

precio ~~450~~ ptas.

Nº 1

oferta de lanzamiento:

por sólo **200** ptas.  
(IVA incluido)

Entra con

GRAN BIBLIOTECA  
**AMSTRAD**

en el Mundo de la Informática

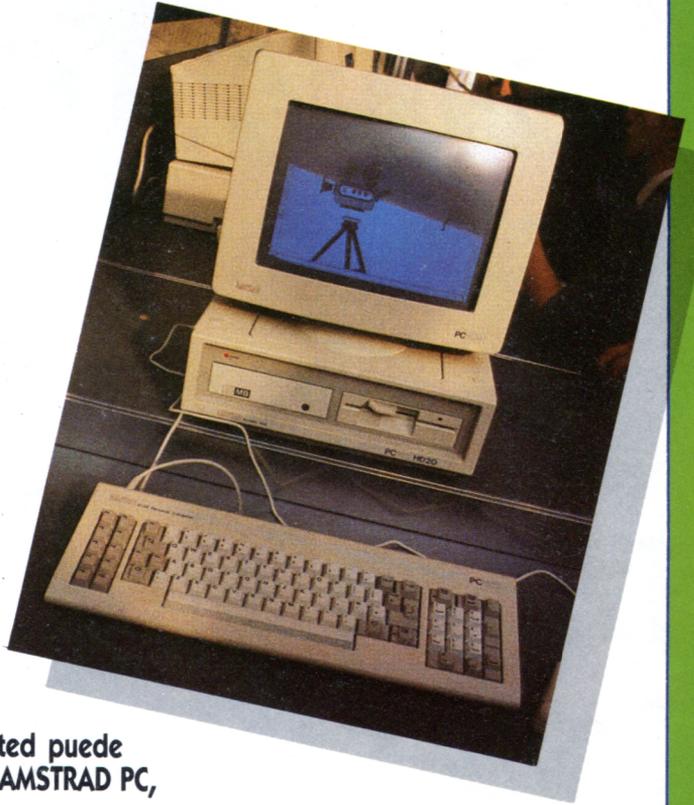


**30 volúmenes**  
**de aparición quincenal**

# Concurso

## Bases del Concurso

- 1** Se sorteará un AMSTRAD PC, entre todas aquellas personas que respondan adecuadamente a la pregunta:  
¿QUE ES UN BACK UP?
- 2** La respuesta deberá remitirla a nuestras oficinas, acompañada de la tarjeta-concurso que se publica en el número 1, junto a los cupones, que a tal efecto aparecen en los tomos 2, 3 y 4, antes de 30/12/86.
- 3** El sorteo se celebrará el 9/1/87.
- 4** El resultado del concurso se publicará en la revista TU MICRO AMSTRAD, correspondiente a febrero de 1987.
- 5** La sociedad editora se reserva el derecho de decidir, según su mejor criterio, cualquier eventualidad no prevista en estas bases.
- 6** El plazo de caducidad para la retirada del premio será de tres meses a partir de la fecha del sorteo.
- 7** La participación en este sorteo es gratuita.



**Con la GRAN BIBLIOTECA AMSTRAD, usted puede conseguir un extraordinario ordenador AMSTRAD PC, novedad absoluta en España.**

Para poder participar en este concurso, bastará que:

- 1** Marque con una X la respuesta adecuada a la siguiente pregunta:

¿Qué es un Back Up?

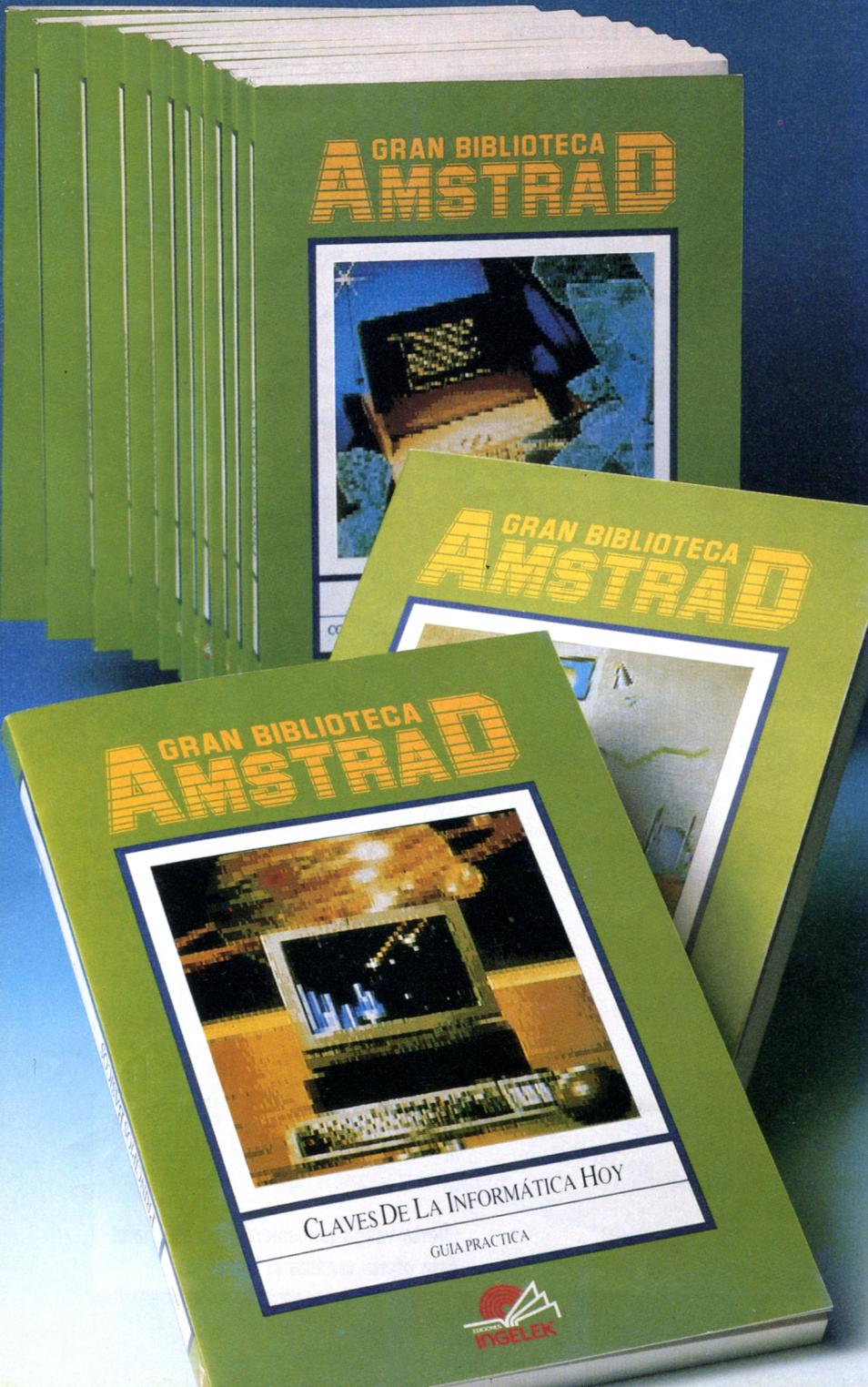
- Discoteca en inglés
- Copia de seguridad o reserva
- Bebida refrescante de importación
- Colonia de aromas informáticos

- 2** Rellenar la tarjeta-concurso con sus datos personales.

- 3** Enviar la tarjeta-concurso juntamente con los cupones que aparecerán en los tomos 2, 3 y 4 a Ediciones INGELEK, Apdo. de Correos 61.294, 28080 MADRID, y participará automáticamente en el sorteo.



# El Mundo de AMSTRAD en 30 volúmenes



- 1 CLAVES DE LA INFORMÁTICA HOY  
GUÍA PRÁCTICA
- 2 SISTEMA OPERATIVO CP/M  
UNA PUERTA ABIERTA A CIENTOS DE APLICACIONES
- 3 EL PROCESO DE TEXTOS  
LA ERA DE LA ESCRITURA ELECTRÓNICA
- 4 INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
¿PIENSAN LAS MÁQUINAS?
- 5 BASES DE DATOS  
LOS BANCOS DE LA INFORMACIÓN
- 6 AMSTRAD PC1512  
EL COMPATIBLE IBM
- 7 LOS PERIFÉRICOS  
EL ENTORNO DEL ORDENADOR
- 8 LENGUAJE BASIC I  
EL ORDENADOR A NUESTRO SERVICIO
- 9 HARDWARE PARA EL ORDENADOR  
LA ARQUITECTURA INFORMÁTICA
- 10 PRINCIPIOS EN CÓDIGO MÁQUINA  
ADIÓS A LOS TABÜES
- 11 LOGO  
UNA TORTUGA EN LA ESCUELA
- 12 EL CP/M A FONDO  
LA IMPORTANCIA DE UN SISTEMA OPERATIVO
- 13 LAS HOJAS ELECTRÓNICAS  
HACIENDO CÁLCULOS
- 14 ESCRIBIR ES FÁCIL  
EL PROCESO DE TEXTOS
- 15 LENGUAJE BASIC II  
UN INTERPRETE EFICAZ
- 16 SISTEMA OPERATIVO MS/DOS  
LLAVE DEL ORDENADOR PERSONAL
- 17 CÓDIGO MÁQUINA AVANZADO  
EL LENGUAJE DEL ORDENADOR
- 18 LOS GRÁFICOS  
CON EL LÁPIZ EN LA PANTALLA
- 19 GENERACIÓN DE SONIDO  
EL ORDENADOR
- 20 LA UNIDAD DE DISKETTE  
UNA ENCICLOPEDIA EN 3 PULGADAS
- 21 PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS  
AMPLIANDO FRONTERAS
- 22 TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN  
PARA PROGRAMAR CORRECTAMENTE
- 23 LOS LENGUAJES INFORMÁTICOS I  
LA TORRE DE BABEL
- 24 LOS LENGUAJES INFORMÁTICOS II  
LOS OTROS LENGUAJES
- 25 PROGRAMACIÓN DE GESTIÓN  
TÉCNICA DE PROGRAMACIÓN APLICADA
- 26 EL ORDENADOR PROFESIONAL  
LOS PROGRAMAS PARA PROFESIONALES
- 27 INFORMÁTICA EN LA ENSEÑANZA  
ORDENADORES PARA LA EDUCACIÓN
- 28 EL PERFECTO OFICINISTA  
LOS PROGRAMAS DE GESTIÓN COMERCIAL
- 29 LAS UTILIDADES DE PROGRAMACIÓN  
UNA AYUDA AL PROGRAMAR
- 30 EL COMPAÑERO DE JUEGOS  
LA PROGRAMACIÓN DE ENTRETENIMIENTO

