

PULN

Enciclopedia Práctica del Spectrum



Nueva Lente/Ingelek



RUN

Enciclopedia Práctica del Spectrum

una publicación de

EDICIONES NUEVA LENTE, S. A., Y
EDICIONES INGELEK, S. A.

Director editor por NUEVA LENTE

MIGUEL J. GONÍ

Director editor por INGELEK

ANTONIO M. FERRER

Director de producción

RICARDO ESPAÑOL

Jefe de producción

SANTOS ROBLES

Director de la obra

FERNANDO LOPEZ MARTINEZ

Coordinación

VICENTE ROBLES

Colaboradores

JUAN MANUEL LOPEZ MARTINEZ

CARLOS DE LA OSSA

JUAN MANUEL MAYORAL

Diseño gráfico

JOSE OCHOA

Maquetación

CARLOS GONZALEZ-AMEZUA

Ilustraciones

JOSE OCHOA

ALFONSO MENDEZ

ANTONIO PERERA

Fotografía

(Equipo Gálata)

ALBINO LOPEZ y

EDUARDO AGUDELO

Ediciones Nueva Lente, S. A.

Dirección y Administración:

Benito Castro, 12

28028 Madrid. Tel. 2454598

Ediciones Ingelek, S. A.

Números atrasados y suscripciones:

Avda. Alfonso XIII, 141

28016 Madrid. Tel. 2505820

Publicidad:

LOLA GONZALEZ

CARMINA FERRER

Tel. 4576923

Plan general de la obra:

52 fascículos de aparición semanal

encuadrables en cuatro tomos

de 13 fascículos

Distribución en España:

COEDIS, S. A. Valencia, 245.

08007 Barcelona

Distribución en Argentina:

Capital: Ayerbe

Interior: DGP

Distribución en Colombia:

DISUNIDAS, Ltda.

Distribución en Chile:

Alfa Ltda.

Distribución en Ecuador:

Muñoz Hermanos, S. A.

Distribución en México:

INTERMEX, S. A.

Lucio Blanco, 435

México D. F.

Distribución en Paraguay:

Selecciones, SAC.

Distribución en Perú:

DISELPEA

Distribución en Puerto Rico:

Agencia de Publicaciones de Puerto

Rico, Inc.

Distribución en Uruguay:

Ledian, S. A.

Distribución en Venezuela:

CONTINENTAL

Editor para Chile:

Editorial Andina, S. A.

La Concepción, 311. Santiago-9

Importador exclusivo Cono Sur:

CADE, SRL

Pasaje Sud América 1532. Tel. 212464

Buenos Aires-1.290. Argentina.

© Ediciones Nueva Lente, S. A.

Fotomecánica: OCHOA

Ricardo Ortiz, 74. Madrid.

Impresión: Gráficas Reunidas, S. A.

Avda. de Aragón, 56. Madrid

ISBN de la obra: 84-7534-118-7

ISBN del fascículo: 84-7534-119-5

ISBN del tomo primero: 84-7534-120-9

Dépósito legal: M-9896-1985

PRINTED IN SPAIN

Ediciones Nueva Lente, S. A. y Ediciones Ingelek, S. A.

garantizan la publicación de todos los fascículos que

componen esta obra y el suministro de cualquier

número atrasado o tapa mientras dure la publi-

cación y hasta un año después de terminada.

El editor se reserva el derecho de modificar

el precio de venta del fascículo en el

transcurso de la obra si las circunstan-

cias del mercado así lo exigen.

Abril, 1985

RUN

Enciclopedia Práctica del Spectrum

te regala un



SPECTRUM

*Si eres lector o suscriptor puedes
participar en el sorteo de:*

*** 50 ordenadores
Spectrum 48 K, y
* 50 lotes compuestos,
cada uno, por un
joystick y un interface 2
de acuerdo a las siguientes bases:**

1. Se sortearán 50 ordenadores SPECTRUM 48K y 50 lotes compuestos, cada uno, por un JOYSTICK y un INTERFACE 2 entre todos nuestros lectores que hagan llegar a nuestras oficinas, antes del 31-5-85, la tarjeta que se publicará en el fascículo número 5, junto a los cupones que a tal efecto aparecen en los fascículos números 2, 3, 4 y 5.

Los suscriptores, siempre que su tarjeta de suscripción llegue a nuestras oficinas antes del 31-5-85, no precisan remitir dichos cupones ya que por el hecho de ser suscriptor entran a participar automáticamente en este sorteo.

2. El sorteo se celebrará ante notario con fecha 20-6-85.

3. El resultado del sorteo se publicará en el primer fascículo que el calendario de impresión permita.

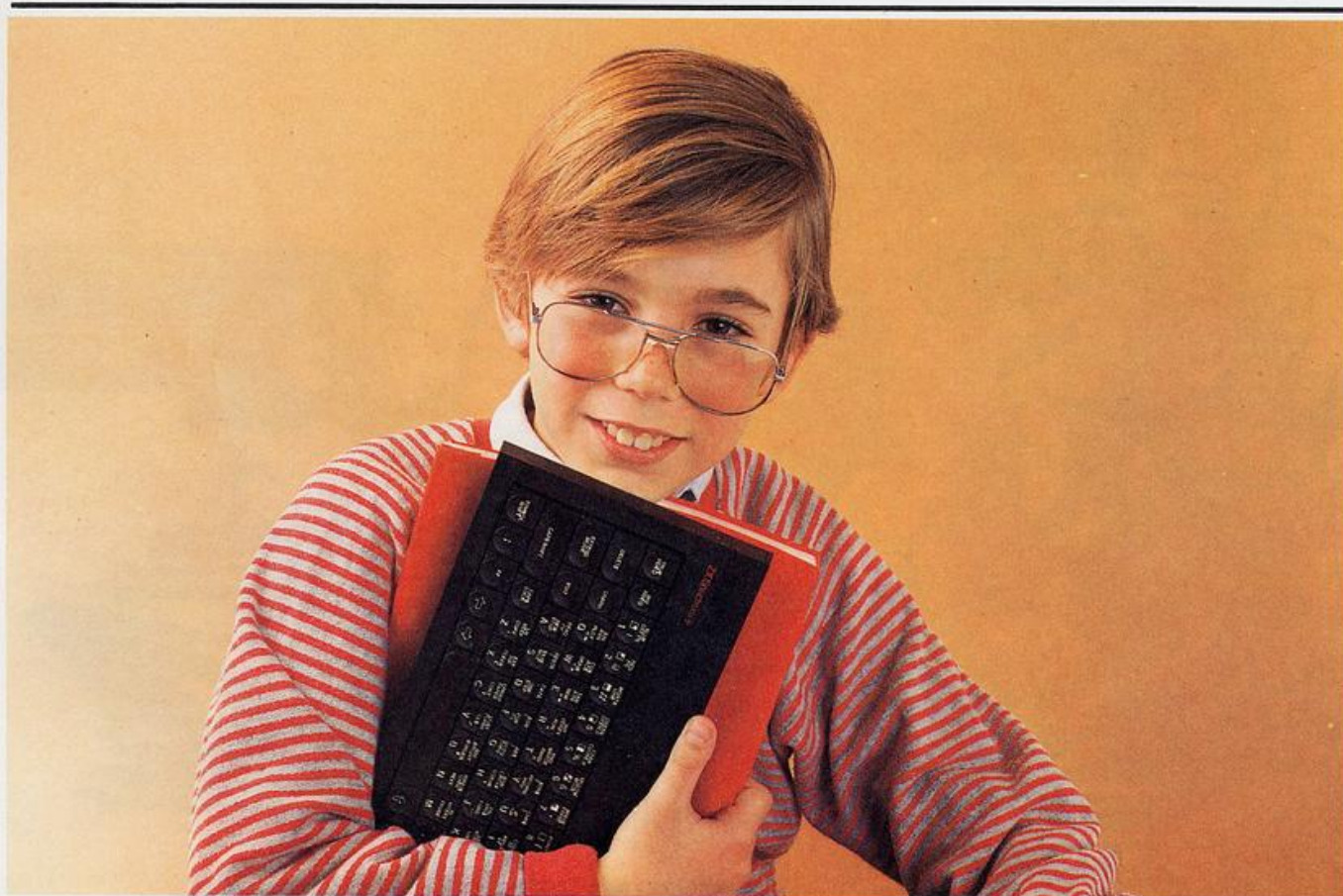
4. Los editores se reservan la facultad de decidir según su mejor criterio, cualquier eventualidad no prevista en estas bases.

5. El plazo de caducidad para la retirada de los premios será de 3 meses a partir de la fecha del sorteo.

La participación en este sorteo es GRATUITA.

**Si deseas suscribirte, rellena y envía la tarjeta de suscripción
que adjuntamos en las páginas centrales.**

¡No dejes pasar esta oportunidad!



El "profe" más divertido.

Con tu Spectrum
aprender
es todo un juego:
**Matemáticas,
Idiomas, Basic, etc.**

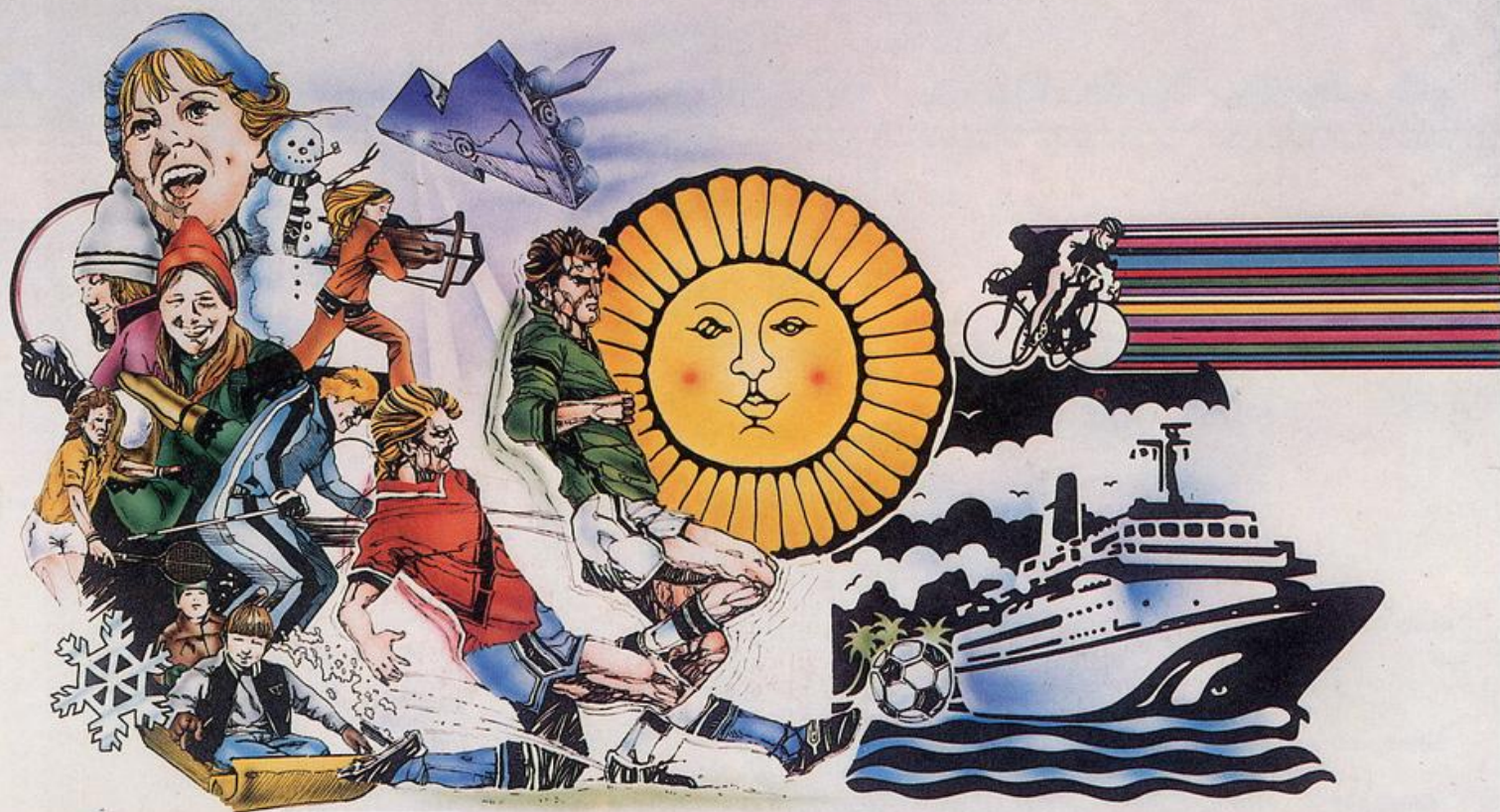
INVESTRONICA tiene para tu Spectrum el
más completo catálogo de software.
No olvides que continuamente
están apareciendo en el mercado nuevos títulos.
Infórmate en tu concesionario INVESTRONICA.





investronica

Tomás Bretón, 62
Teléfono (91) 467 82 10
Telex: 23399 INCO E
28045 MADRID
Camp, 80
08022 BARCELONA
ESPAÑA



¿Te gustan las emociones fuertes?

**Con tu Spectrum
podrás vivir cada día
una aventura
diferente.**

INVESTRONICA tiene para tu Spectrum el
más completo catálogo de software.
No olvides que continuamente están
apareciendo en el mercado nuevos títulos.
Infórmate en tu concesionario
INVESTRONICA.



investronica

Tomás Bretón, 62
Teléfono (91) 467 82 10
Telex: 23399 INCO E
28045 MADRID
Camp. 80
08022 BARCELONA
ESPAÑA



DOMINANDO EL TECLADO



El modo **C** es el siguiente tipo de cursor que estudiaremos. Para pasar el cursor a este modo, debemos pulsar **CAPS SHIFT** y **2**. Estas teclas funcionan como un interruptor, de manera que nos permiten cambiar del cursor **L** al **C** y viceversa. El modo **C** tiene, por lo tanto, un efecto muy similar al de la tecla de bloqueo de mayúsculas en una máquina de escribir convencional (**CAPS LOCK**).

Durante la introducción de un texto extenso que emplea mayúsculas, deberíamos tener pulsada continuamente la tecla **CAPS SHIFT**; gracias al modo **C** podremos evitar este inconveniente. Todo texto que introduzcamos con este cursor, será presentado automáticamente en mayúsculas. Cuando estando en el modo **K** pulsamos **CAPS LOCK** (**CAPS SHIFT** y **2**), no se aprecia inmediatamente el cambio de modo. Sin embargo, el ordenador recordará este hecho, y el cursor cambiará a modo **C** una vez introducida la palabra clave. El retorno al modo **L** se conseguirá pulsando nuevamente las teclas **CAPS SHIFT** y **2**.

EL MODO G

Este es el modo que nos permite la introducción de los caracteres gráficos presentes en el teclado. Para acceder a él, pulsaremos las teclas **CAPS SHIFT** y **9** a un mismo tiempo. Inmediatamente, el cursor pasará a representarse como una **G**, y mediante la pulsación de las teclas **1** al **8** obtendremos el carácter gráfico correspondiente a la tecla pulsada, que aparece serigrafada en color blanco sobre ella. Para abandonar el modo **G** sólo es necesario volver a pulsar la tecla del **9**, sin que sea esta vez imprescindible la pulsación conjunta de **CAPS SHIFT**.





Gracias a los gráficos predefinidos podemos realizar dibujos de relativa precisión. Son los denominados «dibujos en baja resolución».

i!

El paso entre el modo **K** y cualquiera de los otros cuatro (**L**, **C**, **E** y **G**), se efectúa de manera automática por el ordenador.



El cambio de cursores entre los modos distintos de **K**, se efectúa mediante una acción sobre alguna tecla de control.

Los gráficos antes mencionados se denominan **PREDEFINIDOS**, y gracias a ellos podremos construir dibujos para nuestros propios programas. Para explicar el correcto sistema de introducción de los gráficos predefinidos, vamos a utilizar un ejemplo. Supongamos que disponemos de un cuadrado de las dimensiones de un carácter, totalmente macizo.

Como podemos observar en el teclado, los gráficos predefinidos son combinaciones de cuartas partes de nuestro imaginario cuadrado.

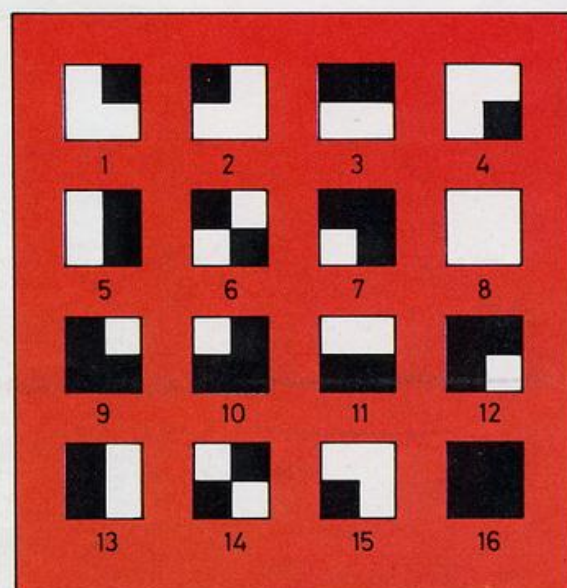
Pues bien, si obtuviéramos todas las combinaciones posibles de las cuartas partes del cuadrado original, descubriríamos que existen 16 formas diferentes. Sin embargo, el número de teclas destinadas a tal efecto es sólo ocho.

¿A qué es debido esto? ¿Es que sólo se puede representar ocho de las dieciséis combinaciones posibles? No, ocho de las mismas se obtienen mediante la pulsación directa en modo **G** de las teclas numéricas; las restantes precisan además la pulsación simultánea de la tecla **CAPS SHIFT**. Cada tecla numérica, tiene serigrafiado en blanco una combinación de cuartos de carácter. En el teclado del Spectrum Plus, cuando se pulsa la tecla sin **CAPS SHIFT**, la forma representada corresponde a dicha combinación. Por el contrario, cuando se pulsa la tecla juntamente con **CAPS SHIFT**, el carácter representado es la combinación formada por el resto del cuadrado, es decir, la parte del color de fondo de la tecla.

En el otro modelo de Spectrum, el significado es justamente el contrario. Los gráficos pulsados con **CAPS SHIFT** visualizan la combinación serigrafiada en blanco sobre la tecla, mientras que los pulsados sin **CAPS SHIFT** producen la combinación complementaria (similar a un negativo fotográfico de la combinación anterior).

EL MODO E

Por último, hablaremos del modo **EXTENDIDO**, que se representa con el cursor **E**. A él se accede mediante la pulsación simultánea de **CAPS SHIFT** y **SYMBOL SHIFT**, bastando con volver a pulsar estas mismas teclas para salir del modo. Con el cursor en el modo *extender* o extendido, se tiene acceso a la mayor parte de las funciones científicas y de programación. Es decir, refiriéndonos al teclado estándar, todas las serigrafiadas en verde y rojo sobre la misma base del teclado. Con el cursor en el modo **E** y la sola pulsación de una tecla, se accede a la función marcada en color verde (encima de la tecla). Por ejemplo, pulsando **C** obtenemos **LPRINT**, y pulsando **O**, **PEEK**.



*El número total de gráficos **PREDEFINIDOS** es 16. Se obtienen mediante la pulsación de las teclas numéricas 1 a 8, en modo **G** (con o sin **CAPS SHIFT**).*

En el mismo modo, pero manteniendo pulsada la tecla **SYMBOL SHIFT**, se accede a las funciones serigrafiadas en rojo sobre la base del teclado. Volviendo a los ejemplos anteriores, **PAPER** y **OUT**, respectivamente.

LOS CARACTERES DE CONTROL DE LA FILA SUPERIOR

Ya hemos hablado anteriormente, de dos de las teclas de control que se encuentran en la fila superior del teclado (la fila de los números): la función **DELETE (0)** o borrado, y la función **CAPS LOCK (2)** o bloqueo de mayúsculas. También sabemos que a las teclas de control se tiene acceso con la pulsación de **CAPS SHIFT** y el número correspondiente del 1 al 0. Vamos a estudiar ahora el resto de los caracteres de control de la fila superior, que no hemos visto hasta el momento.

La tecla **1** corresponde a la función **EDIT**, que describiremos más adelante, a la hora de enfrentarnos con la introducción y corrección de nuestro primer programa en BASIC.

Las teclas **3** y **4** son, respectivamente, las funciones **TRUE VIDEO** e **INVERSE VIDEO**. Para explicar, aunque sin entrar en detalles, el empleo de estas funciones, debemos conocer algunas cosas sobre la forma en que el Spectrum es capaz de mostrar caracteres en la pantalla. Existen tres tipos diferentes de representación de caracteres.

La primera de ellas es el vídeo normal, en inglés *true video*, que consiste en mostrar cada carácter en color negro sobre fondo blanco. El segundo sistema es el de vídeo inverso, en inglés *inverse video*, que representa el carácter en blanco sobre fondo negro (como un negativo fotográfico). Por último, nos queda comentar el tercer modo, al que llamamos parpadeante, en inglés *flash*, que se utiliza siempre en la representación del cursor.

Este último sistema es una combinación de los dos anteriores. El ordenador muestra el texto en vídeo normal y vídeo inverso alternativamente, con lo que se consigue un efecto de resalte de lo escrito.

De momento debe bastarnos con saber, que por medio de las funciones **TRUE VIDEO** e **INVERSE VIDEO** (teclas **3** y **4**), podemos conseguir la representación en pantalla de caracteres y símbolos gráficos de los dos primeros tipos, es decir,

En el teclado del Plus existe un mayor número de teclas que proporciona una considerable comodidad de manejo.

!

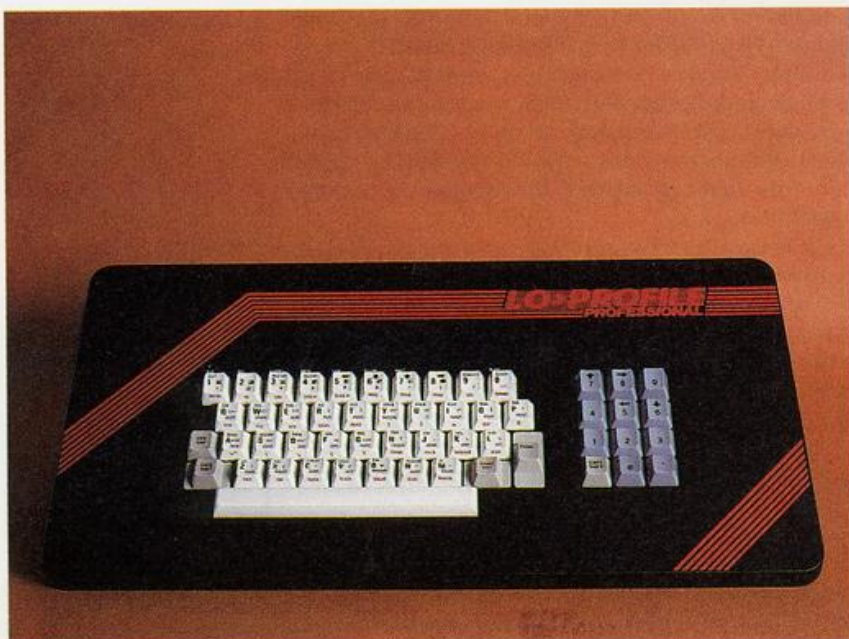
El paso al modo **C**, así como su abandono, se consigue pulsando a un tiempo las teclas **CAPS SHIFT** y **0**.

El paso al modo **E**, así como su abandono, se consigue pulsando a un tiempo las teclas **CAPS SHIFT** y **SYMBOL SHIFT**.

La función **CAPS LOCK**, se consigue mediante la pulsación de **CAPS SHIFT** y **2**, simultáneamente. Su misión es la misma, que la de la tecla de bloqueo de mayúsculas de una máquina de escribir convencional.

La tecla de control **BREAK** se emplea únicamente para detener la ejecución de programas. Si se utiliza en el modo directo, no tendrá otro efecto que el de escribir un carácter «espacio».





Numerosos fabricantes de hardware han lanzado al mercado teclados profesionales con los que suplir las deficiencias existentes en el teclado original del Spectrum.

en vídeo normal e invertido; aunque para sacar partido del uso de estas funciones, deberemos esperar aún un poquito más a profundizar en conocimientos.

Los caracteres de control 5 y 8 desplazan el cursor, un carácter o palabra clave a la izquierda y derecha, respectivamente. Empleando este movimiento horizontal del cursor, podemos desplazarnos por la línea donde escribimos caracteres en la pantalla; de este modo, podemos corregir erro-

La serigrafía de los gráficos PREDEFINIDOS en las teclas del Plus está invertida con respecto a la del Spectrum normal.

res mecanográficos o efectuar inclusiones de caracteres, además de borrados, en combinación con las teclas **CAPS SHIFT** y **0 (DELETE)**. La misión de las teclas de control 6 y 7 la comentaremos más adelante, a la hora de introducir nuestro primer programa, ya que dichas teclas no nos son útiles cuando trabajamos en modo directo. No debemos confundir el objetivo de estas dos funciones con el del movimiento del cursor en horizontal, aunque físicamente se parezcan.

EL TECLADO DEL SPECTRUM PLUS

Hemos dado un completo paseo por el teclado para familiarizarnos con él y aprender a obtener cada una de las palabras clave, símbolos, letras, caracteres gráficos y números que lo componen, así como algunas funciones, aunque sin entrar en el detalle de su empleo.

En atención a los usuarios del modelo Plus debemos decir que, aunque en esencia los teclados de éste y el modelo antiguo son muy similares, existen algunas mejoras en el Plus en cuanto al tacto de las teclas y la forma de obtener algunas funciones y símbolos de uso habitual.


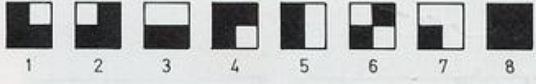
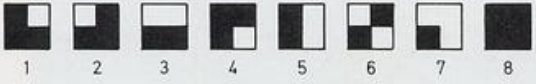

Comenzamos con el pulsador de **RESET** o arranque en caliente, que realiza la misma función que el apagado y vuelta a encender del ordenador por medio de la desconexión y conexión de la clavija que lo une a la fuente de alimentación, con la evidente ventaja de una mayor comodidad.

Otra mejora consiste en la independización de todas las teclas de control, que en el modelo estándar se obtienen mediante la pulsación de **CAPS SHIFT** y alguna otra tecla. Así, en el Spectrum Plus, mediante la pulsación de una sola tecla se obtienen las funciones:

TRUE VIDEO, INVERSE VIDEO, DELETE, GRAPHICS, EDIT, CAPS LOCK, EXTENDED y BREAK

A todas ellas se accede por pulsación directa, sin necesidad de ningún otro **SHIFT**.

La tecla **DELETE** cumple la misma función que **CAPS SHIFT** y **0** en el modelo estándar. La tecla **EDIT** permite el acceso directo a esta función sin tener que pulsar **CAPS SHIFT** y **1**. La tecla **CAPS LOCK**, o bloqueo de mayúsculas, efectúa la misma función que **CAPS SHIFT** y **2** en el mo-

SPECTRUM PLUS	
SIN CAPS SHIFTS →	
CON CAPS SHIFTS →	
SPECTRUM	
SIN CAPS SHIFTS →	
CON CAPS SHIFTS →	



LPRINT



CONT

PAPER

Las funciones que el Spectrum ofrece serigrafiadas en verde y rojo sobre la placa del teclado, se obtienen con el cursor en modo E.



Los dos tipos principales de impresión en pantalla son el video normal y el video invertido. Existe un tercer tipo, denominado parpadeante, que se consigue mediante el empleo alternativo de los dos modos principales.

El teclado del Plus conlleva una mayor comodidad de uso, ya que algunas funciones que en el otro modelo se obtenían mediante la pulsación de dos teclas, se pueden obtener en el Plus de manera directa.

delo antiguo. La tecla **EXTENDED** pasa el cursor directamente a este modo, siendo su correspondencia en el otro modelo **CAPS SHIFT** y **SYMBOL SHIFT** simultáneamente. La tecla **GRAPHICS** efectúa las veces de **CAPS SHIFT** y 9 en el modelo convencional. Terminando con la parte izquierda del teclado, se encuentran **TRUE VIDEO** e **INVERSE VIDEO**, que emulan las funciones que en el modelo estándar proporcionan **CAPS SHIFT** y 3 para el primer caso, y **CAPS SHIFT** y 4 para el segundo.

Las teclas de desplazamiento del cursor se encuentran en el Plus a la izquierda y derecha de la barra espaciadora, que cumple las veces de la tecla **SPACE** del modelo estándar. Las funciones de estas teclas de movimiento, vienen a sustituir a las que en el otro modelo se obtienen pulsando **CAPS SHIFT** y las teclas del 5 al 8.

Pero además de estas teclas de función, existen otros símbolos en el Spectrum convencional a los que se accede a través de **SYMBOL SHIFT**, y que en el modelo Plus tienen la comodidad de ser ejecutables con una sola pulsación.

Estas teclas son los caracteres de puntuación (el punto, la coma y el punto y coma) y las comillas, situados todos en la línea inferior del teclado, a ambos lados de la barra espaciadora.

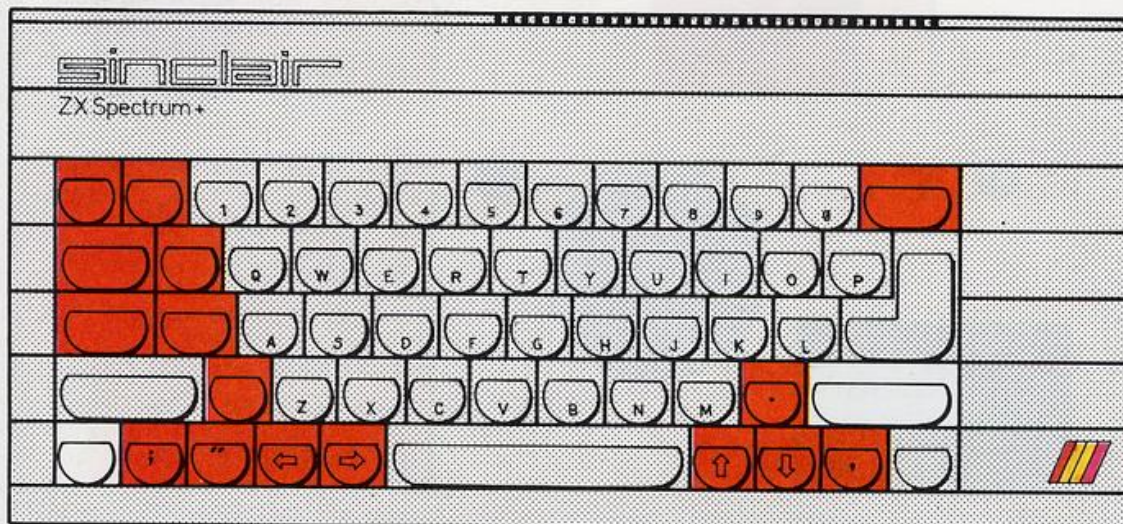
También, en el teclado del PLUS y para una mayor comodidad de operación, están duplicadas las teclas de **CAPS SHIFT** y **SYMBOL SHIFT** a cada lado del teclado, de forma que pueden pulsarse con la mano izquierda o derecha indistintamente. Otra de las diferencias importantes existentes entre los teclados del modelo antiguo y del Plus, es que en el primero la serigrafía del teclado es a ocho colores, facilitando la identificación de qué tipo de **SHIFT** pulsar para acceder a un determinado símbolo o función; mientras que en el segundo, toda la serigrafía es en color blanco, debiendo guiarnos únicamente por el orden de co-

i!

Las teclas de control 6 y 7, correspondientes a los desplazamientos verticales del cursor, no ejercen ningún efecto sobre la línea inferior de pantalla, en la que indicamos las órdenes al Spectrum.



El paso al modo G, se consigue pulsando a un tiempo las teclas **CAPS SHIFT** y 9. Para su abandono, sólo es necesaria una nueva pulsación de la tecla 9.





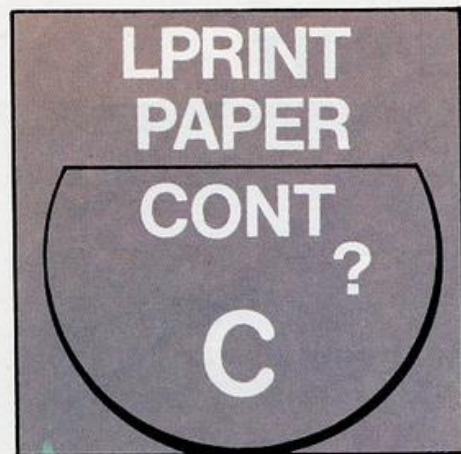
ubicación de los rótulos dibujados sobre cada tecla.

Para establecer una relación de identificación de funciones en el teclado del Spectrum Plus, podemos decir que de las tres líneas serigráficas sobre las propias teclas, la primera se corresponde con la palabra clave, la segunda con las palabras y símbolos serigráficos en rojo sobre las teclas del modelo antiguo, y la tercera con la letra o número de la tecla en sí.

Por otra parte, lo que se obtiene con el teclado en modo extendido se encuentra serigráfico sobre la base de las teclas en dos líneas; la primera se corresponde con la serigrafía en color verde del modelo estándar y la segunda con la serigrafía en rojo.

En este estado de cosas, para tener acceso a la segunda línea de estas funciones, además de pulsar la tecla de **EXTENDED** es necesario mantener pulsada una de las de **SYMBOL SHIFT**. Es importante saber que existen determinadas funciones que en el modelo antiguo sólo se pueden obtener mediante la pulsación de dos teclas y que en el Plus, además de disponer de una tecla independiente, también pueden conseguirse de la misma manera.

Veamos un ejemplo. En el modelo antiguo, la función de borrado (**DELETE**) se consigue con la



Mediante el cursor E se tiene acceso a las dos palabras serigráficas sobre las teclas del Spectrum Plus.

acción simultánea sobre las teclas **CAPS SHIFT** y **O**. El Spectrum Plus, dispone por el contrario de una tecla destinada a tal fin, denominada **DELETE**. Pues bien, a pesar de esto último, la pulsación simultánea de las teclas **CAPS SHIFT** y **O** en el modelo Plus, ejecutará también una acción de borrado.

Por tanto, podemos decir que el teclado de un modelo Plus simula a la perfección el de un Spectrum antiguo, aunque además incorpora mejoras con respecto a éste.

i!

El teclado del Spectrum Plus, simula un teclado de Spectrum convencional, incorporándole además algunas ventajas.

*

El pulsador de **RESET** del Spectrum Plus, facilita el apagado y encendido del ordenador sin necesidad de un corte en la alimentación.

Estos son los pasos a seguir para la resolución del ejercicio práctico.

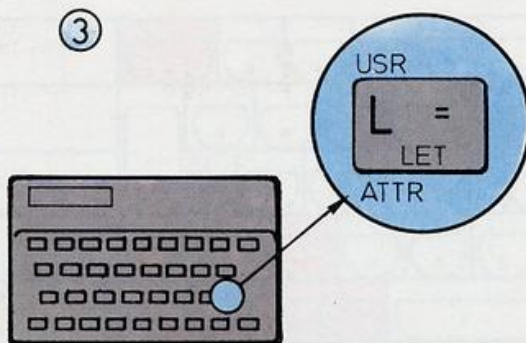
①

4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

②

4	ASN
5	AT
6	ATN
7	ATTR
8	BEEP
9	BIN
10	BORDER

③



④

4	ASN	E	SS	Q
5	AT	K,L,C	SS	I
6	ATN	E	SS	E
7	ATTR	E	SS	L
8	BEEP	E	SS	Z
9	BIN	E	B	
10	BORDER	K	B	

PROTECCION DEL SOFTWARE



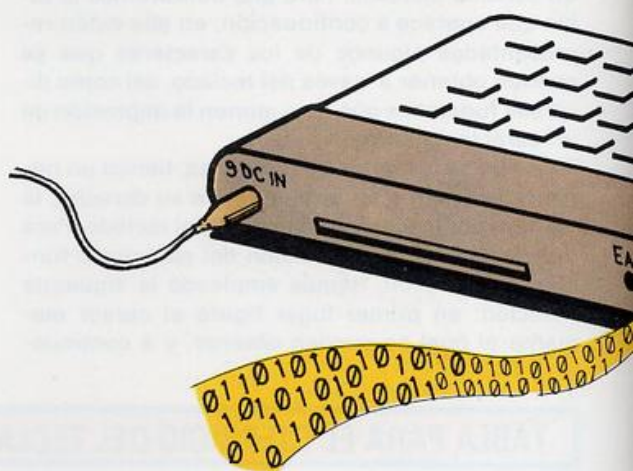
En lugar a dudas, existen muy diversas técnicas para conservar nuestros datos y programas. A veces, ese programa que tanto tiempo nos ha costado realizar, se resiste a «entrar» de nuevo en el ordenador. En otras ocasiones, nos gustaría mantener oculta esa rutina que con menos bytes realiza el mismo trabajo... y en menos tiempo. Quizás tan solo pretendamos sorprender a aquellos que intentan inmiscuirse en alguno de nuestros listados.

A continuación, desde distintos puntos de vista, desarrollaremos algunas técnicas para solucionar estos problemas, lo que facilitará la protección de nuestros programas, y nos ahorrará quebraderos de cabeza a la hora de intentar cargarlos.

Cuando grabamos un programa para su posterior utilización, lo hacemos mediante el comando **SAVE**. Al pulsar **ENTER** se emite en la parte inferior de la pantalla el mensaje *Start tape then press any key* (pon en marcha la cinta, luego presiona cualquier tecla). Una vez hecho esto, aparecen en la pantalla las clásicas bandas de comienzo de grabación y, finalmente, si todo ha ido bien, el informe **OK**. Sin embargo, no podemos todavía estar seguros de que la copia esté almacenada correctamente en la cinta.

Si hemos seguido todos los pasos que el manual del Spectrum indica, no existen malas conexio-

Al efectuar una grabación de datos en casete, hemos de tener mucho cuidado y no olvidar conectar la clavija MIC de la grabadora.



nes entre ordenador y grabadora, y ésta se encuentra en buenas condiciones al igual que la cinta magnética, es posible que finalmente la grabación haya quedado perfecta.

Como vemos, pueden ser muchas las causas que den lugar a errores en la conservación de programas. Es más, si por olvido, simplemente no hemos conectado la salida MIC del Spectrum a la del casete, aparentemente todo irá bien, pero estaremos «llenando» nuestra habitación de bits, y no la cinta de grabación.

Si aún no hemos desenchufado el ordenador y seguimos conservando en memoria el programa, todavía no ha ocurrido ninguna «desgracia» irreparable y podemos repetir, ahora correctamente, el proceso de grabación. En caso contrario, no tendremos otro remedio que volver a reconstruir paso a paso nuestro programa.

Por todo ello, sea el que sea el medio de almacenamiento que estemos utilizando (casete, microdrive o disco), después del **SAVE** debemos realizar la comprobación de que la información conservada es la misma que la que se encuentra en la memoria del ordenador. El comando **VERIFY** realiza esta función; si una vez terminada la verificación el Spectrum emite el informe **OK**, habrá una garantía más de que nuestro trabajo no se ha «esfumado» sin dejar ni rastro. Pese a



Algunos fabricantes de hardware, diseñan dispositivos para proteger a los programadores del tan temido «apagón».

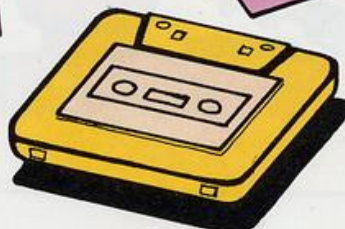
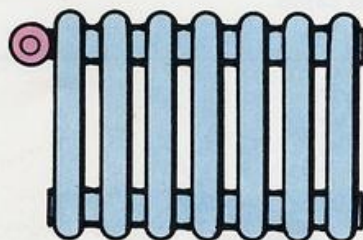
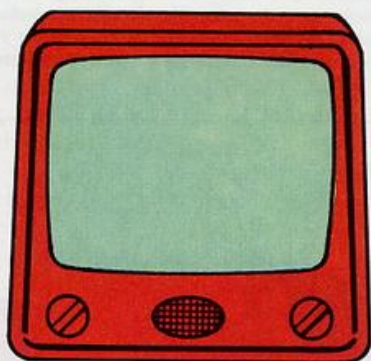


todo, hemos de advertir que, como veremos más adelante, habrá ocasiones en que el comando **VERIFY** no será tan útil como nosotros quisiéramos.

Para evitar todos estos inconvenientes, es necesario disponer de copias de seguridad de aquellos programas que más utilicemos. Para este tipo de software algunas firmas inglesas comercializan memorias **EPROM** (*Erasable Programmable Read Only Memory*), que además de proporcionar una mayor fiabilidad de los datos almacenados, facilitan una velocidad de carga superior a la de los métodos convencionales.

Existen también dispositivos de protección del software contra el tan temido «apagón», con la consiguiente pérdida de toda la información almacenada en la memoria. Estos aparatos, basados en unas pequeñas baterías, suministran durante aproximadamente 15 minutos la energía necesaria para que el ordenador siga funcionando. Gracias a ello, podremos realizar una copia del trabajo realizado, a la vez de alejar el deseo de cometer un atentado terrorista contra la compañía de la luz.

Hay que tener cuidado de alejar los soportes magnéticos, de cualquier fuente de irradiación magnética o calor intenso.



BITS

De entre las muchas maneras de inicializar el sistema mediante llamadas a la R.O.M., unas son más espectaculares que otras. He aquí una nueva muestra de ello:
RANDOMIZE USR 5050



Algunas simples llamadas a subrutinas de la R.O.M. pueden producir efectos curiosísimos. Este es el caso de **RANDOMIZE USR 4710**.



PROTECCION CONTRA EL AMIGO DE LO AJENO

Hemos hablado de la inevitable necesidad de disponer de copias de nuestros programas. Incluso con una cinta recién adquirida, corremos el riesgo de perder la información que contiene; simplemente, situándola algún tiempo cerca de un televisor, o de cualquier otra fuente magnética o de calor intenso.

Seguramente, nos estaremos preguntando cómo realizar las copias de seguridad de las cintas, ya que la mayoría de los programas vienen protegidos de una u otra manera. Quizás queremos pasarlos al microdrive para evitar la interminable espera cada vez que deseamos cargarlos; o tal vez, seamos nosotros mismos los que deseamos proteger nuestros propios programas.

Lo cierto es que los fabricantes de software se esmeran cada vez más en mantener cerrados a los ojos del usuario las interioridades de sus productos. Esto se debe, principalmente, a que la propiedad intelectual sobre programas se encuentra bastante desprotegida, y el creciente número de «piratas» que lanzan copias ilegales al mercado, sin ningún escrúpulo, lesiona gravemente los intereses de los que con tantas horas de trabajo crearon el programa.

Por otra parte, existe la idea de que un programa, si no está bien protegido, no puede ser muy bueno; aunque, evidentemente, esta relación de correspondencia no se cumple en la mayoría de los casos.

A continuación vamos a ver una serie de trucos y técnicas, que se utilizan habitualmente para proteger el software de la «piratería». Sin embargo, es inevitable decir que, cuando el soporte utilizado para el programa es la cinta casete, cualquier protección contra la copia es inútil, ya que un buen par de magnetófonos será suficiente para llevarla a cabo.

COCTEL DE TRUCOS

El primer problema a la hora de efectuar la protección de un programa se produce cuando se carga el mismo. Lo que no debemos permitir en ningún momento, es que el «pirata» tenga cargado el programa en su ordenador y pueda recobrar el control sobre el sistema operativo ya que, de ser así, podría realizar una copia mediante el comando **SAVE**.

Cuando cargamos un programa con **LOAD "nombre"**, y todo funciona correctamente, el Spectrum emite por lo general el informe **OK**. A partir de ahí, podemos usar cualquier comando, como **RUN** o **LIST**, e incluso **SAVE**. Para evitar esto, lo primero que teníamos que haber hecho era grabar nuestro programa en el modo autoe-

Si bien el intercambio de programas entre aficionados se puede considerar ocasionalmente lícito, lo que todos debemos rechazar es la intención de algunos individuos sin escrúpulos, de hacer negocio con el esfuerzo y el trabajo ajeno, mediante la venta ilegal de programas.





Aunque los métodos de protección aquí expuestos no sean infalibles, al menos le proporcionarán un buen dolor de cabeza al «pirata».

jecución. De esta manera, el control del ordenador pasará automáticamente al programa una vez finalizada la carga, sin dar oportunidad al «copiador de programas» a utilizar su herramienta más elemental: el comando **SAVE**.

Para utilizar el sistema de autoejecución, es necesario grabar el programa mediante **SAVE "nombre" LINE xxxx**; donde xxxx, es el número de línea de programa por la que deseamos comience la ejecución automática. Pero optando únicamente por esta solución, sólo habremos de-

morado la aparición del problema, ya que aunque el programa se autoejecute, el «pirata» podrá interrumpirlo mediante **BREAK**, recuperando de nuevo el control de la situación.

El próximo problema a resolver es, por tanto, la fácil interrupción de nuestro programa mediante **BREAK**. Las soluciones a buscar son evidentemente de dos tipos, y ambos centrados en la vulnerabilidad residente en **BREAK**. Una de ellas, es conseguir que la tecla **BREAK** tenga un comportamiento distinto del habitual, que como sabemos es la detención del programa con la emisión de un mensaje de error. El otro tipo de solución, consiste en inhibir la tecla en cuestión, dejando sin ningún efecto su pulsación. Estudiaremos a continuación algunos ejemplos concretos de los dos sistemas expuestos.

Los trucos para el cambio de efecto en la tecla **BREAK**, se basan en el manejo de algunas variables del sistema que contienen información esencial para el sistema operativo, si bien no afectan de forma ineludible al correcto funcionamiento de un programa. Precizando un poco más, los trucos de este tipo no se basan en que **BREAK** no realice la detención por error, sino que no se recobre el control sobre el sistema o, de ser así, que ello ocurra después de la destrucción de la información en memoria.

El primero de los ejemplos de este tipo altera la variable del sistema conocida como **DF SZ**, que controla el número de líneas de la parte inferior de la pantalla, es decir, las reservadas al sistema operativo. Usualmente, el valor contenido en esta variable es 2, que es el número mínimo de líneas que el sistema requiere para la impresión de un mensaje (una para el mensaje y otra en

BITS

Existen pequeñas subrutinas BASIC con las que podemos conseguir interesantes efectos. En el siguiente ejemplo, podremos escribir a un mismo tiempo un mensaje en horizontal y en vertical.

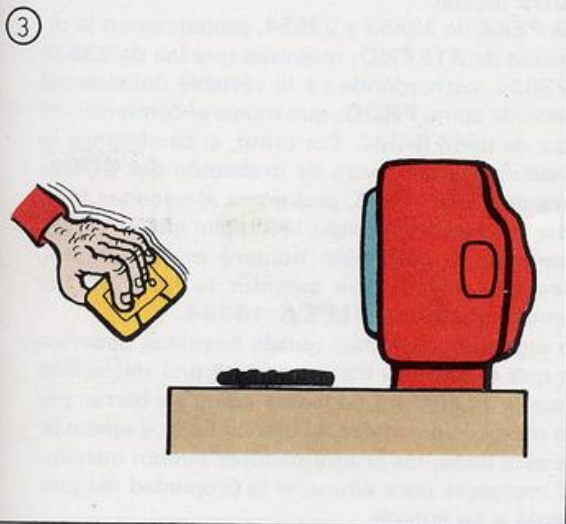
```
10 CLS
20 FOR N=0 TO 6
30 PRINT "MEN-
SAJE "; SCREEN$
(0,N)
40 NEXT N
```

Este «mini programa», también se puede adaptar para escribir en alguna columna y fila distinta a la cero. Si llamamos F al número de fila y C al número de columna, podemos generalizar el programa dejándolo como:

```
10 FOR N=0 TO 6
20 PRINT AT
F+N,C;"MENSAJE
"; SCREEN$
(F+N,C+N)
30 NEXT N
```

El bucle debe comenzar desde cero y terminar en dos unidades menos que la longitud del mensaje. Por otra parte, el mensaje ha de terminar en un espacio en blanco, como separación del mensaje horizontal del vertical. Por tanto, podemos generalizar definitivamente la rutina, si suponemos que el mensaje a escribir se encuentra en la variable AS, con:

```
10 FOR N=0 TO
LEN AS-2
20 PRINT AT
F+N,C;AS;SCREEN$
(F+N,C+N)
30 NEXT N
```



BITS

Algunos compradores desconfiados, sobre todo de equipos de segunda mano, se preguntan como pueden comprobar que el Spectrum que van a comprar es efectivamente de 48 Kb. A continuación exponemos distintas maneras de cerciorarse de ello.

1) **PRINT PEEK 23733**. Si el modelo es de 48 Kb. debería aparecer el valor 255, de no ser así, 127.

2) **PRINT PEEK 23732+256*PEEK 23733**. El valor obtenido debería ser 65535, tratándose de un modelo de 48 Kb. y 32767, si fuera de 16 Kb.

Las direcciones de memoria investigadas en ambos casos, corresponden a la variable del sistema **P-RAMT** (*Physical RAM top*), que indica la dirección del último byte de la memoria física.

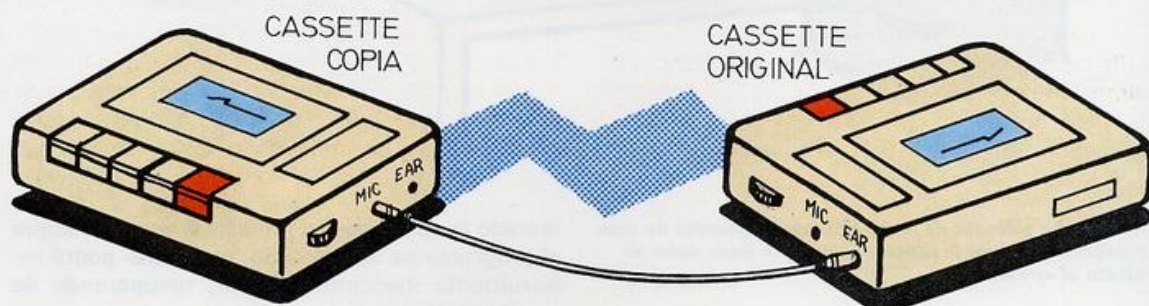


blanco, como separador del resto de la pantalla). Introduciendo un 0 en la variable **DF SZ** (**POKE 23659,0**), cuando el ordenador intente mostrar cualquier mensaje de error, se producirá el denominado **CRASH** o **BLOQUEO** del sistema. El Spectrum intentará mostrar el informe en un lugar de la pantalla donde no tiene espacio. La única forma de acabar con esta situación será desenchufando el ordenador, o pulsando el botón de **RESET**, con la consiguiente pérdida de lo almacenado en la memoria.

El inconveniente que lleva consigo la utilización de esta variable del sistema es que no podremos emplear en el programa el comando **INPUT**, debido a que éste realiza la toma de datos en la

una vez que éstos se hayan ejecutado. Pero si alguien, en vez de cargar nuestro programa con **LOAD "nombre"**, lo hiciera con **MERGE "nombre"**, se produciría el mismo efecto que si al grabarlo no hubiésemos hecho uso de la autoejecución. En este caso, todos nuestros esfuerzos habrían resultado vanos.

Para obviar este inconveniente, disponemos de algunas soluciones «anti-merge». La primera consiste en grabar el programa como **BYTES** (y a ver quién es capaz de hacer un **MERGE** con un bloque de bytes). Para ello, debemos grabar no sólo la zona de memoria que contiene el programa BASIC, sino también el área comprendida hasta **STKEND**.



La protección de programas almacenados en casete nunca puede resistir la copia mediante dos magnetófonos de relativa calidad.

zona de pantalla afectada. Un posible método alternativo a **INPUT**, puede ser el uso de la función **INKEY\$**.

Dentro del mismo estilo de la solución anterior, se encuentra el manejo de la variable del sistema **ERR SP**, que contiene la dirección a que debe acceder el Spectrum en caso de error. Si hacemos cero el valor de esta variable del sistema, (**POKE 23613,0**) y se produce alguna detención por error en el programa, el ordenador realizará la misma operación que cuando lo conectamos a la red, es decir, un **RANDOMIZE USR 0**; evitándose además el problema del **INPUT**.

Otra forma, quizás más elegante, de utilizar esta variable del sistema, es efectuando **POKE 23613,82**. Al asignarle este valor, se consigue que la tecla **BREAK** quede desactivada, o mejor dicho, que al ser pulsada, el ordenador salte a la misma línea donde fue interrumpido el programa. Esta sería la opción ideal, de no ser porque en los bucles **FOR-NEXT**, en los **GOTO**, y en los **GOSUB-RETURN** se modifica este valor 82, y sería necesario repetir el **POKE** cada vez que nos encontramos con estas instrucciones.

Con lo visto hasta el momento, hemos conseguido controlar la apertura de nuestros programas

Por ejemplo, incluyendo las siguientes instrucciones al comienzo del programa:

```
10 LET A=PEEK 23635+256*PEEK 23636
20 LET B=PEEK 23653+256*PEEK 23654
30 SAVE "nombre"CODE A,B-A+1
40 REM Comienza nuestro programa.
```

Siguiendo el ejemplo anterior, cuando carguemos mediante **LOAD "nombre" CODE**, el programa se autoejecutará a partir de la línea 40; y cualquier intento de **MERGE** será rechazado por el sistema, al haber sido grabado el programa como **CODE** (bytes).

Los **PEEK** de 23653 y 23654, proporcionan la dirección de **STKEND**, mientras que los de 23635 y 23636, corresponden a la variable del sistema conocida como **PROG**, que indica el comienzo del área de texto BASIC. Por tanto, si cambiamos la dirección de comienzo de grabación del **CODE**, para que sea 16384, podremos almacenar también, a un mismo tiempo, la imagen que en el momento de la grabación hubiera en la pantalla. Para ello, habría que sustituir la línea 10 del ejemplo anterior por **LET A=16384**.

En algunos programas quizás hayamos observado que la primera instrucción es una misteriosa línea 0, la cual no podemos editar ni borrar por los métodos normales, si bien sí listar y ejecutar. En esta línea, los programadores suelen introducir mensajes para anunciar la propiedad del programa o su autoría.

El método para introducir una línea 0 es bastante simple. En primer lugar, hemos de crear una primera línea de programa mediante el sistema habitual. Esta es la línea de instrucción a la que, más adelante, rectificaremos el número original para hacerlo 0. Por ejemplo:

1 REM (C) Enrique Fulano de Tal * Para la realización de este programa, empleé tres meses de trabajo. Por favor, respete mis derechos sobre él.

El siguiente paso es averiguar la dirección de memoria en que está almacenado nuestro programa. Cuando no tenemos conectado el ZX Interface 1, este punto inicial es siempre el mismo (23755). De no ser así, será necesario que pongamos en práctica el método que vimos unas líneas más arriba al estudiar la grabación de programas como CODE. Recordémoslo ahora:

```
PRINT PEEK 23635+256*PEEK 23636
```

Al hacer ésto, el ordenador imprimirá en la pantalla un número que corresponde con la primera dirección de programa. Para conseguir convertir la línea 1 antes introducida, en línea 0, sólo es necesario realizar una última operación:

```
POKE X,0: POKE X+1,0
```

Donde X, será sustituido en cada caso por la dirección de inicio del programa, es decir, la contenida en la variable del sistema **PROG** (PEEK 23635+256*PEEK 23636), que antes ha aparecido en la pantalla.

La técnica de la introducción de la línea 0 tiene una doble utilidad. Por una parte, como ya hemos visto, permite incluir en el programa BASIC un mensaje de *copyright* que no es suprimible por los cauces normales.

Por otra parte, es otro método «anti-MERGE». El comando **MERGE** realiza la fusión de programas y, por tanto, debe tener en cuenta los números de instrucción. De esta manera, cuando se encuentra un número de línea imposible, como es el caso de una línea cero, se produce un error que aboca al CRASH del sistema.

Lo cierto es que, sea el que sea el método de protección utilizado, cualquier usuario medianamente avanzado se encuentra en condiciones de poder acceder a él. Por ésto, todos nuestros esfuerzos han de ir encaminados, cuando menos, a dificultar la labor de «apertura» del programa y, como mínimo, garantizarle al «pirata» algún que otro dolor de cabeza.



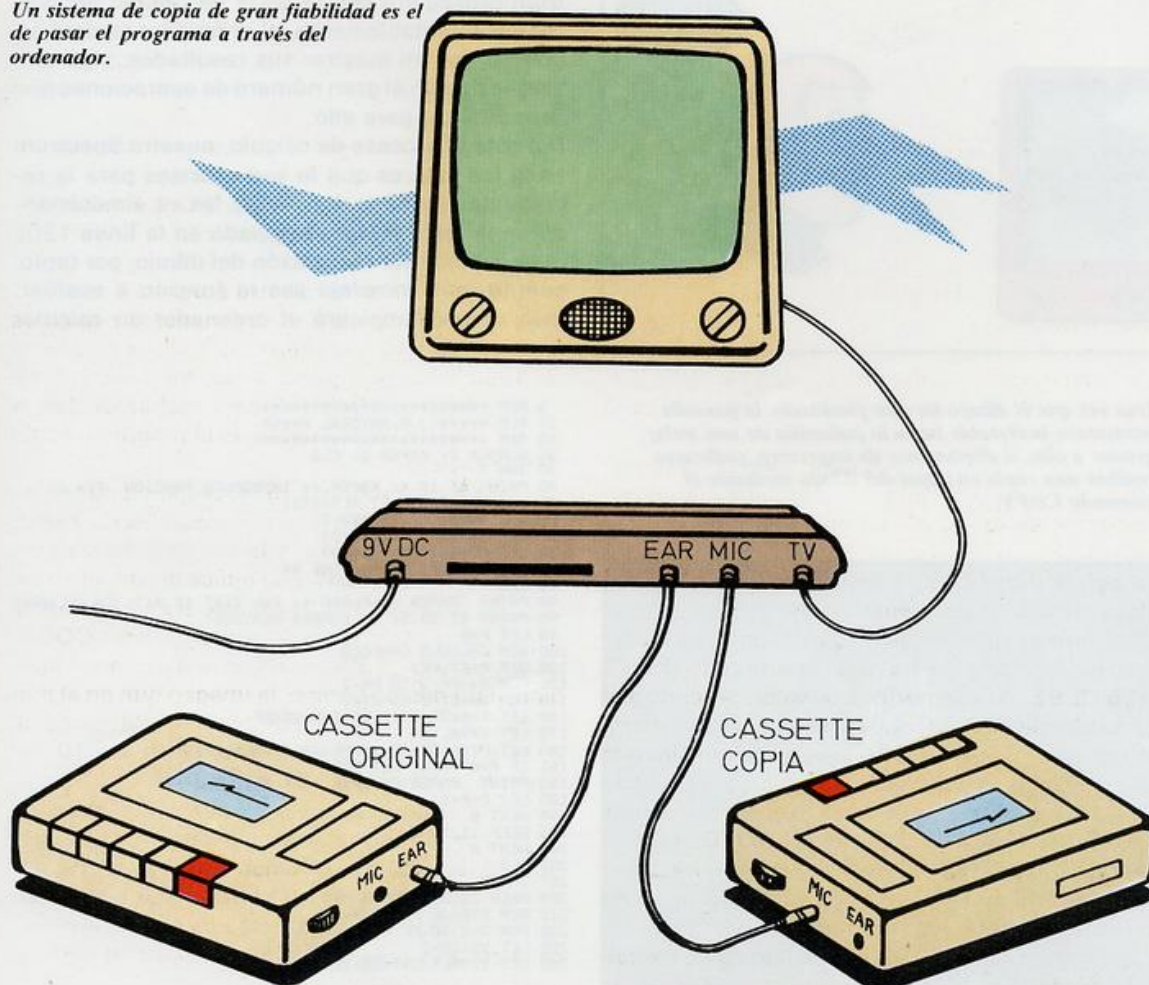
BITS

Una de las técnicas que más se utilizan en la impresión de literales en pantalla, es el centrado de los mismos. La rutina que aparece a continuación, centra un mensaje contenido en la variable A\$, que será impreso en la fila F.

```
10 LET F=0: REM
Linea a escribir
20 LET A$=""MEN-
SAJE"": REM Mensa-
je a escribir
30 PRINT AT
F,16-LEN A$/2;A$
```



Un sistema de copia de gran fiabilidad es el de pasar el programa a través del ordenador.

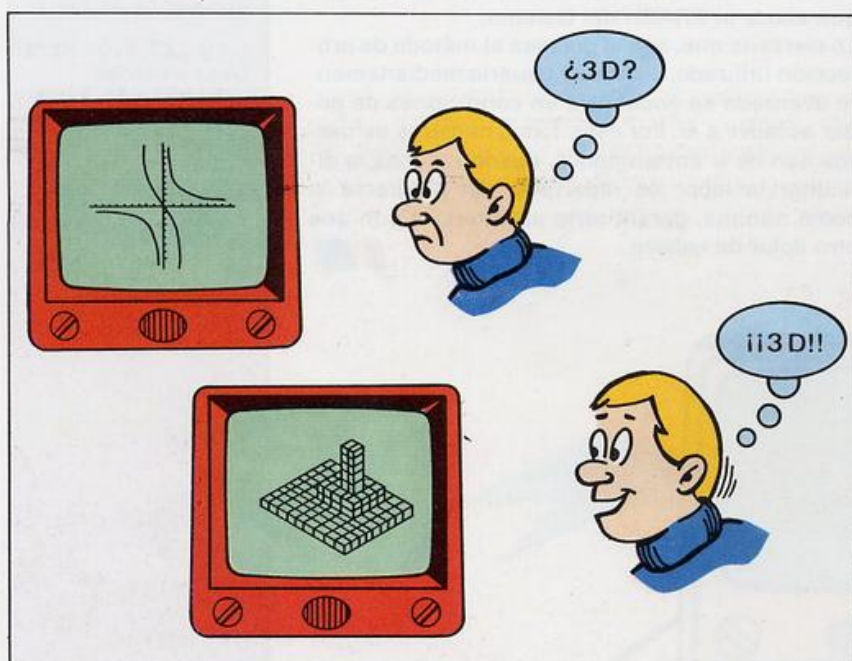




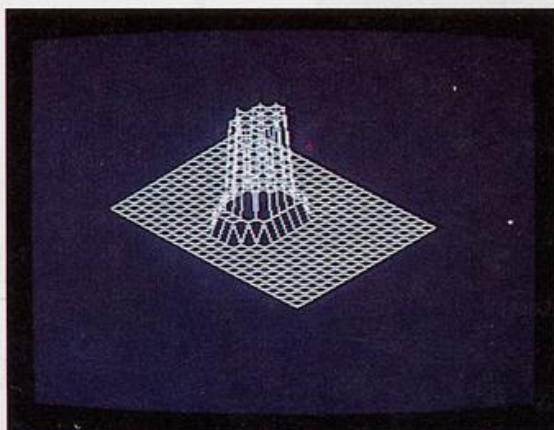
FUNCIONES 3D



El programa de esta semana hará las delicias de todos aquellos que disfrutamos viendo como nuestro Spectrum hace evolucionar en la pantalla su invisible «lápiz mágico», ejecutando auténticas obras de arte cibernético.



Una vez que el dibujo ha sido finalizado, la pantalla permanece inalterable hasta la pulsación de una tecla; gracias a ello, si disponemos de impresora, podremos realizar una copia en papel del dibujo mediante el comando COPY.



El programa en cuestión hace que nuestro Spectrum dibuje funciones matemáticas, aunque de una manera un tanto peculiar: ¡en tres dimensiones!

Para conseguir tan impresionantes representaciones sólo es necesario indicar un dato al ordenador: la función a evaluar. Una vez hecho esto, el resto del proceso será gestionado automáticamente por el aparato.

Al ejecutar el programa, éste nos pide que introduzcamos la función que deseamos representar. Para ello, utiliza un **INPUT** con el título "F (X,Z)", con el cual nos quiere dar a entender que la ecuación a representar debe estar en función de los parámetros variables X y Z. De no hacerlo así, el programa cometerá, irremediablemente, un error. Una vez introducida la función deseada, el Spectrum proseguirá con la parte de cálculo del proceso. Lamentablemente, el ordenador tardará algún tiempo en mostrar sus resultados; algo inevitable debido al gran número de operaciones que debe realizar para ello.

Durante el proceso de cálculo, nuestro Spectrum halla los valores que le son precisos para la representación de la función, y los va almacenando en la tabla P (dimensionada en la línea 120), para la posterior realización del dibujo; por tanto, cuanto más compleja sea la función a evaluar, más tiempo empleará el ordenador en calcular

```
5 REM *****
10 REM ***** J.M.MAYORAL *****
15 REM *****
20 BORDER 0: PAPER 0: CLS
30 INK 9
35 PRINT AT 10,4: PAPER 6: "INTRODUCE FUNCION F(X,Z)"
40 LET LRG=256: LET ALT=176:
50 LET XG=5: LET ZG=XG-2
60 LET CT=INT (LRG/XG/2)
70 LET PF=INT (ALT/ZG/3)
75 INPUT "F(X,Z)= "; LINE A$
80 CLS
90 PRINT PAPER 6: FLASH 1: INK 2: AT 10,9: " CALCULANDO"
95 PRINT AT 20,5: " ESPERA SENTADO !"
96 LET P=0
100 REM CALCULO GRAFICO
120 DIM P(CT,PF)
130 FOR A=-PF/2 TO PF/2
140 FOR B=-CT/2 TO CT/2
150 LET X=A*20/CT: LET Z=B*20/PF
170 LET Y=VAL A$
180 LET P((B+CT)/2,(A+PF)/2)=Y*ALT*(-1)
181 IF P=8 THEN LET P=0
183 PRINT PAPER P: OVER 1: AT 20,5:
185 LET P=P+1
190 NEXT B
195 BEEP .1,30
200 NEXT A
205 CLS
207 INK 7
209 BEEP .1,20: GO TO 350
210 REM DIBUJO PLANO X-Y
220 FOR Z=1 TO PF
230 LET X1=XG*Z
240 LET Z1=ALT/2+Z*ZG+20*(-1)
```




su representación, aunque, por otra parte, es con este tipo de funciones con las que se suelen obtener unos gráficos más espectaculares.

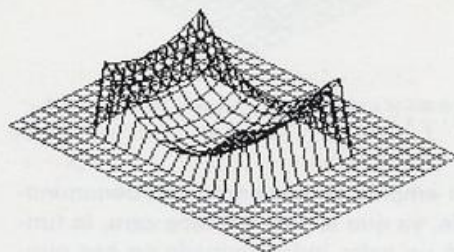
REPRESENTACION DE LA FUNCION

¡Bien! La espera llegó a su fin. Una vez terminado el proceso de cálculo, comenzarán a aparecer en la pantalla las líneas que configuran la imagen tridimensional. El Spectrum efectúa en primer lugar, el trazado del plano Z-Y y seguidamente, el del X-Y.

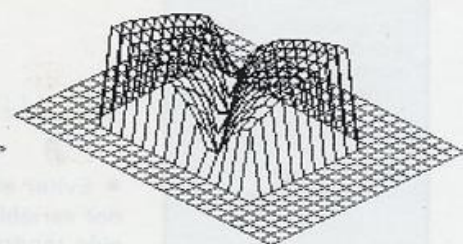
El momento de la representación de la función, se puede convertir en glorioso o en absolutamente decepcionante, sobre todo si no hemos tenido el suficiente cuidado de elegir una función cuyos valores no vayan a exceder los límites de la pantalla. Para evitar este tipo de experiencias frustrantes, hemos de observar las siguientes normas:

```

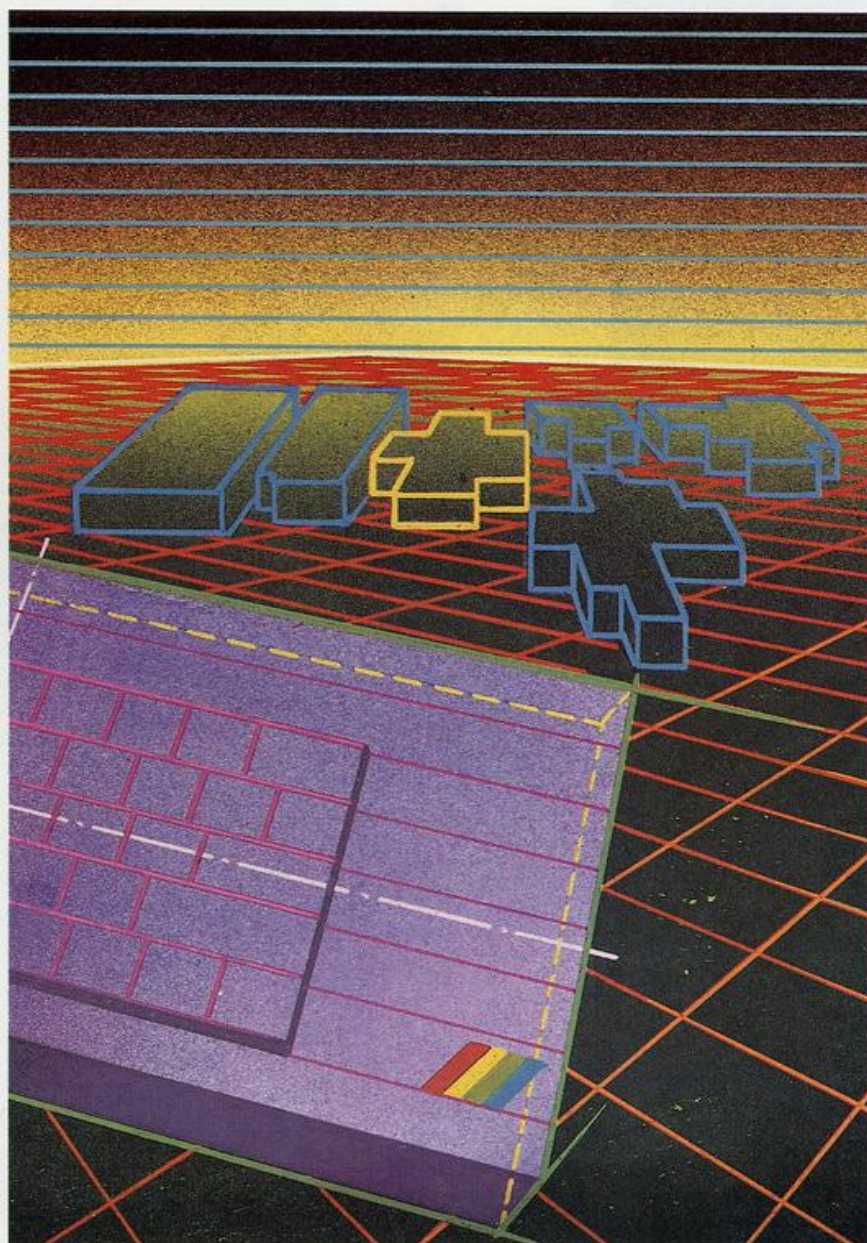
250 LET XN=X1+XG
260 LET ZN=Z1-ZG-P(1,Z)
270 FOR X=1 TO CT
280 LET XP=X1+X*XG
290 LET ZP=Z1-X*ZG-P(X,Z)
300 PLOT XN+15,ZN+20
305 DRAW XP-XN,ZP-ZN
310 LET XN=XP
320 LET ZN=ZP
330 NEXT X
335 NEXT Z
337 GO TO 470
340 REM DIBUJO PLANO Z-Y
350 FOR X=1 TO CT
360 LET X1=XG*X+PF*XG
370 LET Z1=ALT/2-X*ZG+PF*ZG+20*(-1)
380 LET ZN=Z1-ZG-P(X,PF-1)
390 LET XN=X1-XG
400 FOR Z=0 TO PF-1
410 LET XP=X1-Z*XG
420 LET ZP=Z1-Z*ZG-P(X,PF-Z)
430 PLOT XN+15,ZN+20
435 DRAW XP-XN,ZP-ZN
440 LET XN=XP
445 LET ZN=ZP
450 NEXT Z
460 NEXT X
465 GO TO 220
470 REM VISUALIZACION
480 FOR F=0 TO 21
490 PRINT INK 5; OVER 1; AT F,0;
500 NEXT F
700 PRINT AT 21,1; "PULSA UNA TECLA PARA EMPEZAR"
710 PAUSE 0
720 RUN
    
```



$$(X*X+Z*Z)/1000$$



$$\text{LN} (1+(X+Z)*\text{SGN} (X+Z))/10$$

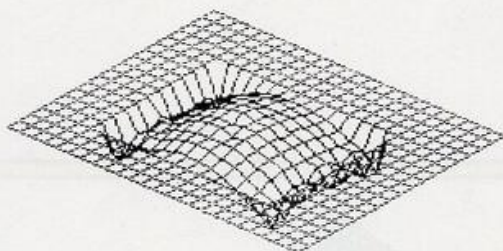


i!

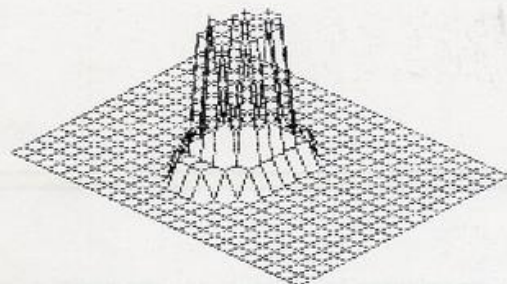
La grabación del programa puede efectuarse mediante **SAVE "GRAF. 3D" LINE 10.**

*

Es muy importante amenizar los tiempos muertos de nuestros programas, para evitar el aburrimiento en la persona que los utilice.



```
SIN (((60-X*X-Z*Z)*(ABS SIN (60-X*X-Z*Z)+1))/3000)
```



```
SGN (INT (23/(.00001+X*X+Z*Z)))/3+SGN (INT (55/(.00001+X*X+Z*Z)))/15
```

La realización de dibujos en tres dimensiones es un efecto de gran espectacularidad en los programas.

- Evitar el empleo de cocientes con denominador variable, ya que si éste se hace cero, la función tendrá un valor indeterminado en ese punto. Por ejemplo, X/Z .
- Evitar operaciones matemáticas no contempladas por el Spectrum, como es el caso de las raíces de radicando negativo y las potencias de base negativa. Por ejemplo, $(X-Z)^{1/2}$ o $SQR(X-Z)$.
- Utilizar la función BASIC **SGN** para evitar el caso anteriormente expuesto. Por ejemplo, $SQR((X-Z) * SGN(X-Z))$.
- Sustituir en lo posible las potenciaciones por las correspondientes series de multiplicaciones, para evitar los errores de bases negativas. Por ejemplo, emplear $X*X+Z*Z$, en vez de $X^2 + Z^2$.

- Evitar los valores infinitos de las tangentes. Por ejemplo, $TAN(X+Z)$.

Si tenemos cuidado con todo esto, lo más probable es que tras el tiempo de espera en el diseño del gráfico, se colmen nuestras aspiraciones con una representación más o menos afortunada. En todo caso, siempre podremos empezar por comprobar el correcto funcionamiento del programa, introduciendo las funciones de ejemplo que aparecen en estas páginas.

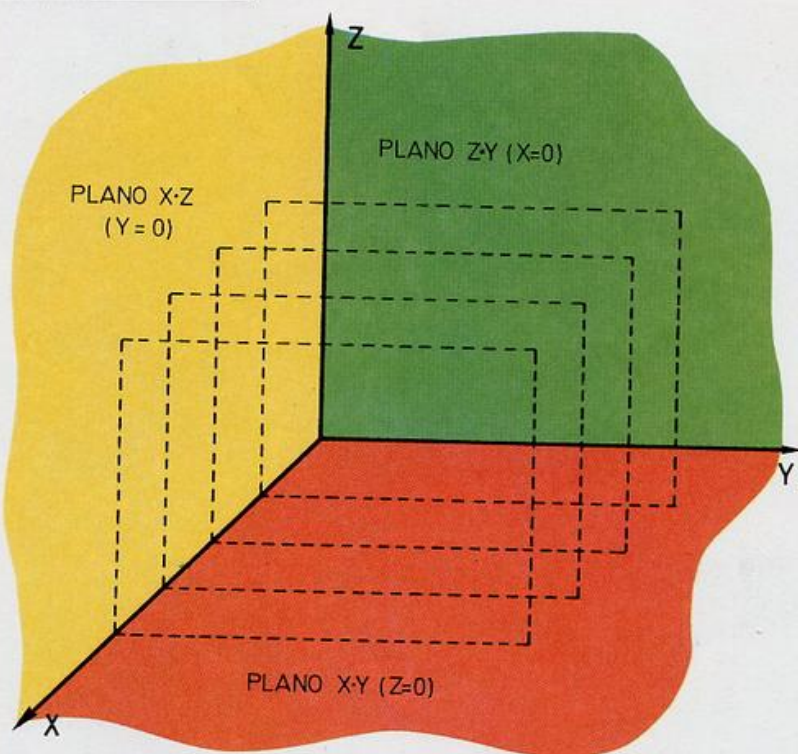
A diferencia del programa de nuestro pasado número, la introducción del que ahora nos ocupa no nos supondrá un gran esfuerzo, debido a su escasa longitud. Tampoco tendremos el problema de los caracteres subrayados, puesto que en su realización no se han empleado gráficos definidos.

Por tanto, para la adopción del programa no hay que seguir ningún método especial y será suficiente, una vez introducido el listado, grabarlo mediante el pertinente comando **SAVE**.

Para finalizar, fijémonos en cómo se han tratado los tiempos de espera en el programa. Durante el período más o menos prolongado de cálculo de los valores de la función aparecen en la pantalla dos rótulos, que debido a su dinamismo (cambian constantemente de color) hacen ligeramente más soportable el tiempo muerto.

El consejo de amenizar los tiempos de espera con este tipo de mensajes, no es algo que debamos dejar caer en saco roto. Para comprobar la efectividad de esta estrategia, no tenemos más que suprimir las líneas 90 y 95 del programa. De esta manera observaremos como el tiempo se dilata sensiblemente, aunque sólo de manera aparente, pudiendo llegar a hacer dudar del correcto funcionamiento del programa.

Con la misma intención que los mensajes dinámicos, se ha introducido una instrucción **BEEP**, que emite un sonido por cada paso del cálculo. Este último detalle, también contribuye en gran manera a amenizar la espera en los tiempos muertos.



Para la representación de las funciones en tres dimensiones, se emplea un sistema de proyección en los planos Z-Y y X-Y.