

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SEMANAL

AÑO III - N.º 66

135 PTS.

Canarias 140 ptas.

PROFESOR PARTICULAR
SISTEMAS DE ECUACIONES NO LINEALES

UTILIDADES

42

CARACTERES POR LÍNEA EN TU SPECTRUM

MICROFILE

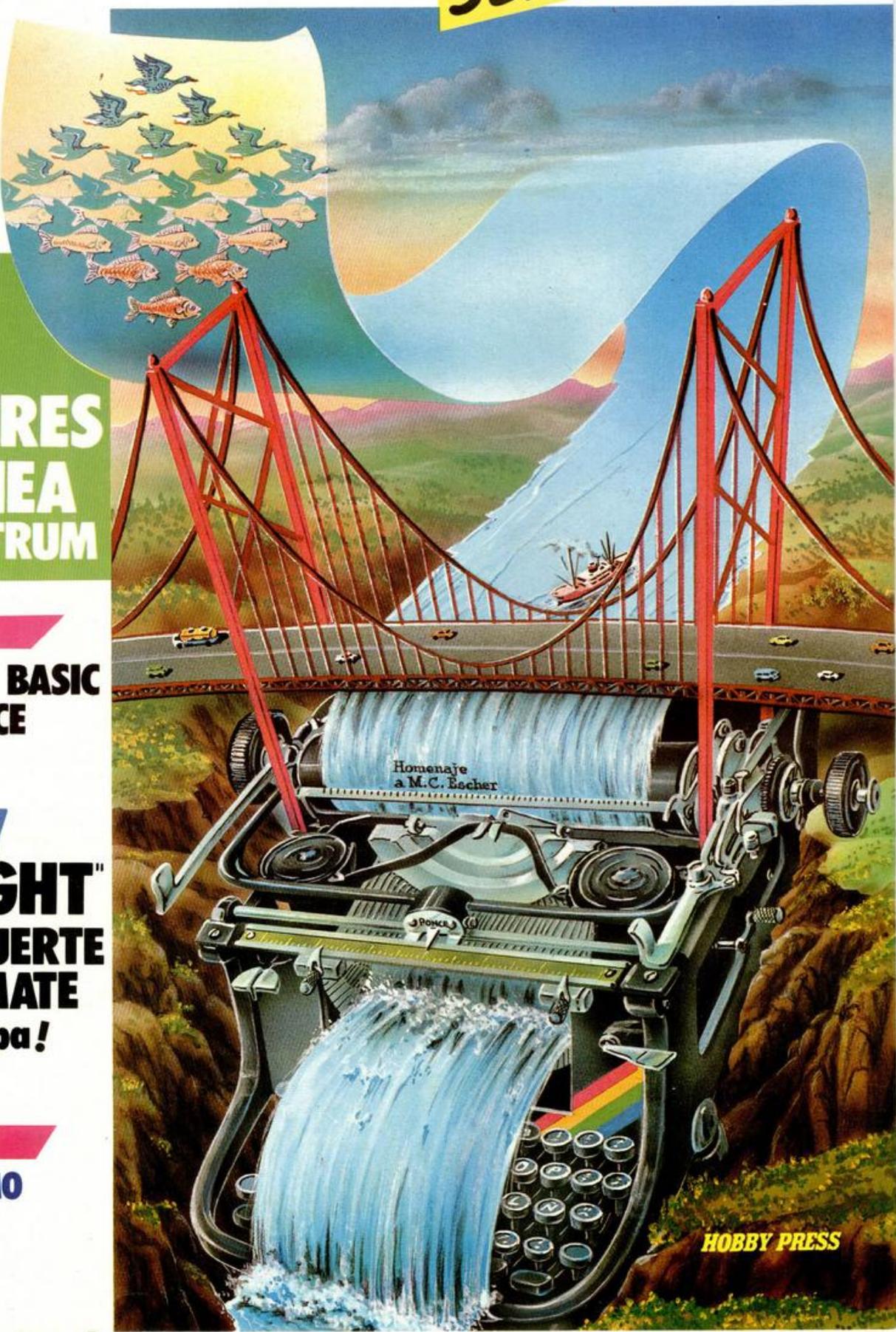
MANEJO DESDE BASIC DEL INTERFACE BETA DISK

NUEVO

"GUNFRIGHT" DUELO A MUERTE CON ULTIMATE ...incluye mapa!

EXPANSION

SACA EL MÁXIMO PARTIDO A TU IMPRESORA



Homenaje a M.C. Escher

HOBBY PRESS

SI BUSCAS LO MEJOR **ERBE** Software LO TIENE

BATTLE OF THE PLANETS

UNETE AL "COMANDO G" EN SU ULTIMA AVENTURA CONTRA ZOLTAR EN UN MARAVILLOSO JUEGO REALIZADO CON UNOS GRAFICOS TRIDIMENSIONALES QUE HAN DE SER VISTOS PARA SER CREIDOS.



MIKRO-GEN

BATTLE OF PLANETS ES EL PROGRAMA SELECCIONADO PARA EL **CAMPEONATO INTERNACIONAL DE JUEGOS DE ORDENADOR.** CONSIGUE LA MAXIMA PUNTUACION ESPAÑOLA Y PARTICIPA EN LA FINAL DE LONDRES. (LAS BASES DEL CONCURSO ESTAN EXPLICADAS EN EL PROGRAMA)

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE C/. STA. ENGRACIA, 17. 28010 MADRID, TFNO.: (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA, AVDA. MISTRAL, N.º 10 - TFNO.: (93) 432 07 31

MICROHOBBY

ESTA SEMANA

AÑO III. N.º 66. 18 al 24 de febrero de 1986
135 pts.

4 MICROPANORAMA.

7 TRUCOS.

8 PROGRAMAS MICROHOBBY.
El túnel del tiempo.

12 NUEVO

17 CODIGO MAQUINA.

21 PROFESOR PARTICULAR.
Sistemas no lineales.

22 INICIACION. La zona de variables (II).

24 UTILIDADES «42 caracteres por línea para el Spectrum».

27 EXPANSION.

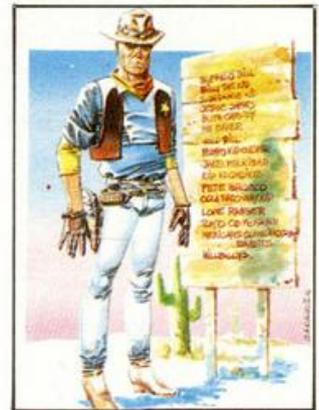
29 LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE.

30 MICROMANIA.

31 MICROFILE. El interface Beta Disk, manejo desde Basic.

32 CONSULTORIO.

34 OCASION.



«Gunfright», el último programa de Ultimate que hará vuestras delicias. Pág. 12.

Director Editorial

José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo

Domingo Gómez

Asesor Editorial

Gabriel Nieto

Redactor Jefe

Africa Pérez Tolosa

Diseño

Rosa María Capitel

Redacción

Amalio Gómez, Pedro Pérez,
Jesús Alonso

Secretaría Redacción

Carmen Santamaría

Colaboradores

Primitivo de Francisco, Rafael Prades,
Miguel Sepúlveda Sergio Martínez
y J. M. Lazo

Corresponsal en Londres

Alan Heap

Fotografía

Javier Martínez, Carlos Candel

Portada

José María Ponce

Dibujos

J. R. Ballesteros, A. Perera,
F. L. Frontán, Pejo, J. M. López-
Moreno, J. Igual, J. A. Calvo, Lóriga,
J. Olivares

Edita

HOBBY PRESS, S. A.

Presidente

María Andriano

Consejero Delegado

José I. Gómez-Centurión

Jefe de Publicidad

Marisa Esteban

Publicidad Barcelona

José Galán Cortés
Tels.: 303 10 22 - 313 71 76

Secretaría de Dirección

Marisa Cogorro

Suscripciones

M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad

La Granja, 39
Polígono Industrial de Alcobendas
Tel.: 654 32 11
Telex: 49480 HOPR

Dto. Circulación

Carlos Peropadre

Distribución

Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime

Rotedic, S. A. Ctra. de Irún,
km. 12,450 (MADRID)

Fotocomposición

Espacio y Punto, S. A.
Paseo de la Castellana, 268

Fotomecánica

Grof
Ezequiel Solana, 16

Depósito Legal

M-36.598-1984

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.
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

PREMIADOS HOBBY-SUERTE

CASIMURA ESCUDERO AUTO-
CAR. Cuevas, 8 (MADRID).

Cinta de programas (5.º Cat.)

JOSE M.ª BORAN CEBRIAN.
Primo de Rivera, 5. Jaca (HUES-
CA).

Cinta de programas (5.º Cat.)

ATAULFO MORENO LOPEZ.
Rosalia de Castro, 3, 1.º. Alco-
bendas (MADRID).

Cinta de programas (5.º Cat.)

JOSE LUIS SIMON LLANO. En-
sireza, 2, 6.º (MADRID).

Suscripción a Microhobby Sema-
nal por un año (4.º Cat.)

MIGUEL A. ARIÑA. Pintor Picas-
so, 3. Móstoles (MADRID).

Joystick con su Interface (3.º Cat.)

CONCEPCION ESPINOSA IA-
LADO. Pto. de las Mazalomas,
24, 3 (MADRID).

Cinta de programas (5.º Cat.)

JOSE LUIS ALONSO BOYER.
Juan de Archeta, 16, 7.º (BIL-
BAO).

Cinta de programas (5.º Cat.)

BENJAMIN BARCENILLA. Los
Monegros, 26. Zarzaquemada
(MADRID).

Suscripción a Microhobby Sema-
nal por un año (4.º Cat.)

CONCEPCION LIMA SAN-
TOS. Plaza Fuensagrada, 5
(MADRID).

Joystick con su Interface (3.º Cat.)

MARIANO MORENO QUIJA-
DA. S. Joaquín, 32. Cieza
(MURCIA).

Un Spectrum 48k (1.º Cat.)

ALEJANDRO S. MARTIN ARTE-
CHE. Pelayo, 52 (MADRID).

Cinta de programas (5.º Cat.)

PEDRO SANCHEZ PALLERO. Ar-
tesanos, 14, 3.º (HUELVA).

Cinta de programas (5.º Cat.)

JOSE L. DOMINGUEZ VILLARE-
JO. Fray José de Terbeña, 15
(MADRID).

Cinta de programas (5.º Cat.)

MANUEL ROMERO FRAIRIA.
Mero, 1, 5.º (SEVILLA).

Cinta de programas (5.º Cat.)

JUAN JOSE CABALLERO MU-
ÑOZ. Antonio Ulloa, 4, 4.º (CA-
DIZ).

Cinta de programas (5.º Cat.)

ANTONIO RIBAS MARIA. S. Ro-
que, 18, 1.º (IGUADALAJARA).

Cinta de programas (5.º Cat.)

IÑAKI FERNANDEZ DE RETA-
MA. Sancho el Sabio, 15, Int.
3.º (VITORIA).

Cinta de programas (5.º Cat.)

MICROPANORAMA

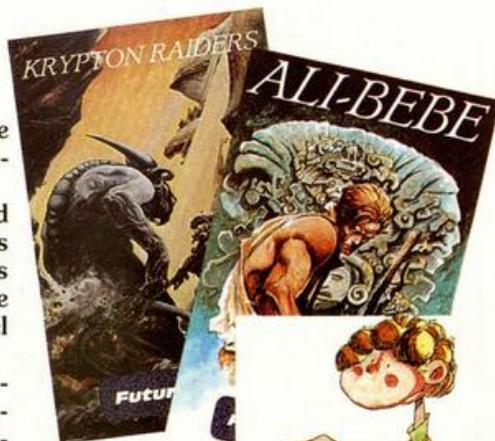
LA FUTURA ESTRELLA DE DINAMIC

El próximo éxito de Dinamic ya tiene nombre: Phantomas. Este nuevo programa versará sobre las aventuras y desventuras de un poco agraciado ladrón interespacial que se las verá y deseará para conseguir llegar hasta una caja fuerte, hacerse con lo que se encuentra en su inte-

rior y escapar después del acoso de los policías galácticos que le perseguirán incansablemente.

Pero esta no es la única novedad que Dinamic tiene preparada para las próximas fechas, ya que otros tres títulos pertenecientes al sello Future Stars harán pronta aparición en el mercado.

Future Stars reúne una serie de juegos realizados por programadores noveles y que tiene como objetivo principal el estimular la creación de nuevos programas. Estos primeros juegos serán: Tommy, Krypton, Raiders y Ali-Bebé, los cuales dejan entrever el gran talento programativo de estas futuras estrellas de la programación.



DESERT RATS

Más diversión para los estrategas

En las próximas fechas saldrá a la venta un nuevo título de la colección, que bajo el nombre de Juegos & Estrategia, reúne una serie de títulos relacionados con los juegos de simulación estratégica y de inteligencia.

En esta ocasión se trata de Desert Rats, (Ratas del desierto), un magnífico war-game realizado por Cases Computers Simulations y que nos hará protagonistas de los acontecimientos que tuvieron lugar en la campaña «Oeste del Desierto» en la cual los Afrika Corps fueron derrotados por las tropas de Eje en la famosa batalla de Alamein.

Este war-game está muy en la línea de anteriores programas como Arnhem, pero incorpora una serie de novedades, tanto en el aspecto estratégico como en el desarrollo en sí del juego, que hacen de él un programa verdaderamente com-



pleto e interesante y que hará las delicias de todos los aficionados a los juegos de estrategia.

EL BASIC DEL SPECTRUM

CORRERA

EN EL ENTERPRISE

Una prueba del lugar tan relevante que ocupa el Spectrum en el mundo de los ordenadores, así como de la excelente calidad de su software es la realización por parte de Enterprise, una conocida casa de ordenadores, del programa Basic to Basic.

Este programa permite, una vez que está corriendo en el Enterprise, cargar cualquier programa realizado en el Basic del Spectrum, convirtiéndolo en el Basic propio de este ordenador.

Su precio en el mercado británico es de 20 libras, y ofrece a los usuarios de Enterprise la posibilidad de disfrutar las grandes ventajas de este maravilloso ordenador.

INVESTRONICA LANZA SUS NUEVOS MODELOS HOMOLOGADOS

Investrónica, distribuidora oficial en España de Sinclair, está lanzando al mercado los nuevos modelos de ordenadores con las rectificaciones oportunas para cumplir las recientes normas de homologación que, en fechas recientes, el Ministerio de Industria exigió para la venta y distribución de estos productos en nuestro país.

Este es el caso del Spectrum +, que ya está disponible en los comercios con el teclado en castellano. Este modelo en su versión anterior ha sido el más vendido por Investrónica en la pasada campaña Navideña, aunque aún Investrónica no ha facilitado las cifras oficiales de



las ventas alcanzadas por todos sus productos.

En números siguientes ofreceremos estas cifras así como un estudio más detallado de el nivel de ventas y del parque estimativo de Sinclair en nuestro país.

ULTIMATE DEJARA DE DISTRIBUIR SUS PROGRAMAS

Ultimate, una de las casas de software más prestigiosas en todo el mundo, por no decir la que más, ha decidido en las últimas fechas dedicarse exclusivamente a la creación de programas y dejar a un lado todos los temas referentes a la distribución y venta de sus productos.

A partir de ahora, otra no menos famosa compañía, U.S. Gold, será su representante en exclusiva en todo el mundo.

Pero debido a que la distribuidora en España U.S. Gold es ERBE, se deduce que los programas de Ultimate serán distribuidos en nuestro país por esta compañía.

Como primeros lanzamientos ERBE cuenta con los siguientes programas: Alien 8 y Knight Lore para MSX y, Cyberum para Spectrum.

Los dos primeros programas ya son suficientemente conocidos por todos nuestros lectores, pero Cyberum representa una auténtica novedad.

Este juego consiste en una carrera espacial para poder controlar el Universo, el Cyberum. Esta dura competición tiene como objetivo fundamental llegar hasta Zebarema, un pequeño sistema planetario que es el principal productor de Cybernita, la sustancia más resistente del Universo y que permite a los que la poseen controlar la más importante fuente de energía: las estrellas.



AQUI LONDRES

En el Which Computer Show de Birgimham, Commodore acaparó toda la atención al lanzar su nuevo 128 D, y al exhibir su Amiga por primera vez. El 128 D está destinado a ser un complemento del 128 para pequeños negocios; entre sus características principales se incluyen un disc-drive de 4,5 pulgadas incorporado y un 1.571 double disc-drive, a la vez que un teclado independiente y portátil que atraerá a los usuarios profesionales. El conjunto de 128 D incluye también, un monitor de fósforo verde y tiene dos modalidades de 40 y 80 columnas. Se ha proyectado que este ordenador salga al mercado el mes próximo, al precio de 540 £.



El ordenador Amiga atrajo a multitud de público, que se encontró con una sorpresa: le acompañaba poco software interesante para los profesionales, que no hay que olvidar, representan el mercado al que este ordenador va dirigido.

En una encuesta recientemente realizada en Inglaterra el juego más popular de 1985, fue considerado «Elite», de Firebird, seguido a muy escasa distancia por «Way of the Exploding Fist», de Melbourne House: El premio para el ordenador más interesante fue para el Amstrad 6128, compañía que ganó este premio el año pasado con el CPC 464.

Atari y Commodore han determinado atacar el lucrativo mercado educativo. Atari ha ofrecido a colegios e institutos un descuento de 150 £ con la compra del 520 ST, el cual vino acompañado de un disc-drive, monitor y ratón, más una selección de software.

Commodore espera que el 128 D, con un precio similar al Atari 520 ST, resulte atractivo para los colegios aún sin incentivos. Sin embargo, tienen dudas en cuanto llegar al anillo comercial que Acorn (a través de la gama BBC) y Reserch Machine, poseen en la actualidad. Aunque sus productos han sido catalogados como de «vieja tecnología» por sus competidores, instituciones educativas se mostrarán reticentes a llevar a cabo un cambio drástico en sus hábitos de compras de Hardware. De hecho, existe una satisfacción general con los productos de Acorn y Reserch Machine y un cambio se plantea casi imposible. Sin embargo, no hay duda del gran avance que el 520 ST y el Amiga tienen sobre sus predecesores en lo que respecta a la capacidad de memoria y poder de posibilidades programativas.

Un dato importante: un gran número de compañías de software tanto en U.S.A. como en U.K. en la actualidad están desarrollando programas para estos ordenadores de 16 bits, ambos basados en el procesador 68.000 y aunque estos programas son relativamente caros de momento (alrededor de 20 £), se esperan reducciones de precio.

De nuestro corresponsal en Londres ALAN HEAP

MICRO-1

C/ Duque de Sesto, 50
28009 Madrid
Tels. (91) 275 96 16
Metro O'Donnell o Goya

el IVA lo paga
MICRO-1

MICRO-1

Pedidos contra reembolso sin ningún gasto de envío. Tels. (91) 275 96 16 / 274 53 80, o escribiendo a Micro-1. C/ Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid.

MICRO-1

SOFTWARE: ¡¡COMPRANDO 1 PROGRAMA,
GRATIS 1 BOLIGRAFO CON RELOJ INCORPORADO!!

MIKIE _____	2.100 ptas.	ZORRO _____	2.300 ptas.
IMPOSIBLE MISSION _____	2.190 ptas.	DYNAMITE DAN _____	2.100 ptas.
PARADISE _____	2.100 ptas.	CAMELOT WARRIOR _____	2.100 ptas.
MILLION (4 JUEGOS) _____	2.500 ptas.	CRITICAL MASS _____	1.950 ptas.
COSMIC WARTOAD _____	2.100 ptas.	N.O.M.A.D. _____	2.100 ptas.
SGRIZAM _____	1.950 ptas.	RAMBO _____	2.100 ptas.
BEACH HEAD II _____	2.100 ptas.	TOMAHAWK _____	2.495 ptas.
OLE TORO _____	2.100 ptas.	NIGHT SHADE _____	1.950 ptas.
ALI BEBE _____	950 ptas.	KRYPTON RAIDERS _____	950 ptas.
TASWORD TWO (microdrive) _____	1.400 ptas.	DISEÑADOR DE JUEGOS (microdrive) _____	1.400 ptas.

CONVIERTE TU SPECTRUM A PLUS
¡¡7.990 ptas.!!

OPUS DISCOVERY
DISKETTE 3.5"
¡¡48.900 ptas.!!

IMPRESORA MARGARITA
¡¡49.900 ptas.!!

OFERTA IMPRESORAS:
TODAS MARCAS
CON UN ¡¡20%
DE DESCUENTO
SOBRE
P.V.P.!!

PRECIOS SUPER-EXCEPCIONALES PARA
AMSTRAD CPC-472 y CPC-6128
¡¡LLAMANOS, TE ASOMBRARAS!!

AMPLIACIONES DE MEMORIA
¡¡3.995 ptas.!!

PC-COMPATIBLE IBM 256 K MONITOR FOSFORO VERDE
2 BOCAS DISKETTE 360 K SOLO ¡¡243.900!!

AMPLIFICADOR DE SONIDO
SPECTRUM 2.450 ptas.

INTERFACE-1: 10.900
MICRODRIVE: 10.900

TECLADOS PROFESIONALES:
SAGA 1 _____ 9.900 ptas.
INDESCOMP _____ 13.195 ptas.

SPECTRUM PLUS
¡¡31.500 ptas.!!

OFERTAS JOYSTICK
QUICK SHOT I +
INTERFACE _____ 3.350 ptas.
QUICK SHOT II +
INTERFACE _____ 3.895 ptas.
QUICK SHOT V +
INTERFACE _____ 4.350 ptas.

SERVICIO TECNICO DE
REPARACIONES SPECTRUM
TARIFA FIJA: 3.600 ptas.

CASSETTE ESPECIAL
ORDENADOR 5.295 ptas.

QUICK DISK 2.8": 29.995

LAPIZ OPTICO
¡¡3.680 ptas.!!

CARTUCHOS MICRODRIVE _____	495 ptas.	CINTA C-15 ESPECIAL ORDENADOR _____	85 ptas.
DISKETTES 5 1/4 MICRODRIVE _____	350 ptas.	INTERFACE CENTRONICS/RS-232 _____	8.495 ptas.
CARTUCHERAS PARA MICRODRIVE _____	250 ptas.	INTERFACE DOBLE KEMPSTON + ROM _____	3.795 ptas.

ALINEAR NUMEROS

Juan Grimbéieux nos manda un truco nada menos que desde Bélgica y, concretamente desde Lieja, que nos sirve para alinear números y, según él mismo nos indica, para mejorar el pro-

grama que nos ofrecía José Ramón Hernández Luque en un truco publicado en el número 35 de Microhobby. Con esta mejora se lleva a cabo la alineación, aún con potencias exactas de 10.

```
10 INPUT "PUNTO DE TABULACION
DE UNIDADES ?";A
20 INPUT "DIGITAR NUMERO";N
30 LET A$=STR$ N
40 LET E=LEN A$
50 PRINT TAB A-E+1;N: GO TO 20
```

EN ESPAÑOL

Cuando queremos grabar un programa en cinta, nos sale la sentencia SAVE "nombre" del programa en cuestión, como todos sabéis, y, a continuación, Star tape, Press any key. Pues bien, para que esta última

sentencia sea legible para todos, es decir, para que salga en español, sólo tendremos que teclear el programa que nos ha mandado un lector anónimo, este que os ofrecemos a continuación.

```
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
30 POKE 23624,64:CLS
40 PRINT #1: INK 7:"Cassette en
grabacion,pulsa Tecla"
50 SAVE "nombre"
60 BORDER 0
```

AUMENTAR EL NUMERO DE Ks

Muchas veces nos han preguntado si es posible ejecutar un programa para 48 K en un Spectrum de 16. Pues bien, respecto a este tema Manuel Zumaquero nos manda unos trucos con los que esto será posible.

El primero, muy sencillo, consiste en grabar en dos partes el programa, por ejemplo, en una las instruc-

ciones y los gráficos, y en otra el programa en sí. Para hacerlo más estético se puede poner al principio del primer programa: PRINT "PARE LA CINTA", y al final de éste: PRINT "PULSE PLAY ":LOAD "".

Otro método, un poco más sofisticado, es mediante una rutina en Código Máquina:

```
10 LET c=0: FOR n=23300 TO 234
21
20 READ x: LET c=c+x: POKE n,x
30 NEXT n
35 IF c<>11606 THEN PRINT "err
or"
40 DATA 42,83,92,43,237,75,75,
92,35,167,237,66,9,200,35
50 DATA 35,78,35,70,229,35,126
,254,13,32,3,209,24,231,254
60 DATA 14,32,243,209,213,11,1
1,11,197,120,16,27,121,18,229
70 DATA 43,126,254,47,40,19,25
4,46,56,15,254,196,40,4,254
80 DATA 58,48,7,35,35,119,43,4
3,24,231,35,54,176,35,54
90 DATA 34,225,35,35,54,34,35,
84,93,213,35,35,35,229,42
100 DATA 89,92,167,237,62,68,77
,225,237,176,42,78,92,43,43
110 DATA 43,34,75,92,42,89,92,4
3,43,43,34,89,92,225,193,24,155,
0,0,0
```



Cuando se termine de copiar debemos ejecutarlo y responder varias veces al mensaje de Scroll? hasta que aparezca el mensaje 0,0 O.K. Debemos salvar el programa con la instrucción SAVE "algún nombre" CODE 23300,122. Después de esto, podremos utilizarlo, siempre que borremos las líneas de este programa, que podrían producir un crack.

Cuando tengamos el programa en Basic y queramos comprimirlo deberemos cargar este programa y teclear RANDOMIZE USR 23300 (RAND USR 23300). Veremos que después de aparecer el mensaje 0,0 O.K., el listado se ha modificado introduciendo

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

Para ello, no tienen más que enviarlos por correo a MICROHOBBY, C/ La Granja, 8. Polígono Industrial de Alcobendas (Madrid).

en cada número, VAL "número". De esta forma ahorraremos el 14% de la memoria utilizada.

ESCUELA de **INFORMATICA APLICADA**

"Mister Chip"

CENTRO HOMOLOGADO Y COLABORADOR DEL INEM

• **CURSO de INICIACION**
(6 meses)
Diploma: PROGRAMADOR BASIC-1

• **INFORMATICA BASICA**
(96 horas)
Diploma: PROGRAMADOR EN BASIC

• **PROGRAMACION AVANZADA**
(110 horas)
Diploma: MASTER EN PROGRAMACION
Dirigido a mayores de 12 años.

CIUDAD de los PERIODISTAS
Avda. Herrera Oria, 171 bajo
Frente al Instituto N. Herrera Oria
Tels.: 201 64 09 - 201 93 85

TODAS LAS CLASES SON PRACTICAS CON
ORDENADORES AMSTRAD O SPECTRUM



```
9015 DATA 0,1,3,3,131,199,103,63
,0,135,207,223,255,255,255,255,0
,240,248,252,255,255,255,255,63,
13,5,7,7,15,12,0,255,255,255,63,
55,25,120,120,255,255,254,254,20
4,204,30,30
9020 DATA 60,62,230,254,255,15,7
,3,0,0,0,0,0,128,128,3,3,1,0,0
,0,0,0,192,195,255,255,255,63,63
,31,254,255,255,255,255,255,255,
255,0,192,240,240,252,252,254,25
```

```
5
9025 RESTORE 9030: FOR g=0 TO 79
: READ a: POKE USR "a"+g,a: NEXT
g: RETURN
9030 DATA 0,3,7,14,60,113,227,7,
126,255,255,119,227,193,112,243,
0,128,192,192,240,249,255,1,255,0,
0,32,112,252,254,255,223,0,0,0,0
,0,0,128,192
9035 DATA 15,28,56,112,224,128,0
,0,63,0,0,0,0,0,0,255,254,253,
119,16,28,4,7,128,0,0,128,128,22
4,32,56,224,48,0,0,0,0,0,0,0,0
9040 RESTORE 9045: FOR g=0 TO 16
: READ a: POKE USR "a"+g,a: NEX
T g: RETURN
9045 DATA 0,0,0,0,0,0,1,2,1,7,28
,48,64,128,0,0,128,224,56,12,2,1
,0,0,0,0,0,0,0,128,64
9050 DATA 4,4,6,8,16,16,16,16,0,
0,64,76,82,76,65,65,0,0,2,50,74,
50,130,130,32,32,16,16,0,6,8,8,8
9055 DATA 32,32,32,32,63,0,31,32
,65,67,64,79,200,79,224,32,130,1
94,2,242,19,242,7,4,4,4,4,252,
0,248,4
9060 DATA 64,64,64,64,64,64,64,6
4,16,0,7,0,64,64,64,64,0,16,224,
0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,64,64,
64,9,0,30,79,64,64,2,2,2,0,10,242
,2,2,0,0
9065 DATA 73,118,54,0,0,0,0,0,64
,192,192,0,0,0,0,2,3,3,0,0,0,0
,0
9080 RESTORE 9085: FOR g=0 TO 7:
: READ a: POKE USR "a"+g,a: NEXT
g: RETURN
9085 DATA 146,110,108,0,0,0,0,0
9100 RESTORE 9105: FOR g=0 TO 16
: READ a: POKE USR "a"+g,a: NEX
T g: RETURN
9105 DATA 0,0,0,0,3,4,7,4,1,6,56
,192,0,0,0,192,255,0,0,0,0,0,0
,128,96,28,3,0,0,0,0,0,0,0,192
,32,224,32
```

```
9110 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,56,6,6
,0,226,238,238,28,14,64,0,0,255,0,66
,0,38,238,238,28,14,64,0,0,255,0,66
,238,224,32,32,32,32,32,32,32,32,
0,110,14,192,56,5,1,0,63,238,238
,238,0,0,255,4,78,238,232,195,28
,96,128,32,32,32,192,0,0,0,0
9120 DATA 67,67,67,65,255,67,67,
67,192,192,192,128,224,208,200,2
00,67,67,67,66,66,66,66,78,208,2
64,192,64,64,64,112
9125 DATA 1,1,3,3,3,7,7,1,128,12
8,192,192,192,224,224,128
9150 RESTORE 9155: FOR g=0 TO 47
: READ a: POKE USR "a"+g,a: NEXT
g: RETURN
9155 DATA 0,0,0,0,1,15,127,127,0
,0,63,97,255,255,255,127,254
,252,240,252,25,240,240
9160 DATA 254,126,63,15,63,63,15
,15,0,0,252,135,255,255,255,255,
0,0,0,0,128,224,254,254
9900 RESTORE 9910: FOR g=0 TO 11
: READ a: POKE USR "a"+g,a: NEX
T g: RETURN
9910 DATA 60,102,223,231,247,102
,50,0
9915 DATA 126,255,219,219,255,66
,102,60
9920 DATA 60,126,90,255,165,189,
36,102,60,126,122,126,126,60,72,
108,60,126,94,126,126,60,18,54
108,60,126,94,126,126,60,18,54
9925 DATA 0,4,2,17,6,4,2,0,129,6
6,24,60,126,255,255,255,0,32,64,
136,16,32,64,0
9930 DATA 7,4,5,4,5,4,5,4,255,0,
85,0,0,0,60,224,32,32,32,160,3
2,160,32
9935 DATA 5,4,5,4,5,4,4,7,60,60,
60,60,60,60,60,255,160,32,160,32
,160,32,32,224
```

CORRECCION AL PROGRAMA IGLOO

En el programa «Igloo» que publicá- bamos en el número 63 de Microhob- by, omitimos una línea en el listado

sin la que no podréis completar el jue- go, ésta que os ofrecemos a conti- nuación:

```
9110 LET pv=0: LET vi=3: LET ni=
1
```

LA FAMILIA WALLY EN EL PARAISO o los héroes también lloran (II)

Por Dessas Trosso

Perdona, querido Wally, que la se- mana pasada te dejáramos en esta terri- ble encrucijada, pero la verdad es que no tenías verdaderos motivos de preo- cupación ya que la pecera (GOLD- FISH BOWL) hará que la araña huya despavorida.

Ahora tranquilízate y coge la llave maestra (SKELTON KEY) que se halla delante de ti en esta tétrica estancia, pe- ro ten cuidado de no soltar la pecera: la astuta araña permanece al acecho.

Vuelve hasta el templo y salta de nuevo a través del cuadro de la pared. ¡Ha llegado la hora de refrescarse! Zambúllete en el mar e intenta locali- zar dentro de sus cristalinas aguas un pequeño armario que en un principio encontrarás cerrado. ¡Ah! ¡Oh! ¡Buff! ¡Menos mal que has traído la llave que te permitirá desvelar sus bien guarda- dos secretos!

¡Niic, niic! Media vuelta y ya está: ante tus atónitos ojos toma forma una

maravillosa lata de espinacas.

Pese a tu avanzado estado de inani- ción, Wally, debes contenerte. ¡El futu- ro de tu familia depende de ella!

Ahora busca por las profundidades un enorme tapón. Abrelo y encon- trarás un camino que te conduce de vuelta al templo. De allí tendrás que coger el tazón que contiene un exquisito relle- no (STUFFING) y mostrárselo al gran pavo (EMU) que en tantas ocasiones te ha impedido el paso. ¡En cuanto vea el relleno se le caerán los huevos al suelo!

Aprovecha su desconcierto y cambia las espinacas por un huevo, a la vez que procuras no perder el relleno.

Compóntelas como puedas, pero el caso es que tienes que salir de allí con el huevo y la lata de espinacas.

Vete a la pantalla marcada con el ro- tulo «OLDE FAITHFULL». Salta a la liana de la derecha y corre tan rápido como puedas hacia el geiser que surgi- rá de repente. Este, con la ayuda de las

espinacas, te subirá hasta un nido de águilas.

¡Si no llevaras el huevo, el aguila te materia sin remisión! Como, sin duda, todavía lo tienes, podrás hacerte fácil- mente con el arco y sus correspondien- tes flechas que se encuentran en el ni- do, pero tendrás que dejar el huevo en su lugar. Vuelve a saltar a la tierra y uti- liza estas primitivas armas para apartar de tu camino al molesto nativo que lle- va el escudo.

Vete a donde está Wilma prisionera del indígena y dispárale un flecha...

¿A dónde habrá ido a parar esta dia- bólica flecha?

¿Llegará a tiempo de rescatar al sim- pático Herbert antes de que la sopa esté en su punto...?

¿Por qué los progamadores de Micro- gen tienen una mente tan retorcida...?

Las respuestas a estas incógnitas y mu- chas más, las encontraréis en el próximo capítulo de este lacrimógeno serial.

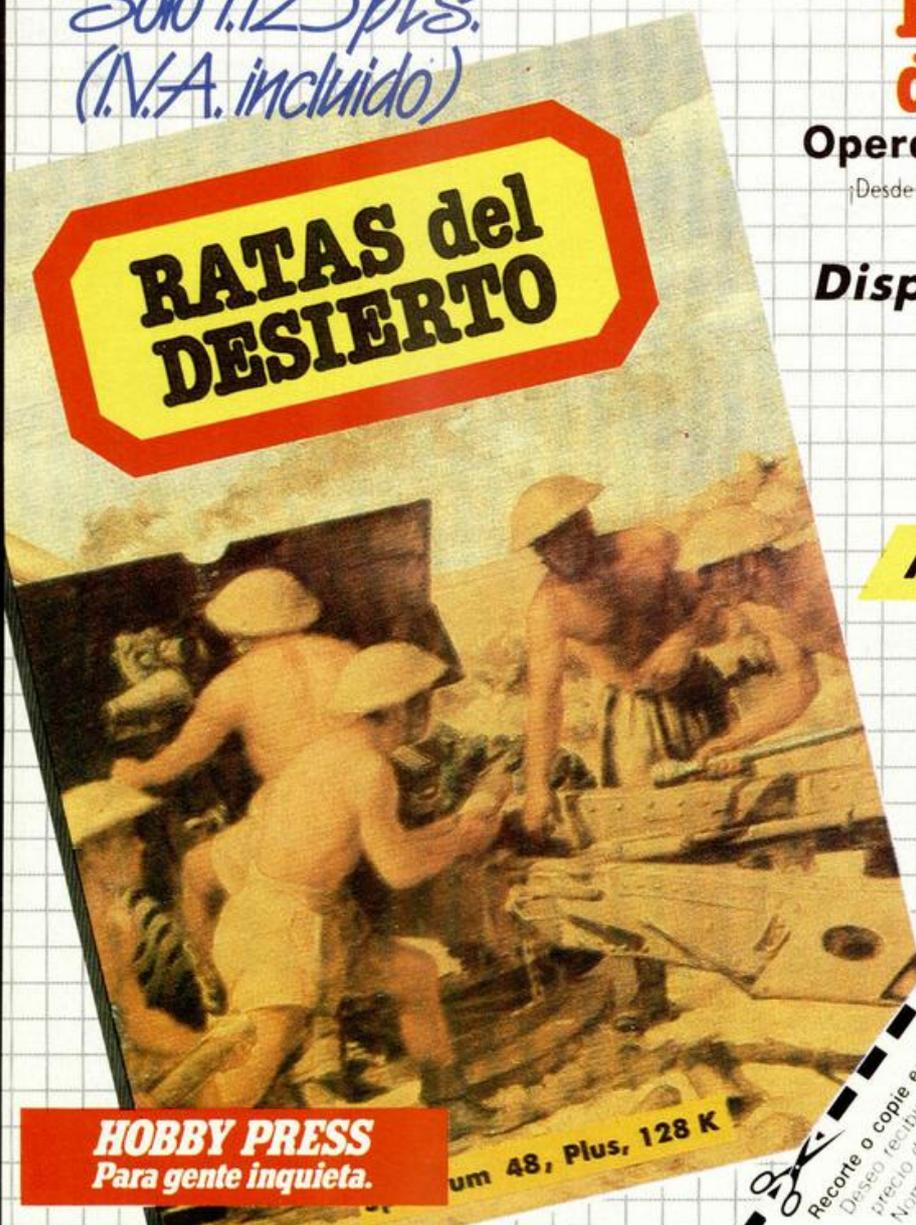


¡Juegos de Simulación Estratégica para poner a prueba su inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!

Un WAR GAME de estrategia que reúne todos los condimentos necesarios para hacer de él un auténtico «plato fuerte», inteligencia, emoción, sorpresa y realismo.

Sólo 1.125 pts.
(I.V.A. incluido)

RATAS del DESIERTO



HOBBY PRESS
Para gente inquieta.

um 48, Plus, 128 K

¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de que lo hiciera el General Montgomery en el Alamein?

RATAS del DESIERTO

Operación Norte de Africa

(Desde uno a tres jugadores)

Disponibile para

Spectrum

y

Amstrad

Recorte o copie este cupon y envíelo a Hobby Press, S. A. Apdo. de Correos 54.062 Madrid. **RATAS DEL DESIERTO** al precio de 1.125 ptas (IVA incluido)

Nombre _____ Edad _____
 Dirección _____ Provincia _____
 Localidad _____ Teléfono _____
 Código _____
 El modelo que elijo es para _____
 Amstrad _____
 La forma de pago elegida es la que señalo con una cruz
 Giro postal n. _____ Tarjeta Visa n. _____
 Press, S. A. _____ Fecha de caducidad de la tarjeta _____
 Fecha y firma: _____
 Talón nominativo a Hobby

¡NUEVO!

GUNFRIGHT • Ultimate • Videoaventura

VUELTA AL LEJANO OESTE

Ultimate ha cogido al protagonista de Nightshade, le ha colocado un sombrero vaquero y dos pistolas, ha cambiado las casas de piedra por cabañas de madera y ha reemplazado los malignos espíritus por peligrosos bandoleros. Y de esta forma, como el que no quiere la cosa, ha realizado este excelente y divertido Gunfright.

Vale, de acuerdo. Ya sabemos que Gunfright es muy parecido a Nightshade, que utiliza la misma perspectiva y que tanto la presentación general como la filosofía de ambos programas son muy similares. Pero ¿y qué?

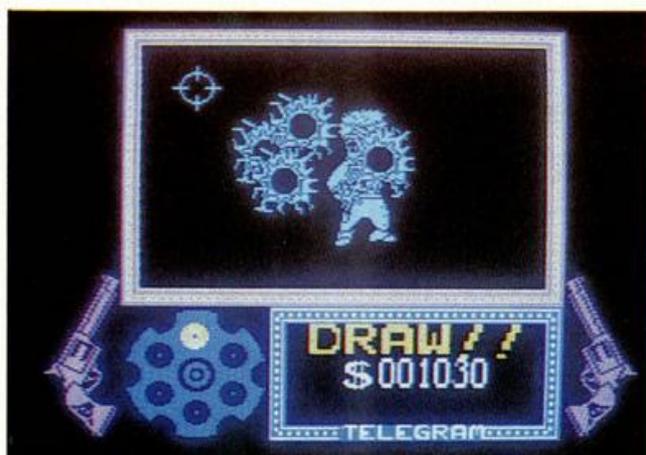
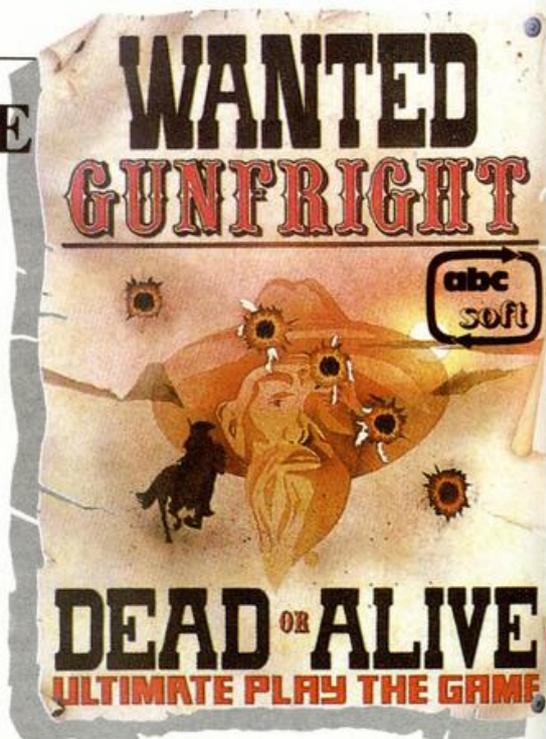
Es posible que en un principio parezca que a los excelentes programadores de Ultimate se les han agotado las ideas y que últimamente se dedican a vivir de las rentas y empiezan a repetirse en sus juegos.

Pero en cuanto empiezas a hacer tus primeras rondas por el pueblo y vas comenzando a descubrir los numerosos detalles que Gunfright posee, se te va borrando poco a poco de la cabeza toda posible relación entre ambos juegos. Te vas dando

y pensemos que entre nuestros lectores habrá muchas personas que no habrán ni siquiera oído hablar de Nightshade, así pues olvidémonos de prejuicios y pasemos a hablar de este juego de una manera totalmente objetiva y sin realizar ningún tipo de comparaciones, que siempre resultan odiosas.

Nos encontramos en Kinsfolk, un pequeño poblado del lejano Oeste que posee el porcentaje por metro cuadrado más alto en cuanto a forajidos y pistoleros se refiere. A nosotros nos ha tocado asumir el papel del sheriff.

Evidentemente nuestra misión consiste en, fieles a nuestro juramento, hacer reinar la paz y el orden, garantizar la seguridad de todos los ciudadanos y hacer prevalecer la justicia.



cuenta de que, en realidad, poco tienen que ver el uno con el otro y que éste es, incluso, mucho mejor y más variado que su predecesor.

Pero no seamos «racistas»

Bonitas palabras, pero difíciles de cumplir. De momento, y nada más comenzar el juego, ya tendremos que estar con todos nuestros sentidos alerta, pues

deberemos tratar de conseguir, haciendo uso de nuestra puntería, el mayor número posible de bolsas de dinero, las cuales nos serán imprescindibles para, du-

rante el desarrollo de juego, poder ir comprando los objetos que necesitaremos para lograr nuestra misión, tales como munición y caballos. El precio de estos irá



variando cada cierto tiempo, por lo que además de capturar a los pistoleros, deberemos preocuparnos de hacer nuestras compras en el momento más oportuno.

Pero el objetivo primordial, como antes hemos dicho, consiste en capturar a los numerosos bandoleros que pueblan las calles de Kinsfolk. Para ello, antes, tendremos que ir enfrentándonos a digamos «pequeños malvados», que no harán otra cosa que obligar-

nos a gastar munición, pero que no tienen ninguna importancia para nosotros (no ofrecen ninguna recompensa por su captura).

Las cosas se pondrán verdaderamente interesantes en el momento que nos encontremos con el fuera de la ley de turno, cuya fisonomía conoceremos perfectamente gracias a los carteles de «Se Busca» que se nos muestra a la izquierda de la pantalla. Aquí tendremos que enfrentarnos cara a ca-

ra con los bandoleros, llevando a cabo un peligroso duelo. No habrá clemencia por ninguna de las partes: el más rápido podrá conservar su vida, el que más tarde en reaccionar acabará mordiéndose el polvo.

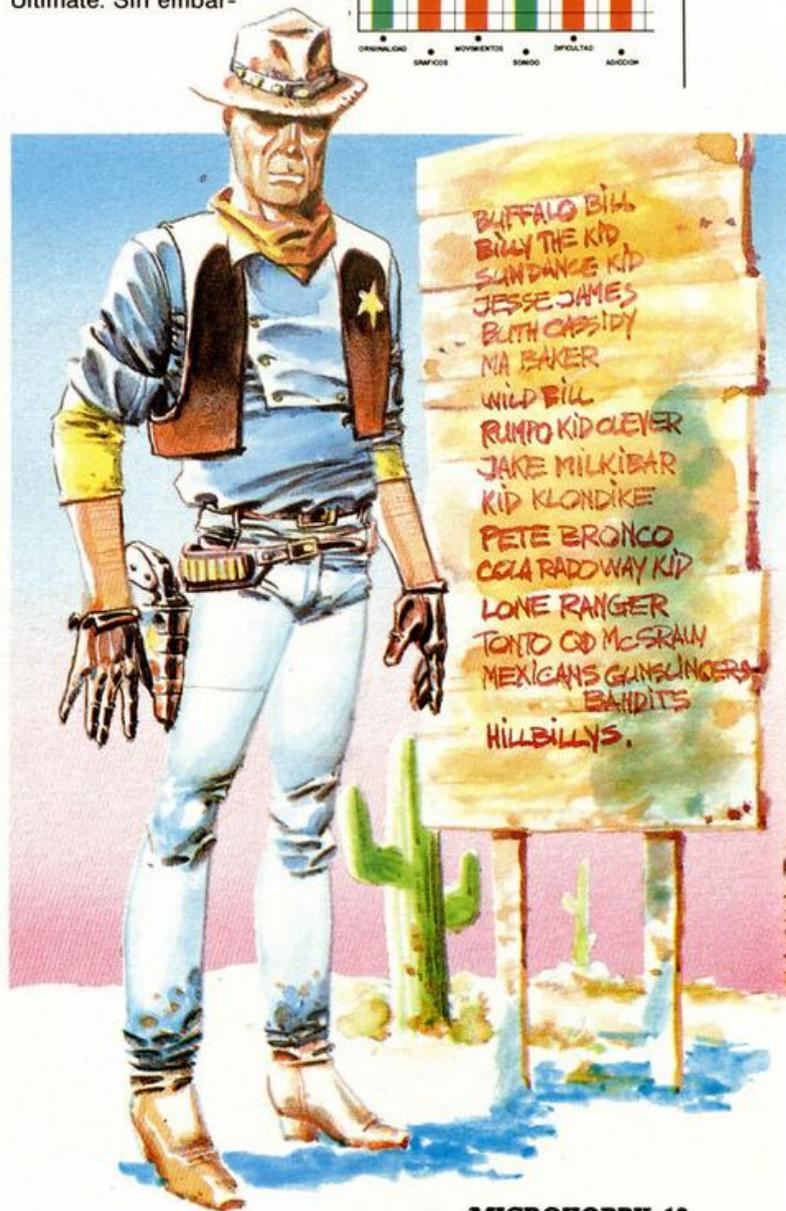
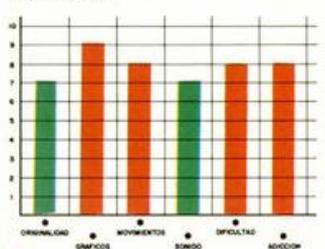
Así, tendremos que ir enfrentándonos uno a uno con un buen número de criminales. Hasta que no hayamos conseguido acabar con todos, nuestra misión no habrá concluido.

A la hora de hablar de los gráficos, si que no tenemos otro remedio que hacer mención de Nightshade, pues en Gunfrigt se utiliza la misma técnica, llamada Filmation 2 y que tan populares hizo a los señores de Ultimate. Sin embar-

go, la presentación general de la pantalla es aquí más completa ya que posee un gran número de mensajes y dibujos acompañando a las secuencias de movimiento.

Un gran programa que nos hará olvidar el refrán de que tiempos pasados siempre fueron mejores.

Ahora, ya estáis avisados. Si os encontráis con las suficientes fuerzas y decisión, venid a Gunfrigt. Vuestra recompensa será un puñado de diversión y emoción a raudales.



EN EL IMPERIO DE LOS SAPOS

En este fascinante mundo de los juegos para ordenador, muchos y muy variados son los papeles que se nos propone representar. Podemos ser desde expertos pilotos hasta temidos pistoleros, desde hábiles karatekas a meros niños traviesos, pasando por saboteadores, jugadores de baloncesto, espadachines, astronautas y toreros. Pero hemos de reconocer que en muy contadas ocasiones nos han ofrecido la posibilidad de hacer de sapo.

Pues en Cosmic Wartoad podemos ser uno de estos viscosos y saltarines anfibios y además, podemos convertirnos en un auténtico héroe de la especie.



do por varios cuadrados con distintos colores y dibujos. Cada uno de ellos representa una puerta hiperespacial que nos conducirá a distintos lugares, así como



El caso es que la Reina de los Sapos Guerreros Cósmicos ha sido raptada por las Bestias del Fango, sus más mortales enemigos, y se la han llevado a una oscura y fría mazmorra de su castillo, donde la han transformado, con no sabemos que malignos poderes, en un horrible ser de apariencia humana. A nosotros nos ha sido encomendada la misión del rescate.

Sin embargo, Cosmic Wartoad no es el típico arcade en el que tenemos que ir recorriendo las habitaciones de una manera continuada. Entre habitación y habitación, apareceremos en un extraño tablero forma-

nos permitirá recoger uno de los objetos que aparecen a la izquierda y que te serán imprescindibles para finalizar con éxito la misión.

Este detalle le da una gran variedad al juego, ya que no tendremos que visitar siempre los mismos lugares y podremos elegir a nuestro antojo, la pantalla en la que queremos aparecer.

Estas difieren bastante unas de otras, tanto el tipo de enemigos con los que nos encontramos como en el modo en el que deberemos enfrentarnos a ellos. Habrá enormes gotas que se dejarán caer sobre nuestras cabezas, plagas de desagradables insectos, y un

sinfín más de diferentes impedimentos a los que deberemos tratar de eludir a toda costa. Esto, evidentemente, le da una gran variedad al juego y hace que no resulte, ni mucho menos, aburrido.

Además, todas las pantallas están realizadas con un alto grado de calidad gráfica y son bastante agradables a la vista, tanto por sus colores como por sus formas.

ROLLER COASTER • Arcade • Elite

UN DIA DE FERIA

A primera vista Roller Coaster no llama excesivamente la atención. Quizá venga motivado por el hecho de que el tamaño del protagonista es relativamente diminuto, y así, de pronto, te deja un tanto frío.

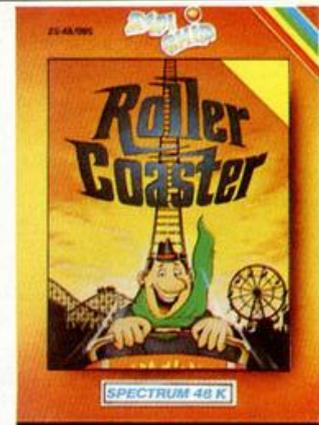
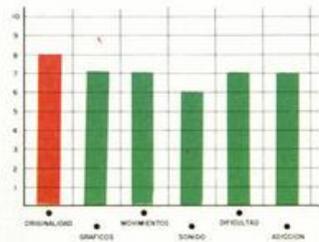
Pero a medida que empiezas a recorrer pantallas y pantallas y vas visitando todas las instalaciones de este gigantesco parque de atracciones, vas dándote cuenta de que la primera impresión no corresponde a nada con todo lo que verdaderamente puede dar de sí este divertido arcade.

Los escenarios por los que transcurre el paseo de este personaje en busca de diversión son realmente variados, llenos de colorido, plagados de pequeños detalles y de innumerables acciones diferentes.

El argumento consiste en recoger todas las bolsas de dinero que se encuentran por todo lo largo y ancho de esta animada feria. Para conseguir las tendrás que ir subiéndote a las diferentes atracciones que por allí se encuentran, tales como norias voladoras, carruseles, montañas rusas, toboganes y un sin fin más de artefactos berberones.

Además, se puede apreciar en muchos detalles que este juego no está pensado con la obsesiva idea que actualmente tienen todos los programadores de que tie-

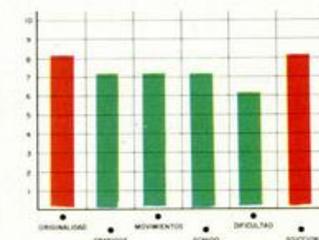
Todo ello hace de Cosmic Wartoad un juego muy ameno, variado y divertido.



nes que matarte cada dos por tres y que debes sudar la gota gorda para ir pasando las pantallas. Roller Coaster es un juego relativamente sencillo de jugar, hecho este



que unido a que comenzamos el juego disponiendo de diez vidas, permite que puedas pasarte un buen rato seguido jugando sin tener que volver a cada instante a comenzar desde el principio porque no hacen más que matarte insistentemente.



Para gente especialmente inquieta...



¡YA!
está a la venta el **ESPECIAL** n.º **2**

¡Pídelo en tu kiosco!

O solicítalo directamente a nuestra editorial.

Rellena este cupón y envíalo a **HOBBY PRESS, S.A.** Apartado de Correos 232. Alcobendas. Madrid

Nombre _____ Apellidos _____
Localidad _____ Provincia _____ C. Postal _____
Teléfono _____ Profesión _____ Edad _____

DESEO RECIBIR

- El especial de **MICROHOBBY** n.º 2 al precio de 350 ptas. (IVA incluido) El especial de **MICROHOBBY** n.º 1 al precio de 300 ptas. (IVA incluido) Los especiales de **MICROHOBBY** nos. 1 y 2 al precio de 600 ptas. (IVA incluido)

FORMA DE PAGO

- Talón bancario adjungo a nombre de **HOBBY PRESS, S.A.**
 Contra reembolso (supone 75 ptas. de gastos de envío) Fecha _____
 Mediante Tarjeta de Crédito. N.º _____ Fecha de caducidad _____
Firma _____

(B):	0	1	1	0	1	1	0	0
(C):	0	0	0	1	0	0	0	0

Indicadores de condición después de la ejecución:

S	Z	H	P/V	N	C
0	1	x	0	x	1
1	x	1	1	1	x

El octeto direccionado por "HL" contenía el mismo valor que el acumulador, por lo que el indicador "Z" se ha puesto a "1". Por otro lado, el registro "BC" permanece distinto de cero tras decrementarlo, por lo cual, el indicador "P/V" se pone también a "1".

CPIR

OBJETO:

Compara el contenido del registro acumulador con el octeto de memoria direccionado por el contenido del par de registros "HL". Si la comparación es verdadera se activará el indicador de condición "Z". A continuación incrementa en 1 el par de registros "HL" y decrementa en 1 el resultado de la comparación es falso y el contenido del par de registros "BC" no es cero se repite la instrucción. La instrucción termina cuando el par de registros "BC" alcanza el valor cero o el resultado de la comparación es verdadero. Ver FIGURA 8-4.

Tenga en cuenta que si el par de registros "BC" es cero antes de la ejecución de la instrucción esta se repetirá para 64 K octetos salvo que encuentre un resultado ver-

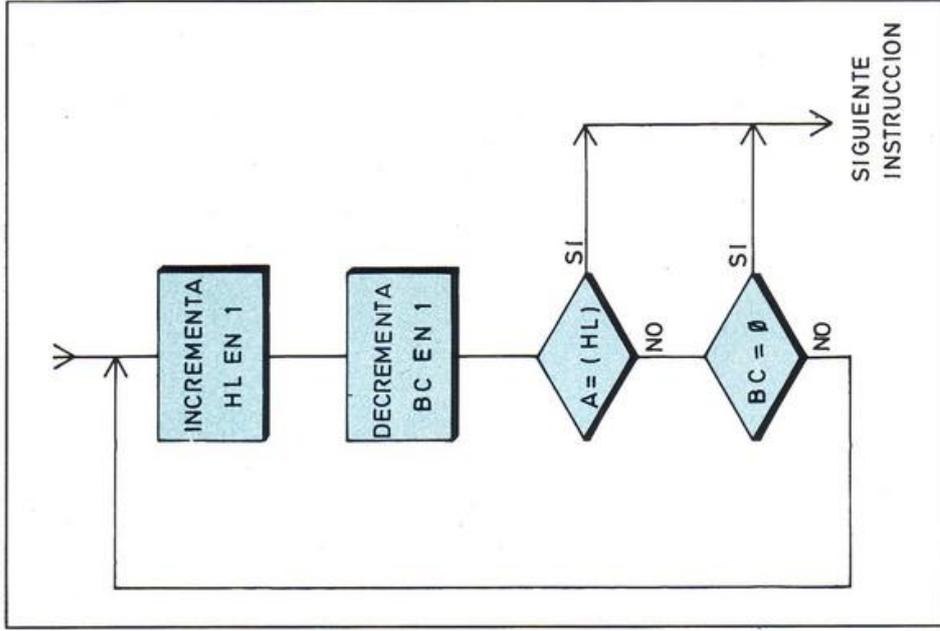


Fig. 8-4: Organigrama de la instrucción CPIR.

dadero. Esto es debido a que primero decrementa y luego compara, al decrementar 1 a 0000h, en el par de registros "BC" quedaría el valor FFFFh. Las interrupciones no paran la ejecución de esta instrucción por lo que se atenderían cuando terminase.

CODIGO DE MAQUINA:

1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	1	1	0	0	0	1

EDh
81h

Grupo de instrucciones de transferencia

Supongamos que queremos transferir todo un bloque de memoria desde una zona hasta otra; por ejemplo, podría interesarnos transferir toda la pantalla a una dirección de memoria más alta (digamos, a partir de 40000) para guardar allí una copia segura.

El inicio de la pantalla es 16384 (4000h) y su longitud, con atributos incluidos, es 6912 bytes (1B00h). En Basic podríamos hacer:

```
10 LET inic=16384
20 LET dest=40000
30 LET cont=6912
40 POKE dest,PEEK inic
50 LET inic=inic+1
60 LET dest=dest+1
70 LET cont=cont-1
80 IF cont<>0 THEN GO TO 40
```

Este bucle tardaría una eternidad en ejecutarse y ocupa una cantidad ingente de memoria. Esta es una de las ocasiones en las que, o recurrimos al código máquina, o estamos perdidos. Vamos a ver cómo sería esta rutina en Assembler:

```
100 LD HL,16384
110 LD DE,40000
120 LD BC,6912
130 BUCLC LD A,(HL)
140 LD (DE),A
150 INC HL
160 INC DE
170 DEC BC
180 LD A,B
190 OR C
200 JR NZ,80BCLC
```

literales, evitando el paso por registros de CPU. El límite de longitud de estos campos lo marca la memoria disponible, teóricamente es de 64 K octetos.

El formato básico es el código mnemotécnico, que en todas ellas es distinto. Estas instrucciones no tienen operandos, ya que el direccionamiento de los mismos está implícito en el código de operación.

LDI

OBJETO:

Transfiere un octeto de memoria desde la posición direccionada por el par de registros "HL" a la posición direccionada por el par de registros "DE". A continuación incrementa 1 en ambos pares de registros y decrementa en 1 el par de registros "BC".

Equivaldría al siguiente programa:

```
100 LD (DE),(HL)
110 INC HL
120 INC DE
130 DEC BC
```

(Evidentemente, la instrucción de la línea 100 no existe, pero es una forma de ver que "LDI" transfiera el dato sin pasar por el acumulador).

CODIGO DE MAQUINA:

1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	1	0	0	0	0	0

EDh
A0h

H: pone 0 - siempre
N: pone 0 - siempre

Esto ya es algo más racional, se ejecuta en un "abrir y cerrar de ojos" y ocupa bastante poca memoria. Hemos usado "HL" como puntero para movernos por el bloque "origen", "DE" para movernos por el "destino" y "BC" como contador de bytes a transferir. En cada pasada del bucle, hacemos la transferencia a través del registro "A", incrementamos los punteros y decrementamos el contador; si esto no es "cero", repetimos el bucle.

Es tan frecuente realizar transferencias de bloques en código máquina, que el microprocesador Z-80 posee una serie de instrucciones que nos van a ahorrar parte del trabajo en bucles de este tipo. Estas instrucciones se van a encargar de hacer todo lo que nosotros hacemos en las líneas 130 a 200; pero sin tocar el acumulador, es decir, transferir, ajustar punteros, decrementar el contador e, incluso, iterar el bucle. Son lo que se denomina: Instrucciones de transferencia.

En todas estas instrucciones es el código mnemotécnico comienza por LD del inglés "load", cargar. La finalidad de estas instrucciones es transferir datos en memoria usando los pares de registros "HL" y "DE" como punteros; "HL" apuntará siempre a la primera o última dirección del bloque origen, "DE" lo mismo para el bloque destino y "BC" será el contador de bytes; como regla mnemotécnica para no olvidar esto, puede asociar "DE" con la palabra "Destino" y "BC" con "Bytes Counter" (en inglés: Contador de Bytes).

El uso más frecuente es mover campos de memoria, bien sean éstos numéricos o

P/V; pone 1 - si BC-1 es diferente de cero
pone 0 - en cualquier otro caso

CICLOS DE MEMORIA: 4

4

CICLOS DE RELOJ: 16

16

EJEMPLO:

LDI

Contenido del par de registros "HL"

(H):	01010110	56h
(L):	00001010	0Ah

Contenido del par de registros "DE"

(D):	01111101	7Dh
(E):	10010010	92h

Contenido del octeto de memoria 560Ah

560Ah:	10101010	Ah
--------	----------	----

El contenido del octeto de memoria 7D92h no es significativo.

Contenido del par de registros "BC"

(B):	00000000	00h
(C):	00000101	05h

Instrucción

LDI:	11101101	EDh
	10100000	A0h

Contenido del octeto de memoria 7D92h después de la ejecución

Lo que realmente hacen estas instrucciones, al igual que las ya vistas de comparar (CP), es una resta entre un octeto de memoria (direccional) por el contenido del par de registros "HL" y el registro acumulador, sin alterar ninguno de los dos. Por lo tanto los indicadores de condición se activarán según las reglas de las instrucciones de restar (SUB). Emplearemos a pesar de todo el término comparar, pues lo que realmente se pretende es encontrar un valor igual a uno dado y si se encuentra se activará el indicador de condición "Z" (cero).

Para más aclaraciones, si son necesarias, ver las explicaciones de las instrucciones CP y SUB.

Cuando se usan estas instrucciones se pone en el registro acumulador (A) el valor que se desea buscar.

El uso de estas instrucciones es muy variado y son de gran utilidad en el manejo de datos. Piense en lo necesario que puede ser extraer determinado dato de una tabla de gran tamaño. El inconveniente que tiene es que sólo busca un octeto, por tanto si se quiere buscar un dato mayor es necesario empezar por encontrar uno de sus octetos y mejor es buscar el más significativo. Una vez explicadas las instrucciones analizaremos algunas técnicas de búsqueda.

CPI

OBJETO:

Compara el contenido del registro acumulador con el octeto de memoria direccionado por el contenido del registro HL.

CICLOS DE RELOJ: 16

EJEMPLO:

CPI

Contenido del registro acumulador:

(A):	01101111	77h
------	----------	-----

Contenido del par de registros "HL":

(H):	10010110	98h
(L):	00110111	37h

Contenido del octeto de memoria 9637h:

9637h:	01101111	77h
--------	----------	-----

Contenido del par de registros "BC":

(B):	01011000	60h
(C):	00010001	11h

Instrucción:

CPI:	11101101	EDh
	10100001	A1h

El contenido del registro "A" no ha variado con la ejecución.

Contenido del par de registros "HL" después de la ejecución:

(H):	10010110	98h
(L):	00111000	38h

El contenido de la posición de memoria 9636h no ha variado con la ejecución.

Contenido del par de registros "BC" después de la ejecución:

CODIGO DE MAQUINA:

EDh	11101101
A1h	10100001

INDICADORES DE CONDICION QUE AFECTA:

S; pone 1 - si el resultado es negativo
pone 0 - en cualquier otro caso

Z; pone 1 - si el registro "A" es igual al octeto
pone 0 - en cualquier otro caso

H; pone 1 - si no hay acarreo desde el bit 3
pone 0 - en cualquier otro caso

N; pone 1 - siempre
P/V; pone 1 - si BC-1 es diferente de cero
pone 0 - en cualquier otro caso

CICLOS DE MEMORIA: 4

4

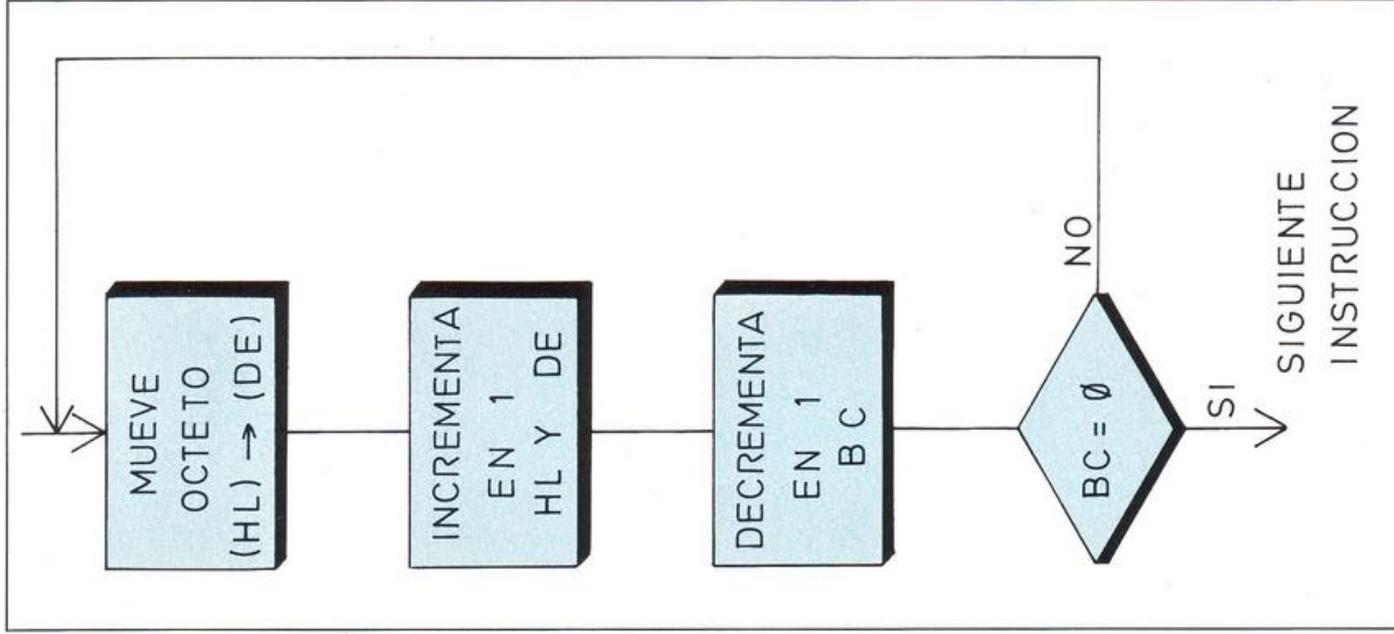


Fig. 8-2: Organigrama de la instrucción LDIR.

Transfiere un octeto de memoria desde la posición direccionada por el par de registros "HL" a la posición direccionada por el par de registros "DE". Después decrementa 1 los pares de registros "HL", "DE" y "BC". A continuación, compara el par de registros "BC" con cero; y si no lo repite la instrucción. Cuando el par de registros "BC" alcanza el valor cero se pasa a ejecutar la siguiente instrucción. Ver FIGURA 8-3.

Tenga en cuenta que si el par de registros "BC" es cero antes de la ejecución de la instrucción ésta se repetirá para 64K octetos. Esto es debido a que primero decrementa y luego compara, al decrementar 1 a 0000h, en el par de registros "BC" quedará el valor FFFFh.

Las interrupciones no paran la ejecución de esta instrucción por lo que se atenderán cuando terminase.

CODIGO DE MAQUINA:

LDIR	Edh
LDIR	B8h

INDICADORES DE CONDICION QUE AFECTA:

H; pone 0 - siempre
N; pone 0 - siempre
P/V; pone 0 - siempre

CICLOS DE MEMORIA:

Si "BC" diferente de 0
5

Si "BC" igual a cero
4

CICLOS DE RELOJ:

Si "BC" diferente de cero
21

Si "BC" igual a cero
16

EJEMPLO:

LDIR

Contenido del par de registros "HL"

(H):	74h
(L):	89h

Contenido del par de registros "DE"

(D):	83h
(E):	17h

Contenido del par de registros "BC"

(B):	00h
(C):	05h

Contenido de las 5 posiciones de memoria anteriores a 74B9h

77h	01110111
66h	01100110
55h	01010101
44h	01000100
33h	00110011

El contenido de las 5 posiciones de memoria anteriores a 8317h no es significativo.

Instrucción

LDIR:	Edh
LDIR:	B8h

Contenido del par de registros "HL" después de la ejecución

(H):	74h
(L):	84h

Contenido del par de registros "DE" después de la ejecución:

(D):	83h
(E):	12h

Contenido del par de registros "BC" después de la ejecución:

(B):	00h
(C):	00h

Contenido de las 5 posiciones de memoria anteriores a 8317h después de la ejecución:

77h	01110111
66h	01100110
55h	01010101
44h	11000100
33h	01110011

El contenido de las 5 posiciones de memoria anteriores a 47BCh no ha variado después de la ejecución.

Indicadores de condición después de la ejecución:

S	Z	H	P/V	N	C
x	x	x	0	x	0
x	x	0	x	1	x

Es importante tener en cuenta que, de estas instrucciones, se sale siempre con el registro "BC" a cero y los registros "HL" y "DE" apuntando a la dirección siguiente o anterior a cada uno de los bloques afectados.

Grupo de instrucciones de búsqueda

Las instrucciones de búsqueda tienen por objeto buscar en una tabla o posición de memoria un valor igual a uno dado.

7092h: 10101010 AAh

El contenido del octeto de memoria 560Ah no ha variado con la ejecución.

Contenido del par de registros "HL" después de la ejecución

(H):	56h
(L):	93h

Contenido del par de registros "DE" después de la ejecución

(D):	70h
(E):	93h

Contenido del par de registros "BC" después de la ejecución

(B):	00h
(C):	04h

Indicados de condición después de la ejecución

S	Z	H	P/V	N	C
x	x	x	0	x	1
x	x	0	x	1	0

LDIR

OBJETO:

Transfiere un octeto de memoria desde la posición direccionada por el par de registros "HL" a la posición direccionada por el par de registros "DE". Después incrementa 1 en ambos pares de registros y decrementa en 1 el par de registros "BC". A continuación, comprueba si el par de registros "BC" vale cero; y si no, repite la instrucción.

igual a cero, que gasta menos. Esto es debido a que la repetición se produce decrementando en 2 el registro contador de programa "PC".

EJEMPLO:

LDIR

Contenido del par de registros "HL"

(H):	47h
(L):	8Ch

Contenido del par de registros "DE"

(D):	88h
(E):	63h

Contenido del par de registros "BC"

(B):	00h
(C):	07h

Contenido de las 7 posiciones de memoria a partir de 47BCh

47BCh:	00000001	01h
	00000010	02h
	00000011	03h
	00000100	04h
	00000101	05h
	00000110	06h
	00000111	07h

El contenido de las 7 posiciones de memoria a partir de 8863h no es significativo.

Instrucción

LDIR:	Edh
LDIR:	B8h

Observe que cada repetición gasta un determinado número de ciclos, menos la última vez, cuando "BC" es

Contenido del par de registros "HL" después de la ejecución

(H):	01000111	47h
(L):	11000011	C3h

Contenido del par de registros "DE" después de la ejecución

(D):	10001000	88h
(E):	01101010	6Ah

Contenido del par de registros "BC" después de la ejecución

(B):	00000000	00h
(C):	00000000	00h

Contenido de las 7 posiciones de memoria a partir de 8863h después de la ejecución

8863h:	00000001	01h
	00000010	02h
	00000011	03h
	00000100	04h
	00000101	05h
	00000110	06h
	00000111	07h

El contenido de las 7 posiciones de memoria a partir de 47BCh no ha variado después de la ejecución. Indicadores de condición después de la ejecución

S	Z	H	P/V	N	C
x	x	x	0	0	x

El mnemónico "LDI" es abreviatura del inglés: "Load and Increment" (Carga e incrementa). "LDIR" es abreviatura

tura de: "Load, Increment and Repeat" (Carga, incrementa y repite).

Estas instrucciones permiten realizar transferencias de bloques, moviendo los punteros desde el inicio del bloque al final, es decir, desde la dirección más baja de cada bloque, hacia la más alta. Esto funciona perfectamente; incluso, si los dos bloques se solapan (tienen algunas direcciones en común), siempre y cuando, la dirección inicial del destino sea más alta que la del origen.

Pero ¿qué pasa si los bloques se solapan y el destino está más bajo que el origen? En este caso, el proceso de transferencia corrompería el bloque transferido (si lo representa gráficamente, lo verá con claridad). En este caso, sería útil disponer de instrucciones que hicieran lo mismo que "LDI" y "LDIR", pero moviendo los punteros desde el final de cada bloque hacia el principio, es decir, decrementándolos.

Como en el Z-80 todo está previsto, disponemos de estas instrucciones; se denominan: "LDD" (Load and Decrement) y "LDDR" (Load, Decrement and Repeat).

LDD

OBJETO:

Transfiere un octeto de memoria desde la posición direccionada por el par de registros "HL" a la posición direccionada por el par de registros "DE". A continuación

decrementa 1 los pares de registros "HL", "DE" y "BC".

CODIGO DE MAQUINA:

11101101	EDh
10101000	A8h

INDICADORES DE CONDICION QUE AFECTA:

H; pone 0 - siempre
N; pone 0 - siempre
P/V; pone 1 - si BC-1 es diferente de cero
pone 0 - en cualquier otro caso

CICLOS DE MEMORIA:

4

CICLOS DE RELOJ:

16

EJEMPLO:

LDD

Contenido del par de registros "HL"

(H):	10000001	81h
(L):	10100110	A6h

Contenido del par de registros "DE"

(D):	10010010	92h
(E):	00000010	02h

Contenido del par de registros "BC"

(B):	00110110	36h
(C):	11001001	C9h

Contenido del octeto de memoria 81A6h

81A6h:	11111111	Ffh
--------	----------	-----

El contenido del octeto de memoria 9202h no es significativo.

Instrucción

LDD:	11101101	EDh
	10101000	A8h

Contenido del octeto de memoria 9202h después de la ejecución

9202h:	11111111	Ffh
--------	----------	-----

El contenido del octeto de memoria 81A6h no ha variado con la ejecución.

Contenido del par de registros "HL" después de la ejecución

(H):	10000001	81h
(L):	10100110	A5h

Contenido del par de registros "DE" después de la ejecución

(D):	10010010	92h
(E):	00000001	01h

Contenido del par de registros "BC" después de la ejecución

(B):	00110110	36h
(C):	11001000	C8h

Indicadores de condición después de la ejecución

S	Z	H	P/V	N	C
x	x	x	0	x	x

LDDR

OBJETO:

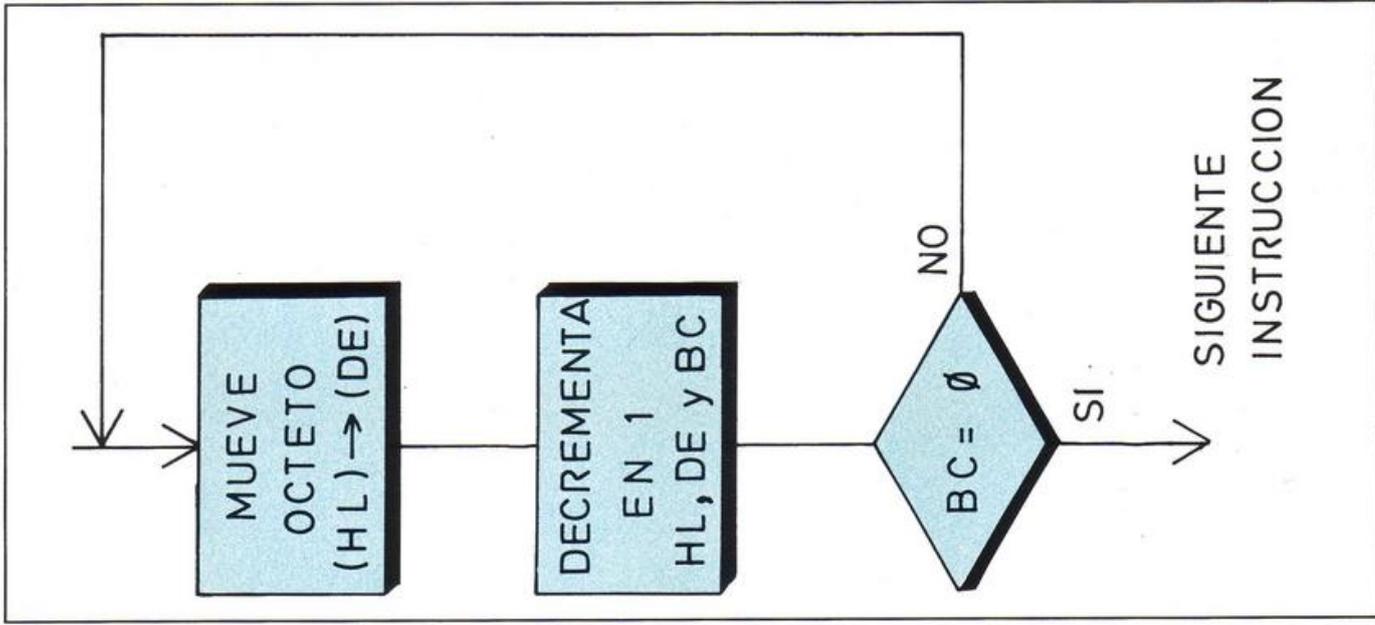


Fig. 8-3: Organigrama de la instrucción LDDR.

Profesor particular

Arturo LOBO y J. J. LEON

SISTEMAS NO LINEALES

En esta ocasión presentamos un programa dirigido a los estudiantes universitarios particularmente. Sirve para resolver todo tipo de sistemas de ecuaciones (lineales o no) hasta un total de 20, con la condición de que éste no sea incompatible ni indeterminado. El programa ofrece, además, la posibilidad, si se desea, de sustituir unas ecs. por otras alternativas, hasta un total de 6, si comprueba, al hallar las soluciones, que una cadena pr que se introduce es mayor que un cierto valor real, que también se pide. Las ecuaciones son de la forma $F=0$ (donde F es la cadena que

se introduce) y son formas de:

a) las incógnitas, que son obligatoriamente y en ese orden las letras q, w, e, r, t, etc. de las dos primeras filas del teclado (de forma que si hay tres incógnitas éstas deben ser q, w, y e; por ejemplo),

b) vi, que es una variable independiente (puede aparecer o no) que ahora te explicaremos para qué sirve,

c) par, que es un parámetro que toma dos valores (que te pide).

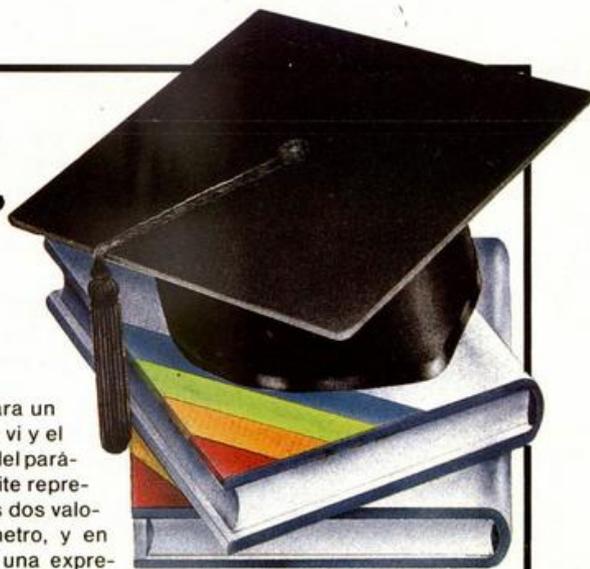
Si decides introducir vi y par en las ecuaciones, puedes utilizar la opción de representación: cuando ha resuelto las

ecuaciones para un valor inicial de vi y el 1.º de los dos del parámetro, te permite representar para los dos valores del parámetro, y en función de vi, una expresión de cadena cualquiera vdep. (Ejemplo: "2 w par/vi".) Te pide para ello el incremento de vi, el número de puntos y el valor máximo que puede tomar vdep.

Para resolver el sistema, debes meter siempre la primera vez valores iniciales xi para la iteración (lo más próximos que tu creas a los valores solución), así como el error permiti-

do en el resultado ei y el incremento para estimar la derivada di. El programa utiliza el método de Newton, de modo que si el valor del jacobiano en un punto de la iteración es cero, deberás introducir nuevos valores iniciales.

El número de ecuaciones es n y las ecs. fijas (no alternativas) deben ser introducidas en primer lugar.



TODAS LAS LETRAS MAYUSCULAS SUBRAYADAS DEBERAN TECLEARSE EN MODO GRAFICO

```

2 INPUT "dame la extension de
la cadena bax",pa0: LET c=1: LE
T cond=0: LET cu=0
4 INPUT "si quieres tener la
posibilidad de usar ecuaciones a
ternativas oprime 1, si no, 0",
elec
5 IF elec=0 THEN GO TO 10
6 INPUT "numero de ecuaciones
fijas,nombre de pr,valor de rel
"top,es,rel: DIM f(20): DIM s
(20)
11 DEF FN a(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts11)
12 DEF FN b(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts12)
13 DEF FN c(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts13)
14 DEF FN d(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts14)
15 DEF FN e(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts15)
16 DEF FN f(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts16)
17 DEF FN g(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts17)
18 DEF FN h(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts18)
19 DEF FN i(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts19)
20 DEF FN j(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts20)
21 DEF FN k(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts21)
22 DEF FN l(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts22)
23 DEF FN m(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts23)
24 DEF FN n(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts24)
25 DEF FN o(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts25)
26 DEF FN p(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts26)
27 DEF FN q(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts27)
28 DEF FN r(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts28)
29 DEF FN s(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts29)
30 DEF FN t(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts30)
31 DEF FN u(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts31)
32 DEF FN v(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts32)
33 DEF FN w(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts33)
34 DEF FN x(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts34)
35 DEF FN y(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts35)
36 DEF FN z(q,w,e,r,t,y,u,i,o,
p,a,s,d,f,g,h,j,k,l,z)=VAL (ts36)

```

```

op=7)
37 INPUT "valores del parame
ro y el inicial de vi,n",par1,par
2,vi,go: LET cont=0: LET cuen=0: LET
par=par1
50 LET vars=(PEEK 23627)+256*(
PEEK 23628)
51 LET vio=vi: DIM ts(n+1,pa0)
112 FOR i=1 TO n+elec
113 INPUT "Introduce la expresi
on de la ecuacion ",(i),ts(i)
114 NEXT i
115 DIM y(n,n+1): INPUT "quiere
s meter valores iniciales",hs
116 IF hsa="no" THEN GO TO 178
119 IF hsa="si" THEN GO TO 115
120 DIM e(20): DIM d(20): DIM x
(20)
130 FOR i=1 TO n
150 INPUT "dame e",(i),".x", (i)
151 d(i)=e(i): x(i)=d(i)
158 NEXT i
178 FOR i=1 TO n
179 IF elec=0 THEN GO TO 188
175 IF cond=1 AND i=top THEN GO
TO 185
180 POKE (vars-1471),(96+i): PO
KE (vars-1005),(96+i): POKE (var
s-733),(96+i)
183 GO TO 280
185 POKE (vars-1471),(116+i-top)
186 POKE (vars-733),(116+i-top)
200 FOR j=1 TO n
210 LET c0=(j)+d(j)
220 GO SUB 9997
230 NEXT j
240 NEXT i
250 GO SUB 5000
260 FOR k=1 TO n
263 IF elec=0 THEN GO TO 278
262 IF cond=1 AND k=top THEN GO
TO 275
278 POKE (vars-489),(96+k)
279 GO TO 276
275 POKE (vars-489),(116+k-top)
280 GO SUB 9998
285 GO TO 988
290 NEXT k
300 FOR k=1 TO n
310 LET x(k)=s(k)+x(k)
320 NEXT k
330 GO TO 178
5000 FOR q=1 TO n-1
5010 LET j=q
5020 IF v(j,q)<=0 THEN GO TO 505
5025 IF j=n THEN GO TO 5150
5030 LET j=j+1
5040 GO TO 5020
5050 FOR l=1 TO n+1
5070 LET v(l,q)=v(l,q)+v(j,l)
5080 NEXT l
5090 FOR h=q+1 TO n
5100 IF v(h,q)=0 THEN GO TO 5140
5102 LET a=v(h,q)
5110 FOR t=1 TO n+1
5120 LET v(h,t)=v(h,t)+v(j,t)/a
1-v(j,t)
5130 NEXT t
5140 NEXT h
5150 NEXT q
5160 FOR q=0 TO n-2
5170 LET j=q
5180 IF j=n THEN GO TO 5300
5185 IF v(n-j,n-q)=0 THEN GO TO
5210
5190 LET j=j+1
5200 GO TO 5180
5210 FOR l=1 TO n+1
5220 LET y(n-q,l)+v(n-j,l)+y(n-j
l,y(j,l))
5230 NEXT l
5240 FOR h=q+1 TO n-1
5250 IF v(n-h,n-q)=0 THEN GO TO
5280
5260 LET b=y(n-h,n-q)
5270 FOR i=1 TO n+1

```

```

5270 LET y(n-h,i)=(y(n-h,i)+y(n-
h,n-q)/b)*y(n-q,i)
5280 NEXT i
5290 NEXT h
5300 NEXT q
5320 FOR p=1 TO n
5321 IF v(p,p)=0 THEN GO TO 9100
5330 LET s(p)=y(p,n+1)/y(p,p)
5340 NEXT p
5350 RETURN
5360 IF k=n THEN GO TO 290
6001 FOR l=1 TO n
6002 LET r(l)=x(l)+s(l)
6003 NEXT l
6004 IF elec=1 AND cont=0 THEN G
O SUB 7000
6005 IF cuen=0 OR cu=1 THEN GO T
O 6033
6006 FOR i=1 TO n
6010 LET r(i)=s(i)+x(i): PRINT "
r(i)=",r(i)
6020 NEXT i
6025 PRINT "si quieres represent
ar oprime CONTINUE": STOP
6033 IF cuen=0 OR cu=1 THEN GO T
O 6048
6034 LET cu=1: CLS
6040 PLOT 20,20: DRAU 200,0: DRR
0,155: DRAU -200,0: DRAU 0,-15
5
6045 INPUT "nombre de la depend
iente,valor del incremento",ws,d
v
6046 INPUT "maximo de vdep",maxi
6047 INPUT "numero de puntos",na
x: DIM v(2*maxx+2): DIM w(maxx+2)
6048 IF cuen=1 THEN GO TO 6050
6049 DRAU ((ts1+v(1))*200)/(maxv
-1+dv)/(ts2+v(2))*155:ma
xi: IF cuen=(maxv-1) THEN GO TO
6100
6050 PLOT 20+(vi-vio)/200*(max
v-1+dv),20+(VAL (ws)+155*maxi)
: LET v(0)=vi: LET w(0)=VAL (ws)
: LET c=0+1
6055 LET testx=vi: LET testy=VAL
(ws)
6065 LET vis=vi+dv*(cuen+1)
6070 LET cuen=cuen+1
6080 GO TO 178
6100 IF par=par2 THEN GO TO 9110
6103 LET par=par2: LET cuen=0: L
ET vis=vi: GO TO 178
7000 LET pr=rel THEN LET cond=1
7001 IF pr=rel THEN LET cond=1
7002 IF cond=1 THEN GO TO 178
7003 RETURN
7004 STOP
9100 PRINT "mete nuevos valores
iniciales": GO TO 2
9110 INPUT "continuo?" : s
9111 IF s="no" THEN STOP
9112 GO TO 2
9997 LET v(1)=(FN c(x(1))+f(1),
x(2)+f(2),x(3)+f(3),x(4)+f(4),x(
5)+f(5),x(6)+f(6),x(7)+f(7),x(8)
+f(8),x(9)+f(9),x(10)+f(10),x(11)
+f(11),x(12)+f(12),x(13)+f(13),
x(14)+f(14),x(15)+f(15),x(16)+f(
16),x(17)+f(17),x(18)+f(18),x(19)
+f(19),x(20)+f(20))-FN c(x(1),x
(2),x(3),x(4),x(5),x(6),x(7),x(8)
+x(9),x(10),x(11),x(12),x(13),x
(14),x(15),x(16),x(17),x(18),x(1
9),x(20))/d(j)
LET
v(i,n+1)=-FN c(x(1),x(2),x(3),x
(4),x(5),x(6),x(7),x(8),x(9),x(1
0),x(11),x(12),x(13),x(14),x(15)
+x(16),x(17),x(18),x(19),x(20))
RETURN
9998 ABS (FN c(s(1)+x(1),s(2)
+x(2),s(3)+x(3),s(4)+x(4),s(5)+x
(5),s(6)+x(6),s(7)+x(7),s(8)+x(8)
,s(9)+x(9),s(10)+x(10),s(11)+x(
11),s(12)+x(12),s(13)+x(13),s(14)
+x(14),s(15)+x(15),s(16)+x(16),
s(17)+x(17),s(18)+x(18),s(19)+x(
19),s(20)+x(20))=e(i) THEN GO
TO 6000
9999 RETURN

```

LA ZONA DE VARIABLES (II)

Rafael PRADES

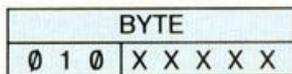
El Spectrum almacena todas las variables con las que opera en un determinado espacio de la memoria. En esta segunda parte del análisis de la Zona de Variables os presentamos el resto de los tipos existentes: de cadena, de control de bucle, de matrices numéricas y de matrices alfanuméricas.

La semana pasada vimos cómo está organizada la Zona de Variables, así como la descripción detallada de las Variables Numéricas. Ahora vamos a tratar el resto de los tipos posibles.

Contamos también con un interesante programa del que, por razones de espacio, publicaremos detalladamente su funcionamiento en el próximo número.

Variables de cadena

El primer byte, de este tipo de variables, tiene la siguiente estructura:



El nombre de la cadena viene determinado por el código completo del byte:

nombre=CHR\$(PEEK byte)

Los dos siguientes bytes determinan la longitud de la cadena, el primero es que de menos peso y el segundo, lógicamente, el de mayor. Cuando una cadena se define como vacía (""), estos dos bytes están a "ceros".

El valor de la cadena se encuentra distribuido en los siguientes bytes.

EJEMPLO:

LET c\$="FIN"

67 = "C"

3 longitud
0 3 bytes

70 = "F"

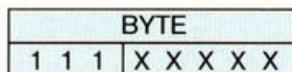
73 = "I"

78 = "N"

Variables de control de bucle FOR/NEXT

Las variables de bucle necesitan más bytes para almacenar la información correspondiente a sus límites y al paso.

La estructura del primer byte es la siguiente:



La obtención del nombre puede conseguirse a partir de la expresión:

nombre=CHR\$(PEEK byte-128)

Los dieciocho bytes posteriores, tienen la siguiente distribución:

- 5 para el límite inferior.
- 5 para el límite superior.

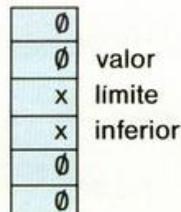
- 5 para el paso.
- 2 para el n.º de línea.
- 1 para el n.º de sentencia.

En un principio, los cinco bytes destinados para almacenar la información correspondiente al límite inferior, tienen el mismo valor que el asignado en la correspondiente sentencia BASIC; pero según se va incrementando el bucle este valor se va actualizando.

EJEMPLO:

300 FOR t=2 TO 100 STEP 4

244 -128=116 = "t"



```

9000 REM LECTURA VARIABLES
9010 CLS
9020 PRINT " NUMERE "
9030 LET vars=PEEK 23627+PEEK 23628+256
9040 LET paso=0
9050 LET vars=vars+paso
9060 REM NUMERO POR PASO
9070 IF PEEK vars=85 AND PEEK vars<=90 THEN GO TO 9150
9080 IF PEEK vars>=97 AND PEEK vars<=122 THEN GO TO 9190
9090 IF PEEK vars>=129 AND PEEK vars<=154 THEN GO TO 9240
9100 IF PEEK vars>=161 AND PEEK vars<=186 THEN GO TO 9280
9110 IF PEEK vars>=193 AND PEEK vars<=218 THEN GO TO 9360
9120 IF PEEK vars>=225 AND PEEK vars<=250 THEN GO TO 9400
9130 IF PEEK vars=128 THEN PRINT : PRINT " FIN "
9140 PRINT : PRINT " "
9150 REM CADENA
9160 PRINT CHR$(PEEK vars)+"$"; vars
9170 LET paso=PEEK (vars+1)+PEEK (vars+2)+256+3
9180 GO TO 9050
9190 REM NUMERO POR SIMPLE
9200 PRINT CHR$(PEEK vars);" "; vars
9220 LET paso=6
9230 GO TO 9050
9240 REM NUMEROS NUMERICOS
9250 PRINT CHR$(PEEK vars-32);" (");" ";vars
9260 LET paso=PEEK (vars+1)+PEEK (vars+2)+256+3
9270 GO TO 9050
9280 REM NUMEROS COMPLETOS
9290 PRINT CHR$(PEEK vars-64);
9300 LET paso=vars
9305 LET vars=vars+1
9310 IF PEEK vars>=128 THEN PRINT CHR$(PEEK vars-128);" ";paso; GO TO 9340
9320 PRINT CHR$(PEEK vars);
9330 GO TO 9305
9340 LET paso=6
9350 GO TO 9050
9360 REM MATRIZ CADENA
9370 PRINT CHR$(PEEK vars-96);" $( " );" ";vars
9380 LET paso=PEEK (vars+1)+PEEK (vars+2)+256+3
9390 GO TO 9050
9400 REM BUCLE
9410 PRINT CHR$(PEEK vars-128);" # " );" ";vars
9420 LET paso=19
9430 GO TO 9050
    
```





En un principio tendrá el valor 2; al final del bucle, alcanzará el inmediatamente posterior al límite, 102 en nuestro caso.

0
0
100
0
0

límite superior (100)

0
0
4
0
0

paso (4)

44
1

n.º línea
44+1*256=300

2

sentencia (2-1=1)

Variables de matrices numéricas

El byte primero de una variable destinada para almacenar los datos de una matriz o *array* numérica, tiene la siguiente estructura:

BYTE					
1	0	0	X	X	X

La siguiente expresión permite averiguar su nombre:

`nombre=CHR$(PEEK byte-32)`

Los bytes posteriores tienen la siguiente distribución:

- 2 para la cantidad de bytes ocupados.
- 1 para el número de dimensiones.
- 2 para los valores de cada una de las dimensiones.
- 5 para los valores de cada uno de los elementos.

EJEMPLO:

```
DIM s(2,2)
LET s(1,1)=3
LET s(1,2)=-20
LET s(2,1)= 2
LET s(2,2)=5
```

147 -32=115 = "s"

25
0

longitud
25 bytes

2
2
0

dimensiones (2)
valor 1.ª
dimensión (2)

2
0

valor 2.ª
dimensión (2)

0
0
3
0
0

valor primer elemento (3)

0
255
236
255
0

valor segundo elemento (-20)

236+255*256=65516
65516-65536=-20

0
0
2
0
0

valor tercer elemento (2)

0
0
5
0
0

valor cuarto elemento (5)

Variables de matrices de cadena

Las variables de matriz de cadena se almacenan de forma similar a las numéricas. Cuando se define una matriz de este tipo, el área correspondiente a los elementos se rellena con el código decimal "32" (espacio).

El primer byte tiene la siguiente estructura:

BYTE					
1	1	0	X	X	X

Para conocer su nombre, utilizar la siguiente expresión:

`nombre=CHR$(PEEK byte-96)`

EJEMPLO:

```
DIM d$(4,5)
LET d$(1)="pepe"
LET d$(2)="juan"
```

196 -96=100 = "d"

25
0

longitud
25 bytes

2

bidimensional

4
0

valor 1.ª
dimensión (4)

5
0

valor 2.ª
dimensión (5)

112
101
112
101
32

= "p"
= "e" elemento
= "p"
= "e" primero
= "

106
117
97
110
32

= "j"
= "u" elemento
= "a"
= "n" segundo
= "

32
32
32
32
32

= "
= " elemento
= "
= " tercero
= "

Y así sucesivamente.

42 CARACTERES POR LINEA PARA EL SPECTRUM

Ricardo SERRAL WIGGE

Para casi todas las aplicaciones que no sean juegos, la pantalla del Spectrum se nos queda pequeña. En este artículo presentamos un programa que aumenta la capacidad para textos de la pantalla, y que podemos utilizar fácilmente con nuestros propios programas en Basic y en Código Máquina.

La pantalla del ZX Spectrum siempre trabaja en modo de alta resolución. Para que podamos escribir textos en ella, la ROM contiene una subrutina de impresión (RST #10) que escribe los caracteres pixel por pixel en una matriz de 8*8 puntos.

No podemos cambiar el formato gráfico de 256*192 pixels, pero sí es posible comprimir los caracteres utilizando otras matrices 4*8, 5*8, 6*8 y 7*8 que nos darán 64, 51, 42 y 36 caracteres por línea respectivamente. 42 caracteres por línea son un buen compromiso entre densidad y legibilidad en una pantalla de TV normal.

Para poner en marcha este proyecto hubo que abordar las siguientes dificultades:

- Diseñar un juego de caracteres nuevo que utiliza una matriz 6*8.
- Los nuevos caracteres a veces se solapan con dos antiguos. Esto ocurre con los caracteres que ocupan las posi-

ciones TAB (4*n+1) y TAB (4*n+2) (ver figura 1).

- La subrutina debe soportar todo el juego de caracteres del Spectrum, incluidos los gráficos de bloque, que se generan a través de un pequeño algoritmo, y los gráficos definidos por el usuario.
- El programa tiene que funcionar correctamente en todos los canales de salida del Spectrum, incluido el de la impresora ZX o compatibles.
- Todos los caracteres de control del Spectrum han de funcionar como de costumbre. Esto obliga a que los atributos se tengan que imprimir dos veces si un carácter nuevo (6*8) rebasa la frontera entre dos antiguos (8*8).

El resultado de estas consideraciones ha sido una subrutina en Código Máquina, que se parece mucho a la original de la ROM y que comienza en la

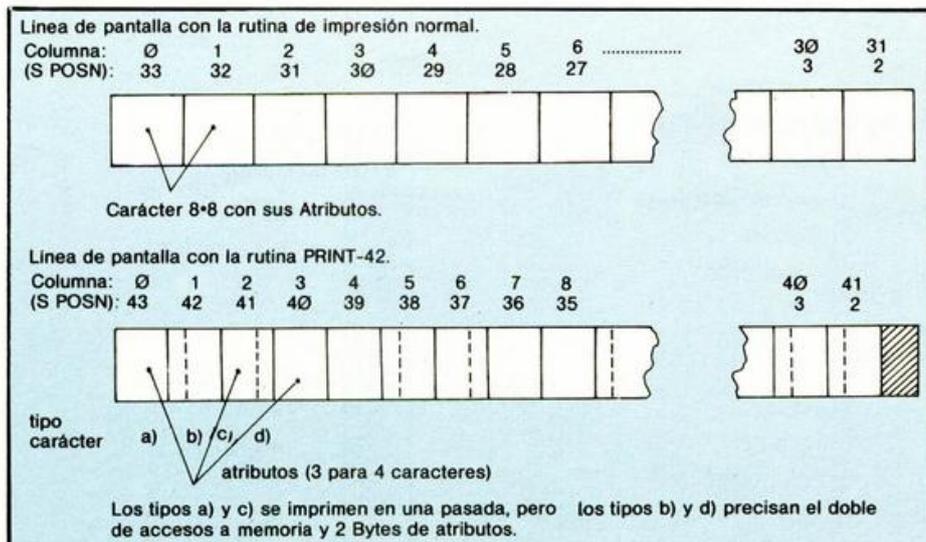
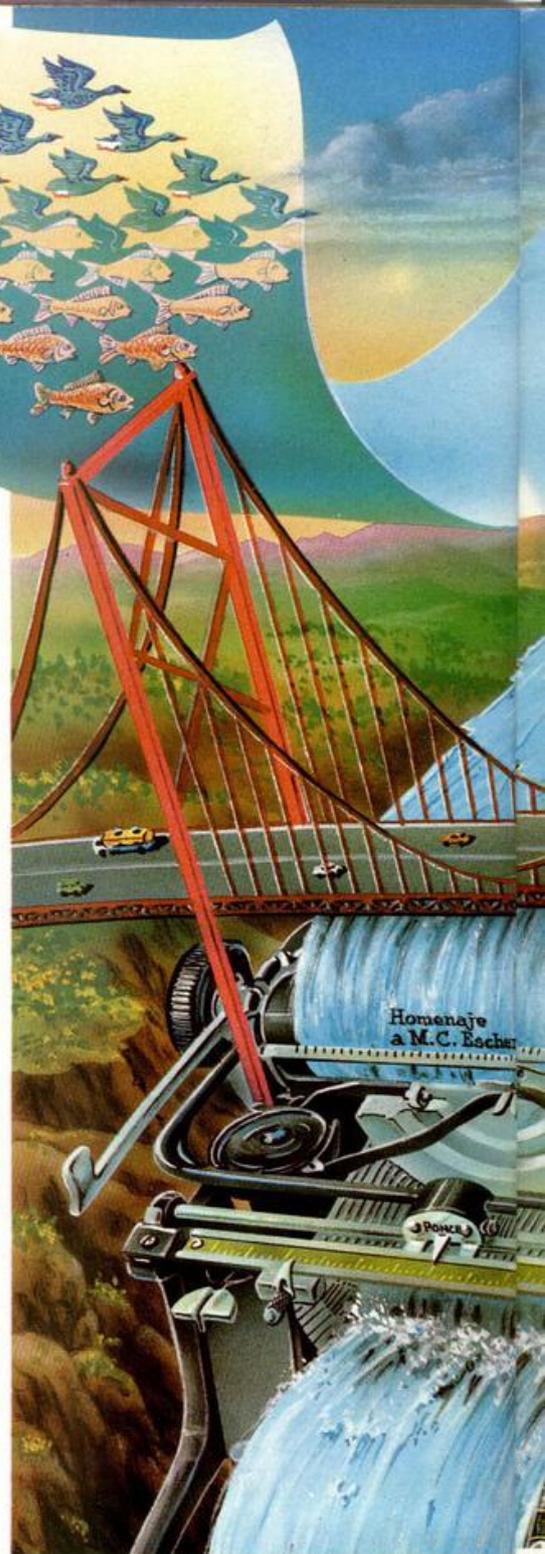


Figura 1: Formato de una línea de pantalla con PRINT-42.



dirección 63610, pero una vez alterados los flujos de los canales, como explicaremos más adelante. Se utiliza igual que la antigua rutina de impresión mediante cualquier variante de la sentencia PRINT del Basic o mediante la instrucción RST #10 del Z-80 con el registro A conteniendo el carácter a imprimir.

El juego de caracteres comienza en la dirección 64600 y ocupa 768 Bytes. Es posible tener varios juegos de caracteres simultáneamente en la memoria y realizar la conmutación entre ellos alterando la variable del sistema CHARS como acostumbramos a hacerlo con la vieja rutina de impresión.



Con PRINT-42 la capacidad de texto de la pantalla del Spectrum aumenta en un 31%, pero la impresión es un 33% más lenta, ya que algunos caracteres y sus atributos se han de imprimir en dos pasadas (figura 1).

Desde el Basic se trabaja exactamente igual con PRINT-42 que con la rutina de la ROM. PRINT #n, LPRINT #,n LIST #n, LLIST #n, funcionan con la misma sintaxis que de costumbre, salvo TAB y AT que ahora llegan hasta la columna 41. A veces puede ocurrir que un carácter tenga dos colores de fondo distintos, puesto que se encuentra en la frontera de dos caracteres antiguos. De todos modos, normalmente usaremos

PRINT-42 para aplicaciones de textos, en las que se suele trabajar casi siempre con un mismo color de fondo. Únicamente hay que reinicializar el programa cada vez que se borra la pantalla con CLS, CLEAR o RUN, ya que estas sentencias Basic vuelven a tomar los valores iniciales para los canales «K», «S» y «P». A este efecto el programa Demostración de PRINT-42 contiene la subrutina 4000. La subrutina 5000 vuelve al modo normal de 32 caracteres por línea, permitiendo «displays» mixtos.

Examinando el programa demostración se puede ver con claridad la forma más adecuada de utilizar PRINT-42 desde el Basic. Por ejemplo vemos que, después de un CLS, se hace un GO SUB 4000 para activar PRINT-42 y cambiar el juego de caracteres. No obstante, antes de imprimir en pantalla hemos de fijar las nuevas coordenadas de referencia mediante PRINT #n; AT y, o PRINT #n; TAB 0, ya que CLS las inicializa incorrectamente para la nueva rutina de impresión. Para la impresora esto se haría con LPRINT TAB 0; después de un CLEAR o RUN.

Veamos ahora cómo se puede integrar PRINT-42 en un Programa en Basic que vayamos a diseñar. Primeramente nuestro programa ha de reservar sitio para la subrutina-en código máquina mediante la instrucción CLEAR 63609. Después puede cargar la subrutina con LOAD "" CODE 63610,1758 (se habrá grabado previamente utilizando el Cargador Universal de código máquina). Para que podamos activar y desactivar la rutina de impresión PRINT-42, es preciso que nuestro programa en Basic contenga las subrutinas 4000 y 5000 del programa demostración. Para quien le resulte molesto tener que incluir estas subrutinas en Basic es posible sustituirlas por dos pequeñas subrutinas equivalentes en código máquina. No obstante, es más sencilla la primera solución.

Los canales del Spectrum

Veamos ahora con detalle cómo funcionan los canales, que es una parte muy poco conocida del «sistema operativo» del Spectrum. Un canal es lo que se suele denominar en otros sistemas operativos un conjunto de «device drivers» (subrutinas controladoras de dispositivos de entrada y salida).

El Spectrum conoce 4 canales: «K», «S», «P» y «R» que controlan la pantalla inferior y el teclado, la pantalla principal, la impresora, y el WORKSPACE respectivamente. Con el interface I se le añaden los canales «N», «T», «B» y «M». Podemos direccionar la entrada o salida hacia un determinado canal, aso-

ciándole un flujo («stream»), que van numerados del #0 al #15. Normalmente los flujos #0, #1, #2 y #3 van unidos a los canales «K», «S», «P» y «R», pero podemos alterar estas asociaciones con la sentencia OPEN #. La clave de este mecanismo se encuentra en la zona de memoria STRMS de las variables del sistema y en la zona comprendida entre (CHANS) y (PROG). Las figuras 2 y 3 muestran su estructura con detalle.

La tabla de canales es la zona de me-

STRM	Núm. de flujo	Descripción
23568	# -3	4 Bh nombre canal «K»
		01h desplazamiento
		53h nombre canal «S»
	# -2	06h desplazamiento
		52h nombre canal «R»
	# -1	08h desplazamiento
		48h nombre canal «K»
23574	# 0	01h desplazamiento
		48h nombre canal «K»
	# 1	01h desplazamiento
		53h nombre canal «S»
	# 2	06h desplazamiento
		50h nombre canal «P»
	# 3	10h desplazamiento
		00h flujo sin canal
23600	# 15	00h flujo cerrado I

Figura 2: Tabla de flujos de las variables del sistema con sus valores iniciales.

LISTADO 1

```

10 REM PRINT-42 DEMO
20 REM © Ricardo Serral Uigge
30 REM Caracteres ERSBK
40 BORDER 1: PAPER 1: INK 9: C
LEAR 63609
50 LOAD "" CODE 63610
60 REM DEMO
70 CLS: GO SUB 250: PRINT #0;
AT 0,0: PRINT AT 0,0;
80 PRINT PAPER 4; INK 0; FLASH
1: «««: FLASH 0; "Esto es una";
BRIGHT 1; FLASH 1; INVERSE 1; "
demostracion "; INVERSE 0; FLASH
0; BRIGHT 0; " "; PAPER 7; INK
1; "P"; INK 2; "R"; INK 4; "I"; INK
5; "NT"; INK 4; " "; INK 2; "4"; I
NK 1; "2"; PAPER 4; INK 0; FLASH
1; "»»»";
90 PRINT #0; PAPER 4; INK 0; F
LASH 1; «««: FLASH 0; "Esto es u
na"; BRIGHT 1; FLASH 1; INVERSE
1; "demostracion "; INVERSE 0; F
LASH 0; BRIGHT 0; " "; PAPER 7;
INK 1; "P"; INK 2; "R"; INK 4; "I";
INK 5; "NT"; INK 4; " "; INK 2; "4
"; INK 1; "2"; PAPER 4; INK 0; F
LASH 1; "»»»";
100 FOR n=0 TO 41: LET a=n-10:I
NT (n/10): PRINT AT 2,n;a;AT 21,
n;a: NEXT n
110 PRINT AT 4,0; FOR n=32 TO
143: PRINT CHR$ n; " "; NEXT n
120 GO SUB 330
130 PRINT AT 13,0; FOR n=32 TO
143: PRINT CHR$ n; " "; NEXT n
140 GO SUB 250
150 FOR #=0 TO 10: FOR n=0 TO 4
1: LET a=n-10;INT (n/10): PRINT
OVER 1;AT 2,n;a;AT 21,n;a: NEXT
n: NEXT #
160 CLS: GO SUB 250: PRINT AT
0,0;
170 LIST 4000
180 FOR n=0 TO 500: NEXT n
190 POKE 23692,255
200 GO SUB 330: LIST 250
210 FOR n=0 TO 500: NEXT n
220 GO TO 60
230 PAUSE 0
240 STOP
4000 REM Inicializacion
4010 LET chans=PEEK 23631+256*PE
EK 23632
4020 FOR n=chans TO chans+15 STE
P 5
4030 IF n<>chans+10 THEN POKE n,
156: POKE n+1,249
4040 NEXT n
4050 REM activar nuevo juego de
caracteres
4060 POKE 23606,88: POKE 23607,2
551
4070 RETURN
5000 REM Conectar modo normal
5010 LET chans=PEEK 23631+256*PE
EK 23632
5020 FOR n=chans TO chans+15 STE
P 5
5030 IF n<>chans+10 THEN POKE n,
2044: POKE n+1,9
5040 NEXT n
5050 REM desactivar nuevo juego
de caracteres
5060 POKE 23606,0: POKE 23607,60
5070 RETURN

```

LISTADO 2

```

1 F32100580608C5CDF40E 1041
2 C110F93E04D3FBFB2100 1270
3 5BF07546AF4772310FC 1199
4 FDCB300E0E2B0C396FA00 1296
5 FDCB014EC01196FAD578 1477
6 FDCB0245C24FF90BE91 1542
7 381B0FDCB0262815FD 1150
8 5E2D1D285A3E00CD611E 588
9 ED7B3F5CFDCB028649C 1547
10 04FD355220453E189032 773
11 8C5C28BF5C5E9A915CF5 1278
12 3EFDCD0116AF11F80CCD 1200
13 0A0CFDCB02EE213B5CCB 1105
14 DECBAED9CDD415D99FE20 1757
15 2845FEE22841F620FE6E 1336
16 283B3EFC00E116F51291 1079
17 SCE1229F5CCDF0FD46 1381
18 31040E2B0C5D900E7C0F 820
19 0F0FE603F6586711E05A 1031
20 1A4E0620E81271132310 578
21 FAC1C9807363726FC6C 1427
22 BFCFC0FE023880FD8631 1286
23 D61900ED44C5427AF8FC 1297
24 E52A915CE5CD4D0078F5 1397
25 216B5C46783C721895E 863
26 BE3803340618DC0000EF 791
27 3D20E8E1FD7557E1228F 1409
28 SCE48885CFDCB0286C 1429
29 95FAFD0C2C5C1C90000 1059
30 D0309FE28D281FAFE05 1354
31 3869FE183056181995F 1144
32 1600195E19E5C3030BCE 810
33 57102954535237504F5F 702
34 5E5D5C5B5A54530C3E2C 745
35 B92011FDCB014E100904 814
36 0E023E18B82503050E28 383
37 C396FA3919C5F5D0657 1529
38 013E20CD10FBF132915C 1095
39 C9FDCB014EC27AF80E2B 1357
40 CDA2F08C396FACD030B 1434
41 9303DE610185A3E3F18 54
42 6C112FFA320F5C180B11 631
43 15FA1803112FFA320F5C 768
44 2A515C732372C9119CF9 1102
45 CD009C732372C9119CF9 1102
46 DA11222029444A3E2991 732
47 380CC6024FFDCB014E20 914
48 163E1690A9F1E3C4704 792
49 FDCB0245C24FF90BE91 1624
50 DA060C396FA77CC300B 1302
51 8130C341FC57FDCB01C6 1444
52 3E20CD380C1520F8C9C0 1077
53 CCFAC3DC0A79FE163E16 1360
54 001AF036F0A00000000 776
55 21005BFCB014E291278 829
56 FDCB02462805FD863106 1223
57 18C547CD980EC18E2B91 1109
58 SF8383CB3FCB3F5F1600 1006
    
```

```

59 19C3DC0A865CC9FD4E45 1277
60 2A805CC9FE003640FE90 1363
61 302947CDE0FACD030B11 1075
62 925C184E21925CCDFEFA 1296
63 CB158E060F4772310FC 1199
64 F0B1E0E417E6FC772300 1107
65 20FBC905A53009C615C5 1336
66 ED4B785C1800CD100CC3 996
67 0308C5ED48365CEB213B 996
68 5CB86FE2920920C6E26 1188
69 006F2929290991EB793D 853
70 3E2B200E054FFDCB014E 770
71 2806D5CD7AF8D17989D5 1562
72 CCA2F8180500000000000 643
73 01C579E6832813CE53A 1518
74 915C06FF1F3801041F1F 652
75 9F4F3E08A7FDCB014E28 1050
76 05FDCB30C3E7E0803A81 1200
77 5CFE0287DFE012848FE 1129
78 02200F3E03B0473EFC81 844
79 4F1AA0EA912178AC53E 1031
80 FC00473E03A14F1AA046 1060
81 CB00CB00F53E03A047F1 1188
82 A9A912C1C5133E0FB047 1088
83 1EF30119A04873E2C0 754
84 20BA9A12C11B18483A5E 962
85 F0B0473E0F14F1AA046 1060
86 CB38CB38CB38CB38A9A9 1373
87 121C15133E3F80473E2C 754
88 A14F1AA04873E2C0CB 1109
89 20C820BA9A12C11B1814 886
90 C53E000473E3FA14F1A 1059
91 A046CB38CB38A9A912C1 1296
92 083D214233DC28F8EB 1016
93 25FDC18A815C 903
94 FE00280FA9E03286E5CD 1041
95 D0BE12CCD0B0E1C10D 1365
96 3A815CFE03C823C9003E 1042
97 2083F0518C000CD282D 784
98 3EFCDC2810FF398014 964
99 23CD1423FE00CC3A0000 956
100 0000000000000000010 32
101 10101000100048480000 208
102 0000000028287C287C 480
103 280000107C597C147C10 444
104 60640810204C00002050 452
105 5020544834001010100 368
106 000000000810101010 88
107 000029101010101000 232
108 0029107C10280000000 236
109 10107C1010000000000 188
110 00000510000000007500 152
111 00000000000000030300 96
112 000004081020400000 268
113 5454546430001030010 668
114 10107C00384404384040 468
115 7C003844041804443800 468
116 081828487C0800000784 468
117 407804443800354707 616
118 444438007C0404081020 368
    
```

```

119 20003844443844443800 472
120 3844443C040438000000 316
121 00100010000000000000 40
122 0008100000001020400 176
123 10000000007800780000 256
124 00081008040810003844 176
125 0810100010000000545C 368
126 58403C003844447C444 664
127 44007844447844447800 700
128 38444040404438007844 628
129 444444478007C404070 756
130 40407C007C4040704040 744
131 40003844405C44443800 536
132 4444447C444444007C10 672
133 101010107C0004040404 204
134 44443800444850605048 668
135 4400404040404040407C 576
136 446C544444444404444 700
137 544C444444003844444 624
138 44443800784444784040 696
139 400038444444544C3800 540
140 78444478504844003844 720
141 4038044478007C101010 420
142 10101000444444444444 456
143 38004444444444281000 452
144 444444544438004444 632
145 2810284440044004484 484
146 101010007C4040810204 364
147 7C003C20202020203C00 404
148 00402010080400007808 252
149 00000807810318105418 308
150 10101000000000000000 400
151 007E1C20202078207C0 526
152 000038043C443C000400 376
153 40784444780000003844 564
154 404438000404043C4444 480
155 3C000000384478403800 444
156 1520207020202000000 296
157 3C44443C043840404078 628
158 4444400000384444443800 384
159 38000400040404040438 200
160 4040485060504C002020 516
161 2020202020C0000007854 360
162 5454540000007844444 676
163 440000003844444443800 384
164 0000784444784040000 584
165 3C44443C040400001C20 324
166 20202000000038403804 276
167 3800202078202020201C 600
168 0000444444443C000000 332
169 4444423100000000444 384
170 54543800000044281028 388
171 440000004444443C0438 350
172 00007C0810207C001C30 350
173 38683081C0010101010 332
174 101010107C08180000 328
175 70001426000000000000 172
176 304884A4A4A48300000 828
    
```

moria apuntada por la variable del sistema CHANS. A cada canal le corresponden 5 Bytes. Inicialmente hay 4 canales. No obstante podemos incluir más canales, añadiéndolos al final de la tabla. ¡Si hacemos esto hay que tener en cuenta, que hay que desplazar «para arriba» todo el Basic un determinado número de Bytes, actualizando todas las variables del sistema afectadas por el cambio! Los dos primeros Bytes de cada canal contienen la dirección de comienzo de la subrutina que controla

el dispositivo de salida, asociado al canal. Los dos siguientes contienen la dirección del dispositivo de entrada. Estas direcciones se almacenan en el formato del Z-80: primero el Byte menos significativo y después el más significativo. Si un canal es unidireccional, se toma la subrutina de ERROR-J en sustitución del dispositivo que falta, para evitar que el sistema se pueda quedar colgado. Por ello la sentencia INPUT # 2;A da ese error. Por último, el quinto Byte contiene el código ASCII del nombre del canal en mayúsculas.

de canales se le añade un Byte, que contiene un desplazamiento. Con (CHANS)—1+desplazamiento obtenemos ahora la dirección de comienzo del primer Byte de los datos del canal. Con un desplazamiento cero se indica que ese flujo está cerrado.

A parte del método visto en el listado 1 hay otra forma de activar PRINT-42 y que mantiene la inicialización aún después de CLS, CLEAR o RUN. No obstante, sigue siendo necesario volver a fijar las coordenadas de referencia después de ejecutar cualquiera de estas sentencias Basic. Este método alternativo consiste en definir uno o varios canales. Definimos, por ejemplo, un canal que llamamos «A» que tome como dispositivo de entrada la rutina de lectura del teclado, y como dispositivo de salida la subrutina PRINT-42 (punto de entrada 63900). Ahora, mediante la instrucción OPEN #2,«A» podemos revertir la rutina de impresión normal hacia PRINT-42.

Campos	Valor (hex)	Nombre subrutina/canal
(CHANS) Entrada	F4 09	PRINT-OUT 09F4h
Salida	A8 10	KEY-INPUT 10A8h
Nombre	4B	(K)
Entrada	F4 09	PRINT-OUT 09F4h
Salida	C4 15	ERROR-J 15C4h
Nombre	53	(S)
Entrada	81 0F	ADD-CHAR 0F81h
Salida	C4 15	ERROR-J 15C4h
Nombre	52	(R)
Entrada	F4 09	PRINT-OUT 09F4h
Salida	C4 15	ERROR-J 15C4h
Nombre	50	(P)
	80	Marca final de la tabla!

Figura 3: Tabla de canales del área de memoria CHANS con los canales del Spectrum sin Interface I.

ALGUNOS DATOS DE IMPORTANCIA

Esta rutina imprime 42 caracteres por línea, soportando todos los caracteres de control del ZX Spectrum. Para inicializarla y conectar el nuevo juego de caracteres 6*8: GOSUB 4000. Para volver al modo normal y desconectar el nuevo juego de caracteres: GOSUB 5000.
 RUN, CLEAR & CLS reinician el modo de impresión de 32 caracteres por línea, pero el juego de caracteres permanece activo.
 Ubicación de la rutina: 63610
 Número de bytes: 990
 Ubicación de juego de caracteres: 64600

Número de bytes: 768
 Número de bytes total (rutina + caracteres): 1758
 Podemos obtener la dirección que ocupa un determinado carácter con la fórmula: 64344 + 8 * CODE "Carácter".
 Generación del código objeto con el listado 2 y el cargador universal de Código Máquina: Dump en la 40.000 SAVE "print 42" CODE 40.000,1758
 No olvidar, en la línea 50 del listado 1, LOAD " " CODE 63610.



El arte de rotular

BRADWAY SOFTWARE: LETTA-HEAD/DUMPY

Si tienes una impresora de matriz de puntos con posibilidades gráficas, estás de enhorabuena; estos dos programas son justo lo que necesitas para sacarle el máximo rendimiento.

Nos llega desde Inglaterra la producción de una pequeña empresa de software, desconocida aún en nuestro mercado, bajo la forma de dos programas de utilidad para emplear con impresoras matriciales.

En primer lugar, bajo el nombre «LETTA-HEAD» nos presentan un programa diseñador de cabeceras y etiquetas, aunque describirlo así, tal vez no dé una idea clara de las enormes posibilidades de esta excelente herramienta de trabajo.

Podríamos decir que «LETTA-HEAD» permite hacer todo lo que se pueda hacer con letras... y algo más. De entrada, y para que nunca nos quedemos cortos, el programa incluye nada menos que 25 juegos de caracteres diferentes que se pueden cargar de uno en uno o en bloques de cinco juegos. Siempre hay quien no se conforma con 25 tipos de letra diferentes; si es tu caso, la cinta incluye un «editor de juegos de caracteres» que te permitirá crearle letras a tu medida.

Una vez elegido el tipo de letra que vamos a utilizar, podemos ampliarla horizontal o verticalmente hasta 9 veces, ponerla de lado e, incluso, «boca abajo». Existe un juego que permite escribir con «imagen de espejo» y dos juegos con letra «cirilica» para escribir en griego iio en ruso!! Además, si tienes una impresora «Star Gemini», puedes volcar cualquiera de estos juegos de caracteres en la RAM de la

impresora y que los utilice como los suyos.

También permite «recuadrar» una zona de la pantalla, trazar líneas, círculos o arcos para componer cabeceras de folios, membretes, logos, etiquetas, etc. Como detalle curioso, hay una opción que nos permite diseñar las etiquetas de nuestras cintas de cassette; para ello, se recuadra una zona de pantalla con la forma de una de estas etiquetas que, cuando la copiamos en impresora, tendrá el tamaño justo para recortarla y pegarla en una cassette.

Otra opción nos permite numerar automáticamente una serie de hojas, delimitando un lugar en la cabecera donde se irán imprimiendo los números consecutivos que el propio programa se encarga de ir incrementando.

Los autores han pensado en todo, y «LETTA-HEAD» es compatible con, prácticamente, todos los periféricos del mercado. El programa principal puede trabajar con cassette, microdrive y disco «OPUS», y en la misma cinta se incluye una versión especial para «Waffadrive». Se puede indicar al programa el tipo de interface de impresora que se va a utilizar; dado que el programa es de origen inglés, no incluye en su «menú» el interface «Indescomp» (uno de los más extendidos en España), por lo que, quienes utilicen este interface, deberán seleccionar el «MOREX (centronics)» que trabaja igual.

Por último, «LETTA-HEAD» permite cargar y salvar el diseño realizado, en cualquier dispositivo de almacenamiento, como una «SCREEN\$, con lo que es posible incluirlo en un programa nuestro, o mezclar los diseños de un programa de dibujo con los caracteres de «LETTA-HEAD».

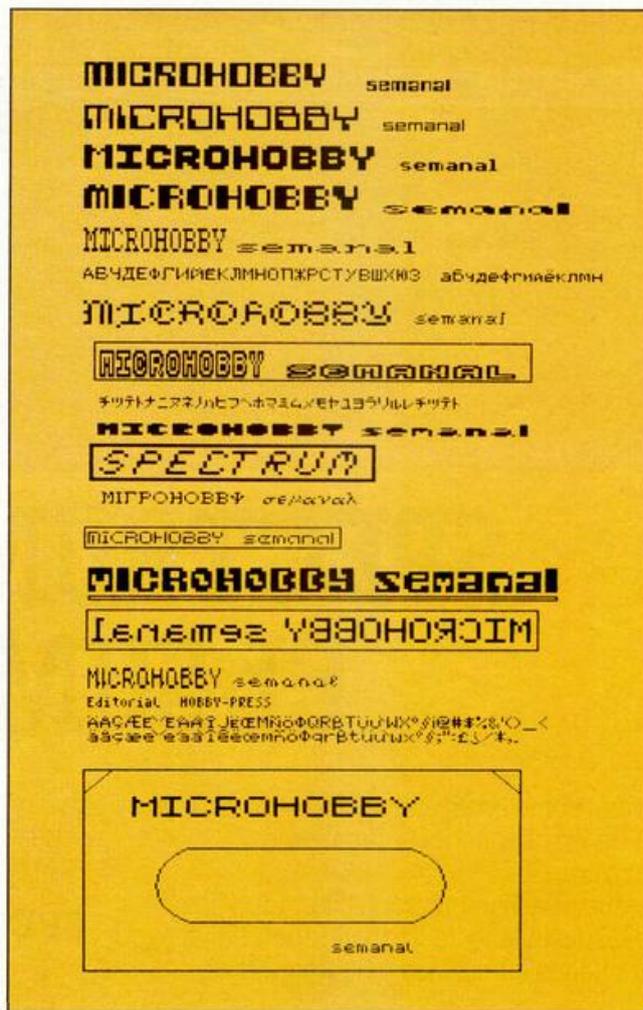
El segundo de los programas, «DUMPY» es un «programa para hacer programas». Permite diseñar rutinas en código máquina para volcar pantallas en impresora, expandiéndolas, contrayéndolas, e incluso, sombreándolas para simular los colores. Consta, básicamente, de una «biblioteca»

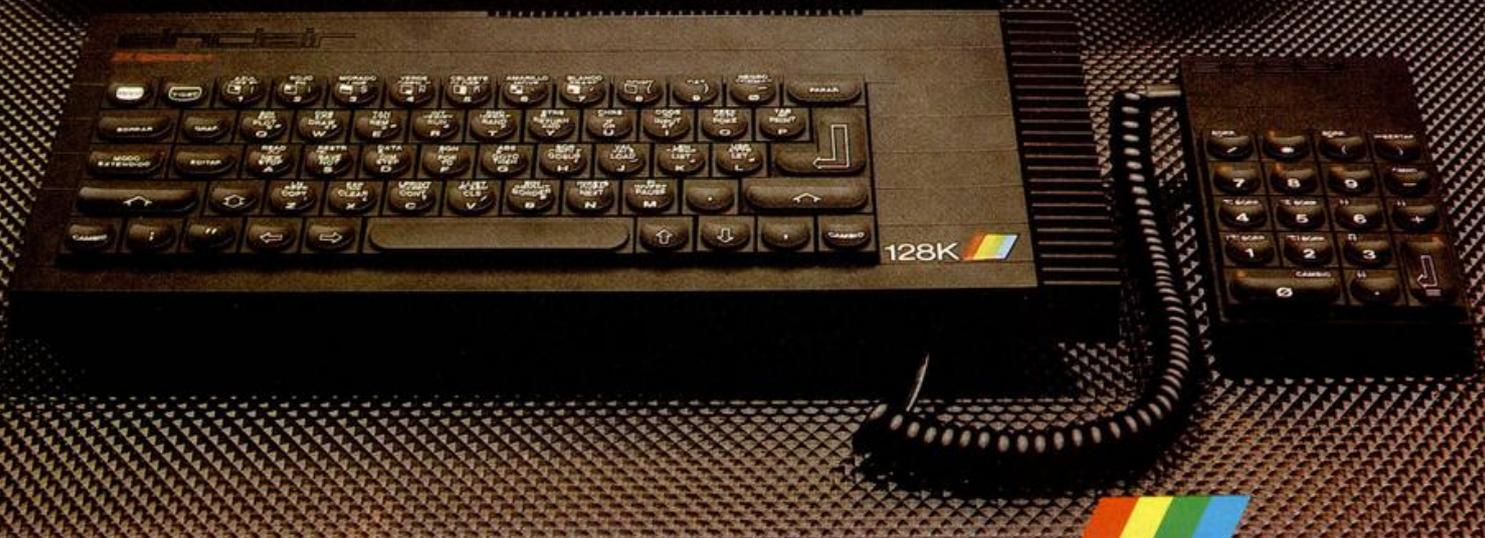
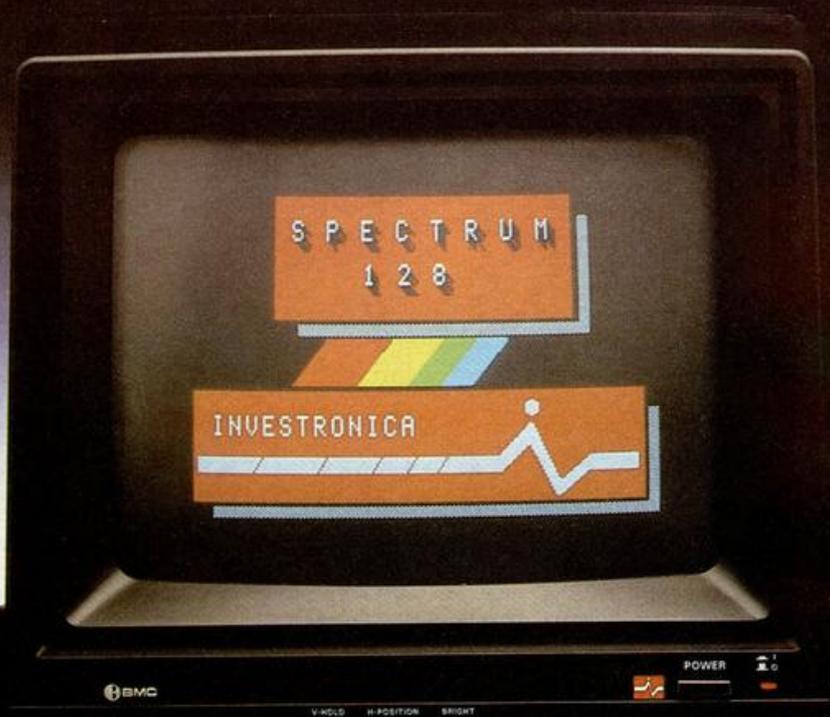
de rutinas preescritas que el programa se encarga de combinar para crear una rutina de volcado a nuestra medida. Podríamos decir que se trata de un auténtico «compilador» de rutinas de COPY.

Los cinco bloques, de cinco juegos de caracteres cada uno, están grabados por la cara «B» de la cassette de forma que podrás usarlos en tus propios programas.

La dirección de estos magníficos programadores es:

Bradway Software
33, Conalan Avenue
Sheffield
S17 4PG
ENGLAND





SPECTRUM 128

EL SUMMUM

Spectrum, como líder, marca un nuevo hito en la historia de los ordenadores familiares.

El Spectrum 128.

Gran capacidad de memoria. Teclado y mensajes en castellano, teclado independiente para operaciones numéricas y de tratamiento de textos...

Sinclair e Investrónica han desarrollado una auténtica novedad. En ningún lugar del mundo,

salvo en los Distribuidores Exclusivos de Investrónica, podrás encontrar el nuevo Spectrum 128.

Sé el primero en tener lo último.

SPECTRUM 128. NOVISSIMUS



investronica

Tomás Bretón, 62.
Tel. (91) 467 82 10.
Telex 23399 IYCO E.
28045 Madrid

Camp, 80.
Tels. (93) 211 26 58 - 211 27 54.
08022 Barcelona

LOS JUSTICIEROS DEL SOFTWARE

THREE WEEKS IN PARADISE

Wally sigue haciendo de las suyas en esta última creación de Mikro-Gen que no por recordarnos a las anteriores es peor. Pero como en esta ocasión la crítica no es cosa nuestra, cedemos la palabra a los Justicieros...

«Presentación recargada»

- **Positivo:** Los gráficos, el movimiento y el sonido. La idea del juego es bastante original, al igual que la adición. Es el mejor de la saga de «Wally».
- **Negativo:** La presentación, por estar muy cargada. Es un juego difícil ya que no consigues encontrar la entrada a nuevas pantallas.

Puntuación: 9

JUSTO SORIA.



«Gran colorido de gráficos»

- **Positivo:** El movimiento es suficientemente bueno, los gráficos tienen mucho colorido, quizás lo que hace al juego más atractivo. Es un juego muy adictivo y la curiosidad aumenta cada vez más. Hay detalles muy simpáticos y el sonido es estupendo.

- **Negativo:** La dificultad es alta porque tienes que encontrar el objeto preciso para pasar algunas pantallas que pueden ser decisivas para conseguir nuestro objetivo. No es un juego muy original porque se parece al Herbert's Dummy Rum.

Puntuación: 9

PURIFICACION HERNANDEZ.

«Un toque de humor»

- **Positivo:** Es un programa donde impera el color y la excelente calidad de sus gráficos y movimientos. El paso de pantallas es muy bueno, al principio suena una música muy bien realizada. El programa imprime una nota de humor con nuestro simpático personaje y su forma de moverse cuando se cae al suelo.

- **Negativo:** Es tremendamente difícil y hay que tener mucha paciencia para acabarlo. Es un programa hecho para quedarse muchas horas frente al ordenador.

Puntuación: 9

JAVIER REDONDO.

«Sonido perfecto»

- **Positivo:** Los gráficos y el colorido son excelentes y el movimiento, además de tener calidad, es muy gracioso. El sonido es perfecto y es un juego muy original.

- **Negativo:** La misión es muy difícil de realizar.

Puntuación: 8

DANIEL GONZALEZ.



«Excesiva dificultad»

- **Positivo:** Mantiene la originalidad de las aventuras anteriores, innovando movimientos como por ejemplo el nadar, los gráficos en su estructura son parecidos a los otros, pero con detalles muy tropicales. El movimiento es excelente y el sonido está mejorado.

- **Negativo:** Sinceramente, creo que se han pasado en dificultad.

Puntuación: 9

GORKA POLITE.

«Una idea genial»

- **Positivo:** Los gráficos son maravillosos así como el movimiento, que es casi perfecto. La música del comienzo y los efectos del sonido están muy bien realizados. La idea es genial y una cosa curiosa es la de poder cambiar de color del personaje.

- **Negativo:** Los atributos se mezclan con demasiada frecuencia.

Puntuación: 9

FCO. JAVIER VALERO.

«Sigue siendo Wally...»

- **Positivo:** Los gráficos son excepcionales y el movimiento muy suave. Es un juego técnicamente perfecto. La melodía que aparece durante él es genial.

- **Negativo:** Enorme dificultad, no es muy original ya que está basado en los demás juegos de Wally.

Puntuación: 8

CELIA MENENDEZ.



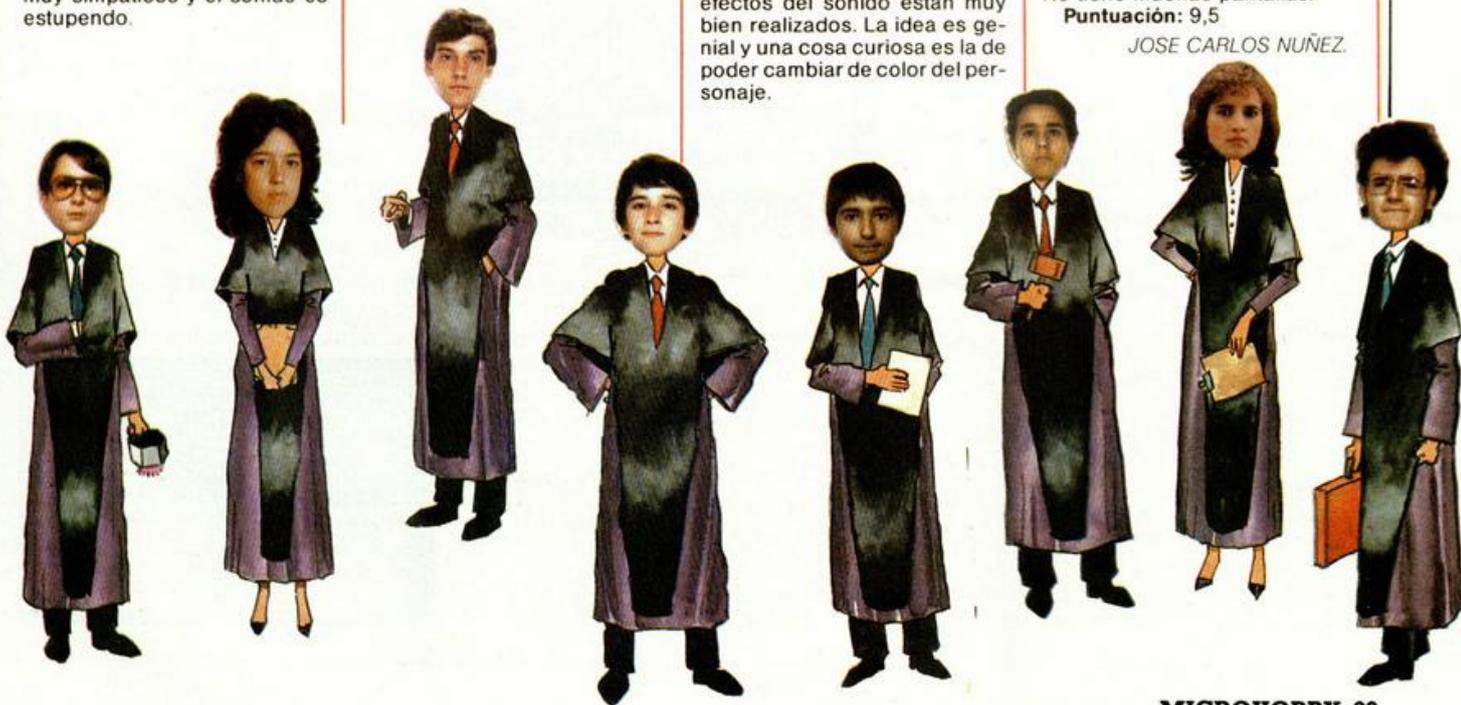
«Adición y originalidad a tope»

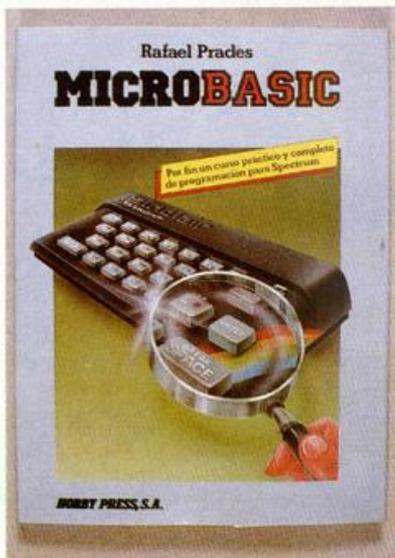
- **Positivo:** La pantalla de presentación y los gráficos, sin excepción son fenomenales. El tratamiento del color es excelente y no digamos el movimiento y el sonido que son de lo más llamativo. La adición, una vez metidos en el juego, y la originalidad son muy grandes.

- **Negativo:** La superposición de colores del personaje central (Wally) con el resto de los gráficos resulta algo molesto. No tiene muchas pantallas.

Puntuación: 9,5

JOSE CARLOS NUÑEZ.





MICROBASIC

Rafael Prades. Hobby Press, S. A.

328 páginas

Tras múltiples peticiones de los lectores de nuestra revista que, por algún motivo, no habían podido seguir asiduamente los capítulos del coleccionable «Curso de Basic», que semanalmente hemos incluido durante los números 1 al 41, hemos decidido publicar la edición completa de todos ellos en forma de libro.

La obra está enfocada a todas aquellas personas que, sin tener conocimientos previos decidan aprender de forma autodidacta el lenguaje BASIC.

Los puntos más destacables de esta obra son:

- Dedicación muy específica al BASIC/Sinclair, con aplicaciones concretas y descripción detallada de cada uno de los comandos que lo componen.

- No se necesita ningún tipo de experiencia ni conocimientos específicos previos. Los capítulos están estructurados para que el grado de dificultad y aprendizaje sean progresivos.

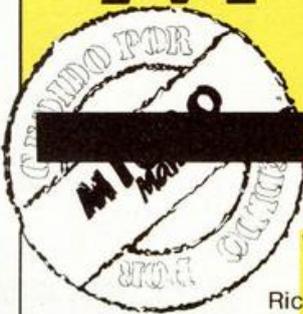
- Cada uno de los capítulos está profusamente ilustrado con ejemplos demostrativos y aplicaciones. Nunca se habla de conceptos que no hayan sido anteriormente explicados.

- Edición a todo color, lo que no es en absoluto habitual en este tipo de obras.

Sin ninguna duda, se trata del más completo compendio que se ha publicado sobre el BASIC de Sinclair, sus peculiaridades y aplicaciones, tanto de juegos como de utilidades.

MICRO Manía

Sólo para adictos



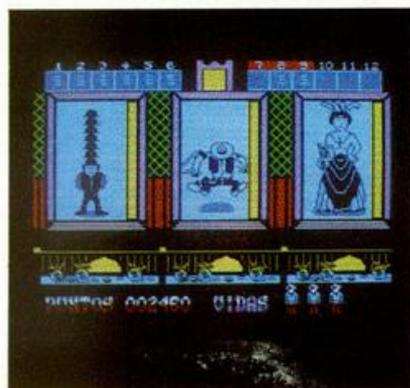
WEST BANK

Ricardo Jiménez Beteta nos envía desde Aguilar del Río un truco verdaderamente interesante y que hará las delicias de muchos aficionados a este emocionante West Bank.

Se trata de conseguir vidas infinitas, pero sin necesidad de introducir ningún cargador ni ningún Poke. Simplemente con pulsar simultáneamente las teclas:

- | | |
|---|-------|
| T | V |
| Y | B |
| G | SPACE |
| H | Ø |

Pero tener cuidado de teclearlas todas a la vez, puesto que si no pulsáis la tecla de inicio (Ø) a la vez que las demás, todos vuestros esfuerzos habrán sido en vano.



POKE 53922,Ø

Supongamos que ya sabréis cómo se meten los Pokes en los programas, pero por si aún no os habéis enterado, os lo repetiremos por antepenúltima vez. Teclear MERGE" " y poner en marcha la cinta. Cuando aparezca el mensaje O.K. introducir el Poke inmediatamente antes del RANDOMIZEUSR. Después darle al RUN y seguir cargando la cinta.

Gracias, Oscar García Suárez (Ya creías que nos íbamos a olvidar de ti, ¿eh?).

GYROSCOPE

Cuantas veces no habréis deseado que apareciera este suculento POKE en esta página. Pues aquí lo tenéis. ¡El Poke de las vidas infinitas del Gyroscope!



INTERNATIONAL KARATE

Esto más que un truco es el descubrimiento público de un ligero fallo de este buen programa International Karate. Si pulsas simultáneamente las teclas W y S, te irás cargando sin ningún esfuerzo a cuantos rivales se interpongan en tu camino. Vamos, ¡que podrás estar toda la noche matando chinos!

Si esto de pulsar dos teclas te resulta demasiado complicado, coge tu

joystick, ponlo hacia arriba (↑) y mantén apretado el botón de fuego. Podrás darle varias vueltas al marcador.





FLOPPY DISK INTERFACE BETA. MANEJO DESDE BASIC

Rafael PRADES

En artículos anteriores se explicó la forma en que se manejaban los ficheros, almacenados en un diskette, mediante comandos directos del D.O.S.

En este otro veremos cómo incorporarlos en nuestros programas BASIC.

Cualquier comando del D.O.S. puede incluirse en una línea de programación BASIC, siempre que tenga una estructura similar a la que se muestra a continuación, por ejemplo, con el comando «CAT»:

```
20 RANDOMIZE USR
15363:REM:CAT
```

La llamada al D.O.S. se ve ligeramente modificada, ya que en lugar de hacerlo a la dirección 15360 (3C00 Hex.), se realiza a la 15363 (3C03 Hex.).

El comando «REM» sirve para poder editar algunos comandos del D.O.S. que no son reconocidos por el intérprete del BASIC, como por ejemplo el salvar programas en código máquina con tres parámetros o los de selección de unidad; ejemplos:

```
SAVE "deep"
40000,255,40100
"C:"
```

ya que el sistema operativo ignora lo que hay a continuación del «REM», dentro de la misma línea.

A continuación, debe editarse el comando del D.O.S. deseado. Este debe ser el último de la línea, ya que si bien al editarla no daría error, por el contrario al ejecutarla aparecería el mensaje de error:

```
C Nonsense in BASIC
```

este error también se visualiza

si la sintaxis del comando no es correcta.

APLICACIONES

Veamos a continuación un par de aplicaciones sencillas que aclaran un poco más la utilización de estos comandos desde BASIC:

a) Pasar un programa BASIC de cinta a diskette.

Mediante comandos directos podemos ejecutar:

```
LOAD "":RANDOMIZE
USR 15363:REM:
SAVE "nombre"
```

b) Borrar los ficheros de un diskette.

Cuando se realiza un programa, normalmente tenemos que generar varios ficheros hasta que éste se encuentra totalmente depurado. Una forma racional a la hora de salvarlos, es que su nombre esté formado por una serie de caracteres comunes y el resto que identifique la versión del mismo, por ejemplo: "SECT.1", "SECT.2",...

Cuando tengamos la versión final, deberemos borrar todas las intermedias. Un método rápido para no tener que borrar uno a uno, lo cual podría ser terrible, sería, suponiendo que deseamos eliminar las siete primeras versiones del ejemplo anterior:

```
10 FOR n=1 TO 7
20 RANDOMIZE USR
15363:REM:ERASE
"SECT."+STR$ n
30 NEXT n
```

CODIGOS DE ERROR

Cuando manejamos ficheros desde el D.O.S. cualquier operación errónea, como por ejemplo: borrar un fichero no existente, salvar un programa con un nombre idéntico a otro,..., se nos indicaba mediante el correspondiente mensaje de error: No File(s), File exists,... Por el contrario, cuando se manejan desde BASIC no obtenemos ninguna información en pantalla, no sabiendo por tanto si el comando se ha ejecutado o no. Sin embargo, en el par de registros "BC" del microprocesador Z80 se almacenan unos códigos, correspondientes cada uno de ellos a un tipo de error. En la tabla I se encuentra la lista completa con el significado de estos códigos.

Pero, ¿cómo acceder desde el BASIC a estos códigos? La respuesta está en la utilización de la función "USR". Aunque normalmente va acompañada del comando "RANDOMIZE", puede utilizarse también con "PRINT", "LET", "BORDER", etc.; en estos casos al retornar al BASIC, el contenido del par de registros "BC" se visualiza, queda asignado a una variable o es utilizado para asignar el color del borde.

Ejemplos:

a) Visualización del código.

```
PRINT USR 15363:
REM:LOAD "green"
CODE
```

b) Color del borde según el código de error.

```
BORDER USR 15363:
REM:ERASE "halt"
```

c) Asignación a una variable numérica.

```
LET error=USR 15363:
REM:NEW "asdf",
"qwerty":GOSUB
4000
```

Este método es el utilizado en el programa número 1 (SECTCOD1) cada vez que se realiza una llamada al D.O.S. En la variable "error" se almacena el correspondiente código, y la subrutina de la línea 4000 se encarga de visualizarlo.

El programa es un sencillo *monitor de disco* que permite visualizar y modificar cualquier programa en código máquina por sectores. Ha sido dividido en dos partes, con esta primera se puede acceder por menú a diversos comandos del D.O.S.; en el próximo artículo se complementará con otro programa que deberá combinar con "MERGE".

Código	Error
0	OK
1	Fichero no existente
2	Fichero ya existente
3	Diskette lleno
4	
5	Rebasado núm. sector
6	
7	Diskette defectuoso
8	Sintaxis incorrecta

PROGRAMA 1

```
10 REM
20 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
30 POKE 23658,0
40 CLS:PRINT
50 PRINT AT 5,0: COMANDOS D
0,3: AT 5,6: VISUALIZAR SEC
TOR: AT 10,6: SALVAR SECTOR:
AT 12,6: RETORNO AL BASIC: AT
14,6: RETORNO AL D.O.S.
60 PRINT #0, AT 1,0: SELECCIONA
UNA OPCION
70 IF INKEYS="C" THEN GO TO 10
80 IF INKEYS="U" THEN GO TO 20
90 IF INKEYS="S" THEN GO TO 30
100 IF INKEYS="B" THEN CLS: ST
OP
110 IF INKEYS="D" THEN CLS: RA
NDOMIZE USR 15360
120 GO TO 70
1000 REM
```

```
1005 POKE 23658,0
1010 CLS:PRINT
1020 PRINT AT 5,0: DIRECTORIO
AT 6,6: BORRAR FICHEROS: AT
10,6: RENOMBRAR FICHEROS: AT
12,6: ORGANIZAR FICHEROS: AT
14,6: MENU PRINCIPAL
1030 PRINT #0, AT 1,0: SELECCIONA
UNA OPCION
1040 IF INKEYS="D" THEN CLS: GO
TO 1100
1050 IF INKEYS="B" THEN CLS: GO
TO 1000
1060 IF INKEYS="R" THEN CLS: GO
TO 1300
1070 IF INKEYS="O" THEN CLS: GO
TO 1400
1080 IF INKEYS="H" THEN CLS: GO
TO 30
1090 GO TO 1040
1100 REM
1110 LET error=USR 15363: REM:
CAT
1120 GO SUB 4000: GO TO 1000
1200 REM
1205 PRINT AT 1,0: NOMBRE DEL FI
CHERO:
```

```
1210 INPUT "??": LINE B$
1215 IF B$="" OR LEN B$>8 THEN G
O TO 1210
1220 PRINT INVERSE 1, B$: INVERSE
0 TO 1210
1230 LET error=USR 15363: REM:
ERASE #CODE
1240 GO SUB 4000: GO TO 1000
1300 REM
1305 PRINT AT 1,0: NOMBRE ACTUAL
1310 INPUT "??": LINE B$
1315 IF B$="" OR LEN B$>8 THEN G
O TO 1310
1330 PRINT INVERSE 1, B$: INVERSE
0
1340 PRINT AT 3,0: NUEVO NOMBRE
1350 INPUT "??": LINE B$
1355 IF B$="" OR LEN B$>8 THEN G
O TO 1350
1370 PRINT INVERSE 1, B$: INVERSE
0
1380 LET error=USR 15363: REM:
NEU B$, #CODE
1390 GO SUB 4000: GO TO 1000
1400 REM
```

```
1402 PRINT AT 1,0: ESPERA UN PO
CO
1410 LET error=USR 15363: REM:
MOVE
1420 GO SUB 4000: GO TO 1000
3999 STOP
4000 REM
4010 IF error<0 OR error>8 THEN
PRINT #0, AT 1,5: FALLO EL D.
O.S. !!! GO TO 4050
4020 IF error=0 THEN PRINT #0, AT
1,0: PULSA "ENTER": GO
TO 4000
4030 RESTORE 5000:error: READ #0
4040 PRINT #0, AT 1,0: INVERSE 1:
"ERROR" error: INVERSE 0:
4050 IF CODE INKEYS<>13 THEN GO
TO 4050
4060 RETURN
5000 REM
5001 DATA "FICHERO NO EXISTENTE"
5002 DATA "FICHERO YA EXISTENTE"
5003 DATA "DISKETTE LLENO"
5004 DATA "?????????????????"
5005 DATA "REBASADO NUM. SECTOR"
5006 DATA "?????????????????"
5007 DATA "DISKETTE DEFECTUOSO"
5008 DATA "SINTAXIS INCORRECTA"
```

Código máquina

Desearía que me solven-téis una duda relativa al código máquina: Hice un pequeño programa de tipo ejercicio para simular el nemónico «ADC BC,A» que, como sabréis, no existe en el assembler del Z-80. El programa es como sigue:

```
LD B,112
LD C,2
LD A,255
ADD A,C
LD C,A
LD A,0
ADC A,B
LD B,A
RET
```

Hasta este punto, todo bien, pero el problema se me planteó al querer hacer un programa similar que imitara la resta: «SBC BC,A» teniendo «A» y «BC» los mismos valores que en el ejemplo anterior. No tengo ni idea de cómo realizarlo.

Francisco J. LOPEZ - Barcelona

□ En el programa que nos manda, da la impresión de que se complica usted demasiado; suponemos que desea preservar el valor de los restantes registros; no obstante, la cosa se hace más sencilla usando «HL» y para preservarlo tenemos la pila:

```
PUSH HL
PUSH BC
POP HL
LD B,0
LD C,A
ADC HL,BC
PUSH HL
POP BC
POP HL
```

Es una forma un tanto «rara» de programar, pero hace exactamente lo que usted pide (aunque no sabemos para qué puede usarlo). Si desea restar, simplemente cambie la instrucción «ADC HL,BC» por «SBC HL,BC» y problema resuelto. En general, le será más cómodo utilizar como acumulador, en operaciones aritméticas

de 16 bits, el registro «HL» en lugar del «BC», ya que el microprocesador tiene pensado el juego de instrucciones para que se haga de esta forma.

Interioridades del Sistema Operativo

¿Por qué la dirección 23613 es una de las direcciones «sagradas» del Spectrum? Ya sé que es la dirección del elemento de la pila de máquina que es usado como retorno de error, pero no sé qué significa ni para qué sirve.

¿Para qué sirven las direcciones 23755 y 23568?

Rafael MESA - Valencia

□ Es casi imposible responder a sus preguntas sin adentrarse excesivamente en el funcionamiento del Sistema Operativo, lo cual, daría para escribir un libro entero (quizá algún día lo escribamos). No obstante, vamos a intentar explicárselo aún a riesgo de que no se entere de nada.

Cuando el ordenador está ejecutando un programa en Basic, es posible que se produzca un error, en ese caso, hay que interrumpir la ejecución y retornar al editor presentando, en pantalla, un mensaje de error. En el punto donde se detecta el error, es posible que se hayan hecho ya varias llamadas a subrutinas (CALL), con lo que la pila estará llena de direcciones de retorno; si quisieramos volver al editor, tendríamos que hacer tantos RET como CALL hubiéramos hecho, el problema es que no hay forma de saber cuántos son. El sistema utiliza un curioso procedimiento: después del primer CALL, se guarda en ERR_SP el contenido del registro «SP», de forma que, cuando queramos retornar al editor, no tenemos

más que cargar en el registro «SP» el contenido de ERR_SP y nos habremos saltado toda la pila de una vez, encontrándonos en la misma situación que después del primer CALL; ahora no hay más que hacer un RET y estaremos en el editor.

Las otras dos direcciones, tienen que ver con los canales de comunicación, 23755 cae dentro de la tabla de canales y 23568 es la dirección base de la tabla de corrientes. Vamos a intentar ver qué son los canales y las corrientes.

En su configuración básica, el Spectrum puede comunicarse por cuatro canales, estos son: «R», «S», «K» y «P»; «R» es el área de trabajo, «S» es la parte superior de la pantalla, «K» es el teclado y la parte inferior de la pantalla, y «P» es la impresora. En los comandos del Basic, podemos definir hasta 15 corrientes de comunicación, se denominan desde #1 hasta #15; el INPUT es, siempre, INPUT #1, el PRINT es PRINT #2 y el LPRINT es PRINT #3; por tanto, la corriente #1 está unida al canal «K», la #2 lo está al canal «S» y la #3 al canal «P». Podemos hacer OPEN #2; «P» y todas las sentencias PRINT se dirigirán a la impresora, habremos unido el canal «P» con la corriente #2. Pero, ¿cómo sabe el ordenador a qué canal está unida cada corriente? La solución es que se utilizan dos tablas; la primera se denomina STRMS y su dirección base es 23568; en esta tabla, se utiliza el número de corriente como un «offset» y se sale con otro «offset», que nos sirve para entrar en la tabla de canales; la dirección base de esta segunda tabla está contenida en la variable CHANS y, si le sumamos el «offset» que hemos leído en STRMS, estaremos apuntando a las direcciones de entrada y

salida que corresponden al canal seleccionado.

Evidentemente, es imposible entender todo lo anterior si no se sabe Assembler; si es su caso, le remitimos a nuestro Curso de Código Máquina donde explicamos con todo detalle el manejo de la pila y la forma de utilizar tablas de «offset».

«PAUSE 0»

Necesito saber si existe alguna rutina de la ROM (o alguna otra que pueda reubicarse) que lea el teclado y detenga el programa que esté pulsada alguna tecla, con lo que continuaría el programa sin devolver el control al Basic.

Antonio TORREGROSA - Cádiz

□ Hay varias formas de hacer lo que usted pide, una de ellas sería: hacer un «HALT» para esperar por una interrupción y, luego, comprobar el bit 5 de «FLAGS» que será «1» si se ha pulsado alguna tecla y «0» en caso contrario; podría ser algo así:

```
KEY HALT
      BIT 5,(FLAGS)
      JR Z,KEY
      RES 5,(FLAGS)
      RET
```

FLAGS EQU 23611

Si tiene cambiado el vector de interrupción, utilice «RST #38» en lugar de «HALT».

Puesto que lo que usted quiere hacer es algo similar a un «PAUSE 0», ¿por qué no utilizar la rutina «PAUSE» de la ROM con parámetro «0»?:

```
KEY LD BC,0
      CALL PAUSE-1
      RET
PAUSE-1 EQU 7997
```

«DISCO-ROM»

Respecto a los artículos sobre el «DISCO-ROM», les

quiero preguntar lo siguiente:

¿El circuito impreso y los componentes van a ser distribuidos por ustedes de alguna manera o cada uno de los tiene que procurar como pueda?

¿Pondrán a la venta EPROMs ya grabadas o sólo los programas y la grabación la deberá hacer el usuario? Lo primero sería muy interesante y una experiencia totalmente nueva en informática personal.

Alberto A. CIFRIAN - Cantabria

□ Nuestro trabajo consiste en la creación de revistas, no de «Kits»; en algún caso —como el del Joystick— nos hemos lanzado a la distribución de un kit completo, pero esto sólo es económicamente posible si se trata de un montaje de amplia difusión (miles de compradores), en caso contrario, la tarea está abocada al fracaso.

Respecto a la idea de comercializar EPROMs grabadas, es un tema en el que ya habíamos pensado, no en vano, HOBBY-PRESS se presta de ser una editorial innovadora en su campo (recuerde el «DISCO-FLEX» y la cinta «HOBY-SUERTE» que supusieron en su día un inmenso esfuerzo editorial);

no obstante, aparece el mismo problema de antes, las EPROM son caras y, cada una, tarda casi un minuto en grabarse, por lo que su distribución sólo es posible si se espera un número alto de compradores. De momento, esperaremos a ver la aceptación que tiene el «DISCO-ROM» entre nuestros lectores.

Copia de programas

¿Cómo se pueden sacar los códigos de un programa para poderlo grabar?

Me gustaría saber si se podría grabar un programa de cassette a cassette con las clavijas del Spectrum o con algún cable especial.

Oscar FERNANDEZ - Cantabria

□ Suponemos que lo que usted quiere hacer es sacar una copia de seguridad de sus programas; para ello, necesitará desprotegerlo, proceso que no es nada sencillo si no se tiene un gran conocimiento del Spectrum.

La segunda solución que propone, se denomina «copia analógica» y no siempre es posible realizarla; depende, fundamentalmente, del tipo de cassettes empleados.

En todo caso, le recorda-

mos que la obtención de copias de seguridad es una actividad lícita sólo si son para uso propio; la distribución de estas copias constituiría un delito contra la propiedad intelectual, y ya hay quien ha acabado en la cárcel por ello.

La avería más típica

Poseo un ordenador Spectrum Plus de referencia ISSUE 6A comprado en Inglaterra, y presenta la siguiente avería:

Al proporcionar alimentación al aparato, este visualiza por el televisor el típico rectángulo de 23 x 31 caracteres formando algunas columnas blancas y negras, alternadas, salpicando la pantalla de caracteres de color.

Abierto el ordenador, sólo he podido constatar la presencia de las tensiones aparentemente correctas y de un sospechoso calentamiento en la ULA que es del tipo Ferranti 6COO1E-7/8447.

Desearía saber si esta avería puede provenir exclusivamente de la ULA o si el calentamiento se debe a un funcionamiento indebido de algún otro componente.

Asímismo, sospecho que la avería esté motivada por la conexión de un interface para joystick Kempston con el

ordenador en funcionamiento.

Joaquín R. FIGUERAS - Barcelona

□ Efectivamente, si ha conectado un interface con el ordenador funcionando, no le de más vueltas, la avería viene de ahí. Se trata de la avería más frecuente del Spectrum, por esa razón, hemos insistido tanto en que nunca se conecte ningún interface mientras el ordenador esté funcionando.

El calentamiento de la ULA es normal; lo más probable es que funcione bien ya que, si no, no aparecería imagen alguna en la pantalla. Lo más indicado es que empiece por cambiar el Z-80, es el componente más barato (menos de 2.000 pts.) y el que, con mayor probabilidad, está averiado; utilice un desoldador para desoldar las 40 patillas, y no lo aplique durante mucho tiempo a cada una o correrá el riesgo de destruir la placa de CI. Antes de montar el nuevo Z-80, coloque un zócalo que le facilitará posteriores reparaciones. Si este cambio no resolviera el problema, la cosa podría venir de la ULA, en cuyo caso, sería mejor que enviara el ordenador a un taller, ya que las ULAs son componentes difíciles de conseguir.



INFORMATICA

Llámanos, escribenos o visítanos a HIESA INFORMATICA.
Camino de los Vinateros, 40. 28030 Madrid. Tel (91) 437 42 52.
Te mandamos tu pedido SIN GASTOS DE ENVÍO contra reembolso. Distribuimos a tiendas.

¡SOMOS PROFESIONALES EN INFORMÁTICA! confía tus pedidos a profesionales

Spectrum Plus (castellano) 6 programas 15 prog.	35.500 pts.
Spectrum 128 K. 3 programas 15 programas	55.500 pts.
Teclado Indescomp (nuevo) 15 programas	14.900 pts.
Interface II (2 salidas impresora)	4.200 pts.
Interface programable KUSTOM PLUS reset	4.995 pts.
Quick Shot'II interface T. Kempston	3.895 pts.
Joystick PROTO interface T. Kempston 1 programa	4.195 pts.
Cable cassette Spectrum	1.100 pts.
Interface 2 salidas joystick AMSTRAD 6128	2.450 pts.
Cable especial cassette AMSTRAD 6128	1.100 pts.

SERVICIO PROPIO DE REPARACIONES

Precio fijo por reparación	3.700 pts.
Ampliación a 48 K	4.395 pts.
— Todas nuestras reparaciones las realizamos en 3 días máximo, con garantía HIESA.	

PROGRAMAS:

Tommy (Future Stars)	899 pts.
Kryston Raider (Future Stars)	899 pts.
Alii Bebe (Future Stars)	899 pts.
Thunder Birds (Firebird)	1.195 pts.
Chimera (Firebird)	1.195 pts.
Chichin Chase (Firebird)	1.195 pts.
Elite	3.100 pts.
Monty on the Run	2.300 pts.
Los Picapiedra	2.695 pts.
Dinamite Dan	2.050 pts.
Camelot Warrior	2.050 pts.
Zorro	2.195 pts.
Micky	2.050 pts.
NOMAD	2.050 pts.
Tres semanas en el paraíso	2.050 pts.

DE OCASION

● VENDO Spectrum Plus, con garantía, alimentador, estabilizador, cassette, revistas, amplificador, etc. Todo por 37.000 ptas. Antonio. Tel. (974)603179. Rda. Turia, 14, 4.º Teruel.

● DESEO entrar en contacto con algún club de usuarios del Spectrum, con residencia en Madrid. Mi dirección es la siguiente: José Pajuelo Ramos. Tituleia, 21. Getafe (Madrid).

● VENDO Spectrum 48k, totalmente nuevo, con fuente de alimentación, cables, cassette de demostración y dos manuales por sólo 27.000 ptas. Interesados llamar al Tel. 4235232. Madrid.

● VENDO Zx Spectrum 48k, con fuente de alimentación, cables, cassette de demostración y garantía. Sólo por 28.000 ptas. Interesados escribir a Fco. Javier Muñoz Romero. Prolongación de Colón, 3. Santa Fe (Granada).

● INTERESADOS en formar parte de un club de usuarios de ZX, para intercambiar ideas, listados, etc. Escribir a José Angel Soriano Rodríguez. San Emigdio, 75. Almoradi (Alicante), o bien llamar al Tel. (965)700508.

● VENDO Spectrum 16k, por sólo 19.900 ptas. Interesados llamar al Tel. (94)4580962 ó bien dirigirse a Oscar Casares. Erdiko, 9, 4.º dcha. Alonsótegui (Vizcaya).

● VENDO Interface AGF Protocol (es a la vez Kempston y programable), por sólo 2.000 ptas. Interesados llamar al Tel. (94)670255 de Vizcaya o bien escribir a Iñigo Mendietas Zeharbide, 6, 2.º a. Sopilana (Vizcaya).

● DESEARIA entrar en contacto con usuarios del Spectrum 16/48k de la zona de San Sebastián y alrededores para el intercambio de ideas, etc. Interesados llamar al Tel. (943)514090 y preguntar por Miguel o bien al Tel. 520132. Pablo. Dirección: San Marcos, 5, 3.º A. Rentería (Guipúzcoa).

● VENDO Spectrum 48k. Magnífico estado, fuente de alimentación, manuales, cinta Horizontes. Interface para 2 joystick, Interface II o Kempston con salida monitor, libros, revistas, etc. Todo por 35.000 ptas. Preguntar por Javier al Tel. 8582231 ó bien escribir a Javier Sanz Terrada. Apartado de Correos, 55. Las Rozas (Madrid).

● VENDO TRC casi nuevo, precio en la calle sobre las 13.000 ptas. compuesto por 8 rectas, 8 curvas, 1 transformador 125-220 A, 17, 2 VI, 2 mandos, 1 trampolín obstáculo, 2 coches y además regalo 1 coche, todo ello por el precio de 5.000 ptas. o lo cambio por interface programable más Quick Shot 2.

Interesados llamar al Tel. (91)4292823. Preguntar por Victor.

● VENDO Spectrum 48k y sus accesorios. Precio 25.000 ó 28.000 ptas. Interesados llamar al Tel. (93)3594909 ó bien escribir a Pedro Hinajeros. Casas y Amigó, 66, A-2, Entlo 2.º. 08016 Barcelona.

● DESEARIA contactar con usuarios del Spectrum 16/48k, para intercambiar ideas, trucos, información y formar un grupo par programar. Sólo en Lugo. Interesados dirigirse a José Arias. Ruiseñor, 19, 1.º izda. Lugo. Tel. 212045.

● VENDO Joystick Quick Shot 1 e Interface kempston. Junto por 2.500 ptas. y por separado 1.500 ptas. Vendo también al precio de 850 ptas. unidad, instrucciones. Interesados contactar con Pedro Vera de la Rocha. Rbla. San Estaban, 11. Ripollet (Barcelona). Tel. 6922253.

● VENDO Spectrum 48k, con todos sus accesorios, 2 libros y bastantes revistas. Precio 30.000 ptas. P. Miguel. Tel. 3095874 de Barcelona.

● URGE vender Spectrum Plus, con seis meses de garantía, a estrenar, por sólo 35.000 ptas. con todos sus cables, transformador con interruptor, libros, etc. También desearia comprar Impresora Sp-800 de Seikos. Interesados escribir Carlos Bermejo Aguilar. Pº Zorrilla, 67. Valladolid.

● VENDO Spectrum 48K, en perfecto estado, con teclado profesional DK Tronics, interruptor ON-OFF e interruptor Reset instalados, lápiz óptico a estrenar, manuales en castellano. Precio 40.000 ptas. Regalo revistas y teclado original del Spectrum. Interesados llamar al Tel. 4563064 o bien escribir a Antonio Hernández Sánchez. Capitán Haya, 39. Madrid.

● VENDO Interface joystick tipo Kempston y Quick Shot II, por 4.500 ptas. Preferentemente de León. Llamar al Tel. (987)204380 (a partir de las 22 h). Preguntar por César.

● VENDO libros: «Manual para principiantes de informática», «Cómo crear tus propios juegos», por 500 ptas. cada uno. Llamar al Tel. (981)316869. Carlos.

● VENDO video-juegos marca Supersportic. 6 ó 7 cartuchos, por 7.000 ptas. o bien lo cambio por un micrófono con eco. Apartado 888. Granada.

● VENDO Spectrum 48K, en perfecto estado por dentro y exterior, con numerosas revistas. Precio a convenir. Carlos López. Ceñorio de Vizcaya, 19, 4.º. Guernica. Tel. 68515115 (a partir de las 8 h).

● VENDO ordenador Spectravideo 328, monitor fósforo verde, expandir 601 portatarjetas, cassette 904, tarjeta centronic, cable impresora por 7.500 ptas. J. Marimón. Tel. 2410325 por las tardes. Barcelona.

● VENDO ordenador Láser 310, teclado profesional, completo, con libros de instrucciones. Precio 25.000 ptas. Interesados llamar al Tel. (93)3527641.

● CLUB de software ampliamos socios. Vendemos ampliación externa en buen estado por 6.000 ptas. Interesados escribir a Joaquín Compañ. Ramón y Cajal, 24. Villajoyosa. Alicante.

● VENDO por cambio de ordenador una ampliación externa a 48K, por sólo 8.000 ptas. Información al Tel. 2397917 de Barcelona.

● DESEO tener correspondencia acerca del Spectrum. Interesados escribir a Carles Jordi Fernández. Ctra. a Bagá, 42. Guardiola de Bergueda. Barcelona.

● VENDO Spectrum 16K y re-

vistas Microhobby del 1 al 25. Precio 20.000 ptas. Tel. (96)7221658 (9 a 3 h). Preguntar por Charo.

● CLUB Comespectrum 112K. Usuarios del CBM 64 y Spectrum 48K. Pide información llamando al Tel. (972)330669 ó 333819. Preguntar por Paco. Gerona.

● VENDO Spectrum 48K, con cables, manuales, libros C/M y còbol por tan sólo 22.000 ptas. (Negociables). Tiene sólo seis meses. También vendo, por su precio de adquisición, las colecciones completas de Microhobby, ZX y Todospectrum. Llamar al Tel. (93)3718518. Preguntar por Alfonso (a partir de las 22 h).

● VENDO ampliación externa de memoria, 32K para Spectrum, por 8.000 ptas. Interesados escribir a Antonio Canillas Galiano. Arango, 3, 6.º A. Málaga o bien llamar al Tel. (952)304217. Preguntar por Antonio.

● DESEARIA comprar un microprocesador Júpiter Ace que esté en buenas condiciones de uso (incluyendo manual, transformador de corriente y cables) que sea económico. Si además tiene algún periférico mejor. También compraría un monitor de 9 a 12 pulgadas (muy económico). Ofertas dirigirlas a Fco. José Alvarez González. Juan Alvargonzález, 21, 4.º Izqda. Gijón (Asturias). Tel. (985)394598. Llamar a partir de las 9,30 h.

● COMPRO fuente de alimentación original para ZX Spectrum. Interesados, preferiblemente de Barcelona, llamar al número (93)2571685 (horas de comida) y preguntar por Andrés.

MENOMICRO

PRESENTA
EL SISTEMA BANCARIO PERSONAL
SPECTRUM 48K

- Mantiene archivos, completos, de todas sus transacciones bancarias.
- La posibilidad de corregir y borrar asientos.
- Pagos fijos abonados automáticamente.
- Puede buscar por fecha, talón, concepto, categoría o importe e imprimir listas de los mismos.
- Conciliación, automáticamente, con su resumen del banco.
- Posibilidad de proyectar el futuro.
- Cantidad de cuentas ilimitadas.
- Datos almacenados en cassette, microdrive, cartucho o disco.
- Compatible con impresora zx e impresora de 80 columnas.
- Sin duda es el mejor en el mercado.

¡NO ESPERE! PÍDELO HOY MISMO
PRECIO SOLAMENTE 2.500 PTAS.

Apartado de correos 524
Mahón, Menorca,
Baleares

ORBITRONIK

C/ Hermanos Machado, 53
Metro Quintana
Tel.: 407 17 61

SERVICIO TECNICO
REPARACIONES

SPECTRUM 3.800 ptas.

Materiales originales
Amstrad, Commodore,
Monitores, Ampliación
de memorias
y Periféricos en general
Trabajamos a provincias

microgesa

ESPECIALISTAS EN SINCLAIR
AMPLIACIONES DE MEMORIA,
COMPONENTES Y SERVICIO
TECNICO SPECTRUM
DESCUENTOS ESPECIALES

OL, Amstrad, MSX, Snectravideo, Spectrum Plus
Impresoras, Monitores, Programas a medida, Programas educativos, nestión y ocio.

C/ Silva, 5 - 4.º Tel. 242 24 71
28013 MADRID

COOPERATIVA UNIVERSITARIA
C/ Fernando el Católico, 88. Madrid
Tel. 243 02 96

SI BUSCAS LO MEJOR



LO TIENE



LO ULTIMO DE

ULTIMATE
PLAY THE GAME

¡UN RETO A TU FANTASIA!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE C/. STA. ENGRACIA, 17. 28010 MADRID, TFNO.: (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA, AVDA. MISTRAL, N.º 10 - TFNO.: (93) 432 07 31