

## VIDEOAMSTRAD

### DARDOS

Este programa constituye la versión para ordenador del juego de los dardos.

Preparado para dos jugadores, deberá fijar la puntuación máxima inicial, ganando el juego aquél que consiga descender a 0 puntos.

Utilice las teclas del cursor para seleccionar el punto de mira y COPY para disparar su dardo.

La puntuación máxima, 50 puntos, la obtendrá si consigue acertar el centro de la diana.

### DIETA

Este es un curioso programa que le permitirá controlar su peso.

El programa le pedirá que introduzca su altura en centímetros y su peso en kilogramos. Basándose únicamente en estos dos parámetros, aparecerán en la pantalla las indicaciones correspondientes a su peso ideal y sus pesos máximo y mínimo. Además, le indicará, en su caso, cuál es su sobrepeso.

Posteriormente, el programa le señalará la dieta recomendada para perder o ganar los kilos que le sobran o faltan. Para ello, deberá contestar a preguntas tales como el tipo de actividad que usted desarrolla, el sexo al que pertenece y el número de días en el que desea conseguir su peso idóneo.

Con estos datos, le indicará su consumo energético diario, su déficit calórico y el número de calorías que usted debe consumir diariamente para conseguir su peso ideal.

Finalmente, aparecerá dibujado un gráfico en el que se muestra el desarrollo esperado de su dieta.

### QH

Este programa calcula el desarrollo reducido de una combinación de apuestas hípcas cualquiera, de modo que la obtención de 6 aciertos en su apuesta original suponga, como mínimo, que tendrá un boleto con 5 aciertos en la combinación reducida.

El programa le pide, para cada carrera, que introduzca el número del caballo por el que desea apostar, pulsando ENTER a continuación. Si apuesta a varios caballos en una misma carrera, introduzca otro número y ENTER, otro y ENTER ... hasta un máximo de 7 apuestas en cada carrera.

Para pasar a la siguiente columna e introducir las apuestas correspondientes a una nueva carrera, vuelva a pulsar ENTER.

Después de la sexta carrera, pulse nuevamente ENTER y el ordenador procederá a efectuar los cálculos correspondientes.

## **BARCOS**

Este programa constituye una nueva versión del clásico juego de los barquitos, en el que tendrá como adversario a su ordenador.

Deberá adivinar las posiciones en las que el ordenador ha situado sus barcos, con el fin de destruirlos. Cada vez que hunda o toque un barco, obtendrá un número determinado de puntos, pero, por el contrario, cada fallo suyo le restará 100 puntos.

Al iniciarse el juego, cuenta con 1.000 puntos. Si en algún momento su puntuación es igual o inferior a 0, habrá perdido la partida.

## **AGENDA (Oct.)**

Le ofrecemos en este número el dietario coleccionable correspondiente al mes de Octubre, incluyendo el santoral.

La hoja correspondiente a cada día de la semana, aparece dividida por horas, con el fin de que usted pueda realizar sus anotaciones con mayor precisión.

Para grabar sus anotaciones, se utilizará el sistema de fichero de datos, de forma que deberá cargar y ejecutar previamente el programa BASIC y, a continuación, cargar la cassette con sus anotaciones grabadas con anterioridad.

## **TRAGAPERRAS**

Perfecta simulación de la máquina tragaperras con la que, más de una vez, habrá tentado la suerte en los bares en busca de un premio.

Para accionar la máquina en cada jugada, pulse simplemente la tecla ESPACIO.

Si la máquina le ofrece la posibilidad de retener los rodillos, elija los que desee fijar pulsando las teclas 1, 2 ó 3, según su posición (izquierda - centro - derecha).

Si la máquina le proporciona algún AVANCE, proceda de la misma forma para seleccionar los rodillos que desea avanzar, en busca de una combinación premiada.

Si usted ve iluminada en la pantalla la palabra RIESGO, deberá decidir previamente si lo acepta o no, pulsando la tecla ENTER. En esta parte del juego influye su habilidad: si no acepta el riesgo, obtendrá el premio que corresponda a la combinación de frutas que aparezca en la pantalla. Si, por el contrario, ha decidido aceptarlo, podrá triplicar, duplicar, dejar invariable o incluso perder el premio obtenido inicialmente.

## **PUZZLE ABC**

En la pantalla aparece un cuadrado compuesto por 16 celdillas, en las que se encuentran de forma totalmente desordenada y aleatoria las 15 primeras letras del abecedario.

El juego consiste en ordenarlas alfabéticamente, utilizando para ello la celdilla vacía que le permitirá ir desplazando las letras a su gusto. Las letras se mueven empleando las teclas del cursor.

Si desea ver el orden en el que deben quedar las letras, pulse cualquier tecla.

## **RELOJ/DESPERT**

Este programa permite convertir su ordenador en un reloj despertador.

Usted tiene dos opciones: utilizarlo como reloj despertador o únicamente como reloj. Si elige la primera opción, deberá introducir la hora exacta a la que desea que suene la alarma, así como los minutos y segundos, utilizando siempre dos cifras. Por ejemplo, para que el despertador suene a las 10 horas 5 minutos 0 segundos, deberá escribir: 10:05:00.

Después de introducir la hora a la que desea que el despertador se active, debe introducir la hora actual.

En el caso de que desee elegir la segunda opción, introduzca simplemente la hora actual, de la forma ya explicada.

Los controles se efectúan con las siguientes teclas:

TAB - puesta en hora del reloj.

COPY - activación/desactivación del despertador.

→ - ajuste de los minutos del despertador.

← - ajuste de las horas del despertador.

## **CULTEZ CIENCIA**

Este tercer programa de **CULTEZ** está dedicado a la ciencia en general.

El programa constituye una combinación de test-cultural y de juego de habilidad. El ordenador le irá formulando sucesivas preguntas sobre un tema monográfico y, cuando su respuesta sea correcta, aparecerá en la pantalla un muro de ladrillos que usted debe romper, disparando la bomba que gana con cada respuesta correcta. Por el contrario, si falla la respuesta, el muro se irá haciendo cada vez mayor.

Pruebe sus conocimientos y demuestre su habilidad abriendo una brecha en el muro.

## **OFERTA Y DEMANDA**

**DESEARIA** contactar con personas en Sevilla que tuviesen ordenador Amstrad, para poder adquirir conocimientos y cambiar ideas.

Rafael Quintero Jiménez

Pza. Obradoiro, 8

41007 Sevilla

Tel. 52 35 15

**VENDO** por sólo 5.000 ptas. o cambio por órgano electrónico, fichero conteniendo curso de introducción a la Informática y lenguaje Basic, además, regalo reloj digital y muchas cosas más como catálogos, pegatinas, chapas, libros, etc.

Fernando Castán Merino

Padre Manjón, 34

50010 Zaragoza

**DESEARIA** mantener contacto por correspondencia con alguna persona que tenga un Amstrad-CPC 464, para intercambio de programas. Gracias.

Rodolfo Ramos Valverde

C/ Cruells s/n  
Alguaire (Lérida) 25005  
Tel. 75 60 65

**CAMBIO** compro o vendo todo tipo de programas para Amstrad (tengo un CPC 464) contestaré a todas las cartas.

Carlos Ribó Vilaseca  
Urb. Mirasol, 1  
Solsona (Lérida)  
Tel. 811 28 35

**DESEARIA** intercambio de información, ideas y programas para Amstrad CPC 646. Prometo contestar a todos.

Vicente Sánchez-Brunete Ingelmo  
C/Camarena, 169 -3D  
28047 Madrid

**DESEARIA** recibir programas de tipo didáctico, con referencia a E.G.B.

Angel Luis Sarvise Benedicto  
Avda. La Paz, 27  
22004 Huesca

**DESEARIA** intercambiar ideas, trucos, juegos, etc...

Carlos Hofferber Regadera  
Avda. Ciudad de Barcelona, 226  
28007 Madrid  
Tel. 251 60 74

**DESEARIA** intercambiar todo tipo de programas para Amstrad CPC 464. También me interesa conseguir un procesador de voz.

Luis Antonio Cortiñas Rodguez.  
C/ General Franco, 57  
Monforte (Lugo)

**DESEARIA** contactar con usuarios de Amstrad para intercambio de programas, libros e ideas.

Mariano Benito Sánchez.  
C/Luis Alberdi, 14 -2A  
09007 Burgos  
Tel. 21 24 29

**Nota.-** Esta sección va impresa este mes, debido a exceso de material; en números sucesivos aparecerá grabada en el cassette.