

## **INSTRUCCIONES PARA LA CARGA Y EJECUCION DE LOS PROGRAMAS**

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

Si tuvieran alguna duda, en cuanto al manejo de los programas se refiere, pueden remitirse al fascículo donde apareció.

Cara A

### \* Progresiones aritméticas (PROG.ARIT.) / Fascículo N.º 9

Al comenzar la ejecución aparecen en pantalla dos cuadros de valores: el de la izquierda para los datos y el de la derecha para las incógnitas. Para la introducción de los datos debemos indicarle al ordenador su valor cuando aparezca el símbolo mnemotécnico que lo caracterice. Si deseamos continuar, porque no disponemos del dato, nos bastará con pulsar ENTER.

El siguiente paso consiste en informar al ordenador de las incógnitas que deseamos conocer. Como es de suponer, pulsaremos “S” o “N” para “decirle” si deseo conocerla y no deseo conocerla.

### \* La bomba (BOMBA) / Fascículo N.º 10

Al ejecutar el programa aparecerá en pantalla una gran bomba, la mecha y unas cuantas rayas. Estas últimas son las que esconden la palabra buscada. Tenga cuidado y adivínela en ¡menos! de ocho intentos, sino...

Nota: al realizar la carga tenga en cuenta que este programa está compuesto por dos listados, lo que se traduce en que después de cargar el primero debe esperar unos segundos con el casete en PLAY y se cargará el segundo listado.

### \* Master Cub (CUB) / Fascículo N.º 11

Cub es nuestra versión particular para RUN del conocido juego Mastermind. Los colores que maneja para la secuencia policromada son siete: negro, azul, rojo, magenta, verde, cian y amarillo; a la hora de jugar, debemos introducir el número que llevan asociados. La respuesta del Spectrum viene dada por dos cuadraditos intermitentes para “muerto” y un cuadrado azul para “herido”.

Si durante la ejecución deseamos ver las anteriores jugadas – la pantalla produce un scroll cuando se llena – podemos pulsar SPACE (barra espaciadora en el Spectrum Plus).

### \* Invasión (INVASION) / Fascículo N.º 12

Disponemos de 50 proyectiles para hacer frente a todo un ejército de OVNI que intentan invadir nuestro territorio. La puntuación obtenida está en relación con la dificultad de acertar en el blanco; así por ejemplo tendrá más valor destruir un OVNI cuanto más arriba de la pantalla se encuentre y también obtendrás más puntos si realizas el blanco con el bunker 1 que con el bunker 3.

¡Se nos olvidaba! Las teclas de disparo son el 1, 2 y 3.

Cara B

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