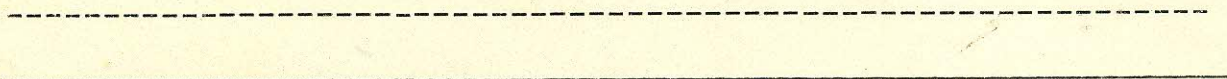


Discurso preparado por Gunnar Wolf del centro Galileo Polanco

DISC



E V I T A M O N O

Por Gunnar Wolf, 10 años
alumno del Centro Galileo Polanco, Taller 5
en Graphics Basic V1.07
para correr en Comodore C64 o compatibles.

Este programa consiste en esquivar a un "borracho" (explicaremos más adelante qué es un "borracho"), un monito blanco que se mueve al azar durante 30 segundos.

Hay cuatro niveles de dificultad:

- 1.- PRINCIPANTE. El borracho se mueve máximo 3 puntitos por vez.
- 2.- MEDIO. El borracho se mueve máximo 10 puntitos por vez.
- 5.- AVANZADO. El borracho se mueve máximo 20 puntitos por vez.
- 4.- SUPERAVANZADO. El borracho se mueve máximo 30 puntitos por vez.

Está escrito en letra tipo computadora para darle un toque más personal al juego.

La historia del juego es:

Una vez vi unos dibujos que me gustaron en una tienda cuyo nombre no recuerdo.

Los dibujé y cuando tuve la oportunidad, los hice en la computadora. El programa lo fui haciendo poco a poco, clase a clase.

Los "sprites" (dibujos móviles) se me borraron dos veces y el programa se me borró una.

Al principio quise hacer el juego como los típicos "Atari", pero después pensé en hacerlo "diferente".

Las instrucciones las integré hace poco al programa (antes eran separadas) y empecé a corregir las mil y una cosas.

Primero se ve la pantalla, tal y como uno la dejó, y el "drive" está leyendo; luego la pantalla cambia a negro y se ven las instrucciones. Después se pasa a la pantalla de juego (un borde rojo con fondo amarillo).

El programa sirve para medir la "agilidad salvativa" o sea:

AGILIDAD: es necesaria porque el joystick no es el punto fuerte de las computadoras Comodore

SALVATIVA: porque si uno toca el borracho, no sólo se muere el sprite de uno sino que también el borracho.

Pero ¡Ojo! ¡Cuidado! ¡ATENCIÓN! cuando uno gana o pierde se pone el letrero

OTRO JUEGO? S/N

No poner "N" porque se borra el programa de la memoria y se tiene que volver a cargar. Póngase la tecla STOP y ya.

El programa hace lo siguiente:

- 1.- Leer los caracteres del disco, y los sprites.
- 2.- Dar las instrucciones.
- 3.- Ver en qué posición está el joystick y mover el sprite de acuerdo.
- 4.- Checar que no hayan colisiones. Si no hay
- 5.- Checar que el tiempo sea menor de 30 segundos.

