

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 terminada ésta el programa se ejecutará automáticamente..

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

Cara A

* El cubo mágico (DIV. CUBO) / Fascículo N.º 17

Seguramente, en alguna ocasión hemos tenido en nuestras manos el famoso Cubo de Rubik. La representación en pantalla del cubo se ha hecho en desarrollo, es decir, en forma de cruz. Esto implica que la cara roja representa la parte superior, la azul claro la posterior, la amarilla la anterior, la verde la inferior, la magenta la derecha y la azul oscura la izquierda.

* Index (INDEX) / Fascículo N.º 18

Nuestro programa INDEX nos permite conocer toda la información contenida en una cabecera, así como el índice o directorio de una cinta completa.

Una vez cumplidos los requisitos previos, sólo resta poner en marcha el casete con la cinta a examinar, y por supuesto conectar los cables EAR. Al leer una cabecera nos indicará:

Si se trata de un programa, su nombre, longitud total, longitud del área de variables, y línea de autoejecución (si existiera).

En la lectura de bytes, anunciará su denominación, longitud y dirección de carga, así como la particularidad de si se trata de una imagen de pantalla (SCREEN\$).

Por último, ante la lectura de matrices, nos indicará el tipo de que se trata (numérica o de cadena), su nombre, ocupación en bytes, y nombre que tenía en el área de variables en el momento de la grabación.

* Caracteres gigantes (C.GIG) / Fascículo N.º 19

Una vez ejecutado el programa, comenzará en la pantalla una secuencia de entrada de informaciones, mediante sentencias INPUT. Los datos a teclear son:

1. Altura del carácter.
2. Anchura del carácter.
3. Altura del literal.
4. Literal centrado?
5. Color de tinta.
6. Color del papel.
7. Brillo?
8. Flash?
9. Introduce literal.

* Black Jack (BLACKJACK) / Fascículo N.º 20

Las reglas de nuestro Black Jack se pueden resumir en las siguientes:

1. Se consigue Black Jack cuando con nuestras dos primeras cartas obtenemos veintiún puntos.
2. Si una vez perdidas dos cartas no hemos conseguido Black Jack, seguiremos sumando puntos, intentando acercarnos lo más posible al valor 21.
3. Si el Spectrum iguala nuestra puntuación habremos perdido esa baza, y en consecuencia lo que hubiésemos apostado.