

MIL CARAS

NOTA PARA LOS PADRES

Cualquier niño a partir de los tres años, puede disfrutar de este simpático programa.

Este es un perfecto juego para introducir al niño en el mundo de los microordenadores, y proporciona una forma divertida de aprender a manejarlos.

Los niños pueden crear una gran variedad de caras que después pueden animar (les pueden hacer llorar, sonreír, guiñar un ojo...)

Cuando los niños empiezan a pulsar las teclas para animar la cara, están dando instrucciones al ordenador, y utilizando a la vez una forma fácil de programar.

En MIL CARAS hay incluso un divertido juego de memoria. Este juego consiste en que el ordenador hace mover la cara creada con una particular serie de gestos y el niño tiene que pulsar las teclas adecuadas para repetir exactamente la misma secuencia. Este juego ayuda en el desarrollo de la memoria y concentración del niño.

Tanto si el niño está creando una cara o jugando con el juego de memoria, se familiariza con conceptos fundamentales del ordenador, tales como MENUS, CURSORES, la tecla RETURN, la barra espaciadora, programas simples y gráficos.

Este juego proporciona interminables horas de diversión y entretenimiento, a la vez que le da confianza al niño en el uso del microordenador

COMO EMPEZAR

COMMODORE 64:

Desconectar el ordenador.

Colocar la cinta en la lectora del cassette.

Conectar el ordenador.

Pulsa la tecla REWIND de la lectora de cassette.

Pulsa la tecla STOP.

Escribe LOAD Pulsa la tecla RETURN.

Pulsa el botón PLAY de la lectora.

El programa se cargará al cabo de un momento apareciendo la máscara principal.

ZX SPECTRUM 48 K:

Coloca la cinta dentro de la lectora de cassette.

Pulsa la tecla REWIND.

Pulsa la tecla STOP.

Pulsa la tecla LOAD del microordenador.

Mantén apretado «SYMBOL SHIFT» mientras pulsas la tecla «PRINT» dos veces.

Pulsa ENTER y aprieta la tecla PLAY de la lectora de cassette. El programa tardará un cierto tiempo en cargar.

NOTA: La barra espaciadora y la tecla RETURN corresponden al COMMODORE 64. Para el ZX SPECTRUM, en su lugar deberás pulsar las teclas SPACE y ENTER respectivamente.

TRES FORMAS DE JUGAR



Cada vez que juegues con MIL CARAS, dispones de las siguientes opciones:

PULSAR 1 Para crear una cara.

PULSAR 2 para programarla y darle movimiento.

PULSAR 3 para el juego de memoria.

PARA CREAR UNA CARA

Pulsar 1 para crear una cara.

En la pantalla verás una lista de cosas para elegir (nariz, boca, ojos, orejas y pelo). A esta lista se la conoce como MENU, en el mundo de la informática.

Pulsa la barra espaciadora para seleccionar un rasgo y pulsa la tecla RETURN seguidamente. Si eliges una boca, verás que en la pantalla aparece otro menú con diferentes tipos de labios. Pulsa la barra espaciadora para mover la flecha que señala «cuál puedes» poner en tu cara. Seguidamente pulsa la tecla RETURN. Verás cómo la boca elegida aparece en la cara.

De esta forma puedes continuar seleccionando rasgos hasta que completes tu cara.

Para cambiar una cara, selecciona simplemente un rasgo y éste sustituirá al que tenía anteriormente.

PARA ANIMAR LA CARA

Pulsa 2 para animar la cara que has creado. Una vez terminada la cara puedes hacer que ésta se enfade, sonría, lllore, mueva las orejas y haga burlas.

Pulsa una de las siguientes letras y la cara te responderá inmediatamente.

E Enfado

G Guiño

S Sonrisa

L Llanto

B Burla

O Mover las orejas

— Pausa

Puedes también escribir programas sencillos (secuencias de órdenes para ser ejecutadas por el ordenador) y ver cómo realiza esta secuencia el microordenador. Para ello has de pulsar la barra espaciadora y una vez apretada aparecerá un espacio para los programas. Escribe en este espacio las letras que hemos visto antes en el orden que quieras. Pulsa a continuación la tecla RETURN y mira la cara cómo se mueve. Por ejemplo si escribes EGSB en el espacio anterior, la cara hará: enfado, guiño, sonrisa, pausa y burla.

Cuando hayan desaparecido las letras del espacio para programar, puedes escribir otro programa.

PARA JUGAR

Pulsa 3 para jugar al juego de memoria.

Con la cara que hayas completado también puedes jugar con un divertido e interesante juego.

El ordenador animará la cara y tú habrás de recordar el orden en que han aparecido los gestos, escribiéndolo en el espacio de los programas. Para ello usarás las teclas que hemos visto anteriormente (S sonrisa. B burla...)

Pulsa la tecla RETURN para empezar a jugar.

Mira la cara atentamente! Esta llorará, sonreirá, moverá las orejas, etc.

Cuando deje de hacer todos estos gestos, habrás de escribir exactamente la secuencia que ha hecho.

Por ejemplo si la cara llora y ríe, debes pulsar las teclas L y R, así la contestación es correcta y serás felicitado.

Cada vez que aciertes, tu puntuación irá aumentando. Has de recordar el mayor número de gestos para obtener el máximo de puntuación. La puntuación aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

Con práctica podrás obtener siete puntos. Llegar a los diez ya será un poco más difícil. La mayor puntuación que conocemos fue la de una niña de 14 años, que llegó a diecisiete puntos.

DESIGNWARE, creadores de MIL CARAS, es una compañía constituida por profesionales de la educación y programadores.

Ilustraciones: BILL MORRISON

Adaptación del programa para la versión castellana: NORBERT MARTINEZ

Traducción de las instrucciones: MARIA D. PICOS

© 1983 Copyright Spinnaker Software Corporation. Cambridge. Mass. USA.

© 1984 Copyright Idealogic S. A. para la versión castellana.

Queda expresamente prohibida la duplicación, alquiler, préstamo o utilización pública de este programa.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Commodore 64 es una marca registrada de Commodore Electronics Ltd

Sinclair Spectrum es una marca registrada de Sinclair Research Ltd.

Nombre del producto:

Establecimientos distribuidor:

Fecha de compra:

Nombre del comprador

Domicilio

Población:

Provincia:

Caso de observar algún defecto o malfuncionamiento del producto rogamos nos lo remitan junto a esta tarjeta sellada por el establecimiento y una fotocopia de la factura.

IDEALOGIC

Gran Vía Carlos III, 97 K. 08028 BARCELONA

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este producto tiene una garantía de 90 días a partir de la fecha de compra, contra cualquier defecto de fabricación. Esta garantía no cubre los posibles daños causados por un uso o manipulación indebida.