

LIBRERIA DE

SOFTWARE Spectrum

375 PTS.

6

15
PROGRAMAS

- SUMARIO
- TRITON
- U - 57
- AIR COBRA - 2
- MINAS
- CALCULO
- CAUDALES
- APPLES
- CICLISMO
- NIM
- PLUVIOMETRIA
- GEOMETRIA
- MASTERMIND
- CONTROL
- TRON





LO UNICO...

UN CHORRO EFICAZ

PARA UNA BUENA CARGA DEL PROGRAMA EN TU ORDENADOR, COMPRUEBE QUE LA CABEZA DE SU PLATINA ESTE LIMPIA Y EL AZIMUTH PERFECTAMENTE AJUSTADO. LIMPIELA CON EL PRODUCTO SKUA.



LIMPIADOR DE RADIO CASSETTES



FABRICADO POR

ASKLE CHEMICAL S.A.

ALICANTE (SPAIN)

BOLETIN DE PEDIDO

Nombre y Apellidos

Direccion

Ciudad Telf. D.P.

Deseo recibir..... Limpiadores de cassettes al precio de 420 Ptas. Unidad.

Forma de pago: Talón Contrareembolso Giro postal

Remitir a GTS, S. A. - Bailén, n.º 20 - 1.º Izda. D.P. 28005

EDITORIAL

La enorme difusión de la Informática nos lleva a reflexionar sobre sus posibilidades en un futuro inmediato, y llegamos a la conclusión de que pronto viviremos en un mundo poderosamente informatizado. Por esta razón, es necesario que el mayor número posible de personas acceda a los conocimientos informáticos, los asimile, los utilice y, en consecuencia, se beneficie de sus importantes avances tecnológicos.

Es necesario conocer el ordenador y saber manejarlo, ya que puede ser usado como un instrumento intelectual, que nos sirve para desarrollar la lógica, la reflexión, el análisis, la síntesis..., en definitiva, las capacidades intelectuales, al tiempo que es un importante elemento de distracción y de relax mental, a través de la infinita variedad de programas posibles. En este número de tu revista encontrarás diferentes tipos de programas, que pondrán a prueba tus reflejos mentales y tu dominio de la "máquina". Esperamos en este número dar satisfacción a tus necesidades y expectativas.

Por cierto, como esta revista está pensada y hecha para vosotros, sería muy importante que participaseis en ella dando vuestra opinión, haciendo todo tipo de sugerencias, indicándonos, en una palabra, cómo queréis que sea vuestra revista.

Que te diviertas.

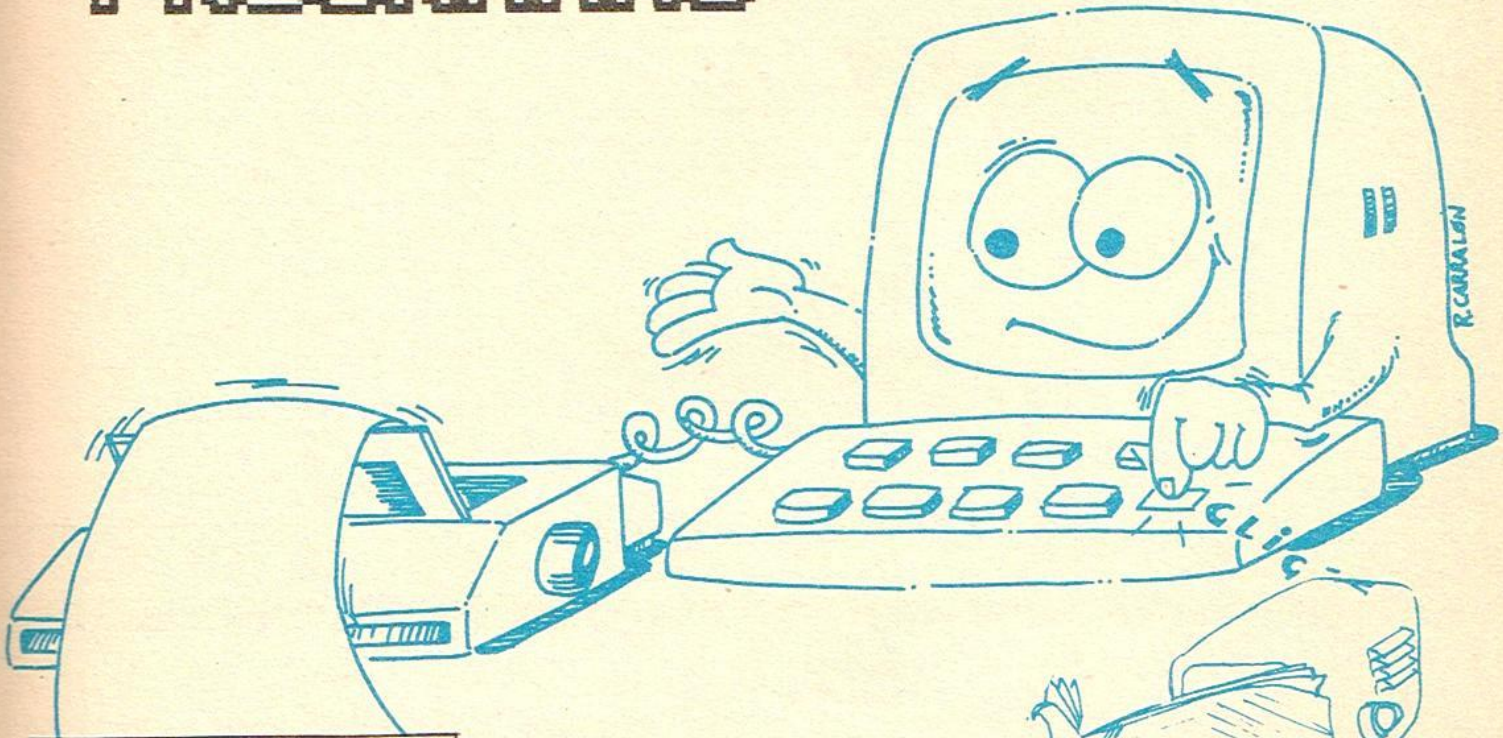
Edita: Editorial G.T.S., S.A. C/. Bailén, 20. 1.º Izda. 28005-MADRID.

Dirección: Equipo AZ. **Secretaria Redacción:** Margarita Roncero. **Colaboradores:** Fernando Roncero, S. Espildora, G. Sáez, J.L. Ramírez. **Dirección Artística y Técnica:** Jesús Negrete.

Publicidad: Bailén, 20-4. Izq.-28005-Madrid **Fotocomposición:** CREAGRAF, S.A. Telf. 466 56 95. **Imprime:** OMNIA IG. Mantuano, 27 **Producción cassettes:** Iberofón, S.A. **Distribuye:** R.B.A. Promotora de Ediciones, S.A. **Depósito Legal:** AV-235-1985

Explicación de los programas .. Pág. 4

EXPLICACION DE LOS PROGRAMAS

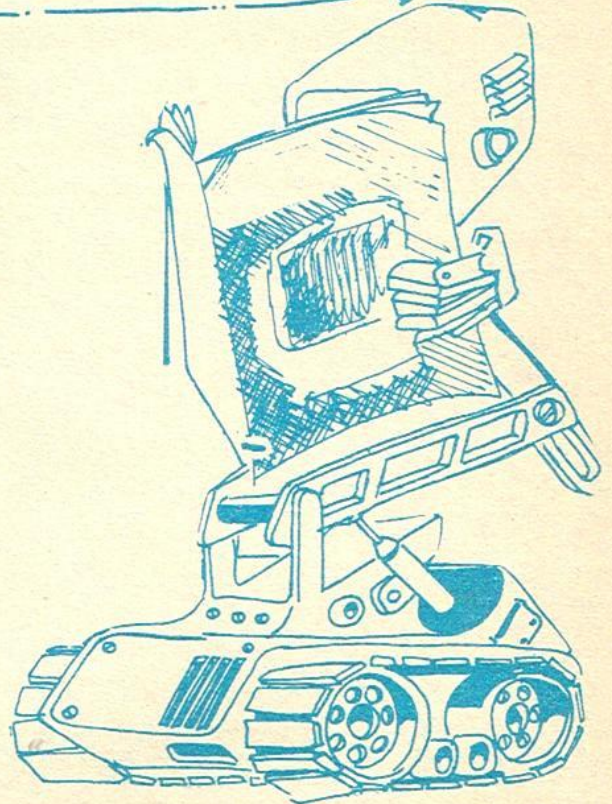


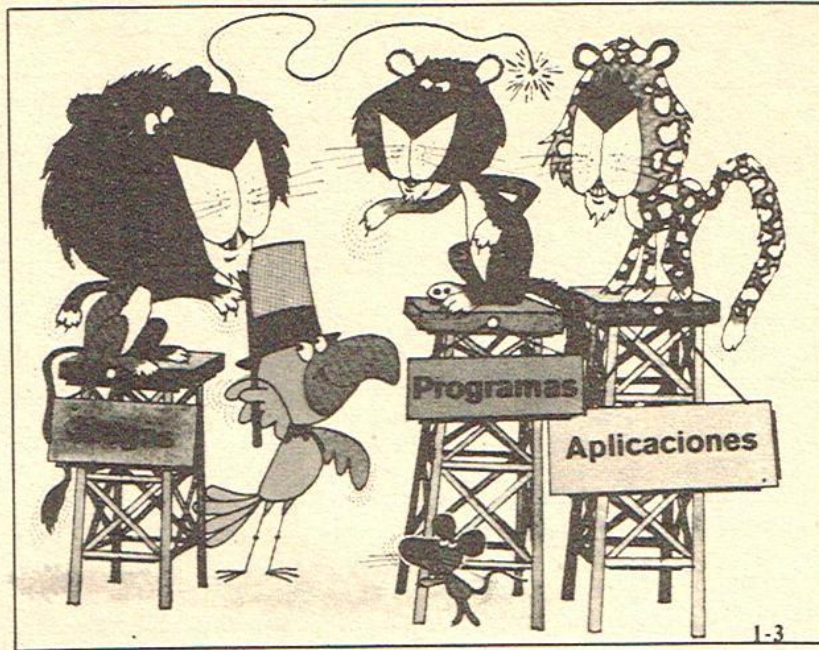
CARA A

- TRITON
- U-57
- AIR COBRA II
- MINAS
- CALCULO
- CAUDALES

CARA B

- APPLES
- CICLISMO
- NIM
- PLUVIOMETRIA
- GEOMETRIA
- MASTERMIND
- CONTROL
- TRON





TRITON

En este juego tú pilotas un helicóptero y tienes que destruir los edificios de una ciudad para poder aterrizar, por cada pasada que des a la ciudad bajarás un poco y si no logras destruir la ciudad te chocarás contra sus edificios, tienes bombas para destruir los edificios que saldrán al pulsar la tecla "M". Si logras destruir toda la ciudad pasarás a otra fase con una bonificación. Cada planta que destruyas te darán 5 puntos.

Al pasar de pantalla aparecerás más bajo que en la anterior por lo cual la dificultad será mayor, ya que tendrás menos tiempo para destruir todos los edificios. El juego está hecho con un bucle que va moviendo el helicóptero, el movimiento de la bomba y las explosiones están en subrutinas independientes. Para ahorrar espacio los U.D.G. están en la memoria intermedia de la impresora, por lo que en el listado no aparece ningún DATA.

Este juego crea una gran adición, lucha contra el tiempo y afina tu puntería como si de un piloto profesional se tratara y ¡¡SUERTE!!



U-57

Eres el comandante del submarino U-57 y tienes que destruir el convoy de barcos de la flota enemiga que pasa por encima de tí pero ¡cuidado!, ya que tienes que evitar el submarino enemigo que está de escolta y que te dificultará la acción, también tienes que tener mucho cuidado con las cargas de profundidad que te lanzan los barcos ya que te destruirán al igual que las minas magnéticas que hay esparcidas por el agua, pero no todo es malo, ya que tú tienes unos excelentes misiles que pueden destruir al barco de un solo disparo, las teclas son: Q-Arriba; A-Abajo; O-Izquierda; P-Derecha; M-Misil.

Para acertar el disparo hay que calcular el tiempo que tarda el misil en llegar hasta la superficie ya que si no lo haces puede que el torpedo llegue antes que el barco o viceversa (que el barco llegue antes que el torpedo).

Los gráficos están hechos con una rutina en código máquina que permite reconocerlos por medio de CODE SCREEN\$, esto sería imposible con los gráficos normales del Spectrum puesto que todos tienen como CODE Ø. Esta es una de las peculiaridades más importantes de este programa.

Sólo te queda probarlo y disfrutar de él:

¡¡¡SUERTE!!!

AIR COBRA II

El Air Cobra es uno de los más modernos helicópteros de combate americanos, éste posee ametralladoras y misiles, el Air Cobra es un helicóptero pequeño y rápido.

Tú posees un helicóptero como el anteriormente descrito con el cual tendrás que destruir y arrasar todo a tu paso (casas, árboles, matorrales) hasta no dejar nada, pero no todo es tan fácil ya que dos aviones de la fuerza aérea enemiga te persiguen para chocarse contra ti y te siguen a todas partes como si camicares japoneses fueran, no los puedes matar ya que sólo dispones de bombas y ellos te vienen de frente por lo que tendrás que probar tu pericia como piloto y dirigir tu Air Cobra con las teclas:

Q-Arriba; A-Abajo; M-Bomba.

El paisaje está hecho con una variable alfanumérica y el movimiento de éste se efectúa fragmentando dicha cadena alfanumérica e imprimiendo estos fragmentos.

Pruébalo y verás cómo disfrutas destruyendo todo a la vez que esquivas a los dos aviones y suerte.



MINAS

Eres un chaval travieso que se dedica a robarle cerezas al propietario de la finca vecina, y éste tan enfadado está de que le burles que ha llenado toda su finca de minas.

El Spectrum es amable y por unos instantes te muestra la disposición de las minas que luego desaparecen y tú tienes que ir a ciegas por todo el sembrado, vas dejando un rastro por el que luego puedes ir para sentirte más seguro, tras haber recogido todas las cerezas tienes que dirigirte a la salida que está en la parte superior y se te dará una bonificación. Para realizar ésto dispones de cinco vidas.

Burla de nuevo al dueño y a sus minas riéndote de él y no te vayan a detener por ladrón de cerezas.

Las coordenadas de cada mina están almacenadas en una matriz por lo cual, aunque no se vean las minas están ahí y te hacen explotar.

Q-Arriba; A-Abajo; O-Izquierda; P-Derecha.



APPLES

Eres un recolector de manzanas, pero te da mucho miedo subirte al gigantesco manzano del que tienes que coger la cosecha, ya que desde pequeñito tenías mucho vértigo, por lo cual te las has ingeniado para recogerlas de la siguiente manera:

Estas debajo del árbol y esperas a que las jugosas y rojas manzanas caigan y tú las recoges con una cesta que llevas en alto apoyada en tu cabeza, pero cuidado, ya que si se te caen al suelo más de 10 manzanas el jefe que te contrató de prueba se enfadará contigo y te quedarás en el paro (¡otro más!). Las teclas de este juego son:

O-Izquierda; P-Derecha.

Mucha suerte y que no te veas en la calle buscando empleo.



CALCULO

Este programa sirve para hacer cálculos que aunque no son muy complicados siempre son de gran utilidad, a este tipo de cálculos se accede por medio de un menú principal al cual se vuelve cada vez que se acaba con un tipo de cálculo. En el menú se pueden encontrar las siguientes opciones:

Potencias (si son de base negativa no funciona), descomponer en factores, M.C.M. y M.C.D., Números primos (dice si un número es primo o no), ecuaciones de segundo grado, tablas de multiplicar.

El M.C.M. y el M.C.D. están realizados según el método del Algoritmo de Euclides y las ecuaciones de segundo grado según el sistema de la fórmula matemática. Si la raíz cuadrada de la ecuación de segundo grado es menor que cero (negativa) el ordenador indica que esa ecuación no tiene solución.

CAUDALES

El nombre de "caudales" que tiene este programa es debido a que está basado en los caudales de agua que corren por una bañera. El ordenador pide la cantidad de agua que tiene dentro la bañera, el agua que sale por el desagüe y el agua que sale por el grifo.

Cuando ya tiene todos estos datos va calculando el agua que hay en la bañera cada minuto diciéndote si la bañera se llena (si entra más agua de la que sale) y si se vacía (si sale más agua de la que entra), tras haberse llenado o vaciado te indica el tiempo en que lo ha hecho. Los cálculos de este programa están basados en las fórmulas físicas de caudales de agua.

Si entra la misma agua que sale el programa entra en un bucle sin fin que tiene que ser parado con Break. Aunque no parezca ser una gran cosa, sí lo es, ya que es muy interesante ver una cosa que puede pasar en la vida real y siempre puedes quedarte viendo la tele mientras la bañera se está llenando (como este programa te dice el tiempo que tarda).

CICLISMO

Tú eres el director del equipo ciclista "Spectrum", pero el malvado director del equipo contrario os ha robado todas las bicicletas, como no tenéis otro remedio vais a ir a buscar las bicicletas a un jardín donde un hombre te ha dicho que las han guardado.

Corres un gran peligro ya que este jardín es de ortigas venenosas que te harán morir al igual que los guardianes enemigos pero como a la vuelta ciclista no se puede ir en patinete correrás el riesgo de ir a rescatar tus bicicletas. Cada vez que cojas una bicicleta irás a la salida del jardín que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y se la darás a otro de tu equipo, volviendo tú a por otra bicicleta, dispones de poco tiempo ya que si no lo haces en el tiempo convenido la carrera empezará sin tu equipo y todo habrá sido inútil.

Las teclas son:

Q-Arriba; A-Abajo; O-Izquierda; P-Derecha.

Busca el camino más corto para ahorrar tiempo y sobre todo cuida con el guardián de la salida.

¡¡¡SUERTE!!!

NIM

Dispones de una caja de manzanas de 7 filas por 10 columnas, elegirás una que cambiará a color diferente, si la que coges es la única que hay entre todas mala morirás, cada manzana que cojas y sea buena serán 10 puntos, mientras cojas manzanas buenas todo irá bien pero si coges la mala perderás todo y tendrás que empezar de nuevo. Si logras coger todas las buenas dejando para la última la mala podrás decir que la suerte te acompaña, y serás el vencedor absoluto del juego.

Si ves que corres peligro puedes dejar de pedir más manzanas y plantarte, lo más divertido es echar competiciones entre dos y así ver quién gana.



PLUVIOMETRIA

Este es un utilísimo programa que sirve para hacer gráficas de lo que quieras en dos sistemas.

En el primero (sistema de Barras simples) te pide la escala, de lo que quieres que sea la gráfica (el nombre de las unidades) y el título que quieres que tenga la gráfica. Después te pide uno por uno los datos que al final te dibujará por medio de gráficos en alta resolución (PLOT y DRAW).

En el segundo te hace gráficas de barras comparándote máximos y mínimos (en colores diferentes), para ello te pide la escala, el nombre de las unidades, y el nombre de la gráfica, luego te va pidiendo máximos y mínimos que imprimirá también con gráficos de alta resolución.

Pluviometría es un ejemplo, pero este programa tiene más utilidades ya que puede hacer gráficas de todo, y además, si tienes impresora, puedes pasarlas a papel y hacer trabajos bastante buenos.



GEOMETRIA

Este juego consta de tres menús, el primero es el menú principal en el cual se encuentran dos opciones:

A - **Volúmenes:** haya volúmenes de las siguientes figuras: Cubo, Prisma, Esfera, Cono y Cilindro.

B - **Areas:** haya áreas de las siguientes figuras: Polígonos de 5-12 lados, sector circular, triángulo, rombo, elipse, trapecio, rectángulo.

Este programa es bastante útil, ya que te libra de aprenderse de memoria tantas fórmulas engorrosas y hacer tantos cálculos pesados, ya que escogiendo la opción deseada te pregunta los datos y te hace el cálculo rápidamente.

Utilízalo bien y te ayudará mucho en tus deberes de matemáticas (cuando estudies geometría).



MASTERMIND

Este juego está basado en el ya conocido Mastermind y al igual que éste tienes que adivinar la serie de cinco colores que el ordenador haya pensado, para esto dispones de 6 intentos al cabo de los cuales si no los has adivinado habrás perdido, te va indicando los colores que tienes acertados para hacerte la tarea más fácil, si no lo consigues el ordenador te mostrará la clave que tenía pensada, este juego está basado en los colores, ya que si fuera por números como en algunas versiones perdería vistosidad, por lo tanto los usuarios que tengan conectada la computadora a un televisor en blanco y negro verán aumentada la dificultad para distinguir los colores, ya que sólo verán distintas tonalidades de gris. Los colores que el ordenador piensa los mete en una matriz y luego, al meter colores, va comprobando uno por uno si coinciden con los que tiene en la matriz.

Espero que te divierta igual que el que tienes donde todo se basa en un tablero de madera y clavijas de colores.

¡¡Suerte!!

CONTROL

En este programa te darás cuenta de cómo estás en control mental ya que trata de esto mismo.

En este programa pones en marcha un cronómetro pulsando cualquier tecla, y después empiezas a contar mentalmente hasta que creas que ya ha transcurrido un minuto entero, rápidamente pulsa la tecla *m* y el cronómetro del ordenador se parará dándote a continuación el tiempo que ha transcurrido y lo que falta para el minuto (o lo que sobra si te has pasado), así podrás mejorar mucho tu sentido del tiempo y tu concentración, pero ¡¡¡no se te ocurra hacer trampas con un reloj!!!

Este programa se ha efectuado utilizando el reloj interno del ordenador. Te divertirá ya que es un reto a ti y a tu mente.



TRON

En este juego tú eres Tron y estás compitiendo por tu vida en el famoso juego de las motos y las estelas.

En este juego tú vas soltando una estela, pero tu enemigo no, ten cuidado ya que si te chocas contra las bombas que va soltando tu enemigo morirás. Piénsate bien el trayecto que mejor encuentres ya que si chocas con tu estela irás perdiendo energía cada vez hasta morir cuando te quedes sin ella.

Tu enemigo te perseguirá sin descanso por toda la pantalla hasta que ya no puedas avanzar más, pero ten ánimo y logra vencerle, para ello las teclas son:

Q-Arriba; A-Abajo; O-Izquierda; P-Derecha.

Mientras más tiempo logres estar jugando contra tu enemigo más puntos tendrás y llegará un momento en el cual las bombas de tu enemigo y tu propia estela te hagan muy difícil tu tarea.



TRITON

GTS

MARIO APORTA CRUZ ©1986

EN ESTE JUEGO TIENES
QUE ATERRIZAR EL HELICOPTERO.
PARA HACERLO DESTRUYE LOS EDI-
FICIOS. TECLAS:

Z: LANZA BOMBA

```
1 IF INKEY#(">") THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200
6 LET d1=0
7 LET d2=0
8 LET p=0: LET ca=0
9 LET af=0
10 LET x=0: LET y=2+af
13 PAPER 5: CLS : BORDER 5: CLS
14 PLOT 0,7: DRAW 255,0
100 PRINT INK 4;AT 20,5;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
110 PRINT INK 4;AT 19,7;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
120 PRINT INK 4;AT 18,9;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
130 PRINT INK 4;AT 17,9;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
140 PRINT INK 4;AT 16,9;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
145 PRINT INK 4;AT 15,9;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
150 PRINT INK 4;AT 14,9;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
155 PRINT INK 4;AT 13,9;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
157 PRINT INK 4;AT 12,9;"R R R R R R R R R R R R R R R R"
200 PRINT AT y,x;" "
210 LET x=x+1
220 IF x=31 THEN LET x=0: LET y=y+1
230 IF CODE SCREEN#(y,x+3)=35 THEN GO TO 5000
240 IF y=20 AND x=30 THEN CLS : PRINT AT 10,10;"!!! BONO !!!": LET p=p+100: BEE
P 0.5,30: BEEP 1,40: LET af=af+2: GO TO 10
300 PRINT INK 1;AT y,x;"???": BEEP 0.02,12: PRINT INK 1;AT y,x;"???"
305 IF d1=1 THEN LET d2=0: GO SUB 3000
310 IF INKEY#="z" THEN LET d1=1: LET d2=1: GO TO 3000
370 PRINT INK 3;AT 0,5;"PUNTOS..."p
1000 GO TO 200
3000 IF d2=1 THEN LET y=y: LET zx=x
3010 PRINT AT y,zx;" "
3020 LET y=y+1
```



```

3025 IF CODE SCREEN# (v,zx)=35 THEN PRINT AT v,zx;" ": LET di=0: LET p=p+5: BEEP
0.05,20: GO TO 350
3030 PRINT INK 2;AT v,zx;"?"
3040 IF v=20 THEN PRINT AT v,zx;" ": LET di=0
3050 GO TO 370
5000 FOR a=1 TO 255: OUT 254,a: NEXT a: BORDER 5
5005 CLS
5010 INPUT "OTRA PARTIDA (S/N):"; LINE a#
5020 IF a#="s" THEN GO TO 6
5300 STOP
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD *"M";1;"tris"SCREEN#
9999 SAVE "TRITON"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

IDEAS SOFTWARE

Siempre que oímos algo acerca de la inversión de la pantalla en nuestro ordenador pensamos enseguida en las rutinas de código máquina, pero éste no es el caso.

En esta ocasión proponemos el uso de una sencilla rutina escrita en BASIC que invierte de forma rápida ventanas definibles de la pantalla. El método que emplea esta subrutina para conseguir tales resultados se basa en el uso de las instrucciones PRINT, INVERSE 1, y OVER 1.

Los parámetros que emplea esta subrutina son los siguientes:

X. Coordenada x de la esquina superior izquierda de la ventana.

Y. Coordenada y de la esquina superior izquierda de la ventana.

A. Anchura de la ventana en caracteres (máx. 32).

H. Altura en caracteres de la ventana (máx. 21).

Ejemplos: Para invertir toda la pantalla X = 0, Y = 0, A = 32, H = 21.

Para invertir toda la pantalla, en C/M, necesitaríamos una sencilla rutina que haría un XOR de cada byte de la pantalla con 255.

```

10 REM *****
20 REM * G.T.S. * INVERSION *
30 REM *****
40 REM
50 LIST
60 INPUT "X:";X,"Y:";Y
70 INPUT "ANCHURA:";A,"ALTURA:";H
80 GO SUB 100
90 GO TO 60
100 LET A$="          "; REM 32 ESPACIOS
110 FOR Z=X TO X+H-1
120 PRINT AT Z,Y; OVER 1; INVERSE 1;A$( TO A)
130 NEXT Z: RETURN

```



```

270 IF G=28 THEN LET G=1
280 PRINT INK 6;AT F1,G1;"????"
290 PRINT INK 8; OVER 1;AT F,G;"efgh"
293 IF W1=1 THEN LET W2=0: GO TO 2500
294 IF G=Y+2 THEN LET W1=1: LET W2=1: GO TO 2500
295 LET SQ=CODE SCREEN# (X,Y)
300 LET A=X: LET B=Y
305 PRINT AT 2,17;P
310 LET X=X+(INKEY#="A" AND X<20)-(INKEY#="Q" AND X>8)
320 LET Y=Y+(INKEY#="P" AND Y<28)-(INKEY#="O" AND Y>1)
322 IF INKEY#="P" THEN LET SQ=CODE SCREEN# (X,Y+2): LET B#A#(1 TO 3)
323 IF INKEY#="O" THEN LET SQ=CODE SCREEN# (X,Y): LET B#A#(4 TO 6)
324 IF A1=1 THEN LET A2=0: GO TO 1500
325 IF INKEY#="M" THEN LET A1=1: LET A2=1: GO TO 1500
327 IF SQ=108 OR SQ=109 OR SQ=110 OR SQ=111 OR X=20 THEN GO SUB 5000
330 PRINT INK 5;AT A,B;"???"
340 PRINT INK 8; OVER 1;AT X,Y;B#
400 LET E1=E: LET R1=R
410 LET R=R-1
420 IF R=1 THEN LET R=28: GO SUB 2000
425 LET ST=CODE SCREEN# (E,R)
426 IF ST=97 OR ST=99 OR ST=114 OR ST=116 THEN GO SUB 5000
430 PRINT INK 5;AT E1,R1;"???"
435 PRINT INK 8; OVER 1;AT E,R;"ijk"
1000 GO TO 260
1500 IF A2=1 THEN LET V=X: LET VC=Y
1510 PRINT INK 5;AT V,VC;"?"
1520 LET V=V-1
1525 LET SR=CODE SCREEN# (V-1,VC)
1526 IF SR=101 OR SR=102 OR SR=103 OR SR=104 THEN PRINT AT F,G;"uuuu": PAUSE 50:
-BEEP 0.05,10: PRINT INK 6;AT F,G;"?????": LET P=P+10: LET G=2
1527 IF SR=114 OR SR=115 OR SR=116 THEN PRINT AT E,R;"uuu": INK 6;AT E,R;"????":
LET P=P+5: LET E=28
1528 IF SR=110 OR SR=111 THEN LET V=V-3
1535 PRINT INK 8; OVER 1;AT V,VC;"d"
1537 IF V<9 THEN PRINT INK 5;AT V,VC;"?": LET A1=0
1540 GO TO 330
2000 LET E=9+(1*INT (4*RND)): RETURN
2500 IF W2=1 THEN LET ER=F+1: LET ET=G
2505 PRINT INK 5;AT ER,ET;"?"
2509 LET ER=ER+1
2510 LET SE=CODE SCREEN# (ER,ET)
2511 IF SE=97 OR SE=98 OR SE=99 OR SE=114 OR SE=115 OR SE=116 THEN GO SUB 5000
2512 IF SE=108 OR SE=109 THEN LET ER=ER+2
2513 IF ER=18 THEN GO TO 300
2515 PRINT PAPER 5; INK 2;AT ER,ET;"p"
2520 IF ER=19 THEN PRINT INK 5;AT ER,ET;"?": LET ER=8: LET W1=0: LET W2=0: GO TO
-300
2550 GO TO 300
5000 PRINT AT X,Y;"uuuuu": BEEP 0.05,10: BEEP 0.5,20: PAUSE 10: CLS : PRINT AT 1
5,2;"TE HAN UNDIDO ": PAUSE 50: CLS : INPUT " OTRA PARTIDA ";A#: IF A#="S" THEN
GO TO 150: STOP
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "U-57"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```


minas



HARIO APORTA CRUZ

©1986

COGE LAS CEREZAS SIN
CHOCAR CONTRA LAS MINAS
OCULTAS Y LUEGO SAL DE
LA HUERTA . . TECLAS.
O.ARRIBA A.ABAJO
O.DERECHA P.IZQUIERDA

```
1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"para la cinta ": PAUSE 200: CLS
90 LET x=21: LET y=22
95 LET p=0: LET v=5
96 PAPER 0: CLS : BORDER 0: INK 7: CLS : CLS
97 LET ca=0
100 LET c=28
110 DIM a(c): DIM b(c)
200 PRINT INK 2;AT 4,5;"??? ??????????????????"
210 PRINT INK 2;AT 21,5;"????????????????? ??"
220 FOR a=4 TO 21: PRINT INK 2;AT a,5;"?"; INK 2;AT a,26;"?"
230 NEXT a
290 FOR a=1 TO c
300 LET a(a)=INT (6+15*RND)
305 LET b(a)=INT (6+15*RND)
310 PRINT INK 5;AT a(a),b(a);"*"
400 NEXT a
405 PAUSE 200
410 FOR a=1 TO c
420 PRINT INK 0;AT a(a),b(a);"*"
430 NEXT a
435 FOR c=1 TO 7
440 LET u=INT (6+15*RND): LET i=INT (6+15*RND)
445 PRINT INK 4;AT u,i;"?"
450 NEXT c
500 PRINT INK 6;AT x,y;"?"
510 LET x=x-(INKEY#="q" AND x>5)+(INKEY#="a" AND x<20)
520 LET y=y+(INKEY#="p" AND y<25)-(INKEY#="o" AND y>6)
523 IF CODE SCREEN# (x,y)=0 THEN BEEP 0.5,30: LET p=p+50: LET ca=ca+1
525 IF CODE SCREEN# (x,y)=42 THEN GO TO 3000
526 IF ca>4 AND x=5 AND (y=8 OR y=9) THEN GO TO 4000
527 IF v=0 THEN GO TO 5000
```



```

530 PRINT INK 6;AT x,y;"?"
600 PRINT INK 7;AT 0,5;"PUNTOS...";p: PRINT INK 7;AT 2,5;"VIDAS...";v
700 BEEP 0.05,20
1000 GO TO 500
3000 LET v=v-1: BEEP 0.5,1: GO TO 526
4000 CLS : BORDER 0: LET c=c+20: LET ca=0: LET p=p+1000: LET x=21: LET y=22: PRI
NT AT 10,10;"BONO!!!! 1000 ": FOR a=1 TO 255: OUT 254,a: NEXT a: BORDER 0: CLS :
GO TO 110
5000 CLS : BEEP 1,1: INPUT "QUIERES OTRA PARTIDA (s,n)";a#: IF a#="s" THEN GO TO
80: STOP
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "mina"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

GTS

apples

MARIO APORTA CRUZ ©1986

EN ESTE JUEGO TIENES
QUE RECOGER MANZANAS SI
PIERDES 10 MANZANAS DEJAS
DE JUGAR.
TECLAS...
O. IZQUIERDA P. DERECHA

```

1 IF INKEY#<>" THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA CINTA ": PAUSE 200
10 RANDOMIZE USR 23464: FOR A=0 TO 21*8: POKE 65089+A,PEEK (23296+A): NEXT A
100 POKE 23658,8
150 PRINT AT 15,0;"PULSA UNA TECLA PARA EMPEZAR": PAUSE 0
160 BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 4
200 PRINT AT 0,0;" aa aa
aaa aaaa aa aa
aa
"
300 PRINT AT 12,0;" aaaa aaaaa
aaaaaa aaaaaa aaaaaa
aaaaaa
babbabbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
310 PRINT INK 3;AT 21,0;"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
400 LET co=0: LET p=0: LET x=19: LET y=15: LET F=5: LET G=20

```



```

410 PRINT INK 0;AT 0,5;"PERDIDAS..."; INK 0;AT 1,5;"COGIDAS...."
450 LET X1=X: LET Y1=Y
455 PRINT AT 0,17;P;AT 1,17;G0
460 LET Y=Y+(INKEY#="P" AND Y<31)-(INKEY#="O" AND Y>6)
500 PRINT AT X1,Y1;" ";AT X1-1,Y1;" "
510 PRINT INK 1;AT X,Y;"c"; INK 1;AT X-1,y;"d"
600 PRINT AT F,G;" "
610 LET F=F+1
620 IF F=19 THEN BEEP 0.05,10: LET F=5: LET G=7+(INT (22*RND)): LET P=P+1
624 IF P=10 THEN GO TO 5000
625 IF CODE SCREEN# (F,G)=100 THEN LET CO=CO+1: LET F=5: LET G=7+(INT (22*RND))
: BEEP 0.05,40
630 PRINT INK 2;AT F,G;"g"
1000 GO TO 450
5000 CLS : PRINT AT 15,0;"HAS PERDIDO MUCHAS MANZANAS": PAUSE 50: INPUT "OTRA PA
RTIDA ";A#: IF A#="S" THEN GO TO 50: STOP
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "APPLES"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

control


 MARIO APORTA CRUZ ©1986

CONTROLA MENTALMEN -
 TE EL TIEMPO Y PULSA LA
 M CUANDO CREAS QUE HA PA-
 SADO EL MINUTO, LUEGO MI-
 RA EL RESULTADO.

```

1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200
80 POKE 23658,8
90 BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 1
95 PRINT AT 15,4;"PULSA UNA TECLA PARA QUE ";AT 17,4;"EMPIECE A CONTAR EL RELO
J"
97 PAUSE 100
98 CLS
100 POKE 23672,0: POKE 23673,0: POKE 23674,0
110 PRINT INK 2;AT 0,0;"????????????????????????????????????????????"; INK 2;AT 21,0;"?????
????????????????????????????????????????????": FOR a=0 TO 21: PRINT ; INK 2;AT a,0;"?"; INK 2;AT
A,31;"?": NEXT a: PRINT INK 1;AT 2,5;"CONTROLA EL TIEMPO": PRINT INK 4;AT 13,12;

```



```

"????????"; INK 4; AT 17,12; "????????": FOR S=13 TO 17: PRINT INK 4; AT S,12; "?";
INK 4; AT S,20; "?": NEXT S: PRINT INK 1; AT 4,2; "PULSA M CUANDO CREAS"; INK 1; AT 6
,2; "QUE HA PASADO UN MINUTO "; INK 1; AT 8,2; "LUEGO MIRA EL RESULTADO"
150 PRINT AT 20,3; "PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: PRINT AT 20,20; "R": BEEP 0.05,10:
BEEP 0.5,20
200 DEF FN t()=(65536*PEEK 23674+256*PEEK 23673+PEEK 23672)/50
300 IF INKEY$="M" THEN PRINT AT 15,15; FN t(): GO TO 1000
400 GO TO 200
1000 BEEP 0.5,10: BEEP 0.5,20: PAUSE 90: CLS : PRINT AT 10,10; "TIEMPO "; FN t(); A
T 15,10; "FALLO "; (FN t()-60): INPUT "QUIERES INTENTARLO OTRA VEZ "; A$: IF A$="S"
THEN GO TO 50: STOP
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD "SCREEN$
9999 SAVE "CONTROL"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

GTS

t r o n

MARIO APORTA CRUZ ©1986

CONTROLA TU ROBOT SI
 CHOCA CONTRA EL ENEMIGO
 O SU ESTELA PERDERA ENER-
 GIA Y SI DAS CONTRA UNA
 DE LAS BOMBAS MORIRAS.

```

1 IF INKEY$(">") THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10; "PARA LA CINTA": PAUSE 200
10 RANDOMIZE USR 23464: FOR A=0 TO 21*8: POKE 65089+A,PEEK (23296+A): NEXT A
140 BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 1
150 POKE 23658,8
200 LET X=20: LET Y=2: LET A=20: LET B=29
202 LET P=0
210 LET E=50: PRINT AT 0,3; "PUNTOS..."; AT 1,3; "ENERGIA..."
300 LET X1=X: LET Y1=Y
310 LET X=X+(INKEY$="A" AND X<21)-(INKEY$="Q" AND X>4)
320 LET Y=Y+(INKEY$="P" AND Y<31)-(INKEY$="O" AND Y>0)
325 PLOT 0,150: DRAW 255,0
330 PRINT INK 6; AT X1,Y1; "c"
334 LET P=P+1: PRINT AT 0,13; P; AT 1,15; E
335 IF CODE SCREEN$ (X,Y)=99 THEN BEEP 0.05,10: LET E=E-1
336 IF CODE SCREEN$ (X,Y)=98 THEN BEEP 0.05,10: LET E=E-1
337 IF CODE SCREEN$ (X,Y)=100 THEN BEEP 0.5,10: BEEP 0.5,20: GO TO 5000

```



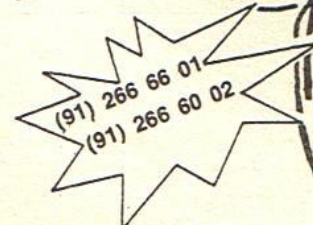
```

290 LET P=0: LET T=200
300 LET A=17: LET B=20
301 LET A1=15: LET B1=8
302 LET A2=6: LET B2=5
303 LET A3=6: LET B3=2
304 LET D1=0
400 LET X1=X: LET Y1=Y
410 LET X=X+(INKEY$="A")-(INKEY$="Q")
420 LET Y=Y+(INKEY$="P")-(INKEY$="O")
422 IF CODE SCREEN$(X,Y)=99 THEN GO TO 5000
425 IF D1=0 THEN PRINT AT 10,9;"f"
426 PRINT AT 0,12;P;AT 1,12;T
427 IF CODE SCREEN$(X,Y)=97 THEN GO TO 5000
428 IF CODE SCREEN$(X,Y)=102 THEN LET D1=1: BEEP 0.05,10
429 IF CODE SCREEN$(X,Y)=100 THEN GO TO 5000
430 PRINT AT Y1,Y1;" "
440 PRINT INK 2;AT X,Y;"b"
450 LET T=T-1
455 IF T=0 THEN GO TO 5000
460 IF X=18 AND Y=10 AND D1=1 THEN LET D1=0: LET P=P+10: BEEP 0.05,20
500 PRINT AT A,B;" "
510 LET B=B+1
520 IF B=26 THEN LET B=20
530 PRINT INK 1;AT A,B;"c"
550 PPRINT AT A1,B1;" "
560 LET B1=B1+1
565 IF B1=26 THEN LET B1=8
570 PRINT INK 3;AT A1,B1;"c"
600 PPRINT AT A2,B2;" "
610 LET B2=B2+1
629 IF B2=20 THEN LET B2=5
630 PRINT INK 1;AT A2,B2;"c"
650 PRINT AT A3,B3;" "
653 PRINT AT A3,B3+10;" "
655 LET A3=A3+1
660 IF A3=14 THEN LET A3=6
665 PRINT INK 3;AT A3,B3;"c"
668 PRINT INK 1;AT A3,B3+10;"c"
1000 GO TO 400
5000 CLS : PRINT AT 15,10;"NO LO HAS CONSEGUIDO": PAUSE 100: BEEP 0.5,12: BEEP 0
.5,22: INPUT "OTRA PARTIDA";A$: IF A$="S" THEN CLS : GO TO 100: STOP
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "cicliemo"CODE 16394,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

SI PREFIERE SUSCRIBIRSE
POR TELEFONO...

LLAME AL



GTS**n i m****MARIO APORTA CRUZ ©1986**

EN ESTE JUEGO TIENES
QUE ELEGIR MANZANAS DE
UNA CAJA ,SI ESTA MADU-
RAS SUMARAS PUNTOS PERO
SI ESTA VERDE PERDERAS.

```
1 IF INKEY#("<") THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA " : PAUSE 200
190 LET pu=0: BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 1
195 PRINT AT 15,15;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: CLS
200 DIM a(10,7)
210 FOR a=1 TO 10
220 FOR s=1 TO 7
240 LET u=INT (5*RND)
250 LET a(a,s)=0
270 IF u=1 THEN LET a(s,u)=1
275 NEXT s
280 NEXT a
300 FOR d=1 TO 10
310 FOR t=1 TO 7
320 PRINT AT 7+t,10+d;"?"
325 NEXT t: NEXT d
335 PRINT AT 5,11;"12345678910"
340 FOR t=1 TO 7: PRINT AT 7+t,8;t: NEXT t
350 PLOT 0,35: DRAW 255,0: PLOT 0,155: DRAW 255,0
400 INPUT "ELIGE FILA ";o
410 INPUT "ELIGE COLUMNA ";p
420 IF a(p,o)=1 THEN GO TO 5000
430 IF a(p,o)=0 THEN PRINT INK 2;AT 7+o,10+p;"?": BEEP 0.05,10: LET pu=pu+10
440 PRINT INK 0;AT 1,5;"PUNTOS...";PU
500 GO TO 400
5000 PRINT INK 4;AT 8+o,10+p;"?": PRINT AT 20,2;"ERA MALA HAS PERDIDO": BEEP 1,1
0: BEEP 1,20: PAUSE 50: INPUT "QUIERES OTRA PARTIDA";A#: IF A#="s" THEN GO TO 10
0: STOP
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "NIM"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```


PLUVIOMETRIA

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

ESTE ES SOLO UN EJEMPLO
DE LAS MULTIPLES POSIBILI-
DADES DE ESTE PROGRAMA CON
EL PODRAS REPRESENTAR TODO
TIPO DE DIAGRAMAS.

```
1 IF INKEY#(">") THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA ": PAUSE 200
50 PRINT INK 2;AT 1,7;"G-R-A-F-I-C-A-S"
60 PRINT INK 1;AT 7,3;"A. DIAGRAMA DE BARRAS";AT 13,3;"B. DIAGRAMA MAXIMOS-MINIMOS";AT 20,0;"PULSA CUALQUIER TECLA PARA VOLVER AL MENU"
65 PLOT 0,37: DRAW 255,0
70 INPUT "QUE OPCION? ";A#
80 IF A#="B" THEN GO TO 600
90 IF A#="A" THEN GO TO 100
100 REM diagrama de barras de alta resolucion
110 CLS
120 BORDER 3
130 DIM d$(7,2): DIM t(7)
140 FOR n=1 TO 7
150 INPUT "DATO..";A
160 LET T(N)=A
165 NEXT N
185 REM dibuja ejes y escalas
187 INPUT "NOMBRE GRAFICA ";A#: PRINT AT 1,16-LEN A#/2;A#
190 INK 0
200 LET xo=48: LET yo=20
210 PLOT xo,yo
220 DRAW 168,0
230 PLOT xo,yo
240 FOR n=1 TO 6
250 DRAW 0,20
260 DRAW -3,0
270 DRAW 3,0
280 NEXT n
290 PRINT AT 20,7;
300 FOR j=1 TO 7
310 PRINT d$(j);" ";
```



```

320 NEXT j
330 INPUT "VALOR ESCALA ";S: PRINT AT 4,2;S;
340 PRINT AT 19,2;0
360 INPUT "UNIDADES ";F#: PRINT AT 11,0;F#
365 REM dibuja barras
370 INK 2
380 PLOT xo,yo
390 DRAW 4,0
400 FOR k=1 TO 7
410 DRAW 8,0
420 LET y=t(k)*4
430 FOR n=1 TO 4
440 DRAW 0,y
450 DRAW 1,0
460 DRAW 0,-y
470 DRAW 1,0
480 NEXT n
490 DRAW 8,0
500 NEXT k
510 REM escribe la leyenda
520 INK 1
540 PAUSE 0: CLS : GO TO 50
600 REM diagramas de barras multiples
610 CLS
620 BORDER 3
630 DIM d$(7,2)
640 DIM l(7)
650 DIM h(7)
660 REM establece los datos
665 FOR S=1 TO 7
670 INPUT "DATOS (MINIMOS)";J: INPUT "DATOS (MAXIMOS)";G
680 LET L(S)=J: LET H(S)=G
685 NEXT S
730 REM dibuja los ejes y las escalas
740 INK 0
750 LET xo=48: LET yo=20
760 PLOT xo,yo
770 DRAW 168,0
780 PLOT xo,yo
790 FOR n=1 TO 6
800 DRAW 0,20
810 DRAW -3,0
820 DRAW 3,0
830 NEXT n
840 PRINT AT 20,7;:
850 FOR j=1 TO 7
860 PRINT d$(j);" ";
870 NEXT j
880 INPUT "VALOR ESCALA ";R#: PRINT AT 19,4;R#
890 INPUT "VALOR ESCALA ";T#: PRINT AT 4,3;T#;
910 INPUT "UNIDADES ";Q#: PRINT AT 11,1;Q#;
920 REM traza las barras
930 PLOT xo+8,yo
940 FOR k=1 TO 7
950 INK 5
960 LET y=1(k)*4
970 FOR n=1 TO 4
980 DRAW 0,y

```



```

990 DRAW 1,0
1000 DRAW 0,-y
1010 DRAW 1,0
1020 NEXT n
1030 DRAW 4,0
1040 INK 2
1050 LET y=h(k)*4
1060 FOR n=1 TO 4
1070 DRAW 0,y
1080 DRAW 1,0
1090 DRAW 0,-y
1100 DRAW 1,0
1110 NEXT n
1120 DRAW 4,0
1130 NEXT k
1140 REM imprime leyenda
1150 INK 1
1160 INPUT "TITULO DE LA GRAFICA";W$: .PRINT AT 1,16-LEN W#/2;W#
1170 INK 5
1180 PRINT AT 3,6;"Min ";CHR# 143;
1190 PRINT CHR# 143;CHR# 143;
1200 INK 2
1210 PRINT AT 3,17;"Max ";CHR# 143;
1220 PRINT CHR# 143;CHR# 143;
1230 PAUSE 0: CLS : GO TO 50
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD ""SCREEN#
9999 SAVE "GRAF"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

geometria

GTS

HARIO APORTA CRUZ ©1986

CON ESTE PROGRAMA
 PUEDES CALCULAR VOLUMENES
 Y AREAS , SOLO TIENES QUE
 ELEGIR EN EL MENU.

```

1 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 9999
2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA ": PAUSE 200: CLS
30 POKE 23658,8

```



```

3070 IF A$="F" THEN GO TO 4500
3080 IF A$="G" THEN GO TO 4750
3250 CLS : PRINT INK 1;AT 1,4;"POLIGONOS DE 5 A 12 LADOS": BEEP .5,20: INPUT "QUE PERIMETRO? ";P: BEEP .5,20: INPUT "QUE APOTEMA? ";A
3260 PRINT INK 3;AT 18,2;"EL AREA ES ";(P*A)/2
3265 INPUT "QUIERES OTRO CALCULO? ";H$: IF H$="S" THEN GO TO 3250
3270 CLS : GO TO 100
3500 CLS : PRINT INK 1;AT 1,10;"SECTOR CIRCULAR": BEEP .5,20: INPUT "QUE RADIO? ";R: BEEP .5,20: INPUT "CUANTOS GRADOS? ";G
3510 PRINT INK 3;AT 18,2;"EL AREA ES ";(PI*R^2*G)/360
3520 INPUT "QUIERES OTRO CALCULO? ";F$: IF F$="S" THEN GO TO 3500
3530 CLS : GO TO 100
3750 CLS : PRINT INK 1;AT 1,10;"TRIANGULOS": BEEP .5,20: INPUT "QUE BASE? ";L: BEEP .5,20: INPUT "QUE ALTURA? ";H
3755 PLOT 130,100: DRAW 10,-30: DRAW -20,0: DRAW 10,30
3760 PRINT INK 3;AT 18,2;"EL RESULTADO ES ";(L*H)/2
3770 INPUT "QUIERES OTRO CALCULO? ";V$: IF V$="S" THEN GO TO 3750
3780 CLS : GO TO 100
4000 CLS : PRINT INK 1;AT 1,13;"ROMBO": BEEP .5,25: INPUT "QUE DIAGONAL MAYOR? ";D: BEEP .5,20: INPUT "QUE DIAGONAL MENOR? ";Q
4010 PRINT INK 3;AT 18,2;"EL RESULTADO ES ";(D*Q)/2
4020 INPUT "QUIERES OTRO CALCULO? ";O$: IF O$="S" THEN GO TO 4000
4030 CLS : GO TO 100
4250 CLS : PRINT INK 2;AT 1,10;"ELIPSE": BEEP .5,20: INPUT "QUE RADIO MAYOR? ";T: BEEP .5,20: INPUT "QUE RADIO MENOR? ";Y
4260 PRINT INK 1;AT 18,2;"EL RESULTADO ES ";PI*T*Y
4270 INPUT "QUIERES OTRO CALCULO? ";W$: IF W$="S" THEN GO TO 4250
4280 CLS : GO TO 100
4500 CLS : PRINT INK 1;AT 1,10;"TRAPECIO": BEEP .5,20: INPUT "BASE 1 ";Z: BEEP .5,20: INPUT "BASE 2 ";X: BEEP .5,20: INPUT "QUE ALTURA? ";M
4510 PRINT INK 3;AT 18,2;"EL RESULTADO ES ";((Z+X)*M)/2
4520 INPUT "QUIERES OTRO CALCULO? ";S$: IF S$="S" THEN GO TO 4500
4530 CLS : GO TO 100
4750 CLS : PRINT INK 1;AT 1,10;"RECTANGULO": BEEP .5,20: INPUT "QUE BASE? ";K: BEEP .5,20: INPUT "QUE ALTURA? ";J
4760 PRINT INK 3;AT 18,2;"EL RESULTADO ES ";K*J
4770 INPUT "QUIERES OTRO CALCULO? ";I$: IF I$="S" THEN GO TO 4750
4780 CLS : GO TO 100
9998 POKE 23693,56: BORDER 7: CLEAR : LOAD "SCREEN$
9999 SAVE "GEOR"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1

```

Boletín de suscripción



A remitir a LIBRERIA SOFTWARE, Bailén, 20-1.º Izq. 28005-Madrid.
 Deseo suscribirme a los 11 números de LIBRERIA SOFTWARE por sólo 2.500 pts.

El importe lo haré efectivo:

- Por giro postal n.º
- Por talón nominativo adjunto.
- Contra reembolso a la recepción del primer ejemplar, más gastos de envío.

Deseo suscribirme a partir del n.º (inclusive).

Nombre y apellidos:

Domicilio:

Ciudad: Teléfono:

Fecha: Firma:

SI PREFIERE SUSCRIBIRSE
POR TELÉFONO...

LLAME AL

(91) 266 66 01

(91) 266 60 02



**Libreria SOFTWARE
SPECTRUM**

Bailén, 20 - 1º - Izda.

28005 MADRID

CENTRO DE INFORMATICA

Las Rozas - Majadahonda
EMPEZAMOS
Cursillos en BASIC
cada 15 días

Tenemos
todo lo referente al
COMMODORE 64
Teléfono: 637 31 51

COMPañIA ESPAñOLA DE SUMINISTROS ELECTRONICOS (C.O.S.E.S.A.)

ORDENADORES PERSONALES

—SINCLAIR —SPECTRA
—COMMODORE VIDEO
—LASER —SONY

C/ Barquillo, 25
Telfs.: 222 69 49-232 36 44-231 29 18-221 55 07
28004 MADRID

MICROS GARDEN SA

- ORDENADORES PERSONALES -

- Sinclair Spectrum - Plus - QL
- Spectravideo 328 y MSX
- Atari 800 XL y 600 XL
- Dragon 32 y 64
- Commodore 64
- Oric Atmos
- Amstrad
- Epson

— PERIFERICOS Y ACCESORIOS
— SOFTWARE PARA TODAS LAS
MARCAS
— CURSOS DE BASIC
— GRAN SURTIDO EN LIBROS
Y REVISTAS

Francisco Silvela, 19
Teléfono 401 07 27. 28028 MADRID



- Ordenadores personales Hard y Soft.
- Cursos de Basic.

RENOVACION EN MARCHA, S.A. OFICINAS

C/ Espronceda, 34-2º int.
28003 MADRID
Teléfono (91) 441 24 78

REM SHOP 1

C/ Galileo, 4 - 28015 MADRID
Teléfono (91) 445 28 08

REM SHOP 2

C/ Dr. Castelo, 14 - 28009 MADRID
Teléfono (91) 274 98 43

REMSHOP-3

C/ Modesto Lafuente, 33
28003 MADRID
Teléfono (91) 233 83 19

REM SHOP - BARCELONA

C/ Pelayo, 12 - Entresuelo J
Teléfono (93) 301 47 00

REM SHOP - LAS PALMAS

Gral. Mas de Gaminde, 45
Teléfono (928) 23 02 90
(Inauguración) 25/2/85

SOFTWARE ESPAÑA

Avda. de Arce, 19
14004 La Coruña
Teléf. 25 51 72

Especializados
en software para
Commodore-64
Spectrum
y MSX

EN HUELVA

Commodore
Spectrum
Nixdorf

Informática Computer Log

NUEVA ONDA
C/ Puerto, 6
HUELVA. Teléf.: 25 81 99

casa de
software s.a.

c/ aragón, 272, 8º, 6.º
tel. 215 69 52 - 08007 barcelona

- Software profesional para C-64
- Con distribución productos
DIGITAL RESEARCH

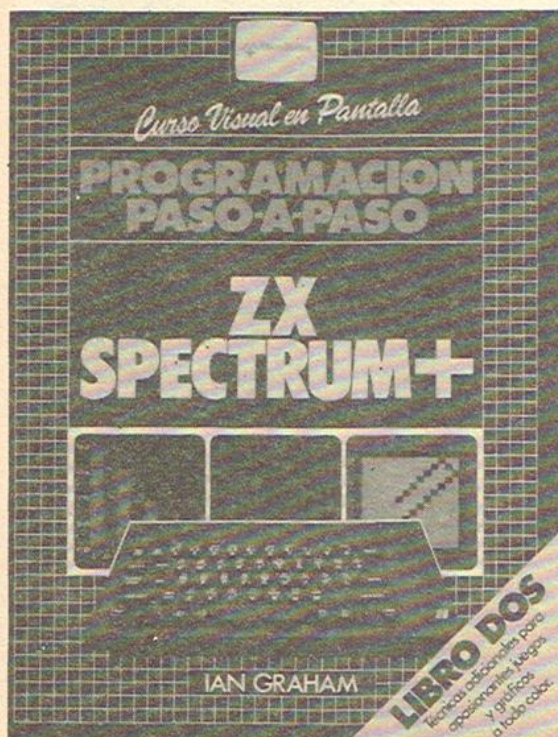
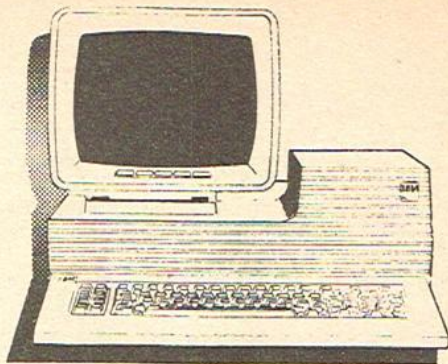
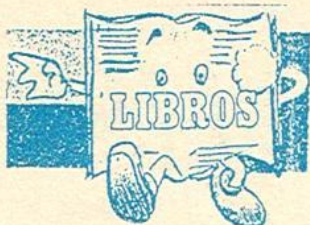
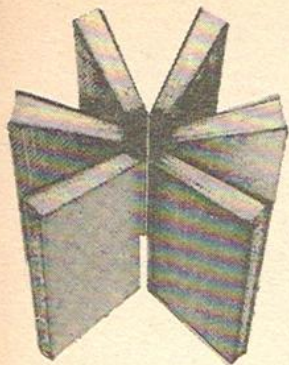


VENTAMATIC

• VEN A CONOCERNOS. Somos los SUPER-ESPECIALISTAS del COMMODORE 64 y lo tenemos TODO para tu COMMODORE 64 (incluyendo lo último en accesorios y programas musicales y MIDI). SOLICITA CATALOGO COMPLETO.

• VENTAMATIC - c. Corcega, 89. entlo 08029 BARCELONA - Tel (93) 230 97 90 Metro EN-TENZA Línea V Bus 41. 27. 15. 54. 66

Departamento de Envios y Venta por Correo.
• VENTAMATIC - Avda de Rhode, 253 ROSES (Girona) - Tel (972) 25 79 20



Curso Visual en Pantalla

PROGRAMACION PASO-A-PASO

ZX SPECTRUM+

LA SERIE «CURSO VISUAL EN PANTALLA» SOBRE PROGRAMACION

Hoy día hay una urgente necesidad de guías prácticas, bien hechas y sencillas, para aprender a usar un ordenador. Por eso se han creado las series sobre programación «Curso Visual en Pantalla». Son un concepto totalmente nuevo en el campo de la autoenseñanza de microinformática y constituyen la primera biblioteca de manuales de Programación Paso-a-Paso, altamente ilustrados, para máquinas específicas.

LIBROS SOBRE EL ZX SPECTRUM +

Este es el Libro Dos de la excepcional serie de guías «Paso-a-Paso» para programar el ZX Spectrum+. Junto con los otros volúmenes, constituye un curso de autoenseñanza que comienza con los principios básicos de programación y llega a alcanzar, a través de técnicas y rutinas más complejas, un nivel avanzado.

SOBRE OTROS ORDENADORES

Los otros volúmenes de la serie abarcarán los ordenadores más populares en el mundo. Estos incluirán:

Programación Paso-a-Paso para el ZX Spectrum

Programación Paso-a-Paso para el Apple IIe

Programación Paso-a-Paso para el Commodore 64

IAN GRAHAM

Después de licenciarse en Física Aplicada y obtener un diploma de Periodismo para graduados en la City University, Londres, Ian Graham ha trabajado como editor auxiliar de Electronics Today International y editor suplente de Which Video? Desde 1982, en que llegó a ser un escritor independiente de plena dedicación, ha colaborado en una amplia gama de revistas técnicas incluyendo Computing Today, Video Today, Video Search, Hobby Electronics, Electronic Insight, Popular Hi-Fi, Science Now, Next y otras, y también ha escrito varios libros muy conocidos sobre ordenadores e informática. Entre estos están Computer & Video Games, Information Technology, The Inside Story-Computers.

SOFT

WARE
PARA

nº
10

375

PESETAS

SPECTRUM

15
PROGRAMAS



ya está a la venta

- SUMARIO
- ELECTRO
- CLIMOGRAMAS
- FORMULA - 1
- GARRAFAS
- DATOS
- TROLL
- LASER
- BASES
- NUMEROS ROMANOS
- BITS
- FILLS
- CESPED
- TEST A-1
- MINE DRIVE

DISPONIBLE PARA ZX SPECTRUM

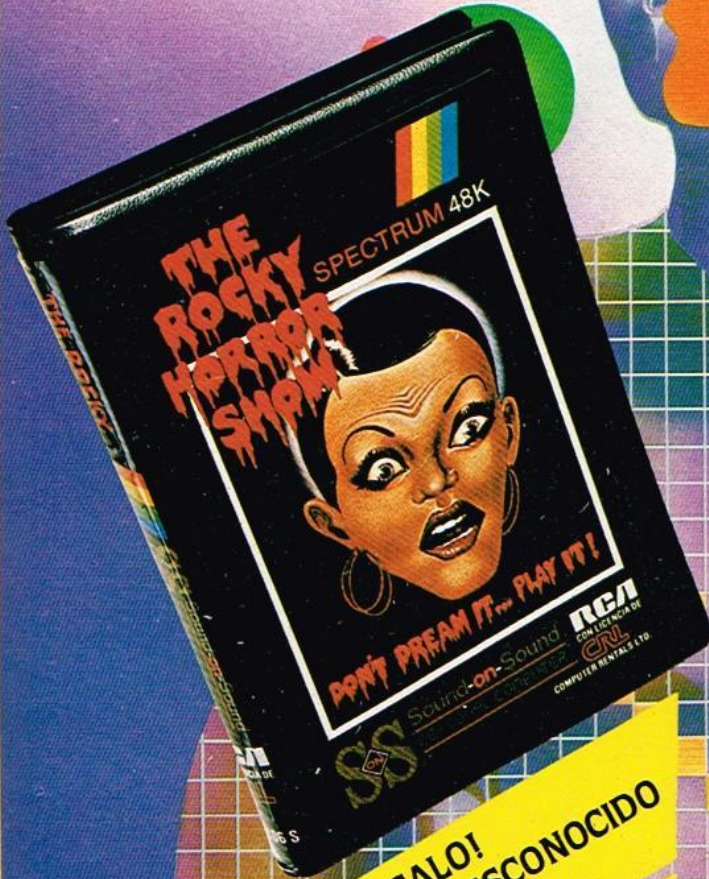
SOFTWARE



Sound-on-Sound

JUEGA CON EL FUTURO

Sound on Sound es una marca registrada
producida y distribuida por Iberofón, s. a.
Telf. 671-22.00 / 04/08/12/16



¡¡¡NO LO SUEÑES!!! ¡JUEGALO!
SIENTE LA EMOCION DE LO DESCONOCIDO
CORRE TU PROPIO RIESGO

SALVA A TU COMPAÑERO/A ATRAPADO/A
REUNE LOS FRAGMENTOS DEL CUADRO
SON TU AMULETO

"BLACK JACK" ¡¡¡EL JUEGO DE CARTAS
MAS EMOCIONANTE!!!

¡¡¡CASINO ROYAL!!!
"LA EMOCION DEL JUEGO POR TODO LO ALTO"

¡¡¡POR FIN EN CASTELLANO!!!
LA PRIMERA COMEDIA MUSICAL EN VIDEO-JUEGO