

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SEMANAL

AÑO II- N.º 19

95 PTAS.

EDITA
HOP HOBBY
PRESS S.A.

Canarias 105 ptas.

TRUCOS

**PARA
DIBUJAR
FIGURAS Y
CREAR
EFECTOS**

PROGRAMAS

**AJEDREZ
CALENDARIO
PERPETUO**

EXCLUSIVA MUNDIAL

**ALIEN 8
¡"ULTIMATE"
ATACA
DE NUEVO!**

BASIC

**FUNCIONES
MATEMATICAS**



INVESDISK 200



EL PASO MAS SERIO

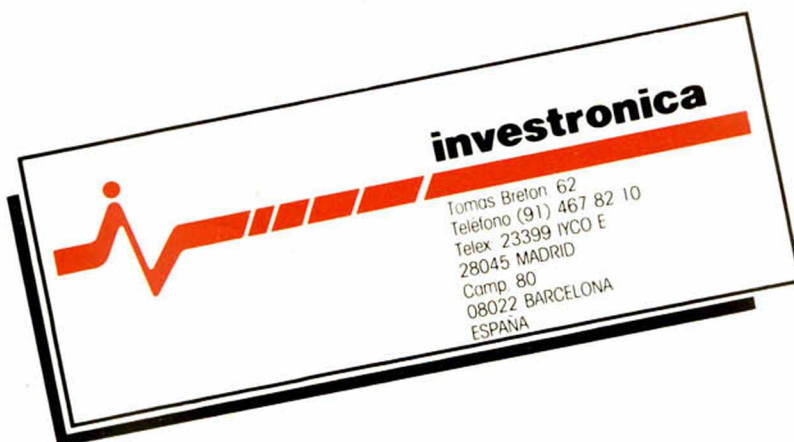
PARA EL SPECTRUM

Lo más nuevo para tu Spectrum,
por fin ha llegado.

INVESTRONICA te ofrece
el sistema de discos.

Lo último en la tecnología de microinformática.

Ve e infórmate en
tu concesionario INVESTRONICA.



Director Editorial
José I. Gómez-Centurión
Director Ejecutivo
Domingo Gómez
Redactor Jefe
Africa Pérez Tolosa

Diseño
Jesús Iniesta
Maqueta
Rosa María Capitel

Redacción
José María Díaz
Gabriel Nieto

Colaboradores
Jesús Alonso, Lorenzo Cebeira,
Primitivo de Francisco,
Rafael Prades

Fotografía
Javier Martínez
Carlos Candel

Portada
José María Ponce

Dibujos
Manuel Berrocal, J.R. Ballesteros,
A. Perera, F.L. Frontán, J. Septien,
Pejo, J.M. López Moreno

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrión
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Administrador General
Ernesto Marco

Jefe de Publicidad
Marisa Esteban

Secretaría de Publicidad
Concha Gutiérrez

Publicidad Barcelona
Isidro Iglesias
Tel.: (93) 307 11 13

Secretaría de Dirección
Marisa Cogorro

Suscripciones
M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
La Granja, n.º 8
Polígono Industrial de Alcobendas
Telf.: 654 32 11

Dto. Circulación
Carlos Peropadre

Distribución
Coedis, S.A. Valencia, 245.
Barcelona.

Imprime
Rotedic, S.A.
Carretera de Irún, Km. 12,450
Tel.: 734 15 00

Fotocomposición
Consulgraf
Nicolás Morales, 34 - 1.º
Tel.: 471 29 08

Fotomecánica
Zescán

Nicolás Morales, 38
Tel.: 472 38 58

Depósito Legal:
M-36.598-1984

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.
Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América, 1532. Telf.: 21 24 64.
1209 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROHOBBY no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.

Solicitado control
OJD

MICROHOBBY

ESTA SEMANA

Año II - N.º 19 - 12 al 18 de marzo de 1985
95 ptas. (Sobretasa Canarias 10 ptas.)

4 MICROPANORAMA.

7 TRUCOS. Archivos más legibles. Más de un BREAK. Diferenciando bloques. Crear figuras.

8 PROGRAMAS MICROHOBBY. Ajedrez. Calendario perpetuo.

14 NUEVO. Comentario de los últimos programas en el mercado.

17 BASIC. Funciones.

21 CONCURSO HOBBY SUERTE. Más información sobre este gran concurso con el que puedes conseguir importantes premios.

22 ANALISIS. Amplio comentario de una importante primicia: El «Alien 8».

26 PROGRAMAS DE LECTORES. En tres dimensiones. El helicóptero. Conversor de unidades.

30 SOFTWARE. Cuarta y última parte de «Gráficos en Movimiento».

32 CONSULTORIO.

34 OCASION.

PREMIADOS HOBBY-SUERTE

ESTA SEMANA

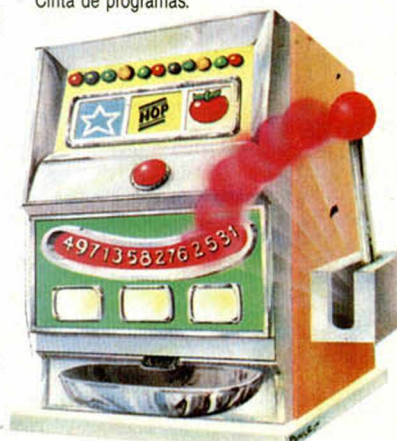
Antes de dar la relación de los afortunados en el concurso HOBBY-SUERTE, queremos aclarar que hemos recibido algunos números dados por premiados que, al ser tecleados, dan negativo. Por este motivo, rogamos a nuestros lectores que comprueben sus números correctamente y lean detenidamente las instrucciones publicadas.

Dicho esto, ofrecemos la lista que, hasta el momento de cierre, hemos recibido.

MANUEL GONZALEZ REZA
ALCOBENDAS (MADRID)
Un Joystick con su interface.
MIGUEL ANGEL ALONSO SIERRA
MORON DE LA FRONTERA (SEVILLA)
Un Joystick con su interface.
MIGUEL ANGEL BARQUERO RODRIGUEZ
MADRID
Suscripción a Microhobby semanal.
RAUL MORAL MARTIN
CUENCA
Cinta de programas.
MIGUEL ANGEL LOPEZ CORTES
MADRID
Cinta de programas.
MIGUEL MORENO MISIP
LERIDA
Cinta de programas
OSCAR ARROYO ESTEBAN
MORATALAZ (MADRID)
Cinta de programas.
FRANCISCO PEÑA FERNANDEZ

HUELVA
Cinta de programas.
LUIS PASTOR VERCES
HOSPITALET (BARCELONA)
Cinta de programas.
FERNANDO REZOSTA ECHARREN
CIZUR MAYOR (NAVARRA)
Cinta de programas.
ENRIQUE CASTILLO SAN MARTIN
MADRID
Cinta de programas.
ALBERTO YLLERA FERNANDEZ
MADRID
Cinta de programas.
M.ª JESUS VAQUERO BECARES
BENAVENTE (ZAMORA)
Cinta de programas.
FERNANDO RAMIREZ GARCIA
CIUDAD REAL
Cinta de programas.
ENRIQUE CRESPO BALLESTEROS
SEGOVIA
Cinta de programas.
MIGUEL TORRES PIÑEIRO

LAS PALMAS (CANARIAS)
Cinta de programas.
GREGORIO PEREZ SESMA
ALCORCON (MADRID)
Cinta de programas.



MICROPANORAMA

SORTEO ENTRE SUSCRIPTORES

Entre todas las suscripciones recibidas durante el pasado mes de enero, hemos procedido al sorteo mensual de un «QL» y tres MICRODRIVES con INTERFACE, que han recaído en esta ocasión, en los siguientes lectores:

- 1.º PREMIO, un «QL» que le ha correspondido a Carlos Rodríguez de las Heras. C/ Sierra de los Filabes, 99.28038 Madrid. Número de suscripción 9.310.
 - 2.º PREMIO, un MICRODRIVE con su interface, a José Manuel Hernández Barona, que vive en la calle Pilastra, 46. A-Tienda. Durango (Vizcaya). Número de suscripción 3.268.
 - 3.º PREMIO, otro MICRODRIVE con su interface correspondiente, a Vicente Bosquet López. Avd. José Antonio, 97. Morata de Tajuña (Madrid). Número de suscripción 4.680.
 - 4.º PREMIO, un MICRODRIVE con interface, que recayó en Antonio Cortiles Pueyo. C/ Eudides, 11. 1.º N.º de suscripción 2.617. 08031 Barcelona.
- ¡¡¡ENHORABUENA!!!

UN COMPUTADOR «JARDINERO»

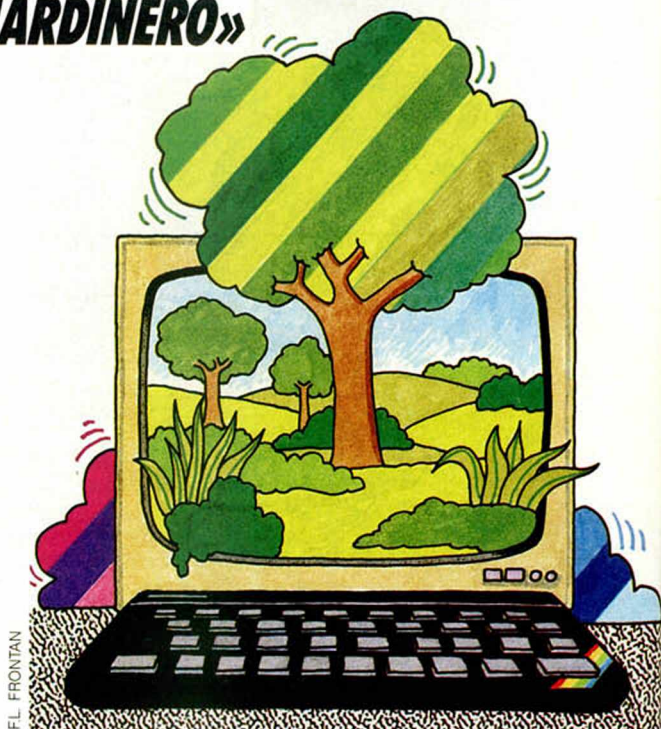
Dos ingleses, Patricia y Toby Hodd, quieren convertir al QL, de un computador personal, en un computador de jardín.

El ordenador responderá a cuestiones como «arbusto, fragancia, fuerte», para describir aquellos que queramos elegir; y a términos como «sombra y completa humedad», para describir el hábitat que requieren cada una de las plantas para vivir.

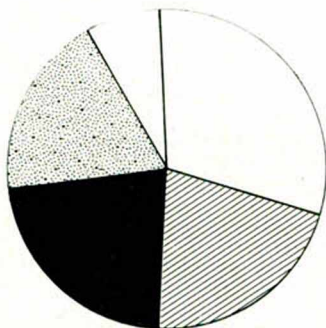
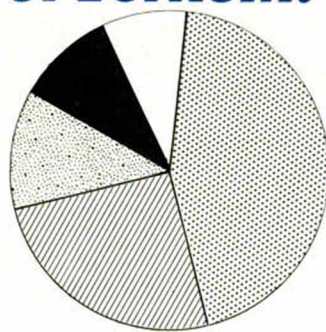
El programa contiene una información muy completa para todos los aficionados a floricultura que verán, de este modo, colmado su deseo de poseer un archivo que les permita realizar cualquier tipo de consulta sobre el tema, en un momento determinado.

Los Hoddson son unos entusiastas conservadores, con una historia de vida salvaje, dedicada a la investigación en la India.

Por un módico precio de 12 libras, se puede conseguir una copia de su programa.



SPECTRUM: EL MAS VENDIDO



Recientemente han sido publicados por un prestigioso periódico inglés, el Observer, los últimos resultados referentes a ventas de ordenadores en este país.

Según estos datos, se ha vuelto a demostrar la supremacía de los ordenadores Sinclair sobre el resto de sus competidores, a pesar de los esfuerzos de éstos por conquistar el mercado.

En el gráfico de ventas por unidades, podemos observar que Sinclair ocupa casi la mitad de las ventas totales, seguido por Commodore y más lejos ya, por Acorn, Amstrad, y el resto, a mucha más distancia.

En cuanto a facturación se refiere, el Spectrum también ocupa los primeros lugares a pesar de ser un ordenador más barato, debido sobre todo, al gran volumen de ventas antes reseñado, seguido muy de cerca, eso sí, por sus tres principales competidores.

COPIADOR PARA MICRODRIVE



La compañía de Software Romantic Robot, ya ha terminado la nueva versión mejorada de su copiador para Microdrive, Trams Express.

Este tenía grandes limitaciones a la hora de hacer copias de la mayoría de los programas, por lo que resultaba inútil en bastantes ocasiones.

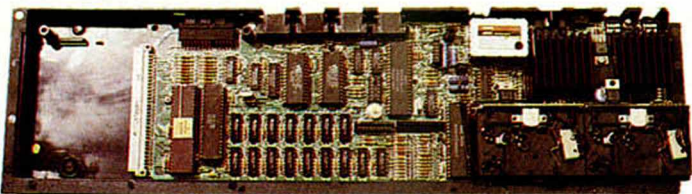
Con esta nueva versión se nos asegura que podrán copiarse la mayoría de los programas disponibles en el mercado, aunque si como nos imaginamos se exceptúan los turbo, se habrá adelantado muy poco, ya que casi todos salen ahora con este nuevo sistema.

ALTERNATIVA A LOS QL MICRODRIVES

En Sinclair se opina que es teóricamente posible unir los microdrives del Spectrum al drive del port de extensiones que hay en la parte derecha del QL.

El único problema que al parecer se han encontrado, es el de que la apertura del acceso al cartucho debe volverse hacia atrás, lo cual supondrá una seria dificultad a la hora de insertarlos en la unidad.

Por otra parte, el cable también tiene que ser invertido para que la conexión pueda ser hecha a un tercer micro-



drive. De todas formas, eso no garantiza tampoco que la conexión pueda ser lo suficientemente buena para que el ZX drive pueda trabajar.

Si después de todo lo visto se consigue hacer funcionar a los microdrives, se habrá logrado una alternativa barata a los QL microdrives.

DE PELICULA

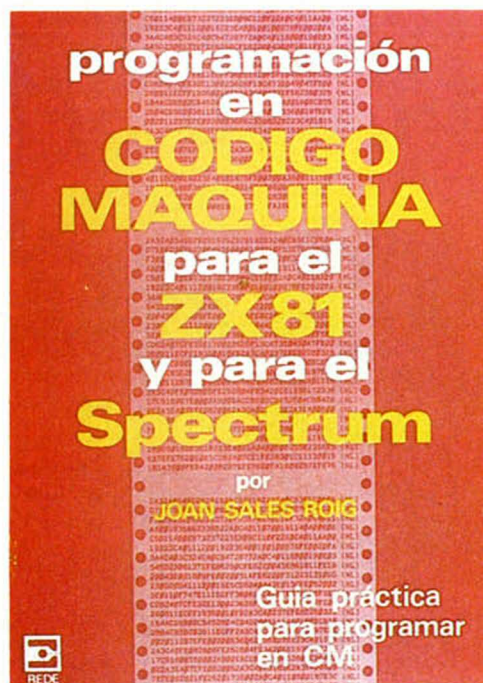
Se está comercializando en Inglaterra un programa que, por sus características, supone un nuevo concepto en juegos para ordenador. Se trata de Deux Ex Machina, de la compañía Automata U.K., el cual nos narra una historia de Ciencia Ficción, como si se tratase de una película.

La historia ha sido creada por Andrew Stagg, y tiene la peculiaridad de incorporar, además de una cinta con el programa, otra de larga duración que contiene la banda sonora que acompaña a éste, y que podemos ir escuchando según avanza el juego.

La música ha sido creada por conocidos músicos ingleses, entre los que destaca el popular Ian Dury.



LIBROS



CODIGO MAQUINA PARA EL ZX-81 Y PARA EL SPECTRUM

Ediciones Técnicas Rede. 158 páginas. Joan Sales Roig.

Todo programador que se precie de serlo, no habrá completado su ciclo de aprendizaje, si no se ha introducido en el código máquina. Este libro pretende darnos una especie de cursillo sobre el tema, de una forma lo más clara posible.

Está pensado, en un principio, para personas que ya tengan conocimientos de Basic, aunque éstos sean muy elementales, y trata a lo largo del mismo, de presentarnos, desvelados, los secretos más recónditos de este peculiar lenguaje.

Tiene 20 capítulos, los cuales están estructurados en tres partes claramente diferenciadas:

1— Introducción y conceptos generales de programación de los microprocesadores Z 80.

2— Instrucciones del lenguaje máquina para el Z 80 y forma de empleo.

3— Estudio detallado de la programación del teclado, y técnicas de programación.

El contenido principal del libro gira en torno al ZX 81, aunque la mayoría de los términos que vamos a usar durante el aprendizaje, son los mismos que para el Spectrum. Sin embargo, existen diferencias en algunos aspectos, ya que hay temas que, por otra parte, no se tratan, como es el caso de los atributos del Spectrum, el sonido o los UDG. Otro problema lo entraña la diferencia del mapa de memoria de uno y otro ordenador.

A pesar de todo ello, puede ser un buen libro para iniciarse en el tema, bastante completo, con unos apéndices al final del mismo muy útiles para el programador. Una idea sería, sin duda que se hiciera una versión de esta obra para el Spectrum, sobre todo teniendo en cuenta que hoy día hay 200.000 usuarios de este ordenador.

**TODOS LOS MESES DIEZ BUENOS
PROGRAMAS INEDITOS
PARA TU SPECTRUM**

AGOTADAS 1.^a y 2.^a EDICION
LANZAMOS LA 3.^a

MICROHOBBY

AÑO I - N.º 1

CASSETTE

¡¡GRATIS!!
UN CASSETTE
VIRGEN

cada mes te ofrecemos una cuidada selección de buenos programas
de juegos y utilidades, con la garantía de Microhobby-Semanal.

NOTA: Los programas de esta cinta no han sido publicados anteriormente.

**YA EN
TU
KIOSCO
EL
N.º 1**

395 Ptas.

10

PROGRAMAS

PARA

TU

SPECTRUM

16/48 K

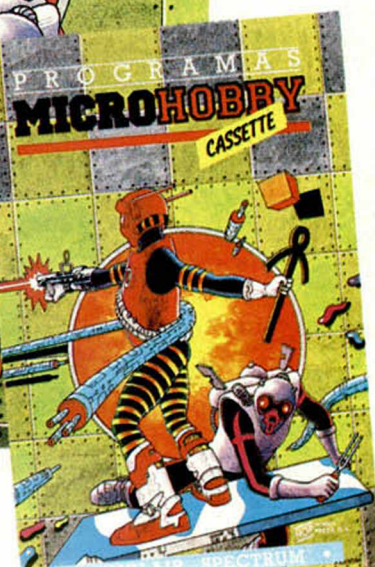
MICROHOBBY

CASSETTE

- Tiro pichón ● Randax ● Sintetizador
- U-33 ● Barras ● Hiperynto ● Rótulos
- Cazafantasmas ● Duplex ● Agenda



**GRATIS
CON EL
N.º 1
UN CASSETTE
VIRGEN
SOUND ON SOUND**



FORMAS GEOMETRICAS

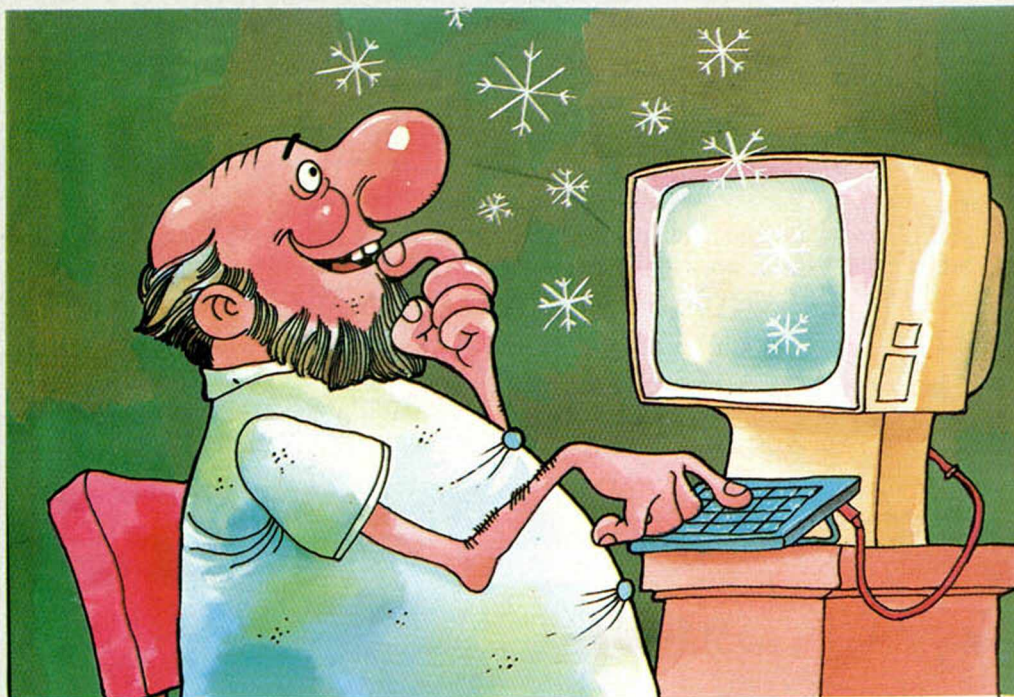
Para todos los usuarios del Spectrum es bien conocido cómo funciona la sentencia DRAW, a, b, c, donde «C» indica la curvatura de la línea. Ahora bien, cuando

los, cuadrados, pentágonos, etc., que giran sobre sí mismos creando un efecto muy curioso.

Para obtener figuras curiosas, probar con «a» como:

ción BREAK no responde.

También podemos hacer que «a» sea buscada aleatoriamente, con lo que es todavía más inesperado el efecto conseguido.



«C» toma valores (considerados en radianes) muy grandes, lo que tenía que ser una línea se transforma, dependiendo del número «C» elegido en figuras como triángu-

7335, 4196, 10125, 8499, 2378, 12074, 8927, 7072, 4032, 2535, 4351

Dado que la figura creada está formada por una sola sentencia (DRAW), la fun-

```
10 PLOT 127,87
20 INPUT "Numero=" ;num
30 DRAW 50,50,num
40 PAUSE 100:CLS
50 GO TO 10
```

MAS DE UN «BREAK»

Como todos nuestros lectores conocen, una de las formas más «ad hoc» de detener un programa en curso (aparte de desconectar el Spectrum), es pulsar simultáneamente CAPS SHIFT + SPACE con idea de obtener, programas protegidos aparte, el consolador mensaje «D. BREAK...» para poder inspeccionar cuidadosamente el listado del programa en cuestión.

Aunque este planteamiento probablemente no reza con nuestras propias aplica-

ciones, resulta interesante conocer que, por lo menos, existe una manera más de detener el programa no incluida en los manuales, mediante la pulsación SIMULTANEA de la siguiente secuencia de teclas:

CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT + Z

El programa se detendrá como si hubiéramos pulsado BREAK.

Advertimos que este truco resulta inútil para acceder al listado de aplicaciones cuyo sistema de protección sea inhabilitar la susodicha tecla «BREAK», porque el ordenador reconoce la triple secuencia anterior como un

único código (¡sí!, el de BREAK) y ejecuta exactamente la misma rutina ROM.

DIFERENCIANDO BLOQUES

Como hemos comentado en ocasiones anteriores en esta misma sección de trucos, es conveniente que los programadores, especialmente si son noveles, adquieran buenos hábitos de programación desde el principio, tales como la programación estructurada, método «top-down» y un largo etcétera.

Aunque el Basic Sinclair

no se puede decir que esté muy pensado en este sentido, algo podemos hacer, empezando tal vez por lo más simple: incrementar la claridad y legibilidad de nuestros programas.

En este sentido, Valentín Creus, de Barcelona, nos indica que al colocar un texto aclaratorio en una sentencia REM, si ponemos espacios detrás hasta completar una línea, ésta estará claramente separada de las que la sigan. Valentín matiza así otra serie de trucos acerca del mismo asunto publicados en números anteriores.

ARCHIVOS MAS LEGIBLES

A la hora de almacenar archivos en el microdrive, éstos pueden ser de cuatro tipos:

- 1— Programas Basic: sin token.
- 2— Bytes (rutinas en lenguaje máquina): token CODE.
- 3— Matrices (numéricas o alfanuméricas): token DATA.
- 4— Pantallas: token SCREEN\$.

Una posible manera de diferenciarlos con claridad, es introducir en el nombre del archivo el TOKEN correspondiente a cada tipo, ya que sólo nos ocupará un carácter, a pesar de tener más de una letra. Aunque lo hemos nombrado en otras ocasiones, para refrescar la memoria recordemos que un TOKEN es una palabra reservada por el sistema operativo del Spectrum y que sólo ocupa un byte en la memoria del ordenador; se obtienen de la forma usual; por ejemplo, si quisieramos salvar una rutina en código máquina en microdrive, el nombre sería «rutina CODE» y ocuparía 7 caracteres.

CALENDARIO PERPETUO

José MORRÓN BORRERO

Spectrum 16 K

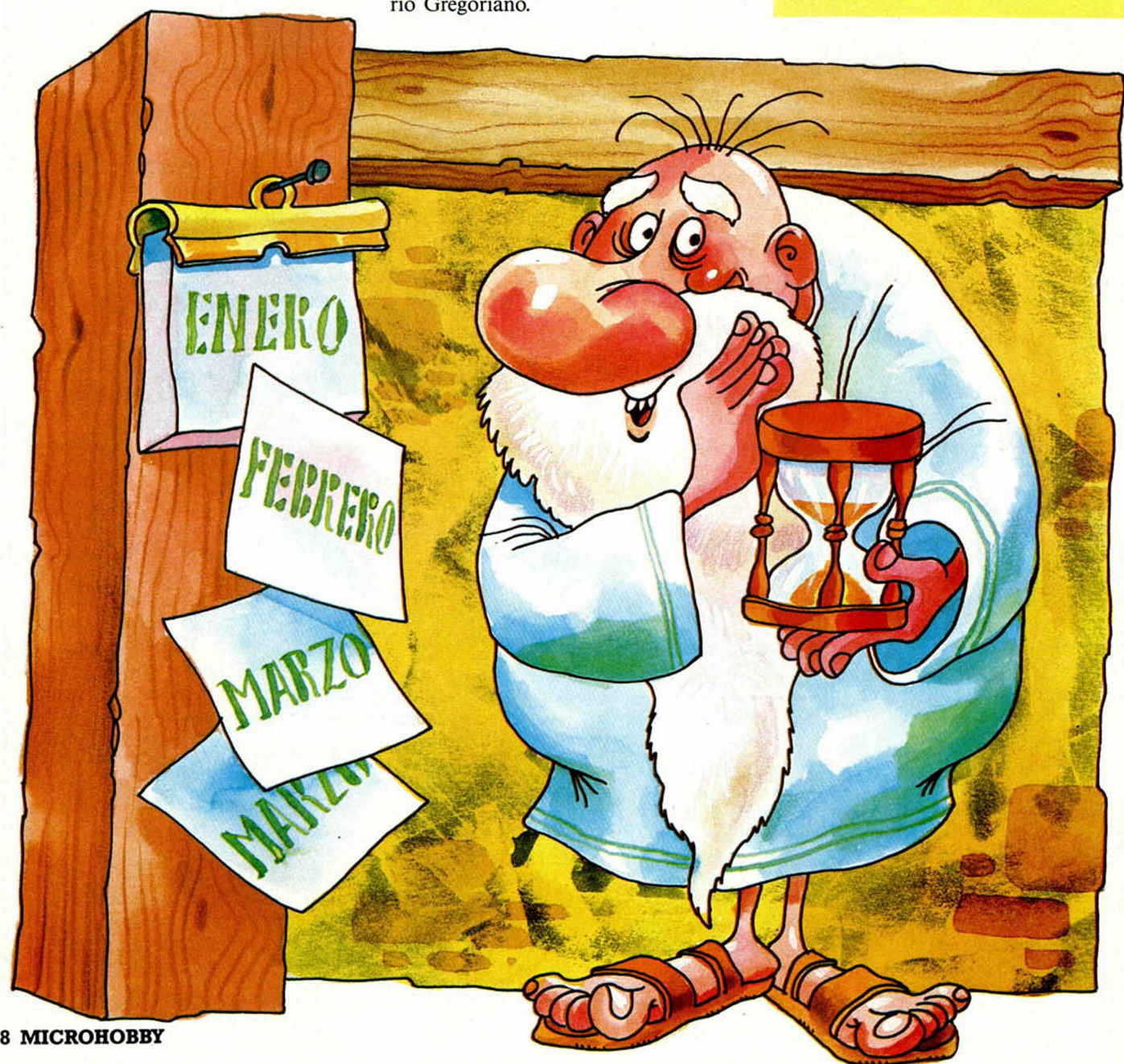
Con este útil programa conocerás en qué cae esa fecha señalada o esa onomástica que nos interesa recordar, pero con la particularidad de que la podremos conocer para cualquier año futuro que deseemos.

La peculiaridad de este Calendario es-triba pues, en que abarca desde el año 1 de la Era Cristiana, hasta cualquier año futuro por lejano que sea. Concretamente, desde el año 1 hasta el 1582 se ajusta al calendario Juliano; desde el 1583 en adelante, al calendario Gregoriano, ins-

tituido en 1582 y posteriormente genera-lizado.

Consta de dos partes: en la primera, se ofrece la hoja de un mes completo, que, por supuesto, puede copiarse en im-presora; en la segunda parte, el Spectrum calcula la diferencia (en días, o en sema-nas y días) entre dos fechas del calenda-rio Gregoriano.

```
80 REM CALENDARIO PERPETUO
90 REM SPECTRUM 16/48 K
100 REM © J. MORRÓN
110 DATA 100,24,66,98,82,74,70,
0
120 FOR I:=USR "N" TO USR "N"+7
130 READ X: POKE I,X: NEXT I
150 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS
160 PRINT "NACISTE UN LUNES? UN
MIÉRCOLES? UN...?" : PRINT
170 PRINT "¿TU SABES CUANTOS AÑO
S TIENES...? SABES TAMBIÉN CUANTA
SEMANAS? CUANTOS DÍAS?": PRIN
ST
180 PRINT "EL DÍA DE NAVIDAD DE
L AÑO QUE VIENE, SERÁ DOMINGO?
SERA...?" : PRINT
190 PRINT "EL 5 DE MAYO DE 1821
MURIO EN SANTA ELENA NAPOLEÓN
BONAPARTE. CUANTAS SEMANAS Y CU
ANTOS DÍAS HACE?. ERA VIERNES?
O ERA...?" : PRINT
200 PRINT "¿CUANTOS DÍAS FALTAN
PARA TU PROXIMO CUMPLEAÑOS?"
: PRINT
210 PRINT "PREGUNTAS ASÍ SON LA
S QUE AYUDA A RESPONDER EL PROGR
AMA": AT 21,3: INK 2: INVERSE 1:
PULSA CUALQUIER TECLA ": PAUSE
0: CLS
220 PRINT AT 10,5: "C A L E N D
A R I O": PRINT AT 12,5:
: PAUSE 130: CLS
230 DIM C(24)
240 DIM M$(12,12)
250 DIM S$(7,9)
260 DIM N$(7,12)
270 DIM F$(28,3)
280 DATA 0,31,59,90,120,151,181
290 DATA 243,273,304,334
300 DATA 0,31,60,31,121,152,182
310 DATA 244,274,305,335
320 DATA "ENERO", "FEBRERO", "MAR
```




```

110 LET t(l,c,1)=(l=1) OR (l=8)
) *1+(l=2) OR (l=7)) *2+(l=3) O
R (l=6)) *3+(l=4) AND (t(l,c,2)=
1) *4+(l=5) AND (t(l,c,2)=1) *5
+(l=4) AND (t(l,c,2)=2) *4+(l=
5) AND (t(l,c,2)=2) *5
180 IF (c=2) OR (c=7) THEN LET
t(l,c,1)=6
190 IF (c<>2) AND (c<>1) AND (c
<>7) AND (c<>8) THEN LET t(l,c,1)
)=0
200 NEXT c
210 NEXT l
215 BORDER 2: PAPER 5: CLS
220 FOR l=1 TO 8
230 FOR c=1 TO 8
240 PAPER (6-t(l,c,3)) *6+(t(l,c
,3)-5) *7
250 PRINT AT 3+2*(l-1),3+2*(c-2);
"AT 3+2*(l-2,3+2*(c-2);
260 NEXT c
270 NEXT l: LET z=0
275 LET v=1: LET a=1: LET b=2
280 FOR l=1 TO 8
290 FOR c=1 TO 8
300 GO TO 310+10*(t(l,c,1)
310 LET b$="": GO TO 380
320 LET b$="♙": GO TO 380
330 LET b$="♘": GO TO 380
340 LET b$="♗": GO TO 380
350 LET b$="♖": GO TO 380
360 LET b$="♕": GO TO 380
370 LET b$="": GO TO 380
380 PAPER 7*(6-t(l,c,3))+6*(t(l
,c,3)-5): INK 4*(t(l,c,2)=2)+2*(
t(l,c,2)=1): PRINT AT 19-2*(l-1)+
2*(c-1) TO 20-2*(l-1)+2*(c-1)
390 NEXT c: NEXT l
450 IF v=1 THEN LET v=2: LET a=
7: LET b=8: GO TO 280
465 IF z=1 THEN GO TO 3300
500 PAPER 2: INK 6: PRINT FLASH
1,AT 2,23:"AJEDREZ": PAPER 4: I
NK 0
530 LET f=2
550 PAPER 5
560 IF f=1 THEN LET f=1: INK 0:
PRINT AT 10,22:"JUEGAN": AT 12,
24:"ROJAS": GO TO 580
570 LET f=2: INK 0: PRINT AT 10
,22:"JUEGAN": AT 12,24:"VERDES
580 BEEP .05,1: LET la=8: LET c
a=1: FOR a=4 TO 19 STEP 2: PRINT
AT a,1: AT 1,19: NEXT a:
PRINT AT 2+2*(9-l),1:"*",AT 1,2
+2*(ca-l):
590 IF INKEY$="" THEN GO TO 590
600 IF INKEY$="7" THEN LET la=l
a+1
610 IF INKEY$="6" THEN LET la=l
a-1
620 IF INKEY$="5" THEN LET ca=c
a-1
630 IF INKEY$="8" THEN LET ca=c
a+1
635 IF INKEY$="e" THEN GO TO 30
00
650 IF (la<1) THEN LET la=1
651 IF (la>8) THEN LET la=8
652 IF (ca<1) THEN LET ca=1
653 IF (ca>8) THEN LET ca=8
660 BEEP .005,40: PRINT AT 2+2*(
9-la-1),1:"*",AT 2+2*(9-la+1),1
:"*",AT 2+2*(9-la-1),1:"*",AT 1,2+
2*(ca-1),1:"*",AT 1,2+2*(ca+1),1
:"*",AT 1,2+2*(ca):
670 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 5
90
680 FOR l=50 TO 0 STEP -5: BEEP
.05,1: NEXT l
681 LET l=8: LET c=1: FOR a=4 T
O 19: PRINT AT a,1:"*",AT 1,a):
NEXT a: PRINT AT 2+2*(9-l),1:
:"*",AT 1,2+2*(c-1):
690 IF INKEY$="" THEN GO TO 690
700 IF INKEY$="7" THEN LET l=l
+1
710 IF INKEY$="6" THEN LET l=l
-1
720 IF INKEY$="5" THEN LET c=c
-1
730 IF INKEY$="8" THEN LET c=c
+1
750 IF (l<1) THEN LET l=1
751 IF (l>8) THEN LET l=8
752 IF (c<1) THEN LET c=1
753 IF (c>8) THEN LET c=8
760 BEEP .005,40: PRINT AT 2+2*(
9-l-1),1:"*",AT 2+2*(9-l+1),1:
:"*",AT 2+2*(9-l),1:"*",AT 1,2+2*(
c-1),1:"*",AT 1,2+2*(c+1),1:"*",AT
1,2+2*(c):
770 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 6
90
780 IF (l=la) AND (c=ca) OR (
t(la,ca,2)<>f) OR (t(l,c,2)=f) O
R (t(la,ca,1)=0) THEN BEEP 3,40:
GO TO 580
790 IF (t(la,ca,1)=1) AND (l<>l
a) AND (c<>ca) THEN BEEP 3,40: G
O TO 580
800 IF (t(la,ca,1)=2) AND NOT (
(ABS (la-l)=2) AND (ABS (ca-c)=
1)) OR (ABS (ca-c)=2) AND (ABS
(la-l)=1)) THEN BEEP 3,40: GO T
O 580
810 IF (t(la,ca,1)=3) AND (ABS
(la-l)<>ABS (ca-c)) THEN BEEP 3,
40: GO TO 580
820 IF (t(la,ca,1)=4) AND (l<>l
a) AND (c<>ca) AND (ABS (l-la)<>
ABS (c-ca)) THEN BEEP 3,40: GO T

```

```

O 580
830 IF (t(la,ca,1)=5) AND (ABS
(l-la)<>1) AND (ABS (c-ca)<>1) T
HEN BEEP 3,40: GO TO 580
840 IF (t(la,ca,1)=6) AND ((ca
<>7) AND (ca<>2) AND (ABS (ca-c)
>1)) OR ((ca=7) OR (ca=2)) AND
(ABS (ca-c)>2)) OR ((f=1) AND (c
a>c)) OR ((f=2) AND (ca<c)) OR (
(t(la)<>la) AND ((ABS (l-la)>1) OR
(ABS (c-ca)>1) OR (t(l,c,1)=0)))
) OR (t(la)<>la) AND (t(l,c,1)<>0))
THEN BEEP 3,40: GO TO 580
841 GO SUB 1000: IF (t(la,ca,1)
=1) AND (la=1) THEN LET e(1,f)=1
842 IF (t(la,ca,1)=1) AND (la=8
) THEN LET e(2,f)=1
843 IF (t(la,ca,1)=5) THEN LET e
(1,f)=1: LET e(2,f)=1
844 IF (t(l,c,1)<>5) THEN GO TO 8
48
845 FOR i=10 TO 50: BEEP .1,i:
BEEP .05,i-9: NEXT i
846 IF f=1 THEN INK 0: PRINT AT
15,22:"GANAN": AT 17,24:"ROJAS
": STOP
847 IF f=2 THEN INK 0: PRINT AT
15,22:"GANAN": AT 17,24:"VERDES
": STOP
848 IF (t(l,c,1)<>0) AND (t(l,c
,1)<>6) THEN LET f(t(l,c,1),(3-f
)) * (t(l,c,1),(3-f))-1
849 IF (t(l,c,1)<>0) THEN FOR i=1
0 TO 50 STEP 4: BEEP .1,i: BEEP
.05,i-9: NEXT i
850 LET t(l,c,1)=t(la,ca,1): LE
T t(l,c,2)=f: LET t(la,ca,1)=0:
LET t(la,ca,2)=t(la,ca,3)
855 LET v=1: LET a=la: LET b=ca
860 GO TO 370+10*(a,b,1)
870 LET b$="": GO TO 940
880 LET b$="♙": GO TO 940
890 LET b$="♘": GO TO 940
900 LET b$="♗": GO TO 940
910 LET b$="♖": GO TO 940
920 LET b$="♕": GO TO 940
930 LET b$="": GO TO 940
940 PAPER 7*(6-t(a,b,3))+6*(t(a
,b,3)-5): INK 4*(t(a,b,2)=2)+2*(
t(a,b,2)=1): PRINT AT 19-2*(a-1)+
2*(b-1) TO 20-2*(a-1)+2*(b-1)
950 IF v=1 THEN LET v=2: LET a=
l: LET b=8: GO TO 860
960 GO SUB 5000: GO SUB 6000: G
O TO 550
1000 IF (t(la,ca,1)=6) AND (ABS
(ca-c)>1) AND (ca<2) AND (ca<>7
) THEN BEEP 3,40: GO TO 580
1001 IF (t(la,ca,1)=6) AND (l<>l
a) AND (c=ca) THEN BEEP 3,40: GO
TO 580
1002 IF (t(la,ca,1)=6) AND (l<>l
a) AND ((ABS (la-l)>1) OR (t(l,c
,1)=0)) THEN BEEP 3,40: GO TO 58
0
1010 IF t(la,ca,1)<>1 THEN GO TO
1080
1015 FOR p=(l=la)*(c=ca)*(ca+1)+
(la=l)*(ca<c)*(c+1)+(ca=c)*(l>la)
)*(la+1)+(ca=c)*(la=l)+(l+1) TO
(l=la)*(c=ca)*(c-1)+(l=la)*(ca<c
)*(ca-1)+(ca=c)*(l>la)*(l-1)+(c
a>c)*(l=la)*(l-1)
1040 IF t(la,ca,1)<>1 AND (l=la)*
a*(c<c)+ca*(ca,1)<>0 THEN BEE
P 3,40: GO TO 580
1050 NEXT p
1090 IF (t(la,ca,1)<>3) AND (t(l
a,ca,1)<>4) THEN GO TO 1200
1095 LET p=la: LET m=ca
1100 LET p=p+(l=la)-(t(la)): LET
m=m+(c=ca)-(t(ca))
1110 IF (p=l) AND (m=c) THEN GO
TO 1200
1120 IF t(p,m,1)<>0 THEN BEEP 3,
40: GO TO 580
1125 GO TO 1100
1200 RETURN
3000 REM enroque
3010 PRINT AT 15,22:"ARRIBA 2":A
T 17,22:"ABAJO 1"
3011 IF INKEY$="" THEN GO TO 301
1
3012 IF (INKEY$<>"1") AND (INKEY
$<>"2") THEN GO TO 3011
3013 LET b$=INKEY$
3040 FOR w=1 TO 40: NEXT w: PRIN
T AT 15,22:"LARGO 2":AT 17,22:
"CORTO 1"
3041 IF INKEY$="" THEN GO TO 304
1
3042 IF (INKEY$<>"1") AND (INKEY
$<>"2") THEN GO TO 3041
3043 LET p$=INKEY$
3080 FOR i=6*(f=1)*(b$="2")+4*(f
=1)*(b$="1")+6*(f=2)*(b$="2")+4*(
f=2)*(b$="1") TO 7*(VAL (b$)-1)
*(2-VAL (b$)) STEP (VAL (b$)-1)
*(2-VAL (b$))
3090 IF t(1,2-f+8*(f-1),1)<>0 TH
EN BEEP 3,40: PRINT AT 15,22:"
": GO
TO 580
3100 NEXT i
3110 IF e(VAL (b$),f)=1 THEN BEE
P 3,40: PRINT AT 15,22:"": GO TO 5
80
3115 LET t(5,(f=1)+8*(f=2),1)=0
3116 LET t(5,(f=1)+8*(f=2),2)=t
(5,(f=1)+8*(f=2),3)
3117 LET t(8*(b$="2")+b$="1"),(

```



J SEPTIEN

```

f=1)+8*(f=2),1)=0: LET t(8*(b$="
2")+b$="1"),(f=1)+8*(f=2),2)=t
(8*(b$="2")+b$="1"),(f=1)+8*(f=2
)=0
3120 LET t(7*(VAL (b$)-1)*(2-VAL
(p$))+4*(VAL (b$)-1)*(VAL (p$)-
1)+2*(2-VAL (b$))*(2-VAL (p$))+
(2-VAL (b$))*(VAL (p$)-1),(2-f)+8
*(f-1),1)=5
3121 LET t(7*(VAL (b$)-1)*(2-VAL
(p$))+4*(VAL (b$)-1)*(VAL (p$)-
1)+2*(2-VAL (b$))*(2-VAL (p$))+
(2-VAL (b$))*(VAL (p$)-1),(2-f)+8
*(f-1),2)=f
3130 LET t(6*(VAL (b$)-1)*(2-VAL
(p$))+7*(VAL (b$)-1)*(VAL (p$)-
1)+3*(2-VAL (b$))*(2-VAL (p$))+2
*(2-VAL (b$))*(VAL (p$)-1),(2-f)
+8*(f-1),1)=1
3131 LET t(6*(VAL (b$)-1)*(2-VAL
(p$))+7*(VAL (b$)-1)*(VAL (p$)-
1)+3*(2-VAL (b$))*(2-VAL (p$))+2
*(2-VAL (b$))*(VAL (p$)-1),(2-f)
+8*(f-1),2)=f
3170 PRINT AT 15,22:"": LET z=1: G
O TO 275
3300 LET e(1,f)=1: LET e(2,f)=1:
GO TO 550
5000 REM cambio del peon
5005 PAPER 5: INK 0
5010 IF (t(l,c,1)<>6) OR ((c<>8)
AND (c<>1)) THEN RETURN
5015 FOR t=1 TO 4: IF r(t,f)<>((
t=1)+(t=2)+(t=3))+2*(t=4) THEN G
O TO 5020
5016 NEXT t: RETURN
5020 PRINT AT 14,21:"ELIGE":AT
16,21:"TORRE":AT 17,21:"CA
BALLO":AT 18,21:"ALFIL":AT 19,21:
"REINA":
5030 IF INKEY$="" THEN GO TO 503
0
5039 LET b$=INKEY$: IF (b$<>"1")
AND (b$<>"2") AND (b$<>"3") AND
(b$<>"4") THEN GO TO 5030
5040 LET o=VAL b$
5050 IF r(o,f)=(o=1) OR (o=2) O
R (o=3)) *2+(o=4) THEN GO TO 5030
5060 LET t(l,c,1)=0: LET r(o,f)=
r(o,f)+1
5070 PRINT AT 14,21:"":AT 18,21:"
":AT 17,21:""
5080 LET v=2: LET a=l: LET b=c:
GO TO 860
6000 REM tablas
6010 LET v=0
6020 FOR i=1 TO 8: FOR j=1 TO 8

```




```

6030 IF (V=1) AND (T(I,J,2)=F) T
HEN RETURN
6040 IF T(I,J,2)=F THEN LET V=1
6050 NEXT J: NEXT I
6060 LET NJ=NJ-1
6070 IF NJ=0 THEN PAPER 5: INK 0
: PRINT AT 17,21:"TABLAS": BEEP
: 3,15: BEEP .8,-10: STOP
6080 RETURN
6090 REM INSTRUCCIONES
6100 BORDER 4: PAPER 5: INK 1
6110 LET AS$="" ESTE ES UN PROGR
AMA PARA JU-GAR AL AJEDREZ ENTR
E DOS JUGADO-RES.

LA JUGADA A REAL
IZAR SE ESCO-GE EN DOS PASOS; EN
EL PRIMERO, MEDIANTE DOS ASTERI
SCOS MOVILES (TECLAS S,6,7 Y 8),
SE ELIGE LA FICHA A MOVER; UNA
VEZ REALIZADO ESTO, Y PULSADA LA
TECLA "SPACE" PARA FIJAR LA POSI
CION, VOLVE- MOS A REALIZAR LA M
ISMA OPERA- CION PARA SELECCION
AR LA CASILLA FINAL DE LA FICHA
MOVIDA. TU SPECTRUM SE E
NCARGARA DE MOVER, COMER, DETEC
TAR MOVIMIENTOS ERRONEOS, ASI C
OMO EL FINAL DE LA PARTIDA.

ADELANTE Y QUE
GANE EL MEJOR !!SUERTE!!..
8110 CLS: FOR I=1 TO LEN AS: PR
INT AS$(I);
8120 IF AS$(I) <> " " THEN BEEP .03
: RAND*10: BEEP .03,30+RAND*20
8130 NEXT I: RETURN
9000 REM caracteres
9010 FOR I=1 TO 20
9020 READ P$
9030 FOR J=0 TO 7
9040 READ d
9050 PUKE USR P$+J,d
9060 NEXT J
9070 NEXT I
9080 DATA "a",BIN 00000000,BIN 0
0110011,BIN 00111111,BIN 0011111
1,BIN 00111111,BIN 00110011,BIN
00110011,BIN 00111111,"t",0,BIN
11001100,BIN 11111100,BIN 111111
00,BIN 11111100,BIN 11001100,BIN
11001100,BIN 11111100,"e",BIN 0
01111111,BIN 00111111,BIN 0011111
0,BIN 00111100,BIN 00111100,BIN

```

```

00111100,BIN 00000000,BIN 000000
00,"f",BIN 11111100,BIN 11111100
,BIN 01111100,BIN 00111100,BIN
00111100,BIN 00111100,BIN 000000
00,BIN 00000000
9090 DATA "p",0,0,BIN 00000001,B
IN 00000111,BIN 00011111,BIN 001
11111,1,3
9100 DATA "u",0,BIN 01000000,BIN
10000000,BIN 01100000,BIN 11110
000,BIN 11110000,BIN 11110000,BI
N 11100000
9110 DATA "i",BIN 00000111,BIN 0
0001111,BIN 00000111,BIN 0000011
1,BIN 00000111,BIN 00001111,BIN
00011111,0
9120 DATA "o",BIN 11000000,BIN 1
1000000,BIN 11000000,BIN 1110000
0,BIN 11100000,BIN 11110000,BIN
11111000,0
9130 DATA "a",0,1,3,3,1,1,3,1
9140 DATA "s",0,BIN 10000000,BIN
11000000,BIN 11000000,BIN 10000
000,BIN 10000000,BIN 11000000,BI
N 10000000
9150 DATA "d",1,1,3,3,3,BIN 0000
0111,BIN 00011111,0
9160 DATA "f",BIN 10000000,BIN 1
0000000,BIN 11000000,BIN 1100000
0,BIN 11100000,BIN 11111000,BIN
11111000,0
9170 DATA "g",0,0,0,0,0,0,1,3
9180 DATA "h",0,0,0,0,0,0,BIN 10
000000,BIN 11000000
9190 DATA "j",3,1,1,1,3,7,7,0
9200 DATA "k",BIN 11000000,BIN 1
0000000,BIN 10000000,BIN 1000000
0,BIN 11000000,BIN 11100000,BIN
11100000,0
9210 DATA "l",0,1,2,4,2,1,1,15
9220 DATA "m",0,BIN 10000000,BIN
01000000,BIN 00100000,BIN 010000
00,BIN 10000000,BIN 10000000,BIN
11110000
9230 DATA "n",0,BIN 00001010,5,7
3,1,1,15
9240 DATA "c",0,BIN 01010000,BIN
10100000,BIN 11100000,BIN 11001
010,BIN 10000100,BIN 10001010,BI
N 11110000
9270 RETURN

```

MICROHOBBY NUMEROS ATRASADOS

Queremos poner en conocimiento de nuestros lectores que para conseguir números atrasados de MICROHOBBY SEMANAL, no tienen más que escribirnos indicándonos en sus cartas el número deseado y la forma de pago elegida de entre las tres modalidades que explicamos a continuación.

Una vez tramitado esto, recibirá en su casa el número solicitado por el precio de 95 ptas., cada número, más 25 ptas. por gastos de envío.

FORMAS DE PAGO

- Enviando talón bancario nominativo a Hobby Press, S.A. al apartado de Correos 232 de Alcobendas. Madrid.
- Mediante Giro Postal, indicando número y fecha del mismo.
- Con Tarjeta de Crédito (VISA o MASTER CHARGE), haciendo constar su número y fecha de caducidad.

Un Dos Tres

© RTVE

responda otra vez

J. M. PUBLICIDAD

EL JUEGO PARTICIPATIVO MAS VENDIDO DEL MERCADO

El éxito ha sido rotundo, esto lo demuestran las más de 5.000 cintas vendidas. Y es que no se trata de un juego de software vulgar y corriente. Ahora puedes ver que tu Spectrum te ofrece en casa el concurso más famoso de televisión, en el que pueden intervenir tres parejas. Verás que es igual de apasionante que el concurso original y por supuesto casi con idénticos premios. Te aseguramos desde ahora, que tus fines de semana serán de auténtica emoción.

MAS DE TRES MILLONES DE PESETAS EN SUPER-REGALOS

Te diremos que una de cada tres cassettes ya contienen premio directo: viajes, moto-vespas, sintetizadores, microordenadores (Spectrum, QL) y un sinfín de obsequios de primera. Pero además también tendrás la oportunidad de participar en "La gran Final" y conseguir tu Chollo.



AHORA TODAVIA MAS EMOCION

Por el hecho de enviar la tarjeta que acompaña a la cinta del Un, Dos, Tres..., ésta ya te da derecho a participar en la "Carrera" del Chollo. Si la cifra de tu cassette coincide, de izquierda a derecha, con los números que obtengan en la baraja los concursantes en televisión, podrás conseguir:

**Un Ordenador QL y
un Monitor a color PHILIPS o
Una Moto-Vespa**

Si sólo fueran tres las cifras que coincidieran, de derecha a izquierda te llevarías:

**Un Spectrum y un Sintetizador
CURRAH o Una Vespino.**

SI ENVIAS ESTE CUPON, RECIBIRAS UN REGALO SORPRESA

Deseo recibir gratis el Bolefín del Club, con información de periféricos, software y libros a precios muy especiales.
D. _____

Calle _____ Provincia _____

Edad _____ Profesión _____

Participa con tu Spectrum en la gran final del 22 de Junio.

¡¡Y llévate tu gran chollo!!

**Patrocinadores
del concurso:**



MOTO VESPA



REVISTA



BELLTONS



PIDENOS, SI LO DESEAS
JUNTO CON EL CUPON,
ENTRADAS PARA ASISTIR
AL PROGRAMA DE CHICHO
1-2-3 EN T.V.E.

La cinta del Un, Dos, Tres..., te garantiza
tu diversión, pero por si fuera poco
te proporciona regalos tan estupendos
como los del concurso de la tele.

MANDANOS ESTOS DATOS A:

APARTADO 21014 - 28080 MADRID

Deberás enviar 50 pts., en sellos de correos, para gastos de envío de dicha información y tu regalo Sorpresa.

Las aventuras del hombre araña

SPIDERMAN

Questprobe

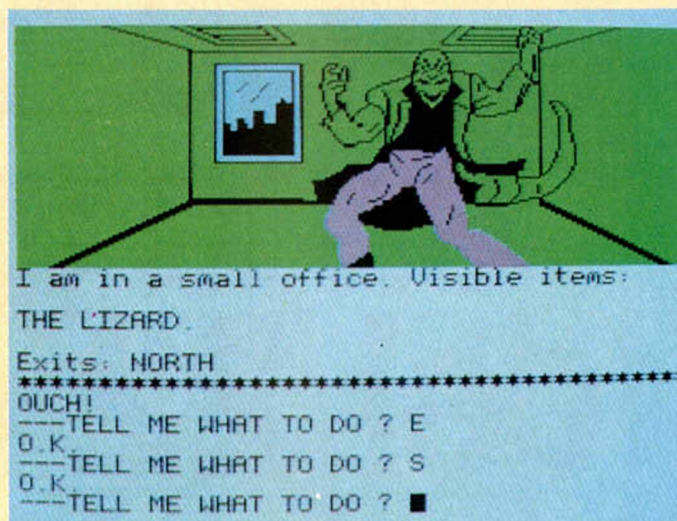
48 K

Tipo de juego: Aventuras

Inglés



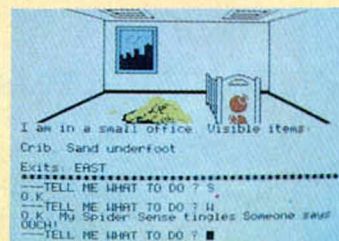
Hulk. Se ha conseguido, al igual que en éste, dotar a los gráficos de un gran atractivo a cambio de sacrificar la amplitud del texto, lo que por otro lado, facilita la comunicación con la máquina, sobre todo, para aquellos que no dominamos con demasiada soltura el idioma inglés. Este vocabulario comprimido y de carácter generalizado, abarca gran extensión de posibilidades, pero siempre dentro de un reducido campo léxico, al que rápidamente podremos acostumbrarnos. Las instrucciones inglesas vienen acompañadas de un



pequeño comic demostrativo en el que se nos introduce, de forma amena, en la historia que vamos a vivir, y

al final de éste, vienen explicados con todo detalle los comandos que se pueden utilizar y las características de cada uno de los personajes. Tenemos amigos, como Madame Web, que es una Medium Profesional, y

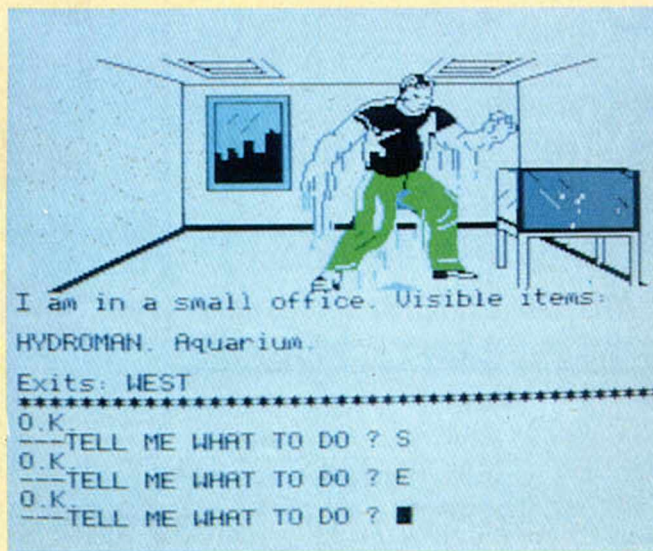
Recien comercializado en Inglaterra, ha llegado hasta nuestras manos la última creación, nacida de la estrecha colaboración entre Marvel Comics y Scot Adams. Continuando con la saga que comenzara con el increíble Hulk (La Masa), llega ahora hasta nosotros Spiderman, dando vida, cibernética en este caso, al conocido personaje del cómic.



muchos enemigos: Electro, Sandman, Mysterio, Ringmaster, Doctor Octopus, Lizard y Hidro-Man, además de, como en todos los juegos de este tipo, el misterioso Examinador Jefe. El programa sigue una serie de situaciones lógicas, por ese motivo es necesario que nos planteemos una estrategia a seguir, y que

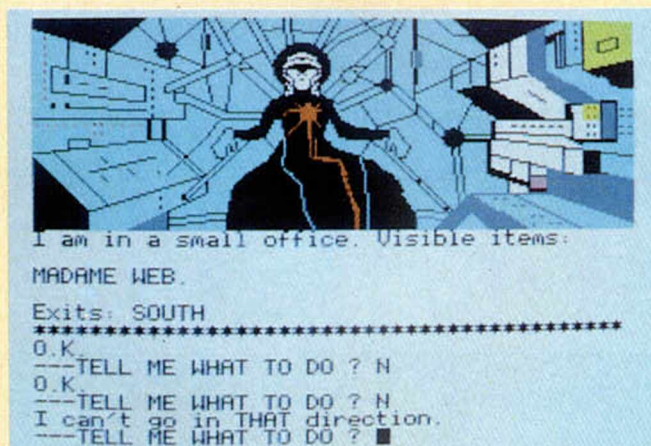


El juego está dentro de la misma línea del famoso personaje y todo lo que se refiere al programa, en cuanto a técnica se entiende, es muy parecido a



analicemos cuidadosamente cada una de las situaciones antes de tomar ninguna decisión.

juego de un carisma diferente, conservando, además, unos buenos gráficos.



Valoración. La aventura está en la línea del Hulk, pero en esta ocasión, el personaje es, quizá, mucho más atractivo, lo que dota al

Originalidad	***
Gráficos	****
Desarrollo	***
Valoración	***

Un deporte peligroso

JUMP CHALLENGE

Martech

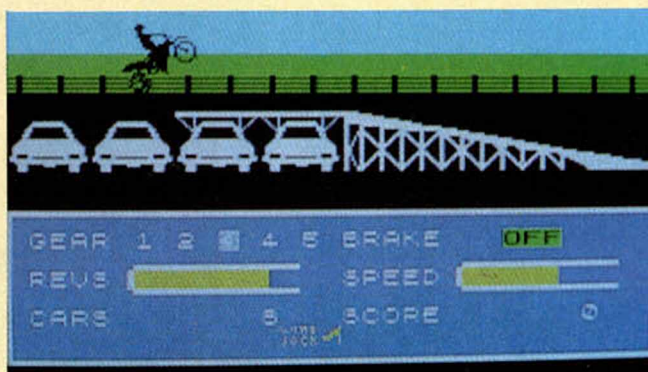
48 K

Tipo de juego: Arcade

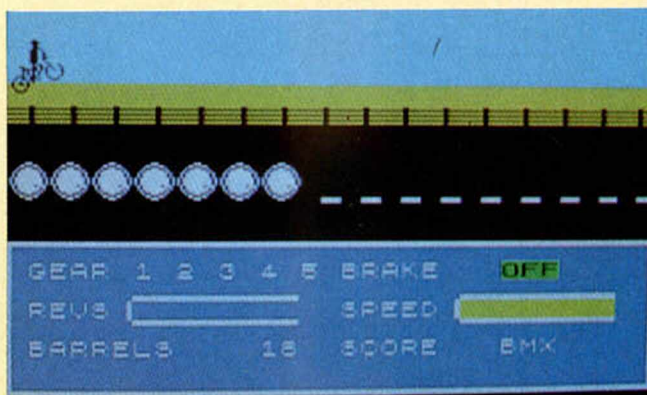
Inglés



Muchos de nosotros habremos asistido en alguna ocasión, o por lo menos lo habremos visto en televisión, esos arriesgados espectáculos en los que



unas motos saltaban sobre una fila de automóviles, pasando de una rampa a otra. Pues eso, exactamente eso, es Jump Challenge. Al principio tenemos una bicicleta, que hemos de dirigir hacia una rampa, con el fin de conseguir saltar una hilera de barriles dispuestos uno al lado de otro. Si lo conseguimos, pasaremos a una nueva fase en la cual, esta vez, realizaremos el salto con



una moto de gran cilindrada, sobre unos automóviles de gran envergadura. Al principio de la prueba podemos optar por dos fórmulas distintas: pulsar enter, con lo cual la moto se situará en el lugar de comienzo de la prueba, o bien dirigimos nosotros mismos allí, con lo cual podremos tomar mayor carrerilla que nos permita efectuar un salto más grande.



pasar la prueba de la moto, ya que hay que tener en cuenta bastantes factores, como la velocidad, la carrerilla tomada anteriormente y, sobre todo, la posición del motorista, ya que podemos modificarla a nuestro antojo, poniendo al motorista totalmente vertical en la moto, o inclinado en el manillar. De esta última forma, ganaremos en velocidad, mientras que en la primera podremos elevar la posición de la moto. Pero cuidado con los «caballitos», pueden resultar peligrosos. **Valoración.** Es un juego bastante bueno, en el que los gráficos han sido muy cuidados. Todos los scroll de pantalla están muy bien confeccionados y el movimiento en líneas generales es bastante bueno. Un programa muy bueno de competición que nos mantendrá largas horas frente al ordenador.

Originalidad	***
Gráficos	***
Movimiento	****
Valoración	****

En el panel de mandos se nos informa sobre la velocidad que llevamos, el número de revoluciones, el número de prueba y los obstáculos que vamos a tener que saltar, los cuales irán aumentando a medida que logremos pasarlos, siendo por tanto, cada vez más difícil la prueba. El inconveniente está en que sólo podemos tener un fallo, y la verdad sea dicha, resulta muy complicado

expo|ocio

85

La Feria del Tiempo Libre

9ª EDICIÓN



16 al 24 de Marzo
De 11 a 21 horas.

Diseño: Alberto Fdez.

PISCINAS • CARAVANAS-CAMPING • AUTOMOCION • MOTOCICLISMO • ULTRALIGEROS • NAUTICA • DEPORTES •
FOTOGRAFIA • VIDEO • IMAGEN-CINE • MUSICA • ALTA FIDELIDAD • COLECCIONISMO • VIAJES Y VACACIONES •
JUEGOS Y PASATIEMPOS • MODELISMO • LIBROS



-Recinto Ferial - Casa de Campo - Madrid-



**¡250.000 PTS. EN PREMIOS
CADA SEMANA!**

«HOBBY SUERTE»

Nuevamente, exponemos a continuación las bases para participar en nuestro concurso HOBBY SUERTE, con el que se podrá ganar hasta sesenta premios semanales de la manera más divertida y fácil.

Para conseguirlo, utiliza la cinta que incluía MICROHOBBY en el número 15 y disponte a seguir las instrucciones que ahora te facilitamos.

Cómo concursar

Con la cinta HOBBY SUERTE (que también puedes conseguir escribiendo a HOBBY PRESS, S.A. Apartado número 54.062, de Madrid, incluyendo en el sobre 180 ptas. en tres sellos de correos de 60 ptas. cada uno) podrás cargar el programa, saliendo, a continuación, en la pantalla de tu Spectrum, la máquina «tragaperras» conocida por todos.

Pulsando la tecla ENTER, empezarán a parpadear los números situados en la parte superior de la máquina. Con los mandos Z y X, podrás ir situándolos en la línea azul de la pantalla, hacia la izquierda o hacia la derecha, hasta describir la cifra correspondiente a tu cupón una vez fijada tras pulsar SPACE. Ya tienes tu número tecleado y, en ese momento, las frutas de la máquina iniciarán su parpadeo hasta aparecer en pantalla el resultado de la suerte.

Otras aclaraciones

Como también especificamos en el cupón, puede darse la casualidad, al introducir aleatoriamente en el programa una serie de números, que salga premio. Otra posibilidad de acceder a él, podría ser la de «alterar» el programa para que un número determinado aparezca como premiado. Por todo ello, enumeramos, a continuación, una serie de aspectos que es interesante conocer:

1. El único justificante para reclamar un premio determinado, es la posesión del cupón con el número impreso en él.
2. Todos los números susceptibles de dar premio están registrados ante notario.

mio de este concurso, caduca el día 30 de junio de 1986.

PREMIOS SEMANALES

— PRIMERA CATEGORIA: Un Spectrum 48 K (o un Microdrive y un In-



3. HOBBY PRESS, S.A. no se hace responsable de ningún otro cupón que no corresponda a los números previamente registrados. Tampoco se atenderán reclamaciones verbales que no vengán acompañadas por la posesión del cupón con el número premiado.
 4. Cualquier lector puede solicitar de esta editorial la comprobación de la entrada de los premios semanales.
 5. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho a resolver, según su criterio, cualquier cuestión no prevista en las bases de este concurso.
 6. La reclamación de cualquier premio de este concurso, caduca el día 30 de junio de 1986.
- SEGUNDA CATEGORIA: Una impresora GP 50 de SEIKOSHA, especialmente diseñada para Spectrum (dos premios).
- TERCERA CATEGORIA: Un Joystick con su interface (tres premios).
- CUARTA CATEGORIA: Una suscripción a MICROHOBBY Semanal por un año (cincuenta números. Si el lector premiado ya es suscriptor, podrá optar por prolongar su suscripción anual o un premio de quinta categoría). (Catorce premios).
- QUINTA CATEGORIA: Una cinta de programa, a elegir entre un variado surtido de juegos, utilidades, etcétera.

ALIEN 8

Ultimate/ERBE • Spectrum 48 K • Videoaventura • 2.800 Ptas.

Domingo GOMEZ y Gabriel NIETO

Ha llegado a España Alien 8, la última creación del Ultimate. Continúa, de este modo, un estilo que había empezado con Knight Lore, y que ahora, en Alien, alcanza su más alto grado de perfección.

La primera vez que ve uno este juego, irremediablemente se acuerda de otro, Knight Lore. La estructura del programa es muy similar a la de éste; sin embargo, lo que por un lado podría considerarse como una repetición, resulta por otro, una mejora encomiable tanto de técnica como de imaginación, lo que nos garantiza en cierto modo, que este juego es incluso mejor que el otro, dejando mal aquella famosa frase de que segundas

partes nunca fueron buenas. Aunque tampoco deberíamos decir esto, ya que Alien 8, es además, una historia diferente.

En esta ocasión, el personaje central del juego es un robot, encargado de controlar una nave espacial, que ha sido lanzada al espacio. Esta, contiene en su interior todos los archivos, bibliotecas y conocimientos de una raza, que al ver en peligro su supervivencia, decide iniciar el



éxodo hacia otro planeta. Para lograr el objetivo, todos los humanos tienen que ser cyrogenados en cámaras que les permitan sobrevivir durante los largos años que va a durar el viaje.

«Cibot», el robot encargado de controlar todas las funciones de la nave, se pone en marcha, y comienza a realizar su peligrosa misión: mantener activadas las cámaras donde se encuentran los tripulantes.

La nave tiene gran cantidad de habitaciones y corredores, que a veces pueden resultar muy peligrosos. Existe también, el riesgo de invasiones alienígenas, si viajamos a velocidades inferiores a la de la luz.

Los robodroides son unos mecanismos cibernéticos que podemos utilizar como ayuda en algunos momentos de apuro (por ejemplo, cuando tengamos necesidad de entrar en habitaciones cuyas puer-

tas se encuentran rodeadas por peligrosas minas), con tan sólo manejar los controles que están distribuidos por la nave.

Otra de nuestras misiones, es mantener las válvulas termólicas en sus posiciones correctas, lo cual va a ser muy importante a lo largo del juego.

Hay 128 pantallas distribuidas en forma de nave, 24 de las cuales contienen los dispositivos necesarios para que procedamos a su reactivación, colocando en ellos las válvulas adecuadas que nos serán indicadas en cada momento.

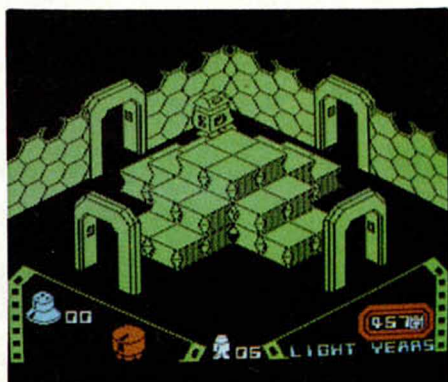
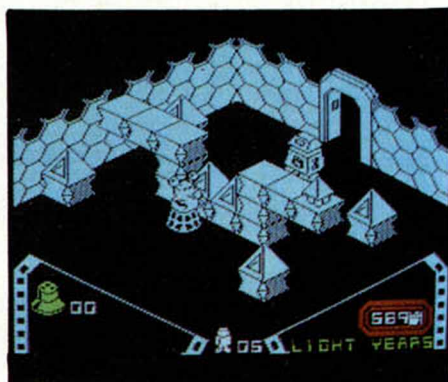
Durante el desarrollo del juego encontraremos multitud de cosas: escaleras, balcones, pasillos con alienígenas, puertas escondidas, monstruos mecánicos, y un largo etcétera.

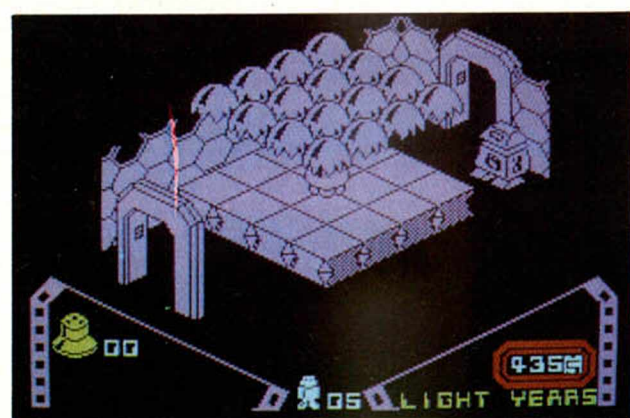
Valoración.— Reúne todas las técnicas de Knight Lore, y ha conseguido superar la perfección de éstas. El movimiento, por ejemplo, ha sido mejorado, no sólo

lo es mucho más fácil dirigir a nuestro personaje cibernético, sino que además, podemos utilizar los objetos que hay repartidos por las diferentes pantallas con una mayor libertad.

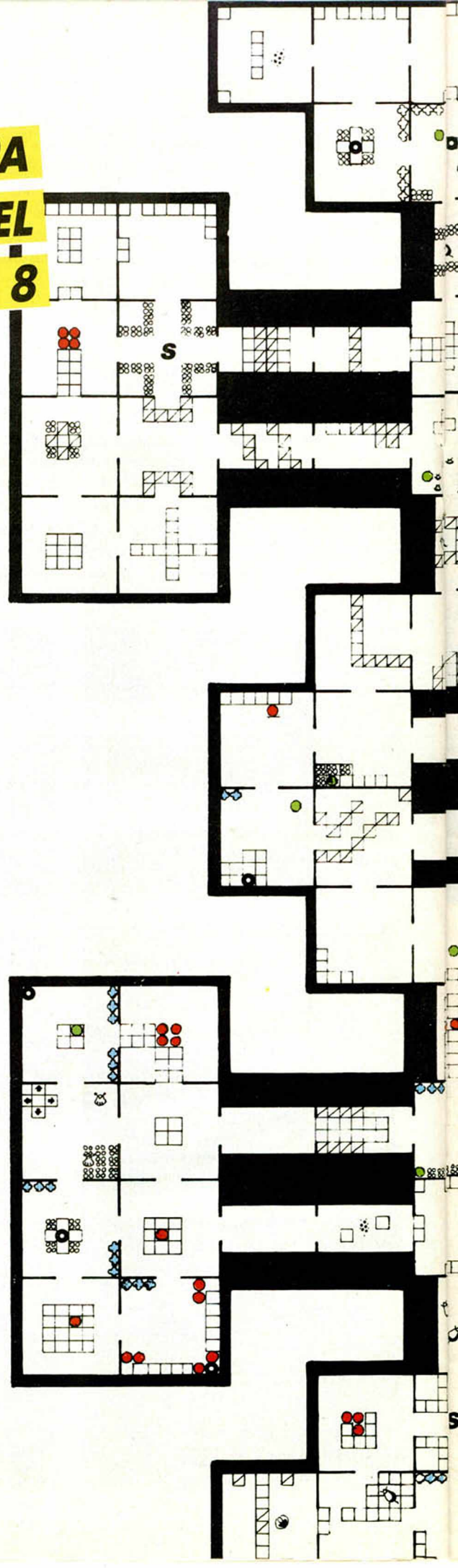
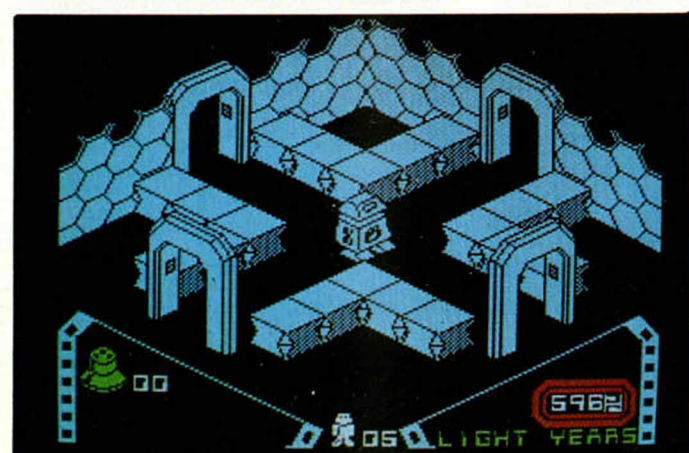
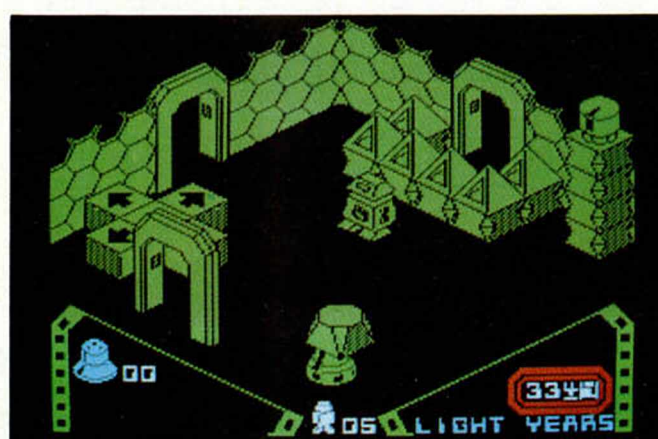
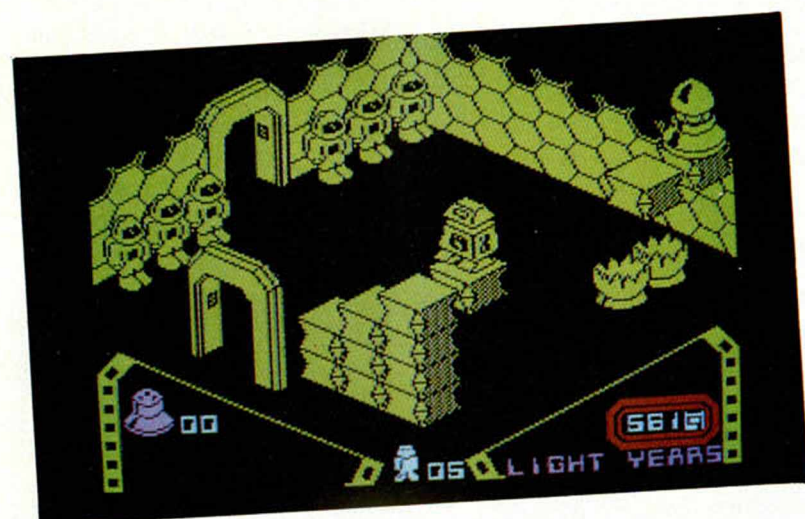
Los gráficos son tan buenos como los del Knight Lore, y la sensación de tridimensionalidad es casi perfecta. La técnica de Filmation ha sido también utilizada con una notable maestría por los creadores de Alien 8, para los que este tipo de programación no tiene ya ningún secreto.

Resumiendo, podríamos decir que muchos de los que vean este programa, puede que piensen que es una repetición del anterior; sin embargo, es necesario tener en cuenta que cuando se ha alcanzado la perfección, es muy difícil superarla. Al menos en esta ocasión se ha igualado, e incluso en algunos aspectos superado, lo que desde luego no es poco.



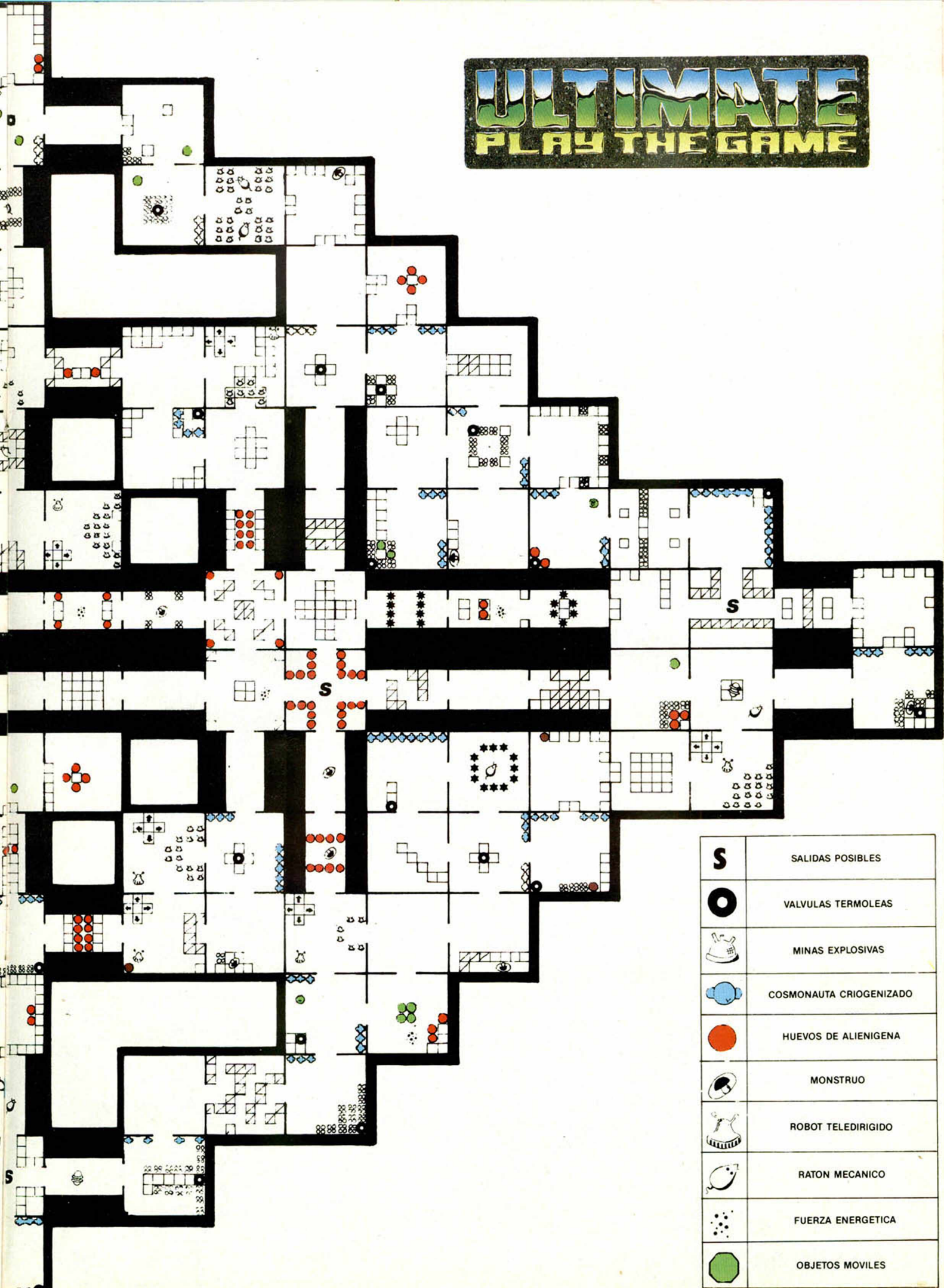


MAPA DEL ALIEN 8



ULTIMATE

PLAY THE GAME



S	SALIDAS POSIBLES
	VALVULAS TERMOLEAS
	MINAS EXPLOSIVAS
	COSMONAUTA CRIOGENIZADO
	HUEVOS DE ALIENIGENA
	MONSTRUO
	ROBOT TELEDIRIGIDO
	RATON MECANICO
	FUERZA ENERGETICA
	OBJETOS MOVILES

EL HELICOPTERO

Andrés SECO HERNANDEZ

Spectrum 48 K

Premiado con 15.000 pts.

La destrucción del enemigo, cualquiera que sea, es la misión que nos ha sido encomendada en esta ocasión como conductores de un flamante helicóptero.

El juego consiste en destruir todos los vehículos posibles y evitar que los antiaéreos que aparecerán a los lados de la pantalla, acaben con nosotros.

Otro dato a tener en cuenta es que al disparar una bala hemos de esperar a que llegue abajo antes de repetir el disparo.

Contamos con 20 balas, 5 helicópteros y 240 movimientos variables, que se pueden modificar cambiando los DATAS de la línea 101 y la sentencia IF...THEN de la línea 230. Nuestro objetivo será ma-

tar a 10 ó más enemigos en menos de 240 movimientos, puntuando en la tabla de records, los tres que más puntos obtengan.

Hay una bonificación de 1 helicóptero y 6 balas una vez obtenidos los 40 primeros puntos y en los 70.

Los mandos para su manejo son:

- «X»... derecha
- «Z»... izquierda
- SPACE... fuego.

NOTAS GRAFICAS

A B C D E F G H I J K L M N O P
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r

```

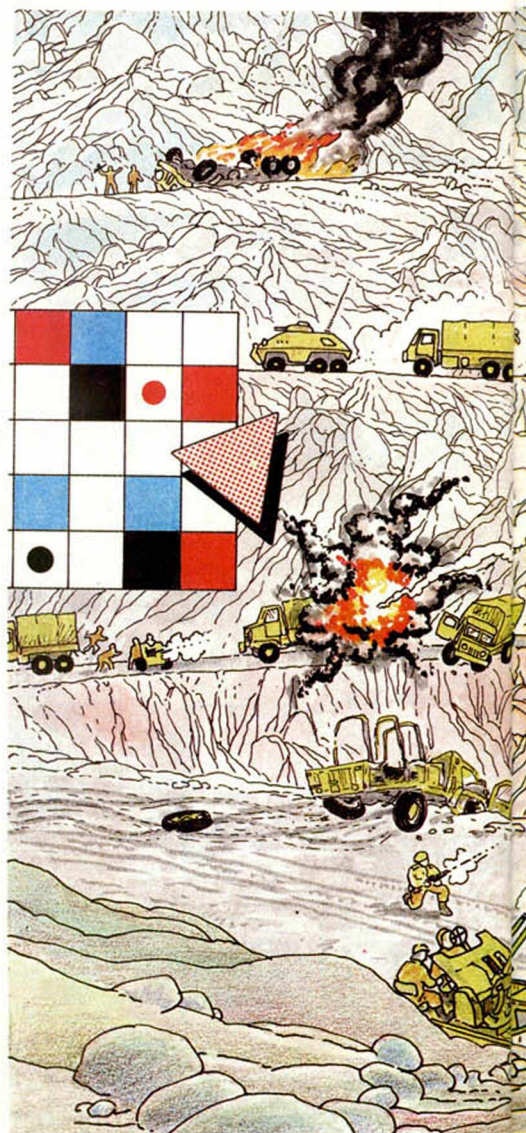
2 REM *****BOMBARDEO*****
3 © ANDRÉS SECO HERNÁNDEZ ©
5 GO SUB 9000: RESTORE: GO T
10 PAPER 5: BORDER 1: INK 0: B
RIGHT 1: CLS: FOR A=18 TO 19: F
OR B=0 TO 31: PRINT INK 1: AT A,B
: NEXT B: NEXT A: RANDOMIZE
20 FOR A=15 TO 19: PRINT INK 1
: AT A,0: " " : AT A,27: " " :
NEXT A
30 FOR A=0 TO 1: FOR B=0 TO 31
: PRINT AT A,B: PAPER 4: " " : NEX
T B
50 PRINT AT 0,0: PAPER 4: "PUNT
OS" : AT 0,26: "BOMBAS" : AT 0,13: "RE
CORD" : PAPER 5: AT 1,1: "0000" : AT
1,14: "0000" : AT 1,28: "20" : PRINT
AT 2,0:
60 FOR B=0 TO 15: PRINT INK 2:
PAPER 6: "++" : NEXT B
65 PRINT AT 21,0: "© ANDRÉS
SECO HERNÁNDEZ ©"
70 PRINT PAPER 1: INK 7: AT 15,
0: "HEL" : AT 15,27: "ENEM" : PAPER
5: INK 0: AT 16,2: "5" : AT 16,29:
"0"
75 PRINT AT 3,14: " " : AT 4,1
5: " " : AT 17,5: Z$(1): AT 14,2: "A"
: AT 14,28: "A" : AT 13,3: " " : AT 13
,28: " "
80 GO TO 120
100 POKE 23658,8: READ SCORE,HE
LIS CONUS,HIGH,FIRE,tiempo: DIM
R$(3,15): DIM X$(3,4): FOR A=1 T
O 3: READ R$(A): NEXT A: FOR A=1
TO 3: READ X$(A): NEXT A: "ZX SPECT
RUM" : "ZX SPECTRUM" : "ZX SPECTRUM"
: "0000" : "0000" : "0000"
111 DIM Z$(22,22): LET Z$(1)="#
++"
113 FOR A=2 TO 22: LET Z$(A)=Z$
(A-1,22)+Z$(A-1,21): NEXT A
114 GO TO 10
120 PRINT AT 1,18-LEN STR$ HIGH
: HIGH: AT 11,2: FLASH 1: INK 0: "Z
-DERE. X-IZQU. SPACE-FUEGO" : BE
EP .7,50: FOR A=0 TO 30: BEEP .1
: -5: NEXT A: BEEP .7,50: PRINT A
T 11,2:
: AT 11,14: FLASH 1: INK 0: "
!UA" : PAUSE 0
130 PRINT AT 11,14: " " : LET
X=14: LET XB=15: LET YB=4: LET Y
=3: LET MM=0
145 FOR Z=22 TO 1 STEP -1
150 LET X1=X: LET XB1=XB
160 LET X=X+(INKEY$="X")-(INKEY
$="Z"): IF X<4 THEN LET X=4

```

```

161 IF X>24 THEN LET X=24
162 IF MM=0 THEN LET XB=X+1
165 PRINT AT Y,X1: " " : AT YB,
XB1: " " : PAPER 5: INK 0: AT Y,X:
: " " : AT YB,XB: " "
170 IF INKEY$=" " AND MM=0 THEN
PRINT AT YB,XB: " " : BEEP .01:
5: LET YB=YB+1: PRINT AT YB,XB:
" "
175 LET MM=1
175 IF MM=1 THEN LET YB=YB+1: P
RINT AT YB-1,XB: " " : BEEP .02,50
180 PRINT AT 17,5: Z$(2): BEEP .
03,20
185 IF YB=15 THEN PRINT AT 16,X
B: FLASH 1: " " : LET MM=0: LET YB
=4: BEEP .7: -5: GO SUB 5000
190 LET RND1=RND: LET RND2=RND:
RANDOMIZE: LET RND3=RND: LET R
ND4=RND
200 IF RND1>RND2+.7 THEN PLOT 3
2,72: DRAW 80,80: BEEP .2,0: PLO
T 32,72: DRAW OVER 1,80,80: IF X
=14 OR X=13 OR X=12 OR X=11 THEN
LET HELIB=HELIB-1: PRINT AT 16,
2: HELIB: PRINT AT Y,X: " " : BEE
P .3,RND*10: PRINT AT Y,X: " "
: AT YB,XB: " " : LET X=14: LET YB=
4: LET XB=15: LET MM=0: FOR A=12
TO 0 STEP -1: BEEP .01,R: NEXT
A: PRINT AT Y,X: " " : AT YB,XB:
" " : GO TO 220
205 IF RND2>RND3+.7 THEN PLOT 3
2,72: DRAW 40,80: BEEP .2,0: PLO
T 32,72: DRAW OVER 1,40,80: IF X
=9 OR X=8 OR X=7 OR X=6 OR X=5 OR
X=4 OR X=3 THEN LET HELIB=HEL
IB-1: PRINT AT 16,2: HELIB: PRINT
AT Y,X: " " : BEEP .3,RND*10: P
RINT AT Y,X: " " : LET YB=4: LET XB=15:
LET MM=0: FOR A=12 TO 0 STEP -1:
BEEP .01,R: NEXT A: PRINT AT Y
,X: " " : AT YB,XB: " " : GO TO 220
210 IF RND3>RND4+.7 THEN PLOT 2
55-32,72: DRAW -80,80: BEEP .2,0
: PLOT 255-32,72: DRAW OVER 1,-8
0,80: IF X=14 OR X=15 OR X=17 OR
X=15 THEN LET HELIB=HELIB-1: PR
INT AT 16,2: HELIB: PRINT AT Y,X:
" " : BEEP .3,RND*10: PRINT AT
Y,X: " " : AT YB,XB: " " : LET X=1
4: LET YB=4: LET XB=15: LET MM=0
: FOR A=12 TO 0 STEP -1: BEEP .0
1,R: NEXT A: PRINT AT Y,X: " "
: AT YB,XB: " " : GO TO 220
215 IF RND4>RND1+.7 THEN PLOT 2
55-32,72: DRAW -40,80: BEEP .2,0
: PLOT 255-32,72: DRAW OVER 1,-4
0,80: IF X=18 OR X=19 OR X=20 OR
X=21 OR X=22 OR X=23 OR X=24 OR
X=25 THEN LET HELIB=HELIB-1: PR
INT AT 16,2: HELIB: PRINT AT Y,X:
" " : BEEP .3,RND*10: PRINT AT
Y,X: " " : AT YB,XB: " " : LET X=1
4: LET YB=4: LET XB=15: LET MM=0
: FOR A=12 TO 0 STEP -1: BEEP .0
1,R: NEXT A: PRINT AT Y,X: " "
: AT YB,XB: " " : GO TO 220
220 IF HELIB=0 THEN GO TO 1000
230 LET tiempo=tiempo+1: IF tie
mpo>240 AND CONUS(10) THEN PRINT
FLASH 1: AT 11,9: "TIEMPO ACABADO.
" : FOR S=0 TO 600: NEXT S: GO TO

```



```

1000
250 NEXT Z
250 GO TO 145
1000 FOR S=0 TO 100: NEXT S: CLS
BORDER 0: PAPER 0: INK 7: BRI
GHT 0: CLS: PRINT AT 11,11: "SE
ACABO!" : FOR S=0 TO 600: NEXT S
1005 IF SCORE=0 THEN GO TO 3000
1010 CLS: IF SCORE>VAL (X$(3))
THEN LET G$="TERCER"
1020 IF SCORE>VAL (X$(2)) THEN L
ET G$="SEGUNDO" : LET X$(3)=X$
(2): LET R$(3)=R$(2)
1030 IF SCORE>VAL (X$(1)) THEN L
ET G$="PRIMER" : LET X$(2)=X$(1)
: LET R$(2)=R$(1)
1035 IF SCORE>VAL (X$(3)) THEN G
O TO 3000
1040 PRINT AT 5,2: INVERSE 1: "ES
CRIBE EL NOMBRE DEL " : G$ : AT 6,11:
"CLASIFICADO" : AT 7,7: "SOLO 15 CA
RACTERES." : INVERSE 0
1300 IF G$="PRIMER" THEN LET B
=1
1310 IF G$="SEGUNDO" THEN LET
B=2
1320 IF G$="TERCER" THEN LET B
=3
1325 INPUT "NOMBRE " : LINE I$
1326 IF LEN I$>15 THEN GO TO 132
5
1327 LET R$(B)=I$: LET X$(B)=STR
$(SCORE)
1350 GO TO 3000
3000 BORDER 6: PAPER 7: INK 0: C
LS
3005 FOR B=0 TO 21: PRINT AT B,0
: " " : NEXT B
3010 FOR A=0 TO 31: PRINT AT 3,A
: " " : AT 5,A: " " : AT 9,A: " " : NEXT
A
3020 PRINT AT 4,11: INVERSE 1: "B
OMBARDEO." : FOR A=1 TO 3: PRINT
AT 5+A,5: R$(A): AT 5+A,24: X$(A):
NEXT A
3030 PRINT AT 15,10: INVERSE 1: "
OTRA? (S/N) "
3035 LET HIGH=VAL (X$(1))
3040 LET A$=INKEY$: IF A$="" THEN

```


medidas que el programa pide son en píxel de alta resolución.

Anímate y verás la utilidad de este programa que inserta todo tipo de explicaciones para su mayor aprovechamiento.

CONVERSION DE UNIDADES

Antonio SORIANO GONZALEZ

Spectrum 48 K

Premiado con 15.000 Ptas.

Con este programa podrás hallar las equivalencias entre las distintas unidades en las que pueden medirse muchas magnitudes físicas.

Opera con tres cantidades (longitud, área, volumen), por ejemplo, en longitudes opera con metros, kilómetros, pulgadas, pies, yardas y millas. Así pues, podemos elegir cualquiera de las seis opciones (por supuesto, se elegirá la unidad en que se conoce la cantidad) y, automáti-

camente, aparecerán en pantalla las cantidades correspondientes en los cinco sistemas restantes con los que actúa.

Para salvar el programa, teclear la instrucción SAVE «CONVERSION» LINE 9910.

NOTAS GRAFICAS

A B C
- 1 +

```

1 BORDER 0: INK 9: GO TO 10
2 FOR h=1 TO x1: PLOT a*x1+y+
h,b,y1+1: DRAW 0: y1: NEXT h
3 LET x3=a*x1+x: LET y3=b*y1+
y: IF POINT (a,b+1)+POINT (a-1,b
)=0 THEN PLOT x3,y3: DRAW x1,y1
4 IF POINT (a,b-1)+POINT (a+1
,b)=0 THEN PLOT x3+x1,y3-y1: DRA
W x1,y1
5 IF POINT (a,b+1)+POINT (a+1
,b)=1 THEN PLOT x3+x1,y3: DRA
W x1,y1
6 IF POINT (a,b-1)=0 THEN PLO
T x3+x1,y3+y1: DRAW x1,0
7 IF POINT (a+1,b)=0 THEN PLO
T x3+2*x1,y3+y1: DRAW 0,-y1
8 RETURN
9 PRINT AT 21,0: FLASH 1: " PU
lse una tecla para continuar "
PAUSE 0: CLS
10 PRINT AT 21,0: "Quiere ver l
as instrucciones (s/n)": IF INKEY$
=" " THEN GO TO 10
11 CLS: IF INKEY$="s" OR INKE
Y$="S" THEN GO TO 28
12 INPUT "X=": X: "Y=": Y: IF Y
>157 OR Y<8 THEN PRINT #1: "8<Y<
157": PAUSE 100: GO TO 12
13 INPUT "Frase": f$: INPUT "t
inta": t: INK 1
14 LET x2=INT ((255-X)/(LEN f
$*9))
15 INPUT "Maximo": (x2): " Anch
o puntos": x1
16 IF x1>x2 THEN GO TO 21
17 LET y2=INT ((y-8)/8)
18 INPUT "Maximo": (y2): " Alto
puntos": y1
19 IF y1>y2 THEN GO TO 21
20 LET y=y-y1+7
21 PRINT AT 21,0: f$
22 FOR a=0 TO LEN f$*8
23 FOR b=0 TO 7
24 IF POINT (a,b)=1 THEN GO SU
B 9910
25 NEXT b
26 NEXT a: GO TO 55
27 REM "Presentación
28 PAPER 1: INK 3
29 PRINT AT 5,3: "Con este prog
rama podra": AT 8,3: "componer los
titulos de": AT 11,4: "presentaci
on para sus": AT 14,0: "programa
s": en tres dimensiones"
31 PRINT #1: FLASH 1: "PULSE UN
A TECLA PARA CONTINUAR"
32 PAUSE 0: CLS
33 PRINT AT 4,1: "BRIGHT 1: PA
PER 4: X,Y": PAPER 1: BRIGHT 0
34 son las coordenadas "BRIGHT 0
35 PRINT AT 3,6: "del punto ext
remo superior": AT 5,6: "izquierdo
del titulo"
36 PRINT AT 8,12: PAPER 0: "Eje
mplo":
37 PRINT AT 13,9: INK 7: ">": I
NK 6: "TAB 10: "TITULO"
38 PRINT AT 18,9: X=80 Y=67:
39 PLOT 75,67: DRAW -10,0: DRA
W 0,-40
40 PRINT #1: FLASH 1: "PULSE UN
A TECLA PARA CONTINUAR"
41 PAUSE 0: CLS
42 PRINT AT 3,1: "Las letras y
símbolos gráficos"
43 PRINT AT 5,1: "están formado
s por puntos", el
44 PRINT AT 7,1: "programa le p
edita el ancho y
45 PRINT AT 9,0: "el alto (en p
íxel) de los nuevos"
46 PRINT AT 11,4: "puntos que l
os formaran"
47 PRINT AT 13,12: PAPER 0: "Ej
emplo"
48 PRINT AT 15,0: "Ancho=1", "An
cho=4", "Alto=1", "Alto=8": "Punto
normal"
49 PLOT 80,50: CIRCLE INK 2: 80
,50,10
50 PRINT AT 15,27: "": CIRCLE
INK 2: 217,51,10
51 INPUT "c": "continuar": "r":
repetir": v$: IF v$="r" OR v$="R"
THEN GO TO 28
52 CLS: INPUT "color BORDER (
0-7)": U: BORDER U
53 INPUT "color PAPER (0-7)": U
: PAPER U
54 CLS: GO TO 11
55 REM "salidas de imagen
56 INPUT "titulo completo (s/n
)": o$: IF o$="n" OR o$="N" THEN
GO TO 12
57 PRINT AT 21,0:
58 INPUT "salida impres. o
casel (i/c)": o$: IF o$="i" OR o$
="I" THEN COPY: INPUT "mas copi
as? (s/n)": o$: IF o$="s" OR o$="
S" THEN INPUT "cuantas": ti: FOR
o=1 TO ti: COPY: NEXT o
59 IF o$="c" OR o$="C" THEN IN
PUT "nombre imagen": o$: SAVE o$S
CREEN$
60 INPUT "quiere continuar? (s
/n)": o$: IF o$="s" OR o$="S" THE
N GO TO 10
61 LET a=USR 0

```

```

5 REM CONVERSION DE UNIDADES
6 REM @ ANTONIO SORIANO
7 GO TO 9910
8 CLS: INK 3: PRINT AT 0,0: "
CONVERSION DE UNIDADES
9 INK 1: AT 4,1: "MENU"
10 INK 1: PRINT AT 5,1: "
+ AT 4,7: "": FOR n=6 TO 15:
PRINT AT n,7: "": NEXT n
11 INK 4: BRIGHT 1: PRINT AT 7
,8: "1- LONGITUDES. (1)": AT 10,8
,8: "2- AREAS. (2)": AT 13,8: "
3- VOLUMENES. (3)": BRIGHT 0
12 FLASH 1: INK 3: PRINT AT 18
,5: "PULSA UNA TECLA (1-4)": FLA
SH 0
13 IF INKEY$="1" THEN GO TO 10
14 IF INKEY$="2" THEN GO TO 20
15 IF INKEY$="3" THEN GO TO 30
16 IF INKEY$="4" THEN GO TO 40
17 GO TO 50
18 REM CONVERSION LONGITUDES
19 CLS: INK 3: PRINT AT 0,1: "
CONVERSION DE LONGITUDES
20 INK 1: PRINT AT 6,4: "Metros...
..... (1)": AT 8,4: "Kilome
tros..... (2)": AT 10,4: "Pu
lgadas..... (3)": AT 12,4
,4: "Pies..... (4)": AT
14,4: "Yardas..... (5)":
(6)": INK 3: AT 20,7: "PULSA OPCIO
N (1-6)"
21 IF INKEY$="1" THEN GO TO 11
22 IF INKEY$="2" THEN GO TO 12
23 IF INKEY$="3" THEN GO TO 14
24 IF INKEY$="4" THEN GO TO 15
25 IF INKEY$="5" THEN GO TO 17
26 IF INKEY$="6" THEN GO TO 18
27 GO TO 1010
28 REM CONVERSION METROS
29 CLS: INK 3: PRINT AT 0,0: "
CONVERSION DE METROS
30 GO SUB 9000
31 INK 3: INPUT "Long en metro
s": a1
32 INK 1: LET a2=a1*.001: LET
a3=a1*39.3701: LET a4=a1*3.28084
: LET a5=a1*.09361: LET a6=a1*.
00062: PRINT AT 6,13: a1: AT 8,13:
a2: AT 10,13: a3: AT 12,13: a4: AT 14
,13: a5: AT 16,13: a6
33 GO SUB 9400
34 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
35 IF INKEY$="1" THEN GO TO 11
36 GO TO 1150
37 REM CONVERSION KILOMETROS
38 CLS: INK 3: PRINT AT 0,0: "
CONVERSION DE KILOMETROS
39 GO SUB 9000
40 INK 3: INPUT "Long en kilom
etros": b1
41 INK 1: LET b2=b1*1000: LET
b3=b1*39370.1: LET b4=b1*3280.84
: LET b5=b1*1093.61: LET b6=b1*

```

```

62137: PRINT AT 6,13: b2: AT 8,13:
b3: AT 10,13: b4: AT 12,13: b5: AT 14
,13: b6: AT 16,13: b6
42 GO SUB 9400
43 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
44 IF INKEY$="1" THEN GO TO 12
45 GO TO 1300
46 REM CONVERSION PULGADAS
47 CLS: INK 3: PRINT AT 0,0: "
CONVERSION DE PULGADAS
48 GO SUB 9000
49 INK 3: INPUT "Long en pulga
ras": c1
50 INK 1: LET c2=c1*.0254: LET
c3=c1*.00003: LET c4=c1*.08333:
LET c5=c1*.02778: LET c6=c1*.00
002: PRINT AT 6,13: c2: AT 8,13: c3
: AT 10,13: c4: AT 12,13: c5: AT 14,1
3: c6: AT 16,13: c6
51 GO SUB 9400
52 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
53 IF INKEY$="1" THEN GO TO 14
54 GO TO 1450
55 REM CONVERSION PIES
56 CLS: INK 3: PRINT AT 0,0: "
CONVERSION DE PIES
57 GO SUB 9000
58 INK 3: INPUT "Long en pies:
": d1
59 INK 1: LET d2=d1*.3048: LET
d3=d1*.00030: LET d4=d1*.12: LET
d5=d1*.33333: LET d6=d1*.00019:
PRINT AT 6,13: d2: AT 8,13: d3: AT
10,13: d4: AT 12,13: d5: AT 14,13: d6
: AT 16,13: d6
60 GO SUB 9400
61 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
62 IF INKEY$="1" THEN GO TO 15
63 GO TO 1600
64 REM CONVERSION YARDAS
65 CLS: INK 3: PRINT AT 0,0: "
CONVERSION DE YARDAS
66 GO SUB 9000
67 INK 3: INPUT "Long en yarda
s": e1
68 INK 1: LET e2=e1*.9144: LET
e3=e1*.00091: LET e4=e1*.36: LET
e5=e1*.3: LET e6=e1*.00057: PRIN
T AT 6,13: e2: AT 8,13: e3: AT 10,13
: e4: AT 12,13: e5: AT 14,13: e6: AT
16,13: e6
69 GO SUB 9400
70 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
71 IF INKEY$="1" THEN GO TO 17
72 GO TO 1750
73 REM CONVERSION DE MILLAS
74 CLS: INK 3: PRINT AT 0,0: "
CONVERSION DE MILLAS
75 GO SUB 9000
76 INK 3: INPUT "Long en milla
s": f1
77 INK 1: LET f2=f1*1609.34: L
ET f3=f1*.60934: LET f4=f1*.6336
0: LET f5=f1*.5280: LET f6=f1*.176
0: PRINT AT 6,13: f2: AT 8,13: f3: A
T 10,13: f4: AT 12,13: f5: AT 14,13:
f6: AT 16,13: f6
78 GO SUB 9400
79 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
80 IF INKEY$="1" THEN GO TO 18
81 GO TO 1900
82 REM CONVERSION DE AREAS
83 CLS: INK 3: PRINT AT 0,1: "
CONVERSION DE AREAS
84 INK 1: PRINT AT 6,4: "Metros cu
adrados..... (1)": AT 8,4: "Áreas
..... (2)": AT 10,4: "He
ctáreas..... (3)": AT 12,4
,4: "Kilómetros cuadrados. (4)": AT
14,4: "Yardas cuadradas..... (5)"

```



```

;AT 16,4;"Acres...";"PULSA OPCIO
(6)"; INK 3;AT 20,7;"PULSA OPCIO
N (1-6)";
2010 IF INKEY$="1" THEN GO TO 21
2020 IF INKEY$="2" THEN GO TO 22
2030 IF INKEY$="3" THEN GO TO 24
2040 IF INKEY$="4" THEN GO TO 25
2050 IF INKEY$="5" THEN GO TO 27
2060 IF INKEY$="6" THEN GO TO 28
2070 GO TO 2010
2099 REM CONVERSION METROS CUAD
2100 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE METROS CUADRADOS-
";
2110 GO SUB 9100
2120 INK 3: INPUT "Area en metro
s cuad: ";a1
2130 INK 1: LET a2=a1*.01: LET a
3=a1*.0001: LET a4=a1*.000001: L
ET a5=a1*.19599: LET a6=a1*.000
25: PRINT AT 6,18;a1;AT 8,18;a2;
AT 10,18;a3;AT 12,18;a4;AT 14,18
a5;AT 16,18;a6
2140 GO SUB 9400
2150 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
2160 IF INKEY$="1" THEN GO TO 21
2170 GO TO 2150
2249 REM CONVERSION AREAS
2250 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE AREAS
";
2260 GO SUB 9100
2270 INK 3: INPUT "Area en areas
";b1
2280 INK 1: LET b2=b1*100: LET b
3=b1*.01: LET b4=b1*.0001: LET b
5=b1*.119.599: LET b6=b1*.02471:
PRINT AT 6,18;b2;AT 8,18;b3;AT 1
0,18;b4;AT 12,18;b5;AT 14,18;b6
2290 GO SUB 9400
2300 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
2310 IF INKEY$="1" THEN GO TO 22
2320 GO TO 2300
2339 REM CONVERSION HECTAREAS
2400 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE HECTAREAS
";
2410 GO SUB 9100
2420 INK 3: INPUT "Area en hecta
reas: ";c1
2430 INK 1: LET c2=c1*10000: LET
c3=c1*100: LET c4=c1*.01: LET c
5=c1*.119599: LET c6=c1*.247105:
PRINT AT 6,18;c2;AT 8,18;c3;AT
10,18;c4;AT 12,18;c5;AT 14,18;c6
2440 GO SUB 9400
2450 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
2460 IF INKEY$="1" THEN GO TO 24
2470 GO TO 2450
2549 REM CONVERSION KILOM CUAD
2550 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE KILOMETROS CUAD
";
2560 GO SUB 9100
2570 INK 3: INPUT "Area en kilom
etros cuad: ";d1
2580 INK 1: LET d2=d1*1000000: L
ET d3=d1*100000: LET d4=d1*100: L
ET d5=d1*.11959990: LET d6=d1*.247
105: PRINT AT 6,18;d2;AT 8,18;d3
;AT 10,18;d4;AT 12,18;d5;AT 14,1
8;d6
2590 GO SUB 9400
2600 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
2610 IF INKEY$="1" THEN GO TO 25
2620 GO TO 2600
2699 REM CONVERSION YARDAS CUAD
2700 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE YARDAS CUADRADAS
";
2710 GO SUB 9100
2720 INK 3: INPUT "Area en yarda
s cuad: ";e1
2730 INK 1: LET e2=e1*.083613: L
ET e3=e1*.00836: LET e4=e1*.0000
4: LET e5=e1*.00000083613: LET e
6=e1*.000021: PRINT AT 6,18;e2;AT
8,18;e3;AT 10,18;e4;AT 12,18;e5
;AT 14,18;e6
2740 GO SUB 9400
2750 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
2760 IF INKEY$="1" THEN GO TO 27
2770 GO TO 2750
2849 REM CONVERSION ACRES
2850 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE ACRES
";
2860 GO SUB 9100
2870 INK 3: INPUT "Area en acres
";f1
2880 INK 1: LET f2=f1*.404686: L
ET f3=f1*.404686: LET f4=f1*.404
69: LET f5=f1*.00405: LET f6=f1*
4840: PRINT AT 6,18;f2;AT 8,18;f
3;AT 10,18;f4;AT 12,18;f5;AT 14,
18;f6;AT 16,18;f1
2890 GO SUB 9400
2900 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
2910 IF INKEY$="1" THEN GO TO 28
2920 GO TO 2900
2999 REM CONVERSION DE VOLUMENES
3000 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE VOLUMENES
";
INK 1: PRINT AT 6,4;"Metros c
ubicos..... (1)";"Litros
..... (2)";"G
alones U.S..... (3)";"AT 10,4;"G
alones U.S..... (4)";AT

```

BALLESTEROS



```

14,4;"Pies cubicos..... (5)
";AT 16,4;"Galones imperiales
(6)"; INK 3;AT 20,7;"PULSA OPCIO
N (1-6)";
3010 IF INKEY$="1" THEN GO TO 31
3020 IF INKEY$="2" THEN GO TO 32
3030 IF INKEY$="3" THEN GO TO 34
3040 IF INKEY$="4" THEN GO TO 35
3050 IF INKEY$="5" THEN GO TO 37
3060 IF INKEY$="6" THEN GO TO 38
3070 GO TO 3010
3099 REM CONVERSION METROS CUBIC
3100 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE METROS CUBICOS
";
3110 GO SUB 9200
3120 INK 3: INPUT "Vol en metros
cubicos: ";a1
3130 INK 1: LET a2=a1*1000: LET
a3=a1*284.171: LET a4=a1*61023.7
: LET a5=a1*35.3147: LET a6=a1*2
8.3168: PRINT AT 6,19;a1;AT 8,19
a2;AT 10,19;a3;AT 12,19;a4;AT 1
4,19;a5;AT 16,19;a6
3140 GO SUB 9400
3150 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
3160 IF INKEY$="1" THEN GO TO 31
3170 GO TO 3150
3249 REM CONVERSION LITROS
3250 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE LITROS
";
3260 GO SUB 9200
3270 INK 3: INPUT "Vol en litros
";b1
3280 INK 1: LET b2=b1*.001: LET
b3=b1*.026418: LET b4=b1*.0255
: LET b5=b1*.03532: LET b6=b1*.2
1998: PRINT AT 6,19;b2;AT 8,19;b
3;AT 10,19;b4;AT 12,19;b5;AT 14,
18;b6
3290 GO SUB 9400
3300 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
3310 IF INKEY$="1" THEN GO TO 32
3320 GO TO 3300
3399 REM CONVERSION GALONES U.S.
3400 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE GALONES U.S.
";
3410 GO SUB 9200
3420 INK 3: INPUT "Vol en galone
s U.S.: ";c1
3430 INK 1: LET c2=c1*.00379: L
ET c3=c1*.78532: LET c4=c1*231.0
01: LET c5=c1*.13368: LET c6=c1*
.83270: PRINT AT 6,19;c2;AT 8,19
c3;AT 10,19;c4;AT 12,19;c5;AT 1
4,19;c6
3440 GO SUB 9400
3450 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
3460 IF INKEY$="1" THEN GO TO 34
3470 GO TO 3450
3549 REM CONVERSION PULGADAS CUB
3550 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE PULGADAS CUBICAS
";
3560 GO SUB 9200
3570 INK 3: INPUT "Vol en pulgad
as cubicas: ";d1
3580 INK 1: LET d2=d1*.00002: L
ET d3=d1*.01639: LET d4=d1*.00433
: LET d5=d1*.00058: LET d6=d1*.0
036: PRINT AT 6,19;d2;AT 8,19;d3
;AT 10,19;d4;AT 12,19;d5;AT 14,1

```

```

9,d5;AT 16,19;d6
3590 GO SUB 9400
3600 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
3610 IF INKEY$="1" THEN GO TO 35
3620 GO TO 3600
3699 REM CONVERSION PIES CUBICOS
3700 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE PIES CUBICOS
";
3710 GO SUB 9200
3720 INK 3: INPUT "Vol en pies c
ubicos: ";e1
3730 INK 1: LET e2=e1*.02832: L
ET e3=e1*28.316: LET e4=e1*7.4804
8: LET e5=e1*1728: LET e6=e1*6.2
2883: PRINT AT 6,19;e2;AT 8,19;e
3;AT 10,19;e4;AT 12,19;e5;AT 14,
19;e1;AT 16,19;e6
3740 GO SUB 9400
3750 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
3760 IF INKEY$="1" THEN GO TO 37
3770 GO TO 3750
3849 REM CONVERSION ACRES
3850 CLS : INK 3: PRINT AT 0,0;"
CONVERSION DE ACRES
";
3860 GO SUB 9200
3870 INK 3: INPUT "Vol en acres:
";f1
3880 INK 1: LET f2=f1*.00455: L
ET f3=f1*.454596: LET f4=f1*1.200
95: LET f5=f1*277.42: LET f6=f1*
.16054: PRINT AT 6,19;f2;AT 8,19
f3;AT 10,19;f4;AT 12,19;f5;AT 1
4,19;f6;AT 16,19;f1
3890 GO SUB 9400
3900 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
3910 IF INKEY$="1" THEN GO TO 38
3920 GO TO 3900
3999 REM GO SUB 9000
9000 INK 1: PRINT AT 6,1;"Metros
cuad.....";"AT 8,1;"Areas.....
";"AT 10,1;"Hectareas.....";
"AT 12,1;"Kilometros cuad. ";
"AT 14,1;"Yardas cuad.....";"AT 1
6,1;"Acres.....";"RETURN
";
9099 REM GO SUB 9100
9100 INK 1: PRINT AT 6,1;"Metros
cuad.....";"AT 8,1;"Areas.....
";"AT 10,1;"Hectareas.....";
"AT 12,1;"Kilometros cuad. ";
"AT 14,1;"Yardas cuad.....";"AT 1
6,1;"Acres.....";"RETURN
";
9199 REM GO SUB 9200
9200 INK 1: PRINT AT 6,0;"Metros
cubicos.....";"AT 8,0;"Litros...
";"AT 10,0;"Galon U.S...
";"AT 12,0;"Pulgadas cubi
cas.....";"AT 14,0;"Pies cubicos...
";"AT 16,0;"Galones imperiale
s.....";"RETURN
";
9299 REM GO SUB 9400
9400 INK 2: PRINT AT 19,0;"Para
volver al menu pulsa (0)";"AT 20
,0;"Sino pulsa (1)";"RETURN
";
9898 REM DATA
9910 DATA 0,0,0,255,255,0,0,0
9920 DATA 24,24,24,24,24,24,24,2
4
9930 DATA 24,24,24,255,255,24,24
24
9950 FOR n=0 TO 7: READ a: POKE
USR "a"+n,a: NEXT n
9960 RESTORE 9920: FOR n=0 TO 7:
READ a: POKE USR "b"+n,a: NEXT
n
9970 RESTORE 9930: FOR n=0 TO 7:
READ a: POKE USR "c"+n,a: NEXT
n
9980 POKE 23609,10: GO TO 10

```


GRAFICOS EN MOVIMIENTO (y/IV)

Miguel SEPULVEDA

Ya sabemos casi todo sobre el movimiento de los gráficos por la pantalla y de cómo conseguir una animación adecuada y natural. Ahora, en este cuarto y último capítulo, veremos cómo hacer girar las figuras cuando intentamos cambiarlas de dirección, tanto horizontal como verticalmente.

Para introducirnos de lleno en este tema, nada mejor que unos cuantos ejemplos que nos ayudarán en su comprensión. De este modo, si queremos crear la figura de un hombre caminando hacia la derecha, el frontal de la figura debe ir hacia la derecha.

Ahora bien, si cambiamos la dirección y lo hacemos caminar hacia la izquierda, la figura del hombre caminará de espaldas si no se gira la figura horizontalmente y se pone el frontal de la figura hacia la izquierda.

Otro ejemplo sería la figura de un avión ascendiendo, en cuyo caso el morro del avión iría hacia arriba; pero en el supuesto de que se haga caer en picado, si no se gira verticalmente y se pone el morro del avión hacia abajo, la figura del avión caería de cola.

Estos giros se pueden hacer de dos formas distintas: la primera, más lenta y costosa, es tener 2 rutinas, una que mueva la figura hacia el lado derecho o hacia arriba, y otra que invierta la figura hacia la izquierda o hacia abajo en el momento de almacenarla en el archivo de pantalla.

La segunda forma, más rápida y más barata, es la que explicaremos aquí, que consiste en girar la figura, tanto horizontal como vertical, en la misma posición de memoria donde está ubicada, o sea, como si cargáramos la misma figura pero girada en la posición de memoria donde estaba la otra.

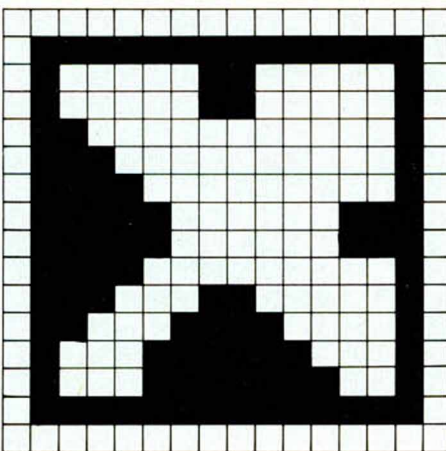
Vistas un poco las facilidades de estas 2 rutinas, pasamos a explicar el programa que acompaña a este artículo y que es una demostración.

Las sentencias DATA 10, 12 y 14, tienen los octetos del código máquina de la rutina de giro horizontal, que se carga en la posición de memoria 64376 y tiene una longitud de 53 octetos. Las sen-

tencias DATA 16, 18 y 20 tienen los octetos del código máquina de la rutina de giro vertical, que se carga a continuación de la anterior, en la posición de memoria 64429 y tiene una longitud de 61 octetos. Hace una comprobación de la suma de los octetos de las dos rutinas por si al introducir los datos se ha producido un error.

La sentencia de la línea 70, almacena las rutinas a partir de la posición de memoria 64376 y una a continuación de la otra; pero como las dos rutinas son reubicables cambiando los valores del bucle FOR-NEXT y teniendo en cuenta la longitud de las dos rutinas, que es de 114 octetos, se puede ubicar en la parte de la memoria que se quiera, siempre por encima de la RAMTOP que está situada en la dirección de memoria 27999.

También se pueden ubicar las dos rutinas por separado, teniendo en cuenta su longitud y creando otro bucle FOR-NEXT. El valor de comprobación de la suma de los octetos de la rutina de giro horizontal, es 4837, y el valor de comprobación de la suma de los octetos de la rutina de giro vertical, es 6336.



Estas rutinas sólo funcionan con figuras creadas por el programa del primer artículo. Este, va acompañado del dibujo de una figura que es la que se va a usar para la demostración de estas rutinas. El método para crear la figura y hacer la demostración, es el siguiente.

Primero se carga en memoria el programa creador de figuras. Cuando se haya creado, ésta no se salva en cinta de cassette, y a la pregunta de si quiere crear más figuras, se contesta que no. Entonces aparecerá el mensaje de STOP, después se pulsa NEW y ENTER y este programa se borrará; pero la figura creada seguirá en memoria porque está por encima de la RAMTOP y el comando NEW sólo limpia la memoria hasta la dirección de memoria indicada por la RAMTOP.

A continuación, se carga el programa de este artículo que ya se ha salvado en cinta de cassette antes de haber cargado el programa creador de figuras. Se nos pedirá que si queremos cargar la figura, a lo que contestaremos negativamente, ya que la tenemos en memoria.

Cuando nos pida el número de octetos y número de scan, le daremos los mismos que le hemos dado al programa creador de figuras al componer ésta, que son 2 octetos por scan y 16 scan de altura.

Más adelante pedirá los atributos con los que vamos a mostrar la figura en pantalla y el octeto bajo y alto de la dirección de memoria donde está la figura creada que, si le hemos dado la 28000, serán 96 y 109, respectivamente.

A partir de este punto empiezan las demostraciones del programa. La primera es la del giro horizontal de la figura que va avanzando horizontalmente por la pantalla y, al llegar a los bordes, gira la figura y avanza hacia el lado contrario. La segunda demostración es la del giro vertical de la figura, que sube y baja por la pantalla y cada vez que llega



al borde superior o inferior, gira verticalmente y cambia el sentido del movimiento.

La tercera demostración es una combinación de las dos rutinas, con lo cual, se consigue un giro circular como el movimiento de las manecillas del reloj, o viceversa.

Las variables usadas por estas rutinas, también van en el buffer de la impresora en las direcciones siguientes:

- 23303 - Número de octetos del scan (longitud del scan).
- 23304 - Número de scan (altura de la figura).
- 23306 - Octeto bajo de la dirección de la figura en memoria.
- 23307 - Octeto alto de la dirección de la figura en memoria.

Estas cuatro variables son usadas independientemente por cada una de las dos rutinas y tienen el mismo significado.

A continuación, se hará una descripción rápida de las rutinas en código máquina para facilitar su modificación en caso de interés.

La rutina de giro horizontal actúa de la siguiente forma:

Lo primero que hace es cargar el registro índice IX con la dirección de las

variables, salvar el número de scan en el registro doble AF, y poner al registro doble DE apuntando al principio del scan, y el registro doble HL apuntando al final del scan.

Carga en el registro A el octeto que apunta el registro doble DE, y carga en el registro C el octeto que apunta el registro doble HL. Carga el registro B con el valor 254 que lo usa como control de un bucle que se repite 8 veces, ya que pone todos los bits del registro a 1 menos el bit cero que lo pone a cero, hace el desplazamiento de los tres registros 8 veces para girar los octetos, y almacena el registro A en la posición de memoria que apunta el registro doble DE.

Antes de almacenar el registro B, comprobar si es la misma dirección de memoria que se ha almacenado el registro A. Si no es lo almacena y si es, entonces ha terminado de girar todo el scan, comprobar si se han terminado los scan y, si quedan repetir la misma operación con el scan siguiente hasta acabarlos todos y entonces sale la rutina.

La rutina de giro vertical actúa de la siguiente forma:

Lo primero que hace es cargar el registro índice IX con la dirección de las variables, pone al registro doble DE

apuntando al primer octeto del primer scan, y al registro doble HL apuntando al primer octeto del último scan. Comprobar si están apuntando los dos registros dobles DE y HL al mismo octeto y, si es así, salir de la rutina y si no, cargar en el registro B la longitud en octetos del scan. En este punto, se irán intercambiando los octetos las posiciones de memoria que apuntan los registros dobles DE y HL, tantas veces como indica el registro B. Pone apuntando al registro doble DE al primer octeto del siguiente scan y al registro doble HL al primer octeto del anterior scan. Si apuntan los dos al mismo octeto, entonces el giro vertical de la figura se ha completado y sale de la rutina.

FIGURA 1

P-RAMT	
UDG	
RAMTOP	
WORKSP	80H
	NL
	COMANDO O LINEA DE PROGRAMA QUE SE ESTA CORRIENDO
E-LINE	80H
	VARIABLES
VARS	PROGRAMAS EN BASIC
PROG	80H
	INFORMACION PARA CANALES
CHANS	MAPA DE MICRODRIVE
23734	VARIABLES DEL SISTEMA
23552	BUFFER DE IMPRESORA
23296	ARCHIVO DE ATRIBUTOS
22528	ARCHIVO DE PANTALLA
16384	ROM

```

10 DATA 243,221,33,4,91
12 DATA 58,8,91,42,10,91,8,84,
93,221,78,3,6,0,8,229,43,26,78,6
,254,203,33,31,203
14 DATA 16,56,249,18,125,147,4
0,8,112,254,40,3,19,24,231,225
,8,61,32,216,251,201
16 DATA 243,221,33,4,91
18 DATA 237,91,10,91,42,10,91,
58,7,91,221,78,4,6,0,9,61,32,252
,6,0,221,78,3,167
20 DATA 237,66,122,172,32,3,12
3,173,200,229,65,26,78,119,121,1
8,19,35,16,247,225,122,172,32,22
5,223,173,32,221,251,201
50 REM Carga la rutina "Dibpix
els"
60 CLEAR 27999: LOAD "Dibpix
s"CODE: LET c=0
70 FOR n=64376 TO 64489: READ
a: LET c=c+a: POKE n,a: NEXT n
80 IF c<>11173 THEN PRINT "ERR
OR DE CHECKSUM": STOP
100 INPUT "QUIERE CARGAR LA FIG
URA "; LINE a$:
110 IF a$="S" OR a$="s" THEN LO
AD "CODE"
130 INPUT "Num. de octetos de a
nchura "; nb: POKE 23303,nb*8
140 INPUT "Num. de scan de altu
ra "; ns: POKE 23304,ns
150 CLS: PRINT AT 2,5;"ATRIBUT

```

```

25 DE LA FIGURA"; AT 4,1;"Dar el
numero del PAPEL y la TINTA y
1 para activar el FLASH y BRIGHT
y 0 para desactivarlos": LET at
=0
160 INPUT "PAPER="; a: LET at=a
*8
170 INPUT "INK="; a: LET at=at+
a
180 INPUT "BRIGHT="; a: LET at=
at+a*64
190 INPUT "FLASH="; a: LET at=a
t+128*a: POKE 23305,at
200 CLS: INPUT "Dar octetos ba
jo y alto de la direc. de la f
igura "; a: b: POKE 23306,a
: POKE 23307,b
204 POKE 23301,90
208 FOR f=1 TO 4
210 FOR n=0 TO 239: GO SUB 420:
NEXT n
220 POKE 23303,nb: RANDOMIZE US
R 64376: POKE 23303,nb*8
230 FOR n=238 TO 0 STEP -1: GO
SUB 420: NEXT n
240 POKE 23303,nb: RANDOMIZE US
R 64376: POKE 23303,nb*8
250 NEXT f
255 POKE 23300,125
260 FOR f=1 TO 4
270 FOR n=0 TO 159: GO SUB 440:
NEXT n

```

```

280 POKE 23303,nb: RANDOMIZE US
R 64429: POKE 23303,nb*8
290 FOR n=158 TO 0 STEP -1: GO
SUB 440: NEXT n
300 POKE 23303,nb: RANDOMIZE US
R 64429: POKE 23303,nb*8
310 NEXT f
315 POKE 23302,1
320 FOR f=1 TO 4
325 FOR n=0 TO 159 STEP 2
330 POKE 23300,n: POKE 23301,n:
RANDOMIZE USR 64000
340 POKE 23303,nb: RANDOMIZE US
R 64376: POKE 23303,nb*8
350 POKE 23300,n+1: POKE 23301,
n+1: RANDOMIZE USR 64000
360 POKE 23303,nb: RANDOMIZE US
R 64429: POKE 23303,nb*8
370 NEXT n
380 NEXT f
390 INPUT "QUIERE SALVAR LAS RU
TINAS "; LINE a$:
400 IF a$="S" OR a$="s" THEN SA
VE "Horizverti"CODE 64376,114
410 STOP
420 POKE 23302,1: POKE 23300,n:
RANDOMIZE USR 64000
430 POKE 23302,0: RANDOMIZE USR
64000: RETURN
440 POKE 23302,1: POKE 23301,n:
RANDOMIZE USR 64000
450 POKE 23302,0: RANDOMIZE USR
64000: RETURN

```


CONSULTORIO

Compatibilidad de programas

Me gustaría saber si los juegos y programas comerciales o caseros de otro o para otro ordenador, como por ejemplo los de Commodore podrían servir para mi Spectrum.

También quisiera saber si las cintas que cada cuatro números hacen contienen también los programas de los lectores.

Francisco J. CARO-Barcelona

□ Los programas escritos para un ordenador normalmente no sirven para otro; en su Spectrum no podrá correr más programas que los específicamente realizados para él, a menos que estén escritos en Basic y pueda adaptarlos. Pero consuélese, tiene usted el ordena-

dor con más software del mercado.

Las cintas que editamos contienen tanto los programas de MICROHOBBY como los que publicamos enviados por nuestros lectores.

Sistema turbo

¿Podrían decirnos en qué consiste básicamente un programa turbo y en qué se diferencia de uno normal?

José L. y Gustavo A. MERA-La Coruña

□ El sistema turbo es un método de protección de programas, para conocer como funciona le remitimos al número 14, página 26 de nuestra revista.

Curiosidades del marketing

Poseo un Spectrum 16K. que obtuve al realizar una

imposición en una entidad bancaria y deseo ampliar su capacidad a 48K. Animado por los artículos aparecidos al respecto en los números 5 y 6 de su revista y antes de comprar la ampliación interna, decidí abrir el ordenador. Mi sorpresa fue mayúscula al comprobar que sobre la tarjeta impresa ya estaban ubicados todos los integrados que corresponden a la ampliación (ocho memorias TMS 4532-L3, dos 74LS157, un 74LS00 y el puente entre LINK y OV).

Insisto en que el ordenador trabaja sólo con 16K. desde el mismo día que lo tuve, lo que me hace sospechar que puede tener los otros 32K. de memoria bloqueados expreso para distribuirlo como 16K.

Alberto LLUMA - Barcelona

□ Para funcionar con 48K. su Spectrum requiere, además de los circuitos que usted nos menciona, un 74LS32 colocado en el zócalo de IC 23; Compruebe si este circuito está insertado en su sitio. Si es así, puede ocurrir que tenga puenteadas las patas 14 y 5, en ese caso levante el puente y los 32K. superiores quedarán desbloqueados. Para verlo más claro consulte el dibujo aparecido en la página 33 del número 8 de nuestra revista.

Cables para el cassette

Tengo un Spectrum 48K. y las instrucciones vienen en inglés. Desearía me explicárais por medio de la revista cómo he de colocar los ca-

REPETICION DE LA CASSETTE

Debido a problemas de carga que, al parecer, habían detectado nuestros lectores, y para que todos ellos puedan seguir el desarrollo de nuestro concurso HOBBY SUERTE, semana tras semana sin ninguna dificultad, hemos creído conveniente repetir la edición de la cinta y exponer las siguientes recomendaciones:

- Probar la carga con distintos ajustes de tono y volumen.
- Limpiar, si fuera necesario, el cabezal del cassette.
- Tener en cuenta que, aunque el programa del concurso funciona perfectamente en el Spectrum de 16 K y en el de 48 K, el «MOONBATTLE» sólo es adecuado para el de 48 K.
- Por último, recordar que cada programa se encuentra grabado dos veces en cada cara, por si hubiera cualquier tipo de problema.

SOFTWARE CENTER

PRECISAMOS DISTRIBUIDORES
DE SOFT

EN TODAS LAS ZONAS
DE ESPAÑA.

INTERESADOS CONTACTAR

CON Sr. H. CANUT

O Sr. A. PASCUAL

TELF.: 432 07 31

SOFTWARE CENTER

Avda. Mistral, 10. 1.ª D. esc. izda. Tel 432 07 31 08015-BARCELONA

bles para efectuar la grabación de los programas a cinta y luego la reproducción de lo grabado.

También desearía saber si por medio de alguna cinta de cassette o alguna otra cosa pueden hacerse programas en Pascal con el Spectrum.

S.U.S. - Barcelona

□ Para grabar coloque uno de los cables desde la salida MIC del Spectrum a la entrada MIC o INPUT del cassette. Para cargar lo grabado, coloque el otro cable desde la salida EAR, OUTPUT o EXT SP a la entrada EAR del Spectrum, (este último cable no deberá estar conectado cuando grabe).

En el mercado podrá encontrar sin dificultad compiladores de Pascal para su Spectrum.

Fragmentación con MID\$

En algunos programas escritos en Basic, aparece la orden MID\$ y la pregunta es: ¿Cómo se puede aplicar esta orden a un Spectrum 48K (como el mío) o 16K, claro?

Cristóbal CIZAN - Toledo

□ La función MID\$ al igual que LEFT\$ y RIGHT\$ se utiliza en la mayor parte de los dialectos del Basic para fragmentar cadenas; no es el caso del Spectrum, que utiliza para todo la función

TO; de forma que MID\$ (a\$,2,7) se escribiría con el Spectrum como a\$(2 TO 7); asimismo LEFT\$ (a\$,5) se escribiría como a\$(TO 5) y RIGHT\$ (a\$,4) como a\$(4 TO). Con la práctica observará que esta notación es bastante más cómoda.

Después de BREAK

¿Cómo conseguir que a continuación de una instrucción «Brek into program» o similar aparezca escrito «CLAVE DE REARME: GO TO x», donde x sería la línea a la que deberíamos ir para continuar y no borrar las variables?

¿Se puede añadir chips de memoria en paralelo con los ya existentes en el 48K. hasta completar 64K?

Antonio RIQUELME - Madrid

□ «Break into program» no es una instrucción, sino un mensaje que aparece en la pantalla del ordenador cuando se pulsan las teclas que realizan la función «BREAK». No es necesaria ninguna clave de rearme, ya que si pulsa a continuación el comando «CONTINUE» (que se encuentra en la tecla «C») conseguirá seguir con la ejecución del programa sin borrar ninguna variable.

En cuanto a su segunda pregunta, no basta con co-

locar la memoria «en paralelo», es necesario además direccionarla. El microprocesador Z-80 puede direccionar 64K. de memoria total, ya que dispone de un Bus de direcciones de 16 bits, pero los primeros 16K. están ocupados por memoria ROM que contiene el sistema operativo, intérprete de Basic y juego de caracteres, por lo que no quedan más que 48K. disponibles para RAM.

Efectivamente se podría añadir más RAM paginando la memoria, pero habría que desarrollar además un software adicional que se encargase de gestionarla, accediendo a las distintas páginas a través de los «ports», ya que el sistema operativo no está preparado para ello.

Auto-ejecución

¿Qué instrucción, rutina o modo hay de que los programas se auto-ejecuten y no aparezca al terminar de cargarlo el mensaje O.K.?

¿De qué manera simple puede un novato como yo utilizar la rutina de rótulos de la cinta HORIZONTES?

Luis ROSADO - Sevilla

□ Para que un programa se auto-ejecute, guárdelo en cinta con la instrucción: SAVE «nombre» LINE n donde «n» es el número de la línea

a partir de la cual quiere que se auto-ejecute su programa. Si desea que se ejecute desde el principio utilice: SAVE «nombre» LINE 1.

En cuanto a la rutina de rótulos de la cinta HORIZONTES le remitimos al artículo aparecido en el número 8, página 16 de nuestra revista.

Riesgos de las pantallas

¿Hasta qué punto daña la TV a la vista?

¿Qué distancia es la correcta para televisores grandes y pequeños?

¿Sirve de algo colocar en la pantalla un papel de celofán transparente, verde, azul o ambar?

José L. ABALOS-La Rioja

□ Actualmente existe una polémica entre especialistas en higiene ocupacional acerca de los riesgos higiénicos potenciales de las PCD (Pantallas Catódicas de Datos); si está muy interesado en el tema podrá encontrar bibliografía al respecto.

En cualquier caso, lo aconsejable sería consultar con un oftalmólogo.

Si lo desea, podrá encontrar en el mercado unas pantallas especiales para colocar delante del televisor, pero no podemos garantizarle nada en cuanto a su efectividad.

MICRO-1 DRUMEN

Jorge Juan, 116. 28028 - Madrid. Tel. 274 53 80.

Dr. Drumen, 6. 28012 - Madrid. Tel. 239 39 26.

Hardware

Spectrum 48 K (normal y plus).....	20% Dto.
Regalo 1 joystick + 6 cintas	
Amstrad CPC-64 K (cassette y monitor verde)....	74.400
Joystick dos fuegos.....	2.350
Joystick 4 fuegos (profesional).....	3.175
Sony Hit Bit 55 + Software (6.000 pts.).....	49.000
Impresora Admate 100 (100 c.p.s.).....	47.500
Teclado Saga-1 (profesional).....	15.300
Teclado Dktroniks.....	11.900
Interrupción/Reset.....	1.375
C-15 (cinta especial computadoras).....	85
Microdrive.....	1.375

Software Spectrum

Alien-8 (novedad Erbe).....	2.495
Raid Over Moscow (novedad Erbe).....	1.960
Match-Day.....	1.925
Ghostbuster (caza-fantasmas).....	2.520
Gift from the gods.....	2.360
Blue Max.....	1.975
Knight Lore.....	2.475
Zaxxon.....	1.950
Combat lynx.....	1.925
Software Amstrad (promoción)	
Roland on the ropes.....	1.650
Galactic plague.....	1.650

Tratamiento textos.....	2.270
Fruit machine.....	1.650
Harrier attack.....	1.785

- Si tu pedido de software es superior a 3.000 ptas., gratis dos cintas C-15.
- Llámamos o escribe a cualquier tienda, y recibirás tu pedido contra-reembolso. Sin ningún gasto de envío.
- Madrid capital, reparto propio. Máximo 24 horas (sin gastos).
- Más productos sin detallar, llámamos, te informaremos ampliamente.
- Buscamos distribuidores en toda España.



Creemos necesario comunicar a nuestros lectores un plagio cometido en el número 16 de nuestra revista, en el que aparecía un programa con el título de BINGO. El «autor» de dicho programa, Juan Martínez Cuñado, copió uno que, bajo el mismo epígrafe, salía publicado en el número de ZX correspondiente al mes de abril de 1984.

Por este motivo, a la vez que expresamos nuestro malestar, comunicamos a este «hábil» lector nuestra decisión de no aportar la cantidad estipulada de 25.000 ptas., por la publicación de un programa en esa sección.

ALSI comercial, S. A.

FACTURACION/Spectrum

Un solo programa que maneja 20 ficheros de artículos y direcciones con un total de 1.000 artículos más 400 direcciones de clientes, etc., en un solo cartucho. Este programa se utiliza para:

- Realizar facturas (hasta 10 conceptos).
- Realizar ofertas (hasta 10 conceptos).
- Realizar pedidos (hasta 10 conceptos).
- Realizar albaranes (hasta 10 conceptos).
- Llevar el control de stocks (1.000 artículos).
- Listas de precios (aumento automático).
- Envío de circulares (400 direcciones).

Instrucciones totalmente en castellano.

De venta en El Corte Inglés y tiendas de informática

ALSI, S.A. Antonio López, 117, 2.º D - 28026 Madrid. Teléfono 475 43 39.

PRECIOS ESPECIALES PARA COLEGIOS Y TIENDAS

COMMODORE 64
ZX81 1K
SPECTRUM 48K
ORIC ATMOS 48K
MICRODRIVE
INTERFACE
JUEGOS (importados)

Tels.: (93) 242 80 11-319 39 65
BARCELONA

Tel. (93) 725 20 59 SABADELL
(A partir 18.00 horas)

MICRO /RAM
Obispo Laguarda 1, 1.º
08001 BARCELONA

VENTA DIRECTA

SIN INTERMEDIARIOS

ORIC ATMOS-
COMMODORE 64-16
UNIDAD DE DISCO
DATASSETTE-SPECTRUM 48K
SPECTRUM 64K
MICRODRIVES-INTERFACE 1
ULTIMOS MODELOS

Seis meses de garantía

MICRO (Import). C/ Magallanes, 51 -
ático. Barcelona 08004. Telf.: 242 19 99.
(De 7 a 10 de la noche)

ARTO

LOS ESPECIALISTAS EN INFORMÁTICA SINCLAIR Y COMMODORE

Todo el Hardware y Software nacional
y de importación.

MÁS DE 650 PROGRAMAS

Club de usuarios y Club de videojuegos.
Servicio de asistencia y de reparación,
y además venta por correspondencia.

ESCRIBENOS

ARTO, C/Angli, 43 - Tienda
08017 BARCELONA



HACEMOS FACIL LA INFORMÁTICA

- SINCLAIR • SPECTRAVIDEO
- COMMODORE • DRAGON
- AMSTRAD • APPLE
- SPERRY UNIVAC

Modesto Lafuente, 63
Telf. 253 94 54
28003 MADRID

José Ortega y Gasset, 21
Telf. 415 28 50
28006 MADRID

Fuencarral, 100
Telf. 221 23 62
28004 MADRID

Ezequiel González, 28
Telf. 43 68 65
40002 SEGOVIA

Colombu, 39-41
Telf. 458 61 71
28016 MADRID

Padre Damián, 18
Telf. 259 86 13
28036 MADRID

Avenida Gaudí, 15
Telf. 296 19 14
08015 BARCELONA

Stuart, 7
Telf. 891 70 36
ARANJUEZ (Madrid)

ANUNCIESE EN MODULOS

Teléfono: 654 32 11

Señorita Marisa

DE OCASION

• VENDO por 12.000 pts. o cambio por accesorios para ZX Spectrum, un video-juegos PHILIPS G-7000. Dirigirse a: Pablo López Glez. C/ Pizarro, 69, 4.º B. Vigo. Tfn.: 986/41 59 80.

• COMPRO ZX Spectrum 16Kb por 20.000 ptas. No me importa su estado externo si por dentro está bien. Tampoco si el aparato es de importación. Ofertas a: Daniel Carmona Félix. C/ Queipo de Llano, 1. Fregenal de la Sierra (Badajoz). Tfn.: 924/70 00 06 a partir de las 3 PM.

• VENDO ZX Spectrum en perfecto estado, en garantía hasta el 14/11/85, con salida para monitor, incluyendo cables, manuales en castellano, interface y joystick kempton y un libro de programación basic, por sólo 39.000 pts. Tfn.: 456 63 52, preguntar por José.

• ME GUSTARIA cambiar un órgano CASIO VL-TONE con instrucciones y con algunas canciones, por un ordenador ZX 81 con todos sus accesorios: libro de instrucciones, conectadores para la televisión y fuente de alimentación. Mis señas son las siguientes: David Rivera Valverde. C/ Santa Susana, 8, 4.º, 4. Tfn.: 763 51 64. Hortaleza. Madrid 28033.

• VENDO ordenador ZX 81 con todas sus conexiones y el manual, por 12.000 pts. Llamar al 965/38 09

82 (de 2 a 3 de la tarde), preguntar por Fran.

• CAMBIARIA IBERTREN escala 3N por ZX-81, y que además incluyera transformador, cables y manual. Admito otras ofertas. Interesados escribir a: Luis Carrillo Hernández. C/ Sª Ana nº 26, 1.º izda. Alcantarrilla (Murcia).

• CAMBIO libro «Basic Básico», más colección de revistas micro-hobby, más colección de billetes de lotería (tengo más de cien), por Spectrum o ZX 81. Interesados llamar de 1 a 2 y de 7 a 8 al 785 13 12 ó escribir a Ismael Jurado. C/ San Damián 185, entresuelo 1.º. Tarrasa (Barcelona).

• VENDO ordenador personal ZX 81 en perfecto estado, comprado hace un año; con cables, manual, F. alimentación y algunos programas por 10.000 pts., negociables. Video-juego para TV B/N, COLOR, con juegos (6) + una pistola para éste por 4.000 pts. negociables. Escribid (los interesados), lo antes posible pues me voy a la mili, a: Rafael Hernández Márquez. B/4 Esc. 16, 4.2. Campoclaro (Tarragona).

• INTERCAMBIO MAMAIYA C-330 Profesional de 6x6 y 6x12, objetivos intercambiables y a estrenar, por Spectrum 48K o por Sinclair QL pagando una diferencia. Agustín Párbolo Jabardo. Pardo Bazán, 12. 28016 Madrid. Tfn.: 91/413 97 28.

SOFTWARE CENTER

EL UNICO COBALT ORIGINAL
EN CASTELLANO
Y CON GARANTIA
(PANTALLAS EN CASTELLANO)
ES EL DISTRIBUIDO POR:
SOFTWARE CENTER,
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA.

Avenida Mistral, 10, 1.º D. esc. izda. Tel. 432 07 31 08015-BARCELONA

«Sound on Sound, una cinta muy Personal»»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

SS Sound-on-Sound
PERSONAL COMPUTER 10
Made in Spain
Cara A

SS Sound-on-Sound
SUPERFERRO
C-15
PERSONAL COMPUTER

Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por **Iberofón, s. a.**

Sound on sound le obsequia:
Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camisetas.
- Y cientos de regalos sorpresas.

SOLO NUESTROS "QL" SE EXPLICAN EN ESPAÑOL

- DOCUMENTACION EN ESPAÑOL, CONTENIENDO:
- INTRODUCCION • GUIA DEL PRINCIPIANTE • MANUAL DEL SUPERBASIC
 - APLICACION "QL" QUILL • MANUAL TECNICO DE REFERENCIA • APLICACION "QL" ABACUS • APLICACION "QL" ARCHIVE
 - APLICACION "QL" EASEL



MICRO **M** **W** WORLD

- | | | |
|---|--|---|
| Modesto Lafuente, 63
Telf. 253 94 54
28003 MADRID | Colombia, 39-41
Telf. 458 61 71
28016 MADRID | José Ortega y Gasset, 21
Telf. 411 28 50
28006 MADRID |
| Fuencarral, 100
Telf. 221 23 62
28004 MADRID | Avda. Gaudí, 15
Telf. 256 19 14
08015 BARCELONA | Padre Damián, 18
Telf. 259 86 13
28036 MADRID |
| Stuart, 7
Telf. 891 70 36
ARANJUEZ (Madrid) | Ezequiel González, 28
Telf. 43 68 65
40002 SEGOVIA | |