

ONIROMANCIA v2.0

(SUEÑOS DE LA SUERTE)

Programa en **CD-ROM** y en Castellano,
para **Windows 95, Windows NT, ...**

El programa Oniromancia v2.0 (Sueños de la Suerte),
consta de una Base de Datos.

El usuario podrá:

- **GUARDAR** las imágenes y la información introducida.
- **BUSCAR** los registros por su nombre.
- **AÑADIR** más imágenes e información (sin límite).
- **BORRAR** registros de la base de datos.
- **IMPRIMIR** el significado onírico, Números para juegos de azar y el Gráfico.
- **LISTAR** y buscar todo el contenido de la base de datos.
- **ACTUALIZAR** los cambios realizados.
- **NAVEGAR** fácilmente por la base de datos.
- **PEGAR** y **GUARDAR GRÁFICOS** en la base de datos.
- Y hasta **PREDECIR EL FUTURO** conociendo el significado onírico de los sueños.

Durante miles de años, los hombres han descifrado cada uno de los símbolos que se representan en nuestros sueños. Y ese significado ha pasado de generación en generación, hasta nuestros días. Hay que perder el temor a interpretar los propios sueños; ya que sin duda alguna, constituyen una ayuda inestimable a la hora de conocernos a nosotros mismos, a la vez que nos anuncian acontecimientos futuros. También y mediante los sueños de la suerte podrá usted conocer el Número Mágico que se le atribuye a cada una de las imágenes oníricas. Así tendrá usted muchas más posibilidades de poder ganar algún premio importante de los muchos Juegos de Azar que existen.

- SIGNIFICADOS ONÍRICOS:

En el Diccionario que le ofrecemos, se han recopilado los elementos más frecuentes que aparecen en nuestros sueños y su significado general. Conocerá el significado onírico de los sueños más frecuentes: Agua, Dientes, Fuego, Tijeras, Serpientes, Difuntos, Pozos, Volar, Terremotos, Sexo, Ojos, Senos, Arañas, Toros, Perlas, Puentes, Abejas, Sangre, lágrimas, Nudos, Velas... ¡¡¡ Y Muchísimos Más...!!!

- Usted encontrará algunas supersticiones sobre los sueños. Como por ejemplo: que se debe de hacer para adivinar el futuro mediante los sueños; que se debe de hacer para dejar de soñar en voz alta, etc.

- Si se quiere llegar a ser profundamente entendido en la significación de los sueños es preciso señalar el día, o mejor dicho la noche, en la que este acontece, en relación con la Luna. Conocerá la influencia de la Luna en los sueños, según sea la fase en la que se encuentre: Novilunio o Luna Nueva, Cuarto Creciente, Plenilunio o Luna Llena, o Cuarto Menguante.

Conocerá qué tipo de sueños se tienen con más frecuencia entre los 12 Signos del Zodíaco: Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpión, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis. Como es natural, estas reglas tienen excepciones, mas la experiencia obtenida en casos clínicos indica

que existe una relación entre los tipos de sueños y el signo del nacimiento, también en relación con los elementos oníricos.

- Los números que aparecen en los sueños tienen una significación muy especial; por ejemplo, sabrá que el soñar con el número 7, significa que el soñante triunfará en cualquier situación; soñar con el número 10, significa que se presentarán muchos cambios en el destino del soñante, etc, etc... La tabla que le ofrecemos alcanza hasta la interpretación 22, por tanto, cuando el número que aparezca en los sueños supere el 22, habrá que reducirlo, sumando entre sí las cifras que lo componen.

- De igual manera que sucede con los números, también los colores revisten particulares significados en los sueños: por ejemplo los colores oscuros son de mal augurio y los colores claros son de buen presagio; que las imágenes en blanco y negro se refieren al pasado y si las imágenes oníricas del sueño son en color, entonces lo que predicen se cumplirá en un futuro más o menos corto; que soñar con el color amarillo, significa que tendrá una suerte excelente que debería de aprovechar. Y así sucesivamente con otros colores.

- Conocerá el significado onírico que tiene el soñar con alguno de los 4 elementos: Aire, Fuego, Tierra o Agua; por ejemplo: soñar con huracanes, con terremotos, con explosivos, soñar con desgracias por culpa del agua, soñar con fuego y sangre, soñar con accidentes de cualquier tipo, etc, etc...

Y eso no es todo, ya que también conocerá la mejor forma de protegerse contra los malos augurios de estos u otros sueños similares. Además, conocerá el signo del zodiaco de la persona que le desea el mal.

- Según la tradición, el soñar con cifras y fechas debemos de considerarlo como garantía de dichas, de aciertos múltiples, de buena fortuna, etc. según la fecha en que tienen lugar o el mes y el día de nacimiento de la persona que sueña. En este programa Sueños de la Suerte v1.0, le ofrecemos una lista con las cifras que son benéficas para todas aquellas personas que hayan nacido en el mes en que la cifra se halla colocada, o que por el contrario hayan soñado esta cifra en el transcurso del sueño del mismo mes.

- Por ejemplo, en el mes de Enero las cifras favorables son: 1, 3, 19, 27, 31, 40, 53, 93. Estos números son benéficos para aquellas personas que hayan nacido en el mes de Enero, o que hayan soñado con alguno de estos números en dicho mes. Además, la suerte se duplica si el soñante ha nacido en Enero y encima en el mismo mes sueña con alguno de los números arriba mencionados.

- A muchísimas personas les importa o les inquieta el mundo de los sueños. Por ello es conveniente conocer este calendario que viene a decirnos qué días convierten en favorables nuestros sueños y qué días nos serán contrarios. En la tabla que le ofrecemos encontrará los 12 meses del año y la influencia que tienen los sueños según los días establecidos por expertos. Por ejemplo, en el mes de Enero los días: 1, 19, 27 y 31 los sueños son de muy buenos augurios; en cambio, los días 2, 11 y 20 deberá de tener precaución.

- NÚMEROS PARA LOS JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS:

Como ya dijimos anteriormente, los números en los sueños tienen un significado muy especial. Así pues, también y mediante los Sueños de la Suerte, podrá usted conocer el número mágico que se le atribuye a cada una de las muchísimas imágenes oníricas que contiene el programa. Por ejemplo, si sueña con Abejas, deberá de apostar al número 82; si sueña con Caballos, juegue al 64, si sueña con Llaves, apueste al número 40; y así sucesivamente con cada uno de los sueños. Así tendrá usted más posibilidades de poder ganar algún premio importante en alguno de los muchos juegos de azar que existen.

- Consigna: Los practicantes a los juegos de azar y apuestas saben que se debe de apostar a un número basado en un sueño o pálpito por lo menos tres veces seguidas. ¡¡¡ Buena Suerte !!!

AÑADIR Y GRABAR GRÁFICOS BMP:

- Además de toda la información que usted puede Añadir al programa, también podrá Grabar y Añadir a la Base de Datos cuantos Gráficos .BMP usted desee de cualquier programa de dibujo o retoque fotográfico, por ejemplo: Paint, Imaging, Publisher, ...

¿Cómo Guardar Gráficos?:

Para Añadir y Grabar un Gráfico en la Base de Datos, deberá usted de hacer lo siguiente:

- Seleccione una imagen del cualquier programa de dibujo o fotografía, por ejemplo: Paint, Imaging, Publisher... y haga uso del menú: **Edición \ Copiar**.
- Acto seguido, vuelva al programa y haga "clic" con el puntero del mouse, sobre donde se encuentran o almacenan los gráficos .BMP
- A continuación, pulsará a la vez las dos teclas siguientes: **Ctrl+V** que pegarán la imagen que haya usted seleccionado anteriormente.
- Para finalizar, escriba el nombre de la imagen y haga "clic" en el botón: Grabar.
- Si desea usted hacer desaparecer la imagen que haya pegado anteriormente, pero no desea borrar toda la información contenida en los demás campos que contienen texto, entonces pulsará a la vez las dos teclas siguientes: **Ctrl+X**
- Después pulsará el botón: Grabar y/o Actualizar.

* Las dos teclas siguientes: **Ctrl+C** copian las imágenes al portapapeles.

* Tamaño de las imágenes: (Anchura: 137 píxeles -- Altura: 177 píxeles).

* Paleta de colores: 256 colores.

- INFORMACIÓN:

Sítue usted el puntero del mouse sobre cualquier elemento que contiene la pantalla principal y recibirá la información que precisa en el panel de información, situado en la zona inferior de la pantalla.

- NAVEGADOR:

El Navegador de la Base de Datos, se compone de los siguientes botones:

Cancelar: Para cancelar cualquier acción realizada.

Grabar: Actualiza los datos de la tabla en disco.

Actualizar: Vacía los buffers de visualización y actualiza los buffers de la tabla. Por seguridad, pulsar el botón Grabar y/o Actualizar antes de Salir de la base de datos.

Primero: Se sitúa en el primer registro.

Anterior: Se sitúa en el registro anterior.

Siguiente: Se sitúa en el siguiente registro.

Añadir: Inserta un nuevo registro antes del registro actual.

Borrar: Borra el registro actual, pero antes pide confirmación.

Buscar: Busca un registro (distingue mayúsculas y minúsculas).

Para buscar un registro en la tabla, deberá de buscarlo escribiendo el nombre

de igual forma que esté escrito en la base de datos. Si no lo hace usted así, el programa le dará el mensaje: "Nombre no encontrado".

El botón que busca, contiene el icono de una carpeta abierta.

- LISTA DE REGISTROS:

Haga clic en el botón que contiene como icono una "Hoja de papel con líneas", y aparecerá un campo con una Lista con todos los registros que contenga la tabla en la que se busca (Base de Datos).

- Muévase por el campo, utilizando los botones de desplazamiento que son unas Flechas apuntando "arriba" y "abajo" que contiene la Barra de Desplazamiento de dicho campo, y una vez haya localizado el registro deseado, haga un "doble clic" con el puntero del mouse. A continuación visualizará en pantalla todos los datos que se tengan guardados.

- ¿CÓMO CAMBIAR DE CAMPO? :

Para cambiar de un campo a otro, sólo ha de hacer "clic" con el puntero del mouse sobre el campo deseado.

1º - Introduzca el dato primero que se le solicita.

2º - Después, deberá de pulsar el botón: Grabar.

3º - Acto seguido, pulse la tecla: "Intro" o haga clic con el puntero del mouse sobre el campo deseado y escriba la información que usted desee introducir, añadir o cambiar. Por seguridad, no se olvide de pulsar el botón Grabar y/o el botón de Actualizar antes de Salir de la base de datos.

- BOTÓN DERECHO DEL MOUSE:

Mediante el botón derecho del mouse, usted podrá una vez haya seleccionado algún texto: Copiar, Pegar, Cortar, Deshacer, Seleccionar Todo...

- Información y Pedidos a:

SOFT MAGIC
Distribuidora comercial:
FRANCISCO PATIÑO SÁNCHEZ
Apartado de Correos, 114
36080 - Pontevedra

- **Teléfono y Fax: 986.84.43.04** ---- **Teléfono Móvil: 939.501.801**

Precio del programa Oniromancia v2.0 (Sueños de la Suerte): ... **9.450 Ptas.**

- FORMAS DE PAGO -

- Si desea recibir el programa **Contra-Reembolso**, entonces, deberá usted de añadir al precio **+640** Pesetas, por los Gastos del Envío y Contra-Reembolso.

- Pago mediante **Transferencia Bancaria**: sólo **9.450 Ptas** (Sin gastos de envío).

- Pago mediante **Giro Postal**: sólo **9.450 Ptas** (Sin gastos de envío).
