

BRISCAS

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> BRISCAS		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 3, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	BRISCAS	1
1.1	Sobre BRISCAS...	1
1.2	Derechos Reservados y Distribución	2
1.3	Entendiendo el programa	3
1.4	Reglas Del Juego	4
1.5	Requisitos Del Sistema	5
1.6	Cómo instalar el programa	6
1.7	Acerca del Programa	6
1.8	Gracias a los Colaboradores	7
1.9	Registración	7
1.10	Información Técnica	8
1.11	Como funciona el 'Lenguaje Configurable'	9
1.12	Sabandijas y Cucarachas	10
1.13	Reporte De Errores	10
1.14	Auto-Configuración del Programa	11
1.15	Juego Por Vía Telefónica (Modem)	11
1.16	Uso de Voz Interna de la 'AMIGA'	12
1.17	Jugando contra la computadora	13
1.18	Usuarios Europeos	13
1.19	¿Que espero en futuras versiones?	13

Chapter 1

BRISCAS

1.1 Sobre BRISCAS...

Documentación de Briscas Españolas (version 1.1 DEMO [AMIGA ↔
])

Por Giovanni Cardona
Junio 1994

El programa, código y música de 'Briscas Españolas' son derechos reservados de Giovanni Cardona 1994, Aunque éste se puede distribuir gratuitamente.

Tabla de Contenido

Derechos Reservados y Distribución
Entendiendo el programa
Como se juega Briscas Españolas
Requisitos Del Sistema
Cómo Instalar 'Briscas'
Acerca del Programa
Colaboradores
Registración del programa
Información Técnica
Juego Por Vía Telefónica (Modem)
Jugando contra la computadora
Existe alguna opción secreta?
Aviso a usuarios europeos (PAL)

Qué espero en futuras versiones

Sabandijas

Reporte de Errores

1.2 Derechos Reservados y Distribución

DERECHOS RESERVADOS Y DISTRIBUCION

=====

Briscas Españolas Version 1.1 DEMO y Version 1.2 (Version Registrada) son Derechos Reservados de Juan Sebastian Cardona Iguina, MINDEMOSOFT 1994.

AMOS 1.3 The Creator y Compilador 1.3, son derechos reservados por Francois Lionet, MANDARIN/JAWK SOFTWARE 1990.

Es permitido hacer y distribuir copias de esta documentación, preservando esta nota sobre los Derechos Reservados en todas las copias.

No se otorgan garantías de ningún tipo de que el programa descrito en este documento este libre de desperfectos. Usted esta utilizando este material a su propio riesgo. El autor NO PUEDE hacerse responsable por algun daño causado por usar este programa.

Este paquete se puede distribuir libremente, pero sigue siendo protegido por los Derechos Reservados de Juan S. Cardona. Esto significa que usted lo puede copiar libremente mientras usted no pida más de lo que pueda costar hacer una copia en un disco.

Se permite incluir este paquete de archivos relacionado con el programa de Brisca Española, en colecciones de archivos de Dominio Público, especialmente en la librería de "Fred Fish" (incluyendo versiones de Discos Compactos CD-ROM). También se puede subir a sistemas electrónicos de boletines (BBS) o FTP. Si usted desea distribuir este programa, usted DEBE hacer que se incluyan todos los archivos correspondientes al programa, incluidos en el archivo original 'Gypsy-11.lha'. El archivo puede ser distribuido desempacado, o empacado en otro método de compresión de ser necesario.

Ninguno de los archivos o programas (o código, o parte del código en AMOS) debe incluirse o usarse en programas comerciales sin el previo permiso escrito del autor.

Ninguno de los archivos o programas (o código, o parte del código en AMOS) puede ser usado en ninguna máquina que se utilice para investigación, desarrollo, construcción, pruebas o producción de armas o otras aplicaciones militares. Esto incluye cualquier máquina que se utilice para adiestrar personas para ALGUN propósito mencionado arriba. Lo mismo aplica para pruebas innecesarias a animales.

Usted puede modificar el archivo de BRISCAS.TXT como usted quiera,

mientras mi nombre siga intacto y usted añada un comentario en el archivo explicando que el archivo a sido modificado. Si usted cree que la modificación es provechosa, envíemela para incluirla en la próxima versión oficial. (Prometo mencionar su nombre en la documentación.) POR FAVOR NO DISTRIBUYA VERSIONES MODIFICADAS.

1.3 Entendiendo el programa

Hay personas (como yo) que no leen documentaciones la primera vez que corren un programa, pero la siguiente información es básica para que puedan navegar de forma segura por el programa.

Siempre mantengase leyendo todos los mensajes que vayan apareciendo durante el transcurso del programa. Durante el juego, mantengase leyendo los mensajes que aparecen en la barra del tope de pantalla.

El programa asume que usted tiene el derecho de usar o NO usar el ratón durante el juego, esto significa que practicamente todas las funciones tienen su equivalente en el teclado.

Quizás la única tecla que no está fielmente documentada durante el programa es la tecla equivalente a la opción de SALIDA en caso de que quiera abortar el juego, o cancelar alguna opción, por la cual personalmente ASUMO de que usted, como otras muchas personas, asuman que con la tecla de [ESC] 'escape', puedan lograr cancelar alguna opción. En el caso del Menú principal, podrá ver que con la opción #4 se cancela un sub-menu, o se sale del programa.

Por ejemplo, durante el juego, con la tecla de [ESC] puede cancelar un juego. También puede abortar durante la opción de 'Batalla Telefónica' de surgir alguna dificultad con la persona que lo va a llamar, o con su modem.

Si usted se puso a 'inventar' con el archivo BRISCAS.TXT (el archivo en formato ASCII para definir su propio lenguaje) y el programa le dá errores o no está funcionando apropiadamente, simplemente borre el archivo BRISCAS.TXT, y éste subirá con valores pre-definidos (el lenguaje inglés es el lenguaje por defecto.)

Durante la 'Batalla Telefónica' el programa estará 'monitoreando' el tiempo de responder del jugador 'remoto'... si éste se toma mucho tiempo en contestar, el programa cancelará el juego. Esto es para proteger a los jugadores que estén jugando a larga distancia.

El programa le reporta aquellos archivos que esté necesitando para poder utilizar algunas opciones como el manejo del modem y voz sintética, para que usted pueda hacer lo posible por conseguirlos. Si el programa reporta escasez de memoria, es posible que tenga todavía oportunidad de correr el programa, es posible que actualmente sepa procedimientos básicos para economizar memoria, como desactivar unidades de discos externos, o hacer que el programa se auto-ejecute copiandolo a un disco y subiendo el sistema con el mismo disco. De lo contrario, el programa subirá con

muchas opciones de sonido, música, gráficas y voces, desactivadas o simplemente no cargará nada.

1.4 Reglas Del Juego

REGLAS DEL JUEGO DE BRISCAS ESPAÑOLAS

=====

Las reglas del juego está basadas en el paquete de cartas españolas, muy famosas entre las personas de habla hispana, y es uno de los pasatiempos mas populares entre los escolares. Estas cartas se le conocen también porque eran utilizadas por Gitanas para predecir el futuro.

Pero no hay de que preocuparse, actualmente utilizan cartas del Tarot para estos fines y han dejado estas cartas españolas para diversión.

El juego esta programado de tal manera, que es posible aprenderse las reglas mientras lo sigue jugando varias veces con la opción de 'Humano Versus Amiga (CPU)' y leer todos los mensajes de que van saliendo en pantalla explicando el porqué perdió, o porqué ganó.

LAS REGLAS DEL JUEGO

=====

El paquete de Brisca Española contiene 10 cartas por cada uno de los 4 tipos. (para un total de 40 cartas).

Los Tipos Son: Oro, Copa, Basto y Espada.

Las Numeraciones por cada Tipo son; #1,2,3,4,5,6,7,10,11,12 (10 cartas por tipo.) Fíjense que NO hay "8"'s y "9"'s en el paquete.

Sólo las 'Brisca' valen puntos. Las Brisca con Valor en Puntos son las cartas numeradas #1,3,10,11,12 y valen 11-10-2-3-4 puntos respectivamente. (La carta #1 vale 11 puntos, etc.) La #1 es la de mayor valor (11 pnts.) La #10 es la de menor valor (2 pnts.)

En el resto del paquete no hay más puntos (Ej. #2 no vale puntos.)

Hay un total de 120 puntos en un paquete de cartas, si cada jugador hace 60 puntos, se considera un empate. Para comenzar el juego, se barajan las cartas, y con las cartas mirando boca-abajo, se repartirán 3 cartas a cada jugador. Después de repartir las cartas, se vira una carta sobre la mesa, que representará la VIDA, y el resto del paquete se coloca boca-abajo sobre la mesa.

El jugador que reparte la mesa, NO juega el primer turno. (Si al terminar el juego completo se desea jugar de nuevo, le tocará repartir la mesa al 'perdedor'.)

En cada jugada, cada jugador tira UNA sola carta, tratando de 'matar' la carta de su adversario, comenzando por el último jugador que ganó la mano anterior (en el primer turno, empieza el jugador que NO repartió

mesa.)

Luego de cada jugada, cada jugador toma una carta de la mesa, para tener siempre 3 cartas en la mano. (El primer jugador en cojer carta de la mesa, es aquel que ganó la mano anterior.)

Recuerde que hay cartas de numeración baja que valen más puntos que de los de numeración más alta.

Si se tira una carta de Valor (en puntos), SOLO se puede 'matar' con otra MAYOR -en- Puntuación, DEL MISMO TIPO (Ej. un #7 NO 'mata' a un #1, porque #7 no vale nada.)

Si se tira una carta SIN Valor (en puntos) SOLO se puede 'matar' con OTRA CARTA con MAYOR NUMERACION del MISMO TIPO o con Una Carta con VALOR del MISMO TIPO. (Ej. un #5 'mata' un #4. Pero un #3, [que vale 10 puntos], puede 'matar' un #4, aunque sea menor en numeración, pero es MAYOR en Puntuación).

NOTA IMPORTANTE SOBRE LA "VIDA" La carta virada en la mesa representa la "VIDA". Cualquier carta que se tenga en mano del MISMO tipo de la carta "VIDA", puede 'matar' CUALQUIER otra carta. Por supuesto, exceptuando Otra VIDA de MAYOR NUMERACION o de MAYOR PUNTUACION.

INTERCAMBIO DE CARTAS:

La carta #7 del mismo Tipo que la 'Vida' puede intercambiar con la carta 'Vida' que esté sobre la mesa, si ésta vale puntos.
La carta #2 puede intercambiarse después con la carta #7.

Puede que vea dos intercambios en una sola mano, si la vida la representa una brisca, y se tiene las cartas #2 y #7 en mano.

INTENTELO:

Compruebe que puede aprender mientras juega, el programa se encargará de darle una pequeña tutoría mientras juega.

1.5 Requisitos Del Sistema

REQUISITOS DEL SISTEMA

=====

Briscas Españolas va a tener las restricciones que tuviese AMOS 1.3 para correr en algún modelo específico de Amiga o acelerador. En futuras versiones y con la colaboración de ustedes, espero compilar el programa en otra versión de AMOS que pueda correr en máquinas AGA o aceleradas.

He corrido este programa en máquinas aceleradas si se les desactivan primero los 'Caches' del acelerador.

La idea del juego de 'Briscas Españolas' es poder correr en 512k de memoria, desactivando sonidos, música, voz interna de Amiga, y grafica de Título, utilizando sonidos internos sinteticos, la gráfica de la mesa

principal y de las cartas, y todas las demás opciones de uso de modem y jugando sólomente 'Versus' la computadora.

Varios archivos y librerías que vienen con el sistema son necesarias para correr el programa.. aquellos archivos que tengan que ver con la conexión 'Serial' del modem o aquellos que son necesarios para utilizar la voz interna de la Amiga, son opcionales. (Aquellos que tienen 'MODEM' Interno, deben notar que el archivo 'serial.device' puede tener otros nombres.)

1.6 Cómo instalar el programa

COMO INSTALAR BRISCAS ESPAÑOLAS A OTRO DISCO

=====

Simplemente escoja la gaveta que contiene el juego y mantenga apretado el botón izquierdo del ratón, hasta que tenga en posición la gaveta sobre el disco que desea hacer la copia del juego. Luego suelta el botón del ratón, y las unidades deben estar ocupadas haciendo la transferencia.

No requiere tipos de fuentes, librerías, o asignaciones en especial.

1.7 Acerca del Programa

Escribí este programa por varios propósitos, el primero, el poder tener ←

un juego de Briscas Españolas en computadora, ya que los de 'Poker' y 'Solitarias' son bastantes abundantes. Quería escribir el juego de manera que pudiera utilizar las capacidades de Amiga y AMOS para poder hacerlo rápido y observar que no consumiera mucha memoria, a pesar de las gráficas, sonidos, música y voz interna de la Amiga utilizadas en el programa. (También contando que compilar un programa en AMOS consume mucha memoria, comparado con uno escrito en lenguaje ensamblador.)

En segundo lugar, en éste programa he implementado varias sub-rutinas que he estado programando y poniéndolas a prueba, como por el ejemplo, la manera en que manejo el intercambio de

lenguaje

dentro programa

através de un archivo ASCII que pueda ser configurable, jugadas remotas por Modem, Rutinas de semi-inteligencia artificial, auto-configuración del programa mientras carga, observando recursos existentes, entre otras...

Espero que el juego de Briscas Españolas lo encuentre tan divertido como lo encontré yo en la programación del mismo. Cualquier sugerencia, crítica o idea, será muy bien recibidas.

1.8 Gracias a los Colaboradores

Este programa no hubiese sido posible sin la ayuda de aquellas personas que me mantenían informado sobre los errores que iban encontrando en las versiones 'beta' del programa, además de darme ideas y sugerencias que luego realicé y seguiré implementando en futuras versiones del programa.

Mi primer agradecimiento es a mi esposa por ayudarme a hacer pruebas y hacer posible las documentaciones en inglés (y sobre todo, mi fuente de apoyo.)

Mis agradecimientos a los 'beta-testers'; Mis hijos (Leo & Victor por mostrarme mil y una formas de maltratar un programa), Luis B. Pérez e hijos, Eduardo Torres, Rubén Ortiz e hijos, también Carlitos Román, Carlos Sálas y Luis Domenech por los ajustes de último minuto.

Gracias a Eduardo Torres y José "Tote" Pérez por suplirme constantemente de sonidos digitalizados (También ellos escriben módulos de música, y juntos somos, "MIX-R-US TEAM!")

Felicidades por tu boda con Denise, 'Tote', que sean felices para siempre. :-)

1.9 Registración

Algún tipo de donación será bienvenida para continuar con otras versiones del programa, y la creación de nuevos programas.

Recuerde, al registrarse, se le enviará la Version 1.2 del programa. La diferencia de la versión registrada, es que NO le saldrá más la pantalla recordandoles que el programa está aún sin registrar. Al surgir futuras versiones del programa (1.3 o más) se le notificará a las personas ya registradas.

Un donativo de \$7.00 es sugerido, además de que por otros \$5.00 adicionales, ¡Podría enviarle un paquete original de Briscas Españolas! (NOTA: Yo *NO* vendo estas cartas, pero puedo comprarlas en cualquier momento si me las piden.)

Mi dirección para donativos, sugerencias, ideas o críticas es;

JUAN SEBASTIAN CARDONA IGUINA
Post Office Box 1601
Caguas, Puerto Rico 00726-1601
Tel. (809) 731-0756

Mi dirección E-Mail es;

Internet: gcardona@mdri.prnet.com

Fidonet : 1:367/1.16

1:367/9.3

POR FAVOR NO OLVIDEN INCLUIR SU PROPIA DIRECCION AL ESCRIBIRME!!

1.10 Información Técnica

Algunas rutinas integradas al juego de Briscas Españolas y que pudiera ser de interés a los programadores de 'AMOS' lo son:

- 1) Lenguaje Configurable
- 2) Auto-Configuración de recursos existentes
- 3) Juego Vía Modem
- 4) Uso de Voz Interna de la 'AMIGA'
- 5) Jugando contra la computadora

Briscas Españolas fué programado en lenguaje AMOS 'Creator' 1.3 (MANDARIN SOFTWARE) por Giovanni Cardona (MINDEMOSOFT).

La música tema es un módulo que escribí en ProTracker y sigue estando en formato de módulo para aquellos que la quieran oír desde cualquier programa de música estilo 'Tracker'. El módulo es sencillo y toma menos de 80K de memoria, pero me aseguré de que se oyera decente en un buen equipo de música.

La música de 'trasfondo' es aún más sencilla, también codificada en ProTracker, pero esta vez utilizando sólo DOS voces, para poder utilizar efectos sonoros en los otros canales, utilizando sonidos digitalizados, sintéticos o voz interna de la Amiga.

Los sonidos digitalizados utilizados en el programa y en los módulos de música tuve que 'procesarlos' para que consumieran poca memoria sacrificando lo menos posible la 'calidad' del sonido. (Eduardo Torres y José "Tote" Pérez siempre me suplen de sonidos digitalizados, así que posiblemente esté utilizando alguno de ellos.. que de paso, también escriben módulos de música y nos hacemos llamar el grupo "MIX-R-US")

Para la pantalla principal del juego y las cartas, escojí dibujarlas en resolución de 640x200 utilizando sólo ocho colores.

La pantalla de Título la dibujé en Baja Resolución 320x200 utilizando 32 colores.

Aunque el programa utiliza muchas variables, traté en todo momento de

recompensar esa perdida en memoria, cortando resoluciones de pantalla, sonido y música, tratando de no afectar notoriamente los mismos.

1.11 Como funciona el 'Lenguaje Configurable'

Si desea configurar su propio lenguaje, es imperativo que aprenda como el programa maneja el texto, pues es posible 'estancar' el juego con una configuracion inapropiada.

En el peor de los casos, simplemente borre el archivo BRISCAS.TXT y el programa usará los valores internos pre-definidos. (el lenguaje por defecto es el inglés.)

Los comandos en el archivo de texto empiezan con el caracter '@', Asi que por ejemplo, el archivo debe empezar con '@MINDEMOSOFT' para reconocer que el archivo. Un 'encabezamiento' común del archivo empezaría con los siguientes comandos;

```
@MINDEMOSOFT      <- IDentificacion del archivo
@PROGRAM          <- Nombre del Programa
@VERSION          <- Version del Programa
@LANGUAGES_IN_FILE <- Numero de lenguajes en el archivo
@LOCAL_PREFS     <- Lenguaje que el programa escoje al empezar
@LOCAL_english   <- Ejemplo del primer bloque del lenguaje en inglés
@MSGGS_type      <- / Nombre de las 'vidas'
@MSGGS_tutor     <- / Explicación de porque perdió/ganó
@MSGGS_game      <- \ Mensajes en general
@MSGGS_menu      <- \ Mensajes en los 'Menús'
@END_english     <- Fin del bloque en inglés
@END_OF_FILE     <- Fin del archivo
```

Los mensajes pueden estar separados por la tecla 'Enter' o tambien por una coma (,) entre ellos. Asi que por ejemplo;

```
@MSGGS_game
UNO
DOS
@(otro comando...)
```

Es lo mismo que

```
@MSGGS_game
UNO,DOS
@(otro comando...)
```

LOS MENSAJES EN EL NUEVO LENGUAJE DEBE CAER EN LA MISMA POSICION EN QUE ESTAN EL DEL LENGUAJE ANTERIOR!

Observen este ejemplo de una parte del archivo configurado correctamente;

```

@LOCAL_spanish      <- ¿En cuál lenguaje estás? Español...
@MSGs_numbers       <- ¿Qué parte estás definiendo?
UNO,DOS,TRES,CUATRO <- ...cuatro mensajes separados por comas (,)
@END_spanish        <- Marca el Fin del lenguaje Español...

@LOCAL_english      <- ¿Cuál lenguaje quieres definir? Inglés
@MSGs_numbers       <- ¿Qué parte estás definiendo?
ONE,TWO,THREE      <- ..tres mensajes separados por comas (,) MAS
FOUR                <- ..otro mensaje separado por 'ENTER'= 4 mensajes.
@END_english        <- Marca el Fin del lenguaje Inglés...

```

La rutina responsable de que puedas utilizar varios lenguajes definidos por el usuario fue revisado varias veces antes de ser implementado en el juego de Briscas Españolas.

En la última revisión se implementó una manera mas rápida y efectiva de cargar el lenguaje escogido al programa, pues en la revisión previa, los usuarios de 'floppies' iban a sufrir de una notable demora en la inicialización del lenguaje. Ahora el archivo de lenguaje se carga completo y la inicialización del mismo se efectua rapidamente en memoria interna. (Además de que el programa ya viene con un archivo de lenguajes integrado, para no tener que cargarlo cada vez que corres el programa.

En una futura revisión, podría implementar una opción para que el jugador remoto por modem, pueda ver un lenguaje distinto al que está corriendo el programa desde la AMIGA.

1.12 Sabandijas y Cucarachas

REPORTE DE SABANDIJAS

=====

Parece ser que a AMOS 1.3 no le gustan ALGUNOS 'blankers' y tiene el efecto de 'congelarse' después de algunos minutos.

Los 'blankers' no ven los movimientos del teclado ni del ratón mientras estás en el ambiente de AMOS, y funcionan independientemente de éste.

La combinación de teclas 'AMIGA-IZQUIERDA' con la tecla 'A' tiene el efecto de cambiar de la pantalla del WorkBench, a la pantalla del programa de 'Briscas Españolas'. Aquí es donde puede ver si su 'blanker' está trabajando sin 'lastimar' la ejecución del juego. (Además de que puede hacer 'multitasking' de ésta manera.)

1.13 Reporte De Errores

La mayoría de los errores son informados durante la inicialización del programa... las letras amarillas se tornaran color rojo, y le informará sobre las posibles causas por la cual el programa no pudo correr como era debido. Si las letras no se tornaron rojas al comenzar a correr el programa, debió haber inicializado sin errores. Si el programa no reporta ningún tipo de error y sin embargo le sugieran dificultades o errores durante el juego, les RUEGO que me lo hagan saber lo mas pronto posible, dandome todos los detalles del error y la configuración de su sistema en cuanto al equipo y los programas que esta corriendo en trasfondo.

1.14 Auto-Configuración del Programa

Lo primero que hace el programa la primera vez que lo corre, es ←
asegurarse
que todos sus recursos se encuentren disponibles antes de contar con ellos, tratando de tener el mayor control posible de los errores que me pueda encontrar durante el juego. Gracias a esta rutina usted puede seguir jugando aunque tenga poca memoria, o le falte algun archivo, como por ejemplo, aquellas personas que no tienen los archivos correspondientes para usar la voz interna de la computadora. Esta rutina tambien le informa si ha surgido un
error
durante la etapa de
inicialización.

En esta etapa el programa le vá informando a AMOS cuales recursos existen o no existen, para evitar que AMOS genere algún tipo de error al tratar de buscar un recurso que no existiese.

1.15 Juego Por Vía Telefónica (Modem)

¿Podrá encontrar la opción secreta del programa? ¿Que hace esta opción? Ya tiene la primera clave... la opción secreta se puede encontrar durante el juego por teléfono (modem). Aunque la opción secreta no tiene nada que ver con hacer trampas y ganarle a la máquina todo el tiempo, si puede hacer mas divertido el juego por teléfono.

He aqui lo que *NO* esta implementado en un juego por teléfono (modem).

- 1> El programa no permite hacer llamadas, sólo espera llamadas.
- 2> La persona que llama, no verá gráficas en su pantalla, sólo texto.
- 3> El programa no juega contra el mismo programa en otra computadora (aún).

Al escojer la opcion #3, 'Batalla Telefónica' debe aparecer el mensaje;

'Esperando Señal Remota'. Después de varios minutos, el programa volverá a caer en el menú principal si la persona no se decide a llamar. Si desea cancelar, o ha surgido algún error en la llamada, apriete la tecla de [ESC] "escape" para salir al menu.

La persona que llame debe hacerlo desde CUALQUIER terminal o una computadora corriendo cualquier programa de comunicaciones, con opciones 'estandares', como; emulación ANSI, VT100, etc. y caracteres ANSI.

Informe a la persona que debe llamar con el siguiente seteo; velocidad: 1200 bauds, 8 bits, None parity, 1 stop bit.

Todo el juego por teléfono se realizará por texto desde la pantalla de la persona que esta al otro lado de la linea (la que hizo la llamada). Esto asegura que practicamente cualquier persona con una computadora, un programa de terminal y un modem de hasta 1200 bauds, pueda jugar contra usted.

Si el programa detecta en algún momento, que han pasado varios minutos sin que haya respuesta de la persona que está al otro lado de la linea, cancelara el juego por teléfono. Es vital acordarle a la persona que vaya a jugar con usted por teléfono que no se 'duerma'. Implementé esta opción para proteger a aquellas personas que estén jugando a larga distancia, y que por alguna razón, la comunicación haya fallado.

Si usted posee dos computadoras y un 'NULL MODEM', suba un programa de comunicaciones en la segunda computadora, con las especificaciones que les acabo de dar (1200,8,N,1,Full) y cuando el programa envíe los comandos de inicialización (que empiezan con ATZ y luego otros comandos AT...) espere DOS segundos y escriba la palabra 'RING'. El programa le va a contestar con el comando 'ATA', espere DOS segundos y escriba 'CONNECT 1200' y el programa de 'Briscas' le contestará que la señal fué recibida.

El programa, al comenzar, busca el archivo 'serial.device' en DEVS:. Si fallase en el intento, el programa no utilizará el modem. Si usted posee un modem interno, fijese que quizás tenga que copiar o renombrar el archivo que hace activar el modem interno. Casi siempre se llaman 'modem0.device' o algo por el estilo. El programa le informa a AMOS si este archivo se encuentra realmente, para que AMOS no genere un error inesperado.

1.16 Uso de Voz Interna de la 'AMIGA'

Esta opción sólo funcionará a aquellos que tienen los archivos correspondientes para habilitar la voz interna de la AMIGA, como el 'narrator.device' en DEVS: y el 'translator.library' en LIBS:

Esta opción la puede desactivar si renombra estos archivos, si surgiese algun tipo de problema con relacion al sonido. Como esta función de la voz interna está mas ligada al sistema operativo, no podría garantizar que la misma funcione correctamente todo el tiempo... en realidad estoy confiando de que AMOS haga el trabajo por mí. Yo solo me encargo de decirle a AMOS que las librerias están o no están, antes de que las busque y me genere un error.

1.17 Jugando contra la computadora

La lógica utilizada para jugar contra la computadora es bastante sencilla, pero no se deje engañar, porque le puede ganar.

No estoy utilizando rutinas para saber cuales cartas salieron o cuales no han salido, sólo se utiliza una lógica de prioridades con las cartas que la computadora tiene en la mano. Tampoco verifica cuales cartas tiene el jugador. La lógica trata de que usted sea el primero en tirar, para darle mas oportunidad a 'matarle' su carta. También trata de proteger 'Vidas' y puntos.

De vez en cuando a la computadora se le ocurre hacer jugadas no muy lógicas, pero recuerde que ella está haciendo lo mejor que puede con las cartas que tiene en la mano, ella toma riesgos sin preguntarse cuáles cartas usted pueda tener. (Esto lo podría implementar luego como niveles de dificultad para jugar contra el CPU.)

1.18 Usuarios Europeos

Los usuarios Europeos notarán que el modulo de música está en un tiempo incorrecto, o sea, lo encontrarán muy lento. Usted puede subir el modulo en cualquier programa de 'Tracker', alterarle el tempo y grabarlo, con la única condición de que sólo sea el tempo lo que le haya alterado, y ésta modificación al módulo de música, *NO* sea distribuida.

Para más información lea

Derechos Reservados y Distribución

.

1.19 ¿Que espero en futuras versiones?

Primero que nada, comprar la nueva version de AMOS y compilar el juego en esta versión, implementandoles:

- *Un el código para poder jugar entre dos computadoras por teléfono, pero corriendo el mismo programa.
 - *Niveles de dificultades contra la computadora.
-

- *Un sistema de guardar los nombres y puntuaciones de los jugadores.
- *Que se pueda jugar através de un LAN.

Aunque todas estas 'esperanzas' ya estaban casi todas al alcance, quería sacar esta versión rápidamente para dar a conocer el programa, y dedicar más tiempo a otros proyectos, además de que estoy haciendo lo posible por tener este programa en otras plataformas como IBM (Windows) y MAC. (Espero que AMOS lo conviertan a estas plataformas!)

La opción del uso del multi-lenguaje y la opción de jugar por teléfono la estaba dejando para aquellos que se registraran, pero decidí dejarlas intactas y sólo colocar un recordatorio al empezar cada juego. (que es eliminado en las versiones registradas.)