



LIBROS
DE
INFORMATICA

LIBROS
DE
INFORMATICA

EDITORIAL NORAY



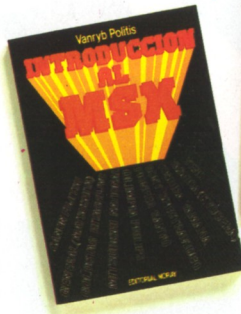
DRAGON

18 JUEGOS DINÁMICOS PARA TU DRAGÓN por P. Monsaut

En este libro se presenta una colección de 18 programas de juegos variados que combinan todas las posibilidades de su ordenador, sonido, color, gráficos, movimiento, etc. Además no sólo se limita a presentar juegos sino que aprovecha para mostrar algunos trucos y técnicas de programación.

DRAGÓN - QUÉ ES, PARA QUÉ SIRVE, CÓMO SE USA por Ian Sinclair

Este libro, escrito por uno de los autores más conocidos en el campo de los ordenadores personales, está concebido para que el usuario obtenga el mayor rendimiento posible de su Dragón. Desde cómo conectarlo a cómo concebir programas, pasando por los gráficos, los sonidos y efectos especiales, son temas que se tratan paso a paso de forma clara y didáctica. Es en resumen, el complemento indispensable al manual del usuario.



INTRODUCCIÓN AL MSX por Vanryb y Politts

Los cambios que el basic MSX va a producir en el mundo informático son ya de dominio público. Pensando en esto, los autores, han concebido un libro que hará entender, a ciencia cierta, el maravilloso mundo del MSX a los profanos en la materia. Paso a paso, se avanza desde el conocimiento de los comandos hasta la programación en MSX y MSX dos, lenguajes imprescindibles para el uso y disfrute de los ordenadores domésticos.

18 JUEGOS DINÁMICOS PARA TU MSX por P. Monsaut

En este libro se presenta una colección de 18 programas de juegos variados que combinan todas las posibilidades de su ordenador, sonido, color, gráficos, movimientos, etc. Además no sólo se limita a presentar juegos sino que aprovecha para mostrar algunos trucos y técnicas de programación.



Spectrum

PRONTUARIO DEL SPECTRUM

Esta publicación, elegantemente presentada, recoge, a modo de recordatorio todo lo que sobre el aparato se necesita tener al alcance de la mano; Palabras clave, comandos operativos, comandos gráficos, de sonido y de color, comandos de entrada/salida, funciones basic, mensajes de error, etc., etc. vienen agrupados en cuadros sinópticos accesibles a primera vista. Indispensables para todo aquel que quiera agilizar el uso de su ordenador.

ZX SPECTRUM APLICACIONES PRÁCTICAS PARA LA CASA Y LOS PEQUEÑOS NEGOCIOS

por Chris Callender

El ZX Spectrum es un ordenador que no sólo sirve para juegos. En esta obra se explican quince programas prácticos para el hogar y el negocio. Directorios, contabilidad, gráficas, stocks, calendario, etc.

PROFUNDIZANDO EN EL ZX SPECTRUM

por Dilwyn Jones

Para los que no se conforman con los manuales, este libro profundiza en los secretos del ZX Spectrum. Tanto si quiere profundizar en el ROM, como si quiere divertirse con un juego en tres dimensiones, en este título encontrará toda la información necesaria.

ZX SPECTRUM - QUÉ ES, PARA QUÉ SIRVE Y CÓMO SE USA

por Tim Langdell

Este manual es el libro indispensable para todo aquél que quiera conocer el fantástico mundo de este ordenador. Empieza en cómo concectarlo y acaba dejando al lector en un grado más que elevado para llevar el Spectrum al máximo.

CÓMO CREAR TUS JUEGOS SPECTRUM

por R. Rovira

Esta obra rompe la monotonía de los juegos comprados pra enseñar al lector a variarlos y a diseñarse sus propios juegos. Con ejemplos claros y didácticos enseña desde el fácil «Nim» al «Othello» pasando por los gráficos, los marcianos y las carátulas.

18 JUEGOS DINÁMICOS PARA TU SPECTRUM

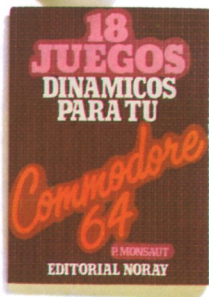
por P. Monsaut

En este libro se presenta una colección de 18 programas de juegos variados que combinan todas las posibilidades de su ordenador, color, gráficos, movimiento, etc. Además no sólo se limita a presentar juegos sino que aprovecha para mostrar algunos trucos y técnicas de programación.

EL SPECTRUM Y LOS NIÑOS,

por Meyer Solomon

Concebido para introducir a los niños en el manejo del ordenador, esta obra demuestra que el aprender puede ser instructivo y divertido. No es un texto para aprender Basic, pero si que es el camino más simple para dominar los comandos de este aparato.



commodore

COMMODORE 64 - QUÉ ES, PARA QUÉ SIRVE Y CÓMO SE USA por D. Ellershaw y P. Schofield

En esta obra se enseña de modo simple y sencillo cómo dar los primeros pasos con este ordenador. Se explica cómo conectarlo, cómo emplearlo y cómo aprovecharlo al máximo adjuntando un vocabulario del Basic que le hará más comprensible el manejo del ordenador.

COMMODORE 64, APLICACIONES PRÁCTICAS PARA LA CASA Y LOS PEQUEÑOS NEGOCIOS por Chris Callender

El Commodore 64 es un ordenador que no sólo sirve para juegos. En esta obra se explica quince programas prácticos para el hogar y el negocio. Directorios, contabilidad, gráficas, stocks, calendario, etc.

PRONTUARIO DEL COMMODORE 64

Esta publicación, elegantemente presentada, recoge, a modo de recordatorio todo lo que sobre el aparato se necesite tener al alcance de la mano: Palabras clave, comandos operativos, comandos gráficos, de sonido y de color, comandos de entrada/salida, funciones basic, mensajes de error, etc., etc. vienen agrupados en cuadros sinópticos accesibles a primera vista. Indispensables para todo aquel que quiera agilizar el uso de su ordenador.

18 JUEGOS DINÁMICOS PARA TU COMMODORE 64 por P. Montsaut

En este libro se presenta una colección de 18 programas de juegos variados que combinan todas las posibilidades de su ordenador, sonido, color, gráficos, movimiento, etc. Además no sólo se limita a presentar juegos sino que aprovecha para mostrar algunos trucos y técnicas de programación.

EL COMMODORE 64 Y LOS NIÑOS, por Meyer Solomon

Concebido para introducir a los niños en el manejo del ordenador, esta obra demuestra que el aprender puede ser instructivo y divertido. No es un texto para aprender Basic, pero sí que es el camino más simple para dominar los comandos de este aparato.

AMSTRAD

PRONTUARIO DEL AMSTRAD

Esta publicación, elegantemente presentada, recoge a modo de recordatorio todo lo que sobre el aparato se necesite tener a alcance de la mano; Palabras clave, comandos operativos, comandos gráficos de sonido y de color, comandos de entrada/salida, funciones basic, mensajes de error, etc., etc. viener agrupados en cuadros sinópticos accesibles a primera vista. Indispensables para todo aquel que quiera agilizar el uso de su ordenador.

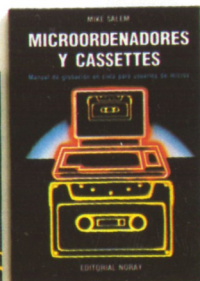
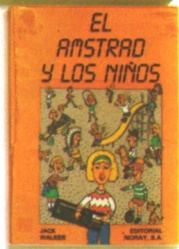
18 JUEGOS DINÁMICOS PARA TU AMSTRAD, por P. Monsaut

En este libro se presenta una colección de 18 programas de juegos variados que combinan todas las posibilidades de su ordenador, sonido, color, gráficos, movimientos, etc. Además no sólo se limita a presentar juegos sino que aprovecha para mostrar algunos trucos y técnicas de programación.

EL AMSTRAD Y LOS NIÑOS, por Jack Walker

Concebido para introducir a los niños en el manejo del ordenador, esta obra demuestra que el aprender puede ser instructivo y divertido.

No es un texto para aprender Basic, pero si que es el camino más simple para dominar los comandos de este aparato.



GENERALES

MINI DICCIONARIO MICROINFORMÁTICO, por Ramón Tapias

Para todo aquel que necesite llevar «en el bolsillo» la terminología informática, esta obra es su compañero indispensable.

Claro, accesible y manejable, contiene además un vocabulario inglés-español.

DICCIONARIO MICROINFORMÁTICO por R. Tapias

El autor ha concebido una obra eminentemente práctica en la que se agrupan todas aquellas palabras que quien se introduce en la informática debe conocer. Un vocabulario Inglés/Español facilita las tareas.

MICROORDENADORES Y CASSETTES, por Mike Salem

Cualquiera que conozca el mundo de los microordenadores se habrá encontrado alguna vez con problemas en las cintas. Pensando en estos sufridos usuarios, pero también en los de cartuchos, microdrives o cintas en bobinas, se ha escrito esta obra, enfocada a resolver estos tan frecuentes problemas que provocan el desespero y la decepción de quien los programas ha tecleado.

DISTRIBUIDO POR EDITORIAL JUVENTUD, S. A.

Provenza, 101. Barcelona-29

Tels. (93) 321 75 50 - 239 50 99 - 239 20 00 - 321 21 00

Apartado Correos: 3

DISTRIBUIDORES Y DEPOSITARIOS

ESPAÑA

Córdoba: José Cordero

(Córdoba y Jaén)

Joaquín Benjumea, 20. Tel. (957) 25 00 51

Galicia: Editorial Juventud, S. A.

Travesía de Vigo, 34, 1.º A. Tel. (986) 27 03 27

Vigo (Pontevedra)

Madrid: Librería Española Americana

Menéndez Pelayo, 2. Tel. (91) 435 90 30 D. P. n.º 9

Librería "El Hogar y la Moda"

Valverde, 28. Tel. (91) 221 79 78. D. P. n.º 13

San Sebastián: Distribuidora del Norte

Materola, 1. Tel. (943) 46 20 59

Sevilla: Laureano Cordero

(Sevilla, Cádiz y Huelva)

Corral del Rey, 16. Tel. (954) 22 43 57

Valencia: Editorial Juventud, S. A.

(Valencia, Castellón, Alicante, Albacete,

Cuenca y Teruel)

Plaza Patraix, 5. Tel. (96) 377 61 12. D. P. n.º 18

Valladolid: Lidiza

(Valladolid, León, Zamora, Salamanca,

Palencia, Ávila, Burgos y Segovia)

Embajadores, 31. Tel. (983) 23 36 47

DISTRIBUIDORES AMÉRICA

Argentina: Tres Américas S.A.C.

Chile, 1.432. Tels. 28 03 91 - 38 04 18 - 46 64 77

1.098 Buenos Aires

Brasil: Libro Ibero Americano, Ltda.

Rua Hermenegildo Barros, 40, 4.º Amdar Caixa Postal 816

Tels. 232 52 48 - 252 88 14 - 232 90 48

Río de Janeiro

Colombia: Juventud Ltda.

Calle 58 núms. 19-41

Tels. 255 74 85 - 255 74 16

Apartado Aéreo 53.694

Bogotá 2. D. E.

México: Editorial Marín, S. A.

Anaxágoras, 1400. Tels. Gerencia, 575 71 71

Pedidos: 575 71 63 - 03310 México D. F.

Perú: Distribuidora de Libros "Del Pacífico", S. A.

Tel. 23 19 12 Lima

Jr. Washington, 1126. Apartado 2139

Venezuela: Litexa Venezolana, S. A.

Avenida Las Acacias - Quinta 61

(Entre Avenida Andrés Bello y Los Naranjos)

La Florida. Tels. 74 20 66 - 74 27 87 - 74 57 77

Caracas 105



EDITORIAL NORAY

San Gervasio de
Cassolas, 79
Tel. 211 11 46
BARCELONA
ESPAÑA