

# MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

**SEMANAL**

AÑO II- N.º 18

**95 PTAS.**

HOP EDITA  
HOBBY  
PRESS, S.A.

Canarias 105 ptas.

## PROGRAMAS

- LAS MIL CARAS
- KAMIKACES 2000
- COMECOCOS
- LAS 4 EN RAYA

## BASIC

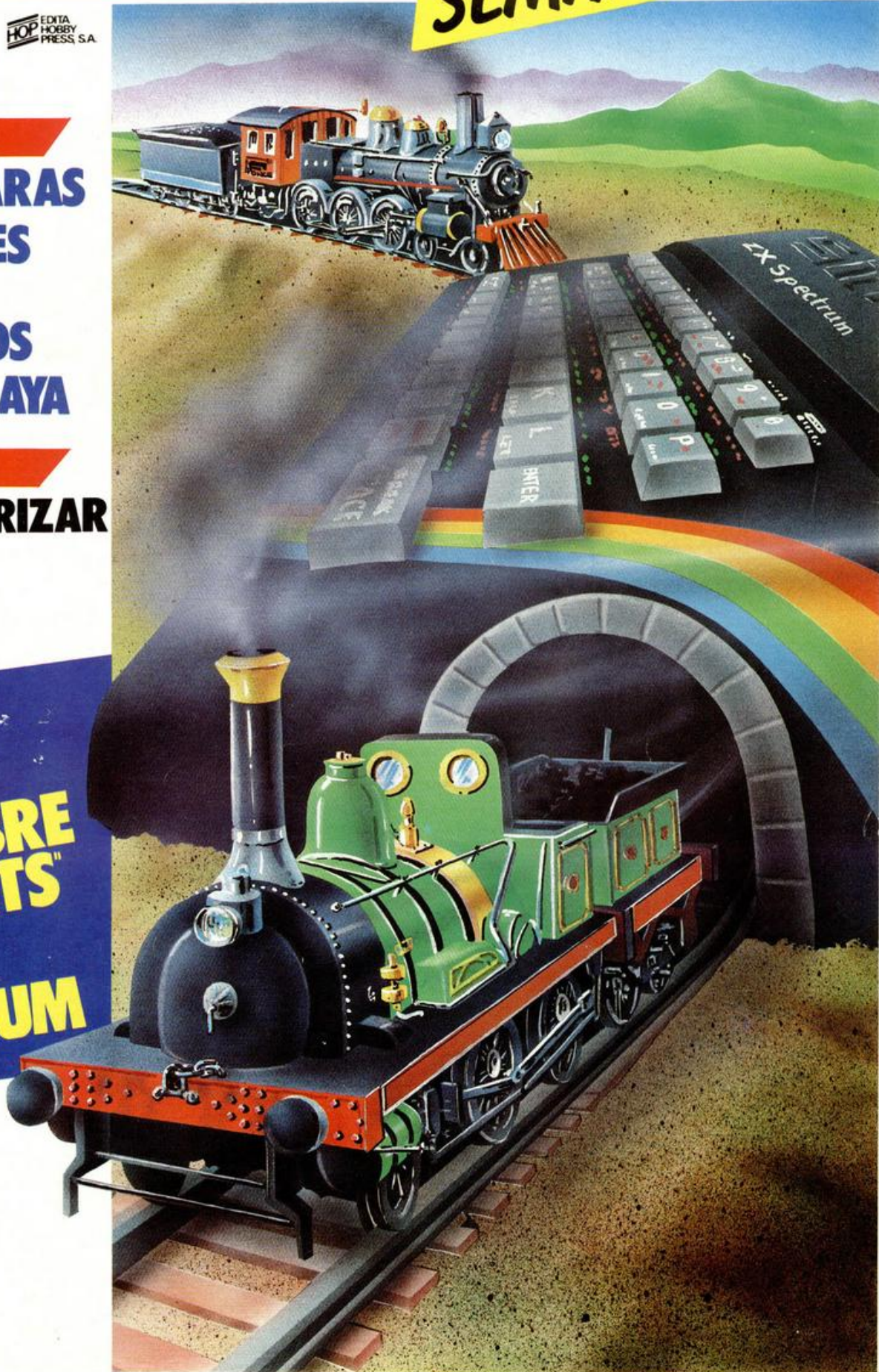
**COMO TEMPORIZAR  
LECTURA  
DEL TECLADO**

## SOFTWARE

**IN-OUT  
TODO SOBRE  
LOS "PORTS"  
DEL  
SPECTRUM**

## TRUCOS

**¿FALLO DE  
LA ROM?**





**NOVEDADES****EVERYONE'S A WALLY**

Ya está aquí "EVERYONE'S A WALLY", la continuación del "PYJAMARAMA" el juego que sorprendió a todos por su originalidad y sus gráficos. Si el "Pyjamarama" te divirtió, aún lo hará más "EVERYONE'S A WALLY" porque además de Wally, conocerás a cinco personajes más, desde TOM el punkie hasta Wilma la rubicunda. Con ellos pasearás por las tiendas y calles de Londres, pasando por las más absurdas y extravagantes situaciones. Te garantizamos que "EVERYONE'S A WALLY" no te defraudará.

**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE.**



RAID OVER MOSCOW, un super-excitante juego de arcade y acción. La Unión Soviética lanza un ataque nuclear contra las ciudades más importantes de Estados Unidos y Canadá. Como jefe del escuadrón de bombarderos debes conducir a tus comandos en una misión prácticamente suicida y paralizar las bases de lanzamiento rusas.

RAID OVER MOSCOW/48 K.



MATCH DAY, el primer juego de fútbol que se ha hecho para el Spectrum con la garantía de haberlo creado la misma casa que hizo el Decatlón. Con MATCH DAY se puede jugar un auténtico partido de fútbol en tres dimensiones, sacar córners, esquivar a los defensas, centrar balones y hasta golear de cabeza. El juego que esperábamos todos.

MATCH DAY/48 K.

**ESPACIO RESERVADO  
PARA TU PROGRAMA  
SI LO TIENES  
O SABES HACERLO  
LLAMANOS O ESCRIBENOS.  
ESTAMOS DESEANDO  
CONOCERTE.**

Si no puedes venir a vernos, escríbenos a **ERBE, PONZANO 25, 2º G - 28003 MADRID** o llámanos al **(91) 441 16 51** indicando los programas que desees. Los recibirás en tu domicilio sin pagar gastos de envío.

Nuestros precios también incluyen traducciones al castellano y garantía de 3 meses.

SERVIMOS A TIENDAS Y ALMACENES.



Director Editorial  
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo  
Domingo Gómez

Redactor Jefe  
África 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,

Pejo, J.M. López Moreno

Edita

HOBBY PRESS, S.A.

Presidente

María Andirino

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, Cía.  
Americana de Ediciones, S.R.L.  
Sud América, 1.532. Tel.: 21 24 64.  
1209 BUENOS AIRES (Argentina).

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 18 - 5 al 11 de marzo de 1985  
95 ptas. (Sobretasa Canarias 10 ptas.)

**4 MICROPANORAMA**

**7 TRUCOS** La encrucijada. Fallo de la ROM?

**8 PROGRAMAS MICROHOBBY.** Las mil caras. Integrales. Kamikaces 2000.

**14 NUEVO.** En este número comentamos tres novedades: «Zaxxon», «Kong» y «Hunchback II».

**17 BASIC.** Lectura del teclado y temporizaciones.

**22 UTILIDADES** Todo sobre los ports del Spectrum, las sentencias IN y OUT.

**26 PROGRAMAS DE LECTORES.** Comecocos. Hiperboloide. Las 4 en raya.

**30 SOFTWARE.** Tercera parte del artículo sobre «Gráficos en Movimiento».

**32 CONSULTORIO.**

**34 OCASION.**

Buenas jefe:  
Te envío en la cinta adjunta lo siguiente:

- El programa COPYUPI.
- El CONTEXT V.6 para que puedas imprimir el material que te mande en cassette

Además te envío un truquito divertido para la sección correspondiente. Por otra parte necesito que me digas si puedo utilizar las rutinas de alta velocidad para mi próximo copilador.

lorenzo

P.S.- Los programas de la cinta los he sacado directamente del microdrive, así que antes de intentarlos cargar pásalos a un cartucho.

ESTA carta que ven aquí reproducida, es una de las que, como director de la publicación, recibo diariamente de nuestros colaboradores. Sin embargo, ésta concretamente, habría de convertirse, por desgracia, en una carta especial.

Nuestro apreciado colaborador Lorenzo Cebeira, autor entre otros del programa «Microcopi», seguramente debió de echarla al correo pocas horas antes de tomar el vuelo de IBERIA que se supone habría de llevarle a Bilbao el día 19 de febrero y que, como todos ustedes ya saben, sufrió un desgraciado accidente en el que no ha habido ningún superviviente.

Con 26 años de edad, empleado desde hacía aproximadamente seis meses en la multinacional NCR, Lorenzo colaboraba con nuestra revista des-

de su creación y siempre le veíamos por nuestra casa con su maleta de viaje, con prisas, a caballo entre Madrid y Bilbao, donde desarrollaba la mayor parte de su labor profesional.

Lorenzo, trabajador entusiasta, me había entregado gran cantidad de material para su publicación. Todos nosotros pensamos que el mejor homenaje que podemos rendir a su recuerdo y a su trabajo, es la publicación de estos artículos. Por ello, en números próximos, nos sentiremos orgullosos de que su firma siga apareciendo en MICROHOBBY.

Desde estas líneas, escritas aún entre la sorpresa y el dolor por la muerte del amigo, queremos también expresar a los familiares de Lorenzo, nuestro pésame más sincero.

Domingo Gómez. Director



# MICROPANORAMA

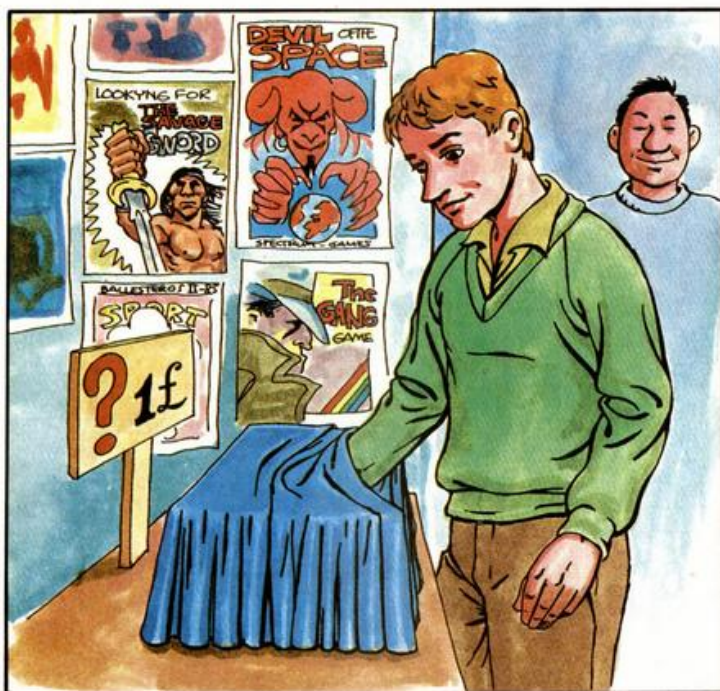
## A LA PESCA DE PROGRAMAS

Todos sabemos que la afición por el software en el Reino Unido, alcanza cotas inusitadas, pero lo que ninguno podíamos imaginar es que pudieran montarse puestos más propios de una barraca de ferias, que de una Microferia.

Y fue precisamente en esta última donde, ante nuestro asombro más absoluto,

podimos asistir a un espectáculo sorprendente. En uno de los stands, donde destacaban en la parte superior programas muy conocidos para el Spectrum, se encontraba un grupo de gente que, previo pago de una libra, se disponían a sacar un paquete envuelto de una caja. Parece ser que, por ese módico precio, se podía intentar pescar un programa conocido; ahora bien, con el consiguiente riesgo de que el producto pescado en cuestión, fuera otro muy distinto, lo que ocurría la mayoría de las veces.

De modo que el posible «chollo» de conseguir el Knight Lore por 200 ptas., se podía convertir, si la suerte no nos acompañaba, en más de su precio original. Eso sí, nos iríamos a casa con un montón de programas, aunque, como en este caso, fueran de dudable calidad.



J.R. BALLESTEROS

## INTERFACE CENTRONICS PARA EL «QL»

Ya está disponible para el QL un interface Centronics, que nos permitirá usar todas las impresoras que lleven este tipo de conexión, ya que hasta ahora, esto era uno de los inconvenientes que tenía el ordenador.

El interface ha sido creado por la casa Technology Research, que es la misma que hizo el



Interface de Disco para el Spectrum.

Los que aducían, por tanto, que al QL le hacía falta una salida Centronics, están de enhorabuena, aunque haya tenido que ser, como en este caso, con un periférico.

## ANEXO: UNIDOS CONTRA LOS PIRATAS

Tras un largo período de tiempo, en el que las empresas de Software de este país han venido sufriendo incesantemente el acoso de la piratería, se ha producido por fin una reacción: ANEXO.

ANEXO, es la Asociación Española de Empresas de Soporte Lógico, y está compuesta por 16 compañías: RCA, EDIC. SM, Publinformática, Compulogical, ALEA, ABC Analog, Music-Soft, PROEINSA, Zafiro, Dinamic, ERBE, Software Center, Idealogic e Ingelek. La Asociación ha creado unos estatutos, que posteriormente ha modificado, y en los cuales se dictan las normas de conducta de la organización, y además, se tiene en cuenta la posible incorporación a ANEXO de otras empresas del sector.

En un principio, esta Asociación ha puesto su mirada en aquellos programas destinados a ordenadores domésticos, con el fin de proteger sus intereses en este sector, tantas veces pisoteados por los piratas de Software.

Una de las primeras medidas a tomar es informar de

una manera clara, qué productos son legítimos y cuáles son piratas. Para ello, han acordado formar el Registro de Tramposos y Plagiarios, TYP. Mediante este distintivo, ANEXO informará a los profesionales del sector, sobre quiénes practican la piratería. Pretenden, de este modo, crear un organismo parecido al RAI del mundo financiero.

Por otra parte, se crea un sello de garantía al que podrán acogerse todas las empresas legales de este país. El logotipo será el siguiente: «ANEXO-HOME-ORIGINAL-AUTORIZADO».

Con todas estas medidas, se pretende crear una campaña de mentalización contra los piratas, con la ayuda, por supuesto, de los medios de prensa. Pero la batalla más importante va a ser sin duda la que tengan que librar, para que la Administración reconozca de una vez por todas, los derechos de autor de los programadores. En ese sentido, se está intentando la revisión de la ley. Ya va siendo hora.



## SPIDERMAN, PARA TU SPECTRUM

Marvel Cómics y Scott Adams Internacional, han lanzado al mercado su nuevo producto, continuando con la saga de los superhéroes, que empezara con «Hulk». En esta ocasión se trata de Spiderman, el popular personaje del cómic.

El programa, al igual que el otro, es una aventura con unos gráficos muy buenos, y en el que los textos han sido simplificados al máximo, con el fin de ahorrar memoria.



## SINCLAIR REDUCE SUS PRECIOS

Sorprendentemente, la compañía Sinclair ha reducido el precio de los cartuchos Microdrive en un 60%, aproximadamente, bajando de 4,95 a 1,99, con lo que el precio actual se fija, en Inglaterra, en unas 400 ptas. Esta monumental bajada de precios, ha servido ya para que se vendan al por mayor más de un millón de cartuchos.

La repercusión de esta medida puede ser realmente provechosa para el usuario, sobre todo en el caso del QL, ya que tengamos en cuenta que gracias a esta medida, los precios del software para

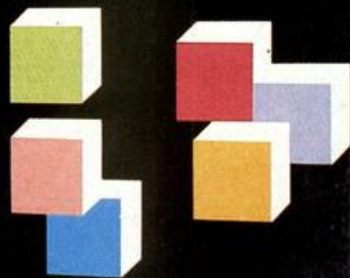


este ordenador, pueden bajar drásticamente. De hecho, antes no se encontraban programas por menos de 20 libras (4.000 ptas.) y ahora una compañía, Quantum Software, proyecta introducir paquetes de utilidades por 6,95 libras (unas 1.300 ptas.).

En España, se espera que el precio de los cartuchos esté en torno a las 500 ptas. Mientras, se van confirmando los rumores de la bajada inmediata del Spectrum, cuyo precio oscilará alrededor de las 31.000 ptas.

## LIBROS

### BASIC curso acelerado



### BASIC

### CURSO ACELERADO

Paraninfo - Claude J. De Rossi - 224 páginas.

Como su propio nombre indica, está dirigido a personas que necesiten aprender rápidamente este lenguaje, teniendo en cuenta que el lector de este libro no tiene conocimientos sobre el tema.

Para conseguirlo, se ha escrito de una forma informal y evitando en lo posible usar complejos tecnicismos, que pudieran confundir al lector. Lo que se ha intentado en realidad, es confeccionar un texto para aprender de forma auto-suficiente.

Cada uno de los capítulos, se encuentra estructurado de una forma amena y sencilla, y acompañado además de bastantes ejemplos que sirven para lograr clarificar cada uno de los temas que se explican.

Al final de cada capítulo, hay una serie de ejercicios que el lector tiene que intentar resolver, y que son resumen de todo lo explicado. Las respuestas a estos ejercicios se encuentran al final del libro.

El texto es muy claro, y está muy bien organizado, de forma que se tratan todos los comandos del Basic de una forma bastante generalizada, es decir, no limitándose al Basic del Spectrum, sino, por el contrario, ofreciéndonos una visión mucho más generalizada del lenguaje, lo que nos permite acercarnos también a otros ordenadores.

Al final de la obra, tenemos un índice alfabético de materias y comandos que nos permite localizar cualquiera de éstos, en un momento determinado.



# MICROHOBBY CASSETTE

**TODOS LOS MESES DIEZ BUENOS PROGRAMAS  
INEDITOS PARA TU SPECTRUM**

## MICROHOBBY CASSETTE

¡¡GRATIS!!  
UN CASSETTE  
VIRGEN

AÑO I - N.º 1

cada mes te ofrecemos una cuidada selección de buenos programas de juegos y utilidades, con la garantía de Microhobby-Semanal.

NOTA: Los programas de esta cinta no han sido publicados anteriormente.

**395 Ptas.**

**10**

**PROGRAMAS**

**PARA**

**TU**

**SPECTRUM**

16/48 K

## MICROHOBBY CASSETTE

- Tiro pichón ● Randax ● Sintetizador
- U-33 ● Barras ● Hiperynto ● Rótulos
- Cazafantasmas ● Duplex ● Agenda



**YA EN  
TU  
KIOSCO  
EL  
N.º 1**

**GRATIS  
CON EL  
N.º 1  
UN CASSETTE  
VIRGEN**



## ENCRUCIJADA

Proponemos una manera, sencilla y rápida, de acceder a distintos segmentos del programa estructurados como subrutinas mediante la elección de un número.

El método es crear una variable de cadena conteniendo TODOS los números de línea a los que queremos bifurcar cuando se cumpla una determinada condición (pulsar una tecla, cierto valor de una variable, etc...)

Luego, realizamos un cálculo de dónde se encuentra el número de línea que interesa, basándonos en la condición y en la longitud de las líneas (dada por la variable step); a continuación, fragmentamos la cadena (a\$) y enviamos el control del programa a un sitio determinado mediante la función VAL.

El cometido de la variable step es permitirnos utilizar lí-



neas de salto de los caracteres que queramos; por ejemplo, si nuestro programa no va a bifurcar más allá de la línea 90, podríamos construir a\$ como a\$ =

«6090» y asignar a step el valor 2.

Naturalmente, esta manera de enfocar el problema es igualmente válida para la sentencia GOTO.

```
5 REM ***PROGRAMA 1***
10 INPUT x,y
20 PRINT x+y
30 GO TO 10
```

```
0 10 LET a$="0100020003000400050
15 LET step=4: LET sup=0: LET
inf=sup
20 INPUT num
25 IF num<1 OR num>LEN a$/step
THEN GO TO 20
30 LET sup=num*step
32 LET inf=sup-step+(num=1)
35 GO SUB UAL a$(inf TO sup)
40 STOP
100 PRINT 1: RETURN
200 PRINT 2: RETURN
300 PRINT 3: RETURN
400 PRINT 4: RETURN
500 PRINT 5: RETURN
```

## Fallo de la ROM?

Todos aquellos que se interesen por las aplicaciones científico-técnicas del Spectrum, utilizándolo como una sofisticada calculadora programable, se habrán topado, en alguna ocasión, con la necesidad de calcular potencias de números o funciones.

El problema se presenta cuando queremos calcular potencias de números negativos, expresiones del tipo  $-3^2$ .

Si intentamos el cálculo en comando directo, nos encontraremos con la sorpresa de que el resultado es  $-9$  (¡)

en lugar de  $+9$ ; para aumentar más aún la confusión, realizando este cálculo en modo programa, normalmente se obtiene un mensaje de error del tipo «argumento no válido», con la consiguiente detención del programa.

El programa 1 evidencia este hecho y le permitirá experimentar con los posibles valores de la base (x) y del exponente (y). El programa 2, propone una manera alternativa de solucionar el problema; en líneas generales, realiza lo siguiente:

Línea 20: detecta si la

```
5 REM ***PROGRAMA 2***
6 LET a$="": LET r$=a$: LET
x=0: LET y=0
7 CLS
10 INPUT "Base=" ; x
15 INPUT "Exponente=" ; y
20 LET neg=NOT (SGN x+1)
30 IF neg THEN PRINT PAPER 5;
INK 1; FLASH 1; "Base negativa, no
normalmente se obtendría Invalid
Argument": PRINT : LET x=ABS x:
LET a$=STR$ (-neg): LET a$=a$(1)
40 LET resultado=x+y
50 LET r$=(a$(1) AND neg)+STR$
resultado
60 PRINT "Resultado de x+y ";
INVERSE 1; r$
70 PRINT "Pulsa una tecla": PA
USE 0
100 GO TO (7 AND neg)+(10 AND N
OT neg)
```

base es o no menor que cero.

Línea 30: si es negativo, informa de ello y asigna a a\$ el carácter «-» para su posterior impresión.

Línea 50: convierte «resultado» a una cadena alfanumérica para poder incluir el

signo «-» si la base es menor que cero.

Línea 100: Dependiendo de si la base es o no negativa, borra la pantalla.

No se ha tenido en cuenta el que el exponente sea par o impar a la hora de mostrar el resultado; el método para tenerlo en cuenta sería el mismo.



# LAS MIL CARAS

Matias VAQUERO VICENTE

Spectrum 48 K

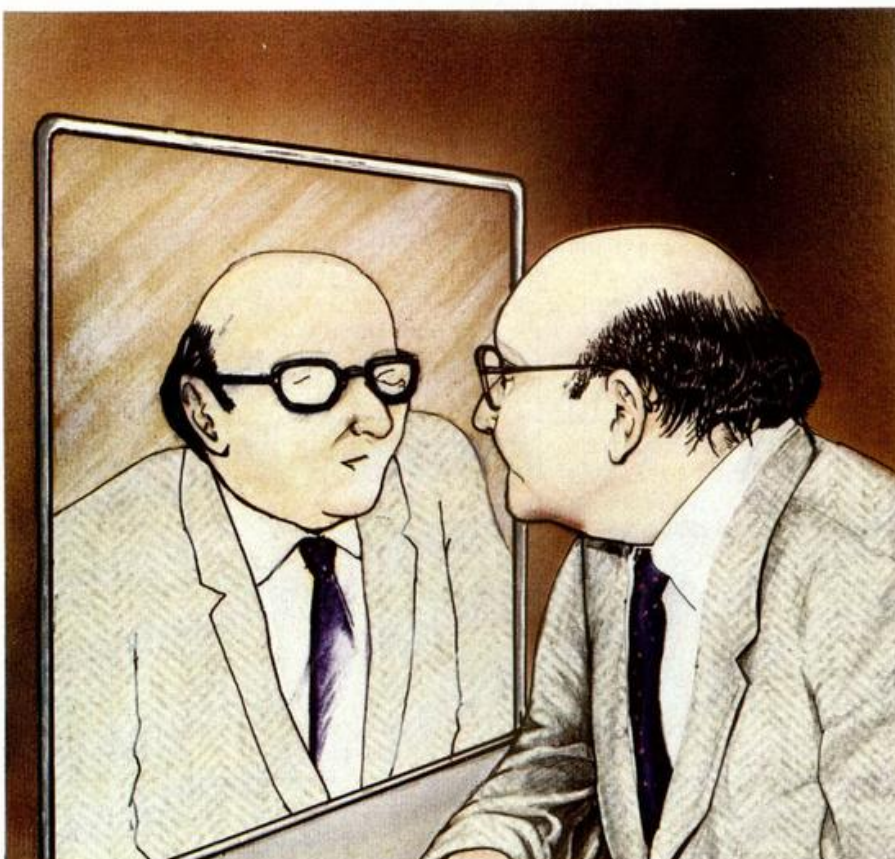
Se trata de un juego de tablero en el que tendremos que demostrar nuestra rapidez de reflejos hasta completar la figura que, paulatinamente, se va dibujando en cada casilla, una vez reflejada en un «espejo».

Contando con la participación de dos jugadores, se irá colocando alternativamente una cara en el encasillado que debe cumplir la condición de ser uno de los dos reflejos posibles de la anterior respecto a un punto definido en las intersecciones del interior del tablero.

A medida que el juego avanza, la cara va adquiriendo un rasgo más, hasta que, en un momento determinado, uno de los dos jugadores pierde por no poder colocar un «espejo» o una cara más.

Una peculiaridad de este juego, es la jugada «demostración» automática que aparece en pantalla al cargar la cinta. Esta es bastante similar al juego en sí y nos dará una idea clara de su funcionamiento.

```
50 RUN 1060
50 DATA 48,80,112,144,176,208
70 DATA 8,40,72,104,136,168
80 REM
90 REM
100 REM
110 CLS : BORDER 4: PAPER 4: IN
K 1: CLS
115 FOR F=1 TO 20: PRINT AT F,6
: PAPER 5:
: NEXT F
120 PRINT AT 1,26:"ULTIMA":AT 2
26:"CARA":AT 9,26:"ULTIMO":A
T 10,26:"ESPEJO"
130 RESTORE : FOR F=1 TO 6: REA
D X: PLOT X,8: DRAW 0,160: NEXT
F
140 FOR F=1 TO 6: READ Y: PLOT
48,Y: DRAW 160,0: NEXT F
150 PRINT AT 21,6:"A B C
D E"
160 PRINT AT 20,5:"1":AT 16,5:"
2":AT 12,5:"3":AT 8,5:"4":AT 4,5
"5"
170 RETURN
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 PRINT AT 14,27: PAPER 2: IN
K 6: FLASH 1: "JUEGA":AT 15,27:"E
L":BEEP .5,15: PRINT AT 14,
27:"JUEGA":AT 15,27:"EL":t
230 IF MOV=1 THEN RETURN
240 GO SUB BORRADO
250 INPUT "Coordenadas del espe
jo?":P$
```



PEJO

```
260 IF LEN P$>2 THEN PRINT #1;
PAPER 2: INK 6: FLASH 1: "PONGA
LA LETRA SEGUIDA DEL NUM.": BEEP
1,-10: GO TO 250
270 IF CODE P$(1)<66 OR CODE P$
(1)>69 OR CODE P$(2)<50 OR CODE
P$(2)>53 THEN PRINT #1: PAPER 2;
INK 6: FLASH 1: "DEBE ESTAR DE
NTRIO DEL TABLERO ": BEEP 1,-10:
GO TO 250
280 LET YP=Y(VAL P$(2))
290 LET XP=X(CODE P$(1)-64)
300 IF POINT (XP+1,YP+1) THEN P
RINT #1: PAPER 2: INK 6: FLASH 1
: "AHI YA HAY UN ESPEJO"
310 BEEP 1,-10: GO TO 250
320 FOR F=1 TO 3: CIRCLE XP,YP,
F: NEXT F
330 PRINT AT 11,28:P$
340 REM
350 LET X1=X-16
360 FOR F=1 TO 6
370 IF X1=X(F) THEN LET V1=F:
GO TO 380
380 NEXT F
390 LET V1=V1+64: LET V$=CHR$ V
1
400 FOR F=1 TO 6
410 IF Y1=Y(F) THEN LET V1=F:
GO TO 430
420 NEXT F
430 LET X2=X+2*(XP-X)-16
440 FOR F=1 TO 6
450 IF X2=X(F) THEN LET W=F: G
O TO 470
460 NEXT F
470 LET W=W+64: LET W$=CHR$ W
480 LET Y2=Y(CODE P$(2))
490 REM
500 LET A$="CASILLAS": LET G$="
POSIBLES"
510 FOR F=1 TO 8: PRINT AT F+4,
1:P$(F): BEEP .01,F+2: PRINT AT
F+4,3:G$(F): BEEP .01,F+2+1: NEX
T F
520 PRINT AT 15,1:V$:V1:AT 17,1
:W$:Y2
530 IF CODE V$<65 OR CODE V$>69
THEN PRINT AT 15,0:
540 IF CODE W$<65 OR CODE W$>69
THEN PRINT AT 17,0:
550 IF V1<1 OR V1>15 THEN PRINT
AT 15,0:
560 IF Y2<1 OR Y2>5 THEN PRIN
T AT 17,0:
570 IF X1<48 OR X1>176 OR Y1
<8 OR Y1>136 THEN GO TO 590
580 IF POINT (X1+16,Y1+16) TH
EN PRINT AT 15,0:
590 IF X2<48 OR X2>176 OR Y2<
24 OR Y2>152 THEN GO TO 610
600 IF POINT (X2+16,Y2) THEN P
RINT AT 17,0:
610 LET H$=SCREEN$(15,1): LET
J$=SCREEN$(15,2): LET K$=SCREEN
$(17,1): LET L$=SCREEN$(17,2)
```

```
620 LET gan=t+1: IF gan=3 THEN
LET gan=1
630 IF H$+J$+K$+L$=" " THEN
PRINT #1: PAPER 6: INK 2: "GANAD
OR EL ";gan;" OTRA PARTIDA?": P
AUSE 0: GO TO CODE INKEY$*100
640 RETURN
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 INPUT "Coordenadas de la ca
silla?":C$
700 IF LEN C$>2 THEN GO TO 740
710 IF MOV=1 THEN GO TO 730
720 IF C$<>H$+J$ AND C$<>K$+L$
THEN GO TO 750
730 IF CODE C$(1)=65 AND CODE
C$(1)<=69 AND CODE C$(2)=49 AND
CODE C$(2)<=53 THEN GO TO 760
740 PRINT #1: PAPER 2: INK 6: F
LASH 1: "TECLEE LA LETRA SEGUIDA
DEL NUM.": BEEP 1,-10: GO TO 600
750 PRINT #1: FLASH 1: PAPER 2:
INK 6: "AHI NO PUEDE PONE
R": BEEP 1,-10: GO TO 600
760 PRINT AT 3,28:C$: DIM X(6):
DIM Y(6)
770 RESTORE : FOR F=1 TO 6: REA
D X(F): NEXT F
780 FOR F=1 TO 6: READ Y(F): NE
XT F
790 LET XC=X(CODE C$(1)-64)+16
800 LET YC=Y(VAL C$(2))+16
810 REM
820 REM
830 PLOT XC,YC: CIRCLE XC,YC,12
840 IF MOV=1 THEN PLOT XC-4,YC+
4: CIRCLE XC-4,YC+4,2
850 IF MOV=2 THEN PLOT XC+4,YC+
4: CIRCLE XC+4,YC+4,2
860 IF MOV=3 THEN PLOT XC,YC: D
RAW -2,-2: DRAW 4,0: DRAW -2,2
870 IF MOV=4 THEN PLOT XC-4,YC-
7: DRAW 8,0
880 IF MOV=5 THEN PLOT XC+11,YC
+4: DRAW 0,-8: PI
890 IF MOV=6 THEN PLOT XC-11,YC
+4: DRAW 0,-8: PI
900 IF MOV=7 THEN PLOT XC-12,YC
+9: DRAW 24,0: PLOT XC-8,YC+8: D
RAW 0,6: DRAW 16,0: DRAW 0,-6
910 IF MOV=8 THEN FOR F=YC+8 TO
YC-14: PLOT XC-8,F: DRAW 16,0:
NEXT F
920 IF MOV=9 THEN PLOT XC+8,YC-
9: DRAW 0,-7: PLOT XC-8,YC-9: DR
AW 0,-7
930 IF MOV=10 THEN DRAW 8,4: DR
AW 8,-4
940 IF MOV=11 THEN FOR F=1 TO 4
: PLOT XC-2,YC-12-F: DRAW 4,0: N
EXT F
950 RETURN
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
```



```

1000 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
1010 REM : NEXT f: RETURN
1020 REM ROTULACION
1030 REM
1040 FOR f=1 TO LEN a$: PRINT AT
1050 INT ((31-LEN a$)/2)+f; a$(f):
BEEP 01, RND*20: NEXT f: RETURN
1060 REM INICIALIZACION
1070 REM
1080 POKE 23658,8
1090 LET cuadr=90
1100 LET coordp=190
1110 LET coordc=660
1120 LET borrado=980
1130 LET rot=1020
1140 LET mov=1: LET t=0
1150 REM INSTRUCCIONES
1160 REM
1170 REM
1175 CLS : BORDER 6: PAPER 6: IN
K 1
1180 LET L=5: LET A$="EL JUEGO D
E LOS ESPEJOS": GO SUB ROT: LET
L=6: LET A$="QUE SE DESPLAZAN":
GO SUB ROT: LET L=8: LET A$="O M
ATIAS VAQUERO 1984": GO SUB ROT
1200 LET L=12: LET A$="QUIERE IN
STRUCCIONES?": GO SUB ROT: PAUSE
0
1210 IF INKEY$="N" THEN GO TO 14
40
1220 CLS : LET L=1: LET A$="ESTE
JUEGO ESTA BASADO": GO SUB ROT:
LET L=2: LET A$="EN EL CUENTO":
GO SUB ROT: LET L=3: LET A$="AC
ERCAMIENTO A AL-MU'TASIM": GO
SUB ROT
1230 LET L=4: LET A$="DEL ABOGAD
O HINDU": GO SUB ROT: LET L=5: L
ET A$="MIR BAHADUR ALI": GO SUB
ROT
1240 LET L=6: LET A$="QUE LO SUB
TITULO": GO SUB ROT: LET L=7: L

```

```

ET A$="UN JUEGO CON ESPEJOS":
GO SUB ROT: LET L=8: LET A$="QUE
SE DESPLAZAN": GO SUB ROT
1250 PAUSE 100: LET L=10: LET A$
="APARECE COMENTADO EN LA REVIST
A": GO SUB ROT: LET L=11: LET A$
="CACUMEN' NUMERO 20": GO SUB R
OT
1260 PAUSE 100: LET L=13: LET A$
="EL CUENTO (IGUAL QUE EL JUEGO)
": GO SUB ROT: LET L=14: LET A$
="TRATA DE LA BUSQUEDA DEL ALMA":
GO SUB ROT: LET L=15: LET A$="D
E ALMOTASIM A TRAVES DE LOS": GO
SUB ROT: LET L=16: LET A$="REFL
EJOS QUE DEJA EN OTROS": GO SUB
ROT: LET L=17: LET A$="PERSONAJE
S": GO SUB ROT
1270 PRINT #1: PULSE UNA TECL
A PARA SEGUIR : PAUSE 0: CLS :
LET L=1: LET A$="EN CADA PASO S
E FORMA UNA CARA": GO SUB ROT: L
ET L=2: LET A$="(UN POCO OCCIDEN
TALIZADA)": GO SUB ROT: LET L=3:
LET A$="QUE ES EL REFLEJO DE OT
RA": GO SUB ROT: LET L=4: LET A$
="ANTERIOR": GO SUB ROT
1280 LET L=5: LET A$="HASTA QUE
LLEGA EL MOMENTO": GO SUB ROT: L
ET L=6: LET A$="EN QUE UN ROSTRO
NO SERA REFLEJO": GO SUB ROT: L
ET L=7: LET A$="DE NINGUN OTRO":
GO SUB ROT: LET L=8: LET A$="E
S ALMOTASIM": GO SUB ROT
1290 PAUSE 50: LET L=10: LET A$
="LA PARTIDA Y LA NOVELA": GO SUB
ROT: LET L=11: LET A$="HAN TERM
INADO": GO SUB ROT
1300 PAUSE 50: LET L=13: LET A$
="PARA JUGAR SE DEBERA SITUAR": G
O SUB ROT: LET L=14: LET A$="PRI
MERO UN ESPEJO EN LAS": GO SUB R
OT: LET L=15: LET A$="INTERSECCI
ONES DE LAS CASILLAS": GO SUB RO
T

```

```

1310 LET L=16: LET A$="Y DESPUES
EL ROSTRO REFLEJADO": GO SUB RO
T: LET L=17: LET A$="DEL ANTERIO
R": GO SUB ROT: PAUSE 50: LET L=
19: LET A$="PIERDE EL QUE NO PUE
DA HACERLO": GO SUB ROT
1320 PRINT #1: PULSE UN
A TECLA : PAUSE 0
1330 REM DEMOSTRACION
1340 LET r$="B4B5E5E2D2A2B2B3A3
D3E3"
1350 LET q$="D5D4E4E2C2B2E3B4
C4E5"
1360 GO SUB cuadr
1370 LET t=t+1
1380 IF mov>1 THEN LET p$=q$(mov
*2)+q$(mov*2+1): PRINT : INVERSE
1: AT 15,27: PULSE AT 16,27: U
NA : AT 17,27: TECLA: PAUSE 0:
FOR f=15 TO 17: PRINT AT f,27:
FOR f=15 TO 17: GO SUB borrado: G
O SUB 260
1390 LET c$=r$(mov*2)+r$(mov*2+1
): GO SUB 700
1400 LET mov=mov+1
1410 IF mov=12 THEN PRINT #1: "EL
QUE JUEGA PIERDE POR NO PODERCO
LOCAR OTRA CARA.
PAUSE 0: GO TO 1460
1420 GO TO 1370
1430 REM PROGRAMA PRINCIPAL
1440 REM
1450 REM
1460 LET mov=1: LET t=1
1470 GO SUB cuadr
1480 GO SUB coordp
1490 GO SUB coordc
1500 LET mov=mov+1: LET t=t+1
1510 IF t=3 THEN LET t=1
1520 GO TO 1480
1530 REM OTRA O FINAL
7800 CLS : PRINT AT 10,10: "HASTA
OTRA": STOP
8300 GO TO 1440

```

# INTEGRALES

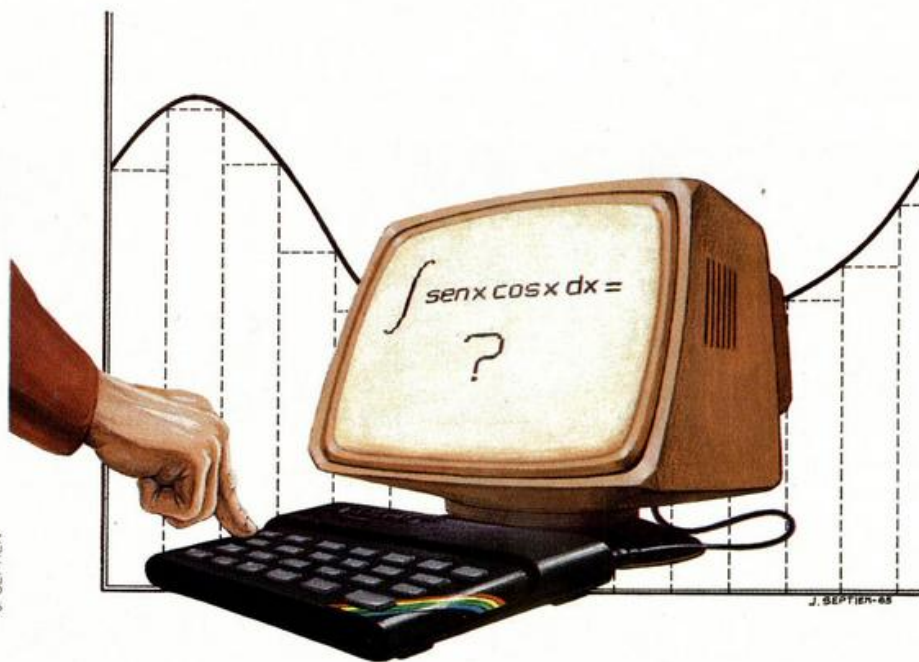
Belén SAENZ DE SANTAMARIA

Spectrum 16 K

**El método de las parábolas es, por delante del método de los rectángulos y del de los trapezios, el método de integración aproximada más exacto.**

Geométricamente, una integral definida representa el área comprendida entre la función que queremos integrar, el eje y las rectas. El método de integración aproximada de las parábolas (o método de Simpson) divide el intervalo de integración en n partes iguales (siendo n un número par) y sustituye los trozos de la curva que queremos integrar por arcos de parábola.

Aclarado esto, y una vez tecleado el programa, hemos de proceder a la introducción de los datos de la integral que se quiere realizar, datos tales como extremos de integración, función que se quiere integrar, número de divisiones que se quieren hacer en el intervalo..., que son solicitados por el ordenador mediante sentencias Input.



```

1 REM © BELEN SAENZ DE SANTAM
ARIA
2 BORDER 4: INK 4: CLS
3 PRINT AT 5,6: "INTEGRALES DE
FINIDAS"
4 PRINT AT 7,5: "METODO DE LAS
PARABOLAS" AT 8,14: "PARA": AT 9,
5: "INTEGRACION APROXIMADA."
5 PAUSE 50: BORDER 5: INK 1:
CLS
10 PRINT AT 3,3: "INTERVALO DE
INTEGRACION"
20 INPUT "a": a: INPUT "b": b
30 PRINT AT 5,10: "[a,b]=[",a,"
",b,"]"
40 PRINT AT 7,3: "FUNCION A INT
EGRAR"
50 INPUT "INTEGRAL "; I$
60 PRINT AT 9,10: I$
70 PRINT AT 11,3: "NUMERO DE DI
VISIONES"
80 INPUT "n (par) ", n

```

```

90 IF n<=0 OR n-INT n<>0 OR (n
/2)-INT (n/2)<>0 THEN GO TO 80
100 PRINT AT 13,10: "n=";n
110 PRINT AT 17,0: "Si quieres e
fectuar alguna "correction, pul
sa <b>.", "Para continuar pulsa
", "cualquier tecla."
120 PAUSE 0: CLS
130 IF INKEY$="b" OR INKEY$="B"
THEN GO TO 10
140 LET dx=1: LET e=2.71828182
150 DIM y(n)
160 LET h=(b-a)/n
170 FOR k=1 TO n-1
180 LET x=a+k*h
190 LET y(k)=VAL I$
200 NEXT k
210 LET x=a: LET y0=VAL I$
220 LET x=b: LET y(n)=VAL I$
230 LET S=y0+y(n)
240 FOR k=1 TO n-1 STEP 2
250 LET S=S+4*y(k)

```



```
260 NEXT k
270 FOR k=2 TO n-2 STEP 2
280 LET S=S+2*y(k)
290 NEXT k
300 LET S=(h/3)*S
310 PRINT AT 5,3;"LA SOLUCION DE
```

```
320 PRINT AT 6,3;"LA INTEGRAL D
E";I$
330 PRINT AT 7,3;"ENTRE ";a;" Y
";b;" ES"
340 PRINT AT 10,5;S
350 PRINT AT 21,0;"(Pulse una t
ecla para continuar)"
```

```
360 PAUSE 0: CLS
370 PRINT AT 5,3;"ALGUNA INTEGR
AL MAS?"
380 PAUSE 0: CLS: IF INKEY$=""S
" OR INKEY$="s" THEN GO TO 10
390 STOP
```

# KAMICACES 2.000

Angel Luis MARTINEZ COB

## Spectrum 48 K

**Estamos ante un juego de habilidad y destreza en el que tendremos que superar la amenaza de infinidad de naves «Kamicaces» enemigas que nos atacan sin piedad.**

Ronda el año 2000 y pilotamos una nave, en un determinado sistema galáctico, atacado constantemente por otras naves enemigas a las que tendremos que disparar antes que ellas nos alcancen. Para ello disponemos de cuatro cañones (cada uno de los cuales se activa con la

determinada tecla del cursor) que nos irán consumiendo combustible a medida que los activamos.

Para reponerlo antes de que nos precipitemos al vacío, tendremos que abatirla en una de las veces que atraviesa la pantalla por la parte superior.

### NOTAS GRAFICAS

A B C D E F G H I J K L M N O P  
Q R  
X .

Dos datos más: cuando consigamos 2.000 puntos, obtendremos una nave extra, y cada cincuenta naves enemigas que derribemos, pasaremos a una nueva fase con un nivel de dificultad mayor, ya que los kamicaces aparecerán más cerca de nuestra nave.

Para disparar, hay cuatro teclas:

- 5, hacia la izquierda.
- 6, hacia abajo.
- 7, hacia arriba.
- 8, hacia la derecha.

# ...MI ORDENADOR ES SINCLAIR, MI SERVICIO TECNICO ES HISSA...

Y es lo lógico. Si has elegido el mejor microordenador del mercado, no vas a repararlo con cualquiera.



Sólo Hissa te puede garantizar la utilización de piezas originales SINCLAIR y expertos técnicos en reparación.

Y recuerda que no tendrás sobresaltos con el precio.

## "COSTE ESTANDAR POR REPARACION"

ZX 81:	3.150 Ptas.
Spectrum 16K:	5.250 Ptas.
Spectrum 48K:	6.300 Ptas.

Acude a la delegación **HISSA** más cercana.

C/. Aribau, n.º 80, piso 5.º 1.º  
Telfs.: (93) 323 41 65 - 323 44 04  
08036 BARCELONA

C/. San Sotero, n.º 3  
Telfs.: 754 31 97 - 754 32 34  
28037 MADRID

C/. Avda. de la Libertad, n.º 6. Bloq. 1.º Entl. Izq. D.  
Telf. (968) 23 18 34  
30009 MURCIA

P.º de Ronda, n.º 82, 1.º E  
Telf.: (958) 26 15 94  
18006 GRANADA

C/. 19 de Julio, n.º 10 - 2.º local 3  
Telf.: (985) 21 88 95  
33002 OVIEDO

C/. Hermanos del Río Rodríguez, n.º 7 bis  
Telf.: (954) 36 17 08  
41009 SEVILLA

C/. Universidad, n.º 4 - 2.º 1.º  
Telf.: (96) 352 48 82  
46002 VALENCIA

Avda. de Gasteiz, n.º 19 A - 1.º D  
Telf.: (945) 22 52 05  
01008 VITORIA

C/. Travesía de Vigo, n.º 32 - 1.º  
Telf. (986) 37 78 87  
6 VIGO

C/. Atares, n.º 4 - 5.º D  
Telf.: (976) 22 47 09  
50003 ZARAGOZA







# Chips & Tips

## Sinclair ZX Spectrum \*

Nº1 en Ventas

- Color, sonido...
- Alta resolución gráfica
- 2 versiones:

16K RAM 32.000 pts.  
48K RAM 41.900 pts.



+ regalo sorpresa \* Garantía INVESTRONICA

## ZX Spectrum PLUS \*

NUEVO

- 64 K Memoria:
- 16 K ROM - 48 K RAM
- Color - Sonido
- Teclado profesional (similar al QL)
- 58 teclas, barra espaciadora
- Botón de reset
- Total compatibilidad Software Spectrum
- Total compatibilidad periféricos Spectrum

\* Garantía INVESTRONICA



## Programas

### SPECTRUM

MATCH POINT .....	1.900
SABRE WULF .....	2.300
FULL THROTTLE .....	1.700
TORNADO LOW LEVEL .....	1.700
OLYMPICON .....	1.700
STOP THE EXPRESS .....	1.900
CODE NAME MAT .....	1.700
BEACH HEAD .....	1.900
FIGHTER PILOT .....	1.650
JET SET WILLY .....	1.650
ANDROID TWO .....	1.650
ATIC ATAC .....	1.650
MANIC MINER .....	1.650
SCUBA DIVE .....	1.650
ALCHEMIST .....	1.650
LUNAR JETMAN .....	1.650
PEDRO .....	1.650
HUNTER KILLER .....	1.650
(Simulador Sub.) .....	1.650
MASTERCHESS .....	1.650
LA PULGA .....	1.900
HORMIGAS .....	1.900
FRED .....	1.900
HOMBRE DE NIEVE .....	1.900
BANDERA A CUADROS .....	2.500
HORACIO ESQUIADOR .....	2.000
DEATHCHASE .....	1.650
1, 2, 3... RESPONDA .....	2.925
OTRA VEZ .....	2.200
BASE DE DATOS .....	2.500
VU-CALC .....	2.500
VU-3 D .....	2.500
COMPILER .....	2.500
FORTH .....	2.500
MELODIAN .....	3.800
FICHERO MUSICAL .....	2.500

### COMMODORE 64

BEACH HEAD .....	2.300
WIMBLEDON 64 .....	2.300
MANIC MINER .....	1.800
SOLO FLIGHT .....	3.900
(Simulador vuelo) .....	2.300
ENCOUNTER .....	2.800
DECATHLON .....	2.800
PITFALL .....	2.800

INDIANA JONES .....	3.700
FIGHTER PILOT .....	2.800
GHOST BUSTERS .....	2.300
COLOSSUS CHESS .....	2.300
ASTRO CHASE .....	2.300
ZAXXON .....	2.800
H.E.R.O. .....	1.800
JET SET WILLY .....	1.700
KONG .....	1.900
LA PULGA .....	2.200
REVENGE MUTANT .....	1.900
CAMELS .....	1.900
CHINESSE JUGLER .....	1.900
HUSTLER .....	3.300
PROCESADOR DE .....	3.300
TEXTOS .....	3.300
MAILING ETIQUETAS .....	3.300
CONTABILIDAD .....	3.300
PERSONAL .....	3.300
BASE DE DATOS .....	3.300

### SPECTRAVIDEO

MUSIC MENTOR .....	4.900
SECTOR ALPHA .....	4.900
FRANTIC FREEDY .....	3.500
SUPER CROSS FIRE .....	3.500
JUNO LANDER .....	1.800
FLIPPER SLIPER .....	3.500
OLD MAC FARMER .....	2.300
TETRA HORROR .....	2.300
TELEBUNNY .....	2.300
TURBOAT .....	2.300
SASA .....	2.300
NINJA .....	2.300
FONT EDITOR .....	2.300
SPRITE GENERATOR .....	2.300
SPECTRA DIARY .....	2.300
SPECTRA HOME .....	2.300
ECONOMIST .....	2.300
SPECTRA CHECKBOOK .....	2.300
CONTABILIDAD GENERAL I .....	15.000
CONTROL STOCKS .....	12.500
PROFILE + ETIQUETAS .....	12.500
FORTTRAN 80 .....	56.000
COBOL 80 .....	Consultar
VENCIMIENTOS .....	9.500

## Sinclair QL \*

NUEVO



- 128 K Memoria ampliables a 640 K
- Procesador 32 bits (M-68008)
- Teclado profesional
- Salida RGB o monitor monocromo y TV.

- 2 Microdrives de 100 K
- Software incluido: Base de datos, hoja de cálculo, procesador de textos, gráficos

\* Garantía INVESTRONICA

## Periféricos Spectrum indescomp \*

1. TECLADO MULTIFUNCION
2. CENTRONICS RS/232
3. CONTROLADOR DOMESTICO
4. AMPLIACION DE MEMORIA DE 16 a 48 K EXTERNA
5. AMPLIACION DE MEMORIA DE 16 a 48 K INTERNA
6. AMPLIFICADOR DE SONIDO
7. INTERFACE JOYSTICK TIPO "KEMPSTON"
8. INTERFACE JOYSTICK PROGRAMABLE



\* Garantía INDESCOMP

## Interface 1 \*



Interface para la conexión de hasta 8 unidades Microdrives. Incluye RS-232

\* Garantía INVESTRONICA

P.V.P. 17.500 pts.

## ZX Microdrive



Unidad de cinta "sinfin" para el almacenamiento rápido de datos. 85 K

P.V.P. 17.500 pts.  
+ cartucho blank  
+ manual Learning (GRATIS)

\* Garantía INVESTRONICA

## AMSTRAD

LA PULGA .....	1.900
FRED .....	1.900
SPANNER MAN .....	1.900
BASE DE DATOS .....	2.300
PASCAL .....	5.500
DISEÑADOR DE GRAFICOS .....	4.900
MANIC MINER .....	1.900
SIMULADOR DEVUELO .....	2.300
TENIS .....	1.900
HUNTER KILLER .....	1.900
HAUNTED EDGES .....	1.900
ATOM SMASHER .....	1.900
LABERINTO DEL SULTAN .....	1.900
ELECTRO FREDDY .....	1.900
PUNCHY .....	1.900
MASTERCHESS .....	1.900
HARRIER ATTACK .....	1.900
ROLAND EN EL INFIERNO .....	1.900
AMSWORD (Proc. textos) .....	2.300
AMSCALC (Hoja Cálculo) .....	3.900
DEVPAC (Ensamblador/Desensamblador) .....	4.300

NUEVO

## Wafadrive



\* Garantía MICROBYTE

Sofisticado sistema de almacena-miento rápido de programas y datos.

- 2 Drives
- Cartridges de 128 K. c/u
- Cartridges con autoprotección
- Interface RS-232
- Oferta especial de lanzamiento + procesador de texto

P.V.P. 48.500 pts.

Especialmente diseñado para el Spectrum.

## LIBROS

Todos los títulos para todos los ordenadores

## PROGRAMAS

Los últimos best-sellers

## PERIFERICOS

Impresoras, monitores, diskettes, cintas, etc.

## CREDITO

Facilidades de pago hasta 36 meses\*

\* Solo Madrid

## ENVIOS GRATIS A PROVINCIAS





**MADRID**  
Puerto Rico, 21-23  
28016 MADRID  
Tels. (91) 250 74 04/02

**MADRID**  
Padre Huidobro, s/n.  
Ctra. La Coruña, km.9,2  
28023 MADRID  
Tel. (91) 207 03 20

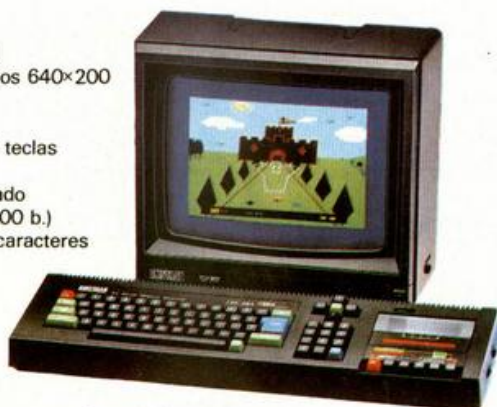
**VALLADOLID**  
Juan de Juni, 3  
VALLADOLID  
Tel. (983) 33 40 00

**BILBAO**  
Alameda Urquijo, 63  
48013 BILBAO  
Tel. (94) 431 96 67



**NUEVO**

## AMSTRAD CPC-464\*



- 64 K RAM, 32 K ROM
- Alta resolución - gráficos 640x200 pixels
- Superbasic
- Teclado profesional 74 teclas (32 redefinibles)
- Magnetófono incorporado (grabación 1.000 ó 2.000 b.)
- Display de 20, 40, 80 caracteres a voluntad
- Interface paralelo Centronics
- Pantalla monitor incluido

2 versiones  
Fósforo verde 12": 89.900 pts.  
Color 14": 126.500 pts.

\* Garantía AMSTRAD

Gratis Manual  
Firmware  
y 1 programa

## Commodore 64



- 64 K RAM
- Color, sonido
- Alta resolución, manejo de Sprites
- Teclado profesional - teclas de función programable

P.V.P. 54.400 pts.

+ Manual de programas  
y 2 programas en  
cassette (GRATIS)

## Centronics Commodore

- Permite conectar al CBM-64 cualquier impresora paralelo Centronics (no necesita Software)

- Compatible Software Commodore
- Cable incluido
- Manual de instrucciones en castellano

12.000 pts.

## SPECTRAVIDEO SV 328\*



\* Garantía INDESCOMP

- SV-328: 32 K ROM - 80 K RAM  
Teclado profesional, color, sonido, alta resolución.  
CP/M, Basic Microsoft P.V.P. 67.500 pts.  
+ 1 programa cassette gratis
- SV-318: 32 K ROM - 32 K RAM P.V.P. 49.900 pts.
- OFERTA V. PACK SV-328 + Magnetofón + Joystick  
+ 10 cintas P.V.P. 76.000 pts.
- SV-728: SISTEMA MSX P.V.P. 64.500 pts.

### OFERTA ESPECIAL

- SV-328 ordenador
- SV-605 Expander - Centronics
- Base de Datos
- 1 Caja de Diskettes

P.V.P.  
167.400 pts.

- SV-605 Expander 1 Disco 99.900 pts.
- SV-605 Expander 2 Discos 148.000 pts.
- SV-904 Magnetofón 7.900 pts.
- SV-105 Tableta gráfica 16.800 pts.
- SV-603 Adaptador juegos Coleco 12.000 pts.

## Apple IIe

TÉCNICA Y TRADICIÓN



64 K RAM ampliables a 128 K  
16 K ROM  
Gráficos alta resolución  
40 caracteres/linea  
Procesador 6502A  
La mayor biblioteca  
de Soft

P.V.P.  
178.949 pts.

## Apple Macintosh

UNA NUEVA DIMENSION DE ORDENADORES



Procesador 32 bits MC 68000 Display 9"  
512x342 pixels. 128 K RAM - 64 K ROM  
Drive incluido 3 1/2 400 K  
Mouse (Ratón)  
Software incluido:  
MAC PAINT  
MAC WRITE

P.V.P.  
583.454 pts.

## Impresora Star gémini 10X

- 120 c.p.s. bidireccional
- Tracción - fricción
- Papel standard 10"
- Set de caracteres castellano



76.500 pts.  
+ regalo sorpresa

## Joysticks alta competición

QUICK-SHOT I  
3.400 pts.



QUICK-SHOT II  
(con disparo  
automático)  
3.900 pts.



ENVIAR A CHIPS & TIPS-PUERTO RICO, 21-23. 28016 MADRID,  
AUTOBUSES: 7-16-29-51-52 - PEDIDOS POR TEL: (91) 250 74 04

cantidad	producto	ordenador	ptas.	total

FACILIDADES DE PAGO HASTA 36 MESES SIN ENTRADA

FORMA DE PAGO: ☐ Contra reembolso ☐ Incluyo talón nominativo.

D. ....

CALLE .....

NUM. .... PROVINCIA .....

**SENSACIONALES OFERTAS PARA  
USUARIOS DE VIC-20, ZX-81, ORIC,  
DRAGON, etc.  
INFÓRMESE EN "CHIPS & TIPS"**



## LOS MAS VENDIDOS

- |                       |           |
|-----------------------|-----------|
| 1. Decathlon          | Ocean     |
| 2. Knight Lore        | Ultimate  |
| 3. Underwulde         | Ultimate  |
| 4. Match Point        | Psion     |
| 5. Sabre Wulf         | Ultimate  |
| 6. Pyjamarama         | Micro Gen |
| 7. Beach Head         | U.S. Gold |
| 8. Full Throttle      | Micromega |
| 9. Gift From the Gods | Ocean     |
| 10. Videolimpic       | Dinamic   |

### LISTA ELABORADA CON LA COLABORACION DE:

Micro World  
Sinclair Store  
Geco Informática  
Software Center

## Destruye al Robot Zaxxon

### ZAXXON

U.S., Gold/ERBE

48 K

Tipo de juego: Arcade

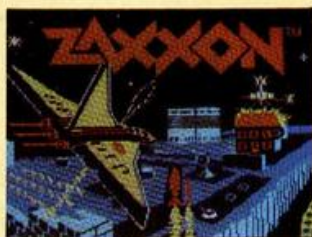
PVP: 2.100



Continuando con la racha bélica que ha hecho tan popular a la casa U.S. Gold, (recordemos si no Beach Head, Blue Max o uno de los últimos Bruce



Lee, todavía sólo disponible para el Commodore), llega ahora a España el Zaxxon, el popular juego que se hizo tan famoso hace algún tiempo en la versión de Atari, en esta ocasión en su versión para el Spectrum. Lo lógico era esperar que en el Spectrum, el juego



hubiera perdido gran parte de su vistosidad gráfica, sin embargo, esto no es así, y conserva el espíritu de aquella primera versión. La idea del juego es clara: dirigimos una nave espacial y tenemos que atacar la ciudad asteroide enemiga. En nuestro camino encontraremos emplazamientos con cañones, misiles, aviones enemigos y tanques de combustibles. Estos últimos van a ser muy importantes en el transcurso del juego, ya que si los destruimos podremos reponer combustible. El movimiento es muy simple y, con Joystick, más aún. Podemos efectuar cuatro movimientos: abajo,

arriba, derecha e izquierda, además, por supuesto, del disparo.

Es muy importante que aprendamos a conocer rápidamente el terreno por el que volamos con nuestro aparato, con el fin de aprender a pasar por los huecos de las paredes, por



las barreras electrónicas o entre el mortífero fuego de los cohetes.

Hay tres fases dentro del juego: en la primera, tenemos que ir intentando destruir los objetivos que sobrevolamos, mientras atravesamos la ciudad. Si lo conseguimos llegaremos a la segunda fase, en el espacio exterior. Allí nos enfrentaremos a los escuadrones de la aviación enemiga. Si logramos pasar, llegaremos nuevamente a



otra ciudad, donde se encuentra el malvado robot Zaxxon, nuestro principal objetivo.

**Valoración:** Entretenido, con unos gráficos bien contruidos y basado en una idea, que si bien no es totalmente original, sí ha sido tratada con mucho mimo.

Originalidad	✓	✓
Gráficos	✓	✓
Movimiento	✓	✓
Valoración	✓	✓

## Rescate en la montaña rusa

### KONG

Ocean

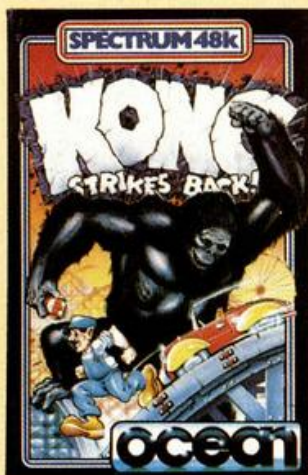
48 K

Tipo de juego: Arcade

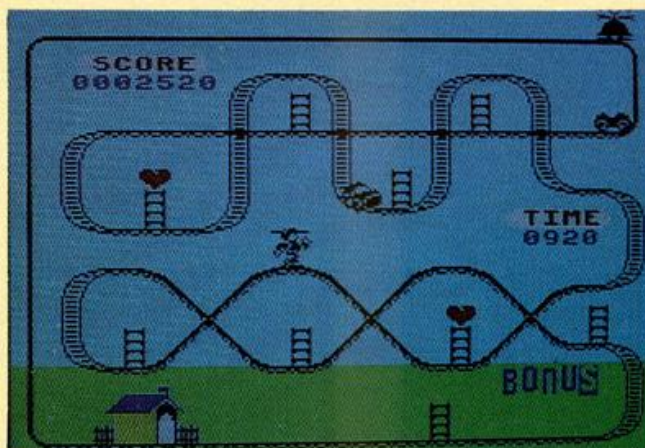
PVP: Inglés

Nada más comenzar el juego, aparece en la pantalla un parque de atracciones, con una montaña rusa por la que van descendiendo unos



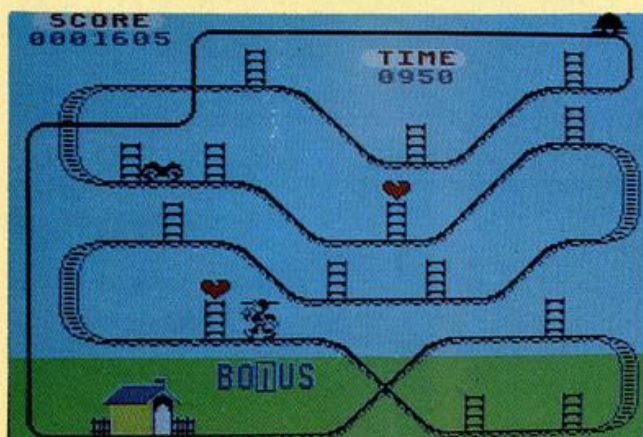


malvado gorila, va a tratar de impedirnoslo. Para conseguir hacernos fracasar en nuestro intento, pone continuamente coches en los railes de la montaña rusa esperando que estos acaben con nosotros. Disponemos de cinco vidas y otras tantas bombas que se acabarán si las usamos con demasiada frecuencia y nos veremos en un grave apuro. Afortunadamente, hay dispuestas por todo el recorrido, una serie de escaleras que pueden



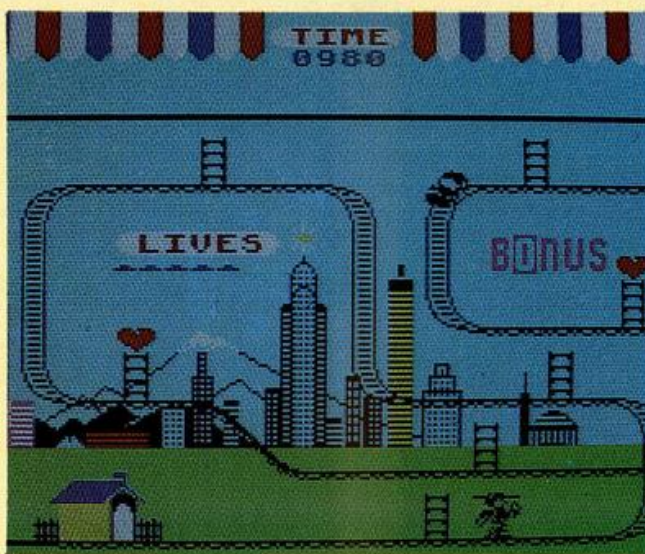
escaleras e intentar llegar adonde se encuentra la dama secuestrada en el menor tiempo posible, sobre todo, si tenemos en cuenta

está bastante logrado, cuando van por los carriles tienen incluso una cierta sensación de suspensión. Podemos utilizar el joystick o



peligrosos automóviles que debemos tratar de esquivar, con el fin de evitar que éstos nos destruyan. En lo alto de la montaña rusa se encuentra una dama, a la cual tenemos que rescatar, pero Kong, el

sernos útiles en caso de encontrarnos en un apuro. Tenemos que intentar conseguir la máxima puntuación posible, para lo cual es necesario recoger los corazones que hay encima de algunas de las



que la relación tiempo-objetivo va a ser la que determine nuestra mayor o menor puntuación.

El movimiento se realiza a través de los railes; sin embargo, hay que seguir un recorrido preestablecido de modo que no es posible desviarnos en las intersecciones de un carril con otro. Cuando el personaje se dirige hacia abajo, se desliza de la misma forma que si se encontrara en un tobogán. El movimiento de los coches

redefinir las teclas a nuestro gusto, lo que es además muy importante a la hora de facilitar nuestra tarea dentro del juego.

**Valoración:** Basado en una idea muy original, es un juego que, además de estar muy bien construido, resulta bastante entretenido. Muy recomendable para todo tipo de usuarios.

Originalidad	👍 👍 👍
Gráficos	👍 👍 👍
Movimiento	👍 👍 👍
Valoración	👍 👍 👍





## La venganza de Quasimodo

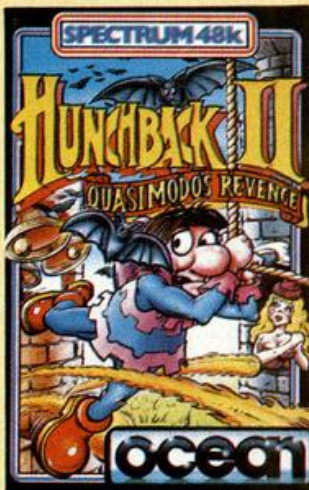
### Hunchback II

Ocean

48 K

Tipo de juego: Arcade

PVP: Inglés.



Se trata de la segunda parte de este conocido juego, en el que nuestro amigo Quasimodo vuelve a intentar rescatar a su amada Esmeralda de la peligrosa torre donde se encuentra prisionera. Al igual que en la primera parte, las trampas son muchas y la dificultad bastante alta en todas las fases del mismo; pero esto

es quizás un aliciente más para el jugador apasionado, que vera cómo poco a poco van saltando las barreras que se interponen en su camino, barreras que por cierto, en esta ocasión, son más complicadas aún que en la primera versión.

El juego tiene siete pantallas distintas, cada una de las cuales entraña una serie de peligros que tenemos que tratar de evitar a toda costa. En las seis primeras, nuestro objetivo es conseguir llegar hasta cada una de las campanas que se encuentran situadas en la parte superior de aquellas. Una vez que hemos obtenido los seis bonos de cada una de las pantallas, podremos acceder a la séptima. En ésta, la dificultad es bastante mayor que en las anteriores, ya que aquí se encuentra Esmeralda, a la cual tenemos que rescatar. Si lo conseguimos volverá a comenzar el juego; pero en esta ocasión, el nivel de dificultad será más alto que en la anterior. Las pantallas son bastante interesantes desde el punto de vista gráfico, y el movimiento resulta sencillo y práctico para el jugador. Además, es posible utilizar el joystick. Se puede también redefinir las teclas.



El gráfico de Quasimodo es el mismo que en la primera parte; sin embargo, la estructura del programa es, en esta ocasión, mucho más original y las diferentes pantallas están tratadas con mucho más mimo.

Al final de cada juego hay una tabla de records en la cual podemos dejar el

nuestro, siempre y cuando logremos alguno.

**Valoración:** Es divertido y con algunos rasgos de originalidad.

Originalidad	👍	👍
Gráficos	👍	👍
Movimiento	👍	👍
Valoración	👍	👍



```

15 BORDER 4
20 INPUT "TEMPORIZACION (1-10) ";
30 IF 1<tempo<11 OR 11<tempo<10 THEN
40 GO TO 20
50 BORDER 1
60 BORDER 1
70 BORDER 1
80 PRINT "PAUSA"
90 PRINT "PAUSA"
100 PRINT "PAUSA"
110 IF 1<tempo<11 OR 11<tempo<10 THEN
120 GO TO 20
130 GO TO 90

```

El valor asignado a la variable «tiempo» se multiplica por 50 para conseguir la temporización deseada, el resultado es asignado a la variable «pausa», utilizada como argumento.

En la línea 90 «PAUSE 0» detiene la ejecución del programa hasta que se pulse la tecla «S» o «N».

## PROGRAMAS

El programa número «1» simula una máquina de escribir. los controles son:

- SYMBOL SHIFT + Q, borra el carácter anterior.
- SYMBOL SHIFT + W, provoca un retorno de carro.
- SYMBOL SHIFT + E, termina la edición de la página.

Una vez editada la página, puede sacarse una copia por impresora seleccionando la opción «L» o grabarse en cinta con «G». La opción «C» permite editar una nueva página o terminar.

La estructura es la siguiente:

- 10 : Comentario con el nombre del programa.
- 20 : Asignación del color rojo para borde, azul para el fondo y blanco para los caracteres.

- 30 : Inicialización del cursor en la posición 0, 0.
- 40 : Visualización del cursor. Se utiliza uno de los gráficos predefinidos.
- 50 : Pausa hasta que se pulsa una tecla.
- 60-100 : Verificación de la tecla pulsada. Su código ASCII debe estar comprendido entre el número 32 (espacio) y el 122 (z) o ser uno de los códigos de control del programa:

“<” = (SYMBOL SHIFT + Q)  
 “>” = (SYMBOL SHIFT + W)  
 “=” = (SYMBOL SHIFT + E)

- 110 : Visualización de la tecla pulsada.
- 120-140 : Incremento de la posición del cursor y comprobación del final de línea y final de página.
- 150 : Salto a la línea que visualiza el cursor.
- 1000 : Emplea la rutina que borra el carácter situado a la izquierda del cursor (control = SYMBOL SHIFT + Q).
- 1005 : Borra el cursor.
- 1010-1030 : Decremento de la posición del cursor y comprobación del principio de línea y principio de página.
- 1040 : Salto a la línea que visualiza el cursor.
- 1100 : Comienzo de la rutina que hace saltar el cursor al comienzo de la siguiente línea.

- guiente línea, simulando el retorno de carro de una máquina de escribir (control = SYMBOL SHIFT + W).
- 1105 : Borrado del cursor.
- 1110 : Inicialización de la nueva posición del cursor.
- 1120 : Salto a la línea que comprueba el final de página y línea.
- 1205 : Borrado del cursor.
- 1210 : Visualización de las opciones:

- L - Listar
- G - Grabar
- C - Continuar
- 1220-1250 : Comprobación de la opción elegida. Imprimir el contenido de la pantalla. Se utiliza la sentencia «COPY».
- 1310 : Salto a la visualización de las opciones.
- 1350-1380 : Grabar en cinta el contenido de la pantalla. Debe introducirse previamente el nombre que deseamos asignarle. Se utiliza como argumento de «SAVE» la palabra clave «SCREEN».

- 1390 : Salto a la visualización de opciones.
  - 1500-1550 : Decisión para editar una nueva página o no.
- El programa número «2» permite desplazar, con ayuda de unas teclas utilizadas como cursor, un asterisco (\*) a través de la pantalla, que va dejando un rastro de puntos (.) por donde va pasando.

lor está en función de un «INPUT»; dependiendo de éste la inicialización del puntero y, por tanto, del acceso a los datos.

```

10 REM *****
11 RESTORE *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 INPUT "CLAVE (1 a 5) ";
30 IF CLAVE=1 OR CLAVE=5 THEN
40 GO TO 20
50 RESTORE *****
60 *****
70 *****
80 *****
90 *****
1000 REM *****
1010 *****
1020 *****
1030 *****
1040 *****
1050 *****
1060 *****
1070 *****
1080 *****
1090 *****
1100 *****
1110 *****
1120 *****
1130 *****
1140 *****
1150 *****
1160 *****
1170 *****
1180 *****
1190 *****
1200 *****
1210 *****
1220 *****
1230 *****
1240 *****
1250 *****
1260 *****
1270 *****
1280 *****
1290 *****
1300 *****
1310 *****
1320 *****
1330 *****
1340 *****
1350 *****
1360 *****
1370 *****
1380 *****
1390 *****
1400 *****
1410 *****
1420 *****
1430 *****
1440 *****
1450 *****
1460 *****
1470 *****
1480 *****
1490 *****
1500 *****

```

## Errores

Cuando se manejan sentencias del tipo READ/DATA, hay tres tipos de error que suelen producirse frecuentemente.

- a) Cuando se ejecuta una sentencia «READ» y el puntero se encuentra al final de la tabla, indicando que no hay más datos. El mensaje que se visualiza es:

E Out of DATA

Ejemplo:

```

10 REM *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 *****
21 *****
22 *****
23 *****
24 *****
25 *****
26 *****
27 *****
28 *****
29 *****
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 *****
41 *****
42 *****
43 *****
44 *****
45 *****
46 *****
47 *****
48 *****
49 *****
50 *****
51 *****
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 *****
64 *****
65 *****
66 *****
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 *****
101 *****
102 *****
103 *****
104 *****
105 *****
106 *****
107 *****
108 *****
109 *****
110 *****
111 *****
112 *****
113 *****
114 *****
115 *****
116 *****
117 *****
118 *****
119 *****
120 *****
121 *****
122 *****
123 *****
124 *****
125 *****
126 *****
127 *****
128 *****
129 *****
130 *****
131 *****
132 *****
133 *****
134 *****
135 *****
136 *****
137 *****
138 *****
139 *****
140 *****
141 *****
142 *****
143 *****
144 *****
145 *****
146 *****
147 *****
148 *****
149 *****
150 *****

```

se pretende leer cinco datos, cuando en realidad sólo hay cuatro.

- b) Cuando al confeccionar la tabla de datos se incluye un valor numérico en lugar de uno alfanumérico, o viceversa. Al ejecutarse di-

500 DATA
30
127
200
510 DATA
60
32
520 DATA
114
123
15
62
530 DATA
94
DATOS

INDICE

## Mecanismo «Restore 520».

cho programa y tratar de leer un dato que no está en concordancia con el de la variable que acompaña a «READ», se produce el error:

C Nonsense in BASIC

Ejemplo:

```

10 REM *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 *****
21 *****
22 *****
23 *****
24 *****
25 *****
26 *****
27 *****
28 *****
29 *****
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 *****
41 *****
42 *****
43 *****
44 *****
45 *****
46 *****
47 *****
48 *****
49 *****
50 *****
51 *****
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 *****
64 *****
65 *****
66 *****
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 *****
101 *****
102 *****
103 *****
104 *****
105 *****
106 *****
107 *****
108 *****
109 *****
110 *****
111 *****
112 *****
113 *****
114 *****
115 *****
116 *****
117 *****
118 *****
119 *****
120 *****
121 *****
122 *****
123 *****
124 *****
125 *****
126 *****
127 *****
128 *****
129 *****
130 *****
131 *****
132 *****
133 *****
134 *****
135 *****
136 *****
137 *****
138 *****
139 *****
140 *****
141 *****
142 *****
143 *****
144 *****
145 *****
146 *****
147 *****
148 *****
149 *****
150 *****

```

En la línea 140, el segundo dato debería ser alfanumérico.



## PROGRAMA 1

```

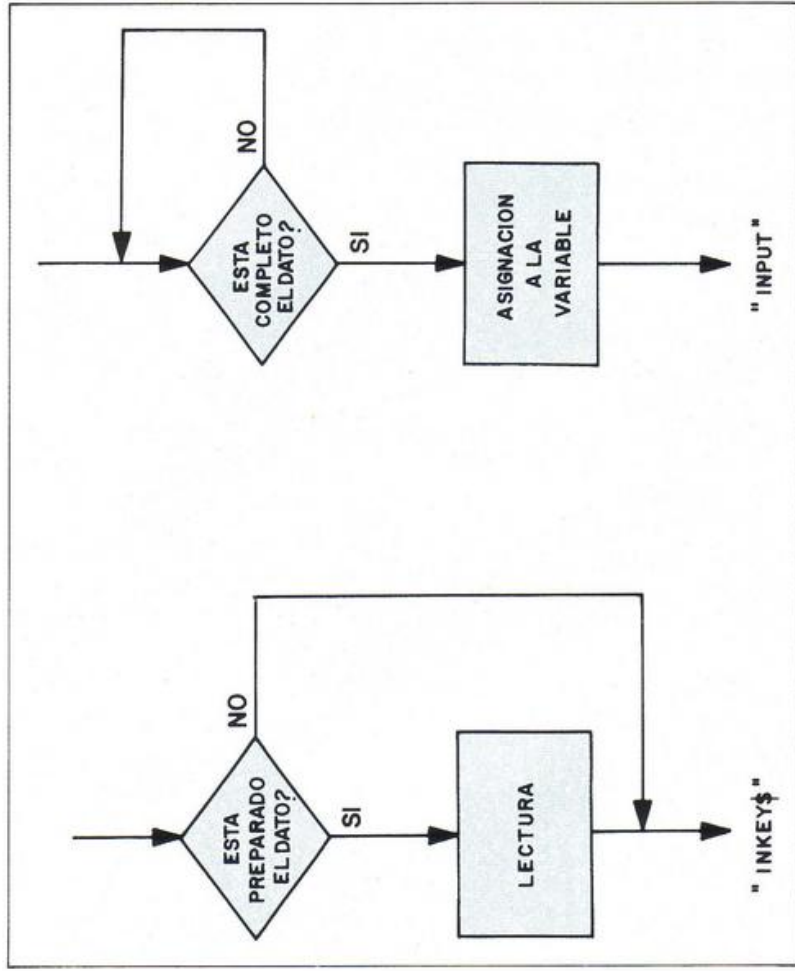
10 REM
*****
** CURSO/BASIC **
*****
** GEOGRAFIA 1 **
*****
**
*****
LS 20 BORDER 4: PAPER 4: INK 1: C
30 GO SUB 1000
40 REM
*****
** BUCLE PRINCIPAL **
*****
**
*****
50 PRINT AT 1,3,"AUTONOMIAS DE
LA PENINSULA,1,3,"
60 PRINT AT 2,3,"
70 FOR C=5 TO 19
80 READ a$
90 LET OPT=INT(C/3)
100 PRINT AT (3+OPT),
110 IF OPT<10 THEN PRINT " "
120 PRINT " "
130 INPUT CAT,0,1,"Que Autonoma
desa visualizar >>> ",OPT,
140 IF OPT<1 OR OPT>15 TH
EN GO TO 140
150 CLS
160 LET direccion=2000+(OPT-1)
170 RESTORE direccion
180 READ a$
190 PRINT AT 1,3,a$
200 PRINT " "
210 REM
*****
220 FOR N=1 TO numero
230 READ a$,b$
240 READ a$,b$
250 PRINT a$,"(",b$,")"
260 NEXT N
270 INPUT "Pulse \"ENTER\" para
retornar a LINE a$
280 RESTORE 1100
290 CLS
300 GO TO 40
1000 REM
*****
** DEFINICION "N" **
**
*****
1010 RESTORE 1050
1020 FOR C=1 TO "n" TO USR "n"+7
1030 READ dato
1040 PEEK dato
1050 NEXT C
1060 NEXT C
1070 RETURN
1100 REM
*****
** MENU **
**
*****
1110 DATA "ANDALUCIA","ARAGON","
ASTURIAS","CANTABRIA","CASTILLA-
LA MANCHA","
1120 DATA "CASTILLA-LEON","CATAL
UNA","COMUNIDAD VALENCIANA","EXT
REMEROSA","GALICIA","
1130 DATA "MADRID","MURCIA","NAV

```

[illegible]

c) En las tablas de datos con valores de cadena, puede suceder que se nos olvide

grama, tomará dicho dato como variable numérica; si no existe ninguna variable



## Diferencias entre "INKEYS" e "INPUT".

10 FOR X = 1 TO tiempo

La estructura de este comando es:

SENTENCIA	ARGUMENTO
PAUSE	expresión numérica

Ejemplos:

- PAUSE 10.
- PAUSE 950.
- PAUSE 30 \* 5.

Si se introduce un número fraccionario, éste se redondea al valor entero más cercano. El rango de valores está comprendido entre 0 y 65535, cuando se introduce uno fuera de margen aparece el mensaje.

Integer out of range

La realización que existe entre el número del argumento y el tiempo de temporización, en segundos es:

$$\text{tiempo} = \frac{n}{50}$$

por lo tanto «PAUSE 1000», detiene la ejecución del programa durante «2» segundos. Dividiendo entre 50 el valor máximo (65535) obtenemos el mayor tiempo de temporización:

$$65535/50 = 1310.7 \text{ sq.}$$

21 min. 50.7 sq.

**ATENCIÓN**

Si durante la ejecución de una sentencia «PAUSE» se presiona una tecla, la temporización se interrumpe y continúa el programa en la siguiente instrucción.

El valor « $\phi$ », asignado a «PAUSE», provoca una temporización indefinida hasta que se pulsa una tecla.

Puede utilizarse una variable del tipo numérico como argumento de esta sentencia.

Ejemplo:

```
10 REM *****
11 PAUSA VARIABLE *****
12 *****
```



Ejemplo:

2 Variable not found

**Ejemplo:**

```

*****
10 REM *****
      *          *
      * ERROR 3   *
      *          *
*****
```

En la línea 120, el dato BARCO debería ir entre comillas.

```

20 PRINT AT 2.9,"MENU PRINCIPA
L 30 PRINT AT 3.9,
50 PRINT AT 10.10,"KODIR
60 PRINT AT 12.10,"BORROR.
70 PRINT AT 14.10,"ARCHIUR
80 PRINT AT 16.10,"INSERIR
90 PRINT AT 18,"ELIJA 1 a
P.00 LET A=1
100 LET A=2
110 LET A=3
120 LET A=4
130 LET A=5
140 LET A=6
150 LET A=7
160 LET A=8
170 LET A=9
180 LET A=10
190 LET A=11
200 LET A=12
210 LET A=13
220 LET A=14
230 LET A=15
240 LET A=16
250 LET A=17
260 LET A=18
270 LET A=19
280 LET A=20
290 LET A=21
300 LET A=22
310 LET A=23
320 LET A=24
330 LET A=25
340 LET A=26
350 LET A=27
360 LET A=28
370 LET A=29
380 LET A=30
390 LET A=31
400 LET A=32
410 LET A=33
420 LET A=34
430 LET A=35
440 LET A=36
450 LET A=37
460 LET A=38
470 LET A=39
480 LET A=40
490 LET A=41
500 LET A=42
510 LET A=43
520 LET A=44
530 LET A=45
540 LET A=46
550 LET A=47
560 LET A=48
570 LET A=49
580 LET A=50
590 LET A=51
600 LET A=52
610 LET A=53
620 LET A=54
630 LET A=55
640 LET A=56
650 LET A=57
660 LET A=58
670 LET A=59
680 LET A=60
690 LET A=61
700 LET A=62
710 LET A=63
720 LET A=64
730 LET A=65
740 LET A=66
750 LET A=67
760 LET A=68
770 LET A=69
780 LET A=70
790 LET A=71
800 LET A=72
810 LET A=73
820 LET A=74
830 LET A=75
840 LET A=76
850 LET A=77
860 LET A=78
870 LET A=79
880 LET A=80
890 LET A=81
900 LET A=82
910 LET A=83
920 LET A=84
930 LET A=85
940 LET A=86
950 LET A=87
960 LET A=88
970 LET A=89
980 LET A=90
990 LET A=91
1000 LET A=92
1010 LET A=93
1020 LET A=94
1030 LET A=95
1040 LET A=96
1050 LET A=97
1060 LET A=98
1070 LET A=99
1080 LET A=100
1090 LET A=101
1100 LET A=102
1110 LET A=103
1120 LET A=104
1130 LET A=105
1140 LET A=106
1150 LET A=107
1160 LET A=108
1170 LET A=109
1180 LET A=110
1190 LET A=111
1200 LET A=112
1210 LET A=113
1220 LET A=114
1230 LET A=115
1240 LET A=116
1250 LET A=117
1260 LET A=118
1270 LET A=119
1280 LET A=120
1290 LET A=121
1300 LET A=122
1310 LET A=123
1320 LET A=124
1330 LET A=125
1340 LET A=126
1350 LET A=127
1360 LET A=128
1370 LET A=129
1380 LET A=130
1390 LET A=131
1400 LET A=132
1410 LET A=133
1420 LET A=134
1430 LET A=135
1440 LET A=136
1450 LET A=137
1460 LET A=138
1470 LET A=139
1480 LET A=140
1490 LET A=141
1500 LET A=142
1510 LET A=143
1520 LET A=144
1530 LET A=145
1540 LET A=146
1550 LET A=147
1560 LET A=148
1570 LET A=149
1580 LET A=150
1590 LET A=151
1600 LET A=152
1610 LET A=153
1620 LET A=154
1630 LET A=155
1640 LET A=156
1650 LET A=157
1660 LET A=158
1670 LET A=159
1680 LET A=160
1690 LET A=161
1700 LET A=162
1710 LET A=163
1720 LET A=164
1730 LET A=165
1740 LET A=166
1750 LET A=167
1760 LET A=168
1770 LET A=169
1780 LET A=170
1790 LET A=171
1800 LET A=172
1810 LET A=173
1820 LET A=174
1830 LET A=175
1840 LET A=176
1850 LET A=177
1860 LET A=178
1870 LET A=179
1880 LET A=180
1890 LET A=181
1900 LET A=182
1910 LET A=183
1920 LET A=184
1930 LET A=185
1940 LET A=186
1950 LET A=187
1960 LET A=188
1970 LET A=189
1980 LET A=190
1990 LET A=191
2000 LET A=192
2010 LET A=193
2020 LET A=194
2030 LET A=195
2040 LET A=196
2050 LET A=197
2060 LET A=198
2070 LET A=199
2080 LET A=200
2090 LET A=201
2100 LET A=202
2110 LET A=203
2120 LET A=204
2130 LET A=205
2140 LET A=206
2150 LET A=207
2160 LET A=208
2170 LET A=209
2180 LET A=210
2190 LET A=211
2200 LET A=212
2210 LET A=213
2220 LET A=214
2230 LET A=215
2240 LET A=216
2250 LET A=217
2260 LET A=218
2270 LET A=219
2280 LET A=220
2290 LET A=221
2300 LET A=222
2310 LET A=223
2320 LET A=224
2330 LET A=225
2340 LET A=226
2350 LET A=227
2360 LET A=228
2370 LET A=229
2380 LET A=230
2390 LET A=231
2400 LET A=232
2410 LET A=233
2420 LET A=234
2430 LET A=235
2440 LET A=236
2450 LET A=237
2460 LET A=238
2470 LET A=239
2480 LET A=240
2490 LET A=241
2500 LET A=242
2510 LET A=243
2520 LET A=244
2530 LET A=245
2540 LET A=246
2550 LET A=247
2560 LET A=248
2570 LET A=249
2580 LET A=250
2590 LET A=251
2600 LET A=252
2610 LET A=253
2620 LET A=254
2630 LET A=255
2640 LET A=256
2650 LET A=257
2660 LET A=258
2670 LET A=259
2680 LET A=260
2690 LET A=261
2700 LET A=262
2710 LET A=263
2720 LET A=264
2730 LET A=265
2740 LET A=266
2750 LET A=267
2760 LET A=268
2770 LET A=269
2780 LET A=270
2790 LET A=271
2800 LET A=272
2810 LET A=273
2820 LET A=274
2830 LET A=275
2840 LET A=276
2850 LET A=277
2860 LET A=278
2870 LET A=279
2880 LET A=280
2890 LET A=281
2900 LET A=282
2910 LET A=283
2920 LET A=284
2930 LET A=285
2940 LET A=286
2950 LET A=287
2960 LET A=288
2970 LET A=289
2980 LET A=290
2990 LET A=291
3000 LET A=292
3010 LET A=293
3020 LET A=294
3030 LET A=295
3040 LET A=296
3050 LET A=297
3060 LET A=298
3070 LET A=299
3080 LET A=300
3090 LET A=301
3100 LET A=302
3110 LET A=303
3120 LET A=304
3130 LET A=305
3140 LET A=306
3150 LET A=307
3160 LET A=308
3170 LET A=309
3180 LET A=310
3190 LET A=311
3200 LET A=312
3210 LET A=313
3220 LET A=314
3230 LET A=315
3240 LET A=316
3250 LET A=317
3260 LET A=318
3270 LET A=319
3280 LET A=320
3290 LET A=321
3300 LET A=322
3310 LET A=323
3320 LET A=324
3330 LET A=325
3340 LET A=326
3350 LET A=327
3360 LET A=328
3370 LET A=329
3380 LET A=330
3390 LET A=331
3400 LET A=332
3410 LET A=333
3420 LET A=334
3430 LET A=335
3440 LET A=336
3450 LET A=337
3460 LET A=338
3470 LET A=339
3480 LET A=340
3490 LET A=341
3500 LET A=342
3510 LET A=343
3520 LET A=344
3530 LET A=345
3540 LET A=346
3550 LET A=347
3560 LET A=348
3570 LET A=349
3580 LET A=350
3590 LET A=351
3600 LET A=352
3610 LET A=353
3620 LET A=354
3630 LET A=355
3640 LET A=356
3650 LET A=357
3660 LET A=358
3670 LET A=359
3680 LET A=360
3690 LET A=361
3700 LET A=362
3710 LET A=363
3720 LET A=364
3730 LET A=365
3740 LET A=366
3750 LET A=367
3760 LET A=368
3770 LET A=369
3780 LET A=370
3790 LET A=371
3800 LET A=372
3810 LET A=373
3820 LET A=374
3830 LET A=375
3840 LET A=376
3850 LET A=377
3860 LET A=378
3870 LET A=379
3880 LET A=380
3890 LET A=38
```

```

10 REM *****
11 *
12 * INKEY$ 1 *
13 *
14 * *****
15
20 IF INKEY$="" THEN GO TO 20
30 PRINT INKEY$
40 GO TO 10

```

### Acceso al teclado

## IN KEY \$

**MODO E**

OVER

Función de entrada.

La función «INKEY\$» permite leer un solo carácter introducido por teclado. Se diferencia básicamente de la sentencia «INPUT» en:

a) INKEY\$ no produce eco, es decir, que no se visualiza el valor de la tecla pulsada.

b) El dato tiene que estar parado al ejecutarse la función «INKEY\$», es decir, que no espera, como en el

que no espera, como en el caso de «INPUT», a que se teclee el dato: por tanto, si no está preparado se ejecuta la siguiente instrucción y la función retorna una cadena vacía (" ").

«INKEY\$» no tiene ningún argumento, por el contrario, forma parte de los argumentos de sentencias del tipo:

- LET.
- PRINT.
- IF... THEN...

1) En el siguiente programa se visualiza el valor retornado por la función «INKEY\$» cuando se pulsa una tecla, es decir, cuando no es una cadena vacía.

```

10 REM *****
20 PRINT "*****"
30 INKEY$ = ""
40 *****
50 INPUT "Numero >>> ", numero
60 PRINT "BOAST 1,0, "Quiere int
70 LOCATE 1,50:PRINT "1,0, "Quiere int
80 IF INKEY$="" THEN GO TO 50
90 IF INKEY$="5" OR INKEY$="S"
100 THEN GO TO 20
110 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
120 THEN GO TO 40
130 *****

```

2) En este caso, «INKEY\$» se utiliza para preguntar sobre una tecla determinada. Tiene la ventaja sobre la utilización de «INPUT», en que no es necesario pulsar «ENTER».

TO RET  
INKEY 3  
\*\*\*\*\*

3) Cuando el valor retornado por «INKEY\$», se utiliza en sentencias posteriores a la pulsación de la tecla, conviene asignar este valor a una variable de cadena.

PAUSE

## Acceso al tedado

INVERSE

**Tipo de sentencia**

Comando de programación.

### Definición

Esta sentencia suspende la ejecución de un programa durante un tiempo determinado, es decir, *temporiza* o hace una *pausa*.

El efecto que produce es similar al proporcionado por las sentencias:



[illegible]

Como aplicación de las sentencias «READ/DATA», se presentan, en esta ocasión, dos programas de utilidad didáctica. Ambos están relacionados con un área muy importante dentro de la enseñanza: la Geografía.

El alfabeto español tiene una letra que no está incluida en el juego de caracteres del Spectrum, ésta es la «Ñ»; por tanto ha sido necesario diseñar un nuevo gráfico (GDU) con dicha forma. La técnica empleada para realizarlo será explicada en el capítulo dedicado a gráficos. Para acceder a la «N» es necesario pasar a modo gráfico (  ), como recordará, basta con pulsar simultáneamente la tecla «CAPS SHIFT» y «9», una vez en este modo, debe pulsarse la tecla «N».

Hasta que el programa no se ejecute, *no se visualizará el gráfico* correspondiente a la «N», por tanto no se preocupe si ésta no aparece al pasar al modo **G**.

Para retornar al modo anterior pulse la tecla «9».

El primer programa está dedicado al estudio de las *Autonomías*. Al ejecutar el programa, se presenta un menú con las distintas Autonomías de la Península. Cada una de ellas tiene a su izquierda un número de opción, éste sirve como

La estructura del programa es:

- |    |   |
|----|---|
| 10 | : Comentario con el nombre del programa.                                    |
| 20 | : Asignación del color verde para fondo y papel y azul para los caracteres. |
| 30 | : Llamada a la subrutina que define como GDU la «Ñ».                        |
| 40 | : Comienzo del programa principal.  |

- Bucle para visuali-

- 70-130 : Bucle para visualizar el número de opción y el nombre de las Autonomías, éstas están contenidas en una tabla de datos.
- 140-150 : Entrada opción y comprobación.

: Borrado pantalla.

170 : Algoritmo empleado para el cálculo del número de líneas, donde debe inicializarse el puntero de la tabla de datos.

190210 : Lectura y visualización del nombre de la Autonomía.

220 : Lectura del número de provincias.

- |           |  |
|-----------|--|
| 230-270   | : Bucle para la lectura y visualización de las provincias y sus capitales. |
| 280       | : Entrada de la tecla «ENTER».   |
| 280       | : Inicialización de la tabla.  |
| 300-310   | : Borrado pantalla y regreso al menú principal.                            |
| 1000-1070 | : Subrutina para definición de la tecla «N».                               |

1100-1130 : Datos del menú principal.

2000-3500: Datos correspondientes a las provincias y sus capitales.

El segundo programa sirve para estudiar o consultar sobre la hidrografía española. Al ejecutarse presenta en pantalla el menú con las tres variantes:

- ATLANTICA.
- CANTABRICA.
- MEDITERRANEA.

Al elegirse una de ellas aparece otro menú con los ríos que desembocan. Al seleccionar uno de ellos, se visualiza

PROVINCIA	CAPITAL
-----------	---------

en pantalla la información correspondiente a:

en pantalla la información correspondiente a:

- Nombre del río.
- Nacimiento.
- Provincia.
- Afluentes más importantes (si los tiene).

Pulsando «ENTER» se retorna al menú principal. Si al elegir las opciones se selecciona una que no existe, aparece en la parte inferior de la pantalla un mensaje de error.

10 : Comentario con el nombre del programa.

20 : Asignación del color azul para el borde, verde para el fondo y negro para los caracteres.

30 : Llamada a la su-  
brutina que define  
la «Ñ».

40 : Comienzo del programa principal.  
50-100 : Presentación del menú con las variantes.

110-120 : Entrada de opción y comprobación.

130 Algoritmo que calcula el número de línea donde debe inicializarse la

140 : Inicialización del puntero.

150 : Leer número de ríos y vertiente.

160 : Llamada a la su-  
brutina que lee y  
visualiza el menú  
con los nombres  
de los ríos.

17Ø-18Ø : Entrada de la operación «río» y verificación.

190 : Algoritmo para calcular dónde debe inicializarse la lectura de los datos correspondientes al río elegido.

200 : Inicialización de puntero.

21φ : Borrado pantalla.  
22φ : Llamada a la subrutina que lee y visualiza los datos correspondientes al dato elegido.

	AFLUENTE
--	----------

23ø : Entrada de la tecla  
«ENTER».

240-250 : Borrado pantalla y vuelta al menú principal (vertientes).

1000-1070 : Subrutina para de-  
finir la letra «N».  
1100-1130 : Subrutina de pre-  
sentación del men-  
saje «ERROR».  
1200-1290 : Subrutina para  
leer y visualizar  
los ríos.

1300-1410: Subrutina para leer y visualizar los datos, (nacimiento, provincia, ...)

2000-2370: Tabla de datos. ■



# AMSTRAD

## LO INCREIBLE

El Basic del Amstrad es rápido, más rápido que casi todos los Basics de 8 bits y que algunos Basics de 16 bits.  
PERSONAL COMPUTER WORLD, MAYO 84.

Amstrad, con su nuevo CPC-464, ha demostrado ser un campeón en saltos de longitud.  
COMPUTER ANSWER, AGOSTO 84.

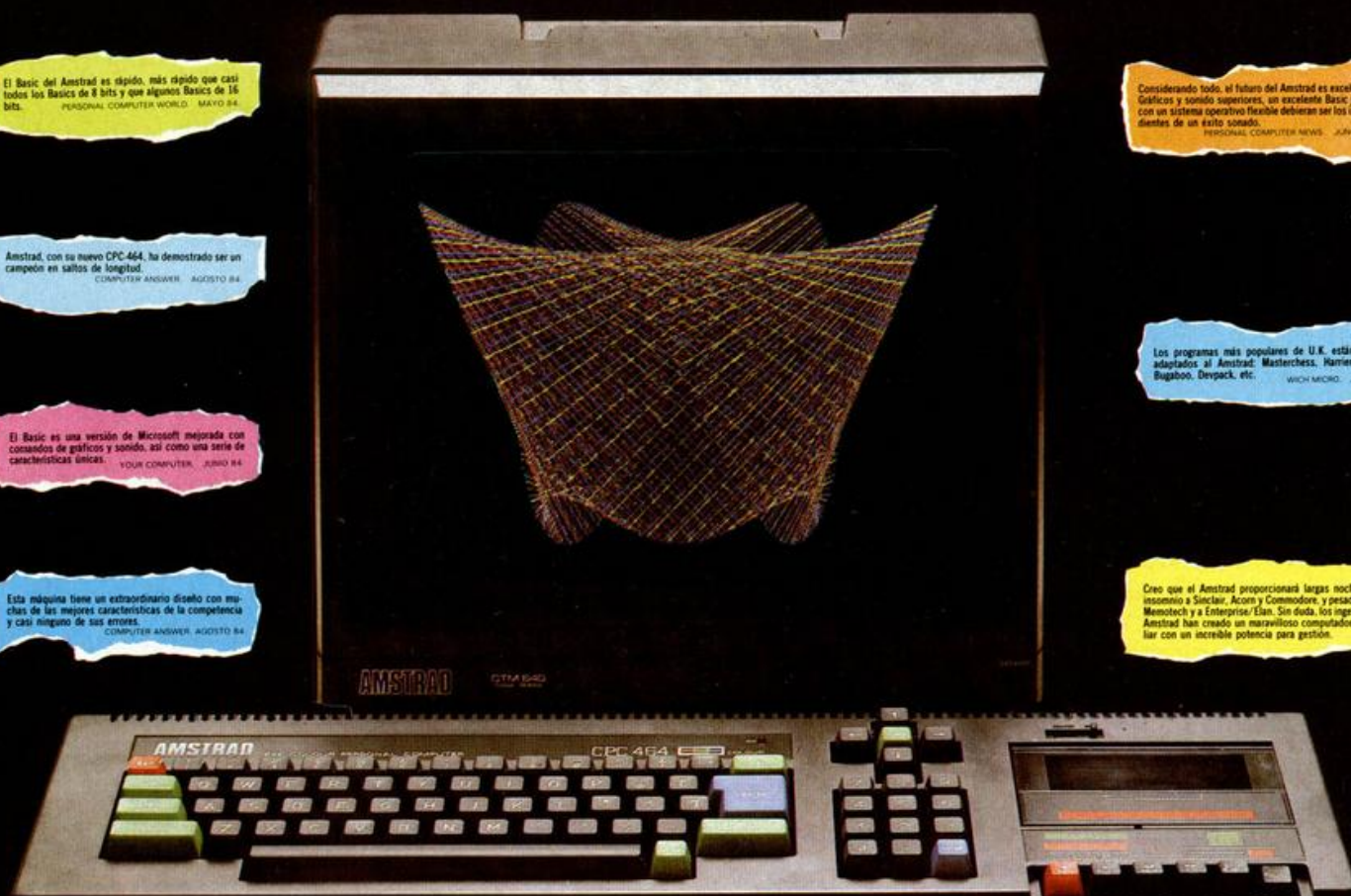
El Basic es una versión de Microsoft mejorada con comandos de gráficos y sonido, así como una serie de características únicas.  
YOUR COMPUTER, JUNIO 84.

Esta máquina tiene un extraordinario diseño con muchos de las mejores características de la competencia y casi ninguno de sus errores.  
COMPUTER ANSWER, AGOSTO 84.

Considerando todo, el futuro del Amstrad es excelente. Gráficos y sonido superiores, un excelente Basic junto con un sistema operativo flexible deberían ser los ingredientes de un éxito sonado.  
PERSONAL COMPUTER NEWS, JUNIO 84.

Los programas más populares de U.K. están siendo adaptados al Amstrad: Masterchess, Hammer Attack, Bugaboo, Devpack, etc.  
WICH MICRO, JULIO 84.

Creo que el Amstrad proporcionará largas noches de insomnio a Sinclair, Acorn y Commodore, y pesadillas a Memotech y a Enterprise/Elan. Sin duda, los ingenieros Amstrad han creado un maravilloso computador familiar con un increíble potencia para gestión.



UNIDAD CENTRAL CON 64 K. MAGNETOFONO Y MONITOR EN COLOR 126.500

UNIDAD CENTRAL CON 64 K. MAGNETOFONO Y MONITOR EN FOSFORO VERDE  
P.V.P. 89.900 pts.

- Monitor en color o en fósforo verde incluido en el sistema.
- Magnetófono incorporado de alta velocidad (1.000 ó 2.000 baudios).
- Memoria standard de 64 K de RAM ampliables hasta 8.160 K y 32 K de ROM.
- Gráficos en alta resolución de hasta 640x200 pixeles direccionables individualmente.
- Texto en pantalla de 20, 40 y 80 columnas por 25 líneas mediante un sencillo comando Basic.
- Tres canales de sonido con siete octavas y salida stereo.
- Basic extendido con funciones de Edición: Delete, Renumber, Auto, Trace. De lenguaje estructurado: If, Then, Else, While, Wend. De control de Procesador: Every, After. De alta resolución: Plot, Draw, etc.
- Tres modos de pantalla con una paleta de 27 colores y efectos de "flash".
- Microprocesador Z80 (4 Mhz) con implementación de CP/M.
- 74 teclas profesionales tipo "Qwerty" con bloque numérico y teclas para cursores.
- Lector de discos de 3" y 170 K. Opcional con CP/M y LOGO incluidos en el sistema.
- Completo set de caracteres de 8 bits definibles por el usuario.
- 32 teclas programables con cadenas de 32 caracteres.

- Ocho ventanas de trabajo definibles por el usuario en la pantalla del monitor.
- Bus de Entrada/Salida para conexión a lectores de Discos, Modems y todo tipo de comunicaciones.
- Port para impresora Paralelo Centronics.
- Posibilidad de direccionamiento y utilización de hasta 240 bloques de 16 K ROM.
- Modulador opcional para utilización de T.V. doméstica.
- Extenso soporte de Software con más de 100 títulos ya disponibles entre juegos, educativos, programas profesionales y lenguajes (Ensamblador, Pascal, etc.).
- Manual del Usuario, de referencia Basic del Programador, de Firmware y tutorial traducidos al castellano.

Para mayor información: AMSTRAD  
Avd. del Mediterráneo, 9 28007 MADRID  
Telfs. 433 45 48; 433 48 76

Nombre \_\_\_\_\_  
Dirección \_\_\_\_\_  
Tel. \_\_\_\_\_



Las sentencias IN y OUT

# LOS «PORTS» DEL SPECTRUM

Jesús ALONSO RODRIGUEZ

**Nuestro Spectrum no es un sistema cerrado. Puede comunicarse con otros aparatos y periféricos y, por supuesto, recibir datos y órdenes de los mismos. Todo esto se lleva a cabo a través de los «ports» de entrada y salida, cuyo funcionamiento se analiza en este artículo.**

Cuando contemplamos el ordenador desde el punto de vista del programador en Basic, realmente no necesitamos tener una idea muy profunda acerca de su funcionamiento. Trabajamos en base 10, calculamos en coma flotante y utilizamos variables olvidándonos de lo que realmente contienen las posiciones de memoria individuales, o de cómo se las arregla el microprocesador para ejecutar el programa que le hemos introducido.

Pero de pronto, nos encontramos en el teclado algunas sentencias de Basic que no tienen nada que ver con las que utilizamos habitualmente, y en cambio, se refieren al propio Sistema en sí; Comandos como OUT y POKE, y funciones tales como IN, PEEK y USR cuya utilización requiere un mayor conocimiento del Sistema.

En esta ocasión, vamos a abordar el estudio del comando OUT y la función IN, que sirven para comunicarse directamente con los periféricos. Para ello, vamos a estudiar primero, cómo se comunica el microprocesador Z-80 con el exterior, y, a continuación, veremos cómo están ordenados los periféricos dentro del sistema que forma el Spectrum.

## Los «ports» del Z-80

El microprocesador Z-80 y la memoria, forman el núcleo central de nuestro ordenador; el microprocesador, se comunica con la memoria a través de un conjunto de «cables» que denominamos los «Buses» del sistema. Existen tres buses: el de direcciones, compuesto por 16 «cables» denominados A0, A1, A2,... A 15; el de datos, compuesto por 8 «cables» denominados D0, D1, D2,... D7, y el de control del sistema, compuesto por 6 «cables» denominados «M1», «MREQ», «IORQ», «RD», «WR» y «RFSH».

Existen, además, otra serie de «cables» o líneas que controlan el funcionamiento del propio microprocesador y el acceso de otros dispositivos a los buses del sistema, pero en este momento, no nos interesan para lo que pretendemos estudiar.

MREQ significa «Petición de memoria», RD significa «leer» y WR significa «escribir»; si el Z-80 quiere «leer» una posición de memoria, activa las líneas MREQ y RD, y coloca en el bus de direcciones la configuración binaria que corresponde al número de la posición de memoria que desea leer; acto seguido, la memoria le devolverá, a través del bus de datos, la configuración binaria correspondiente al número almacenado en esa posición de memoria. Si lo que desea fuera escribir un dato, activaría las líneas MREQ y WR colocando la dirección en el bus de direcciones, y el dato a escribir, en el bus de datos.

De forma similar el Z-80 puede leer y escribir datos en los denominados «ports» de entrada/salida. «Port» en inglés significa «puerto», denominación bastante acertada si consideramos que es el lugar donde los datos se mandan al exterior o se reciben del exterior.

En el caso de querer acceder a los «ports» el microprocesador activaría la línea IORQ en lugar de la MREQ (IORQ significa «petición de entrada/salida»), utilizando de nuevo RD para leer datos y WR para escribirlos.

En este caso, sólo se utiliza la mitad inferior del bus de direcciones, y por tanto, sólo hay 256 «ports» posibles con los que se puede trabajar el Z-80. Cuando el microprocesador desea escribir un dato en un port, activa las líneas IORQ y WR,







y coloca en la mitad inferior del bus de direcciones la configuración binaria correspondiente a la dirección del port al que desea acceder, en el bus de datos coloca el dato que desea escribir en ese port y finalmente, en la parte superior del bus de direcciones se coloca el contenido de un registro que puede ser el A o el B dependiendo de la instrucción a la que esté respondiendo el Z-80 en ese momento.

Si lo que desea es leer un dato desde un port, activa las líneas IORQ y RD, y coloca en la mitad inferior del bus de direcciones la configuración binaria correspondiente a la dirección del port del que desea leer; el dato le será entregado desde el port a través del bus de datos; de nuevo, en la mitad superior del bus de direcciones se coloca el contenido de un registro, que podrá ser el A o el B en función de la instrucción a la que esté respondiendo el Z-80 en ese momento. Esta forma de utilizar la mitad superior del bus de direcciones, se revelará muy útil cuando estudiemos la forma en la que se lee el teclado en el Spectrum.

### Los periféricos en el Spectrum

En general, se consideran periféricos todo aquello que no sea el microprocesador o la memoria. Aunque el Spectrum se presente como una unidad compacta, de hecho, alberga en su interior, al menos 4 periféricos: teclado, cassette, altavoz y televisor. Excepto el televisor, todos los demás se manejan a través de los ports de entrada/salida. También se manejan mediante los ports todos los restantes periféricos que se pueden incorporar a la unidad básica, tales como joystick, impresora, microdrives, etc.

Hemos mencionado antes que el Z-80 puede direccionar 256 ports distintos, pero con el fin de no complicar la decodificación, el Spectrum utiliza los bits de la mitad inferior del bus de direcciones, de forma independiente; de este modo, todo el control de las comunicaciones se puede delegar en un solo «chip», la famosa «ULA».

En realidad el Spectrum direcciona todos sus periféricos utilizando, solamente, los cinco primeros bits del bus de direcciones de una manera bastante ingeniosa, que vamos a intentar explicar. Por tanto, los bits A5, A6 y A7 se encuentran libres para el usuario, o bien para ser utilizados por dispositivos que no sean los de la marca Sinclair (por ejemplo, el interface de joystick tipo Kemp-

ston se maneja con el bit A5 del bus de direcciones).

Para que la ULA identifique que queremos acceder a un periférico determinado, el bit correspondiente ha de ser «cero». Como el ordenador sólo puede hacer una cosa a la vez, sólo uno de los bits ha de valer «cero», mientras los restantes deberán ser «uno».

El bit A0 maneja el teclado y la entrada EAR cuando se direcciona como entrada (lectura) y el altavoz, la salida MIC y el color del borde, cuando se utiliza como salida (escritura). El bit A2 maneja la impresora, y los bits A1 y A4 se utilizan para los microdrives, la ZX-NET y la salida RS-232.

Las direcciones decimales que hacen que estos bits valgan «cero» mientras los demás permanecen a «uno», se muestran en la tabla 1.

### El port 254

Posiblemente éste sea el port más importante del Spectrum, ya que si se direcciona como entrada, permite leer el teclado y la entrada EAR, y si se direcciona como salida controla el altavoz, la salida MIC y el color del borde de la pantalla.

El teclado se encuentra dividido en ocho semifilas, todas ellas se leen mediante el port 254, pero la ULA sabe qué semifila leer en función de la configuración binaria que se encuentre presente en la mitad superior del bus de direcciones. Aunque el microprocesador sólo puede direccionar 256 ports, desde el Basic podemos pedirle que nos lea un port con una dirección superior a 255; lo que hará el microprocesador será colocar el octeto inferior de nuestro número (convertido en hexadecimal) en la mitad inferior del bus de direcciones, para determinar a cuál de los 256 ports queremos acceder, y el octeto superior lo colocará en la mitad superior del bus de direcciones para aportar a la ULA la información suplementaria que necesite. Por ejemplo: si le decimos LET a = IN 65022, el microprocesador escribirá 254 en la mitad inferior del bus de direcciones, indicando a la ULA que deseamos leer el teclado, y 253 en la mitad superior, para indicarle que es la semifila que va de la «A» a la «G» la que deseamos leer.

En la Tabla 2 se muestran las ocho direcciones de port que nos permiten leer cada semifila del teclado de forma independiente.

Si al leer una semifila no hay ninguna tecla pulsada, el resultado será 255 (to-



dos los bits del bus de datos a «uno»). Cada tecla que se encuentre pulsada pondrá a cero uno de los cinco primeros bits del bus de datos, D0 para la tecla más exterior, D1 para la siguiente y así sucesivamente hasta D4 para la más cercana a la parte central.

El port 254, configurado como entrada, nos permite también leer el estado de la entrada EAR que actuará en este caso, sobre el séptimo bit del bus de datos, es decir, D7.

Si utilizamos el port 254 como salida, podremos controlar con el bit D4 el altavoz, con D3 la salida MIC y con D2, D1 y D0, el color del borde de la pantalla. Por ejemplo, si tecleamos el comando OUT 254,3 el borde se pondrá de color magenta; pero recuerde que éste es sólo un color temporal, volverá a su color

original cuando pulse cualquier tecla. OUT 254,16 producirá un chasquido en el altavoz mientras el borde se pondrá de color negro.

## La función IN

La función IN del Basic nos permite acceder directamente a los ports; su forma general es:

IN dirección

Recuerde que la dirección puede ser superior a 255, por ejemplo, cuando pretenda leer una semifila del teclado.

No olvide que se trata de una función, por lo que teclearla de forma directa como un comando, no tiene sentido. Como toda función, le dará un resultado, que será el valor entregado al bus de datos por el port correspondiente. Este valor deberá asignarlo a una variable o in-

cluirlo en una expresión, por ejemplo: LET a = IN 65022 o bien: IF IN 65022 = 255 THEN GO TO 1000. Encontrará que IN es muy similar a PEEK en cuanto a su sintaxis.

Resulta muy útil la función IN con la dirección 223, ya que nos permite leer el dato entregado por un joystick con interface tipo Kempston.

## El comando OUT

Para escribir un dato en un port desde el Basic, hacemos uso del comando OUT; su forma general es:

OUT dirección, dato

En este caso la sintaxis es muy similar a la del comando POKE. Tanto la dirección como el dato deberán ser números comprendidos entre «cero» y 255.

TABLA 1

Bit	Dirección decimal	Configuración binaria
A0	254	00000000 111 11110
A1	253	00000000 111 11101
A2	251	00000000 111 11011
A3	247	00000000 111 10111
A4	239	00000000 111 01111
A5	223	00000000 110 11111

TABLA 2

Dirección de port	Semifila leída	Configuración binaria
65278 (FEFE)	CAPS SHIFT a V	11111110 111 11110
65022 (FDFF)	A a G	11111101 111 11110
64510 (FBFE)	Q a T	11111011 111 11110
63486 (F7FE)	I a S	11110111 111 11110
61438 (E7FE)	0 a 6	11101111 111 11110
57342 (D7FE)	P a Y	11011111 111 11110
49150 (B7FE)	ENTER a H	10111111 111 11110
32766 (7FFE)	SPACE a B	01111111 111 11110

# 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







ALIEN 8 te helará la sangre mientras intentas encontrar y destruir el alienígena que ha entrado en tu nave durante uno de tus aterrizajes y que poco a poco va destruyendo la tripulación. Este es el último programa aparecido de la casa ULTIMATE, con la garantía de calidad que esto significa.

**ALIEN 8**



En el escondido mundo del Underwurde hay brujas aladas que nos atacarán sin cesar, sirenas en forma de plantas venenosas, burbujas en las que nos podemos elevar, catapultas, bolas de fuego, fantasmas, cráteres, consolas gigantes que tienes que saltar, estatuas y el pozo negro, un lugar tenebroso del que es muy difícil salir.

**UNDERWURDE**



Siéntete como Indiana Jones en el Templo Perdido con el juego nº 1 en Inglaterra. La crítica que de él hace la revista Micro-Hobby dice: "El programa, además de ser bueno, está bien construido y tiene unos gráficos magníficos, es un prodigio de imaginación". Con la garantía de la casa Ultimate.

**KNIGHT LORE**



¿Alguien ha visto un fantasma? Pues ahí vas tú al frente de los GHOSTBUSTERS. Vivirás la película paso a paso. ¡Hasta la música! Tendrás todas las armas de los CAZA-FANTASMAS, pero, aun así, no te será fácil destruir el templo de ZUUL y acabar con el malvado MARSHMALLOW.

**GHOSTBUSTERS**



Por primera vez un programa te hará creer con sus gráficos y movimiento tridimensional que estás en una película de dibujos animados. Más de 220 pantallas distintas, 100 enemigos diferentes, desde fantasmas hasta brujos de las Fuerzas del Mal. Avalon te sorprenderá como no lo ha hecho ningún otro juego porque todo parece real.

**AVALON**



El juego más vendido ahora mismo en Inglaterra te trasladará a la antigua Grecia, donde con la ayuda de Zeus y Apolo has de destruir a la malvada Clytemnestra. Un auténtico derroche de fantasía y originalidad, con unos gráficos soberbios.

**REGALO DE LOS DIOSES**



BLUE MAX te transporta a la Primera Guerra Mundial. Derriba con tu biplano a los aviones enemigos, destruye los tanques y los nidos de ametralladoras con fantástico efecto tridimensional. No pierdas de vista tu altitud, velocidad y combustible. ¡Las medallas no se ganan fácilmente!

**BLUE MAX**



La acción se desarrolla en el futuro. Conduce tu nave espacial a través de las Galaxias, luchando contra todos los ingenios imaginables, desde muros de energía hasta cohetes energéticos que has de esquivar o destruir hasta llegar al gran ZAXXON, el robot que controla la zona negra de la Galaxia.

**ZAXXON**

### También en Stock

DECATHLON .....  
FULL THROTTLE .....  
PAINT BOX .....  
SCREEN MACHINE .....  
SABRE WOLF .....  
ATRAM .....

PSYTRON .....  
BLUE THUNDER .....  
PYJAMARAMA .....  
BEACH HEAD .....  
THE HULK .....  
COMBAT LYNX .....

Si no puedes venir a vernos, escríbenos a **ERBE, PONZANO 25, 2º G - 28003 MADRID** o llámanos al **(91) 441 16 51** indicando los programas que desees. Los recibirás en tu domicilio sin pagar gastos de envío.

Nuestros precios también incluyen traducciones al castellano y garantía de 3 meses.

SERVIMOS A TIENDAS Y ALMACENES.



# COMECOCOS

Luis AMADO REGO

Spectrum 48 K

Este «Comecocos» es una versión del ya conocido juego que lleva su mismo nombre, en el que hemos de conseguir la máxima puntuación guiando a nuestro «cometococ» por un laberinto.

En este recinto, nuestro amigo ha de comerse el mayor número posible de manzanas (cuyo valor es de 30 puntos) o de semillas de manzana (valoradas en 5 puntos).

Pero no todo va a ser tan placentero para el «cometococ», ya que dos terribles «ogros» le perseguirán de forma encarnizada para eliminarle a lo largo del laberinto. No es fácil eludirlos, pero tampoco imposible.

El movimiento se consigue pulsando las teclas 5, 6, 7 y 8 con desplazamientos de acuerdo a lo indicado en las flechas.

```

10 REM COMECOCUITOS
20 GO SUB 600
30 LET max=0
40 LET x2=18: LET x3=4: LET y3
=18: LET y2=15: LET px=10: LET py
=15: LET v$="": LET j$="C"
50 DEF FN p$(a)=("000"+STR$ a)
(LEN STR$ a TO 3)
60 BORDER 4: PAPER 6: INK 2: C
LS
70 LET punt=0
80 DIM l$(19,30)
90 LET l$(1)="

```

```

100 LET l$(2)="....."
110 LET l$(3)="....."
120 LET l$(4)="....."
130 LET l$(5)="....."
140 LET l$(6)="....."
150 LET l$(7)="....."
160 LET l$(8)="....."
170 LET l$(9)="....."
180 LET l$(10)="....."
190 LET l$(11)="....."
200 LET l$(12)="....."
210 LET l$(13)="....."
220 LET l$(14)="....."
230 LET l$(15)="....."
240 LET l$(16)="....."
250 LET l$(17)="....."
260 LET l$(18)=l$(2)
270 LET l$(19)=l$(1)
280 PRINT: FOR f=1 TO 19: INK
1: PAPER 6: PRINT TAB 1;l$(f): N
EXT f
290 FOR f=0 TO 21: PRINT INK 0;
AT f,0:"";AT f,31:"":NEXT f
300 PRINT AT 20,0: PAPER 0: INK
7: BRIGHT 1:" COMECOC"
U: T O S
310 PRINT AT 21,0: INK 2: PAPER
6: PUNTOS:0000 RECORD:
0000"
320 PRINT AT 0,0: INK 5: PAPER
0:"LAR SOFTWARE LALIN-PONTEVED
RA "

```

## NOTAS GRAFICAS

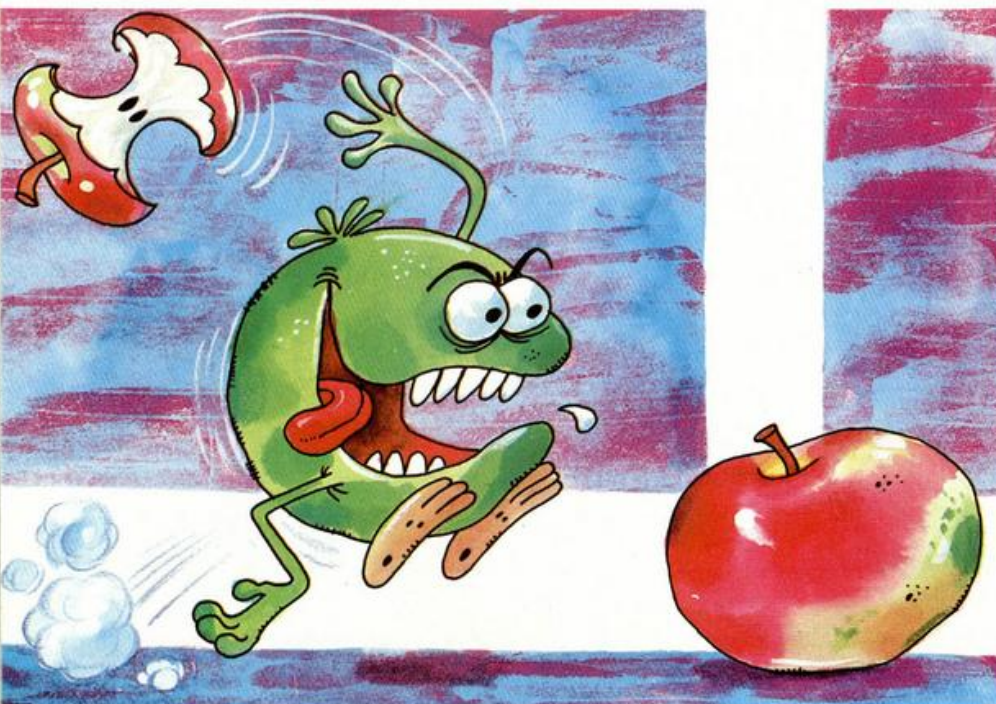
A B C D E F G H I

Premiado con 15.000 pts.

```

330 LET l$(px,py)=" "
340 IF punt<1745 THEN GO TO 400
350 IF punt=1745 THEN PRINT AT
2,13: INK 4: PAPER 1: FLASH 1: B
RIGHT 1:"BRAVO":AT 8,14:"HAS:AT
10,6:"LOGRADO":AT 10,14:"UNA":A
T 10,18:"VICTORIA"
360 PRINT AT 18,4: INK 7: PAPER
0: FLASH 1:"QUIÉRES CONTINUAR?"
(s/n)
370 IF INKEY$="s" THEN GO TO 60
380 IF INKEY$="n" THEN GO TO 99
99
390 IF INKEY$<>"s" OR INKEY$<>"
n" THEN GO TO 370
400 IF INKEY$="s" THEN GO TO 450
410 IF INKEY$="5" THEN LET j$="
"
420 IF INKEY$="6" THEN LET j$="
"
430 IF INKEY$="7" THEN LET j$="
"
440 IF INKEY$="8" THEN LET j$="
"
450 PRINT AT px,py:" "
460 IF j$="U" AND l$(px-1,py)<
" " THEN LET px=px-1
470 IF j$="C" AND l$(px,py+1)<
" " THEN LET py=py+1
480 IF j$="A" AND l$(px+1,py)<
" " THEN LET px=px+1
490 IF j$="D" AND l$(px,py-1)<
" " THEN LET py=py-1
500 PRINT AT px,py: INK 3:v$
510 IF l$(px,py)=" " THEN LET p
unt=punt+5: BEEP .01,12
520 IF l$(px,py)=" " THEN LET p
unt=punt+30: BEEP .02,16
530 IF max<punt THEN LET max=pu
nt
540 PRINT AT 21,7:FN p$(punt):A
T 21,28:FN p$(max): BEEP .001,50
550 PRINT AT x2,y2:l$(x2,y2): I
F INT (RND*2)+(x2>px) AND l$(x2-
1,y2)<>" " THEN LET x2=x2-1
560 IF INT (RND*2)+(x2>px) AND
l$(x2+1,y2)<>" " THEN LET x2=x2+
1
570 IF INT (RND*2)+(y2>py) AND
l$(x2,y2-1)<>" " THEN LET y2=y2-
1
580 IF INT (RND*2)+(y2>py) AND
l$(x2,y2+1)<>" " THEN LET y2=y2+
1
590 PRINT AT x2,y2: INK 2:"A"
600 PRINT AT px,py: INK 3:j$
610 IF (x2=px AND y2=py) OR (x3
=px AND y3=py) THEN FOR n=1 TO 1
0: FOR f=0 TO 7: PRINT INK f:AT
px,py:j$: NEXT f: NEXT n: PRINT
AT px,py: INK 6:j$: GO TO 830
620 PRINT AT x3,y3:l$(x3,y3): I
F INT (RND*2)+(x3>px) AND l$(x3-
1,y3)<>" " THEN LET x3=x3-1
630 IF INT (RND*2)+(x3>px) AND
l$(x3+1,y3)<>" " THEN LET x3=x3+
1
640 IF INT (RND*2)+(y3>py) AND
l$(x3,y3-1)<>" " THEN LET y3=y3-
1
650 IF INT (RND*2)+(y3>py) AND
l$(x3,y3+1)<>" " THEN LET y3=y3+
1
660 PRINT AT x3,y3: INK 2:"A"
670 GO TO 330
680 DATA 66,129,129,195,231,255
,126,60
690 DATA 62,121,240,224,224,240
,121,62
700 DATA 124,158,15,7,7,15,158,
124
710 DATA 60,126,255,231,195,129
,129,66
720 DATA 56,124,214,214,254,254
,170,170
730 DATA 24,82,255,255,255,255,
126,36
740 DATA 0,60,126,126,126,126,6
0
750 DATA 170,85,170,85,170,85,1
70,85
760 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
770 RESTORE 680
780 FOR i=1 TO 9: FOR n=0 TO 7
790 READ a
800 POKE USR CHR$(i+143)+n,a
810 NEXT n: NEXT i
820 RETURN
830 PRINT AT 2,11: INK 7: PAPER
1: FLASH 1:"SE ACABO"
840 PRINT AT 18,4: INK 7: PAPER
0: FLASH 1:"QUIÉRES CONTINUAR?"
(s/n)
850 IF INKEY$="s" THEN GO TO 40
860 IF INKEY$="n" THEN GO TO 99
99
870 IF INKEY$<>"n" OR INKEY$<>"
s" THEN GO TO 850

```





# HIPERBOLOIDE

Javier GUARDIA y Juan TUNEU

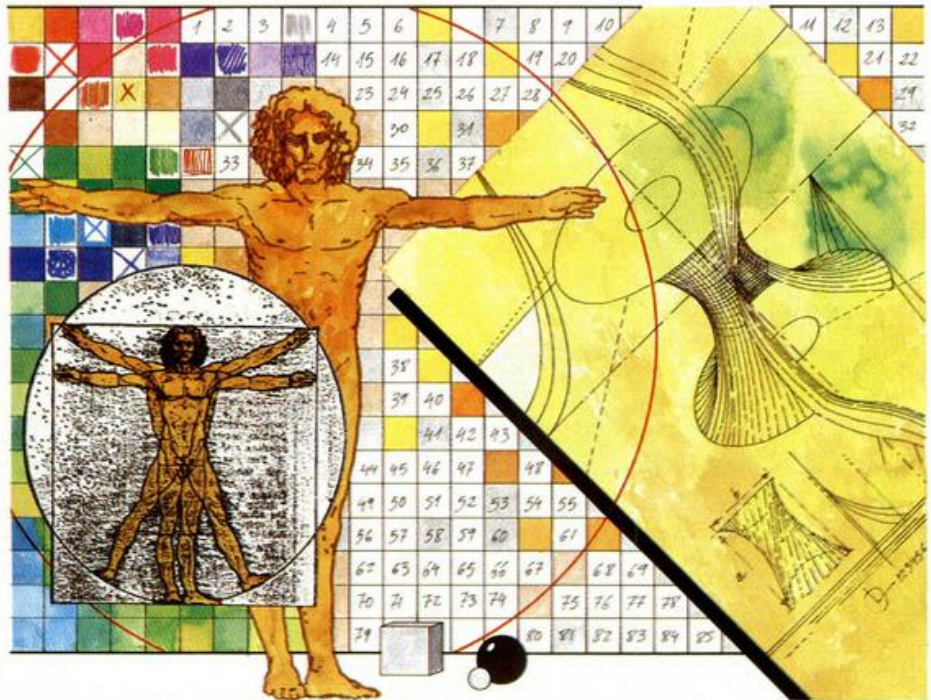
Premiado con 15.000 Ptas.

Spectrum 16 k

Es un programa de utilidades que nos ayudará a la hora de hacer representaciones de figuras hiperbólicas de revolución.

Para su ejecución, puede pedirnos el ordenador el ángulo, para lo que debemos entrar un valor comprendido entre  $\emptyset$  y  $\pi$ . En este caso debemos probar estos valores extremos con lo que se conseguirá un cilindro y un sistema cónico, respectivamente.

Por otro lado, puede pedirnos también la resolución, en cuyo caso se puede entrar cualquier valor mayor de  $\emptyset$  (aconsejamos entre  $1\emptyset$  y  $5\emptyset$ ).



```
4 PAPER 1: BORDER 6: CLS
5 INK 4: BRIGHT 1: PRINT AT 0
0;"HIPERBOLOIDE"
7 INPUT "Angulo":s
8 INPUT "resolucion":k
9 INK 4: BRIGHT 1: PRINT AT 2
1,0;"s="s
10 FOR w=0 TO 2*PI STEP PI/100
20 LET x1=50*COS w
30 LET y1=15*SIN w
40 LET x2=50*COS (w+s)
50 LET y2=15*SIN (w+s)
60 INK 7: BRIGHT 1: PLOT x1+12
0,y1+145
70 INK 7: BRIGHT 1: PLOT x2+12
0,y2+145
80 NEXT w
100 FOR w=0 TO PI STEP PI/k
200 LET x1=50*COS w
300 LET y1=15*SIN w
400 LET x2=50*COS (w+s)
500 LET y2=15*SIN (w+s)
600 PLOT x1+120,y1+145
700 PLOT x2+120,y2+25
900 PLOT x1+120,y1+145
1000 INK 7: BRIGHT 1: DRAW x2-x1
,y2-y1-120
1050 IF w=PI THEN GO TO 1110
1065 NEXT w
1110 FOR w=PI TO 2*PI STEP PI/(k
+1)
1120 LET x1=50*COS w
1130 LET y1=15*SIN w
1140 LET x2=50*COS (w+s)
1150 LET y2=15*SIN (w+s)
```

EL FRONTAL

```
1160 PLOT x1+120,y1+145
1170 PLOT x2+120,y2+25
1180 PLOT x1+120,y1+145
1190 INK 7: BRIGHT 1: DRAW x2-x1
,y2-y1-120
1205 IF w=2*PI THEN GO TO 1220
1210 NEXT w
1220 INK 5: IF s=0 THEN PRINT AT
0,20;"CILINDRO"
```

```
1230 INK 5: IF s=PI THEN PRINT A
T 0,20;"SISTEMA CONICO"
1240 INK 5: IF s(>0 AND s(<PI TH
EN PRINT AT 0,20;"HIPERBOLOIDE"
1250 INPUT "REPITES (S/N)":z$
1260 IF z$="S" THEN GO TO 0
1270 CLS: PRINT "RADIOS"
9999 SAVE "HIPER" LINE 0: GO TO
9999
```

# LAS CUATRO EN RAYA

Ramón BERNAT GARCIA

Las cuatro en raya es un juego muy popular que, sin duda alguna, habremos utilizado en alguna ocasión para pasar un rato entretenido.

Así pues, utilicemos nuestro Spectrum también para estos ratos «perdidos» y dispongámonos a divertirnos un poco teniendo como contrincante a uno muy difícil de superar: el ordenador. El manejo es muy sencillo. Primeramente, aparecerá en pantalla una tabla semejante a las utilizadas en la realidad, en cuya parte superior están definidas y numeradas las

columnas. Es en éstas donde tendremos que colocar nuestras fichas, de tal manera que consigamos una recta o diagonal ininterrumpida y del mismo color. Animate, el reto no es fácil.

```
5 DIM M(8,6)
6 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C
LS
```

Premiado con 15.000 pts.

Spectrum 16 K

```
10 LET x=0: LET y=0: LET j=0
20 PRINT INK 4;"RAYA 4 EN"
30 FOR i=1 TO 8: FOR m=1 TO 6
40 LET M(i,m)=0: NEXT m: NEXT
i
100 DRAW 12,16: DRAW 0,100: DRA
W 8,0: DRAW 0,-92: DRAW 8,0,PI:
DRAW 0,92: DRAW 8,0: DRAW 12,-16:
NEXT n: DRAW 0,-8: DRAW 12,-16:
DRAW -25,0: DRAW 0,9: DRAW -110
,0: DRAW 0,-9: DRAW -25,0
120 PRINT AT 5,1;"1 2 3 4 5 6"
130 "7 8"
450 IF a$="y" THEN GO TO 700
480 LET M(5,1)=1: LET xp=5: LET
yp=1: LET color=1: GO SUB 3000
```



```

490 GO TO 700
500 PRINT AT 12,20: INK 4: FLAS
H 1: "PENSANDO ": LET p=0: LET pp
=0
510 LET p=0
520 FOR i=1 TO 8
530 LET x=i: GO SUB 2000
540 IF y>6 THEN NEXT i
550 LET color=1: GO SUB 1030: P
RINT FLASH 1,AT 5,i+20,i
560 IF psp>p AND psp<30 THEN GO
SUB 1600
570 IF psp>p THEN LET p=psp: LE
T xp=x: LET yp=y
575 IF psp=.05 THEN NEXT i
580 LET color=2: GO SUB 1030: I
F psp>=30 THEN LET psp=29.9
590 IF psp>p THEN LET p=psp: LE
T xp=x: LET yp=y
600 NEXT i: PRINT INK 1: FLASH
0,AT 5,20,i
610 LET color=1: LET M(xp,yp)=1
620 GO SUB 2500: GO SUB 3000: L
ET j=j+1
630 IF p>30 THEN GO TO 3 000
640 IF j=48 THEN PRINT A. 12,20
: "Empate": GO TO 3600
700 REM *****
***** TU JUEGAS *****
*****
701 PRINT INK 4,AT 12,20: "TU MU
EYES"
710 INPUT x
720 IF x<1 OR x>8 THEN GO TO 71
0
725 LET color=2: GO SUB 2000: I
F y>6 THEN PRINT AT 12,20: "No va
lido": GO TO 710
730 LET yp=y: LET xp=x: LET col
or=2: GO SUB 3000
740 LET M(xp,yp)=2: LET j=j+1
750 REM veo si ganas
760 GO SUB 1030
770 IF psp>=30 THEN GO TO 3550
780 IF j=48 THEN PRINT OVER 1:A
T 21,0: "...fin": G
O TO 3600
790 GO TO 499
1030 LET psp=0: LET np=0
1040 LET dx=1: LET dy=0: GO SUB
1500
1050 LET psp=ps
1060 LET dx=-1: LET dy=0: GO SUB
1500
1070 LET psp=psp+ps
1080 LET dx=0: LET dy=-1: GO SUB
1500
1090 IF ps>psp THEN LET psp=ps
1100 LET dx=1: LET dy=-1: GO SUB
1500
1200 LET np=ps
1210 LET dx=-1: LET dy=1: GO SUB
1500
1220 LET np=np+ps
1230 IF np>psp THEN LET psp=np
1240 LET dx=1: LET dy=1: GO SUB
1500
1250 LET np=ps
1260 LET dx=-1: LET dy=-1: GO SU
B 1500
1270 LET np=np+ps
1280 IF np>psp THEN LET psp=np
1290 RETURN
1500 LET ps=0: LET xx=x: LET yy=
y: LET b=0
1510 LET xx=xx+dx: LET yy=yy+dy
1520 IF (xx<1) OR (yy<1) OR (xx>
8) OR (yy>6) THEN RETURN
1530 IF M(xx,yy)<>color AND M(xx
,yy)<>0 THEN RETURN
1540 IF M(xx,yy)=color AND b=0 T
HEN LET ps=ps+10: GO TO 1510
1550 LET ps=ps+1: LET b=1: GO TO
1510
1599 REM *****
*****

```

M. BERROCAL



```

1600 LET M(x,y)=1: LET color=2:
LET y=y+1
1610 GO SUB 1030
1620 IF psp>=30 THEN LET psp=0.0
5
1630 LET y=y-1: LET M(x,y)=0: RE
TURN
2000 LET cont=0
2010 LET cont=cont+1
2020 IF cont>6 THEN LET y=7: RET
URN
2030 IF M(x,cont)<>0 THEN GO TO
2010
2040 LET y=cont: RETURN
2500 FOR n=1 TO 8: BEEP n/n/100,
n: BEEP n/50,n: NEXT n: RETURN
3000 IF color=1 THEN INK 7
3005 IF color=2 THEN INK 2

```

```

3010 LET xx=((xp+2)+1)*8: LET yy
=((yp+2)+1)*8
3020 FOR n=1 TO 7: CIRCLE xx,yy,
n: NEXT n: INK 7
3030 RETURN
3500 PRINT INK 2: "
GANO Y O
ANAS TU G
"
3550 PRINT INK 2: "GO TO 3600
"
5600 PRINT "Te juegas otra? (s/n
)": INPUT as: IF as="s" THEN RUN

```

# ORDENA LETRAS

Juan C. RIBES BENET

Spectrum 48 K

Con este juego demostrarás tu rapidez a la hora de ordenar alfabéticamente una serie de letras que aparecerán, aleatoriamente, en un gran tablero.

Este es, en síntesis, el objetivo de este programa en el que podrás elegir entre tres tamaños diferentes de tablero:

- 3 × 3, con 8 letras.
- 4 × 4, con 15 letras.
- 5 × 5, con 24 letras.

28 MICROHOBBY

Premiado con 15.000 Ptas.

NOTAS GRAFICAS

A B

Inicialmente, el tablero aparece ordenado, y se desordena aleatoriamente siguiendo el mismo proceso de ordenación. Así se evita el que se plantee una ordenación imposible.

A continuación, se efectúa la ordenación pasando las letras a una cuadrícula en blanco, existente en los tres tipos de



tablero, quedando otro espacio en blanco en el lugar de la letra que hemos cambiado. Siguiendo este método, y las instrucciones que vienen insertadas en el propio programa, se ha de ordenar alfabéticamente todo el tablero utilizando para ello las siguientes teclas del cursor: 5, 6, 7 y 8.

```

1 BORDER 1: PAPER 6: INK 0: C
LS GO TO 3
2 FOR q=1 TO 75: LET f=INT (R
ND+22): LET s=INT (RND+32): LET
t=INT (RND+8): LET cd=INT (RND+2
6)+65: PRINT AT f,s: INK t: CHR$
cd: NEXT q: PAUSE 25: PRINT "IN
K 1: AT 8,12: "AT 10,12: "AT 9,12:
"AT 11,12: "LETRAS: AT 12,12: "
"INK 0: PAUSE 200: CLS
3 GO SUB 375
5 CLS: LET rec=10+6: LET NUM
=0
10 FOR i=0 TO 7: POKE USR "a"+
i,126: NEXT i: POKE USR "b",0: P
OKE USR "b"+1,0
25 FOR i=1 TO 6: POKE USR "b"+
i,255: NEXT i
20 LET a$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
TUUYX"
25 INPUT "NUMERO DE LETRAS 8,1
5,24 ? ":n
30 IF n=8 THEN GO TO 50
35 IF n=15 THEN GO TO 60
40 IF n=24 THEN GO TO 70
45 GO TO 25
50 LET pr1=102: LET pr2=113: L
ET d=43: LET ghyl=9: LET ghyl=11
: LET ghxl=13: LET ghxl=17: LET
gvxl=14: LET gvxl=18: LET gvyl=8
: LET gvyl=12: LET lsx=17: LET li
x=13: LET lsy=12: LET liy=8
55 GO TO 75
60 LET pr1=94: LET pr2=121: L
ET d=59: LET ghyl=6: LET ghyl=12:
LET ghxl=12: LET ghxl=18: LET g
vxl=13: LET gvxl=17: LET gvyl=7:
LET gvyl=13: LET lsx=18: LET li
x=12: LET lsy=13: LET liy=7
65 GO TO 75
70 LET pr1=86: LET pr2=129: L
ET d=75: LET ghyl=7: LET ghyl=13:
LET ghxl=11: LET ghxl=19: LET g
vxl=12: LET gvxl=18: LET gvyl=6:
LET gvyl=14: LET lsx=19: LET li
x=11: LET lsy=14: LET liy=6
75 INK 2: PLOT pr1,pr2: DRAW d
,d: DRAW 0,-d: DRAW -d,0: DRAW 0
,d: DRAW -1,1: DRAW d+2,0: DRAW
0,-(d+2): DRAW -(d+2),0: DRAW 0,
d+2

```

```

80 FOR f=ghyl TO ghyl STEP 2:
FOR c=ghxl TO ghxl: PRINT INK 4:
AT f,c: "█": NEXT c: NEXT f
85 FOR c=gvxl TO gvxl STEP 2:
FOR f=gvyl TO gvyl: PRINT OVER 1
: INK 4: AT f,c: "█": NEXT f: NEXT
c: INK 0
90 PRINT AT 2,7: "ESPERA UN MOM
ENTO"
95 LET spx=lsx: LET spxn=spx:
LET spyl=lsy: LET spyn=spyl
100 LET b$=a$(1 TO n): LET k=0
105 FOR y=liy TO lsy STEP 2
110 FOR x=lix TO lsx STEP 2
115 LET k=k+1
120 PRINT AT y,x: b$(k TO k)
125 IF k=n THEN GO SUB 135
130 NEXT x: NEXT y
135 GO SUB 315
140 PRINT AT 2,4: "NUMERO DE INT
ENTOS="num
145 PAUSE 0: IF CODE INKEY$<53
OR CODE INKEY$>55 THEN GO TO 145
150 IF INKEY$="7" THEN LET spyn
=spyl+2
155 PRINT AT 2,24: num
160 IF INKEY$="6" THEN LET spyn
=spyl-2
165 IF INKEY$="5" THEN LET spxn
=spx+2
170 IF INKEY$="8" THEN LET spxn
=spx-2
175 IF spxn>lsx THEN LET spxn=li
sx: GO TO 145
180 IF spxn<lix THEN LET spxn=li
x: GO TO 145
185 IF spyn>lsy THEN LET spyn=li
sy: GO TO 145
190 IF spyn<liy THEN LET spyn=li
y: GO TO 145
195 LET num=num+1
200 PRINT AT 2,24: num
205 GO SUB 220
210 GO SUB 245
215 GO TO 145
220 LET m$=SCREEN$ (spyn,spx)
225 PRINT AT spyl,spx: m$
230 PRINT AT spyn,spx: " "
235 LET spx=spxn: LET spyl=spyn
240 RETURN
245 LET p$="a"
250 FOR o=liy TO lsy STEP 2
255 FOR a=lix TO lsx STEP 2
260 LET s$=SCREEN$ (o,a)
265 IF s$<p$ THEN RETURN
270 LET p$=s$
275 NEXT a: NEXT o
280 PRINT AT 17,7: "LO HAS CONSE
GUIDO"
285 IF num<rec THEN LET rec=num
: PRINT AT 19,7: "NUEVO RECORD:"
: REC: GO TO 295
290 PRINT AT 19,13: "RECORD: ";r
ec
295 POKE 23658,8: PRINT AT 4,1:
FLASH 1: "QUIERES SEGUIR JUGANDO
? (S/N)"
300 PAUSE 0: IF INKEY$="N" THEN
GO TO 310
305 CLS: GO TO 10
310 CLS: PRINT AT 9,0: "
AS SEGURO DE NO SEGUIR" EST
JUG

```

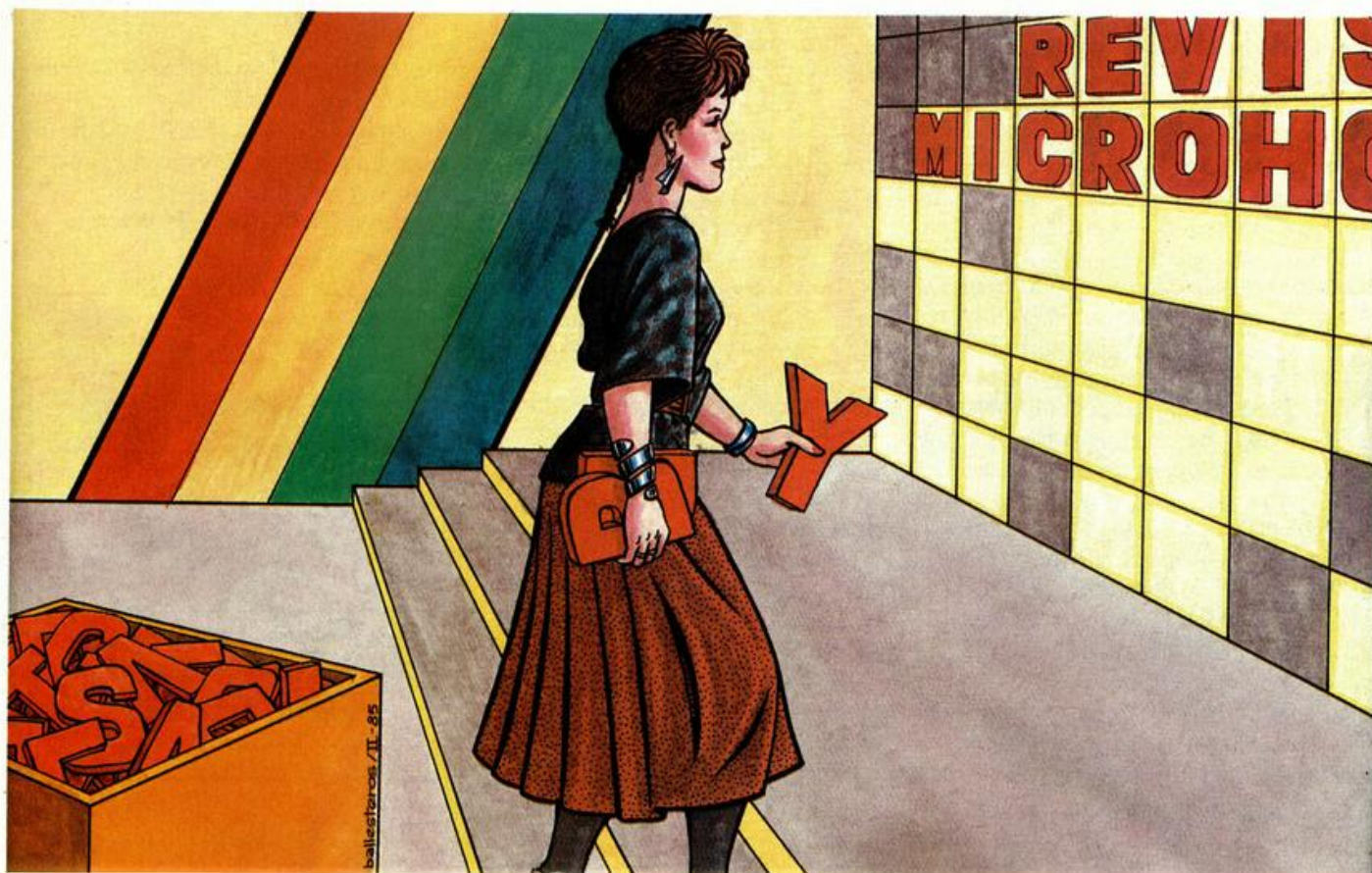
```

AND0? (S/N)": PAUSE 0: IF INKEY
$<"S" THEN GO TO 305
311 IF INKEY$="S" THEN CLS: PR
INT AT 10,5: "BUENO, PUES ADIOS!"
FOR f=9 TO 0 STEP -1: PRINT AT
10,25: f: PAUSE 10: NEXT f: RANDO
MIZE USR 0
312 GO TO 310
315 LET q=INT (RND+3)+3: FOR i=
1 TO q+0
320 LET rev=INT (RND+2)
325 IF rev=0 THEN LET spyn=spyn
+2: IF spyn>lsy THEN LET spyn=li
y: GO TO 320
330 IF rev=1 THEN LET spyn=spyn
-2: IF spyn<liy THEN LET spyn=li
y: GO TO 320
335 GO SUB 220
340 LET rev=INT (RND+2)
345 IF rev=0 THEN LET spxn=spxn
+2: IF spxn>lsx THEN LET spxn=li
x: GO TO 340
350 IF rev=1 THEN LET spxn=spxn
-2: IF spxn<lix THEN LET spxn=li
x: GO TO 340
355 GO SUB 220
360 NEXT i
365 PRINT AT 17,13: "JUEGA!"
370 RETURN
375 PRINT AT 1,2: "ESTO ES MUY F
ACIL: "; AT 2,2: "TIENES QUE ORDENA
R LAS LETRAS DE UN TABLERO, EN E
L MINIMO NU-
MERO DE INTENTOS P
OSIBLE: "; AT 6,1: "PARA ORDENAR, SO
LO PUEDES MOVER LAS LETRAS, CAMB
IANDOLAS POR EL ESPACIO EN BLAN
CO: "; AT 10,1: "UTILIZA LAS TECLAS
DEL CURSOR. LA DIRECCION QUE
PULSES SERA A LA QUE SE MOVER
A LA LETRA PARA OCUPAR EL ESP
ACIO LIBRE: "; AT 15,1: "PUEDES ELE
GIR 3 DIMENSIONES DE TABLERO."
380 PRINT AT 18,1: "AL COMIENZO
APARECE EL TABLERO ORDENADO Y
ALEATORIAMENTE SE DESORDENA."
385 PRINT #1: PAPER 3: BRIGHT 1
: FLASH 1: AT 1,8: "PULSA UNA TECL
A": PAUSE 0
390 RETURN

```

El galardonado en el sorteo mensual correspondiente a los Programas de Lectores, recibidos en enero, ha sido JAVIER LOPES ESCAMEZ, que vive en la calle GRANADA, 64, 6.º A. 04003 ALMERIA.

¡¡¡ENHORABUENA!!!





# GRAFICOS EN MOVIMIENTO (III)

Miguel SEPULVEDA

**La rutina de movimiento más esperada por los aficionados es, sin duda, la que desplaza los gráficos pixel a pixel por la pantalla. En esta tercera parte de la serie abordamos cómo hacerlo.**

En primer lugar, había que decir que en esta rutina el movimiento de las figuras por la pantalla es lento si lo comparamos con la del artículo anterior, que va saltando de 8 en 8 pixel; pero la suavidad con que mueve esta rutina la figura, sin saltos bruscos, es asombrosa si tenemos en cuenta que se mueve de pixel en pixel.

El tamaño de las figuras que puede manejar puede ir, desde un simple pixel, hasta una figura que tenga 255 pixel (32 octetos) por scan y una altura de 176 scan; como se puede comprobar, maneja desde un simple pixel hasta una figura que ocupe toda la pantalla y, en este caso, se puede usar para hacer el scroll de la pantalla hacia arriba, pixel a pixel.

También esta rutina puede mover las figuras suavemente, o sea pixel a pixel, o más rápidamente, moviéndola de dos en dos pixel o de tres en tres, etc. dependiendo del incremento que se haga en las coordenadas X e Y de la esquina superior del gráfico al llamar a la rutina, que sitúa la figura en pantalla a partir de esas dos coordenadas.

Visto un poco las grandes posibilidades que tiene esta rutina, pasamos a explicar el programa que acompaña a este artículo.

Las 10 sentencias DATA contienen los octetos del código máquina de la rutina que se carga en la posición de memoria 64000, y tiene una longitud de 238 octetos. La línea 80 hace una comprobación de la suma de los octetos por si al introducir el programa se produce un error.

La sentencia de la línea 70 almacena la rutina en la posición de memoria 64000; pero como esta rutina es reubicable cambiando los valores del bucle FOR... NEXT y, teniendo en cuenta la longitud de la rutina que es de 238 octetos, se puede incluir en la parte de memoria que se quiera, siempre que sea por encima de la RAMTOP, que está situa-

da en la dirección de memoria 27999.

Lo primero que nos pide la rutina son las figuras creadas con el programa del primer artículo, ya que es precisamente a éstas, a las que dotamos de movimiento. A continuación, pide el número de bits (pixel) que tiene de anchura el scan (no tiene por qué ser necesariamente el número de octetos del scan multiplicado por 8), y, luego, pide el número de scan.

Más adelante nos requerirá los atributos con los que queremos que se muestre la figura en la pantalla, y hace una demostración moviendo la figura diagonalmente 8 veces. Para terminar, el programa preguntará si se quiere salvar la rutina en cinta de cassette, teniendo la precaución de cambiar la dirección del SAVE « » CODE si se ha ubicado la rutina en otro lugar de la memoria.

Las variables usadas por esta rutina, también van en el buffer de la impresora en las direcciones siguientes:

- 23300 — Número de la coordenada X de la esquina superior izquierda de la figura.
- 23301 — Número de la coordenada Y de la esquina superior izquierda de la figura.
- 23302 — Es el MODO. 1 muestra figura. 0 borra figura.
- 23303 — Número de bits (pixel), o sea la longitud del scan en bits.
- 23304 — Número de scan de la figura.
- 23305 — Los atributos con los que se muestra la figura.
- 23306 — Octeto bajo la dirección de la figura en memoria.
- 23307 — Octeto alto de la dirección de la figura en memoria.

Además esta rutina utiliza, desde la 23308, hasta la posición 23314 para su uso interno.

La variable MODO, con el valor 1 coge los atributos de la parte de la panta-



lla donde se muestra la figura y los guarda, pone los nuevos atributos y muestra la figura.

Si la variable MODO es 0, entonces borra la figura y restituye los atributos que tenía anteriormente.

Como se verá en la demostración de esta rutina, muestra la figura y, a continuación, la borra, lo que quiere decir que hay que llamar 2 veces a la rutina, la primera vez con la variable MODO igual a 1, y la segunda con la variable MODO igual a 0.

De este modo la velocidad de la figura por la pantalla es lenta, pero se puede aumentar el doble si sólo se muestra la figura y no se borra, en cuyo caso irá dejando una estela detrás de ella de los últimos pixel de la figura, en la dirección que se mueva.

**Ejemplo de una figura que se va a mover por la pantalla en dos pixel.**







incremento que se haga de la coordenada correspondiente en el movimiento de la figura.

En esta demostración se incrementan las coordenadas en cada pasada tantos pixel como el número de la pasada, o sea, de uno en un pixel, de dos en dos pixel, etc, hasta 8.

En la variable 23305 va el octeto de los atributos de la figura que se forma como en el BASIC (ver figura 2).

7	6	5	4	3	2	1	0	BIT
FLASH	BRIGHT	PAPER						INK

El listado 2 corresponde a los nemotécnicos de la rutina para facilitar su modificación en caso de interés y adaptarla a su propio juego.

## PROGRAMA CARGADOR

```

10 DATA 243,221,33,4,91,237,75
11 DATA 205,170,34,50,14,91,22
12 DATA 10,1,0,1,221,134,3,61,56,5,
13 DATA 12,214,8,24,249,237,67
14 DATA 12,91,93,124,15,15,15,
15 DATA 230,3,246,88,87,213,237,91,10,91
16 DATA 230,3,246,88,87,213,237,91,10,91
17 DATA 18,24,91,50,16,91,58,14,91,5
18 DATA 0,15,91,221,203,2,70,32,8,6,0,22
19 DATA 1,54,13,250,24,6,70
20 DATA 12,40,23,221,53,13,32,
21 DATA 2,221,53,11,40,7,7,13,221,53,11,3
22 DATA 2,249,203,32,23,221,53
23 DATA 12,40,23,221,53,13,32,

```

```

5,70,35,221,54,13,6,13,32,234,18
19,26,14,8,24,227,24
22 DATA 176,13,40,4,7,13,32,25
21,18,209,8,254,1,40,49,8,229,235
124,230,7,254,7,40,3
24 DATA 36,24,38,2,35,230,224,2
54,224,40,11,221,52,9,17,224,6,1
67,237,88,24,12,124,254,87,40
16 DATA 7,221,52,9,17,32,0,25,
235,225,8,61,32,191,225,17,32,0,
221,203,2,70,32,5,58
26 DATA 18,91,24,7,126,50,18,9
1,58,9,91,221,70,9,221,70,8,226,
119,35,16,252,225,25,13,32,243,2
51,201
60 CLEAR 27999: LET c=0
70 FOR n=64000 TO 64237: READ
a: LET c=c+a: POKE n,a: NEXT n
80 IF c<20312 THEN PRINT "ERR
OR DE CHECKSUM": STOP
100 INPUT "QUIERE CARGAR LA FIG
URA "; LINE a$
110 IF a$="S" OR a$="s" THEN LO
AD "CODE"
130 INPUT "Num. de bits de anch
ura "; nb: POKE 23303,nb
140 INPUT "Num. de scan de altu
ra "; ns: POKE 23304,ns
150 CLS: PRINT AT 2,5;"ATRIBUT
OS DE LA FIGURA": AT 4,1;"Dar el
numero del PAPEL y la TINTA y
1 para activar el FLASH y BRIGHT
y 0 para desactivarlos": LET at
=0
160 INPUT "PAPER="; a: LET at=a
*8
170 INPUT "INK="; a: LET at=at+a
180 INPUT "BRIGHT="; a: LET at=
at+a*64
190 INPUT "FLASH="; a: LET at=a
t+128*a: POKE 23305,at
200 CLS: INPUT "Dar octetos ba
jo y alto de la direc. de la f
igura "; a: b: POKE 23306,a
: POKE 23307,b
205 LET a=1
210 FOR f=1 TO 8
220 FOR n=175 TO ns STEP -a
230 POKE 23302,1: POKE 23300,n:
POKE 23301,n: RANDOMIZE USR 640
00
240 POKE 23302,0: RANDOMIZE USR
64000
250 NEXT n
260 NEXT a+1
270 INPUT "QUIERE SALVAR LA RUT
INA "; LINE a$
280 IF a$="S" OR a$="s" THEN SA
VE "Dibipixels"CODE 64000,238
290 STOP

```

Para evitar esto, hay un truco que consiste en dejar tantos pixel en blanco alrededor de la figura, al crearla, como el

## DESENSAMBLE DE LA Rutina

```

FA00 0010 ORG 64000
SB04 0020 CORDX EDU 23300
SB04 0030 COLLUM EDU 23300
SB05 0040 CORDY EDU 23301
SB05 0050 LINEA EDU 23301
SB06 0060 MODO EDU 23302
SB07 0070 ANCHO EDU 23303
SB07 0080 NBYTE EDU 23303
SB08 0090 ALTO EDU 23304
SB08 0100 NSCAN EDU 23304
SB09 0110 ATTR EDU 23305
SB0A 0120 FIGUR EDU 23306
SB0C 0130 NATTL EDU 23308
SB0D 0140 NATTH EDU 23309
SB0E 0150 REST EDU 23310
SB0F 0160 RESS EDU 23311
SB10 0170 ANCH EDU 23312
SB11 0180 BUCLD EDU 23313
SB12 0190 ATTR0 EDU 23314

```

```

0200 ;
0210 ; PROGRAMA
0220 ;
FA00 0230 DIBUJ EDU $
FA00 F3 0240 DI
FA01 D021045B 0250 LD IX,CORDX
FA05 ED4B045B 0260 LD BC,(CORDX)
FA09 C0AA22 0270 CALL Z2AAH
FA0C 320E5B 0280 LD (REST),A
FA0F D0340A 0290 INC (IX+10)
FA12 010001 0300 LD BC,100H
FA15 D06603 0310 ADD (IX+3)
FA18 30 0320 DEC A
FA19 3B05 0330 DB0 JR C,DB2
FA1B 0C 0340 INC C
FA1C D608 0350 SUB B
FA1E 1BF9 0360 JR DB0
FA20 ED430C5B 0370 DB2 LD (NATTL),BC
FA24 5D 0380 LD E,L
FA25 7A 0390 LD A,D
FA28 0F 0400 RRCA
FA27 0F 0410 RRCA
FA28 0F 0420 RRCA

```

```

FA29 E603 0430 AND 3
FA2B F658 0440 OR SBH
FA2D 57 0450 LD D,A
FA2E 05 0460 PUSH DE
FA2F ED5B0A5B 0470 LD DE,(FIGUR)
FA33 EB 0480 EX DE,HL
FA34 3A0E5B 0490 LD A,(ALTO)
FA37 0500 DIB0 EDU $
FA37 08 0510 EX AF,A'F'
FA3B 05 0520 PUSH DE
FA39 3A075B 0530 LD A,(ANCH0)
FA3C 32105B 0540 LD (ANCH),A
FA3F 3A0E5B 0550 LD A,(REST)
FA42 320F5B 0560 LD (RESS),A
FA45 DDCB0246 0570 BIT 0,(IX+2)
FA49 2008 0580 JR NZ,DIB2
FA4B 0600 0590 LD B,0
FA4D D0360DFA 0600 LD (IX+13),250
FA4D D0360DFA 0600 LD (IX+13),250
FA51 1806 0610 JR DIB6
FA53 0620 DIB2 EDU $
FA53 46 0630 LD B,(HL)
FA54 23 0640 INC HL
FA55 0650 DIB4 EDU $
FA55 D0360D0B 0660 LD (IX+13),8
FA59 0670 DIB6 EDU $
FA59 0E08 0680 LD C,B
FA5B 1A 0690 LD A,(DE)
FA5C D0350B 0700 DEC (IX+11)
FA5F 2B07 0710 JR Z,DIB10
FA61 0720 DIB8 EDU $
FA61 07 0730 RLCA
FA62 0D 0740 DEC C
FA63 D0350B 0750 DEC (IX+11)
FA66 2B07 0760 JR NZ,DIB8
FA68 0770 DIB10 EDU $
FA68 CB08 0780 SLA B
FA6A 17 0790 RLA
FA6B D0350C 0800 DEC (IX+12)
FA6E 2B17 0810 JR Z,DIB14
FA70 D0350D 0820 DEC (IX+13)
FA73 2006 0830 JR NZ,DIB12

```

```

FA75 46 0840 LD B,(HL)
FA76 23 0850 INC HL
FA77 D0360D0B 0860 LD (IX+13),8
FA7B 0870 DIB12 EDU $
FA7B 0D 0880 DEC C
FA7C 20EA 0890 JR NZ,DIB10
FA7E 12 0900 LD (DE),A
FA7F 13 0910 INC DE
FA80 1A 0920 LD A,(DE)
FA81 0E08 0930 LD C,B
FA83 18E3 0940 JR DIB10
FA85 0950 DIB13 EDU $
FA85 180B 0960 JR DIB0
FA87 0970 DIB14 EDU $
FA87 0D 0980 DEC C
FA8B 2B04 0990 JR Z,DIB18
FA8A 1000 DIB16 EDU $
FA8A 07 1010 RLCA
FA8B 0D 1020 DEC C
FA8C 20FC 1030 JR NZ,DIB16
FA8E 1040 DIB18 EDU $
FA8E 12 1050 LD (DE),A
FA8F 01 1060 POP DE
FA90 08 1070 EX AF,A'F'
FA91 FE01 1080 CP 1
FA93 2B31 1090 JR Z,DIB26
FA95 08 1100 EX AF,A'F'
FA96 E5 1110 PUSH HL
FA97 EB 1120 EX DE,HL
FA9B 7C 1130 LD A,H
FA99 E607 1140 AND 7
FA9B FE07 1150 CP 7
FA9D 2B03 1160 JR Z,DIB20
FA9F 24 1170 INC H
FAA0 181E 1180 JR DIB24
FAAC 1190 DIB20 EDU $
FAA2 7D 1200 LD A,L
FAA3 E6E0 1210 AND 0E0H
FAA5 FEE0 1220 CP 0E0H
FAA7 2B0B 1230 JR Z,DIB22
FAA9 D03409 1240 INC (IX+9)
FAAC 11E006 1250 LD DE,6E0H

```

```

FAAF A7 1260 AND A
FAB0 ED52 1270 SBC HL,DE
FAB2 180C 1280 JR DIB24
FAB4 1290 DIB22 EDU $
FAB4 7C 1300 LD A,H
FAB5 FE57 1310 CP 57H
FAB7 2B07 1320 JR Z,DIB24
FAB9 D03409 1330 INC (IX+9)
FABC 112000 1340 LD DE,20H
FABF 19 1350 ADD HL,DE
FAC0 1360 DIB24 EDU $
FAC0 EB 1370 EX DE,HL
FAC1 E1 1380 POP HL
FAC2 0B 1390 EX AF,A'F'
FAC3 3D 1400 DEC A
FAC4 20BF 1410 JR NZ,DIB13
FAC6 1420 DIB26 EDU $
FAC6 E1 1430 POP HL
FAC7 112000 1440 LD DE,32
FACA DDCB0246 1450 BIT 0,(IX+2)
FACE 2005 1460 JR NZ,DIB28
FAD0 3A125B 1470 LD A,(ATTR0)
FAD3 1807 1480 JR DIB30
FAD5 1490 DIB28 EDU $
FAD5 7E 1500 LD A,(HL)
FAD6 32125B 1510 LD (ATTR0),A
FAD9 3A095B 1520 LD A,(ATTR)
FADC 1530 DIB30 EDU $
FADC D04E09 1540 LD C,(IX+9)
FADF 1550 DIB32 EDU $
FADF D04608 1560 LD B,(IX+8)
FAE2 E5 1570 PUSH HL
FAE3 1580 DIB34 EDU $
FAE3 77 1590 LD (HL),A
FAE4 23 1600 INC HL
FAE5 10FC 1610 DJNZ DIB34
FAE7 E1 1620 POP HL
FAE8 19 1630 ADD HL,DE
FAE9 0D 1640 DEC C
FAEA 2B03 1650 JR NZ,DIB32
FAEC FB 1660 EI
FAED C9 1670 RET

```



## Spectrum y Spectrum Plus

*Quiero comprarme un ordenador y quisiera saber cuál me aconsejáis vosotros; el ZX Spectrum 48 K o el Spectrum Plus.*

*Unos familiares míos me aconsejan el primeramente citado, por que opinan que es el que mejor satisfaría mis necesidades, pero yo pienso que tiene poca memoria y el segundo me convendría más, por tener mejor teclado y más memoria.*

José A. LORO-Madrid

□ En la elección de un ordenador influyen un gran número de factores y nosotros no podemos aconsejarle un determinado modelo sin conocer sus necesidades, no obstante le podemos informar de que los dos modelos que nos menciona tienen la misma capacidad de memoria, de hecho se trata de la misma máquina y solo se diferencian en el teclado.

## Cassete para el QL

*Deseo saber qué posibilidades hay para acoplar un cassette al QL, o si está previsto en un futuro aplicarle algún dispositivo de cassette.*

Antonio A. RIVAS-Oviedo

□ No tenemos noticias de que exista ningún sistema para acoplar un cassette al QL. Realmente no es necesario, puesto que los Microdrives cumplen la función ventajosamente.

## Deterioro del cassette

*En una revista leí que con el uso continuado de los programas llega a borrarse de la cinta la información que contiene, de ser esto cierto, ¿cuánto tiempo dura la información en la cinta?*

José F. FULLERA-Valencia

□ Efectivamente, las cintas de cassette se deterioran con el paso continuado de los cabezales a través de ellas.

No es posible determinar con exactitud la duración de una cinta, ya que eso depende de sus características, que no son iguales para todas; no obstante, no debe preocuparse por ello, ya que lo más posible es que se canse usted del programa antes de que la cinta empiece a fallar.

## Carga de programas

*Al poner en el ordenador la sentencia RANDOMIZE USR 1234 sale el signo de salvarse algo, ¿qué es?; ¿por qué sale sin cabecera?*

*¿Podría hacer una rutina para aumentar la velocidad de grabación?*

*¿Cuál es la instrucción en código máquina para cargar programas?*

*¿Cómo puedo parar un programa BASIC con auto-ejecución?*

Rafael DE MINGO-Madrid

□ La sentencia RANDOMIZE USR 1234 obliga al microprocesador a saltar a la posición de memoria 04C2. Esta posición de memoria cae en medio de la rutina de salvar bytes que se encuentra en la ROM y que empieza en la posición 04D2, es decir, 16 bytes antes.

No aconsejamos a nuestros lectores que hagan esta prueba, ya que el entrar en la rutina por este punto desordena la pila de máquina por lo que no será posible el retorno al Basic y el ordenador se quedará bloqueado.

La rutina para aumentar la velocidad de grabación la tiene en los números 11, 12 y 13 de nuestra revista.

No existe ninguna instrucción en código máquina que sirva para cargar programas, el intérprete de basic lo ha-

ce mediante una serie de rutinas compuestas por varias decenas de instrucciones.

Cualquier programa en Basic se puede parar pulsando simultáneamente las teclas de «espacio» y «mayúsculas» siempre y cuando no esté protegido. Si desea que un programa grabado con auto-ejecución no se auto-ejecute, cárguelo con «MERGE» en lugar de «LOAD».

## Cassete sin contador

*Me gustaría saber la forma de separar los programas grabados en cinta, de forma que al querer usar alguno de ellos los encuentre sin problemas. Os planteo este problema porque el cassette de que dispongo no tiene contador.*

Juan J. GARCIA-Cádiz

□ Por razones obvias la cinta de cassette no admite formateado, por lo que la única manera de localizar rápidamente un programa es utilizando el contador del cassette; no obstante, si Vd. teclea LOAD y a continuación el nombre del programa, entre comillas, el ordenador ignorará todos los programas que se encuentren antes con distinto nombre.

## Algoritmo de ordenación

*Soy poseedor de un Spectrum de 48 K y desearía poder desarrollar en él un programa de estas características:*

*Se introducen unos nombres que el Spectrum se encarga de ordenar según el alfabeto. Ruego me indiquen el listado con los cambios oportunos.*

J. J. ROMERO-Navarra

□ No es misión de este apartado desarrollar rutinas «de encargo»; no obstante como nuestra intención es satisfacer a todos los lectores, le indicamos el procedimiento a seguir:

1. Cargue las palabras a ordenar en una matriz de caracteres.

2. Utilice un bucle que, empezando por el primer elemento de la matriz, vaya comparando los contiguos dos a dos e intercambiándolos si el segundo ha de ser anterior al primero.

3. Para realizar la comparación, recuerde que el Spectrum es capaz de ordenar series de cadenas por orden alfabético, ya que considerará «menor» la cadena que alfabéticamente deba ir antes.

Este método se conoce como «Algoritmo de burbuja»; en la cinta de demostración encontrará un ejemplo.

## Ampliación de memoria

*Tengo un ZX Spectrum de 16 K que me gustaría ampliar a 48 K comprándome una memoria externa de 32 K, pero si más tarde me comprara los dos interfaces y el microdrive, ¿podría conectar la ampliación externa de 32 K con los interfaces o con la impresora en el Spectrum?*

Eduardo GILABERTE-Madrid

□ Los periféricos que nos indica son perfectamente compatibles y podrá conectarlos simultáneamente sin problema.

## Frankenstein Informático

*Quiero adquirir un ordenador, pero mientras no lo tenga no puedo utilizar el cartucho de 10 juegos II, entonces quisiera saber si se puede conectar un radio-cassete a los video-juegos ATARI y poner el cartucho de 10 juegos II, y si se puede qué hay que hacer.*

Sergio ALVAREZ-Gerona

□ Lo que Vd. pretende hacer es construir un «monstruo» informático. Por razones obvias jamás funcionaría.



## Auto-ejecución

1. ¿Cómo se hace para que un programa empiece a funcionar sin necesidad de RUN?

2. ¿Cómo se consigue que un muñeco, nave, etc. al moverse no deje rastro?

3. ¿Cómo se puede escribir un programa en Cobol en el Spectrum?

Rodrigo FERNANDEZ-Madrid

□ Para que un programa empiece a funcionar sin necesidad de RUN, grábalo de la siguiente forma: SAVE "nombre" LINE 1

Para conseguir que un muñeco no deje rastro al moverse, imprima primero un espacio en la posición ocupada por el muñeco, a continuación incrementa o decrementa la variable que corresponda al movimiento que deba realizar y finalmente vuelva a imprimir el muñeco en la nueva posición.

No tenemos noticia de que exista ningún compilador de Cobol para el Spectrum.

## Almacenamiento de pantallas

¿Es posible recuperar una pantalla después de ser cargada en el ordenador con LOAD "SCREEN\$ y haberla borrado?

David ARTRUGA-Valladolid

□ Como es lógico, una pantalla no se puede recuperar después de haberla borrado, lo que sí puede hacer es transferirla previamente a otra zona de memoria. Si a continuación la borra, siempre podrá volverla a transferir al archivo de pantalla.

Esta transferencia, en Basic, lleva varios segundos; pero en código máquina puede realizarlo en menos de medio segundo haciendo uso de las instrucciones LDIR o bien LDDR.

## Reset

Desearía saber si es más perjudicial quitar un programa por un interruptor on/off o bien por el reset. ¿El montaje del reset del número 1 es el mismo que lleva montado el Spectrum Plus? Y por último, en caso de poner un on/off, ¿dónde es mejor ponerlo, en el cable que va de la red al transformador o en el cable que va del transformador al ordenador?

Alvaro AGUIRRE-Madrid

□ Es indiferente borrar un programa con el reset o con el interruptor, pero en este segundo caso, asegúrese de dejar transcurrir al menos diez segundos entre la desconexión y la conexión.

El reset aparecido en nuestro número 1 es exacta-

mente el mismo que incorpora el Spectrum Plus.

El interruptor podrá colocarlo en cualquiera de los dos cables propuestos.

## Error en listado

He realizado el programa ATERRIZA COMO PUEDAS del número 4, y al correrlo me indica error en la línea 1120. Como mis conocimientos sobre programación son todavía de «primaria», no he sido capaz de analizar el error, el cual humildemente sospecho que es de impresión de la revista, por lo cual les agradecería me confirmaran la bondad del mismo.

Antoni GARCIA-Barcelona

□ Le confirmamos que el listado aparecido en la revista funciona correctamente. Con mucho gusto intentaríamos analizar su error si es tan amable de indicarnos qué mensaje da exactamente su ordenador.

## Evitar cortes de luz

Quisiera saber si existe algún acumulador comercial con entrada a 220 v. salida a 9 v. y amperaje suficiente para alimentar mi Spectrum y evitar el fastidioso problema de los cortes de luz.

Fernando MEJIDE-Toledo

□ No tenemos noticias de que exista ningún acumula-

dor comercial con las características que usted nos solicita, pero puede dedicarse al «bricolage» y hacérselo utilizando cualquier acumulador capaz de suministrar 2 amperios durante un tiempo razonable.

## Avería

Querría preguntarles por qué al conectar el Spectrum en vez de salir el típico mensaje de Sinclair aparecen unas bandas verticales y gruesas sobre las cuales bailan unos cuadraditos de colores. También quiero saber para qué sirve un interruptor que existe detrás de la fuente de alimentación.

Joaquín TIZON-Madrid

□ Sentimos comunicarle que lo más posible es que su ordenador se encuentre averiado; la avería puede estar localizada en el Bus de direcciones del Z-80 o bien en los circuitos TTL que se utilizan para direccionar la memoria. Este tipo de averías se producen con frecuencia por enchufar los interfaces en el Slot con el ordenador conectado, o bien por tocar el Slot con los dedos mientras el ordenador está funcionando.

El interruptor que se encuentra en la parte posterior de la fuente de alimentación sirve para conectar y desconectar el ordenador.

# MICRO-1 DRUMEN

Jorge Juan, 116. 28028 - Madrid. Tel. 274 53 80.

Dr. Drumen, 6. 28012 - Madrid. Tel. 239 39 26.

## Hardware

Spectrum 48 K (normal y plus)	20% Dto.
Regalo 1 joystick + 6 cintas	
Amstrad CPC-64 K (cassette y monitor verde)	74.400
Joystick dos fuegos	2.350
Joystick 4 fuegos (profesional)	3.175
Sony Hit Bit 55 + Software (6.000 pts.)	49.000
Impresora Admate 100 (100 c.p.s.)	47.500
Teclado Saga-1 (profesional)	15.300
Teclado Dktroniks	11.900
Interruptor/Reset	1.375
C-15 (cinta especial computadoras)	85
Microdrive	1.375

## Software Spectrum

Alien-8 (novedad Erbe)	2.495
Raid Over Moscow (novedad Erbe)	1.960
Match-Day	1.925
Ghostbuster (caza-fantasmas)	2.520
Gift from the gods	2.360
Blue Max	1.975
Knight Lore	2.475
Zaxxon	1.950
Combat lynx	1.925
<b>Software Amstrad (promoción)</b>	
Roland on the ropes	1.650
Galactic plague	1.650

Tratamiento textos	2.270
Fruit machine	1.650
Harrier attack	1.785

- Si tu pedido de software es superior a 3.000 ptas., gratis dos cintas C-15.
- Llámamos o escribe a cualquier tienda, y recibirás tu pedido contra-reembolso. Sin ningún gasto de envío.
- Madrid capital, reparto propio. Máximo 24 horas (sin gastos).
- Más productos sin detallar, llámanos, te informaremos ampliamente.
- Buscamos distribuidores en toda España.



# DE OCASION

- **COMPRO** Spectrum 48 K. En buen estado. Completo, con manual en castellano. Juegos y revistas sobre el tema. Preguntar por Federico. Tlf. 70 17 57. horas de comida. Alicante.
- **VENDO** para Spectrum, sintetizador de voz Currah Microspeech (agosto 84). Haz hablar a tu Spectrum. Sonido por altavoz TV. Prácticamente sin usar. Manual y cinta demostración en inglés. 6.700 pts. contra reembolso. Interesados escribir a Javier Rovira. C/ Palau

- Reial, 12, 2º. 07001 Palma de Mallorca (Balears).
- **VENDO** ZX 81 completo (manual, cables...) ampliado a 16 K. Libro de código máquina. Tres cintas con programas. Precio: 10.000 pts. Llamar a Juan José Rivero Aranda. Tlf. 455 68 09. C/ Orense, 32 5º C. Madrid. D.N.I. 2527171.
- **VENDO** ZX 81 comprado en abril de 1984. Como nuevo. Incluye manual, transformador y todo lo necesario para su uso y además una cassette con cinco juegos.

Precio: 13.000 pts. Interesados dirigirse a: Alberto Fernández Cachero. C/ Gijón, 19, 3º A. Piedras Blancas (Asturias), o bien llamando al teléfono (985) 53 29 02, a partir de las seis y media de la tarde.

- **DESEO** adquirir el cable que une el radio-cassette con el ordenador, que posee las clavijas de EAR y MIC. Estaría dispuesto a dar mil pts. o más (negociable). Interesados escribir a: Vía paisajista B.L. Alcor 5º. Huelva D.P. 21003, o llamar al: (21) 24 34 15, de Huelva. Por favor piénsenselo que son mil pelas. Preguntar por Chano.

- **VENDO** computador Chess Champion, exclusivo de ajedrez, dificultad progresiva, varios niveles, usado tan sólo dos veces, con transformador y conector especial para red. 15.000 pts. Escribir o llamar a: José Tarroja Martínez. C/ Villar, 40, 2º 1ª - 08026 Barcelona. Tlf. (93) 347 91 14.
- **DESEARIA** contactar con usuarios del ZX Spectrum, para intercambiar programas e ideas, interesados, escribir a Gaspar Gómez Rodríguez. C/ Argos, 35. Tlf. 43. Vva. de los Castillejos (Huelva).

- **VENDO** ZX Spectrum de 16 K, nuevo, con garantía. Más la cinta de «Horizontes», el alimentador, el manual de Basic y el de instrucciones en castellano, los cables y conexiones. Todo por sólo 25.000 pts. M.ª del Mar Arnaez. C/ Empeinado 3. 47003 Valladolid. Tlf. (983) 25 16 85.
- **CAMBIO:** Ordenador ZX-Spectrum 48 K completamente nuevo más 10.000 pts. por un Commodore 64. Si le interesa, escriba a: Roger Mayola Castillo. C/ Dos de Mayo 327.08025. Barna. Tlf. 235 82 94.

- **ESTOY** interesado en comprar una impresora ZX de ocasión. Escribir a Agustí Castells. C/ Servet, 106. bajos. 08030 Barcelona.

- **VENDO** o cambio Video-juego ATARI con su respectiva consola, transformador de corriente, dos clases de mandos de paleta y joystick con cuatro cartuchos de juegos, todo nuevo y en perfecto estado por sólo 18.000 pts., o cambio por periféricos para Spectrum 48 K como impresora Sheikoska (abonando la diferencia), o por cintas de juegos y utilidades por el valor del mismo. Escribir a Raúl Domingo Jordi. Urb. Sant Joan. C/ Cínca, 7. Reus (Tarragona).

- **VENDO** Spectrum 64 K (Plus), comprado hace 9 días, con garantía INVESTRONICA y con siete cassettes de juegos para Spectrum: Manic Miner, Bandera a cuadros, Jet Pac, etc. Angel Casas. Tlf. (93) 205 02 64.

- **VENDO** Sinclair XZ 81, nuevo, precio discutible. Regalo libro BASIC sinclair. Carlos Tont Sánchez. Elche (Alicante). Tlf. 46 00 79, llamar de 8 a 10 h.

- **ME** interesaría contactar con usuarios del SPECTRUM que tengan programas originales, a ser posible en la provincia o ciudad de Barcelona, aunque no importa que sean del resto de España. Carlos Pedra Durán. C/ Pompeu Fabra, nº 42 ATC. Sta. Coloma de Gramanet. Tfn.: 386 06 45.

- **VENDO** video-juegos ATARI con dos juegos de mandos, varios cartuchos e instrucciones para su manejo. Están en buenísimo estado. Dirigirse al teléfono: 28 46 69. José Ramón Silveira Rodríguez. La Coruña.

## ALSI comercial, S.A.

### FACTURACION/Spectrum

Un solo programa que maneja 20 ficheros de artículos y direcciones con un total de 1.000 artículos más 400 direcciones de clientes, etc., en un solo cartucho. Este programa se utiliza para:

- Realizar facturas (hasta 10 conceptos).
- Realizar ofertas (hasta 10 conceptos).
- Realizar pedidos (hasta 10 conceptos).
- Realizar albaranes (hasta 10 conceptos).
- Llevar el control de stocks (1.000 artículos).
- Listas de precios (aumento automático).
- Envío de circulares (400 direcciones).

Instrucciones totalmente en castellano.

De venta en El Corte Inglés y tiendas de informática

ALSI, S.A. Antonio López, 117, 2º D - 28026 Madrid. Teléfono 475 43 39.

### 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, 1º  
08001 BARCELONA

### 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)

## ANUNCIESE EN MODULOS

Teléfono: 654 32 11

Señorita Marisa

### MICRO WORLD

#### HACEMOS FACIL LA INFORMÁTICA

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

Modelo Lluís, 63  
Telf. 253 94 54  
28003 MADRID

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

Fuencarral, 100  
Telf. 271 23 62  
28004 MADRID

Ezequiel González, 28  
Telf. 43 68 65  
40002 SEGOVIA

Colombia, 39 41  
Telf. 438 61 71  
28016 MADRID

Pedro Damián, 18  
Telf. 259 86 13  
28036 MADRID

Avda. Gaudí, 15  
Telf. 256 19 14  
08015 BARCELONA

Stuart, 7  
Telf. 891 70 36  
ARANJUEZ (Madrid)

### IMPORTACION DIRECTA

Artículos	Pesetas
ORIC ATMOS	33.000
COMMODORE 64	48.000
COMMODORE C 16	33.000
UNIDAD DISCO	60.000
DATASSETTE	10.500
ZX-81 1K	11.500
SPECTRUM 48 K	29.000
MICRODRIVE	14.500
INTERFACE 1	14.500
CARTUCHOS	1.400
SPECTRUM PLUS	35.000
QL 128 K	110.000

Envíos contra reembolso

Seis meses de garantía

Servicio de reparaciones

Tel.: 241 55 18 Barcelona

(93) 726 04 83 SABADELL

Computer Diskont

Plaza Blasco de Garay, 17 - 1.º  
08004 BARCELONA

### RESERVE SU EJEMPLAR

## ¡EN EL PROXIMO NUMERO REPETIMOS LA CASSETTE!

Atención al próximo número de «MICROHOBBY Semanal», porque, al mismo precio de siempre, 95 pesetas, repetimos la edición de la cinta con el programa «Hobby Suerte». No queremos que nadie se quede sin ella, para que todos puedan seguir, semana a semana, las incidencias del concurso.

Reserve ya en su kiosco un ejemplar del número próximo con una cassette, ¡completamente gratis!





# NOVEDADES

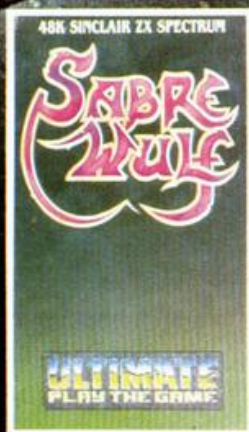
## microBTE

PROGRAMAS  
ORIGINALES  
DE IMPORTACION  
PARA  
SPECTRUM

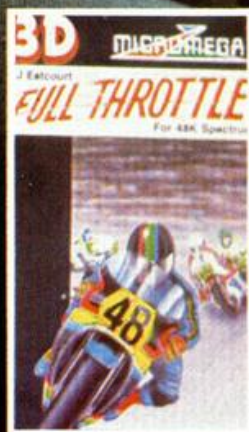
TODOS ESTOS PROGRAMAS  
HAN ESTADO SITUADOS  
ENTRE LOS CINCO  
PRIMEROS PUESTOS  
DE LAS LISTAS  
DE SUPERVENTAS  
BRITANICAS



**MATCH POINT.** Este nuevo programa de PSION es, sin duda, un antidoto contra el aburrimiento. No es un juego, es un partido real de tenis (GAMES). El límite máximo de las posibilidades gráficas y animación del Spectrum (POP. COMP. WKLY). 48 K 1.900 pts.



**SABRE WULF.** El más puro arte en Spectrum... los gráficos son soberbios (CRASH). Posiblemente este es el programa más espectacular de ULTIMATE (POP. COMP. WKLY). Un nuevo estilo en los juegos/caricatura de ULTIMATE (GAMES). 48 K 2.300 pts.



**FULL THOTTL.** Los gráficos en 3 D son maravillosos, el efecto de velocidad y scroll brillante (CRASH). Gráficos y calidad de adicción, un 10 (HOME COMP. WKLY). Me atrevería a afirmar que incluso supera a Pole Position (POP. COMPUTING). 48 K 1.700 pts.



**T.L.L.** Eficiente mezcla de gráficos tridimensionales y scrolls en todas las direcciones (CRASH). Tornado Low Level (TLL) es una idea original acompañada de soberbios gráficos y espectaculares efectos especiales (WHAT MICRO). 48 K 1.700 pts.



**OLIMPICON.** En mi opinión, la más lograda versión olímpica creada para el Spectrum (POP. COMP. WKLY). Los gráficos son impresionantes pero la animación de los atletas es realmente magnífica (POP. COMPUTING). 48 K 1.700 pts.



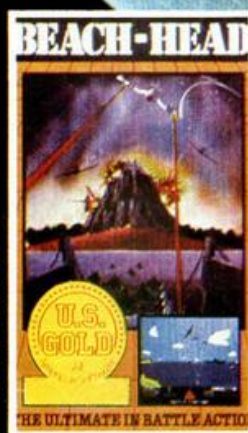
**JACK THE BEANSTALK.** Magnífico trabajo, cada pantalla es una nueva explosión de gráficos multicolores y personajes en caricaturas (CRASH). Una de las ideas más originales, ilustradas y adictivas (YOU CAN). Gráficos y calidad de animación soberbios (WHAT MICRO). 48 K 1.900 pts.



**STOP THE EXPRESS.** Original programa de espionaje creado por una compañía japonesa y comercializado por SINCALAIR. Programa basado en una película de James Bond. Gráficos soberbios (CRASH). Uno de los juegos más interesantes y agradables que he visto (GAMES). 48 K 1.900 pts.



**CODE NAME MAT.** No es un juego más de las Galaxias, es el mejor juego de simulación galáctica creado para Spectrum (POP. COMPUTING). Todos los gráficos son soberbios, los efectos de aproximación de los planetas magníficos y la instrumentación completísima (CRASH). 48 K 1.700 pts.



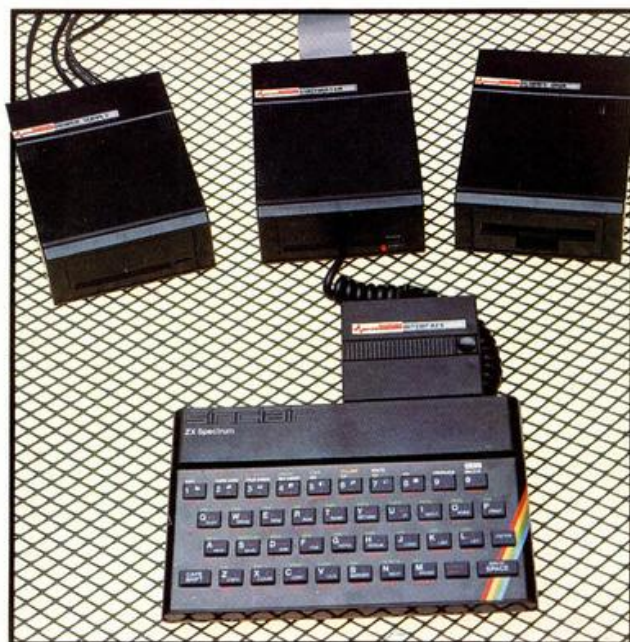
**BEACH HEAD.** El juego más popular de América, con los más sorprendentes efectos de animación (COMP. ANSWER). Múltiples pantallas, fantásticos efectos tridimensionales en un escenario de acción bélica. Un best seller (GAMES). 48 K 1.900 pts.

Envíenos a MICROBYTE		Castellana, 179. 28046 MADRID	
Nombre		Juego	Precio
Apellidos			
Dirección			
Población			
D.P.	Teléfono		
Incluyo talón nominativo	<input type="checkbox"/>	PRECIO TOTAL PESETAS	
Contra Reembolso	<input type="checkbox"/>	Pedidos por Teléfono	91 - 442 54 33

ENVIOS GRATIS



# INVEDISK 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 infórmate en  
tu concesionario INVESTRONICA.

