

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
PRIMERA PARTE: INTRODUCCIÓN AL ZX SPECTRUM	11
Capítulo 1. Este es su ZX Spectrum	11
-Cómo trabaja el ordenador, 11. -Conexión, 13. -El teclado, 15. -Escritura en la pantalla, 17. -¿Son las comillas realmente necesarias?, 18. -Borrado de pantalla, 20.	
Capítulo 2. Color y sonido	21
-La animación del color, 21. -Brillo y parpadeo, 23. -Oigamos al Spectrum, 25.	
Capítulo 3. Programación en BASIC con el ZX Spectrum	27
-Qué es un programa, 27. -Guardémoslo, 36. -Si no puede recordar el nombre del programa, 38. -Merge, 39. -Los bucles, algo nuevo, 40. -Edición, 41. -Si... entonces..., 43. -Cambio de paso, 46. -Líneas con varias instrucciones, 47. -Ir y volver, 49. -Let, 51. -Bucles dentro de bucles, 52. -Conjuntos, 53. -Conjuntos de caracteres, 56. -Manipulación de cadenas, 57. -Números aleatorios, 62.	
Capítulo 4. Los gráficos	69
-Caracteres definidos por el usuario, 69. -Creación de un carácter, 72. -Read y data para los nuevos caracteres, 74. -Movimiento, 75. -Códigos de control, 86. -Detalles gráficos, 87. -Rapidez en los dibujos, 90. -Círculos, 90.	
Capítulo 5. Algunos cabos sueltos	92
-Es lógico, 92. -La impresora, 96. -Funciones, 100.	
SEGUNDA PARTE: GRAFICOS, COLOR Y SONIDO	103
Capítulo 6. Vista y sonido	103
-Colores, 113. -128 colores, 114. -El fichero de los atributos, 115. -Dibujos en color, 117. -Los límites de Draw, 130. -Cambio de tinta y papel, 131. -Cons-	

trucción de caracteres gráficos, 134. -Ideas para modificar el programa, 139. -Más de 21 gráficos definibles, 141. -Sonido en su Spectrum, 143.

TERCERA PARTE: JUEGOS 153

Capítulo 7. Los juegos que juega la gente 153
-Juegos verbales, 153. -Las respuestas, 154.

Capítulo 8. Programación de juegos 157
-Un juego de laberintos y aventuras, 157. -Algunas observaciones, 163. -Juegos gráficos, 167. -Acelerando el movimiento, 170. -Autoejecución automática, 173. -Usando Screen\$, 173. -Un reloj, 173. -Cómo hacer que espere, 174.

CUARTA PARTE: APLICACIONES SERIAS Y PARA LA EDUCACIÓN 177

Capítulo 9. Tomemos al Spectrum en serio 177
-Educación, 177. -Negocios, 178. -Aplicaciones científicas, 184.

QUINTA PARTE: USAR EL SPECTRUM HASTA EL LIMITE 187

Capítulo 10. ¡Refuerce sus programas! 187
-Mejorar la programación, 187. -Renumeración de líneas, 189. -Clear y restore, 190. -Velocidad, 190. -Trucos para entrar datos, 191.

Capítulo 11. Código máquina para el Spectrum . . . 192
-Programando en código máquina, 192. -Dónde almacenar el código máquina, 195. -Inversión de la pantalla, 198. -Cómo obtener el máximo de memoria, 200.

Capítulo 12. Accesorios 201
-Complementos de Hardware, 201. -Conversión entre Basics, 202. -El BASIC del ZX81, 202. -Otros BASICS, 203.

APÉNDICES 208