

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

Introduzca LOAD “Nombre del programa” o LOAD “” y pulsa la tecla ENTER. A continuación pulse la tecla PLAY en su casete. El programa comenzará a cargarse. Deben tener en cuenta que excepto el programa titulado Arácnidos, todos los demás constan de dos partes: una en BASIC y otra en código máquina. Una vez cargado el programa, la ejecución es automática. Si tuvieran alguna duda, en cuanto al manejo de los programas se refiere, pueden remitirse al fascículo donde apareció.

Cara A

\* ¡Bingo! (BINGO) / Fascículo N.º 13

¡Bingooooo! ¿Han cantado esta palabra alguna vez? Si la respuesta es negativa, ¡Tant pis! o mejor dicho, ¡no saben lo que se han perdido!

Bien, este programa de Bingo gestiona la extracción de las bolas de una forma totalmente aleatoria. También memoriza cada uno de los números aparecidos, con el fin de poder verificar más tarde la(s) línea(s) y el Bingo.

Cuando ocurra lo anterior deberemos pulsar la tecla «B». Con esto aparecerá un menú con tres opciones: 1) Comienzo de un nuevo Bingo, 2) Verificación de línea, 3) Verificación de Bingo.

\* Arácnidos (ARACNIDOS) / Fascículo N.º14

Alguna vez, tumbados en el maravilloso verde del campo, ¿habéis sentido que algún extraño insecto os «atizaba» un picotazo? Bien, como sabemos que de este mal nadie se ha librado, hemos creado este programa para practicar en este arte.

Hemos substituido el «verde» por una barra azul, y los insectos por arañas con todas sus patas. El objetivo parece claro, es evitar que alguno de los artrópodos (con patas y aguijón) nos alcance. Para ello nos desplazaremos a izquierda y derecha pulsando las teclas Z y X respectivamente. Lanzaremos nuestra mortífera carga de DDT por medio de la tecla SPACE.

\* Acorazado (ACORAZADO) / Fascículo N.º15

Nuestro objetivo es conseguir el hundimiento del mayor número de submarinos enemigos. Para realizar tal azaña disponemos de los siguientes mandos: teclas 1 y 2 para movernos a izquierda y derecha y tecla 0 para lanzar las mortíferas cargas de profundidad.

Debemos tener en cuenta que disponemos de 4 cargas cada vez es decir, que una vez se hayan lanzado cuatro cargas tendremos que esperar a que alguna de ellas explote, bien por haber alcanzado el objetivo o por haber llegado al fondo marino.

\* Simón (SIMON) / Fascículo N.º16

Por si no se han dado cuenta todavía se trata del «famoso» juego denominado «SIMON», sí ese que los niños nos pedían para «REYES». Al comenzar, el juego nos ofrece dos posibilidades: una para inexpertos (cuatro colores) y otra para los «sabe-lo-todo» (seis colores). A continuación debemos indicarle al ordenador la cantidad de sonidos/colores deseamos memorizar. ¡Y comienza el juego! Para reproducir la secuencia usaremos las teclas asociadas a los distintos colores, según su orden de aparición.

Cara B

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