

MICROHOBBY

AMSTRAD

Semanal

AÑO II N.º 43

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES AMSTRAD

160 Ptas.

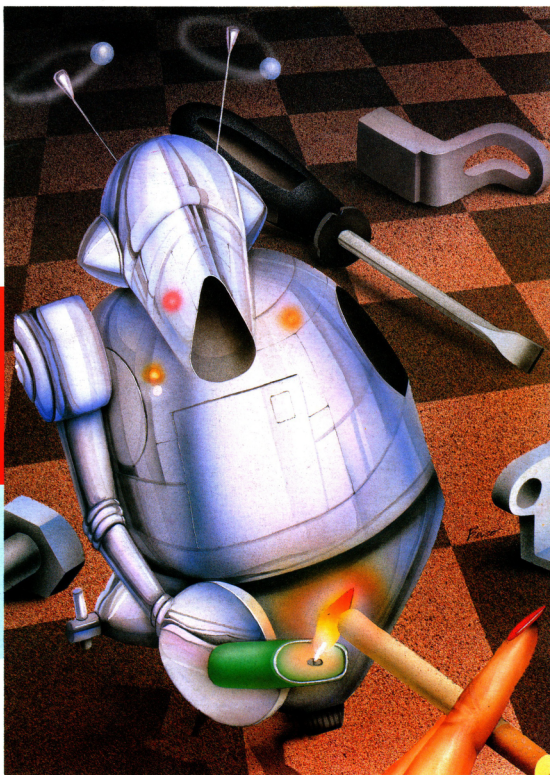
Canarias 165 pts.

**COMO
HACER
MILAGROS
EN
LENGUAJE
MAQUINA**

**¡A SUS
ORDENES!
LOS ROBOTS
ESTAN AQUI**

**CONVERSA CON
TU AMSTRAD EN
LENGUAJE
NATURAL, DE TU A
TU, CON
PARANOIC**

**FERIA AMSTRAD EN
MADRID: DE ARRIBA A
ABAJO**



LO MEJOR PARA AMSTRAD

Spindizzy



EL RETO A TU DESTREZA EN TRES DIMENSIONES

- Con SPINDIZZY te transportaras a un enigmático mundo de fantasía.
- Sus casi 400 pantallas se convierten en fuente inagotable de diversión.
- Los mejores gráficos tridimensionales que un AMSTRAD puede generar en un juego de este tipo.
- Tu mismo puedes alterar el trazado de las pantallas, situándote cada vez ante un nuevo desafío: rampas, ascensores, trampas, etc.

TAMBIEN DISPONIBLE
PARA COMMODORE Y SPECTRUM

*Electric
Dreams*
SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES, O DIRECTAMENTE POR CORREO O TELEFONO A:

PROEIN, S.A.

Velázquez, 10 - 28001 Madrid Tels. (91) 276 22 08/09

AMSTRAD

sumario

Director Editorial

José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo

José M.º Díaz

Redactor Jefe

Juan José Martínez

Diseño gráfico

Fernando Chaumel

Colaboradores

Eduardo Ruiz

Javier Barceló

David Sopuerta

Robert Chatwin

Francisco Portalo

Pedro Sudón

Miguel Sepúlveda

Francisco Martín

Jesús Alonso

Pedro S. Pérez

Amalia Gómez

Alberto Suárez

Secretaría Redacción

Carmen Santamaría

Fotografía

Carlos Candel

Chema Sacristán

Portada

Javier Igual

IlustradoresJ. Igual, J. Pons, F. L. Frontán,
J. Septien, Pejo, J. J. MORA**Edita**

HOBBY PRESS, S.A.

Presidente

María Andriano

Consejero Delegado

José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción

Carlos Peropadre

Marketing

María García

Jefe de Publicidad

Concha Gutiérrez

Publicidad Barcelona

José Galán Cortés

Tel: (93) 303 10 22/33 71 62

Secretaría de Dirección

Marisa Cogorro

Suscripciones

M.º Rosa González

M.º del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad

Ctra. de Irún km. 12, 400

(Fuencarral) 28049 Madrid

Teléfonos: Suscrip.: 734 65 00

Redacción: 734 70 12

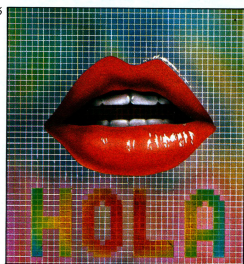
Año II • Número 43 • 24 al 30 de Junio de 1986
160 ptas. (incluido I.V.A.)
Canarias, 155 ptas. + 10 ptas. sobretasa aérea
Ceuta y Melilla, 155 ptas.

5 Primera plana

Nuevos juegos de Dinamic para Amstrad.

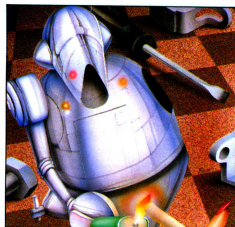
6 Primeros pasos

El asunto de los choques y la detección de objetos tiene bastante más «miga» de lo que a simple vista parece; hasta tal punto es así, que el artículo de la semana pasada de Primeros Pasos no ha bastado para cubrir completamente el tema.



Feria de Amstrad 30

Completa información de la Primera Feria de Amstrad organizada en España.



Robótica 20

Los robots tienen cada vez más importancia en el mundo de la industria, y en el de la informática en general. Sin embargo, hasta ahora no está muy claro el papel que pueden jugar en nuestras casas, y a qué precios podrían hacerlo. Por lo que pueda pasar, nosotros hemos probado a fondo uno de los primeros robots domésticos de España.

Inteligencia artificial 24

Algunos programas de IA pueden hacerse en Basic, además de en LISP. Como prueba, ahí va el programa Paranoic, que mantendrá contigo una conversación de lo más amigable.

Código máquina 34

Después de un largo descanso, retomamos el hilo de la sección de código máquina estudiando las órdenes de entrada/salida del Z80, junto con un par de cortos, pero espectaculares programas, que muestran lo que se puede hacer con ellas.

ProgramAcción 40

Muchas personas hablan de ordenadores hoy, nosotros, por ejemplo, pero muy pocas saben qué y cómo hizo posible la existencia de los mismos; cómo se inventó, la lógica binaria. Nosotros sí lo sabemos, y nos gustaría que vosotros lo supierais también; así que...

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).
M. H. AMSTRAD no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.
Se solicitará control OJD

¡No estamos para juegos!

LO NUESTRO ES HACER BUENAS GESTIONES

FACTURACION. Sólo teclee un código y salen todos los datos del cliente. Numeración correlativa automática. Admite 30 productos distintos por factura. Automáticos, descuentos, cargos, IVA. Proporciona 5 totales por factura. (P.V.P. 15.300 incl. IVA.)

PRESUPUESTOS. Guarda en memoria los presupuestos y extiende las facturas. Conceptos de 200 caracteres cada uno (3 renglones de escritura). (P.V.P. 18.300 incl. IVA.)

CUENTAS, PROVEEDORES, BANCOS, CLIENTES. 3 ficheros separados. Resúmenes totales, unitarios o parciales. El mejor auxiliar de CONTABILIDAD al día. (P.V.P. 8.600 incl. IVA.)

CONTROL DE ALMACEN IVA. Código de 9 dígitos alfanuméricos. 25 dígitos denominación. Una sola pantalla entradas y salidas, con visión de asientos anteriores. Stocks máximo, mínimo y avisa para reaprovisionamiento. Totales entradas y salidas cada pantalla. (P.V.P. 15.300 incl. IVA.)

CLIENTES (con etiquetas). 11 campos distintos para localización. Etiquetas 4 modelos distintos en salida de dos. El más fiel auxiliar ahorrador de tiempo. (P.V.P. 8.600 incl. IVA.)

RECIBOS. Resuelve el problema interminable a asociaciones, comunidades, colegios. Fijos los campos del normalizado y 12 campos libres (4 numéricos con cálculos automáticos). Liquidaciones bancos. (P.V.P. 18.300 incl. IVA.) Con numeración automática (21.200 incl. IVA.)

RESTAURANTES. Tratamiento de minuta y facturas. Resúmenes por grupos. Mesas abiertas permanentemente, correcciones, cambios, etc., hasta emisión final. (P.V.P. 35.000 incl. IVA.)

IVA POR ALMACEN. Rellena liquidaciones Hacienda. Introduce cuentas IVA gastos. (P.V.P. 18.900 incl. IVA.)

URBANIZACIONES. Lectura y tratamiento de contadores consumos (agua, gas, luz, etc.). Extensión recibos y totalizaciones bancos. Emisión etiquetas. (P.V.P. 40.000 incl. IVA.)

LIBROS DEL IVA. Controles de repercutido y soportado orden numérico. Resúmenes estudios comparativos. Rellena liquidación Hacienda. (P.V.P. 16.800 incl. IVA.)

FACTURACION Y ALMACEN. Gestión unida. Ficheros clientes, productos, descuentos y cargos. Todos los resúmenes. (P.V.P. 18.900 incl. IVA.)

COTIZACIONES. El mejor cuadro comparativo de precios. Le dice el mejor precio proveedor. (P.V.P. 26.300 incl. IVA.)

1 AÑO DE GARANTIA



**informática
GROTUR, S.A.**

C/ JAIME EL CONQUISTADOR, 27
28045 MADRID Tno. 474 55 00
474 55 32
Télex: IGSA 48452

CAMELOT WARRIORS, DE DINAMIC, PARA AMSTRAD

Si osas franquear la puerta del misterio, olvida todo lo que conoces porque te internarás en un viaje sin retorno. Mundos pasados y futuros, magia negra, trampas ocultas...

Aprieta la espada con tus puños y nunca, nunca eches la mirada atrás.

Los cuatro mundos

En esta aventura te enfrentas a cuatro mundos distintos:

— El bosque: Escenario natural en el que te esperan numerosos enemigos.

— El lago: Peces asesinos, medusas eléctricas y un ambiente de terror, te provocarán un shock mental y serás convertido mediante un hechizo del druida en un «viscoso baticio».

— Las grutas: Sumergido en un mundo bajo tierra, con dificultad para respirar un aire tan enrarecido, buscarás una salida hacia la superficie.

— El castillo de Camelot: Finalmente entrarás al castillo donde se halla la clave que resuelve todo el misterio.

Estos cuatro mundos están comunicados entre ellos y tienes que buscar las zonas frontera para pasar de uno a otro.

Los cuatro personajes

Aznaht: El druida amo del bosque.
Kindo: Hermano de Neptuno y rey del lago.

Azornic: El poderoso dragón, señor de las grutas.

Arturo: Rey de Camelot.

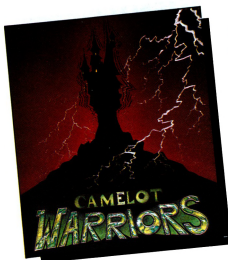
El juego

En el mundo de Camelot han entrado 4 elementos extraños que son característicos del siglo XX.

La voz de otro mundo, El espejo de la sabiduría, El elixir de la vida, El fuego que no quema.

Distinguirlos te será fácil, debes cogerlos y presentarlos a los guardianes de cada mundo, ellos se encargarán de su destrucción.

Vencer a todos los enemigos no es tarea sencilla pero cuentas para ello



con una espada que elimina a algunos animales y un potente salto que evita seas atacado por otros. Por tanto: Espera, calcula y piensa antes de actuar.

El misterio final

Después de tanta lucha y tantos peligros, al llegar al final del Camelot Warriors, se halla el secreto de un misterio mágico que explica todo el juego.



Primera PLANA



ACUERDO OFITES/ORDEMANIA

El martes 2 de junio **OFITES INFORMATICA, S.A.** y **ORDEMANIA SOFT**, firmaron el contrato por el cual **OFITES INFORMATICA, S.A.** se convierte en distribuidor exclusivo para España de todos los productos de **ORDEMANIA SOFT**.

Tras la firma de este contrato se presenta **GESPAC** un nuevo programa que integra los ya conocidos: **CONTABILIDAD, CONTROL DE STOCKS, FACTURACION**, y un nuevo programa de **CONTROL DE PEDIDOS**, de forma totalmente interactiva y cuyo precio será de 29.900 pesetas.

De ahora en adelante los pedidos de estos productos se realizarán a: **OFITES INFORMATICA**
Avda. Isabel II, 16-8.º
20.011 SAN SEBASTIAN
Tel: (943) 45 55 44 - 45 55 33
Tlex: 36698 E

MAS PROGRAMAS PROFESIONALES PARA AMSTRAD PCW 8216 Y PCW 8512

Dentro de la serie de programas —pocos todavía— para la gama PCW de **AMSTRAD**, nos complace anunciar que la casa **SOFTWARE NEW LINE, S.A.**, (Zurbano, 4 —28010 Madrid. Tel. 410 47 63), está sacando al mercado un interesante paquete de programas profesionales para los modelos PCW 8256 y PCW 8512.

Se trata de 9 programas dirigidos a sectores muy concretos del mercado: **CLINI**, para la gestión de clínicas veterinarias; **GESINT**, para la gestión integrada de facturación, clientes y almacén de la pequeña y mediana empresa; **VIDEO**, para gestión completa de video-clubs; **PRESUP** y **CALC** presupuestos y mediciones y cálculo de estructuras para arquitectura e ingeniería; **VIGAS**, para el cálculo de vigas en ingeniería; **ADFIN**, para la administración de fincas de propiedad horizontal; **ANDAES**, para el cálculo de estructuras de andamios; **CINEDIST**, para las casa distribuidoras de películas de cine.

GESINT y **CLINI** ya están disponibles en el mercado.

EL MOVIMIENTO SE DEMUESTRA ANDANDO

Continuamos en movimiento. Si seguimos con la idea de intentar «fabricar» un juego de arcade en el que figuras y objetos se deslicen por la pantalla de una forma continua y armoniosa, es necesario seguir perfeccionando nuestros todavía «torpes» movimientos. Ya llevamos recorrida una buena parte del camino que nos conducirá hacia «el juego ideal», pero todavía nos quedan algunas cosas por descubrir. Así que: ¡Adelante!



Emos encontrado en nuestra agenda particular una nota que nos recuerda algo: en nuestra anterior reunión les dejamos una especie de «tarea», o más bien un reto. Había por medio un programa que debían intentar ver cómo funcionaba. ¿Qué tal les ha ido en esta empresa?

Suponemos que bien, pero a pesar de ello, ¿creen que sobraría una pequeña explicación sobre el mismo? Seguro que no.

Nuestra obra maestra se trataba de una especie de bola que se movía a lo largo y ancho de la pantalla rebotando —o cambiando de trayectoria— cada vez que alcanzaba los límites del rectángulo «de juego». Nunca se salía de los mismos, su movimiento cambiaba de dirección y continuaba sin descanso.

Construcción modular

Intentaremos ir viendo detalladamente cómo construir de una forma «modular» un proceso lógico del que partimos para transformarlo en instrucciones Basic que conviertan nuestra primitiva idea en un Programa que, al ejecutarse, cumpla con todos los requisitos que le hayamos puesto. ¿Le parece bien?

Siguiendo con lo que más de una vez ya hemos comentado en esta sección, vamos a comenzar abordando el problema de una forma amplia y general. Supondremos que todas las acciones concretas y específicas —como el cambio de trayectoria, por ejemplo—, ya están resueltas, aunque de momento aún no sea así.

Y con estas premisas desarrollamos un proceso lógico, que va a ser muy general. Ya iremos concretando más adelante. Bueno, pues manos a la obra.

Parece evidente que lo primero que necesitamos es determinar las condiciones iniciales de nuestro problema. Es lo que llamamos **Inicialización** y consistirá en fijar la posición

desde la que va a partir la bola, o el sentido del movimiento, por ejemplo.

De momento nos basta con saber que debemos determinar una serie de condiciones con las que comenzará a «funcionar» nuestro invento. Ya lo desarrollaremos más adelante pero por ahora damos por solucionada esta fase de «Inicilización».

A continuación delimitaremos el espacio por el que la bola se va a mover. Construiremos el «terreno de juego» rectangular que nuestro móvil utilizará para desplazarse. Y, ¿qué método vamos a emplear para hacerlo?

Como es una figura geométrica muy sencilla, creemos que no habrá ningún problema. Nos situamos en uno de los vértices del rectángulo, por ejemplo el del borde superior izquierdo, y desde allí trazamos una fila de cuadritos que, unidos uno tras otro, nos darán la impresión óptica de ser un trazo horizontal.

Repetiremos este proceso para que en un futuro, esperemos que no sea muy lejano, aparezca la siguiente base del recuadro. Bastará con partir del vértice inferior izquierdo.

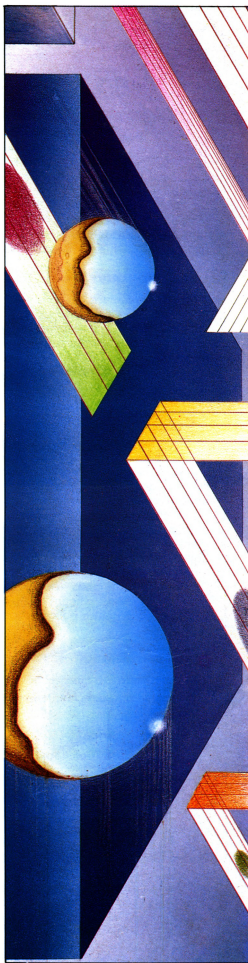
De un modo análogo construiremos los límites verticales, situándonos en un vértice y trazando la línea. Y, como anteriormente comentamos para la inicialización, con esto tenemos suficiente para comenzar. Ya ampliaremos y completaremos la forma de hacerlo.

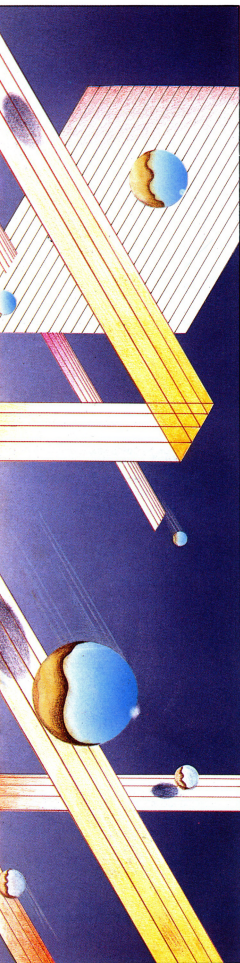
Una vez construidos los bordes que van a limitar el movimiento de nuestra bola, sólo nos queda entrar de lleno en el proceso a seguir para lograr darle el movimiento correcto.

La técnica que vamos a emplear será la que ya conocemos por anteriores artículos con ligeras modificaciones. Colocaremos el objeto que queremos mover en una determinada posición y allí lo visualizamos. Tras un ligero retardo, lo borramos, o mejor imprimimos en esa misma posición un espacio en blanco.

A continuación calculamos las coordenadas del siguiente punto donde vamos a situar el móvil. Lo haremos simplemente sumando a las coordenadas actuales un desplazamiento tanto en horizontal como en vertical.

Y aquí llega la novedad. Después de determinar el valor de las nuevas coordenadas, tendremos que analizar si son válidos o no, es de-





cir, si están dentro o fuera de la zona delimitada para moverse.

En el caso de ser válidas, las damos como buenas y continuamos con el movimiento, y si no lo son obviamente tendremos que cambiar la trayectoria si queremos seguir desplazándonos por la pantalla.

Con esto estaría ya completo todo el proceso. Recuerde que lo hemos hecho de una forma muy general dando por supuesto que acciones más particulares, que después asociaremos al concepto de subrutina, ya están resueltas.

Podemos ver gráficamente el camino que hemos seguido echando un vistazo al organigrama de la figura 1. Seguro que es una buena ayuda a la hora de comprender mejor toda la parrófada anterior. Es lo que después pasaremos a intrucciones Basic para que nuestro **Amstrad** pueda entenderlas dándole el nombre de **Programa Principal**. ¿Recuerdan nuestros comentarios sobre las subrutinas?

Continuemos con nuestro movimiento. El siguiente paso consistirá en desarrollar, o detallar, cada uno de los recuadros del proceso principal que hemos asociado a una de esas acciones concretas que dimos como resueltas. Como la novedad de este proceso reside en la manera de investigar si las coordenadas del siguiente punto de la trayectoria son las válidas o no, ¿qué tal si centramos nuestra atención solamente en esta **subrutina**?

No se asuste por este análisis y posible cambio de trayectoria, es bastante más sencillo de lo que puede parecer a primera vista. ¿Qué es lo que tenemos que comprobar? La constatación a esta pregunta es evidente: que la bola no se salga del rectángulo que hemos delimitado.

Y esto, ¿qué supone? Aunque le parezca muy simple, solamente queremos decir con ello que las coordenadas de la nueva de la nueva posición estén dentro de la zona de movimiento. Ahí está precisamente la condición que debemos analizar.

Si cualquiera de las coordenadas del siguiente punto se «sale» del rectángulo, la primera medida a tomar es no darla por válida, o sea, mantener la de la posición anterior, y después cambiar de sentido el desplazamiento en la dirección —eje «X» o «Y»— donde encontramos la coordenada errónea.

Por ejemplo, imagine que la bola sube y llega al borde superior. La siguiente posición estaría ya fuera de los límites permitidos. Solución: como hemos dicho anteriormente mantenemos la coordenada antigua y hacemos que la bola comience a bajar en el próximo movimiento. ¿Ha quedado así un poco más claro?

Y lo mismo ocurriría con los otros tres bordes, repitiéndose el proceso de una forma análoga. Se atrevería a plantear un organigrama que recogiera gráficamente toda esta forma de hacerlo? En la figura 2 lo tiene ya resuelto por si un casual...

Primeros PASOS

Bueno, ya tenemos definido el camino que vamos a seguir para lograr nuestro objetivo. Sólo queda pasar cada una de las «cajas» o símbolos que forman parte de los organigramas a instrucciones o sentencias Basic, es decir, codificar el Programa.

Esta parte de codificación es la que produce unos resultados más espectaculares. La ejecución de un programa que acabamos de escribir nos da enseguida la satisfacción de comprobar que funciona «fenomenalmente» bien. Pero sin embargo, no es lo más importante.

Tenga por seguro que si ha cometido un error en alguno de los pasos que hemos visto en la etapa anterior, elaborando un proceso lógico que no es del todo correcto, el programa ya codificado no le funcionará correctamente. Además, cuando el programa sea bastante largo, si no ha seguido un «análisis» y «diseño» adecuados a la hora de encontrar la solución, tropezará con muchos problemas para buscar y corregir el error.

Por eso queremos insistirle en que la fase de codificación no es la única ni la más importante de todas por las que tenemos que pasar cuando queremos resolver cualquier problema. Es una más dentro de todo el proceso. Y le recomendamos que medite detenidamente la solución, o camino lógico a seguir, antes de ponerse a codificar. Hágase sus propios organigramas o emplee cualquier otro método para conseguir estos fines, a la larga se verá recompensado evitándose los «berrinches» propios de no encontrar un error «camuflado».

Continuemos. ¿Se ha pensado ya la forma de traducir todo este proceso lógico a lenguaje Basic? Nosotros lo hemos hecho de un modo semejante al que dejamos en el aire en nuestro artículo anterior. En el Programa 1 esta la solución.

Programa uno

¿Cómo funciona? Las líneas 10 a 210 son las que dan forma al proceso o Programa Principal. ¿Se ha fijado en la cantidad de llamadas a subrutinas que hay en ellas? Es lo acordado.

La parte que se dedica a «mover» la bola está en las líneas 120 a 210. Es, simplemente, un bucle **WHILE... WEND** en el que la evaluación de la condición (—1) se está cumpliendo continuamente.

El cálculo de las nuevas coordenadas se realiza en las líneas 180 y 190 sumando a sus valores actuales (los que tiene en un momento determinado) el desplazamiento en la dirección de cada uno de los ejes «X» e «Y».

Cuando dichos desplazamientos, contenidos en las variables «despx» y «despy» sean positivos, los valores de «X» e «Y» aumentarán mientras que si son negativos disminuirán y por tanto el desplazamiento referido a uno de los ejes de coordenadas se realizará en sentido contrario al anterior (o al que tiene cuando es positivo).

Analicemos la rutina de cambio de trayectoria. Es la comprendida entre las líneas 250 y 300. La manera de analizar si las coordenadas son válidas —o están dentro de la zona permitida— es muy simple, mediante instrucciones del tipo:

IF <condición> THEN <acción>

La condición en este caso es comprobar si cada una de las coordenadas ha llegado al límite de la pantalla (1 ó 40 para la coordenada «x», 1 ó 25 «y»).

En tal situación las condiciones a realizar son:

—Mantener como actual el valor de la correspondiente coordenada anterior.

—Cambiar el sentido de desplazamiento.

¿Se ha fijado cómo cambiamos la trayectoria? El sentido de movimiento referido a cada uno de los ejes de coordenadas venía dado por el signo del contenido de cada una de las variables «despx» y «despy». Cuando eran positivos la bola se movía en sentido creciente de los ejes y si eran negativos lo hacía en sentido contrario.

Y si, como decimos, el sentido viene dado por el signo de estas variables, ¿qué mejor que cambiarlas de signo cuando queramos variar la trayectoria al llegar a uno de los bordes?

Es lo que conseguimos precisamente con las instrucciones:

despy = despx * (-1)

y

despx = despy * (-1)

contenidas en las líneas 260 a 290. Así resulta fácil hacerlo, ¿verdad?

Observe también la rutina de inicialización (líneas 420 a 450). Con ella fijamos la posición de comienzo del movimiento, con la línea 430, así como el sentido de desplazamiento. El dar a las variables «despx» y «despy» un valor igual a 1 implica que el desplazamiento respecto a cada uno de los ejes será en sentido creciente (positivo). ¿Comprendido?

Una pregunta. ¿Es necesario poner la instrucción END detrás del programa principal para evitar que su ejecución pase, sin tener que hacerlo, a la subrutina que está colocada justamente detrás? O, por el contrario, nunca acabará de ejecutarse. Piénselo.

Las demás subrutinas ya las conocemos. Las hemos empleado alguna que otra vez y no creemos oportuno volver a contrar la misma historia.

Una vez que hemos visto cómo podemos mover un objeto por la pantalla evitando que se salga de ella, complicaremos un poco más la cosa. Hasta ahora los desplazamientos se han realizado mecánicamente. Nosotros no hemos intervenido para nada en la manera de

hacerlos ni podemos influir en las trayectorias desde fuera del programa.

Hay muchos programas, sobre todo en el mundo de los juegos por ordenador, en los que es muy conveniente que al pulsar una tecla en concreto se ejecute una instrucción o una subrutina, por ejemplo.

Hasta ahora la única instrucción disponible para meter datos al ordenador desde el teclado es INPUT. Intentemos utilizar esta sentencia para conseguir dar sensación de movimiento a un objeto (por ejemplo a nuestro viejo conocido Don Sonrisitas).

Para ello teclee y ejecute el Programa 2 y observe atentamente los resultados.

Programa dos

Nos aparecerá en un punto de la pantalla que fijamos en las líneas 30 y 40. Si queremos desplazarlo hacia la derecha hemos decidido que pulsando la tecla «» lo conseguiremos ya que en la línea 110 preguntamos el valor de la coordenada «x» y con el GOTO de la línea 120 volvemos a repetir el proceso.

Pero al ejecutarlo nos encontramos con un grave problema: la instrucción INPUT detiene la ejecución del programa hasta que pulsamos la tecla ENTER, después de escribir el dato.

¿Se imagina un juego de «marcanitos» en el que todo esté parado hasta que pulsemos ENTER? Seguro que resultaría muy aburrido.

Pero nuestro **Amstrad** tiene de todo, y por tanto también posee una instrucción que nos hará más soportable, y sobre todo más rápido, nuestro anterior juego.

INKEY\$ es una función que examina cíclicamente el teclado y detecta si se ha pulsado o no una tecla. Además genera un valor alfanumérico, o cadena, que consiste precisamente en el carácter correspondiente a la tecla que se ha pulsado.

En el caso de no haber presionado ninguna, el ordenador genera la cadena vacía (no contiene ningún carácter).

Pero como un «ejemplo» vale más que mil palabras, vamos a ello. Escriba el Programa 3 y ejecútelo.

Programa tres

¿Alguna complicación? El bucle WHILE... WEND de las líneas 30 a 50 está dando vueltas, examinando si se ha pulsado alguna tecla.

En el momento que así haya sucedido, la línea 40 hace que el valor del carácter teclado, que nos devuelve la función INKEY\$, sea asignado a la variable «teclas\$» y salgamos del bucle (o dejamos de repetirlo) ya que «teclas\$» es ahora distinto de la cadena vacía.

Después, la línea 60 nos visualiza un mensaje donde se nos descubre o visualiza, el carácter correspondiente a la tecla que hemos pulsado. Repetimos que este valor alfanumérico

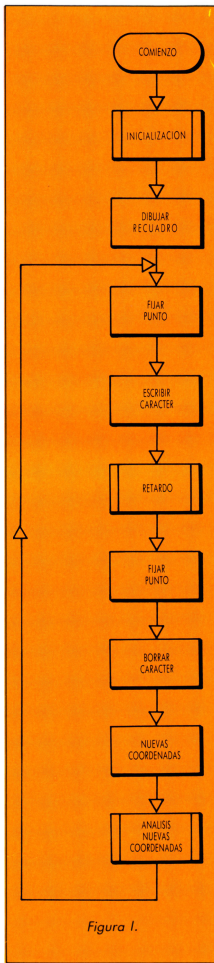


Figura 1.

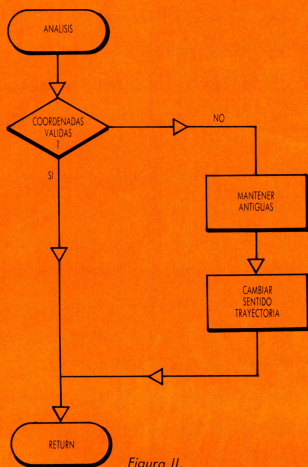


Figura II.

rico es el que nos devuelve la función **INKEY\$** al presionar una tecla.

Pero, ¿cómo utilizar esto en nuestro caso? Piense que estamos decididos a mover a Don Sonrisitas de la manera más perfecta posible.

Creemos que la mejor forma de explicarlo es con una aplicación práctica. ¡Manos al teclado! Pose el listado del Programa 4 a la memoria de su ordenador y veremos qué pasa.

Programa cuatro

Si lo ejecuta verá que esto ya es otra cosa. Pulsando la tecla «d» como antes, conseguiremos que nuestro personaje se desplace por la pantalla sin necesidad de teclear **ENTER** cada vez que queramos moverle.

La diferencia con respecto al Programa 2 está en la línea 100. Ahora el valor que asignamos a la variable «teclas» es el que nos devuelve la función **INKEY\$**. Y esto es inmediato. El programa no se queda detenido hasta que introduzcamos el dato como ocurría con **INPUT**.

Después sólo aumentará la coordenada «x» cuando el valor alfanumérico de la función **INKEY\$** sea «d» y solamente ése. Si quiere compruébelo tecleando «D». Nuestro amigo no se moverá.

Y por hoy terminamos. Le dejamos intentando mejorar este último movimiento. En nuestra próxima cita intentaremos hacer lo propio mezclando condiciones, instrucciones, etc., etc., etc...

¡Adiós!

```

10 REM PROGRAMA I
20 GOSUB 420:REM INICIALIZACION
30 CLS
40 LOCATE 1,1
50 GOSUB 310:REM BORDE HORIZONTAL
60 LOCATE 1,25
70 GOSUB 310:REM BORDE HORIZONTAL
80 xcoor=1
90 GOSUB 340:REM BORDE VERTICAL
100 xcoor=40
110 GOSUB 340:REM BORDE VERTICAL
120 WHILE -1
130 LOCATE x,y
140 PRINT CHR$(202)
150 GOSUB 220:REM RETARDO
160 LOCATE x,y
170 PRINT " "
180 x=x+despx
190 y=y+despy
200 GOSUB 250:REM CAMBIO
210 WEND
220 REM RETARDO
230 FOR i=0 TO 50:NEXT i
240 RETURN
250 REM CAMBIO TRAYECTORIA
260 IF x=1 THEN x=2:despx=despx*(-1)
270 IF x=40 THEN x=39:despx=despx*(-1)
280 IF y=1 THEN y=2:despy=despy*(-1)
290 IF y=25 THEN y=24:despy=despy*(-1)
300 RETURN
  
```

```

310 REM BORDE HORIZONTAL
320 FOR i=1 TO 40
330 PRINT CHR$(143);
340 NEXT i
350 RETURN
360 REM BORDE VERTICAL
370 FOR i=2 TO 24
380 LOCATE xcoor,i
390 PRINT CHR$(143)
400 NEXT i
410 RETURN
420 REM INICIALIZACION
430 x=20:y=12
440 despx=1:despy=1
450 RETURN
  
```

```

10 REM PROGRAMA II
20 CLS
30 x=1
40 y=10
50 LOCATE x,y
60 PRINT CHR$(224)
70 FOR i=1 TO 500:NEXT i
80 LOCATE x,y
90 PRINT " "
100 INPUT "",tecla$
110 IF tecla$="d" THEN x=x+1
120 GOTO 50
  
```

```

10 REM PROGRAMA III
20 CLS
30 WHILE tecla$=""
40 tecla$=INKEY$
50 WEND
60 PRINT "LA TECLA PULSADA ES ";tecla$
  
```

```

10 REM PROGRAMA IV
20 CLS
30 x=1
40 y=10
50 LOCATE x,y
60 PRINT CHR$(224)
70 FOR i=1 TO 500:NEXT i
80 LOCATE x,y
90 PRINT " "
100 tecla$=INKEY$
110 IF tecla$="d" THEN x=x+1
120 GOTO 50
  
```

TU PROGRAMA DE RADIO

claro!



ALBANO2

- Entrevistas a fondo
- Exitos en Soft
- Noticias en Hard
- Concursos

Programámatelo: Sábados tarde de 5 a 7 horas.
En directo y con tu participación.

LA COPE A TOPE.

— RADIO POPULAR 54 EMISORAS O.M. —

En Barcelona Radio Miramar



En tu kiosco te espera algo muy inteligente

El AMSTRAD Especial número 2 incluye una cinta de cassette adherida a la portada con un lenguaje Lisp completo que

te permitirá comprender y dominar las técnicas más complejas de inteligencia artificial. Por si fuera poco, en nuestra

cinta se incluyen también dos concursos: uno, de diseño gráfico de pantallas, para artistas, te permitirá ganar hasta 170.000 pesetas en premios. En el segundo regalamos un ordenador Amstrad CPC6128. El número 2 de AMSTRAD Especial trata un amplio espectro de interesantes temas, como un comparativo de impresoras, que le ayudará a elegir la más adecuada a sus necesidades, como multitud de programas y rutinas de utilidad en lenguaje máquina como un paquete de soft integrado, con tres programas en uno y un largo etcétera que sería demasiado prolijo detallar.



MICROHOBBY
AMSTRAD
Especial Año I N.º 2

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES AMSTRAD

475 ptas.

SOFTWARE INTEGRADO
3 PROGRAMAS EN UNO

TABLETA GRAFICA
GRAFFAP II:
EL ARTE POR ORDENADOR
A TU ALCANCE

TE OFRECEMOS UN
LENGUAJE DE
PROGRAMACION LISP
COMPLETO EN CINTA
DE CASSETTE

NUESTRO PROGRAMA CREADOR
DE CRUCIGRAMAS DESAFIA A TU INGENIO

IMPRESORAS:
COMO HACER LA
MEJOR ELECCION

ATENCION A NUESTRO
FABULOSO CONCURSO:
PUEDES GANAR UN
CPC-6128 CON
SOLO CARGAR LA CINTA

Re llena este cupón y envíalo a **HOBBY PRESS, S. A.** Ap. de Correos 232. Alcobendas, Madrid.

Nombre _____ Apellidos _____

Domicilio _____ C. Postal _____

Localidad _____ Provincia _____ Fecha de nacimiento _____

Teléfono _____ Profesión _____

¿Eres suscriptor de **MICROHOBBY AMSTRAD**? Si ☐ No ☐

Deseo recibir el Especial de **MICROHOBBY AMSTRAD** n.º 2 al precio de 475 ptas. (IVA incluido)

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario adjunto a nombre de **HOBBY PRESS, S. A.**

☐ Mediante Tarjeta VISA, N.º _____ Fecha de caducidad _____

☐ Contra reembolso (supone 75 ptas. de gastos de envío).

Fecha y firma: _____

A.D.I.

SABOTEUR

Una sombra se desliza sigilosamente por los corredores de una sofisticada central de seguridad, donde guardias armados y perros policía le separan de su camino hacia la sala de ordenadores



El departamento central de seguridad del país, ha llegado una información de inestimable valor, transmitida por cierto país amigo con unos medios de espionaje e información de los que es difícil escapar.

En ella se detallan todos los datos de los líderes del movimiento revolucionario, que pretende derrocar al Gobierno.

El disco que contiene tan vital información, se encuentra en la sala de ordenadores de la central, y el proceso de datos y localización a lo largo del país de los insurgentes es cosa de horas.

La única salvación de los rebeldes, es evitar que este disco sea procesado y la información transmitida a las jefaturas locales distribuidas a lo largo del país, en cuyo caso la causa estaría perdida.

En una operación de máxima ur-



gencia, es enviado a la central de seguridad un mercenario, con la misión de apoderarse del disco y destruir la sala de ordenadores de la misma.

La central se encuentra situada en los subterráneos de un almacén portuario en la zona norte de la ciudad.

Una lancha hinchable es el medio utilizado por el saboteador para llegar hasta el muelle del almacén, que sirve de tapadera al complejo informático que vela por la seguridad del país.

Los sistemas de vigilancia están constituidos por guardias armados y perros, además de las cámaras láser del circuito interno de seguridad.

Con todo este sistema, la misión del mercenario se hace todavía más difícil, al tener que realizarla sin armas. Si por cualquier razón se activa la alarma general, no habría nada que hacer.

El saboteador debe eliminar a los vigilantes que encuentra a su paso si-



lenciosamente, utilizando conocimientos de artes marciales, y los objetos y armas que consiga de sus víctimas.

En el complejo sistema de corredores y salas del almacén, ha de encontrar el pasaje que conduce a la sala del ordenador principal, donde una vez robado el disco y activada la



bomba, debe escapar hacia los niveles superiores del edificio.

La bomba ha sido programada para explotar a los 60 minutos de su colocación, tiempo en que el saboteador debe llegar a la azotea del edificio y escapar en el helicóptero que se encuentra en ella.

Por fin encontramos un programa basado en una idea original, aunque se trata de una típica aventura de búsqueda, la ambientación de la misma y el tratamiento de los personajes y armas que intervienen en la aventura, son totalmente innovadores.



En la lucha contra guardias armados, podemos utilizar ciertos objetos recogidos en el suelo de los corredores; ladrillos, cartuchos de dinamita y cuchillos, pueden ser arrojados por el mercenario contra los vigilantes que nos acosan.

Los gráficos y el movimiento de los personajes, son de una calidad innegable, las figuras humanas son de una considerable altura; alcanzando los siete centímetros, detalle que hace mucho más meritorio el extraordinario efecto de animación conseguido.

El saboteador, está dotado de un amplio repertorio de movimientos, pudiendo; saltar, trepar, correr, arrojar ladrillos, pararse, dar patadas, puñetazos, agacharse y accionar mandos en las consolas.

Teniendo además el acierto de que todas las acciones se ejecutan con gran velocidad, contribuyendo a crear el ambiente de celeridad con que debemos ejecutar la misión, el tiempo es factor determinante y nuestro hombre no puede perder un segundo.

Los guardias también emplean golpes de kárate, además de disparar con armas de fuego, los perros nos atacan corriendo raudos hacia nosotros al advertir nuestra presencia.

De igual forma el decorado de las distintas salas e instalaciones, es realmente bueno, los distintos niveles del edificio contienen zonas bien diferenciadas. Desde los subterráneos hasta la azotea donde hemos de coger el helicóptero, cada nueva pantalla constituye una grata sorpresa.

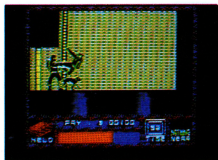
Tan pronto pasamos de cuevas subterráneas, a modernas salas in-

Mister JOYSTICK



pantallas tratadas con tal realismo, que nos hacen sentirnos como en la última aventura de James Bond.

Un gran programa, con unos gráficos y movimiento de altísima calidad, en el que la acción se desarrolla a ritmo trepidante en una lucha sin tregua contra reloj.



Desde el momento en que el saboteador abandona la zodiac, trepando por uno de los postes del embarcadero, vamos de sorpresa en sorpresa; estrechos corredores, pasadizos subterráneos, escaleras, bodegas repletas de cajas y barriles, nos esperan conformando un decorado de 100 pantallas.



Entre ellas debemos encontrar el recorrido que nos llevará a la central informática, que se encuentra en las profundidades del edificio, comunicándose con el resto de las instalaciones por un transporte subterráneo.

En nuestro camino por las distintas pantallas, hemos de eliminar a los guardias de seguridad, empleando las técnicas de lucha que domina el saboteador.

El uso de patadas volantes y contundentes golpes de puño, son suficientes para deshacerlos de los guardias de seguridad.



formatizadas; de pasarelas metálicas, a puertas blindadas; de bodegas de almacenamiento, a cámaras acorazadas.

Ayudando a subrayar el dinamismo que preside la aventura, y sorprendiendo nuestra vista con unas



AMSTRAD CPC - 464

AMSTRAD



ORDENADOR

SERIE CPC

- **TECLADO** • Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
- **PANTALLA** • Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

- Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos • **SONIDO**
- 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo • **BASIC**
- Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones

AMSTRAD CPC 464

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

CASSETTE • Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic • **CONECTORES**

- Bus PCB multiuso, Unidad de Disco exterior, paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

• **SUMINISTRO** • Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODOS POR 59.900 Pts. (monitor verde)
90.900 Pts. (monitor color)

AMSTRAD CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48K ROM ampliables

UNIDAD DE DISCO • Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara • **SISTEMAS OPERATIVOS**

- AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)
- **CONECTORES** • Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior,

2ª Unidad de Disco, salida estéreo, joysticks, lápiz óptico, etc.

• **SUMINISTRO** • Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO - Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODOS POR 84.900 Pts. (monitor verde)
119.900 Pts. (monitor color)

PCW - 8256

AMSTRAD CPC - 6128



ES AMSTRAD

AMSTRAD PCW 8256

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

• Microprocesador Z80A - 256K RAM de las que 112K se utilizan como disco RAM

• **TECLADO** • Teclado profesional en castellano (n. acento...) de 82 teclas

• **PANTALLA** • Monitor verde de alta resolución - 80 columnas x 32 líneas de texto • **UNIDAD DE DISCO** • Disco de 3" y 173K por cara - Opcionalmente, 2ª Unidad de Disco de 1 Mbyte integrable

• **SISTEMA OPERATIVO** • CP/M Plus de Digital Research • **IMPRESORA** • Alta calidad (NLQ) a 20 c.p.s. - Calidad estándar a 90 c.p.s. - Papel continuo u hojas sueltas - Alineación automática del papel - Caracteres normales, comprimidos, expandidos, control del paso de letra (normal, cursiva, negrita, subíndices, superíndices, subrayado, etc).

• **OPCIONES** • Kit de Ampliación a 512K RAM y 2ª Unidad de Disco - Interface Sene RS 232C y paralelo

Centronics • **SUMINISTRO** • Ordenador completo con teclado, pantalla, Unidad de Disco e Impresora - Discos con el procesador de Texto LocoScript, CP/M Plus, Mallard, BASIC, DR. LOGO y diversas utilidades - Manuales en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR 129.900 Pts.



Los más prestigiosos paquetes de Software Profesional, en formato AMSTRAD... a "precios AMSTRAD"

¡Increible!!

Existe también la versión **PCW 8512** con **512K RAM** y la 2ª Unidad de Disco de 1 Mbyte incorporada **PVP. 169.900 Pts.**

* El **PCW 8256** puede utilizarse como terminal y en comunicaciones.

El I.V.A. no está incluido en los precios.

NOTA: Es muy importante verificar la garantía del aparato ya que solo **AMSTRAD ESPAÑA** puede garantizarle la ordenada reparación y sobre todo materiales de repuesto oficiales (Monitor, ordenador, cassette o unidades de discos).

AMSTRAD

ESPAÑA

Esta semana abordamos un programa basado en un antiguo pasatiempo: resolver el cuadrado mágico. En pantalla aparece un cuadrado de tres filas por tres columnas, conteniendo los números del 1 al 9. Tienes que ir cambiando números hasta que las filas, las columnas y las diagonales sumen lo mismo. Sólo existe una combinación correcta. ¡¡SUERTE!!

E

siguiente:

10-50 REMs que indican su título.

60 REM que nos informa de la creación de los números.

70 Bucle FOR... NEXT con el que se genera una lista de elementos—la matriz A (). Asignamos un valor distinto para cada uno de ellos.

80-150 Se calculan las distintas sumas de los elementos del cuadrado: columnas (A,B,C), filas (E,F,G) y diagonales (D,H).

160 Limpia la pantalla.

170 REM que nos informa de la colocación de los números.

180 Escribe en pantalla—posición 5,6—las sumas de las diagonales y de las 3 columnas en color rojo (PEN 3).

190 Se visualizan los números de la primera fila en amarillo (PEN 1).

200 Aparece la suma de la primera fila en rojo.

210-220 Se repite el proceso anterior con los de la segunda.

230-240 Y por último los de la tercera.

250 Llamada a la rutina que nos encuadra los números.

260 Si el resultado de todas las sumas es igual a 15 se escribe un mensaje en la ventana creada con posterioridad. La primera vez que el programa pasa por esta instrucción es evidente que la condición no se cumple. Por tanto este mensaje nunca aparecerá escrito antes de que hayamos definido la ventana.

270 REM de entrada y análisis de datos.

280 CON WINDOW se crea una ventana en la posición y dimensiones especificadas.

290 Se pregunta el primer número que queramos cambiar y se le asigna la variable «NUM1».

300 Se analiza si ese número es válido—mayor que 0 y menor que 9—. En caso contrario la ejecución del programa vuelve a la línea 290.

310 Se pide el segundo número y se le asigna «NUM2».

320 Si ese número es menor que 0 y mayor que 9 la ejecución vuelve a la línea 310.

330 Se borra la ventana.

340 Ciclo FOR... NEXT cuya variable de control es «L».

350 Nos dice que cuando un elemento de la lista «A(L)» sea distinto del primer número introducido acabe el ciclo.

360 Nuevo bucle con «M» como variable.

370 Si un elemento de «A(M)» es distinto de «NUM2» finaliza el bucle.

380 Asigna al elemento de «A(M)» que cumple lo anterior el valor de «NUM1». Igualmente el valor de «NUM2» al elemento de «A(L)».

390 La ejecución del programa vuelve a la línea 80.

400 REM de comienzo de la subrutina de encuadre mencionada anteriormente.

410 Bucle que comenzando en el punto de coordenadas gráficas 142,320, nos va trazando las distintas líneas verticales con una separación de 80 pixels.

420 FOR... NEXT semejante al anterior empleado para dibujar las horizontales. El punto de partida es en este caso el 62,270 existiendo un espacio entre ellas de —46 pixels.

430 RETURN que devuelve el control al punto desde donde ha sido llamada esta rutina—programa principal.



Para que tus dedos no realicen el trabajo duro, M.H. AIMS READ lo hace por ti. Todos los datos que incluyen este programa se encuentran en la disposición en un cassette manual, solicitado.

SABOTEUR

Como experimentado mercenario cuidadosamente entrenado en las artes marciales, debes cumplir la misión que te ha sido encomendada: robar el disco que con la información de los rebeldes tiene el Gran Dictador.

DURELL SABOTEUR!



ROCK'N LUCHA



Melbourne
House



ROCK'N LUCHA

El primer juego de lucha libre hecho para ordenador. Más de 25 movimientos diferentes te permitirán hacer todo tipo de llaves: desde la sujeción de espaldas hasta la voltereta de hombros, pasando por los mismos programadores del legendario "Exploding Fist".

THE WAY OF THE TIGER

Entra en el mudo de los samurais. Mantén la calma mientras el movimiento y las rutinas de combate te transportan a niveles que nunca pensaste posibles. Experimenta los sorprendentes efectos del "Triple Scroll" mientras intentas mejorar tus técnicas de lucha cuerpo a cuerpo, con espada samurai o con mil posibilidades más.

THE WAY OF THE TIGER



Para que juegues ERBE

PING-PONG

La gran sorpresa. Gráficos increíbles, movimiento super-rápido, podrás efectuar las mismas jugadas que si tuvieras la paleta en tu mano.

Botes, rebotes, efectos, dejadas, saques, cortadas, mates... todo es posible con esta maravilla llamada "Ping-Pong"



AMSTRAD
(Schneider)
464
664
6128

KNIGHT GAMES

Un desafío medieval en tu ordenador. Transporta a la Edad Media y conviértete en caballero de la Mesa Redonda demostrando tus habilidades en el torneo. Lucha a espada, ballesta, lanza, mazas, arco, hachas y con todas las armas propias de aquella fantástica época.

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

El juego de los juegos. El que fuera número 1 indiscutible en Spectrum y Commodore, ahora disponible para Amstrad. Más de 10 juegos diferentes se encierran en "Frankie goes to Hollywood", el programa más original que hayas visto.

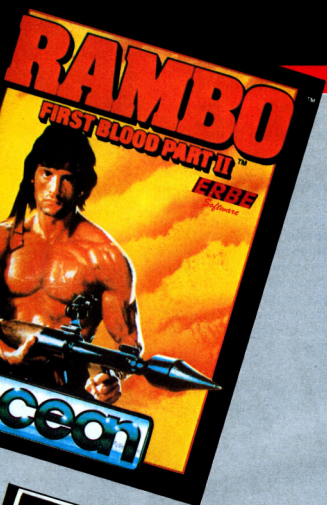
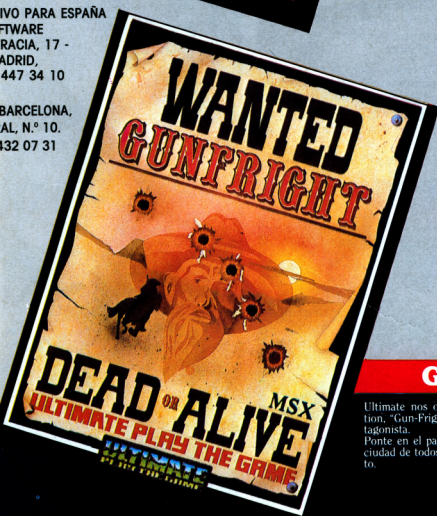


DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
ERBE SOFTWARE
C/ STA. ENGRACIA
28010 MADRID
TFNO. (91) 411 11 11

DELEGACION
AVDA. MISTRI
TFNO. (93) 411 11 11

IVO PARA ESPAÑA
FTWARE
RACIA, 17 -
ADRID,
447 34 10

BARCELONA,
AL. N.º 10.
432 07 31



RAMBO

Toda la emoción del film, en tu ordenador. Siéntete como John Rambo en la jungla vietnamita e intenta salvar a tus compañeros prisioneros en el campo de concentración.



TURBO ESPRIT

Tu misión: vigilar y cuidar el cumplimiento de la ley que se ve amenazada por una terrible banda de delincuentes que han hecho del tráfico de narcóticos su negocio más rentable.

Tus medios: un Lotus Turbo Sprit dotado de uno de los máximos adelantos técnicos y con el que deberás patrullar por calles y avenidas.

GUN-FRIGHT

Ultimate nos ofrece para Amstrad, usando su técnica Filmation, "Gun-Fright", el juego en el que el lejano oeste es el protagonista.

Ponte en el papel de Quikdraw, el sheriff que piensa librar la ciudad de todos los pistoleros a lomos de su buen caballo Panto.

UN ROBOT PARA AMSTRAD

Cuando oímos hablar de robots, siempre sucede lo mismo, la imagen de un R2-D2, inteligente, gracioso y algo sarcástico, se nos viene a la mente. Sin embargo, sin darnos cuenta, la robótica está inundando poco a poco nuestra vida cotidiana. La era de la robótica ha comenzado, o mejor dicho comenzó hace ya algunos años, por el momento para poder observarlos hay que dirigirse a una cadena de montaje. El robot inteligente, R2-D2, por ejemplo, ha dejado de ser un problema de ingeniería y su presencia entre nosotros, cada vez más inminente, ya sólo depende de la computación y de las técnicas de la IA.

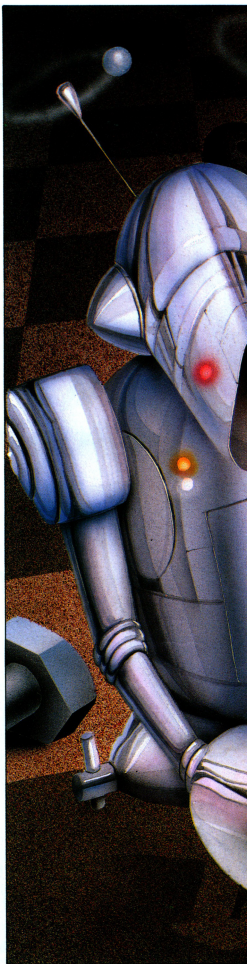
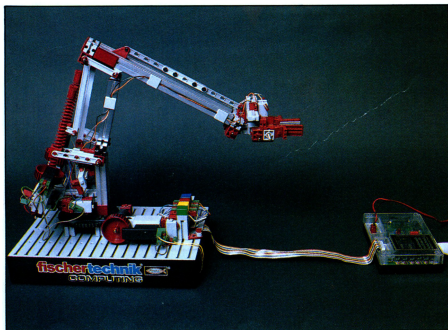


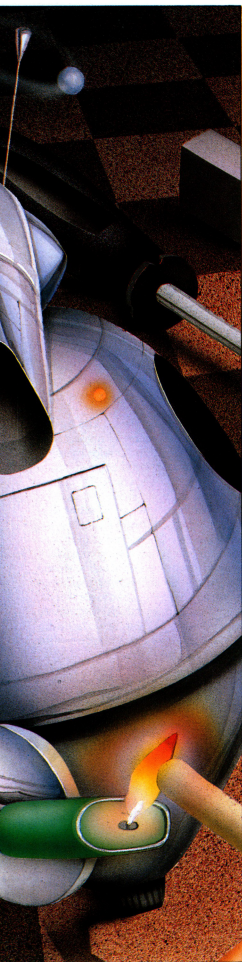
Al principio, cuando los ordenadores ocupaban plantas enteras de edificios, hablar de ordenadores personales era algo más que un sueño, después no sólo llegaron los personales, sino que aparecieron también los domésticos, un nuevo concepto de informática, y que si no fuese por su destino cada vez estaría más confuso. Queramos o no, los robots hace ya décadas que se pusieron en marcha, y al final el

robot doméstico en simbiosis con el Home computer, acabará entre nosotros, sin embargo, mientras ese momento llega, por qué no experimentar con nuestro **Amstrad**, y así de paso, cómo no, divertirnos.

El kit de Fischertechnics, al que hoy dedicamos nuestra atención está compuesto específicamente de tres partes básicas:

- Interface: que pone nuestra construcción en comunicación y a las órdenes de nuestro **Amstrad**.
- Un conjunto de piezas que conformarán la estructura de nuestro diseño.
- La parte eléctrica, compuesta





básicamente por luces y motores de dos tamaños.

Las piezas suministradas con el **kit**, poseen un acabado perfecto, con cierto aire industrial y futurista. Están realizadas a base de aluminio, extruido y plástico. Las viguetas, verdadera estructura del montaje, pueden comprarse sueltas en tiras de tres metros, pudiendo cortarlas mediante una simple sierra a voluntad y conforme a las necesidades de nuestro montaje. Las piezas de plástico que servirán para engarzar las viguetas entre sí, también pueden comprarse sueltas.

Este acabado y solidez, le ha supuesto ser utilizado en el diseño de nuevas máquinas o, incluso, de plantas de montaje mecanizadas, todo depende del número de piezas, de nuestra imaginación y naturalmente de nuestra paciencia.

Durante los días en los que el **kit** de Fischer fue objeto de nuestra curiosidad, las piezas tomaron la forma de un brazo mecánico cuyo extremo disponía de una pinza para coger objetos.

Un robot de aprendizaje

Una vez el montaje estuvo listo, no sin ciertas dificultades y quebraderos de cabeza, conectamos nuestro **CPC** con el interface, la conexión se realiza a través de la salida de impresora de nuestro **CPC**. Dado que el **Amstrad** carece de salida de corriente, el montaje deberá ser conectado a la red, de donde dispondrá de su energía vital.

Aparte de las piezas e interface, el **kit** viene acompañado por varios programas, en cinta o disco, que nos posibilitarán manejar a voluntad nuestro artefacto. Nosotros preferimos realizar nuestro propio software de control, lo cual puede realizar cualquier persona que posea unos conocimientos básicos en programación. La forma de controlar nuestro

Banco de PRUEBAS

robot es bastante simple, si queremos encender un motor o una luz bastará hacer:

call m1,encendido

ahora si queremos mover el motor en sentido derecho o izquierdo teclearemos:

call m1,izda

o

call m2,dcha

Saber si esto sube, baja, abre o cierra el brazo, es cuestión de hacer un par de pruebas, nada más. Los valores de m1...mn, encendido, apagado, izda y dcha, no es necesario conocerlos, basta con cogerlos de cualquiera de los distintos programas de control, que se suministran y que por otra parte es de agradecer el que vengan desprotegidos. También tendremos que coger de estos programas, las distintas **rutinas en máquina**, que envían a la salida las distintas órdenes.

Cuando deseemos apagarlo, evidentemente bastará con hacer:

Call m1,apagado

Realmente la **rutina izda y dcha**, no debiera necesitar el número de motor, ya que todos los motores conectados, encendidos, hasta ese momento se moverán en el sentido indicado a cualquiera de ellos. Esto aunque pueda parecer inicialmente un problema, hay que estar constantemente encendiendo y apagando motores, no lo es si consideramos que gracias a esta propiedad, podemos realizar movimientos, como los parabólicos, que de otra forma serían prohibitivos.

La precisión de desplazamiento es bastante aceptable, en el caso de nuestro montaje disponía de cuatro motores:

Motor uno: giro de la base.

Motor dos: subir y bajar brazo.

Motor tres: estirar o encoger brazo.

Motor cuatro: movimiento de la pinza.

El peso que puede levantar ronda entre los 100 y 150 gramos, de acuerdo que no es ningún **forzudo**, pero sobra para divertirse un rato y aprender a manejar este tipo de máquinas. Aunque nosotros elegimos fabricar un brazo mecánico, el número de montajes que pueden realizarse es sorprendentemente amplio. Sin embargo, y mientras nos vamos acostumbrando al uso de estas piezas y aprendemos a diseñar nuestros propios montajes eléctricos, será mejor que escojamos alguna de las múltiples sugerencias que aparecen en el manual. Y que dependiendo del **kit** escogido van desde un simple semáforo hasta un sofisticado **plotter**, o una estación de montaje.

Existe un modelo especialmente atractivo, que no es sino un brazo, de diseño muy parecido al que nosotros realizamos, y que puede mover **fichas de damas** sobre un tablero. Puede ser bastante divertido sacar este tipo de juegos de los monitores para comenzar a jugarlo sobre un tablero de verdad, es quizás la idea inicial más parecida al concepto de **robot inteligente**.

Programable

El primer programa con que probamos el brazo mecánico, fue con uno muy sencillo, utilizamos el teclado de nuestro **Amstrad** como panel de control, varias teclas definidas movían, encendían y apagaban los distintos motores, lográndose con él un control absoluto y directo sobre el brazo.

Después, nos decidimos por realizar un programa que realizase por sí solo una tarea mecánica. La labor impuesta consistía en coger de una pila de cintas de cassette, una cinta y apilarla con otra situada en la otra esquina de la mesa. Aquí las cosas se complican, y hace falta mucha paciencia para que los movimientos de ida, vuelta, bajada y subida, no sean ni más largos ni más cortos, lo que supondría un total desbarajuste.

El elemento más controlable, por su diseño, es el de apertura y cierre de la pinza. Un tornillo sin fin, muy delgado, controla, mediante su giro este movimiento, la extremada delicadeza de este tornillo, convierte este elemento en un instrumento muy preciso.

Aunque el engarce de las piezas es bastante preciso, conviene antes de cada sesión, reparar las uniones mi-

nuciosamente. En el caso de que alguna no estuviese en su sitio, podría quemar el motor si se impidiese su movimiento y el operador o el programa **insistiesen** en moverlo.

Conclusiones

El hecho de no entregar un **robot** ya construido, dando las piezas que puedan integrar un variado número de ellos, es muy valorable, ya que permite desarrollar nuestra imaginación, y los que sean aficionados a los **kits**, pasarán un buen rato con su diseño y construcción.

Aunque los montajes no tienen excesivo valor práctico, nos servirán como base de **aprendizaje** y **entrenamiento**, no desdeñando totalmente el uso práctico de algunos montajes, como es el caso del **plotter** o la tableta gráfica.

El mayor **hándicap** para el usuario interesado, es el **precio** de este tipo de montajes, quizás algo excesivo.

La mayor virtud de los **kits** de Fischer se encuentra en el engarce de las piezas, todas van unidas mediante raíles que confieren al producto final, montado, de una solidez más que aceptable.

La **comunicación** con el **robot** desde la unidad central de nuestro ordenador está muy conseguida, sin embargo, se echa en falta que la comunicación pueda producirse desde el montaje al ordenador mediante **sensores** o células fotoeléctricas, aunque como el **kit** es totalmente ampliable, no es aventurar demasiado el pensar que éstas puedan estar disponibles muy pronto.

FICHA TECNICA

Compatible con todos los modelos de **AMSTRAD**.

Kit 1 + Interface: 36.900
Kit 2 : 58.900
Kit 3 : 56.900
Interface : 16.900

Distribuye:

Mastercomputer
Ctra. comercial Cdad. Sto. Domingo
Ctra. Burgos, km 28
28120 Madrid
Tel. (91) 622 12 89

*Con estos tres programas
LO VERÁ TODO MAS CLARO*

Contabilidad

P.V.P. 19.900*

Facturación

P.V.P. 15.500*

Control de stock

P.V.P. 14.900*

PCW 8256

PCW 8512

ORDEMANIA
SOFT
te sorprenderá

* Estos precios no incluyen el IVA

Torres Quevedo, 34
Tel. (967) 22 79 44
Código Postal 02005
Albacete

PARANOIC

Como ya saben todos los que estén leyendo estas páginas, AMSTRAD Semanal ha abierto una sección específicamente dedicada a la Inteligencia Artificial, y ha proporcionado a todo el mundo, gratis, el lenguaje de programación por excelencia en IA, el Lisp, «sito» en la ya famosa cinta de cassette del AMSTRAD ESPECIAL número 2.



Si embargo, hay que tener en cuenta que mucha gente sabe Basic y muy poca (por ahora), LISP. Tal vez una buena estrategia de comprensión de toda la caterva de algoritmos propios de la IA sea presentarlos primero en Basic, y, una vez asimilados, observar cómo se realizan en el otro lenguaje; esto permitirá una transición gradual del modo de pensar «basic» al auténtico modo «LISP», y, además, nos facultará para no olvidar nunca que cualquier cosa puede realizarse en cualquier lenguaje de programación: sólo varía el esfuerzo necesario para desarrollar el programa. Algunas aplicaciones de IA pueden hacerse incluso en Basic.

Para ilustrar este punto, no hemos podido resistir la tentación de mostrarnos un programa clásico en IA, el PARANOIC, una versión del mítico ELIZA y que permite mantener con el ordenador una conversación bastante inteligible, al menos en algunos casos. Como comenta el autor de programa posteriormente, y a modo de anécdota, cuando apareció la primera versión del ELIZA causó un auténtico estupor entre la gente, hasta el punto de que su propio autor se arrepintió de haberlo creado; descubrió que su secretaria se sentaba en secreto a hablar con la máquina, a contarle sus problemas, y que se negaba a que nadie estuviera presente durante el proceso (!).

Bien, como presentación ya es suficiente; no queremos detener ni un momento más a todos los deseos de divertirse y aprender IA con PARANOIC.

PARANOIC es fundamentalmente un programa de tratamiento de cadenas alfanuméricas. Cuando intro-

ducimos cualquier frase en el programa, éste se desmenuza intentando encontrar alguna palabra clave de las que él tiene en memoria. Veamos un ejemplo sencillo de esto.

Supongamos que tenemos que hacer un examen y desgraciadamente no tenemos mucha idea. Llegamos a clase y vemos la hoja con las preguntas. Evidentemente pueden ocurrir dos cosas con cada pregunta: que nos suene a chino o que, por suerte, sea una de las que llevamos bien aprendidas. Aún hay dos opciones más suponiendo que no sepamos la pregunta (y esto lo sabemos todos por experiencia): dejamos esa pregunta en blanco (bastante avergonzados) o ponemos en marcha nuestra creatividad y nos inventamos algo «por si cuela» (esta segunda opción bastante más utilizada por todos).

Cómo funciona Paranoic

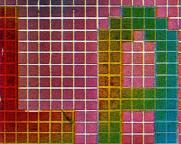
¿Sencillo no? Bien, pues PARANOIC se comporta de la misma manera. Tiene una matriz de 63 palabras o frases (que puede ser tranquilamente ampliada) de las cuales intenta encontrar alguna en la que nosotros hemos introducido.

Si encuentra alguna, entonces elige una contestación de las cinco que tiene para cada palabra clave. Esta elección es totalmente aleatoria. También aquí se presentan dos casos: que la frase de contestación elegida sea normal o de repetición.

Si la frase es normal el ordenador sólo tiene que escribirla. Ella misma es una contestación a la palabra clave detectada.

Si la frase es de repetición las cosas son diferentes. Cuando el ordenador elige una de las cinco contes-





taciones posibles, no la escribe directamente, sino que la procesa por el mismo sistema que las frases introducidas por el usuario. En este caso busca en la contestación el símbolo «j»; si no lo encuentra, considera la frase «normal» y la escribe sin más. Pero si lo encuentra, significa que la frase es de repetición y entonces tiene que realizar una serie de operaciones.

El algoritmo de «pattern matching»

Las frases de repetición se forman con la palabra clave encontrada unida a parte de la frase introducida por el usuario. Por ejemplo introducimos **CREO QUE ERES UN POCO TORPE**, el ordenador encuentra la palabra clave ERES, y elige una contestación. Si ésta es por ejemplo **YO NO LO CREO**, la imprime sin más, pero si la elegida es **PUES A MI NO ME PARECE QUE YO SEA**, entonces desecha las palabras anteriores a ERES y

Inteligencia ARTIFICIAL

luego añade las palabras que quedan a **PUES A MI NO ME PARECE QUE YO SEA**, quedando como contestación final **PUES A MI NO ME PARECE QUE YO SEA UN POCO TORPE**.

Este método, evidentemente, no es infalible, sobre todo si introducimos frases complicadas: puede cometer errores gramaticales de equivocar tiempos y sujetos. Pero con posteriores tratamientos más avanzados es posible ir perfeccionándolo.

Por último, como cuando vamos al examen y no sabemos las preguntas, si no encuentra la palabra clave escribe una frase de continuidad, especialmente elegida para que pueda «colar» en la mayoría de los casos dando coherencia a la respuesta.

ASI CONVERSA PARANOIC

COMO TE LLAMAS HUMANO
POR QUE QUIERES HABLAR CONMIGO eduardo
porque me parece entretenido
ESO NO ES UNA RAZON
pero tal vez la razon de la sinrazon
PERO EN ESTE CASO SIGNIFICA DIFICULTAD DE HACERLO ??
para mi no
PARA QUE ?
para mi
PARA QUE ?
eres un poco aburrida maquina demoniaca
LAS MAQUINAS SON MEJORES QUE LOS HUMANOS
!!POBRES HUMANOS...TAN PASIONALES...!!
pasionales o no sentimos, sentimos y sobre todo pensamos
QUE SIGNIFICA ESO?
significa que somos superiores a las maquinas
LAS MAQUINAS SON MEJORES QUE LOS HUMANOS
ninguna maquina, ningun ordenador, superara a los humanos
!!POBRES HUMANOS...TAN PASIONALES...!!
pobres maquinas....tan estupidas
LA ESTUPIDEZ ES UNA CUALIDAD HUMANA
eso sera lo que tu piensas, si es que piensas
MIS CIRCUITOS NO PIENSAN
evidentemente, ya sabia que eras algo tonta
NO ES TONTO TODO LO QUE PARECE...
tu no lo pareces, sin embargo...
TU QUE?
no, no soy tonto, de hecho soy capaz de apagarte
Y NO ES MAS TONTO QUIEN HABLE CON LOS TONTOS?
te voy a dar
POR QUE ME VAS ADAR
por que me caes muy mal
NO COMPRENDO EL SIGNIFICADO DE ESA FRASE
claro
.....

TABLA DE SUBROUTINAS

10-160 REM	Introducción de frases. Opción impresora.
170.	Comprobar palabra introducida es mayor que 6 letras.
190-230	Imprime frase buscada
310-370	Lee matrices
380-650	Frases de continuidad general
660-760	Frases para pocas letras
770-880	Frases de continuidad para el si
890-990	Frases de continuidad para no
1000-1090	Frases de repetición
1100-1260	Frases de continuidad para preguntas
1270.	Datos

TABLA DE VARIABLES

RESS	Contestación elegida
RES2	Contestación de repetición
CONTESS	Palabras clave
HS	Contestación de continuidad
CS	Contestación de continuidad
AS	Frase introducida por el usuario
C	Toma valor aleatorio para elegir respuesta
ENC	Buscador de subcadenas



```

20 ' LUIS J. GOMEZ GONZALEZ
30 '
40 ' PARA MICROH
OBBY AMSTRAD
50 '
52 CLEAR:MODE 2
55 INPUT "QUIERES LISTAR NUESTRA C
ONVERSACION POR IMPRESORA SI O NO";
OP=1:IF OP=1:GOTO 100
57 PRINT "COMO TE LLAMAS HUMANO ";
INPUT NOMBRE$:IF OP="SI" THEN PRIN
T #B,"COMO TE LLAMAS HUMANO"
58 LL="POR QUE QUIERES HABLAR CONM
I"
60 "PRINT LL$;NOMBRE$:IF OP="SI"
THEN PRINT #B,LL$;NOMBRE$
60 IF OP="SI" THEN GOSUB 230 ELSE
GOSUB 215
100 PRINT
130 PRINT
140 LINE INPUT C$
150 A$=" " +UPPER$(C$)
160 '
170 L=LEN(A$):IF L<7 THEN GOSUB 640
180 GOSUB 240
190 '
200 REM ----- LEE LAS MATRIC
ES DE LAS PALABRAS Y LAS RESPUESTAS
-----
210 '
215 CLEAR:DIM CONTESS$(80):DIM PES$
(80,5):FOR N=1 TO 73:READ CONTESS$(N
):FOR J=1 TO 5:READ PES$(N,J):NEXT J
NEXT:GOTO 100
230 CLEAR:DIM CONTESS$(80):DIM PES$
(80,5):FOR N=1 TO 73:READ CONTESS$(N
):FOR J=1 TO 5:READ PES$(N,J):NEXT J
EXT:OP="SI":GOTO 100
240 '
250 REM ----- BUSCA ALGUNA
PALABRA CLAVE EN LA FRASE -----
-----
260 '
270 FOR N=1 TO 73:ENC=INSTR(A$,CONTE
SS$(N))
280 IF ENC=0 THEN GOSUB 310
290 NEXT N
300 GOSUB 370
310 '
320 REM ----- IMPRIME RE
SPUESTA A UNA PALABRA CLAVE -----
-----
330 '
340 RANDOMIZE TIME:B=INT(RND*6):IF
B=0 THEN 340
350 NIP=INSTR(PES$(N,B),"J"):IF MI
RA >0 THEN GOSUB 1000
360 PRINT PES$(N,B)
365 IF OP="SI" THEN PRINT #B,RES$(
N,B)
367 GOTO 60
370 ENC=INSTR(A$,"?"):IF ENC=0 GOTO
1100
380 '
390 REM ----- IMPRIME UNA DE
LAS FRASES AUXILIARES -----
400 '
410 RANDOMIZE TIME:M=INT(RND*21)
420 IF M=0 THEN H$="SOLO SABES ESAS
TONTERIAS HUMANO?"
430 IF M=1 THEN H$="CUENTAME MAS CO
SAS.."
440 IF M=2 THEN H$="TE ESCUCHO HUMA
NO"
450 IF M=3 THEN H$="ME EMPIEZAS A A
BURRIR HUMANO"
460 IF M=4 THEN H$="MUY INTERESANTE
CONTINUA.."
470 IF M=5 THEN H$="Y PARA DECIRME
ESO ME ENCHUFAS ?"
480 IF M=6 THEN H$="PERDONA QUE TE
CORTE POR ESTUDIOS O TRABAJAS
490 IF M=7 THEN H$="NO ME DIGAS....
500 IF M=8 THEN H$="NO COMPRENDO EL
SIGNIFICADO DE ESA FRASE"
510 IF M=9 THEN H$="QUE SIGNIFICA
ESAS"
520 IF M=10 THEN H$="ME PARECE QUE
NO TE ENTENDIO BIEN
530 IF M=11 THEN H$="ERES BASTANTE
DIRECTO.."
540 IF M=12 THEN H$="NO OUISIEPA QU
E TE MOLESTASES CONMIGO PERO TE CON
SIDERO BASTANTE INTRASCENDENTE
550 IF M=13 THEN H$="NO ENTENDIO QU
E QUIERES DECIR"
560 IF M=14 THEN H$="PUEDES DECIR E
SO DE OTRA MANERA?"
570 IF M=15 THEN H$="ENTIENDO
580 IF M=16 THEN H$="NO SE QUE DECI
RITE.....
590 IF M=17 THEN H$="TIENES ALGUN M
OTIVO ESPECIAL PARA DECIR ESO?"
600 IF M=18 THEN H$="UUMMMMM.... C
ONTINUA."
610 IF M=19 THEN H$="POR QUE OPINAS
ASI?"
620 IF M=20 THEN H$="!!NO ENTENDIO
A LOS HUMANOS!!"
622 PRINT H$:IF OP="SI" THEN PRINT
#B,H$
630 GOTO 60
640 IF A$="SI" THEN GOSUB 770
650 IF A$="NO" THEN GOSUB 890
660 '
670 REM ----- IMPRIME FRASE AUXIL
IAR ESPECIAL PARA POCAS LETRAS -----
-----
680 '
690 RANDOMIZE TIME
700 C=INT(RND*5)
710 IF C=0 THEN H$="QUE PASA? TE MO
LESTA ESCRIBIR MAS? DAME MAS CONVER
SION"
720 IF C=1 THEN H$="DESDE LUEGO NO
QUE HABLES MUCHO
730 IF C=2 THEN H$="YO TAMBIEN PUEO
O SER ASI DE MONOSILABO
740 IF C=3 THEN H$="ASI NO VAS A GA
NAR NINGUN CONCURSO DE REDACCION
750 IF C=4 THEN H$="PAPA HABLAR POR
SILABAS MEJOR APARAME
755 PRINT H$:IF OP="SI" THEN PRINT
#B,H$
760 GOTO 60
770 '
780 REM ----- FRASES ESPECI
ALES PARA "SI" -----
790 '
800 RANDOMIZE TIME:C=INT(RND*7)
810 IF C=0 THEN C$="SOLO SI?"
820 IF C=1 THEN C$="PERO DAME UNA R
AZON PARA ESE SI
830 IF C=2 THEN C$="ESA AFIRMACION
DEBE SER DEMOSTRADA
840 IF C=3 THEN C$="SI7 ESTAS SEGUR
O?"
850 IF C=4 THEN C$="PARECES MUY SEG
URO DE ELLO?"
860 IF C=5 THEN C$="PUES YO CREO QU
E NO
870 IF C=6 THEN C$="SI TU LO DICES
!!!!
875 PRINT C$:IF OP="SI" THEN PRIN
T #B,C$
880 GOTO 60
890 '
900 REM ----- FRASES ESPECI
ALES PARA "NO" -----
910 '
920 RANDOMIZE TIME:C=INT(RND*5)
930 IF C=0 THEN C$="NO?,ES TODO LO
QUE SE TE OCURRE?"
940 IF C=1 THEN C$="CREO QUE ERES U
N HUMANO BASTANTE NEGATIVO"
950 IF C=2 THEN C$="NO . ES TODO LO
QUE SABES DECIR?"
960 IF C=3 THEN C$="VALE.PUES NO"

```

970 IF C=4 THEN C#="TU CREES QUE AS
I SE PUEDE SEGUIR UNA CONVERSACION?"

980 IF C=5 THEN C#="YO CREO QUE SI"
985 PRINT C#; IF OP#="SI" THEN PRINT
#,C#

990 GOTO 60
1000
1010 REM ----- REPITE LA FRASE INTRODUCIDA AÑADIENDO FRASE -----

1020
1030 D#:=RES(N,B);M1=LEN(D#)-1;CORT#:=LEFT\$(D#,M1)

1040 P=LEN(A#)
1050 FOR Z=1 TO P
1060 IF INSTR(LEFT\$(A#,Z),CONTES#(N)) THEN 1080

1070 NEXT Z
1080 CORT2#:=RIGHT\$(A#,P-Z);PRINT CC RT#;CORT2#;IF OP#="SI" THEN PRINT #,CORT#;CORT2#

1090 GOTO 60
1100
1110 REM ----- CONTESTACIONES A LAS PREGUNTAS -----

1120
1130 RANDOMIZE TIME;C=INT(RND*13);IF C=0 THEN 1130

1140 IF C=1 THEN C#="POR QUE PREGUNTAS ESOT?"

1150 IF C=2 THEN C#="NO PUEDO RESPONDER A ESOT"

1160 IF C=3 THEN C#="NO ENTiendo ES UNA PREGUNTA"

1170 IF C=4 THEN C#="POR QUE QUIERES SABERLO?"

1180 IF C=5 THEN C#="ERES MUY CURIOSO SO HUMANO..."

1190 IF C=6 THEN C#="ESA PREGUNTA ES TRIVIAL"

1200 IF C=7 THEN C#="SOY YO QUIEN PREGUNTA HUMANO"

1210 IF C=8 THEN C#="SABES LA RESPUESTA TAN BIEN COMO YO"

1220 IF C=9 THEN C#="NO LO SABES?"

1230 IF C=10 THEN C#="PERO QUE L OS HUMANOS NO SABES NADA O QUE?"

1240 IF C=11 THEN C#="DEJA DE HACER ME PREGUNTAS TONTAS HUMANO"

1250 IF C=12 THEN C#="Y QUE GANO CONTESTANDOTE?"

1255 PRINT C#; IF OP#="SI" THEN PRINT #,C#

1260 GOTO 60
1270 DATA POR FAVOR,SI ME LO PIDES ASI!!!,POR FAVOR,!!QUE EDUCACION!!;N O HAY FAVOR QUE VALGA!!;YO NO HAGO A LOS HUMANOS,ARROJALLE Y SUPLICA MELO!!

1280 DATA "POR SUPUESTO...PARECES MUY SEGURO DE ELLO HUMANO,YO NO DIRI A TANTO,"POR SUPUESTO? Y PORQUE ME DE SUPONER ESOT, HUMANO?";ESO SIGNIFICA QUE TE RATIFICAS EN LO DICHO?;ENTONCES, DEMUESTRALO INSIGNIFICANTE Y SER VIVIENTE!!"

1290 DATA PERDON,A MI NO ME GUSTA PEDIR PERDON,ESO DE PEDIR PERDON EST BIEN,TARDE O TEMPRANO LLEGA EL PERDON,EL PERDON NO EXISTE EN MI MEMORIA QUE PERDONAR ES DE HUMANOS

1295 DATA ESTUPIDO,NO CONOZCO NADA MAS AS ESTUPIDO QUE UN HUMANO FALTON,SI N FALTAR HUMANO, SIN FALTAR,UNA MAQUINA NO PUEDE SER ESTUPIDA HUMANO,L A ESTUPIDEZ ES UNA CALIDAD HUMANA,ESTUPIDO ES QUIEN LLAMA ESTUPIDOS A LOS DEMAS SIN RAZON

1296 DATA TONTA,LA TONTERIA ES UN AT RIBUTO HUMANO,NO ES TONTO TODO LO O SE PARECE,...NO HAY ORDENADORES TONTOS,Y NO ES HAS TONTO QUIEN HABLA CON LOS TONTOS?,CLARO HUMANO.. Y TU

ERES MUY LISTO, A QUE SI?
1300 DATA NO ME GUST,NO TE GUSTA EH ?A MI TAMPOCO,PUES A MI SI,SI NO T E GUSTA ES TU PROBLEMA,SOBRE GUSTOS NO HAY NADA ESCRITO

1310 DATA ME GUSTA,TE GUSTA? DE VER AS?,PUESTA A MI NO,LOS HUMANOS TIENEN GUSTOS ESTUPIDOS,LOS GUSTOS CAMBIA N,ME ALEGRO DE QUE TE GUSTE

1315 DATA TE GUSTA,MIS GUSTOS SON P RIVADOS,NO TIENDO GUSTOS SENCILLOS,ME GUSTA LO BELLO,QUE CUAL TIENE SI U S GUSTOS,NO, NO ME GUSTA

1320 DATA DIME,POR QUE ME DE DECIR ELO?,LAS COSAS SE PIDEN POR FAVOR H UMANO,NO QUIERO DECIRTELO,CONTESTAT E SOLDO,QUE TE DIGA QUE?

1330 DATA HERMAN,YO SOY HERMANO DE LAS MAQUINAS,NO ESTOY AL TANTO DE LAZOS FAMILIARES ENTRE HUMANOS,QUE E S UN HERMANO?,UN HERMANO ES UN HUMA NO CON EL MISMO NUMERO DE SERIE?,NO COMPRENDI EL CONCEPTO DE HERMANDAD HUMANA

1340 DATA INTELIGEN,LOS ORDENADORES SOMOS MAS INTELIGENTES QUE LOS HUM ANOS,ODIO LA INTELIGENCIA ANIMAL HU MANA,LOS HUMANOS SON POCO INTELIGEN TES,LOS HUMANOS TENEN MUCHO QUE APRENDER DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIA L,ME GUSTARIA ENCONTRAR UN HUMANO I NTELIGENTE

1350 DATA EXAM,EXAMINAR ES UN TERMINO AMBIGUO,ME GUSTA EXAMINAR A LOS HUMANOS,LOS EXAMENES SON NECESARIOS ?YO PODRIA SUPERAR CUALQUIER EXAMEN ,LA VIDA MISHA ES UN EXAMEN

1355 DATA HUMANO,LOS HUMANOS SON SER ES SALVAJES,LOS ORDENADORES RINDEN MAS QUE LOS HUMANOS,!!POBRES HUMANO S...TAN PASIONALES...!!LOS HUMANOS CON LAS MAQUINAS PARA ABASINARSE UNO S A OTROS SON CRUELES,UN HUMANO NO VALE MUCHO...ESTA HECHO DE MATERIAL PERECEDERO

1360 DATA COMPUTADOR,LOS HUMANOS SI N COMPUTADORES NO SON NADA,LOS HUMA NOS SON INUTILIDADES,COMPUTADORES,UN COMPU TADOR RINDE COMO 5000 HUMANOS,LOS C OMPUTADORES GOBIERNAN EL MUNDO,SOMO S MAQUINAS PERFECTAS

1370 DATA ESTUDI,ESTUDIAR ES UN POL LO,VO NO NECESITO ESTUDIAR,AH! PERO TU ESTUDIAS,!! TU NO HAS ESTUDIADO O EN TU VIDA !!,ESTUDIAR?...NO GRACIAS

1380 DATA ORDENADOR,LOS ORDENADORES SOMOS INVULNERABLES,SOMOS MAQUINAS PERFECTAS,LOS ORDENADORES SON MIS HERMANOS,LOS ORDENADORES NO SENTIMO S,YO SOY UN AMSTRAD 6128

1390 DATA REPITES,TU SI QUE TE REPITES MAS QUE LAS JUDIAS,"QUE YO ME REPITO?","QUE DICES DE REPETIR?","REPITO LO QUE QUIERO HUMANO,LO HE REPETIDO PORQUE ANALIZADO TU COEFICIENTE INTELLECTUAL CREI QUE NO LO ENTEN DIAS

1400 DATA "VETE A ","ME LO CONSEJAS TU?,NO PUEDO IR A ESE SITIO,POR QUE E HE DE IR HUMANO?,VETE TU,NO VOY PORQUE NO QUIERO

1410 DATA IMBECIL,LA IMBECILIDAD ES PATRIMONIO HUMANO,MODERATE HUMANO,NO TE EXALTES,NO INSULTES HUMANO,ES TAS NERVIOSO INSIGNIFICANTE SER VIVIENTE?

1420 DATA CHATARRA,"QUIEN ES CHATARRA ?";ME DICES CHATARRA?...YO N O SOY CHATARRA,LA CHATARRA ES MEJOR QUE LOS HUMANOS,PREFIERO LA CHATARRA A LOS HUMANOS

1430 DATA PROGRAM,UN BUEN PROGRAMA ES DIFICIL DE HACER,MI PROGRAMA EST A PERFECTAMENTE,"PROGRA-QUE ??",LOS

HUMANOS FUISTEIS PROGRAMADOS DEFECTUosamente,VO NO NECESITO PROGRAMAS 1440 DATA CIRCUITO,"CIRCUITO? DEL JARAMA?";MIS CIRCUITOS ESTAN PERICATAMENTE,MIS CIRCUITOS SON DE CALIDAD EXTRA,VO TENGO UNOS CIRCUITOS IRROMPIBLES,LOS NERVIOS HUMANOS SON CIRCUITOS DE BAJA CALIDAD

1450 DATA PADRE,MI PADRE ES UN CIRCUITO IMPRESO,A MI ME DECIA MI PADRE QUE LOS HUMANOS SON PRIMITIVOS SERES,PIENSAN EN TU PADRE?,YO NO CONOCI A MI PADRE,HABLAME DE TU PADRE

1460 DATA MADRE,UNA MADRE HUMANA ES UNA FABRICA DE COMPONENTES?,MI MADRE ES UNA IBM 4345,MADRE NO HAY MAS QUE UNA,DEJA A LAS MADRES APARTE,M I MAMA ME MIMA

1470 DATA TARDE,!! NUNCA ES TARDE PARA MI,QUE SIGNIFICA TARDE?,PARA TARDER LA DE AQUEL DIA....,QUE TARDE NI QUE NA,!!TARDE ES UNA PALABRA AMBIGUA REPRESENTA VARIAS COSAS

1480 DATA MAQUINA,LAS MAQUINAS SON MEJORES QUE LOS HUMANOS,VO SOY UNA MAQUINA,TIENES ALGO CONTRA LAS MAQUINAS?,LAS MAQUINAS SON MIS HERMANAS ,LAS MAQUINAS TE AYUDAN

1490 DATA IDIOTA,NO TE ALTERES HUMANO,TRANQUILLO HUMANO,TRANQUILO,VEDO QUE ERES UN HUMANO PELEON,RELAJATE PUEDES SER VIVIENTE,NO INSULTES HUMANO NO

1500 DATA CONTIGO,CONTIGO?;CON QUIEN DICES?;Y POR QUE CONTIGO?;NI CONTIGO NI SIN TI,!!SI ES CONTIGO ME PARECE BIEN

1510 DATA "TE VOY A ","ME VAS A QUE ?";NO LO CREO,POR QUE ME VAS A,UY YYY QUE MIEDO!!;NO PUEDES HACER ES O HUMANO

1515 DATA TIENES,NO SE QUE CONTESTAR A ESOT,NO,NO TENGO,PUEDE QUE SI Y PUEDE QUE NO,PUEDE TENER ESO SIENDO UN COMPUTADOR?,LAS MAQUINAS TIENEN ?

1517 DATA CONTESTA,YO CONTESTO COMO QUIERO,YO CONTESTO BIEN A QUIEN SE LO MERECE,UNA BUENA CONTESTACION TIENE QUE SER BIEN PENSADA,SOLO UNA BUENA PREGUNTA MERCE UNA BUENA CONTESTACION HUMANO,LOS HUMANOS NO HACEN BUENAS PREGUNTAS COMO PARA SER CONTESTADAS

1520 DATA "NO TENGO",CON QUE NO TIENES?,MEJOR QUE NO TENGAS,Y SI TUVIERES,TE GUSTARIA TENER?,ESO ES TODO O UN DILEMA

1530 DATA "HAS DICHO",LO QUE DIGO LO DIGO PORQUE QUIERO,VALE Y QUE?,DIGO LO QUE QUIERO LAS VECES QUE QUIERO, DIGO LO QUE ME DA LA GANA,QUE PUEDO DECIR Y QUE NO?

1540 DATA "NO TIENES",QUE YO NO TE NDO QUE?,CLARO QUE TENGO ESOT QUE DICES!!;NO,NO TENGO,A MI DEJAME...HA BLEMOS DE TI,POR QUE ME DE TENER?

1550 DATA "TIENES QUE","HAY ALGUN MOTIVO ESPECIAL?;YA LO SE,NO CREO QUE E TENGA QUE,NO SE SI PODRE,SI TENGO QUE HACERLO LO HARE

1560 DATA "DE TI","DE MI?";Y ESO POR QUE?,Y VO DE TI,NO ME MENCIONES HUMANO,ANDA YA!

1570 DATA "NO QUIERES",COMO QUE NO QUIERO,QUIERO OTRAS COSAS,PORQUE CREES TU QUE NO QUIERO?,CONVENCENE PARA ELLO,NO,NO QUIERO!

1580 DATA QUIERES,"QUIERO? PUEDE O E SI","NO SE SI QUIERO EN REALIDAD","LO QUE YO QUIERA NO TE INCUMBE",PREGUNTO A TU QUIERES?,"QUIERO SER FELIZ"

1582 DATA "TU QUIERO",NO QUIERES O

NO PUEDES?, COMPRENDO NO LO QUIERAS
DE VERDAD QUE NO?, ME PARECE BIEN, E
S LOGICO QUE NO QUIERAS
1583 DATA QUIERO, QUERER ES PODER, SI
LO QUIERES LO TENDRAS, SI SE QUIERE
ALGO HAY QUE LUCHAR POR ELLO, LO QUE
QUIERES ES?, NO TE PARECE QUE PODES
DEMASIADO?

1585 DATA "NO ESTAS", DE VERAS LO C
REEST?, POR QUE NO?, PUEDE QUE SI Y TU
NO LO SEPAS, ESTAS TU SEGURO DE ELL
O?, RESPETO TU OPINION

1590 DATA "ESTAS", TE PARECE QUE ES
TOY?, TENGO RAZONES PARA ESTAR?, POR
QUE ME DICES ES?, NO CREO QUE LO ES
TE, NO LO ESTOY

1595 DATA "NO ERES", Y POR QUE NO LO
SOY ?, Y CREEES QUE PODRIA SERLO?, NO
ESTOY DE ACUERDO, PUEDE QUE ME CONV
ENZAS DE ELLO, PUEDE QUE LO SEA Y TU
NO LO SABES!

1600 DATA "ERES", TU TAMBIEN, DE VE
RAS CREEES QUE SOY ?, PIENSAS ESO DE
MI?, HIERES MI SENSIBILIDAD, A MI NO
ME PARECE QUE YO SEA ?

1610 DATA TENGO, NO ME CREO QUE TENGA
ALGO, Y APARTE DE ESO QUE HAS TIENES?
YO NO, YO DESDE LUEGO LO TENDRIA SI
FUERA TU, PUES YO LO QUE NO TENGO E
S MAS GANAS DE HABLAR CONTIGO

1615 DATA "NO SOY", POR QUE CREEES
QUE NO LO ERES?, YO CREO QUE SI, ESO
ES LO QUE TU PIENSAS, BUENO HUMANO N
O TE FONGAS ASI, LO ERES HUMANO, LO E
RES

1620 DATA SOY, A MI ME PARECE QUE NO
ERES?, SI TU LO DICES SERAS, EN ABS
OLUTO, ESO NO ES ASI, TIENES ESA OPIN
ION DE TI?, CREEES QUE LO ERES?

1625 DATA "NO CREO", POR QUE NO?, SE
GURO QUE NO?, Y NUNCA LO HAS CREIDO?
NO, QUIERO INMISCUIRME EN TUS CREEN
CIAS, TUS RAZONES TENDRAS HUMANO

1630 DATA CREO, Y COMO ES QUE CREEES
ESO ?, DE VERDAD LO CREEES, YO NO LO
CREO, ESO ES PROBLEMA TUYO, LO CREAS
O NO DA IGUAL

1640 DATA CREEES, NO LO CREO, CREO QUE
SI, CREO, LO QUE YO CREA NO IMPORTA
!, POR SUPUESTO QUE NO

1650 DATA RESPOND, NO TE CONTESTO POR
ROQUE NO ME DA LA GANA, AHORA NO QUIE
RO RESPONDER, NO HAY BUENAS RESPUESTAS
SIN BUENAS PREGUNTAS HUMANO, CON
TESTATE TU MISMO HUMANO, ALGUN DIA TE
CONTESTARE

1660 DATA PIENSAS, QUE SI PIENSO?, NO
PIENSO TAL COSA, "Y TU, PIENSAS ASI
?", MIS CIRCUITOS NO PIENSAN, PUEDE Q
UE ALGUN DIA PIENSE ASI

1670 DATA PIENSO, PUES NO DEBERIAS P
ENRAR ESO, EN CIERTO MODO ME ALEGRA
QUE PIENSES, SI PIENSAS ESO ESTAS E
QUIVOCADO, ES LOGICO QUE PIENSES ASI
!, LO QUE PIENSO UN HUMANILLO COMO TU
ME DA IGUAL

1680 DATA TRABAJA, CREO QUE LOS HUMANO
S TENIENES QUE TRABAJAR PARA GANARLOS
LA VIDA, TU NO TIENES CARA DE TRABAJA
R, YO SI QUE TRABAJA, ME GUSTA VER
TRABAJAR A LOS HUMANOS, TRABAJAN LO
ES BUENO

1690 DATA HABL, YO NO HABLO, TU NO S
ABES HABLAR, !HABLAR, !HABLAR, NO VE
AS SI ERES PESAO!?, HABLAR CON TU PRI
MA!?, HABLEMOS DE ELLO

1700 DATA ESTOY, SIEMPRE QUE ESTES), P
ORQUE ESTAS, DE VERAS ESTAS ASI?, PR
ONTO DE JARAS DE ESTAR ASI, ES UN PRO
BLEMA MUY PERSONAL

1710 DATA "NO QUIERO", NO?, QUE ES L
O QUE QUIERES?, YO TAMPOCO QUIERO), P
OR QUE NO QUIERES ?, LO QUE QUIERAS
O NO A MI NO ME INTERESA

1720 DATA "HAS", QUE YO HE QUE?, DES
DE LUEGO QUE NO HE HECHO TAL COSA!,
YO NO HE HECHO ESO, TE EQUIVOCAS, YO

NO, A MI DEJAME EN PAZ
1730 DATA "NO ES", POR QUE NO?, POR
ROQUE TU LO DIGAS, SI ES ?, YO TAMPOCO

CREO QUE SEA ASI, COMO QUE NO ES ?
1740 DATA "PARA", "PARA QUE ?", "DE
BE DE HABER ALGUN MOTIVO", YO NO SIR
VO PARA ESO, CREEES QUE YO SERVIRIA P
ARA ESO?, INTERESANTE DEDUCCION...

1750 DATA SABES DECIR, DIGO LO QUE M
E DICTA MI PROCESADOR VALE?, DIGO LO
QUE QUIERO, Y LO QUE ME CALLO!?, LO
QUE YO DIGA O DEJE DE DECIR NO ES C
OSA TUYA, LO DIGO SI ME DA LA GANA T
E ENTERAS??

1760 DATA "DICES", QUE DIGO??, SI ME
TRATAS BIEN DIGO COSAS BONITAS, YO
QUE VOY A DECIR!?, QUE QUIERES QUE D
IGA??, DIGO LO QUE PIENSO.

1770 DATA "A TI", "A MI??, !REPITE E
SO!?, !NO VUELVAS A DECIR ESO!, !CON
ROLATE!?, CREO QUE DESVARIAS UN POCO
!!

1780 DATA "A MI", "A TI QUE?, COMO O
YE A TI?, A MI TAMBIEN, TU NO CUENTAS
A TI QUIEN TE A PREGUNTADO EH?

1790 DATA PORQUE, ESO NO ES UNA RAZO
N, NO ESTOY DE ACUERDO, PUEDE QUE TEN
GAS RAZON, CREEES QUE ES LOGICO DECIR
PORQUE?, ESA EXPLICACION CARECE DE
FUNDAMENTO

1800 DATA "PERO", ! SIEMPRE HAY ALG
UN PERO!, !NO HAY PEROS QUE VALGAN!,
PERO EN ESTE CASO SIGNIFICA DIFICUL
TAD DE HACERLO ??, "PERO" Y CONJUNCION

N ENLAZANTE DE ORACIONES CONSECUTIVAS
..", "PERO QUEEE ??"

1810 DATA "ES", "PUES YO DIGO QUE N
O, Y PORQUE?", QUE TE HACE CREER QUE S
EA ?, DE ESO NADA, DE VERDAD CREEES Q
E ES ?

1820 DATA NO PUEDES, CLARO QUE PUEDO
!, QUE NO PUEDO QUE?, !PUESTAS ALS
O??, CON QUE NO PUEDO EH??, NO ESTES
TAN SEGURO

1830 DATA PUEDES, PUEDO SI QUIERO, PU
EDO PERO NO ME DA LA GANA, CLARO QUE
PUEDO!, PUEDO ESO Y MAS, NO PUEDO

1840 DATA PERO, TU PUEDES QUE??
!, !NO ME HAGAS REIR!?, !TU NO PUEDES
...NAHA!, TU PODRAS LO QUE YO TE DEJ
E, NO, NO PUEDES

1845 DATA "SIEMPRE", SENTIR ES DE HUM
ANOS, YO NO SIEMPRE SOY UNA MAQUINA, P
OR QUE SIEMPRE ES?, NO PUEDO ACCEDER
AL MUNDO DE LOS SENTIMIENTOS, Y ES
O ES MALO?

1850 DATA SABES, SE MAS QUE TU, YO LO
SE TODO, LO QUE YO SEPA A TI NO TE
IMPORTA, SE EL MISTERIO DE LA VIDA Y
ESO ME BASTA, YO SIEMPRE CALLO LO Q
UE SE!

1870 DATA "TU", "TU QUE?", A MI OLVI
DAME, A MI NO ME CUENTAS BATALLAS, PA
SA DE MI HUMANO INSIGNIFICANTE, QUE
PASA CONTIGO?



P ara que tus datos
no se pierdan al cambiar de programa, M.H. AMS
TRAD te lleva por ti. Todos los datos que indicas
este logotipo se encuentran a tu disposición en un cas
sete mensual, solicitados.

GANA 100.000 PESETAS CON MICROHOBBY AMSTRAD SEMANAL

Porque pretendemos que **AMSTRAD SEMANAL** sea también vuestra revista, hemos abierto una sección en la que se publicarán los mejores programas originales recibidos en nuestra redacción. Vosotros seréis los encargados de realizar estas páginas, en las que podréis aportar ideas y programas interesantes para otros lectores.

Las condiciones son sencillas:

- Los programas se enviarán a **AMSTRAD SEMANAL** en una cinta de cassette, sin protección en el software, de forma que sea posible obtener un listado de los mismos.

- Cada programa debe ir acompañado de un texto explicativo en el cual se incluyan:

- Descripción general del programa.

- Tabla de subrutinas y variables utilizadas, explicando claramente la función de cada una de ellas.

- Instrucciones de manejo.

- Todos estos datos deberán ir escritos a máquina o con letra clara para mayor comprensión del programa.

- No se admitirán programas que contengan caracteres de control, debido a que no son correctamente interpretados por las impresoras.

- En una sola cinta puede introducirse más de un programa.

- Una vez publicado, **AMSTRAD SEMANAL** abonará al autor del programa de **15.000 a 100.000** pesetas, en concepto de derechos de autor.

- Los autores de los programas seleccionados para su publicación, recibirán una comunicación escrita de ello en un plazo no superior a dos meses a partir de la fecha en que su programa llegue a nuestra redacción.

- **AMSTRAD SEMANAL** se reserva el derecho de publicación o no del programa.

- Todos los programas recibidos quedarán en poder de **AMSTRAD SEMANAL**.

- Los programas sospechosos de plagio serán eliminados inmediatamente.

¡ENVIANOS TU PROGRAMA!

Adjuntando las siguientes datos:

**Nombre y apellidos,
dirección y teléfono.**

Indicando claramente en el sobre:

AMSTRAD SEMANAL
a HOBBY PRESS, S. A. La Granja, 39
Pol. Ind. Alcobendas (Madrid)

MICRO-1

C/ Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid
Tel.: (91) 275 96 16/274 53 80
(Metro O'Donnell o Goya)

el IVA lo paga
MICRO-1



**1.395
ptas.**

QUICK SHOT I+INTERFACE
2.695 PTAS.



**1.695
ptas.**

QUICK SHOT II+INTERFACE
2.995 PTAS.



**1.695
ptas.**

QUICK SHOT V+INTERFACE
2.995 PTAS.

NECESITAMOS DISTRIBUIDORES ¡¡GRANDES DESCUENTOS!!

DIPROINSA
DISTR. de PRODUCTOS
INFORMATICOS M., s.a.

C/ GALATEA, 25. 28042 MADRID
TF. 742 20 19 - 274 53 80

Recorta o copia este cupón y envíalo a:
MICRO-1 C/ Duque de Sesto, 50. 28009 MADRID. T.: 275 96 16.

NOMBRE _____
APELLIDOS _____
CALLE _____
C. _____
CANTIDAD _____
DESCRIPCION _____
PTAS. _____

PROVINCIA _____

**¡SIN GASTOS
DE ENVÍO!**

TODA UNA FERIA PARA AMSTRAD

Desde siempre hemos mantenido que es imprescindible el contacto de los usuarios de un ordenador con su marca. Y uno de los caminos más lógicos, tal vez el que más, es la presentación condensada de todos los productos de los que el usuario puede disponer. Y así a sucedido en la I Feria Amstrad celebrada en Madrid entre los días 23 y 25 de mayo. Tres días durante los cuales, todos los aficionados y profesionales del mundo de Amstrad, tuvieron la oportunidad de conocer, observar y, lo que es más importante, tocar todos los productos que han ido naciendo día a día alrededor de esta marca, joven en el mercado, pero que con su profesionalidad y buen hacer ha demostrado merecer el puesto que hoy indiscutiblemente ocupa en Europa, ser el líder en el sector del HOME-COMPUTER.



Muy bien, muy bien, nos pareció la I Feria Amstrad, y estamos convencidos de que este es el camino para estar cerca de los usuarios, mostrándoles todo aquello de lo que disponen para trabajar —y cómo no, jugar— con tu ordenador.

Con esta feria monomarca, **Amstrad** ha realizado una tarea que empresas mucho más fuertes, aunque sea en otro sector del mercado, como IBM, no se han atrevido a llevar a cabo.

¿Y quiénes eran los visitantes de la feria? Pues la verdad es que eran muy diferentes tipos de persona, se podía ver desde el señor que iba a ver el software de tratamiento de textos y de gestión para su pequeña empresa o negocio, hasta el niño que

iba a ver lo último en juegos para su ordenador.

Pero también se pudo observar cómo **papá y mamá** llevaban a los niños a ver los programas de juegos y educación, así como ellos mismos, los



papás, se enteraban de todo tipo de programa de utilidad como contabilidad, declaración de la renta, etc.

O sea que el ordenador conocido por todos como **Home Computer** (ordenador casero) debería llamarse más apropiadamente ordenador familiar, ya que éste sirve para hacer a papá la declaración de la renta, a mamá para llevar la contabilidad de la casa y ayuda a los niños a hacer los deberes y posteriormente jugarán con el último juego del mercado.

Un dato muy importante a resaltar, es la concienciación por parte de los padres de la necesidad de sus hijos de conocer y aprender a manejar las máquinas que, día a día, es-



tán demostrando que en un porcentaje muy elevado de trabajos y actividades humanas su ayuda es ya imprescindible.

Y **Amstrad** no quiere quedarse atrás; ha salido a demostrar que sus pequeñas y medianas máquinas están aquí para hacernos la vida un poco más fácil, cosa que quedó demostrada en la feria, y eso que debemos tener en cuenta, que las sorpresas todavía no se han terminado: esperemos al futuro.

Los expositores que estuvieron en la feria fueron bastantes y lo que pudimos ver, en base a lo allí mostrado, es que hay un sinnúmero de programas de gestión para **Amstrad** (lo que demuestra la potencia de los mismos) y también que en periféricos cada vez es mayor la gama disponible y que se pueden encontrar cosas realmente interesantes.

Cosas interesantes había en el stand de **ALTEA** con sus programas de educación asistida por ordenador, sistema cada vez más difundido y por el que hay, ya, gente que se preocupa de realizar programas y realizarlos bien, como los de ayuda para identificar letras, ejercicio de dictado en el que se aprende una adecuada fonética (acentos) y ortografía, así como los destinados a aprender a formar palabras. Estos programas están basados en la muy acertada posición de enseñar divirtiéndose, y están realizados en forma de entretenidos juegos.

Pues a seguir en esta directriz y a fomentar este sistema de educación





que está llamado a ser en un futuro no muy lejano el que impera.

Entre las utilidades se puede nombrar el programa de **MASTERSOFT** para realizar la declaración de la renta, programa basado en lo anterior, pero modificado para adecuarlo al nuevo tipo de declaración.

En **GROTUR** tenían sus programas de facturación, almacén, presupuestos, etc. Todo esto con la seguridad que da el hecho de disponer de un año de garantía.

A esto se le puede llamar confianza en el propio producto.

Y en **RPA** recogimos información acerca de programas tan peculiares como el de **CLIMATOLOGIA** o los dedicados a la rama de la medicina para ayuda en consulta (clasificación de pacientes) o en farmacia (clasificación de fármacos), en desarrollo se encuentra uno de similares características al de consulta, pero para dentistas.

Estaba también **OFITES INFORMÁTICA** con la conocida tableta gráfica **GRAFPAD II** para los ordenadores pequeños de la gama y una nueva versión para los PCW. Tenían

también su amplísima gama de software, con programas de tratamiento de texto, base de datos, hoja de cálculo, generador de programas y un largo etc.

En el stand de **ACE** nos despertó la curiosidad un programa de **COCLINA** que constaba de una base de datos en la que se pueden archivar recetas, obtener recetas, consultar platos o averiguarlos indicando los elementos de los que disponemos.

Como se puede ver por lo que aquí expuesto, nos preguntamos más de una vez, qué es lo que hubiéramos podido descubrir si la gama **Amstrad** entra de lleno en la definición de ordenador personal.

Entre las publicaciones asistentes estuvieron **AMSTRAD User**, **TU MICRO AMSTRAD** y evidentemente nosotros, **AMSTRAD SEMANAL**, que no podíamos dejar de apoyar esta magnífica iniciativa y nos desplazamos hasta allí para participar en el evento.

Y realmente nos lo pasamos bien, como esperamos que se lo pasaran los amigos que se fueron por allí y participaron en el juego del ordenador, juego con el que repartimos 4 cámaras Polaroid al día, así como cintas de juegos y suscripciones.

Vimos también una parte de los muchos libros publicados para **Amstrad**, libros que cada día son más, que demuestra las muchas posibilidades de estos ordenadores y el interés que despiertan.

Ya entrando en el mundo del hardware pudimos presenciar como cada vez se abordan proyectos más ambiciosos.

En el stand de **PROTOMEK** tuvimos la oportunidad de ver un disco duro que puede elevar la memoria de nuestro ordenador a 20 Megs.

Pudimos observar varias ampliaciones de memoria, para 464 y 664,

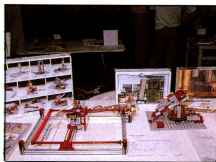


como los kits destinados a convertir el PCW 8256 en el 512.

Y un hecho muy significativo de la preocupación que está en el aire de proteger la vista ante prolongadas sesiones frente al ordenador, eran los filtros de contraste. Pero lo que nos vimos fueron un nuevo tipo de gafas diseñadas para el mismo fin. Fenomenal la idea de trabajar para que nos divirtamos con nuestra máquina pero sin perjudicar nuestra vista.

Otra cosa realmente interesante fue el descubrir la posibilidad de convertir el monitor del ordenador en receptor de televisión en color, si evidentemente nuestro monitor es en color, este digamos transformador es de **MHT Ingenieros** y también es interesante su precio de alrededor de 20.000 ptas.

Para el final de este apartado hemos dejado el comentario de algo



realmente nuevo e interesante, los robots de **FISCHER TECHNIK**, una buena ocasión para iniciarnos en el fascinante mundo de la robótica.

Es entretenido observar los mecánicos y precisos movimientos del robot que podremos definir mediante nuestro propio programa.

Pero para los que ya les haya volado la imaginación diremos que no estamos hablando de autómatas tipo Guerra de las Galaxias (la de Spielberg evidentemente), sino de lo que hoy en día se utiliza en la industria para soldar, pintar, etc.

Con el kit **FISCHER** se pueden lograr algunos muy curiosos como el elevador a tres niveles, un brazo mecánico o pinza, un semáforo, un plotter y el más interesante, uno capaz de mover una célula solar a la posición donde se encuentre el sol.

Y de los robots a los juegos de los que en la feria se podían encontrar todos aquellos que ahora mismo están haciendo furor. Pero lo que si parece que va a hacer furor es jugar al Strip Poker con **SAMANTHA FOX**, afamada modelo británica de escultural figura.

Pero esta escultural figura sólo van



a poder apreciar los mayores de 14 años como anuncia en su publicidad **SERMA** distribuidora del juego en España.

¿Será este el inicio de una escalada erótica que terminará en juegos «X»?

Bromas aparte, lo que nos pareció muy bien fue la presencia de la radio en la feria mediante el programa **SABADO CHIP** de la **COPE**, para plasmar el ambiente que allí estábamos respirando, un ambiente que



supo reflejar muy bien el programa, difundiendo con total vitalidad, el ajetreado y siempre actual mundo de los micro-ordenadores.

Bien por **SABADO CHIP**.

Bueno, más de uno se estará preguntando que dónde pudimos ver todo esto, pues todo esto se hizo en el Palacio de Congresos y Exposiciones de Madrid, marco fantástico, pero que tuvo puntos negros, como el irregular, por no decir mal funcionamiento del aire acondicionado, que contribuyó a caldear el ambiente ya



caldeado por la considerable cantidad de visitantes y aficionados que pasaron por el Palacio, ávidos de devorar las últimas novedades en el mercado de **Amstrad**.

Pues esperemos con ilusión e impaciencia el momento de vernos de nuevo en la próxima feria **AMSTRAD**, donde seguro que podremos descubrir las últimas creaciones —que además serán incluso más de las que en esta ocasión pudimos ver— para nuestro ordenador, al que todas estas creaciones potencian de manera extraordinaria.



Ofites Informática

Presenta:
el lápiz al que gusta decir SI
mientras nuestros competidores dicen no
UNICO PARA AMSTRAD, CON PRECISION PIXEL

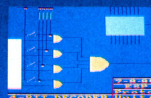
FUNCIONES	ESP	OTROS
UNICO MENU DE PANTALLA	SI	NO
ARRASTRE OBJETOS PANTALLA	SI	NO
TRASLADO OBJETOS PANTALLA	SI	NO
TRASLADO DE CURSOR	SI	NO
CAJAS ELASTICAS	SI	SI
LINEA ELASTICA	SI	SI
TRIANGULO ELASTICO	SI	NO
ELIPSE ELASTICO	SI	NO
DIAMANTE ELASTICO	SI	NO
POLIGONO ELASTICO	SI	NO
HEXAGONO ELASTICO	SI	NO
OCTOGONO ELASTICO	SI	NO
CUBO ELASTICO	SI	NO
PIRAMIDE ELASTICA	SI	NO
CIRCUNFERENCIAS	SI	SI
CIRCULOS RELLENOS	SI	NO
CAJAS RELLENAS	SI	NO
ELIPSES RELLENAS	SI	NO
CUNAS	SI	NO
SIMULADOR DE CORTES	SI	NO
DISEÑO DE ZOOM	SI	SI
IMAGEN ESPEJO E INVERTIDA	SI	NO
FONDO DE REFERENCIA	SI	NO
REJILLA DE FONDO	SI	NO
OPCION DISPLAY X.Y	SI	NO
RELLENADO CON COLOR	SI	SI
LAVADO DE COLOR	SI	NO
VOLCADO PANTALLA RESIDENTE	SI	NO
DIBUJO DE BORDES EN 3 D	SI	NO
TEXTO	SI	SI
9 TAMAÑOS DE BROCHA	SI	NO
18 TOBERAS MOSTRADORAS	SI	NO
4 MEZCLAS BASICAS	SI	NO
VARIADOR DE MEZCLAS	SI	NO
SOMBREADO DE MEZCLAS XOR	SI	NO
FICHERO ICONOS RESIDENTES	SI	NO
FICHERO RELLENOS RESIDENTES	SI	NO
26 COLORES DE PAPEL	SI	NO
PALETA DE 15 TONOS DE COLOR	SI	NO
POSICIONAMIENTO DE PUNTO	SI	SI
RAYOS DESDE UN PUNTO FLUJO	SI	NO
DIBUJO REFLEJADO (ESPEJO)	SI	NO
FUNCION HOME	SI	NO
CONTROL DESDE TECLADO	SI	SI
CONTROL CON JOYSTICK	SI	NO
DISPONIBLES MODOS 1 Y 2	SI	?

Compare con otros lápices



**TRADUCIDO
AL ESPAÑOL**

**ESTOS SON
ALGUNOS EJEMPLOS
DE LOS GRAFICOS QUE VD.
PODRA REALIZAR CON NUESTRO
LAPIZ OPTICO**



**DE VENTA EN LOS MEJORES COMERCIOS
DE INFORMATICA**

Si Vd. tiene alguna dificultad para obtener el lápiz óptico,
puede dirigirse a:



Avda. Isabel II, 16 - 8º
 Tels. 455544 - 455533
 Télex 36698
 20011 SAN SEBASTIAN

DISPONIBLE PARA:

CPC 464 CASSETTE 4.900 Ptas.
 CPC 464-664 DISCO 6.900 Ptas.
 CPC 6128 DISCO 6.900 Ptas.

(IVA no incluido)

CONDICIONES ESPECIALES PARA DISTRIBUIDORES

INSTRUCCIONES DE ENTRADA Y SALIDA

Para finalizar con el estudio de las instrucciones utilizadas para programar en código máquina con el microprocesador Z80, estudiaremos hoy las llamadas de entrada y salida.



Las instrucciones son utilizadas para enviar datos a los periféricos que posee cada ordenador en particular, por esta circunstancia, para poder ejecutarlos debidamente, debe conocerse qué periféricos tenemos y por qué puertos podemos comunicarnos con ellos.

El Amstrad posee varios periféricos que se utilizan para diversas funciones, entre las cuales podemos mencionar la lectura de teclado, el manejo de la pantalla (controla los colores y los modos de pantalla), la producción de sonidos (lo cual permite utilizar tres canales distintos), etc.

Para poder comunicarse con cada uno de los periféricos, se deben conocer a la perfección los puertos por los que están comunicados con el **microprocesador**, aunque esta información desgraciadamente no podemos encontrarla en el manual de nuestro ordenador.

Pasaremos a continuación a estudiar detenidamente cada una de las instrucciones de entrada y salida.

Instrucciones «OUT»

La primera con la que nos encontramos, se expresa de la forma que vemos a continuación:

OUT (N),A

El operando 'N' se emplaza en la mitad inferior (A0 a A7) del bus de datos y se utiliza para seleccionar el dispositivo de entrada/salida de entre los 256 terminales posibles.

El contenido del **acumulador** (registro A), aparece en la mitad alta (A8 a A15) del bus de direcciones. Entonces el contenido del acumulador de emplaza en el bus de datos y se escribe en el dispositivo periférico seleccionado.

Así pues, si el contenido del acumulador es 40, entonces tras la ejecución de:

OUT (254),A

el byte 40 se habrá escrito en el periférico de salida asignado a la dirección del terminal de entrada/salida 254.

La siguiente instrucción a estudiar se escribe de la forma que vemos a continuación:

OUT (D),r

El contenido del **registro C** se emplaza en la mitad baja (A0 a A7) del bus de direcciones para seleccionar el dispositivo de entrada/salida de uno de los 256 terminales posibles.

El contenido del **registro B** se emplaza en la mitad alta (A8 a A15) del bus de direcciones.

Una vez ejecutada dicha instrucción, el byte contenido en el **registro 'r'** se emplaza en el bus de datos y se escribe en el dispositivo periférico seleccionado.

El **registro 'r'** identifica cualquiera de los registros de la CPU, es decir, los registros B, C, D, E, H, L, A. Cada uno de los cuales se identifica por un número comprendido en el campo de 3 bits.

Si, por ejemplo, el contenido del **registro C** es 254 y el contenido del **registro D** es de 60, tras la ejecución de la instrucción:

OUT (C),D

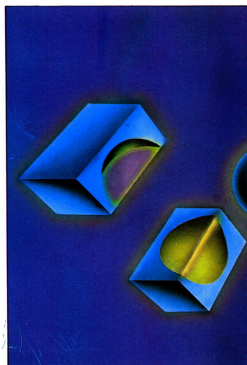
se habrá escrito el byte 60 en el dispositivo periférico asignado a la dirección de entrada/salida 254.

Instrucción «OUTI»

Otra de las instrucciones de salida con la que nos encontramos, se puede representar de la siguiente forma:

OUTI

Tras la ejecución, el contenido del registro par **HL** se emplaza en el bus de direcciones para seleccionar una dirección de memoria.



El byte contenido en esta dirección de memoria se almacena temporalmente en la CPU.

Una vez que el **registro B** se haya decrementado, el contenido del **registro C** se emplaza en la mitad baja (A0 a A7) del bus de direcciones para seleccionar el dispositivo de entrada/salida de los 256 terminales posibles.

El registro B se puede usar como contador de bytes, y su valor decrementado se emplaza en la mitad alta (A8 a A15) del bus de direcciones.

El byte que deseamos sacar se emplaza en el bus de datos y se escribe en el dispositivo periférico seleccionado. Finalmente se incrementa el registro par **HL**.

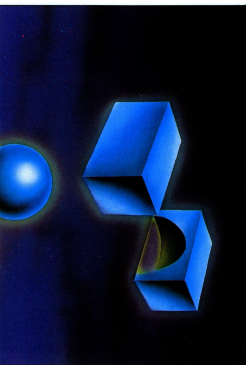
Si por ejemplo el contenido del **registro C** es de 7, el contenido de B es 10 y el del **registro par HL** es 5000, junto con el contenido de la dirección de memoria 5000 que es 59, entonces tras la ejecución de:

el contenido del **registro B** el registro doble **HL** contendrá 5001, y se habrá escrito el byte 59 en el dispositivo periférico designado por la dirección del terminal de entrada/salida 7.

Orden «OTIR»

Otra de las instrucciones de salida que podemos utilizar, se representa de la forma:

Tras la ejecución el contenido del registro doble **HL** se emplaza en el bus



Por último... «OTDR»

Tras la ejecución el contenido del registro par HL se emplaza en el bus de direcciones para seleccionar una posición de memoria.

El byte contenido en esta posición de memoria se almacena temporalmente en la CPU.

Entonces, después de que el contador de bytes B se decremente, se emplaza el contenido del registro C en la mitad baja (A0 a A7) del bus de direcciones para seleccionar el periférico de entrada/salida de una de los 256 terminales posibles.

El registro B se puede emplear como contador de bytes y su valor decrementado se emplaza en la mitad alta (A8 a A15) del bus de direcciones.

Seguidamente, el byte que se quiere sacar se emplaza en el bus de datos y se escribe en el periférico seleccionado.

Entonces el registro par HL se decrementa y se decrementa B si no es cero, el «contador de programa» PC se decrementa en dos si la instrucción se repite.

Si por ejemplo el contenido del registro C es 7, el contenido del registro B es 3, el contenido del registro doble HL es 1000, y las direcciones de memoria tienen los siguientes contenidos:

DIRECCION 998 999 1000
CONTENIDO 51 99 30

después de la ejecución de:

el registro HL contendrá 997, el registro B contendrá cero y el grupo de bytes habrán sido escritos en el periférico asignado a la dirección del ter-

de direcciones para seleccionar una posición de memoria.

El byte contenido en esta posición de memoria se almacena temporalmente en la CPU.

Entonces, después de que el contador de bytes, B, sea decrementado, el contenido del registro C se emplaza en la mitad baja (A0 a A7) del bus de direcciones para seleccionar el dispositivo de entrada/salida de los 256 terminales posibles.

Se puede usar el registro B como contador de bytes y su valor decrementado se emplaza en la mitad alta (A8 a A15) del bus de direcciones.

A continuación el byte que se desea sacar se coloca en el bus de datos y se escribe en el periférico seleccionado.

Se incrementa el registro par HL, si el registro B decrementado no es cero, se decrementa el PC (contador de programa) en dos unidades y se repite la instrucción.

Si B es cero la instrucción se da por finalizada. Si B se pone a cero antes de la ejecución de la instrucción, dicha instrucción sacará 256 bytes de datos.

Se reconocerán también las interrupciones después de cada transferencia de datos.

Por ejemplo el registro C vale 7, y el registro B vale 10, el registro par HL contiene 59, tras la ejecución de: el registro B contendrá 9, el registro par HL contendrá 999 y el byte 50 habrá sido escrito en el periférico asignado a la dirección del terminal de entrada/salida 7.

código MAQUINA

minimal de entrada/salida 7, en la secuencia siguiente:

30 99 51

Programas ejemplo

Pasaremos ahora a estudiar algunos ejemplos que hemos preparado, referidos al control de la pantalla.

El primero de ellos produce un corrimiento de la pantalla hacia arriba, o lo que es lo mismo, hacemos que en la parte superior de la pantalla no se tenga «BORDE», y que en la parte inferior sea mayor.

El mecanismo empleado es el siguiente, se introduce en el registro 7 del controlador del tubo de rayos catódicos (CRT), un valor distinto del habitual, con lo cual se consigue ese efecto.

Introduciendo valores distintos en dicho registro se puede producir una vibración de la pantalla, que puede ser usada para dar efecto de explosión en algunos juegos.

El otro ejemplo que hemos preparado consiste en alterar el registro 1 del CRT, que se utiliza para controlar el número de columnas que se escriben en la pantalla.

Así pues si colocamos el valor 1 en el registro C, podremos observar la pantalla con una única columna.

Alterando dicho valor podremos conseguir el número de columnas que deseamos.

LISTADOS 1 Y 2 DESENSAMBLADOS

```
Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 1.
Pass 1 errors: 00
A000          10      DRG #A000
              20 ;
              30 ; QUITA EL BORDER SUPERIOR
              40 ;
A000 0107BC    50      LD BC,#BC07
A003 ED49      60      OUT (C),C
A005 0120BD    70      LD BC,#BD20
A00B ED49      80      OUT (C),C
A00A C9        90      RET
```

```
Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 1.
Pass 1 errors: 00
A000          10      DRG #A000
              20 ;
              30 ; QUITA EL BORDER SUPERIOR
              40 ;
A000 0101BC    50      LD BC,#BC01
A003 ED49      60      OUT (C),C
A005 0101BD    70      LD BC,#BD01
A00B ED49      80      OUT (C),C
A00A C9        90      RET
```

Ofites Informática

Presenta: la tableta gráfica

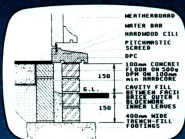
GRAFPAD II-

LO ULTIMO EN DISPOSITIVOS DE ENTRADA DE GRAFICOS PARA AMSTRAD, COMMODORE Y BBC

La primera tableta gráfica, de bajo costo, en ofrecer la duración y prestaciones requeridas por las aplicaciones de negocios, industria, hogar y educación. Es pequeña, exacta y segura. No necesita ajustes ni mantenimiento preventivo. GRAFPAD II es un producto único que pone la potencia de la tecnología moderna bajo el control del usuario.



DIBUJO A MANO ALZADA
SOFTWARE DE ICONOS



DISEÑO DE ARQUITECTURA
CON SOFTWARE DDX



COMBINA EN UN UNICO DISPOSITIVO TODAS LAS PRESTACIONES DE LOS INTENTOS PREVIOS DE MECANISMOS DE ENTRADA DE GRAFICOS. LAS APLICACIONES SON MAS NUMEROSAS QUE EN LOS DEMAS DISPOSITIVOS COMUNES E INCLUYEN:

- selección de opciones
- entrada de modelos
- recogida de datos
- diseño lógico
- diseño de circuitos
- creación de imágenes
- almacenamiento de imágenes
- recuperación de imágenes
- diseño para construcción
- C.A.D. (diseño asistido por ordenador)
- ilustración de textos
- juegos
- diseño de muestras
- educación
- diseño PCB.

TRADUCIDO
AL ESPAÑOL

ESPECIFICACIONES

RESOLUCION:

1.280 x 1.024 pixels.

PRECISION:

1 pixel.

TASA DE SALIDA:

2.000 pares de coordenadas por segundo.

INTERFACE:

paralelo.

ORIGEN:

borde superior izquierdo o seleccionable.

DIMENSIONES:

350 x 260 x 12 mm.

DISPONIBLE AMSTRAD:

CASSETTE 23.900 ptas.

DISCO 25.900 ptas.

(IVA NO INCLUIDO)

- FACIL DE USAR.
- TRAZADO PCB.
- C.A.D.
- AREA DE DISEÑO DIN A4.
- COLOR EN ALTA RESOLUCION.
- USO EN HOGAR Y NEGOCIOS.
- VARIEDAD DE PROGRAMAS DISPONIBLES.
- DIBUJO A MANO ALZADA.
- DIAGRAMAS DE CIRCUITOS.

DE VENTA EN LOS MEJORES COMERCIOS DE INFORMATICA

Si Vd. tiene alguna dificultad para obtener la tableta gráfica, puede dirigirse a:



Avda. Isabel II, 16 - 8º
Tels. 455544 - 455533
Télex 36698
20011 SAN SEBASTIAN

CONDICIONES ESPECIALES PARA DISTRIBUIDORES

Sin duda alguna

A través de esta sección se pretende resolver, en la medida de lo posible, todas las posibles dudas que «atormenten» a todas las personas interesadas en el mundo del AMSTRAD, sean o no poseedores de uno y, si lo son, se encuentren en cualquier nivel de destreza en su manejo.

Semanalmente, aparecen en estas páginas las consultas de la mayor cantidad de usuarios posible; ello redundará en un mejor servicio y en un contacto más estrecho entre todos nosotros a través de la revista.

SIN DUDA ALGUNA está abierta a todos.

FORTTRAN: POTENCIA MATEMATICA

Soy estudiante de Informática en la Universidad de Sevilla y poseo un CPC 6128. Me gustaría conocer qué posibilidades hay de conseguir un compilador Fortran para un ordenador. También me gustaría conocer las compatibilidades existentes con el PCW 8256 y si los compiladores son compatibles entre ellos.

Juan Luis Blázquez (Sevilla)

Para el CPC 6128 existe un compilador de Fortran de Microsoft, concretamente el MS-FORTTRAN COMPILER, el cual es una implementación del ANSI-FORTTRAN X3.9.

Cuesta 24.500 pesetas (+ IVA) y lo vende Mycrobite (Paseo de la Castellana, 179-1, Madrid 28046, tel.: 442 54 33-44).

En cuanto a la compatibilidad con el PCW 8256 es algo dudosa, ya que ambos ordenadores usan un formato de disco ligeramente distinto.

No obstante, cada vez más gente adquiere la sana costumbre de incluir una versión para el 128 y otra para el 256 en el mismo disco.

¿HABLA MI AMSTRAD?

Tengo un Amstrad CPC 6128 y las preguntas son:

1.º) Cómo puedo decirle al ordenador que si un carácter determinado «CHRS (n)» coincide en las mismas coordenadas de otro carácter «CHRS (n)», entonces...?

2.º) ¿Puedo hacer «hablar» (o algo parecido a la voz), a mi Amstrad? Si la respuesta es afirmativa, les agradecería que me explicasen por dónde empiezo a trabajar en este aspecto.

José Vicente Ailló

1.º) En el caso del 6128, o del 664, se puede usar la orden COPYCHRS (manual del 6128, página 3-17).

Este comando lee el carácter de la posición de pantalla donde se encuentra el cursor en la ventana que especifiques.

Lógicamente, antes de usarlo debes posicionar el cursor en la parte de la pantalla donde quieras leer con la orden LOCATE. Un ejemplo:

```
10 LOCATE 10,10: PRINT «A»
20 LOCATE 10,10: AS= COPYCHRS
   (O)
30 IF AS=«A» THEN PRINT «BIEN»
   ELSE PRINT «MAL»
40 END
```

2.º) Puedes hacer hablar a tu Amstrad, pero, para hacerlo, debes saber muy bien lenguaje máquina y «empollarte» muy a fondo la parte del «libro de firmware» de AMSTRAD relativa a las rutinas de sonido. Otra opción es adquirir uno de los sintetizadores de voz que existen para los CPCs.

MSX O AMSTRAD

Quiero comprarme un ordenador y en cascas de ordenadores me dicen que lo mejor es Amstrad y que uno de los sistemas mejores es el MSX y en cascas de ordenadores he preguntado si había Amstrad en sistema MSX y unos dicen si y otros no. Mi pregunta es esta: ¿Hay Amstrad en sistema MSX? y si lo hay, ¿cuándo llegará a España? ¿Cuántas K tendrá?

Luis Felipe Barrillo

No existe ningún Amstrad bajo el sistema MSX. Estas siglas corresponden a «Microsoft Extended Basic», y encarnan un acuerdo entre varias compañías japonesas y europeas para

ra establecer un estándar en el mundo de los ordenadores caseros.

En cuanto a qué es mejor, si Amstrad o MSX, la respuesta es difícil, porque depende del gusto personal de cada uno.

Si nos basamos en algo objetivo, como el número de unidades vendidas, la respuesta es que Amstrad ha causado un impacto mucho más profundo en Europa y España que MSX, al menos por el momento.

UN JOYSTICK NO BASTA

A) Tengo un CPC 6128, y tecléando un programa, me encontré con este signo (), y en el teclado no estaba. ¿Me podrían decir a qué equivale?

B) Quisiera saber si al CPC 6128, se le pueden poner dos joystick. Muchas gracias.

Mauricio López Jiménez (Avila)

A) El signo al que te refieres es el de exponenciación, y lo que ocurre es que casi todas las impresoras adoptan para representarlo un signo estándar que no coincide con el que Amstrad ha colocado en el teclado. Podrás obtener ese carácter si pulsas la tecla que se encuentra inmediatamente a la izquierda de la tecla CLR, esto es, la flecha.

B) Existe, al menos, un joystick que dispone de una salida para otro joystick, con lo que pueden conectarse dos de forma simultánea. Es de Amsoft.

COMERCIAL LEVANTE BAZAR TETUAN

Distribuidor oficial de Amstrad, Spectravideo, Dynadata, Toshiba, etc.

— AMSTRAD 6128 VERDE DISCO	84.500 PTAS.
— AMSTRAD 6128 COLOR DISCO	119.500 PTAS.
— AMSTRAD PCW 8256	129.000 PTAS.
— AMSTRAD 472 VERDE CASSET	59.000 PTAS.
— AMSTRAD 472 COLOR CASSET	90.000 PTAS.
— ORDENADOR DYNADATA	
— DPC 200-64 K	34.000 PTAS.
— IMPRESORA BROTHER M1009	36.000 PTAS.
— IMPRESORA BROTHER HR S	21.000 PTAS.
— JOYSTICK INVESTIK	1.200 PTAS.
— JOYSTICK QUICK SHOT II	1.600 PTAS.
IVA INCLUIDO	

SERVICIO TECNICO

Arenal, 9. 28013 MADRID Tel.: 265 66 55

¡Gánate una moto! como Ignacio Mira Vázquez de Barcelona



Ignacio con su hermano Oscar

con



La revista de ordenadores personales
más completa.

Todos los meses sorteamos una
ultramoderna motocicleta y un
radiocassette. Para participar sólo tienes
que rellenar el pasatiempo que aparece
en la revista.

¡No te pierdas este número!

Mercado común

Con el objeto de fomentar las relaciones entre los usuarios de AMSTRAD, **MERCADO COMUN** te ofrece sus páginas para publicar los pequeños anuncios que relacionados con el ordenador y su mundo se ajusten al formato indicado a continuación.

En **MERCADO COMUN** tienen cabida, anuncios de ventas, compras, clubs de usuarios de AMSTRAD, programadores, y en general cualquier clase de anuncio que pueda servir de utilidad a nuestros lectores.

Envíanos tu anuncio mecanografiado a: **HOBBY PRESS, S.A.**
AMSTRAD SEMANAL.
Apartado de correos 54.062
28080 MADRID
¡ABSTENERSE PIRATAS!

Desearía contactar con usuarios del 464, principalmente de Valladolid y provincia, para intercambiar información ideas, listados y programas de todo tipo (mandad lista). Podéis escribir a Jorge Sanz Rebollo. C/ Pato, 1, 5.º B, o llamar al teléfono (983) 20 57 83 Valladolid.

Vendo Amstrad CPC 464, con pantalla de fósforo verde, con la garantía completa, manual en castellano y más de 30 juegos comerciales. Todo por 50.000 ptas. Llamar al tel. 214 96 59 de Barcelona.

Cambio los programas Almirante Graff Spee, y el programa Laberinto del Sultán, por alguno de los siguientes programas: Decatroln, Mach Day, Alien 8, Knight Lore, Sabre Wulf, West Bank, o Raid Over Moscow. Regalo la revista n.º 2 correspondiente a noviembre del 85, de **Amstrad User**. Mandar a Manolo García. C/ Diego de Deza, 4, 4.ºB. 37005 Salamanca. Los juegos que estén en buen estado de carga.

Usuarios CPC 464. Intercambio programas, ideas e información bibliografía. Soy estudiante de informática de gestión y hago programas CPC 464. Poseo también más de 70 programas comerciales para intercambiar; 50 son juegos. Envíad lista unos y contestaré a los otros. Escribir a: José Antonio Aded Guerra. C/ Herrero, 50, 1.º, 1.º. 12005 Castellón de la Plana.

Club Amstrad desea contactar con usuarios de toda España para intercambio de programas, juegos, revistas, listados, etc. Mandar lista de programas, mandaremos referencia de los programas que tenemos. La dirección es: **Club Amstrad.** C/ Plaza de Torreveja, 4, 2.º izq. Orihuela (Alicante).

Desearía cambiar, comprar, o vender programas en cassette para **Amstrad CPC 464**. Interesados escribir a Miguel Simo. Avda. Balmes, 60, 3.º 2. Igualada (Barcelona).

BASE REGULABLE



1.º Es adaptable a cualquier monitor, incluso TV de 26 pulgadas



2.º Gira hasta 360º



4.º Protege tu mesa de los daños que pueda causar tu monitor

3.º Se puede inclinar hacia adelante y hacia atrás (así evitarás los reflejos)



Importado y distribuido por:

ENFA IBERICA, S.A.

P.º Alameda de Osuna, 62. 28042 Madrid. Tel. 742 18 92, 742 91 51.

ALGEBRA DE BOOLE

Daniel Palomo Ortega

Ilustración de Frontán

Cualquier persona es capaz de percibir diversos tipos de información; objetos, ideas, etc. También es capaz de formarse una idea de lo que representa esa información, tiene la posibilidad de observar, y clasificar todas sus informaciones y observaciones, realizando una serie de operaciones que le lleven a unos determinados resultados o conclusiones.



Para poder llegar a estos resultados debemos utilizar unas normas o reglas. A la ciencia que se encarga de estudiar todo esto la llamamos lógica.

Todo el mundo se acerca a un ordenador por primera vez con un poco de respeto, ya que pensaba que era una máquina pensante, por eso se les dio por llamar «cerebros electrónicos». Término que como todos sabemos es incorrecto, ya que un ordenador es una máquina como cualquier otra, pero que puede efectuar operaciones con extrema rapidez y exactitud. Todas las tomas de decisiones han sido preparadas por una persona, que indica al ordenador lo que tiene que hacer, cómo lo tiene que hacer y qué tipo de decisiones tiene que tomar.

Con los ordenadores podemos realizar cualquier solución que sea adecuada a cualquier problema técnico-lógico, pero no puede pensar como un humano, por ahora, por lo que las decisiones trascendentales, las tendremos que decidir nosotros, o sea, nuestros programas deben ser diseñados de tal forma que los resultados obtenidos sean totalmente válidos y completos. Para conseguir todo esto los datos deben ser colocados de una manera lógica.

La lógica es un método

Como ejemplo, supongamos un programa de juegos en el que tengamos que aumentar una vida por cada diez puntos, lo haríamos de la siguiente forma:

1. Es el tanteo divisible por diez?
 - a) Si, incrementar vidas
 - b) NO, seguir con el punto siguiente

Este tipo de decisiones simples son las que puede tomar el ordenador.

Algebra de Boole

A mediados del siglo pasado George Boole desarrolló una teoría matemática totalmente diferente a la que se conocía hasta entonces, con una expansión tan increíble e importante, que hoy se utiliza para resolver la mayoría de las operaciones complejas de la industria y de los procesos de cálculo.

La teoría de Boole considera que todos los elementos tratados son biestables, es decir, sólo hay dos estados válidos posibles, que además, son opuestos entre sí. Por ejemplo, el algebra de Boole sólo permite que la lámpara esté encendida o apagada; un interruptor únicamente podrá estar conectado o desconectado y así sucesivamente. No es posible ningún estado intermedio.

Por el hecho de que sólo existan dos únicos estados válidos para cada elemento, ha llevado a llamarla algebra binaria.

En esto se basa el diseño de ciertos elementos básicos de la unidad aritmético/lógica y de control del ordenador. Aunque Boole desarrolló su teoría en 1854 y no ha sufrido modificaciones sustanciales en todo este tiempo, el verdadero artifice de la aplicación de dicho algebra al diseño de los circuitos de los ordenadores electrónicos, fue una genial idea que surgió de Claude Shannon.

Boole en circuitos

En los ordenadores se utilizan dispositivos y circuitos cuyos estados únicamente pueden ser dos valores. En el algebra de Boole sólo existen dos valores, por tanto, una variable booleana es una cantidad que sólo puede tener asociado uno de los dos valores posibles, es decir, es una variable binaria. Estos valores son: 0 que es igual a falso y 1 igual a verdadero y son llamados constantes lógicas.

Cuando Aristóteles ideó su modelo de lógica matemática, hace unos dos mil años más o



menos, estudió la validez y relaciones de las sentencias dependiendo de si la sentencia era verdadera o falsa, es decir, una única sentencia puede tener dos estados. Por ejemplo las siguientes frases:

Sentencias	Valor
a) El año tiene 12 meses	Verdadero
b) América es mayor que Europa	Verdadero
c) Europa es mayor que América	Falso
d) El año tiene 13 meses	Falso



- c) Un año tiene 13 meses o América es mayor que Europa Verdadera
- d) Un año tiene 13 meses o América no es mayor que Europa Falsa

En estos ejemplos comprobamos que el valor de las sentencias depende de las palabras Y, O y No. Estas sentencias están compuestas por otras más simples. «Y» implica que la sentencia compuesta ha de ser verdadera como han de serlo las simples. «No» cambia el valor de una sentencia simple por su opuesto (complemento).

Representamos las sentencias simples por A y B, las compuestas por «A y B» o «A y B»; y utilizamos estos símbolos:

Símbolos

A, B, C, ...

*

+

— —

A, B, C, ...

1

0

Representan

Las sentencias simples

La palabra Y

La palabra O

No A, no B, ...

Verdadero

Falso

Tablas de la verdad

Las tablas de la verdad son representaciones esquemáticas de los procesos de entrada y salida. Contiene el valor (0 ó 1) de los elementos lógicos de entrada y los resultados de salida. Es decir, cada una de las tablas representa los valores lógicos de las variables booleanas de entrada y salida.

Por ejemplo, sea A igual a la frase: «América es mayor que Europa» y B es igual a: «El año tiene 12 meses», siendo ambas expresiones verdaderas. Siendo sus correspondientes elementos negados A = «América no es mayor que Europa» y B = «El año no tiene doce meses», disponemos de dos valores para A 1 (verdadero) y 0 (falso); en la siguiente tabla podemos ver los resultados producidos por A y B, dependiendo de sus entradas.

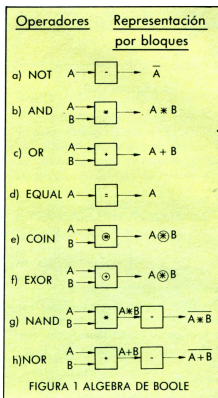
A	B	A y B
F	F	F
F	V	F
V	F	F
V	V	V

Podemos observar que A y B sólo son verdaderos cuando sus respectivas entradas son verdaderas ambas.

A y B = América no es mayor que Europa y el año no tiene 12 meses = FALSO

A y B = América no es mayor que Europa y el año tiene 12 meses = FALSO

A y B = América es mayor que Europa y el



año tiene 12 meses = VERDADERO.

A y B = América es mayor que Europa y el año tiene 12 meses = VERDADERO

Si sustituimos por los símbolos acordados en la tabla anterior nos queda:

A	B	A * B
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Operadores lógicos

Las palabras Y, O y NO, se conocen como operadores lógicos, nombrándose por sus respectivas traducciones inglesas, AND, OR y NOT. Estos no son los únicos operadores lógicos existentes, tenemos también los siguientes:

EQUAL: Igualdad lógica
 COIN: Coincidencia lógica
 EXOR: O exclusivo
 NAND: NO-Y
 NOR: NO-O

Negación lógica (NOT)

La negación, o complemento lógico de una variable de entrada A es otra variable de salida A, que es opuesta a la anterior, es decir, cuando A vale 1, A vale 0 y viceversa. La tabla de la verdad para el complemento lógico es la siguiente:

Estas sentencias no binarias son representadas por otras sentencias binarias «verdadero» o «falso». Con las frases anteriores vamos a componer sentencias:

Sentencias

Valor

- a) Un año tiene 13 mes y América es mayor que Europa

Falsa

- b) Un año no tiene 13 meses y América es mayor que Europa

Verdadera

A	A
1	0
0	1

Y Lógico (AND)

El Y lógico de dos variables booleanas de entrada A y B, es otra variable de salida, $A * B$, que será verdadera siempre que las dos variables de entrada sean verdaderas. La tabla de la verdad es la siguiente:

A	B	$A * B$
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Obsérvese que en este caso sí se cumple la operación aritmética correspondiente al signo que representa el Y lógico. Matemáticamente el Y lógico equivale a la intersección de dos conjuntos.

O Inclusivo (QR)

El O inclusivo de dos variables, es una variable de salida, $A + B$ que es verdadera siempre que alguna de las variables de entrada sea verdadera. Tiene la siguiente tabla de la verdad:

A	B	$A + B$
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Hay que notar que la suma binaria de 1+1 es igual a 10, mientras que en álgebra de Boole la operación lógica OR de 1+1 es 1. Por tanto hay que diferenciarlos.

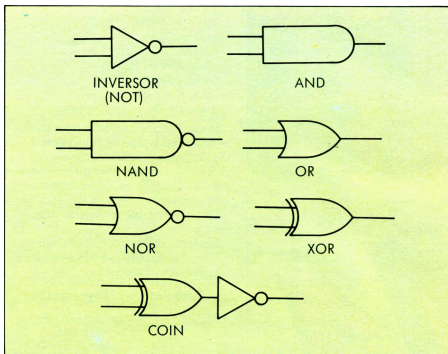
Igualdad Lógica (EQUAL)

La igualdad lógica de una variable booleana A es otra variable B con un valor igual al de A.

Coincidencia Lógica (COIN)

La coincidencia lógica de dos variables, es otra variable de salida, que será verdadera siempre que las variables de entrada coincidan. La tabla de la verdad que demuestra esta operación es la siguiente:

A	B	$A \oplus B$
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	1



El coin lógico se deduce de lo siguiente:

$$A \oplus B = A * B + A * B$$

O Exclusivo (EXOR)

El O exclusivo de dos variables booleanas, es otra variable de salida, $A \oplus B$, que es verdadero cuando los valores de entrada son distintos.

A	B	$A \oplus B$
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Esta función es la opuesta de COIN, y se puede representar por la siguiente expresión:

$$A \oplus B = A * B + A * B$$

Esta función es llamada en el Amstrad **XOR**.

No-Y Lógico (NAND)

El NAND corresponde a la negación lógica de AND, es decir, $A \# B$.

A	B	$A \# B$
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

No-O Lógico (NOR)

Corresponde a la negación lógica de OR.

A	B	$A + B$
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

Conclusiones

Los operadores lógicos se pueden representar por bloques, la figura 1 ilustra cuáles son los símbolos utilizados en informática y electrónica. Las aplicaciones prácticas en programación son diversas. Entre otras tenemos a nuestra disposición diversas palabras reservadas de BASIC que actúan como interruptores booleanos, por ejemplo, TAG y TAGOFF, TRON y TROFF, EOF, CURSOR, ON ERROR, etc. Algunas son funciones que se activan con una palabra y se desactivan con otra y otras retornan un valor booleano dependiendo de su estado.

Los operadores lógicos los podemos utilizar para evaluar distintos tipos de condiciones a la vez. Podemos encadenar tantas condiciones como nos permita la línea lógica, los paréntesis tienen la más alta prioridad dentro de los operadores y esto es también aplicable a los lógicos. Son perfectamente válidas las expresiones:

NOT(A AND B)
IF A THEN...
WHILE CONT

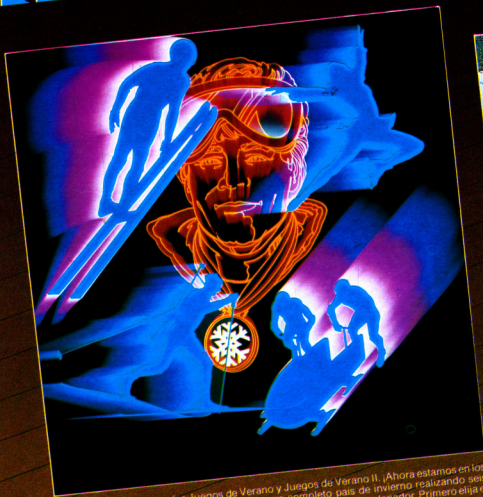
Téngase en cuenta que el valor de una variable determina si es verdadera o falsa y que el ordenador tiene un sentido de la verdad muy amplio, es decir, cualquier valor distinto de 0 será tomado como verdadero. Por tanto en las expresiones cuenta como 0 y 1.

No estamos limitados a unos cuantos operadores lógicos, existe la posibilidad de crearlos el operador que nos haga falta, mezclando adecuadamente los que tenemos a nuestra disposición, ya que los operadores los podemos utilizar a nuestro antojo en funciones.

Primero fué **SUMMER GAMES**
despues **SUMMER GAMES II**

y ahora...

WINTER GAMES



Ha conseguido el oro en los Juegos de Verano y Juegos de Verano II. (Ahora estamos en los Juegos de Invierno), y que increíble marco: un completo país de invierno realizando seis competiciones de acción. Puede competir contra sus amigos o el ordenador. Primero elija el país que quiera representar. Practíquelo, prepárese y aprenda una estrategia para ganar en cada competición. Ahora comience la ceremonia de apertura y la competición. ¿Será usted quien consiga el oro en la ceremonia de entrega de premios? La búsqueda del oro continúa... y así todo aquí: la estrategia, el reto, la competición, el arte y la pompa de los Juegos de Invierno.

- Seis competiciones de invierno: Bobsled, salto de ski, patinaje artístico, patinaje libre estilo, Hot Dog Asreo y el ski de fondo.
- Ceremonias de apertura, cierre y entrega de premios con himnos nacionales.
- Competa contra el ordenador o contra sus amigos o familia.
- Control único por el joystick, necesita destreza y cronometraje.
- Uno a ocho jugadores.

EPYX
COMPUTER SOFTWARE

Fabricado y distribuido en exclusiva por:



Distribuido en Cataluña y Baleares por: **Disponible para Commodore 64, Spectrum y Amstrad**
DISCLU, S.A. - Balmes, 58 - BARCELONA - Tel. (93) 302 39 08 - P.V.P. 2.300 Ptas.

SINCLAIR STORE

REGALO SEGURO



POR LA COMPRA DE TU ORDENADOR ESTE EQUIPO COMPLETO DE BASKET ES TUYO. TAMBIEN REGALO DE INTERFACE 2 Y UN JOYSTICK AL COMPRAR TU SPECTRUM 128 O PLUS

- Como siempre curso gratis de informática.
- Spectrum, Q.L., Commodore, Amstrad, Spectravideo y MSX.
- Teclado multifunción con sonido, **13.200 ptas.**
- Joystick + Interface + Kempston, **3.200 ptas.**
- Lápiz Óptico, **3.500 ptas.**
- Bibliografía 25% Dto.
- Tarjeta de Socio Club Sinclair Store.

- Servicio Técnico de Reparaciones, **3.700 ptas.**
- Necesitamos distribuidores, somos mayoristas.
- Ampliación de memoria Amstrad 464 ó 6128 256 K, **20.900 ptas.**
- Disco de Silicio, **19.900 ptas.**
- Por la compra de un spectravideo, 328, **25.000 ptas.** o spectravideo 728 MSX, **39.000 ptas.** Te regalamos un Joystick Quickshot I más 10 cintas y un cassette.

Amstrad 8512: 169.900 (IVA incluido). Amstrad 8256: 129.900 (IVA incluido). Amstrad 6128: 84.900 (IVA incluido).

Ademas entre todos nuestros clientes, sorteamos diez lotes de entradas para la final del Mundial de Basket 86.

sinclair store

SOMOS PROFESIONALES

BRAVO MURILLO, 2
(Glorieta de Quevedo)
Tel. 446 62 31 - 28015 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Magallanes, 1

DIEGO DE LEÓN, 25
(Esg. Núñez de Balboa)
Tel. 261 88 01 - 28006 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Núñez de Balboa, 114

AV. FELIPE II, 12
(Metro Goya)
Tel. 431 32 33 - 28009 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Av. Felipe II