

SPECTRUM 128K+2 el nuevo Sinclair

Guía del Hacker:
Pentagram

Rotación
de UDGs



Interface
RS-232-C

¿No ves claro tu futuro?

“En los próximos 5 años más del 60 % de las profesiones tendrán relación directa con la informática”.

“La preparación que se necesita hoy es muy superior a la de hoy”.



nuevo

curso de INFORMATICA

- LENGUAJES BASIC Y COBOL
- HORARIO OPCIONAL
- MAÑANA, TARDE Y NOCHE
- CURSO DE 12 MESES
- GRUPOS REDUCIDOS
- UN ORDENADOR POR ALUMNO
- ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADA
- PRACTICAS PARA EMPRESAS

NOVEDAD: ENSEÑANZA DIRIGIDA POR ORDENADOR

INFORMATE EN: _____

LALS

COMPUTER, S.A.

Enrique Granados, 48. entlo. dcha. - Tel. 253 68 44

BARCELONA

Espoz y Mina, 6 pral. - Tel. 23 16 02-03

ZARAGOZA

Niebla, 15. 1.º. izqda. - Tel. 27 89 71

SEVILLA

Gran Vía, 51. entlo. izqda. - Tel. 25 48 11-12

LOGROÑO

SUMARIO

AÑO II - N.º 25 - OCTUBRE 1986

6 GUIA DEL HACKER: PENTAGRAM

Descubrimos los pokes más interesantes del último juego de Ultimate y le añadimos una rutina de control direccional similar a la de los anteriores programas de esta firma.

14 INTERFACE RS-232-C (II)

Segundo y último de los artículos dedicados al montaje de un interface RS-232-C, con la descripción del software de control, la lista de componentes y los esquemas del circuito.

26 COMPRESOR DE TEXTOS

El equivalente para textos de los conocidos programas de compresión de pantallas es esta rutina que permite almacenar casi cincuenta mil caracteres en 35K de memoria.

31 FILL ILUSTRADO

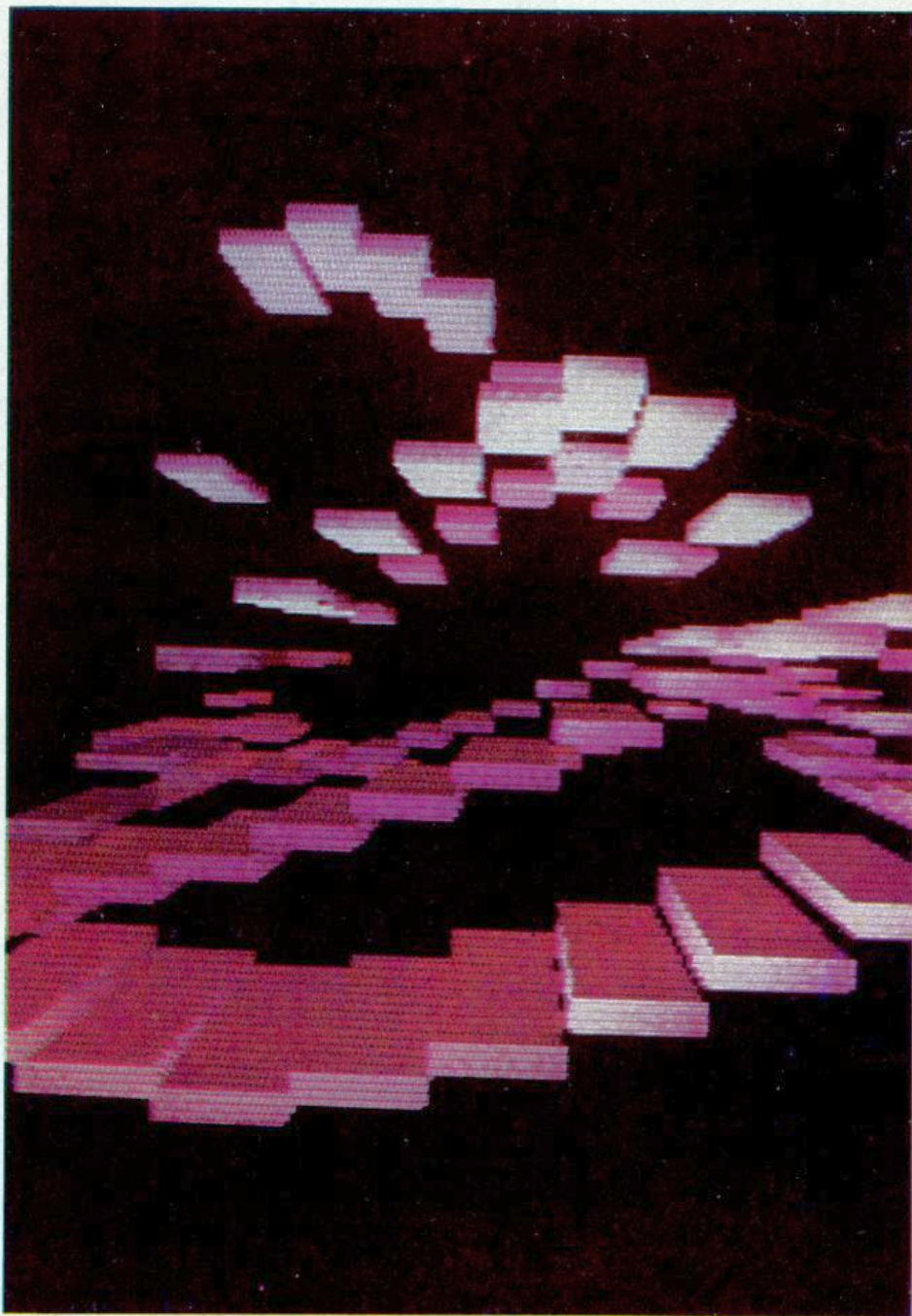
Aunque el Spectrum carece de comandos que faciliten el relleno de figuras, es fácil suplir esta deficiencia e incluso ir un paso más allá y realizar fills con entramados.

38 ROTACION DE UDGs

El mes pasado vimos cómo se pueden invertir los gráficos definidos por el usuario. En este artículo estudiaremos un problema algo más complejo: la rotación de UDGs.

46 TRES EN RAYA

Enseñamos a tu ordenador a jugar a las tres en raya, utilizando las mismas técnicas que se aplican en la programación de juegos de inteligencia como el ajedrez o las damas.



SERVICIO DE EJEMPLARES ATRASADOS



Complete su colección de **Todospectrum**

A continuación le resumimos el contenido de los ejemplares aparecidos hasta ahora.

Núm. 2 - 300 ptas.

Gráficos profesionales/Desplazamiento pixel a pixel/Utilización de rutinas/Construcción del interface centronics/Programas de utilidad para microdrive/Rutina reset en código máquina/Análisis del editor de textos Tasword/Interfaces para impresoras/Programas.

Núm. 3 - 300 ptas.

Novedades sonimag'84/Ampliando el Basic/Programas para ordenar programas/Gráficos con el VU-3D/Lenguaje Forth/Archivos en microdrive/Programación de un interface de impresora/Programas.

Núm. 4 - 300 ptas.

De profesión: programador/Consola para el Spectrum/Comparación código máquina-Basic/Análisis programa contabilidad/Calendario/Pascal/Programas.

Núm. 5 - 300 ptas.

Floppys para Spectrum/Diseño asistido por ordenador/64 Caracteres por línea/Juego de la vida/Pascal/Así hacemos las portadas/Control de evaluaciones/Programas.

Núm. 6 - 300 ptas.

Representación de funciones/Todos los caminos conducen a la ROM/Juegos/Pascal/Construcción de un lápiz óptico/Programas de gestión. El SITI/Logo: torgugas para todos/ Interrupciones del Z-80/Programas.

Núm. 7 - 300 ptas.

Del 48 al PLUS paso a paso/¿Plotter para Spectrum?/Juegos/Libros de código máquina/Lápiz óptico. Programación del montaje/El LOGO en la escuela/Pascal/Floppys para Spectrum/Programas.

Núm. 8 - 300 ptas.

Amplia tu memoria... a 48 K/Arquitectura: análisis del PREYME/Juegos/FORTH. Nociones básicas/Una clave, please/QL Magazine. Últimas novedades, análisis de software, Lenguajes/Aula informática con Spectrum/Programas.

Núm. 9 - 300 ptas.

Spectrum parlanchín/Juegos/Aula informática con Spectrum/Análisis: Comercial 4/Pascal/Periféricos: Wafdrive/QL Magazine: EASEL lo mejor de PSION. Música con QL/Desplazamiento Pixel a Pixel, aportación de lectores/Programas/Programer II.

Núm. 10 - 300 ptas.

Discos: invetsdisc 200/Juegos/Dos programas simultáneos/Protección del software/Conozca extremadura, consulte a su ordenador/Desensamblador Z-80/Software educativo/QL Magazine: novedades Informat, Hoja de cálculo, Ajedrez/Construya su propio Joystick/Pascal/programas.

DISPONEMOS DE TAPAS ESPECIALES PARA SUS EJEMPLARES DE ZX (sin necesidad de encuadernación)

Núm. 11 - 300 ptas.

Actualidad/La otra cara del LOGO/Juegos/El Spectrum habla castellano/SOFTAID ayuda para Etiopia/S.O.S. aquí el Spectrum/Dibujar con lápiz óptico/QL Magazine: Procesador de textos. Teclas de función programables/Programas.

Núm. 12 - 300 ptas.

Actualidad/Inteligencia artificial/Lápiz óptico dk'TRONICS/Juegos/Análisis/Bingo/Z-80 PIO/Código máquina/Análisis: MASTERFILE/Programas.

Núm. 13 - 300 ptas.

Actualidad/Discos: Discovery 1/Juegos/Inteligencia artificial/Un nuevo sistema operativo/QL Magazine: Archive, Cartridge doctor. Aplicaciones comerciales/Código máquina/Programas.

Núm. 14 - 300 ptas.

Actualidad, Spectrum 128/Cálculo de estructuras para ingenieros y arquitectos/HELP utilidades en microdrive/Juegos/El microdrive ese desconocido/Código máquina/QL Magazine: GRAPHIC QL. Juegos. Discos de 720 K/Un nuevo operativo/Programas.

Núm. 15 - 300 ptas.

Actualidad/Spectrum 128/Un nuevo operativo/Circuitos redondos/Juegos/Utilidades: BETA-BASIC/QL Magazine: Introducción al SUPER BASIC. Nuevas utilidades/Hardware: Puertas lógicas/Código máquina/Programas.

Núm. 16 - 300 ptas.

Actualidad/Cinco horas con SCREEN\$/Hardware práctico/Cálculos de infinita precisión/Juegos/Un nuevo operativo/QL Magazine: Gráficos en SUPER-BASIC. Dibujando con ratón. Archivos con Archive. Programa/La última batalla, Juego estratégico.

Núm. 17 - 300 ptas.

Actualidad/Gráficos interactivos/Juegos/Código máquina/Un nuevo operativo/Trucos de programación/QL Magazine: Radiografía del QL. Gráficos en SUPER-BASIC/Libros/Programas.

Núm. 18 - 300 ptas.

Actualidad/Introducción al C/Libros/Juegos/De cinta a microcinta/Visión panorámica de los microprocesadores más comunes/QL Magazine: Copy de grises. Microprocesadores 68000, una familia numerosa/Curiosando en la ROM/Programas.

Para hacer su pedido, rellene este cupón HOY MISMO y envíelo a:

Todospectrum Bravo Murillo, 377
Tel. 733 96 62 - 28020 MADRID

Ruego me envíen los siguientes ejemplares atrasados de TODOSPECTRUM al precio de 300 pts.

El importe lo abonaré
 POR CHEQUE CONTRA REEMBOLSO CON MI TARJETA DE CREDITO AMERICAN EXPRESS VISA INTERBANK

Número de mi tarjeta:

Fecha de caducidad Firma

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD C. P.

PROVINCIA

EDITORIAL

EL NUEVO SPECTRUM

DIRECTOR:

Enrique F. Larreta

REDACTOR JEFE:

Emiliano Juárez

REDACCION:Ignacio Borrell, Octavio López,
Antonio del Río**DISEÑO:**

Ricardo Segura y Benito Gil

Editado por PUBLINFORMATICA, S. A.
Bravo Murillo, 377. 5.º A. Tel.:
733 74 13 - 28020 Madrid**Presidente:**

Fernando Bolin

Director Editorial Revistas de Usuarios:

Juan Arencibia

Director de Ventas:

Antonio González

Producción: Miguel Onieva**Servicio al cliente:**

Julia González. Tel.: 733 79 69

Administración:

PUBLINFORMATICA, S. A.

Publicidad Madrid:

Emilio García

Dirección, Publicidad y**Administración:**Bravo Murillo, 377. 5.º A. Tel. 733 74 13.
Télex: 48877 OPZX e 28020 Madrid**Publicidad Barcelona:**Lidia Cendrós. Pelayo, 12. Tels. (93)
318 02 89 - 301 47 00, ext. 27 y 28.
08001 Barcelona

Depósito legal: M-29041-1984

Distribuye S.G.E.L. Avda. Valdelaparra,
s/n. Alcobendas (Madrid).Fotomecánica: Karmat, C/ Pantoja, 10.
Madrid.Foto composición: Espacio y Punto
Imprime: Héroes, C/ Torrelara, 8. Madrid.

Distribuidor en VENEZUELA,

SIPAM, S. A.AVD. REPUBLICA DOMINICANA, EDIF.
FELTREC - OFICINA 4B BOLEITA SUR
CARACAS (VENEZUELA)Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas de
Información **ari** asociada a la
Federación Internacional de Prensa
Periódica, FIPP.**SUSCRIPCIONES:**Rogamos dirijan toda la correspondencia
relacionada con suscripciones a:
TODOSPECTRUM EDISA: Tel. 415 97 12
C/ López de Hoyos, 141-5º
28002 MADRID(Para todos los pagos reseñar solamente
TODOSPECTRUM)Para la compra de ejemplares atrasados
dirijanse a la propia editorial
TODOSPECTRUMC/ Bravo Murillo, 377. 5.º A
Tel. 733 74 13 - 28020 MADRIDSi deseas colaborar en TODOSPECTRUM
remite tus artículos o programas a Bravo
Murillo, 377. 5.º A. 28020 Madrid. Los
programas deberán estar grabados en
cassette y los artículos mecanografiados.
A efectos de remuneración, se analiza cada
colaboración aisladamente, estudiando su
complejidad y calidad.

Como estaba previsto, la Personal Computer World Show fue el escenario en que Amstrad presentó el nuevo Spectrum 128K +2. En contra de los rumores que se dejaron oír hace unos meses, no se trata de una máquina revolucionaria, sino más bien de un Spectrum 128 con algunas mejoras y un aspecto diferente. La misma capacidad de memoria, gráficos y sonido, pero por fin un teclado verdaderamente profesional y un cassette incorporado que le confiere un innegable parecido al Amstrad 464. También posee dos ports de joystick, que, por desgracia, sólo podrán utilizarse con los nuevos joysticks Sinclair. Y como ya viene siendo habitual, Amstrad ha vuelto a rizar el rizo ofreciéndolo a un precio inferior al del propio Spectrum 128.

Precisamente la tendencia generalizada a la bajada de precios es la noticia más destacable últimamente en el campo de la microinformática. No hace mucho tiempo (apenas unos meses), comprar un IBM PC o cualquiera de las máquinas compatibles nos hubiera costado más de trescientas mil pesetas. Ahora, por menos de la mitad, es posible adquirir un compatible más rápido, con más memoria y con mejor resolución gráfica que el ordenador de IBM, el Amstrad PC 1512, auténtico centro de atención de la Personal Computer World Show. Y además de Amstrad, Investrónica y Spectravideo también están ofreciendo compatibles PC a precios de ordenador doméstico, poniendo al alcance de los particulares equipos de elevadas prestaciones que hasta hace poco estaban restringidos al ámbito empresarial.

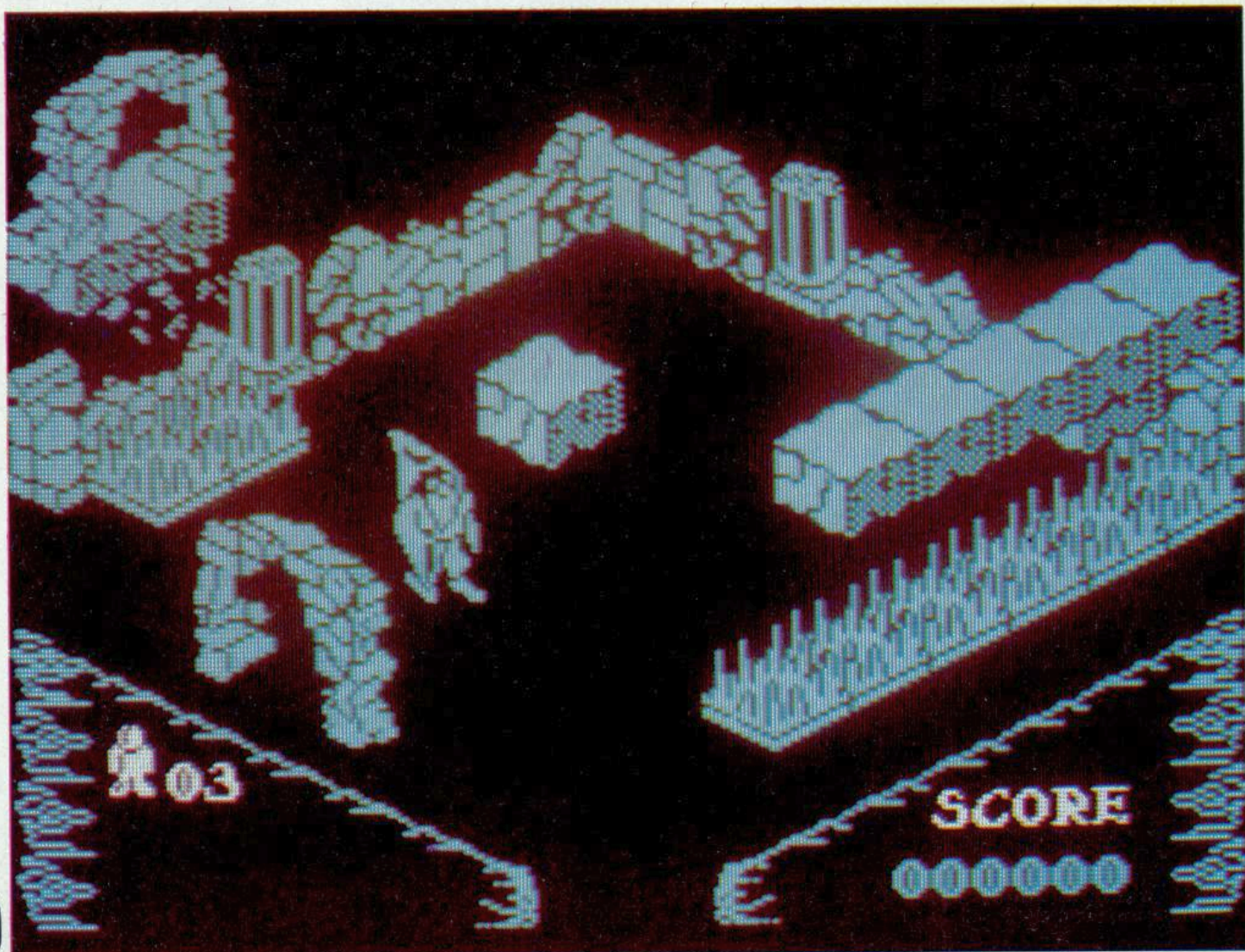
Pentagram

PENTAGRAM es la última creación de **ULTIMATE**, y tiene un enorme parecido con los famosos **Knight Lore** y **Alien 8**. Sin embargo, aporta algunas características interesantes que lo hacen destacar sobre éstos.

Lo primero que intento hacer a la hora de enfrentarme con un juego para descubrir sus secretos, es conocer lo más posible acerca

de él, su argumento, el objetivo, la forma de jugar, etc. Hay veces que esto resulta bastante difícil, pues las instrucciones pueden resultar enig-

máticas (los señores de **ULTIMATE** son especialistas en esto). Sin embargo, consultando diversas fuentes, conseguí enterarme de qué



era lo que había que hacer. El objetivo del juego es encontrar el Pentagrama. Para ello, ayudados de unos cubos llenos de agua mágica y que podremos conseguir disparando a los pozos que hay en algunas pantallas, deberemos arreglar cuatro especies de «obeliscos» que se encuentran en otras tantas pantallas. Una vez hecho esto, aparecerá en una habitación, hasta entonces vacía, el Pentagrama, que no es otra cosa que una estrella de cinco puntas inscrita en un círculo. Ya sólo nos queda colocar en cada una de las puntas una de las cinco piedras con extrañas marcas que se encuentran repartidas aleatoriamente por las 139 pantallas que tiene el juego.

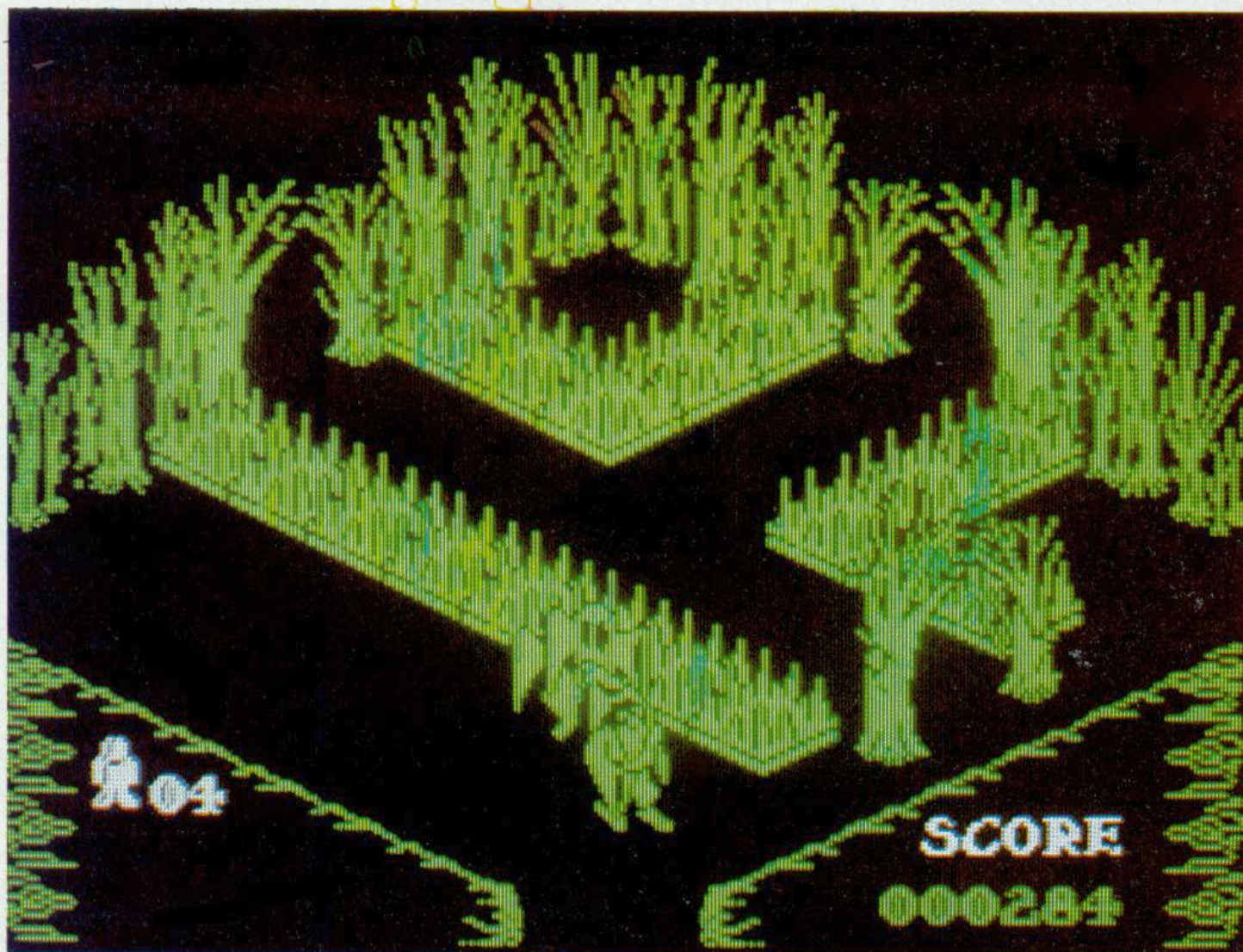
Tras enterarme de esto, cargué el

programa para hacerme una primera idea acerca de la protección y jugar unas cuantas partidas. Esto último es importante, pues debemos saber exactamente cómo se comporta nuestro personaje en determinadas situaciones, ya que esto nos ayudará a imaginarnos un poco cómo serán las rutinas que lo controlan, lo que nos facilitará su identificación si damos con ellas.

Instalación en el microdrive

La protección no parece compleja en absoluto. Lo primero que carga son dos programas BASIC. El primero dibuja el logotipo de Erbe (la distribuidora del programa para España) y carga el segundo. Aparente-

mente no tiene ninguna otra función. Probé a saltármelo y cargar directamente el segundo programa BASIC. Al finalizar la carga pude comprobar que el juego funcionaba perfectamente. Ahora sólo tenía que estudiar el segundo programa BASIC. A primera vista sólo tiene una línea, con número cero, que contiene dos pokes típicos de las protecciones: POKE 23613, 0 y POKE 23659, 0. Sin embargo, estos pokes no son lo que parecen ser, sino que en realidad son otras direcciones y otros números los que se pokean, estando cambiados los códigos ASCII de estos para despistar. La verdadera función de estos pokes, una vez se ha descubierto cuáles son, es la de hacer aparecer el resto del pro-



GUIA DEL HACKER

```
1 DATA "DD21E0F9111C023EFF37C
D560530F1DD21004011001B3EFF37CDF
BFADD21A06D119E7A3EFF37CD56122E"
2 DATA "05D20000F33EC3329EC42
15583229FC421003C2208CC2210CC21B
03D22EACA22DCD621F2EA11F5921157"
3 DATA "014E01EDB021A06D11005
E019E7AEDB021FF5D22B25C363E2BF92
B2B223D5C2A535C224B5C3680230E11"
4 DATA "22595C360D23368023226
15C22635C22655CFBAFC0116C39512C
D52B9CB4FC21B84CB572068CB5F0FD8"
5 DATA "C209B4CB67C20E843EBFC
D52B9E6012866F3AF3248C43EC93287B
006962191B478BE20032310F9E512AB"
6 DATA "3D3207C4C52121A734CDC
5AF063CC5CDDAFC13E7FCD52B9E6072
81CCB47201EE602201631005E21105F"
7 DATA "21A7343EDD3287B03E073
248C4C3C5AF10D4C1E110BA3EDD3287B
03E073248C431005EF3C393AFFD1315"
8 DATA "CB01AEFDCB016E28FA3A0
85CFE303816FE3A3012D6305F87835F1
60021045B195E2356237E123E7E0E2A"
9 DATA "CD52B9C301B5219D84180
321A0841104BF010300EDB018BFDD5D
D21004011001B3EFFCDB204DDE110F9"
10 DATA "18AD2802CBE13E04CB412
801AFCB4928023E01CB5128023E02CB5
928023E03FE04281C5FDD5DD210DB8"
11 DATA "6FA7CDBDC5DDDE11600218
184191919195F1979E6F0B64F3EBDDC5
2B92802CBD93EF7CD52B9E6082B1353"
12 DATA "02CBD9C308BF040101020
104020102010401010201047A7574737
26A695B5A5045FFC32D842802CBOB1D"
200 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 28063: RESTORE : LET a=10:
LET b=11: LET c=12: LET d=13: LE
T e=14: LET f=15: LET ad=6e4
210 PRINT AT 0,0:"LEYENDO LINEA
:": FOR z=1 TO 12: PRINT AT 0,16
;z
220 READ a#: LET b#=#a#(LEN a#-3
TO): LET a#=#a#( TO LEN a#-4):
IF LEN a#/(2<>INT (LEN a#/(2) THEN
PRINT FLASH 1:AT 0,0:"LINEA I
MPAR EN": STOP
230 LET w=0: FOR x=1 TO LEN a#
STEP 2: LET v=VAL a#(x)*16+VAL a
#(x+1): LET w=w+v
240 POKE ad,v: LET ad=ad+1: NEX
T x
250 LET v=0: FOR x=1 TO 4: LET
v=v*16+VAL b#(x): NEXT x: IF v<>
w THEN PRINT FLASH 1:AT 0,0:"E
RROR EN LINEA ": STOP
260 NEXT z
270 CLEAR : INPUT "QUIERES GRAB
ARLO EN CINTA? ": LINE a#: IF a#
="S" OR a#="s" THEN SAVE "CARGA
PENTA".LINE 200
280 FOR X=23300 TO 23327 STEP 3
: READ A,B: RANDOMIZE A: POKE X,
PEEK 23670: POKE X+1,PEEK 23671:
POKE X+2,B: NEXT X
290 PRINT "PON EN MARCHA LA CIN
TA ORIGINAL": RANDOMIZE USR 6E4
300 DATA 49493,150,A,120,A,72,A
,85,A,87,A,88,A,6,A,17,49534,60,
A,4
```

grama. En las líneas que aparecen, lo primero que encontramos son de nuevo los mismos pokes, pero esta vez de verdad. Tras esto hay una llamada a una rutina en código máquina cuya dirección también es distinta de la que aparece en el listado. Lo que viene después es sólo para des-pistar y no tiene ninguna utilidad. La rutina en código máquina hace un ldir de un bloque de 206 bytes a la parte alta de la memoria. En estos se encuentra una rutina de LOAD de alta velocidad, aunque bastante semejante a la de la ROM. Con esta rutina se carga la pantalla de presentación y el buffer de la impresora, para después ejecutar lo que se ha cargado en el buffer. Aquí se carga el bloque principal a velocidad normal. Ya tengo todos los datos que necesito saber: el bloque principal se carga a partir de la dirección 24064 y tiene 31390 bytes de longitud. Para asegurarme de que no es necesaria la presencia del programa BASIC en la memoria para que el juego funcione correctamente, pruebo a crear una cabecera falsa y cargar solamente el bloque principal con LOAD "" CODE. Al terminar la carga lo ejecuto con RANDOMIZE USR 24064 y compruebo que funciona perfectamente. Ahora me dispongo a pasarlo a microdrive. En realidad, no es que sea necesario pasar un programa a microdrive para estudiarlo, pero resulta verdaderamente tedioso tener que cargar el programa desde la cinta cada vez que probamos un poke y deseamos continuar la investigación.

Para pasar el programa a microdrive el único problema que tengo es que comienza en una dirección muy baja, pero esto es fácilmente superable, pues queda espacio de sobra por arriba, así que lo que hago es cargarlo en una dirección más alta y transportarlo a su verdadera dirección con un LDIR una vez finalizada la carga. Además, también tengo sitio de sobra para ubicar el MONS, cosa que hago en la direc-

ción 57000. Sin embargo no es posible volver al monitor desde el juego, ya que éste utiliza la memoria donde se encuentra el desensamblador para la construcción de gráficos y algunas otras cosas.

Los primeros pokes

Al empezar a desensamblar me da la impresión de que estoy desensamblando el Knight Lore. Es como si hubieran cogido el listado fuente de éste y hubieran hecho los cambios necesarios hasta conseguir el listado del Pentagram. En la dirección 24064 hay simplemente una instrucción DI y un salto a la dirección 44935 tras haber puesto la pila en 24064. En la dirección 44935 empieza el programa principal.

Casi al principio, en 44967, hay un LD A,5 seguido por un LD (42785),A. No puedo resistirme a probar a cambiarlo antes de continuar. Como cabía esperar, es el número de vidas. Con esto ya podemos elegir el número de vidas con que queremos jugar. Ahora, sabiendo que las vidas se almacenan en 42785, resulta fácil encontrar un poke para vidas infinitas, con sólo buscar dónde es decrementado su valor. Me encuentro que se hace dentro de una subrutina que comienza en 49900, y que es llamada un poco después del punto donde se inicializan las vidas. Esto me da pie para pensar que desde la dirección 44997 en adelante se encuentra el bucle de juego, y todo lo que hay antes se encarga de la presentación y las opciones.

El poke para la inmunidad fue más costoso de encontrar, y no lo conseguí hasta bastante después. Encontré un lugar donde se testeaban los valores de (IX+0) y (IX+1), y si ambos eran cero se saltaba a 44997, donde yo ya sabía que se decrementaban las vidas. Probé a eliminar el salto. El resultado no fue el esperado. Todo empezó con normalidad. Me acerqué a unos pinchos y fui destruido. Parecía que el poke no

tenía ningún efecto. Sin embargo, enseguida me di cuenta de que sí lo tenía. Cuando el personaje «explotó», el programa pareció no enterarse de ello. El resto de los seres que había pululando por la pantalla continuaron haciéndolo normalmente. Todo parecía normal, salvo que el protagonista ya no estaba y no volvía a aparecer. La causa es que el punto modificado no se encarga de comprobar si colisionamos con algo, sino de comprobar si ya hemos terminado de explotar. En cualquier caso todas estas investigaciones me servirían después para ir enterándome de qué era lo que debía hacer si quería visualizar una determinada pantalla y que se moviera todo lo que había en ella. Pude averiguar que el bucle principal de juego siempre que no se saliera de pantalla o nos mataran, se cerraba sobre 45018, porque ésta era la dirección a la que se saltaba cuando la comprobación anteriormente citada era negativa. Después pude encerrar dentro de este bucle otro más pequeño que se repetía para cada uno de los objetos existentes en la pantalla, ya sean piedras, fantasmas, disparos o el propio personaje. Cada objeto ocupa 32 bytes, aunque nuestro personaje ocupa el doble porque es tratado como dos objetos separados, uno de cintura para arriba y otro de cintura para abajo. Esta técnica ya era usada en el Knight Lore, y servía, por ejemplo, para utilizar las mismas piernas en distintos personajes (el Sabreman, el soldado, etc.), con el consiguiente ahorro de memoria en los gráficos.

Ahora tenía más reducida la búsqueda, porque sabía que la comprobación de colisión con los objetos había de estar dentro de este bucle pequeño. Lo que me despistó fue que la comprobación se efectuaba dentro de una subrutina a la que no se llamaba con un call. Dentro de el bucle pequeño, en el que cada vez se va actualizando el registro IX para apuntar a los datos del objeto co-

Tabla 1. POKES

Número de vidas	POKE 44968,0
Vidas infinitas	POKE 49917,175
No imprime vidas	POKE 49310,201
Disparo sin soltar tecla	POKE 49465,0
Disparo automático	POKE 49454,24
	POKE 49465,0
Inmunidad	POKE 50247,24
Altura del disparo	POKE 49534,n
Duración sonido durante juego	POKE 49183,n
Pantallas donde se quiere empezar	POKE 49896,n
	POKE 49897,n
	POKE 49898,n
	POKE 49899,n
Muerte instantánea	POKE 50248,0

Tabla 2. Pokes de disparo (todos los pokes en 49493)

Nada	1
Abol	6
Araña	17
Pincho movable	28
Cepo	30
Cepo manso	31
Patas de Sabreman	32
Fantasma	48
Bloque movable	63
«Pedorretas»	66
Tronco movable	72
Mesa movable	73
Charco	74
Charco con planta	75
Piedra movable	79
Bruja	80
Piedra sube	84
Piedra sube-baja	85
Dragón sube-baja	86
Bloque móvil 1	87
Bloque móvil 2	88
Araña aleatoria	89
Cubo	90
Piedra inamovable	91
Dragón móvil 1	92
Dragón móvil 2	93

Objeto invisible	99
Pozo	120
Bloque movable	121
Runo 1	144
Runo 2	145
Runo 3	146
Runo 4	147
Runo 5	148
Disparo normal	150
Bicho con tentáculos	160
Bola amorfa	164
Zombie	168

Tabla 3. Pokes predefinidos

0 Disparo normal
1 Dispara pozo
2 Dispara tronco movable
3 Dispara piedra sube-baja
4 Dispara piedra móvil 1
5 Dispara piedra móvil 2
6 Dispara árbol
7 Dispara araña
8 dispara alto
9 Dispara bajo

Tabla 4 Posibles ubicaciones de runos

En cada partida se eligen de forma aleatoria 5 lugares entre un total de 20 posibles. Para modificar alguno de estos 20, se deberán hacer los siguientes POKES:

POKE D, Código de la habitación
 POKE D+1, Coordenada 1
 POKE D+2, Coordenada 2
 POKE D+3, Coordenada 3 (Vert)

Cuando D toma uno de los valores siguientes:

53669	53673	53677	53681
53685	53689	53693	53697
53701	53705	53709	53713
53717	53721	53725	53729
53733	53737	53741	53454

GUIA DEL HACKER

rrespondiente (empieza en 42863 y va siendo incrementado en 32) se busca una dirección en una tabla, utilizando como índice de la misma el contenido de (IX+0). Entonces se salta a esta dirección con un JP (HL), asegurándose de que después se retornará a 45086, donde continúa el bucle principal. Esto me hace pensar que (IX+0) contiene un código identificador del tipo de objeto de que se trata, y que para cada objeto hay una parte del bucle que debe ser distinta, y que por eso está colocada en una subrutina. Así, según cada caso, se llama a una subrutina u otra. El problema que tenía ahora era averiguar a qué subrutina correspondía el control de nuestro Sabreman. Por suerte recordé que en una de las rutinas llamadas durante la inicialización se hacía un traslado de bytes desde otra dirección hasta 42863, que es justo el comienzo de la tabla de objetos. Estos no podían ser otra cosa que los datos iniciales del personaje (las coordenadas donde aparecemos en la pantalla, la dirección a la que miramos, etc.). El primer byte de éstos era 32, así que busqué qué subrutina correspondía a dicho código. Esta se encuentra en 50240. En ella, tras una llamada a otra dirección, se testea un bit referido a IX, y realiza un salto condicional según su valor. Es casi seguro que es aquí donde se comprueban las colisiones con otros objetos. Pruebo a hacer incondicional el salto, y consigo la ansiada inmunidad. Si en vez de hacerlo incondicional, lo suprimo, el resultado es que morimos nada más aparecer en la pantalla.

Un Super POKE

La verdad es que una vez encontrados los tres pokes que he explicado en el apartado anterior, no se me ocurría qué otros pokes podían ser interesantes. Durante la búsqueda de aquéllos había encontrado algunos pokes curiosos por los efectos que producían, pero ninguno era realmente útil para facilitar la con-

secución del juego. Como me parecía poca cosa lo que había descubierto anteriormente, decidí intentar añadirle al juego algo que no tiene y que poseen la mayoría de los juegos en tres dimensiones, incluidos Knight Lore y Alien 8: el control direccional. Supongo que no se lo han puesto porque supone la necesidad de una tecla más, sin embargo a mí me parece un verdadero fastidio porque estaba acostumbrado a controlar así al personaje y no lograba hacerme con el control rotacional. Para comenzar me puse a buscar las rutinas de exploración de teclado y joysticks. Descubrí que todas confluían en 48904, donde se almacena el dato leído en la dirección 42807, de modo que comencé a buscar puntos en los que se hiciera referencia a esta dirección. Encontré tres. El primero era el que ya había visto, en el que es inicializada. En el segundo, nada más leído el dato, hace un and y se queda con el bit de recogida de objetos, así que

Sabiendo que el número de vidas se almacena en la dirección 42785, resulta fácil conseguir un poke de vidas infinitas.

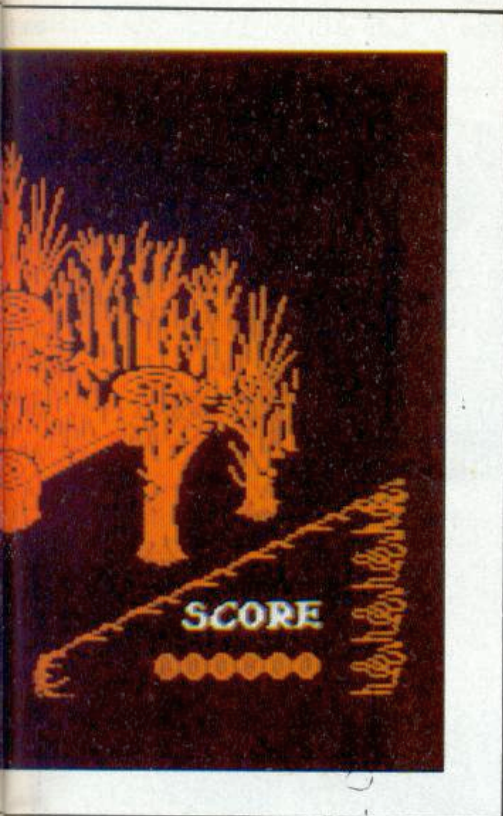
ésta no podía ser la rutina principal de control del movimiento. Por eliminación, debería tratarse del tercer punto de los que encontré. Mi decepción fue mayúscula al comprobar que no era así. En ésta se hacía también un and, aunque ahora el bit correspondiente a la tecla de disparo. La única solución era que se refiriera a la dirección mediante los registros IX o IY. Pero antes de continuar, decidí estudiar un poco lo que parecía ser la rutina de disparo. Esta rutina crea en la tabla un nuevo disparo siempre que no existan ya dos de ellos y que la tecla de disparo no la tengamos pulsada desde antes. con esto conseguí otros dos pokes, el de poder disparar



varias veces sin necesidad de soltar la tecla entre un disparo y otro, y el de disparo automático. Pero lo más importante es que encontré el punto en el que se creaba la tabla con los datos del disparo. Aquí pude ver que el código del disparo es 150. Entonces pensé: ¿qué pasaría si cambiara el código del disparo?, ¿haré disparos en forma de roca o algo así? Hice la prueba con algunos valores y los resultados fueron más que sorprendentes. Podemos disparar cualquier cosa: desde un tronco que nos servirá para subirnos encima, hasta una araña que será útil a quien piense que las pantallas son demasiado fáciles, pasando por un árbol que queda muy decorativo en medio de la habitación. Cuando los vi los resultados me puse a probar con todos los códigos. Los resultados más interesantes pueden encontrarse en la tabla dos.

El cargador

Con todo lo que había descubierto anteriormente, me encontraba en disposición de elaborar un cargador con diversas nuevas opciones.



Durante el estudio de la rutina de disparo encontré una subrutina que devolvía la dirección a la que estaba mirando el Sabreman. Sabiendo esto elaboré la rutina de control direccional. El principio es muy simple: calculo la dirección hacia la que queremos dirigirnos y la comparo con la dirección hacia la que va Sabreman. Si son iguales modifico el dato para que el programa crea que se ha pulsado la tecla de avanzar. Si son distintas, cambio el dato para hacer creer al programa que se ha pulsado izquierda o derecha, según haya que girar a la izquierda o a la derecha para pasar de la dirección en la que estamos a la dirección en la que queremos estar.

Naturalmente, como utilizamos cuatro teclas para las cuatro direcciones, necesitamos otra más para la opción de salto. Para este menester he reservado la fila de la A a Enter, además de la tecla 4. Por estas razones, el control direccional no se podrá utilizar con la opción de teclado (podremos jugar con el teclado, pero mediante las teclas del cursor o las del joystick Sinclair), ni con el

joystick Sinclair que corresponda a las teclas 1-5, así que si queremos el control direccional deberemos utilizar joystick Kempston, los cursores o el joystick Sinclair correspondiente a las teclas 6-0.

Con todo lo que había aprendido sobre el bucle principal mientras buscaba el poke de la inmunidad, no me fue demasiado difícil encontrar la forma de ir visualizando secuencialmente las 139 pantallas. El único problema fue que éstas no estaban numeradas de 0 a 138, como era de esperar, sino de 0 a 149, quedando en medio algunos huecos que hacen que se bloquee el ordenador al intentar visualizar pantallas inexistentes.

Por último, pensando en el polifacético poke del disparo, pensé que sería útil poder variar durante la partida el objeto que disparamos. Para esto he incluido en el cargador, 10 teclas con pokes «definibles», y que podremos seleccionar pulsando

Cada objeto, ya sean piedras, fantasmas o disparos, ocupa 32 bytes. Sólo Sabreman ocupa el doble, ya que es tratado como dos objetos separados.

en modo pausa una tecla del 0 al 9. Los pokes que queramos asignarles habremos de ponerlos en la línea 300 del listado uno, empezando por la dirección y el contenido del poke para la tecla cero y terminando por los de la tecla 9. En la tabla 3 se pueden ver los pokes que se incluyen en el cargador como ejemplo y que pueden ser modificados sin ningún problema.

Una vez introducido el cargador pondremos la cinta original. Al finalizar la carga, y si todo ha ido bien, aparecerá el conocido mensaje "© 1982 Sinclair Research Ltd.", pero sobre fondo negro y sin borrarse el dibujo de la pantalla de presenta-

ción. Ahora podemos introducir otros pokes que no necesiten variar a lo largo de la partida, y que por tanto, no necesiten estar entre los 10 predefinidos, como pueden ser el de vidas infinitas, o alguno así. Cuando hayamos introducido todos los pokes que queramos, ejecutaremos el programa con RANDOMIZE USR 24064. Comprobaréis que el juego de caracteres especial del juego ha desaparecido, y que los mensajes se escriben con el juego de caracteres de la ROM, además de que los espacios se sustituyen por iguales. Esto es porque he necesitado la memoria que ocupaba el juego de caracteres para incluir el cargador con las nuevas opciones, ya que no había otro lugar libre en la memoria.

Si todo ha ido bien, el juego empezará normalmente y lo controlaremos rotacionalmente. Para pasar al control direccional, hay que pulsar la tecla C o la N en modo pausa. Para volver al control rotacional, pulsar también en pausa las teclas V o B. Además, con la Z podremos grabar una pantalla en cinta y con la X o la M abortaremos el juego.

Para visualizar las 139 pantallas hay que pulsar ENTER. Para pasar rápidamente a la siguiente, pulsar Shimbol Shift. Si queremos continuar el juego desde la pantalla que aparezca en ese momento, pulsar M. Para terminar de ver el mapa y comenzar una nueva partida, pulsar SPACE. Hay que tener cuidado con la opción M dentro de la opción de visualización de pantallas, pues podemos aparecer encima de un pincho y perder todas las vidas una tras otra. Para ello, antes de pulsar la M hemos de asegurarnos de dónde vamos a aparecer, lo cual nos será indicado por una explosión que aparece cada vez que pasamos a otra pantalla.

Con todo esto, creo que se facilita bastante la tarea de terminar el juego, aunque aún quedan muchas cosas por descubrir. Espero que alguien se anime a intentarlo.

Pablo Ariza

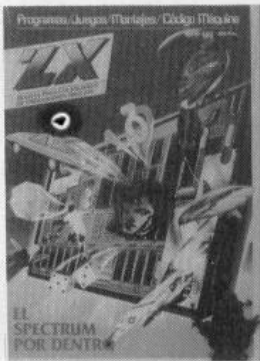
ZX

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SERVICIO DE

Completa tu colección de ZX.

A continuación te resumimos el contenido de los ejemplares atrasados en existencia.



Núm. 3/300 ptas.

El Spectrum por dentro. Quince programas, juegos y montajes Software.



Núm. 4/300 ptas.

QL, el nuevo Sinclair. Dieciocho programas, juegos, montajes, ideas/Novedades.



Núm. 5/300 ptas.

Gráficos y sonido en el Spectrum/Libros/Software/ 13 programas.



Núm. 6/300 ptas.

Construya su propio juego/13 programas y montajes/ideas/Software.



Núm. 7/300 ptas.

Juegos inteligentes/Software/ 11 programas/Libros.



Núm. 8/300 ptas.

La aventura es la aventura/12 programas/Juegos y montajes/Código máquina.



Núm. 9/300 ptas.

Construye tu propio juego. Catorce programas para el verano. Gráficos en el Spectrum.



Núm. 10/300 ptas.

Catorce programas educativos: geografía, cramer, gráficos, razones trigonométricas, elongación. Código máquina.



Núm. 11/300 ptas.

Cómo crear marcianos y otros monstruos. Diez programas satélites de júpiter, rescate, interés, círculo, préstamo hipotecario.



Núm. 12/300 ptas.

Presentación del Spectrum Plus. Forth, capítulo 1. Gráficos en el Spectrum, 4 parte. Libros. Programas y montajes.



Núm. 13/300 ptas.

Guía del software para el Spectrum todos los programas del mercado. Forth, capítulo 2. Visitamos Sinclair Research. Libros. Programas.



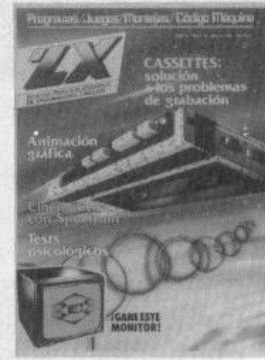
Núm. 14/300 ptas.

Cómo jugar al Hobbit. Gráficos de funciones. Programas de ajedrez. Conexiones con el P/I/O. Programas Multiplic, enseñar deletando. Libros, Forth, tercera parte.



Núm. 15/300 ptas.

Simuladores de vuelo. Forth, cuarta parte. Montajes: Reloj digital para Spectrum. BASIC para principiantes. Libros. Programas.



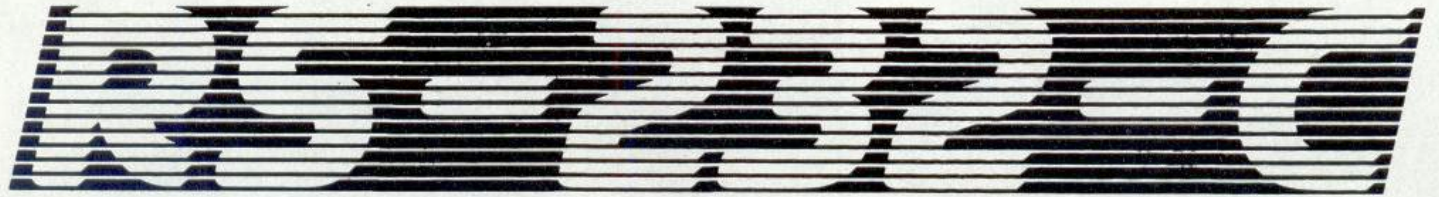
Núm. 16/300 ptas.

Cassettes: solución a los problemas de grabación. Test de Psicología. Sistema de Desarrollo para el ZX-81. Cinemática. Programas. Animación Gráfica. BASIC para principiantes (2). Forth, quinta parte.



Núm. 17/300 ptas.

Mapa de Atic-Atac. Estira de caracteres. Dinámica de una partícula. Libros. QL Magazine. Programas. Convertidor analógico-digital con el P/I/O.



El primer programa se encarga del envío de una palabra, y el segundo de la recepción. A ambos se accede mediante instrucciones DEF FN, como se indica a continuación:

```
DEF FN E(a)=USR 65024
DEF FN R()=USR 65081
```

La instrucción FN E(x) tendrá el efecto de enviar por la línea RS-232 el valor de x. Si lo usáramos en una sentencia de asignación —LET a=FN E(x)—, podríamos saber si la orden se ha llevado a cabo, o por contra la hemos interrumpido desde teclado usando la tecla SPACE. Para ello bastará con comprobar si el valor de retorno es mayor que 256. Si así fuera, se ha producido un error.

Asimismo, un LET a=FN R(x) asigna a la variable A el número recibido por la línea. La condición es la ya comentada.

En cuanto a los programas en sí, hay poco que decir que sea novedoso o que no pueda leerse en el listado. En la rutina de emisión, hemos de recoger el dato que se nos envía a través de un DEF FN. Para ello emplearemos una técnica que ya hemos usado en otras ocasiones. El contenido de DEFADD nos da la dirección donde se almacena el argumento del DEF FN que se está procesando —el que nos interesa evidentemente—. A partir de esta dirección (en el área de variables), recogemos el dato de forma simple ya que el número se almacena con formato de entero.

Por otro lado, recomendamos a los interesados en programación ensamblador que examinen con detalle los bucles de las rutinas de entra-

da y salida. Seguramente les será de utilidad.

En la rutina de recepción se pueden detectar errores, producidos generalmente por desajuste de las velocidades de transmisión. El error tiene lugar si el bit de arranque tuviera una longitud menor de la esperada. Esto significaría que se están transmitiendo datos a más velocidad de la esperada.

Acaso alguien se halla preguntando por la razón de ubicar este programa al final de la RAM. Igualmente, los usuarios de Spectrum 16K habrán exclamado: «Maldita sea mi suerte». Es necesario hacerlo ya que, como muchos sabrán, el acceso a los 16 primeros kilobytes de RAM sufre interrupciones por parte de la ULA, y esto puede hacer inservibles los esfuerzos por conseguir una temporización exacta.

Descripción del Hardware

El interface que presentamos ha sido realizado siguiendo la más pura filosofía Sinclair, intentando conseguir las máximas prestaciones manteniendo costes al mínimo.

Trataremos de ser breves en la descripción del hardware.

El interface está direccionado en el puerto de entrada-salida BFh (1011 1111). Cuando leemos algún dato de este puerto —por ejemplo, mediante la instrucción IN A,()—, se activan los buffer triestado de IC2 por efecto de IC1b. El resultado es que el Z-80 lee en sus dos bits menos significativos el estado de las líneas TXD y DTR. Los transistores

invierten los niveles, pero como el estado bajo corresponde a un uno, y al alto al cero, los datos leídos son los adecuados.

Si accedemos al puerto mencionado en una operación de escritura (OUT (),<reg>), la salida de la puerta IC1a se pone en alto y los datos presentes en el bus se cargan en los biestables IC3. Se ha previsto que al encenderse el aparato, automáticamente las salidas se pongan a cero, pasando de este modo al estado inactivo.

Para conseguir tensiones negativas hemos usado dos típicas células diodo-condensador, en lugar de las tradicionales bobinas o transformadores, de difícil obtención o fabricación. Dado que presentan una impedancia de salida relativamente alta, ha sido necesario cargarlas con una corriente aproximadamente constante.

De aquí el valor inusualmente bajo de la resistencia de colector de T3 y T4.

Las resistencias R17 y R18 protegen las salidas frente a cortocircuitos accidentales. La protección incondicional de las salidas sólo puede garantizarse haciendo uso de transistores de más potencia para T2, T3, T5 y T6, tales como el BD 139 y BD 140. No recomendamos la opción, a cambio de que se preste un mínimo de atención al realizar las conexiones.

Aunque se ha incluido tanto en el esquema como en el circuito impreso, generalmente la resistencia entre DSR y masa no se conectará. Realmente, es muy poco útil y disipa gran cantidad de calor.



El conector de salida coincide con el del Interface I.
Indicamos a continuación su patillaje:

Conector RS-232-C

5 4 3 2 1	1: No Conectado (NC)	
0 0 0 0 0	2: TXD (Entrada)	2
0 0 0 0	3: RXD (Salida)	3
9 8 7 6	4: DTR (Entrada)	20
	5: CTS (Salida)	5
	6: NC	
	7: GND (Tierra)	7
	8: NC	
	9: 89V (DSR gralmente)	(6)


```

100 DATA 243,221,42,11,92,221,86,4
110 DATA 14,191,237,120,230,1,40,11
120 DATA 62,127,219,254,31,56,243
130 DATA 6,255,251,201,6,9,122,183
140 DATA 23,31,203,195,203,19,237,89
150 DATA 205,117,254,16,244,22,3,237
160 DATA 81,205,117,254,205,117,254,72
170 DATA 251,201,243,14,191,6,1,237
180 DATA 65,237,120,230,2,40,15,62
190 DATA 127,219,254,31,56,243,6,3
200 DATA 237,65,6,255,251,201,205,143
210 DATA 254,237,120,230,2,32,239,6
220 DATA 128,205,117,254,237,120,31,31
230 DATA 203,24,0,48,244,22,3,237
240 DATA 81,72,6,0,251,201,253,102
250 DATA 71,46,6,0,0,0,45,194,122
260 DATA 254,37,0,32,243,0,46,5
270 DATA 45,32,253,0,0,35,201,253
280 DATA 102,71,46,3,0,0,45,194
290 DATA 148,254,37,0,32,244,0,38
300 DATA 2,37,0,32,252,201
310 REM
320 sum=0
330 FOR i=65024 TO 65189
340 READ a
350 sum=sum+a
360 POKE i,a
370 NEXT i
380 IF sum=19057 THEN STOP
390 PRINT "Error en el DATA. Repaselo"
400 REM
410 REM      Ejemplo
420 REM
430 DEF FN E(a)=USR 65024
440 DEF FN R( )=USR 65081
450 INPUT "Velocidad de transmision:";vt
460 POKE 23681,INT(19200/vt-0.5)
470 REM      Envio de un caracter
480 LET a$="A"
490 LET b=FN E(CODE a$)
500 IF b>255 THEN PRINT "ERROR de transmision":STOP
510 PRINT "Caracter enviado"
520 REM      Recepcion de un caracter
530 LET a=FN r( )
540 IF a>255 THEN PRINT "ERROR: velocidad desajustada":STOP
550 PRINT "Valor recibido:";a;
560 IF a>32 THEN PRINT "(";CHR$ a;")";
570 PRINT

```



```

0001 ;*****
0002 ;** RUTINA DE EMISION **
0003 ;*****
0004
0005 ;(C) Luis Miguel BRUGAROLAS
0006
0007
0008 RS232 EQU 191
0009
0010 ORG OFE00H
0011
0012 EMIRUT DI
0013 LD IX,(5COBH)
0014 LD D,(IX+04);Cogemos
0015 ; dato a enviar
0016 LD C,RS232;Direccion
0017 ; del puerto
0018 DTWT IN A,(C);Lee puerto
0019 AND 01; DTR
0020 JR Z,EMIT
0021
0022 LD A,7FH;Muestreamos
0023 IN A,(OFEH); SPACE
0024 RRA
0025 JR C,DTWT
0026
0027 LD B,OFFH; Indicamos
0028 EI ; condicion de no
0029 RET ; ejecutado con
0030 ; byte alto a cero.
0031 EMIT LD B,09;Num de bucles
0032 LD A,D;Dato a enviar
0033 OR A;CF = 0
0034 RLA
0035 EMTLP RRA
0036 SET 0,E;CTS en bajo
0037 RL E;El bit menos signi
0038 ; ficativo de E es el dato
0039 ; a enviar.
0040 OUT (C),E;Lo enviamos
0041 ; con CTS en bajo.
0042 CALL DELAY
0043 DJNZ EMTLP
0044
0045 LD D,3
0046 OUT (C),D
0047 CALL DELAY
0048 CALL DELAY
0049 LD C,B; B = 00
0050 EI
0051 RET ;Vuelve con BC=00
0052
0053 ;*****
0054 ;** RUTINA DE RECEPCION **
0055 ;*****
0056
0057 RECRUT DI
0058 LD C,RS232
0059 LD B,01;CTS en alto,
0060 ; RXD en bajo.
0061 OUT (C),B;Estamos prepar
0062
0063 WTDT IN A,(C)
0064 AND 02; TXD
0065 JR Z,RD;Se recibe bit
0066 ; de comienzo.
0067 LD A,7FH
0068 IN A,(OFEH)
0069 RRA
0070 JR C,WTDT
0071
0072 ERROR LD B,03
0073 OUT (C),B;CTS y RXD a 0
0074 LD B,OFFH;Indicamos
0075 ; error.
0076 EI
0077 RET
0078
0079 RD CALL DEL.5;Esperamos
0080 ; medio periodo.
0081 IN A,(C)
0082 AND 02;TXD
0083 JR NZ,ERROR;!Hay un
0084 ; cero en la linea!
0085 LD B,10000000B
0086 GETLP CALL DELAY
0087 IN A,(C)
0088 RRA
0089 RRA ;CF: bit recibido
0090 RR B;Pasa a b7 de B
0091 NOP ;Hace tiempo para
0092 ; compatibilizar con
0093 ; DELAY
0094 JR NC,GETLP
0095
0096 LD D,03; RXD y CTS a
0097 OUT (C),D; cero
0098 LD C,B
0099 LD B,00
0100 EI
0101 RET ;BC: dato recibido
0102
0103 ;*****
0104 ;** RUTINAS DE RETARDO **
0105 ;*****
0106
0107
0108 DELAY LD H,(IY+71)
0109 DELLP2 LD L,6
0110 DELLP1 DEFB 0,0,0
0111 DEC L
0112 JP NZ,DELLP1
0113 DEC H
0114 NOP
0115 JR NZ,DELLP2
0116 NOP
0117
0118 LD L,5
0119 DELLP3 DEC L
0120 JR NZ,DELLP3
0121 NOP
0122 NOP
0123 INC HL
0124 RET
0125
0126 DEL.5 LD H,(IY+71)
0127 DEL.52 LD L,3
0128 DEL.51 DEFB 0,0
0129 DEC L
0130 JP NZ,DEL.51
0131 DEC H
0132 NOP
0133 JR NZ,DEL.52
0134 NOP
0135 LD H,2
0136 DEL DEC H
0137 NOP
0138 JR NZ,DEL
0139 RET

```


RESISTENCIAS (1/4 W, 5%):

R1, 2 = 2K
R3, 4 = 1K
R5 = 10 Ohm
R6, 7 = 4K7
R8, 9 = 100K
R10, 11 = 33K
R12, 13 = 330 Ohm 1/2 W
R14 = 330 Ohm 1W
R15, 16 = 15K
R17, 18, 19, 20 = 47 Ohm
R21, 22 = 1K
R23, 24, 25 = 10K

TRANSISTORES:

T1 = BC547 (BC548,9)
T2 = BC557 (BC558,9)
T3, 4, 7, 8 = SC159B
T5, 6, 9, 10 = SC149B

CONDENSADORES

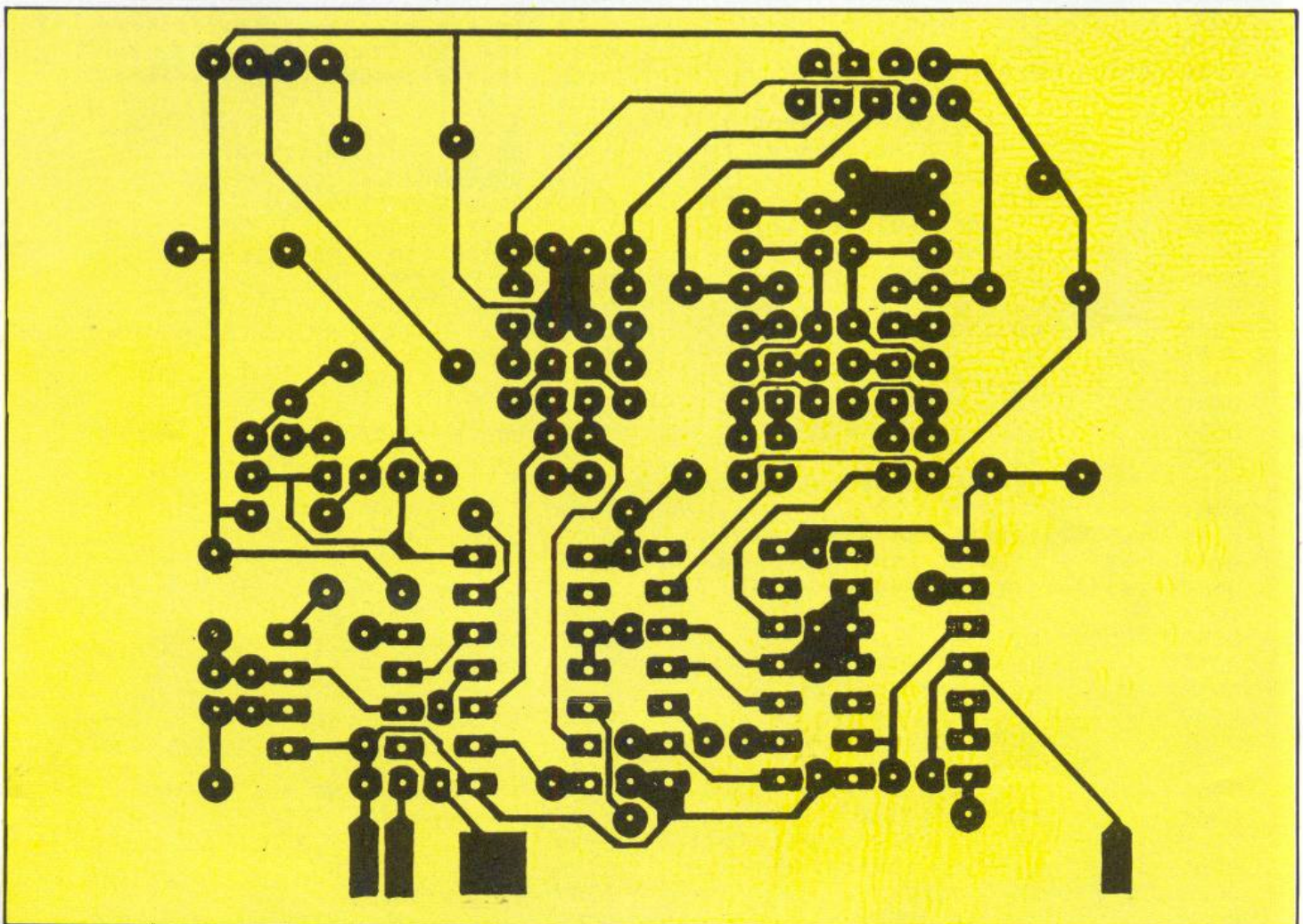
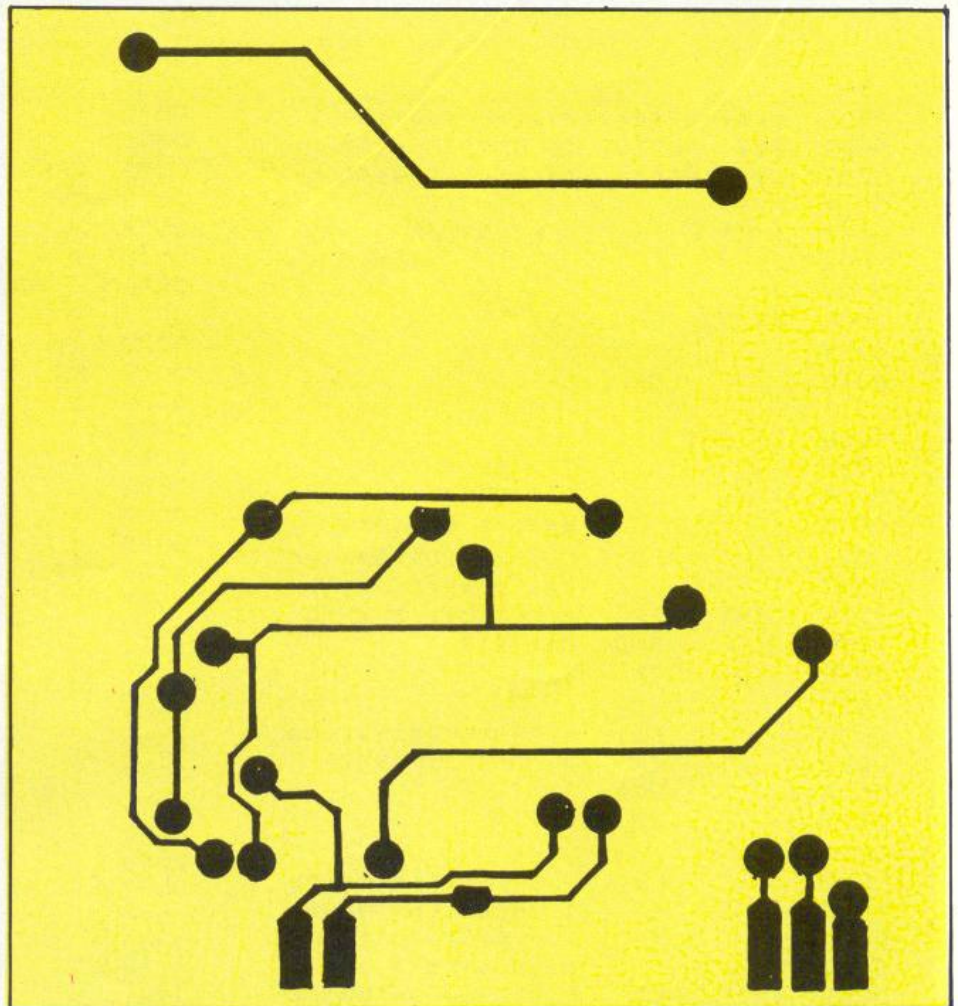
C1 = 4,7 nF
C2 = 100 nF
C3, 4 = 470 μ F 16V
C5 = 470 μ F 25V
C6, 7 = 100 nF

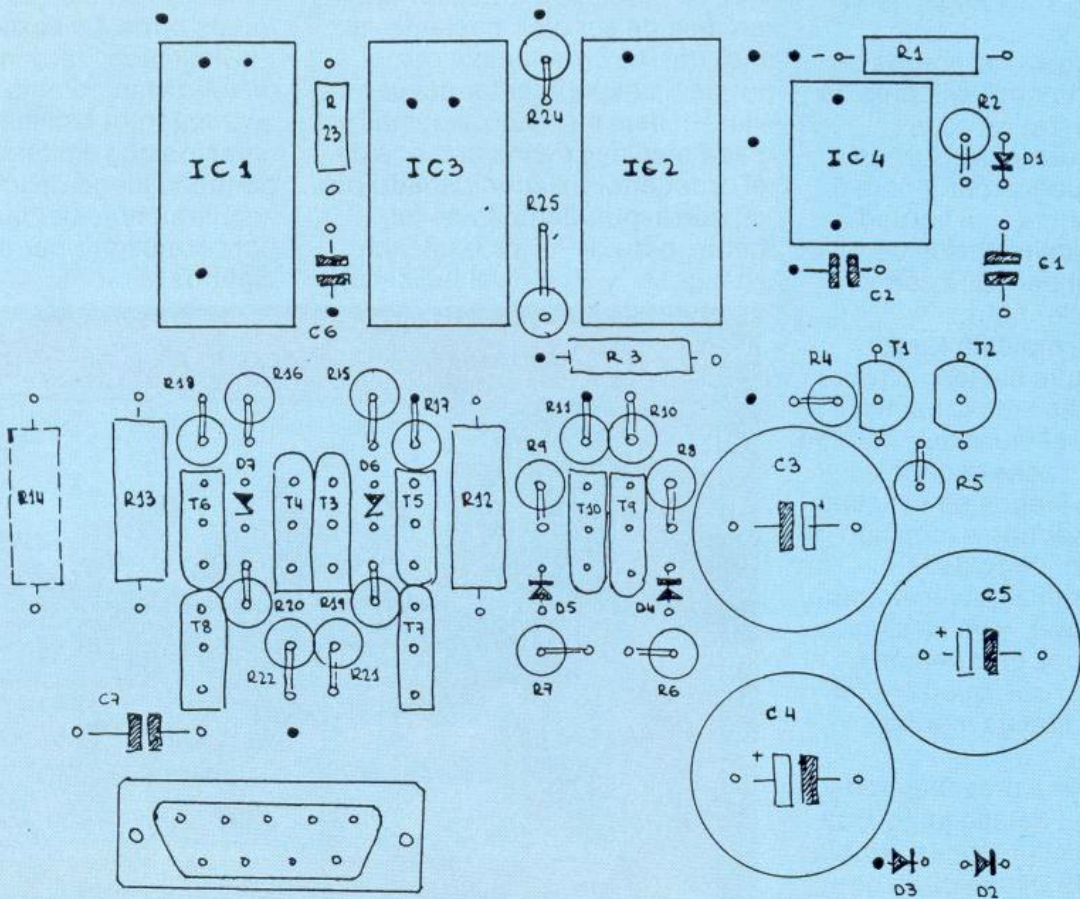
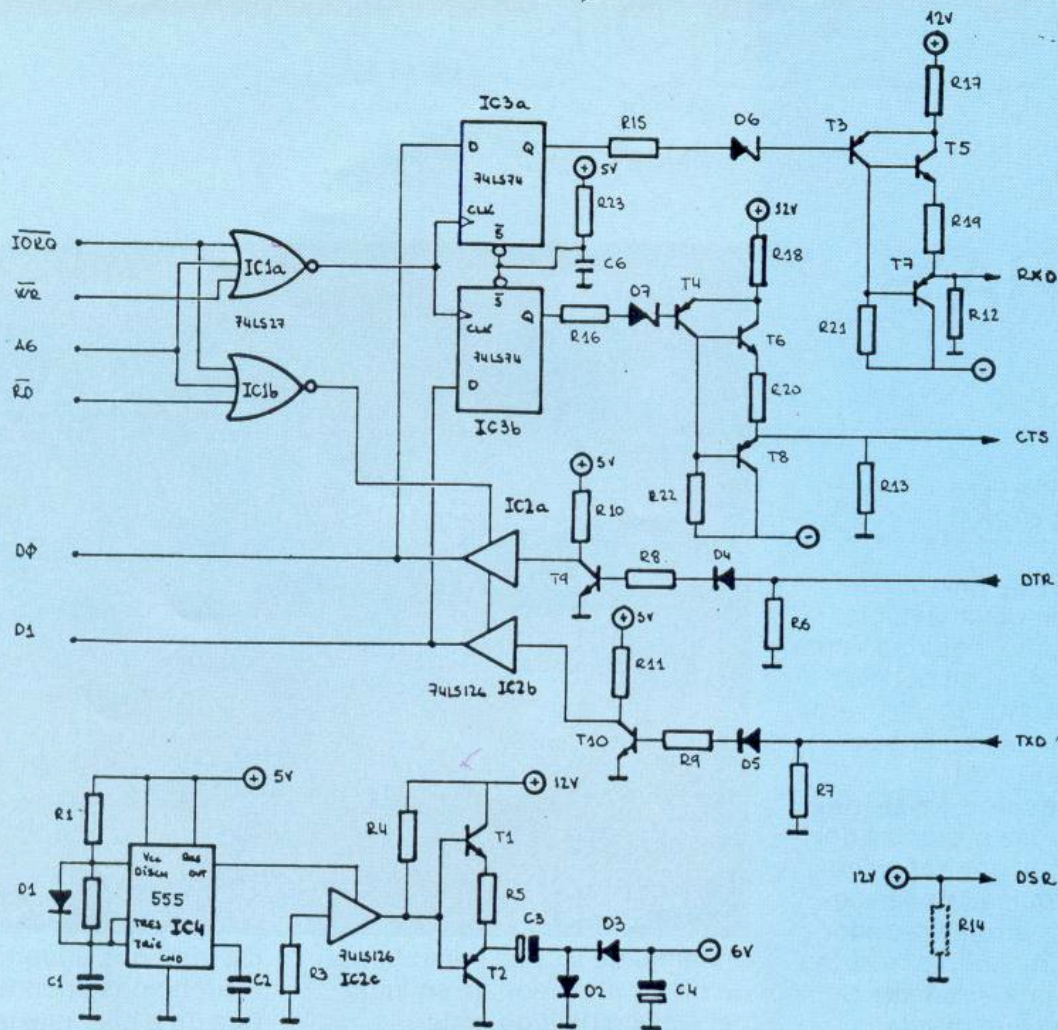
DIODOS:

D1, 2, 3, 4, 5 = 1N4148
D6, 7 = Zener 7,5V 1/4W

CIRCUITOS INTEGRADOS:

IC1 = 74LS27
IC2 = 74LS126
IC3 = 74LS74
IC4 = 555





JUEGOS

COBRA'S

ARC

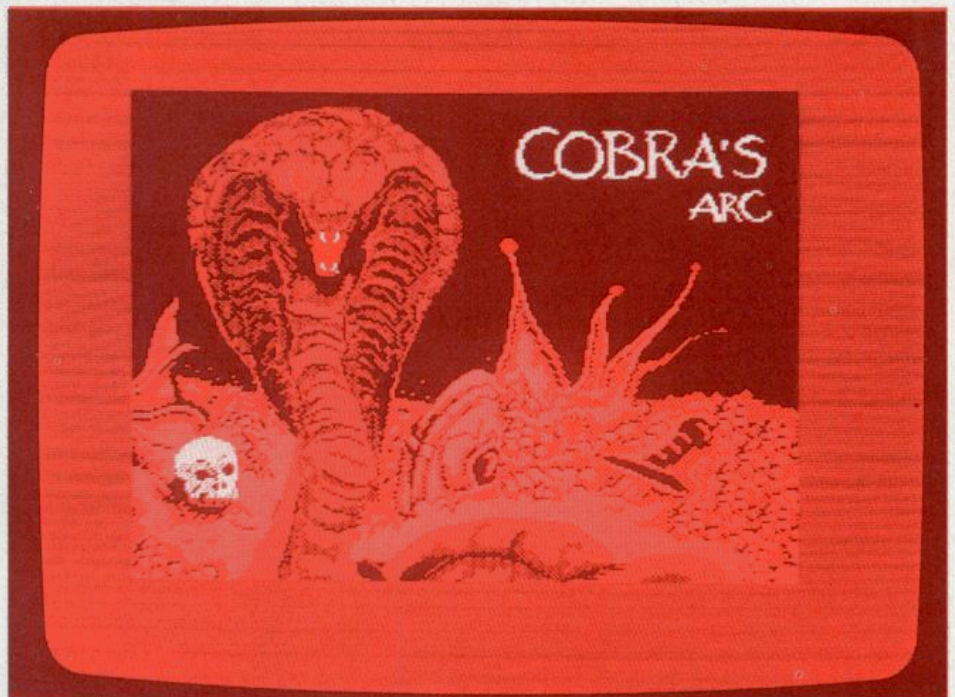
DINAMIC

SPECTRUM 48 K

Los sacerdotes de una cultura milenaria vivían plácidamente en un reino lejano, dedicados por entero a la veneración del dios Cobra. En su honor construyeron un templo inmenso en el que durante siglos fueron depositando tesoros, joyas, oro... Asustados por las profecías del adivino Werdhal, que vaticinaba un maremoto que asolaría sus tierras, construyeron alrededor del tesoro un inmenso barco, tan grande como una pirámide. Un inmenso barco que quedó perdido entre las gigantescas olas cuando la profecía se cumplió; lejos, muy lejos, nadie sabe dónde.

Los aficionados a los juegos de aventura «genuinos» estamos de enhorabuena. No es cosa corriente el que se produzcan este tipo de juegos por y para hispanoparlantes, y la verdad es que ya estábamos hartos de andar de aquí para allá con el diccionario intentando acoplarnos al molesto «argot anglosajón» que suelen utilizar. Una vez más ha sido Dinamic quien ha roto el muro que parecía impedir a las casas españolas el sacar a la luz juegos de este tipo. Pero no por ser una excepción va a librarse este juego de la implacable crítica que es común en estas páginas, y ya va siendo hora de que nos internemos en el juego para ver qué puede tener de positivo y qué de menos positivo.

Junto a la buena presentación y cuidado por el detalle (algo, por otra parte, difícilmente separable del nombre de Dinamic), debe resaltarse el uso que se hace de



un menú de iconos como forma de dirigir al personaje en lugar del clásico diálogo, más complejo, pero seguramente preferido por todo aventurero que se precie. De todas formas no deja de ser algo bastante «al día» que es agradecible como forma de experimentar nuevas vías en este mercado. Además cada mensaje de los que nos da el ordenador es acompañado por su correspondiente frase (sí, habla, pero de forma bastante «gangosa» y a un nivel bajísimo).

Cuando nos adentramos algo en el juego nos encontramos con que deja bastante que desear a quien esté acostumbrado a los grandes juegos de aventura ingleses como son el Hobbit o tantos otros. La flexibilidad de movimientos, personajes y diálogos tan patente en estos no se encuentra fácilmente cuando tenemos que limitarnos a un pequeño juego de iconos y seguir un flujo demasiado rígido para conseguir permanecer vivos algunos minutos.



FRIDAY THE 13TH

DOMARK

SPECTRUM 48 K

Basado en la conocida película de la Paramount, Viernes 13, es este un juego que se ha dado a conocer de tal forma por la estudiada campaña de marketing que le ha precedido, que hoy hablan de él incluso quienes jamás han llegado a probarlo. Comienza a ser esto algo normal, derivado del increíble crecimiento del mercado en los últimos tiempos y su gran dinamismo. Un juego hoy sólo está en cartel durante dos o tres meses, y en ese tiempo no da tiempo a que corra la voz de la crítica popular como en los primeros tiempos; aquellos tiempos heroicos en los que sólo nos decidíamos a gastar nuestro dinero en un juego cuando era de dominio público que éste era una obra de arte. Hoy las cosas

han cambiado, los intereses económicos son muy fuertes y no son ya programadores los que controlan las empresas de software, sino especialistas en publicidad y psicología de masas.

Pero hay que recordar que bajo cada título hay un programa para nuestro ordenador, un programa que es lo que va (o no) a hacernos disfrutar y lo que se supone que deberíamos estar

comentando en esta sección. Un tranquilo día de campo en el lago de cristal va a ser turbado cuando Jason, un zombie en toda regla, comienza a atacar a tus amigos y compañeros de acampada. Deberás buscarlo entre ellos y luchar con él para vencerle. Recuerda que sólo hay un lugar donde Jason no se atreva a entrar; allí donde se encuentre la cruz podrá ser el santuario donde se refugien tus amigos. Valor y adelante. Como podemos ver, la trama inicial (por otra parte condicionada por la película) es bastante clásica y no aporta apenas nada realmente interesante, pero lo más significativo es que tampoco descubramos nada innovador cuando nos fijamos en la parte técnica del asunto. Unos sprites y gráficos en general bastante «sosos», dos dimensiones, un mapa más bien pequeño,... en fin, que pasó por nuestros ojos sin llamarnos la atención en absoluto. Tampoco es que tenga grandes defectos ni faltas graves, pero hoy en día es necesario algo más que un carecer de defectos para triunfar en un mercado tan saturado de títulos.



JUEGOS

WINTER GAMES

EPYX

SPECTRUM 48 K

Aunque parece que ha pasado algo la fiebre de los juegos deportivos que aquél «Decathlon» puso tan de moda, aún siguen vendiéndose «versiones» más o menos diferenciadas entre sí que casi permiten hablar de una importante subclase de juegos; juegos que han marcado un hito en la «movida» evolución de este interesante mercado en los últimos años.

Pero es esta vez un juego que aporta algo nuevo a esta repetitiva clase. Como indica su propio nombre se trata de unos Juegos de Invierno, con sus pruebas características que ponen las cosas interesantes desde el comienzo.

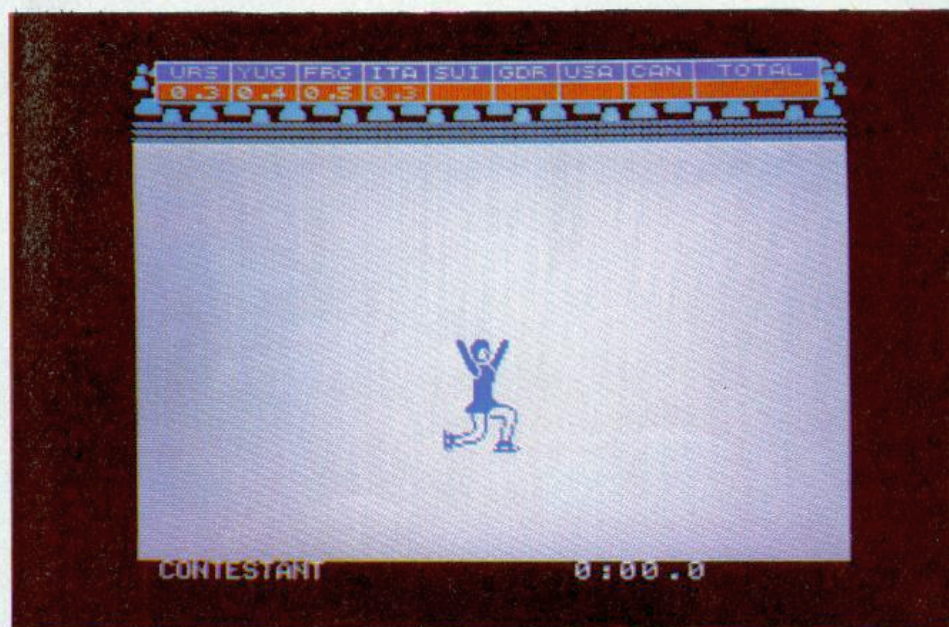
Preparémonos para competir sobre la nieve y el hielo en las más duras pruebas a las que puede verse sometido un curtido deportista invernal.

Bobsled, salto de ski, patinaje artístico, patinaje estilo libre, Hot Dog aéreo y ski de fondo son las competiciones en las que deberemos probar nuestra pericia. Pruebas entretenidas y bien acabadas en general que hacen de este juego (Decathlon aparte) todo un «cabeza de lista» dentro de su gama. Típico juego de competición, sólo resulta realmente divertido cuando son muchos los jugadores que se turnan en busca del oro (admite hasta ocho posibles).

En la parte técnica cabe resaltar unos fondos muy espectaculares junto a un personaje principal demasiado sencillo pero bien animado. La sensación es buena

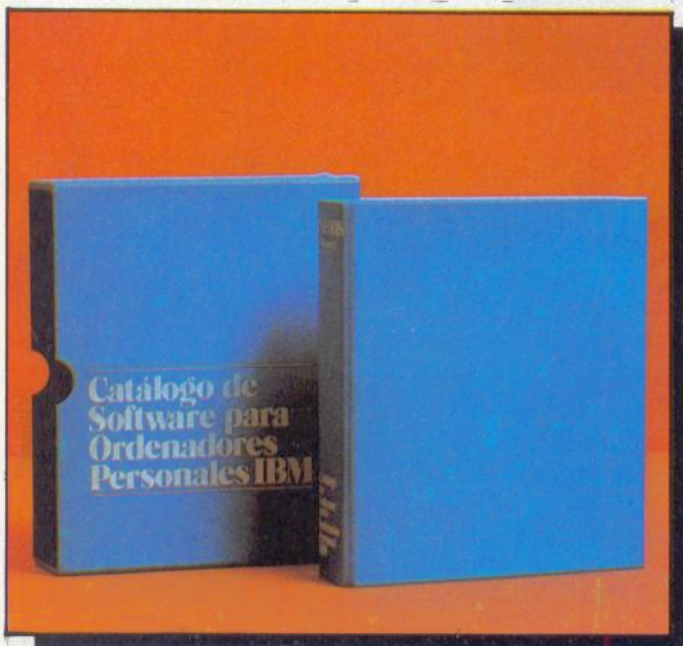
y «se pega a los dedos» con facilidad. En presentación se cumple a la perfección, haciéndolo un juego muy completo dentro del ámbito que le corresponde. El estar dividido en dos partes (tres pruebas por

cara, al viejo estilo) permite a los programadores derrochar más memoria y trabajar más a gusto, aunque, como parte negativa, el jugador perderá bastante tiempo con las tediosas cargas del cassette.



CATALOGO DE SOFTWARE PARA ORDENADORES PERSONALES IBM

TODO EL CATALOGO DE SOFTWARE CON MAS DE 800 FICHAS



**OFERTA ESPECIAL
DE SUSCRIPCION**

1.^a ENTREGA 3.500,— PTAS.
(400 FICHAS + FICHERO)
RESTO EN TRES
ENTREGAS TRIMESTRALES
DE 1.500,— PTAS. CADA UNA.

PRECIO TOTAL DE LA SUSCRIPCION - 8.000,— PTAS.

CUPON DE PEDIDO

SOLICITE **HOY MISMO**
EL CATALOGO DIRECTAMENTE A

infodis, s.a.

BRAVO MURILLO, 377 - 5.º A
28020 MADRID

O EN LOS CONCESIONARIOS IBM

El importe lo abonaré: POR CHEQUE CONTRA REEMBOLSO
CON MI TARJETA DE CREDITO Ref: CATALOGO DE SOFTWARE

Cargue 8.000 ptas. a mi tarjeta American Express Visa Interbank

Número de mi tarjeta _____

Fecha de caducidad _____ Firma _____

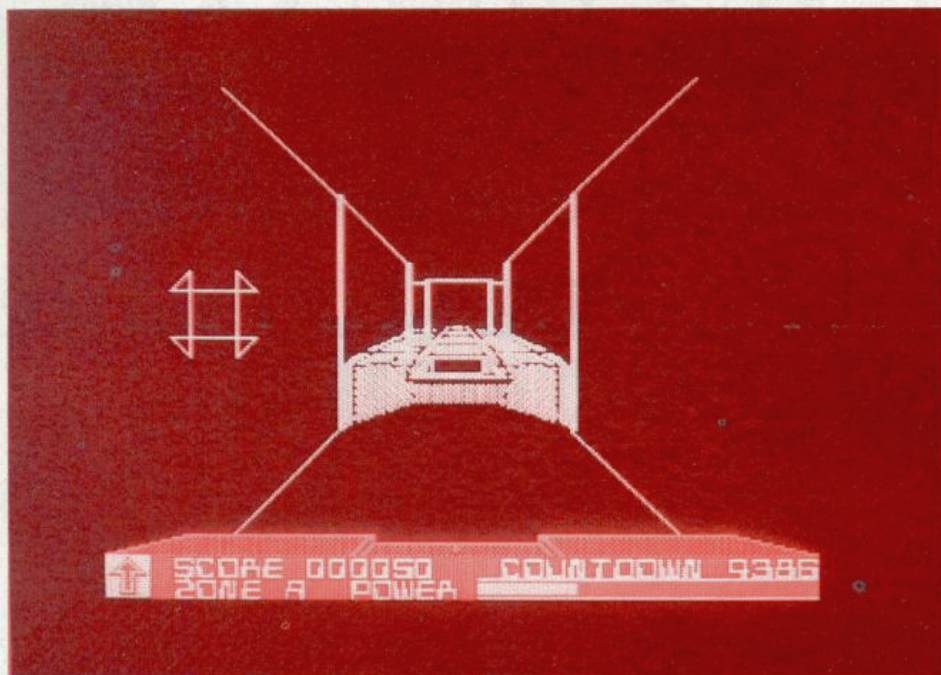
NOMBRE _____

CALLE _____

CIUDAD _____ D.P. _____

PROVINCIA _____

JUEGOS



acribillarle con las nutridas ráfagas del láser de bordo. De todas formas la velocidad de nuestra nave es excesiva para quien comienza (y también para el que no es tan novato), y desgraciadamente no puede ser modificada al gusto del jugador, que suele acabar chocando contra las paredes y las naves que circulan en sentido contrario a los pocos segundos. La opción «map», que sobreimpresiona un plano del laberinto y sus «habitantes» no sirve de mucho, pues la nave sigue moviéndose a su enorme velocidad, y no se puede prestar atención a las dos cosas.

Dejando a un lado esos pequeños grandes detalles que lo hacen tan complicado para nuestras humanas mentes, hay que hablar de un juego bastante logrado técnicamente y que, a la vez que puede catalogarse como un clásico, se sale bastante de la forma de ser de la mayoría de los títulos que están apareciendo últimamente. Un juego que rebosa acción por los cuatro costados y que pondrá las cosas difíciles a quienes se las den de imbatibles en programas de este tipo.

VECTRON

3D

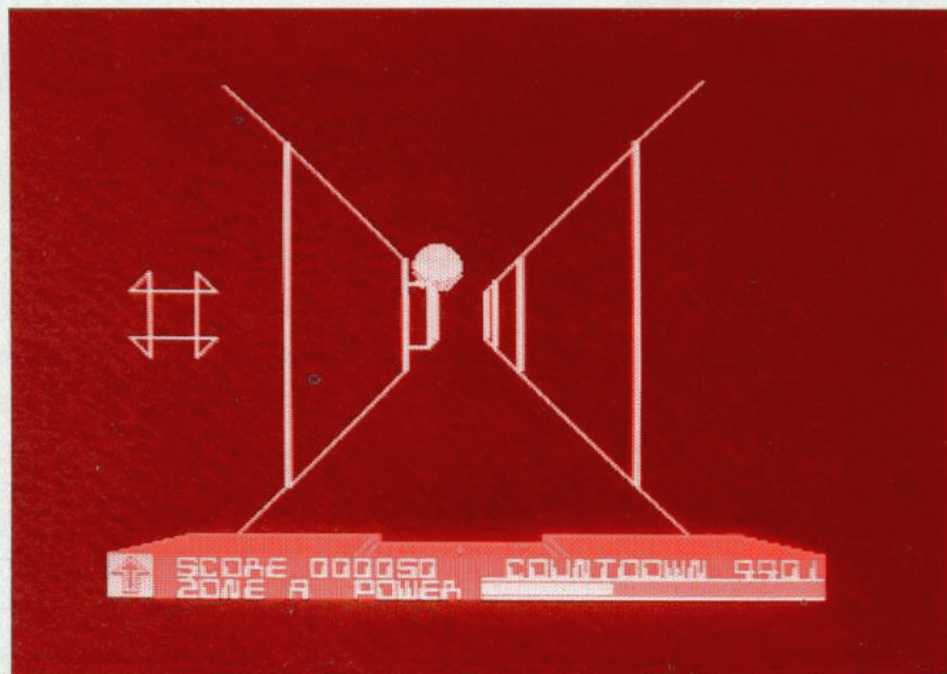
FIREBIRD

SPECTRUM 48 K

por tan extraño laberinto en cualquier cosa menos fácil, aunque con unas buenas dosis de concentración podemos conseguir cierto control de vez en cuando. La sensación es buena, y la cosa se pone aún más interesante cuando conseguimos ponernos a la cola de algún enemigo para

Nos encontramos con un 3D de lo más puro, uno de esos juegos en los que se sacrifica casi todo por conseguir una buena sensación de tridimensionalidad y perspectiva. Se trata de un clásico laberinto en el que sólo nos encontraremos con un sencillo punto de mira, las líneas que representan las paredes, y unos enemigos no tan esquemáticos como nos tienen acostumbrados en este tipo de juegos. La velocidad conseguida es muy grande para la relativa calidad de los gráficos y su interesante animación.

El conducir nuestros Spectrum



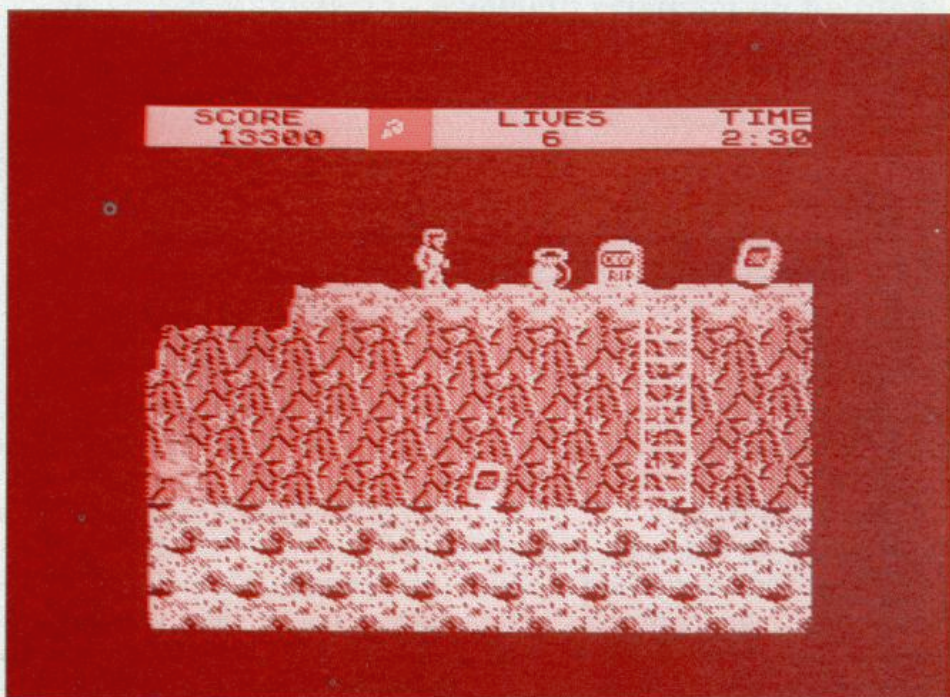
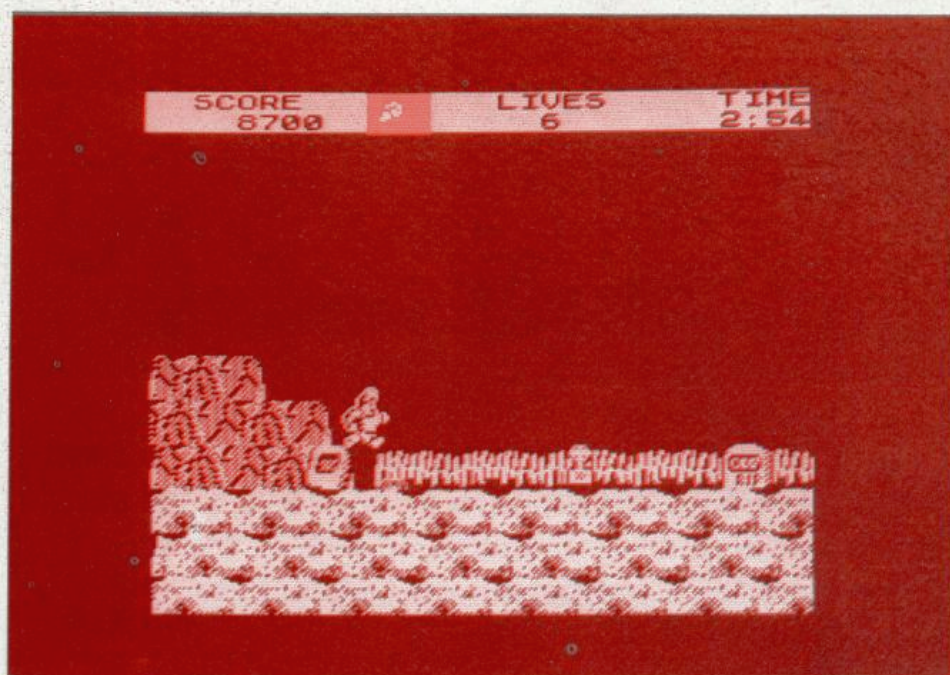
GHOST'N GOBLINS

ELITE

SPECTRUM 48 K

Por fin ha visto la luz la versión para Spectrum de este juego, tras haber pasado por las manos de millones de jugadores en las típicas «máquinas de marcianitos» de miles de bares y salas de recreativos. Se repite esa maniobra que ya nos resulta familiar como es lanzar versiones de estos juegos para todos los micros domésticos, justo cuando su nivel de atracción en ese otro mercado comienza a disminuir, y aprovechando que todavía son muchos los «viciosos» que darán cualquier cosa por tener su programa favorito en casa y no tener que soltar «cinco pavos» cada vez que deseen hechar una partida. Parece que Elite se está convirtiendo en una especialista en esto como pudo comprobarse no hace mucho con esos «bombazos» que fueron (y siguen siendo) Commando y Bomb Jack. Como todos los que tienen esa procedencia, se trata de un juego en el que prima la acción. Todo su atractivo reside en unos sprites «simpáticos» que se mueven muy rápida y muy suavemente. Un secreto que empieza a ser de dominio público y que no falla: denle al jugador un personaje sencillo pero con mucha velocidad de reacción, de forma que consiga «sentirse él», y le harán feliz.

Nuestro protagonista deberá moverse a lo largo de cementerios, riscos y otros lúgubres parajes en busca de la bella princesa que se halla presa de un pérfido y endemoniado señor feudal. Habrá de tener cuidado de esquivar o destruir a los abundantes «zombis» que surgen de las entrañas de la



tierra con el objeto de acabar con las escasas vidas de que dispone nuestro héroe. Otros enemigos también se disputarán el acabar con nosotros, por lo que deberemos ser generosos en el uso de las inacabables armas de que disponemos.

El acabado general del programa no es del todo malo, pero ha sido bastante recortada la versión original para conseguir acoplarla al nuevo ordenador. Lo que más

ha cambiado ha sido la parte gráfica, sobre todo lo referente a los colores, dadas las limitaciones del Spectrum en este sentido. Esto es un fuerte revés para este juego y desde luego rompe mucho el «encanto» que éste tenía para ese público que lo puso en la cúspide en su día. Todo un «matar o huir para sobrevivir», destroza los nervios de cualquiera a las pocas partidas. De eso se trata, ¿no?

Compresión de textos

A la hora de almacenar textos en la memoria del ordenador, lo más corriente es colocar sobre cada una de las posiciones de la RAM un código ASCII exclusivamente, sin más complicaciones. De esta forma, si 35 Kb corresponden a 35840 bytes, utilizando la misma cantidad de memoria se podrán almacenar 35840 caracteres codificados en ASCII. Pero, todo sea por aprovechar hasta el último byte de nuestro micro, esta situación puede cambiar ahorrando una tremenda cantidad de memoria gracias a una sencilla rutina en código máquina.

El juego de caracteres del SPECTRUM está formado por 96 letras, números y signos especiales. Cada uno de estos caracteres está definido por un código ASCII comprendido entre 32 y 127.

Si nos fijamos en el formato binario de esta codificación, veremos que el 7.º bit nunca es utilizado; el código más alto, 127, corresponde en binario a 01000000.

De momento esto supone ya un cierto derroche de memoria, aunque no en grandes cantidades, al estar cada dirección de la RAM compuesta por 8 bits.

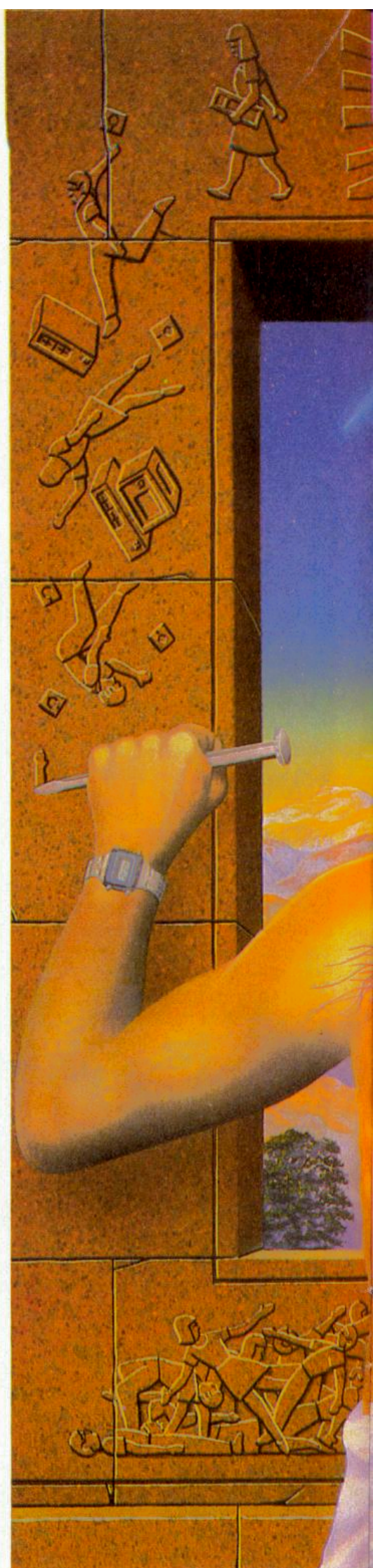
Se podría hacer una rutina que aprovechara al máximo esos 8 bits (ya veremos más adelante cómo se hace) utilizando el juego entero de caracteres pero no merece la pena ya que sólo nos ahorraríamos un byte por cada 8. Es decir, que utilizando solamente 7 bits para cada carácter, lograríamos almacenar en 35 Kb de memoria 40960 caracteres. De todas maneras, supondría ya un ahorro de 5120 bytes, pero somos muy

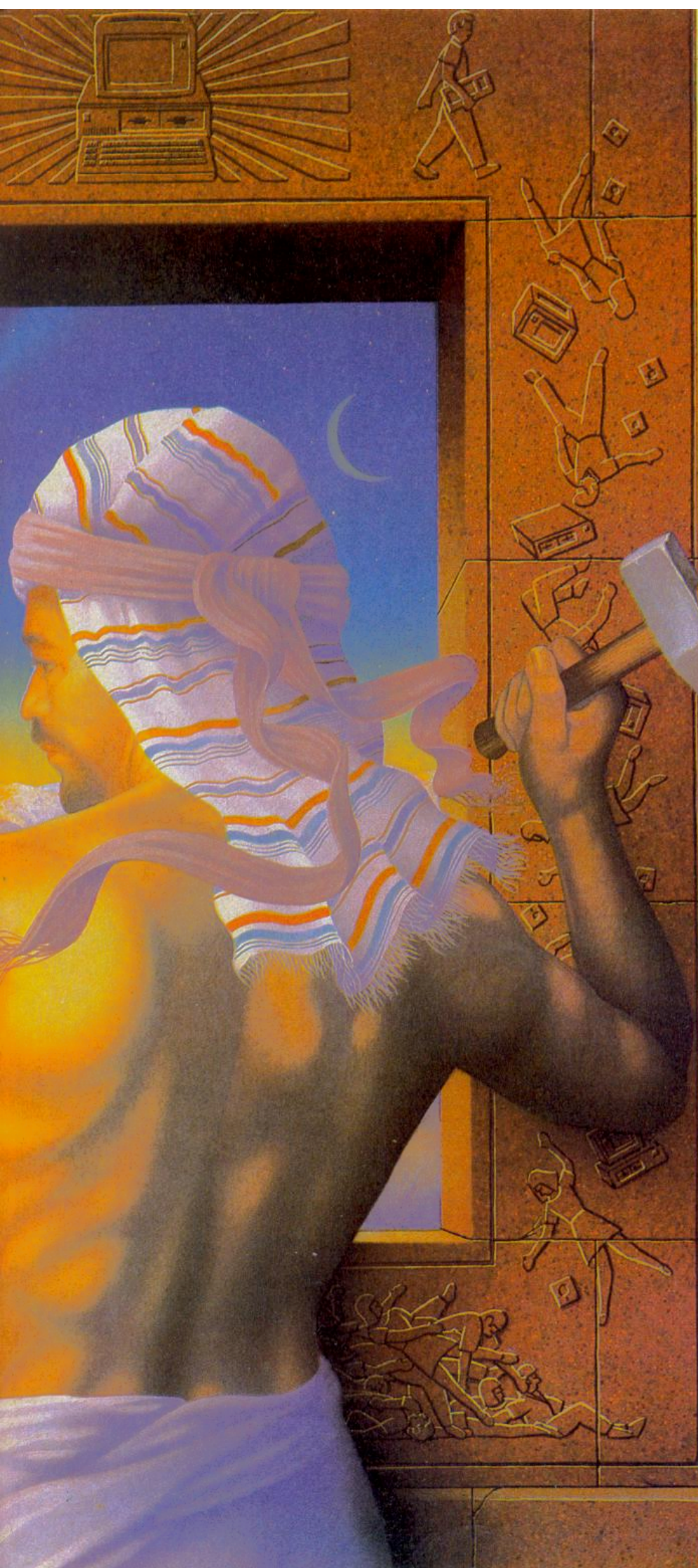
«agarrados» y queremos exprimir nuestro paciente SPECTRUM hasta límites insospechados.

Mutilación del juego de caracteres

Con nuestra manía de ahorrar, vamo a ver ahora que tal nos iría empleando para cada carácter solamente 6 de los 8 bits que conforman su código.

Lo primero que deducimos consiste en que el juego de caracteres quedaría reducido a 64 combinaciones diferentes (entre 0 y 63 decimal). Tomemos el manual del ordenador y consultemos el apéndice A (tabla del juego de caracteres). Si contamos los 64 caracteres disponibles a partir del código 32 (espacio), veremos que podemos disponer de todos los números, letras mayúsculas y signos más importantes. Las minúsculas quedarían excluidas pero lo que nos queda es más que suficiente para emplearlo en un pequeño procesador de textos sin grandes





ambiciones estéticas. La imposibilidad de utilizar las letras minúsculas se compensa por el hecho de que nos vamos a ahorrar un byte por cada 4 caracteres. ¡Siguiendo con el mismo ejemplo, en 35 Kb de memoria podremos almacenar hasta 47786 caracteres! Conseguiremos eludir a la «Hacienda» de nuestro ordenador 16946 bytes netos.

Todo esto está muy bien, pensará el lector, ¿pero cómo es posible almacenar 4 caracteres en tres bytes? Esto es lo que veremos a continuación.

Un carácter y un tercio en un byte

Si el Z-80 tuviera una configuración de 6 bits no habría ningún problema para lo que queremos hacer (pero repercutiría gravemente a la hora de programar al ofrecer un juego de instrucciones menor). El asunto está en aprovechar los 8 bits de cada una de las localizaciones de memoria para que pueda caber un código (el cual estará formado por 6 bits) y una parte de otro. La figura 1 muestra cómo puede conseguirse este fin. De esta manera, por cada tres grupos de bytes en memoria, logramos empaquetar 4 caracteres. El primer byte del grupo contiene un carácter completo más un tercio del siguiente. El segundo, dos tercios del segundo carácter y dos tercios del tercero, y el tercer byte un tercio del tercer carácter más el cuarto carácter completo. Para entendernos con las explicaciones que vendrán seguidamente vamos a llamar a este grupo comprimido de caracteres «paquete».

Compensación/codificación

Habíamos quedado en que solamente utilizaríamos los caracteres cuyos códigos están comprendidos entre 32 y 95. Aparentemente esto supone un ligero problema, ya que

Compresión de textos

entonces deberíamos emplear 7 bits para cada carácter. El problema deja de existir si cambiamos la codificación. Al operar con sólo 64 caracteres, podríamos muy bien asignar el código 0 para el primer carácter de la lista y 63 para el último. En la práctica, la rutina resuelve esto restando 32 del código ASCII antes de proceder a su tratamiento.

La rutina codificadora utiliza un buffer cuya dirección está contenida en la etiqueta START (esta dirección la puede variar el usuario «pokeando» en las direcciones 65002 y siguiente). En este buffer es donde se va a almacenar cada una de las páginas de texto que queremos comprimir. Una vez terminada una página de texto (que consta de 672 bytes, es decir, una pantalla completa), se procede a su compresión. Realizada su tarea, la rutina codificará la página en 168 paquetes de 3 bytes (504 bytes) a partir de la dirección contenida en la etiqueta TEXTO (dirección 65000 y siguiente). En esta dirección, al utilizar por primera vez la rutina, el usuario deberá marcar en formato de dos bytes la dirección de inicio del texto comprimido. Cada vez que se vayan codificando

Por cada tres grupos de bytes en memoria, logramos «empaquetar» cuatro caracteres.

más páginas de texto, el contenido de START se irá incrementando en 504.

Rotaciones e instrucciones lógicas

La filosofía de la rutina se caracteriza por el empleo constante de las instrucciones lógicas (AND y OR) y las rotaciones. El programa toma el primer byte de la dirección contenida en la etiqueta START, le resta 32 a su contenido y realiza dos rotaciones a la izquierda (RLCA) de tal forma que el formato binario del código se sitúe en el extremo izquierdo del byte. Seguidamente se accede al contenido de la siguiente dirección, se le resta igualmente 32 y se procede a una operación AND

para poner a 0 los bits 0, 1, 2 y 3 del byte en cuestión (AND 00110000) preservando el contenido de los bits 4 y 5. Inmediatamente se realizan cuatro rotaciones a la derecha (RRCA) para colocarlos en el extremo derecho. Después de recuperar el anterior byte tratado que había quedado a salvo en el Stack, una operación OR hace que se mezclen en un mismo byte aquellos 6 bits con los dos de ahora. El resto del programa se basa en acciones similares, hasta haber formado un paquete. Un bucle condicional hace que se repita la misma operación 168 veces (168x4=672 caracteres) gracias al contador situado en la etiqueta CONTA. Una vez terminado todo el proceso, la etiqueta TEXTO contiene ya la siguiente dirección a partir de donde se almacenará la siguiente página comprimida.

Decodificación e impresión

La rutina anterior no serviría de nada si no se dispusiera de otra que decodificara los caracteres compri-

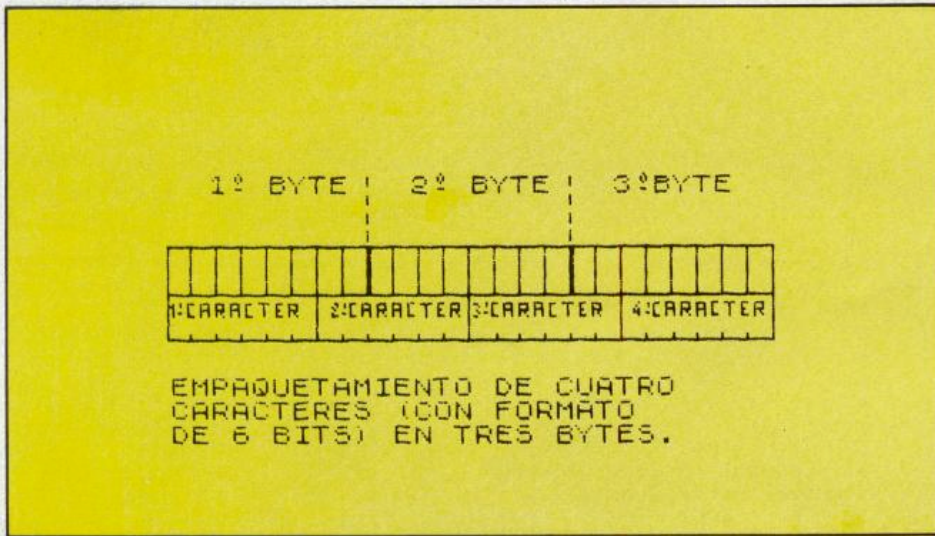
```
1 REM ORLANDO ARAUJO MARTIN
2 REM PRUEBA COMPRESOR
3 REM 22 JUNIO 1986
4
5 GO SUB 900
9 LET START=29000
12 LET TEXTO=30000
19 POKE 65001,INT (TEXTO/256):
POKE 65000,TEXTO-(INT (TEXTO/25
6)*256)
20 POKE 65003,INT (START/256):
POKE 65002,START-(INT (START/25
6)*256)
400 POKE 23728,32: LET N=0
500 RANDOMIZE USR 65189
510 RANDOMIZE USR 65008
525 GO SUB 720
605 LET r=PEEK 23728: LET r=r+1
: POKE 23728,r
610 IF PEEK 23728=96 THEN GO T
O 700
630 LET N=N+1: GO TO 500
700 CLS : PRINT "QUE FABINA DES
EA CONSULTAR?": INPUT ">":N
710 IF N<0 OR N>63 THEN GO TO
700
```

```
711 GO SUB 720
713 PAUSE 0: CLS : GO TO 700
720 LET PAG=TEXT0+(N*504): POKE
65007,INT (PAG/256): POKE 65006
,PAG-(INT (PAG/256)*256): RANDOM
IZE USR 65099
725 RETURN
900 LET con=0: FOR i=65000 TO 6
5187: READ a: LET con=con+a: POK
E i,a: NEXT i
910 IF con<>23575 THEN PRINT
FLASH 1:"ERROR EN DATAS RUTINA C
OMPRESORA": STOP
920 REM cargador codigos
921 RESTORE 2000: LET con=0: FO
R i=65189 TO 65212: READ a: LET
con=con+a: POKE i,a
922 NEXT i
923 IF con<>2361 THEN PRINT "e
rror en datas cargador codigos":
STOP
950 RETURN
1001 DATA 40,119,72,113,0,0,48,1
17,1,168,0,237,67,236,253,42,234
,253,237,91,232,253,126,214,32
1002 DATA 7,7,245,35,126,214,32,
```

```
230,48,15,15,15,15,193,176,18,19
,126,214,32,230,15,7,7,7
1003 DATA 7,245,35,126,214,32,23
0,60,15,15,193,176,18,19,126,214
,32,15,15,230,192,245,35,126,214
1004 DATA 32,193,176,18,19,35,23
7,75,236,253,11,237,67,236,253,1
21,184,32,184,237,83,232,253,201
,205
1005 DATA 107,13,62,2,205,1,22,4
2,238,253,17,168,0,126,245,230,2
52,15,15,198,32,229,213,215,209
1006 DATA 225,241,230,3,7,7,7,7,
245,35,126,230,240,15,15,15,15,1
93,176,198,32,229,213,215,209
1007 DATA 225,126,230,15,7,7,245
,35,126,230,192,7,7,193,176,198,
32,229,213,215,209,225,126,230,6
3
1008 DATA 198,32,229,213,215,209
,225,35,27,122,187,32,181
1009
2000 REM datos cargador codigos
2100 DATA 22,21,58,176,92,95,42,
234,253,6,32,115,35,16,252,6,32
2110 DATA 21,122,254,0,32,244,20
1
```


1 ;ORLANDO ARAUJO MARTIN	56 RLCA	113 LD DE,168
2 ;CODIFICADOR TEXTO	57 ;para rotarlos a la izquie	114 ;contador caracteres
3 ;17 de junio de 1986	rda	115 LOOP LD A,(HL)
4 ;	58 PUSH AF	116 PUSH AF
5 ;	59 INC HL	117 AND %11111100
6 TEXTO EQU 65000	60 LD A,(HL)	118 RRCA
7 START EQU 65002	61 SUB 32	119 RRCA
8 CONTA EQU 65004	62 ;acceso y carga al tercer	120 ADD A,32
9 PAG EQU 65006	caracter	121 PUSH HL
10	63 AND %00111100	122 PUSH DE
11 ORG 65008	64 ;tomando en consideracion	123 RST #10
12 ENT \$	los cuatro ultimos bits	124 POP DE
13 LD BC,168	65 RRCA	125 POP HL
14 LD (CONTA),BC	66 RRCA	126 POP AF
15 ;contador caracteres	67 ;2 rotaciones a la derecha	127 AND %00000011
16 LD HL,(START)	68 POP BC	128 RLCA
17 ;direccion comienzo buffer	69 OR B	129 RLCA
texto a codificar	70 ;recuperacion de los 4 pri	130 RLCA
18 LD DE,(TEXTO)	meros bits del segundo ca-	131 RLCA
19 ;carga en DE la direccion	71 ;racter y mezcla con los 4	132 PUSH AF
actualizada texto a codificar	ultimos del tercero	133 INC HL
20 BUCLE LD A,(HL)	72 LD (DE),A	134 LD A,(HL)
21 SUB 32	73 ;y almacenamiento del conj	135 AND %11110000
22 ;carga en A el codigo del	unto	136 RRCA
primer caracter del grupo	74 INC DE	137 RRCA
23 RLCA	75 LD A,(HL)	138 RRCA
24 RLCA	76 SUB 32	139 RRCA
25 ;2 desplazamientos a la iz	77 ;acceso de nuevo al tercer	140 POP BC
quierda del caracter	caracter	141 OR B
26 PUSH AF	78 RRCA	142 ADD A,32
27 INC HL	79 RRCA	143 PUSH HL
28 ;acceso al siguiente carac	80 ;2 rotaciones a la derecha	144 PUSH DE
ter del buffer	del caracter	145 RST #10
29 LD A,(HL)	81 AND %11000000	146 POP DE
30 SUB 32	82 ;se salvan los dos primero	147 POP HL
31 ;carga del caracter	s bits del caracter	148 LD A,(HL)
32 AND %00110000	83 PUSH AF	149 AND %00001111
33 ;se toman los dos ultimos	84 INC HL	150 RLCA
bits del caracter	85 LD A,(HL)	151 RLCA
34 RRCA	86 SUB 32	152 PUSH AF
35 RRCA	87 ;acceso al cuarto caracter	153 INC HL
36 RRCA	88 POP BC	154 LD A,(HL)
37 RRCA	89 OR B	155 AND %11000000
38 ;y se desplazan hacia la d	90 ;y mezcla con los dos prim	156 RLCA
erecha	eros bits del anterior	157 RLCA
39 POP BC	91 LD (DE),A	158 POP BC
40 ;recuperacion del primer c	92 INC DE	159 OR B
racter	93 ;almacenamiento del tercer	160 ADD A,32
41 OR B	codigo del grupo	161 PUSH HL
42 ;mezcla de los 6 bits del	94 INC HL	162 PUSH DE
primer caracter con los	95 LD BC,(CONTA)	163 RST #10
43 ;dos primeros del segundo	96 DEC BC	164 POP DE
44 LD (DE),A	97 LD (CONTA),BC	165 POP HL
45 ;y se almacenan al estar y	98 LD A,C	166 LD A,(HL)
a codificados	99 CP B	167 AND %00111111
46 INC DE	100 JR NZ,BUCLE	168 ADD A,32
47 ;acceso a la siguiente dir	101 LD (TEXTO),DE	169 PUSH HL
ccion del texto codificado	102 RET	170 PUSH DE
48 LD A,(HL)	103	171 RST #10
49 SUB 32	104 ;ROUTINA DECODIFICADORA	172 POP DE
50 ;se vuelve a tomar el segu	105	173 POP HL
ndo caracter	106 CALL #0D6B	174 INC HL
51 AND %00001111	107 ;borra pantalla	175 DEC DE
52 ;considerando solamente lo	108 LD A,2	176 LD A,D
s cuatro primeros bits	109 CALL #1601	177 CP E
53 RLCA	110 ;abre canal 2	178 JR NZ,LOOP
54 RLCA	111 LD HL,(PAG)	179 RET
55 RLCA	112 ;pagina elegida	

Compresión de textos



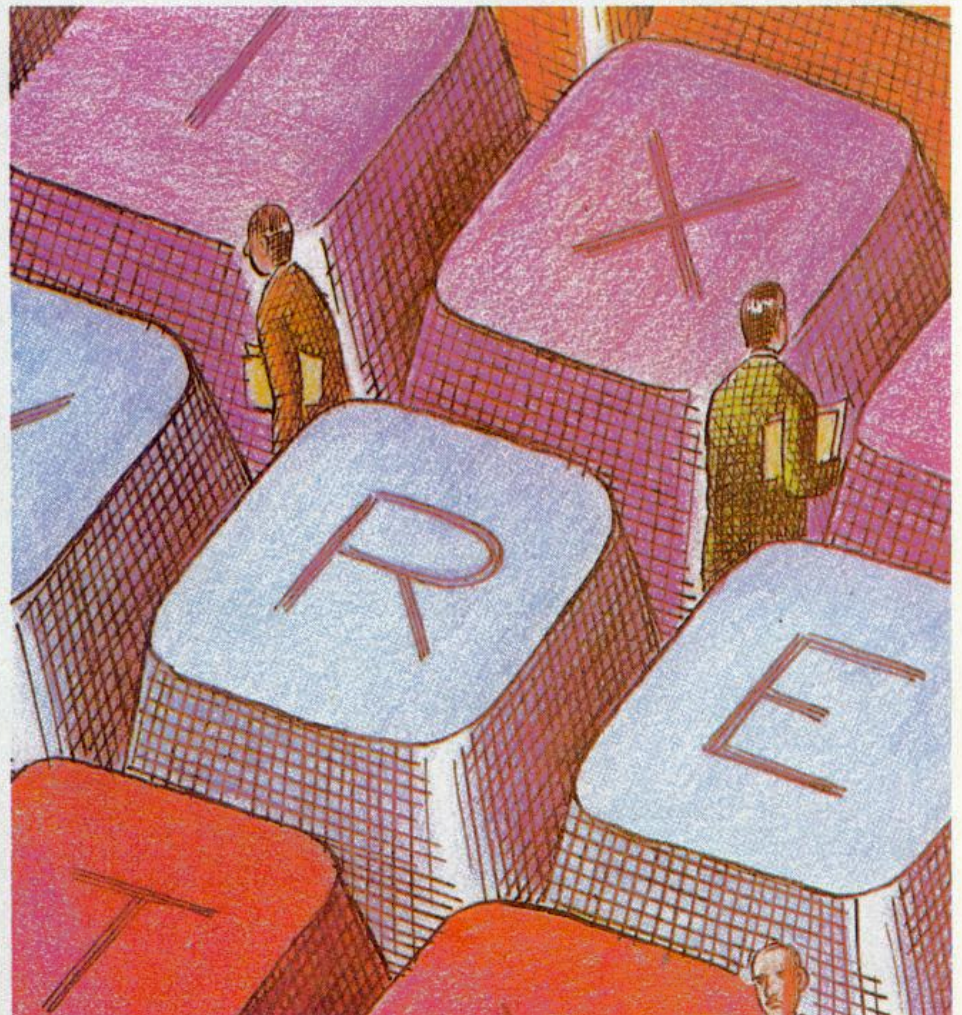
midos y los imprimiera. Gracias a ella podremos acceder a una página cualquiera del texto y ver su contenido.

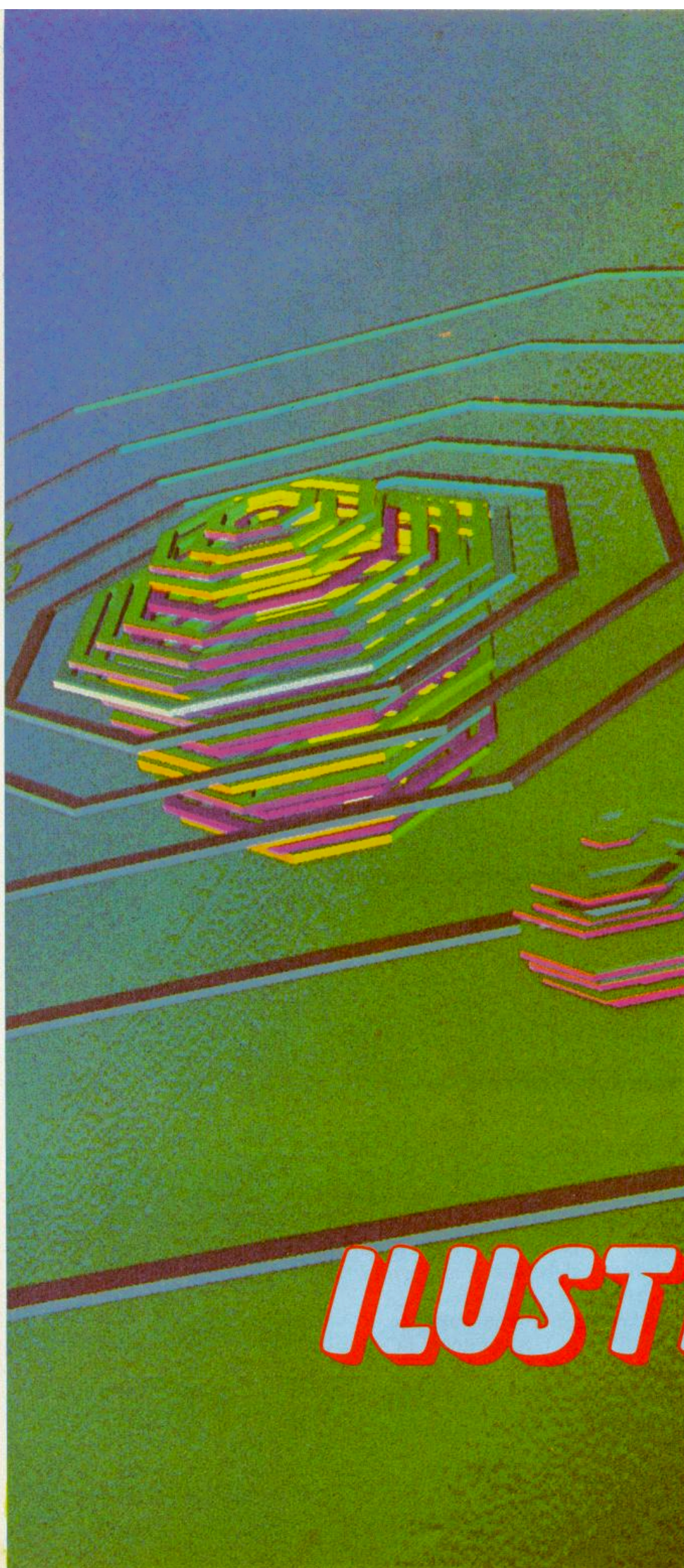
Como cualquier rutina de impresión, ésta comienza llamando a la rutina del sistema operativo OD6BH que limpia la pantalla y se abre seguidamente el canal 2 de impresión. En el registro HL se almacena la página que deseamos consultar, cuyo dato está contenido en la etiqueta declarada al comienzo del programa; PAG. En esta dirección (65006), antes de llamar a la rutina decodificadora, el usuario debe almacenar en formato de dos bytes la dirección de inicio de la página a consultar. Por supuesto, para hacer las cosas más fáciles, en el programa BASIC que controle la rutina, sólo deberá introducirse el número de página mediante un INPUT (siendo 0 la primera página). Un sencillo cálculo en una línea BASIC se encargará de calcular la dirección a la que corresponde la página según el dato introducido y POKEará los datos resultantes a partir de la etiqueta PAG.

En DE colocamos el contador que inicializamos a 168 ($168 \times 3 = 504$ bytes a decodificar). Se toma el primer byte de la página eliminándose el contenido de los dos primeros bits (AND 1111100). Se rota el byte dos posiciones a la derecha y se le suma

32 a su contenido. De esta manera conseguimos obtener el código ASCII original. Ahora ya no tenemos mas que imprimirlo aprovechando la llamada a la ROMRST 10H. ¡Pero cuidado! Siempre, antes de llamar

una rutina ROM, debemos preservar el contenido importante de los registros que estemos utilizando en la rutina. En este caso, debemos de poner a salvo HL (puntero del texto comprimido) y DE (contador del bucle) y llamar inmediatamente a la rutina de impresión que imprimirá en la pantalla el código contenido en A. Entonces ya podemos volver a recuperarlos del Stack mediante POP. El resto del programa es semejante al anterior por lo cual no nos alargaremos demasiado. Al igual que aquél, se hace uso de las instrucciones de rotación y las operaciones lógicas. Una vez realizada una pasada dentro del bucle, se habrán imprimido 4 caracteres que anteriormente estaban firmemente compactados en un paquete de tres bytes.





Las presentes rutinas en código máquina han sido diseñadas para poder rellenar (Fill) cualquier figura con posibilidad de utilizar entramados definidos por nosotros. Ocupan un total de 415 bytes, no son reubicables y han sido situadas juntas a partir de la dirección 64900 (para dejar sitio a los UDGs). Estas rutinas son la coloreadora propiamente dicha y la rutina entramadora.

FILL ILUSTRADO

FILL ILUSTRADO

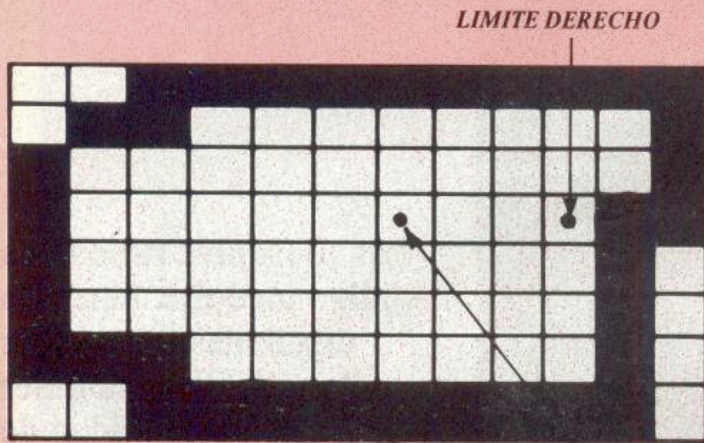


FIG. 1

PTO. DE COMIENZO

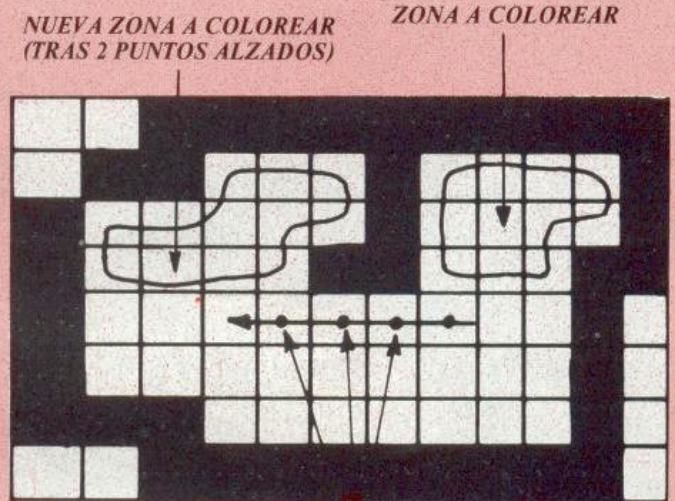


FIG. 2

PUNTOS POR LOS QUE VA PASANDO LA RUTINA QUE RELLENA LA LINEA

La rutina coloreadora se utiliza definiendo una función de la forma:

```
DEF FN n(a,b,c)=USR 64900
```

y llamándola con una orden como:

```
LET a=FN n(X,Y,cc)
```

siendo n el nombre de la función, X e Y las coordenadas de un punto cualquiera en el interior de la figura a colorear, y cc una condición. Si cc vale 1, entonces además de colorear se crea una tabla especial e imprescindible si se desea luego utilizar algún tipo de entramado. Si cc vale 0 no se crea esta tabla ahorrando memoria (la tabla ocupa una gran cantidad de memoria) y permitiendo al uso de la rutina en programas largos o bien en máquinas de 16K —con el previo ajuste de la rutina y reubicación de la misma.

Esta tabla se crea desde el comienzo de la rutina (dirección 64900) hacia abajo. En caso de que la tabla bajara más allá del RAM-

La tabla utilizada para el entramado ocupa mucha memoria, por lo que en Spectrum 16 K debe suprimirse.

TOP se provocaría el error "out of memory". Por tanto debemos previamente introducir una orden CLEAR nn, dejando el espacio necesario a la tabla. En caso de usar la opción de no creación de la tabla ($cc=0$) no debemos preocuparnos de esto último.

Además, la rutina devuelve al BASIC en el registro doble BC el número de puntos que han sido PLOTeados. Así, si ejecutamos la orden:

```
LET a=FN n(X,Y,cc)
```

en la variable a tendremos el número

de los puntos que «caben» dentro de la figura.

Esto puede ser útil —a parte de la mera curiosidad— para calcular, por ejemplo, la superficie de cualquier «cosa» por complicada que sea con sólo dibujarla en la pantalla y colorearla; en ese caso la superficie vendría dada en «pixels cuadrados» que en función de la escala se podrían pasar a las unidades que fueran necesarias.

Otra curiosidad es que el relleno de una figura puede ser parado en cualquier momento pulsando la tecla «SPACE». Esta parada será siempre tras el relleno de una línea completa de la figura. El resto de las funciones, como la posibilidad de uso de entramados o la cuenta del número de puntos rellenos, funcionarán igual que si la figura se terminara allí.

La rutina entramadora se utiliza también definiendo una función de la forma:

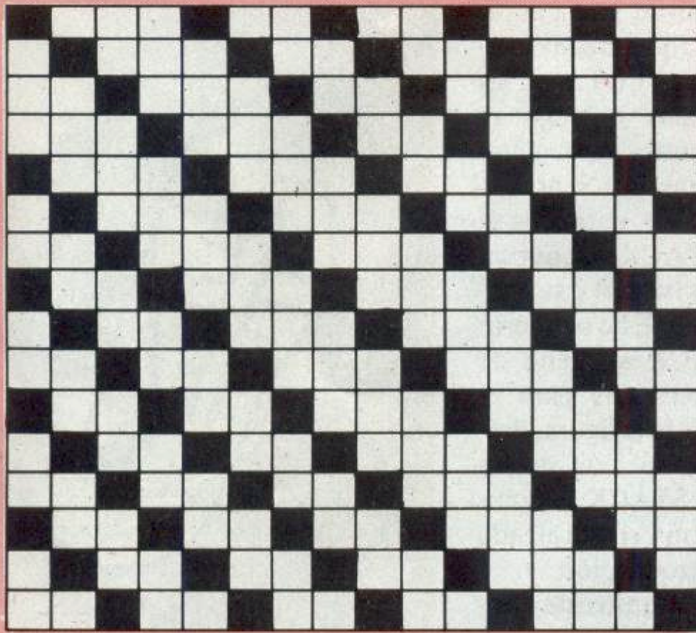


FIG. 3 EJEMPLO DE ENTRAMADO

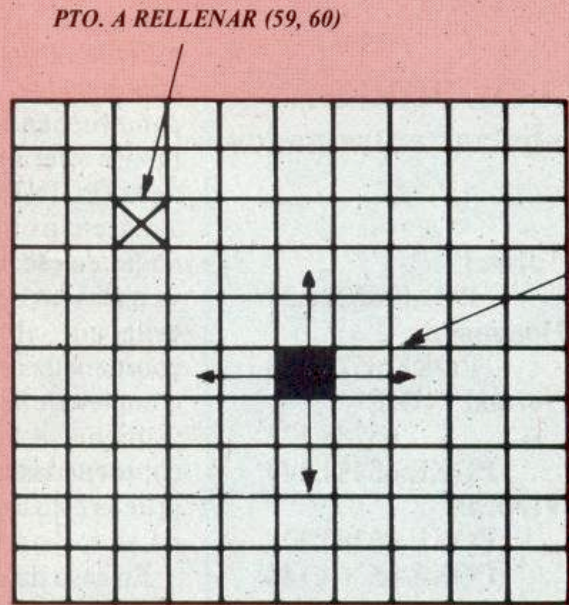


FIG. 4

```
DEF FN n(a)=USR 64914
```

y llamándola con una orden como:

```
LET a=FN n(dir))
```

siendo *dir* la dirección donde se halla situado el entramado dentro de la memoria. El entramado es un gráfico de 16 x 16 pixels que por tanto ocupa un total de 32 bytes. Este gráfico se almacena en memoria por filas de 16 bits, siendo la primera fila la que se define de izquierda a derecha por los dos primeros bytes; los dos siguientes definirían la segunda, los dos siguientes la tercera y así sucesivamente.

Como mucha gente no está acostumbrada a esta forma de almacenar los gráficos, se dispone también de la posibilidad de utilizar los UDGs A, B, C y D para definir el entramado. En este caso la figura estaría formada por estos cuatro gráficos siendo la mitad superior la formada por los gráficos A y B y la mitad inferior la formada por los gráficos C y D. Si se

El entramado puede definirse usando los UDG A, B, C y D. Si se elige esta opción, la rutina lo adapta al otro formato.

elige esta opción, la dirección que se debe indicar como inicio del gráfico es la 0, encargándose la rutina de adaptar el gráfico al otro formato depositándolo en la memoria intermedia de la impresora. Así, si se desea adaptar un gráfico del formato UDGs al otro bastará con entramar una figura pequeña o bien introducir el siguiente POKE:

```
POKE 64899,255
```

de esta forma no se entamará nada, realizándose sólo el proceso de adaptar el gráfico. Una vez hecho esto (con el parámetro *dir*=0) bastará con trasladar esos 32 bytes que forman la figura a donde convenga.

A diferencia de la otra rutina, la entramadora no retorna en BC el número de puntos, por lo que el valor de la función no tendrá ningún sentido. Añadir además que se puede cambiar el entramado cuantas veces se quiera mientras no se destruya la tabla coloreando una nueva figura con la opción *cc*=1.

Funcionamiento

El funcionamiento de las rutinas es algo complejo por lo que aconsejo, a los que quieran «atreverse» con el listado ensamblador, que primero lean estas líneas.

A) El funcionamiento de la rutina coloreadora es simple en teoría, aunque se complica un tanto en el listado ensamblador.

Para colorear la figura se utiliza un STACK que sirve para guardar las coordenadas de las zonas o líneas que se dejan para «más ade-

FILL ILUSTRADO

TABLA DE POKES: (Para ahorrar entramados)

Figura Normal

POKE 65220,31

Figura Horizontal

POKE 65220,23

Figura Normal POKE

65263,122

POKE 65264,144

Espejo Vertical

POKE 65263,120

POKE 65264,146

4. A continuación se inicia el rellenado de la línea (de derecha a izquierda). Primero se PLOTea en las coordenadas actuales y luego se comprueban los puntos inmediatamente inferior y superior. Si no hay nada ($POINT(x,y)=0$), entonces se almacenan en el STACK las coordenadas de ese punto (vacío) y se activa o alza un banderín. Este banderín evita que el STACK se llene de coordenadas innecesarias para el completo rellenado de la figura. Previamente a la introducción de las coordenadas en el STACK se comprueba este banderín y si está alzado no se realiza la introducción.

En caso de que el punto esté alzado, entonces se baja dicho banderín porque esto quiere decir que puede venir a continuación una nueva zo-



lante» mientras se colorea otra zona distinta. Como STACK se usa el del Z-80 con órdenes tan simples como PUSH o POP.

Para seguir el proceso hay que tener presente las figuras.

1. Se comprueba si el punto en las coordenadas actuales está alzado ($POINT(x,y)=1$). En caso afirmativo la zona en cuestión no tendría nada que colorear, por lo que se pasaría a la siguiente zona.

2. Se busca el límite derecho de la línea a colorear (ver fig. 1).

3. A continuación se introduce en la tabla (si la condición c vale 1) la coordenada Y y la coordenada X final (del límite derecho).

Esta tabla está formada por grupos de 3 bytes, siendo el primero la coordenada Y y el segundo y tercero las coordenadas X_{final} y $X_{inicial}$ respectivamente. Caso de que la coordenada Y sea 255 (imposible) se toma como final de la tabla por la rutina entramadora, siendo esta la señal.

Esta tabla se completa introduciendo el tercer byte cuando se termina el rellenado de una línea.

La rutina entramadora se limita a leer la tabla creada por la otra rutina y poner o quitar los puntos correspondientes.

na (ver fig. 2). Esta comprobación se realiza tanto en la zona superior como en la inferior, pues puede suceder en ambas lo mismo.

Cuando se termina de rellenar una línea repitiendo el mismo proceso y decrementando la coordenada correspondiente, se pasa a una nueva zona. (Una línea se completa al encontrar un punto alzado o bien el borde de la pantalla).

Para pasar a una nueva zona o línea, se ponen a cero los banderines y se sacan del STACK las nuevas coordenadas. Hecho esto se comprueba si estas coordenadas son la señal previamente introducida antes de comenzar a rellenar la figura. Si lo son, se retorna al BASIC devolviendo el número de puntos

PLOTeados; si no, se vuelve a iniciar el proceso de rellenado de una línea. Fíjese el lector que cuando se comprueba durante el rellenado de una línea si los puntos superior e inferior están a 0, si es necesario se introducen las coordenadas de dicho punto en el STACK; por lo que al

QLHARD TODO PARA SU QL

- RAMDISC
- AMPLIACIONES DE MEMORIA
- UNIDADES DE DISCO
- EPROM CON TOOLKIT PARA M. PERIPHERIAL
- SOFTWARE

Escribir a APTDO. 37165 BARCELONA
Llamar a Tel.: (93) 321 27 25

PROGRAMAS PARA QL

Juegos, utilidades y comerciales, gran variedad, 50 títulos a 2.500/3.500 ptas. También programas para ATARI 520/1040.

Ordenadores Sinclair QL con garantía y 9 programas variados 43.900 ptas.

ATARI 520 ST c/ Monitor FV - Disco Ratón y programas 151.350 ptas.

ATARI 1040 c/ Monitor FV - Disco Ratón y programas 204.900 ptas.

ATARI 1040 c/ monitor color - Disco Ratón y programas 222.750 ptas. (precios sin IVA)

ENVIOS CONTRA REEMBOLSO

VALENTE computación
Santa Engracia, 88, 28010 Madrid Tel.: 445 32 85

Solicite GRATIS Boletín informativo

FILL ILUSTRADO



sacar las nuevas coordenadas del STACK se continúa en la línea que previamente había sido detectada como vacía y n es necesario que la rutina se encargue de subir o bajar una línea para seguir rellenando.

Como curiosidad, puede decir que si la rutina colorea primero de arriba a abajo, es porque en el STACK se introducen primero las coordenadas de los «huecos» que se detectan debajo, y luego los de arriba. Por ello, como el STACK es de tipo LIFO (last in, first out), las últimas coordenadas son las superiores.

B) El funcionamiento de la rutina entramadora se limita a leer la tabla creada por la otra rutina y poner o quitar los puntos que corresponda, siendo esto lo más complicado, por lo que paso a explicar cómo se sabe

si se debe poner o quitar un punto.

Para empezar, se toma como origen de entramados las coordenadas del punto desde el que se comenzó a colorear la figura. Las fórmulas que se usan para saber qué punto se debe comprobar en el entramado para luego ser copiado en pantalla son las siguientes:

$$X = (CX_{\text{origen}} - CX) \text{ MOD } 16$$

$$Y = (CY_{\text{origen}} - CY) \text{ MOD } 16$$

$CX_{\text{origen}} - CX$ o $CY_{\text{origen}} - CY$ pueden ser negativos, pero como en código máquina los números negativos se expresan como complemento a dos, ni se tiene en cuenta. Veamos un ejemplo:

Tenemos un entramado cualquiera (fig. 3) y queremos saber qué le corresponde a un cierto punto

PROTEJA SU SPECTRUM PLUS CON ESTA PRACTICA FUNDA

A UN PRECIO ESPECIAL

OFERTA LIMITADA
Y EXCLUSIVA PARA
NUESTROS LECTORES



AHORA
PARA USTED
975
PTAS.

Aproveche la oportunidad de mantener como nuevo su Spectrum Plus con esta funda, y beneficiese de un 30% de descuento sobre su precio normal.

¡APRESURESE! RECORTE Y ENVIE HOY MISMO ESTE CUPON A:
PUBLINFORMATICA (Dpto. FUNDAS), C/BRAVO MURILLO, 377 5.º A 28020 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Si: envíeme al precio de 975 Ptas. cada una, fundas para mi SPECTRUM PLUS
El importe lo abonaré: American Express
Contra reembolso Con mi tarjeta de crédito
Número de mi tarjeta Adjunto cheque
Fecha de caducidad

NOMBRE _____
DIRECCION _____
CIUDAD _____
C.P. _____
PROVINCIA _____

Sin gastos de envío

FILL ILUSTRADO

10	ORG	64000	520	PUSH	BC	1030	LD	A,C
20	FILL	LD IX,(23651)	530	LD	A,(INCX)	1040	CP	255
30	LD	B,(IX+3)	540	LD	D,A	1050	JR	NZ,F_SIG5
40	LD	C,(IX+2)	550	LD	A,B	1060	RET	
50	FILL2	PUSH BC	560	SUB	D	1070	F_SIG5	LD A,1
60	LD	A,2	570	LD	B,A	1080	LD	(INCY),A
70	CALL	#1601	580	CALL	POINT	1090	PUSH	BC
80	LD	IX,FLAGS	590	POP	BC	1100	LD	A,(INCX)
90	LD	A,1	600	JR	NZ,F_BUC2	1110	LD	D,A
100	LD	(INCY),A	610	BIT	1,(IX+0)	1120	LD	A,B
110	LD	(INCX),A	620	JR	NZ,F_BUC3	1130	SUB	D
120	LD	BC,65367	630	SET	1,(IX+0)	1140	LD	B,A
130	LD	(STACK),BC	640	CALL	PUSH	1150	CALL	POINT
140	LD	BC,65535	650	JR	F_BUC3	1160	POP	BC
150	CALL	PUSH	660	F_PT02	SET 0,(IX+0)	1170	JP	NZ,F_BUC1
160	POP	BC	670	DEC	C	1180	LD	A,(INCX)
170	F_BUC1	LD (CC),BC	680	LD	A,255	1190	LD	D,A
180	RES	0,(IX+0)	690	LD	(INCY),A	1200	XOR	A
190	CALL	PLOT	700	LD	(CC1),BC	1210	SUB	D
200	F_BUC2	RES 1,(IX+0)	710	LD	BC,(CC)	1220	LD	(INCX),A
210	F_BUC3	LD A,(INCY)	720	JR	F_BUC2	1230	JP	F_BUC1
220	ADD	A,C	730	F_PT03	BIT 3,(IX+0)	1240	POINT	LD A,#7F
230	LD	C,A	740	JR	NZ,F_BUC5	1250	IN	A,(#FE)
240	CALL	POINT	750	SET	3,(IX+0)	1260	AND	1
250	JR	Z,F_PT01	760	CALL	PUSH	1270	JR	NZ,P_SIG2
260	BIT	0,(IX+0)	770	JR	F_BUC5	1280	RST	8
270	JR	Z,F_PT02	780	PUSH	LD HL,(STACK)	1290	DEFB	12
280	LD	A,(INCX)	790	LD	DE,ZFIN	1300	P_SIG2	PUSH BC
290	ADD	A,B	800	INC	DE	1310	CALL	#22AA
300	LD	B,A	810	PUSH	HL	1320	LD	B,A
310	INC	C	820	AND	A	1330	INC	B
320	LD	(CC2),BC	830	SBC	HL,DE	1340	LD	A,(HL)
330	LD	BC,(CC1)	840	POP	HL	1350	P_BUC1	RLC A
340	RES	3,(IX+0)	850	JR	NZ,F_SIG3	1360	DJNZ	P_BUC1
350	LD	A,(INCX)	860	F_ERR	RST 8	1370	AND	1
360	ADD	A,B	870	DEFB	3	1380	NOP	
370	LD	B,A	880	F_SIG3	LD (HL),B	1390	NOP	
380	F_BUC4	CALL POINT	890	DEC	HL	1400	POP	BC
390	JR	Z,F_PT03	900	LD	(HL),C	1410	RET	
400	RES	3,(IX+0)	910	DEC	HL	1420	PLOT	PUSH BC
410	F_BUC5	LD HL,(CC2)	920	LD	(STACK),HL	1430	CALL	#22E5
420	AND	A	930	RET		1440	POP	BC
430	SBC	HL,BC	940	POP	LD HL,(STACK)	1450	RET	
440	LD	A,H	950	INC	HL	1460	FLAGS	DEFB 0
450	OR	L	960	LD	C,(HL)	1470	INCX	DEFB 0
460	JR	Z,POP	970	INC	HL	1480	INCY	DEFB 0
470	LD	A,(INCY)	980	LD	B,(HL)	1490	CC	DEFW 0
480	ADD	A,C	990	LD	(STACK),HL	1500	CC1	DEFW 0
490	LD	C,A	1000	LD	A,B	1510	CC2	DEFW 0
500	JR	F_BUC4	1010	CP	255	1520	STACK	DEFW 0
510	F_PT01	CALL PLOT	1020	JR	NZ,F_SIG5	1530	ZFIN	END

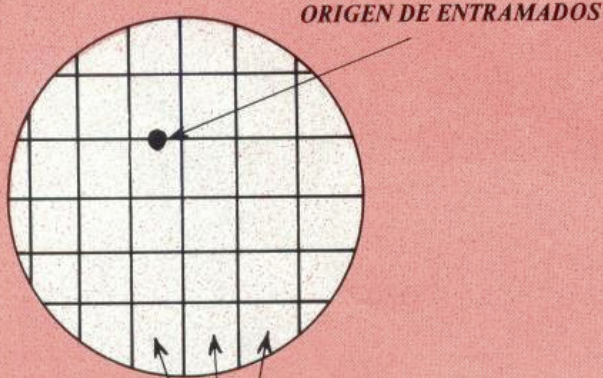


FIG. 5

«BALDOSINES» DE ENTRAMADO

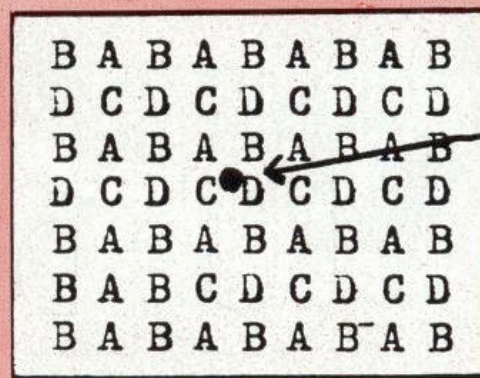


FIG. 6

ORIGEN DE ENTRAMADOS

(59, 60) si el origen de entramados está en (62, 57). Para ello acudimos a las fórmulas:

$$X = (62 - 59) \text{ MOD } 16$$

$$Y = (57 - 60) \text{ MOD } 16$$

siendo $X=3$ e $Y=13$ (si no le da esto mire a ver si ha efectuado bien el complemento a dos para números negativos). Basta ahora con fijarnos en el estado del punto con coordenadas (3, 13) en el entramado, y sabremos que le corresponde un 1. (La X es la coordenada horizontal y la Y es la vertical).

Esto es algo así como si consideráramos el entramado como si fuera un baldosín y llenáramos con esos baldosines la figura. El origen de entramados es el punto de partida de los baldosines. Este origen coincide con el punto medio superior del baldosín (fig. 5) que está debajo del origen.

Si utilizáramos los UDGs A, B, C

Dado que la rutina entramadora lee de la tabla y no la destruye, se puede cambiar el entramado cuantas veces se necesite.

y D como entramado sin cambiarlos, veríamos algo así como lo que se aprecia en la figura 6 respecto al origen de entramados.

Dado que la rutina entramadora lee de la tabla y no la destruye, podemos cambiar el entramado cuantas veces queramos hasta que se cambie la tabla para otra figura. (O se anule ésta con el POKE anteriormente mencionado).

Como ejemplo de lo dicho prueba lo siguiente:

CIRCLE 127, 87, 85:
LET a=FN a (127, 87, 1)

(suponiendo que la función definida se llame a). Pruebe ahora:

LET a=FN b(dir)

(suponiendo que la función se llame b); y procure que dir tenga un valor dentro de la ROM. Podrá repetir esta orden cambiando dir cuantas veces quiera.

Pruebe ahora $dir=15000$. Podrá ver que rellena por completo, pues la dirección 15000 y siguientes están dentro de «agujero negro» de la ROM.

A los programadores que usen muchos entramados les aconsejamos que consultaran la tabla de POKES, que los guardaran directamente en memoria y que los salvaran al cassette en forma de BYTES en lugar de crearlos en el propio programa.

ROTACION DE UDGS

El mes pasado vimos cómo podía realizarse la inversión de gráficos definidos por el usuario en dos sentidos diferentes (horizontalmente y verticalmente). En el presente artículo trataremos un tema similar aunque algo más largo de llevar a buen término que el anterior. Con la rutina que vamos a desarrollar podremos orientar cualquier UDG en cuatro direcciones diferentes, lo cual supone un ahorro mayor que en el caso de la inversión.

Si el mes pasado lográbamos obtener 2 UDGs a partir de uno, con la actual rutina obtendremos 4 diferentes.

Este programa en Código Máquina permite orientar un UDG en 4 direcciones distintas. El efecto conseguido al llamar reiteradamente la rutina es una rotación del UDG, rotación que puede conseguirse a voluntad tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha.

Una de las muchas utilidades que pueden deducirse a primera vista podría ser la simulación del movimiento rotatorio de las ruedas de un automóvil. En lugar de crear cuatro gráficos diferentes, bastaría con crear uno sólo y llamar a la rutina. Así de sencillo. De igual forma, si tiene pensado programar un «Comécocos», no tiene más que limitarse a crear una única figura del famoso «comefantasmas». Las otras tres orientaciones del «pac-man» las irá calculando la rutina por usted.

Existen otras muchas aplicaciones destinadas a juegos que con seguridad irá descubriendo según sus necesidades de programación.

La rutina utiliza cuatro variables diferentes que se almacenan en otras tantas direcciones de memoria

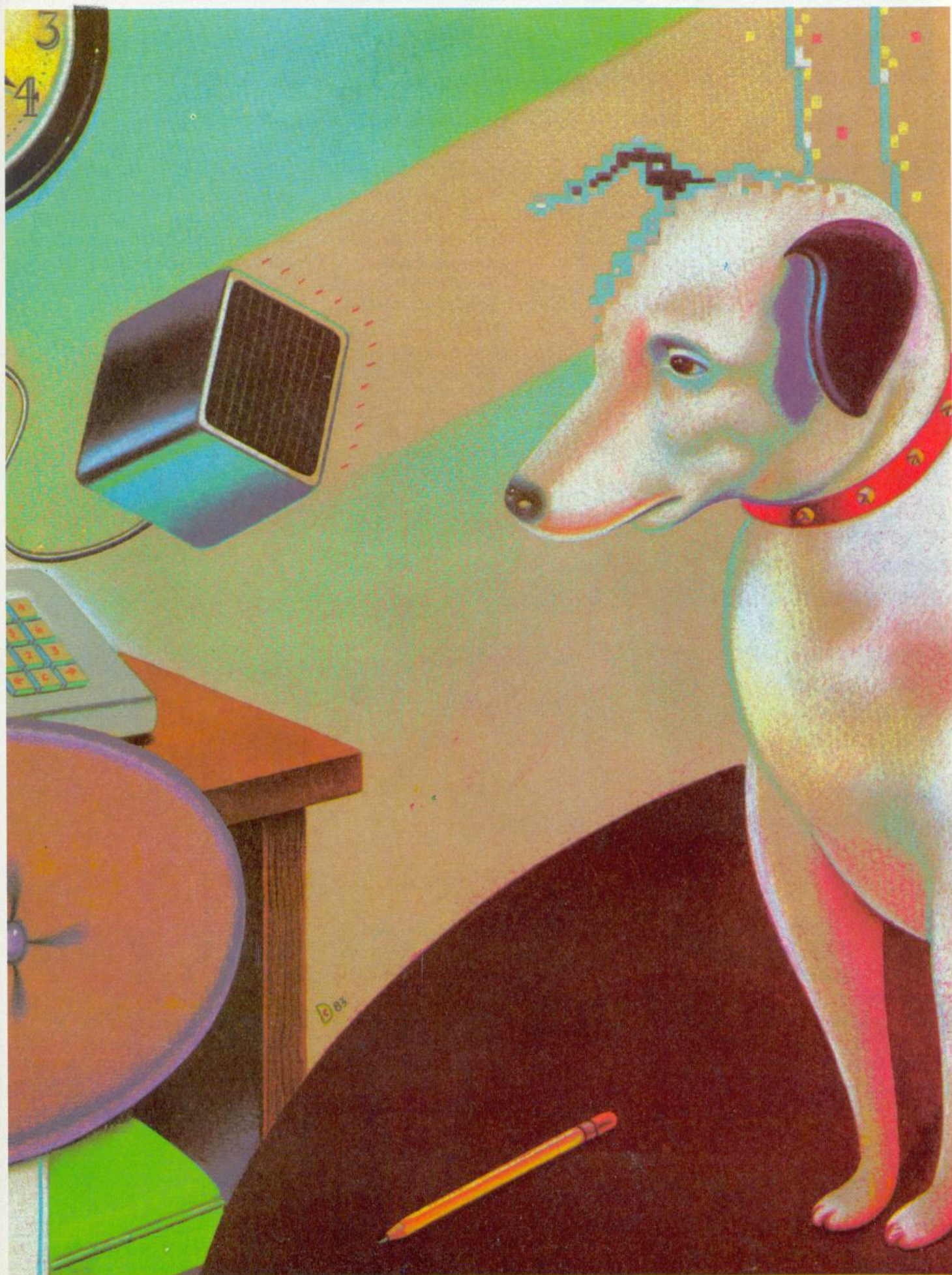
Ideas básicas de la rotación

De la misma forma que comenzamos en el anterior artículo, antes de nada debemos imaginarnos el proceso dejando a un lado el ordenador y los fríos mnemónicos Assembler, ya que si no se tienen las ideas bien

claras, llegar a la solución del problema, programando directamente, puede ser un verdadero rompecabezas.

De inmediato nos encontramos con un problema que ofrece dos situaciones diferentes. Por un lado, podemos rotar el UDG de derecha a izquierda, y por el otro, de izquierda a derecha. Estudiemos de momento la primera situación.

Imaginemos un cuadrado dibujado en un papel dividido en 8x8 celdillas. Cada una de estas celdillas corresponden a los bits individuales de cada una de las filas o bytes del UDG. Numeramos secuencialmente cada una de las celdas del 1 al 64. Seguidamente, damos un cuarto de vuelta al papel (de derecha a izquierda). El siguiente paso consiste en estudiar los cambios que han sufrido los bits del UDG para obtener una regla común que será la que nos permitirá llegar al futuro algoritmo de rotación.



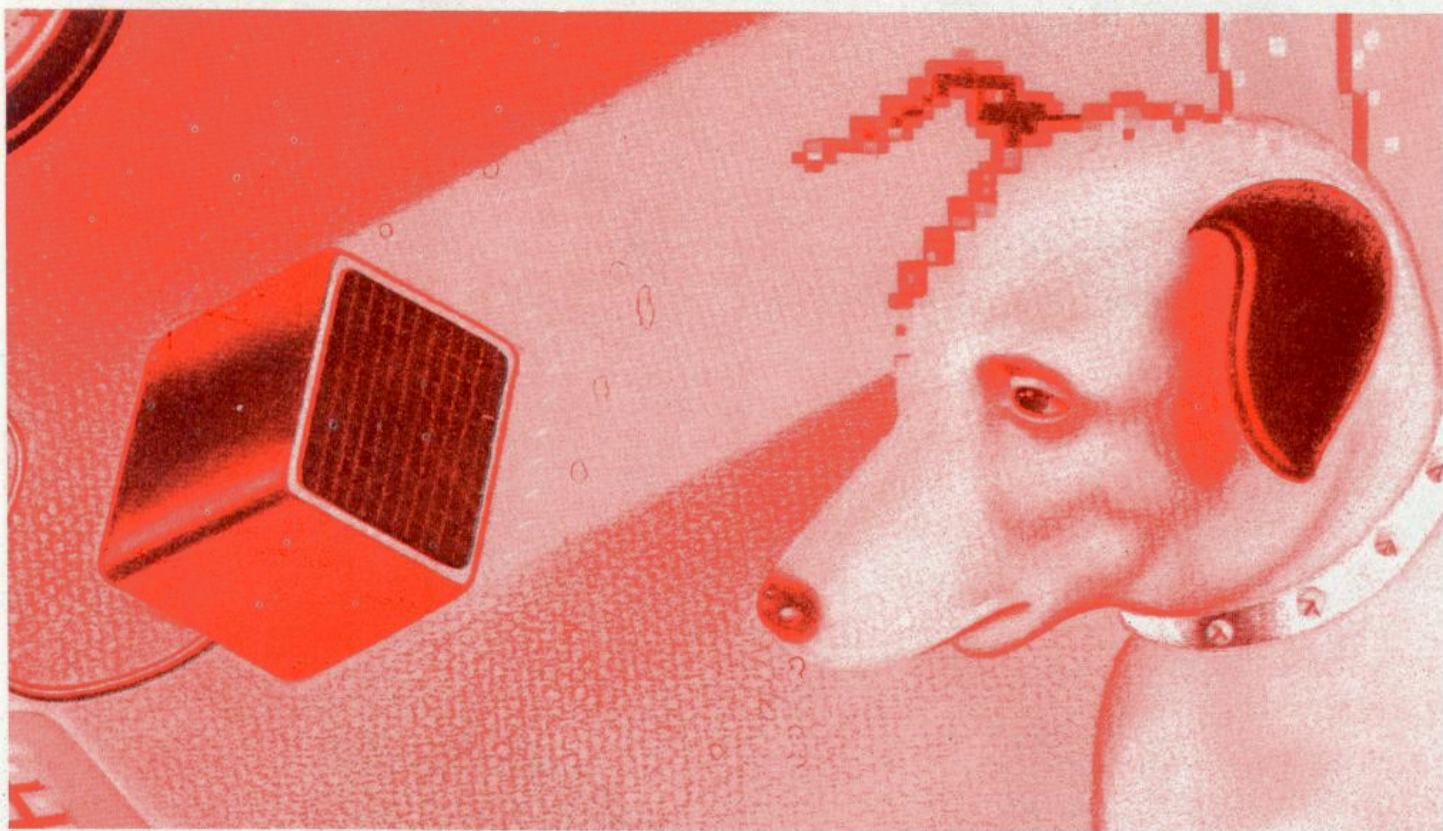
ROTACION DE UDGs

Esto es lo que descubrimos. El último bit de la primera fila ocupa la 1.^a posición de la primera fila; el último bit de la segunda fila ocupa el segundo lugar de la primera fila; el último de la tercera, el tercero de la primera, y así sucesivamente hasta haber completado la primera fila. Entonces, los siguientes bits que se trasladan son los penúltimos de cada una de las 8 filas que se van des-

El programa fuente

La rutina hace uso de cuatro variables almacenadas a partir de otras tantas direcciones de memoria. En la dirección 59996, la rutina almacena un número que según sea 0 ó 1, accedemos a la rotación derecha-izquierda o izquierda-derecha respectivamente. En las 59999, introducimos el n.^o de orden del UDG a

ción del n.^o del UDG que ya vimos en el anterior artículo. Si la ejecución es a partir de la dirección 60007, se carga en la mencionada dirección un 1 y el programa sigue su curso a partir de START. Después de haber procedido a la ya comentada multiplicación por 8 (operación que sirve para tener un acceso inmediato al UDG elegido), un bucle LDIR carga a partir de la tabla salva una co-



plazando a los 8 lugares correspondientes de la segunda fila. El proceso se repite hasta haber completado la totalidad de las filas.

En el caso de que la rotación fuera de izquierda a derecha, el proceso sería inverso; el 1.^o bit de la 8.^a fila se traslada al lugar que ocupaba el 1.^o de la 1.^a fila; el último de la 7.^a fila va al lugar del segundo puesto de la primera, etc.

Esta es la base teórica de nuestra rutina. Teniendo presente estas ideas, ya podemos pasar a realizar el programa fuente sin grandes dificultades.

rotar (0 a 20). La dirección 59997 y siguiente, la utiliza el propio programa para almacenar el comienzo de la dirección de una tabla a partir de la cual almacenamos una copia de los datos del UDG. Esta última dirección será utilizada por el registro índice IX.

La rutina puede llamarse de dos formas diferentes. Si deseamos una rotación derecha-izquierda, habrá que ejecutarla a partir de la dirección 60000, almacenándose en la dirección 59996 un 0 para saltar inmediatamente a la etiqueta START donde se procede a la multiplica-

ción del UDG para tener un modo intacto con el cual puedan efectuarse las comparaciones. Para tener acceso a estos datos, vamos a emplear el registro IX como puntero, con lo cual lo cargamos con la dirección original contenido en salva (líneas 30 a 32).

Seguidamente, cargamos de nuevo HL con el comienzo de la dirección del UDG e iniciamos una serie de contadores que nos servirán para llevar a cabo los constantes bucles dentro de los cuales se desarrollan las comparaciones de cada uno de los bits.

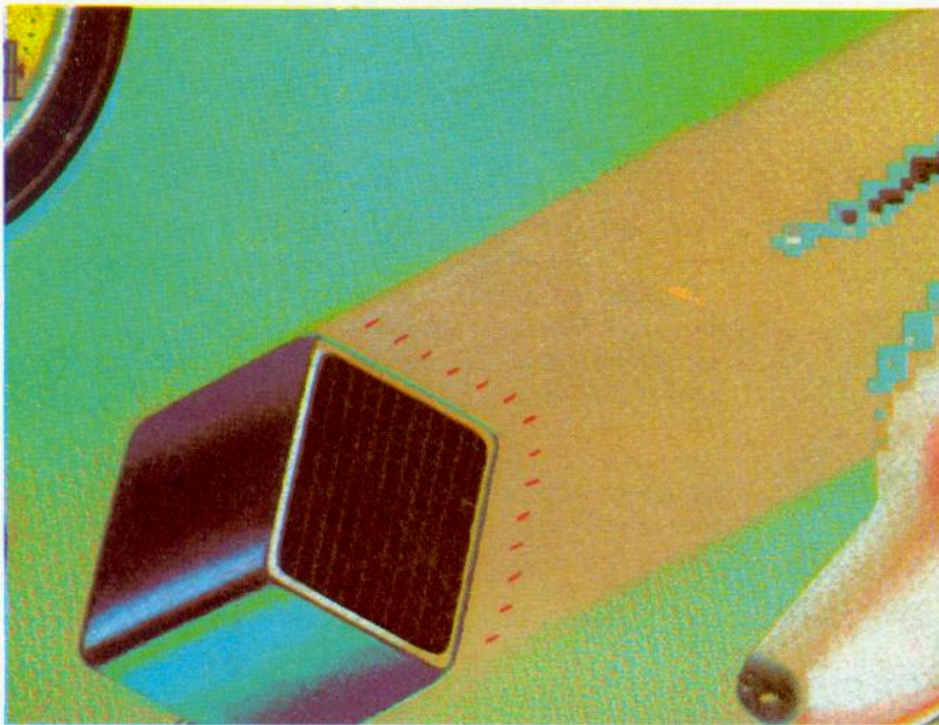
ROTACION DE UDGs

```

1 ;Orlando Araujo
2 ;ROTACION UDGs
3 ;3,MAYO 1986
4
5
6     ORG     60000
7     ENT     $
8     LD      A,0
9     LD      (59996),A
10    JR      START
11 ;Rotacion derecha-izquierd
a
12    LD      A,1
13    LD      (59996),A
14 ;Rotacion izquierda-derech
a
15 START LD      A,(59999)
16    SLA     A
17    SLA     A
18    SLA     A
19    LD      E,A
20    LD      D,0
21    LD      HL,(23675)
22    ADD     HL,DE
23 ;Acceso al UDG elegido med
iante multiplicacion por 8 de n.
UDG
24    LD      (59997),HL
25    LD      BC,8
26    LD      HL,(59997)
27    LD      DE,SALVA
28    LDIR
29 ;Se almacena el UDG origin
al en otra direccion para proteg
erlo
30    LD      HL,SALVA
31    LD      (23728),HL
32    LD      IX,(23728)
33 ;En IX se guarda la direcc
ion del primer dato del
34 ;UDG protegido
35    LD      HL,(59997)
36 ;Se carga en HL el comienz
o de la direccion del UDG elegid
o
37    LD      E,0
38 ;Se inicializa a 0 el regi
stro E ya que va a se el
39 ;que contendra cada uno de
los bytes resultantes
40 ;del UDG tratado
41    LD      D,8
42 ;D=contador de los bytes d
el UDG1
43
44 BYTE LD      B,8
45 ;B=contandor de cada uno d
e los bits de los bytes del UDG
46 BUC   LD      C,(IX+0)
47 ;Se carga en C el primer b
ytes a comparar y tratar
48    LD      A,(59996)
49    CP      0
50    JR      Z,BITD
51 ;Si se ha elegido la rotac
ion der/izq se salta a BITD
52    JR      BITI
53 ;Si no, a BITI
54 OTRA  JR      NZ,SETUP
55 VEZ   INC     IX
56 ;Acceso al siguiente dato
del UDG protegido
57    DJNZ   BUC
58 ;Cuando B=0 se salta a BUC
para tratar otro byte
59    LD      (HL),E
60 ;Se carga en la direccion
correspondiente del UDG
61 ;el dato definitivo
62    LD      IX,(23728)
63 ;Se vuelve a reinicializar
IX con la direccion
64 ;etiquetada SALVA
65    INC     HL
66    DEC     D
67    LD      E,0
68    LD      A,D
69    RET     Z
70    JR      BYTE
71 ;Salto para el siguiente d
ato
72 BITD LD      A,D
73    CP      8
74    JR      Z,BITO
75    CP      7
76    JR      Z,BIT1
77    CP      6
78    JR      Z,BIT2
79    CP      5
80    JR      Z,BIT3
81    CP      4
82    JR      Z,BIT4

```


ROTACION DE UDGs

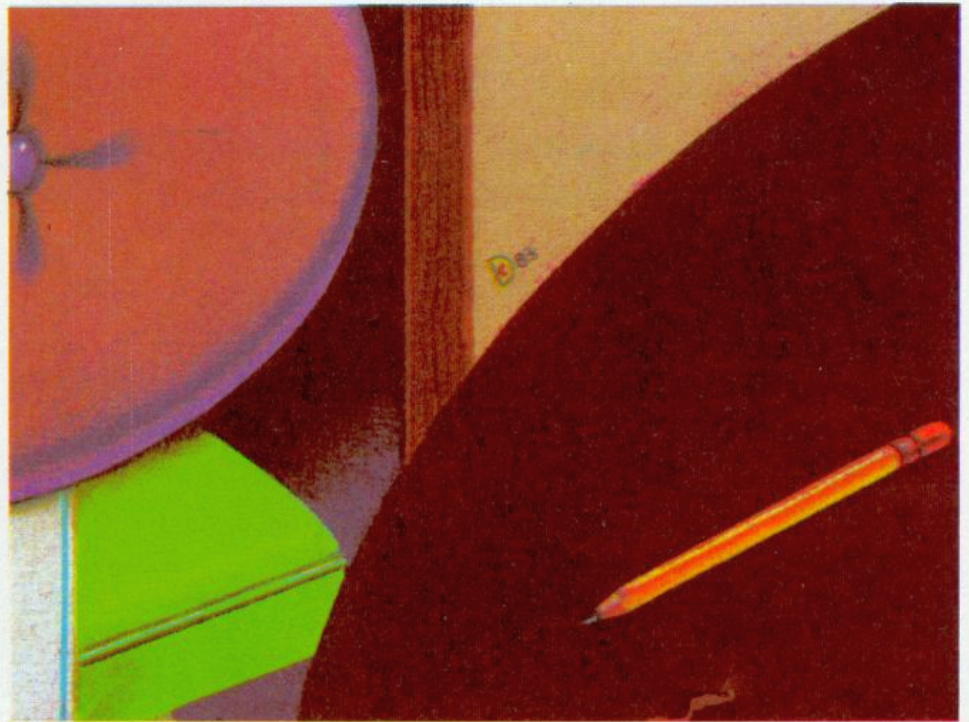


El primer byte a comparar (1.^a fila del UDG) se carga en C utilizando IX como registro índice (línea 46) y seguidamente chequeamos el contenido de la dirección 59996 para llevar a cabo el tipo de rotación elegido. Para no alargarnos excesivamente, vamos a ver únicamente la rotación derecha-izquierda. Si se ha elegido esta última opción, el programa salta a BITD. A partir de esta etiqueta se carga en A el contenido de D, que inicialmente vale 8 (cada vez que haya sido tratada una fila del UDG, se irá decrementando). Inmediatamente se compara el contenido de este registro con valores comprendidos entre 8 y 0. En este caso, al ser el contenido de D=8, un salto condicional desvía el programa a la etiqueta BIT0 donde se com-

83	CP	3	108	BIT1	BIT	1,C	
84	JR	Z,BIT5	109		JR	OTRA	
85	CP	2	110	BIT2	BIT	2,C	
86	JR	Z,BIT6	111		JR	OTRA	
87	CP	1	112	BIT3	BIT	3,C	
88	JR	Z,BIT7	113		JR	OTRA	
89	BITI	LD	A,D	114	BIT4	BIT	4,C
90	CP	8	115		JR	OTRA	
91	JR	Z,BIT7	116	BIT5	BIT	5,C	
92	CP	7	117		JR	OTRA	
93	JR	Z,BIT6	118	BIT6	BIT	6,C	
94	CP	6	119		JR	OTRA	
95	JR	Z,BIT5	120	BIT7	BIT	7,C	
96	CP	5	121		JR	OTRA	
97	JR	Z,BIT4	122	SETUP	LD	A,(59996)	
98	CP	4	123		CP	0	
99	JR	Z,BIT3	124		JR	Z,SETUP1	
100	CP	3	125		JR	SETUP2	
101	JR	Z,BIT2	126	SETUP1	LD	A,B	
102	CP	2	127		CP	8	
103	JR	Z,BIT1	128		JR	Z,SET7	
104	CP	1	129		CP	7	
105	JR	Z,BIT0	130		JR	Z,SET6	
106	BIT0	BIT	0,C	131		CP	6
107	JR	OTRA	132		JR	Z,SET5	

ROTACION DE UDGs

para el contenido del bit 0 de la fila que estamos tratando. Un salto incondicional (JR OTRA) hace que nuestro programa vuelva hacia atrás a la etiqueta especificada donde nos encontramos con la instrucción JR NZ SETUP. Si el resultado anterior no ha sido cero (es decir, si el bit que hemos examinado estaba alzado) accedemos a la dirección etiquetada por SETUP (donde volvemos de nuevo a ver si estamos tratando la rotación d/i o i/d). Como hemos elegido la rotación d/i, saltamos a SETUP1 y allí chequeamos el contenido de B para saber qué número de orden del bit se quiere alterar. De esta manera, saltamos a SET7 donde se alza el primer bit del byte contenido en E (que inicialmente vale 0). De esta forma ya hemos conse-



133	CP	5	158	CP	1
134	JR	Z,SET4	159	JR	Z,SET7
135	CP	4	160		
136	JR	Z,SET3	161	SET7	SET 7,E
137	CP	3	162	JP	VEZ
138	JR	Z,SET2	163	SET6	SET 6,E
139	CP	2	164	JP	VEZ
140	JR	Z,SET1	165	SET5	SET 5,E
141	CP	1	166	JP	VEZ
142	JR	Z,SET0	167	SET4	SET 4,E
143	SETUP2 LD	A,B	168	JP	VEZ
144	CP	8	169	SET3	SET 3,E
145	JR	Z,SET0	170	JP	VEZ
146	CP	7	171	SET2	SET 2,E
147	JR	Z,SET1	172	JP	VEZ
148	CP	6	173	SET1	SET 1,E
149	JR	Z,SET2	174	JP	VEZ
150	CP	5	175	SET0	SET 0,E
151	JR	Z,SET3	176	JP	VEZ
152	CP	4	177	SALVA	
153	JR	Z,SET4	178	;En las 8 direcciones siguientes a SALVA se guardan	
154	CP	3	179	;los datos del UDG que se esta rotando	
155	JR	Z,SET5			
156	CP	2			
157	JR	Z,SET6			

ROTACION DE UDGs

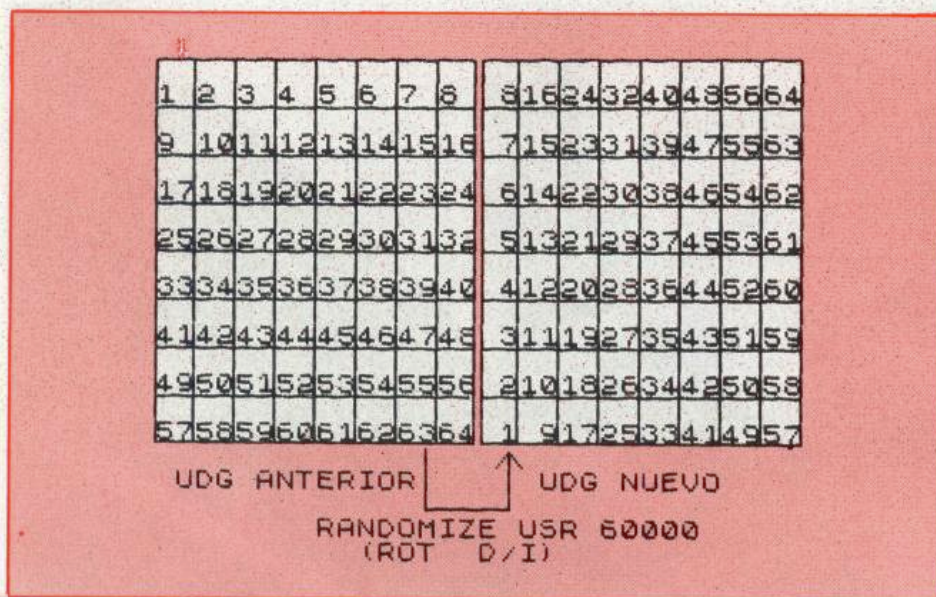


FIG. 3
(Situación de los bits tras un cuarto de giro)

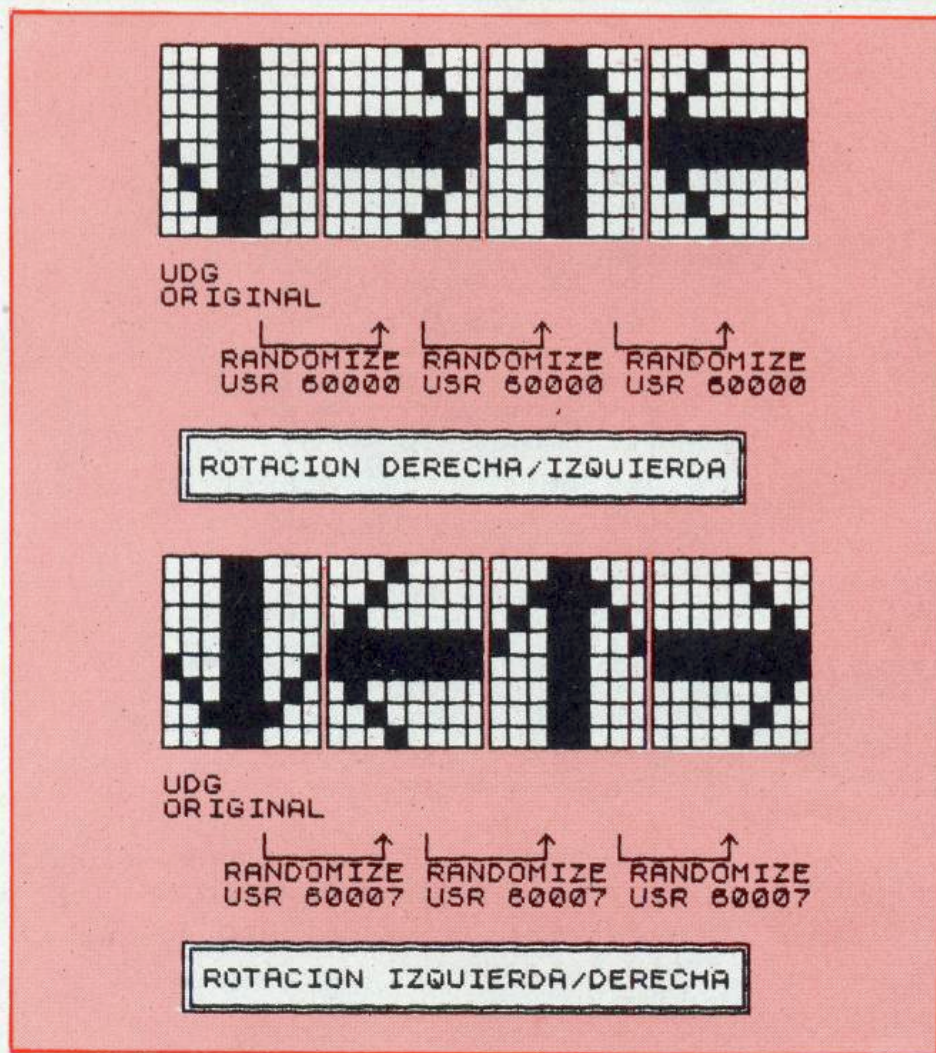


Fig. 4
(ROTACION COMPLETA DE UN UDG)

guido el primer paso; el último bit de la primera fila se trasladada al lugar del 1.º bit de la primera fila.

Y el ciclo se repite

Tras esta última operación, saltamos incondicionalmente a la dirección etiquetada en VEZ donde incrementabamos el registro IX (con esto accedemos ya al siguiente Byte, de cuál tendremos que comprobar su último bit). La siguiente instrucción (DJNZ BUC) hace que se decremente B en 1 y salte a BUC mientras su valor no sea cero. A partir de BUC volvemos a repetir la misma operación anterior, cargando en C el contenido de IX + 0 que ahora ya es el 2.º dato del UDG.

Una vez que B sea igual a 0, quiere decir que hemos examiado el contenido de todos los últimos bits de las 8 filas y trasladado su contenido al registro E. Bien, pues este registro se carga en la dirección contenida en HL (línea 59) y que corresponde a la dirección inicial del UDG en esta primera parte de este complicado bucle. Volvemos a cargar en IX la dirección etiquetada en SALVA, con lo cual se accede de nuevo al primer dato del UDG (ahora se trata de comprobar el estado de cada uno de los penúltimos bits de las 8 filas del UDG). Entre las líneas 65 y 70, incrementamos HL para poder escribir sobre la siguiente dirección del UDG; decrementamos el contador de las filas (registro D), iniciamos de nuevo el registro E a 0 y si no hemos completado todas las filas, volvemos de nuevo a la etiqueta BYTE donde se reinicializa todo el proceso.

Enrevesado. ¿No? A primera vista sí lo parece, pero puede llegar a entender totalmente el proceso si sigue el programa paso a paso con un modelo de UDG como ejemplo. Entonces podrá ver que a pesar de su longitud, el programa es geniuamente sencillo, ya que no hace

más que poner en práctica los fundamentos que explicamos en nuestro apartado anterior, «Ideas básicas de la rotación».

El programa de demostración BASIC

Si no dispone de un ensamblador, debe hacer uso del programa BASIC que carga los códigos en la memoria y que al mismo tiempo ofrece una demostración de lo que es capaz de hacer.

Cuando desee utilizarla en un

programa propio, deberá grabarla con SAVE "ROTACION"CODE 60000,309 y cargarla posteriormente (LOAD "CODE"). Después de haber hecho lun CLEAR 56995, antes de llamar a la rutina, se debe cargar en la dirección 59999 en n.º de Orden del gráfico a imprimir y posteriormente RANDOMIZE USR 60000 ó RANDOMIZE USR 60007 según el sentido del giro que quiera dar al gráfico. Finalmente, imprima el gráfico. El método es similar al de la ya estudiada inversión de caracteres.

Una mejora sustancial de la rutina consistiría en que rotara no solamente un gráfico, sino todo un bloque de caracteres. Aquí ya no habría que cambiar exclusivamente los bits del carácter, sino también cambiar las direcciones de los gráficos que conforman el bloque. Sobre la base de lo que ya hemos visto y si tiene los suficientes conocimientos para ello, puede intentar afrontar este nuevo problema.

Orlando Araujo Martín

```

1 REM Orlando Araujo Martin
2 REM Cargador ROTACION
3 REM 13 Junio 1986
4
5
50 PRINT FLASH 1;AT 10,10;"CARGANDO CODIGO"
100 LET CON=0
120 FOR I=60000 TO 60309: READ
A
130 POKE I,A: LET CON=CON+A: NEXT I
140 IF CON<>32933 THEN PRINT "
ERROR EN DATAS": STOP
150 REM DEMONSTRACION
160 REM
170 CLS
200 LET CON=144: FOR I=144 TO 1
64: FOR N=0 TO 3: POKE 59999,144
-CON: PRINT CHR# I;" "": RANDOMI
ZE USR 60000: NEXT N
210 LET CON=CON-1: PRINT : NEXT
I
250 PRINT INVERSE 1;AT 21,0;"D
ER./IZQ"
300 LET X=0: LET Y=15: LET CON=
144: FOR I=144 TO 164: FOR N=0 T
O 3: POKE 59999,144-CON: PRINT A
T X,Y;CHR# I: RANDOMIZE USR 6000
7: LET Y=Y+2: NEXT N
310 LET CON=CON-1: LET X=X+1: L
ET Y=15: NEXT I
350 PRINT INVERSE 1;AT 21,15;"
IZQ./DER."
1001 DATA 62,0,50,92,234,24,5,62
,1,50,92,234,58,95,234,203,39,20
3,39,203,39,95,22,0,42
1002 DATA 123,92,25,34,93,234,1,
8,0,42,93,234,17,145,235,237,176
,33,145,235,34,176,92,221,42
1003 DATA 176,92,42,93,234,30,0,
22,8,6,8,221,78,0,58,92,234,254,
0,40,21,24,52,32,115
1004 DATA 221,35,16,238,115,221,
42,176,92,35,21,30,0,122,200,24,
223,122,254,8,40,61,254,7,40
1005 DATA 61,254,6,40,61,254,5,4
0,61,254,4,40,61,254,3,40,61,254
,2,40,61,254,1,40,61
1006 DATA 122,254,8,40,56,254,7,
40,48,254,6,40,40,254,5,40,32,25
4,4,40,24,254,3,40,16
1007 DATA 254,2,40,8,254,1,40,0,
203,65,24,167,203,73,24,163,203,
81,24,159,203,89,24,155,203
1008 DATA 97,24,151,203,105,24,1
47,203,113,24,143,203,121,24,139
,58,92,234,254,0,40,2,24,33,120
1009 DATA 254,8,40,61,254,7,40,6
2,254,6,40,63,254,5,40,64,254,4,
40,65,254,3,40,66,254
1010 DATA 2,40,67,254,1,40,68,12
0,254,8,40,63,254,7,40,54,254,6,
40,45,254,5,40,36,254
1011 DATA 4,40,27,254,3,40,18,25
4,2,40,9,254,1,40,0,203,251,195,
171,234,203,243,195,171,234
1012 DATA 203,235,195,171,234,20
3,227,195,171,234,203,219,195,17
1,234,203,211,195,171,234,203,20
3,195,171,234
1013 DATA 203,195,195,171,234,0,
0,0,0,0

```


PROGRAMA TU ORDENADOR PARA QUE JUEGUE COMO UN MAESTRO

3 EN RAYA

Aunque las reglas y estrategias del juego de las 3 en raya son muy simples, conseguir que tu ordenador juegue bien no es demasiado fácil. En este artículo enseñaremos a tu ordenador a jugar a ganar, o como mucho a empatar. Comparado con un jugador humano experimentado, la única debilidad de este programa es su ocasional pasividad; a veces se decidirá por un empate cuando es posible obtener una victoria.

Además de enseñar a tu ordenador a jugar, el programa sirve como ejemplo de tres técnicas que son igualmente aplicables para desarrollar programas de otros juegos más complejos, como el ajedrez o las damas:

- Movimientos de apertura preparados.
- «Echar un vistazo», valorar las consecuencias de un movimiento, estudiando las posibles jugadas siguientes.
- Heurística, seleccionar movimientos acordes con principios generales de estrategia.

Reglas y Estrategias

Antes de explicar cómo funciona el programa, revisaremos el objeto,

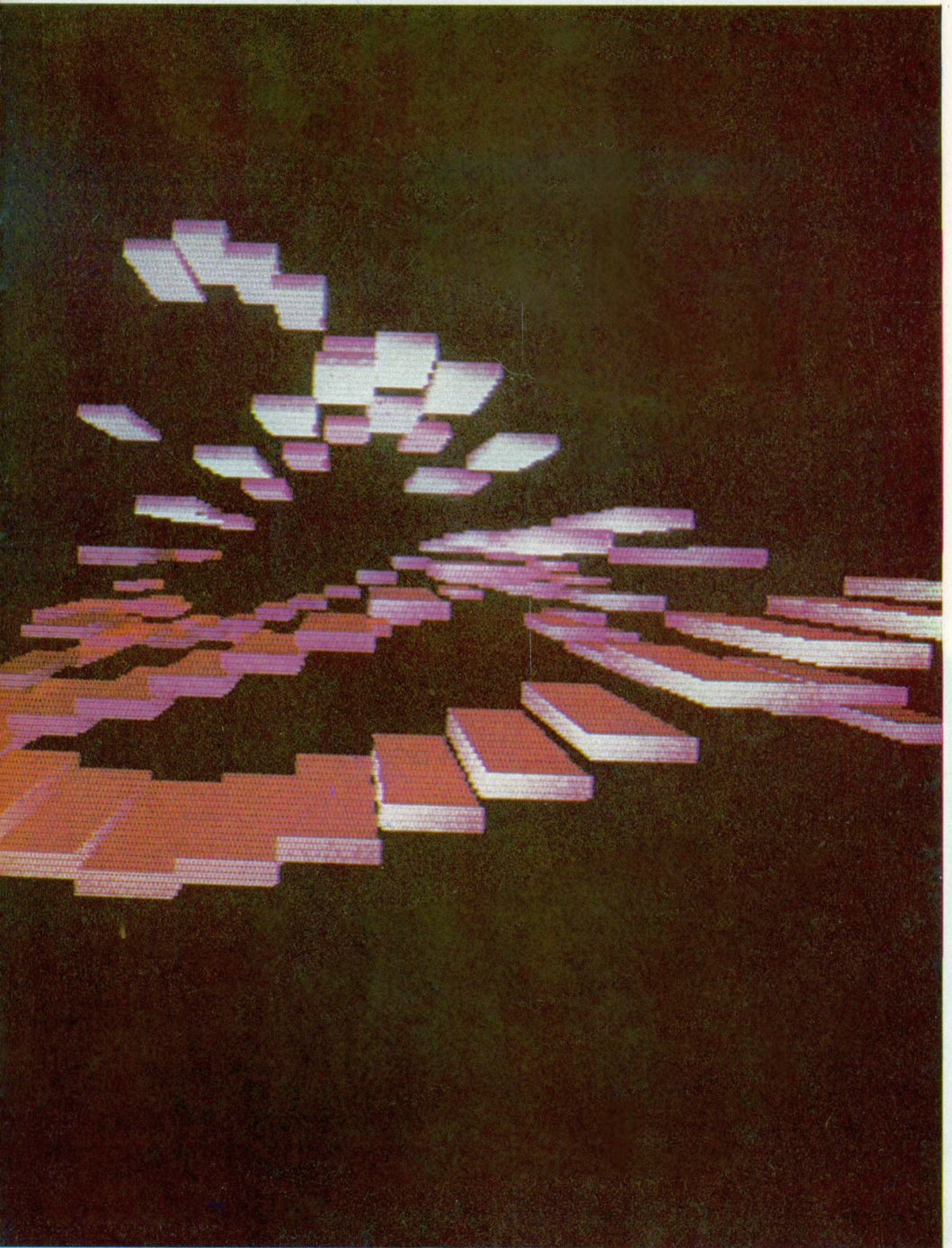
reglas y estrategias de este juego. Se juega en una rejilla de 3x3 casillas. Dos jugadores marcan una celda, alternativamente. El jugador que sale, marca con una X, y el otro con O. (Nos referimos a ellos de ahora en adelante, como jugador X y jugador O).

El primer jugador que coloque tres marcas en una columna, fila o diagonal gana. Si todas las celdas están llenas sin que haya ganado ningún jugador se produce un empate. Antes de empezar los subsiguientes juegos, ambos jugadores intercambian el orden de salida, así el primero pasa a ser el segundo y viceversa. El nivel más bajo de estrategia en el juego se compone de tres pasos (1) si puedes ganar en tu siguiente turno, hazlo; (2) si tu oponente puede ganar en el suyo, bloquea su acción; (3) si no se dan ni (1), ni (2) ocupa otra casilla libre.

No lleva mucho tiempo mejorar o refinar el paso (3). La buena estrategia está basada en la trampa, una marca que te da dos oportunidades de ganar en tu siguiente jugada (gráfico 1). Tu oponente sólo será capaz de bloquear una de estas posibilidades y así cuando te toque jugar de nuevo, tendrás todavía una oportunidad de completar una raya.

Recíprocamente, para evitar per-





LISTADO 1

```
5>RANDOMIZE
10 CLS : BEEP 03658,8: PAPER 7: INK 0: FLASH 0: INVERSE 0: BRIGHT 0
30 DIM J$(2,8): DIM I(3,3): DIM O(9,3): DIM T(3,3): DIM J(2): DIM O(4,2): DIM
A(9,3): DIM G(2): DIM C$(3,1): DIM V(2)
35 LET V(1)=0: LET V(2)=0: LET JE=0
40 FOR F=1 TO 3
50 FOR C=1 TO 3
60 READ T(F,C)
70 NEXT C
80 NEXT F
90 DATA 2,3,2,3,1,3,2,3,2
100 FOR N=1 TO 4
110 FOR V=1 TO 2
120 READ D(N,V)
130 NEXT V
140 NEXT N
150 DATA 0,1,1,1,1,0,1,-1
160 FOR W=1 TO 8
170 FOR Y=1 TO 3
180 READ A(W,Y)
190 NEXT Y
200 NEXT W
210 DATA 1,1,1,1,1,2,1,1,3,1,2,3,1,3,4,1,3,3,2,1,1,3,1,1
230 LET C$(1)="-"
240 LET C$(2)="X"
250 LET C$(3)="O"
253 LET TES=0
254 PRINT "SI QUIERES QUE EL ORDENADOR JUEGE SOLO, INTRODUCES ' "; INK 2: "SPE
CTRON"; INK 0: ""
255 INPUT "CON QUIEN VOY A JUGAR "; LINE S$
256 IF LEN S$>8 THEN LET S$=S$(1 TO 8)
257 LET LAR=LEN S$
258 IF S$="SPECTRON" THEN LET TES=1
260 LET J$(1)=S$
270 LET J$(2)="SPECTRUM"
280 LET V(1)=0
290 LET V(2)=0
300 LET JE=0
330 LET J(1)=1
340 LET J(2)=2
350 GO TO 390
```

LISTADO 2

```
360>LET JS=J(1)
370 LET J(1)=J(2)
380 LET J(2)=JS
400 CLS : PRINT AT 1,0: INK 7: PAPER 1: " - 3 EN RAYA - "
405 PRINT AT 13,2:"SPECTRUM";AT 13,17-INT (LAR/2):J$(1);AT 13,25:"EMPATES"
406 PRINT AT 8,16:"FILA COLUMNA"
407 PRINT AT 15,5:V(2);AT 15,17:V(1);AT 15,28:JE
410 LET NM=0
420 FOR F=1 TO 3
430 FOR C=1 TO 3
440 LET I(F,C)=0
450 NEXT C
460 NEXT F
```


LISTADO 3

```
470> LET NM=NM+1
480 LET NR=1
490 LET R=1
500 GO SUB 2020
520 PRINT AT 5,10;"JUEGA:"; INK J(NR)+1;J#(J(NR)); INK 0;AT 5,25;"MARCA "; INK
J(NR)+1;C#(NR+1)
525 PRINT AT 10,17;"          "
530 IF J(NR)=1 THEN GO SUB 820+180*(TES=1)
535 IF J(NR)=2 THEN GO SUB 1000
```

LISTADO 4

```
540> LET SL=3
550 LET ST=NR
560 GO SUB 2240
580 IF N>0 THEN GO TO 640
590 IF NM=6 THEN GO TO 730
600 IF NM=5 THEN GO TO 690
610 IF NR=2 THEN GO TO 470
620 LET NR=NR+1
630 GO TO 490
640 LET P=G(N)
650 GO SUB 2020
660 PRINT AT 18,2; FLASH 1; INK 7; PAPER 1;"GANA ";J#(J(NR)),1 TO 8-(J(NR)=1)*(
8-LAR));"! "
670 LET V(J(NR))=V(J(NR))+1
680 GO TO 730
690 LET R=1
700 GO SUB 2020
710 PRINT AT 18,2; FLASH 1; PAPER 1; INK 7;"EMPATE"
720 LET JE=JE+1
```

TodoSpectrum

**ANUNCIESE
por
MODULOS**

**MADRID
(91) 733 96 62
BARCELONA
(93) 301 47 00**

LISTADO 5

```
730> PRINT AT 15,5;V(2);AT 15,17;V(1);AT 15,28;JE
740 INPUT "SEGUIMOS O LO DEJAMOS (S/D) "; LINE H#
745 PRINT AT 18,2;" "
750 IF H#="S" OR H#="s" THEN GO TO 360
760 IF H#<>"D" AND H#<>"d" THEN GO TO 740
810 STOP
```

LISTADO 6

```
820>PRINT AT 21,0;"FILA Y COLUMNA.(0,0) JUEGO NUEVO"
830 INPUT "FILA: ";FM;" COLUMNA: ";CM
835 PRINT AT 21,0;" "
840 IF FM=0 AND CM=0 THEN GO TO 950
850 IF FM<1 OR FM>3 OR CM<1 OR CM>3 THEN GO TO 890
860 IF I(FM,CM)=0 THEN GO TO 980
870 PRINT #1; PAPER 1; INK 7;" CASILLA OCUPADA " : PAUSE 200
880 GO TO 900
890 PRINT #1; PAPER 1; INK 7;" NO EXISTE ESA CELDA " : PAUSE 200
910 LET R=1
920 GO SUB 2020
940 GO TO 820
950 PRINT #1; PAPER 1; INK 7;" JUEGO CANCELADO " : PAUSE 200
960 LET NM=6; GO TO 590
970 RETURN
980 PRINT AT 10,18;FM;AT 10,25;CM: LET I(FM,CM)=NR
990 RETURN
```

der el juego, intentarás impedir que tu contrario te ponga una trampa (gráfico 1). Protegerte de las trampas no es siempre fácil. En algunos casos deberás evaluar las posibles jugadas de dos turnos sucesivos para desbaratar una posible encerrona. Incluso, la primera marca del jugador O puede conducirle a un posible fracaso. Las siete configuraciones que el jugador O debe evitar en su primer turno están en el gráfico 2. Antes de seguir leyendo, puedes comprobar por ti mismo que X puede ganar en cada una de esas situaciones.

Cómo juega el ordenador

En el siguiente párrafo, explicaremos como el ordenador maneja ambos papeles, jugador X y jugador C. Ocasionalmente, puede sonar como si el programa juega consigo mismo, pero debes tener en cuenta que en un real, tu representas un papel y la máquina otro.

Las primeras marcas de ambos jugadores son tratadas como casos es-

peciales. El programa usa movimientos preparados para estas jugadas, sin analizar las posibles jugadas siguientes, ni utilizar métodos heurísticos. Para seleccionar las marcas de los turnos siguientes el programa utiliza cinco pruebas:

1. Buscar potenciales jugadas para ganar, marcas que completen una raya. Si encuentra varias, el programa escoge aleatoriamente entre ellas.

2. Si el programa no puede encontrar una marca que le dé la victoria, comprueba si el oponente puede ser bloqueado para prevenir una victoria en su siguiente turno (se investiga una jugada adelante). El programa bloquea la primera de esas rayas que encuentra.

3. Si el programa aún no ha marcado ninguna casilla, comienza a buscar celdas para poner una trampa al contrario, escogiendo la primera que encuentre.

4. Si ninguna de estas comprobaciones ha resultado para marcar una casilla, el programa busca casillas donde prevenir una posible trampa del contrario en su siguiente

turno. Esto implica estudiar las posibles marcas de las dos jugadas siguientes.

5. Para escoger entre las celdas que pasan la prueba 4, el programa selecciona la casilla que está en las menos rayas posibles, estas rayas no deben incluir ninguna de sus propias marcas. La razón de esto, es que cuantas menos rayas haya sin marcas del jugador, menos posibilidades tiene el oponente de ganar el juego. Sin embargo, este principio no siempre produce la estrategia más agresiva, por esto el programa, ocasionalmente se colocará para forzar un empate cuando es posible obtener una victoria.

El programa

Presentamos el programa en bloques lógicos. Tecléalos según vamos avanzando en la explicación. El primer bloque inicializa el ordenador, crea varias matrices y asigna ciertos valores para algunas variables generales del programa:

ORDENADOR POPULAR

LA REVISTA QUE INTERESA TANTO AL AFICIONADO COMO AL PROFESIONAL



Una publicación que informa con amenidad acerca de las novedades en el campo de las computadoras personales.

ORDENADOR POPULAR, la revista para el aficionado a la informática.

Ya está a la venta

Cómprela en su kiosco habitual o solicítela a:

ORDENADOR POPULAR

Bravo Murillo, 377
Tel. 7339662
28020 - MADRID

LISTADO 7

```
1000> IF NM>1 THEN GO TO 1210
1010 IF NR<>1 THEN GO TO 1060
1020 GO SUB 2620
1030 LET FM=FT
1040 LET CM=CT
1050 GO TO 1990
1060 LET T=T(FM,CM)
1070 GO SUB 2620
1080 IF T=1 THEN GO TO 1090
1081 IF T=2 THEN GO TO 1110
1082 IF T=3 THEN GO TO 1140
1090 IF I(FT,CT)=3 THEN GO TO 1070
1100 GO TO 1180
1110 LET FT=2
1120 LET CT=2
1130 GO TO 1180
1140 IF I(FT,CT)=1 THEN GO TO 1180
1141 IF I(FT,CT)=2 THEN GO TO 1150
1142 IF I(FT,CT)=3 THEN GO TO 1170
1145 LET W=FT-FM: LET Y=CT-CM
1150 IF ABS W=2 OR ABS Y=1 THEN GO TO 1070
1160 GO TO 1180
1165 LET W=FT-FM: LET Y=CT-CM
1170 IF ABS W=1 OR ABS Y=1 THEN GO TO 1070
1180 LET FM=FT
1190 LET CM=CT
1200 GO TO 1990
```

LISTADO 8

```
1210> IF NM>2 THEN GO TO 1240
1220 IF NR=2 THEN GO TO 1340
1230 GO TO 1500
1240 LET ST=NR
1250 LET SL=2
1260 GO SUB 2240
1270 IF N=0 THEN GO TO 1340
1280 LET M=INT (N*RND)+1
1290 LET R=G(M)
1300 GO SUB 2480
1310 LET FM=FO
1320 LET CM=CO
1330 GO TO 1990
```

LISTADO 9

```
1340> LET ST=3-NR
1350 LET SL=2
1360 GO SUB 2240
1370 IF N=0 THEN GO TO 1430
1380 LET R=G(N)
1390 GO SUB 2480
1400 LET FM=FO
1410 LET CM=CO
1420 GO TO 1990
```

LISTADO 1

La matriz I (fila, columna) contiene una imagen del tablero de juego. Las líneas 40 a 90 leen los tres tipos de casillas y los guardan en T(,), 1=centro, 2=esquina, 3=lado. Las líneas 100 a 150 leen en D(,) los vectores de dirección usados para generar las ocho posibles rayas que hay en el juego (gráfico 3). Para la raya R, D(R,1) es el incremento en filas y D(R,2) el incremento en columnas.

Las líneas 160 a 210 leen en A(,) los atributos de las ocho rayas. Para la raya R, A(R,1) es la fila de salida y A(R,2) es la columna, A(R,3) es la dirección que sigue.

C\$() almacena los caracteres usados cuando se representa la rejilla: «-» para celda libre, «X» y «O». J\$() guarda el nombre de cada jugador, J\$(2) es siempre «SPECTRUM». «VC» contiene el número de victorias de cada jugador y JE el de juegos empatados, las tres son inicializadas a cero.

En la línea 254 está la rutina de introducción del nombre del jugador humano, si este nombre contiene más de 8 caracteres es truncado para que pueda almacenarse en J\$(). En las líneas 330 y 340 se determinan cuáles son los jugadores para el primer enfrentamiento. J(N)=1 indica que el jugador N es humano y J(N)=2 que es el ordenador.

El siguiente bloque de líneas se encarga de iniciar un nuevo juego:

LISTADO 2

Las líneas 360 a 380 hacen que los jugadores intercambien sus órdenes de salida cuando se inicia un nuevo juego (la línea 350 mantiene el orden para el primer juego). NM es el número de movimiento, inicialmente a 0. Un movimiento completo consiste en 2 marcas, una X y un O. Las líneas 420 a 460 vacían la rejilla para un nuevo juego. Ahora el programa está preparado para la primera marca:

LISTADO 3

Primero el contador de movimientos es incrementado y el número de jugadas es 1 (líneas 470 a 480). La subrutina llamada en 500

LISTADO 10

```
1430> IF NM=2 THEN GO TO 1500
1440 LET ST=NR
1450 GO SUB 2660
1460 IF N<>2 THEN GO TO 1500
1470 LET FM=FY
1480 LET CM=CV
1490 GO TO 1990
```

LISTADO 11

```
1500> LET FS=0
1510 FOR F=1 TO 3
1520 FOR C=1 TO 3
1530 IF I(F,C)<>0 THEN GO TO 1760
1540 LET I(F,C)=NR
1550 LET ST=NR
1560 LET SL=2
1570 GO SUB 2240
1580 IF N=0 THEN GO TO 1680
1590 IF NM=2 AND NR=1 THEN GO TO 1720
1600 LET R=G(1)
1610 GO SUB 2480
1620 LET ST=3-NR
1630 LET I(F0,C0)=ST
1640 LET SL=2
1650 GO SUB 2240
1660 LET I(F0,C0)=0
1670 GO TO 1710
1680 IF NM=2 AND NR=1 THEN GO TO 1750
1690 LET ST=3-NR
1700 GO SUB 2660
1710 IF N=2 THEN GO TO 1750
1720 LET FS=FS+1
1730 LET O(FS,1)=F
1740 LET O(FS,2)=C
1750 LET I(F,C)=0
1760 NEXT C
1770 NEXT F
```

LISTADO 12

```
1780> LET SL=2
1790 LET ST=3-NR
1800 FOR C=1 TO F
1810 LET I(O(C,1),O(C,2))=NR
1820 GO SUB 2240
1830 LET I(O(C,1),O(C,2))=0
1840 LET O(C,3)=M
1850 NEXT C
1860 IF FS<>1 THEN GO TO 1890
1870 LET CN=1
1890 LET SM=1
1900 FOR W=2 TO FS
1910 IF O(SM,3)<O(W,3) THEN GO TO 1930
1920 LET SM=W
1930 NEXT W
1940 LET CN=INT (FS#RND)+1
1950 IF O(CN,3)=O(SM,3) THEN GO TO 1970
1960 GO TO 1940
1970 LET FM=O(CN,1)
1980 LET CM=O(CN,2)
```

imprime la rejilla de juego en el estado actual y la 520 indica de quién es el turno de jugar. Dependiendo del jugador que debe marcar, las líneas 530 y 535 llaman a una u otra subrutina. La de la línea 820 es para recibir desde teclado la elección de casilla del jugador humano, y la de la línea 1000 para que el programa siguiendo su lógica, seleccione una celda. Después de realizar la selección el programa evalúa su efecto:

LISTADO 4

La subrutina llamada en 560 busca en las ocho rayas para ver si el jugador actual ha ganado. $N > 0$ indica que ha ganado, en ese caso las líneas 640 a 680 anuncian el nombre del jugador e incrementan su contador de victorias. Si $N = 0$, el ordenador comprueba el número de movimientos NM para ver si el juego ha terminado de alguna otra manera. Hay sólo 9 casillas en la rejilla, y cada movimiento representa ocupar dos de éstas, una para cada jugador. Ordinariamente, NM no puede exceder nunca de 5, porque la X del movimiento número 5 siempre ocupa la novena casilla ($2+2+2+2+1=9$ casillas). Sin embargo, si un jugador cancela el juego, NM de carga con 6. La línea 590 detecta esa condición y salta al menú de continuación.

Cuando $NM = 5$, el ordenador deduce un empate (no hay ganador y todas las celdas están marcadas), y lo anuncia (líneas 690 a 720). En otro caso NM es menor que 5, así el programa da el turno al siguiente jugador.

Las líneas siguientes imprimen el menú de continuación al final del juego:

LSITADO 5

Se imprimen los contadores de victorias y de empates y se pregunta si se quiere terminar o seguir jugando. Este es el final del programa principal. Ahora presentaremos las dos rutinas más grandes, el turno del humano y el turno del ordenador.

Subrutinas

El programa llama a la siguiente

LISTADO 13

```
1990> LET I(FM,CM)=NR
2000 PRINT AT 10,18;FM;AT 10,25;CM
2010 RETURN
```

LISTADO 14

```
2020> LET QF=A(R,1)
2030 LET QC=A(R,2)
2040 LET DN=A(R,3)
2050 LET QL=0
2070 FOR W=1 TO 3
2080 PRINT AT 5+(W-1)*2,1;"";
2090 FOR Y=1 TO 3
2100 IF QL=3 OR W<>QF OR Y<>QC THEN
    GO TO 2180
2120 PRINT C$(I(W,Y)+1);
2140 LET QF=QF+D(DN,1)
2150 LET QC=QC+D(DN,2)
2160 LET QL=QL+1
2170 GO TO 2190
2180 PRINT C$(I(W,Y)+1);
2190 PRINT " ";
2200 NEXT Y
2220 NEXT W
2230 RETURN
```

LISTADO 15

```
2240> LET N=0
2250 LET M=0
2260 FOR R=1 TO 8
2270 LET FU=A(R,1)
2280 LET CU=A(R,2)
2290 LET DN=A(R,3)
2300 LET NF=0
2310 LET MF=0
2320 FOR Z=1 TO 3
2330 IF I(FU,CU)=0 THEN GO TO 2380
2340 IF I(FU,CU)=ST THEN GO TO 2370
2350 LET MF=MF+1
2360 GO TO 2380
2370 LET NF=NF+1
2380 LET FU=FU+D(DN,1)
2390 LET CU=CU+D(DN,2)
2400 NEXT Z
2410 IF NF<>SL OR MF>0 THEN GO TO 2440
2420 LET N=N+1
2430 LET G(N)=R
2440 IF MF>0 THEN GO TO 2460
2450 LET M=M+1
2460 NEXT R
2470 RETURN
```

subrutina cuando es el turno del jugador humano:

LISTADO 6

Las líneas 820 a 830 inquieren al jugador para que especifique la fila y columna de la celda a marcar. Las filas están numeradas de arriba a abajo y las columnas de izquierda a derecha. Si el jugador selecciona 0,0, el juego es cancelado. Cualquier otro par fila-columna inválido detiene el programa y pregunta de nuevo al jugador su elección (870-940).

Dado un par fila-columna válido, la línea 860 determina si la celda está vacía, $I(FM,CM)=0$. Si la celda está vacía la línea 980 imprime la opción y la marca en la matriz imagen. La línea 990 retorna al programa principal.

Cuando es el turno del ordenador, el programa llama a la rutina en la línea 1000. El programa usa movimientos preparados para la primera X y el primer O. La primera X es una elección aleatoria, y el primero 0 está determinado por la posición de la X anterior. Para los movimientos siguientes, el ordenador usa la lógica de evaluar los posibles movimientos sucesivos.

Las siguientes líneas manejan las primeras X y O del ordenador:

LISTADO 7

Si el número de movimiento NM es mayor que 1, la línea 1000 hace que el programa salte a las rutinas de investigación de posibles jugadas sucesivas que serán descritas más adelante. Si $NM=1$ y $NR=1$, el programa hace la primera marca, una X. La subrutina llamada en la línea 1020 selecciona una celda aleatoriamente, y las líneas 1030 y 1040 guardan la situación de dicha casilla en las variables FM y CM. La línea 1050 provoca un salto al final de la subrutina que maneja el turno del ordenador.

Las líneas 1060 a 1200 actúan cuando el ordenador es el jugador O y el número de movimiento es 1; deben encontrar una celda que evite las siete posiciones de pérdida del juego. En la línea 1060, las variables FM y CM contienen la fila y columna del movimiento más reciente; en

otras palabras, informan al programa cuál celda contiene la X. La línea 1060 determina en qué tipo de casilla está la X: centro, esquina o lateral.

La subrutina llamada en la línea 1070 selecciona al azar una celda vacía T(FT,CT) como candidata para el siguiente movimiento del jugador O. Las 1080, 1081, 1082 saltan a la comprobación de seguridad apropiada, dependiendo del tipo de celda que está marcada con X.

Una vez que el programa ha localizado una celda segura, las líneas 1180 y 1190 guardan su dirección de fila y columna, y la línea 1200 salta al final de la subrutina del turno del ordenador.

En el caso del segundo movimiento y los siguientes, el programa no usará movimientos preparados. Primero comprobará si puede ganar con una marca:

LISTADO 8

Para los números de movimiento, NM, iguales o mayores que 3, las líneas 1240 a 1330 buscan una casilla que de la victoria. La subrutina llamada en la línea 1260 cuenta el número de rayas no bloqueadas que contengan al menos 2 marcas del jugador NR. Si $N=0$, no hay tales rayas, así el programa salta a la rutina del movimiento defensivo.

Si $N>0$, entonces la matriz G() lista las rayas que contienen celdas ganadoras. La línea 1280 selecciona aleatoriamente una de estas rayas, y la subrutina llamada en la línea 1300 encuentra la fila y columna de la celda libre en esa raya. En la línea 1280 se genera un número aleatorio entre 1 y N.

Cuando el programa localiza una celda para ganar, las líneas 1310 y 1320 almacenan su número de fila y de columna y la línea 1330 salta al final de la subrutina. Si el programa no puede encontrar una celda ganadora, comprueba si puede impedir que su oponente gane en su siguiente turno:

LISTADO 9

La línea 1340 sitúa en ST el número del jugador contrario. La subrutina llamada en 1360 cuenta el

número de rayas no bloqueadas que contienen al menos 2 marcas del jugador contrario. Si $N=0$, no hay rayas de ese tipo, y el programa salta a la rutina de colocación de trampas. Si N no es 0, entonces hay al menos una posibilidad de que el contrario gane en su siguiente marca. Las líneas 1380 y 1390 encuentran la celda ganadora del oponente y las líneas 1400 y 1410 almacenan la dirección de su fila y su columna, y así el ordenador puede ocuparla. La línea 1420 salta al final de la rutina del turno de la máquina.

LISTADO 10

La subrutina de la línea 2660 comprueba cada casilla vacía para ver cuál, si hay alguna, produce una trampa. Si $N=2$, el programa ha encontrado una celda, y las líneas 1470 y 1480 guardarán su número de fila y columna para que el ordenador la utilice. La línea 1490 salta al final de la subrutina del turno del ordenador.

Si no se encuentran oportunidades de colocar una trampa, el programa comprobará cada celda vacía para ver cuál impediría al contrario colocar una trampa en su siguiente marca. Esta es la evaluación de posibles jugadas futuras de más alcance que realiza el programa:

LISTADO 11

La variable FS cuenta el número de celdas seguras (aquellas que impiden al oponente poner una trampa). En las líneas 1730 y 1740, para cada celda segura FS que es encontrada, O(FS,1) y O(FS,2) guardan su número de fila y columna. Una vez que el programa ha localizado todas las celdas seguras, aplica el método heurístico para escoger entre ellas:

LISTADO 12

El programa marca cada celda segura (línea 1810) y entonces cuenta cuántas rayas M no bloqueadas quedan. Para cada celda segura FS, P(FS,3) guarda el número de rayas no bloqueadas que quedan cuando la celda es marcada.

Las líneas 1900 a 1930 comparan los resultados de estas marcas de

prueba para ver cuáles de éstas están en el menor número posible (SM) de rayas no bloqueadas. En las líneas 1940 a 1960 el programa escoge aleatoriamente celdas seguras hasta que encuentra una que deje SM rayas no bloqueadas. En la línea 1940 se genera un número entre 1 y FS.

Las siguientes líneas finalizan la subrutina que controla el turno del ordenador:

LISTADO 13

La línea 1990 marca el número de jugador NR en la posición de rejilla I(FM,CM). La línea 2000 anuncia el movimiento, y la línea 2010 devuelve el control al programa principal.

Rutina de impresión y auxiliares

Aquí está la rutina que imprime el tablero de juego:

LISTADO 14

La línea 2080 controla la línea de impresión, la columna se controla imprimiendo espacios (línea 2190).

Las rutinas auxiliares son requeridas en ciertas secciones del programa para realizar funciones menores. Esta primera subrutina analiza el contenido de las seis rayas posibles:

LISTADO 15

Al volver de esta subrutina, la matriz G() lista los números de las N rayas no bloqueadas que contengan al menos SL marcas del jugador ST. La variable N cuenta el número de rayas no bloqueadas que contienen al menos SL marcas del jugador ST. La variable M cuenta el número de rayas que no contienen ninguna marca del otro jugador.

La rutina que viene a continuación localiza la primera marca en la raya R:

LISTADO 16

De vuelta, FO es la fila de la raya abierta y CO la columna. La siguiente se encarga de seleccionar una casilla vacía:

LISTADO 18

```
2660> FOR W=1 TO 3
2670 FOR Y=1 TO 3
2680 IF I(W,Y)<>0 THEN GO TO 2780
2690 LET SL=2
2700 LET I(W,Y)=ST
2710 GO SUB 2240
2720 LET I(W,Y)=0
2730 IF N<2 THEN GO TO 2780
2740 LET FV=W
2750 LET CV=Y
2760 LET W=3
2770 LET Y=3
2780 NEXT Y
2790 NEXT W
2800 RETURN
```

LISTADO 17

```
2620> LET FT=INT (3*RND)+1
2630 LET CT=INT (3*RND)+1
2640 IF I(FT,CT)<>0 THEN GO TO 2620
2650 RETURN
```

LISTADO 16

```
2480> LET FO=0
2490 LET CO=0
2500 LET FT=A(R,1)
2510 LET CT=A(R,2)
2520 LET DN=A(R,3)
2530 FOR W=1 TO 3
2540 IF I(FT,CT)<>0 THEN GO TO 2580
2550 LET FO=FT
2560 LET CO=CT
2570 LET W=3
2580 LET FT=FT+D(DN,1)
2590 LET CT=CT+D(DN,2)
2600 NEXT W
2610 RETURN
```

LISTADO 17

En las líneas 2620 y 2630 se obtienen el número de fila y columna aleatoriamente. En el retorno, la fila se guarda en FT y la columna en CT. Por último, presentamos la subrutina que busca la oportunidad de colocar una trampa:

LISTADO 18

Al principio de la subrutina, ST es el número de jugador que intenta colocar la trampa. Al final, N=2 indica que se ha encontrado una trampa y, FV y CV almacenan el número de fila y columna de la celda donde se va a colocar.

Retoques

Puedes conseguir que la máquina juegue consigo misma si en la petición de nombre introduces "SPEC-TRON". En ese caso, un testigo (TES) se pone a 1 en la línea 530 que provoca el salto a la rutina de petición de celda para el jugador humano, se fuerza con una condición lógica el salto a la rutina de turno del ordenador, sólo que ahora el número de jugador es 1 y la lógica del programa opera con las otras fichas siguiendo la misma estrategia descrita al principio del artículo.

Después de jugar contra la máquina puedes encontrar frustrante que el ordenador nunca pierda. Si juegas tan bien como él, cada juego acabará en empate. Para hacerlo más excitante, puedes simplificar la estrategia del ordenador de varias maneras. Primero, puedes eliminar los movimientos preparados para el primer O, saltando esa sección del logical. Por ejemplo:

```
1010 REM ANTES HABIA: IF
NR<>1 THEN GOTO 1060
```

Después de hacer este cambio, observarás que a menudo, el orde-

O	O	*
	X	
X	X	*

X		*
	X	
*		O

X CENTER,
O ANY SIDE:

	X	
	O	

X SIDE,
O FAR CORNER:

		O
X		

El jugador O ha caído en la trampa. El jugador X puede ganar en su próximo turno pues tiene dos marcas ganadoras, indicadas con un asterisco.

Las siete posiciones de fracaso para el jugador O en su primera marca.

Path 1:

*	*	*

Path 2:

*		
	*	
		*

X SIDE,
O NEAR SIDE:

	O	
X		

X CORNER,
O NEAR SIDE:

X		
O		

Path 3:

*		
*		
*		

Path 4:

	*	
	*	
	*	

X CORNER,
O NEAR CORNER:

X		
O		

X CORNER,
O FAR SIDE:

X		
		O

Path 5:

		*
		*
		*

Path 6:

		*
	*	
*		

X CORNER,
O FAR CORNER:

X		
		O

Path 7:

*	*	*

Path 8:

*	*	*

Las ocho posibles rayas en una rejilla de «3 en raya».

El jugador O puede evitar la trampa marcando cualquiera de las dos casillas seguras indicadas con asterisco.

nador mueve a las posiciones de perdición del gráfico 2. Puedes también eliminar la posibilidad de que el ordenador ponga o detecte trampas mediante:

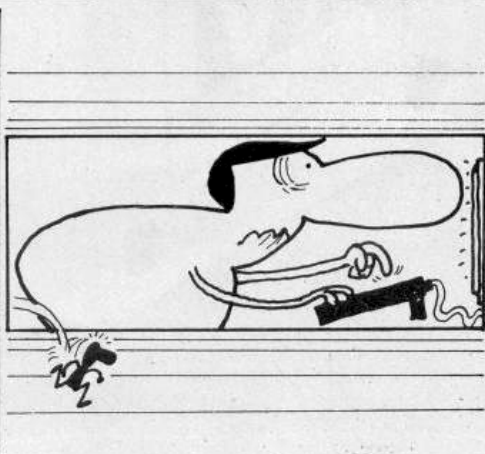
1500 GO TO 1020: REM ANTES HABIA: LET FS=0

Después de hacer este cambio, el ordenador jugará al nivel más bajo de estrategia, comentado en el pá-

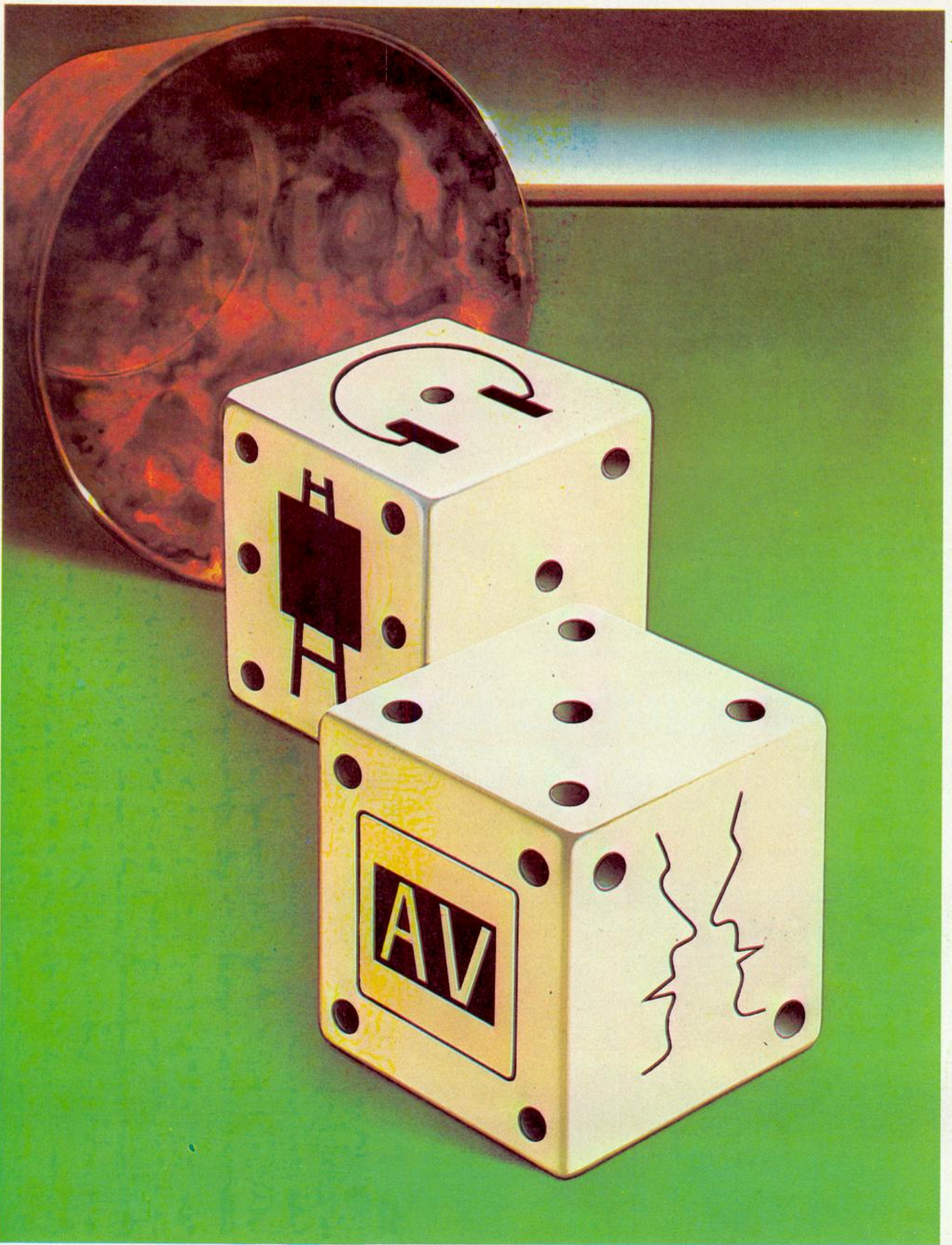
rrafo "COMO JUEGA EL ORDENADOR". Incluso en este nivel la máquina puede sorprenderte realizando un brillante movimiento aleatorio.

GUSANEZ

por José C. Tomás



PROGRAMAS



CRAPS

Basado en el juego de dados «Craps», el programa que nos ha enviado desde Valencia José Gallego muestra en todo momento información sobre la cantidad apostada, el dinero de que se dispone y el récord de ganancias. Incluye unas completas instrucciones, aunque su manejo no es nada complicado, ya que sólo hay que responder a las preguntas que efectúa el ordenador. Las líneas 5 y 6 permiten utilizar un juego de caracteres diferente al del Spectrum, situado a partir de la dirección 64250. Por consiguiente, si no se va a emplear un juego de caracteres alternativo, es necesario eliminarlas.

```

1 REM                                44 PRINT AT 11,4;"
    C R A P S                            "
    JUEGO DE DADOS                       46 PAUSE 5
                                           48 PRINT AT 12,4;"
                                           "
2 REM                                50 PAUSE 5
3 REM JOSE GALLEGO GONZALEZ           52 NEXT x
    VALENCIA-ABRIL 1986                 55 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 3,
4 REM                                5; "AB"; AT 4,5; "CD"
5 LOAD "chars"CODE 64250,768           58 FOR x=1 TO 100: NEXT x
6 POKE 23606,250: POKE 23607,        60 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 1,
249                                     15; "EE"; AT 2,15; "EE"
8 CLS : PRINT FLASH 1; AT 11,         62 FOR x=1 TO 100: NEXT x
10;"PARA LA CINTA"                    65 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 3,
10 GO SUB 9000                          25; "FB"; AT 4,25; "CG"
15 POKE 23658,8: LET di=100: L        67 FOR x=1 TO 100: NEXT x
ET rc=0: LET n$="*****"              70 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 16
20 REM PRESENTACION                    ,28; "FH"; AT 17,28; "IG"
21 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: C        72 FOR x=1 TO 100: NEXT x
LS                                       75 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 16
24 FOR x=7 TO 0 STEP -1                ,15; "E "; AT 17,15; " E"
30 INK X                                 77 FOR x=1 TO 100: NEXT x
32 PRINT AT 8,4;"                       80 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 16
    "                                     ,2; "JJ"; AT 17,2; "KK"
34 PAUSE 5                               88 FOR x=1 TO 100: NEXT x
36 PRINT AT 9,4;"                       90 FOR I=0 TO 250
    "                                     92 POKE 23606,I
38 PAUSE 5                               94 PRINT #1; AT 1,7; JOSE GAL
40 PRINT AT 10,4;"                      LEGO 1986"
    "                                     96 NEXT I
42 PAUSE 5                               98 FOR x=1 TO 500: NEXT x

```


PROGRAMAS

```
100 REM INSTRUCCIONES
105 CLS
110 PRINT AT 1,7;"* INSTRUCCION
ES *"
115 PRINT AT 3,0;" El juego con
siste en lanzar los dados y jugar
contra la banca."
120 PRINT AT 6,0;" Si sale 7 o
11 a la primera tirada, se gana
la misma cantidad de lo apostado."
125 PRINT AT 10,0;" Si sale un
2, 3 o 12 a la primera, se pierde."
130 PRINT AT 13,0;" Cualquier
otra puntuacion, se convierte en
TU PUNTO. Si sigues tirando y repites
tu punto, ganas el doble
de lo apostado, pero si sale 7, pierdes."
135 PRINT #0; AT 1,0;"PULSA PARA
EMPEZAR"
140 PAUSE 0
145 RANDOMIZE
150 LET di=100: CLS
155 INPUT #1; AT 1,0;" Tu nombre
? (max. 6 letras)"; LINE a$
160 IF LEN a$ < 1 OR LEN a$ > 6 THEN
GO TO 155
200 REM JUEGO
202 LET ap=0: LET ti=0: LET tp=
0
205 CLS
210 PRINT INK 0;"DINERO"; TAB (
9);"APUESTA"; TAB (21); FLASH 0;"
RECORD"
215 PRINT INK 0; TAB (1); di; TAB
(11); ap; TAB (19); n$; TAB (27); rc
225 INPUT #1; AT 1,0;" Cuanto ap
uestas? (min. 10)"; ap
227 IF ap < 10 OR INT ap <> ap THEN
GO TO 225
230 IF ap <= di THEN GO TO 240
235 PRINT #1; AT 1,0;" @ND TI
ENES TANTO DINERO!"; BEEP 1,-10:
FOR x=1 TO 200: NEXT x: GO TO 2
25
240 LET di=di-ap: INPUT 0
245 PRINT INK 0; AT 1,1;"
"; AT 1,1; di; AT 1,10;"
"; AT
1,11; ap
247 PRINT #1; AT 1,8;"PULSA PARA
TIRAR": IF INKEY#="" THEN GO T
O 247
248 PAUSE 0: INPUT 0: PAUSE 10
250 PRINT AT 7,12;" "; AT 8,12;
" "; AT 5,16;" "; AT 6,16;" "
252 FOR n=5+(RND*15) TO 0 STEP
-1
253 BEEP .005,10
254 PAUSE 6: NEXT n
256 PRINT AT 7,12;" "; AT 8,12;
" "; AT 5,16;" "; AT 6,16;" "
258 LET c1=0: LET c2=0: LET x1=
19: LET x2=17: LET t1=0: LET t2=
0: LET ti=ti+1: LET re=0
260 IF c1=7 AND c2=7 THEN GO T
O 280
270 PRINT AT x1,12;" "; AT x1+1
,12;" "; AT x2,16;" "; AT x2+1,1
6;" "
280 LET a1=0: LET a2=0
290 IF c1 >= 1 THEN LET x1=x1-2
300 IF c2 >= 1 THEN LET x2=x2-2
305 IF c1 >= 7 AND c2 >= 7 THEN GO
TO 600
310 LET a=INT (RND*6+1)
320 LET b=INT (RND*6+1)
330 LET c1=c1+1: LET c2=c2+1
340 LET a1=a*100+900
350 IF c1 <= 7 THEN GO SUB a1
360 LET t1=t1+2
370 LET a2=b*100+1900
580 IF c2 <= 7 THEN GO SUB a2
590 LET t2=t2+2
595 GO TO 260
600 REM RESULTADO TIRADA
602 LET re=a+b
605 IF re=2 THEN LET r$="DOS"
606 IF re=3 THEN LET r$="TRES"
607 IF re=4 THEN LET r$="CUATR
O"
608 IF re=5 THEN LET r$="CINCO
"
609 IF re=6 THEN LET r$="SEIS"
610 IF re=8 THEN LET r$="OCHO"
611 IF re=9 THEN LET r$="NUEVE
"
612 IF re=10 THEN LET r$="DIEZ
"
```


PROGRAMAS

```

613 IF re=11 THEN LET r$="ONCE
"
614 IF re=12 THEN LET r$="DOCE
"
615 IF re=tp AND ti>1 THEN GO
TO 800
620 IF (re=7 OR re=11) AND ti<=
1 THEN GO TO 700
630 IF (re=2 OR re=3 OR re=12)
AND ti<=1 THEN GO TO 730
640 IF (re=4 OR re=5 OR re=6 OR
re=8 OR re=9 OR re=10) AND ti<=
1 THEN GO TO 760
650 IF re=7 AND ti>1 THEN GO T
O 730
660 IF re<>tp AND ti>1 THEN GO
TO 830
700 REM PREMIO
701 IF re=7 THEN LET r$="@SIET
E!"
702 IF re=11 THEN LET r$="@DNC
E!"
705 BEEP 0.5,20
710 PRINT INK 0;AT 14,13;r$;AT
16,10;"HAS GANADO ";ap: LET di=
di+ap*2
715 IF di>100 AND di>rc THEN L
ET rc=di: LET n$=a$: PRINT AT 1,
19;" ": PRINT INK 0;AT 1,1
9;n$;AT 1,27;rc: PRINT INK 0; F
LASH 1;AT 0,21;"RECORD"
720 FOR x=1 TO 300: NEXT x: GO
SUB 3000
725 GO TO 200
730 IF re=2 THEN LET r$="DOS"
731 IF re=3 THEN LET r$="TRES"
732 IF re=12 THEN LET r$="DOCE
"
733 IF re=7 THEN LET r$="SIETE
"
735 BEEP 0.5,-10
740 PRINT INK 0;AT 14,13;r$;AT

```

DISPONEMOS DE TAPAS ESPECIALES PARA SUS EJEMPLARES DE

Todospectrum

SIN NECESIDAD DE ENCUADERNACION

PRECIO UNIDAD
650 ptas.

Para hacer su pedido, rellene este cupón HOY MISMO y envíelo a:

Todospectrum Bravo Murillo, 377
Tel. 733 96 62 - 28020 MADRID

Por favor envíeme tapas para la encuadernación de mis ejemplares de TODOSPECTRUM, al precio de 650 pts. más gastos de envío.

El importe lo abonaré
 POR CHEQUE CONTRA REEMBOLSO CON MI TARJETA DE CREDITO AMERICAN EXPRESS VISA INTERBANK

Número de mi tarjeta:

Fecha de caducidad Firma

NOMBRE

DIRECCION

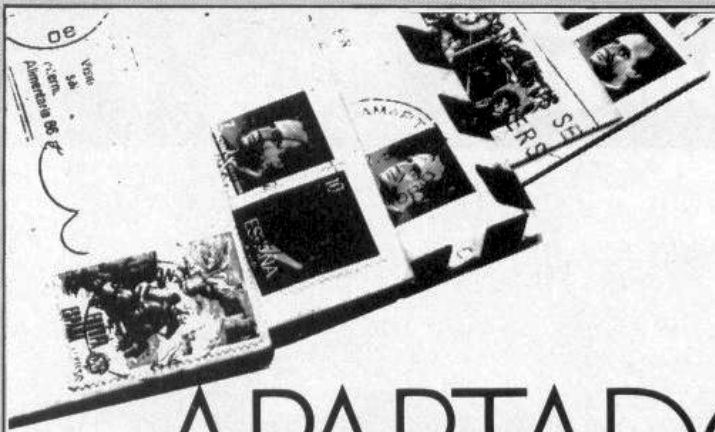
CIUDAD C. P.

PROVINCIA

(cada tapa es para 6 ejemplares)

PROGRAMAS

```
2040 RETURN
2100 PRINT PAPER 7; INK 0; AT x2
,16; "E "; AT x2+1,16; " E"
2110 BEEP 0.01,1
2120 FOR x=1 TO t2: NEXT x
2140 RETURN
2200 PRINT PAPER 7; INK 0; AT x2
,16; "FB"; AT x2+1,16; "CG"
2210 BEEP 0.01,1
2220 FOR x=1 TO t2: NEXT x
2240 RETURN
2300 PRINT PAPER 7; INK 0; AT x2
,16; "EE"; AT x2+1,16; "EE"
2310 BEEP 0.01,1
2320 FOR x=1 TO t2: NEXT x
2340 RETURN
2400 PRINT PAPER 7; INK 0; AT x2
,16; "FH"; AT x2+1,16; "IG"
2410 BEEP 0.01,1
2420 FOR x=1 TO t2: NEXT x
2440 RETURN
2500 PRINT PAPER 7; INK 0; AT x2
,16; "JJ"; AT x2+1,16; "KK"
2510 BEEP 0.01,1
2520 FOR x=1 TO t2: NEXT x
2540 RETURN
3000 REM FIN DE JUEGO
3001 POKE 23658,8
3003 PRINT AT 9,0; " "; AT
11,3; " "; AT 14,12; "
"; AT 16,9; " "
3005 PRINT #1; AT 1,0; "`SIGUES JU
GANDO?(S/N)"
3010 IF INKEY#="" OR (INKEY#<>"S
" AND INKEY#<>"N") THEN GO TO 3
010
3020 IF INKEY#="S" THEN RETURN
3030 IF INKEY#="N" THEN PRINT #
1; AT 1,0; "`JUEGA DTRD?(S/N) "
3035 PAUSE 0
3040 IF INKEY#="" OR (INKEY#<>"S
" AND INKEY#<>"N") THEN GO TO 3
040
3045 IF INKEY#="N" THEN GO TO 3
100
3050 IF INKEY#="S" THEN PRINT #
1; AT 1,0; "`QUIERES INSTRUCCIONES
?(S/N)"
3055 PAUSE 0
3060 IF INKEY#="" OR (INKEY#<>"S
" AND INKEY#<>"N") THEN GO TO 3
060
3065 IF INKEY#="S" THEN GO TO 1
00
3070 IF INKEY#="N" THEN GO TO 1
45
3100 POKE 23606,0: POKE 23607,60
: BORDER 7: PAPER 0: CLS : PAUSE
30: PAPER 7: CLS : PRINT #0;
1982 Sinclair Research Ltd.": PA
USE 0: GO TO 9999
3500 FOR x=1 TO 300: NEXT x
3503 PRINT AT 9,0; " "; AT
11,3; " "; AT 14,12; "
"; AT 16,9; " "
3505 PRINT #1; AT 1,5; "NO TIENES
DINERO PARA SEGUIR A
POSTANDO"
3510 FOR x=1 TO 300: NEXT x
3515 INPUT 0
3520 PRINT #1; AT 1,0; "`JUEGA OTR
O?(S/N)"
3530 GO TO 3035
9000 REM GRAFICOS
9010 FOR n=USR "a" TO USR "k"+7
9020 READ dato
9030 POKE n,dato
9040 NEXT n
9050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1
9060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,128
9070 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0
9080 DATA 128,0,0,0,0,0,0,0
9090 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
9100 DATA 0,0,0,24,24,0,0,1
9110 DATA 128,0,0,24,24,0,0,0
9120 DATA 0,0,0,24,24,0,0,128
9130 DATA 1,0,0,24,24,0,0,0
9140 DATA 0,0,0,24,24,0,0,24
9150 DATA 24,0,0,24,24,0,0,0
9160 RETURN
9990 SAVE "CRAPS" LINE 5: SAVE "
chars"CODE 64250,768
9991 CLS : PRINT "Programa graba
do""Rebobine la cinta y pulse"
"una tecla para verificar": PAU
SE 0
9992 PRINT "`Pulse PLAY": VERIFY
"CRAPS": VERIFY "chars"CODE 642
50,768
9993 PRINT "`Correcto"
```

APARTADO DE CORREOS

Dirige tus cartas a:
Todospectrum
Bravo Murillo, 377, 5.º-A
28020 Madrid

PROBLEMAS CON EL 128

Hace escasamente unos días que he adquirido un SPECTUM 128 y me gustaría que me aclaraseis algunas dudas que se me han planteado:

1. Cuando conecto el interface del joystick y el joystick me pasa del mensaje Copyright al modo mayúsculas, me aparecen unos ceros intermitentemente. Cuando hago Reset me sucede lo mismo. ¿A qué es debido esto?

2. ¿Es perjudicial para el ordenador quitarle el interface del joystick cuando está conectado a la red eléctrica?

3. ¿Que es un Wafadrive?

4. ¿Se le pueden conectar al 128K, directamente las unidades de microdrive?

José Vicente Cheto
Castellón

1. Si el ordenador le funciona correctamente con el interface del joystick desconectado, indudablemente su interface está defectuoso. Póngase en contacto con el vendedor para que se lo repare o cambie por otro.

2. Nunca se debe desconectar ningún tipo de periférico con el ordenador conectado a la red eléctrica,

lo más probable es que se deteriore alguno de los dos aparatos.

3. El Wafadrive es un sistema de almacenamiento rápido de datos en cartuchos de cinta sin fin similar en funcionamiento al microdrive de Sinclair.

4. El 128K es totalmente compatible con el Spectrum normal por lo que no debería haber ningún problema en conectar las unidades de microdrive a su ordenador.

APLICACIONES Y FUNCIONAMIENTO DEL RS-232

Soy un asiduo lector de vuestra revista. Me dirijo a vosotros para pedir información sobre el interface RS-232. Desearía conocer cuál es su funcionamiento y las posibilidades que existen de comunicarse con otro ordenador que no sea Spectrum.

Miguel Simo
Palma de Mallorca

Explicar en esta sección el funcionamiento del RS-232 resulta materialmente imposible debido a la complejidad del tema. Sin embargo, podemos aconsejarte la lectura del

«Libro del RS-232» de Anaya Multimedia en el que encontrarás todos los datos que te sean necesarios.

Al ser el RS-232 una norma standard, con el software adecuado podrás conectar el Spectrum a cualquier otro ordenador que disponga de salida RS-232.

EN BUSCA DEL LISTADO PERDIDO

En el número 20 de su revista, en el artículo «La guía del Hacker» falta el programa 2. Les agradecería que resolviesen el problema publicando el listado de dicho programa.

Angel J. Valiente
Castellón

De nuevo los duendes han hecho travesuras con nuestros listados. A continuación publicamos el listado perdido.

```
10 CLEAR 40000:LOAD""CODE:
POKE 65440,81:POKE 65441,101:
RANDOMIZE USR 65458
```

CODIGO MAQUINA DEL 68008

Soy un asiduo lector de vuestra revista, especialmente del suplemento QL. Soy propietario de un QL versión MGE y quisiera que me respondieseis a unas preguntas:

1. ¿Existe algún libro en castellano sobre código máquina del 68008?

2. ¿Cómo puedo conectar una impresora Seikosha SP100 con salida centronics?

Miguel Angel Jiménez
Madrid

1. Existen varios libros sobre el 68000 y 68008 en castellano. Entre ellos se encuentran: «Microprocesadores de 16 bits», (edit. Paraninfo), «68000 guía del usuario» y «QL guía avanzada del usuario» (edit. RAMA), aunque este último trata muy superficialmente el microprocesador dedicándose en su mayoría a la descripción del QDOS.

2. Se encuentra en el mercado un adaptador serie-paralelo que permite conectar el QL con cualquier impresora centronics.

SISTEMAS MIDI PARA SPECTRUM

Ante todo deseo felicitaros por la magnífica revista que publicáis. Agradecería que me facilitáseis direcciones de empresas que comercialicen sistemas MIDI para Spectrum o Commodore 64.

Víctor Ordóñez
Gijón

Puedes ponerte en contacto con PIN-SOFT. Paseo de Gracia, 11. 08007 Barcelona; o con Ventamatic. Córcega, 89. 08029 Barcelona.

ENSEÑAR CASTELLANO A UN QL INGLÉS

En un reciente viaje he adquirido un QL inglés; deseando adaptarlo al castellano, lo llevé al servicio técnico oficial de Sinclair, pero al no disponer de la garantía oficial no me han adaptado el ordenador. Quisiera saber si existe algún otro lugar donde pueda hacer dicha conversión.

Javier Luis Puertas
Madrid

No conocemos ningún establecimiento donde le puedan hacer dicha adaptación. Sin embargo, podemos informarle de la existencia de una tarjeta convertidora que se conecta directamente al bus de expansión. El único inconveniente es que no podrá conectar otro periférico (controlador de discos) simultáneamente. Esta tarjeta la fabrica Abaco, pudiéndose adquirir en las tiendas especializadas por un precio aproximado de 12.000 ptas.

ARANA FOREVER

Mi carta, como otras muchas que os han escrito, se centra sobre el Opera-

tivo Arana (aprovecho para felicitar a Manuel por su programa).

Mis conocimientos de Ensamblador son casi inexistentes, pero me gustaría modificar la rutina de impresión de pantalla para hacerlo en 51 columnas. Mi intención no es conseguir listados y mensajes de error de esta forma, sino simplemente la escritura en pantalla. ¿Qué modificaciones (si pueden hacerse) debo efectuar? Según creo, esta parte del programa se publicó en el número de enero y empieza en la línea 1761 (PROUT).

Raúl Lión
Valladolid

El conseguir que nuestro Spectrum imprima a 51 columnas en lugar de sus 32 standard es más difícil aún que el convencerlo de que lo haga a 64. No es que sea imposible, pero pensamos que no vale la pena el esfuerzo, ya que las aplicaciones para las que puede servirnos son demasiado específicas como para que resulte de interés general.

Aprovechamos el momento para destacar que no es esta una sección de programas «a medida», sino un espacio dentro de TODOSPECTRUM en la que tienen cabida vuestras opiniones, preguntas y comentarios sobre todo tipo de temas. Viene esto a cuento porque, de un tiempo a esta parte, parece que estas líneas venían siendo utilizadas exclusivamente como un último recurso a la hora de buscar el modo de resolver vuestros problemas de carácter técnico. Y no es que no esté bien que nos comunicéis vuestros problemas y dudas por si podemos seros útiles, pero empezamos a cansarnos de que nos pongáis en un compromiso cuando, por ejemplo, nos pedís la forma de que funcione cierto programa comercial con un determinado tipo de impresora e interface (de los que, a lo peor, no tenemos suficiente información técnica) mientras los responsables de esta falta de información que a todos nos afecta (sean fabricantes, distribuidores o vendedores) duermen tranquilos.

Nos gustaría que esta sección fuera algo mucho más abierta y más humana también; una vía de comuni-

cación lectores-redacción por la que pasarán todas vuestras inquietudes y gracias a la que pudierais ver publicada cualquier coda que os apetezca. Esperamos una verdadera lluvia de cartas en las próximas semanas. Mientras tanto, amigo Raúl, te recomendamos que sigas con asiduidad la serie de Lenguaje Máquina para que puedas resolver por ti mismo ese problema que tanto te preocupa.

QL SUPERCHARGE, EL COMPILADOR FANTASMA

Soy suscriptor de su revista TODOSPECTRUM, y estoy muy satisfecho de ella, sobre todo la sección dedicada al ordenador QL.

En el número de abril del 86 hubo un artículo dedicado al QL en que se mencionaba el compilador de Digital Precisión SUPERCHARGE. Como me interesa lo quise comprar y no me fue posible ya que no sabían que existía. ¿Me pueden dar alguna dirección para adquirirlo?

Luis de la Rosa
Barcelona

El programa al que hace mención fue adquirido en una de nuestras visitas al Reino Unido, y no sabemos con certeza si en estos momentos alguna casa ha iniciado su distribución por nuestro país o si esto llegará a hacerse algún día. Todo lo que podemos ofrecerte por el momento son las señas del comercio donde lo adquirimos por si pudiera negociar su adquisición por correo. Estas son:

SONIC FOTO CENTER
256 TOTTENHAM COURT
ROAD
LONDON W1P 9AD
Tel.: 01-580 5826/7

¡Ojo!, el precio que tuvimos que pagar por el programa rozó las 100 Libras esterlinas.

EL CORCHO



Vendo Spectrum 48 K, cables, alimentador, manual (en español y en inglés), revistas, más de 40 juegos, interface de joystick Kempston y el libro «Profundizando en el Spectrum». Todo en buen estado por 23.000 ptas. Interesados escribir a Juan J. Sosa Lorenzo. Pza. del Escorial, 4, 5.º. Las Plamas de Gran Canaria. Tel.: (928) 36 87 03.

Club para principiantes del Spectrum. Intercambios. Escribid a J. H. A. Federico García Lorca, 21, 8.º B. Algeciras (Cádiz).

Vendo Spectrum 48 K con teclado multifunción 1, accesorios y documentación, junto con numerosos programas de juegos y utilidades, entre ellos lenguajes Logo castellano, Forth y Pascal de Hisoft, por sólo 30.000 ptas. Llamar noches al Tel.: (91) 315 71 93. Preguntar por Tomás.

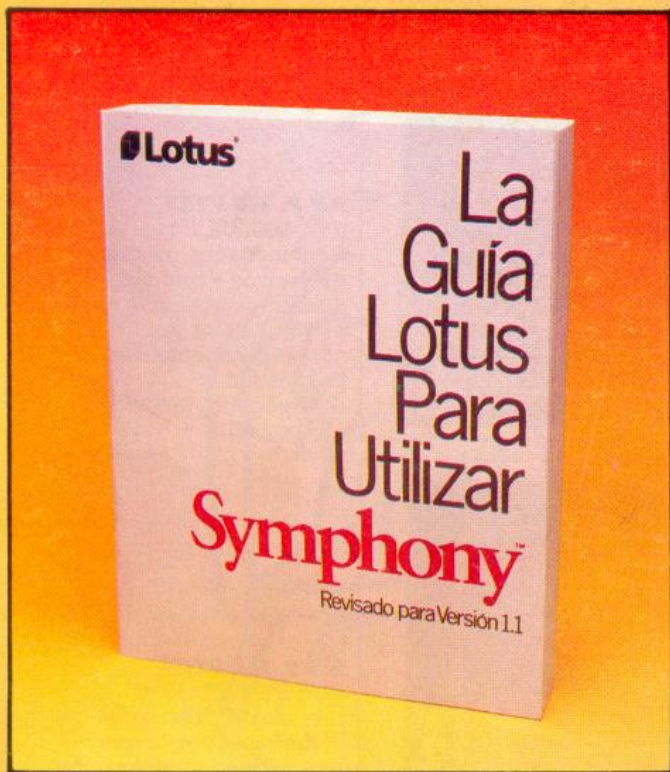
Vendo ordenador Spectrum 48 K, juegos, programas y manual, Interface 1, microdrive, Interface Indescomp serie y paralelo. Precio 35.000 ptas. negociables. También los vendemos por separado, precio a convenir. Ana. Tel.: (91) 437 49 03.

Vendo Interface 1, 2 unidades de microdrive, 20 cartuchos de microdrive, libro de manejo y manual de instrucciones. Todo en 25.000 ptas. Joaquín Bayón López. Capitán Almeida, 28, 1.º B. Tel.: (985) 22 61 13. 33009 Oviedo.

Vendo programas para Casio PB 100, PB 110, PB 700, PB 770, FX 750-P. Envío lista completa. Luis Alonso Pablo, junior. José Ricart, 44, At. 3.ª. Sant Feliu de Llobregat. 08980 Barcelona. Tel.: (93) 666 02 27.



La Guía Lotus Para Utilizar **Symphony**



LA GUIA LOTUS PARA UTILIZAR SYMPHONY es un libro que le enseñará paso a paso, y de una forma muy práctica cómo utilizar este programa.

LA GUIA LOTUS contiene:

- Cómo crear y manejar ficheros
- Descripción detallada de las facilidades que ofrecen las ventanas de SYMPHONY.
- Apéndice que cubre las aplicaciones adicionales que van incluidas en el programa.
- Un índice detallado y un vocabulario donde fácilmente podrá encontrar cualquier tema que necesite.

CARACTERISTICAS:

- * Páginas: 443
- * Papel offset: 112 grs.
- * Tamaño: 182 x 232 mm.
- * Encuadernación: Rústica-cosido

El complemento indispensable para el manual de **SYMPHONY**

OFERTA DE LANZAMIENTO 4.500 PTAS. (IVA INCLUIDO)

Recorte y envíe HOY MISMO este cupón a: **infodis, s.a.** c/ Bravo Murillo, 377 - 28020 MADRID

CUPON DE PEDIDO

**TAMBIEN
LO PUEDE
ADQUIRIR
EN SU LIBRERIA
HABITUAL**

Si. Envíenme el libro «**LA GUIA LOTUS PARA UTILIZAR SYMPHONY**» al precio de **4.500 PTAS.** EL IMPORTE lo abonaré:

Con tarjeta de crédito VISA INTERBANK AMERICAN EXPRESS
CONTRAREEMBOLSO ADJUNTO CHEQUE

Número de mi tarjeta _____

Fecha de caducidad _____ Firma, _____

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD _____ C.P. _____

PROVINCIA _____ TELEFONO _____

