

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SEMANAL

AÑO II - N.º 52

125 PTS.
Canarias 135 ptas.

HOP EDITA HOBBY PRESS, S.A.

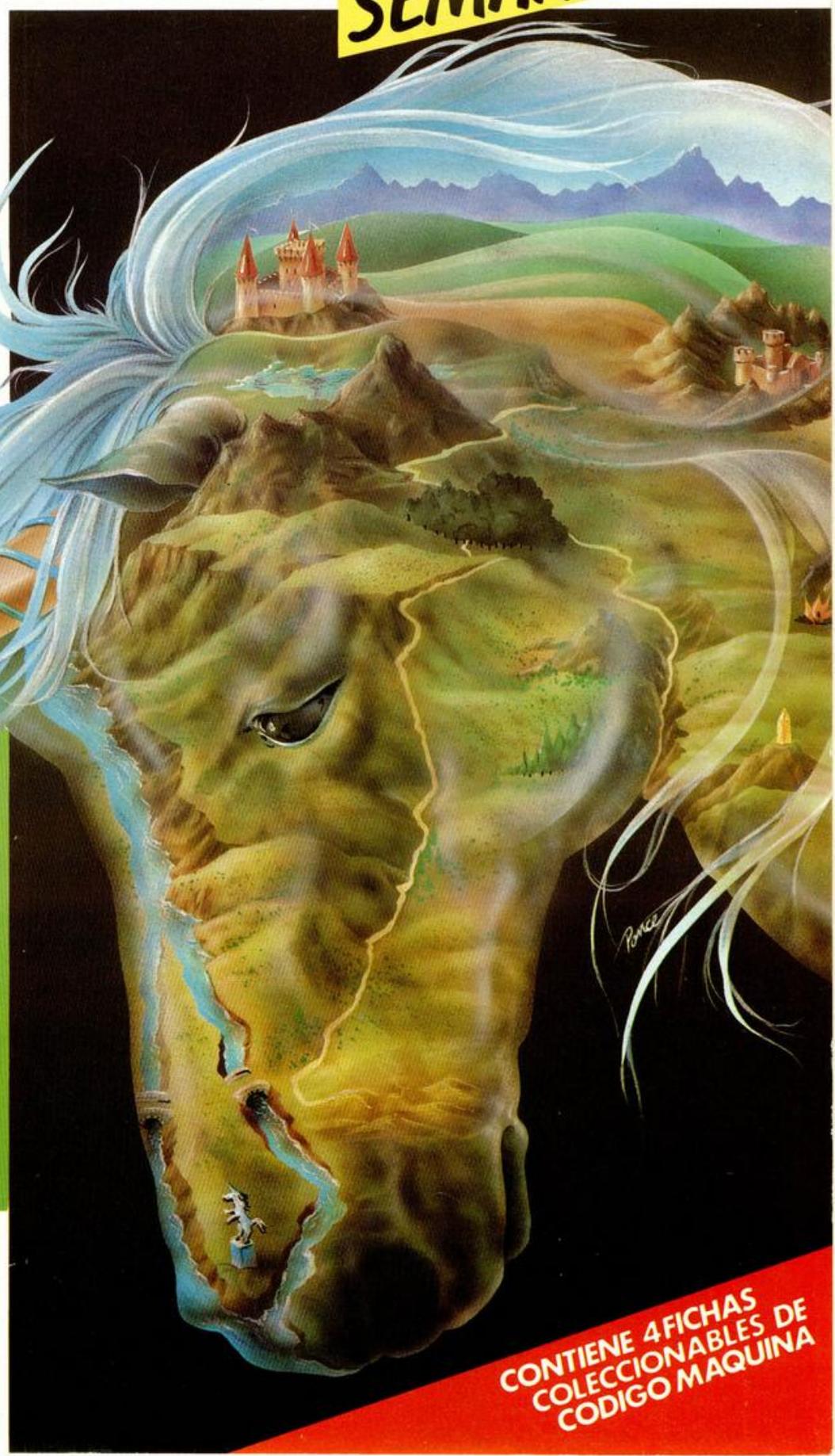
PROFESOR PARTICULAR
CALCULO DE MOVIMIENTOS PARABOLICOS

UTILIDADES
COMO COMPILAR PANTALLAS DE TEXTO

"SHADOW OF THE UNICORN"
LA LUCHA CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL

MICROFILE
ALMACENAMIENTO DE PROGRAMAS EN MICRODRIVE

CONTIENE 4 FICHAS COLECCIONABLES DE CODIGO MAQUINA

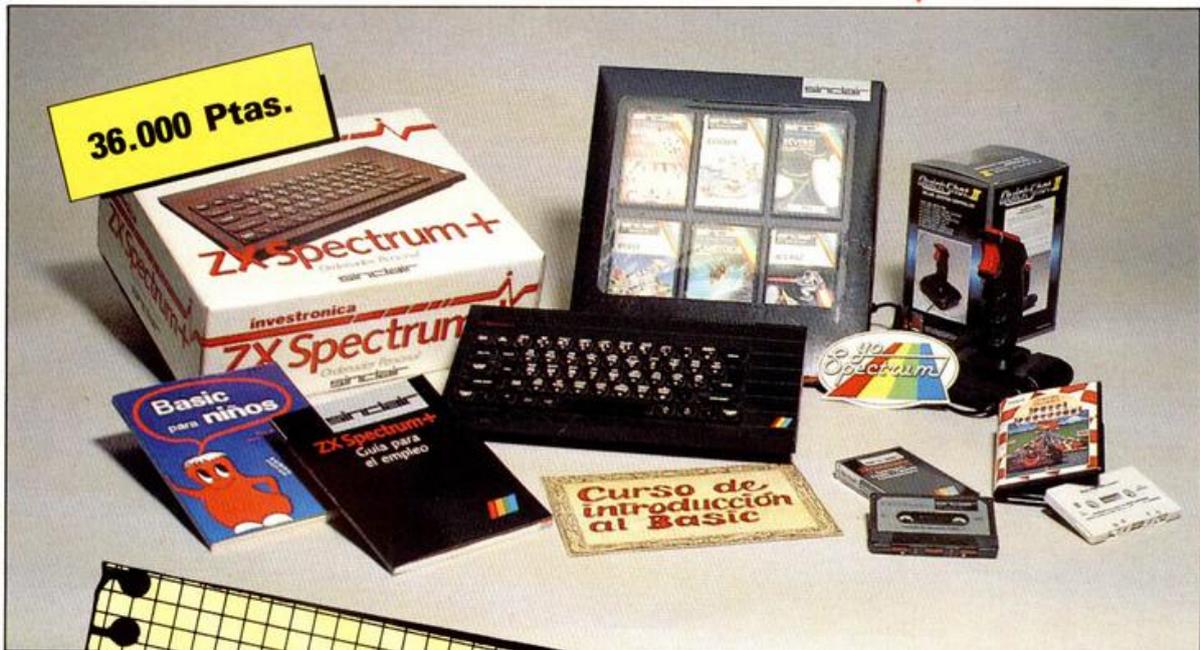


COMPUTIQUE

Te da más

GARANTIA

investronica



36.000 Ptas.

**Al comprar tu Spectrum
te regalamos**

- Joystick Gunshot I
- Estuche con seis juegos originales
 - Backgammon
 - Reversi
 - Planetoids
 - Cookie
 - Psst
 - Jet Pac
- Un estupendo libro de Basic para niños
- Y además te obsequiamos con un curso de introducción al Basic
- El mejor programa «Pele Position»

VENTAS A PLAZOS

¡NOVEDAD!

Spectrum 128 K IIIII más memoria, dos teclados y en castellano.

Compatible con Spectrum 48 K/Plus

¡Más de 5.000 programas!



COMPUTIQUE

Servimos a tiendas
Abrimos sábados por la tarde

Embajadores, 90 Tfno. 2270980
28012 Madrid

MICROHOBBY

ESTA SEMANA

AÑO II. N.º 52. 12 al 18 de noviembre de 1985
125 ptas. (Sobretasa Canarias 10 ptas.)

- 4** **MICROPANORAMA.**
- 7** **TRUCOS.**
- 8** **PROGRAMAS MICROHOBBY.**
Tandem Lunar.
- 11** **PROFESOR PARTICULAR.**
- 12** **NUEVO** Analizamos el «Shadow of Unicorn».
- 16** **HARDWARE** El microprocesador Z-80 (II).
- 19** **CODIGO MAQUINA.**
- 26** **UTILIDADES.** Rutina para compilar textos.
- 31** **MICROFILE.** Almacenamiento de programas en Microdrive.
- 33** **EXPANSION.**
- 34** **CONSULTORIO.**
- 38** **OCASION.**



RUTINA DE UTILIDAD
Para la compilación de textos
Pág. 26

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 54062 de 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.

Director Editorial

José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo

Domingo Gómez

Asesor técnico editorial

Gabriel Nieto

Redactor Jefe

Africa Pérez Tolosa

Diseño

Rosa María Capitel

Redacción

Amalio Gómez,

Pedro Pérez

Jesus Alonso

Secretaria Redacción

Carmen Santamaría

Colaboradores

Primitivo de Francisco,

Rafael Prades,

Miguel Sepúlveda,

Sergio Martínez y J. M. Lazo

Fotografía

Javier Martínez, Carlos Candel

Portada

José María Ponce

Dibujos

J. R. Ballesteros, A. Perera,

F. L. Frontán, Pejo, J. M. López

Moreno J. Igual, J. A. Calvo, Loriga,

J. Olivares

Edita

HOBBY PRESS, S. A.

Presidente

Maria Andrino

Consejero Delegado

José I. Gómez-Centurión

Jefe de Publicidad

Marisa Esteban

Publicidad Barcelona

José Galán Cortés

Tels.: 303 10 22 - 313 71 76

Secretaria de Dirección

Marisa Cogorro

Suscripciones

M.ª Rosa González

M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad

La Granja, s/n

Polígono Industrial de Alcobendas

Tel.: 654 32 11

Telex: 49480 HOPR

Dto. Circulación

Carlos Peropadre

Distribución

Coedis, S. A. Valencia, 245

Barcelona

Imprime

Rotedic, S. A. Ctra. de Irún,

km. 12,450 (MADRID)

Fotocomposición

Espacio y Punto, S. A.

Paseo de la Castellana, 268

Fotomecánica

Graf

Ezequiel Solana, 16

Depósito Legal

M-36.598-1984

Representante para Argentina,

Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.

Americana de Ediciones, S.R.L.

Sud América 1.532. Tel.: 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.

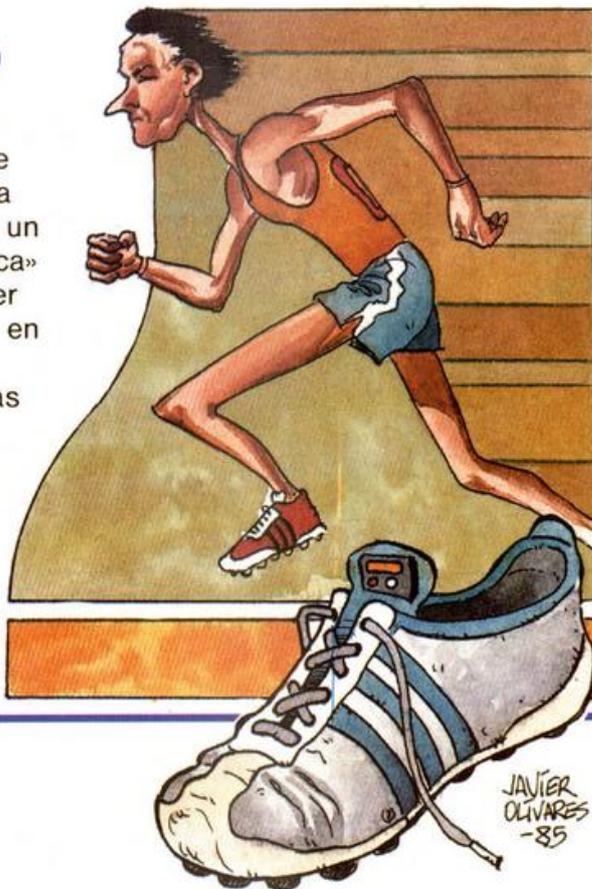
Solicitado control

OJD

CON LOS PIES EN EL FUTURO

No se trata de un proyecto futurista. Tampoco de una broma. Lo cierto es que la conocida marca de zapatillas Adidas, acaba de idear una, denominada Micro Pacer, que lleva incorporada en la lengüeta un ordenador. Gracias a este artilugio y por la «módica» cantidad de 25.000 ptas., el usuario podrá conocer a la perfección la distancia recorrida en su paseo en kilómetros, el tiempo por distancia (en horas), la velocidad media alcanzada, el consumo de calorías por trayecto y, por si esto era poco, una unidad de memoria individualmente ajustable permite determinar la distancia de carrera total y su duración durante un largo periodo de tiempo.

Este maravilloso invento estará a la venta en la próxima primavera.

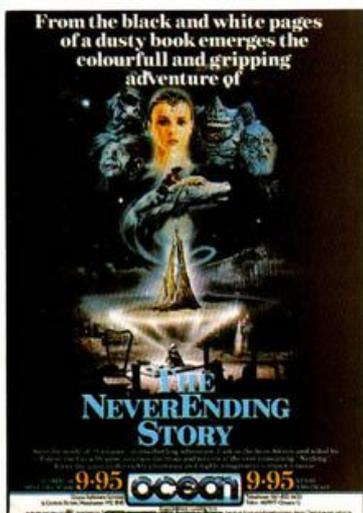


La última creación Ocean

THE NEVER ENDING STORY

Un despliegue de imaginación y aventura se han dado la mano en la última creación de OCEAN, The Never Ending Story, en donde monstruos y seres irreales configuran una emocionante historia basada en el libro de Michael Ende «La historia interminable».

Caracterizado como el héroe Atreyu y ayudado por Falcor el «dragón de la suerte», te enfrentarás con infinidad de pruebas y terrores, penetrando en una trama de imaginación y fantasía a tope.



Creemos que son suficientes alicientes como para pensar que se trata de algo verdaderamente recomendable que esperamos con impaciencia. Mientras tanto, sólo sabemos que la cinta está en el mercado inglés para Commodore, Amstrad y Spectrum.

Realizada por la Generalitat

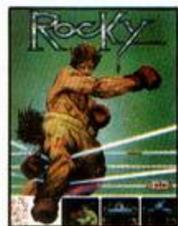
GUIA DE PROGRAMAS PARA ORDENADOR DOMESTICO

El Centro divulgador de la informática, organismo dependiente de la Generalitat de Catalunya, acaba de anunciar la pronta aparición de una guía que contendrá información directa acerca de unos 500 programas orientados al ordenador familiar y escolar, cuya primera edición constará de 14.000 ejemplares (7.000 en castellano y otros tantos en catalán).

La idea resulta bastante interesante, pues esta guía incluirá además la dicha información sobre todo tipo de programas (base de datos, tratamiento de textos, juegos, simuladores, utilidades, etc.) una numerosa y variada información referente a todos los temas que en la actualidad configuran el mundo de la informática, como pueden ser una relación de las casas de Software en España, distribuidoras, revistas especializadas existentes en nuestro país y en todo el mundo, y otros muchos apartados que, sin duda alguna, serán de mucha utilidad para todas aquellas personas interesadas en el tema de la programación.

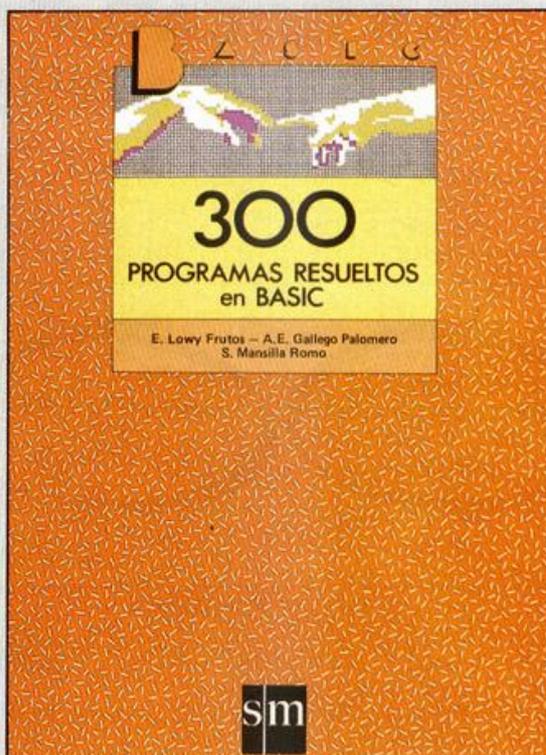
MICRO HITS

- 1 **PROFANATION**
(Dinamic)
- 2 **KNIGHT LORE**
(Ultimate)
- 3 **UNDERWURLDE**
(Ultimate)
- 4 **EVERYONE'S
A WALLY**
(Mikro Gen)
- 5 **ALIEN 8**
(Ultimate)
- 6 **SKOOL DAZE**
(Microsphere)
- 7 **MATCH POINT**
(Psion)
- 8 **SPY HUNTER**
(U.S. Gold)
- 9 **MATCH DAY**
(Ocean)
- 10 **BASEBALL**
(Imagine)
- 11 **HYPERSPORTS**
(Imagine)
- 12 **JET SET WILLY**
(S. Proyects)
- 13 **ROCKY HORROR
SHOW**
(C.R.L.)
- 14 **BRUCE LEE**
(U.S. Gold)
- 15 **ROCKY**
(Dinamic)
- 16 **TIR NA NOG**
(Gargoyle Games)
- 17 **DUN DARACH**
(Gargoyle Games)
- 18 **DECATHLON**
(Ocean)
- 19 **PYJAMARAMA**
(Mikro Gen)
- 20 **RAID OVER
MOSCOW**
(U.S. Gold)



Os recordamos a todos los lectores que podéis votar por carta o por teléfono.

LIBROS



300 PROGRAMAS RESUELTOS EN BASIC

Lowy Frutos/Gallego Palomero/Mansilla Romo
Ediciones S. M. 190 páginas.

Como complemento a la anterior publicación del libro BASIC Programación, la editorial S. M. ha realizado un nuevo libro enmarcado dentro de la colección Basic, cuyo contenido, como bien indica el título, consta de un gran número de programas en Basic con sus soluciones correspondientes.

El libro comienza con una breve introducción que explica qué es un microprocesador y sus partes fundamentales, así como el procedimiento para cargar y ejecutar un programa.

El resto de los capítulos (14 en total), presentan idéntica estructura y constan de los siguientes apartados:

- Resumen de las instrucciones. En él se detallan cada una de las instrucciones que se van a utilizar en los programas del capítulo, además de incluir algunos ejemplos ilustrativos.

- Programas resueltos explicados. Contiene un buen número de programas cortos que dan respuesta a otras tantas situaciones concretas y que vienen convenientemente acompañados de una serie de comentarios que facilitan enormemente la comprensión de los mismos.

- Programas resueltos. Más programas con sus correspondientes soluciones, pero esta vez sin comentarios, puesto que se supone que el lector ya ha asimilado en una buena medida, el funcionamiento de la instrucción tratada en el correspondiente capítulo.

En definitiva, es un libro que puede servir de mucha ayuda para los principiantes en la programación en Basic y con el que seguramente acabarán dominando dicho lenguaje.

MICRO-1

JORGE JUAN, 116 - 28028 MADRID. TEL.: (91) 233 07 35 y 274 53 80

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD _	2.395	SUPERTEST _____	1.975	EXPLODING FIST _____	2.095
BASKETBALL (con camiseta) _____	2.150	POPEYE _____	1.850	NIGHT SHADE _____	1.950
FRANK BRUNO'S BOXING _____	1.825	TAPPERS _____	1.875	BUCKROGERS _____	1.675
DAMBUSTERS _____	2.095	HYPERSPORT _____	1.950	DRAGONTORC _____	1.925

CONVIERTE TU SPECTRUM A PLUS POR SOLO: ¡¡7.990!!

**IMPRESORA GP-50S
19.900**

LAPIZ OPTICO DK'TRONICS (CON SOFT EN CASTELLANO) 3.680

**OFERTA OPUS-
DISCOVERY-1
DISKETTE 3 1/2"
49.900
¡¡INCREIBLE!!**

¡¡OFERTAS JOYSTICKS!!

QUICK SHOT I + INTERFACE T. KEMPSTON	3.395,-
QUICK SHOT II + INTERFACE T. KEMPSTON	3.995,-
QUICK SHOT V + INTERFACE T. KEMPSTON	4.350,-

**SERVICIO TECNICO DE REPARACIONES:
TIPO MEDIO: 3.800**

**¡¡COMPRATE UN SPECTRUM CON TECLADO PROFESIONAL!!
DK'TRONICS: 29.900
SAGA-1: 30.650
PLUS: 29.800**

**¡¡OFERTAS EN TECLADOS PROFESIONALES!!
INDESCOMP (NUEVO): 13.895
SAGA-1: 10.900
DK'TRONICS: 7.900**

**¡¡PRECIOS INCREIBLES PARA TU AMSTRAD 464, 664 y 6128!!
(¡llámanos, te vas a asombrar)**

**QUICK DISK (DISKETTE 2,8")
CARGA DE PROGRAMA: 3 SEG.
FENOMENAL: 32.875**

**OFERTAS IMPRESORAS
¡¡20% DTO. SOBRE P.V.P.!!**

**Cartuchos microdrive: 495
Cinta c-15 (especial): 85**

**WAFADRIVE (ALTERNATIVA DISKETTE)
INTERFACE + 2 DRIVES:
26.595**

Te recordamos que puedes pedir posters de tus juegos favoritos, adhesivos, bolígrafos o información en general, todo gratuitamente.

Si el pedido lo deseas contra reembolso (sin gastos de envío), llama al teléfono (91) 233 07 35 - 274 53 80 o escribiendo a:

MICRO-1. c/ Jorge Juan, 116. 28028 MADRID.

SCROLL LATERAL

Si queremos conseguir una simulación de scroll lateral, Joan Tarruel nos recomienda una rutina en la que aparecerá el scroll como si

fuera visto por una ventana, pero jugando con las variables y los bucles, se puede conseguir cualquier otra cosa.

```

10 PRINT PAPER 4; AT 12,11;"
20 GO TO 100
30 FOR n=1 TO 4
40 READ a
50 PRINT PAPER 4; AT 12,10+n; CH
R$ a
70 NEXT n
80 RETURN
100 GO SUB 30
110 FOR m=1 TO 23
120 RESTORE
130 FOR x=1 TO m
140 READ a
150 NEXT x
160 GO SUB 30
170 NEXT m
180 RESTORE
190 GO TO 10
200 DATA 32,32,32,32,77,73,67,8
2,79,72,79,66,66,89,32,32,115,10
1,109,97,110,97,108,32,32,32,32
    
```

ENTRE TITULOS ANDA EL TEMA

José Santiago García nos ha mandado una serie de trucos encaminados a mejorar o variar los títulos de

nuestros programas. Ahí van:

Para rotular boca abajo:

```

10 INPUT A$: REM A$ NO MAS DE
31 CARACTERES
20 PRINT AT 21,0; INK 7;A$
30 FOR X=0 TO (LEN A$)*8: FOR
Y=0 TO 100
35 IF POINT (X,Y)=1 THEN PLOT
X,100-Y
40 NEXT Y: NEXT X
    
```

Para hacer carteles rotatorios:

```

10 INPUT A$
20 FOR Y=1 TO LEN A$: FOR N=30
TO 1 STEP -1
30 POKE 23606,N: PRINT AT 3,Y;
A$(Y TO Y)
40 NEXT N: NEXT Y
    
```

Para hacer rótulos grandes:

```

10 INPUT A$: PRINT AT 21,0; IN
K 7;A$
20 FOR Y=0 TO 7: FOR X=0 TO (L
EN A$)*8
21 IF POINT (X,Y)=1 THEN PLOT
X*2,100+Y*2: DRAW 2,0: DRAW 0,2:
DRAW -2,0: DRAW 0,-2: BEEP .004
,50
22 NEXT X: NEXT Y
    
```



EDITAR EL "INKEYS"

Esta rutina que os ofrecemos a continuación, de José Luis, permite que el Spectrum reconozca la tecla pulsada sin necesidad de utilizar el comando INKEY\$.

Como todos sabemos, el inconveniente de este comando es el poder pulsar solamente una tecla, con lo que en nuestros juegos no hay posibilidad de movimiento en ocho direcciones sin que ello resulte demasiado engorroso (ya que deberíamos controlar ocho teclas).

La solución a este problema la encontramos en el comando "IN" ya que éste reconoce la tecla pulsada, permitiendo, además, pulsar varias a la vez.

Existen en el mercado varias series de Spectrum para las cuales la función "IN" es diferente.

En las versiones 2 y 3 B el valor de esta función es 64 más que en la versión 3. Pero para ver esto con más detalle basta hacer PRINT IN 63486; si es de versión 2 ó 3 B obtendremos el valor 255, mientras que la otra versión nos dará 191.

En este programa (líneas 3, 4 y 5) nuestro ordenador calcula el valor de IN 63486, y se corrige automáticamente tanto si es de una u otra versión.

Las teclas a emplear son:

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

```

1 LET a=1
2 LET b=1
3 LET c=IN 63486
4 IF c=191 THEN LET c=190
5 IF c=255 THEN LET c=254
10 IF IN 64510=c THEN LET a=a-1
20 IF IN 57342=c THEN LET b=b+1
30 IF IN 65022=c THEN LET a=a+1
40 IF IN 61438=c THEN LET b=b-1
45 PRINT AT a+1,b;" "
50 PRINT AT a,b;" X "
60 PRINT AT a-1,b;" "
70 GO TO 10
    
```

TANDEM LUNAR

Juan Carlos HUSILLOS

Spectrum 48 K

TODAS LA LETRAS MAYUSCULAS SUBRAYADAS DEBERAN TECLEARSE EN MODO GRAFICO.

Una expedición a la luna con tres astronautas ha tenido problemas y su comunicación con la tierra ha quedado cortada. Temiéndonos lo peor, nuestra nave de socorro se dispone a ir en su ayuda.

Esquivando una gran barrera de meteoritos que rodean la esfera lunar, tendremos que conseguir aterrizar en su superficie y, concretamente en las plataformas previstas para ello, evitando, al mismo tiempo, el ataque de sus habitantes que intentarán cortarnos el paso. Pero otra dificultad viene a unirse a

nuestra arriesgada misión: debido a la poca capacidad de la nave de salvamento sólo podremos recoger a un astronauta por lo que nos veremos obligados a realizar tres viajes.

Si superamos esta triple hazaña, nos daremos por satisfechos.



```

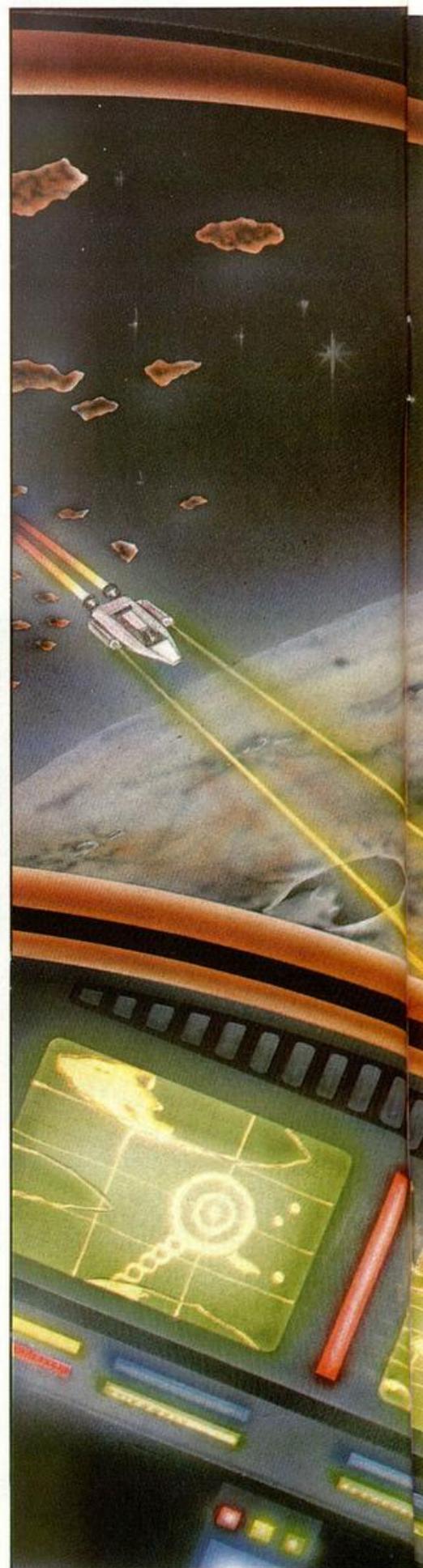
1 GO SUB 9000: LET nu=0: LET
pu=0: LET v1=3: PAPER 0: INK 6:
BORDER 3: CLS: GO SUB 1000
2 LET fu=f1: DIM b$(32+10): L
ET b$(31 TO 62)=" "
3 LET b$(155 TO 186)="GG GG
4 LET b$(217 TO 248)="G G
GGGG
5 LET y=1: LET x1=14: GO SUB
100: LET x=n+2
6 LET b$=b$(310)+b$(1 TO 309)
7 IF INKEY$="p" THEN PRINT AT
y,x,"p": LET x=x+1: PRINT AT y,
x,"p"
8 IF INKEY$="o" THEN PRINT AT
y,x,"o": LET x=x-1: PRINT AT y,
x,"o"
9 IF INKEY$="q" AND fu>0 THEN
LET fu=fu-5: LET y=y-1: PRINT A
T y+2,x,"I"
11 PRINT AT y,x," ": LET y=y+1
12 PRINT INK 7: AT y,x,"A": IF y=
19 AND (x=5 OR x=16 OR x=27) AND
ATTR (y+1,x)=3 THEN GO TO 2000
12 BEEP .012,20+y: PRINT AT 3,
0,b$: PRINT #1, INK 0: PAPER 3:
BRIGHT 1: AT 0,7; PU, AT 0,19; fu:
13 IF SCREEN$(y,x)("<" " AND y
>=3 AND y<=12 THEN GO TO 3000

```

```

14 IF ATTR (y,x+1)("<" OR ATTR
(y,x-1)("<" THEN GO TO 3000
15 GO TO 6
100 FOR n=0 TO 26: PRINT AT 0,n
,"BCD "; AT 1,n,"EAF "
110 IF INKEY$="." THEN RETURN
115 LET b$=b$(310)+b$(1 TO 309)
120 NEXT n: FOR n=26 TO 0 STEP
-1: PRINT AT 0,n,"BCD "; AT 1,n,
"EAF "
121 LET b$=b$(310)+b$(1 TO 309)
122 PRINT AT 3,0,b$
130 IF INKEY$="." THEN RETURN
140 NEXT n: GO TO 100
1000 INK 7: PLOT 0,0: DRAW 8,8:
DRAW 8,-8: DRAW 16,8: PLOT 40,8:
DRAW 16,15: DRAW 16,-15: DRAW 3
2,40: DRAW 8,-20: DRAW 16,-20: P
LOT 152,8: DRAW 32,10: DRAW 8,-5
4,0: DRAW 8,10: DRAW 8,-20: PLOT 22
4,0: DRAW 31,10
1010 PRINT AT 21,4,"█"; AT 21,17
,"█"; INK 3; AT 20,5,"C"; AT 20,1
8,"C"
1020 PRINT AT 21,26,"█"; INK 3;
AT 20,27,"C"
1030 PLOT 0,0: DRAW 255,0: PRINT
#1; AT 0,0: PAPER 3: BRIGHT 1: I
NK 0: PUNTOS= FUEL= NAU
ES AAA
1035 INK 6

```



BABE IN STANCO

distribuye en exclusiva para toda España

ROMANTIC ROBOT

para tu ZX Spectrum 48 K



NUEVO

TRANS-EXPRESS TURBO-KILLER

LO MÁXIMO EN COPIAS DE SEGURIDAD

COMPATIBLE CON SPECTRUM 128 K

VENTA EXCLUSIVA CONTRA REEMBOLSO,
SIN GASTOS DE ENVÍO. VENTA DIRECTA

Galileo, 25 - Entreplanta A
Tels. 447 97 51 / 447 98 09
28015 MADRID

Nombre
Dirección..... Población.....
Código P..... Pedido.....



Holding Garijo, s.a.
 presenta para toda España

NUEVO

"EDITOR MUSICAL"

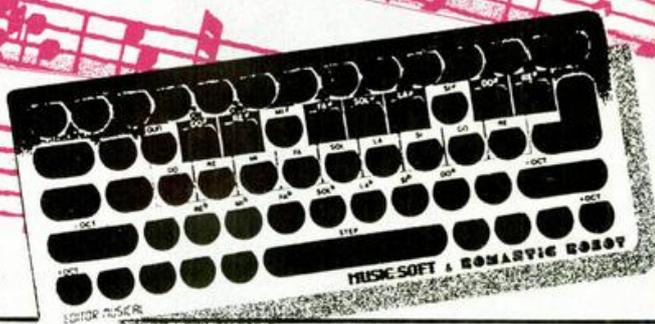
un programa 100% código máquina
que le convertirá su Spectrum en una Imprenta Musical

Toda la música puede ser pasada a
DATA con el programa DATA CONVERTER

EDITOR MUSICAL + DATA CONVERTER

+ MICRO DRIVER: **2.500 pts.**

Incluye plantilla para
el Spectrum Normal y Spectrum Plus



Holding Garijo, s. a.
 DISTRIBUCION INSTRUMENTOS MUSAICALES
 Alonso Núñez, 28 - Nave 1.ª
 Tel. 459 25 00 (4 líneas)
 28039 Madrid

Distribución en exclusiva para toda España
Nombre
Dirección..... Población.....
Código P..... Pedido.....

Profesor particular

Muchas veces, resolver problemas de física resulta entretenido y para demostrártelo te proponemos un programa que te será de gran utilidad.

MOVIMIENTO PARABOLICO

Dicho programa te permite las siguientes opciones:

a) Obtener las ecuaciones cinemáticas más importantes del tiro parabólico.

b) Simular el tiro con valores iniciales a tu elección.

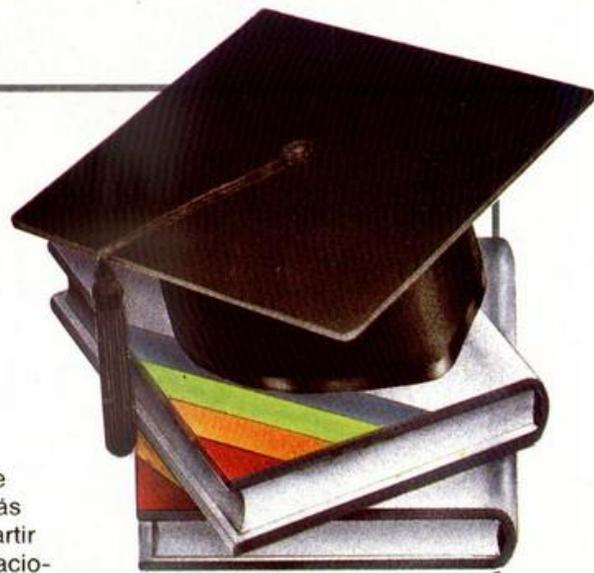
La posibilidad de simular el tiro te proporciona una idea de los órdenes de magnitud de los valores de velocidad inicial, ángulo de tiro, alcance, tiempos característicos, etc.

c) Por último, el programa te puede proponer problemas variados de tiro parabólico, para que tú los resuelvas (empezando por ver si tienen solución y si tienen más de una).

Si lo requieres, te puede aconsejar (pulsando ayuda) so-

bre el método de resolución más apropiado a partir de las cinco ecuaciones del apartado a).

A propósito: Si quieres comprobar tu solución, no tienes más que ir al apartado b) y... disparar. Así no tienes ninguna duda del resultado. Los datos del problema están disponibles automáticamente pulsando "p" cuando te pidan las variables.



```
5 CLEAR 39999
7 PAPER 5: BORDER 5: CLS: PR
INT INK 1: AT 5,5: "MOVIMIENTO PARABOLICO"
10 FOR n=USR "a" TO USR "a"+12
15 READ a: POKE n,a: NEXT a
30 DATA 1,2,4,9,16,25,36,49,64,81,100,121,144,169,196,225,256,289,324,361,400,441,484,529,576,625,676,729,784,841,900,961,1024,1089,1156,1225,1296,1369,1444,1521,1600,1681,1764,1849,1936,2025,2116,2209,2304,2401,2500,2601,2704,2809,2916,3025,3136,3249,3364,3481,3600,3721,3844,3969,4096,4225,4356,4489,4624,4761,4900,5041,5184,5329,5476,5625,5776,5929,6084,6241,6400,6561,6724,6891,7060,7231,7404,7581,7760,7944,8131,8320,8511,8704,8900,9100,9304,9509,9716,9925,10136,10349,10564,10781,10999,11219,11440,11663,11888,12115,12344,12575,12808,13043,13280,13519,13760,14003,14248,14495,14744,14995,15248,15503,15760,16019,16280,16543,16808,17075,17344,17615,17888,18163,18440,18719,18999,19280,19563,19848,20135,20424,20715,21008,21303,21600,21900,22203,22508,22815,23124,23435,23748,24063,24380,24699,25020,25343,25668,25995,26324,26655,26988,27323,27660,28000,28343,28688,29035,29384,29735,30088,30443,30800,31159,31520,31883,32248,32615,32984,33355,33728,34103,34480,34859,35240,35623,36008,36395,36784,37175,37568,37963,38360,38759,39160,39563,39968,40375,40784,41195,41608,42023,42440,42859,43280,43703,44128,44555,44984,45415,45848,46283,46720,47159,47600,48043,48488,48935,49384,49835,50288,50743,51200,51659,52120,52583,53048,53515,53984,54455,54928,55403,55880,56359,56840,57323,57808,58295,58784,59275,59768,60263,60760,61259,61760,62263,62768,63275,63784,64295,64808,65323,65840,66359,66880,67403,67928,68455,68984,69515,70048,70583,71120,71659,72200,72743,73288,73835,74384,74935,75488,76043,76600,77159,77720,78283,78848,79415,80000,80584,81169,81756,82345,82936,83529,84124,84721,85320,85921,86524,87129,87736,88345,88956,89569,90184,90803,91424,92047,92672,93300,93930,94563,95198,95835,96476,97119,97764,98411,99060,99711,100364,101020,101677,102336,103000,103666,104335,105006,105679,106354,107031,107710,108391,109074,109759,110446,111135,111826,112519,113214,113911,114610,115311,116014,116719,117426,118135,118846,119559,120274,120991,121710,122431,123154,123879,124606,125335,126066,126799,127534,128271,129010,129751,130494,131239,131986,132735,133486,134239,134994,135751,136510,137271,138034,138800,139568,140338,141110,141884,142660,143438,144219,145002,145787,146574,147363,148154,148947,149742,150539,151338,152139,152942,153747,154554,155363,156174,156987,157802,158619,159438,160259,161082,161907,162734,163563,164394,165227,166062,166899,167738,168579,169422,170267,171114,171963,172814,173667,174522,175379,176238,177099,177962,178827,179694,180563,181434,182307,183182,184059,184938,185819,186702,187587,188474,189363,190254,191147,192042,192939,193838,194739,195642,196547,197454,198363,199274,200187,201102,202019,202938,203859,204782,205707,206634,207563,208494,209427,210362,211299,212238,213179,214122,215067,216014,216963,217914,218867,219822,220779,221738,222699,223662,224627,225594,226563,227534,228507,229482,230459,231438,232419,233402,234387,235374,236363,237354,238347,239342,240339,241338,242339,243342,244347,245354,246363,247374,248387,249394,250402,251411,252422,253435,254450,255466,256483,257502,258523,259546,260571,261598,262627,263658,264691,265726,266763,267802,268843,269886,270931,271978,273027,274078,275131,276186,277243,278302,279363,280426,281491,282558,283627,284698,285771,286846,287923,289002,290083,291166,292251,293338,294427,295518,296611,297706,298803,299902,301003,302106,303211,304318,305427,306538,307651,308766,309883,311002,312123,313246,314371,315498,316627,317758,318891,320026,321163,322302,323443,324586,325731,326878,328027,329178,330331,331486,332643,333802,334963,336126,337291,338458,339627,340798,341971,343146,344323,345502,346683,347866,349051,350238,351427,352618,353811,355006,356203,357402,358603,359806,361011,362218,363427,364638,365851,367066,368283,369502,370723,371946,373171,374398,375627,376858,378091,379326,380563,381802,383043,384286,385531,386778,388027,389278,390531,391786,393043,394302,395563,396826,398091,399358,400627,401898,403171,404446,405723,407002,408283,409566,410851,412138,413427,414718,416011,417306,418603,419902,421203,422506,423811,425118,426427,427736,429047,430360,431675,432992,434311,435632,436955,438280,439607,440936,442267,443600,444935,446272,447611,448952,450295,451640,452987,454336,455687,457040,458395,459752,461111,462472,463835,465200,466567,467936,469307,470680,472055,473432,474811,476192,477575,478960,480347,481736,483127,484520,485915,487312,488711,490112,491515,492920,494327,495736,497147,498560,500000
```

```
0: DRAW 0,-16: DRAW -56,0: DRAW
0,16
1710 PAPER 7: PRINT AT 0,0:" TIE
MPO ": FOR n=1 TO 3: PRINT AT n,
0:" NEXT n
1720 INK 0: PLOT 4,163: DRAW 56,
0: DRAW 0,-16: DRAW -56,0
1730 DRAW 0,16: PAPER 5: RETURN
1800 LET aa=USR 4000: PRINT AT
20,xc: FLASH 1:" :AT 21,xc: FL
ASH 1:"
1810 PAUSE 75: PRINT AT 20,xc:"
:AT 21,xc:" RETURN
1900 LET aa=USR 4000: PRINT AT
x9,y9: FLASH 1:" :AT x9+1,y9:
FLASH 1:" : PAUSE 75
1910 PRINT " : NEXT
1910 " LET dado=1: NEXT
2000 INK 1: CLS: PRINT AT 2,7:"
:INFORMACION:
2010 PRINT AT 5,0:" El movimient
o parabólico es su- ma de dos mov
imientos:
2020 PRINT AT 8,1:" -Uno horizont
al (segun X) con velocidad ct
e escuclon.
2030 PRINT AT 11,5:" X= v0.cos t
-1/2 g t^2
2040 PRINT AT 13,1:" -Y uno verti
cal (segun Y) uni- formemente de
celerado.
2050 PRINT AT 15,5:" Y= v0.sen t
-1/2 g t^2
2060 PRINT AT 18,1:" -Dividiendo
(2)/(1) obtenemos la trayectoria
a
2070 PRINT AT 21,5:" Y=Xitg -gX/(
2v0 cos ) (3)
2080 PRINT 0:TAB 7:"(puls una
tecla): PAUSE 0: CLS
2090 PRINT AT 2,1:"-Para obtener
el alcance del disparo, hacee
os Y=0 en (3) y obtenemos X:
2100 PRINT AT 5,5:"Xmax=v0 sen2
a /g
2110 PRINT AT 8,2:"(Ya que 2sen
cos = sen2 )
2120 PRINT AT 10,1:"-La altura m
axima se obtiene en el centro de
la parabola. Haciendo en (3) X=X
max/2 tenemos:
2130 PRINT AT 14,5:"Ymax=v0 sen
a /2g
2140 PRINT 0:"(puls una tecla
para volver): PAUSE 0: CLS: G
O TO 75
3000 CLS: PRINT AT 0,8: INK 1:"
:PROBLEMA:
3000 PRINT AT 3,1: INK 0:"
-Aqui puedes practicar disparos
obre un globo y una casa, intro-
duciendo la velocidad inicial y e
l angulo inicial.
3010 PRINT AT 9,1:"-La situacion
del globo y la casa se fija int
roduciendo:
3020 PRINT AT 12,3:"-Las distanc
ias que quieras: AT 14,3:"-A par
a situacion arbitraria: AT 16,3:"
-R para repetir situacion": AT 1
8,3:"-P para la situacion propue
sa en el problema"
3030 PRINT 0: TAB 7:"(puls una
tecla): PAUSE 0
3100 CLS: PRINT AT 2,5:"Vel. ini
cial: M(1,4): AT 4,5:"angulo:
M(2,4): AT 6,5:"alt. globo:
M(3,4): AT 8,5:"dist. globo:
M(4,4): AT 10,5:"dist. casa:
M(5,4)
3110 PRINT AT 16,0:" INFORMACION
: LET a=12345: LET p=54321
3120 INPUT "Vel. inicial (m/s):
v0=": dato: LET cont=2: GO SUB
3500: LET v0=dato
3130 INPUT "Angulo inicial (grad
os)=": dato: LET cont=4: GO SUB
3500: LET alfa=dato: LET alfa=a
lfa/90
3140 INPUT "altura globo (m=340m
)=": dato: LET cont=6: GO SUB 3
500: LET ag=dato
3150 INPUT "distancia globo ((=4
50m)=": dato: LET cont=8: GO SU
B 3500: LET dg=dato
```

```
3160 INPUT "distancia casa ((=45
0m)=": dato: LET cont=10: GO SU
B 3500: LET dc=dato
3170 LET xc=INT (dc/500+32): LET
yg=(dg/500+32): LET xg=(22-ag/5
00+32)
3200 GO SUB 1000: INK 0: PRINT A
T 0,10:"0 para otro disparo":AT
2,10:"E empieza de nuevo":
3205 PRINT 0:"Altura maxima ": I
NK 0: PRINT "Alcance ": INK 0:
3210 IF INKEY="e" THEN CLS: GO TO 31
70
3220 IF INKEY="o" THEN GO TO 31
00
3230 GO TO 3210
3500 LET coscont/2: IF dato=r TH
EN LET dato=M(ico,4): GO TO 3540
3510 IF dato=1 THEN LET dato=INT
(RND*M(ico,1)/2+M(ico,2)+M(ico,1)/
4): GO TO 3540
3520 IF dato=p THEN LET dato=M(ic
o,3): GO TO 3540
3530 IF dato=M(ico,2) OR dato=M(ic
o,2)+M(ico,1) THEN GO TO 3110+con
145
3540 LET M(ico,4)=dato: PRINT AT
cont,18:dato: RETURN
4000 CLS: DIM a$(1,25): PRINT
AT 3,1:"PROBLEMA (unid: m, m/s,
grados):
4010 LET a$(2)="angulo inicial
": LET a$(1)="Vel. inicial v0"
LET a$(7)="tiempo t de impact
o"
4020 LET a$(3)="altura del glob
o": LET a$(4)="distancia hasta
el globo": LET a$(6)="volar el
globo"
4030 LET a$(5)="distancia a la
casa": LET a$(8)="volar la casa
": LET a$(9)="volar el globo y
la casa": LET a$(10)="dar sus
coordenadas"
4040 PRINT AT 5,2:"-DATOS:": AT 1
4,2:"-SE PUE:
4050 PRINT 0:" (Ver primero si
hay solución)
4060 DIM p(10,6): FOR i=1 TO 10:
FOR j=1 TO 6
4070 READ a: LET p(i,j)=a: NEXT
j: NEXT i
4080 DATA 2,5,11,0,1,7,1,5,11,9,
2,7,2,3,4,6,1,7,1,3,4,6,2,7,3,4,
5,9,1,2,2,1,11,8,10,11,2,1,3,6,4
,7,2,1,4,6,3,7,2,1,7,6,10,11,7,9
,11,16,18,20
4090 LET pro=INT (RND*9+1)
4100 FOR i=1 TO 6: PRINT AT p(i
0),3;a$(p(i,1))
4110 IF i=3 OR p(p(i,1))=7 OR p(p
(i,1))=6 THEN GO TO 4180
4120 LET let=(p(i,1)): IF let=p
THEN PRINT AT p(i,1),29:INT (10
+RND*15): GO TO 4180
4130 LET M(let,3)=INT (RND*M(let
,1)/2+M(let,2)+M(let,1)/4): PRIN
T AT p(i,1),29:M(let,3)
4180 NEXT i
4185 PRINT AT 0,2:"(puedes pulsa
r A para ayuda)
4190 IF p(pro,1)=3 THEN LET M(4,
3)=M(5,3)-50: PRINT AT 9,29:M(4,
3):
4200 PAUSE 0: IF INKEY="a" THEN
GO SUB 4300
4220 RESTORE 4080: CLS: GO TO 7
5
4300 PRINT AT 0,1:"utiliza por o
rden las ec.
4310 NEXT i: NEXT i
4320 DATA 4,1,4,1,3,1,3,4,4,4,
0,3,1,3,1,1,2
4330 INPUT "p(ro,1):" y "q(pro,
2): PAUSE 0: RETURN
```

«Shadow of the Unicorn». Microgen. Aventura Gráfica

LA LEYENDA DEL UNICORNIO

La paz y la armonía reinaban entre las gentes que poblaban ambos lados del río Milfair. Durante siglos, desde que Ilis Clair —El Unicornio— expulsó a las fuerzas del mal de aquellas tierras y creó a todas las razas que actualmente allí habitaban: Hombres, Dwarfs, Amarines, Sandinids y Topils, habían vivido felices dedicados a sus trabajos cotidianos. Para ellos no existía el odio ni el rencor y jamás habían tenido que sufrir los horrores de una guerra.

Pero todo cambió el día en que Athron, un joven labrador, descubrió enterrado en sus campos un misterioso y envejecido libro. Al intentar abrirlo, el labrador se percató de que tenía una pequeña cerradura, por lo que le era totalmente imposible ver su interior. A pesar de su curiosidad tuvo que dejarlo olvida-

do en un cajón.

Al cabo de un tiempo, una diminuta llave de plata es entregada a la mujer del labrador por un misterioso Amarin que, casualmente, se enteró del descubrimiento del libro.

Al abrirlo, todas las fuerzas del mal surgen de improviso de entre sus páginas, introduciéndose en ca-

da una de las personas que allí habitaban y convirtiéndolas en seres malvados y ansiosos de destrucción.

Así fue como dos reinos se vieron súbitamente avocados hacia el caos y la perdición.

diablo que ha desencadenado todas estas catástrofes y encerrarlo de nuevo en el libro del cuál surgió, poniendo así fin a este periodo de conflictos y muertes inútiles y devolviendo a todas las razas la paz que desde siempre habían disfrutado.

Para ello, nos ayudaremos de los 10 diferentes personajes que configuran la historia y de una serie de objetos que éstos irán encontrando durante sus largos y tortuosos viajes.

El uso adecuado de cada uno de ellos nos irá abriendo nuevos caminos y poco a poco, con muchísima paciencia y perseverancia, conseguiremos avanzar en nuestra complicada misión.

Los gráficos

Los gráficos no son del tipo multicolor a que nos tiene acostumbrados Microgen. En esta ocasión han

La misión

Consiste en capturar al



LOS PERSONAJES

1 MITHULIN (Herederero de Oronfal).

Oronfal es el reino al Este del río Milfair. Mithulin es el hijo de Theltien, rey de Oronfal, que con su gran ejército derrota a los hombres del Oeste en Oslar.

2 AVARATH (Mago de Zim-Farinid).

Mago de grandes poderes, que junto con Holdin combate contra los Nalesh (bestias diabólicas) y se dirige a Clarooth.

3 HOLDIN (Capitán de Falforn).

Falforn es el reino al Oeste del Milfair. Es el Capitán de las tropas que, al abrirse el libro, se matan entre sí. Escapa al bosque donde se encuentra, en las ruinas de Glowist, con Avarath.

4 ROLQUIN (Reina de Falforn)

Bella dama que gusta de mezclarse con sus subditos. A través de ellos descubre los desastres que están teniendo lugar.

5 SHARMER (Capitán de los Dwarf).

Los Dwarf son una raza

que habita en Rimersel. El fue quien comenzó la guerra enfrentándose primero a sus propios compatriotas para después aliarse a las tropas de Lairmath, las cuales fueron derrotadas en Oslar por Mithulin.

6 ULIN-GAIL (Sátiro de Harvena)

Fauno de la raza Amarin, colaborador de Mithulin.

7 GUINOL (Miembro de la raza de los Topil)

Ayuda a Avarath y a Holdin en su difícil periplo.

8 VILYAN (Miembro de la raza de los Topil)

Advierte a Theltien que la guerra que va a tener lugar es un grave error y su pueblo no participará en ella.

9 KIELMATH (Maga en Zim-Farinid)

Es la poseedora actual del libro maldito que desencadena todas las tragedias.

0 LAIRMATH (Capitán de Falforn)

Luchó contra los Dwarf, se alió posteriormente a ellos y finalmente, fue derrotado por Mithulin.

preferido personajes monocromos desplazándose por un fondo que consta principalmente de franjas bicolors, lo que simplifica enormemente el sistema. De esta forma, pueden hacerse un mayor número de pantallas.

Otra particularidad que los hace especialmente atractivos es que se ha conseguido imprimir un efecto de tridimensionalidad al paisaje haciendo que el tamaño de los edificios dependa de la distancia a que nos encontramos de ellos.

El movimiento

Para conseguir que los personajes tengan la posibilidad de moverse libremente en cualquier sentido y que al mismo tiempo sepamos en cada momento dónde están y qué dirección llevan, los hábiles programadores de Micro-Gen han desarrollado

un ingenioso sistema de movimiento.

Los personajes sólo pueden desplazarse hacia la izquierda o hacia la derecha de la pantalla, pero con el simple hecho de pulsar una tecla podemos hacer que éstos giren sobre sí mismos, de tal manera que cambie su orientación y pueden tomar la dirección deseada.

Gracias a una pequeña brújula situada en el extremo superior de la pantalla podemos conocer en todo momento el plano de nuestra visión.

El Microplus

Se trata de una experiencia inédita en juegos para

Spectrum. Por primera vez se ha conseguido que un programa tenga 64K de memoria real gracias al nuevo periférico «Microplus». En esencia se trata de una memoria ROM suplementaria que alberga los primeros 16K del juego. Esta memoria



«La llave de plata giró lentamente entre los dedos de la joven y el libro cayó abierto por su primera página...»

¡NUEVO!

«En este libro he puesto las cosas que el hombre y la bestia deben exigir para protegerlas del ojo inquisidor y arrebatarlas de la mano que acapara. Pero en este libro hay una trampa...»

ORMEAD

A su paso por esta ciudad, Avarath y Holdin, descubren que ha sido destruida por los malvados Nalesh.

CLARROOTH

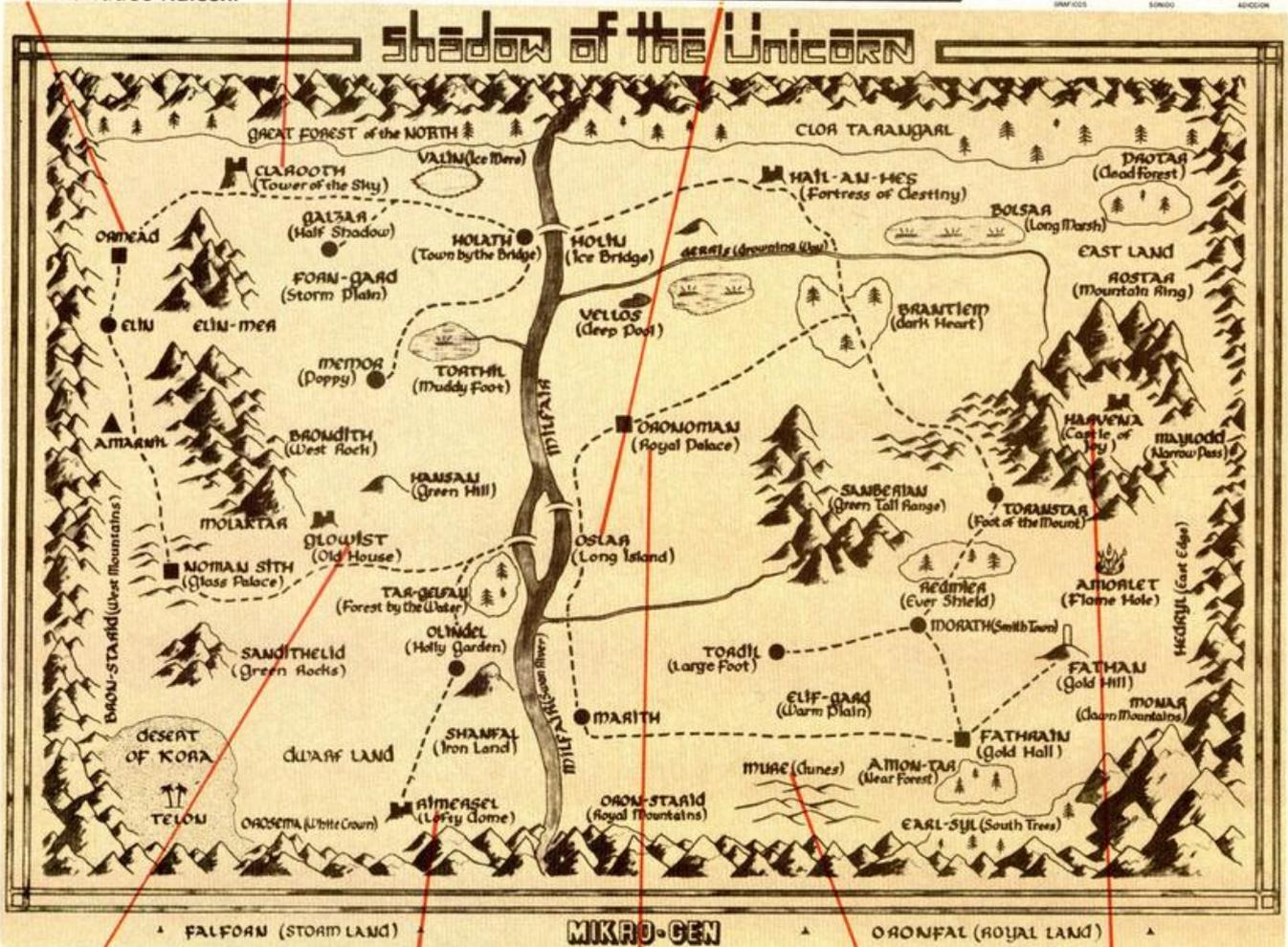
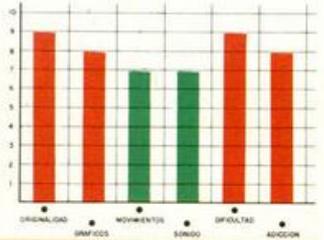
Capital de Falforn. En ella se encuentra la Torre del Cielo, donde habita la Reina Rolquin.

OSLAR

En esta isla se encuentra la magnífica estatua de Ilis Clair, el Unicornio. Escenario de la batalla entre las tropas del Este y del Oeste.



pagina sobre la ROM del Spectrum, inhabilitándola. De esta forma se consiguen una cantidad extra de gráficos, caracteres redefinidos, etc. En este juego hay más de 6000 pantallas distintas, aunque algunas son bastante parecidas entre si.



GLOWIST

Ruinas de un antiguo palacio destruido, escenario donde se encuentran Avarath y Holdin.



RIMERSEL

Ciudad situada al sur de Falforn, donde viven los Dwarf.

ORONOMAN

Capital del Reino de Oronfal, donde viven Theltiem y su heredero Mithulin.

MURE

Aglomeración de dunas al sur de Oronfal donde Mithulin mantiene una importante conversación con su malherido padre.

HARVENA

Ciudad milenaria en el extremo oriental de Oronfal. Maylodd es la única entrada posible. En ella habitan los Amarin.

WEST BANK



Defiende el banco de Soft City del ataque de los forajidos y consigue escribir tu nombre en la leyenda del «FAR WEST». SPECTRUM 48 K y PLUS, 1.950 ptas.



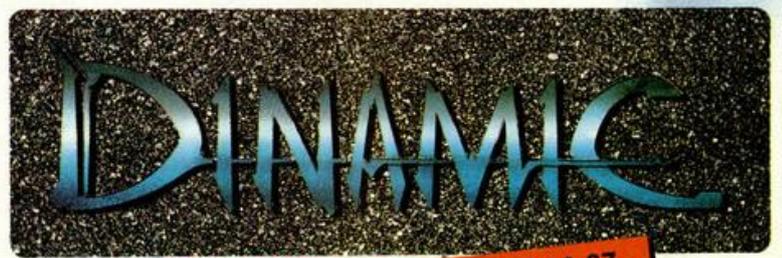
Fotos tomadas de un Spectrum 48 K



OPERACION PUZZLE

Dinamic Software pone en marcha la operación puzzle: regalarte 6 millones de pesetas en programas.

• Más información en los originales



«MANSION DINAMIC»
c/ Tilos, 2, 21, MONTEPRINCIPE
Boadilla del Monte. MADRID

TEL.: 715 00 67

TIENDAS: 447 34 10

EL MICROPROCESADOR Z-80 (II)

Primitivo de FRANCISCO

El microprocesador Z-80 cobija bajo su negro caparazón, en la diminuta pastilla de silicio, un buen montón de conceptos y filosofías funcionales, fruto de años de inventiva y evolución en el mundo de los microcircuitos y del Software. En esta segunda parte proseguimos con su descripción para facilitar la comprensión del hardware que lo rodea.

El Z-80 se comunica con el exterior por 40 terminales los cuales se reparten la totalidad de las funciones operativas del microprocesador. Todos ellos funcionan con los niveles lógicos TTL porque es ésta la familia de circuitos integrados más divulgada, la cual, además ha conseguido el mayor alto grado de perfección, tanto en velocidad de conmutación como en consumo eléctrico a precios económicos. Los niveles lógicos de tensión en TTL son: de 0V hasta 0'8V para el cero lógico y desde 2,4 hasta 5V para el uno lógico.

Las salidas del Z-80 acceden hacia el exterior a través de buffers que amplifican y proporcionan a las mismas la potencia para dar señal a varias entradas TTL que se pueden conectar en paralelo. El número de éstas depende de la variante TTL que se le conecte. Frecuentemente se usa la TTL-LS, la más avanzada, que posee un menor FAN-In o corriente de entrada. Como se puede observar en todos nuestros montajes es ésta la que utilizamos, perfectamente reconocible por las siglas LS que se encuentran en medio del código comercial, por ejemplo: el circuito 74240 de TTL se convierte en 74LS240 en TTL-LS.

Como características eléctricas del Z-80 hay que añadir que es capaz de disipar hasta 1,5 vatios, que soporta unas temperaturas de almacenamiento entre -65°C y 150°C y que todas sus entradas admiten un margen de tensión desde $-0,3\text{V}$ hasta 7V respecto a tierra (entre los cuales se encuentran, naturalmente, los niveles mencionados TTL). La descripción funcional de cada uno de sus terminales es: (Véase figura uno).

A0 - A15

Es el bus de direcciones, que sale hacia el exterior mediante 16 terminales.

D0 - D7

Es el bus de datos, se comunica con el exterior mediante 8 terminales, el buffer interior es triestado para permitir el trasiego de información tanto hacia el Z-80 como desde el Z-80.

WR

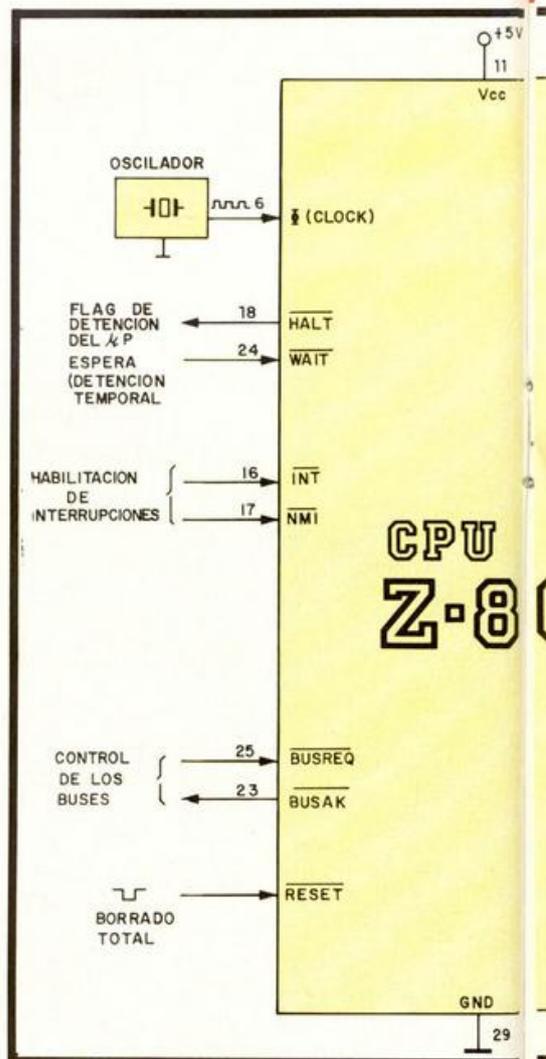
Sale por el pin 22. Cuando el Z-80 pone este terminal a cero lógico o nivel bajo indica a los periféricos o a la memoria que en este momento se va a producir una operación de escritura (Write). Esto implica que el bus de datos se convierte en bus de salida para entregar por sus ocho bits el byte adecuado.

RD

Sale por pin 21. Cuando el Z-80 lo pone a nivel bajo quiere indicar a la memoria y periféricos que en este momento se produce un ciclo de lectura (Read) y el bus de datos se pone en condiciones de recibir un byte. (Nunca se podrán dar RD y WR al mismo tiempo).

MREQ

Sale por el pin 19. El Z-80 pone este terminal a nivel bajo para indicar que la



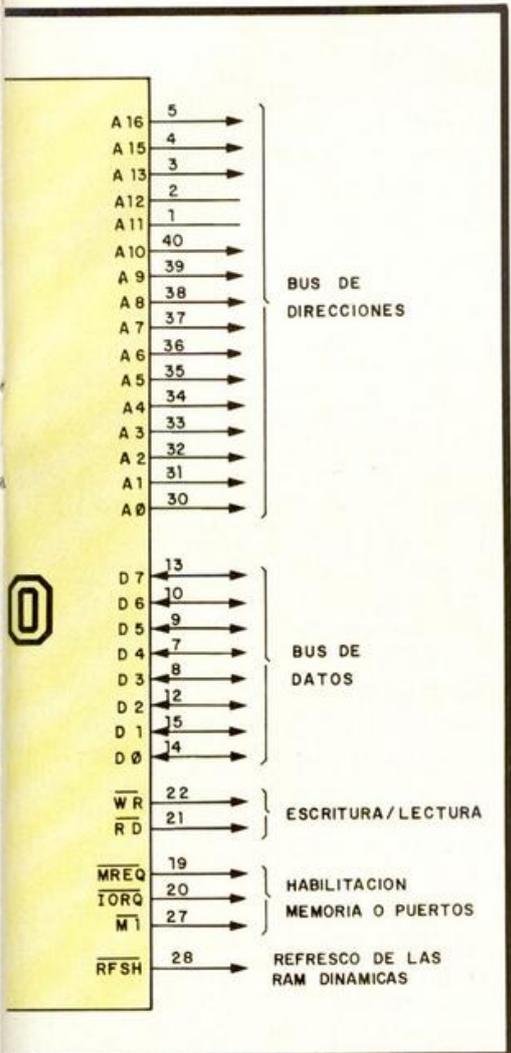
Descripción de los terminales del microprocesador Z-80.

operación que se inicia se refiere a la memoria, a la cual tiene que acceder para leer o escribir (MREQ = MEMORY REQUEST).

Esta señal se producirá lógicamente en combinación con las señales RD o WR y con el bus de direcciones y de datos para acceder a una de las 65536 direcciones posibles de memoria (RAM o ROM).

IORQ

Sale por el pin 20. El microprocesador pone a cero este terminal para indicar a los periféricos que ha de acceder a alguno de ellos para leer o escribir según la dirección que presenta al tiempo por el bus de direcciones con el dato a transferir por el bus de datos. (IORQ = INPUT/OUTPUT REQUEST). El Z-80 posee también 65536 direcciones de periféricos llamadas puertos («ports»), sólo que el acceso a los puertos altos es



a nivel bajo mientras se esté procesando el byte de código de toda instrucción. M1 también pasa a nivel bajo con la señal IORQ durante el ciclo de reconocimiento de alguna interrupción. (M1 = MACHINE CYCLE ONE).

RFSH

Sale por el pin 28. Este terminal pasa a nivel bajo para que en el ciclo de refresco de las memorias RAM dinámicas, que se conecten al Z-80, la dirección de refresco salga hacia el exterior por los siete bits de dirección (A0 a A6). Esta señal se produce en combinación con MERQ que hace de clock de refresco. A7 permanece a cero y A8 a A15 presentan el contenido del registro interno I. El proceso de refrescos es complejo y de él trataremos más adelante.

Vcc

Entrada de alimentación (+ 5V), pin 11. Sobre esta entrada el Z-80 presenta el consumo de corriente hacia la fuente de 5V, esta corriente es próxima a 200 mA.

GND

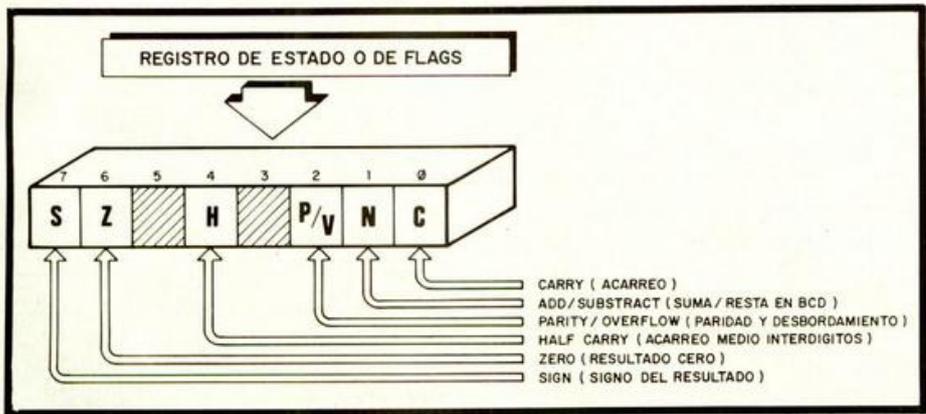
Es la conexión a tierra (Ground). Sale por el terminal 29.

CLOCK

Esta señal también se suele representar por la letra griega Φ para indicar entrada de reloj de una única fase. Se corresponde con el pin 6 y por ella entra la señal de reloj (que en el Spectrum

M1

Sale por el pin 27. Este terminal pasa



Significado de los bits del registro de estado o de flags (los bits 5 y 8 tienen sentido sólo para las operaciones internas del microprocesador y difícilmente para el usuario).

es de 3,5 Mhz), que le proporciona la ULA (500 Mhz menos de los que podría soportar el Z-80 A que es el que equipa al Spectrum).

HALT

Señal de salida por el pin 18; cuando el Z-80 la pone a nivel bajo indica al exterior que se ha producido una instrucción HALT y que, hasta que no sea sacado de este estado mediante un reset o una interrupción, el Z-80 mantendrá el refresco de memoria ejecutando constantemente instrucciones NOP (no operación).

WAIT

Entra por el pin 24; cuando algún dispositivo exterior lleva a este terminal a nivel bajo, el Z-80 permanecerá inactivo mientras dure la señal WALT, manteniendo intactos los registros y el contenido de los buses, pero cesando el refresco de las memorias dinámicas. Es por esto que en el Spectrum esta señal no debe durar más de 2 milisegundos. Se puede usar para sincronizar al Z-80 con periféricos lentos que tienen un tiempo de conmutación superior al del Z-80. (Wait = Espera).

INT

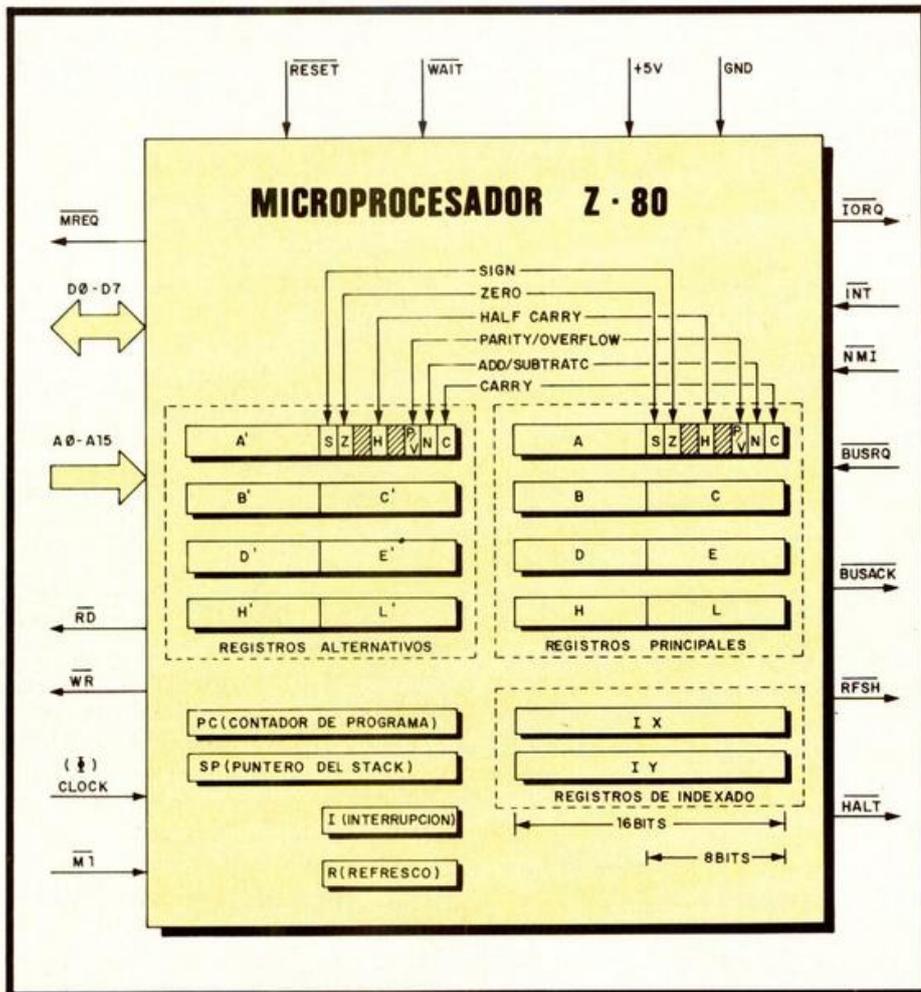
Pin 16; es la entrada de las interrupciones enmascarables.

NMI

Entra por el pin 17 y habilita las interrupciones no enmascarables. (NMI = NOM MASKABLE INTERRUPT). De las señales INT y NMI trataremos profundamente en un próximo apartado hardware.

BUSREQ

Entra por el pin 25. Es puesta a nivel bajo por algún periférico que tiene que compartir los buses del Z-80. Cuando un periférico hace petición de acceso a los buses, el Z-80 pasa a atenderlo tan pronto como concluya el ciclo máquina en ejecución e inmediatamente pone sus buses en alta impedancia para



Registros del microprocesador Z-80 y funciones de sus conexiones con el exterior.

permitir entrar en ellos a otro periférico o microprocesador. (BUSREQ = BUS REQUEST).

BUSACK

Es una salida por donde el Z-80 le comunica al periférico que solicitó por Busreq acceso a los buses, que su petición pasa a ser atendida. Para ello pone esta salida a nivel bajo. Y a alta impedancia sus buses, los cuales llevan, como ya se ha dicho, circuitos amplificadores de salida tipo triestado.

Mientras que el Z-80 se encuentra en aceptación de buses compartidos abandona el refresco de las memorias RAM DINAMICAS que se encuentran colgadas de él. Esta condición ha de estar prevista necesariamente en el desarrollo hardware que use esta opción. (Busak = bus acknowledge)

Esta salida se efectúa con el pin 25 del microprocesador.

RESET

Es una entrada al Z-80 por el pin 26. Mediante ella se consigue inicializar en todo momento al microprocesador, llevando esta entrada a nivel lógico bajo. Cuando esto ocurre todos los registros internos son puestos a cero, incluso el registro contador de programa. Al llevar a uno este terminal inmediatamente el Z-80 comienza a ejecutar lo que se halle a partir de la dirección 0000 H.

Durante el reset se producen también algunas otras condiciones que hay que conocer:

- Habilitación de las interrupciones.
- El registro de refresco R se pone también a cero iniciándose a partir de este momento un nuevo ciclo.
- El registro I que vectoriza un modo de interrupciones también se pone a cero.
- Con el reset se selecciona automáticamente el modo 0 de interrupción (IM0).

Mientras que esta entrada está a nivel bajo, todos los buses se ponen a alta

impedancia y cesa el refresco de las memorias RAM. Al mismo tiempo, el resto de las señales se ponen en estado inactivo. El reset funciona por nivel, no por flanco, por lo cual este estado puede prolongarse indefinidamente siempre que el reset esté a nivel lógico cero.

Registros del Z-80

Un registro no es más que una cadena de biestables tipo D que pueden almacenar en paralelo una información binaria temporalmente. Su uso se hace imprescindible para toda la operatividad interna del microprocesador, para la comunicación con el exterior y para el almacenamiento temporal que sirve de gran auxilio al programador.

Ya mencionamos brevemente los nombres de la totalidad de los registros; ahora los analizaremos detenidamente.

Existen dos bancos de registros idénticos compuestos ambos de cuatro registros de 16 bits. Estos dos bancos reciben el nombre de registros principales y registros alternativos.

Cada uno de estos registros pueden ser usados como registros de ocho bits o de dieciseis; para ello basta con usar las instrucciones apropiadas que los tratan como simples o como dobles. Así por ejemplo, el registro BC puede ser usado como B, como C o como BC, esta última configuración posibilita alcanzar directamente la totalidad del espacio direccionable (64 K) y operar con valores de hasta 65535.

Ambos bancos de registros se corresponden mutuamente, el BC con el B'C', el DE con el D'E' y el HL con H'L'. Todos estos pueden ser usados indistintamente por el programador excepto en algunas instrucciones que requieren registros específicos.

Los registros AF y A'F' son un tanto especiales y de ello habremos de tratar más extensamente en su momento.

El registro A es el registro acumulador por el que pasan todos los resultados operativos de ocho bits y a él están referidas la mayoría de las instrucciones. Es, por tanto, un registro muy específico. El registro F o de FLAGS es el que lleva el estado del microprocesador en todo momento. Cada uno de sus ocho bits tiene un cometido, incluso los dos que en la figura dos aparecen rayados.

INTRODUCCION AL CODIGO MAQUINA

Prácticamente cualquier usuario de Spectrum ha tenido alguna vez contacto con el código máquina. En este lenguaje están escritos los mejores programas comerciales, y algunas veces lo hemos utilizado en las páginas de nuestra revista.

Los menos experimentados se preguntan qué es eso del código máquina, qué tiene que ver con sentencias como DATA,USR,RANDOMIZE,etc. y sobre todo, para qué sirve. A lo largo de este curso, vamos a dar respuesta a estas y otras preguntas.

suelen escribir los programas en Assembler y después, traducirlos a código máquina. Esta última tarea, se conoce por el nombre de "ensamblado", y habitualmente, se realiza con la ayuda de un programa llamado "Ensamblador".

En los cuatro primeros capítulos del curso, se estudian algunas nociones previas que serán necesarias en los capítulos posteriores, por lo que no es recomendable pasar a estudiar un capítulo sin haber comprendido totalmente el anterior.

Es muy probable que el

El código máquina no es sólo otro lenguaje más de programación; se trata de hablarle al ordenador directamente en el lenguaje que él entiende. De esta forma, no estamos sujetos a las restricciones del Basic, que son muchas, y tenemos un dominio completo sobre nuestra máquina.

Normalmente, nadie programa directamente en código máquina, este lenguaje está compuesto únicamente por sucesiones de números y no existe nadie capaz de recordarlos todos. Por esto, se

XOR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	1	0	3	2	5	4	7	6	9	8	B	A	D	C	F	E
2	2	3	0	1	6	7	4	5	A	B	8	9	E	F	C	D
3	3	2	1	0	7	6	5	4	B	A	9	8	F	E	D	C
4	4	5	6	7	0	1	2	3	C	D	E	F	9	8	7	6
5	5	4	7	6	1	0	3	2	D	C	F	E	8	7	6	5
6	6	7	4	5	2	3	0	1	E	F	C	D	A	B	9	8
7	7	6	5	4	3	2	1	0	F	E	D	C	B	A	8	7
8	8	9	A	B	C	D	E	F	0	1	2	3	4	5	6	7
9	9	8	B	A	D	C	F	E	1	0	3	2	5	4	7	6
A	A	B	8	9	E	F	C	D	2	3	0	1	6	7	4	5
B	B	A	9	8	F	E	D	C	3	2	1	0	7	6	5	4
C	C	D	E	F	9	8	A	B	4	5	6	7	0	1	2	3
D	D	C	F	E	8	7	B	A	5	4	7	6	1	0	3	2
E	E	F	C	D	A	B	9	8	6	7	4	5	2	3	0	1
F	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Fig. 5. Tabla hexadecimal de "AND".

una operación "EXOR" de un número consigo mismo, el resultado es siempre "cero"; lo cual es muy útil, ya que si se quiere cargar el número "cero" en el acumulador, se puede utilizar la instrucción "XOR A" ("EXOR" del acumulador consigo mismo) que ocupa la mitad de memoria y es el doble de rápida que "LD A,0".

(cargar el acumulador con cero).

De la misma forma, si se hace un "OR" o un "AND" de un número consigo mismo, éste no varía. En el programa de ejemplo de este capítulo, hemos usado la instrucción "AND A" ("AND" del acumulador consigo mismo) para poner a cero el indicador de

acarreo sin que varíe el contenido del acumulador.

El empleo de operadores lógicos nos va a permitir movernos por tablas, calcular direcciones de memoria, poner "máscaras" a algunos bits, y un sinfín de utilidades que justifican la necesidad de adquirir el mayor dominio posible del álgebra de Boole.

AND	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0
3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
4	0	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0
5	0	1	4	5	0	1	4	5	0	1	4	5	0	1	4	5
6	0	2	4	6	0	2	4	6	0	2	4	6	0	2	4	6
7	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
8	0	0	8	0	8	0	8	0	8	0	8	0	8	0	8	0
9	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
A	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2
B	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
C	0	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0
D	0	1	4	5	0	1	4	5	0	1	4	5	0	1	4	5
E	0	2	4	6	0	2	4	6	0	2	4	6	0	2	4	6
F	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

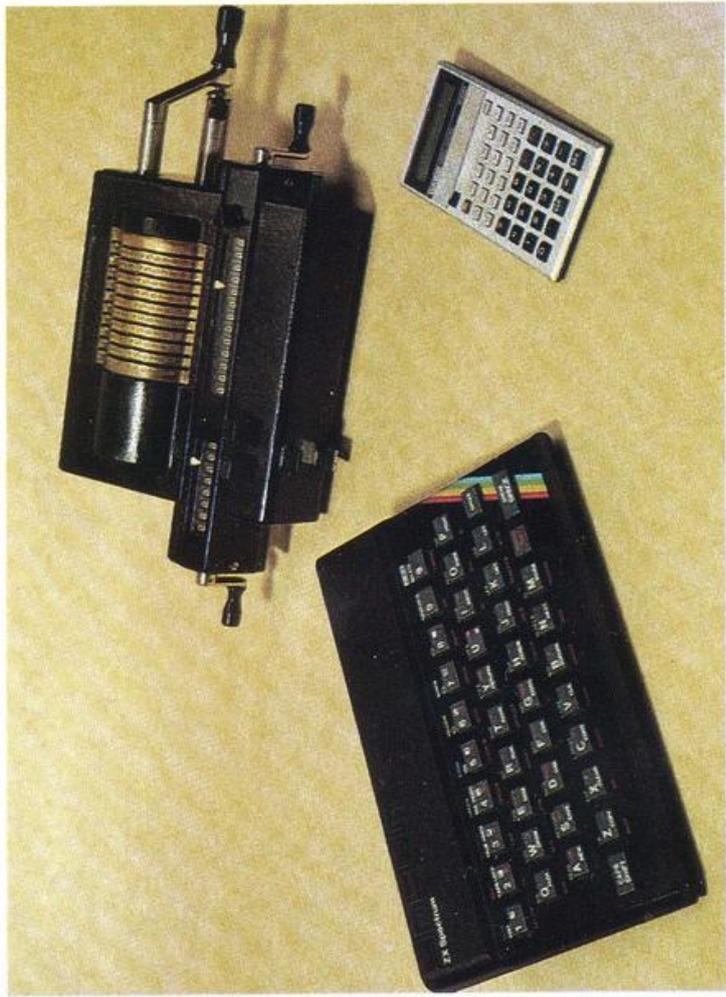
Figura 6. Tabla hexadecimal de "EXOR".

EJERCICIOS

- Realizar un "AND", un "OR" y un "EXOR" entre los siguientes pares de números:

1	1	1	0	0	1	0	0	Y	0	1	1	0	1	0	0	1
0	1	0	1	0	0	0	0	Y	1	0	1	0	1	1	1	1
0	0	0	1	1	0	1	0	Y	1	0	1	1	0	1	0	0
- Repetir el ejercicio anterior, utilizando los complementarios de los números propuestos.

2Ah	Y	BfH
B1h	Y	58h



gran volumen de lectores nos haga imposible mantener una correspondencia personalizada, pero aún así, nos agradecería que quienes sigan el curso nos escriban contándonos sus progresos o las dificultades que encuentran. Estas cartas nos permitirán ir adaptando las explicaciones a un nivel que satisfaga a todos y permita que nadie se quede "descolgado".

En este mismo capítulo incluímos dos rutinas de utilidad escritas en código máquina que permiten hacer "Scroll" lateral de la pantalla, a derecha e izquierda y pixel a pixel.

Las dos rutinas se han ensablado una a continuación de la otra y son reubicables, es decir, se pueden colocar en cualquier parte de la memoria. Nosotros las hemos ensablado a partir de la dirección 55000, pero quien disponga sólo de 16 K, puede colocarlas en otra dirección, haciendo unas pequeñas modificaciones en el programa cargador, que explicaremos un poco más adelante.

En la FIGURA 1, reproducimos fotográficamente el listado en Assembler de las dos rutinas. No se preocupe el lector si le suena "chino", un listado en Assembler no es más difícil de entender que uno en Basic, cuando se conoce. Al final del curso, más de uno será capaz de mejorarlo.

El PROGRAMA 1 sirve, lógicamente, para cargar estas rutinas en memoria sin necesidad de Ensamblador. De esta forma, no es necesario saber código máquina para usarlas. Una vez estén en memoria, basta teclear:

RANDOMIZE USR 55000

HISOFT GEN3M ASSEMBLER
ZX SPECTRUM

Copyright HISOFT 1983
CURSO C/M MICROHOBBY

Pass 1 errors: 00

```

10 *C-
20 *D+
30 ORG 55000
40 ;
50 ;SCROLL_IZQUIERDA
60 ;
70 LD HL, 22527
80 LD C, 192
90 LD BUC_2, B, 32
100 AND A
110 BUC_1 RL (HL)
120 DEC HL
130 DJNZ BUC_1
140 JR NC, NOCA_1
150 LD (VAR), HL
160 LD IX, (VAR)
170 SET O, (IX+32)
180 NOCA_1 DEC C
190 JR NZ, BUC_2
200 RET

```

210 ;
220 ;SCROLL_DERECHA
230 ;

```

240 LD HL, 16384
250 LD C, 192
260 BUC_4 LD B, 32
270 AND A
280 BUC_3 RR (HL)
290 INC HL
300 DJNZ BUC_3
310 JR NC, NOCA_2
320 LD (VAR), HL
330 LD IX, (VAR)
340 SET 7, (IX-32)
350 NOCA_2 DEC C
360 JR NZ, BUC_4
370 RET
380 VAR EQU 23728

```

Pass 2 errors: 00

Table used: 97 from 160

Fig. 1. Listado Assembler de las rutinas de "Scroll" lateral.

OPERADOR AND

En cierto sentido, se puede considerar que este operador es el opuesto del anterior. Equivale al producto, en cuanto a las propiedades algebraicas que satisface.

Cuando operamos dos elementos de nuestro conjunto ("unos" o "ceros") obtenemos un "1" solamente si ambos elementos son "1"; y un "0" en cualquier otro caso. La Tabla de verdad del operador AND es la siguiente:

0 AND 0 = 0
0 AND 1 = 0
1 AND 0 = 0
1 AND 1 = 1

Vamos a ver que ocurre si, con los números del ejemplo anterior, aplicamos la operación AND:

01000110 (46h)

AND

1100011 (E3h)

=

0100010 (42h)

Esta vez, hemos puesto un "1" sólo en los lugares donde ambos números tenían un "1", y hemos puesto "0" en todos los demás lugares. La tabla del operador "AND" en Hexadecimal, está representada en la FIGURA 5.

OPERADOR EXOR

No se trata propiamente, de una operación del álgebra de Boole, pero es necesario describirlo dado el gran uso que se hace de él cuando se programa en Assembler. El operador

NOT	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Fig. 3. Tabla hexadecimal de "NOT".

OR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	1	1	3	3	5	5	7	7	9	9	B	B	D	D	F	F
2	2	3	2	3	6	8	6	7	A	B	A	B	E	F	E	F
3	3	3	3	3	7	7	7	7	B	B	B	B	F	F	F	F
4	4	5	6	7	4	5	6	7	C	D	E	F	C	D	E	F
5	5	5	8	7	5	5	7	7	D	D	F	F	D	D	F	F
6	6	7	6	7	6	7	6	7	E	F	E	F	E	F	E	F
7	7	7	7	7	7	7	7	7	F	F	F	F	F	F	F	F
8	8	9	A	B	C	D	E	F	8	9	A	B	C	D	E	F
9	9	9	B	B	D	D	F	F	9	9	B	B	D	D	F	F
A	A	A	B	B	E	F	E	F	A	B	A	B	E	F	E	F
B	B	B	B	B	F	F	F	F	B	B	B	B	F	F	F	F
C	C	D	E	F	C	D	E	F	C	D	E	F	C	D	E	F
D	D	D	F	D	D	F	D	D	D	D	F	D	D	D	F	D
E	E	F	E	F	E	F	E	F	E	F	E	F	E	F	E	F
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F

Fig. 4. Tabla hexadecimal de "OR".

rador "EXOR" es, en cierta forma, una mezcla de los operadores "AND" y "OR".

Cuando operamos dos elementos de nuestro conjunto mediante este operador, obtenemos un "1", sólo si uno de los dos elementos es "1", y obtenemos un "0" tanto si ambos son "ceros", como si ambos son "unos". La Tabla de verdad del operador "EXOR" es la siguiente:

0 EXOR 0 = 0
0 EXOR 1 = 1
1 EXOR 0 = 1
1 EXOR 1 = 0

Aplicaremos este operador a los números del ejemplo anterior:

01000110 (46h)

EXOR

11100011 (E3h)

=

10100101 (42h)

Hemos puesto un "0" en los lugares donde ambos números eran iguales (dos "unos" o dos "ceros"), y un "1" donde eran distintos ("cero" y "uno" o "uno" y "cero").

La tabla del operador "EXOR" en hexadecimal, está representada en la FIGURA 6. Como curiosidad importante, cabe señalar que si se realiza

y el producto en el álgebra a la que estamos acostumbrados. El hecho de que las operaciones sean internas, quiere decir que al operar dos elementos del conjunto, lo que se obtiene es otro elemento que también pertenece al mismo. Lo que tiene por consecuencia, que siempre que hagamos operaciones lógicas entre "ceros" y "unos", obtendremos indefectiblemente, "ceros" y "unos".

Puesto que un circuito electrónico (y los ordenadores lo son) no pueden trabajar más que con "ceros" y "unos", el álgebra de Boole parece un instrumento especialmente adecuado a la Informática. Como se explica en el capítulo que trata de los sistemas de numeración, agrupamos los "unos" y "ceros" en secuencias de 8 o 16 para componer otros números; pero en definitiva, estaremos trabajando con "ceros" y "unos", y el juego de instrucciones del microprocesador nos permite aplicar operaciones lógicas entre el contenido de los registros.

A continuación, vamos a ver uno a uno los operadores lógicos de nuestro álgebra de Boole.

OPERADOR NOT

No se trata propiamente de un operador lógico pero podemos considerarlo como tal. El operador NOT se aplica sobre un solo elemento del conjunto, y lo convierte en su complementario. Es decir, si aplicamos NOT sobre un "0", obtenemos un "1", y viceversa, si aplicamos NOT sobre un "1", obtenemos un "0". Su "Tabla de verdad" sería la siguiente:

NOT 0 = 1
NOT 1 = 0

Una "tabla de verdad" equivale, en álgebra de Boole, a la tabla de sumar o multiplicar. Se trata de una representación de todas las soluciones posibles que se pueden obtener con un operador determinado.

Si aplicamos el operador NOT al contenido de un registro, lo que obtenemos es el "complemento" de ese registro, es decir, cambiamos sus "unos" por "ceros" y sus "ceros" por "unos". A esta operación se la denomina "complementar un registro", y utilizamos para ello la instrucción CPL del microprocesador.

Veamos un ejemplo: Supongamos que el registro acumulador contiene el número:

0 1 1 0 1 0 1 0

Que se podría escribir como "6Ah" en hexadecimal (ver capítulo referente a los sistemas de numeración). Si lo complementamos, obtenemos:

1 0 0 1 0 1 0 1

Que podría escribirse como "95h" en hexadecimal. Hemos cambiado los "ceros" por "unos" y los "unos" por "ceros". El número "95h" es el complementario de "6Ah" porque si los sumamos, obtenemos "FFh", que a su vez, es el mayor número posible (todos son "unos").

De esta forma, sería posible construir una "tabla" para la operación NOT en hexadecimal. Esta tabla la hemos representado en la FIGURA 3. Se puede observar que si sumamos cualquier número, con el que resulta de aplicarle el operador NOT, obtenemos

"Fh", por eso son "complementarios".

OPERADOR OR

Se trata de una de las operaciones que se usan para definir nuestra álgebra de Boole, y es equivalente a la "suma" en el sentido de que satisface las mismas propiedades algebraicas.

Cuando operamos dos elementos de nuestro conjunto mediante este operador, obtenemos un "1" si al menos, uno de ellos es "1", o si lo son ambos; y obtenemos "0" en cualquier otro caso. La tabla de verdad del operador "OR" es la siguiente:

0 OR 0 = 0
0 OR 1 = 1
1 OR 0 = 1
1 OR 1 = 1

Veamos un ejemplo: Supongamos que el acumulador contiene el número:

0 1 1 0 0 0 1 1 0

Es decir, "46h". Y le hacemos un "OR" con el número:

1 1 1 0 0 0 1 1

Es decir, "E3h". El resultado sería el número:

1 1 1 0 0 1 1 1

Que se representa en hexadecimal como "E7h". Veamos que hemos puesto un "1" en los lugares donde habla "1" en cualquiera de los dos números y "0" en los lugares donde ambos números tenían un "0". La tabla para este operador en hexadecimal se puede ver en la FIGURA 4.

PROGRAMA 1

```

10000 ** SCROLL LATERAL **
10001 **
10002 ** Curso C/M MICROHOBBY
10003 **
10004 **
10005 **
10006 **
10007 **
10008 **
10009 **
10010 **
10011 **
10012 **
10013 **
10014 **
10015 **
10016 **
10017 **
10018 **
10019 **
10020 **
10021 **
10022 **
10023 **
10024 **
10025 **
10026 **
10027 **
10028 **
10029 **
10030 **
10031 **
10032 **
10033 **
10034 **
10035 **
10036 **
10037 **
10038 **
10039 **
10040 **
10041 **
10042 **
10043 **
10044 **
10045 **
10046 **
10047 **
10048 **
10049 **
10050 **
10051 **
10052 **
10053 **
10054 **
10055 **
10056 **
10057 **
10058 **
10059 **
10060 **
10061 **
10062 **
10063 **
10064 **
10065 **
10066 **
10067 **
10068 **
10069 **
10070 **
10071 **
10072 **
10073 **
10074 **
10075 **
10076 **
10077 **
10078 **
10079 **
10080 **
10081 **
10082 **
10083 **
10084 **
10085 **
10086 **
10087 **
10088 **
10089 **
10090 **
10091 **
10092 **
10093 **
10094 **
10095 **
10096 **
10097 **
10098 **
10099 **
10100 **
10101 **
10102 **
10103 **
10104 **
10105 **
10106 **
10107 **
10108 **
10109 **
10110 **
10111 **
10112 **
10113 **
10114 **
10115 **
10116 **
10117 **
10118 **
10119 **
10120 **
10121 **
10122 **
10123 **
10124 **
10125 **
10126 **
10127 **
10128 **
10129 **
10130 **
10131 **
10132 **
10133 **
10134 **
10135 **
10136 **
10137 **
10138 **
10139 **
10140 **
10141 **
10142 **
10143 **
10144 **
10145 **
10146 **
10147 **
10148 **
10149 **
10150 **
10151 **
10152 **
10153 **
10154 **
10155 **
10156 **
10157 **
10158 **
10159 **
10160 **
10161 **
10162 **
10163 **
10164 **
10165 **
10166 **
10167 **
10168 **
10169 **
10170 **
10171 **
10172 **
10173 **
10174 **
10175 **
10176 **
10177 **
10178 **
10179 **
10180 **
10181 **
10182 **
10183 **
10184 **
10185 **
10186 **
10187 **
10188 **
10189 **
10190 **
10191 **
10192 **
10193 **
10194 **
10195 **
10196 **
10197 **
10198 **
10199 **
10200 **

```

Para que la pantalla se desplace un pixel a la izquierda, y:

```
RANDOMIZE USR 55030
```

Para que lo haga hacia la derecha. Para salvar el código en cinta, puede utilizar:

```
SAVE "Scroll" CODE 55000.60
```

Y para cargarlo:

```
CLEAR 54999:
LOAD "Scroll" CODE 55000
```

El PROGRAMA 1 incluye una demostración sobre la forma de utilizar estas rutinas. Quien esté interesado en usarlas en sus programas, puede mirar atentamente las líneas 240 y 250 que resultan suficientemente ilustrativas.

Para adaptar las rutinas a la versión de 16 K, se deben realizar las siguientes modificaciones en el PROGRAMA 1:

```

50 CLEAR 31999: LET q=32000
240 IF INKEY="q" THEN RANDOMIZ
E USR 32000
250 IF INKEY="p" THEN RANDOMIZ
E USR 32030

```

En este caso, habrá que salvar las rutinas con:

```
SAVE "Scroll" CODE 320000.60
```

Y volverlas a cargar con:

```
CLEAR 31999:
LOAD "Scroll" CODE 32000
```

Antes de seguir leyendo, le pedimos que cargue y ejecute el PROGRAMA 1. Ponga mucho cuidado para no equivocarse a partir de la línea 300, ya que los errores en código máquina suelen tener consecuencias desastrosas.

¿Ya ha ejecutado el programa? Asombroso ¿no? Tenemos pensado otro que haga el Scroll arriba y abajo, ya se lo contaremos.

Ahora vamos a intentar introducirnos en el estudio del código máquina partiendo desde la base más elemental, para que incluso quien no tenga ni la más remota idea de lo que es esto pueda seguirnos. Si no es su caso y usted capaz de entender sin problemas las explicaciones de los cuatro primeros capítulos no es necesario que lea lo que sigue, aunque tal vez pueda aclararle algunos conceptos.

Manejando una calculadora

Suponemos que todos

```

220 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
221 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
222 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
223 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
224 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
225 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
226 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
227 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
228 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
229 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
230 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
231 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
232 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
233 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
234 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
235 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
236 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
237 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
238 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
239 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
240 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
241 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
242 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
243 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
244 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
245 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
246 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
247 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
248 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
249 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
250 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
251 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
252 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
253 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
254 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
255 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
256 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
257 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
258 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
259 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
260 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
261 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
262 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
263 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
264 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
265 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
266 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
267 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
268 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
269 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
270 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
271 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
272 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
273 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
274 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
275 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
276 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
277 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
278 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
279 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
280 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
281 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
282 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
283 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
284 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
285 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
286 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
287 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
288 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
289 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
290 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
291 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
292 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
293 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
294 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
295 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
296 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
297 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
298 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
299 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
300 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
301 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
302 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
303 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
304 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
305 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
306 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
307 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
308 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
309 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
310 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
311 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
312 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
313 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
314 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
315 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
316 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
317 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
318 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
319 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
320 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
321 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
322 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
323 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
324 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
325 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
326 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
327 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
328 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
329 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
330 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
331 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
332 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
333 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
334 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
335 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
336 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
337 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
338 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
339 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
340 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
341 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
342 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
343 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
344 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
345 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
346 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
347 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
348 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
349 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
350 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
351 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
352 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
353 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
354 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
355 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
356 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
357 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
358 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
359 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
360 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
361 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
362 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
363 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
364 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
365 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
366 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
367 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
368 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
369 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
370 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
371 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
372 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
373 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
374 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
375 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
376 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
377 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
378 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
379 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
380 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
381 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
382 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
383 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
384 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
385 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
386 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
387 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
388 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
389 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
390 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
391 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
392 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
393 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
394 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
395 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
396 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
397 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
398 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
399 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
400 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW

```

nuestros lectores han manejado alguna vez una calculadora de bolsillo. El conjunto formado por una calculadora de bolsillo, la persona que la maneja, un lápiz y un papel, pueden ser un símil bastante aproximado de lo que es un ordenador.

Imaginémonos a un amigo con una calculadora y un lápiz; esto equivale más o menos al microprocesador o CPU. Por otro lado está el papel, que equivale a la memoria. Nuestro amigo puede usar el papel para apuntar resultados o datos intermedios de los cálculos, pero nosotros podemos usarlo también, para apuntarle a él los cálculos que queremos que realice. De esta forma, el papel (la memoria) cumple una doble función, por un lado sirve para que el microprocesador (nuestro amigo) anote datos, y por otro lado, sirve para que nosotros le anotemos las instrucciones que tiene que seguir (el programa).

Nuestro amigo no tiene ni idea de como se maneja una calculadora, así que tendremos que decirle, una por otra, las teclas que tiene que pulsar. Podemos decirle: "pulsar la segunda tecla de la tercera fila" o simplemente: "pulsar (2,3)"; esto sería "código máquina".

quina". Pero también podemos decirle: "pulsas la tecla 5, luego la tecla «por» y luego la tecla 7"; esto sería "Assembler".

Vamos a "programar" en "Assembler" a nuestro amigo, para que nos calcule el cuadrado de 5 por 7 y no escriba el resultado en un recuadro de la hoja de papel al que denominamos "archivo de presentación visual". La calculadora puede ser la representada en la FIGURA 2.

El programa podría quedar más o menos así:

```

10 Pulsa "AC"
20 Pulsa "5"
30 Pulsa "POR"
40 Pulsa "7"
50 Pulsa "="
60 Pulsa "CUADRADO"
70 Escribe Resultado
80 Fin

```

Este programa se lo anotamos en el papel, y le damos la orden de que lo ejecute. Al final, él nos escribe el resultado en el papel.

Podemos sacar aún más partido a nuestro ejemplo. Supongamos que nuestro amigo supiera manejar perfectamente la calculadora, en ese caso, nos bastaría con decirle: "Calcula el cuadrado de 5 por 7 y anota el resultado". En este caso, estaríamos usando un "lenguaje de alto nivel". El Basic es un lenguaje de alto nivel, y lo podemos usar gracias a que nuestro ordenador tiene un "intérprete", lo que hace que "sepa" manejar perfectamente el microprocesador.

Vamos a estudiar detenidamente el proceso. Primero pulsamos "AC", con lo que se borran los anteriores contenidos de la calculadora. A

un ordenador, por ello se recurre a un sistema de almacenamiento externo que se denomina "memoria" y cumple la misma función que el papel de nuestro ejemplo, sirve para almacenar tanto programas, como datos.

El "papel" que utilizamos como memoria está "cuadrado" y nuestro microprocesador no sólo tiene "lápiz", sino también "goma" por lo que puede escribir y borrar en cualquiera de las cuadrículas; pero sólo borra una cuadrícula cuando tiene que escribir otro dato en ella. Las cuadrículas, a su vez, están numeradas, por lo que en cada caso, se puede acceder a una de ellas en concreto.

Existen más diferencias entre la calculadora y el microprocesador. Este último no realiza las mismas operaciones que una calculadora. Es cierto que puede sumar y restar, pero puede realizar también otro tipo de operaciones como incrementar un registro (sumarle 1), decrementarlo (restarle 1) rotarlo, y fundamentalmente, realizar lo que se denomina "operaciones lógicas" (AND, OR, NOT, EXOR). Además, nos informa continuamente de ciertas características del dato que contiene el acumulador, por ejemplo, nos dice si es cero, si es negativo, y otros cuya utilidad se irá viendo más adelante.

No obstante, la diferencia fundamental entre nuestro ejemplo y un verdadero microprocesador es que este último no trabaja en base 10 (decimal), sino en binario. Afortunadamente, no necesitamos trabajar siempre con números binarios (que son sumamente incómodos) y po-

dremos utilizar números en base 16 (hexadecimales).

Es muy importante adquirir cierta soltura en el manejo de la numeración hexadecimale, por ello, hemos dedicado un capítulo entero a este tema. Con bastante frecuencia, tendremos que convertir números decimales a hexadecimales o viceversa. Para esto se pueden usar los métodos descritos en el citado capítulo, pero resulta bastante tedioso, así que hemos desarrollado un programa que hace ese trabajo por nosotros. Este programa se encuentra en la página 11 del curso (MICROHOBBY número 43). Existen también, calculadoras de bolsillo capaces de operar en estas bases, y representan una gran ayuda a la hora de programar en código máquina.

También hemos dedicado un capítulo a describir el microprocesador Z-80 con el mayor detalle posible, ya que su conocimiento es imprescindible para programarlo. Sería algo así como el "manual" de la calculadora.

Finalmente, y antes de empezar a estudiar las instrucciones, hemos dedicado un capítulo a describir la forma en la que se debe elaborar un programa, independientemente del lenguaje utilizado.

Álgebra de Boole

Prácticamente todos los instrumentos matemáticos que se utilizan en la programación de un pequeño ordenador como el Spectrum, forman parte del bagaje cultural de cualquier persona medianamente formada. Excepto, quizá, el álgebra de Boole.

Tal vez por ser de aparición relativamente reciente, tal vez por su escasa utilidad práctica en la realidad habitual, el caso es que el álgebra de Boole no ha sido incluida en el programa de estudios hasta fecha reciente; y lo ha sido dentro de la asignatura de "matemáticas comunes" del C.O.U. desgraciadamente, una de las "Marias".

Programando en Basic, hemos hecho uso de algunos conceptos provenientes del álgebra de Boole; cuando utilizábamos en las sentencias IF... THEN, los operadores OR, AND y NOT para expresar conjunciones o disyunciones lógicas. Al programar en Assembler o código máquina, haremos un uso mucho más profundo y preciso de estos operadores, así como del operador EXOR que no se utiliza en Basic.

Es tan frecuente (y útil) utilizar operadores lógicos en Assembler, como lo puede ser utilizar la suma y la resta en una calculadora de bolsillo. Por ello, es imprescindible tener un cierto conocimiento del álgebra de Boole; que por otro lado, es sumamente sencilla de aprender.

Dado que éste no pretende ser un manual de matemática moderna, no entraremos a definir formalmente lo que constituye un álgebra de Boole. Bastenos saber que un álgebra de Boole se puede construir allá donde tengamos un conjunto de elementos que puedan tomar dos valores (en nuestro caso, "0" y "1") y definamos una relación de equivalencia ("ser igual a") y dos operaciones internas al conjunto, que cumplan una serie de propiedades, similares a las que cumplen la suma

SINCLAIR STORE

SOMOS PROFESIONALES

		Ptas.
HARDWARE	Spectrum 48 K+Interface+Joystick+10 Cintas+Curso de Basic	26.700
	Spectrum Plus+10 Cintas+Curso de Basic+Joystick+Interface+Libro de Basic	36.000
	QL Castellano+Monitor (Alta resolución)+Chess+Joystick+Adaptador+Libro Tasprint+QDOCTOR (Recupera ficheros)	99.750
	Commodore 64+Curso de Basic+Cassette	54.400
	Amstrad 464+Monitor+Joystick+12 Cintas+Libro de Basic+Curso	66.900
	Amstrad CPC 6128+Monitor+Joystick+Cable de Audio+Disco S.O. CP/M Plus y Utilidades+Disco S.O. CP/M 2.2 y Logo+Disco con 6 Programas+Disco con 5 Programas de Juegos+Curso de Basic	109.500
	Impresora Seikoshia GP 50 S	17.990
	Impresora STAR Géminis 10	53.500
	Impresoras Commodore	44.500
	Monitores desde	19.900
	OPUS DISCOVERY 1	47.500
	Interruptor Switch	750
	Cartuchos de Microdrive	490
	Lápiz de Luz DK'Tronicks+Interface+Software	4.950
JOYSTICK	Gran Capitán+Interface	3.000
	Investik+Interface	3.285
	Chalenger+Interface (Compatible MSX)	3.625
	Quick Shot II+Interface	3.200
	Interface Programable con Pilotos	3.200
TECLADOS	Teclado Saga I (el más profesional para tu Spectrum)	10.500
	Teclado Multifunción Indescomp	12.600

¡ Recoge tu entrada para el SIMO!

Super ofertas soft núms. 1 Te regalamos camisetas, posters y tarjeta club Sinclair

	Ptas.		Ptas.	
SOFTWARE	Hyper Sport	1.710	Basketball	1.900
	Super Test	1.750	Spy Hunter	1.700
	Exploding Fist	1.750	Gremlins	1.900
	Dambusters	1.850	Rocky	1.500
	Frankie	1.990	Beach-Head II	2.450
	Polle Position	1.600	Shadow Fire	1.700
	Dragonstor	1.600	Abu Simbel	1.750
	Buck Rogers	1.585	Bounty Bob	1.750
	West Bank	1.650	Tapper	1.700
	Bruce Lee	1.700	Avalon	1.000
	Everonés a Wally	1.000	Herberts	1.750
	Chess the Turk	500	Fighting Warrior	1.750
	Southern Belle	1.750		

Software de **Amstrad**, Commodore y Spectravideo, 20 por 100 de descuento sobre P.V.P.
Cursos de Basic gratis al comprar tu ordenador.
Garantías oficiales en todos nuestros productos.

Aviso a los socios del Club Sinclair Store: 20 por 100 de descuento sobre P.V.P. en todos los artículos hasta el 30 de noviembre.

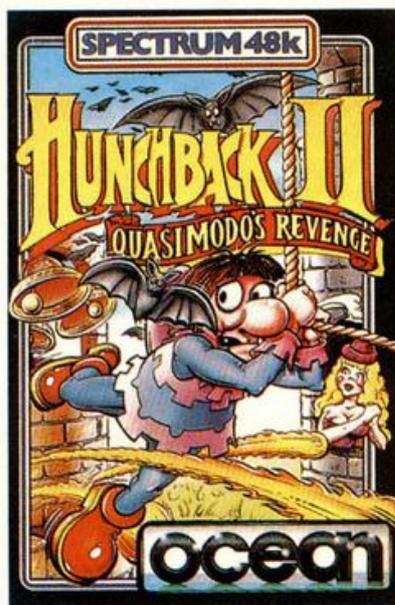
Bravo Murillo, 2. Tel. 446 62 31. 28003 Madrid
Diego de León, 25. Tel. 261 88 01. 28006 Madrid

PROXIMA APERTURA:
Avda. Felipe II, 12. 28009 Madrid
Tel. 431 32 33

Una oferta que vale por... 5

AL REALIZAR TU SUSCRIPCION A MICROHOBBY RECIBIRAS TOTALMENTE GRATIS UNA SELECCION DE FABULOSOS PROGRAMAS ELEGIDOS ENTRE LOS DE MAYOR EXITO DE TU FIRMA DE SOFTWARE FAVORITA: US GOLD

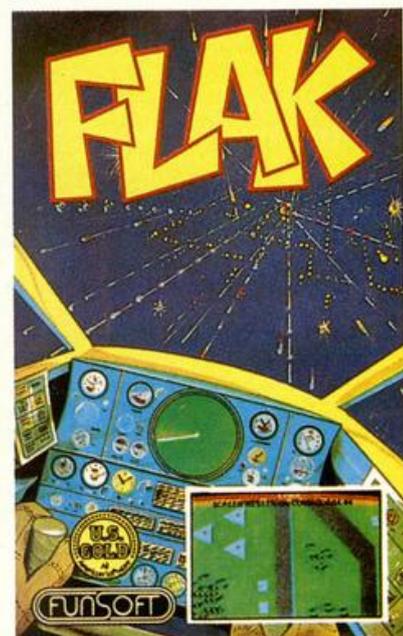
Blue Max
Tienes los controles de un avión de la primera guerra en tus manos. Derriba al enemigo, bombardea blancos, destruye tanques y emplazamientos de armas.



Hunchback II
Quasimodo busca a Esmeralda prisionera en el castillo. Durante las seis primeras imágenes debes accionar la campana gigante, hasta llegar a la liberación de Esmeralda.

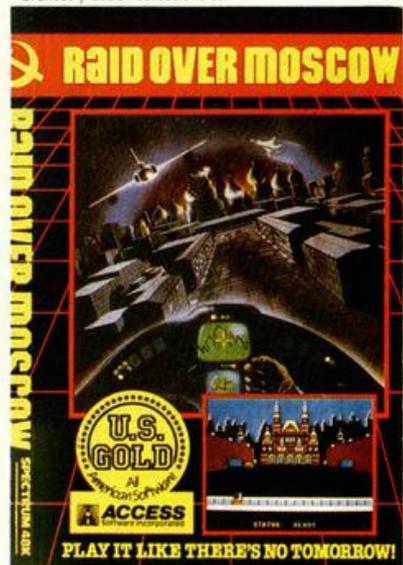
Flak

En el año 2096 el universo está controlado por ordenadores. Una fuerza siniestra que quiere eliminar la libertad. Tu misión como piloto guerrero es atacar y destruir esta amenaza.



Raid Over Moscow

Defiende a USA y Canadá del ataque nuclear que ha lanzado Rusia contra ellos. Con tu escuadrilla habrás de hacer un viaje lleno de peligros hasta llegar al mismísimo Kremlin y destruir las bases de lanzamiento soviéticas. Gráficos y acción sensacionales.

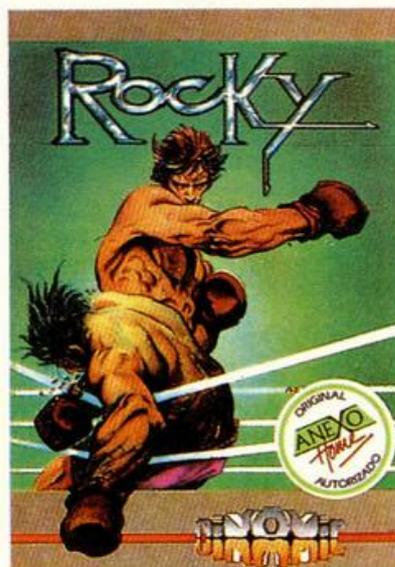


Estos cinco programas, que han encabezado listas de éxitos de toda Europa durante este año, están contenidos en dos cintas de cassette para Spectrum. De esta forma van a aparecer en breves días en el mercado inglés, como gran oferta de Navidad de la firma US GOLD, bajo el nombre genérico de «Arcade Hall of Fame». En España se pondrán a la venta al precio de 2.500 ptas., aunque el valor total de los cinco programas es muy superior.

Microhobby Semanal te regala ahora estos cinco estupendos programas, al realizar tu suscripción, sólo hasta el próximo 31 de diciembre.

Lo increíble de esta oferta-regalo es que su valor es casi el 50 por 100 del precio real de suscripción.

Suscribirse a **Microhobby** es el sistema ideal para recibir nuestra Revista puntualmente y para ahorrar mucho dinero en su precio. Si consideras, además, el valor de los programas que recibes de regalo, no nos cabe duda de que preferirás recibir en tu casa **Microhobby** el próximo año.



Rocky

Vive la emoción de un encarnizado combate de boxeo, con Rocky. Tendrás que pelear duro para conseguir el campeonato del mundo; sólo los puños de tu oponente se interponen en tu camino hacia el triunfo final.

ENVIA HOY MISMO EL CUPON QUE ESTA COSIDO AL FINAL DE LA REVISTA Y ELIGE LA FORMA DE PAGO QUE TE RESULTE MAS FAVORABLE

Es usted capaz de tomar el relevo del General Montgomery...

& Juegos & ESTRATEGIA

le presenta en exclusiva
el WAR GAME, para Spectrum,
de mayor éxito en Inglaterra:

ARNHEM

(operación «Market Garden», basada
en un hecho real de la Segunda Guerra
Mundial)

Si no lo encontrara en su kiosco puede solicitarlo directamente a nuestra editorial sin gastos de envío alguno por su parte. No demore su pedido, hay un número limitado de cassettes.

Ya está a la venta!



Recorte o copie este cupón y envíelo a Hobby Press, S. A. Apdo. de Correos 54.062. Madrid.
Deseo recibir en mi domicilio, sin gastos de envío alguno por mi parte, la cinta ARNHEM,
al precio de 995 pesetas.
Nombre _____ Edad _____
Dirección _____
Localidad _____
Código _____
La forma de pago elegida es la que señalo con una cruz.
 Giro Postal n.º _____
 Tarjeta Visa n.º _____
Press, S.A. _____
Fecha de caducidad de la tarjeta _____
Fecha y Firma: _____
 Talón nominativo a Hobby

HOBBY PRESS, S.A. Editamos para gente inquieta.

COMPILADOR DE TEXTOS

A. G. GARRE

Cuando hemos hecho un programa a nuestro gusto inmediatamente nos damos cuenta que nos gustaría hacer partícipes a los amigos de él, para que lo usen y les resulte de utilidad. Pero enseguida caemos en la cuenta: ¿cómo funciona?, lo que está clarísimo para nosotros no lo está para los demás, por lo que decidimos que se deben adjuntar unas instrucciones. Y qué mejor que unas instrucciones en pantalla al iniciar el programa y alguna pantallita de ayuda en los pasajes más complicados.

Ponemos manos a la obra y empezamos con el consiguiente
13 PRINT "El presente programa realiza las ecuaciones..."

En primer lugar, si no lo teníamos previsto, no tenemos las líneas de programa suficientes al principio para escribir todas las explicaciones que queremos dar. Si por el contrario si lo teníamos previsto o empleamos GOSUB hacia el final del programa, tenemos sitio suficiente, pero las 32 columnas de nuestro televisor no son múltiplo exacto de nuestras palabras y al ver que las instrucciones aparecen decapitadas, tenemos que editar una y otra vez para que la cosa quede legible. Esta tarea es

bastante penosa, pues cuando se corrige una letra en la siguiente fila lo que antes estaba bien, ahora aparece cortado. Vuelta a empezar EDIT y clic, clic, clic hasta que llegamos a la palabreja. Si por curiosidad controlamos el tiempo, veremos que se nos ha pasado una hora para dos o tres pantallas completas. Hasta que por fin, más cansados que satisfechos damos por concluida la labor abreviando lo más posible. Se pueden emplear trucos, como empezar a escribir a principio de línea, y así se prevé donde se cortarán las palabras. de todos modos los listados pierden claridad con las instrucciones, se alargan y después cuando queremos corregir algo en el programa, no vemos el grano entre tanta paja.

Para paliar en lo posible este problema recomendamos a todas aquellas



personas que saquen mucha información por pantalla y quieran dejar claros y bien estructurados sus programas, que utilicen éste titulado COMPILADOR DE PANTALLA, por que todo aquello que se escriba en la pantalla se «compila» en forma de una rutina en código máquina que no precisa el BASIC para ejecutarse, no se «ve» en el listado, y que basta RANDOMIZEUSR 42000-63000 para obtener una pantalla completa de instrucciones de forma instantánea y que además gasta menos memoria que sus homólogos en basic.

TODAS LA LETRAS MAYUSCULAS SUBRAYADAS DEBERAN TECLARSE EN MODO GRAFICO.

```

1 REM COMPILADOR PANTALLA
2 © A.G.GARRE 85
3 CLEAR 39000
4 FOR n=39500 TO 39593: READ
5 POKE n,a: NEXT n
6 DATA 1,114,159,33,63,156,17
7,64,156,35,126,254,255,40,65,254
8,32,40,246,62,22,2,3,229,207,82,
9,209,203,61,203,61,203,61,203,61,
10,81,203,63,40,2,203,221,203,7,
11,209,2,203,203,125,2,3,203,203,
12,203,181,203,173,12,3,203,203,
13,2,3,35,126,254,255,40,65,254,3
14,40,189,2,3,24,242,62,255,8,159,20
15,67,66,159,72,237,67,67,159,20
16 DIM A(20): DIM B(20): LET C
17 ONT=1
18 LET CA=40000: FOR N=CA+720
19 TO CA+735: READ a: POKE N,a: NEX
20 T N
21 DATA 1,195,130,62,32,33,64,
22,156,119,35,11,203,120,32,249,201
23 FOR N=CA+800 TO CA+817: REA
24 D a: POKE N,a: NEXT n
25 DATA 62,2,205,1,22,33,114,1
26,59,126,254,255,40,4,215,35,24,24
27,201
28 FOR n=40750 TO 40761: READ
29 a: POKE n,a: NEXT n
30 DATA 1,1,0,17,16,164,33,96,
31,159,237,176,201
32 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: C
33 LS
34 FOR N=0 TO 7: READ a: POKE
35 USR "a"+n,a: NEXT n
36 DATA 0,0,0,0,24,60,126
37 RANDOMIZE USR 40720: POKE 4
38 0794,255: POKE 23658,0
39 POKE 23561,10: POKE 23562,1
40 LET U=0
41 INPUT "": PRINT #0:"[F1] pa
42 ra menu"
43 LET CCP=CA+818
44 REM [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
45 895 PRINT A(0),0: OVER 1;"B"
46 900 FOR v=0 TO 21: FOR h=0 TO 3

```

```

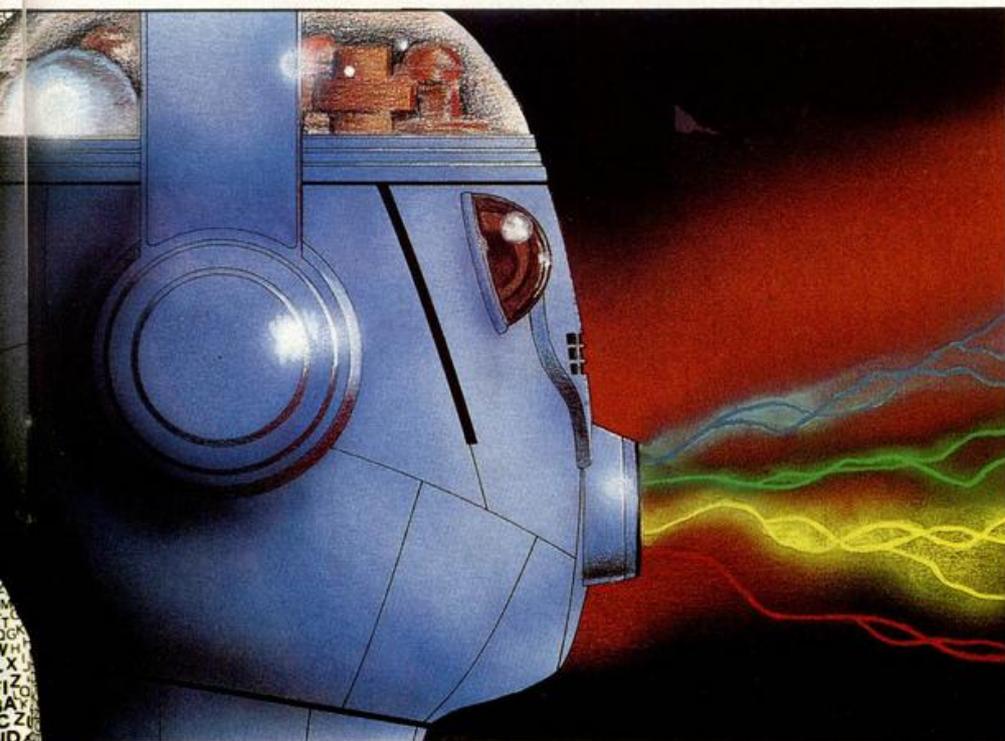
910 POKE 23560,0: PRINT AT v,h;
920 OVER 1;"A"
930 LET U=PEEK 23560
940 IF U=0 THEN PRINT AT v,h; O
950 VER 1;"B";AT v,h; OVER 1;"B": GO
960 TO 920
970 IF U=226 THEN PRINT AT v,h;
980 OVER 1;"A": PRINT AT U,h; OVER
990 1;"B": POKE 23561,35: POKE 23562
1000 35: SUB 5000
1010 POKE 23560,0: LET es=CHR% U
1020 IF U<32 THEN GO SUB 2000
1030 IF CODE ES=>32 THEN PRINT A
1040 T v,h;es: POKE (CA+(V*32)+H),COD
1050 E S
1060 BEEP .0005,45
1070 IF h=31 AND U=21 THEN LET H
1080 =H-1
1090 IF h=31 THEN GO TO 1100
1100 PRINT AT v,h+1; BRIGHT 1; O
1110 VER 1;"B";
1120 NEXT h: NEXT v
1130 REM [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
12001 IF U=12 THEN POKE 23560,0
1210 GO SUB 9500: POKE (CA+(U*32)+H)
1220 32: POKE (CA+(U*32)+H)-1,32: P
1230 RINT AT v,h-1;"": LET h=h-2: L
1240 ET es="": GO TO 1000
1250 IF U=13 THEN LET es="": PRI
1260 NT AT v,h; OVER 1;"": LET v=v+1
1270 LET h=h-1: IF v>21 THEN LET v=2
1280 1: GO TO 1100
1290 IF U=10 THEN LET es="": P
1300 RINT AT v,h; OVER 1;"": LET v=v
1310 +1: LET h=h-1: IF v>21 THEN LET
1320 v=21: GO TO 1001
1330 REM IF U=11 THEN LET es="":
1340 PRINT AT v,h; OVER 1;"": IF v<
1350 0 THEN LET v=0: GO TO 1001
1360 IF U=11 THEN LET es="": P
1370 RINT AT v,h; OVER 1;"": LET v=v
1380 +1: LET h=h-1: IF v<0 THEN LET v
1390 =0: GO TO 1001
1400 IF U=9 THEN LET es="": PRIN
1410 T AT v,h; OVER 1;"": IF h>30 TH
1420 EN LET h=30: GO TO 1001
1430 IF U=8 THEN LET es="": PRIN
1440 T OVER 1,AT v,h-1;"": LET h=h
1450 -1: IF h<0 THEN LET h=-1: GO TO
1460 1001

```

```

2055 IF U=6 AND PEEK 23658=0 THE
2060 N POKE 23658,8: RETURN
2065 IF U=6 AND PEEK 23658=8 THE
2070 N POKE 23658,0: RETURN
2075 RETURN
2080 RANDOMIZE USR 39500: REM [F8]
2090 [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
21001 LET CCP=(PEEK 40771+256+PEE
2110 K 40770)
2115 CLS : GO SUB 5000
2120 REM [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
2125 INPUT "COMIENZO ?": CR
2130 IF CR<42000 OR CR>63000 THE
2140 N GO TO 5210
2145 RANDOMIZE CR: POKE 40754,PE
2150 EK 23670: POKE 40755,PEEK 23671:
2155 RANDOMIZE (CR+18): POKE 40806,P
2160 EK 23670: POKE 40807,PEEK 23671
2165 REM [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
2170 LET A(CONT)=CR: LET B(CONT)
2175 =CCP-(CA+800)
2180 RANDOMIZE (B(CONT)+1): POKE
2185 40751,PEEK 23670: POKE 40752,PE
2190 EK 23671
2195 LET CCP=CCP+1
2200 RANDOMIZE USR 40750
2205 LET CONT=CONT+1
2210 CLS : GO SUB 5000: INPUT "":
2215 PRINT #0:"[F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
2220 [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
2225 POKE 23658,8
2230 IF INKEY$="E" THEN CLS : GO
2235 TO 200
2240 IF INKEY$="S" THEN GO TO 57
2245 00
2250 IF INKEY$<>"U" THEN GO TO 5
2255 620
2260 PAUSE 30
2265 INPUT "QUE NUMERO ? [F1]-[F8]
2270 [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
2275 IF NUM<1 OR NUM>20 THEN G
2280 O 5640
2285 IF A(NUM)=0 THEN INPUT "":
2290 PRINT #0, FLASH 1;"NO HAY RUTINA
2295 PRESENTE": PAUSE 75: GO TO 5610
2300 CLS : RANDOMIZE USR A(NUM):
2305 PAUSE 0: GO TO 5610
2310 REM [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]
2315 INPUT "NUMERO DE LINEA $: I
2320 F LEN A$>10 OR LEN A$<1 THEN GO
2325 TO 5710
2330 INPUT "COMIENZO ?,COMI: INP

```



Descripción del programa

Fundamentalmente consiste en un editor de texto con el que es posible escribir a voluntad una pantalla con instrucciones, menús, etc., colocando todo el contenido de dicha rutina a la que se llama con USR desde Basic. Dicha rutina AHORRA en la mayoría de los casos (depende de la longitud de texto) memoria, resulta MAS FACIL confeccionar pantallas de instrucciones que con sentencias PRINT, PRINT AT, y se clarifican notablemente los listados puesto que al estar totalmente en C/M

```

UT "ULTIMO",ULTI: LET BYT=(ULTI-
COMI)+1
5730 CLS : PRINT AT 9,5;"NOMBRE
      ",AS:AT 10,5;"COMIENZO
      ",COMI:AT 11,5;"ULTIMO BYTE
      ",ULTI:AT 12,5;"BYTES A SALU
      ",BYT
5740 PRINT #0;"ES CORRECTO?"
5750 IF INKEY$="N" THEN GO TO 57
80
5755 IF INKEY$="S" THEN GO TO 57
80
5759 GO TO 5750
5760 PAUSE 0: INPUT "": SAVE A&C
ODE COMI,BYT
5770 PRINT AT 19,0; FLASH 1;"
REBOBIN PARA VERIFICACION "
VERIFY ""CODE COMI,BYT: CLS : GO
TO 200
5800 REM Inicio
5810 PRINT INVERSE 1;"NUM. COMIE
NZO LONG. ULTIMO " FOR N=1
TO 20
5820 PRINT N;"...":TAB 7,A(N);T
AB 16,B(N);TAB 24,A(N)+B(N): NEX
T N
5830 PRINT INVERSE 1;" ENTR
E 42000 Y 63000
5840 RETURN
5999 REM Menu de opciones
6000 INPUT "": POKE 23558,0: PRI
nt #0;" Compilar Editor Iniciar
6010 PAUSE 0
6010 IF INKEY$="C" THEN GO TO 50
80
6020 IF INKEY$="E" THEN LET es=""
: LET us=32: POKE 23560,32: INP
UT "" : PRINT #0;" Menu para menu
: RETURN
6030 IF INKEY$="U" THEN GO TO 56
10
6040 IF INKEY$="I" THEN CLS : GO
TO 200
6050 GO TO 6000
6999 REM Inicio de pantalla
9500 IF h=0 AND v<0 THEN PRINT
AT v,h;"a": PRINT AT v,h; OVER 1
:"a": LET h=31: LET v=v-1
9501 IF h=0 AND v=0 THEN BEEP .5
-10: GO TO 695
9510 RETURN
  
```

no se «ven» las instrucciones.

En el programa se ha previsto que se puedan almacenar hasta 20 pantallas aunque es posible, si fuera necesario, almacenar más, dependiendo de la memoria que ocupe cada una.

La razón de ser 20 pantallas es por considerar que en la mayoría de los casos serían suficientes y por visualizarlas de una forma cómoda en una sola «pantalla». Si se precisaran más pantallas, y hubiera sitio suficiente entre 42000 y 63000, toma nota cuidadosa del comienzo de las primeras 20, BREAK al programa, da RUN y haz corresponder la pantalla 21 con la una de esta segunda tanda, respetando, como es lógico, el sitio donde se han ubicado anteriormente las 20 primeras para que no se solapen las unas con las otras. Pueden hacer tantas tandas como quepan en memoria. Para salvarlas debe hacerse de una sola vez, desde 42000 (o la primera dirección que se haya puesto) hasta el último Byte de la última pantalla.

Estructura

Consta el programa de 4 partes fundamentales:

1-120 INICIALIZACION

7-8 Carga la rutina de compilación del texto de la que se adjunta listado en ensamblador. Se ha realizado en código máquina pues en basic tardaba unos 28 segundos en realizarse mientras que así tarda aproximadamente 0.04 segundos.

20-21 Carga la rutina de borrado del

área de 40000 a 40703 que es donde se «escribe» el texto además de escribirse en pantalla.

El borrado se efectúa sobrescribiendo el carácter 32, que es el espacio en blanco, para iniciar una nueva pantalla.

30-40 Carga la rutina lectora de los datos. Son 18 bytes que van con cada pantalla y son los que leen e interpretan desde el byte 19 hasta que encuentran el carácter ASCII 255 que se emplea como marcador del fin de los datos. La llamada USR se ha de efectuar necesariamente a la posición del primer byte de esta sencilla subrutina. Es pues imprescindible tomar nota de la posición de este primer byte.

50-51 Carga la subrutina que moverá el bloque de lector de datos + datos + 255, desde la posición en la que la «escribe» el programa (40800 hasta...), hasta la posición que desea el usuario. 890-2070 CONTROL DEL EDITOR DE TEXTO

Permite el borrado y mover el cursor por la pantalla para corregir, (no justifica ni inserta) del mismo modo que lo hace el Spectrum, o como lo haría una máquina de escribir, es decir es un editor de texto, no un procesador.

Está escrito en BASIC, y es bastante rápido aunque si se desea mayor rapidez puede alterar la línea 220 con otros valores en las posiciones de las variables del sistema REPDEL y REPPER 23561 y 23562 o valores de repetición y retardo.

5000-6000 COMPILA Y GUARDA LOS DATOS

La línea 5000 llama a la rutina de compilación. El programa BASIC que hace exactamente lo mismo sería:

```

5000 FOR N=40000 TO 40703
5020 IF PEEK<=32 THEN GOTO
5100
5030 POKE CCP,22
5040 POKE CCP+1,INT((N-CA)/
32)
5050 POKE CCP+2,(N-CA)-(INT
((N-CA)/32)*32)
5060 POKE CCP+3,PEEK N:LET
CCP=CCP+4
5070 IF PEEK (N+1)<=32 THEN
GOTO 5100
5080 LET N=N+1:POKE CCP,
PEEK N
5090 LET CCP=CCP+1:GOTO
5070
5100 NEXT N:POKE CCP, 225
  
```

Pueden sustituirse las líneas 5000 y

5001 por el programa anterior y comprobar que ambos hacen exactamente lo mismo. La única diferencia está en el tiempo.

El resto, hasta la línea 6000, gestiona el archivo de una forma sencilla con las matrices A(20) y B(20) que se dimensionan en la línea 10. Al guardarse el comienzo y la longitud de las pantallas en matrices hay que tener cuidado con RUN, ya que esta instrucción inicializa dichas matrices y aunque a lo que ya está compilado no le afecta para nada, es decir, que las pantallas no se pierden, lo que sí perdemos es el comienzo de cada una de las pantallas y si no lo hemos anotado no sabremos donde empiezan y por consiguiente no podremos usarla.

6000-6050 ZONA DEL MENU DE OPCIONES

La letra clave de acceso es la primera en inverso. Es decir, si queremos compilar debemos pulsar la C, si es Ver las pantallas la V.

Cuando dice STOP para menú, se refiere a la palabra clave STOP que se obtiene con las teclas SIMBOL SHIFT + A.

EL EDITOR «escribe» en la pantalla y además lo hace en una parte de la RAM, desde 40000 hasta 40073, es decir las 704 posiciones que maneja el basic (32*22=704) sin incluir las dos líneas de abajo.

Entre 40800 y 40817, hay instalada una pequeña rutina que lee e imprime en pantalla los datos que se encuentren a partir de la posición 40018 hasta que

haya un carácter 255, momento en el cual retorna a Basic.

Cuando se accede a la opción Compilar la rutina de compilación escribe a partir de la posición 40818 los códigos ASCII del siguiente modo:

La primera letra de una palabra lleva 4 octetos los tres primeros indican la posición:

1. El 22, que es el código de AT (posición), por el que la rutina RST 10 de la ROM se «entera» que queremos imprimir en una parte concreta de la pantalla.

2. La fila donde ha de escribirse (de 0 a 21).

3. La columna (de 0 a 31).
El cuarto byte dice que carácter ASCII es la primera letra de la primera palabra.

El resto de las letras que forman la primera palabra sólo necesitan un byte por cada letra.

Los espacios en blanco son ignorados y sirven únicamente para indicarle al programa dónde empiezan y acaban las palabras, del mismo modo que nos lo indican a nosotros cuando leemos. No gastan por consiguiente, memoria. De este modo cada palabra ocupa tantos bytes como letras tenga + 3, que son los empleados para designar el lugar de colocación.

El sistema, aunque pudiera no parecerlo, ahorra memoria, pues en Basic, cada línea de program, cada instrucción PRINT PRINT AT, cada número gasta memoria, y los espacios en blanco también. En una pantalla llena se pueden ahorrar de 200 a 250 bytes.

Al acabar la última letra de la última palabra se coloca un 255 para indicar a la rutina lectora el final.

Cuando ha sido compilado, el programa pregunta en que posición se desea colocar la rutina entre 42000 y 63000; una vez introducida nos muestra la posición donde está instalado, la longitud en bytes y el último byte ocupado y nos ofrece la posibilidad de Ver lo realizado, volver al Editor o Salvar la pantalla en forma de bytes. Recomendamos una vez más tomar nota del primer byte de cada pantalla para poder llamarla después conUSR.

La rutina colocada en 40750 traspasa la pantalla desde 40800 a la posición que indique el usuario.

Terminado esto, el programa borra desde 40000 a 40703, escribiendo encima espacios (32), y vuelve a empezar otra pantalla.

Precauciones y notas

Al teclear el programa y dado que hay C/M y POKES delicados es conveniente salvar antes de hacer RUN.

Si ya se tienen compiladas algunas pantalla y se BREAKea el programa, es conveniente regresar con GOTO 6000 pues si se hiciera con RUN no se borrarían las rutinas pero sí las tablas donde se archivan las direcciones donde están colocadas, es decir, no perdemos el «ovillo» pero sí el «hilo», que casi es lo mismo.

En la línea 9900 hay instrucciones para salvar el programa, basta por consiguiente hacer GOTO 9900 y se salvará con autoejecución en la línea 1.

RUTINA DE COMPILACION DE PANTALLAS DE TEXTOS

10	ORG #9A4C	;decimal 39588	290	LD (BC),A	;lo almacena en posicion BC
20	LD BC,#9F72	;puntero escritura 40818 d	300	INC BC	
30	LD HL,#9C40	;puntero de lectura 39999 d	310	POP HL	
40	LD DE,#9C40	;guarda inicio lectura 40800 d	320	RES 7,L	;tacha los posibles 1 que tuvieran los
50	INI INC HL		330	RES 6,L	;bits 7,6,5 del registro L, para averi
60	LD A,(HL)	;carga acumulador con el primer valor	340	RES 5,L	;guar el resto de la division.
70	CP #FF	;si es 255	350	LD A,L	;este resto es la coordenada horizon-
80	JR Z,FIN	;se va a terminar	360	LD (BC),A	;tal h de la primera letra que
90	CP #20	;si es 32, un espacio,	370	INC BC	;almacenamos en posicion BC
100	JR Z,INI	;salta a inicio	380	POP HL	
110	LD A,#16	;si no es ni 255 ni 32, carga a=22 d	390	LD A,(HL)	;toma el codigo ASCII de la primera
120	LD (BC),A	;almacena dicho valor en la posicion	400	LD (BC),A	;lo coloca en posicion BC
130	INC BC	;que marca BC e incrementa BC	410	INC BC	
140	PUSH HL		420	COLA INC HL	
150	SBC HL,DE	;reduce HL a un valor entre 0 y 703	430	LD A,(HL)	;lee el siguiente caracter
160	PUSH HL	;para averiguar sus coordenadas dentro	440	CP #FF	;si es 255
170	SRL L	;de la pantalla	450	JR Z,FIN	;se va a FIN
180	SRL L		460	CP #20	;si es 32, inicio
190	SRL L	;divide L entre 32	470	JR Z,INI	;se va al inicio
200	SRL L		480	LD (BC),A	;si no es ni 255 ni 32 lo almacena
210	SRL L		490	INC BC	;donde marque BC
220	BIT 0,H	;pasa los bits 0 y 1 de H, si son 1,	500	JR COLA	;regresa a COLA para leer el siguiente
230	JR Z,SAL1	;a las posiciones 3 y 4 de L	510	FIN LD A,#FF	;al acabar coloca la marca 255 en el;
240	SET 3,L	;con lo que queda completa la division	520	LD (BC),A	;ultimo BYTE de datos
250	SAL1 BIT 1,H	;por 32 de HL, para averiguar la	530	INC BC	
260	JR Z,SAL2	;posicion y (coordenada vertical) de	540	LD (#9F42),BC	;pone el valor de BC en las posiciones
270	SET 4,L	;la primera letra de una palabra	550	LD C,B	;de memoria 40770 y 40771 para que las
280	SAL2 LD A,L	;carga A con el valor obtenido	560	LD (#9F43),BC	;puede leer el BASIC
			570	RET	

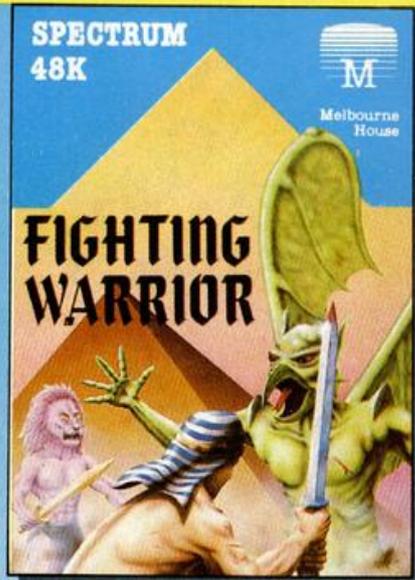
¡NUEVO!

SIEMPRE LOS PRIMEROS EN TENER LO ULTIMO

círculo de soft

MICROAMIGO S.A.

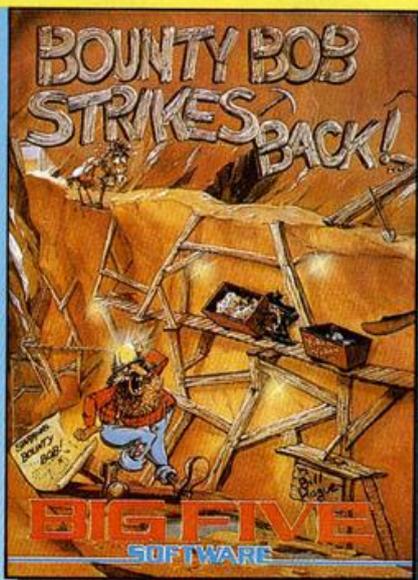
P.º de la Castellana, 268, 3.º C. 28046-MADRID.
Tel.: (91) 733 25 00



FIGHTING WARRIOR

Para salvar a la princesa encerrada en la Gran Pirámide, tendrás que enfrentarte con tu espada a criaturas infernales que tratarán de impedirte por todos los medios. Este juego viene avalado por la firma de los creadores de Exploding Fist.

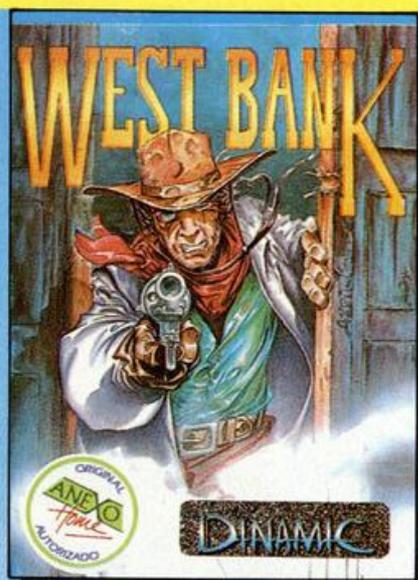
P.V.P.: 2.100 ptas.
Precio Socios C. de Soft: 1.890 ptas.



BOUNTY BOB

Junto con el Manic Miner, éste es el mejor juego de «plataforma» aparecido para ordenador y cuyo éxito en Commodore va a repetirse ahora en su versión para Spectrum.

P.V.P.: 2.100 ptas.
Precios Socios C. de Soft: 1.890 ptas.



WEST BANK

Defiende el banco de Soft City del ataque de los forajidos y consigue escribir tu nombre en la leyenda del «FAR WEST».

P.V.P.: 2.100 ptas.
Precio Socios C. de Soft: 1.890 ptas.

!!!...Y LOS TRES PROGRAMAS POR SOLO 4.990 PTAS!!!

¡HAZTE HOY MISMO SOCIO DEL CIRCULO DE SOFT! Además de poder adquirir tus programas al mejor precio, recibirás información de forma periódica y gratuita, del mejor software que aparezca en el mercado.

¿QUE HAY QUE HACER PARA SER SOCIO DEL CIRCULO DE SOFT? Así de fácil: envíanos por correo tu nombre, dirección y modelo de ordenador, o bien, pide por teléfono o por correo tu primer programa. ¡Y entrarás a formar parte del CIRCULO DE SOFT de forma inmediata!

Si, quiero ser SOCIO desde hoy mismo del CIRCULO DE SOFT y recibir periódicamente información de novedades de software, así como beneficiarme desde hoy mismo de los precios reducidos reservados a los SOCIOS y de sus Ofertas Especiales. El ser SOCIO no me obliga a compra alguna.

Si prefieres formalizar tu compra por teléfono puedes hacerlo llamando al (91) 733 25 00. ¡NO SE COBRAN LOS GASTOS DE ENVIO POR CORREO!!

TITULO	P.V.P.	ORDENADOR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Contrarreembolso
 Giro Postal
 Talón adjunto a Microamigo, S.A.
 Tarjeta VISA n.º _____
Fecha caducidad _____

Nombre _____ Apellidos _____ Edad _____

Domicilio _____ Teléfono _____

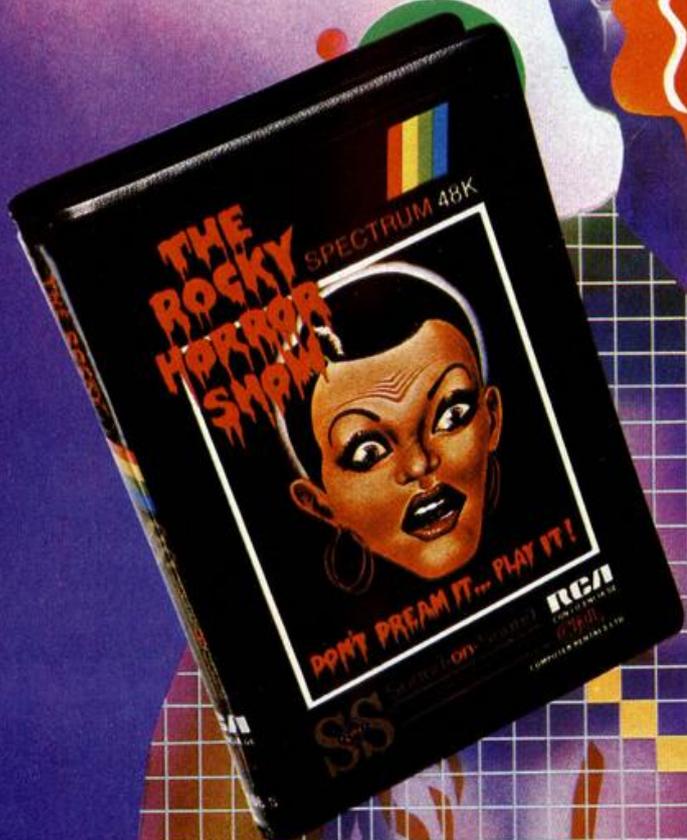
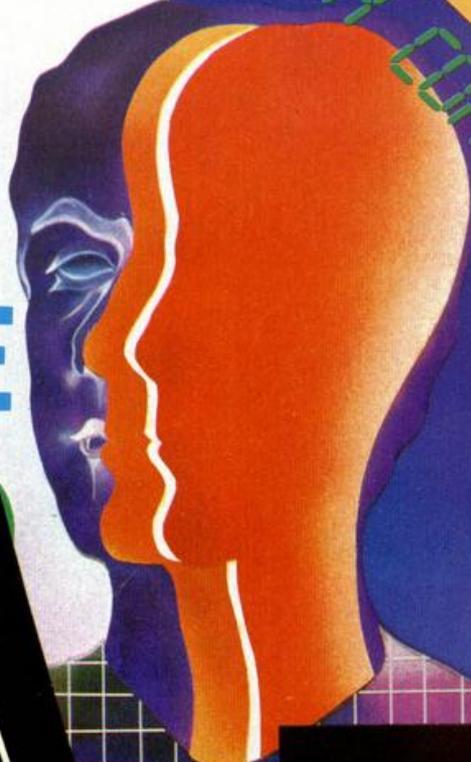
Localidad _____ C.P. _____ Provincia _____

DISPONIBLE PARA ZX SPECTRUM
AMSTRAD

SOFTWARE

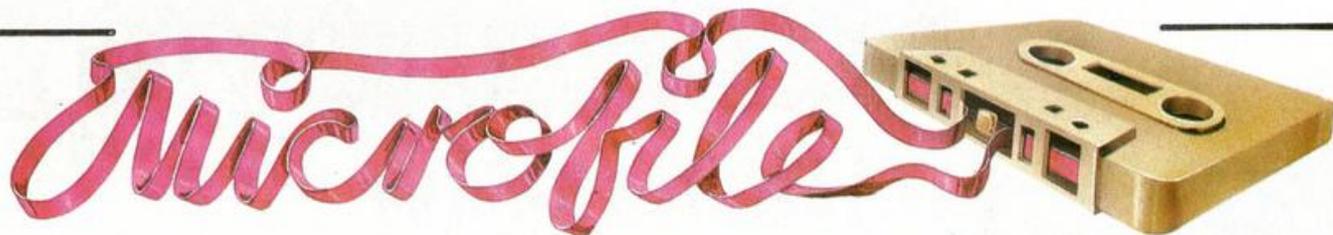
Sound-on Sound
JUEGA CON EL FUTURO

Sound on Sound es una marca registrada
producida y distribuida por Iberofon, S. A.
Tel. 671.22.00 / 04 / 08 / 12 / 16



¡¡¡NO LO SUENES!!! ¡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

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



ALMACENAMIENTO DE PROGRAMAS EN MICRODRIVE

La primera operación a realizar obligatoriamente con un cartucho virgen es el formateado. Al igual que sucede con las cassettes de audio, es recomendable un «bobinado/rebobinado» del cartucho previo a su utilización, por medio del comando **FORMAT**, precisamente. Para ello, se aconseja escribir:

```
10 FORMAT "m";1;  
"nombre"  
20 CAT 1
```

(suponiendo, obviamente, que manejamos el microdrive 1) y ejecutar el mini-programa con un **RUN** varias veces. Se observa, normalmente, que en 2 ó 3 formateados la capacidad del cartucho es superior a la obtenida la primera vez. Por otra parte, se sugiere que el «nombre» tenga relación directa con el contenido del cartucho (ej. **JUEGOS1**, **UTIL3**, etc.)

La segunda recomendación se refiere a la creación de un fichero llamado «run» (en minúsculas), que sirva a la vez de índice y cargador de, al menos, los programas más importantes contenidos en el cartucho, según se verá más adelante.

En tercer lugar, conviene recordar que, a diferencia de la cassette, no es posible

hacer un «MERGE» de programas grabados en microdrive con **auto-RUN** (es decir, con **SAVE... LINE**), por lo que habrá que pensarse dos veces si se almacenan de esta manera programas que durante su ejecución no permiten el «**BREAK**», con vistas a realizar listados o futuras copias del programa.

Además, se recomienda que todos los «**LOAD**» de código máquina contenidos en programas almacenados en microdrive incluyan todos los parámetros además del nombre (que, por cierto, es obligatorio). Así, en lugar del parco **LOAD "" CODE**, escribiremos **LOAD * "m";1; "nombre" CODE** origen, longitud, con lo que el bloque de código quedará totalmente identificado para futuros usos.

Por último, se recomienda que toda operación de **SAVE** en microdrive vaya seguida por un **VERIFY**. En algunos casos aparecerá el fatídico «**File not found**» aunque el archivo sí figura en el catálogo. En estos casos, convendrá borrarlo con un **ERASE "m";1;"nombre"** y grabarlo de nuevo. Una fuente de frecuentes errores es la introducción involuntaria de códigos o caracteres extraños en el nombre (por ejemplo, comandos de color), por lo que conviene ser

cuidadoso al respecto.

PASO DE PROGRAMAS DE CASSETTE A MICRODRIVE

Una de las inevitables frustraciones del usuario del **SPECTRUM** que acaba de comprarse unos flamantes **Interface 1** y **Microdrive** es la de comprobar con horror que sus programas favoritos, de los que desea hacer una copia a microdrive para beneficiarse de su velocidad de acceso, o bien no funcionan tras la conversión o, en muchos casos, no sabe siquiera por dónde «hincarles el diente». En este artículo se pretende orientar al usuario en los procedimientos de conversión ya que, por desgracia, dicha operación no es un asunto tan trivial como parece.

Como ya se ha dicho, debido al desplazamiento y ocupación de memoria adicional que sufren los programas en las operaciones asociadas al microdrive (un total de 685 bytes), no existe un método general de paso de programas de cassette a microdrive, dado que el grado de incompatibilidad de éstos puede variar desde cero al 100%. No obstante, se pueden establecer 8 categorías, que implican otros tantos procedimientos a seguir, dependiendo de dicho grado de «incompatibili-

dad». Como primera herramienta de trabajo es imprescindible un buen lector de cabeceras (listador), como el publicado en el n.º 2 de **MICROHOBBY**, para conocer las características del programa a convertir.

La mayoría de los programas comerciales constan de varias secciones que deberemos tratar por separado y que pertenecerán a alguna de las categorías indicadas. Como regla general, se recomienda prescindir de la pantalla de presentación, ya que en la cassette sólo sirve para entretener durante los minutos de carga del programa, que se reducen a escasos segundos con el microdrive. (Por otra parte, los cartuchos son más caros y tienen menos capacidad que la cassette).

Asimismo, conviene recordar que no es posible almacenar dos (o más) programas con el mismo nombre en el mismo cartucho, aunque sean de distinto tipo (**BASIC** o código máquina), por lo que en muchos casos habrá que cambiarles el nombre para almacenarlos. Se sugiere, a efectos de identificación, la introducción del carácter «**CODE**» (I en modo extendido) en el nombre de los ficheros que sean código máquina.

MÉTODOS DE CONVERSION

Los programas susceptibles de ser almacenados en microdrive se agrupan en las siguientes 8 categorías:

- Programas totalmente en **BASIC**.
- Programas en **BASIC** conteniendo código máquina en sentencias del tipo **1 REM...**
- Pantallas de presentación.
- Código máquina en origen superior a **25000**.
- Código máquina con origen inferior a **25000** y longitud menor que **40500**.
- Código máquina con origen inferior a **25000** y longitud mayor que **40500**.
- Código máquina sin cabecera.
- Programas «turbo».

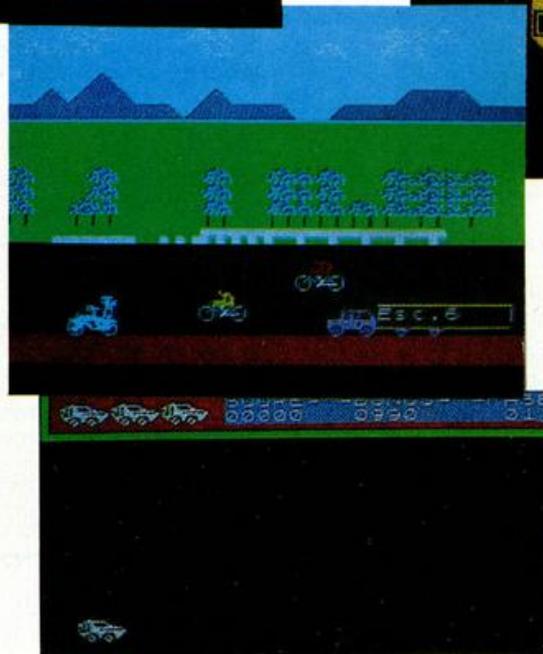
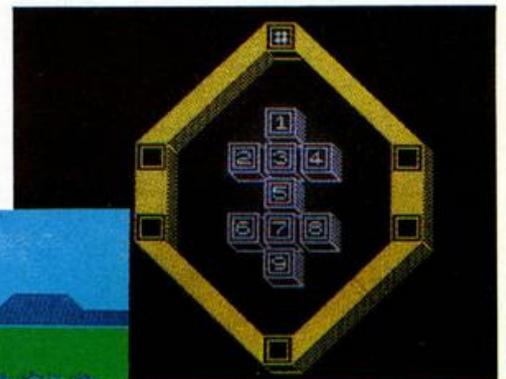
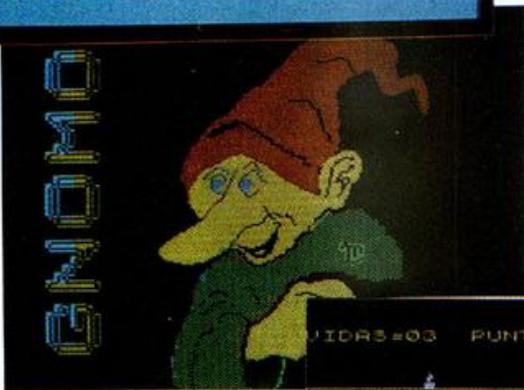
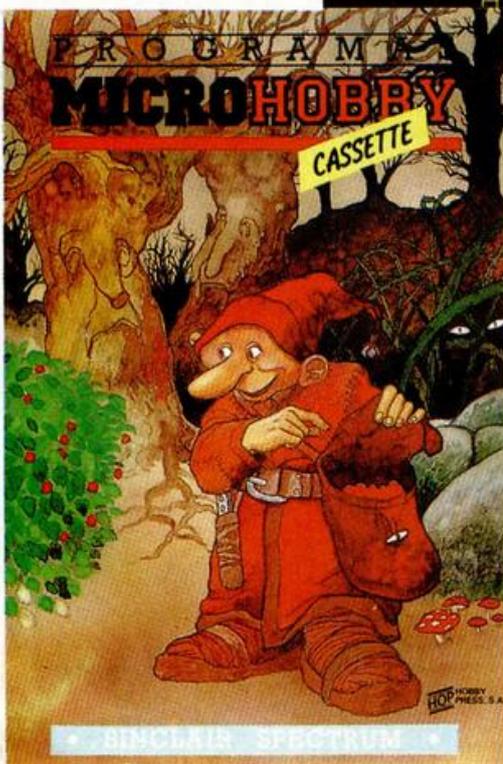
MICROHOBBY

¡YA EN TU KIOSKO! CASSETTE

- 10 super programas para tu Spectrum (más de 200 K en total).
- Opción Joystick Sinclair o Kempston en los programas de acción.
- Esmerada programación Basic/Código máquina con excelentes gráficos.
- Instrucciones en 16 páginas a todo color.
- Garantía total de carga.
- Con el aval de MICROHOBBY.

**RECUERDALO...
¡NO TE QUEDES COLGADO!**

MICROHOBBY
CASSETTE



Sólo
395
ptas.

Expansión

NUEVO TECLADO PROFESIONAL DE INDESCOMP

Indescomp, a través de su distribuidor exclusivo LSB, acaba de lanzar al mercado un nuevo teclado profesional multifunción que presenta sustanciales mejoras respecto del modelo anterior.

Se trata de un teclado compacto que integra en su interior una serie de circuitos que amplían las prestaciones del Spectrum y es

denador. Esto presenta la enorme ventaja de que la garantía no queda invalidada.

Las teclas han sido sustituidas en su totalidad por otro modelo mucho más robusto y de tacto más agradable. Las teclas antiguas no daban la sensación de ser pulsadas, por lo que no se podía escribir cómodamente si no era consultando



Las nuevas teclas son mucho más robustas.

capaz de albergar en su interior tanto al Spectrum 48K como a éste con el Interface 1 incluido. En ambos casos, la conexión se efectúa valiéndonos del Slot trasero, lo que evita el que tengamos que abrir o desmontar el Or-

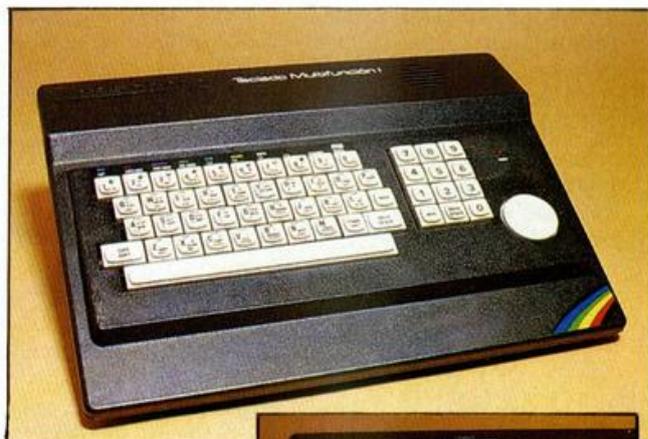
la pantalla continuamente para ver si se ha pulsado bien una tecla o no.

En las nuevas se nota claramente cuándo se ha pulsado correctamente.

También se ha cambiado la disposición de la tecla



El teclado anterior no tenía el amplificador integrado y el circuito impreso era de bakelita.



La nueva versión incorpora botón de reset, amplificador de sonido con volumen e interruptor ON-OFF.

ENTER y ESPACE en el teclado numérico auxiliar.

El único "fallo" o despiste que hemos encontrado es que la salida de video no lleva cable apantallado.

A continuación podéis ver un pequeño análisis comparativo entre los dos modelos que os permitirá haceros una idea clara de las mejoras introducidas.

Teclado Antiguo	Nuevo teclado
Sin filtraje en la alimentación.	Condensador de filtro (3300 microfaradios) con lo que la alimentación es más estable.
Decodifica la dirección de acceso mediante diodos conectados a las líneas A1, IORQ, RD.	Decodifica la dirección mediante el Circuito Integrado 74LS32.
Sin salida de video.	Salida de Video Compuesto.
Sin botón de Reset.	Con botón de Reset incorporado.
Amplificador de sonido a transistores.	Amplificador de sonido con el Integrado LM 386.
Placa de Circuito Impreso en bakelita y con carios puentes (10)	Placa de Circuito Impreso de Fibra de Vidrio (mayor rigidez mecánica) y con diseño optimizado (sin puentes ni cableado extra).
Ambos modelos disponen de LED indicador de funcionamiento.	

MICROMANIA

Poseo un AMSTRAD CPC 464 de 64K que empleo para estudiar programación de ordenadores.

Que yo sepa, no existe ninguna publicación semanal ni mensual, que se dedique a esta clase de ordenador y debido a esto, me encuentro con una falta de programas escritos.

Si saben de alguna publicación semanal, quincenal o mensual les agradecería que me dijeran dónde poder conseguirla.

Vicente PEREZ - Zaragoza

□ Precisamente para usted y para quienes se hayan en su caso, hemos creado la revista MICROMANIA que encontrará puntualmente cada mes en su quiosco. En ella tratamos sobre todos los micro-ordenadores del mercado, incluido, por supuesto, el Spectrum.

Avería

Hace un mes que me compré el Plus, y hace unos días que no me sale el mensaje de (c) Sinclair... sino unas rayas de color rojo por toda la pantalla, y el teclado no responde. ¿Qué clase de avería tiene? ¿Puede arreglarse? ¿Cuánto costaría?

Rafael GALVEZ - Baleares

□ Evidentemente, su ordenador sufre una avería. Desde aquí es imposible determinar de qué se trata. Le recomendamos que, dado que aún está en periodo de garantía, lleve el ordenador a reparar cuanto antes.

Mantenimiento de tensión

¿Qué le pasaría al ordenador si por casualidad al conectarle unas pilas lo hiciera al revés? La pregunta se de-

be a que me he hecho un aparato para que cuando se va la luz, el ordenador siga funcionando. Mantiene la tensión durante unos diez minutos. Si a algún lector le interesa hacérselo, es económico, que me avisa y le mando un esquema del circuito.

M. A. FERNANDEZ - S. Sebastián

□ Ante todo, le agradecemos su ofrecimiento en nombre propio y de nuestros lectores. En cuanto a su pregunta, existen muchas posibilidades de que el ordenador sufra un daño irreversible si se conecta la polaridad invertida. Hay un circuito muy utilizado en emisoras de radioaficionado, que consiste en colocar un fusible en serie y un diodo en paralelo, que normalmente quede polarizado en inverso; si por alguna causa, se invirtiera la polaridad, el diodo conduciría haciendo saltar el fusible, y protegiendo el ordenador.

En busca del programa perdido

En el número 22 de vuestra revista, en el Artículo: «Construye tu propio Joystick II» decis que para utilizar el joystick se puede usar el programa que se publica en el número, pero no hay ningún programa con ese nombre. ¿Cuál hay que utilizar?

Jesús CHAMIZO - Madrid

□ Por la existencia del mencionado artículo, fue necesaria su publicación en dos partes. El programa a que hace referencia, se encuentra en la página 24 del número 21.

Réplica de un radioaficionado

Al recibir la revista núme-

ro 42, me he sorprendido muchísimo al leer en la sección Consultorio la respuesta que le dan al amigo Javier Fuentes de Cantabria respecto a que no se pueden transmitir programas por la Banda Ciudadana.

Les puedo informar a ustedes, y por supuesto a Javier, que es perfectamente posible, ya que nosotros lo venimos haciendo hace algún tiempo, tanto en AM como en FM y sin modem. La única condición es sustituir el micrófono por el cable de MIC para enviar el programa, y conectar el cable de EAR en el conector trasero de auricular que tienen la mayoría de emisoras de 27 MHz.

Para más detalles, les diré que mi equipo es una President Grant y hemos estado transmitiendo programas (y recibiendo) con equipos Master y Sommerkamp; si bien es cierto que el QRM puede estropear la transmisión y en ese caso hay que volver a repetirla, en el caso nuestro, al vivir en una población pequeña donde las distancias no son muy grandes (4 km.), la fuerza de la señal es suficiente para anular el QRM (S 9 + 20).

Creo sinceramente que antes de asegurar tan categóricamente algo, hay que haber probado experimentalmente.

Sin otro particular, y una vez que me he desahogado, les saludo atentamente.

A. MARTORELL - Burgos

□ La reducida banda pasante de la modulación en 27 MHz, unido al abundante QRM (Interferencias atmosféricas y de otras emisoras) que sufrimos en Madrid, hizo imposible obtener resultados positivos, en las pruebas que el encargado de esta sección (entusiasta de la Banda Ciudadana), realizó con una Major Multimode como equipo transmisor, y

una Herton como equipo receptor.

Aunque nunca afirmamos nada categóricamente sin haber hecho antes abundantes pruebas, en ningún caso nos ha agradado tanto equivocarnos. Agradecemos al colega ECB 1110008 su aclaración, y animamos a otros lectores a que experimenten y nos cuenten sus resultados.

Permiso concedido

Desearía saber si me dais permiso para utilizar la rutina en C. M. del sintetizador de voz que publicasteis, creo, en los números 20 y 21, para fusionar con un programa de utilidad en Basic que estoy realizando para vuestra revista.

Si la respuesta es afirmativa, ¿podría mandar el programa en Basic con la rutina en una cinta, o es necesario enviarlo con la rutina en líneas DATA?

Marcos Vidal - Cádiz

□ Las rutinas que publicamos en nuestra revista tienen la finalidad de ayudar a nuestros lectores en sus programas, por tanto, están a su disposición siempre que no las usen con fines comerciales.

Si le es posible, preferimos que nos envíe su programa con la rutina DATAs, para facilitar el trabajo a aquellos de nuestros lectores que no la tengan.

Código Máquina

¿Cuál es la instrucción o rutina equivalente en C. M. a la instrucción Basic PRINT PEEK dirección?

¿Cómo puedo crear números aleatorios en Código Máquina?

Juan R. QUEROL - Madrid

□ No es posible establecer una equivalencia directa entre las instrucciones en Basic y en Código Máquina, no obstante, es perfectamente posible leer el contenido de posiciones de memoria desde Código Máquina; de hecho es la instrucción más frecuente. En el capítulo 5 de nuestro curso de C/M se muestra una forma de sacar el contenido de una dirección de memoria a pantalla.

En cuanto a la generación de números aleatorios, puede utilizar el registro "R" del microprocesador, o bien la variable FRAMES del sistema operativo. Esta y otras cuestiones serán tratadas más ampliamente en sucesivos capítulos del mencionado curso.

Capacidad de memoria

1. El Microdrive ¿trabaja ON LINE?

2. ¿Cuántas líneas de pantalla (32 caracteres) caben en la memoria de un Spectrum de 48K, suponiendo que no hay almacenado ningún programa o que éste es muy corto?

3. Con todas las cintas que Vdes. me han mandado me ocurre lo mismo, sólo las puedo cargar por una cara, por la otra me da el temible "R TAPE loading error", ¿porqué puede ser?

Federico BAEZA - Ferrol

□ Hablar de funcionamiento ON LINE en un sistema reducido como el Spectrum, resulta un tanto ambiguo. En este ordenador, lo único que trabaja realmente

resto de los dispositivos tra-ON LINE es la pantalla, el bajan de modo selectivo, de forma que cuando el microprocesador está atendiendo al Microdrive no puede atender a ninguna otra tarea.

La memoria disponible del Spectrum 48K, es de aproximadamente 41K, es decir 41.984 bytes; si dividimos este número por 32 caracteres, salen unas 1.312 líneas; si a su vez dividimos entre 22 líneas por pantalla, serían 59,6 pantallas de texto.

Respecto al problema de las cintas, puede deberse a un desajuste de cabezas, de forma que, aunque las de nuestro equipo estén dentro de tolerancia (a otros lectores no les ocurre ese problema), este pequeño

desajuste, sea incompatible con el de las de su equipo. Es posible que pueda resolver el problema reajustando la cabeza reproductora de su cassette.

Impresoras específicas

¿Las impresoras Seikoha-GP 50S y ZX-Printer necesitan de Interface? De ser así ¿qué modelo necesitan?; otra pregunta más, ¿la ZX Printer copia dibujos?

José M. LLAMAS - Valladolid

□ Tanto la Seikosa-GP 50S, como la ZX-Printer no necesitan interface, se conectan directamente al «slot» de expansión del ordenador.

Ambas pueden reproducir dibujos, mediante el comando COPY.

JOYSTICK[®] II

SU MEJOR DECISION

¡Felicidades! Acaba de encontrar el mando de juego para ordenadores personales y domésticos con mejor relación calidad-precio del mercado.

La acertada decisión de muchas personas que como usted, han comprado JOYSTICK II demuestran que el estudiado diseño y larga duración que ofrece, no tiene comparación con ningún otro mando del mercado.



- DISEÑO ERGONOMICO
- LARGA DURACION
- SEGURIDAD DE MANEJO
- CABLE EXTRALARGO
- VENTOSAS ADHERENTES
- MAXIMA COMPATIBILIDAD

IDEALOGIC[®]
SA

ESPECIALISTAS
EN EDUCACION E INFORMATICA

Dep. Marketing
Valencia, 85 - 08029 BARCELONA
Tel.: 253 86 93 / 89 09 / 74 00 / 90 45

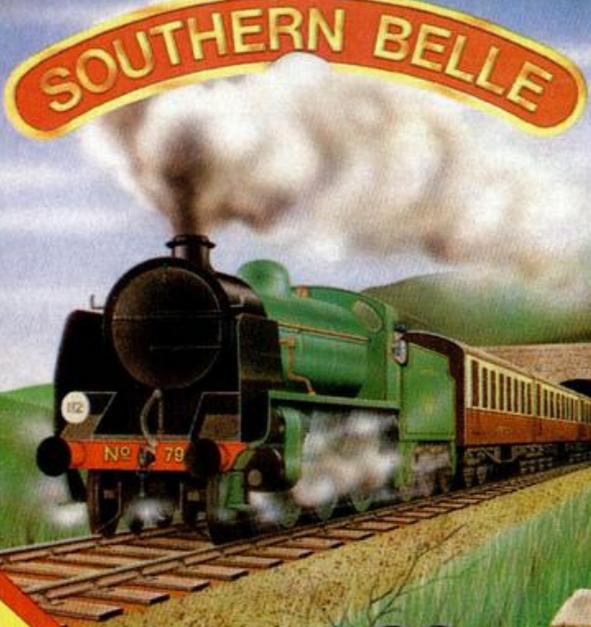
Estoy interesado en recibir más información:

Nombre _____
Apellidos _____
Dirección _____
Población _____

LIVE OUT YOUR DREAMS

ON THE

SOUTHERN BELLE



For all 48K Spectrums

H

HEWSON CONSULTANTS

SOUTHERN BELLE

BIENVENIDOS A BORDO, OCUPEN SUS ASIENTOS Y PREPARENSE PARA UN EMOCIONANTE VIAJE EN "LA BELLA DEL SUR" LA MARAVILLOSA LOCOMOTORA DE LOS AÑOS 20. CON ESTE PERFECTO SIMULADOR, CONTROLARAS TODOS LOS APARATOS DEL TREN, LA PRESION DEL VAPOR, EL CARBON DE LA CALDERA, LAS SEÑALES QUE ENCUENTRES EN LAS VIAS Y HASTA EL SILBATO QUE TENDRAS QUE USAR EN LOS MOMENTOS OPORTUNOS. CONTROLAR UN TREN NO ES COSA FACIL Y PARA AQUELLOS QUE OS GUSTEN LOS SIMULADORES DE VUELO, OS VENDRA BIEN PONER LOS PIES EN TIERRA Y APRENDER A MANEJAR LA LOCOMOTORA QUE MARCO TODA UNA EPOCA. SPECTRUM/AMSTRAD

SPECTRUM 48K

Melbourne House

FIGHTING WARRIOR



FIGHTING WARRIOR

COMO FIGHTING WARRIOR CAMPEON DEL ANTIGUO EGIPTO, DEBES USAR TODOS TUS PODERES Y TECNICAS DE COMBATE EN EL DESAFIO QUE TENDRA COMO PREMIO EL RESCATE DE LA PRINCESA ENCERRADA EN LA GRAN PIRAMIDE. PARA LLEGAR A ELLA HABRAS DE MANTENER DUROS COMBATES CUERPO A CUERPO ARMADO SOLO CON TU ESPADA, QUE DEBERAS MANEJAR DE FORMA EXPERTA CONTRA CRIATURAS MITAD HOMBRE, MITAD DEMONIO QUE SURGIRAN, A TU PASO. SENSACIONES GRAFICOS Y MOVIMIENTOS CREADOS POR LOS MISMOS, QUE HICIERON "EXPLODING FIST" UNIDOS A UNA GRAN CANTIDAD DE SORPRESAS HARAN DE FIGHTING WARRIOR TU JUEGO PREFERIDO. SPECTRUM.

Soft

¡TIE

LO

EXIT

BOUNTY STRIKES



BIG F

SOFT

BOUNTY BOB

SI TE GUSTAN C

"PLATAFORMA" (B

MINR,

NO LO DUDE...

ES TUL

NO TE DECIMOS LAS

FAVORITA Y DILES JU

¡SEGURO QUE

DISTRIBUCION EXCLUSIVA PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE

ware

ENE
OS
TOS!

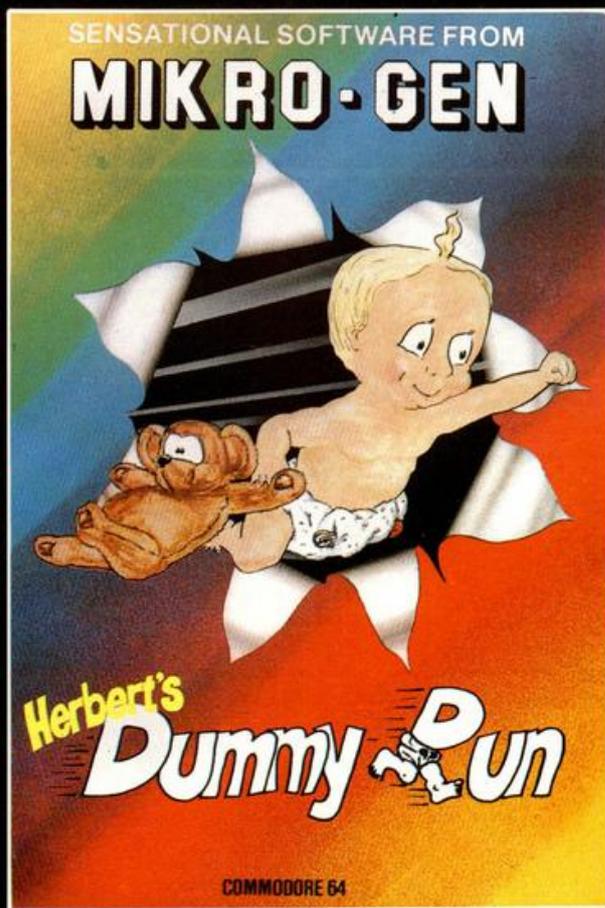


STRIKES BACK

LOS JUEGOS DE
ABU SIMBEL, MANIC
ER, ETC.)
ES... BOUNTY BOB
J JUEGO.
MAS, VE A TU TIENDA
QUE TE LO ENSEÑEN,
QUE TE GUSTA!

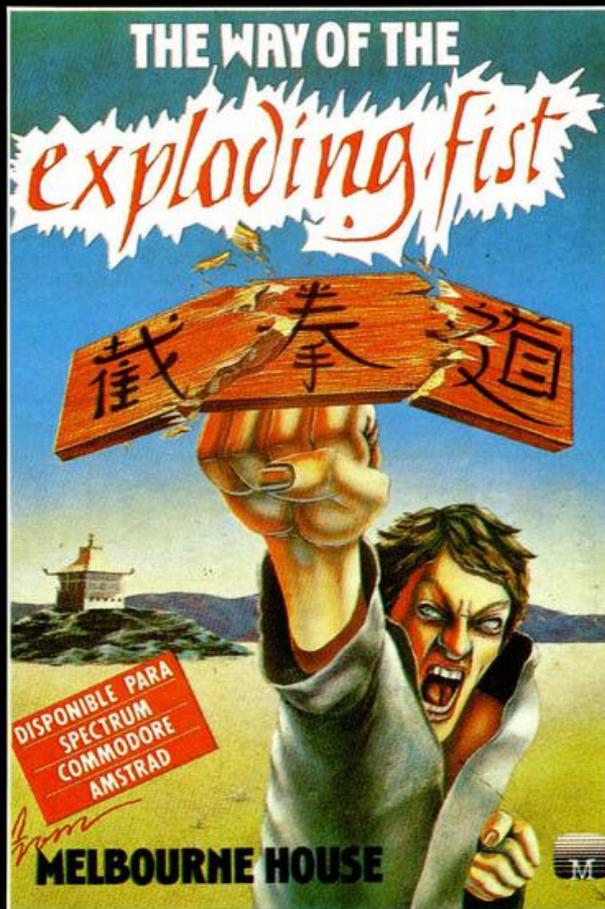
HERBERT'S DUMMY RUN

LA CRITICA HA DICHO:
HERBERT'S ES UNA
MEZCLA ENTRE EL
"PYJAMARAMA" Y EL
"EVERYONE'S A WALLY"
DE LOS QUE HA
ESCOGIDO LO MEJOR
PERO AUMENTANDO LA
CALIDAD DE GRAFICOS Y
MOVIMIENTOS.
RECOMENDADO PARA
TODO TIPO DE USUARIOS,
LOS QUE PREFIERAN LOS
JUEGOS SENCILLOS Y LOS
QUE QUIERAN JUEGOS UN
POCO MAS COMPLICADOS
EN LOS QUE ADEMAS DE
SER HABILIDOSO QUIERAN
ACTUAR CON LOGICA Y
CREAR UNA ESTRATEGIA A
SEGUIR. Y SOBRE TODO
RECOMENDADO PARA LOS
QUE DISFRUTARON CON
PYJAMARAMA Y WALLY
SPECTRUM / COMMODORE
/ AMSTRAD



EXPLODING FIST

EL MEJOR JUEGO DE
KARATE QUE PUEDES
ENCONTRAR. EL
PROGRAMA MAS VENDIDO
ACTUALMENTE EN
INGLATERRA. 18 GOLPES Y
MOVIMIENTOS DISTINTOS
CUIDADOSAMENTE
DISEÑADOS PARA
SIMULAR UN
EMOCIONANTE COMBATE
EN EL QUE TODOS TUS
REFLEJOS Y HABILIDADES
SERAN PUESTAS A
PRUEBA.
SPECTRUM / COMMODORE
/ AMSTRAD



ARE, SANTA ENGRACIA, 17, TEL. 447 34 10. 28010 MADRID

DE OCASION

● CAMBIARIA enciclopedia de Aeromodelismo y Radio Control que consta de 54 fascículos y 3 tapas de encuadernación y además 1 Kit de avión Escuela sin usar, por ampliación interna del Spectrum o bien lo vendo por 7.500 ptas. Tel.: (954)621093 (3,30 a 9). Sevilla.

● VENDO un Spectrum 48 K, con garantía, con todos sus accesorios, con «Reset» incorporado, manual en castellano y con una gran cantidad de información. Precio: 30.000 ptas. Tel.: 3359375 de Barcelona.

● DESEARIA que me enviase las instrucciones del ensamblador GENS-3 en inglés o castellano. Pago gastos de fotocopias. Escribir a Juan José Caballero. Antonio Ulloa, 4. 4.º. Cádiz.

● VENDO ZX Spectrum Plus, comprado hace un mes aprox. Impecable y con garantía de un

año, todo por 30.000 ptas. Escribir a José Serrano Feriole. Font Nova, 32. Sabadell (Barcelona).

● VENDO/CAMBIO por impresora para ordenador un radio-control de 6 canales, 4 servos (con velero, avioneta a motor de 3,5 c/c y lancha rápida, etc.) Tel.: 579673. Asturias.

● VENDO Spectrum 48 K, con botón de Reset y salida de video compuesta. Precio: 27.000 ptas. Interesados escribir a Enrique Novella Casado. Sta. Susana, 4, Madrid.

● VENDO ZX 81 con amplificador a 16 K, inversor de video y pulsador de Reset incorporado, salida de conectores para caja de nueve pulsadores. Regalo la caja de alimentación estabilizada, manual y dossier completo, revistas, libros, etc. Todo por sólo 14.000 ptas. Llamar al Tel.: (94)4451377. Preguntar por Daniel.

● QUISIERA que me mandasen las instrucciones del programa Underwulde. Pagaria gastos de envío y la fotocopia. Colegio Guardias Jóvenes, Bl. 1, 6.º D. Valdelmorso (Madrid).

● HACEMOS pantallas de presentación (Screen normal o instantáneo). Hacemos certificados de rendimiento, programas en Basic y rutinas en C. M. Escribir a Eduardo García López. Avda. Valladolid, 19, 7.º. Palencia.

● DESEARIA contactar con usuarios del ZX Spectrum únicamente de la provincia de Gerona, para formar un club. Escribir a Luis Ribas. Ctra. Sagaro, s/n. Castillo de Aro (Gerona).

● COMPRO ordenador 48 K, no importa en las condiciones en las que esté, o bien lo cambio por video-juego con diez tipos de deportes. Interesados escribir a Miguel Martín Hornillos. Bda. Sta. Ana, 44. Nerva (Huelva).

● DESEARIA intercambiar trucos, ideas, información, etc. para el Spectrum 16/48K. Escribir a José M.ª Chacon Losada, Bda. Buen Pastor, 317. San Fernando (Cádiz). Tel.: 893557.

● VENDO ordenador ZX-81 de 32 K de memoria por 16.500 ptas. Interesados escribir a la siguiente dirección: Manuel Soler Llorca. Urb. Azmirra, 8. Campo de Mirra (Alicante) o bien llamar al Tel.: 801527 (10 a 12 mañanas).

● BUSCO impresora para ZX Spectrum. Interesados contactar con Antonio López Sánchez. Daniel Gil, 51, 3.º. Onteniente (Valencia). Tel. (96)2385348.

● DESEO entrar en contacto con usuarios del Spectrum. Mi dirección es: Altamira López de Silanes. Alfonso VI, 17, 4.º. Miranda de Ebro (Burgos).

● VENDO consola de video-juegos Atari video Computer Sistem 2600 TM, con cables, transformador, mandos de joystick y de paleta, con 5 cartuchos. Todo por 150.000 ptas. Llamar al Tel. 2002013 de Madrid. Preguntar por José Miguel.

● DESEARIA contactar con chicos que tengan un Spectrum 16/48K. Interesados escribir a la siguiente dirección. Miguel Facal, Avda. de Cádiz, 8, 2.º C. Granada.

● CAMBIO juego de tres pantallas, casi nuevo: "Rabbit Hop", valorado en 7.000 ptas. Tienes relojes independientes entre sí, día, mes, cronómetro, alarma e interruptor de sonido. Lo cambio por joystick con interface. Si te interesa llama al Tel. (927)411111 (14 a 18 horas). Preguntar por Victor.

● VENDO ampliaciones de sonido para Spectrum. Potencia de 2 W, y además un reset incorporado. Precio: 3.000 ptas. Envíos contrareembolso. Salvador Beltrán. San José, 10. Córdoba 14009.

● VENDO/CAMBIO, ordenador ZX Spectrum Plus 64 K, completo, en período de garantía con 6 video-juegos de regalo y un interface y su correspondiente joystick Quick Shot II, por sólo 35.000 ptas. Lo cambiaría por un video VHS o Beta o un TV en color de 14". Todo ello en funcionamiento. Daria facilidades de pago a los residentes en Barcelona. Interesados llamar al Tel. (93)2115849 de Barcelona.

● DESEO contactar con "Sam & P.Soft" de Cádiz para intercambio de ideas. Escribir a Luis Yanes Meliús. S. Juan (Marina), blo. 4, bj. Ctro. Puerto de Sta. M.ª. Cádiz o llamar al Tel. 850931. Preferiblemente escribir.

● DESEO tomar contacto con algún club de Alicante. Escribir a: Agustín Martínez Valera. Avda. Constitución, 14, 3.º A. Villena (Alicante).

● VENDO VIC 20, más 4 libros de programación, 9 revistas por 20.000 ptas. o bien lo cambio por Spectrum 48/16K. Interesados escribir a Gonzalo Bermúdez Veiras Lestedo. Santiago de Compostela (Coruña). Tel. 503076.

● VENDO lote incluyendo Spectrum 48K, con garantía Investrónica, cables, adaptador, manuales en inglés y castellano, botón Reset, cinta de demostración, revista del ramo, cintas vírgenes, plantilla, listados, información. Todo por 28.500 ptas. Vendo interface programables Indescomp sin estrenar, con instrucciones y garantía (6 meses). Precio: 38.000 ptas. Interesados llamar al Tel. (982)217979 o bien escribir a Eduardo Vilanova Arias. Yañez Rebolo, 99, 3.º. Lugo.

● HEMOS formado un club de usuarios del ZX Spectrum. Es un club diferente. Para todas las edades. Escribir o llamar a Angel Durán García. Plaza Fonsagrada, 5. Madrid. Tel. 2016602.

● AQUELLAS personas que residen en el S. Pedro, Marbella, y Estepona, que deseen intercambio de Software, que se pongan en contacto conmigo, llamando al Tel. (952)780086 y preguntar por Pedro. También intercambio con toda España, dirigiéndose por carta a la siguiente dirección: Jorge Romero Mena. López de Mena, 20, S. Pedro de Alcántara (Málaga).

● VENDO ZX Spectrum 48K, más interface Joystick Kempston con lápiz óptico. Contactar con Juan José Tel. 2019105 de Madrid. Regalo de libros y revistas. Precio: 25.000 ptas. (negociables).

ATENCION

REPARAMOS TU SPECTRUM
CON o SIN garantía española
SERVICIO TECNICO A DISTRIBUIDORES
COMPONENTES ELECTRONICOS
SERVIMOS A TODA ESPAÑA
Somos especialistas
PRALEN ELECTRONIC

Antonio López, 115 - MADRID
Tel.: (91) 469 17 08

EURO-MICRO
ORDENADORES
Teléfono: 4 (2/seg. ALMANSA) Tlx. 233 82 61

PRECIOS ESPECIALES DE APERTURA
SPECTRUM, COMMODORE, AMSTRAD
OFERTA

Interface Kempston + Quick Shot I	
+ Cinta C-15	3.390
Interface Kempston + Quick Shot II	
+ Cinta C-15	3.990
Impresora GP-50	19.900
Lápir Óptico	3.680

NOVEDADES EN SOFTWARE
Contra reembolso y urgentemente a toda España sin gastos de envío.

microgas

ESPECIALISTAS EN SINCLAIR
AMPLIACIONES DE MEMORIA,
COMPONENTES Y SERVICIO
TECNICO SPECTRUM

DL, Amstrad, MSX, Spectravideo, Spectrum Plus, Impresoras, Monitores, Programas a medida. Programas educativos, gestión y ocio.

C/ Silva, 5 - 4.º. Tel.: 242 24 71
28013 MADRID

ACLARANDO QUE ES GERUNDIO

Se habrán extrañado nuestros queridos lectores al encontrar un prólogo, de improviso, en el curso de Código Máquina de esta semana. Pero todo tiene su explicación y por supuesto, sus motivos, y el nuestro no ha sido otro que el de dar una respuesta a el gran número de cartas recibidas en la redacción planteando diferentes cuestiones: para qué sirve, ventajas sobre el BASIC, alto nivel del Código Máquina ofrecido... Por lo que nos hemos creído en la obligación (y porque más vale tarde que nunca) de inser-

tar un prólogo, con una paginación diferenciada, en el que quede perfectamente aclarada la intención que nos ha llevado a la publicación de este interesante curso que intenta dar una perfecta y clara visión de este difícil lenguaje.

En este capítulo, además, se ofrecen unos conceptos básicos de Código Máquina para todos aquéllos que no hayan conectado bien con el curso y, en definitiva, enlazar a nuestros «seguidores» de BASIC con la complejidad del Código Máquina.

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

YOUR COMPUTER

La Revista de ordenadores de mayor venta en toda Europa

¡SE PUBLICA DESDE AHORA EN ESPAÑA, EN FORMA DE CASSETTE!

Sí, ya está confirmada la sensacional noticia. Muy pronto estará **en los quioscos** de toda España una selección de los mejores juegos y utilidades publicados por la prestigiosa Revista británica «YOUR COMPUTER», editados en cassette de alta calidad y con instrucciones en castellano.

El **prestigio** alcanzado por Your Computer, tanto en Inglaterra como en España y otros países, se debe, de una forma muy especial, a la **gran**

calidad de los programas que publica, la mayor parte de ellos en Código Máquina, y con la utilización de rutinas y técnicas de programación muy depuradas.

Ahora, a un precio inmejorable, podéis tener acceso a estos programas, **evitandoos** la difícil tarea de **teclearlos** en vuestro ordenador.

¡Y **cada mes** estará en la calle una nueva cinta!

Si no encuentras la cassette de «Your Computer» en tu quiosco o tienda de informática, solicítala a nuestras oficinas:

SINTAX, S. A.

«YOUR COMPUTER»

Paseo de la Castellana, 268
28046 Madrid

Envía tus señas completas, teléfono y **marca de ordenador** e incluye **talón bancario**, o remite **Giro Postal** por el importe.

No te cobraremos gastos por el envío.

Si prefieres pagar **contra reembolso**, entonces incluye, junto a tu pedido, dos sellos de 50 ptas. cada uno para gastos de envío.

TAMBIEN DISPONIBLE
PARA

COMMODORE 64

y

AMSTRAD

1 YOUR COMPUTER

EL CORAZON DE LA PRIMERA REVISTA EUROPEA DE ORDENADORES

SPECTRUM 48, PLUS, 128

La mejor selección de programas de juegos y utilidades, publicados en la revista de mayor difusión de Europa en ordenadores. Ahora reproducidos en cassette, en auténtica exclusiva mundial.

695.-
PTAS.



SPECTRUM 128

EL SUMMUM

Spectrum, como líder, marca un nuevo hito en la historia de los ordenadores familiares.

El Spectrum 128.

Gran capacidad de memoria. Teclado y mensajes en castellano, teclado independiente para operaciones numéricas y de tratamiento de textos...

Sinclair e Investrónica han desarrollado una auténtica novedad. En ningún lugar del mundo,

salvo en los Distribuidores Exclusivos de Investrónica, podrás encontrar el nuevo Spectrum 128.

Sé el primero en tener lo último.

SPECTRUM 128. NOVISIMUS



investronica

Tomás Bretón, 62.
Tel. (91) 467 82 10.
Telex 23399 IYCO E.
28045 Madrid

Camp, 80.
Tels. (93) 211 26 58 - 211 27 54.
08022 Barcelona