

DOMINGO 1 DE FEBRERO DE 1987 / NÚMERO 512. AÑO XII. SEGUNDA ÉPOCA

EL PAÍS

SEMANAL



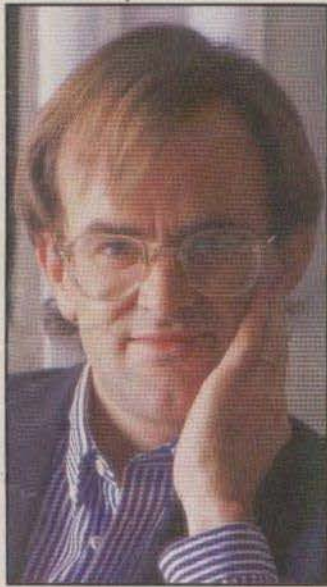
GENIOS
DEL ORDENADOR

6 Impresiones y depresiones

Artículo de Fernando Fernán-Gómez.

8 Ordinaria locura

Artículo de Maruja Torres.

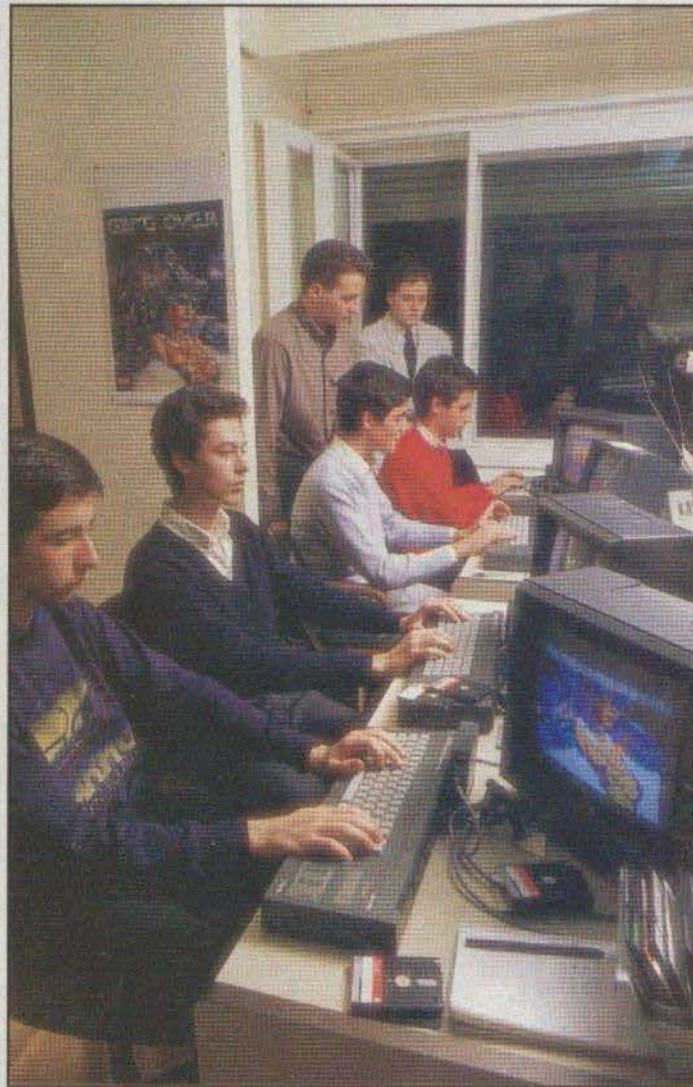


18 Entrevista con Antonio Hernández Mancha

Abogado del Estado, de 35 años, oriundo de Guareña (un pueblo de la provincia de Badajoz) y de hablar seguido, como todos los andaluces, Antonio Hernández Mancha aspira a todo en Alianza Popular, y sin fecha, cuando lo decida el pueblo; también se ha propuesto llegar a la presidencia del Gobierno español.

24 Locas pasiones. Juan José Martínez Zato

Un *atrezzo* adecuado, joroba incluida, convirtió en realidad el sueño de Juan José Martínez Zato, fiscal y portavoz del Consejo General del Poder Judicial: debutar en el teatro como Ricardo III. Una experiencia excitante que ya le invadió cuando, siendo estudiante en Santiago de Compostela,



30 Genios de la informática

Un ejército de adolescentes autodidactos irrumpe en la informática con las primeras creaciones hechas totalmente en España. El ayer camarero es hoy experto en programas de gestión, y chavales que hace dos años comenzaron en una buhardilla, dirigen hoy una próspera sociedad anónima que es la única exportadora española de videojuegos. Genios del ordenador, donde hay directores generales con sólo 20 años de edad y chavales que con 15 ya han ganado su primer par de millones de pesetas.

hizo un papelito de policía en la obra de un autor local.

28 Chrissie Hynde

Su imagen encaja con los

esquemas andróginos del rock de los años setenta: vaqueros ajustados, camiseta, guitarra en bandolera y arrogancia desafiante y enérgica que vibra en los escenarios. Un talento

musical, quizá oscurecido por sus avatares personales y el aire de tragedia que envuelve a su grupo, los Pretenders.

PEQUEÑO PAÍS

El panda se ha convertido en un símbolo de China y en una estrella en todo el mundo. Su imagen en blanco y negro atrae visitantes a los zoológicos, inspira campañas publicitarias y sorprende por sus habilidades.

39 EL PAÍS ESTILO

En ocasiones, un regalo repetido, un mueble que está de buen ver, pero desentona con el ambiente, o un presupuesto insuficiente para realizar compras necesarias se convierten en un verdadero problema. Existen tiendas en las que se puede comprar o vender objetos de segunda mano, así como piezas nuevas que por ser restos de serie o tener pequeños defectos se pueden adquirir desde un 20% a un 50% más baratas.

53 EL PAÍS IMAGINARIO

Páginas de humor coordinadas por Moncho Alpuente.

65 Relaciones personales

Artículo de Josep-Vicent Marqués.

70 Dedicado a Tobías

Artículo de Antonio Gala.

HISTORIA DEL 'ROCK'

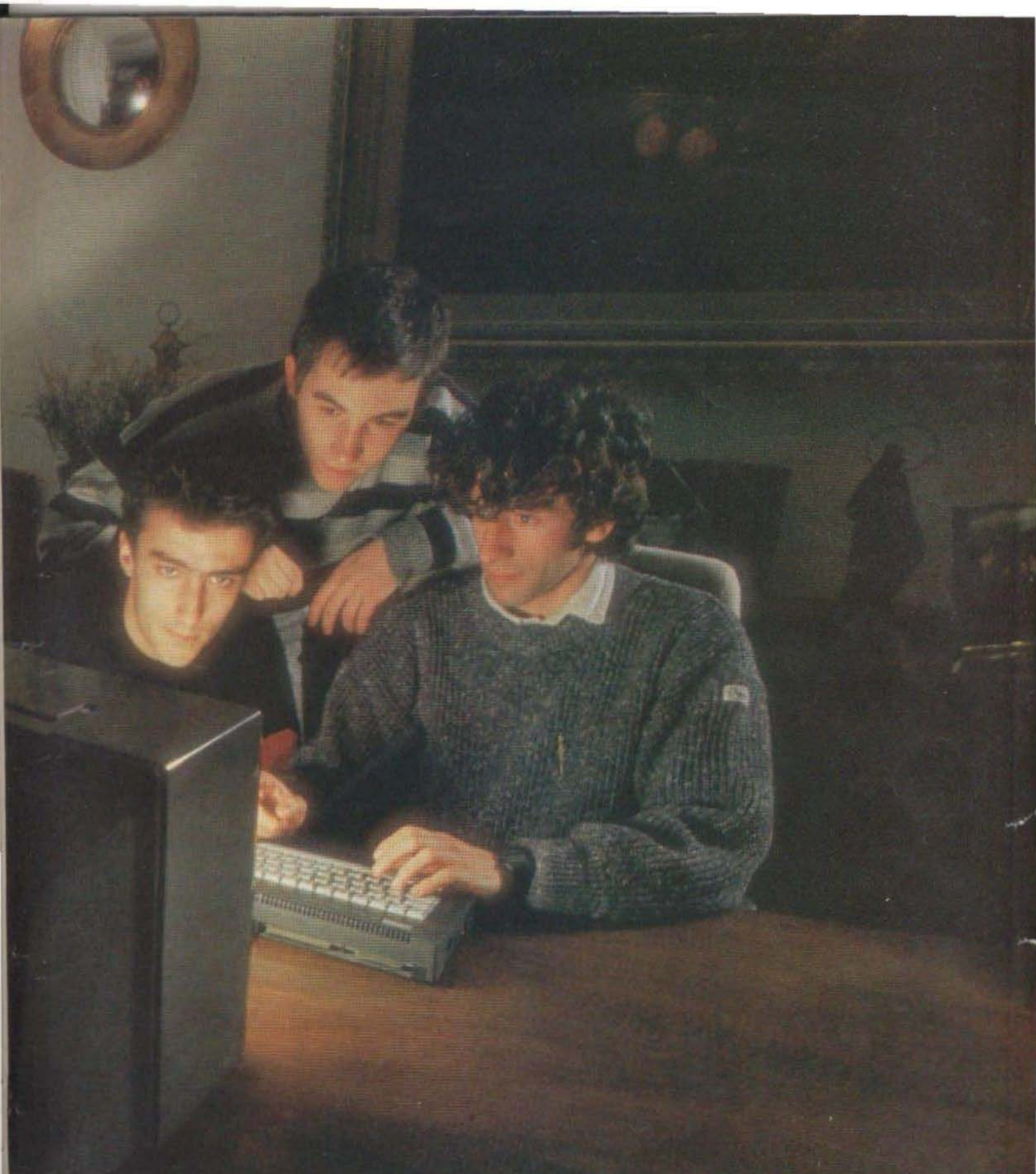
Decimocuarto capítulo del coleccionable, dedicado a los Rolling Stones.

Fotografía de portada: Chema Conesa

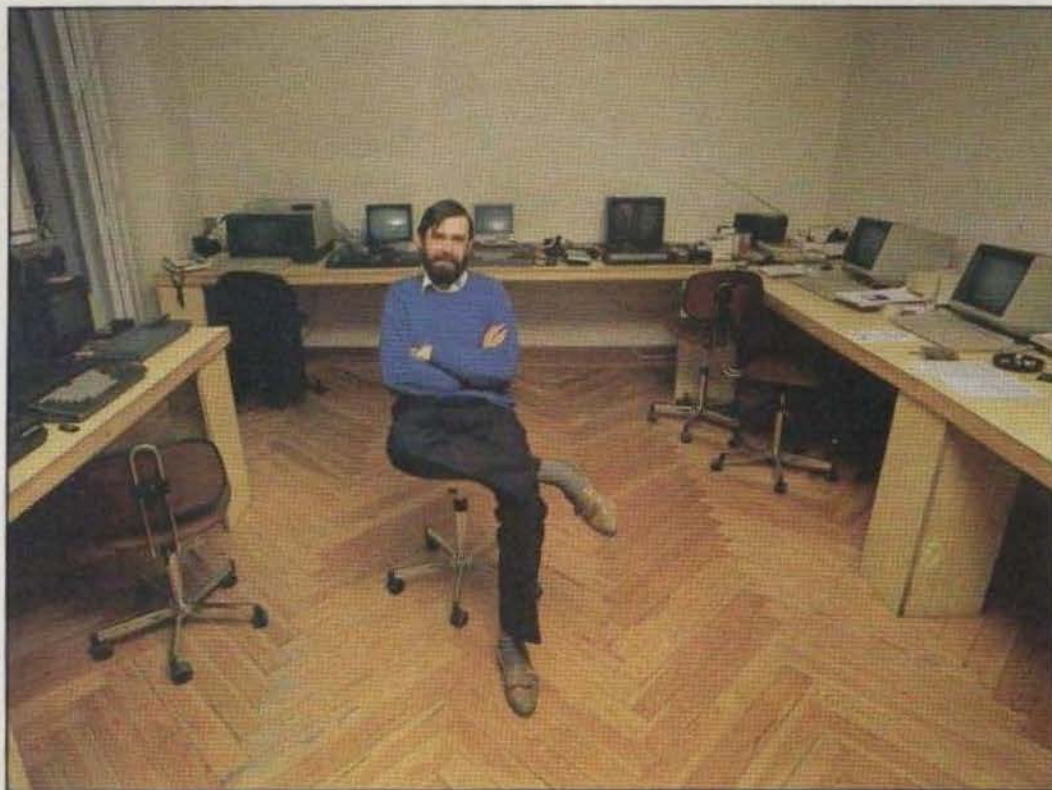
GENIOS DEL ORDENADOR

Sin redoble de tambores ni sonido de trompetas, una hornada de adolescentes autodidactos irrumpe en la informática con las primeras creaciones hechas totalmente en España. Es una avanzadilla de geniecillos del ordenador, donde hay directores generales con sólo 20 años de edad y chavales que en su 15º cumpleaños ya han ganado su primer par de millones de pesetas.

Texto: José Catalán Deus / Fotos: Chema Conesa



De izquierda a derecha,
Fernando Rada, Charli
Granados y Paco Menéndez,
componentes del grupo
Made in Spain.

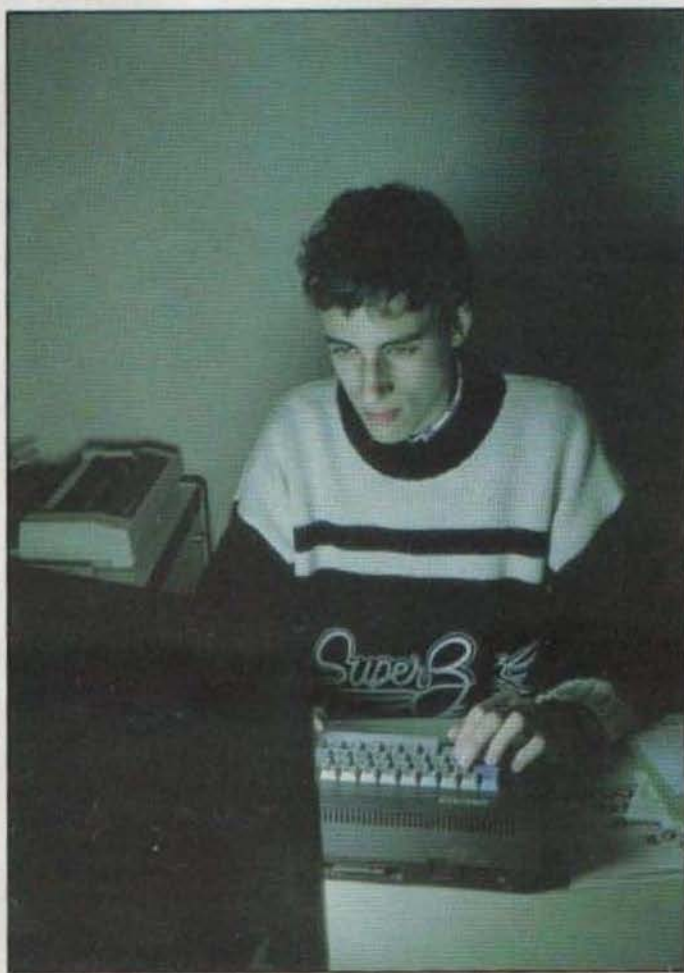


GENIOS

Juan Manuel Pérez es un malagueño de 20 años de edad cuya historia sería modelo paradigmático para todos aquellos que ven su futuro —trabajo bien remunerado, ascenso social— en el dominio de la informática. En un año ha pasado, de servir copas en un bar, a ejecutivo de una empresa concesionaria de IBM en el campo de la programación y el análisis de *software* de gestión. Es la historia de un chico de modesta familia, obligado por las circunstancias a trabajar desde muy joven en la hostelería. Pero Juan Manuel, por las noches y en los ratos libres, seguía estudiando por su cuenta electrónica digital, contabilidad, y un día empezó a oír hablar de la informática. Su madre, con esfuerzos, le regaló un ZX-81, el microordenador más barato del mercado, por los tiempos en que cumplía 16 años, y a la salida del trabajo, Juan Manuel se encerraba en casa frente al teclado. Como no podía comprarlos, pedía prestados a sus amigos sus videojuegos, y en vez de entretenerse jugando con ellos se dedicaba a desprotegerlos para aprender sus secretos.

A finales de marzo de 1985, Juan Manuel contrajo matrimonio. Seguía trabajando en el bar y además reparaba televisores y videos por su cuenta. Pluriempleado y recién casado,

Paco Suárez, programador de Ópera Soft. Abajo, Abel Ruiz, el benjamín de Ópera Soft, adaptador de *La pulga* a Commodore. Socios y dueños de Ópera Soft posan con la mascota de su empresa. Arriba, de izquierda a derecha, Pedro Ruiz López, director; José Antonio Morales, programador, y Paco Suárez. Sentados: Carlos Díaz de Castro, grafista, y José Ramón Fernández Maqueira.



acababa de cambiar su viejo ZX por un nuevo Spectrum, cuando un día topó por suerte con un anuncio en los grandes almacenes de su ciudad. Se trataba de un concurso a escala europea convocado por la distribuidora británica Firebird para popularizar su último videojuego, el *Gyron*. Era una especie de laberinto tridimensional, un programita endiabrado desarrollado como un juego en el que había que ir resolviendo las claves para llegar al final y descubrir el último secreto. Empezó a trabajar en mayo, dedicando a la investigación todo su tiempo: unos días, seis horas; otros, sólo un par. Juan Manuel siguió erre que erre. Y un día de finales de julio lo logró finalmente: "Eran 24 letras aleatorias en seis columnas de cuatro cifras. Mandé el resultado a la dirección de Londres y a las tres semanas llamé por teléfono. Me confirmaron que había acertado y me dijeron que tenía que ir a esa ciudad para la final europea". Pero Juan Manuel no tenía un duro para el viaje, y lo único que se le ocurrió fue preguntar si no podría concursar por teléfono desde Málaga. La suerte jugó a su favor, porque al ser el único acertante español y caerles en gracia a los ingleses, éstos le enviaron al gerente de la empresa el día de la final, para que pudiera concursar a distancia. Ciento sesenta y dos jóvenes habían pasado la eliminatoria en toda Europa, sobre todo procedentes del país organizador y de Alemania Occidental. Se trataba de averiguar con el mismo procedimiento de la prueba anterior otra clave diferente en el menor tiempo posible: el joven camarero malagueño Juan Manuel Pérez necesitó 18 minutos justos. El otro único finalista que también consiguió averiguarla empleó 92 minutos.

El premio era suyo: un flamante Porsche 924-S. "Era mucho coche para mí y yo necesitaba el dinero: tres millones de pesetas al contado fueron lo que saqué, y así empezó a cambiar mi vida". Serma, la empresa distribuidora en España de los videojuegos Firebird, se interesó rápidamente por ficharle; estuvo una temporada en Madrid, hizo publicidad para una marca de bebidas refrescantes, volvió a Málaga y siguió trabajando para Serma, realizando un videojuego de pimpon y otros encargos. "Pero me plantearon finalmente", cuenta Juan Manuel, "que tenía que establecerme en/PASA A PAG. 34





GENIOS

VIENE DE PAG. 32/Madrid y mi mujer no quería; así que busqué trabajo aquí y rápidamente me salió lo de Base de Informática, que es la empresa donde ahora me encuentro”.

La secretaria del señor Alonso es concienzuda a la hora de averiguar los móviles y todos los datos posibles de quien pregunta por su jefe. Don Jesús Alonso es director comercial de Microdigital Soft, SA, y no tiene demasiado tiempo que perder. Sus modales y palabras son los de un ejecutivo experimentado. Lo sorprendente —aun en un mundo como el de la informática, que parece especialmente vetado a los

adultos— es su edad: sólo tiene 23 años.

Esta empresa, creada en abril pasado, es probablemente la puntera en videojuegos *made in Spain* y la única que actualmente los exporta. Entre sus seis socios los hay de 18 y de 21 años, y el más talludito no llega a los 30. Pablo Ruiz, el *general manager*, de 20 años de edad, fue quien aportó la mente empresarial: sus hermanos Víctor y Nacho comenzaron de niños a pasar horas y horas delante de la pantalla del ordenador que les trajo su tío del extranjero, y Pablo pensó que había que aprovechar esos conocimientos. Los tres hermanos estuvieron dos años trabajando en la buhardilla de su chalé junto a los otros tres amigos con la

marca registrada Dinamic, pero el crecimiento fue tan espectacular que ahora están instalados en la planta 29 de la Torre de Madrid.

Su videojuego más conocido es el *Abul Simbel profanation*. Crearon la primera aventura gráfico-conversacional en castellano —el *Videolimpic*—, que, aun siendo ya antiguo en el vertiginoso panorama informático, ocupaba el pasado noviembre el número uno de la lista Gallup *Top 50* en el Reino Unido, comercializado por el gigante Mastertronic al precio de dos libras esterlinas. Su *Rocco* llegó al número dos en ese país y esa lista, vencido finalmente por un videojuego similar de los británicos de Elite gracias a considerables inversiones publicitarias.

Su *West band* llegó al sexto lugar. Sin embargo, *Olé toro* ha resultado desastroso en el mercado británico, recibido con críticas destructivas, que le acusaban de “juego bárbaro y cruel” y pedían “cortar las orejas a sus autores”.

Este director comercial de 23 años, una vez cogida confianza, no dudará en contarle detalladamente el argumento de *Camelot warriors*, otro de los productos de la empresa, y en mostrarse ilusionado con su proyecto más ambicioso: el videojuego *Fernando Martín basket master*, recién salido a la venta, después de largas negociaciones con el jugador para adquirirle los derechos de imagen. “Es lo más importante que hemos hecho”, dice Alonso, “y



esperamos que sea número uno. Sacaremos también *mega-games*, juegos que hay que cargar en dos o tres veces sucesivas debido a su complejidad gráfica; vamos a comprar los derechos a empresas japonesas para llevar sus juegos de *arcade* a los *home computers*; estamos ya pensando en las posibilidades inmensas que se abren con los discos-láser de enorme memoria. El éxito es siempre maravilloso, pero conseguido por niños y jóvenes lo es más aún. Es verdad que en EE UU tendríamos ya grandes berlinas con chófer, como otros de nuestra edad, pero vamos a por todas".

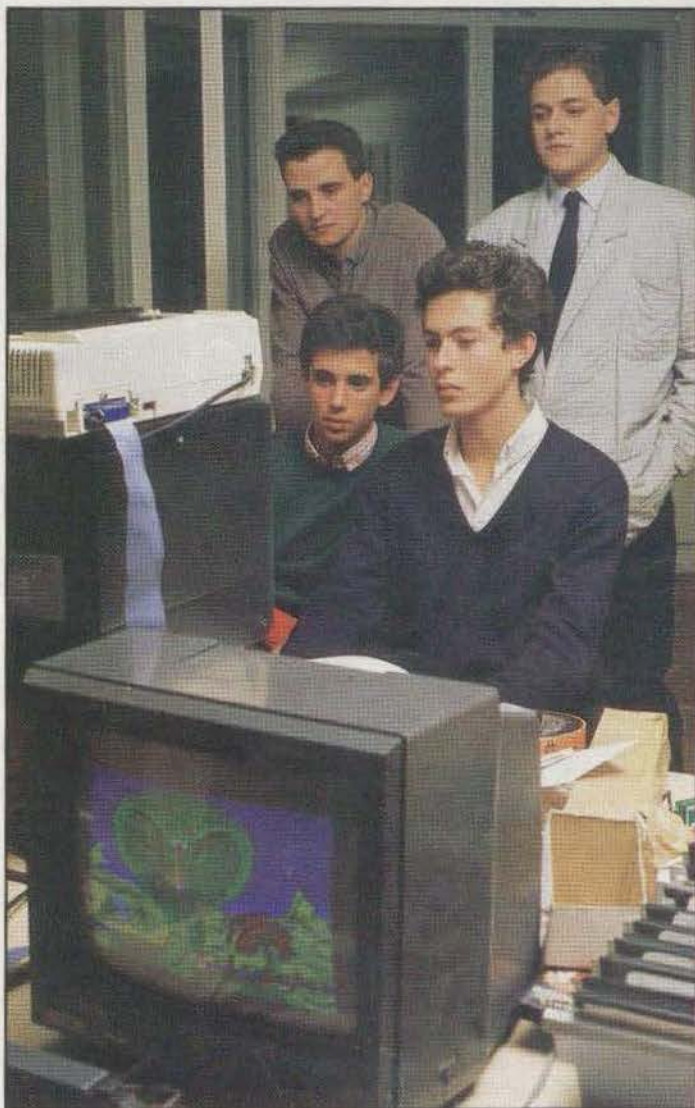
No todo han sido aciertos para estos chicos de Dinamic. Su iniciativa Futur Stars —co-

mercializar creaciones de chavales aficionados al precio revolucionario de 999 pesetas— fue un fracaso, y *Tommy, Alibebé* y *Clyton Riders* no se vendieron: "Aprendimos así que en España nadie compra algo barato; son inexplicables nuestros altos precios de videojuegos cuando en el Reino Unido salen a un equivalente de 800 pesetas", dice Jesús Alonso. "Pero seguimos con esta línea de apoyar a los más jóvenes que empiezan. Hemos tenido de todo en colaboradores, gente ya mayor con el vicio de la programación, programadores de grandes empresas que se divierten trabajando con ordenadores pequeñitos... Pero cada vez más vienen, sobre todo, chavales con un dominio increíble del lenguaje-máquina. Y la edad sigue bajando; ahora ya son niños de 13 años, y hasta alguno viene acompañado de su hermanito de 10 años que ya teclea con soltura".

Los flamantes empresarios de Microdigital Soft tienen en este momento dos docenas de programadores *free-lance* que colaboran con ellos por toda España. Por ejemplo, Álvaro, un sevillano de 18 años, es el autor de *Rocky* y *West band*, dos videojuegos de éxito en el último año, con los que ha ganado él solito un par de millones de pesetas. Enrique Cervera y Emilio Salgueiro, por su parte, son los autores, a sus 15 años de edad, de otros dos videojuegos del catálogo de Dinamic. Enrique hizo el famoso *Phantomas 1* y ahora está realizando un videojuego titulado *Austin*. Emilio realizó el *Phantomas 2* mientras su amigo hacía el *1* y ahora cavila sobre otro titulado *Freddy Hardest*. Otros colaboradores habituales de la empresa —sus contratos son o cerrados por una cantidad fija o el tanto por ciento de las ventas correspondiente por derechos de autor— son los hermanos Ignacio y Carlos Abril, de 17 y 16 años de edad, respectivamente, autores ya cada uno de un videojuego en el mercado, y los grafistas Carlos García (17 años) y Tomás Ledo (15 años).

Para los jovencísimos socios fundadores de Microdigital —casi todos, vecinos de una zona residencial de los alrededores de Madrid llamada Montepríncipe—, el nivel de los geniecillos programadores españoles es muy bueno, pero su trabajo, anárquico: "Lo normal es que después de hacer un juego no vuelvan a dar palo hasta que se gastan todo el dinero".

Tomás Ledo, Carlos García, Ignacio y Carlos Abril, jóvenes programadores de Microdigital Soft, SA. Esta empresa es puntera en videojuegos *made in Spain* y la única que actualmente los exporta. Su videojuego más conocido es el *Abul Simbel profanation*, y su primera aventura —el *Videolimpic*— ocupaba el pasado noviembre el número uno de la lista Gallup *Top 50* en el Reino Unido, comercializado por Mastertronic al precio de dos libras esterlinas. Javier Cubedo y Luis Rodríguez, grafistas, supervisan el trabajo de los jóvenes en Microdigital Soft.



El crecimiento de su negocio ha sido del 2.000% en 1985, del 200% este año y esperan que sea del ciento por ciento el que viene. Su objetivo actual es la conquista de los grandes mercados internacionales y que las ventas en España de sus producciones vengán a suponer sólo un cuarto del total. Opinan que cualquier chaval programador, con realizar un videojuego al año, podría ser millonario si no fuera por los piratas, la bestia negra del negocio. Baste conocer que del videojuego probablemente más vendido de la historia española —el famoso *Rambo*— se habrán vendido 8.000 copias legales y más de 100.000 piratas.

El día que comenzó el último verano, otros ocho jóvenes

fundaban la empresa Ópera Soft, con el apoyo y parte de la financiación procedente de Philips España. Para esta empresa, precisamente, ya han terminado un sistema operativo MSX, el primero que se realiza en España, y están desarrollando actualmente para la sede central en Holanda una base de datos, una hoja de cálculos y un procesador de texto. El grupo es encabezado simbólicamente por Paco Suárez, quizá el nombre mítico entre los geniecillos españoles de la programación informática. Su *Pulga* es el mayor éxito internacional en videojuegos hechos en España, un *clásico* mundial que también llegó al número uno en EE UU. Junto a él en Ópera Soft, los programadores/PASA A PAG. 36



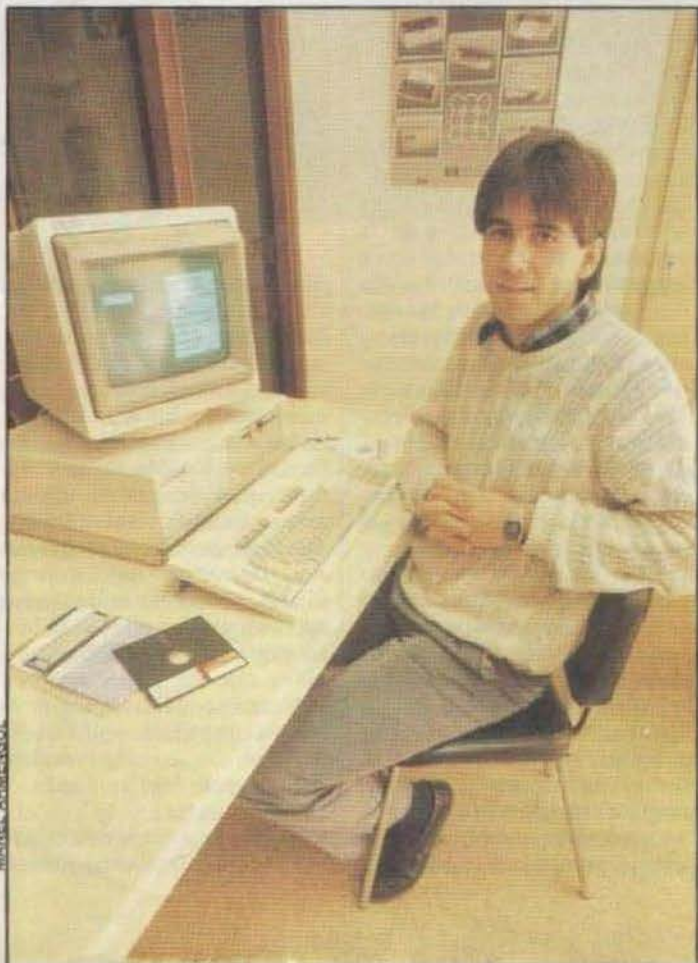
GENIOS

VIENE DE PÁG. 35/Pedro Ruiz (28 años), José Antonio Morales (27 años) y Juan Ramón Fernández (24 años), más el grafista Carlos Díaz (22 años) y otros dos socios en el departamento comercial.

Al contrario que la mayoría de las jóvenes empresas de *software* españolas, ellos trabajan con grandes ordenadores, con equipos de desarrollo de *soft* para fabricantes o grandes distribuidores, y no tienen colaboradores fuera de la sociedad anónima. Suárez no es el único en la empresa con un éxito internacional; también Morales consiguió llegar al sexto puesto de las listas británicas con su *Slap-shot*, un simulador de yóqui. Están especialmente orgullosos de un programa de gestión que acaban de entregar al Banco Exterior de España, un nuevo servicio de recaudación de tributos. Pero hasta ahora no hemos nombrado al benjamín de Ópera Soft, el hermano pequeño de Pedro Ruiz, adaptador de *La pulga* a Commodore. No es miembro de *iure* de la sociedad porque sus estudios de tercero de BUP le llevan su tiempo, pero Abel Ruiz, a sus 15 años, afirma estar al ni-

vel de los demás programadores del invento.

En la granja, a tres kilómetros de Moiá, Javier Prat, el señor Ferrer y su hijo Jaime posan con los conejitos. El programa que aplica Javier para la cría de conejos permite en cualquier momento conocer la marcha del negocio familiar. Javier Prat trabaja, además, en una oficina de informática en Manresa.



vel de los demás programadores del invento.

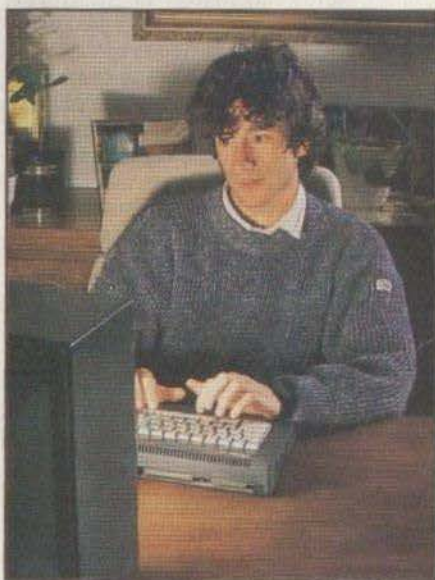
"Empecé hace dos años", explica Abel, "con un ZX-81, y luego mi hermano me regaló un Spectrum. No me terminaban de gustar los juegos que había en el mercado, así que me puse a hacer los míos propios. No se comercializaron, pero vaya que si funcionaban. Después me animé con un programa de dibujo, el *Star draw*, del que hice versiones para las distintas clases de ordenadores y que, comercializado por Puricorp, ya va por las 2.000 copias vendidas". Ha trabajado como los demás en los primeros videojuegos de la empresa, *Livingstone*, *supongo* y *Cosa nostra*, que han sido novedades navideñas no sólo en España, sino también en el mercado inglés.

A principios de 1986 aparecían en la Prensa anuncios con las fotos de los cuatro componentes del grupo Made in Spain y esta leyenda: "Estos cuatro jóvenes, a los que se puede denominar como auténticos maestros de la informática, realizarán demostraciones y firmarán casetes de sus juegos en nuestro departamento de informática". Hasta llegar a ser anunciados como superventas en los grandes almacenes, Fernando Rada, Camilo Cela,

Charli Granados y Paco Menéndez comenzaron sus pinitos en 1º y 2º de BUP con los viejos Commodore del instituto donde estudiaban; rápidamente despuntaron y comenzaron a trabajar para Indescomp, entonces recién creada. En el verano de 1983, Charli empezó a darle vueltas al videojuego que después sería el famoso *Fred*, y en noviembre los cuatro amigos terminaron su bautismo de fuego en el *software* con este juego que rápidamente llegaría al número uno en el Reino Unido. Ya independizados con el nombre de Made in Spain, tardaron un año en tener listo su segundo gran éxito, *Sir Fred*, que esta vez comercializaron por su cuenta.

"Indescomp, que gracias a nuestro *Fred* y a *La pulga*, de Paco Suárez, consiguió la representación en España de Amstrad", cuenta Paco Menéndez, "nos pagó bastante mal, dos millones de pesetas por las dos versiones del juego, mientras que con la distribuidora Mister Chip llevamos ya ganados cinco millones con *Sir Fred*, sólo en las ventas en España". Los cuatro jóvenes amigos, que a sus actuales 20 años son ya profesionales de larga experiencia y éxito consagrado, en estos momentos trabajan en proyectos separados. Paco Menéndez, estudiante de telecomunicaciones, acaba de poner en el mercado su Sophos, un diseñador de circuitos impresos, un programa profesional que realizó en tres semanas: "Se está vendiendo con más éxito del esperado, y con mi inexperiencia lo hemos sacado demasiado barato, a 30.000 pesetas de precio, cuando los programas semejantes del mercado valen por encima del millón y hasta 12 millones el más caro. Es un programa que interesa a empresas electrónicas, profesionales autónomos y aficionados en el campo del diseño de periféricos y la electrónica analógica. Y después de esto estoy preparando con el diseñador gráfico Juan Delcán un videojuego en tres dimensiones, basado en una novela de la que aún no puedo decir el título; es un secreto, pues nos podían pisar la idea. Queremos enseñarle al autor, antes de nada, algo muy vistoso para que se ilusione con la idea. Todavía no se ha hecho nada parecido en España".

Menéndez trabaja en el salón de su casa por las tardes, mientras que sus tres antiguos compañeros lo hacen en un local alquilado del barrio de Peñagrande. Estudian cuarto de



Fernando Rada, Charli Granados y Paco Menéndez comenzaron a practicar con los viejos Commodore del instituto donde estudiaban. A sus 20 años son ya unos profesionales consagrados. Paco Menéndez trabaja en el salón de su casa y acaba de lanzar su moderno Sophos, un diseñador de circuitos impresos.

físicas y, según Camilo Cela, "esto para nosotros es un *hobby* lúdico; para el futuro pensamos en ejercer nuestra carrera". Han creado la empresa Ziggurath para la comercialización de sus futuros productos, convencidos de que hay que arriesgarse en el sector comercial para avanzar en el negocio. Se disponen a lanzar al mercado su *El misterio del Nilo*, una aventura en la que destacan los gráficos, además de otro videojuego titulado *Nuclear bowls*, realizado por amigos más jóvenes que se lanzan así al ruedo. "Nuestro peor enemigo", dice Camilo Cela, "son los piratas: mientras que tú vendes un cassette original, ellos venden 10 que te han copiado; en España somos así, nos aprovechamos del trabajo de los demás. Pero, en fin, confiamos en vender 3.000

o 4.000 copias de nuestro juego, y eso sería un gran éxito".

José Manuel Ollero, gerente de la Asociación Española de Empresas de Soporte Lógico (Anexo), opina que al carácter español le va muy bien el trabajo de programador, muy individualista, sin pesadas jerarquías ni horarios, y que ganar 20.000 duros mensuales de entrada es normal para los jóvenes que llegan.

En este contexto no extraña que las academias privadas de informática proliferen en las ciudades españolas. En una de ellas estudió Maribel Garralón, de 23 años, la programadora más joven de Aplicaciones Uno y la única mujer, en una profesión donde no abundan: "Creo que sí, que en este sector hay trabajo abundante para todos los que empiezan. Yo entré en

la academia a los 20 años, estuve dos cursos, y tres meses antes de terminar ya tenía este trabajo. Creo que es lo normal, sobre todo si procuras conocer cinco lenguajes y no quedarte, claro está, en el simple Basic. Sin embargo, menudean las críticas contra muchos de estos centros de estudio, improvisados fraudulentamente al calor del *boom* del sector, y donde se promete el oro y el moro a cambio de cursillos que en realidad no sirven para nada. Florentino Pertejo, director de investigación de Microdigital Soft, opina que para saber de verdad hay que licenciarse en informática después de seis años de carrera, o sacar un título técnico de grado medio tras tres años de estudio. También hay gente que está accediendo a esta profesión desde la formación profesional y desde las carreras de matemáticas y físicas, y luego la legión de autodidactas: "Ocho horas diarias de duro trabajo en casa durante años y devorar las revistas extranjeras y los libros especializados".

Autodidactas como Javier Prat Bordó, vecino de Santa María de Oló, una localidad textil de 1.000 habitantes situada a 30 kilómetros de Manresa, en la provincia de Barcelona. Con 19 años, en diciembre de 1983, Javier compró el primer ordenador de su vida, un Commodore 64, y quedó automáticamente atrapado por la brujería informática: "Se me pasaban las horas ante la pantalla, aprendiendo y aprendiendo, hasta que un día mi hermana y mi cuñado, que tienen una granja de cone-/PASA A PÁG. 38

PARA CONDUCIR

una discapacitación
no tiene por qué ser un
FRENO

guidosimplex[®]

pone en **MARCHA**
soluciones eficaces



• **Con todos los requisitos exigidos por la Ley**

Homologados de acuerdo con el Real Decreto 2272/1985 del Ministerio del Interior y Circular del Ministerio de Industria y Energía del 24 de abril de 1986.

• **Con la Tecnología más fiable y avanzada**

Fruto de la constante investigación de una gran empresa.

• **Con Puntos de Venta y Servicio en toda Europa**

Que proporciona Asistencia Técnica en cualquier parte de nuestro país o en el extranjero.

• **Con Instaladores altamente cualificados**

Para garantizar la seguridad y la perfección de los montajes.

y con la mejor relación Calidad-Precio-Servicio

guidosimplex

**Para tener los mandos a su alcance
con todas las de la ley**

Distribuido por:



entro del minusvalido, s.a.

Narciso Serra, 21 — Tel. (91) 252 60 00* — 28007 MADRID

Concesionarios en toda España, consúltelos.

GENIOS

VIENE DE PÁG. 37/jos, me emplazaron a si sería capaz de hacer un programa que informatizara todo el trabajo de la granja". En el verano de 1984 se puso manos a la obra y, pocos meses después, nació su *Paquete informático de cunicultura*, contando con la ayuda de uno de los expertos más conocidos del sector, el veterinario Rafael Valls. En 1985 lo presentó al concurso de *software* del Centro Divulgador de la Informática, creado por la Generalitat de Cataluña, ganando el premio al mejor programa para agricultura. Posteriormente, en el X Simposio de Cunicultura y hace unos meses en la Feria de Mataró, despertó gran interés entre los criadores de conejos.

"Llegas por la mañana a la granja", explica Javier Prat el funcionamiento de su programa, "enciendes el ordenador y le preguntas qué tengo que hacer hoy. Entonces el ordenador te dice: pues tienes que cubrir a estas hembras, dar Nidal a estas otras, éstas van a parir, éstas están listas para destetar... Te saca todo un listado por la impresora y con él vas repasando animal por animal, anotando en el mismo papel lo que vas haciendo, para al final de la jornada pasar los datos nuevos al ordenador. Además, actualiza porcentajes, promedios, revisa el historial de cada macho y cada hembra, te ayuda a guardar los mejores gazapos, y si tienes que sacrificar hembras, te dice cuáles son las mejores para que las guardes, y lleves las peores al matadero. Mi primera versión es para Commodore 64, y sólo sirve para controlar hasta 200 conejos; pero la segunda, para Commodore 128, sirve hasta 1.000 ejemplares, aunque no recomiendo pasar de 500. Cuando termine la versión para PC's y compatibles se podrá controlar miles de reproductores".

En un principio, el Departamento de Agricultura de la Generalitat iba a ocuparse de su comercialización, y Javier sólo pedía a cambio que le regalaran un nuevo ordenador más potente. Menos no se podía pedir, pero la injustificable burocracia de siempre impidió el acuerdo. Una empresa distribuidora de informática agrícola le exigía una contribución laboral que él no podía prestar. Así que Javier Prat ha debido hacerse cargo personalmente de la engorrosa tarea de comercializar su producto, y en estos días ya ha ven-

dido los primeros ejemplares a criadores de Galicia, Valencia, Huesca y Cataluña. "El precio es de 25.000 pesetas, muy barato, porque incluye consultas personales para aclarar dudas de aplicación. Hay otros seis o siete programas de la misma clase a la venta, pero el mío tiene la ventaja de su economía, ya que por 100.000 pesetas puede adquirirse el equipo completo, ordenador y programa, y también su facilidad de uso; los otros programas necesitan muchos datos, y cuantos más datos, más errores; el mío es tan simple, que en una granja de la comarca lo lleva una niña de 12 años". Además de enviar sus folletos publicitarios a todos los criadores, Javier trabaja por las mañanas en una empresa distribuidora de ordenadores Hewlett Packard para la Cataluña interior, donde se ocupa de montar las placas, entregar, probar, realizar demostraciones y aclarar problemas y pequeñas necesidades técnicas de los clientes, y por las tardes prosigue sus estudios de tercer curso de ingeniero técnico electrónico, a los que ha llegado trasvasado de la rama de mecánica de la formación profesional. "Mucha gente me ha pedido que haga otro programa similar para cría de cerdos; pero, la verdad, no tengo tiempo. Quizá más adelante me anime". Piensa Javier que lo mejor para todos aquellos chicos que se interesan por la informática es tener un ordenador en casa y pasarse cuantas más horas mejor frente a la pantalla: "Ni cursos ni nada, que te guste y mucha fuerza de voluntad. Ahora que", dice Javier Prat, "yo no sé si aconsejar a los jóvenes que se hagan programadores. Para los primeros que hemos llegado sí ha habido trabajo fácil, pero ya se dice que cada vez se van a necesitar menos programadores, que con los avances de la informática las mismas máquinas se harán sus propios programas. He oído que en la Universidad están preocupados en la rama de informática porque ya existen síntomas de que el mercado de trabajo para programadores está saturado. Lo que si se necesitarán son operarios, gente que maneje los ordenadores; claro que es una tarea menos cualificada y nada creadora. Tampoco quiero dar una visión que parezca pesimista: no hay que mirar si habrá o no muchos puestos de trabajo, a quien le guste la programación debe lanzarse a ella, tarde o temprano su esfuerzo obtendrá recompensa". ■