .5,50
600 PRINT AT 12,4;"Este carton
vale": "p.": AT 14,7;"Si te
vale, copialo": PAUSE 100: BEEP .
5,50
610 PRINT AT 16,1;"Pulsa 5 si q
uieres otro carton": AT 20,1;"Pul
sa N si no quieres mas"
620 IF INKEY$="5" OR INKEY$="s"
THEN CLS: PAUSE 20: GO TO 310
630 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
THEN CLS: PAUSE 20: GO TO 700
640 GO TO 610
700 REM Asignacion de premios
710 BEEP .5,50: PRINT AT 10,0;"
Cuantos cartones habeis elegido?
": INPUT f
720 CLS: BEEP .5,50: PRINT AT
6,0;"Los premios se repartiran a
si": LET p1=f*2: LET p2=f*2
730 PRINT AT 9,5;"LINEA.....":
p1;"pts.": AT 11,5;"BINGO....."
p2;"pts.": PAUSE 300
740 CLS: BEEP .5,50: PRINT AT
6,10; FLASH 1;"RECUERDA": PAUSE
70: PRINT AT 9,2;"Si consigues
linea o bingo": AT 12,5;"pulsa c
ualquier tecla"
750 PRINT AT 15,2;"y el spectru
m cantara por ti": PAUSE 100: PR
INT AT 21,2; FLASH 1; "Pulsa una
tecla para empezar": PAUSE 0
760 CLS: PAUSE 20: PRINT AT 11
,10;"EMPEZAMOS"
800 REM Confeccion del tablero
810 DIM b(90)
820 FOR b=1 TO 90
830 LET b(b)=b: NEXT b
840 CLS: PLOT 11,172: DRAW 242
0: DRAW 0,-146: DRAW -242,0: DR
AW 0,146
850 LET x=13: LET y=170: LET b=
1
860 FOR f=1 TO 9: FOR c=1 TO 10
870 IF b(b)<9 THEN PRINT AT 2*
f-1,3*c-1;b(b)
880 IF b(b)=10 THEN PRINT AT 2
*f-1,3*c-1;b(b)
890 PLOT x,y: DRAW 22,0: DRAW 0
,-14: DRAW -22,0: DRAW 0,14: BEE
P .05,b/3

```


```

900 LET x=x+24: LET b=b+1: NEXT
c
910 LET x=13: LET y=y-16: NEXT
f: GO TO 1010
1000 REM Extraccion de bolas
1010 LET l=0: FOR e=1 TO 90
1020 PRINT AT 20,1;"Extraccion:
": AT 20,21;"BOLA": AT 166,19:
DRAW 62,0: DRAW 0,-14: DRAW -62,
0: DRAW 0,14: PAUSE 50
1030 LET n=INT (RND*90)+1: LET n
$=STR$ n
1040 IF n<9 THEN LET f=1: LET c
=3*n: GO TO 1050
1050 LET f=2*VAL n$(1)+1: LET c=
3*VAL n$(2)-1: IF VAL n$(2)=0 TH
EN LET f=f-2: LET c=29
1060 IF ATTR (f,c)=56 THEN PRINT
AT 20,12,e; AT 20,26;"
1070 IF ATTR (f,c)=56 THEN BEEP
.1,10: PRINT AT 20,26; FLASH 1;n
: BEEP .2,17: PAUSE 30: PRINT AT
f,c; PAPER 4; BRIGHT 1; INK 0;n
: GO TO 1090
1080 GO TO 1030
1090 FOR d=1 TO 80
1100 IF INKEY$<>" " THEN GO SUB 3
600
1110 NEXT d: NEXT e: STOP
1200 REM Comprobacion final
1210 BEEP .5,50: PRINT AT 19,3;"
Como comprobacion, vamos a proced
er a la extraccion de los numero
s restantes": PAUSE 300: PRINT
AT 19,0; AT 20,0; AT 21,0;
1220 BEEP .5,50: PRINT AT 20,1;"
Extraccion": AT 20,21;"BOLA": P
AUSE 50
1230 FOR z=e+1 TO 90
1240 LET n=INT (RND*90)+1: LET n
$=STR$ n: IF n<9 THEN LET f=1:
LET c=3*n: GO TO 1260
1250 LET f=2*VAL n$(1)+1: LET c=
3*VAL n$(2)-1: IF VAL n$(2)=0 TH
EN LET f=f-2: LET c=29
1260 IF ATTR (f,c)=56 THEN BEEP
.1,10: PRINT AT 20,12,z; AT 20,26
;n; AT f,c; PAPER 4; BRIGHT 1; IN
K 0;n: GO TO 1260
1270 GO TO 1240
1280 NEXT z: PAUSE 100
1300 REM Premios y ganadores
1310 CLS: PAUSE 20: PRINT AT 7,
2;"PREMIO DE": p1;"PTS. PARA:
": AT 9,5,1; PAUSE 150
1320 PRINT AT 15,2;"PREMIO DE
": p2;"PTS. PARA:": AT 17,5,k; PA
USE 250
1400 REM FINAL

```



SOFTWARE CENTER



ORDENADORES PERSONALES

- SPECTRUM
- ORIC ATMOS
- COMMODORE 64
- SPECTRAVIDEO
- AMSTRAD
- IBM PC y XT
- DRAGON

PROGRAMAS

- TODO EL SOFT
- CLUB DE VIDEOJUEGOS
- CLUB DE USUARIOS
- CURSILLOS
- INFORMACION ETC.

ENVIOS POR CORREO Y CONTRA REEMBOLSO

TEL. (93) 432 07 31

CONSULTE NUESTROS PRECIOS ANTES DE HACER SU COMPRA.

AV. MISTRAL, 10, 1º D escal. izda. TEL. 432 07 31 08015 BARCELONA


```

1410 FOR a=1 TO 400
1420 FOR b=6 TO 0 STEP -1
1430 LET y=INT (RND*29)+1: LET X
=INT (RND*21)+1
1440 PRINT AT X,y; INK b; BRIGHT
1;"FIN"
1450 BEEP .1,x: BEEP .1,y
1460 NEXT b: NEXT a
1500 REM █GO SUB 1500█
1510 LET f=f+1
1520 IF ATTR (f*3,c*3)=56 AND c>
1 THEN PRINT AT f*3,c*3; INK 0;
PAPER 7; c-1
1530 IF ATTR (f*3,c*3)=56 AND a-
10 THEN PRINT AT f*3,c*3+1; INK
0; PAPER 7; a
1540 IF ATTR (f*3,c*3)=56 AND a=
10 THEN PRINT AT f*3,c*3; INK 0;
PAPER 7; c; 0
1550 RETURN
3599 REM █GO SUB 3600█
3600 PRINT AT 19,0,"AT 20,0,";A
GO TO 4000
3620 PRINT AT 20,6; FLASH 1;" HA
N CANTADO LINEA ": BEEP .5,50: L

```

```

ET i=0: PAUSE 100
3630 BEEP .5,50: PRINT AT 20,6;"
Verificar el carton": PAUSE 50;
BEEP .1,0: INPUT "Es correcta la
linea?(S/N)";o$
3640 IF o$="S" OR o$="s" THEN PR
INT AT 20,6; FLASH 1;" LINEA C
ORRECTA ": BEEP .2,30: BEEP .2,
30: PAUSE 80: LET i=i+1: GO TO 3
670
3650 IF o$="N" OR o$="n" THEN BE
EP 1,-10: PRINT AT 20,6;" LINEA
INCORRECTA ": PAUSE 100: GO TO
3670
3670 GO TO 3640
3670 BEEP .1,0: INPUT "Alguna li
nea mas?(S/N)";o$: IF o$="S" OR
o$="s" THEN GO TO 3620
3680 IF i=1 THEN LET i=i+1: BEEP
.5,50: PRINT AT 20,6;" QUIEN CA
NTA LINEA?": INPUT i$
3690 GO TO 4080
4080 PRINT AT 20,6; FLASH 1;" HA
N CANTADO BINGO ": BEEP .5,50: P
AUSE 100
4020 BEEP .5,50: PRINT AT 20,6;"

```

```

Verificar el carton": PAUSE 50;
BEEP .1,0: INPUT "Es correcto el
bingo?(S/N)";o$
4030 IF o$="S" OR o$="s" THEN PR
INT AT 20,6; FLASH 1;" BINGO C
ORRECTO ": BEEP .2,30: BEEP .2,
30: PAUSE 80: LET i=i+1: GO TO 4
060
4040 IF o$="N" OR o$="n" THEN BE
EP 1,-10: PRINT AT 20,6;" BINGO
INCORRECTO ": PAUSE 100: GO TO
4060
4050 GO TO 4030
4060 BEEP .1,0: INPUT "Algun bin
go mas?(S/N)";o$: IF o$="S" OR o
$="s" THEN GO TO 4000
4070 IF i=2 THEN BEEP .5,50: PRI
NT AT 20,6;" QUIEN CANTO BINGO?":
INPUT i$
4080 BEEP .5,50: PRINT AT 20,6;"
CONTINUA EL BINGO ": PAUSE 100
4090 BEEP .5,50: PRINT AT 19,1;"
Ultima extraccion efectuada:";e;
AT 20,0;" AT 21,1;"Ultima bola
extraida:";n: PAUSE 300
4100 PRINT AT 19,0,"AT 21,0,";
PAUSE 10: RETURN

```

CHROM

Alfonso CARRILLO

Spectrum 16 K

Con este programa podemos cambiar, crear, definir y utilizar caracteres para nuestros propios programas.

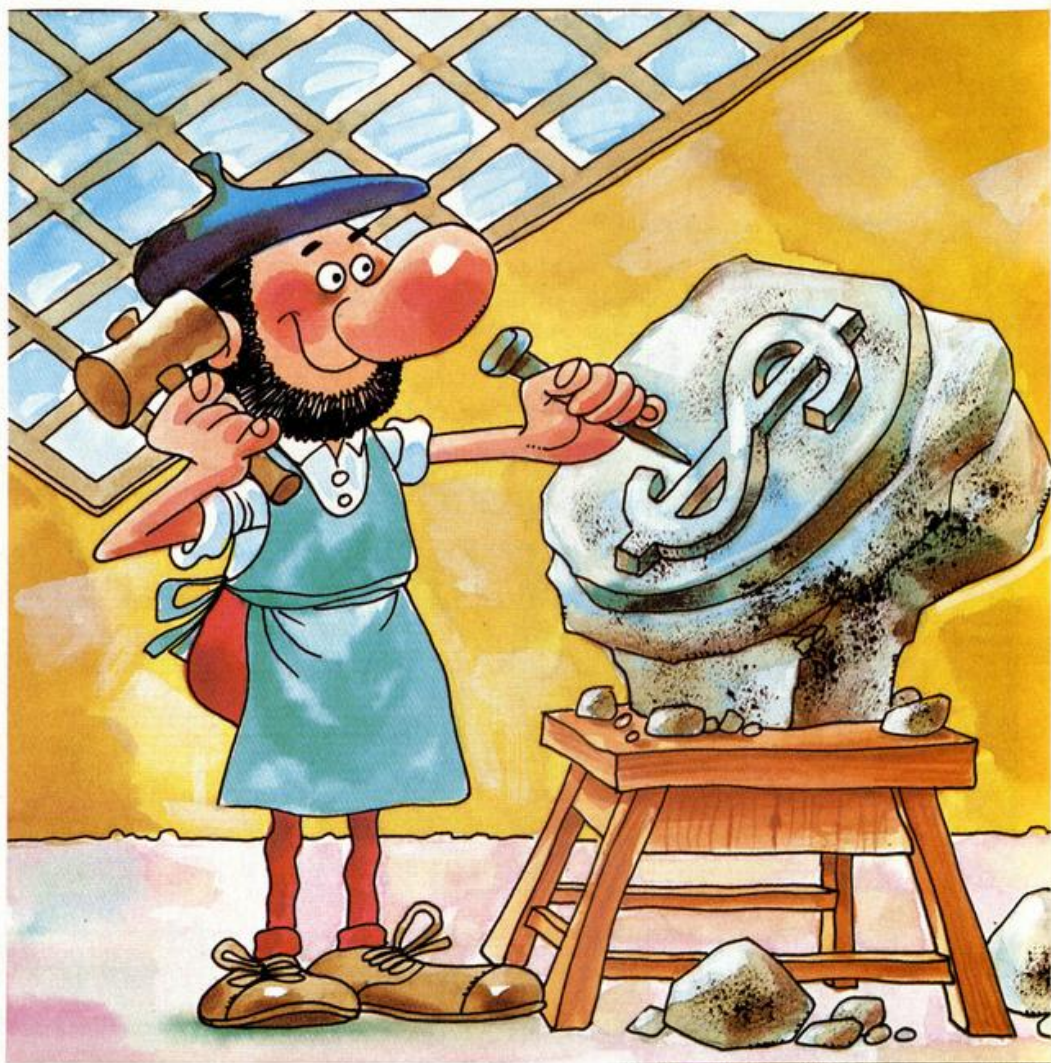
Nadie, pues, duda de la utilidad que se desprende de un programa que nos permite definir nuestro propio juego de caracteres, uno por uno y dentro del rango escogido por nosotros; es decir, cambiar solamente los caracteres de la «a» a la «j», por ejemplo.

Por otra parte, los nuevos caracteres pueden, en este programa, ser salvados en cinta de la manera que el mismo programa indica.

Para mover, dos teclas:

Ø, mueve el cursor sin marcar

1, mueve cursor y marca.



```

10 REM █carre tabla caracteres█
15 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
17 CLEAR 31823: PRINT "Espere
un momento,por favor"
20 FOR a=0 TO 768
30 POKE 31824+a,PEEK (15616+a)
40 NEXT a
50 INPUT "Numero de codigo del
primer ca- racter a cambiar? ";k1
51 "Num. codigo del ultimo? ";k2
IF k1>255 OR k1<32 OR k2>255 O
R k1<32 OR k2<k1 THEN GO TO 50
60 LET BYTE=(K1-32)*8+31824: L
ET YT=BYTE
65 IF BYTE=YT+(K2-K1+1)*8 THEN
GO TO 1000
70 GO SUB 500
80 GO TO 65
500 REM SUBROUTINA INVERSION
505 LET B$="": LET X=1: LET Y=1
510 CLS: PRINT AT 5,12;"123456
78": FOR A=1 TO 8: PRINT AT 5+A,
11;A: NEXT A
520 PRINT AT 5+Y,11+X; FLASH 1:

```

```

"; LET I$=INKEY$: IF I$<>"1" A
ND I$<>"0" THEN GO TO 520
522 IF I$="1" THEN LET B$=B$+"1
": PRINT AT 5+Y,11+X;"█"
525 BEEP .1,X*Y
530 IF I$="0" THEN LET B$=B$+"0
": PRINT AT 5+Y,11+X;" "
550 LET X=X+1: IF X>9 THEN LET
X=1: POKE BYTE,VAL ("BIN"+B$)
LET B$="": LET BYTE=BYTE+1: LET
Y=Y+1: IF Y>9 THEN RETURN
560 GO TO 520
900 REM FINALIZACION
1000 BEEP 3,-5: CLS: POKE 23606
0: POKE 23607,60: PRINT "ESTE E
S EL NUEVO JUEGO DE CARAC-TERES:
": POKE 23606,80: POKE 23607,123

```

```

PRINT: FOR A=32 TO 126: PRINT
CHR$ A,CHR$ 128;: NEXT A
1010 POKE 23606,0: POKE 23607,60
INPUT "Quieres introducir mas
carac- teres? ";c$: IF c$(1)="
s" OR c$="S" THEN GO TO 50
1020 INPUT "quieres grabar los c
aracteres encinta? ";c$: IF c$(1)
="s" OR c$="S" THEN DIM n$(10)
INPUT "Nombre? ";n$: SAVE n$COD
E 31824,776: CLS: PRINT: PRINT
"Atencion,Para cargar los carac
- teres,y utilizarlos en vuestro
programa,poner █CLEAR 31823
█POKE 23606,80█POKE 23607,123
█LOAD █CODE█POKE 23606,80█POKE 23607,1
23

```




Una aventura mitológica

GIFT FROM THE GODS

La mitología griega ha sido siempre una fuente donde se han inspirado los más diversos literatos. El Spectrum, que no podía ser menos, se convierte con este programa en el escenario de una apasionante historia mitológica.

Ocean/ERBE

48 K

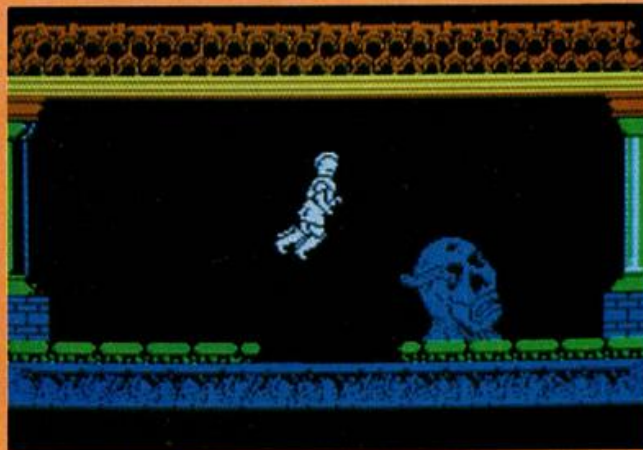
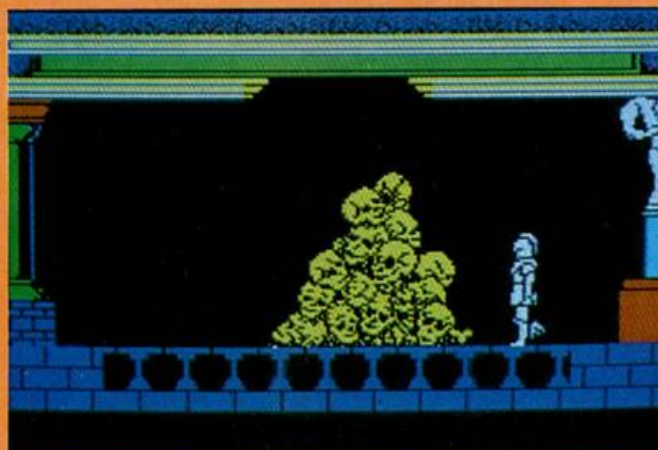
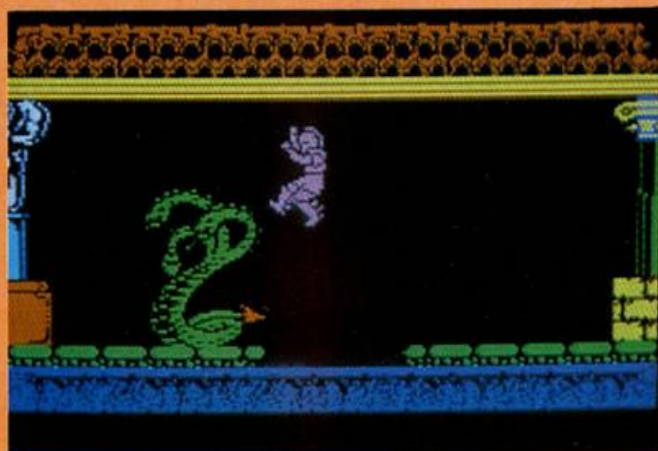
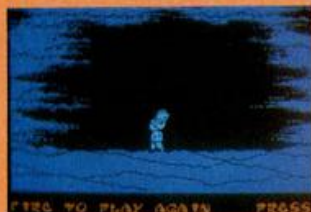
Tipo de juego: Videoaventura

PVP: 2.500

Tenemos ante nosotros lo último de la casa Ocean, un juego ambientado en la antigua Grecia, que nos hace revivir los momentos más apasionantes de la mitología. La acción se desarrolla en el Palacio de Mycenae,

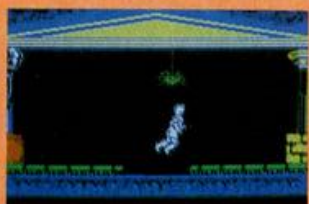
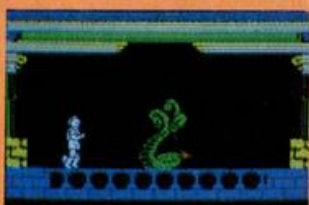
donde nuestro héroe, Orestes, ayudado por los dioses, ha vuelto para recuperar su reino, que se encuentra en las manos de su malvada madre y un padrastro traidor. Su madre, Clytemnestra, ha eliminado a su marido y reina sobre sus dominios con su conspirador Aegisthus; ambos han desterrado a sus hijos Orestes y Electra. Orestes, guiado por los dioses Zeus y Apolo hasta el Monte Parnaso se dispone a vengar a su padre, Agamenon, y restaurar el poder de la casa de Atreus. Electra, su hermana, se encuentra prisionera en las catacumbas que hay bajo el Palacio de Mycenae. El Palacio se encuentra diseñado en forma laberíntica, con cámaras interconectadas, algunas de las cuales contienen unos objetos que tienen una forma especial y son conocidos como formas

Euclideanas. Estas cámaras fueron creadas por los dioses para castigar a los mortales. Los objetos son diseños geométricos basados en triángulos, círculos y cuadrados, de los cuales hay seis, que si conseguimos colocarlos en la cámara del guardián correctamente, nos revelarán el lugar donde se encuentra la salida y la clave del éxito. En esta cámara hay que tener mucho cuidado, ya que es el lugar que habitan los semidioses, que usarán sus poderes de ilusión para intentar desviarnos de nuestro camino. Esas criaturas ilusionarias pueden hacernos perder energía, por ese motivo, cuando ocurra eso, será necesario buscar la Cámara del guardián donde se repondrá nuestra fuerza. Electra es una de las piezas claves de la aventura; los dioses la han puesto en nuestro camino para guiarnos hasta los lugares





adonde se encuentran las formas que tenemos que recoger, aunque una vez allí, tendremos que elegir cuál de ellas cogemos por nosotros mismos. Clytemenestra tratará de eliminar a Electra, por eso va a ser muy importante que en todo momento del juego nos ocupemos, como

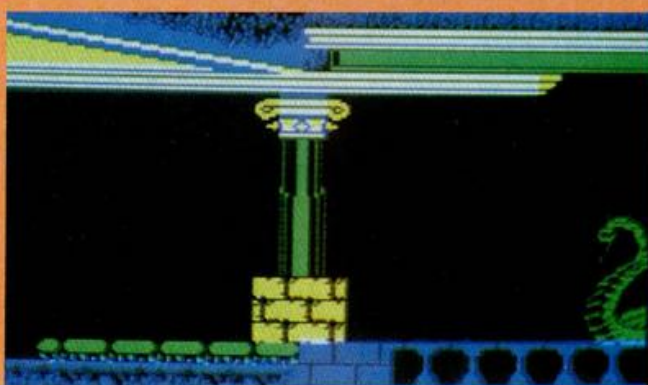
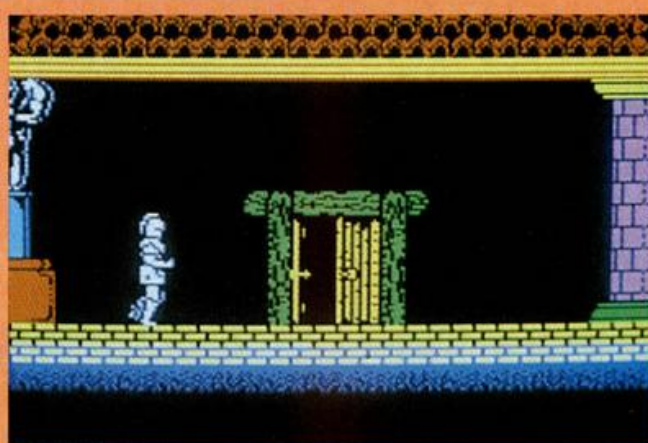


uno de los objetivos primordiales, de su protección. Nuestro protagonista cuenta con algunas ayudas además de la de su hermana, como son la espada cubierta de plata que le ha regalado Zeus, con la que podrá destruir a las criaturas imaginarias que se cruzarán en su camino. También dispone de las siete lágrimas de Icaro, regalo de Apolo con el cual podrá ir dejando señales en las

catacumbas, que le sirvan para localizar el camino de regreso.

El personaje de Orestes, gráficamente resulta muy atractivo, y el palacio tiene un diseño muy apropiado a la época mitológica. Todo el programa está bastante bien ambientado en ese sentido. Estatuas y capiteles combinados en bloques de gráficos forman un decorado muy vistoso, para que el jugador se sienta un poco más cerca del personaje de Orestes.

En lo referente al movimiento, hay que decir que éste es muy completo en todos los sentidos, nos permite mover a nuestro personaje de una forma muy completa, podemos hacerle correr, girar, andar hacia atrás, volar en ocho direcciones, y además, puede luchar con su espada de dos formas diferentes. Es un juego muy completo, que tiene además el atractivo de introducirnos en la historia mitológica en la cual nosotros vamos a ser los protagonistas. En las instrucciones que acompañan al programa se explica detalladamente la estrategia a seguir, y todo lo referente a cómo conseguir los diferentes tipos de movimientos. Muy recomendado para los amantes de las aventuras y las emociones diversas.



Destruye el objetivo

BLUE MAX

U.S. Gold/ERBE

48 K

Tipo de juego: Arcade

PVP: 2.100



Dentro de la más pura línea de acción, a la que nos tiene acostumbrados la casa U.S. Gold, nos llega a España este programa que ha sido adaptado para el Spectrum por la casa Ocean, conocida de todos por su reciente éxito, Decathlon. El juego, que no tiene por supuesto nada que ver con los deportes, nos sitúa en un campo de batalla, donde



con nuestro avión deberemos asaltar tres blancos que se encuentran especialmente situados en la ciudad, en un corto periodo de tiempo.



Para despegar, es necesario esperar que la velocidad llegue a 100 millas por hora. Una vez que esto haya ocurrido, podremos elevarnos a la altitud que más nos convenga, teniendo en cuenta siempre que si volamos muy bajo podemos colisionar con los edificios y árboles que aparecen bajo nuestros pies.

Los blancos a los que podemos disparar son edificios y puentes con un centro parpadeante, aviones enemigos, vehículos y barcos. Sólo cuando se encuentren parpadeando deberemos abrir fuego contra ellos. Cuando hayamos destruido un cierto número de blancos podremos acceder a un nuevo nivel.

previamente, cuando nos aproximamos a ella, una letra R parpadeante.

En la parte inferior de la pantalla se encuentra una ventana de información, donde se nos comunica periódicamente diferentes avisos sobre el combustible que nos queda, bombas, altitud, velocidad y puntuación.

Disponemos también de un Display de daños, que nos indica nuestra situación. Si se encienden todos los



avisos, quiere decir que el próximo disparo puede acabar con nuestro avión. Se puede jugar con gravedad o sin ella. Si ésta no existe, el avión no caerá cuando soltemos el joystick. El juego resulta entretenido, sobre todo para los amantes de las emociones bélicas, ya que aquí tienen la posibilidad de sentirse pilotos de guerra. El entorno en el que se desarrolla el programa está bien ambientado, los lugares que sobrevolamos van pasando bajo nuestro aparato, de una forma atractiva, que nos da la impresión de estar metidos de lleno en el entorno bélico.

En busca de la nave

BORZAK

Channel/Zafiro

48 K

Tipo de juego: Arcade

PVP: 2.000



Borzak es uno de esos juegos sencillos, sin demasiadas pretensiones, con el que se puede pasar un rato entretenido, sin esperar, eso sí, encontrar gráficos deslumbrantes, o complicados laberintos llenos de peligros. Tenemos que conseguir salvar a un extraño personaje en forma de extraterrestre que anda perdido por un planeta extraño. Bajo sus pies se abren profundas grutas, donde si cae será destruido, y sobre su cabeza, los animales le acechan incesantemente. Hay que encontrar la nave que le trajo a este extraño lugar. Para ello, es necesario esquivar todos los peligros que hemos mencionado. Estos irán aumentando, dependiendo del nivel en el que nos encontremos. Como se supone que estamos en un planeta donde las leyes de gravedad son muy volubles, es posible saltar para tratar de esquivar las situaciones

peligrosas a las que nos vemos obligados a enfrentarnos. Hay profundas grietas, vallas de ladrillos, libélulas, pájaros y un sin fin de enemigos que van a tratar de destruirnos.

El juego está dentro de una línea bastante sencilla, tanto en lo que se refiere a su temática, como a la composición gráfica, ya que aunque cumple con la idea del programa, no llega a ser una obra de arte. A pesar de ello, no deja de ser entretenido para aquellos que prefieran los juegos sin demasiadas complicaciones, en los que no es necesario romperse la cabeza y se aprende a jugar rápidamente.

El personaje de Borzak es quizás el que mejor está definido de todos. La pantalla, por otra parte, está dividida en una serie de bloques, dos que sirven de marco al lugar donde se desarrolla la acción. Un bloque central, a modo de pantalla, donde se vuelcan los gráficos, y una ventana de información en la que están contenidos los datos informativos, como es el caso de la velocidad, fuerza de la gravedad y las distintas puntuaciones.

CONTABILIDAD ESPAÑOLA

Ventamatic

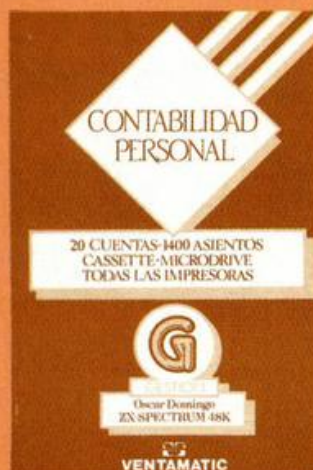
48 K

Tipo: Utilidades

PVP: 2.500

Dentro de la gran familia que forman los programas de utilidades, no cabe duda de que los que se llevan la palma son los de Contabilidad, ya que son los que más abundan actualmente en nuestro mercado. Este programa, que ha sido realizado en nuestro país, es

una nueva versión de otro que ya fuera comercializado con anterioridad. En esta ocasión, se trata de adecuar éste al microdrive, para tratar así de agilizar más el tratamiento de la información. De paso, parece ser que se ha tratado igualmente de aprovechar dichas mejoras para ofrecer un campo más amplio aún, dentro de la



utilización de impresoras. Hay dos menús diferentes dentro del programa: uno, que es el principal y trata de las posibilidades más generalizadas, y otro, el secundario que contiene toda la información referente a microdrives y a impresoras.

El menú principal nos ofrece una larga lista de posibilidades: Definición de conceptos.— En este punto tenemos que definir cada uno de los apartados (cuentas) de nuestra contabilidad, hay un máximo de 20.

Entrada de Datos.—Con esta opción introducimos los diferentes asientos que componen nuestra contabilidad.

Borrado.—Hay dos opciones, una de borrado total y otra parcial, que nos permite conservar aquellos resultados que nos interese. Edición.—Son tres formas

diferentes, por conceptos, por meses y listado total.

Anulación de asientos.—

Búsqueda.—Puede hacerse de dos formas distintas, por fecha o por cantidades.

Balance.— Se trata de una operación bastante potente que nos ofrece rápidamente los resultados de un ejercicio contable.

Además de estas opciones existen también lógicamente las de gravación y carga, y una última opción a la que se denomina varios, que nos permite acceder al menú secundario.

En éste, podemos hacer un catálogo par microdrive, borrar un archivo, pasar todo el programa a este formato, grabar y cargar los archivos en cinta, pasar todo el programa al microdrive y utilizar las diferentes opciones para impresora. Es un programa bastante completo para llevar la contabilidad a un nivel personal, pero sin esperar, ni mucho menos, que vaya a resolver los problemas de un pequeño negocio, entre otras razones porque no está adaptado al plan general de contabilidad.

El editor de 64 columnas nos permite abarcar una mayor cantidad de información, aunque nos plantea algunos problemas cuando lo usamos con impresoras grandes. Apto para contabilidades muy personales.

A toda velocidad

TRANS EUROPE RALLY

ABC

48 K

Tipo de juego: Arcade

PVP: 1.495

Está basado en los conocidos juegos de carreras que hacían furor

hace algunos años en las máquinas de los salones recreativos.

Los coches compiten entre sí, pudiendo elegirse la opción de uno o dos jugadores, según se prefiera. Hay tres etapas de dificultad creciente: una primera, al comenzar el juego; otra, al conseguir más de 3.000 puntos, con tres niveles de dificultad y, una última, al superar los 6.000 puntos, en la cual la dificultad aumenta de forma progresiva.

Los diferentes niveles se van complicando dependiendo del movimiento de los coches contrarios; en el primer nivel, por ejemplo, los coches sólo tienen movimiento vertical, en el siguiente, es vertical y horizontal cambiando además de trayectoria, y la última, en la que además de todo lo anterior la trayectoria cambia caprichosamente.

Si nos quedamos sin gasolina, el juego terminará, a no ser que encontremos un camión con combustible y nos aproximemos a él. Existe también un coche con un interrogante que, si nos acercamos a él, hará que aumente nuestra puntuación.

Además de los demás corredores, hay otros obstáculos en la carretera, como las manchas de aceite que hacen peligrar el control del coche si las pisamos y las laterales de la pista con las que ocurre lo mismo.

El juego no es original, ya que existen muchos de este tipo en el mercado, pero sin embargo, sí es uno de los más buenos. Hubiera sido deseable que se hubieran incluido algunos paisajes laterales que adornaran un poco el recorrido. A pesar de ello, es un juego entretenido y vistoso que puede hacernos pasar un rato agradable.

RC Model

revista de radio control y modelismo

**todos los meses
en su kiosko**

Una revista que todos los meses le informará de las principales competiciones nacionales e internacionales, novedades del mercado, pruebas de productos comerciales, planos para que Vd. construya sus propios modelos, novedades del mercado, pruebas de productos comerciales, así como una serie de artículos técnicos escritos por los mejores especialistas.

UNA PUBLICACION DE

HOP HOBBY
PRESS, S.A.



el valor "99", para poder ser actualizado en la primera jugada.

También se definen, para una mejor interpretación, las variables utilizadas como dirección de comienzo de las subrutinas.

102-104 : Inicialización de las variables utilizadas en cada partida.

106-1505 : Presentación del programa y visualización de instrucciones, si se desea.

160-190 : Mensaje de invitación a comenzar el juego.

200-240 : Visualización del número calculado por el ordenador.

250 : Si el ordenador está seguro del número, se ejecuta la subrutina "aciertito".

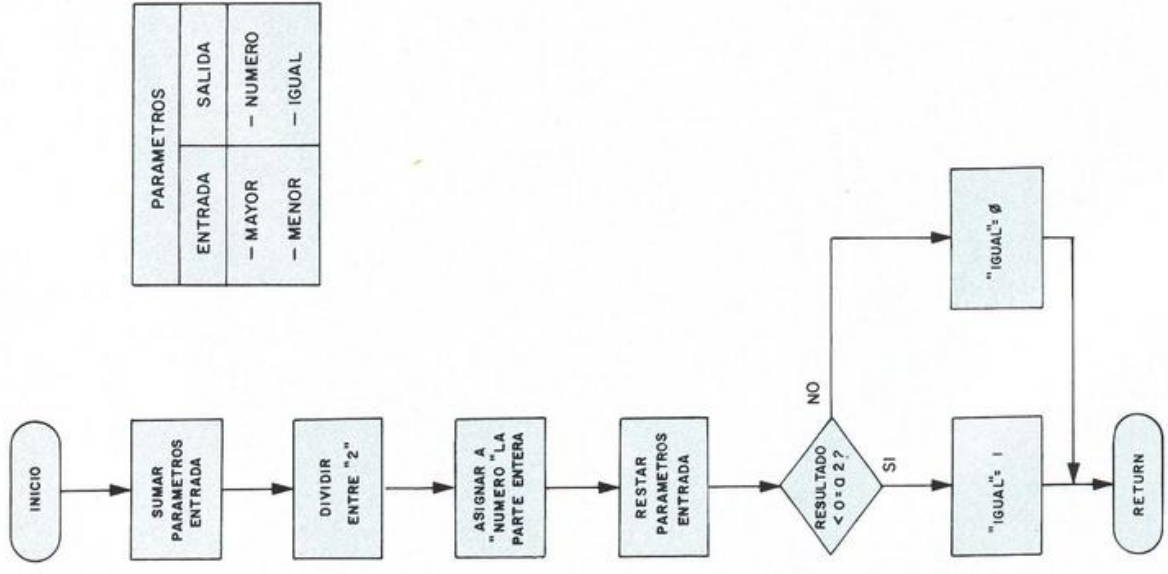
255-290 : Introducción de la clave correspondiente a la pista (M, N o I), si no es "igual", se salta a la línea 200 para calcular un nuevo número.

300 : El número ha sido acertado.

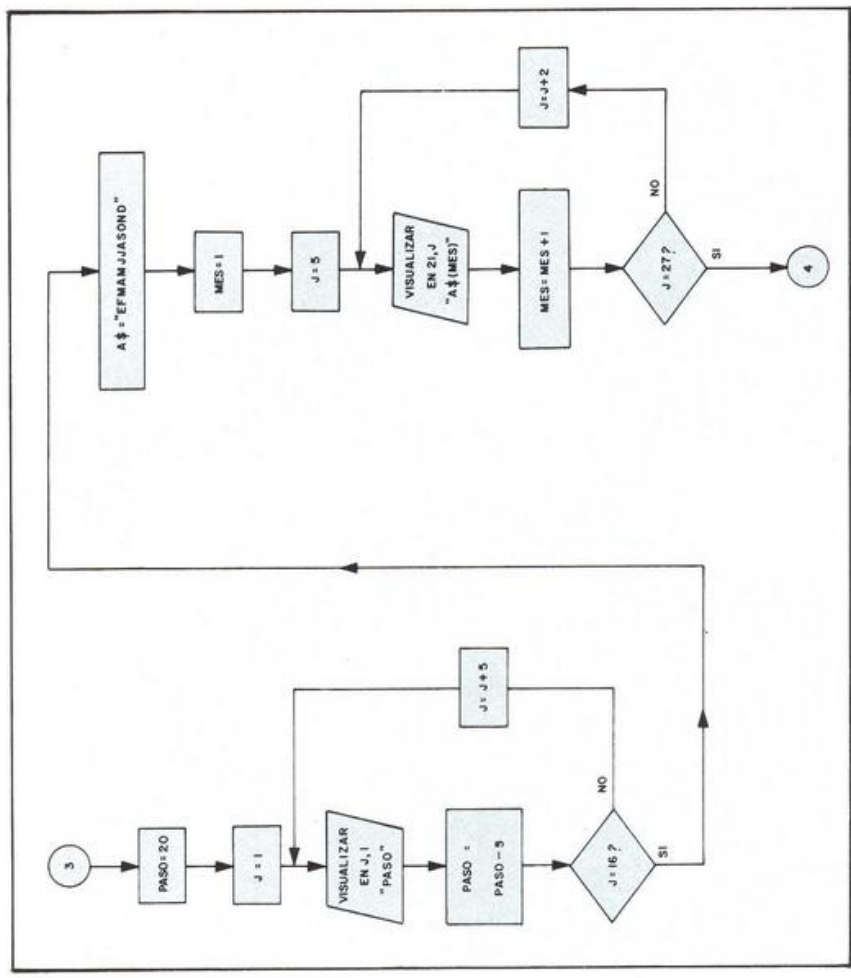
310 : ¿Se desea continuar?

320-330 : En caso afirmativo, se borra la pantalla y se comienza de nuevo en la línea "100".

1000-1070 : Subrutina "INS-TRUCCION". Se visualizan las instrucciones durante un tiempo y luego se borra la pantalla. Se llama a la



Programa «Adivino» subrutina «Cálculo».



Programa «Histograma» datos eje vertical y horizontal.

SUBROUTINAS

Normalmente, en un programa hay ciertos cálculos o funciones que se necesitan en distintas partes del mismo; en lugar de editarlas varias veces, conviene hacerlo una sola vez en formato *subrutina* o *subprograma*, de esta manera, este grupo de instrucciones sólo se ejecutan cuando el programa principal lo indica, mediante una instrucción de llamada a subrutina; cuando ésta termina de ejecutarse devuelve el control al programa principal.

Un bucle también repite varias veces una serie de instrucciones, pero siempre en una misma zona de programa; a diferencia, la subrutina puede ser llamada desde cualquier parte.

Dentro de la programación *estructurada*, la utilización de subrutinas es un hábito muy recomendable. Conviene para una mayor estructuración que todas las subrutinas estén localizadas en la zona final del programa; una a continuación de la otra.

GO SUB

Acceso al teclado

SQR



MODO K

Definición

Esta palabra clave se utiliza para retornar, de una subrutina, al programa principal.

Tipo de sentencia

Comando de programación.

Definición

Es la instrucción utilizada, dentro de un programa, para «llamar» a una subrutina, aunque también admite el formato de comando directo.

Su estructura general es:

SENTENCIA	ARGUMENTO
GO SUB	N.º de línea

Ejemplos:

— GO SUB 500.
— GO SUB 30.

RETURN

Acceso al teclado

STR \$



MODO K

Tipo de sentencia

Comando de programación.

Definición

Esta palabra clave se utiliza para retornar, de una subrutina, al programa principal.

Su estructura es la siguiente:

SENTENCIA	ARGUMENTO
RETURN	—

Utilización de «GO SUB» y «RETURN»

La llamada a subrutina «GO SUB» puede hacerse en cualquier parte del programa que se necesita. La palabra clave «RETURN», sin embargo, debe utilizarse *siempre* al final de cada subrutina.

Ejemplo:

```
10 REM *****
20 GO SUB *****
30 INPUT "¿A?"; A
40 GO SUB 100
50 PRINT "B"
60 STOP
100 REM *****
110 IF A=0 THEN LET "B"="IGUAL"
120 GO TO 30
130 RETURN *****
140 PRINT "FIN"
150 STOP
```

Cuando se ejecuta la línea «40» el programa principal cede el control a la subrutina localizada en la línea «100», ésta se va ejecutando hasta encontrar la sentencia «RETURN», que causa el retorno al programa principal (línea 50).

A primera vista, parecen similares las sentencias «GO TO» y «GO SUB», ya que ambas provocan un salto al número de línea especificado en

```
10 LET SUBROUTINA=100
20 INPUT "Sumando 2"; A
30 INPUT "Sumando 3"; B
40 GO SUB SUBROUTINA
*****
105 PRINT "A="; A; "B="; B
110 PRINT "RESULTADO=7B"
115 PRINT "RESULTADO=7A"
120 RETURN
```

Programas

Como aplicación a las «subrutinas», se presentan dos programas:

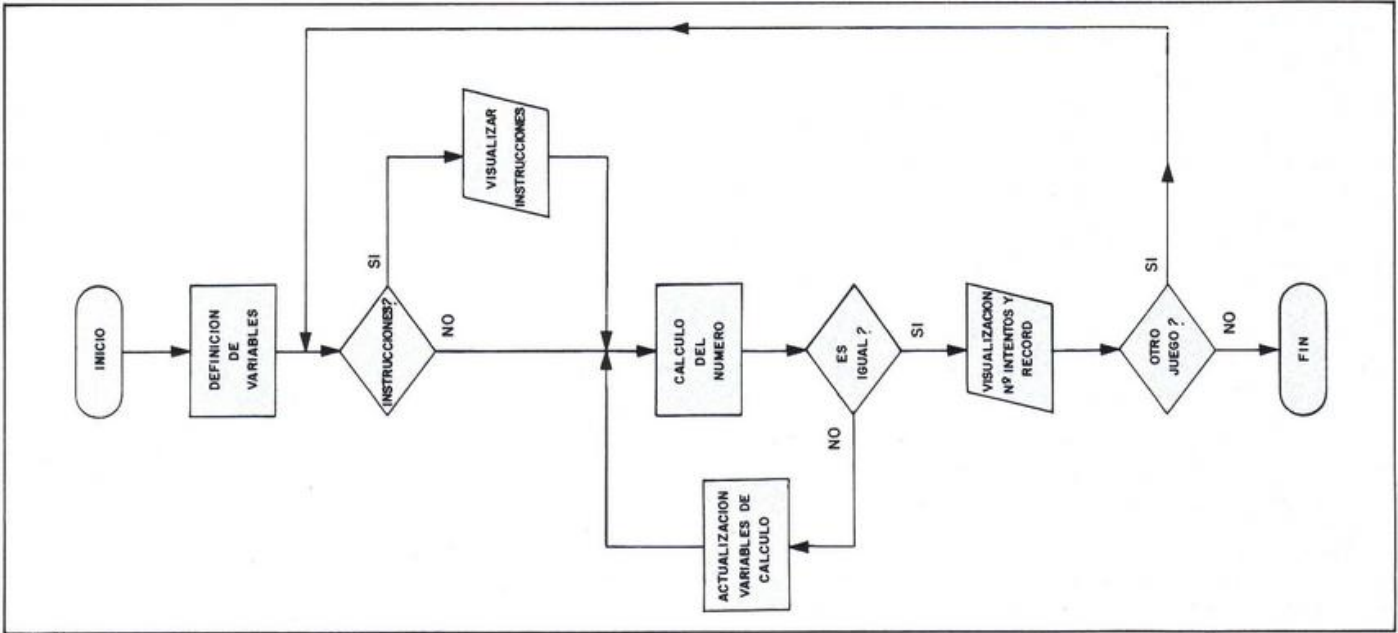
— Adivino.
— Longitud.
El primero se trata de un juego de *adivinanza*, en el que el ordenador debe descubrir el número pensado por usted, que deberá estar comprendido entre «0» y «100».

Al principio del programa, se da la opción de poder visualizar las instrucciones del juego. El ordenador, posteriormente, presenta un número de pantalla; según la relación que exista entre éste y el número pensado por nosotros, deberemos introducir una de las siguientes claves:

«M» - Mayor.
«N» - Menor.
«I» - Igual.

La estructura general del programa es:

10 : Comentario con el nombre del programa.
12 : Asignación del color verde para el borde y el fondo, y azul para los caracteres.
14-80 : Definición de la variable «record», utilizada para almacenar el mínimo número de intentos; inicialmente tiene asignado



Estructura programa «Adivino».

PROGRAMA 1

```

10 REM *****
   * CURSO/BASIC *****
   * *****
   * ADIVINO *****
   * *****
LS 12 BORDER 4: PAPER 4: INK 1: C
14 REM *****
   * VARIABLES *****
   * *****
16 RECORD=99
17 INSTRUCCION=1000
18 ERROR=100
19 TEMPORIZACION=1200
20 CALCULO=1300
21 VERIFICACION=1400
22 ACIERTO=1500
23 SEGUIR=1600
100 REM *****
   * BUCLE CENTRAL *****
*****
102 LET intento=1
104 LET mayor=101: LET menor=0
106 PRINT AT 4,7,"PROGRAMA ""ADIVINO""
110 INPUT "Desea conocer las instrucciones?";Y>>: IF Y=1 THEN GO TO 120
112 IF Y=1 THEN GO TO 150
114 IF Y=0 OR Y=N THEN GO TO 160
116 GO SUB error
118 GO TO 110
120 PRINT AT 9,5;"Pienسه un numero entre ",AT 12,10;"...";Y>>:Y=VAL(STR$(Y))
122 LET retardado=400
124 GO SUB temporizacion
126 CLS
128 PRINT AT 9,3;"Su numero es ";retardado=100
130 GO SUB temporizacion
132 GO SUB calculo
134 PRINT "El resultado de su calculo es ";CALCULO
136 IF Y=1 THEN GO SUB acierto
140 GO TO 310
142 PRINT "M=MAYOR/N=Menor/I=Igual">>> LINE #
144 GO SUB verificacion
146 IF reconocimiento=0 THEN GO TO 260
148 IF reconocimiento=1 THEN PR intento+1:GO TO 200
150 IF reconocimiento=2 THEN GO TO 210
152 GO SUB seguir
154 CLS
156 GO TO 100
1000 REM *****

```

```

*****
* SUBROUTINAS
*****
1000 REM INSERACCION
1010 PRINT AT 8,3;"Debe pensar u
n numero entero y positivo, comp
rendido entre 0 y 100. El orden
de la tarea de adivinarlo en el
menor numero de intentos. Para e
l primer intento, la tarea, debe darle
a guisa de pista."
1020 PRINT AT 15,8;"M si es mayo
r
1030 PRINT AT 18,8;"N si es meno
r
1040 PRINT AT 20,8;"I si es igua
l
1050 LET retardo=1200
1060 GO SUB temporizacion
1070 RETURN
1080 REM TEMPORIZACION
1090 PRINT AT 1,4;"Respuesta
no recordada, al 1,4."
1100 REM TEMPORIZACION
1110 LET retardo=200
1120 GO SUB temporizacion
1130 RETURN
1140 REM TEMPORIZACION
1150 FOR x=1 TO retardo
1160 NEXT x
1170 REM TEMPORIZACION
1180 RETURN
1190 REM CALCULO
1200 LET numero=INT ((menor+mayo
r)/2)
1210 IF mayor-menor<2 THEN LET
igual=1
1220 RETURN
1230 REM TEMPORIZACION
1240 LET igual=0
1250 REM TEMPORIZACION
1260 IF a$="M" OR a$="N" THEN LE
T may=numero
1270 IF a$="I" OR a$="N" THEN LE
T menor=numero
1280 IF a$="I" OR a$="N" THEN LE
T mayor=numero
1290 GO SUB error
1300 LET reconocimiento=0
1310 LET reconocimiento=1
1320 RETURN
1330 REM ACERTE
1340 PRINT AT 12,8;"!!! ACERTE !!!
1350 PRINT AT 15,8;"En ",intento
" intentos."
1360 LET retardo=400
1370 GO SUB temporizacion
1380 CLS
1390 IF intento<record THEN LET
record=intento
1400 PRINT AT 9,7;"Mi record est
a en
1410 PRINT AT 13,14;"",record;
1420 RETURN
1430 REM SEGUIR
1440 INPUT "Quisiera jugar otra ve
z (S/N) ",LINE a$
1450 IF a$="S" OR a$="s" THEN RE
TURN
1460 IF a$="N" OR a$="n" THEN ST
OP
1470 GO SUB error
1480

```

Error

Es necesario separar las subrutinas del resto del programa mediante sentencias del tipo:

ya que de lo contrario, podrían ejecutarse sin haber sido llamadas, provocando un error del tipo:

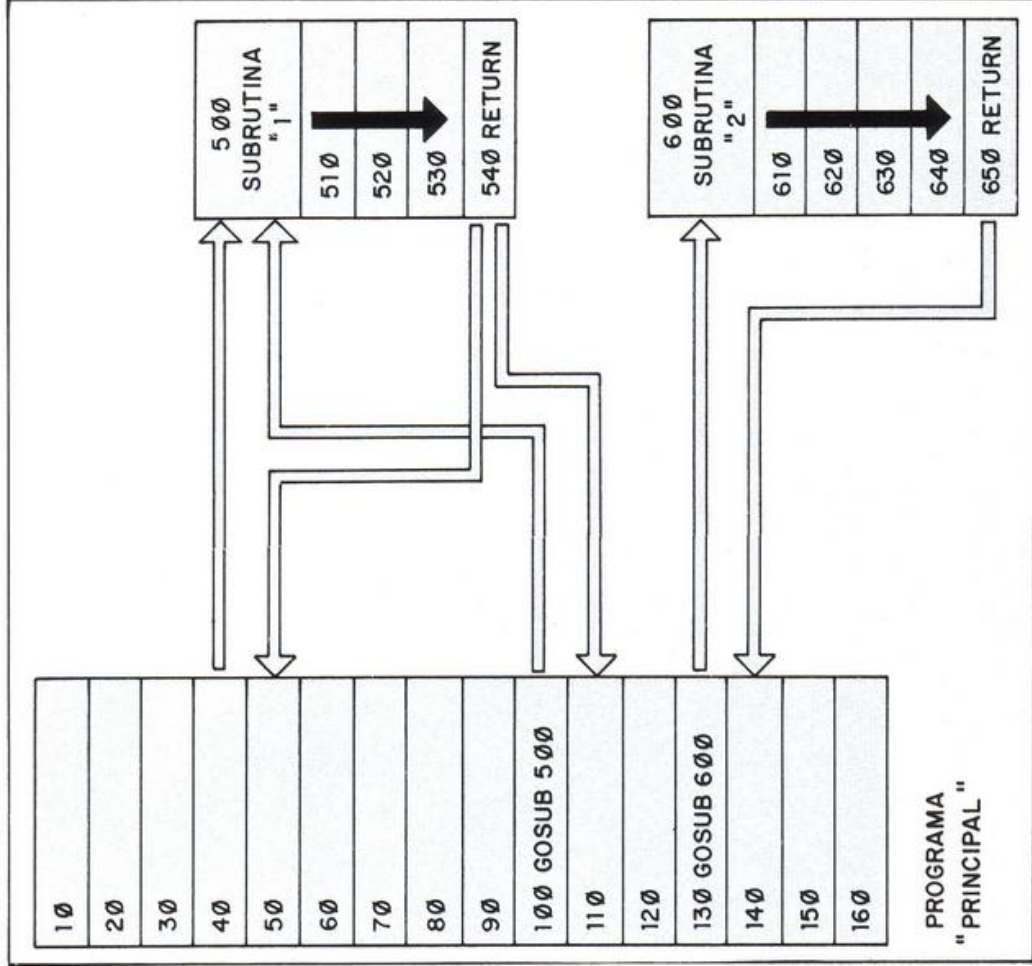
Ejemplo:

0-1
1978

BOOKS

7 RETURN without GO SUB

126 MICROBASIC



Llamadas a «subrutinas».

su argumento, la diferencia radica en que, el ordenador, cuando se ejecuta la sentencia «GO SUB», apunta en una zona de la memoria denominada STACK o «Pila de GO SUB», la memoria tipo «LIFO» (Last Input First Output) en la que el último dato almacenado es el primero en ser recuperado, la *dirección de retorno*, formada por el número de línea y sentencia dentro de la línea de la dirección de retorno.

Las llamadas a subrutina pueden hacerse con variables numéricas, cuyo valor sea el número de línea donde están localizadas.

Ejemplo:

```

10 REM *****
11          VARIABLES
12 *****
20 LET entered=99
21 INPUT "ENTER A NUMBER FROM 1-10:"; n

```


INTERFACE DE DISCO PARA EL SPECTRUM

La mejor noticia para los poseedores de un Spectrum

Al fin los usuarios del Spectrum pueden lograr que su computador alcance la operatividad y velocidad que sólo el sistema operativo de disco puede proporcionar.

Gran capacidad de almacenamiento, fulgurante acceso a los datos y mayor flexibilidad operativa.

Cinta cassette

Es lenta y engorrosa y predispuesta a fallos debidos a la desigual calidad de la cinta. (En realidad, el cassette no fue diseñado para ser usado en computadoras).

Microdrive

Son una solución al problema al ser más rápidos PERO continúan basandose en sistemas de cinta.

La respuesta

Las unidades de disco fueron específicamente diseñadas para su aplicación en computadoras de forma que los datos puedan guardarse y ser leídos de forma segura y rápida. Además una unidad de discos emplea acceso aleatorio para obtener programas y datos de cualquier parte del disco sin tener que esperar secuencialmente a que transcurran otros programas. La velocidad?. Sólo unos segundos.

La respuesta para el usuario del Spectrum.

El interface Beta Disk, se conecta detrás de su Spectrum para proporcionar una compatibilidad instantánea con cualquier unidad de discos tipo Shugart. De hecho puede Vd. conectarlo al Interface 1 de Sinclair pudiendo operar indistintamente el Microdrive y la unidad de discos en completa armonía.

Sistema completo

El interface Beta disk de Silog se suministra con todo lo necesario para conseguir, de forma inmediata, una rápida y eficiente puesta en marcha. Para ello, cada interface se acompaña con un disco de utilidades que le permitirá, en forma extremadamente sencilla, efectuar copias de discos enteros o de programas individuales de un disco a otro. Los comandos de SAVE y LOAD son totalmente compatibles con el Microdrive y con el disco pudiendo diferenciar ambos de forma inequívoca.

El interface Beta disk emplea solamente 128 bytes de memoria RAM de su Spectrum.

Algunos de los comandos empleados:

ERASE	Para borrar un archivo.	USR	Para cambiar el password del disco
LOAD	Para cargar un archivo del disco.	CAT	Para mostrar los nombres de los archivos en forma de menú.
SAVE	Para guardar un archivo en disco.	RETURN	Para regresar al Basic.
RUN	Para cargar y ejecutar un programa	RAND USR	Para entrar en el sistema operativo del disco (D.O.S).
MOVE	Para reorganizar la situación de los archivos sin dejar espacios vacíos.	PEEK	Para lectura aleatoria de un disco
NEW	Para cambiar el nombre de un archivo del disco.	POKE	Para escritura aleatoria del disco
		MERGE	Para combinar programas en Basic.

CARACTERISTICAS:

- Basado en Eprom para facilitar las operaciones.
- Disponible en simple y doble densidad.
- Sólo emplea 128 bytes de memoria RAM.
- Compatible con unidades de disco de 40 ó 80 pistas, de una o dos caras.
- Trabaja con unidades standard de 5'25 y 3'40 hasta 2'6 Mbytes.
- Maneja un máximo de 4 unidades de disco.
- Permite MERGE de programas en BASIC.
- Incorpora un conector trasero que duplica al del Spectrum.
- Empieza los comandos del Spectrum.
- Acceso aleatorio para rapidez en las operaciones.
- Rápidamente amortizable por la mejor relación memoria / precio en comparación con el Microdrive.

Una exclusiva de:

Silog

Sistemas Lógicos Gerona, S.A.
Avda. San Narciso, 24 (Gerona)
17005 - Tel. (972) 237100



CONJUGAR VERBOS

Juan PAMOS NAVAS

Spectrum 16 K

Premiado con 15.000 Ptas.

Se trata de un programa de utilidades que servirá de mucho a los más pequeños de la casa a la hora de conjugar verbos irregulares.

Poco más tiene que decir este programa con el que podremos conjugar cualquier verbo regular que indiquemos a nuestros Spectrum. Este nos construirá todos los tiempos con tan sólo teclear el verbo seleccionado en infinitivo.

NOTAS GRAFICAS

A B C D E F G H I J K
N O P Q R S T U V W X Y Z

```

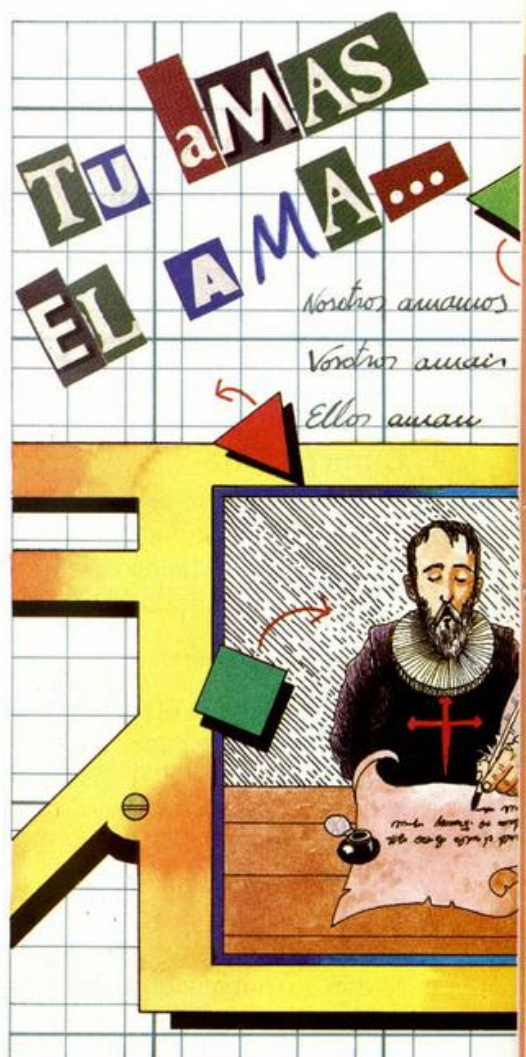
1 REM
2 AUTOR.....JUAN PAMOS NAVAS
3 PROGRAMA.....VERBO
4 ORDENADOR...ZX-SPECTRUM
5 MODELO.....16 & 48K
6 FECHA.....OCTUBRE 1984
7 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
8 LS: GO SUB 9000: BORDER 6: PAPER 7: INK 0: LET W=0: POKE 23658, 0: POKE 23609, 90
9 3 PRINT BRIGHT 1; AT 21,0: "Teclea el verbo en infinitivo."
10 INPUT X$: CLS
11 LET A$=X$(1 TO LEN X$-2)
12 LET Z$=X$(LEN X$-1 TO 1)
13 IF Z$="ar" THEN LET W=1
14 IF Z$="er" THEN LET W=2
15 IF Z$="ir" THEN LET W=3
16 LET W=W+1E3: IF W=0 THEN GO TO 3
17 CLS: PRINT AT 0,12: BRIGHT 1: "MODOS"
18 PRINT "formas no personales"
19 .....0 modo indicativo....
20 .....1 modo subjuntivo....
21 .....2 modo imperativo....
22 .....3"
23 INPUT BRIGHT 1: "elige modo (de 0 al 3): "
24 IF M>3 THEN GO TO 12
25 CLS: GO TO (14+(M+2))
26 GO TO 700: REM formas no personales
27 15 PRINT AT 0,8: BRIGHT 1: "MOD O INDICATIVO": PRINT "p presente.....0
28 ret. imperfecto.....1 p
29 ret. indefinido.....2 f
30 uturo imperfecto.....3 p
31 ret. perfecto.....4 p
32 ret. pluscuamperfecto.....5 p
33 uturo perfecto.....6 f
34 ondicional simple.....7 c
35 ondicional compuesto.....8 c
36 INPUT BRIGHT 1: "elige tiempo (de 0 al 9): "
37 IF T>9 OR T<0 THEN GO TO 15
38 GO TO 15: GO TO 28
39 CLS: PRINT AT 0,11: BRIGHT 1: "SUBJUNTIVO": PRINT "e.....0 pret. i
40 .....1 pret. i
41 .....2 pret. p
42 .....3 futuro, p
43 .....4 futuro, p
44 .....5"
45 INPUT BRIGHT 1: "elige tiempo (de 0 al 5): "
46 IF T>5 OR T<0 THEN GO TO 38
47 GO TO 500: REM subjuntivo
48 19 GO TO 500
49 CLS: PRINT AT 0,9: BRIGHT 1: "IMPERATIVO"
50 21 PRINT BRIGHT 1: "PRESENTE:
51 "
52 LET B$="a": LET C$="ad": IF W=2E3 THEN LET B$="e": LET C$="ed"
53 IF W=3E3 THEN LET C$="id"
54 PRINT " "
55 " "
56 " "
57 GO TO 8E3
58 CLS
59 GO SUB 155
60 RESTORE 4000+(S+10): READ W
61 39 PRINT AT 0,5: INVERSE 1: BRIGHT 1: FLASH 1: W$
62 LET P2=(S+4)+(S+5)+(S+6)+(S+7)+(S+9)
63 IF P2=0 THEN GO TO 20
64 REM formas indicativas perfectas
65 48 PRINT AT 0,0
66 RESTORE W+(S+10)
67 FOR F=4 TO 9
68 READ F$

```

```

110 PRINT AT F,6; A$, F$
120 NEXT F
134 GO TO 8000
150 REM subrutina
155 RESTORE: PRINT AT 3,0
160 FOR A=1 TO 6
165 READ Z$
170 PRINT Z$: NEXT A
180 RETURN
200 REM
210 PRINT AT 0,0
215 RESTORE 5000+S
220 FOR F=4 TO 9
225 READ F$
230 LET H$="ado": IF W=2E3 THEN LET H$="ido"
240 LET P$=A$+H$
250 PRINT AT F,5; F$, AT F,15; P$
260 NEXT F: GO TO 8000
300 REM SUBJUNTIVO
310 CLS: RESTORE 5500+F
320 READ S$: PRINT AT 0,5: BRIGHT 1: FLASH 1: S$
330 GO SUB 155
335 RESTORE 6000
340 LET H$="ado": IF W=2E3 THEN LET H$="ido"
345 LET P$=A$+H$
350 GO TO 570+(F+10)
355 LET T$="e": IF W=2E3 THEN LET T$="a"
360 FOR X=4 TO 9: READ Y$
365 PRINT AT X,10; A$+T$+Y$: NEXT T: X: GO TO 8000
381 LET I$="ase": LET O$="ara": IF W=2E3 THEN LET I$="iese": LET O$="iera"
385 FOR X=4 TO 9: READ Y$
390 PRINT AT X,4; A$+I$+Y$: " 0": A$+O$+Y$: NEXT X: GO TO 8000
395 FOR X=4 TO 9: READ Y$
399 PRINT AT X,8: "haya" Y$: AT X,16; P$: NEXT X: GO TO 8000
602 LET T$="hubiese": LET R$="hubiera"
603 READ Y$
604 PRINT AT 4,5; T$, Y$: " 0": R$, Y$: P$
605 FOR X=5 TO 9: READ Y$
608 PRINT AT X,5; T$, Y$: " 0": R$, Y$: AT X,20: " "
610 NEXT X: GO TO 8000
612 LET T$="are": IF W=2E3 THEN LET T$="iere"
614 FOR X=4 TO 9: READ Y$
615 PRINT AT X,10; A$, T$, Y$: NEXT T: X: GO TO 8000
625 LET T$="hubiere"
630 FOR X=4 TO 9: READ Y$
635 PRINT AT X,8; T$, Y$: AT X,20; P$: NEXT X: GO TO 8000
700 REM formas no personales
710 PRINT AT 0,5: BRIGHT 1: "FOR MAS NO PERSONALES"
715 PRINT BRIGHT 1: "SIMPLES:"
720 PRINT " "
725 LET T$="ando": LET H$="ado": IF W=2E3 THEN LET T$="iendo": LET H$="ido"
730 PRINT " "
735 LET T$="iendo": LET H$="ido"
740 PRINT BRIGHT 1: "COMPUERTA"
745 PRINT " "
750 PRINT " "
755 PRINT " "
760 GO TO 8000: REM desea otra opción
999 DATA "30", "TU", "EL", "NOSOTROS", "VOSOTROS", "ELLOS"
1000 DATA "o", "as", "a", "amos", "ais", "an"
1010 DATA "aba", "abas", "aba", "ab

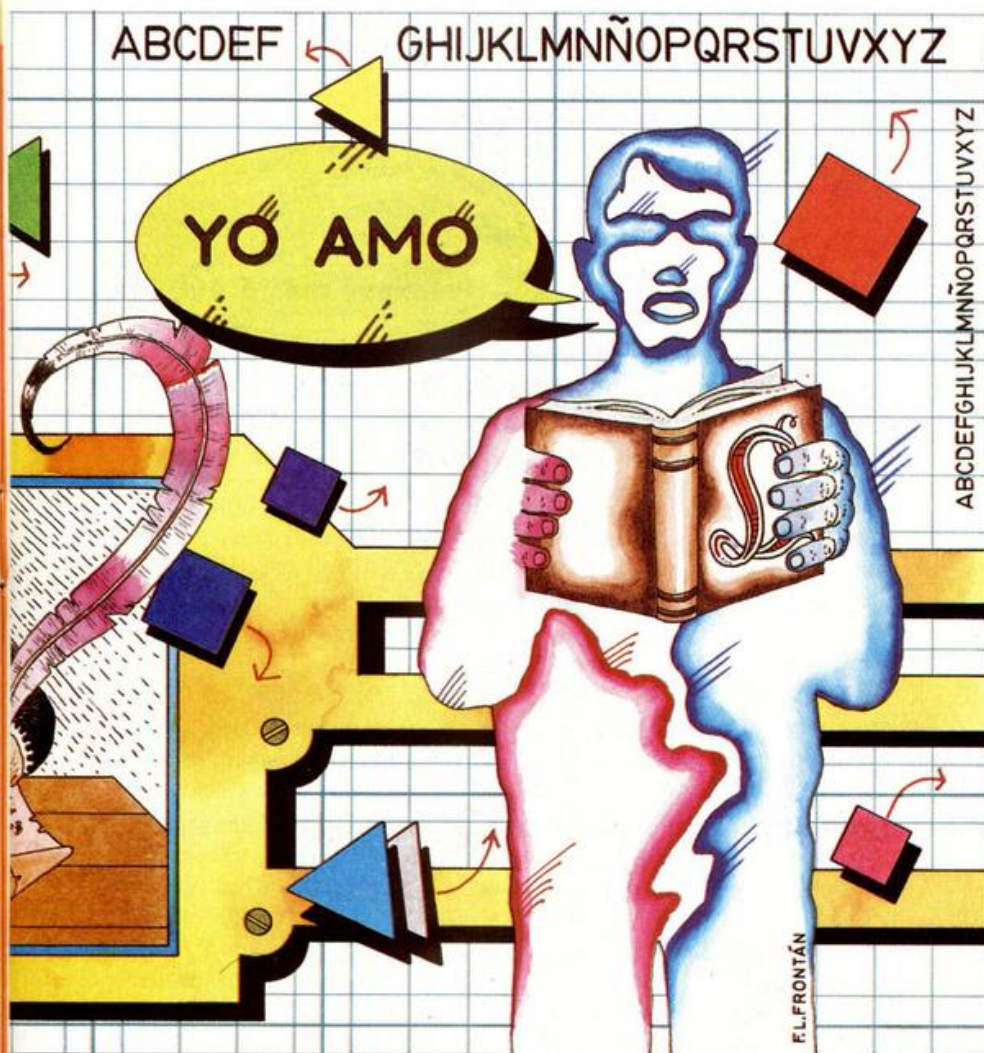
```



```

amos", "abais", "aban"
1020 DATA "e", "aste", "o", "amos", "asteis", "aron"
1030 DATA "are", "aras", "ara", "ar emos", "areis", "aran"
1040 DATA "aria", "arias", "aria", "ariam os", "ariais", "arian"
2000 DATA "o", "es", "e", "emos", "eis", "en"
2010 DATA "ia", "ias", "ia", "iam os", "iais", "ian"
2020 DATA "i", "iste", "io", "imos", "isteis", "ieron"
2030 DATA "ere", "eras", "era", "er emos", "ereis", "eran"
2040 DATA "eria", "erías", "eria", "eriam os", "eriais", "erian"
3000 DATA "o", "es", "e", "imos", "eis", "en"
3010 DATA "ia", "ias", "ia", "iam os", "iais", "ian"
3020 DATA "i", "iste", "io", "imos", "isteis", "ieron"
3030 DATA "ire", "iras", "ira", "ir emos", "ireis", "iran"
3040 DATA "iria", "irías", "iria", "iriam os", "iriais", "irian"
3999 REM cabecera
4000 DATA "PRESENTE"
4010 DATA "PRET. IMPERFECTO"
4020 DATA "PRET. INDEFINIDO"
4030 DATA "FUTURO IMPERFECTO"
4040 DATA "PRET. PERFECTO"
4050 DATA "PRET. PLUSCUAMPERFECT O"
4060 DATA "PRET. ANTERIOR"
4070 DATA "FUTURO PERFECTO"
4080 DATA "CONDICIONAL SIMPLE"
4090 DATA "CONDICIONAL COMPUESTO"
5000 REM formas personales (indica tivo)
5004 DATA "he", "has", "ha", "hemos", "habéis", "han"
5005 DATA "había", "habías", "había a", "habíamos", "habíais", "habían"
5006 DATA "hube", "hubiste", "hubo", "hubimos", "hubisteis", "hubiero n"
5007 DATA "habe", "habras", "habra a", "habremos", "habreis", "habran"
5008 DATA "habría", "habría s", "habría bria", "habríamos", "habríais", "habrían"
5499 REM cabecera subjuntivo
5500 DATA "PRESENTE"

```

```

5501 DATA "PRET. PERFECTO"
5502 DATA "PRET. IMPERFECTO"
5503 DATA "PRET. PLUSCAMPERFECT"
5504 DATA "FUTURO"
5505 DATA "FUTURO PERFECTO"
5506 REM SUBROUTINE
5507 DATA "s", "s", "mos", "is", "
5508 REM desea otra opcion?
5509 RESTORE
5510 INPUT BRIGHT 1;"DESEA OTRO
5511 VERBO (s/n)?" : GOTO 5
5512 IF 0$="s" THEN GO TO 3
5513 INPUT BRIGHT 1;"DESEA OTRO
5514 TIEMPO (s/n)?" : GOTO 5
5515 IF 0$="s" THEN GO TO 10
5516 GO TO 14
5517 REM GOTO
5518 CLS : RESTORE 9020
5519 FOR a=0 TO 87: READ n: POKE
5520 USR "a",n: NEXT a
5521 DATA 0,151,213,181,149,149,
5522 151,0,0,39,85,69,37,21,103,0
5523 0,14,85,84,82,81,14,0
5524 0,14,85,84,82,81,14,0
5525 0,232,136,238,136,136,238,0
5526 0,142,138,138,138,138,
5527 238,0,64,160,128,64,32,192,0
5528 0,174,170,234,42,42,23
5529 8,0,234,74,74,74,74,74,74,
5530 144,144,144,144,96,0
5531 REM PRESENTATION
5532 PRINT AT 0,0, BRIGHT 1;"PRO
5533 GRAHA"
5534 PRINT AT 4,0, BRIGHT 1;"AUT
5535 OR"
5536 PRINT AT 8,0, BRIGHT 1;"PAR
5537 a"
5538 FOR c=0 TO 2
5539 READ USR,P,X,Y
5540 GO SUB 9990
5541 NEXT C
5542 FOR a=10 TO 12
5543 PRINT AT a,10: OVER 1; INK
5544 NEXT a
5545 PRINT AT 19,0, BRIGHT 1; FL
5546 ASH 1;"
5547 SOLO VERBOS REGULARE
5548 S
5549 FOR z=0 TO 10 STEP .4: BEEP
5550 .05: NEXT z
5551 FOR z=10 TO 0 STEP -.4: BEE
5552 .05: NEXT z
5553 RETURN
5554 DATA "VERBOS",-10,3,2,"J.PA
5555 MOS",2,2,"MICROHOBBY",64,3,3
5556 STOP: REM CASACERA
5557 LET a=2*(LEN w$): PRINT INK
5558 7,AT 2,10,w$
5559 FOR f=1 TO 4*a-1: FOR n=1 T
5560 0:6
5561 IF POINT (f,n)=0 THEN GO TO
5562 9996
5563 PLOT f*x,n*y+(135-p): DRAW
5564 2,0: DRAW 0,2: DRAW -2,0: DRAW 2
5565 0,2
5566 NEXT n: NEXT f
5567 RETURN
  
```

POKER DE DADOS

Carlos QUINTERO GONZALEZ

Spectrum 16 K

Este juego simula una partida de dados en la que pueden participar todos los jugadores que lo deseen, consiguiendo además, realizar solitarios, si nuestro deseo es éste.

Una vez ejecutado, el programa nos pedirá los números de los dados que queremos tirar, que escribiremos en el mismo «INPUT». Si no queremos tirar ninguno, pulsaremos ENTER.

Premiado con 15.000 Ptas.



J. SEPTIEN-OS

J. SEPTIEN

MICROHOBBY 23

Como es habitual en este juego, tiraremos tres veces, después de lo cual el ordenador nos preguntará qué figura elegimos y nos anotará la puntuación correspondiente. Cuando hayamos puntuado en todas las figuras, obtendremos la puntuación total.

NOTAS GRAFICAS

A

```

1 REM DADOS
2 REM 0-5: los Cuinteros
3 GO SUB 9000
4 RESTORE 30
5 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: C
LS
10 DIM p(6): FOR n=1 TO 6: LET
p(n)=7-n: NEXT n: DIM d(5): DIM
a$(6,1)
20 FOR n=1 TO 6: READ b$: LET
a$(n)=b$: NEXT n
30 DATA "D","K","Q","J","r","n"
32 LET f=9: INPUT "solitarios?
": LINE d$
35 IF d$="s" THEN LET f=4: DIM
a$(6)
37 LET count=0: GO SUB 2000
38 PAPER 7
40 FOR n=3 TO 32 STEP 6
41 PRINT AT f,n: " "
42 AT f+2,n: " "
43 NEXT n
44 FOR n=1 TO 5: PRINT AT f-2,
n+6-n: NEXT n
45 PRINT AT 0,0: PAPER 4: "Juga
d$=0
46 FOR j=1 TO 3
47 INPUT line
48 PRINT AT 0,0: PAPER 4: j
49 IF c$="" THEN GO TO 130
50 FOR a=1 TO LEN c$
51 LET c=VAL c$(a)
52 IF j=1 AND c<>0 THEN GO TO
65
53 IF c=0 THEN GO TO 500
54 FOR n=1 TO 20
55 LET rnd=INT (RND*6+1): PRIN
T AT f+1,c+6-2;a$(rnd): LET d(c)
=rnd
56 BEEP .01,0
57 NEXT n
58 NEXT a
59 NEXT j
60 IF d$="s" THEN GO SUB 3000
61 GO TO 65
62 FOR n=1 TO 20
63 FOR m=1 TO 5
64 LET rnd=INT (RND*6+1): PRIN
T AT f+1,m+6-2;a$(rnd): LET d(m)
=rnd
65 NEXT m: BEEP .01,0: NEXT n
66 GO TO 130
67 LET p=0: FOR n=1 TO 6
68 PRINT AT n+2,7;a$(n): "—
0"
69
70 LET a(n)=-1
71 NEXT n
72 RETURN
73 INPUT "cual eliges? ": LINE
e$
74 FOR n=1 TO 6: IF e$=a$(n) T
HEN LET ind=n
75 IF a(ind)<>-1 THEN BEEP 1,0
76 GO TO 3000
77 LET a(ind)=0
78 FOR n=1 TO 5
79 IF d(n)=ind OR d(n)=1 THEN
LET a(ind)=a(ind)+p(ind)
80 NEXT n
81 PRINT AT ind+2,7,24: PAPER
4: a(ind)
82 BEEP .1,10: BEEP .1,20
83 LET count=count+1: IF count
<6 THEN FOR n=1 TO 5: PRINT AT 5
,n+6-2: " "
84 NEXT n: PRINT AT 0,8
: PAPER 4: "0": RETURN
85 LET count=0: FOR n=1 TO 6:
LET count=count+a(n): NEXT n
86 PRINT PAPER 4: AT 21,10: "TOT
AL": AT 21,24: count
87 PAUSE 50: BEEP .1,10: BEEP
.1,10: BEEP .1,10
88 INPUT "otra vez? ": LINE d$
89 IF d$="s" THEN RUN
9000 CLS: STOP
9010 RESTORE 9010: FOR n=0 TO 7:
READ i: POKE USR "a"+n,i: NEXT
n
9010 DATA 0,24,60,126,126,60,24,
0
9020 RETURN

```

MOMENTOS ELECTRONICOS

Luis AMADO REGO

Spectrum 48 K

Premiado con 15.000 Ptas.

Este programa está pensado, inicialmente, para aquellas personas necesitadas de realizar cálculos eléctricos de caída de tensión, utilizando este sistema en el que la red o línea se divide en varios tramos.

De estos tramos, tendremos que conocer determinadas características tales como: tensión de funcionamiento, naturaleza de los conductores, potencia (en vatios) a considerar en cada tramo, y la longitud (en metros) de cada uno de los tramos.

Así pues, el programa irá presentando una serie de opciones para seleccionar los datos arriba expuestos.

VARIABLES UTILIZADAS

t número de tramos a calcular
c DIMensiona la cdt para los 10 tramos
a\$ DIMensiona el nombre de los 10 tramos
t\$ DIMensiona la denominación de los conductores

cdtp caída de tensión parcial
tens tensión de servicio
nat naturaleza de los conductores, utilizada para llamada a las diferentes subrutinas
sca sección del conductor seleccionado
ml momento eléctrico de los conductores, dependiendo de su naturaleza y sección
mt longitud del tramo, en mts
km longitud del tramo, en km
vat potencia, en vatios
kw potencia, en kilovatios
c(n) cdt en el tramo (n)
tot cdt total en los tramos calculados
n bucle FOR-NEXT encargado

```

1 REM MOMENTOS ELECTRICOS
2 LUIS AMADO REGO y MICROHOBBY
3 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS
10 PRINT AT 0,7: "MOMENTOS ELEC
TRICOS"
20 PRINT AT 1,7: "*****
*****"
40 POKE 23609,255
50 REM TRAMOS A PROCESAR
60 PRINT AT 6,3: INK 2: PAPER
6: FLASH 1: "CUANTOS TRAMOS A CAL
CULAR?"
70 INPUT t
80 REM DIMENSIONADO DE TABLAS
90 DIM c(t)
100 DIM a$(10,5)
110 DIM t$(13,10)
120 LET cdt=0
130 REM PROCESADO DE (t) TRAMOS
140 FOR n=1 TO t
150 REM DESIGNACION DE TRAMOS
160 IF n=1 THEN LET a$(1)=" A-B
"
170 IF n=2 THEN LET a$(2)=" B-C
"
180 IF n=3 THEN LET a$(3)=" C-D
"
190 IF n=4 THEN LET a$(4)=" D-E
"
200 IF n=5 THEN LET a$(5)=" E-F
"
210 IF n=6 THEN LET a$(6)=" F-G
"
220 IF n=7 THEN LET a$(7)=" G-H
"
230 IF n=8 THEN LET a$(8)=" H-I
"
240 IF n=9 THEN LET a$(9)=" I-J
"
250 IF n=10 THEN LET a$(10)=" J
-K
"
260 REM TENSION DE SERVICIO
270 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS: PRINT AT 0,0: "SELECCIONE LA
TENSION"
280 PRINT "1 - 220 V""2 -
380 V"
290 GO SUB 6000
300 INPUT U: IF U<1 OR U>2 THEN
GO TO 300
310 IF U=1 THEN LET tens=220
320 IF U=2 THEN LET tens=380
330 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS
340 PRINT AT 0,7: "MOMENTOS ELEC
TRICOS"

```

```

350 PRINT AT 1,7: "*****
*****"
360 REM CONDUCTOR EN EL TRAMO
370 PRINT AT 4,10: "SELECCIONE:
""1 - CONDUCTOR COBRE AISLADO
""2 - CONDUCTOR ALUMINIO AISLA
DO""3 - CONDUCTOR COBRE DESCUB
IERTO""4 - CONDUCTOR ALUM. DES
CUBIERTO"
380 GO SUB 6000
390 INPUT nat: IF nat<1 OR nat>
4 THEN GO TO 390
400 REM LLAMADA SUBROUTINAS
410 GO TO nat*1000
1000 REM COBRE AISLADO
1010 CLS: PRINT AT 0,0: FLASH 1
: INK 2: "CONDUCTOR DE COBRE A
ISLADO ---"
1020 PRINT AT 5,0: INK 1: "SELECC
IONE SECCION: "TAB 19: INK 3:
"1 - 4 mm2""2 - 6 mm2""3 - 10
mm2""4 - 16 mm2""5 - 25 mm2""6
- 35 mm2""7 - 50 mm2""8 - 70
mm2""9 - 95 mm2""10 - 120 mm2"
1030 GO SUB 6000
1040 INPUT sca: IF sca<1 OR sca>
2 THEN GO TO 1040
1050 REM VALORES DE M1
1060 IF sca=1 AND tens=220 THEN
LET m1=.09: GO TO 7010
1070 IF sca=2 AND tens=220 THEN
LET m1=.14: GO TO 7010
1080 IF sca=1 THEN LET m1=.28
1090 IF sca=2 THEN LET m1=.41
1100 GO TO 7010
2000 REM ALUMINIO AISLADO
2010 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS
2020 PRINT AT 0,0: FLASH 1: "CO
NDUCTOR DE ALUMINIO AISLADO ---"
2030 PRINT "SELECCIONE SECCION
: "TAB 18: INK 3: "1 - 4 mm2""2
- 6 mm2""3 - 10 mm2""4 - 16 mm2""5
- 25 mm2""6 - 35 mm2""7 - 50 mm2""8
- 70 mm2""9 - 95 mm2""10 - 120 mm2"
2040 GO SUB 6000
2050 PRINT INK 2: AT 18,6: "Selec
cione un numero"
2060 INPUT sca: IF sca<3 OR sca>
6 THEN PRINT AT 16,6: "POR FAVOR
REPITA"
2070 NEXT f: GO TO 2050
2070 REM VALORES DE M1
2080 IF sca=3 AND tens=220 THEN
LET m1=.34: GO TO 7010
2090 IF sca=4 AND tens=220 THEN
LET m1=.61: GO TO 7010
2100 IF sca=5 AND tens=220 THEN
LET m1=1.12: GO TO 7010
2110 IF sca=6 AND tens=220 THEN
LET m1=1.58: GO TO 7010

```


GRAFICOS EN MOVIMIENTO (I)

Miguel SEPULVEDA

A la hora de plantearse la realización de un juego, siempre surge la necesidad de «mover» por la pantalla algún objeto o personaje. Si se hace en BASIC, el desplazamiento se produce «a saltos» y con bastante lentitud. Si se utiliza el «Código Máquina» la cosa cambia. En esta serie vamos a explicar cómo conseguirlo.

Desde la aparición de los primeros ordenadores que estaban equipados con válvulas, y que tenían un alto consumo y una velocidad de procesamiento muy lenta, la electrónica en general y, la digital en particular ha experimentado un gran avance con los circuitos integrados, lo cual ha posibilitado la aparición de los microprocesadores de bajo consumo y de procesamiento muy rápido.

Con la llegada de estos microprocesadores, empezaron a surgir los Ordenadores Personales, con características de construcción y funcionamiento distinto de los antiguos y grandes ordenadores, disponiendo actualmente de gráficos en color y sonido.

La serie de artículos que ofrecemos le ayudarán a crear con más facilidad sus propios juegos.

Este primer artículo irá dedicado a la creación de las figuras y pantallas que usará el juego.

Creación de figuras

Los aficionados que hacen juegos en BASIC, tienen que crear sus figuras en los caracteres Gráficos Definidos por el Usuario, y con 21 caracteres, la cantidad

«Si los gráficos definidos por el usuario se crean en la memoria, el número de ellos no se limita a 21.»

de figuras que se pueden crear es muy limitada. Ahora bien si esas figuras se crean en memoria, el límite vendrá impuesto por la cantidad de memoria ocupada por el programa que van a usarlas.

Una ventaja de crear las figuras en memoria es que la dimensión en octetos es

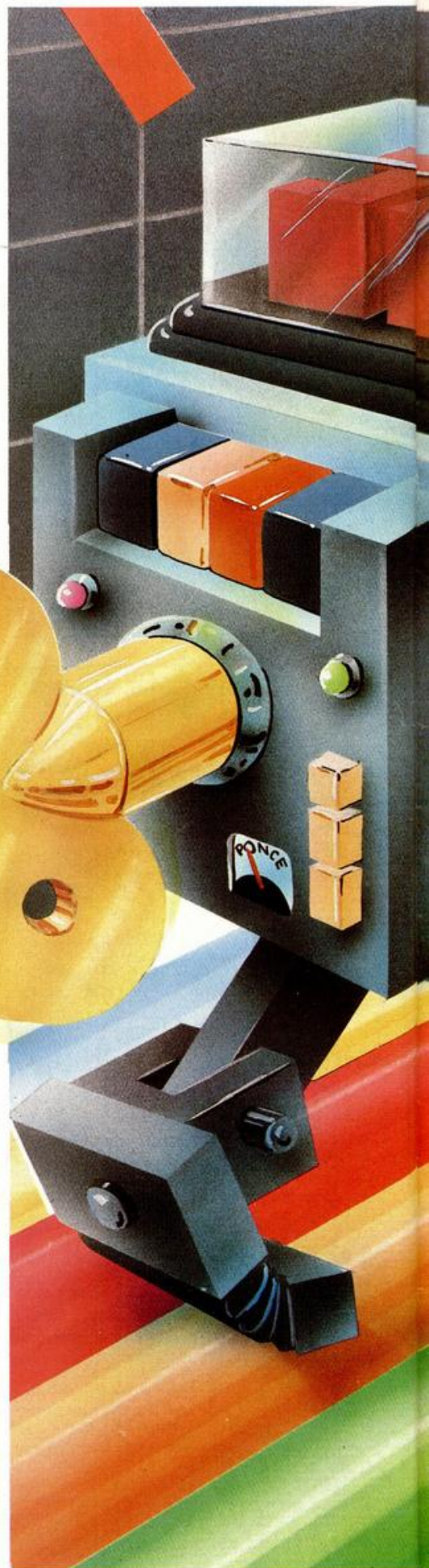
real, mientras que en los caracteres Gráficos Definidos por el Usuario, hay que usar caracteres completos, es decir, 8 octetos, aunque sólo se use un octeto de los 8.

Otra ventaja es que con GDU, el máximo de octetos de que dispones para crear una figura es de 168, mientras que este programa admite que puedas crear una figura de 2048 octetos, o sea 2 K octetos.

Antes de explicar cómo se crea una figura, vamos a ver brevemente qué se entiende por SCAN. La pantalla en baja resolución tiene 22 líneas y 32 columnas y, en alta resolución tiene 176 líneas de 32 octetos. Un scan sería una línea en alta resolución, pero de longitud variable, es decir, que una figura podría estar compuesta de un número variable de scan, y a su vez, estos scan podrían tener longitud variable. Por ejemplo, la pantalla estaría compuesta de 176 scan de 32 octetos y un carácter serían 8 scan de un octeto. De la misma forma, 3 caracteres seguidos serían 8 scan de 3 octetos.

Una vez visto el concepto de scan, vamos a ver cómo funcionaría el programa. El primer dato a introducir sería la posición a partir de la cual se va a cargar los datos de la figura que vamos a crear. Estos datos podrán ubicarse entre las posiciones 28000 y 64000 de memoria, quedándose el programa en bucle hasta que estos datos sean correctos.

El siguiente dato a introducir, es la lon-





«Un SCAN es una línea de alta resolución con longitud variable.»

gitud en octetos del scan. Necesariamente, esta longitud debe estar comprendida entre 1 y 32. Otro dato necesario son los scan que compondrán la figura y que serán, 1 como mínimo y 64 como máximo.

A partir de este momento empezará la creación de la figura. Esta creación se realizará scan a scan.

En pantalla aparecerá el número de scan a codificar y, a continuación, un dibujo representativo del scan. Este scan se representará en la pantalla como una sucesión de cuadros, cada uno de los cuales representa un bit de cada octeto del scan. En cada línea de la pantalla tienen solamente cabida 4 octetos y, por lo tanto, serán a veces necesarias varias líneas para completar el scan. Por ejemplo, si la longitud del scan es de 10 octetos se crearán 2 líneas enteras y 2 octetos. Cada columna de 8 cuadrados que componen un octeto, tendrá color diferente de la siguiente para diferenciar un octeto de otro.

Cuando el scan está dibujado, en el primer cuadrado del primer octeto aparece el puntero, que es de color blanco brillante. Para mover el puntero se usan los cursores que están en las teclas 5 y 8, el movimiento del puntero corresponderá a la tecla pulsada.

Para activar un bit (pixel en pantalla) se pulsa la tecla 0 que colorea ese cuadro con negro y pone el puntero en el siguiente cuadro.

Para desactivar un bit que se haya activado por error, hay que poner el puntero en ese bit y pulsar el 1, entonces, el cuadro volverá a su color original y el puntero retrocederá al cuadro anterior.

Si cualquiera de las 4 teclas se mantiene pulsada, el puntero se moverá automáticamente en la dirección deseada, hasta que llegue a cualquiera de los 2 extremos del scan (principio o fin del scan), en cuyo caso queda fijo.

Cuando se haya creado el scan correctamente, se pulsa ENTER y el programa introduce el valor del scan, octeto a octeto, en memoria y lo dibujará en la parte baja de la pantalla.

A continuación, se repetiría el mismo proceso para el scan siguiente, y así, hasta completar el número de scan que compone la figura.

En la parte baja de la pantalla aparecerá la figura que se ha creado y todos los datos de ella en memoria. Seguidamente deja la información de la dirección en memoria donde está el número de octetos que compone la figura más los octetos bajo y alto de la dirección de la figura en la memoria, para usarlos luego en las rutinas de movimiento de las figuras.

Luego, pregunta si se quiere salvar los datos de la figura en cinta de cassette y si se quiere seguir creando más figuras.

Estas figuras luego, se pueden cargar en la dirección de memoria que se quiera.

Crear pantallas

Con este programa, también se pueden crear pantallas generando 3 figuras consecutivas en memoria.

Esto se realiza de la siguiente forma: La dirección de memoria de la primera figura podría ser la 32768, el número de octetos por scan de 32, y el número de scan 64, en esta primera figura se crearían las 8 primeras líneas de la pantalla, y se dejaría en memoria sin salvar en cinta.

En la segunda figura, se crearán las 8 líneas siguientes de la pantalla y la direc-

«Con este programa pueden crearse "pantallas" de presentación como las comerciales.»

ción de memoria sería la 34816, siendo el número de octetos por scan y el número de scan los mismos que en el caso anterior. También se dejarían en memoria sin salvar en cinta.

La tercera y última figura, sería la que crea las 8 últimas líneas de la pantalla, la dirección de memoria de la figura sería la 36864, y el número de octetos y de scan los mismos que en casos anteriores. Se han creado, por tanto, 24 líneas de 32 octetos cada una, que componen una pantalla. Cuando se haya creado la última figura y se pregunte si se quiere salvar en cinta, se contestará que sí, y a la pregunta de que si se quiere crear más figuras, se contestará que no. En este momento, se sale del programa. Entonces, manualmente se le da el comando

SAVE «nombre» CODE 32768, 6144

con lo cual la pantalla se salva en cinta.

NOTAS GRAFICAS



```

10 CLEAR 27999
15 BORDER 2: PAPER 2: INK 7: C
LS
20 PRINT AT 5,1:"PARA ACTIVAR
UN PIXEL SITUAR EL PUNTERO EN EL
CUADRO INDICADO Y DESPUES PULSAR
CERO. PARA DESACTIVAR EL
PUNTERO SITUAR EL PUNTERO EN EL
CUADRO INDICADO Y DESPUES PULSAR
UNO. PARA MOVER EL
PUNTERO USAR 5 Y 8 CUANDO SE HA
YA COMPLETADO EL SCAN PULSAR "
ENTER"
25 RESTORE 30
30 DATA 255,129,129,129,129,12
9,129,255
40 FOR n=USR "a" TO USR "a"+7:
READ a: POKE n,a: NEXT n
45 INPUT "Direccion de la FIGU
RA en la memoria (min. 28000)
=";d: IF d<28000 THEN GO TO 45
47 LET da=d
50 INPUT "Numero de octetos po
r SCAN (max. 32)=";nb: I
F nb<1 OR nb>32 THEN GO TO 50
60 INPUT "Numero de SCAN (max.
64)=";ns: IF ns<1 OR ns>64 THE
N GO TO 60
70 LET y=ns: LET p=3
75 IF d+ns*nb>64000 THEN CLS:
PRINT AT 2,1:"La direccion mas
alta que se acepta para esta fi
gura es ";64000-ns*nb;" Para qu

```

```

e las rutinas no sean destruid
as por la figura":AT 20,1:"PARA
CONTINUAR PULSE UNA TECLA": PAUS
E 0: GO TO 15
80 BORDER 5: BRIGHT 1: INK 0:
CLS
90 LET nb=nb*8
100 FOR n=1 TO ns
105 LET x=0
110 PRINT AT 0,12: BRIGHT 1:"5C
AN "n
120 LET l=3: LET c=0: LET b=7
130 FOR f=1 TO nb
140 IF l=3 THEN PRINT AT (-1,c)
b
145 LET b=b-1
150 PRINT PAPER p: INK 0:AT l,c
: " ": LET c=c+1
160 IF b=-1 THEN LET b=7: LET p
=p+1
170 IF c=32 THEN LET c=0: LET l
=l+1: LET p=3
180 NEXT f
190 LET k=1: LET l=3: LET c=0:
LET p=3
200 PRINT PAPER 7:AT l,c:" "
210 PAUSE 0: LET x$=INKEY$
220 IF x$<>"8" THEN GO TO 300
230 IF k>nb THEN GO TO 210
240 PRINT PAPER p:AT l,c:" ": L
ET c=c+1
250 IF c=32 THEN LET c=0: LET l
=l+1: LET p=3
255 LET b=ATTR (l,c): LET p=(b-
64)/8
260 PRINT PAPER 7:AT l,c:" " : L
ET k=k+1: GO TO 210
300 IF x$<>"5" THEN GO TO 400
310 IF k=1 THEN GO TO 210
320 PRINT PAPER p:AT l,c:" ": L
ET c=c-1
330 IF c=-1 THEN LET c=31: IF l
<3 THEN LET l=l-1: LET p=6
335 LET b=ATTR (l,c): LET p=(b-
64)/8
340 PRINT PAPER 7:AT l,c:" " : L
ET k=k-1: GO TO 210
400 IF x$<>"0" THEN GO TO 450
410 PRINT PAPER 0:AT l,c:" ": L
ET p=0: GO TO 230
450 IF x$<>"1" THEN GO TO 500
460 LET p=3+INT (c/8): GO TO 31
0

```

```

500 IF x$<>CHR$ 13 THEN GO TO 2
10
510 LET nu=0: LET a=128: LET l=
3: LET c=0
520 FOR f=1 TO nb
530 LET b=ATTR (l,c): LET c=c+1
540 IF b=64 THEN LET nu=nu+a: P
LET x,y
545 LET a=a/2
550 IF a<1 THEN POKE d,nu: LET
nu=0: LET a=128: LET d=d+1
560 IF c=32 THEN LET c=0: LET l
=l+1
570 LET x=x+1
580 NEXT f
590 LET y=y-1: LET p=3
600 NEXT n
610 LET a$=""
620 FOR n=0 TO 10: PRINT AT n,0
; a$ NEXT n
630 PRINT AT 0,0:"Direccion de l
a figura=";da:AT 1,0;"N. de oct
etos de la figura=";d-da
640 RANDOMIZE da: PRINT AT 3,0:
"Octeto bajo de la direc.=";PEE
K 23670:AT 4,0:"Octeto alto de l
a direc.=";PEEK 23671
650 INPUT "QUIERE SALVAR LA FIG
URA ";LINE b$
660 IF b$<>"S" THEN IF b$<>"s"
THEN GO TO 700
670 DIM n$(10): INPUT "NOMBRE C
ON QUE LA QUIERE SALVAR ";LINE
n$
680 SAVE n$ CODE da,d-da
700 INPUT "QUIERE GENERAR MAS F
IGURAS ";LINE b$
710 IF b$="S" OR b$="s" THEN GO
TO 15
720 STOP

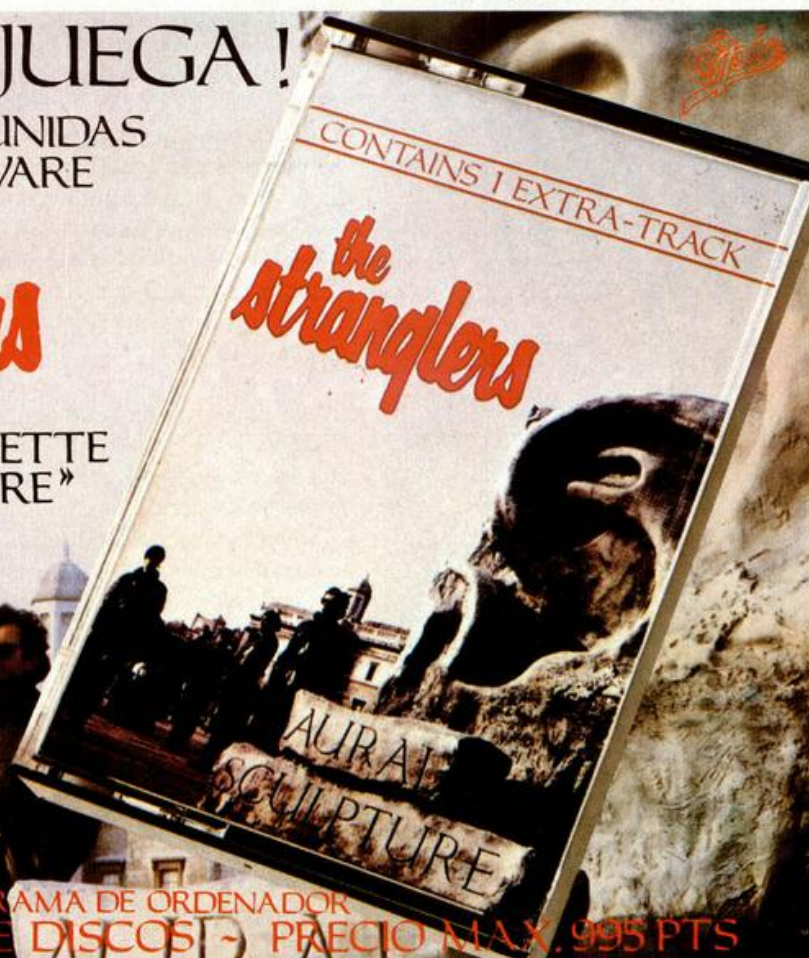
```

ESCUCHA...Y JUEGA!

POR PRIMERA VEZ UNIDAS
MUSICA Y SOFTWARE

the
stranglers

EN SU NUEVA CASSETTE
"AURAL SCULPTURE"



INCLUYEN UN APASIONANTE PROGRAMA DE ORDENADOR
PÍDELO EN TU TIENDA DE DISCOS - PRECIO MAX. 995 PTS

VEN A LA TIENDA MAS
MODERNA DE MADRID - REMSHOP-3
INAUGURACION 18 FEBRERO

REMSHOP

Ordenadores personales



RENOVACION EN MARCHA, S.A.

OFICINAS

C/. Espronceda, 34-2º int.
28003 MADRID
Teléfono (91) 441 24 78

REMSHOP-3

C/. Modesto Lafuente, 33
28003 MADRID
Teléfono (91) 233 83 19

REM SHOP 1

C/. Galileo, 4 - 28015 MADRID
Teléfono (91) 445 28 08

REM SHOP 2

C/. Dr. Castelo, 14 - 28009 MADRID
Teléfono (91) 274 98 43

REM SHOP - BARCELONA

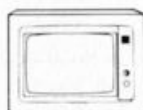
C/. Pelayo, 12 - Entresuelo J
Teléfono (93) 301 47 00

REM SHOP - LAS PALMAS

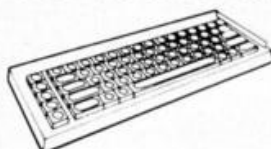
Gral. Mas de Gaminde, 45
Teléfono (928) 23 02 90
(Inauguración) 25/2/85

HARD SPECTRUM +

1 ZX Spectrum +	52.900
1 Cassette especial	8.500
1 Interface Joystick (Dos salidas)	4.500
1 Joystick puño	4.500
1 TV + Monitor 16"	69.000



PRECIO TOTAL
124.500



HARD MSK SPECTRAVIDEO

1 MSX 728	64.500
1 Joystick	4.500
1 Cable	3.990
1 Impresora DP 100	59.900
1 Cassette especial ordenador	8.500



PRECIO TOTAL
127.250

SOFT SPECTRUM + TOP TEN

KNIGHT LORE	3.000
UNDERWULDE	3.000
SABRE WULF	3.000
GHOSTBURSTERS	2.500
MATCH POINT	2.500
BRUCE LEE	2.500
KARMATH	2.300
GIFT FROM THE GODS	3.500
ZAXXON	2.700
BLUE MAX	2.700

PRECIO TOTAL
26.900

SOFT MSX TOP TEN

SAMURAI NINJA	2.900
TANQUE DESTRUCTOR	1.900
COMPUTADORA ADIVINA	1.800
PAISES DEL MUNDO 1 y 2	2.900
TUTOR	2.900
CARTUCHO JUNO FLASH	4.800
" CAR JAN BOREE	4.800
" BATTLE CROSS	4.800
" ALI BABA AND	
40 THIEVES	4.800
COMPUTER BILLIARD	2.700

PRECIO TOTAL
32.760

REM NOTICIAS

REM CLUB SPECTRUM Y COMMODORE

Funciona como un club de video. Se adquiere una cinta y se intercambia con otras a 200 ptas. semana. En cintas inglesas 400 ptas. semana. Solo versiones originales.

QLUB

Para usuarios del QL. Solicita informacion.

REM CURSOS

Basic 1/2 M/C y aplicaciones.

REM FRANCHISING

Si quieres montar tu propia mini-tienda de informática o una tienda especializada, envianos tu dirección y recibirás información completa.

REM DETALL

Si quieres vender nuestros produc-

tos envianos tu dirección y recibirás puntual informacion.

REM PEGATINAS

25 ptas. 3 modelos: REM MEMBER ME, REM I LOVE YOU, REM FOREVER.

REM CAMISETAS

990 ptas. 3 modelos REM MEMBER ME, REM I LOVE YOU, REM FOREVER. Indicar talla: pequeña, normal y grande.

REM GRAPH

Kit gráficos 6 colores 990 ptas. (REUTILIZABLE).

REM GRAPH

10 plantillas teclado reutilizable 900 ptas.

BOLETIN DE PEDIDO

Nombre y Apellidos _____

Dirección y Teléfono _____

Deseo recibir más información _____

Deseo adquirir _____

Precio total (incluye 300 ptas. de gastos de envío).

Giro Postal ☐ Giro Telegráfico ☐ Transferencia Bancaria ☐

Ingreso en cuenta 3769/8 BANCO DE BILBAO. Rios Rosas, 44 MADRID-3

Talón adjunto ☐ Talón conformado adjunto ☐

Tarjeta VISA número _____

Fecha caducidad _____ Firma _____

Antonio Bellido

LA PASION POR LA INFORMATICA

Jesús ALONSO GALLO

Aquella mañana de frío invierno se tornó cálida en la buhardilla de Antonio Bellido. Su lugar de trabajo era realmente muy acogedor, y fue una leve música de Mozart, que sonaba en la habitación contigua, la que nos animó a comenzar la entrevista.

«Nací en 1943, tengo 42 años. Durante los últimos 20, he utilizado la informática como medio, no como profesión, y me gustaría dedicarme a ella por entero.»

Antonio transmite la sensación, al hablar, de que se encuentra sumergido en una constante reflexión, saborea sus ideas despacio, lo explica todo sonriendo, es seguro que disfruta mucho hablando con nosotros.

—¿Con qué ordenador comenzaste?

—«¡Huy! —se para a reflexionar y hace memoria—, con un OLIVETTI de tarjetas magnéticas y un COMPUCORD de tarjetas perforadas.»

—¿Conociste el ZX 81?

—«Bueno, en microinformática entré con el ZX 80 que consideraba una maquina, el ZX 81 me asombró y me animé a escribir mi primer libro: "LA PEQUEÑA GRAN PUERTA", que iba dirigido a quitar el miedo. Recuerdo que en aquella época mis maestros eran mis propios compañeros; entre todos, leyendo unos manuales extraños en una lengua distinta a la nuestra, íbamos aprendiendo cómo funcionaban las máquinas.»

Antonio Bellido es un enamorado de la informática, no queda duda. Lo transmite en su alegría al contestar, en la ilusión que preside sus palabras.

«Yo soy Perito Industrial, estudié también Económicas, pero no acabé la carrera. Actualmente, mi dedicación a la informática, como ya os dije, no es profesional, trabajo en Andorra, compro Hardware para mi empresa y en los ratos libres, en los autobuses y en los aviones, escribo; si pudiera elegir, dejaba lo de Andorra y me dedicaba a esto.»

Preguntado sobre el boom actual de la informática y su incidencia sobre el paro, se detiene a pensar un momento que

se hace largo, muy largo, hasta que yo, en broma, le digo: No lo sabes.

«Sí —se ríe burlón—, yo tengo una idea muy clara en ese sentido.»

Adopta un tono sencillo al exponer sus argumentos y, al mismo tiempo, transmite gran seriedad en sus palabras.

«Si en este momento nos hiciéramos una idea de lo que va a suceder con la informática dentro de unos años, todo el mundo se dedicaría a aprovechar las posibilidades que va a ofrecer. Por ejemplo, ahora mismo, no hay suficientes personas con conocimientos técnicos, que sepan reparar el parque actual de microordenadores. Uno de los principales problemas, es que los ordenadores no se reparan en el tiempo previsto, no hay suficientes profesionales de todas las ramas. La informática, pues, va a absorber muchos puestos de trabajo.»

—¿Y en la robótica?

—«En el terreno de la robótica se van a requerir gran cantidad de profesionales. Los robots hay que diseñarlos, hay que fabricarlos, hay que programarlos y hay que repararlos; son necesarias muchas personas, de diferentes áreas, para todo esto. No considero peligrosa la automatización. El coche no destruyó puestos de trabajo, sino al contrario.»

—Cambiando de tema, ¿cómo te surge la idea de escribir un libro del BASIC?

—«Bueno, surgió cuando me di cuenta de que el problema para empezar a programar era el miedo, la gente tenía miedo, consideraba el tema, desde su desconocimiento, como muy difícil. Yo escribí el libro físicamente, en los aviones. Mi contacto con Paraninfo fue casual. El libro, pensado como manual para la gente que compraba el ordenador, tenía el fin de que todo el mundo pudiera programar en él con comodidad y confianza; sin embargo, resultó que el manual



se vendía más que el ordenador, así que hablé con Paraninfo y lo editó.»

—¿Cuántos has vendido?

—«Exactamente no lo sé, el libro salió el año pasado en noviembre, fue presentado en el SIMO; como las editoriales liquidan por años, todavía no sé la cifra exacta, pero desde luego ha sido un best-seller de divulgación informática, calculo que irán vendidos unos 20 ó 25.000 y te aseguro que todavía no acabo de entenderlo.»

Es modesto, humilde, se hace muy agradable conversar con él, sospecho que me mira con aire paternal...

—Antonio, entrando de lleno en la máquina estrella de Sinclair, ¿cómo valoras el Spectrum?

—«Sinclair tiene una cosa muy buena, ha hecho un ordenador con precio muy asequible. Para mí, la relación calidad/precio es muy buena, no sé si será porque ya me he acostumbrado.»

La cara negra de la informática

Cuando le interrogo sobre la cara negra de la informática, los intereses de determinados grupos dominantes, el engaño y la explotación que quizá sufren algunos jóvenes programadores, él responde sin vacilar:

«Hombre, yo creo que esto lo hay en todas las profesiones, forma parte del juego de la vida, tampoco hay que tenerle miedo a eso. Veo muchas cosas positivas; la informática es un mundo nuevo que está surgiendo; ¿quién entra en él?, pues los más audaces, los más dinámicos, los que tienen que cambiar de área

de trabajo, etc. Los inconvenientes son los que conlleva cualquier cosa nueva: el desconocimiento inicial, la falta lógica de profesionales, etc. En los comienzos de una nueva actividad profesional, podemos afirmar que la conquista de la informática es la conquista del Oeste.»

Es evidente que sus proyectos le tienen muy ilusionado.

«Trabajo en el área educativa, estoy haciendo un libro de BASIC para profesores y, ahora, en el SIMO, ha salido mi libro del CODIGO MAQUINA. He pretendido que sea un libro sencillo porque, en mi opinión, este lenguaje de programación es quizá más lento de elaborar, pero nunca más difícil.»

La programación en España

Mi entrevistado se encuentra tranquilo, premia sus anteriores palabras con una aromática pipa de tabaco y se alegra mucho al saber que la siguiente pregunta le da una oportunidad que esperaba hace tiempo: demostrar, animar a todos los lectores a probar su capacidad, a demostrarse cada uno a sí mismo todo lo que valen.

—¿Tú crees que en España tenemos los mejores cerebros?

—Responde que sí. Sin embargo, cuando afirmo que nunca hemos tenido los medios mínimos, su garganta salta como un resorte, sin dejarme terminar. Afirma a gritos: «No hace falta, no hace falta, lo único y más importante es la fe en uno mismo.

»Los suizos, los ingleses o alemanes, que viven en climas fríos, hacen unos gráficos y unos colores perfectos; sin embargo, un programa tiene que tener vida, ser atractivo. La horas de programación que conllevan unos gráficos perfectos, que a un programador español quizá no le merecen la pena, se pueden ganar en vivacidad». Puesto de pie, buscando algo, comienza a levantar papeles y libros, revuelve estanterías, abre y cierra cajones; finalmente, encuentra lo que quería.

«Una cosa que quiero decir en esta oportunidad es una frase de mi libro, en el último párrafo: —Antes de despedirme de usted, querido lector, quisiera transmitirle mi convencimiento de que aunque otros hayan hecho mucho, usted lo puede hacer todo.—

»La perfección quizá no compense al programador español. Que la gente confíe en su imaginación. Sinceramente, con la calidad que tienen los programas ingleses, aspirar a superarlos es muy difícil. Quizá se deba aspirar a la calidad,

pero basándose siempre en la imaginación.»

Está tan convencido de sus afirmaciones que al escucharle, me resultan dogmas.

Piratería informática

Tras la interrupción de una llamada telefónica, nuestra conversación se vuelca en el trágico y oscuro tema de la piratería informática. Sin darme tiempo a nada, responde:

«Eso yo lo puedo resumir en un problema. Si tú tienes una finca de olivos, existen unos mecanismos legales para que no te puedan robar las aceitunas, pero si tienes una IDEA no hay ningún dispositivo legal que te proteja y, entonces, lo que sucede es que intelectualmente se va degradando el esfuerzo, porque si no se respeta la propiedad intelectual del individuo, finalmente la gente apuesta cada vez menos por la inteligencia e intenta ser funcionario; piensan: vamos a ir a por la seguridad evitando cualquier riesgo.

»Sinceramente, pienso que la pequeña piratería no afectará al programa Un, Dos, Tres, porque, fundamentalmente, tiene premios y éstos van con la numeración del cassette. Para la piratería industrial, o la más organizada, considero al COPY RIGHT de TVE un arma disuasoria bastante importante.»

—¿Es caro tu programa?

—«Francamente, dado el mercado que tenemos, los juegos deberían ser caros, de 3.000 a 5.000 pts; si no es así, es porque existen los piratas que venden a mil. En el caso del Un, Dos, Tres, hay que tener en cuenta que son varios juegos en el programa más los premios. En Inglaterra lo vendemos más caro.»

Resulta curioso, pero iniciamos la conversación del programa Un, Dos, Tres, sin darnos cuenta.

—¿Has hablado con Chicho Ibáñez Serador?

«Bueno, yo hice la idea, una maqueta del juego para que se despierte la imaginación del editor y es él, valorando su viabilidad económica, quien lo hace. Luego se habló con Chicho, que es una persona encantadora, y no hubo más que entrega por su parte en este trabajo.»

—Hablando de este tema, la rentabilidad económica hace que una cosa sea rentable o no, independientemente de la ilusión que se ponga en ella. ¿Cuántas copias hay que vender, a tu juicio, para que un programa sea comercial?

—«Depende, si el programa es, por ejemplo, alguno de los que hizo para

cálculo de estructura un chico amigo mío y que sacó Paraninfo Soft, creo que no hay forma de pagarlo. Con respecto al mío, al Un, Dos, Tres, pues pienso que muchas copias, creo que no salen las cuentas, si ponemos que el editor se lleva 100 pts. por programa. ¿Qué saca? Calcula que el simulador de vuelo ha sido el best-seller del momento y ha vendido 5.000 copias. De verdad, pienso que en España las cuentas no salen; aquí habrá 50.000 copias de simuladores de vuelo, pero vendidos, habrá 5.000.»

—¿Qué opinión merece para ti la piratería industrial?

—«No pagan derechos de autor, no pagan copyrights, no pagan beneficios a



tiendas, no pagan impuestos. No venden barato: roban. Hay que luchar contra este vacío legal.»

—¿Con qué equipo trabajas?

—«Antes, con el Spectrum, a pelo. Ahora, también con Microdrive.»

Le pregunté sobre las nuevas tecnologías y respondió preocupado:

«Me parece fenomenal. Ahora, los más avanzados van en código máquina; si se generaliza la tecnología del láser, podemos ir todos de cráneo; sin embargo, la imaginación podrá hasta con el láser.»

Comentamos los avances de la informática en otros terrenos. «Sobre los sistemas del reconocimiento de voz tipo IBM con un 5% de error, os diré que esto ya se me escapa, quiero decir, yo por ejemplo, para escribir utilizo pluma no procesador de texto, no me veo dando instrucciones al ordenador sin pulsar teclas. Ahora, que nunca se sabe.»

Choque perceptible

Me gustaría que me explicara qué hay que hacer para que cuando aprieto una tecla de disparo, el proyectil, o bala, o lo que sea, al encontrarse con el objeto que quiero interceptar se dé cuenta; dicho de otra manera, que al pegarle con un proyectil desaparezca, explote o tan sólo cambie de color.

Enrique GOMEZ · Castellón de la Plana

Lo que Vd. pretende conseguir se puede hacer de dos formas diferentes: usando ATTR o SCREEN \$. Ambos comandos se utilizan para detectar si un objeto que se mueve por la pantalla ha chocado contra algo. Explicarle a fondo cómo se usa cada uno de ellos, nos llevaría bastante; pero sí podemos explicarle a grandes rasgos cómo actúa cada uno:

SCREEN\$— Su función es localizar un lugar de la pantalla y ver qué carácter contiene ésta. El inconveniente es que sólo reconoce los caracteres que se encuentran almacenados en la ROM, o lo que es lo mismo, sólo podemos detectar los caracteres que vemos impresos en el teclado, pero no los gráficos definidos por el usuario. Se escribe de la siguiente forma:

SCREEN\$ (n,s) = "C"

Donde "n" es la coordenada que corresponde al número de línea, y "s" la del número de columna. La "C" sería el carácter que queremos detectar. Para que lo entienda mejor le ponemos un ejemplo que hace lo que Vd. nos pide.

```
5 PRINT AT 3,0; "p"
10 FOR I=21 TO 0 STEP -1
20 IF SCREEN$(I,0)="P" THEN GO TO 100
30 PAUSE 10: PRINT AT I,0; ↑
40 PAUSE 10: PRINT AT I,0; "
```

50 NEXT I

100 PAUSE 10: PRINT AT I,0; "BOON"

ATTR— Es parecido a la anterior pero mucho más complejo. Su resultado es un número que es la suma de otros distintos. Cada uno de éstos representa un valor. Este nos dice de qué color es la tinta, el papel y si están activados el brillo o el flash, tal y como se explicaba en los artículos sobre el color en el Spectrum. Esto nos proporciona una información que nos sirve para detectar si en una determinada posición se encuentra un objeto, de forma que podemos utilizar los gráficos definidos por el usuario.

Supergráficos

Me gustaría saber cómo hacer una «presentación» para mis programas cuando se están cargando.

Juan MASMIQUEL MENDIARA
Palma de Mallorca

La mayoría de esas pantallas a las que Vd. se refiere, están realizadas con programas especiales que facilitan bastante dicha tarea. Ya que construir una pantalla de presentación a mano, podría ser una auténtica tarea de negros. El más famoso de todos ellos es el Melbourne Draw, realizado por Philip Mitchel, y que ha sido comercializado en nuestro país por Investrónica, con el nombre de Supergráficos.

Interfaces joystick

¿Qué diferencias y ventajas hay entre un interface y un interface programable, ambos para joystick?

Angel MIRANDA-Madrid

Un interface joystick que siga una norma determinada sólo podrá utilizarlo en aquellos programas que es-

tén preparados para él, mientras que uno programable lo podrá usar con cualquier programa.

Cintas Microhobby

¿Las cintas que se solicitan de los programas que salen en la revista son para el SPECTRUM 16 K o para el SPECTRUM 48 K o sirve para ambos?

Juan CARABALLO-Gerona

Las cintas contienen los programas publicados en los cuatro números correspondientes, unos son para 16 K y otros para 48 K. Para saber la longitud de un determinado programa consulte el número correspondiente de la Revista.

Caretas de presentación

En muchos programas comerciales se crea una «presentación» cuando el cassette se está cargando. Me gustaría saber cómo hacer esta «presentación» para utilizarla en mis programas.

Juan MASMIQUEL-Palma de Mallorca

Existen en el mercado un gran número de programas que permiten hacer dibujos en la pantalla. Una vez tenga el dibujo hecho, sávelo en cinta antes de su programa con la instrucción: SAVE "nombre" SCREEN\$ y grabe antes un pequeño cargador del tipo: 10 LOAD "nombre" SCREEN\$: LOAD

ma. ¿Es un fallo o es así?

2. En «Aterrizo como puedas», si no me equivoco, faltan notas gráficas, en concreto algunas de las que simulan el humo del vuelo. ¿Podrían publicarlas?

3. En «El paracaidista» las notas gráficas no se corresponden con el programa, sino que han puesto las del programa «Conversor Hexadecimal». ¿Podrían publicarlas también?

Por último, ya que soy un iniciado en la materia, os quería preguntar cómo se hace para que sobre las letras aparezca el rótulo negro que aparece sobre alguno de vuestro programas.

José M. MATAS · Alicante

1. El gráfico al que usted se refiere se encuentra en la instrucción 3, en la definición de la variable C\$.

2. En el programa «Aterrizo como puedas», los gráficos M,N,O y P forman juntos el efecto de la explosión.

3. Publicamos los gráficos que usted nos pide.

4. Al principio de la frase que usted quiera destacar, pulse «Inverse Video» y, al final de la misma, «True Video».

NOTAS GRAFICAS

O P Q R S T
↑ ↓ ↗ ↘ ↙ ↚

Rutina de carga variable

1. ¿Cuál es la rutina en Código Máquina de la que hablan en el apartado HARDWARE, mediante la cual se puede acelerar el tiempo de grabación?

2. ¿Hay alguna manera de eliminar las rayas de colores que salen en la pantalla al grabar un programa?

Jorge · Avilés

□ 1. Como habrá podido observar, adelantándonos a su sugerencia, hemos publicado recientemente una rutina de carga y almacenamiento de programas con velocidad variable.

2. Las rayas de colores, que tan famosas se han hecho entre todos los usuarios, no son otra cosa que un mero indicativo que ha colocado ahí la casa Sinclair, para que sepamos que cualquiera de las operaciones de carga o grabación están siendo efectuadas. Esto ocurre en nuestro ordenador porque se ejecuta la instrucción OUT que afecta al BORDER, si Vd. se construyera una rutina en código máquina, en la cual no se efectuara esa operación, no se pro-

duciría el cambio de las rayas de colores.

Instalar el MIC

He adquirido, recientemente, un Spectrum de 48K y me he encontrado con un problema al ir a grabar mis programas: mi radio-cassette no tiene entrada de MIC. ¿Sería posible ponerla? y ¿cómo? ¿Sería posible ponerle también un contador? ¿Me resultaría rentable?

Conchi MACEDA RUIZ - Madrid

□ Instalar una salida de MIC en su aparato no es una tarea fácil y se requiere, además, bastantes conocimientos en este tipo de instalaciones. Tenga en cuenta que la adaptación de impedancias es el principal problema con el que se tiene que enfrentar.

Lo de poner un contador es también una ardua tarea, este tipo de dispositivos son auténticos mecanismos de precisión y conseguir uno que dé resultados parecidos, puede ser muy complicado, sobre todo si no se tienen los medios suficientes para conseguirlo.

A pesar de todo ello y suponiendo que lo lograra, lo cierto es que no le resultaría rentable. De todas formas, lo que sí es seguro es que su radio-cassette no es el más apropiado para cargar programas, uno nuevo sería la solución más práctica.

Color sin problemas

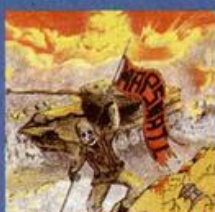
Soy un muchacho que acabo de iniciarme en el

mundo de la informática. Me gustaría saber si la cinta con programas que se ha grabado en un televisor blanco y negro, se vería en color en un televisor de color. También me gustaría saber cuántos K tienen los ordenadores Spectrum Plus y el QL.

Manuel Alberto FERNANDEZ - Oviedo

□ Si grabas una cinta con programas empleando un televisor en blanco y negro y dichos programas utilizan el color, se verá sin ningún problema en una televisión en color.

El Spectrum Plus tiene, aproximadamente, 41,5 Kbytes libres; el QL unas 128 K.



PRESENTA

LOS 4 MEJORES JUEGOS DE ESTA TEMPORADA

¡¡¡PIDELOS EN TU TIENDA!!!

¡NOVEDAD!

PROGRAMAS EN CARTUCHOS (MICRODRIVE) PARA SPECTRUM

- CARTUCHO 30 UTILIDADES 15.000,-
- CARTUCHO TRATAMIENTO TEXTOS PLUS 8.000,-
- CARTUCHO COPIADOR TRANS-EXPRESS 6.000,-
- CARTUCHO CON • HOJA ELECTRONICA • TRATAMIENTO TEXTOS • BASE DATOS 10.000,-

TODOS LOS PROGRAMAS INCLUYEN MANUAL DE USUARIO.

PIDELOS POR CORREO A:



c/. FERNANDEZ DE LA HOZ, 64 - 28010 MADRID
O EN CUALQUIERA DE SUS CENTROS

DE OCASION

- VENDO Spectrum 16 K. completo con manuales en castellano, cintas y muchos programas y revistas del Spectrum. Todo por 30.000 pts. Tlf. (965) 85 35 00. preguntar por NINO.
- VENDO video-juego Atari, con dos pares de mandos, transformador y seis juegos: golf, vanguard, basquet ball, combat, street racer y chess (todos ellos con libro de instrucciones). Por sólo 12.000 pesetas. Llamar a Jacobo, de 6 a 10. Tlf.: 201 66 92 de Madrid.
- VENDO Spectrum 48K totalmente nuevo por 34.000 pts. Regalo 20 revistas y un lote de 150 juegos, la mayoría comerciales. También regalo libro «Qué es, para qué sirve y cómo se usa». Eladio Bermudez. Tlf.: (93) 241 96 14, de noche.
- VENDO ZX-81 por 11.000 pts. tiene todos los cables, instrucciones en castellano, está en perfecto estado. Dirigirse a José Luis Pu-

- ga Bonilla, P. del Lavadero, n.º 1-1.º D. 18009 Granada. Teléfono: (958) 22 97 18.
- VENDO ZX Spectrum 48K, con bastantes programas interesantes, libros de explicación y revistas sobre el tema. Precio total 40.000. Eduardo González. Sansueña 31. (14012) Córdoba. Tlf.: (957) 27 43 45.
- INTERESA conocer chicos y chicas, a ser posible de Reus, para intercambiar ideas, programas e impresiones del Spectrum. Apartado Correos 1.085. Reus (Tarragona).
- VENDO Commodore 64 y Datasette, perfecto estado, dos meses, una semana de uso. Regalo revistas y el programa Solo Fligh. Todo 77.000 pts. Juan López Fdez. Teléfono: (968) 61 20 38. C/ Murcia n.º 9. Molina de Segura (Murcia).
- VENDO video juegos Atari 2.600, sistema por computadora, con todos los accesorios, manual de instrucciones y 3 cartuchos de

- juegos con sus catálogos: todo ello por 15.000 pts. Llamar al teléfono: 413 88 05, por las tardes. Madrid.
- VENDO Spectrum 16K más 100 juegos entre los que destacan: Jetpac, Cockie, Tranz Am, Pssst... por 25.000 pts. Preguntar por Juan. Tlf. 224 87 72. Barcelona.
- COMPRO Spectrum 16 K, en buen estado de funcionamiento, con manuales en castellano, los cables y la cinta de demostración, por 15.000 pts. Interesados, llamar al tlf.: (974) 24 07 69. Huesca. También cambio ZX 81 más 10.000 pts. por Spectrum 16 K. El ZX 81, con todos los cables, manual y fuente de alimentación, en perfecto estado de funcionamiento. Llamar o escribir a Hector Noya. Avd. Pirineos 15-4.º D. Huesca 22004.
- CAMBIO curso de inglés por cables, por impresora (no importa modelo) que sea compatible con el Spectrum, o por otro periférico: cartuchos, Jokin, programas, etc. Ofertas. También desearía ponerme en contacto con usuarios de ordenadores Spectrum que residan en Castellón o provincia, para intercambiar programas. Interesados, enviar lista. José Manuel Martín Santos. C/ Moncada 10-2.º. 4.º Castellón.
- VENDO Spectrum 16K, 22.000 pesetas. Receptor Kenwood, 12.000 pts. Magnetófono prof. UHER, 16.000 pts. SDK 85 Intel, 25.000 pts. B. Ferras. C/ Virgen de la Salud, 56, at. 1.º. 08024 Barcelona.
- SE VENDE Commodore VIC-20 con magnetofón Datasette, también Commodore (controlado desde el teclado). Programas en cintas y revistas. Guía del Usuario. Todo a muy buen precio (urge). Baratisimo. José Martínez, G. Pardiñas 38-2.º. Santiago de Compostela (La Coruña). Tlf.: 59 34 79.
- VENDO video-juego Atari completo, con los dos pares de mandos y transformador de corriente y tres de los mejores cartuchos: Phoenix, Tennis y Superman. Todo 16.500 pts. Preguntar por Manolo en el teléfono: 754 07 66.
- ME GUSTARIA mantener correspondencia o simplemente comunicarme con chicos con edades comprendidas entre los 11 y 17 años que posean un ZX Spectrum 48 K o 16 K. Si alguien está interesado que llame al teléfono (96) 227 18 37, o bien escriban a José Luis Cucarella Alemany. C/ Amaro Ferris 10-3. Játiva (Valencia).
- SOMOS un grupo de usuarios del Spectrum de trece años y nos gustaría contactar con chicos de

- nuestra edad para formar un club, en Zaragoza (capital). Interesados escribir a: c/ Luis Bermejo n.º 8-3.º (escribir a Juan José Fernández Serch) o también a la calle Santa Teresa de Jesús n.º 29-6.º b (escribir a Eduardo Casado Gale).
- VENDO curso de Basic en cinta por 500 pts. y regalo un diccionario de comandos en la misma cinta. Escribir a David Domínguez Sánchez. c/ Av. del Puerto 155, Esc. B-Pla 13. (466002) Valencia.
- CAMBIAMOS programas sólo de aplicaciones o utilidades (no juegos). También nos gustaría ponernos en contacto con grupos que se dediquen a la programación y saber de sus actividades con el fin de posibles colaboraciones. Escribir a Juan Fernando Arroyo Ponde. C/ Alzada n.º 2. Villafraña de los Barros (Badajoz).
- VENDO Interface programable por 4.500 pts. sin estrenar. Razón al tlf. (94) 423 89 56. Bilbao.
- VENDO impresora Seikosha-GP50-S, conectable directamente al Spectrum, muy nueva, con embalaje original y garantía de seis meses a partir de cuando se compre, por sólo 22.000 (su precio: 28.900). Utiliza papel normal. Llamar al (96) 340 72 28, preguntando por José (noches o al mediodía).
- COMPRO impresora conectable a serie-RS-232, de 80 ó más columnas, papel normal, de impresión matricial, en buen estado, y que no me cueste más de unas 35.000. Llamar al (96) 340 72 28, preguntando por José (mediodía o noche). Imprescindible manual de operación.
- VENDO Spectrum 48 K y 17 interesantes juegos, manual en español, y curso basic por 40.000 pts. También vendo Videopac Philips G7.000 y 18 cartuchos (comecocos, informática, guerra galaxias, monstruo del espacio, etc.) por 40.000 pts. o cambio por Spectrum Plus o similar. Benito Grille, (956) 27 97 09. San Mateo 1 - 11012 Cádiz.
- VENDO «Videopac Computer» G-7.000 de Philips con seis cartuchos por 15.000 pts. o lo cambio por un Microdrive o un Interface 1. Miguel del Olmo, Sancho el Fuerte, 23, 5.º C. 31007 Pamplona. Tlf. 27 27 56 ó 55 02 17.
- CAMBIO 10 juegos Comerciales por Joystick tipo Kemston, y 10 más por el Interface. Admito ofertas. Intercambio programas de 16 K-48 K. Preferible región valenciana. Dirigirse a: José Manuel Jara Rico. Pl. Alfonso el Magnánimo, 1. 46003 Valencia.

VENTA DIRECTA SIN INTERMEDIARIOS

ORIC ATMOS
COMMODORE 64-16
UNIDAD DE DISCO
DATASSETTE-SPECTRUM 48K
SPECTRUM 64K
MICRODRIVES-INTERFACE 1
ULTIMOS MODELOS

Seis meses de garantía

MICRO (Import). C/ Magallanes, 51 -
ático, Barcelona 08004. Telf.: 242 19 99.
(De 7 a 10 de la noche)

MICRO-1

- SPECTRUM 48 K
6 MESES GARANTIA + CINTAS 34.700 PTS.
 - JOYSTICK GRAN CAPITAN
+ INTERFACE KEMPSTON 4.650 PTS.
 - SONY HIT BIT - SSP +
3 PROGRAMAS (16.000 PTS) 48.000 PTS.
 - AMSTRAD CPC - 64 K +
MONITOR VERDE 74.500 PTS.
- VENTA CONTRA REEMBOLSO A TODA
ESPAÑA SIN GASTOS DE ENVIO.
C/ JORGE JUAN, 116. 28028-MADRID
TEL. 274 53 80 - 252 88 11.

IMPORTACION DIRECTA

Articulos	Pesetas
ORIC ATMOS	39.900
COMMODORE 64	56.000
COMMODORE C 16	33.000
UNIDAD DISCO	60.000
DATASSETTE	10.500
ZX-81 1K	11.500
SPECTRUM 48K	30.900
MICRODRIVE	14.500
INTERFACE 1	14.500
CARTUCHOS	1.400
SPECTRUM PLUS	45.000
QL 128 K	110.000

Envios contra reembolso
Seis meses de garantía
Servicio de reparaciones
Telef.: 241 55 18 Barcelona
(93) 726 04 83 SABADELL
Computer Diskont
Plaza Blasco de Garay, 17 - 1.º
08004 BARCELONA



HACEMOS FACIL LA INFORMÁTICA

- SINCLAIR • SPECTRAVIDEO
- COMMODORE • DRAGON
- AMSTRAD • APPLE
- SPERRY UNIVAC

Modesto La Fuente, 63
Telf. 253 94 54
28003 MADRID

José Ortega y Gasset, 21
Telf. 411 28 50
28006 MADRID

Fuencarral, 100
Telf. 221 23 62
28004 MADRID

Enrique González, 28
Telf. 43 88 81
40002 SEGOVIA

Colombia, 39-41
Telf. 458 61 71
28016 MADRID

Padre Damián, 18
Telf. 259 86 13
28036 MADRID

Avenida Gaudí, 15
Telf. 256 19 14
08015 BARCELONA

Stuart, 7
Telf. 881 70 36
ARANJUEZ (Madrid)

PRECIOS ESPECIALES PARA COLEGIOS Y TIENDAS

COMMODORE 64
ZX81 1K
SPECTRUM 48K
ORIC ATMOS 48K
MICRODRIVE
INTERFACE
JUEGOS (Importados)

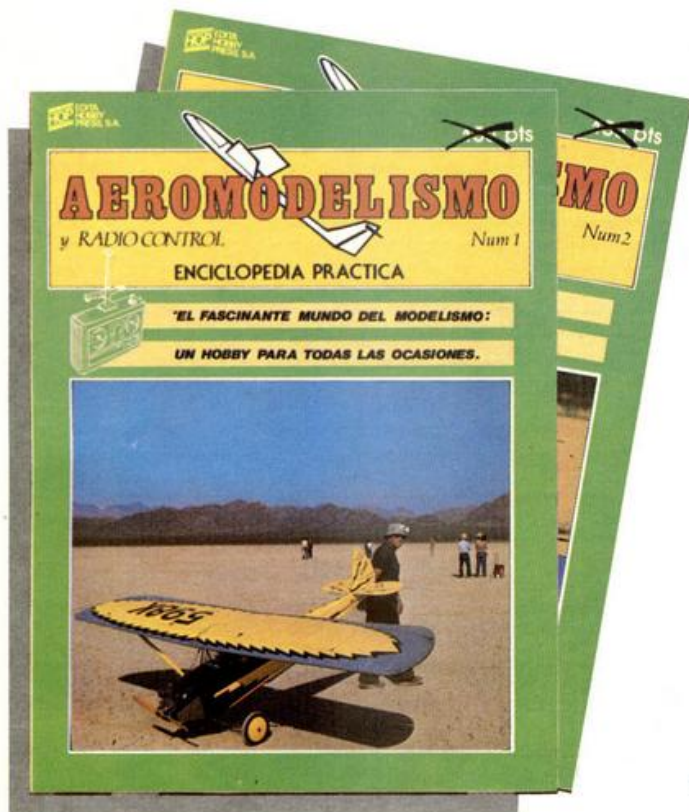
Tels.: (93) 242 80 11-319 39 65
BARCELONA
Tel. (93) 725 20 59 SABADELL
(A partir 18.00 horas)

MICRO /RAM
Obispo Laguarda 1, 1.º
08001 BARCELONA

COCHE ROBADO


A nuestro compañero Carlos Peropadre, le han robado el coche, un CRYSLER 150 GT, matrícula M-3411-DB color marrón. Os agradeceremos cualquier información que podáis facilitar sobre su paradero.


OFERTA LANZAMIENTO



Los números 1 y 2
por sólo
75 ptas.

Una obra en fascículos semanales que le introducirá, paso a paso, en el «hobby» del aeromodelismo y el radio control, en todas sus variantes.

 Para todos los compradores del fascículo, la posibilidad de participar en el sorteo de 50 equipos completos de radio, más su correspondiente kit de avión, coche o barco.

 Para quienes elijan suscribirse a toda la obra, que recibirán en su casa conforme se va editando, además de la participación en el sorteo, un regalo seguro: el kit completo de un velero RC, valorado en más de 6.000 ptas. (Oferta válida solamente para España.)

Suscríbase ahora
y recibirá

GRATIS

un magnífico
kit de avión
para radio control
(Oferta válida hasta el
31 de marzo de 1985).

Recorte o copie este cupón y envíelo a Hobby Press, S. A. Apartado 54.062. Madrid

Nombre: Edad:
Apellidos:
Domicilio:
Localidad: Provincia:
Código postal: Teléfono: Profesión:

Deseo suscribirme a «Aeromodelismo y RC, Enciclopedia Práctica», recibiendo en mi casa mensualmente cuatro fascículos, hasta completar la obra, más las tapas de encuadernación.
Esta suscripción me da derecho a participar en el sorteo general de equipos RC, y, además, a recibir gratis un kit del avión «Escuela» de Modelhob.
El precio de esta suscripción (8.900 ptas.) lo pago de la siguiente forma:

- Mediante talón nominativo a Hobby Press, S. A.
- Mediante giro postal n.º
- Mediante tarjeta de crédito

Fecha y
firma

Visa n.º

Master Charge n.º

Fecha de caducidad de la tarjeta



«Sound on Sound, una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

SS Sound-on-Sound PERSONAL COMPUTER
C-10
Cara A
Made in Spain

SS Sound-on-Sound SUPERFERRO
Cassette C-15
PERSONAL COMPUTER

Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por **Iberofón, s. a.**

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Teléfs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.

Sound on sound le obsequia:
Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camisetas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas.