

Eche una carrera con su TI-59

No es necesario comprar el equipo completo, casco íntegro, traje... para participar en una carrera de coches. Sólo precisa una TI-59, un poco de paciencia para entrar en el programa y algunos valerosos adversarios, pilotos de carreras como Vd.

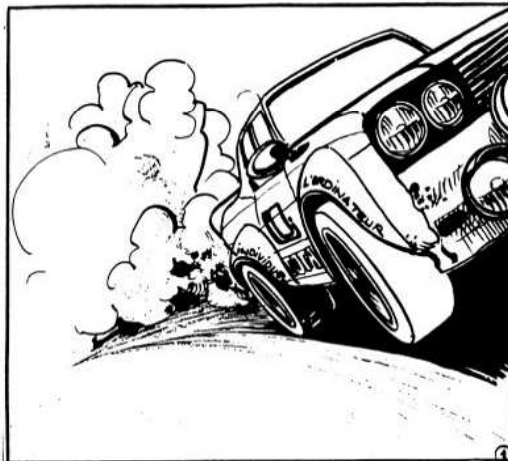
¿Cómo se presenta, pues, este juego? En un recorrido de 6000 km, se va a afrontar al volante de unos bólidos de características equivalentes.

Las cualidades técnicas de sus vehículos son modificables al principio de la

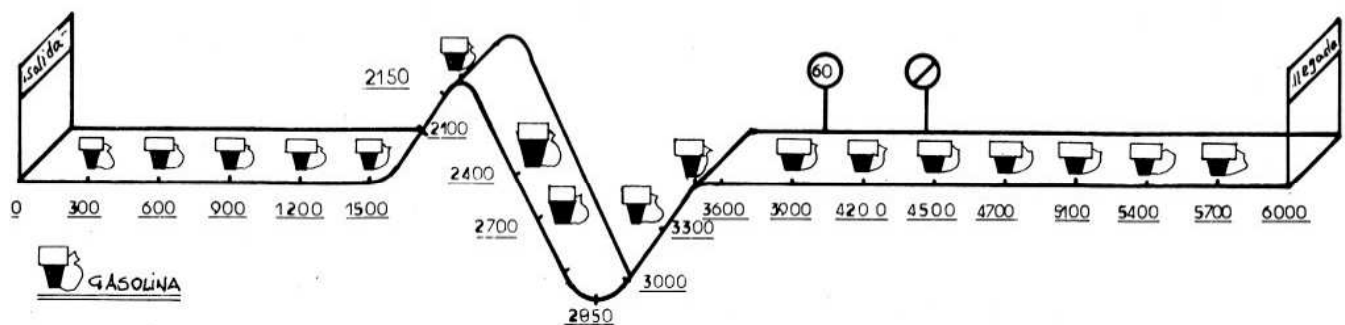
partida: velocidad punta, inercia y consumo de gasolina. También puede Vd. modular el relieve del circuito y en cierto modo el reglamento de la carrera. Muchos parámetros móviles que permitirán muchas partidas muy variadas y apasionantes.

Primero va a tener que observar algunas reglas de conducción: cada coche tiene una caja de 10 velocidades (1 a 10) con punto muerto (0) y marcha atrás (que también sirve de freno para simplificar los mandos). En caso de quedarse sin gasolina, el reglamento de carrera preve que puede Vd. ir hasta la próxima gasolinera a pie, hacia adelante o hacia atrás. Concretamente, sobre el teclado de la calculadora, el jugador que es mano inscribe el número de velocidad que pone (de 0 a 10) y pulsa la tecla A. Si desea guardar la misma velocidad, pulsa B. C pone la marcha atrás, D permite empujar, a pie, el coche hacia adelante y E hacia atrás.

No es obligatorio pasar todas las velocidades (1ª luego 2ª, luego 3ª...). A este respecto, la única regla que debe respetar es rodar a una velocidad suficiente: para poner una velocidad n, hay que rodar como mínimo a 6 veces n Km/h. Por ejemplo: para poner la 7ª, debo ir por lo menos a $6 \times 7 = 42$ Km/h. Si no es satisfecha esta condición, hay "calado": visualiza 11111111, y el coche, ignorando la velocidad que pedí, se pone en punto muerto.



CARRERAS de COCHES



Y SI... ECHAMOS UNA PARTIDA?

No hay dificultades para cargar este programa que no es muy largo. Sólo la función HIR puede plantear algunos problemas. Para cargarla utilizar la secuencia de teclas STO 82, BST, BST, 2nd Del SST. Hay que, seguidamente determinar el reglamento de la carrera consiste en elegir el peso de los coches (y su inercia), su velocidad máxima, su consumo, la importancia del relieve de circuito y la limitación de velocidad entre los Kms. 4.000 y 4.500.

Cargar con el teclado:

Peso de los coches en A'.

$0 \leq p \leq 10$ (sólo números enteros).

Importancia del relieve en B'.

$0 \leq r \leq 10$

0 relativamente llano.

10 fuertes pendientes.

Velocidad máxima en C'.

$1000 \leq Vp \leq 300$.

Índice de consumo en D'.

$0 \leq C \leq 10$.

0 = coches económicos.

10 = coches de mayor consumo.

Limitación de velocidad entre 4.000 y 4.500 Kms. en E'.

$30 \leq VI \leq 130$.

Será posible en el transcurso de la partida excluir momentáneamente un jugador, y luego volver a admitirlo. Para excluirlo se debe hacer:

nº del jugador y SBR GTO.

Su readmisión:

número SBR RST.



000	76	LBL	069	95	=	138	73	RC*	207	50	IxI
001	13	C	070	77	GE	139	24	24	208	22	INV
002	01	1	071	00	00	140	22	INV	209	77	GE
003	94	+/-	072	83	83	141	59	INT	210	02	02
004	11	A	073	25	CLR	142	55	+	211	39	39
005	76	LBL	074	72	ST*	143	02	2	212	67	EQ
006	14	D	075	21	21	144	95	=	213	02	02
007	93	.	076	22	INV	145	77	GE	214	39	39
008	03	3	077	58	FIX	146	01	01	215	73	RC*
009	11	A	078	93	.	147	56	56	216	00	00
010	76	LBL	079	09	9	148	02	2	217	75	-
011	15	E	080	35	1/X	149	00	0	218	73	RC*
012	93	.	081	66	PAU	150	22	INV	219	23	23
013	03	3	082	66	PAU	151	74	SM*	220	95	=
014	94	+/-	083	58	FIX	152	32	22	221	50	IxI
015	76	LBL	084	00	00	153	61	GTO	222	85	+
016	11	A	085	73	RC*	154	01	01	223	73	RC*
017	72	ST*	086	21	21	155	60	60	224	00	00
018	21	21	087	50	IxI	156	05	5	225	50	IxI
019	76	LBL	088	45	Yx	157	22	INV	226	95	=
020	12	B	089	93	.	158	64	PD*	227	65	x
021	73	RC*	090	08	8	159	00	00	228	43	RCL
022	22	22	091	65	x	160	43	RCL	229	28	28
023	77	GE	092	73	RC*	161	29	29	230	95	=
024	00	00	093	21	21	162	94	+/-	231	45	Yx
025	42	42	094	69	DP	163	66	PAU	232	01	1
026	25	CLR	095	10	10	164	66	PAU	233	93	.
027	58	FIX	096	55	+	165	73	RC*	234	03	3
028	08	08	097	43	RCL	166	24	24	235	95	=
029	66	PAU	098	27	27	167	75	-	236	22	INV
030	66	PAU	099	75	-	168	02	2	237	74	SM*
031	72	ST*	100	53	(169	05	5	238	22	22
032	22	22	101	24	CE	170	00	0	239	25	CLR
033	73	RC*	102	75	-	171	00	0	240	73	RC*
034	21	21	103	73	RC*	172	95	=	241	00	00
035	50	IxI	104	00	00	173	50	IxI	242	66	PAU
036	67	EQ	105	54)	174	65	x	243	66	PAU
037	00	00	106	65	x	175	03	3	244	66	PAU
038	42	42	107	43	RCL	176	52	EE	245	66	PAU
039	25	CLR	108	25	25	177	04	4	246	74	SM*
040	72	ST*	109	95	=	178	94	+/-	247	24	24
041	21	21	110	72	ST*	179	95	=	248	72	ST*
042	01	1	111	00	00	180	77	GE	249	23	23
043	93	.	112	73	RC*	181	02	02	250	06	6
044	03	3	113	24	24	182	05	05	251	00	0
045	75	-	114	75	-	183	73	RC*	252	00	0
046	73	RC*	115	04	4	184	24	24	253	00	0
047	21	21	116	02	2	185	65	x	254	75	-
048	50	IxI	117	05	5	186	93	.	255	73	RC*
049	95	=	118	00	0	187	02	2	256	24	24
050	77	GE	119	95	=	188	07	7	257	66	PAU
051	00	00	120	50	IxI	189	85	+	258	66	PAU
052	83	83	121	55	+	190	01	1	259	66	PAU
053	85	+	122	08	8	191	03	3	260	66	PAU
054	09	9	123	03	3	192	05	5	261	95	=
055	95	=	124	03	3	193	95	=	262	77	GE
056	77	GE	125	95	=	194	38	SIN	263	02	02
057	00	00	126	77	GE	195	65	x	264	72	72
058	62	62	127	01	01	196	73	RC*	265	00	0
059	25	CLR	128	65	65	197	00	00	266	35	1/X
060	72	ST*	129	43	RCL	198	50	IxI	267	43	RCL
061	21	21	130	29	29	199	65	x	268	00	00
062	73	RC*	131	75	-	200	43	RCL	269	68	NOP
063	00	00	132	73	RC*	201	26	26	270	61	GTO
064	75	-	133	00	00	202	95	=	271	61	GTO
065	06	6	134	95	=	203	74	SM*	272	73	RC*
066	65	x	135	77	GE	204	00	00	273	24	24
067	73	RC*	136	01	01	205	73	RC*	274	55	+
068	21	21	137	65	65	206	21	21	275	01	1

276	00	0	327	18	18	378	11	11	429	55	+
277	95	=	328	77	GE	379	42	STD	430	02	2
278	52	EE	329	03	03	380	12	12	431	00	0
279	55	+	330	34	34	381	01	1	432	85	+
280	03	3	331	25	CLR	382	82	HIR	433	93	.
281	00	0	332	42	STD	383	58	58	434	03	3
282	95	=	333	00	00	384	42	STD	435	95	=
283	22	INV	334	69	DP	385	00	00	436	42	STD
284	59	INT	335	20	20	386	61	GTD	437	26	26
285	69	DP	336	87	IFF	387	03	03	438	25	CLR
286	10	10	337	40	IND	388	46	46	439	91	R/S
287	77	GE	338	00	00	389	76	LBL	440	76	LBL
288	03	03	339	03	03	390	61	GTD	441	18	C'
289	16	16	340	23	23	391	48	EXC	442	35	1/X
290	73	RC*	341	93	.	392	00	00	443	65	X
291	00	00	342	03	3	393	86	STF	444	06	6
292	50	I×I	343	32	XIT	394	40	IND	445	93	.
293	55	+	344	43	RCL	395	00	00	446	03	3
294	02	2	345	00	00	396	42	STD	447	95	=
295	95	=	346	85	+	397	00	00	448	42	STD
296	59	INT	347	04	4	398	91	R/S	449	27	27
297	77	GE	348	85	+	399	24	GE	450	25	CLR
298	03	03	349	42	STD	400	61	GTD	451	91	R/S
299	16	16	350	21	21	401	03	03	452	76	LBL
300	04	4	351	04	4	402	23	23	453	19	D'
301	00	0	352	85	+	403	76	LBL	454	55	+
302	74	SM*	353	42	STD	404	81	RST	455	02	2
303	22	22	354	22	22	405	48	EXC	456	00	0
304	02	2	355	04	4	406	00	00	457	00	0
305	00	0	356	85	+	407	22	INV	458	85	+
306	00	0	357	42	STD	408	86	STF	459	93	.
307	75	-	358	23	23	409	40	IND	460	00	0
308	73	RC*	359	04	4	410	00	00	461	04	4
309	22	22	360	95	=	411	42	STD	462	95	=
310	95	=	361	42	STD	412	00	00	463	42	STD
311	77	GE	362	24	24	413	91	R/S	464	28	28
312	03	03	363	43	RCL	414	76	LBL	465	25	CLR
313	16	16	364	00	00	415	16	R'	466	91	R/S
314	74	SM*	365	91	R/S	416	55	+	467	76	LBL
315	22	22	366	76	LBL	417	01	1	468	10	E'
316	25	CLR	367	71	SBR	418	06	6	469	42	STD
317	73	RC*	368	82	HIR	419	85	+	470	29	29
318	22	22	369	08	08	420	93	.	471	25	CLR
319	66	PAU	370	02	2	421	02	2	472	91	R/S
320	66	PAU	371	00	0	422	95	=	473	00	0
321	66	PAU	372	00	0	423	42	STD	474	00	0
322	66	PAU	373	42	STD	424	25	25	475	00	0
323	43	RCL	374	09	09	425	25	CLR	476	00	0
324	00	00	375	42	STD	426	91	R/S	477	00	0
325	32	XIT	376	10	10	427	76	LBL	478	00	0
326	82	HIR	377	42	STD	428	17	B'	479	00	0

De la misma manera, en las cuestas, donde el coche tiene tendencia a perder velocidad, la regla $v \geq 6 \times n$ se aplica de forma inexorable. Cuidado pues, en ese caso piense en reducir si no quiere que se le cale el coche.

La marcha atrás (C) puede utilizarse como freno, pero su eficacia depende de la inercia elegida para los coches al principio de la partida. Cuanto más ligero sea el coche, tanto mejor responderá el freno. Puede utilizar E para producir un freno pequeño (marcha atrás a pie). Puede que no resulte muy realista pero ya que la TI59 sólo tiene 10 teclas y que no es, después de todo, un verdadero coche, no hay riesgo de calado, ni al pasar la primera (1A), ni la marcha atrás (C), ni la marcha a pie (D y E). Aparte de esto, su consumo de gasolina es a pesar de todo respetable: toma Vd. la salida después de haber llenado el depósito de gasolina: 200 litros y, por supuesto el consumo es tanto mayor cuanto más deprisa se vaya. También depende de la nerviosidad de la conducción (frecuencia de aceleración). Así, un jugador que pilote con suavidad, consumirá menos gasolina que un gran nervioso que pase las velocidades al límite de calado, por ejemplo.

Es de notar que el consumo es nulo en el punto muerto y en posición de "marcha a pie". Por lo tanto, el jugador en situación crítica, puede ahorrar gasolina poniéndose en punto muerto o empujando su coche a pie.

La visualización de 0.000000000 indica que el depósito está vacío. El coche pasa automáticamente al punto muerto y ya sólo responde a las órdenes de marcha a pie (D o E). Esto permite empujar el coche hasta una gasolinera.



Las gasolineras están dispuestas cada 300 km en el recorrido. Para coger gasolina en una gasolinera, hay que estar situado a menos de 5 km de dicha estación de servicio y rodar bastante lentamente (1 0 2 km/h) o estar parado.

Si satisface simultáneamente estas dos condiciones, su depósito se llenará al ritmo de 40 litros por vuelta de juego, hasta el lleno de 200 litros.

No siempre resulta fácil realizar las condiciones necesarias para el llenado

del depósito. Pueden ser útiles algunas partidas de entrenamiento...

Llegamos a las zonas de limitación de velocidad. La velocidad está limitada entre los 4.000 y 4.500 km. Se fija esta limitación al principio de la partida por la entrada de VI y E'. Si un jugador no respeta esta reglamentación, lo que puede ser en algún caso, en interés suyo, la calculadora le avisa visualizando "-VI" y aplica una sanción que puede consistir, aleatoriamente, en una multa de 20 litros de gasolina o una división de su velocidad por 5.

A lo largo de la partida, va a cambiar la visualización. Después de la introducción por el jugador de la velocidad que ha escogido, la calculadora visualiza en un primer tiempo la velocidad del coche en Km/h (se cierra una vuelta de juego en una hora). Luego, aparece la distancia (en km) recorrida desde el principio de la partida (posición sobre el circuito). Y por último, el número de litros de gasolina restantes. Después, la calculadora indica el número del siguiente jugador.

Existen otras posibilidades en el marco del juego. El programa acepta la puesta fuera de juego de un jugador y su posterior reincorporación. Si por ejemplo, el jugador nº 2 decide abandonar, le bastará con entrar 2, SBR, GTO y su turno será saltado. Si después de una siestecita en el borde de la carretera, decide volver a la carrera, tendrá que hacer 2, SBR, RST. En este caso, reaparecerán sus antiguas coordenadas.

El ganador es el primer jugador que pasa la línea de llegada (¿Qué le parece, lo había adivinado?). Entonces su número aparece intermitente y sólo le queda celebrarlo con champán.

Al hacer R/S, es llamado el siguiente número para que acabe el recorrido. El ganador ya no será llamado.

Ahora le toca a Vd. jugar... Para ganar, se necesita una buena aptitud para conducir y un buen conocimiento de la "respuesta" de los coches, así como varios "trucos" que hacen la experiencia de un gran campeón.

Es necesario elaborar una buena estrategia: previsión de los abastecimientos en gasolina, conducción con suavidad, utilización del relieve...

La posible modificación de las características de los coches al principio de la partida permite unas carreras muy variadas e impide sobre todo la creación de un "sistema de juego óptimo" que permitirá ganar siempre.

¡Felices carreras!

Pascal Bellet

Ejemplo de partida		
Teclas	Visualización	Comentarios
7 A'	0	El vehículo es mediamente pesado.
5 B'	0	El terreno está ondulado.
220 C'	0	Sobre llano, la velocidad máxima será de 220 km/h.
3 D'	0	Consumo medio del vehículo (derroche)
60 E'	0	Llegada a zona de velocidad limitada, no habrá que superar los 60 km/h (4 000 a 4 500 km).
I SBR SBR	1	Hay dos jugadores para esta partida, el 1 indica que el primer jugador empieza.
1A	13	El 1º arranca en primera y rueda pues a la velocidad media de 13 km/h.
	13	El primer coche ha recorrido 13 km desde la salida (1 vuelta de juego = 1 hora de carrera).
	198	Quedan 198 litros de carburante en el primer vehículo.
	2	Le toca al segundo jugador arrancar.
2A	11111111	
	0	Arranque demasiado rápido, cala el motor, velocidad = 0.
	0	El coche no se ha movido.
	0	Kilometraje = 0.
	200	Consumo nulo.
		Todavía 200 l en el depósito.
	1	
10A	0000000	No queda ni una gota de gasolina
	210	Velocidad media km/h.
	3 812	Kilometraje efectuado desde la salida.
	0	Depósito vacío.
	2	El segundo jugador es mano.
B	120	Conserva la misma velocidad.
	2 930	Kilometraje recorrido desde la salida.
	12	Sólo quedan 12 litros en el depósito.
	1	Al jugador 1...
D		Empuja su coche hacia la estación más cercana a la línea de llegada.
E		Empuja su coche hacia la estación más alejada de la línea de llegada.
I SBR GTO		Puesta fuera de juego del jugador 1.
I SBR RST		Reincorporación al juego del jugador 1.
Le toca a Vd. continuar...		