



STARMOUSE

para los siguientes ordenadores



AMSTRAD
COMMODORE
QL
Y SPECTRUM

Haz tu pedido a **PURICORP S.A.**
c/ Calnuevas 4 19001 - Guadalajara T. 21-23-58 (911)
Precios Amstrad o Commodore - Disco: 13.800 - pts. Amstrad o Commodore - Cinta: 11.500 - pts.
Spectrum: 10.140 - pts. impuestos incluidos

RATON STARMOUSE

Los usuarios de Spectrum están de enhorabuena. Por fin un dispositivo reservado a los grandes ordenadores personales está al alcance de nuestra modesta máquina. El ratón Starmouse, fabricado en España por la empresa Puricorp, iguala e incluso supera en algunos aspectos a similares dispositivos ya de sobra conocidos por los usuarios de otros equipos.

Al adquirir este Ratón no sólo tenemos a nuestra disposición un maravilloso periférico de múltiples utilidades, sino que a partir de este momento contaremos con un paquete de diseño gráfico de grandes prestaciones: STAR-DRAW.

Concebido para su utilización exclusiva con Ratón, sólo hemos encontrado en él un pequeño fallo: no tiene previsto el almacenamiento de los gráficos creados en otros dispositivos que no sea la cinta de cassette.

La mejor forma de hacernos a la idea de cómo funciona es probándolo, y eso hemos hecho.

Instalación del Starmouse

Una vez desconectados todos los periféricos que posiblemente tengas instalados (excepto el Interface 1) por si fuese incompatible con alguno de ellos, puedes proceder a su conexión. Nosotros hemos probado con ellos instalados y funciona sin problemas.

Acto seguido, introduce el Interface que acompaña al Starmouse en el Slot trasero del Spectrum y enciende el ordenador.

Ahora es el momento de cargar el software que se acompaña para disponer de un magífico diseñador gráfico.

Un Software muy versátil

Una vez cargado el software, que es compatible para los modelos Spectrum, Plus y 128K, nos quedaremos gratamente sorprendidos, no sólo por el dibujo demostración que se acompaña sino por la facilidad de manejo y rapidez de respuesta del cursor, en este caso representado por una flecha.

Todo el programa se basa en menús de Iconos, que son dibujos representativos de una determinada función, con la que quedan asociados. Como se muestra en los dibujos adjuntos, el cubo de basura, por ejemplo, sirve para desechar un dibujo inservible, con la brocha se pinta en distintos grosores, el

rodillo rellena de color una determinada superficie, etc.

Para activar cualquiera de las opciones representadas por Iconos basta llevar hasta él la flecha que sirve de cursor. Una vez allí, se pulsa el botón rojo que tiene el Ratón e inmediatamente la opción queda seleccionada. Para abandonar cualquiera de las opciones, basta con pulsar otra.



Este Icono representa un cubo de Basura. Borra la pantalla en su totalidad. Si se activa esta opción por error, siempre puede recuperarse el dibujo, como veremos más adelante.



Con esta opción se activan en realidad cinco funciones contenidas en submenú. A saber:

SALVAR en cinta la pantalla creada.

CARGAR desde cinta una pantalla, aunque no haya sido realizada utilizando este diseñador gráfico.

SELECCION del tipo de letra entre cinco juegos de caracteres distintos.

ELECCION de colores. Nos preguntará en primer lugar por el color del Papel y luego por el de la tinta. Finalmente nos consultará sobre el Brillo y el Flash.

DEFINICION de FILLS. Por si no nos satisface ninguna de las 55 tramas de FILL disponibles, podemos definir una a nuestro gusto utilizando esta opción.



Este Icono representa una impresora. En principio sirve para hacer COPYS de pantallas con el uso de las impresoras.



ra cargarlo e imprimirlo más tarde, ya sin el programa en memoria.



Cuando se desea colorear un dibujo y una vez definidos cuáles van a ser estos colores, hay que utilizar esta opción. En ella el cursor se transforma en un cuadrado de 8×8 pixells, lo mínimo que admite el Spectrum y, una vez pulsado el botón se aplica el color con precisión. Lástima que si queremos cambiar de color haya que volver de nuevo al menú principal y redefinirlo, contestando de nuevo a las cuestiones de PAPER, INK, BRIGHT y FLASH. Quizás sería más cómodo si pudiesen redefinirse los colores sobre la marcha.

Para abandonar esta opción se pulsará el botón durante unos cuantos segundos, hasta que un corto pitido nos advierta de la vuelta al menú principal.

proporciones, es conveniente conocer con exactitud las coordenadas del cursor respecto de la pantalla. Esta opción nos informará de ello en todo momento.



Esta opción es una de las más sorprendentes por su eficacia. Cada uno de las ocho celdas en que está dividida representa un grosor de brocha o goma. Lo más destacable es que en todos los tipos mantiene el nivel de maniobrabilidad y rapidez en el trazo.



Este Icono representa una potente función, la de trasladar zonas de pantalla. Hay dos formas de trasladar una porción de pantalla a otra zona: PASTE, con lo que la zona trasladada, por



El menú de opciones es visible en todo momento en algún lado de la pantalla.



Estas flechas sirven para desplazar el bloque de Iconos hasta la izquierda o la derecha de nuestra pantalla, con objeto de que no nos estorbe para dibujar en esa zona.



Su activación mostrará una rejilla que nos facilita la labor a la hora de colorear. Puede eliminarse seleccionando de nuevo la opción.



A veces, sobre todo en dibujos geométricos o cuando interesa respetar las

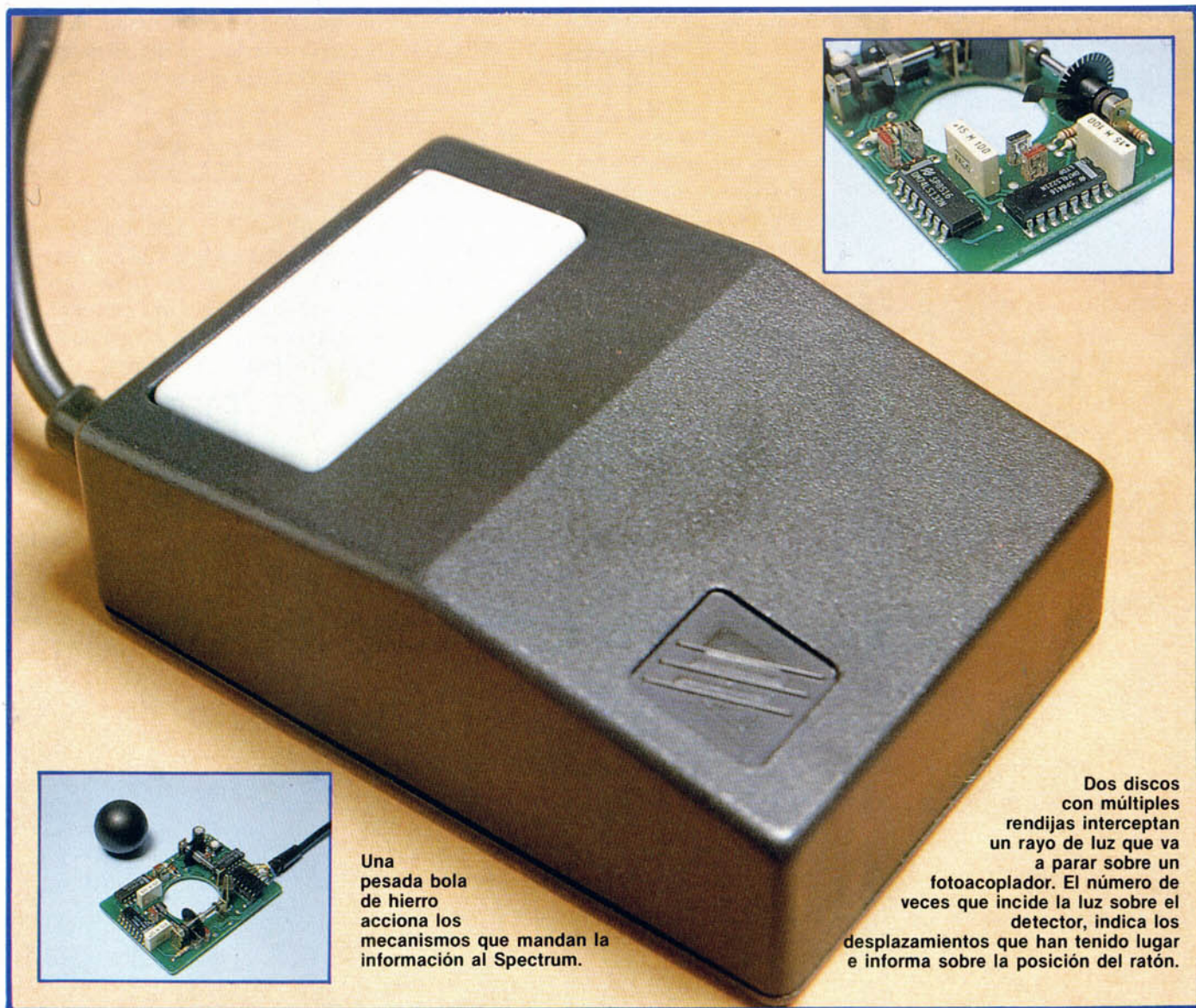
ejemplo una circunferencia, se sumará con lo que hubiese en la zona a donde ha sido trasladada. Con la opción UNDO el fondo de la zona a donde hayamos efectuado el traslado se borrará.

La forma de operar es trazando un rectángulo con la flecha en donde quedará enmarcado la zona sobre la que queremos trabajar.



Con esta función pueden crearse circunferencias o elipses de cualquier tamaño y proporción, trazando con la flecha un rectángulo donde quedará inscrita la elipse. En el caso de la circunfe-

ras ZX Printer, Alphacom y similares. El software no contempla la posibilidad de utilizar otras impresoras más profesionales, pero esto no es ningún inconveniente pues una vez realizado el dibujo a nuestro gusto, lo salvamos en cin-



Una pesada bola de hierro acciona los mecanismos que mandan la información al Spectrum.

Dos discos con múltiples rendijas interceptan un rayo de luz que va a parar sobre un fotoacoplador. El número de veces que incide la luz sobre el detector, indica los desplazamientos que han tenido lugar e informa sobre la posición del ratón.

rencia basta con hacer que el rectángulo sea un cuadrado.

cualquier zona de pantalla que esté delimitada.

miento del ratón. Es una de las opciones mejor conseguida.



Esta opción es sin duda una de las más necesarias. Sirve para volverse atrás después de cada una de las acciones realizadas, recuperando el dibujo que hubiese hasta ese momento.



Una vez esbozado un dibujo siempre es necesaria una ampliación por zonas para depurarlo al máximo. De esta forma es posible adiestrar el pixell rebelde, ya que la ampliación es nada menos de 64 aumentos.



Su función es similar a la anterior, pero en vez de trazar borra, según el grosor de goma previamente prefijado.



Este Icono representa un rodillo y sirve para rellenar una determinada zona de pantalla con tramas o texturas. Cuando se selecciona aparece un rectángulo texturado. Moviéndolo suavemente el ratón la trama va cambiando entre las 55 disponibles hasta conseguir la deseada. En ese instante se pulsa el botón y quedará seleccionada para aplicarse so-



El trazado de líneas queda simplificado al máximo con esta opción. Basta indicar el origen y el final y la línea queda automáticamente trazada.



Con esta opción podrán definirse cuadrados y rectángulos de cualquier tamaño o proporción.



Al seleccionar la brocha trazar líneas rectas o curvas mediante el despla-



Si nuestro dibujo precisa de algún texto explicativo este es el momento de hacerlo y eligiendo entre 5 estilos posibles de letras.