

TU MICRO

INSTRUCCIONES PARA LA CARGA Y EJECUCION DE LOS PROGRAMAS

Introduzca LOAD "" o LOAD "Nombre del programa" y pulse la tecla ENTER. A continuación pulse PLAY en su casete. El programa comenzará a cargarse. Una vez terminada ésta, el programa empezará su ejecución.

Cara A

1. POKER (POCKER) / Tu Micro n° 11

El programa del juego del POKKER que nos ocupa está preparado para utilizar una baraja francesa cuyos palos tengan las siguientes cartas: 8, 9, 10, J, Q, K y AS —sin comodines—. Puede elegir entre jugar con una baraja de verdad, en cuyo caso deberá ir indicando al ordenador las cartas que van saliendo de la baraja, o no. Si se decide por lo último, será el propio ordenador quien reparta suerte.

La notación empleada para indicar al ordenador las cartas es la siguiente: 1ero. el número de la carta (11 para J, 12 para Q, etc.) y separado de éste mediante un punto decimal, el palo correspondiente (1 para corazones, 2 para diamantes, 3 para tréboles y 4 para picas).

El juego se desarrollará conversacionalmente. A su término, el ordenador preguntará por la jugada obtenida, jugada que se introducirá en la máquina de acuerdo a la siguiente tabla y según esta forma: Jugada = Tipo

Calidad.

Tipo

1 Pareja	
2 Dobles parejas	<u>Calidad</u>
3 Figuras	14 AS
4 Trío	13 Rey
5 Escalera	12 Dama
6 Full	11 Jack
7 Color	10 Diez
8 Póker	9 Nueve
9 Escalera de color	8 Ocho

2. LAS CUATRO EN RAYA (4 EN RAYA) / Tu Micro n.º 3

En esta ocasión el juego programado no exige una detallada relación de las reglas, puesto que resulta de lo más familiar. Pon en práctica tu habilidad: concéntrate, juega... ¡y gana!

3. EL BODEGUERO (bodeg) / Tu Micro n.º 11

Al lanzar la ejecución del programa, el usuario adquiere la personalidad de Bill «el borracho». Un simpático personaje cuyo grave defecto no es otro que ser acérrimo practicante de un deporte muy poco saludable: el «levantamiento de vidrio».

4. REUBICADOR DE CODIGO MAQUINA (REUBICADOR) / Tu Micro n.º 1

¿Cómo aprovechar porciones (subrutinas, utilidades...) de programas de nuestra biblioteca de software sin necesidad de reescribirlas? La respuesta parece evidente «transplantar» el bloque en cuestión al punto adecuado de nuestro actual programa. Pues bien, para eso es para lo que sirve, exactamente, esta subrutina denominada «reubicador de código máquina».

5. MOON BUGGY (Copyright VISIONS UK/COMPULOGICAL E)

El objeto de este programa es controlar el Buggy y derribar las aeronaves y alienígenas atacantes. Al mismo tiempo Vd. debe evitar caer en los agujeros del suelo saltando por encima de ellos, ya que en caso contrario su vehículo se ira destruyendo poco a poco. El botón de disparo permite disparar hacia arriba y a izquierda o derecha, según el sentido de desplazamiento.

Teclas de control

Q o P = salto

A o ENTER = disparo hacia arriba y en el sentido de desplazamiento simultáneamente.

CAPS + X, V, N o SYMBOL = Desplazamiento a la izquierda.

CAPS + Z, C, B, M o SPACE = Desplazamiento a la derecha.

Instrucción de carga

Para garantizar la carga de este programa introduzca por el teclado la siguiente sentencia:

LOAD""CODE. A continuación pulse ENTER y pulse la tecla PLAY de su grabadora.

El programa una vez cargado empezará a funcionar automáticamente y le irá dando las instrucciones pertinentes.

Cara B

Contiene un duplicado de los programas de la cara A almacenados en el mismo orden.