

МИКРО-ЭВМ "ЭЛЕКТРОНИКА БК 0010-01"

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

ПАКЕТ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ (ФОКАЛ)

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

00009-01.90.02

### АННОТАЦИЯ

В пакет прикладных программ входит 10 позиционных и динамических игровых программ, написанных на языке "ФОКАЛ" и в машинных кодах.

Каталог программ приведён в приложении 1.

**СОДЕРЖАНИЕ**

**Аннотация**

1. Загрузка и пуск программ
- 1.1. Загрузка и запуск программ, написанных на  
ФОКАЛЕ
- 1.2. Загрузка и запуск программ, написанных в  
машинных кодах

## 1. ЗАГРУЗКА И ПУСК ПРОГРАММ.

Прежде чем приступить к загрузке и запуску программ, познакомьтесь с таблицей соответствия клавиш в приложении 2.

### 1.1. Загрузка и запуск программ, написанных на ФОКАЛЕ.

#### 1) Включите питание машины.

? 00 AT 0.00

ГОТОВНОСТЬ К РАБОТЕ

\*

чтобы загрузить программу в память машины, наберите следующую команду

(ЛАТ) (ЗАГЛ) L G (имя программы) (ВК)

и нажмите клавишу "пуск" на магнитофоне

#### 3) После того как программа загрузится память, на экран будет выдано сообщение:

(имя программы)

\*

#### 4) Нажмите клавишу "СТОП" на магнитофоне

#### 5) Запуск программы осуществляется командой:

\* (ЛАТ) G (ВК)

### 1.2. Загрузка и запуск программ, написанных в машинных кодах.

#### 1) Включите питание машины.

На экране высветится текст:

? 00 AT 0.00

ГОТОВНОСТЬ К РАБОТЕ

\*

2) Чтобы загрузить программу в память машины наберите следующие команды:

\* (ЛАТ) Р М (ВК)

? М (ВК)

ИМЯ? (имя программы) (ВК)

3) После того как программа загрузится в память машины на экране высветится знак "?"

4) Нажмите клавишу "СТОП" на магнитофоне

5) Запуск программы осуществляется с помощью команды:

? S 1000 (ВК)

КАТАЛОГ ПРОГРАММ

- ЦЗЯНШИДЗИ - двое играющих выбирают предметы из двух групп, стараясь забрать последний.  
(ФОКАЛ)
- CHESS - БК выполняет роль партнёра по игре в шахматы  
(машинные коды)
- ШАШКИ - играющий старается занять поле своими фишками БК выступает в роли противника.  
(ФОКАЛ)
- WAMP - играющий должен окружить "ВАМПИРОВ" камнями  
(ФОКАЛ)
- КОСА - играющий должен скосить траву на лужайке  
(машинные коды)
- ГОНКИ - двое играющих управляют бегущими лучами, стараясь не выйти за границы поля и не пересечь собственные следа и следа противника  
(машинные коды)
- БИОМАССА - играющий защищается от распространения БИОМАССЫ  
(ФОКАЛ)
- ТЕТРИС - играющий должен компактно уложить фигуры в сосуде  
(машинные коды)
- PITON - игроющему предлагается провести питона по полю  
(ФОКАЛ)
- KM - ЭВМ даёт возможность создать мультфильм  
(машинные коды)
- KLAD3 - бегать по лабиринту, собирать клады и не попасться сторожам  
(машинные коды)

ТАБЛИЦА СООТВЕТСТВИЯ КЛАВИШ

Условное обозначение	Клавиатура плёночная	Клавиатура клавишная
ВК	ВВОД	
ЗБ	<- -	
<-	<-	
->	->	
-	ЗБ_	Ъ
↖	↖	СУ/Э
↗	↗	СУ/Щ

---

Лист регистрации изменений

---

Изм	Номера листов (страниц)	Всего	№	вход.	Подп.	Дата
Изме- нен- ных	Заме- нен- ных	Новых	Анну- лиро- ван- ных	лис- тов в докум	докум № сопр. докум	

---