

# INSTRUCCIONES PARA LA CARGA Y EJECUCION DE LOS PROGRAMAS

Introduzca LOAD "Nombre del programa" o LOAD "" y pulse la tecla ENTER. A continuación pulse PLAY en su casete. El programa comenzará a cargarse. Una vez terminada ésta, el programa se ejecutará automáticamente.

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

Cara A

\* Biorritmos (BIORRITMOS) / Fascículo Nº 21

¿Desean conocer si su estado anímico en un período de tiempo es favorable o por el contrario, tienen que estar alertas? Bien, si este es su deseo el programa que les presentamos les vendrá como anillo al dedo. El programa comienza dibujando unos ejes de coordenadas, a continuación debemos introducir nuestra fecha de nacimiento y la fecha en que deseamos comience la gráfica de los biorritmos.

Sólo nos restará esperar unos cuantos segundos, mientras se calculan los puntos, para que comiencen a aparecer las sinusoides correspondientes a los tres ciclos (físico, emocional e intelectual).

\* Puz (PUZZLE) / Fascículo Nº 22

Estamos convencidos que a todos nos han enseñado alguna vez el «abecedario». Sí, aque-

llo que recitábamos A, B, C, D, etc. Por este motivo creemos que el presente programa les servirá para recordarlo. Se trata de ordenar un cuadrado de 5 x 5 posiciones en las cuales están contenidas las letras además de un cuadrado en blanco. Este será precisamente el que nos permita desplazar las letras y recomponer. Para ello deberemos pulsar las teclas de control del cursor y a recomponer se ha dicho.

\* El trueno azul (THUNDER) / Fascículo Nº 23

Pilotamos un helicóptero que por alguna extraña razón cada vez que aparece en pantalla lo hace dos posiciones más abajo de la anterior. Nuestra misión es destruir los edificios que tenemos por debajo. Para conseguirlo disponemos de tres bombas por cada pasada que podemos disparar pulsando la tecla SPACE (barra espaciadora en el Spectrum Plus). Atención a los objetivos que destruyáis pues os podéis ver chocando con un edificio si no los habéis elegido convenientemente.

\* Profesor (PROFESOR) / Fascículo Nº 24

Los ordenadores en la enseñanza es un tema que cada día se está tratando más. ¿Cómo introducirlos sin que a los niños les causen demasiados problemas?

Este programa es una muestra de cómo puede un niño aprender a sumar por medio de un ordenador, en este caso el Spectrum. Las sumas que proponemos tienen el número de sumandos limitado a diez y la longitud máxima de cada uno está limitada a diecinueve dígitos.