

INSTRUCCIONES DEL SIMULADOR DE COMPETICIÓN “SPEED-MEMORY”

El programa de competición “Speed-Memory” comprende 6 pruebas de memoria rápida. La página web de la organización que regula oficialmente las competiciones de memoria rápida es: www.speed-memory.com

“Speed Memory” fue creado en el año 2007 por **Ramón Campayo** (www.ramoncampayo.com), 8 veces campeón del mundo y plusmarquista mundial desde el año 2003, actualmente reconocido como el memorizador más rápido de la historia.

La programación del software de “Speed-Memory” ha sido realizada por **Enrique Chavarría y Sergio Ortiz**.

Este software es de libre distribución para uso personal exclusivamente. Se prohíbe su uso con fines lucrativos, de forma directa o indirecta, sin permiso expreso y por escrito de su autor Ramón Campayo.

Deseamos que lo disfrute mientras entrena y desarrolla su capacidad mental.

1. PANTALLA DE INICIO

En la pantalla inicial usted puede seleccionar aquello que desea hacer:

- **Training**. Para entrenar todas las pruebas de manera libre e individual.
- **Test**. El programa irá contabilizando las marcas e intentos de cada una de las 6 pruebas, pasando de una a otra de forma automática hasta finalizar el test. En este modo podrá accionar la tecla “training” cuando lo desee.
- **Groups & Schools**. Modo de competición indicado para los colegios. Se utiliza para competir cuando solo existe un ordenador, y la misma información para memorizar es proyectada a todos los participantes por igual.
- **Exhibition**. Para realizar otras pruebas de memoria rápida no incluidas en la competición.

Tanto en los modos “Competition” como “Exhibition” su ordenador tendrá que superar inicialmente un “Speed Test” para confirmar que cumple con los requisitos mínimos de potencia exigidos. Después aparecerán unas cajas donde se escriben los datos del competidor: número de asiento, título que posea y

nombre, así como otra donde un juez de la competición escribirá una clave de seguridad. Estos datos puede dejarlos en blanco sin ningún problema.

2. FUNCIONAMIENTO DEL SIMULADOR

Entre en modo “**training**”.

A la izquierda puede seleccionar la cantidad de dígitos que desee, si van a ser decimales o binarios, y el tiempo de exposición (seconds) durante el que aparecerán en pantalla. Le recordamos que los tiempos oficiales de competición son 1 y 4 segundos, tanto para los números decimales como para los binarios. También puede abrir y guardar configuraciones.

Accione la casilla “GO” para comenzar, y “Check” para ver los resultados.

- **Fast mode**. Si esta opción está desactivada aparecerán unas celdillas en blanco para escribir el resultado. El propio programa lo corregirá de forma automática, mostrándole los errores en color rojo.

- **Calculator**. Es una calculadora que le permite conocer las puntuaciones de cualquier marca que introduzca en ella. También le mostrará si obtendría algún título de maestría haciendo esas marcas en una competición.

- **Configuration**. Contiene 5 pestañas:

General. Puede configurar infinidad de presentaciones numéricas gracias a modificar el número de columnas, la separación entre filas y columnas, y la distancia entre grupos de columnas (jump columns).

“Empty cells”. El valor que introduzca aquí hará que el dígito que se muestra en dicha posición desaparezca de la pantalla, dejando un hueco en su lugar. Si desea dejar varios huecos, separe sus valores por comas. Si pone un guión entre 2 dígitos, desaparecerá todo el rango que comprende ese par de dígitos. Por ejemplo, si escribe: “3,5-8”, no se mostrarán los dígitos cuyas posiciones son la 3, 5, 6, 7 y 8. El número total de dígitos se seguirá mostrando igualmente, pero corriéndose hacia la derecha.

“Empty columns”. Funciona igual que la caja “empty cells”, salvo que en este caso desaparecerá toda la columna cuyo valor escriba ahí.

“Sentinel”. Cada vez que compruebe los resultados con “check” hace aparecer para el próximo intento una pequeña flechita que le indicará donde empiezan a mostrarse los números en la pantalla.

“Auto”. Son agrupaciones numéricas preestablecidas.

Margin. Le ayuda a seleccionar el lugar donde mostrar los dígitos.

Font. Seleccione la fuente, tamaño y color de los dígitos.

Binary. Puede asignar letras a códigos de 2, 3 ó 4 números binarios, con el fin de poder escribir después los resultados más rápidamente. No olvide guardar su configuración favorita.

Move. Haga “clic” con el ratón sobre los números que desee, y después desplácelos libremente. Puede seleccionar muchos números a la vez manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y trazando diagonales hacia abajo y hacia la derecha. Para deseleccionarlos proceda del mismo modo o empleando la tecla “unselect all”. La tecla “remove manual” restablece las posiciones de todos los dígitos a sus lugares originales.

- Figuras de colores:

“Number”. Número de figuras de colores que aparecerán durante la prueba. Valor en competición “15”.

“Seconds”. Seleccione el tiempo en segundos que se mostrará cada figura. Cuanto menor sea este valor mayor será la puntuación potencial que podría obtener, pero también lo será la velocidad de paso.

“Blank time” (tiempo en blanco). Tiempo que transcurre desde que desaparece una figura hasta que se muestra la siguiente. Valor en competición “0,2”.

“Constant time”. Si está activado, el tiempo de paso entre figuras será siempre el mismo. Desactive esta casilla para que las figuras se muestren cada vez más rápido, tal y como sucede en la competición real.

Un colorido icono le muestra una tabla orientativa de las puntuaciones. Observe que si elige un tiempo de paso (seconds) de 1,4 ó menos, necesitará memorizar como mínimo 10 figuras para poder puntuar. Por tanto, empiece a practicar con 1,75 segundos. Puede tener acceso a todas las puntuaciones posibles haciendo uso de la calculadora que incorpora el software.

- Matrices:

Seleccione el número de columnas (columns), de filas (rows), y el tamaño (size) con el que se mostrarán las matrices.

“Number”. Número de matrices que aparecerán durante la prueba. Valor en competición “12”.

“Showtime” (tiempo de muestra). Indica el tiempo en segundos durante el que serán visibles las matrices. Valor en competición “5”.

“Blank time”. Es el tiempo que transcurre desde que desaparece una matriz hasta que se muestra la siguiente. Valor en competición “1”.

“Constant time”. Si está activado, el tiempo de paso entre las matrices será siempre el mismo. Desactive esta casilla para que las matrices se muestren cada vez más rápido, tal y como sucede en la competición real.

Una vez desaparezca la última matriz se abrirá la plantilla de resultados. Dibuje las matrices clicando con el ratón en las celdillas que desee pintar de color azul.

“Configuration”. Puede asignar letras a códigos de 2, 3 ó 4 casillas para formar agrupaciones binarias de colores y poder escribir después los resultados más rápidamente. Salve su configuración. Una flecha señalando hacia la derecha hace que cuando escriba el resultado de la primera matriz quede preparada directamente la segunda. Si haciendo “clic” en ella la cambia hacia la izquierda, empezará a escribir por la última y después continuará en sentido decreciente.

Si no recuerda el resultado de alguna matriz, accione el tabulador y el programa saltará a la siguiente matriz. Un puntito rojo le indicará que esa matriz queda pendiente del resultado.

Puede moverse rápidamente por la plantilla de matrices usando el ratón o con las flechas del teclado.

* Por favor, acceda a la web www.speed-memory.com para conocer las instrucciones complementarias de cada una de las pruebas y competiciones.