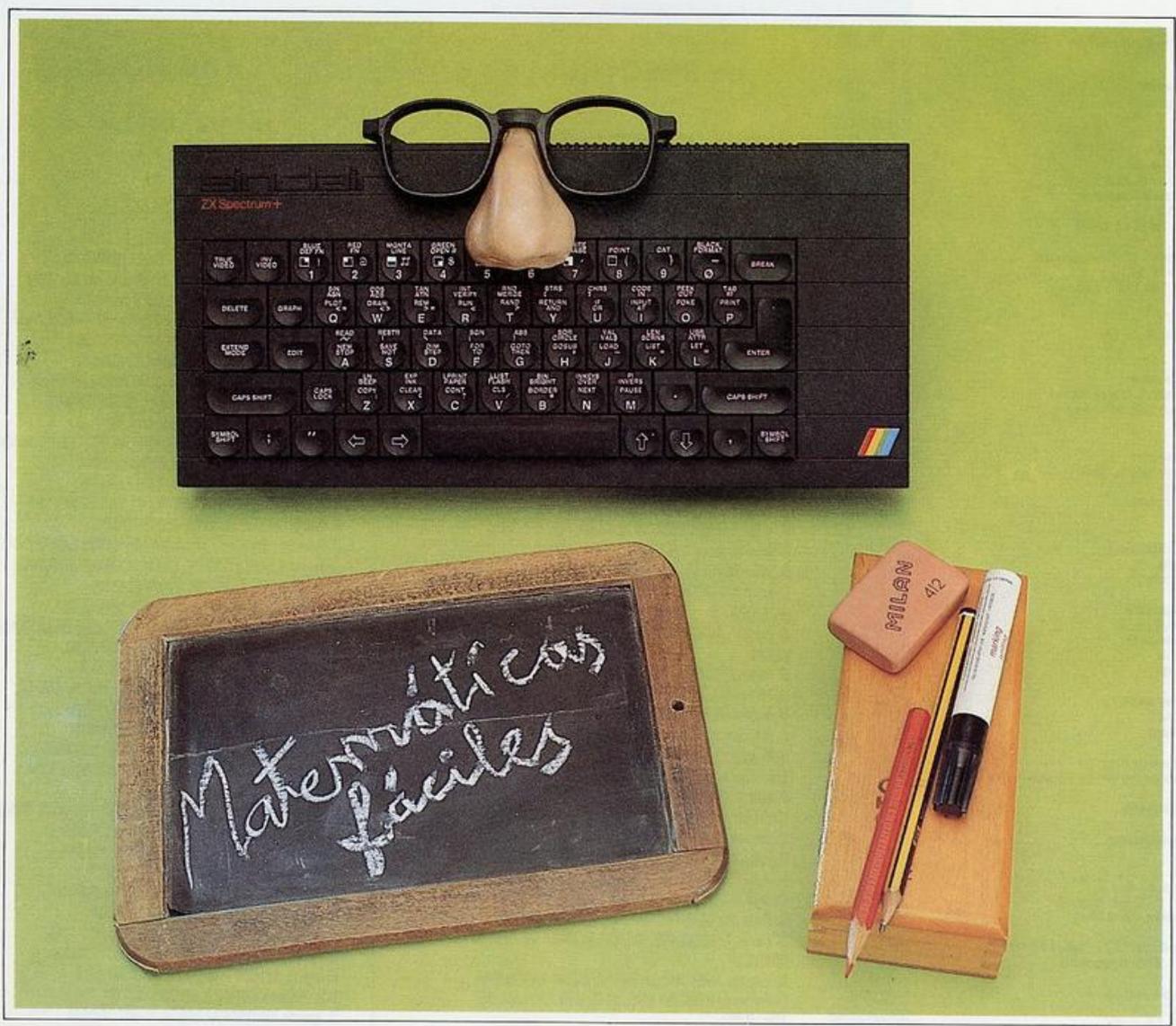


24
150pts.

AVULN

Enciclopedia Práctica del Spectrum



Nueva Lente/Ingelek





ELECTRICIDAD Y ENERGIA

ENCICLOPEDIA PRACTICA

ENERGIA NUCLEAR • INSTALACIONES ELECTRICAS • ELECTRODOMESTICOS FUNDAMENTOS DE ELECTRICIDAD • ENERGIA SOLAR • LA POTENCIA CONTRATADA • EL RECIBO DE LA LUZ



MUY IMPORTANTE: TODAS AQUELLAS PERSONAS QUE FORMALICEN SU SUSCRIPCION ANTES DEL 8 DE NOVIEMBRE DE 1985, RECIBIRAN DE FORMA TOTALMENTE GRATUITA UN SENSACIONAL ESTUCHE DE HERRAMIENTAS VALORADO EN 3.000 PESETAS.

Oferta válida únicamente para España

NOMBRE _____ EDAD _____

APELLIDOS _____

DOMICILIO _____

CIUDAD _____ PROVINCIA _____

C. POSTAL _____ TELEFONO _____ PROFESION _____

- Deseo suscribirme a la obra ELECTRICIDAD Y ENERGIA (52 fascículos más 4 tapas) a partir del PRIMER FASCICULO, al precio de 10.100 pesetas.
 - Deseo suscribirme a la obra ELECTRICIDAD Y ENERGIA (52 fascículos más 4 tapas), a partir del TERCER FASCICULO, al precio de 9.950 pesetas.
- Si Vd. ya tiene alguno de los números aparecidos, puede realizar una suscripción parcial indicando desde qué número desea suscribirse y descontando 175 pesetas por cada uno de ellos para obtener el precio total de la suscripción.
- Deseo suscribirme a la obra ELECTRICIDAD Y ENERGIA a partir del número por el importe de pesetas.
- El importe —que abonaré en su totalidad con el primer envío— lo haré efectivo de la siguiente forma:
- Contra-reembolso del importe más gastos de envío.
 - Giro postal n.º
 - Talón bancario adjunto a nombre de INGELEK, S.A.
 - Tarjeta VISA n.º
 - Tarjeta MASTER CARD n.º
- Fecha de caducidad de la tarjeta
- Nombre del titular de la tarjeta

Firma

IMPORTANTE: los envíos se realizarán en grupos de 4 fascículos.

Recorte o copie este cupón y envíelo dentro de un sobre a Ediciones INGELEK, S.A. Apartado de Correos 61294, 28028 MADRID.

SPECTRUM

5 CINTAS de

JUEGOS

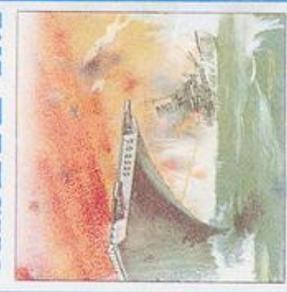
AVUN

OFERTA ESPECIAL

1.495 PTAS

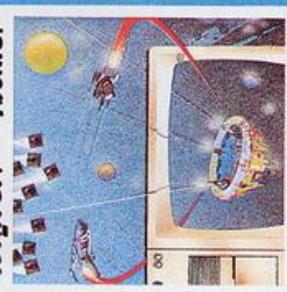
Ingelek

AVUN
CASETE N.1



¡HUNDIDO! SATURNO JET
FUNCIONES 3D CANGURIN

AVUN
CASETE N.4



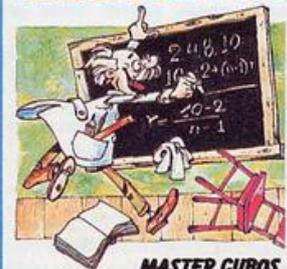
¡BINGO! ¡ARAÑAS!
ACORAZADO SIMON

AVUN
CASETE N.2



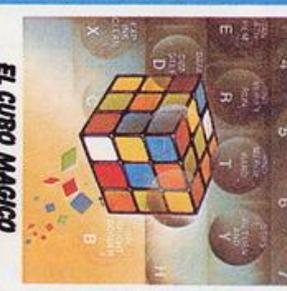
AVENTURA INTERMINABLE
TELE-SKETCH ADIVINADOR
MODULO LUNAR

AVUN
CASETE N.3



MASTER CUBOS
PROGRESIONES ARITMETICAS
ANTIAEREO LA BOMBA

AVUN
CASETE N.5

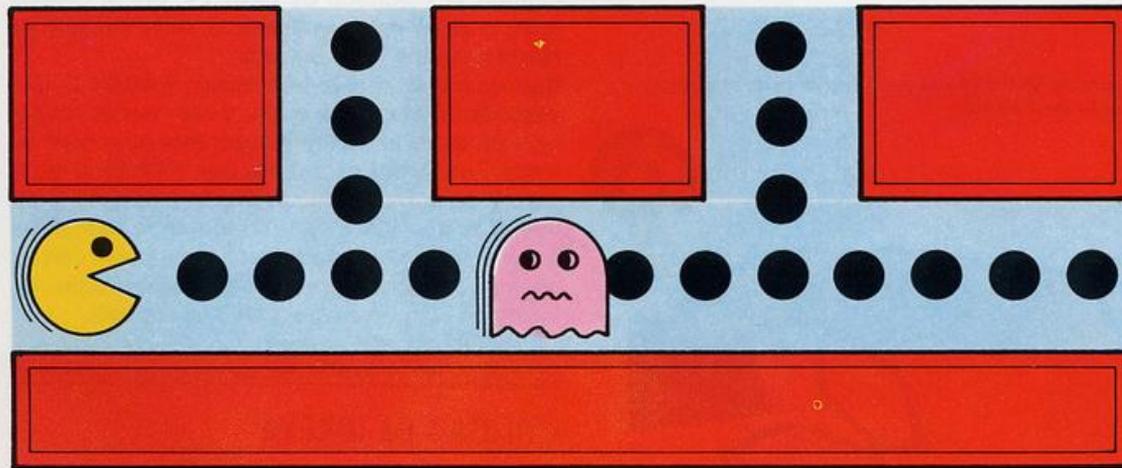


EL CUBO MAGICO
INDEX BLACK JACK
CARACTERES GIGANTES

**YA ESTA A LA VENTA
EN SU QUIOSCO**

EN MOVIMIENTO

COMO ya vimos en el capítulo anterior, se conocen como *sprites* los móviles empleados en los programas, generalmente presentes en juegos de acción, pero también en educativos o programas de cualquier otro tipo. Los *sprites* son unidades gráficas que pueden componerse de un sólo carácter, pero usualmente lo están por un grupo de ellos que se desplazan conjuntamente. Esto es posible gracias a que las matrices de 8 x 8, que componen los caracteres del Spectrum, en base a los cuales se construyen los móviles, no dejan ninguna separación ni vertical ni horizontal entre ellos; de este modo, pueden apilarse caracteres definidos unos encima de otros, o de forma lateral, para conseguir un *sprite* de mayor tamaño. En este mismo capítulo, encontraremos un juego de acción, en el cual será premiada nuestra puntería a la hora de abatir aviones enemigos, que sobrevuelan negligentemente nuestras baterías antiaéreas.



Los sprites son unidades gráficas dotadas de movimiento, las cuales pueden estar compuestas por uno o más caracteres.

El programa se basa en los conocimientos ya adquiridos de como generar caracteres del usuario, producir efectos de color, y otros muchos; pero entre ellos se hace uso de una sentencia nueva: **INKEY\$**. La importancia de esta nueva función, merece que le dediquemos una explicación pre-

via, antes de entrar al comentario general de su funcionamiento en el programa.

INKEY\$

Básicamente, la función **INKEY\$** nos permite averiguar el último carácter pulsado en el teclado, y utilizar dicho valor de cualquier forma que deseemos. Así pues, esta función nos devuelve un sólo carácter, para que pueda ser almacenado en una variable, impreso en la pantalla, etc... dado que en su forma de función, la flexibilidad para el ma-

nejo del resultado es enorme, y depende directamente de la palabra clave que, obligatoriamente, debe anteponerse a la propia función. Hasta ahora, y puesto que ya conocemos la existencia de **INPUT**, esta función no nos parece muy importante, sino más bien un caso excesivamente restringido de dicha sentencia. No obstante, aunque ambas sentencias estén destinadas a la toma de datos, la diferencia entre ellas es sustancial: **INKEY\$** no detiene la ejecución del programa. Si la toma de datos del programa hubiera sido



Dado que las matrices de 8 x 8 que configuran los caracteres no presentan ninguna separación al ser impresas contiguamente en la pantalla, podemos generar unidades gráficas continuas en base a caracteres simples.

*

INKEY\$, como cualquier otra función, debe ir precedida de una palabra clave, que indique la forma de aplicar el resultado.

*

INKEY\$ permite averiguar el último carácter pulsado en el teclado.

i!

INKEY\$ no considera caracteres significativos, de manera independiente, ninguno de los dos SHIFT: CAPS o SYMBOL.

*

INKEY\$ consulta el teclado en el momento de su ejecución, pero no detiene el programa.

realizada por INPUT, el objetivo de nuestros disparos se iría deteniendo cada vez que avanzara un carácter en la pantalla y, de esta manera, sería evidentemente sencillo lanzar un proyectil en el momento adecuado.

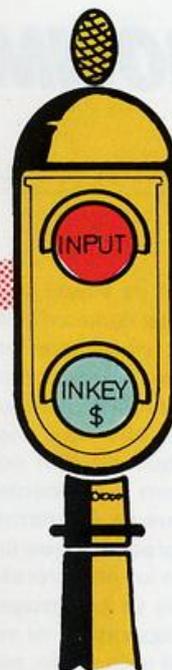
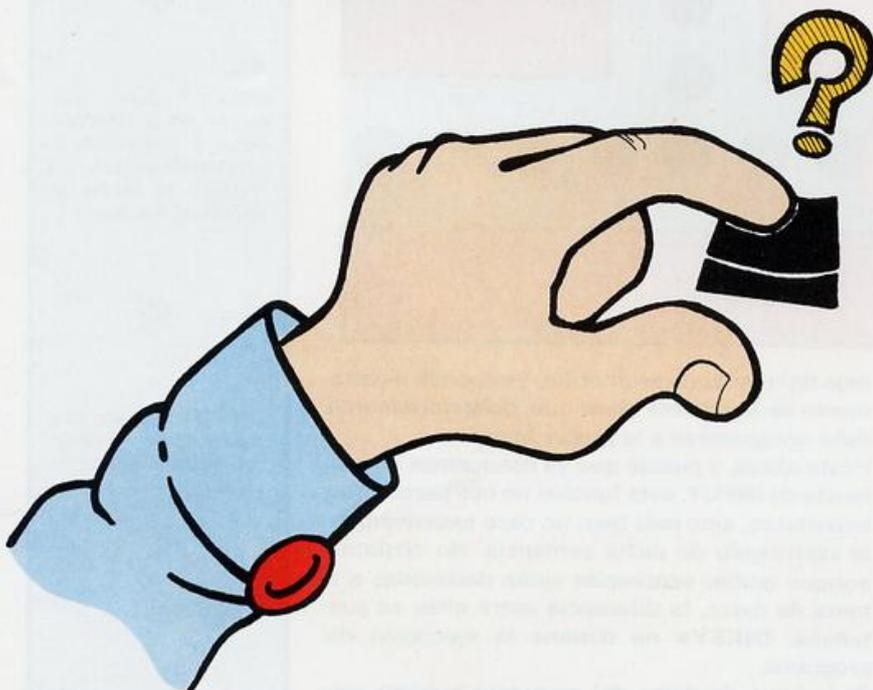
Así pues, siempre que deseemos que una acción continúe, ya sea el movimiento de un *sprite* o cualquier otra, y que al mismo tiempo se efectúe una toma de datos, es imprescindible el uso de la función INKEY\$.

Lógicamente, dos cosas no pueden suceder al mismo tiempo, y si nos encontramos desplazando el móvil, no estaremos realizando la toma de datos; sin embargo, las cosas se sucederán a tal velocidad en el programa, que tendremos una sensación de simultaneidad.

Ahora bien, puesto que dada esa alta velocidad de la que hemos hablado no podemos calcular en qué momento pasa el programa por la sentencia INKEY\$, ¿qué sucederá si en el momento de su ejecución no existe ninguna tecla pulsada? La respuesta es bien fácil, la función nos lo hará saber tomando por resultado la cadena nula (vacía). Debido a esta facultad, la función INKEY\$ se suele emplear para que se efectúe una detención del programa hasta que pulsemos alguna tecla. Por ejemplo: `10 IF INKEY$="" THEN GO TO 10`.

Como podemos observar, el programa continuará ejecutando el bucle de la línea 10 siempre y

La función INKEY\$ nos permite averiguar el carácter pulsado en el teclado.



Mientras que INPUT detiene la ejecución de los programas, INKEY\$ efectúa la entrada de datos sin producir este efecto.

cuando el resultado de INKEY\$ sea la cadena nula, o dicho en otras palabras, mientras que no exista ninguna tecla pulsada.

Bien es cierto, que la instrucción PAUSE 0 conseguiría un efecto parecido, y con menos ocupación de espacio, sin embargo, éste sólo será similar. Tengamos en cuenta que PAUSE 0 se limita a aguardar la pulsación de cualquier tecla, mientras que INKEY\$ utilizado en la estructura anteriormente estudiada, en combinación con IF, además de aguardar la pulsación de una tecla, informa de cual ha sido el carácter entrado.

UTILIDAD DE INKEY\$

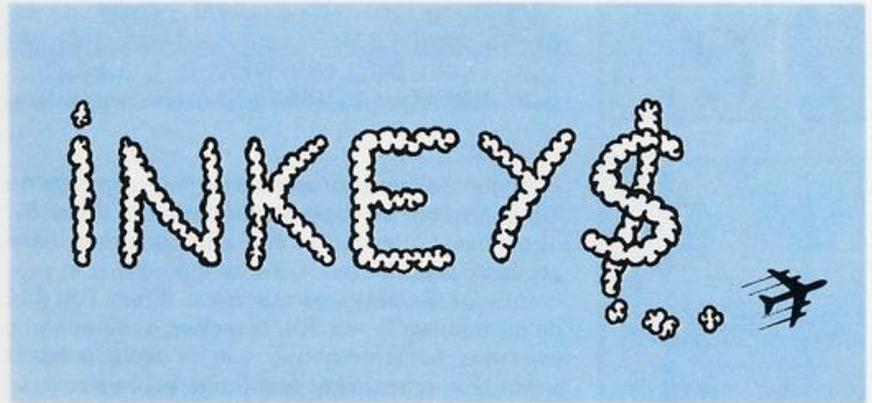
Su uso es prácticamente obligado en los MENUS, término con el cual se designan los puntos del programa en los cuales éste se detiene en espera de que el usuario seleccione una entre varias opciones. Observemos esto sobre un ejemplo práctico:



```

10 CLS
20 INVERSE 1
30 PRINT " - MENU DE OPCIONES - "
40 PRINT "'1"; INVERSE 0;" Opcion
uno"
50 PRINT "'2"; INVERSE 0;" Opcion
dos"
60 PRINT "'3"; INVERSE 0;" Opcion
tres"
70 INVERSE 0
80 IF INKEY$="1" THEN PRINT "SELEC-
CIONADA OPCION UNO": STOP
90 IF INKEY$="2" THEN PRINT "SELEC-
CIONADA OPCION DOS": STOP
100 IF INKEY$="3" THEN PRINT "SELEC-
CIONADA OPCION TRES": STOP
110 GO TO 80

```



La función INKEY\$ se hace prácticamente imprescindible en los juegos de acción.

En esta ocasión, se han combinado tres estructuras IF INKEY\$, una detrás de otra, por un sistema que se conoce como CASCADA, de forma que si ninguna de las tres se cumple, es decir, tanto si no se ha pulsado ninguna tecla, como si la tecla no se encontraba dentro del rango de las opciones, se volverá a realizar la toma de datos. Así pues, el hecho de que INKEY\$ realice la entrada de un sólo carácter, tiene la ventaja además de no necesitar la pulsación de ENTER, y por tanto, no producir la detención del programa: simplifica enormemente las tareas de depuración.

se efectúa una depuración previa de los datos, como podría ser: 80 IF INKEY\$<"1" OR INKEY\$>"3" THEN GO TO 80.

Sin embargo, cuando se utiliza INKEY\$ varias veces seguidas, cabe la posibilidad de que, si ha transcurrido un cierto tiempo desde la depuración de la entrada hasta el análisis de la misma, ésta se haya alterado, con el correspondiente error. Veamos un ejemplo.

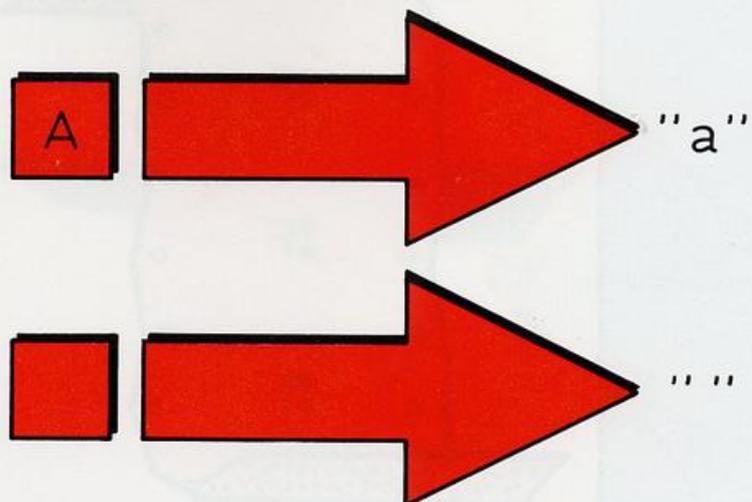
El siguiente programa, va a multiplicar por 2 un número tomado mediante INKEY\$ y, por tanto, de un sólo dígito. El primer problema será realizar una depuración para que sólo se tomen valores numéricos, y acto seguido, convertir mediante VAL el resultado en forma de cadena devuelto por INKEY\$ a número tratable por el operador de multiplicación (*).

Cuando al ejecutarse INKEY\$ no existe ninguna tecla pulsada, se devuelve como resultado la cadena vacía.



INKEY\$ se utiliza frecuentemente para la confección de menús de programa.

De hecho, sobre todo cuando el número de opciones es más grande, no se suele utilizar el método expuesto de decisión en cascada, sino que



i!

Dado que **INKEY\$** efectúa la entrada de un solo carácter, no precisa de la pulsación posterior de **ENTER** como sucede con **INPUT**.

*

El uso de **INKEY\$** es prácticamente obligado en cualquier juego de acción.

*

La pulsación simultánea de **CAPS SHIFT** y **SYMBOL SHIFT (EXTENDED)** sí que es tenida en cuenta por **INKEY\$**, devolviendo el resultado **CHR\$ 14**.

```
10 IF INKEY$ < "0" OR INKEY$ > "9" THEN
GO TO 10
20 FOR I=0 TO 499: NEXT I
30 PRINT VAL INKEY$*2
```

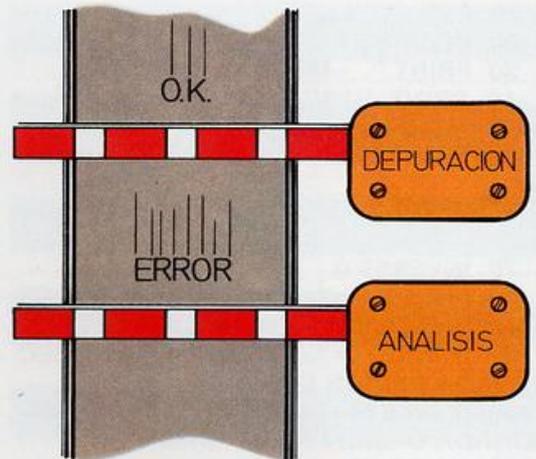
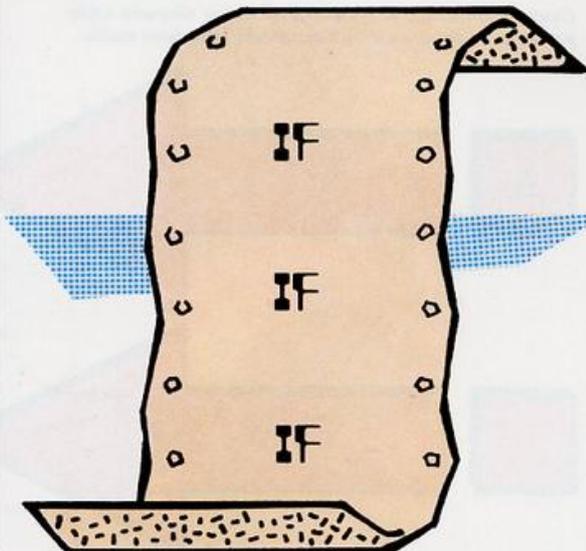
El hecho de que el programa tarde en ejecutarse algún tiempo, se debe al retardo de la línea 20, que ha sido introducido intencionadamente, para producir una diferencia de tiempo entre el momento de la depuración de datos (línea 10), y el de su análisis (línea 30). A menos que hayamos esperado pacientemente, con la tecla pulsada hasta que aparezca el resultado, el programa se detendrá con un mensaje *C Nonsense in BASIC*. ¿A qué es debido esto? ¿Acaso no ha funcionado el sistema de depuración?

En absoluto. El problema radica en que el valor de **INKEY\$** no permanece almacenado, sino que depende del momento de la ejecución de la función, y por tanto, es susceptible de cambios extraordinariamente celéricos. Así, cuando se pulsó una tecla, la línea de depuración funcionó a la perfección y filtró cualquier código que no estuviera comprendido entre cero y nueve.

No obstante, al llegar el programa a la línea 30, el valor de **INKEY\$** había pasado a ser nulo, al cesar la pulsación de la tecla, y por tanto se produjo un error cuando intentó efectuarse el **VAL** sobre una cadena vacía.

Para evitar este tipo de inconvenientes, el sistema más frecuente de uso para **INKEY\$** es en combinación con la asignación a una variable (**LET**), de forma que el resultado de la función

En las decisiones en cascada, un IF sucede a otro.



*Con **INKEY\$** existe la posibilidad de que entre el punto de depuración de entrada y el de análisis, el resultado se vea alterado.*

quede registrado, y permanezca constante en todo momento: desde la depuración hasta su análisis. Transformemos el ejemplo anterior.

```
10 LET X$=INKEY$: IF X$ < "0" OR
X$ > "9" THEN GO TO 10
20 FOR I=0 TO 499: NEXT I
30 PRINT VAL X$*2
```

Un último problema que surge con frecuencia al utilizar la función **INKEY\$** es el debido a su extraordinaria rapidez. Ejecutando el siguiente mini-programa, y pulsando cualquier tecla, nos daremos cuenta de ello inmediatamente:

```
10 CLS
20 PRINT INKEY$,
30 GO TO 20
```

Para evitar este efecto de autorrepeticón, en muchas ocasiones no deseado, utilizamos una estructura en base a dos **INKEY\$**, que facilitan la toma de datos mediante esta función, pero carácter a carácter. Veamos una aplicación práctica de esto en una nueva versión del último mini-programa:

```
10 CLS
20 IF INKEY$ <> "" THEN GO TO 20
30 PRINT INKEY$:
40 GO TO 20
```

En la línea 20 se generan los gráficos correspondientes a la A, B y C, a partir de la configuración decimal expuesta en la DATA de la línea 400. En este caso, al ser tres caracteres consecutivos los que componen el *sprite*, podemos permitirnos el «ahorro» de efectuar 24 POKEs seguidos, comenzando en la dirección de inicio dada por **USR "A"**.

Esto nos hace llegar a la conclusión de que expresiones tales como **USR "A"+8** y **USR "B"** son sinónimas o **USR "A"+16** y **USR "C"**. Efectivamente, puesto que **USR "<letra>"** no constituye más que la forma abreviada de expresar una dirección, podemos permitirnos utilizarla en la forma que nos convenga, como si de cualquier otro valor numérico se tratara.

Las líneas 30 a 70 efectúan la inicialización general del juego, es decir, ajustan los marcadores a los valores iniciales, dibujan las baterías anti-aéreas, etc...

Como podemos observar, el artífice del cambio es la línea 20, la cual actúa como filtro e impide el paso a la impresión hasta que no se ha dejado de pulsar la tecla. La aplicación más concreta de este método, se da con una doble estructura **IF INKEY\$...**, la primera de las cuales elimina el efecto de autorrepetición, y la segunda propicia la espera de la pulsación de cualquier tecla.



La forma más segura de utilizar **INKEY\$** es en combinación con la sentencia **LET**, para almacenar el resultado de la función.



INKEY\$ tiene en cuenta el modo de cursor **L** o **C**, para devolver el carácter pulsado en mayúsculas o minúsculas.



Tengamos siempre en cuenta que el resultado devuelto por **INKEY\$** es una cadena.

multánea de los dos **SHIFT**, **CAPS** y **SYMBOL**, generando el resultado **CHR\$ 14**, correspondiente al código de separador de número en el código A.S.C.I.I. del Spectrum, pero que también se utiliza para la representación de **EXTENDED MODE**.

Cabe destacar que **INKEY\$** se ve igualmente afectado por los modos **C** y **L** del cursor, de forma que el resultado de la función en modo **C**, al

```
10 IF INKEY$<="" THEN GO TO 10
20 IF INKEY$="" THEN GO TO 20
30 PRINT INKEY$
40 GO TO 10
```

La gran velocidad de ejecución de **INKEY\$** puede convertirse en ciertas ocasiones en un inconveniente.

RESULTADO DE INKEY\$

Para finalizar con este tema, matizaremos cual es el resultado que devuelve **INKEY\$**. Como era de suponer, la función no se ve afectada por todas las teclas, sino que ignora las pulsaciones de aquellas que no equivalen a ningún carácter, como es el caso de **SYMBOL SHIFT** o **CAPS SHIFT**.

Sin embargo, sí las tiene en cuenta para la composición de caracteres que las precisan, como es el caso de los símbolos que se obtienen mediante **SYMBOL SHIFT** o las mayúsculas, obtenidas pulsando simultáneamente **CAPS SHIFT**.

Así mismo, también se advierte la pulsación si-



i!

Durante la ejecución de **INKEY\$**, la pulsación de **CAPS SHIFT** junto con una tecla alfabética, permite la obtención de las mayúsculas.

*

La pulsación de **SYMBOL SHIFT** simultáneamente a una tecla alfanumérica, nos permite el acceso a los símbolos de las teclas desde la función **INKEY\$**.

*

Por menú se conoce el conjunto de opciones que en determinado momento de un programa se le presentan al usuario.

pulsar cualquier letra, será siempre la mayúscula, sin necesidad de concurrir la pulsación de **CAPS SHIFT**.

Así pues, es importante hacer notar que, como dijimos al comenzar el estudio de esta función, su resultado es el carácter pulsado en el momento de la ejecución y no la tecla, dado que en ocasiones ambas expresiones no son sinónimas. Por ejemplo, con aquellos caracteres que precisan para su obtención de la pulsación de un **SHIFT**.

COMIENZA LA ACCION

Como lo prometido es deuda, he aquí el esperado programa anunciado al comienzo de este capítulo, que aplica a un juego la función **INKEY\$**, y pone en práctica nuestros conocimientos recientemente adquiridos sobre los atributos de color y la generación de gráficos definibles.

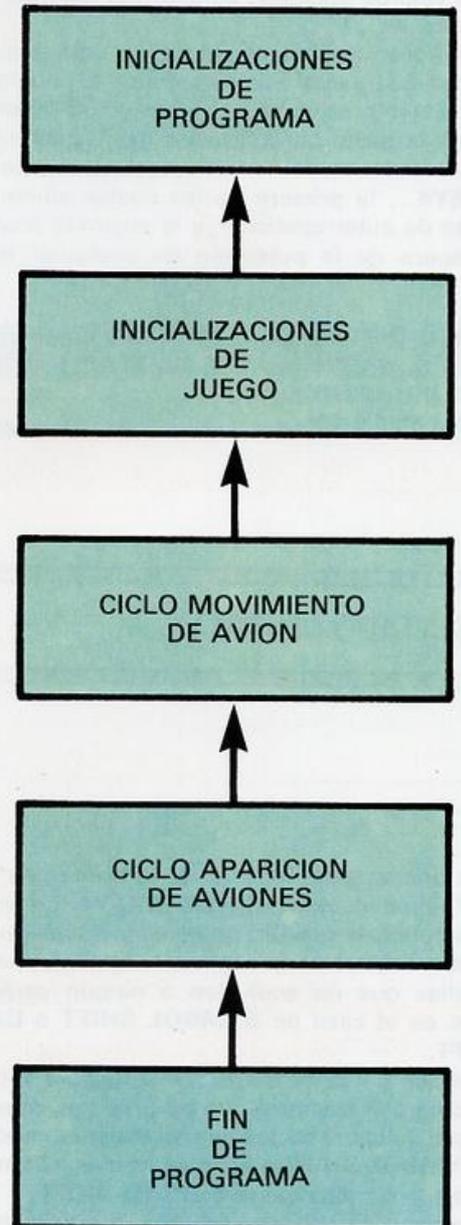
```

10 REM ANTIAEREO - J.M. LOPEZ MARTINEZ
20 FOR I=0 TO 23: READ X: POKE USR "A"
+I,X: NEXT I
30 BORDER 5: PAPER 5: LET R=0
40 CLS : PRINT AT 21,0; PAPER 6; "88888
81888888882888888888388888"
50 PRINT AT 20,5; "231"; TAB 15; "231"; TA
B 25; "231"
60 PRINT AT 0,0; BRIGHT 1; INK 1; "PUNT
OS... 0"; BRIGHT 0, BRIGHT 1; "MUNICION:
50"; BRIGHT 0
70 LET D=0: LET P=0: LET M=50
80 LET A=INT (RND*14)+2
90 FOR L=0 TO 28
100 PRINT AT A,L; INK 7; " ABC"
110 IF D THEN GO TO 150
120 LET X$=INKEY$: IF X$<"1" OR X$>"3"
THEN GO TO 230
130 LET B=10*VAL X$-4: LET D=1: LET M=M
-1: LET H=19
140 PRINT AT 0,27-LEN STR$ M; BRIGHT 1;
";M
150 LET H=H-1
160 IF H<A THEN GO TO 180
170 IF B>L AND B<L+4 THEN GO TO 260
180 PRINT AT H,B; "!"; AT H+1,B; "
190 IF H>2 THEN GO TO 240
200 LET D=0: PRINT AT H,B; "
210 IF NOT M THEN GO TO 320
220 GO TO 240
230 FOR T=0 TO 1: NEXT T
240 NEXT L
250 PRINT AT A,29; " "; GO TO 80
260 PRINT AT H+1,B; " "; AT A,L; INK 2; F
LASH 1; "BOUM"
270 FOR T=0 TO 99: NEXT T
280 LET D=0: PRINT AT A,L; "
290 LET P=P+(16-A)*(4-((B-6)/10+1))
300 PRINT AT 0,12-LEN STR$ P; BRIGHT 1;
P
310 IF M THEN GO TO 80
320 IF P<R THEN GO TO 350
    
```

```

330 PRINT AT 9,0; "HAS ESTABLECIDO UN NU
EVO RECORD!"
340 LET R=P: GO TO 360
350 PRINT AT 9,9; "EL RECORD SIGUE"
360 PRINT AT 11,16-(10+LEN STR$ R)/2; "E
N "; BRIGHT 1;R; BRIGHT 0; " PUNTOS"
370 PRINT AT 13,2; "DESEAS INTENTARLO DE
NUEVO ?"
380 LET X$=INKEY$: IF X$="S" OR X$="s"
THEN GO TO 40
390 IF X$<"N" AND X$<"n" THEN GO TO
380
400 DATA 0,192,224,240,255,159,127,0,0,
0,7,15,255,192,255,0,0,0,128,192,248,255
,248,0
    
```

La estructura general del programa antiaéreo es de una extraordinaria simplicidad.

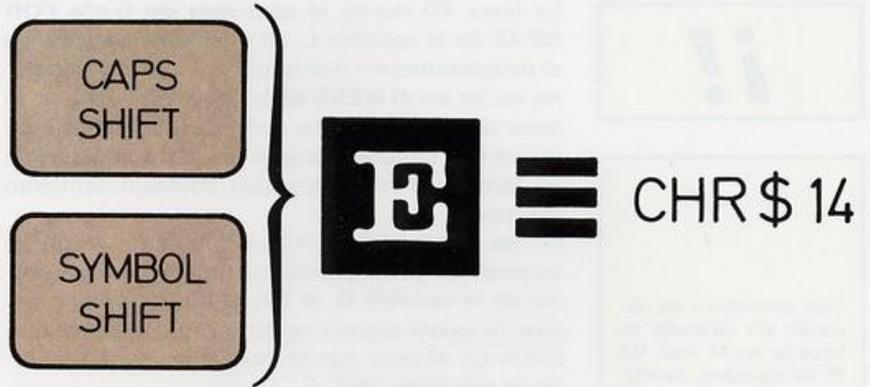




A partir de este momento, comenzamos a hacer uso del color, asignando tanto al fondo de la pantalla (**PAPER**) como al marco (**BORDER**) un color azul celeste, con el cual simular el despejado cielo, escenario de la inminente batalla.

La línea 40 incorpora un **CLS** que hace extensivo el atributo de color **PAPER** a toda la pantalla. En este caso, las sentencias de color presentes en la línea 30 y la de la 40 (**CLS**), se han separado, cosa aparentemente ilógica. Esto se debe a que 40 marca la división entre las inicializaciones de programa y las de juego.

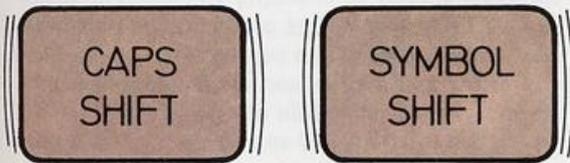
Esto quiere decir que las líneas de la 10 a la 30 sólo son ejecutadas una vez, al lanzarse por primera vez el programa. Estas son las llamadas inicializaciones de programa, y fijan valores que permanecerán inalterables hasta finalizar el mis-



Para **INKEYS** el cursor **E** (**EXTENDED**) equivale a un **CHR\$ 14**.

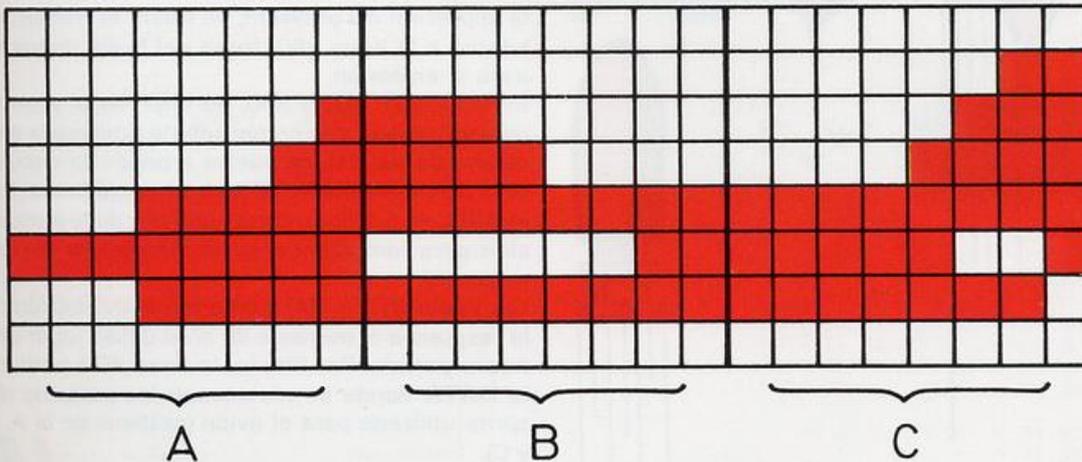


INKEY\$



La pulsación independiente de **CAPS SHIFT** y **SYMBOL SHIFT** es ignorada por **INKEYS**.

El **sprite** utilizado en el programa antiaéreo está formado por los gráficos definidos de las teclas **A**, **B** y **C**.



mo, tales como las definiciones de gráficos, los colores principales del juego (fondo y marco), y el record, almacenado en la variable **R**.

En esta zona de programa se encuentran todos los gráficos predefinidos. Así pues, los caracteres doblemente subrayados de las líneas 40 y 50 deben ser introducidos como los gráficos cambiados de las teclas afectadas; es decir, los que se obtienen por la pulsación simultánea de **CAPS SHIFT** y la tecla correspondiente en el modo **GRAPHICS** (**CAPS SHIFT + 9**).

En la línea 80 se genera de forma aleatoria la altura del avión para cada nueva pasada por la pantalla. Como es evidente, se le han marcado unos límites, de forma que no vuele tan alto como para borrar a su paso los marcadores de la línea superior, ni tan bajo que sea demasiado fácil de derribar o choque con las posiciones de los antiaéreos.

Es en este punto en el cual comienza lo que podríamos llamar ciclo principal del programa, puesto que es dentro de él en el cual discurre el juego, hasta que se termina la munición.

Entre el punto de depuración de la entrada por **INKEY\$** y su análisis, puede que se produzca una alteración del resultado de la función.

*

Para evitar posibles errores por variaciones de resultado, el mejor sistema para utilizar **INKEY\$** es en combinación con una sentencia de asignación **LET**.

i!

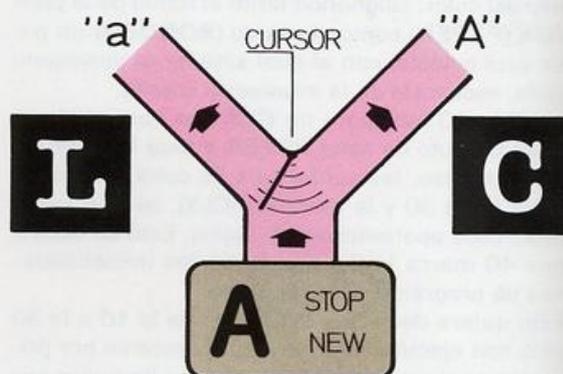
Una estructura de decisión en cascada es aquella en la cual los **IF** se suceden, produciendo bifurcaciones por distintas condiciones.

La línea 90 marca el comienzo del bucle **FOR NEXT** de la variable **L**, en el cual se comprende el desplazamiento horizontal del avión, y que tiene su fin en el **NEXT** de la línea 240. Esta es la zona de programa que más frecuentemente se ejecuta, y contiene la entrada y tratamiento de los datos, así como la rutina de desplazamiento del móvil.

En las líneas 100 y 110, se imprime el avión en su posición correspondiente y se evalúa, por medio de la variable **D**, si hay algún proyectil en el aire. Si existe alguno, no se permite disparar otro (sería un abuso), por lo cual el programa se bifurca a la línea 150.

Tengamos en cuenta a la hora de introducir el programa, que el *sprite* del avión está construido con caracteres gráficos, y por tanto, las letras **ABC** subrayadas, que aparecen en la línea 100 (impresión del avión), deben ser sustituidas por los caracteres gráficos de las teclas afectadas. En la línea 120 se aceptan caracteres del teclado por medio de la sentencia **INKEY\$**. Como los disparos se producen pulsando las teclas del 1, 2 y 3, está claro que cualquier otro valor, inclu-

Las líneas 160 a 230 del programa antiaéreo son las encargadas de comprobar si el proyectil ha hecho blanco.



*El resultado de **INKEY\$** se ve afectado por los modos **C** y **L** del cursor.*

yendo el que no se haya pulsado ninguna tecla (**X\$=""**) no es válido, bifurcando el programa al final del bucle de **L** para proseguir el desplazamiento del avión.

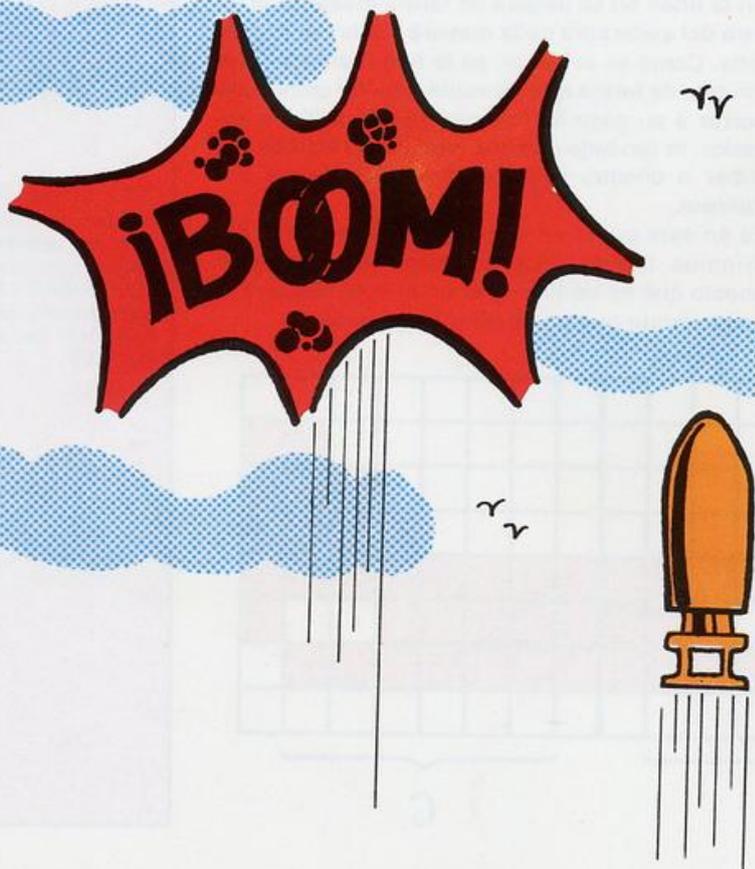
Fijémonos en que la desviación se dirige concretamente a la línea 230, que sirve de retardo al programa, empleando un bucle **FOR-NEXT** vacío, para igualar la diferente velocidad de los ciclos de programa en los cuáles no se pulsan teclas válidas, puesto que se efectúan en este caso menos comparaciones con el consiguiente incremento en la velocidad de ejecución.

En las líneas 130 a 150 se calcula la posible puntuación (**B**); en proporción a la batería que efectúa el disparo, se conecta el indicador de proyectil en el aire (**D**), se resta un proyectil, y se establece el valor inicial de desplazamiento vertical de este, actualizándose el marcador de munición.

En las líneas 160 y 230, se evalúa si ha existido colisión entre el proyectil y el avión, comparando los valores de las ordenadas y abscisas respectivas. Si no se produce la colisión, se continúa con la impresión del proyectil; de existir el choque, se bifurca a la línea 260, fuera del bucle donde se trata la explosión.

En las líneas 300 y 360, se imprime el acumulado de puntos, y se comprueba si aún queda munición; de ser así, se vuelve a poner en circulación un nuevo avión. Si se han agotado los proyectiles, se prosigue con el análisis de la puntuación, para comprobar si se ha establecido un nuevo record.

Las líneas 370 a 390 contienen la evaluación de la respuesta al mensaje de si se desea jugar una nueva partida. Por último, la línea 400 contiene la **DATA** donde se almacenan los *patterns* del *sprite* utilizado para el avión (gráficos de la **A**, **B** y **C**).



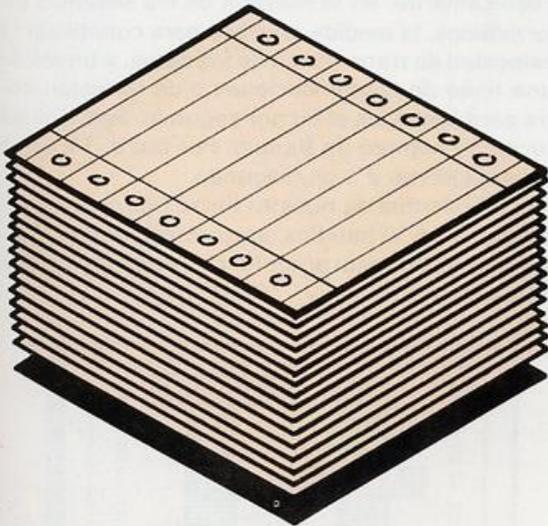
CASETE SI, CASETE NO



L almacenamiento masivo de datos ha constituido de por sí uno de los caballos de batalla más traídos y llevados entre los fabricantes de micros en los últimos años.

algunas deficiencias del sistema, pero veremos como también otras muchas virtudes lo hacen especialmente útil, incluso insustituible, en función del trabajo que deseemos realizar.

A FAVOR Y EN CONTRA



Por el módico precio de una C-60 podemos almacenar de una manera fiable unos 640 Kb. de información.

Tres son los factores primordiales que condicionan la utilidad de cualquier periférico como soporte exterior de información:

1. Tiempo de acceso a la información.
2. Tiempo de transmisión de ésta desde o hacia el ordenador.
3. Fiabilidad del proceso.

Obviamente, el mejor sistema sería aquel que consiguiera localizar la información casi instan-

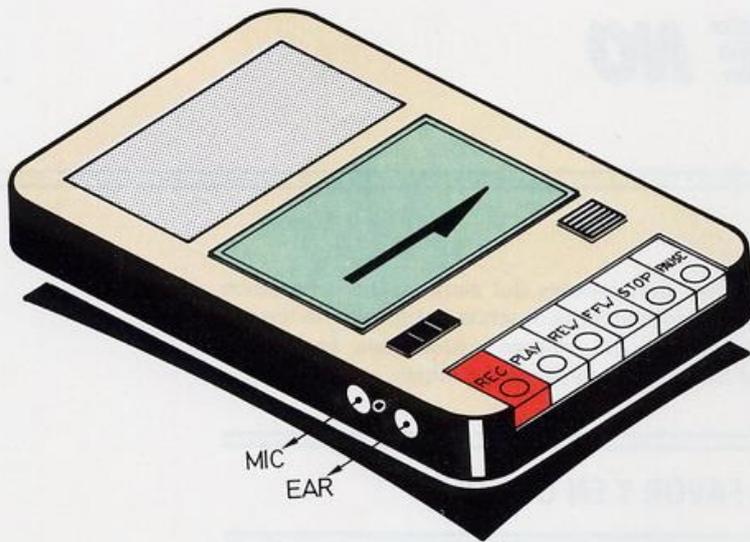
El casete es el medio de almacenamiento masivo más utilizado en los microordenadores.

No sólo por la guerra de *software* que desencadena, sino por todas aquellas cuestiones referentes a rapidez, fiabilidad y precio, que van parejas al soporte utilizado como medio de almacenamiento externo de la información. Sin duda, el más popular de todos, es el casete.

Quizás, por parte de los profesionales de la informática, el mero hecho de mencionar en su presencia la palabra casete, haga aparecer una mueca de horror o desagrado en sus rostros. Incluso un pequeño ataque de nervios puede llevar a la desesperación al técnico, que por exigencias del trabajo, necesite de acceso y transmisión de datos a elevadas velocidades, si tan solo dispone de un casete de audio convencional para efectuar su labor.

Pero los usuarios del Spectrum, al menos en una etapa inicial, ponemos mucha más confianza en las posibilidades que como medio de acopio masivo de datos y programas nos puede proporcionar el casete. No obstante, hemos de reconocer





Los pequeños casetes del tipo «periodista» suelen dar muy buenos resultados con un bajo precio.

táneamente, enviarla o recibirla en el menor tiempo posible, y además, no dejara lugar a errores de transmisión (máxima fiabilidad).

Desgraciadamente para nosotros, disponer de un equipo que conjugue óptimamente las tres posibilidades, conduce directamente a un cuarto factor, tan importante como los tres anteriores: el precio. Este será tanto más elevado, cuanto más aumenten la velocidad y seguridad en los procesos de transferencia de datos que involucren a nuestro periférico encargado de gestionar el trasvase de la información.

Precisamente el precio es una de las mayores virtudes de los casetes. Por un lado, no necesitaremos un modernísimo equipo de alta fidelidad para poder usarlo con nuestro Spectrum. Bastará una pequeña grabadora portátil, a la cual exigiremos un mínimo de cualidades que comentaremos más adelante. En la actualidad, por menos de diez mil pesetas, pueden conseguirse en el mercado aparatos que cumplan a la perfección su cometido. Por otra parte, el medio utilizado como soporte de la información, lo que popularmente se conoce como cinta casete, es con diferencia el más barato entre los utilizados para el almacenamiento masivo de datos. Baste decir como ejemplo, que una cinta C-60, de una hora de duración (treinta minutos por cada cara), con un precio medio en torno a las doscientas pesetas, es capaz de almacenar del orden de 640 Kbytes.



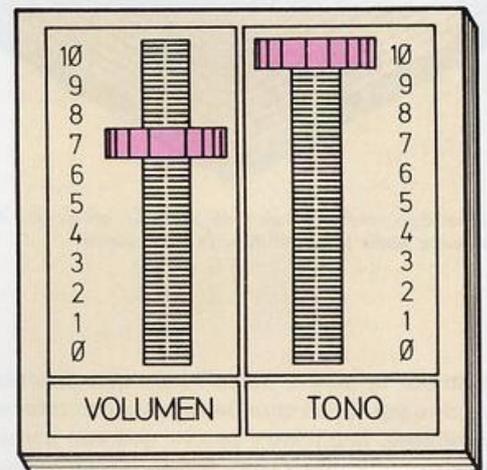
Las pilas suelen gastar malas pasadas en el momento más inoportuno; conviene que nuestro casete disponga de un sistema de alimentación por red.

VELOCIDAD Y FIABILIDAD

Muchos de los usuarios se quejan de la extrema lentitud, cuando se trata de grabar o recuperar programas almacenados en cinta. Bien, es cierto; y además, esos tiempos de espera pueden llegar a exasperar al más paciente. Estudiemos algo más a fondo este problema.

Técnicamente, en la mayoría de los sistemas informáticos, la medida utilizada para cuantificar la velocidad de transmisión de los datos, a través de una línea de comunicaciones o de conexión entre periféricos, es el bit por segundo. Esta unidad recibe el nombre de Baudio. Por tanto, 1 baudio es equivalente a 1 bit/segundo.

Los fabricantes de nuestro micro fijaron esta velocidad a 1500 baudios, aproximadamente. Y alguien seguramente preguntará: ¿y por qué no una más elevada?



Si el casete no dispone de ajustes automáticos de volumen y tono, es conveniente situar el primero a tres cuartos de la escala, y el segundo al máximo de agudos.

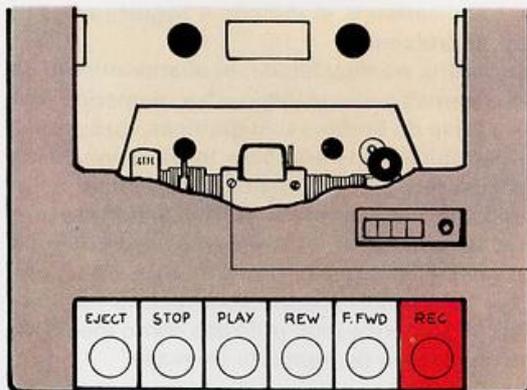
La respuesta es muy sencilla: es fiable. Es decir, asegura que el ordenador «no se hará un lío» al interpretar la información que recibe desde la grabadora, ni que la cinta magnética llegue a saturarse, de manera que los datos allí almacenados resulten irreconocibles, para el Spectrum, durante el proceso de carga.

No obstante, las rutinas que gestionan todo lo relacionado con la grabación y carga de datos en casete, están albergadas en la R.O.M., es decir,

el control del proceso se realiza por *software*. Desde luego, el contenido de la memoria de sólo lectura (R.O.M.), como sabemos, es inalterable, a menos que nos empeñemos, por medios más o menos violentos, y nada aconsejables, en tratar de modificarla.

Obrando con cierta habilidad, y utilizando técnicas en absoluto perjudiciales para la integridad física de la R.O.M. del Sistema, veremos en un próximo capítulo como la velocidad de transmisión puede ser elevada a 2000, 2500, 3000 baudios... e incluso más. O podremos disminuirla, con el sano objetivo de obtener copias de seguridad, con una calidad elevada.

Seguirá habiendo quien piense que el casete es lento, comparado con otros periféricos empleados en el almacenamiento masivo de información, pero quedará demostrado que no tanto como la mala prensa le atribuye.



TORNILLO REGULADOR

Un mal alineamiento de la cabeza de lectura/escritura (azimut) puede ser la causa de problemas en la lectura de programas grabados con otros casetes o adquiridos por canales comerciales.



ACCESO EN CASETE

Cuestión muy diferente es la relacionada con el acceso a un determinado programa o bloque de datos contenido dentro de una cinta. No queda otro remedio que realizarlo de forma secuencial, avanzando y retrocediendo la cinta, actuando sobre las teclas adecuadas, hasta localizar el fragmento deseado. Todo ello contribuye a elevar el tiempo de acceso, sobre todo si se trata de cintas de larga duración.

En la actualidad, aparecen en el mercado algunos casetes especiales que llevan incorporado un sistema de búsqueda rápida de programas, lo cual supone una considerable ventaja, si tenemos en cuenta que lo normal es tener almacenados varios bloques de información dentro de la misma cinta.

Es precisamente este factor el que los detractores de los casetes argumentan, no exentos de razón, como «falta de operatividad». Consideremos, por ejemplo, un fichero en el cual tuviéramos almacenados el nombre de nuestros amigos y sus respectivos números de teléfono. Si alguna de nuestras amistades cambia de número, no tendremos más remedio que extraer de la cinta el fichero completo, modificar en la memoria el contenido de la variable que conservaba el número antiguo, y volver a grabar en cinta el nuevo fichero.

Por tanto, la posibilidad de disponer de ficheros de acceso directo, los cuales permiten la modificación o lectura de un dato específico, sin nece-

sidad de leer el archivo completo, está vedada si el soporte utilizado es la cinta magnética.

La facilidad de manejo de la grabadora es otra de las razones por las cuales son tan populares los sistemas a casete, dentro del campo de los microordenadores. Aunque no debemos olvidar que las operaciones a realizar en el equipo para su puesta en funcionamiento, tanto para carga, grabación o búsqueda de programas, deben ejecutarse manualmente, mientras que en otros sistemas, como el microdrive o la unidad de disco, es automática.

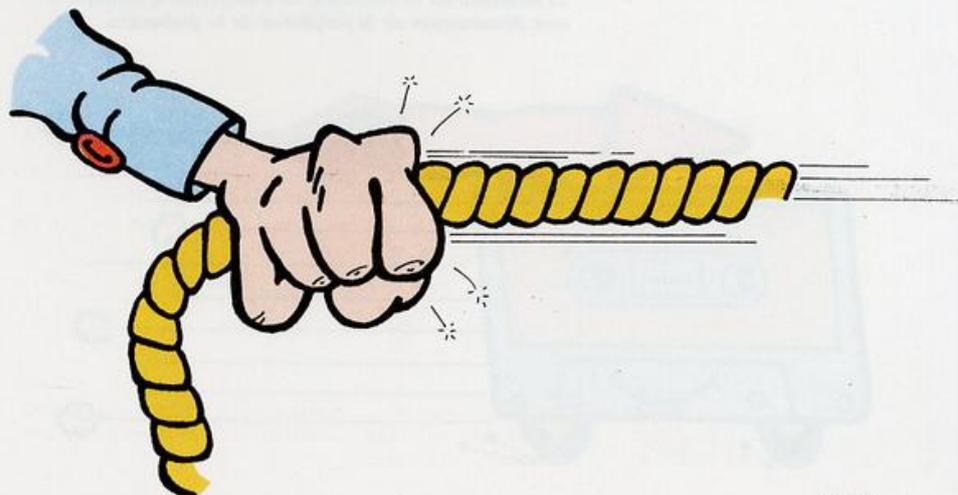
Muchos de los usuarios se quejan de los problemas que surgen al tratar de cargar un programa almacenado en una cinta, grabada en distinto equipo del propio. Normalmente, son achacables al deficiente ajuste de la cabeza de lectura/escritura. Pero más adelante veremos como esto no es óbice para el perfecto funcionamiento del ca-

Las rutinas que gestionan todo lo relacionado con la grabación y la carga de datos en casete, están albergadas en la R.O.M.; es decir, el control de estos procesos se realiza por el *firmware*.



En la actualidad aparecen en el mercado algunos casetes especiales, que incorporan sistemas de búsqueda automática de programas.

El mecanismo de arrastre de la grabadora es muy importante para la lectura/escritura de programas.



i!

Tres son los factores primordiales, que condicionan la utilidad de cualquier periférico como soporte exterior de información:

1. Tiempo de acceso a la información.
2. Tiempo de transmisión de ésta desde o hacia el ordenador.
3. Fiabilidad del proceso.

*

El precio es una de las mayores virtudes de los casetes. No necesitaremos un modernísimo equipo de alta fidelidad, bastará una pequeña grabadora portátil.

sete, e indicaremos el método a seguir para solventar el problema.

En un futuro, no muy lejano, el abaratamiento de otros sistemas como el disco o las memorias masivas a base de burbujas magnéticas, que permiten una rápida transferencia y localización de los datos, desplazarán al casete, relegándole a un segundo término, donde su cometido no será otro que el de conservar copias de seguridad de los programas y ficheros de uso corriente. Hasta entonces, la relación precio-capacidad, lo convierten en el periférico más utilizado como medio de almacenamiento de memoria en masa.

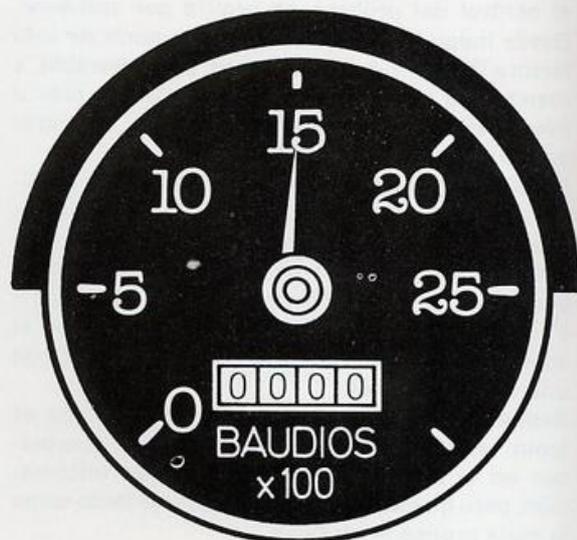
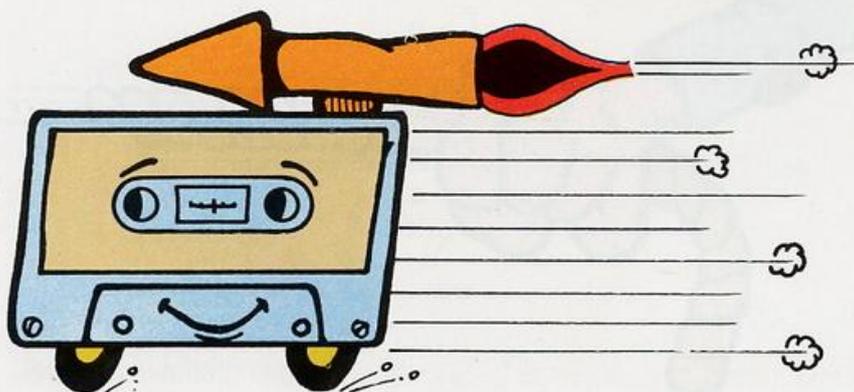
UNA GRABADORA IDEAL

Los enemigos acérrimos del uso del casete como soporte de información, basan sus quejas en los excesivos problemas y elevado porcentaje de errores que pueden producirse durante las labores de lectura/escritura.

En efecto, estos son los momentos críticos, pero la elección adecuada, tanto de la cinta como de la grabadora, puede disminuir el tanto por ciento de error a límites bajísimos.

La idea de conectar nuestro Spectrum a un modernísimo equipo de alta fidelidad, debe ser desestimada. No sólo por problemas de espacio, sino también porque el elevado número de mecanismos destinados a filtrar la señal, atenuarla, ecualizarla, disminuir el nivel de ruido o seleccionar las frecuencias adecuadas para la escu-

El aumento en la velocidad de transferencia conduce a una disminución de la fiabilidad de la grabación.



No cabe duda de que la velocidad de transferencia del casete deja bastante que desear.

cha, tienden a complicar en exceso el manejo. Y todo ello, sin contar con el factor precio, lógicamente más elevado en estos equipos.

Los pequeños casetes portátiles, ya sea del tipo utilizado por los periodistas o cualquier otro modelo, suelen ofrecer las suficientes prestaciones para trabajar con nuestro micro. Dentro de éstos, la elección debería ir encaminada hacia uno mono, frente al estéreo. Si bien los últimos ofrecen mejores resultados cuando se trata de reproducir música, la utilización de dos pistas durante el proceso de grabación (grabación estéreo), tiende a provocar problemas de reproducción al menor desajuste de los cabezales de lectura/escritura.

Además del botón PLAY, empleado para la lectura, y del RECORD o REC, que pulsado junto con el anterior, pone al aparato en situación de escritura, serán necesarios como mínimo otros tres pulsadores. Uno de STOP, para detener la grabadora, y otros dos para facilitar el avance (F-FWD, *Fast ForWarD*) y rebobinado (RWD, *ReWinD*) rápido de la cinta. Algunos modelos, permiten el uso conjunto de PLAY+FFWD y PLAY+RWD, con el objeto de controlar mediante el altavoz o los auriculares, la diferencia de sonido entre las zonas grabadas y en blanco, y así detectar el posible comienzo de un programa.

La tecla de pausa no es del todo necesaria, aunque sí muy útil. Permite detener la marcha de la grabadora durante el trabajo de lectura/escritura, sin necesidad de estar constantemente parando y volviendo a poner en marcha el aparato con el uso de PLAY y STOP. El control de tono también puede ser accesorio, y caso de tenerlo, debemos situarlo hacia el máximo de agudos.



Resulta imprescindible un sistema de ajuste de volumen durante las operaciones de lectura. Desgraciadamente, no todas las cassetes están grabadas al mismo volumen, y será preciso actuar sobre este control para ajustar el adecuado (normalmente, hacia los tres cuartos del máximo). Por lo general, las grabadoras portátiles incorporan control automático del nivel de grabación, que resulta normalmente adecuado a las exigencias de nuestro Spectrum. Actualmente, los denominados «casetes especiales para ordenador», suelen incorporar un sistema automático de volumen, tanto para la lectura como para la grabación.



Los archivos de acceso directo están vedados al casete.

El cuentavuelvas de cinta constituye una inestimable ayuda a la hora de buscar con mayor rapidez un programa determinado. Conservar las cintas ordenadas, indicando en cada una de ellas los programas que contiene, junto con los datos referentes a longitud, dirección de comienzo (ver programa INDEX) y número de vuelta en el que está ubicado, nos ahorrará innecesarias pérdidas de tiempo al tratar de localizar un programa. El uso de pilas en grabadoras portátiles está generalizado. Pero es muy importante que el aparato disponga de una salida para poder conectarlo directamente a la red, a través de una pequeña fuente de alimentación. La experiencia demuestra que las pilas tienen la mala costumbre de gastarse en el momento más inoportuno, ocasionando irregularidades en el desplazamiento de la cinta, y como consecuencia, problemas en la transmisión de los datos.

La salida EAR y la entrada MIC deben tener el mismo diámetro (3,5 mm), que las clavijas de los cables suministrados con el Spectrum. Algunos aparatos llevan una tercera salida, denominada REMOTE o REM, utilizada para controlar desde el ordenador el motor del casete, pero que con el Spectrum carece de utilidad.

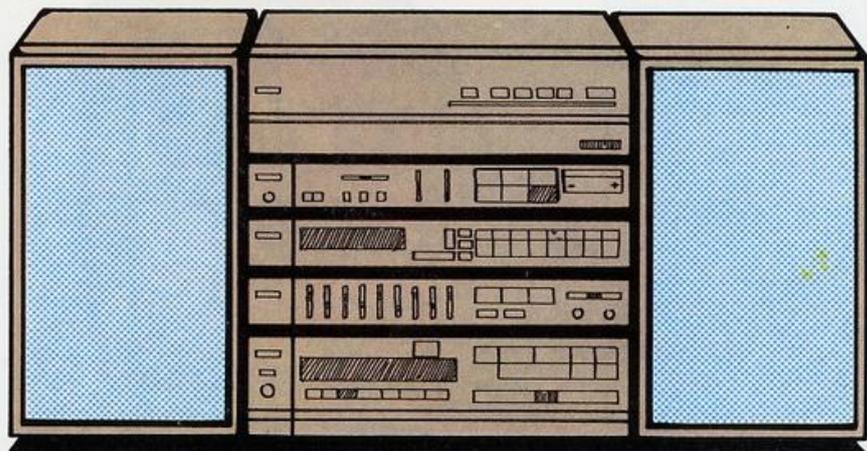
El sistema de arrastre debe ser de calidad. De otra manera, inevitablemente tendremos problemas desde el primer momento. La velocidad de desplazamiento de la cinta está normalizada a 4,76 centímetros por segundo. Por ello, lo más recomendable es adquirir un equipo de algún fabricante de contrastada calidad, y no dejarse engañar por la afirmación: «Cuanto peor sea el casete, mejor cargará el Spectrum».

Los casetes de nueva aparición, que los fabricantes denominan especiales para ordenador, habitualmente no son otra cosa que aparatos normales dotados de volumen constante para lectura y escritura, y un dispositivo que permite mantener simultáneamente conectadas las clavijas EAR y MIC. Tendremos que considerar si merece la pena pagar bastante más que por un equipo normal.

Sobre la cabeza de lectura/escritura, algunos casetes poseen un pequeño orificio, bajo el cual se encuentra un tornillo, destinado al ajuste de la inclinación de la cabeza. Esta debe quedar perpendicular a la cinta, y es asombrosa la facilidad con que se desajusta, dando lugar a problemas durante la carga. Con la grabadora en posición PLAY, y utilizando una cinta de las que contienen información para el Spectrum, podemos girar lentamente el tornillo, mediante un destornillador adecuado, hasta escuchar el sonido lo más estridente y agudo posible.

Esta será la posición de ajuste adecuada, aunque si seguimos teniendo problemas por este motivo, lo mejor es acudir a un servicio técnico especializado. A partir de ese momento, la grabadora comenzará a funcionar mejor; pero, seguramente, los programas contenidos en otras cintas grabadas anteriormente, con las cabezas desajustadas, nos den algún problema a la hora de intentar recuperarlos. 

La idea de conectar nuestro Spectrum a un modernísimo equipo de alta fidelidad debe ser desestimada.



i!

Una cinta de una hora de duración es capaz de almacenar del orden de 640 Kb:

*

La medida utilizada para cuantificar la velocidad de transmisión de los datos es el Baudío, y equivale a un bit por segundo. La velocidad media de transmisión del Spectrum son 1500 Baudios.

*

Utilizando técnicas en absoluto perjudiciales para la R.O.M. del Sistema, podemos alterar la velocidad de transmisión.

EL PROFESOR

i!

Cada uno de los sumandos que compongan la operación de adición no ha de exceder de diecinueve dígitos.

*

Una vez introducidas todas y cada una de las líneas de instrucción del programa, podremos grabarlo utilizando el siguiente comando: **SAVE "PROFESOR"**. Si optásemos por la grabación con autoejecución, teclearíamos la instrucción **SAVE "PROFESOR" LINE 10**.

*

Los programas educativos deben encontrarse especialmente protegidos contra posibles circunstancias de error.



OS ordenadores ayudan al ser humano en multitud de campos, tales como el científico, comercial, estadístico, etc... En nuestro caso, los microordenadores, donde manifiestan una particular habilidad es en la enseñanza de las tareas automáticas, fundamentalmente a los más pequeños.

Son muchos los países que han adoptado este método de enseñanza: Japón, Estados Unidos, Inglaterra. La mente abierta de los jóvenes encuentra en el ordenador un amigo que les ayuda y aconseja en sus tareas. Además, y puesto que irremisiblemente estas máquinas «inteligentes» serán, con toda certeza, parte importante de su futuro, no está de más que desde muy temprana edad se acostumbren y familiaricen con ellas, y comprendan que los ordenadores no son más que aparatos inútiles si no existe un humano que los maneje.

La programación orientada a la enseñanza es sumamente sencilla, aunque no exenta de alguna que otra complicación mínima. En nuestro caso, hemos realizado un pequeño programa, que sirve como botón de muestra de la inmensa cantidad de aplicaciones desarrolladas en este área.

Gracias a este programa, cambiamos la clásica tiza por el teclado del ordenador.



EL PROGRAMA

Nuestro programa se ocupa de un simplísimo problema aritmético: la suma. Este está limitado por el número de sumandos y la longitud de cada uno de ellos. La cantidad máxima de sumandos que admite el programa es diez, y la longitud extrema de cada uno, no ha de exceder de diecinueve dígitos.

El listado de este programa se podía haber reducido a unas pocas líneas, pero la gran cantidad de mensajes explicativos que se han incluido, con el fin de entablar un diálogo eficaz con el usuario, hacen que la extensión del programa sea algo más acentuada. Cuanto menor es la edad del usuario, mayores deben de ser las precauciones que tome el programador para la correcta asimilación y comprensión de los conceptos que utiliza el programa.

Los programadores debemos tener siempre en cuenta, que un programa es tanto mejor, cuanto menos precise del conocimiento informático del usuario. En este sentido, los programas destinados a los jóvenes, más que ninguno, deben contemplar todas las posibles circunstancias de error que puedan concurrir, de forma que en ningún momento el joven usuario se vea desprotegido o impotente ante la máquina.

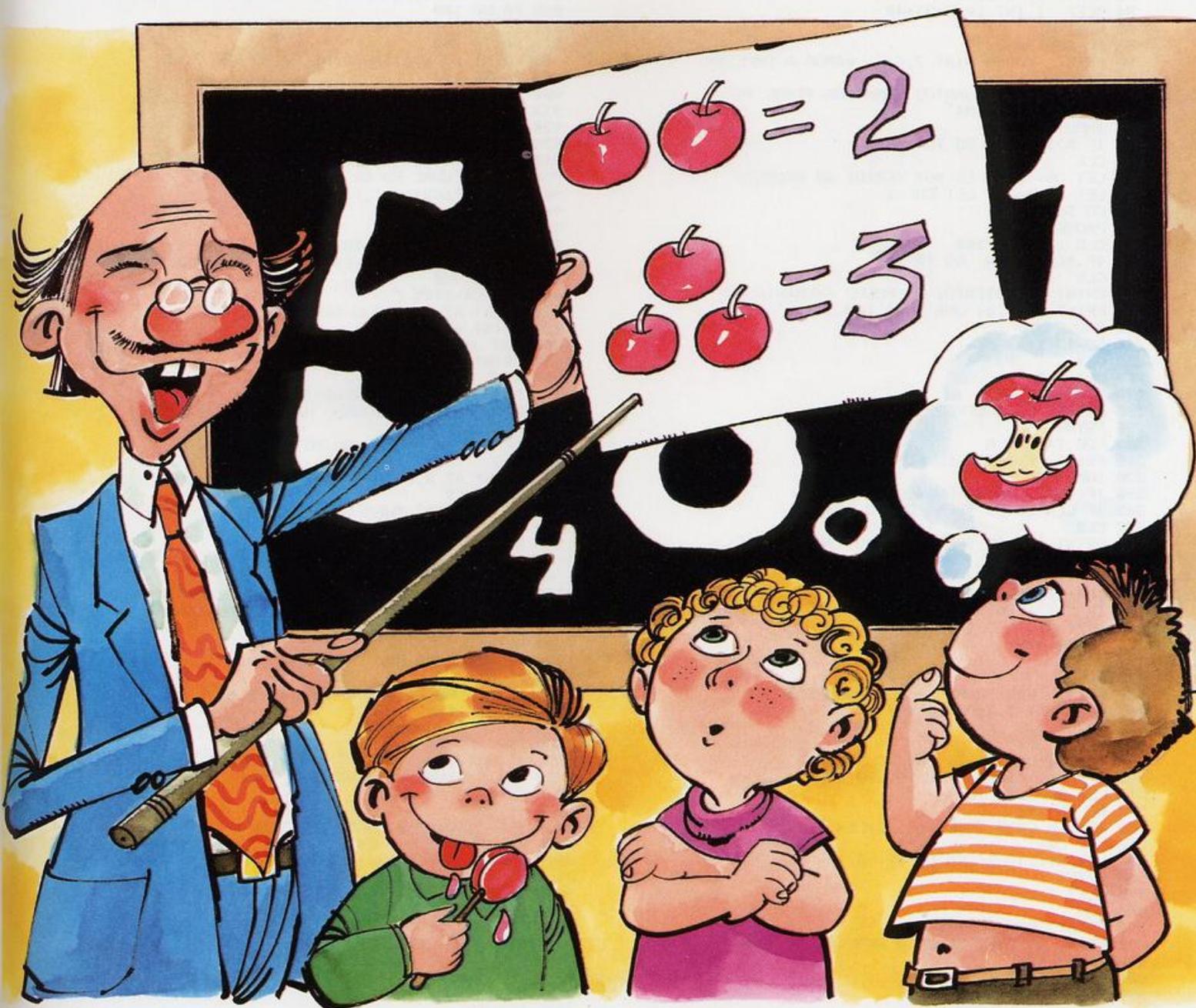
Así mismo, es conveniente que el ordenador entable un diálogo lo más ágil posible con el estudiante, de forma que éste llegue a considerarlo más como un compañero o un amigo mayor, que como una simple máquina. Este tipo de relación usuario-ordenador, se conoce como método CONVERSACIONAL, y debe de estar presente en todos los programas educativos como el que hoy presentamos, auxiliando punto por punto al destinatario del programa.

De no cumplirse estas normas, lo más seguro es que todos nuestros esfuerzos por crear un buen programa educativo resulten infructuosos, aunque hayamos empleado una gran cantidad de tiempo y conocimientos en el componente técnico del mismo.

Como es habitual, para la grabación del programa utilizaremos el comando **SAVE**, con la forma **SAVE "PROFESOR"** o bien **SAVE "PROFESOR" LINE 10**, si deseamos que el programa se autoejecute nada más cargarlo.

Para la introducción del listado debemos tener en

cuenta que las palabras **INV** y **TRUE** subrayadas y entre corchetes, deben ser sustituidas, respectivamente, por los caracteres **INVERSE VIDEO (CAPS SHIFT + 4)** y **TRUE VIDEO (CAPS SHIFT + 3)**.



PROGRAMA

```

1 REM *****
2 REM * J.M.MAYORAL SERRANO *
3 REM *****
4 REM * PROFESOR 1985 *
5 REM *****
10 PAPER 1: INK 9: POKE 23658,8
20 BORDER 1: CLS
21 LET PAP=6: LET K=9
22 LET FL=0
23 LET FILA=12: LET COL=0
30 LET Q$="HOLA! SOY TU AYUDANTE DE SUMAS": GO SUB
3000
31 PAUSE 50
50 PRINT AT 14,5; PAPER 2; QUIEN ERES TU ?
60 INPUT A$
70 CLS
71 LET COL=3
80 LET Q$=" PERFECTO "+A$+ "
81 LET PAP=1: LET FL=1
82 GO SUB 3000
83 FOR N=1 TO 30
84 BEEP .1,INT (RND*3)+40
85 NEXT N
86 GO SUB 3050
90 PRINT PAPER 5;AT 2,6; VAMOS A EMPEZAR
100 PRINT
110 PRINT "DIME CUANTOS SUMANDOS TIENE TU"
130 PRINT "PROBLEMA"
140 INPUT A
150 IF A>1 THEN GO TO 190
160 CLS
170 LET Q$="ESTO ES MUY SERIO: NO BROMEES"
171 LET FILA=20: LET COL=1
172 GO SUB 3000
175 PAUSE 50
180 CLS : GO TO 100
190 IF A<11 THEN GO TO 250
200 CLS
210 PRINT "LO SIENTO, NO PUEDO AYUDARTE EN"
220 PRINT AT 2,0;"UNA SUMA TAN LARGA"
230 PAUSE 250
240 GO TO 1110
250 CLS
260 LET B=0
270 DIM B$(A,20)
280 PRINT "DE ACUERDO ";A$
290 PRINT
300 FOR I=1 TO A
310 PRINT "ESCRIBE EL SUMANDO ";I
320 INPUT C$
330 IF C$="" THEN GO TO 320
340 IF LEN C$<20 THEN GO TO 390
350 CLS
360 PRINT "NO SE SUMAR CIFRAS TAN LARGAS"
370 PAUSE 200
380 GO TO 1110
390 FOR J=1 TO LEN C$
400 IF C$(J)<"0" OR C$(J)>"9" THEN GO TO 440
410 NEXT J
420 GO TO 490
430 PRINT
440 CLS
450 PRINT "SIN TRAMPAS: SOLO NUMEROS"
460 PRINT AT 3,0;"OTRA VEZ"
470 PRINT
480 GO TO 310
490 IF LEN C$=1 THEN GO TO 530
500 IF C$(1)<>"0" THEN GO TO 530
510 LET C$=C$(2 TO )
520 GO TO 490
530 IF LEN C$>B THEN LET B=LEN C$
540 LET C$=" "+C$
550 LET B$(I)=C$(LEN C$-19 TO )
560 PRINT
570 NEXT I
580 CLS
590 PRINT "BUENO ";A$
600 PRINT AT 2,0; VAMOS A EMPEZAR LA SUMA
610 PAUSE 150
620 CLS
630 FOR I=1 TO A
640 PRINT AT I+8-A/2,15-B/2;B$(I,20-B TO )
650 NEXT I
660 PRINT TAB 16-B/2;
670 FOR I=1 TO B
680 PRINT "-";
690 NEXT I
700 LET C=0
710 LET D=17
720 FOR I=B TO 2 STEP -1
730 LET D=15-B/2+1
740 PRINT PAPER 6;AT 10+A/2,D;"?"
750 LET C$=INKEY$
760 IF C$>"0" AND C$<="9" THEN GO TO 800
770 PRINT AT 10+A/2,D;" "
780 LET C$=INKEY$
790 IF C$<"0" OR C$>"9" THEN GO TO 740
800 PRINT AT 10+A/2,D;C$
810 GO SUB 1270
820 LET F=E-10*INT (E/10)
830 IF VAL C$<>F THEN GO TO 880
840 PRINT AT 0,0;"MUY BIEN ";A$;" SIGUE"
850 PAUSE 100
860 LET C=INT (E/10)
870 GO TO 900
880 PRINT AT 0,0;"NO ";A$;" NO SON ";C$
890 PAUSE 100
900 PAUSE 100
910 PRINT AT 0,0;"
920 IF VAL C$<>F THEN GO TO 740
930 NEXT I
940 PRINT AT 0,0;"VENGA ";A$;" YA ACABAMOS"
950 PRINT "CUAL ES EL ULTIMO NUMERO?"
960 INPUT "<ENTER>";F
961 LET K$=INKEY$
970 GO SUB 1270
980 IF E=F THEN GO TO 1010
990 PRINT AT 0,0;"NO ES ESO. PRUEBA OTRA VEZ"
1000 GO TO 960
1010 LET C$=STR$ F
1020 PRINT AT 10+A/2,D-LEN C$;C$
1030 PRINT AT 0,0;
1040 FOR J=0 TO 56
1050 PRINT " ";
1060 NEXT J
1070 PRINT AT 0,0;"FANTASTICO ";A$
1080 PRINT AT 2,0;"CUANDO HAYAS COPIADO PULSA ""S""
1090 LET C$=INKEY$
1100 IF C$<>"S" THEN GO TO 1090
1110 CLS
1120 PRINT AT 0,0;"PROBAMOS CON OTRA SUMA?"
1130 INPUT C$
1140 IF C$<>"SI" THEN GO TO 1170
1150 CLS
1160 GO TO 70
1170 IF C$<>"NO" THEN GO TO 1220
1180 CLS
1190 PRINT AT 9,9-LEN A$/2;"HASTA OTRA ";A$
1200 PRINT AT 11,4;"YA PUEDES DESCONECTARME"
1210 GO TO 10000
1220 PRINT
1230 PRINT "COMO QUE """;C$;"""
1240 PRINT
1250 PRINT "NO ENTIENDO ESO. DIME SI O NO"
1260 GO TO 1130
1270 LET E=C
1280 FOR J=1 TO A
1290 IF B$(J,20-B+I)=" " THEN LET B$(J,20-B+I)="0"
1300 LET E=E+VAL B$(J,20-B+I)
1310 NEXT J
1320 RETURN
3000 REM [INV.]$BR.ESCRITURA[TRUE]
3010 FOR F=1 TO LEN Q$
3020 PRINT PAPER PAP; INK K; FLASH FL;AT FILA,COL+F;
Q$(F)
3025 BEEP .01,INT (RND*10)
3030 NEXT F
3040 RETURN
3050 REM [INV.]$BR.BORRADO ESCRITURA[TRUE]
3060 FOR F=1 TO LEN Q$
3070 PRINT PAPER 1; FLASH 0;AT FILA,COL+F;" "
3080 NEXT F
3090 RETURN

```