



Acceso a algunos trabajos ya preservados en repositorio de audio IVOOX

MAPA DE PROYECTOS en curso y discontinuados

NOMBRE DEL PROYECTO	ASUNTO (use CTRL + F para realizar búsquedas en esta página...)	Link	ESTADO
<u>Web MIS HIPÓTESIS</u>	<p><u>calentamientoglobalacelerado.net</u> , alojado en un servidor securizado (https), es el nombre del dominio bajo cuyo espacio se albergan la mayoría de los proyectos aquí relacionados.</p> <p>La contratación de un espacio de hosting propio hacia el año 2007 con el fin de alojar la web personal MIS HIPÓTESIS, anteriormente publicada en un espacio web gratuito, constituye el punto de partida de este website de divulgación al alcance de cualquier perfil de lector.</p>	▶▶	Website en continuo desarrollo y evolución
<u>Hipótesis sobre el calentamiento Global Acelerado. Hipótesis del Cañón de Fuego</u>	<p>En las pandemias, los epidemiólogos demógrafos, estadísticos y médicos tratan, a toda costa y pese a las muchas e insalvables dificultades, de contar infectados, fallecidos y otras variables más complejas para intentar conseguir una visión de la realidad lo más fiel posible y así poder adoptar medidas eficaces contra la epidemia, en el caso de los incendios forestales, parece que nadie en absoluto sabe cuántos gases de efecto invernadero se están emitiendo a la atmósfera anualmente ni qué impacto están teniendo sobre el clima.</p>	▶▶	Desarrollo continuo. Operativo y en evolución
	<p>Esta es, por dedicación y trascendencia, probablemente la conjetura de mayor calado que podrá encontrar en este website, de hecho, como podrá comprobar, el nombre del dominio principal guarda gran relación con ella. Mi hipótesis sobre el calentamiento</p>		

global acelerado, cotejada ante notario en 2006 y hoy conocida como **HIPÓTESIS DEL CAÑÓN DE FUEGO**, es una teoría sobre el cambio climático y el calentamiento global acelerado desarrollada sobre la base de hechos axionmáticos, esto es, hechos probados y aceptados por la ciencia. Conozca los entresijos de esta hipótesis publicada en 2006 y que se sustenta básicamente en la interacción entre dos variables que son, por un lado el fuerte incremento poblacional humano del planeta (población mundial duplicada en los últimos 40 años) y por otro, el carácter antrópico de la inmensa mayoría de los incendios forestales (según los diferentes estudios a los que he tenido acceso).

[Hipótesis sobre el origen del universo. Antes del Big-Bang. Hipótesis del Ciclo Infinito](#)

La HCI ó *Hipótesis del Ciclo Infinito* constituye un modelo del Universo basado en la búsqueda constante del equilibrio. Un trabajo sobre cosmogonía y origen del universo. Si preguntamos a Google por la **HIPÓTESIS DEL CICLO INFINITO**, éste nos describe en su locución verbal:

En la hipótesis del ciclo infinito el principio y el final absoluto del Universo no existen, dichos conceptos sólo serían puntos, marcados por singularidades, precedidos y sucedidos por otros estados no singulares y predecibles como en el que nos encontramos actualmente (fase expansiva o de dispersión).

Además de ser preservada en varios repositorios documentales, la hipótesis también fue publicada y analizada en 2006 en el site <https://www.noticiasdelsol.com> en la siguiente entrada:

<https://www.noticiasdelsol.com/2006/10/cosmologateora-del-ciclo-infinito.html>



Ensayo hipótesis concluida.

[La Relación Hombre-Máquina. Proyecto RHM](#)

Proyecto RHM. ¿Puede el hombre amar a una máquina?. Sencillo proyecto experimental de investigación que podría arrojar datos interesantes en lo que sin duda llegará a convertirse en un fenómeno social: la relación entre el hombre y su propia creación, la máquina.



Ensayo hipótesis concluida.

[Realidades Paralelas. El cerebro humano y la percepción de la realidad](#)

Ensayo divulgativo en el que se analizan los diferentes niveles y estados mentales del cerebro humano y la percepción sensorial de la realidad está basado en parte en una experiencia propia del autor y, desde un razonamiento profundo y un punto de vista científico y fisiológico, trata de resolver el enigma de los viajes o proyecciones astrales (esto es lo que pensé que me había ocurrido), las EEC (Experiencia Extra Corpórea) y ECM (Experiencias Cercanas a la Muerte). El trabajo documental cuyo contenido se desarrolla por parte de dos visiones diferentes, aporta el análisis desde dos perspectivas opuestas, una meramente empírica basada en la respuestas fisiológicas del cerebro, y otra desde un plano más simbólico o espiritual.

Casualmente, leyendo recientemente el interesante artículo ¿QUÉ ES LA CONSCIENCIA? ¿CÓMO LA CREA EL CEREBRO? de Ignacio Morgado Bernal, descubrí con cierto asombro que un equipo de investigadores del *Instituto Karolinska* de Estocolmo, han demostrado (hacia 2014) que basta con desincronizar entre ellos algunos de nuestros sentidos, particularmente la vista y el tacto, para que podamos sentir de modo muy vivo y realista que nuestra mente abandona nuestro cuerpo, se separa de él. El motivo de mi sorpresa al conocer este dato es que dicho descubrimiento



Ensayo concluido

obtenido mediante el método científico coincide y corrobora plenamente con mis postulados y por ello, intentaré ampliar la información relativa a esta investigación en la medida de lo posible.

¿Existe alguna puerta de acceso al complejo sistema nervioso central para evocar sueños de forma dirigida? Esta fue la pregunta que me asaltó fruto de la introspección basándome en mi propia experiencia con las ensoñaciones. Aunque el proyecto no fue concluido, aún conservo una versión beta bastante avanzada del software que debía evocar ensoñaciones controladas inducidas por sonidos específicos.

Durante el estado de sueño, la percepción auditiva es un sentido que no desconecta completamente del cerebro y aún dormidos profundamente, el sentido del oído sigue registrando actividad e información que puede llegar al cerebro. Este proyecto estaba fundamentado en un hecho axiomático como es la integración de determinados sonidos en un estado de ensoñación, por ejemplo, cuando dentro de un sueño integramos algún sonido real y el cerebro reconstruye la "realidad onírica" (escena del sueño) para adaptarse al sonido real registrado por el sentido del oído. De esta forma, el software BRAINDREAM, mediante la introducción de sonidos específicos en los diferentes estadios o fases de nuestro sueño, podría llegar a evocar ensoñaciones concretas y agradables como si de una fábrica de sueños se tratase. Para ello, el programa contaba con un banco de datos abierto de sonidos ambientales a los que podíamos añadir cualquier sonido que quisiéramos como voces familiares, narraciones, etc.

El programa BRAINDREAM jamás llegó a ser probado pero con el lanzamiento masivo de aplicaciones, su base funcional fue puesta en práctica al parecer por parte de algunas aplicaciones para móviles.

BRAINDREAM. El control de los sueños

Proyecto discontinuado

Aunque fue engendrado hacia mediados de 2008, el 24 de noviembre de 2009 presenté para su cotejo ante notario el documento **PLAN AON. EL PLAN QUE PUDO SALVAR ESPAÑA, EXISTE**, un potente plan contra la crisis Española basado en el cambio del modelo productivo y en el sistema antiincendios patentado pocos años antes por el escritor AVF. El **Plan AON** es un ambicioso proyecto industrial, energético e innovador basado en los desarrollos del periodista e inventor Alberto Vázquez-Figueroa, proyectos a los que el ilustre escritor ha dedicado gran parte de su vida.

▶▶ Ensayo concluido

[PLAN AON. EL PLAN QUE PUDO SALVAR ESPAÑA, EXISTE. Plan energético contra la crisis en España. Plan AON \(Ahora o Nunca\)](#)

El proyecto fue publicado en numerosos repositorios digitales, algunos desaparecidos, y aún recuerdo el enorme esfuerzo por mi parte para tratar de dar a conocer el PLAN AON a través de todos los medios de difusión a mi alcance, un intento que no logró los resultados de visibilidad deseados más allá de algún magazine de difusión local como la revista IMPACTO COMERCIAL, publicada por BIONIK TECNOLOGÍAS, S.L., del grupo empresarial LOOPSA y con sede en Alicante.

[Plan contra la crisis en España. Plan de Recuperación del Patrimonio](#)

El **Plan RPHO** nace apoyado en dos objetivos prioritarios que son, 1º: Combatir el desempleo y sanear la economía haciéndola sostenible, y 2º: Incrementar el patrimonio histórico de España y su preservación.

▶▶ Ensayo concluido

Histórico Oculto. Plan RPHO

Para ello persigue un giro vital en la actual Ley del Patrimonio Histórico Español que permita migrar del pasivo e improductivo modelo vigente a uno productivo y sostenible que aporte oxígeno al modelo económico español. A través de este cambio drástico en la relación triangular sociedad-estado-patrimonio, se otorgaría al tratamiento del patrimonio histórico un papel de máxima relevancia en el plano productivo, de forma que, además de la recuperación del patrimonio oculto a lo largo de nuestra geografía y mares pasaría a ocupar un merecido rol protagonista de nuestra actividad económica.

Ensayo sobre las falsas Razas Humanas. Human Races?

Ensayo sobre LAS FALSAS TEORIAS DE LAS RAZAS HUMANAS. Profunda reflexión sobre la gran falacia de las razas humanas y los posibles oscuros intereses en la divulgación de esta mentira a lo largo de los siglos y su proyección en la actualidad. Entre su vasto contenido, destaco en especial el [Test de Conciencia sobre las Razas Humanas](#)

Para aquellos ineptos que afirman, de forma vehemente y soberbia, que las personas con la piel más oscura huelen mal, y también a todos aquellos que se han tragado el bulo hasta el fondo desde la más profunda y atrevida ignorancia, quiero dedicarles un libro maravilloso de divulgación recientemente publicado: [¡ES LA MICROBIOTA, IDIOTA!](#)

▶▶ Ensayo en desarrollo

ÚLTIMA HORA SOBRE CORONAVIRUS ES ESPAÑA Y EL MUNDO: MI DIARIO SOBRE EL COVID-19 EN UNA HOJA EXCEL®

La última hora del COVID-19 visto desde una hoja de cálculo *Excel*®. Trabajo de análisis documental y seguimiento en el que se recogen novedades de interés relacionadas con la pandemia del coronavirus, especialmente desde el punto de vista científico y dirigido a profesionales sanitarios, periodistas, etc. El proyecto surge a partir de una hoja de cálculo y es accesible tanto en formato HTML como en XLSX (formato hoja *Microsoft Excel*®) para quien lo desee editar o mejorar.

LA HOJA INTEGRA DATOS ENTRE MARZO DE 2020 Y MAYO DE 2021.
Enlaces a documentación COVID-19 preservada en web: [reflexion_personal_covid-19.html](#)

▶▶ Proyecto discontinuado

LITERATURA MÉDICA Y CIENTÍFICA SOBRE COVID19 - dossier #01 y #02

Abundante recopilatorio sobre literatura médica y científica acerca del COVID-19 recopilado de rigurosas fuentes y traducida al español.

▶▶ Material documental preservado

¿Podemos calcular la capacidad futura de los ordenadores?

¿Podría la ciencia calcular qué capacidad de computación tendrán los ordenadores en un plazo de tan "sólo" 20 años?
Hipótesis basada en la aplicación de un coeficiente evolutivo estimado para la predicción del potencial de futuros sistemas informáticos.

▶▶ Ensayo hipótesis concluida.

¿Es posible la erradicación del hambre y la miseria en el mundo? Proyecto 0,7%

Hipótesis basada en el compromiso y la corresponsabilidad global impulsada desde las empresas y la propia respuesta social. El PROYECTO 0,7% aborda la única manera de erradicar la miseria y el hambre en el mundo a través del consumo.

▶▶ Ensayo hipótesis concluida.

El azar, eterno paradigma

¿Existe en realidad el azar? ¿Qué hubo de cierto en el Proyecto de la Conciencia Global basado en generadores aleatorios de ceros y unos ? Ensayo filosófico-matemático sobre la aleatoriedad con material de práctica.

▶▶ Ensayo concluido

La fórmula de la Felicidad

¿Cómo alcanzar la felicidad? ¿Podrá la ciencia algún día desarrollar una fórmula efectiva para conseguirla?

Una hipótesis basada en dos grandes pilares de la psicología y la neurología, la empatía y la plasticidad cerebral del ser humano.

▶▶ Ensayo hipótesis concluida.

El Poder y la Corrupción, un fenómeno social con metástasis

Izquierdas, derechas, extremos y centros padecen este mal que parece arraigado a fuego en la propia mente del ser humano. Breve ensayo sobre la corrupción del poder en el que se intenta establecer algunos conceptos y características propias de las diferentes formas de corrupción que puede acabar descomponiendo cualquier sistema de poder, ya sea político, económico, militar, policial, religioso, social, etc.

Recuerde que en la corrupción política siempre intervienen dos partes, ningún político puede corromperse sin la intervención de otra parte. No hay corrupción política sin corrupción social y/o empresarial. Piense en ello cuando escuche argumentar que los países pobres nunca pueden salir de la pobreza, principalmente, porque son muy corruptos.

▶▶ Ensayo concluido

Proyecto 3 in 1 SETUP

· El proyecto 3 in 1 consiste en realidad en la materialización de una idea (¡¡es mi propio setup de trabajo!!) en continuo desarrollo, persigue la conectividad e integración física y lógica de distintas generaciones computacionales como instrumento final de preservación y explotación de recursos software y/o hardware desarrollados en diferentes épocas. Para ello, el proyecto 3 in 1 utiliza 3 plataformas nativas de hardware correspondientes a tres generaciones computacionales distanciadas aproximadamente por diez años.

▶▶ Proyecto iniciado y en desarrollo

NOTA: El concepto de “generación” citado en este proyecto no se corresponde en ningún caso con las generaciones establecidas en la teoría de la historia informática.

· Todas las experiencias y el resultado de este trabajo será compartirlo a través de YouTube: [Acceder al primer vídeo del proyecto en 3 in 1 SETUP en YouTube ...](#)

EUROSUITE UTILITIES Suite de microutilidades gratuita y de código abierto dirigida prácticamente a cualquier usuario de computadoras

· Aplicación portable freeware para Windows 32 bits. EuroSuite Utilities es un programa para Windows que integra más de 40 utilidades y ha sido avalada por cientos de miles de usuarios en todo el mundo. Surgido en 1999 gracias a una idea original de mi querido colega Enrique Carenas, EuroSuite Utilities (antes conocido como EurocamSuite) ha sufrido una evolución marcada fundamentalmente por la demanda de los usuarios. Suelo lanzar una actualización anual desde hace 20 años y desde la web del programa puedes suscribirte a la lista de correos, aunque lo mejor para mantenerse actualizado es pasar por la [web del programa](#) y comprobar la última versión.

▶▶ Desarrollo continuo. Operativo y en evolución. Nueva etapa desde 2022 al liberarse el código fuente.

· Recientemente, desde comienzos del año 2021, EuroSuite Utilities ha sufrido un impulso notable que ha supuesto una revisión profunda de todo el software mediante correcciones y múltiples mejoras que afectan a todo el grueso de utilidades, así como la integración de nuevas herramientas tales como los BenchMARKs PRIMESTone500 y BenchSQUARE, que han pasado a formar parte de la suite. Destacan también nuevas funcionalidades como el planificador de Teletrabajo, el generador de contraseñas seguras y en especial, el Sentenciador GO!

· En agosto de 2021 adquirí el dominio EUROSUITE.ES con el objeto de dar un nuevo impulso a este software en futuras versiones.

· En 2021 inicio publicación de algunos videotutoriales en YouTube para aprender a utilizar la aplicación y también algunos vídeos para saber como adaptar el código fuente a nuestras necesidades: [Acceder al canal de EuroSuite en YouTube ...](#)

· [EUROSUITE UTILITIES ya es OPEN SOURCE / CÓDIGO ABIERTO !!!](#)

En marzo de 2022 se libera el código completo del proyecto EuroSuite Utilities pasándose a distribuir como software libre bajo licencia *Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0*. Este cambio de licencia permite ahora al usuario editar y recompilar el código fuente para generar nuevas versiones de la suite.

[GUTENBERG 3.0](#)
[Gestión documental de repositorios digitales multimedia en unidades locales y/o de red \(GoogleDrive..\)](#)

GUTENBERG 3.0 es un proyecto que surge hacia 2016 a partir de una gran tarea de preservación basada principalmente en la recopilación documental de manuales técnicos de computadoras antiguas y descatalogadas. El proyecto GUTENBERG 3.0 pretende ofrecer, tanto al investigador y el usuario profesional como al usuario, una herramienta de consulta sencilla y veloz sobre repositorios locales que puedan superar incluso el orden de millones de documentos y/o archivos digitales de cualquier tipo.

El proyecto cobró una nueva dimensión en 2018 gracias al apoyo y asesoramiento de colaboradores de lujo como mi buen amigo RAFAEL FERNANDEZ GARCIA (Arquitecto de software) aportando brillantes ideas que aumentan y flexibilizan el potencial de este software.

Puedes descargar la última revisión directamente desde la [web del programa](#).

PRÓXIMAMENTE GUTENBERG 3.0 PASARÁ A SER OPEN SOURCE AL IGUAL QUE HA OCURRIDO CON EUROSUITE UTILITIES



Concluido y operativo. Pese a que el proyecto fue reimpulsado en 2018, en la actualidad cuenta solo con algo más de 60 usuarios registrados en todo el mundo

[SIMULA](#)
[Software de investigación para juegos de azar 6/49](#)

SIMULA es un viejo programa de simulación aleatoria dirigido a los juegos de azar y loterías del tipo 6-49, tales como la Primitiva española y el Bonoloto. Aunque SIMULA fue desarrollado originalmente para entornos MS-DOS, el programa ha sobrevivido al cambio de siglo y en la actualidad cuenta con cierto renombre entre los puristas y un grupo fiel de usuarios que no están dispuestos a renunciar a todo el potencial que ofrece, por ello, mis últimas actualizaciones sobre este programa han ido encaminadas



Antiguo desarrollo para MS-DOS concluido y operativo mediante adaptación a sistemas Windows.

hacia la posibilidad de correr SIMULA sobre modernos sistemas operativos como Windows 7/8/10 tanto en versiones de 32 como 64bits. Para salvar estos problemas de compatibilidad he recurrido al uso de una sencilla máquina virtual como DosBox que permite correr la aplicación de forma limpia a costa de perder algo de velocidad.

Si desea correr SIMULA de forma nativa para exprimir al máximo su potencial y velocidad de cálculo, deberá correr el programa desde un sistema compatible MS-DOS o compatible (FreeDOS) o un sistema Windows de 32 bits (W95/98/ME/NT/2000/XP) o utilizando máquinas virtuales con sistemas operativos capaces de ejecutar software MS-DOS. Personalmente he probado algunos como Windows 95/98/ME/2000/XP/7 que pueden correr sin problemas el software de forma casi nativa. Puede encontrar más información sobre este asunto en este [artículo publicado al respecto en FINDES RETRO #2](#)) y también en el vídeo publicado en YouTube [COMO EJECUTAR SOFTWARE MS-DOS DE ALTO RENDIMIENTO EN WINDOWS ACTUALES Y MODERNOS](#).

SIMULA 4.0 es una nueva versión para plataformas *x86/x64* en la que estoy trabajando y cuyo potencial promete. En las primeras pruebas el algoritmo del motor principal de sorteos y escrutinio arroja cifras del orden de las 4 décimas de segundo por cada millón de sorteos simulados, lo cual nos va a permitir ya efectuar experimentos de unos MIL MILLONES DE SORTEOS en tiempos del orden de los 5-10 minutos en ordenadores "de andar por casa". Esta nueva versión de SIMULA se integra de momento en la misma [web de la versión antigua](#).

La versión 4.0 para sistemas Windows x86/x64 se encuentra en fase de desarrollo y de momento integrada en la web de la versión antigua.

[EUROMILLON Pro](#)
[Software de investigación](#)
[para juegos de azar 5/xx](#)

EUROMILLON Pro es un antiguo* software gratuito de investigación para la Lotería EUROMILLONES y el GORDO DE LA PRIMITIVA que puede correr sobre sistemas operativos Windows® de 32 y 64 bits (x86/x64), desde Windows 98 hasta Windows 11. Se trata básicamente de un sencillo software de investigación inspirado en mi viejo [simulador de lotería primitiva SIMULA](#) y diseñado para la generación de listados de combinaciones aleatorias del sorteo de lotería EUROMILLONES (5/50) y compatible con otros sistemas de loterías como EL GORDO DE LA PRIMITIVA (5/54).

Estoy reformando la web de este software y probablemente actualice en breve el propio programa!

PRÓXIMAMENTE EUROMILLON Pro PASARÁ A SER OPEN SOURCE AL IGUAL QUE HA OCURRIDO CON EUROSUITE UTILITIES

Magazine digital en formato web 1.0 de tirada completamente irregular y contenido principalmente técnico, nacido con la finalidad de compartir experiencias y conocimientos sobre el RetroComputing, la Necrocomputación y la Escena Retro/Homebrew actual.

FINDES Retro es publicado en diversos medios de publicación digital tales como bubok, scribd, issue, etc. En los números publicados (solo dos) se abordan temas de desarrollo sobre antiguas plataformas 8-bits, antiguos compatibles clónicos PC, así como temas diversos de hardware y software y otros asuntos relacionados con la retroscene. Se incluye también un área de descarga con todo el contenido comentado en el número y a partir del [número 2 \(noviembre 2017\)](#) tres perlas musicales de la época para deleitarnos

Proyecto congelado de publicaciones periódicas **(2 ejemplares hasta la fecha)**

[FINDES RETRO](#)
[Magazine digital sobre](#)
[retrocomputación de](#)
[publicación irregular](#)

mientras leemos su contenido. Un viaje garantizado a la informática de los '80 de contenido mayormente técnico y un enfoque nostálgico.

ALMATUR
(Alcanzar a la Máquina de Turing)
Sistema Experto de propósito general basado en motor de interpretación sintáctica del lenguaje humano

Aplicación portable de licencia freeware para Windows 32 bits. Se trata de un Sistema Experto de aprendizaje y consulta de propósito general basado en el lenguaje humano. *ALMATUR* (ALcanzar a la MÁquina de TURING) es una aplicación para Windows que permite el almacenamiento de información y su acceso mediante el lenguaje natural. Las afirmaciones son almacenadas en una base de conocimientos basada en un archivo de texto plano. El programa se encarga de utilizar e interpretar los conectores adecuados del lenguaje tanto para almacenar los conocimientos como para acceder a los mismos. La última beta disponible 0.4a ofrece la posibilidad de utilizar síntesis de voz para oír las respuestas del sistema experto instalando las librerías de síntesis de voz de Microsoft que podrá descargar desde la misma web de la aplicación.

»» Congelado y beta operativa para Windows 32 bits

ZX-DRAW
Editor gráfico cruzado para Sinclair ZX-Spectrum

ZX-DRAW es una aplicación freeware y portable para sistemas Windows de 32 bits. El programa consiste en un editor gráfico cruzado (corre sobre una plataforma pero produce código para otra distinta) para el diseño de pantallas utilizables en el ordenador ZX-Spectrum de Sinclair mediante generación automática de código BASIC-ZX. Se trata de una sencilla aplicación de ingeniería inversa ya que el código se genera a partir del diseño y no al revés.

»» Herramienta de desarrollo concluida y operativa

GDU-CALC
Editor y gestor cruzado de GDU (ZX) basado en hoja de cálculo

Aplicación desarrollada sobre hoja de cálculo (Microsoft y LibreOffice) que nos permite editar y gestionar cómodamente librerías de sprites gráficos para ZX-Spectrum (GDUs) y la generación automática de código ZX-BASIC. GDUCalc puede considerarse una aplicación cruzada en tanto en cuanto puede emplearse en una plataforma Windows/Linux para producir código utilizable en ZX-Spectrum

»» Herramienta de desarrollo concluida y operativa

ALBACO
Algoritmos Básicos Computacionales

El proyecto ALBACO (Algoritmos Básicos Computacionales) es un ambicioso proyecto inconcluso y actualmente congelado en el que invertí varios años de trabajo. El proyecto se encuentra finalizado en su parte esencial, que es el desarrollo de 111 aplicaciones prácticas. Si bien estas aplicaciones han sido desarrolladas en un computadora de bolsillo SHARP PC-1350, el 99% del código es reutilizable en cualquier plataforma. Por ello, en la actualidad, el proyecto ALBACO, aún sin finalizar en su totalidad, puede dar origen a un nuevo proyecto denominado [¿QUÉ PUEDO HACER CON MI SPECTRUM?](#) en el marco del macroproyecto [ZXOPENSOURCE](#).

»» Estado muy avanzado pero congelado

POR MIL MILLONES DE PRIMOS
Estudio de comparativa con multitud de compiladores de código y algoritmos optimizados para el cálculo de números primos

POR MIL MILLONES DE PRIMOS es un trabajo con doble pretensión. Por un lado se explora la posibilidad de optimizar un generador de números primos usando un vector (matriz unidimensional) y por otro se realiza un estudio comparativo de compiladores de código de diferentes lenguajes bajo el prisma de la métrica de rendimiento y basado en pruebas BenchMark sobre un generador estándar de números primos. En dicho trabajo se comparan gran cantidad de compiladores corriendo sobre diversas plataformas (algunas casi retro y otras más actuales) intentando medir su potencia y su nivel de optimización para resolver un problema de cálculo aritmético como es la generación de

»» En desarrollo. Estado avanzado. Toto el contenido de este trabajo está siendo publicado en la sección [BENCHMARK ZONE](#)

números primos, considerados por la teoría de números (compleja área de las matemáticas) como los auténticos átomos de esta ciencia exacta.

El enfoque matemático del proyecto puede otorgar al mismo un cierto interés científico más allá del campo de la retro/necrocomputación ya que ofrece al investigador matemático un soporte básico y sencillo para la comprensión, desarrollo y exploración de nuevas vías de investigación sobre los números primos.

BenchMARK zone es una web temática dirigida a diferentes perfiles de usuarios de computadoras basada especialmente en la métrica de rendimiento para procesadores y todo su contenido se encuentra protegido bajo licencia Creative Commons.

Mi principal objetivo al poner en marcha este proyecto ha sido convertir esta publicación en un viaje al fondo de los BenchMarks computacionales y en ella recupero parte de mis trabajos no publicados. Todo su contenido es 100% accesible desde cualquier nivel de conocimiento y solo espero que el contenido de esta web pueda divertirse y ampliar tu conocimiento sobre los benchmark's..

[BenchMARK zone](#)



Website temático
en desarrollo

En este vídeo publicado en YouTube [COMO EJECUTAR SOFTWARE MS-DOS DE ALTO RENDIMIENTO EN WINDOWS ACTUALES Y MODERNOS](#) tratamos una vertiente de la métrica de rendimiento como es la optimización máxima en la ejecución de procesos de cálculos empleando para ello un viejo programa de simulación de loterías.

BenchSQUARE

Herramienta gratuita desarrollada con motivo de la puesta en marcha del área benchMARK zone. BenchSQUARE es un sencillo benchmark informático gratuito cuyo motor de cálculo realiza un millón de raíces cuadradas. Como complemento y para poder evaluar los niveles de rendimiento de nuestro sistema, el propio programa ofrece una tabla comparativa de varios procesadores.

La principal peculiaridad de este benchmark informático es que ofrece dos valores diferentes, uno que mide la capacidad de cálculo del procesador al operar con valores en coma flotante y el otro con valores enteros (tipo INTegeter). En este sentido, el índice de rendimiento Entero estaría asociado a las aplicaciones de tipo ofimáticas y de gestión, mientras que el índice obtenido en coma flotante se asocia al rendimiento obtenido en aplicaciones científicas, de diseño, videojuegos, etc.

Para obtener una rápida visión de los resultados obtenidos en nuestro hardware, la propia aplicación ofrece una sencilla comparativa con procesadores muy diversos de diferentes épocas que incluyen incluso hasta el vetusto 486, mítico exponente y destacado representante de una generación de procesadores que dominó el mercado de computadoras de principios y mediados de los años 90 en el siglo pasado.

Además, desde la [web oficial de la aplicación](#) también podremos acceder desde el propio programa a un [ranking online](#) que voy actualizando de cuando en cuando con los [índices de rendimiento BenchSQUARE obtenidos en mis pruebas](#).

Además, BenchSQUARE ofrece una opción para visualizar el código principal del benchmark.



Concluido y operativo

PRIMEStone500

Proyecto derivado del trabajo POR MIL MILLONES DE PRIMOS. El índice PRIMEStone500 refleja la capacidad de cálculo computacional matemático de procesadores compatibles con la arquitectura x86/x64 corriendo sistemas Windows® 32/64 bits. El BenchMark PRIMEStone500 está formado por un único archivo ejecutable (EXE) de apenas 69 Kbytes que se ejecuta en el sistema destino sin ningún tipo de instalación y que arroja el índice de rendimiento en pocos segundos. Una vez finalizado el test usted podrá ver y estudiar el código fuente del algoritmo TurboPRIM++ empleado en PRIMEStone500 para calcular el primer millón de números primos.



Concluido y operativo

C>OveRBooST

MiniProyecto basado en la utilidad de sistema **C>OveRBooST** diseñada para la optimización del procesador mediante la detención de servicios superfluos del sistema. Este software EXPERIMENTAL es compatible con arquitecturas x86/x64 corriendo por tanto sin problemas en sistemas Windows® 32/64 bits. No obstante, a pesar de que **C>OveRBooST** es una utilidad completamente segura para nuestro hardware (no overlockea el procesador) y también a nivel de software, debido a que intenta detener servicios de seguridad del propio sistema es posible que sea detectado como software sospechoso o no seguro, bloqueado o incluso eliminado por nuestro software antivirus, en cuyo caso deberemos añadirlo como *excepción* para poder ejecutarlo.



Concluido y operativo.

¡¡LEA LAS INSTRUCCIONES DE ESTE SOFTWARE ANTES DE EJECUTARLO!!

C>OveRBooST ha demostrado que puede ser empleado para reducir la temperatura de

nuestro procesador en torno a un 5%, lo cual abre un nuevo prisma de [funcionalidad en el campo del OverClocking](#). Ver esta [guía rápida y de emergencia](#) en la que lo demuestro ...

¿QUÉ PUEDO HACER CON MI ZX-SPECTRUM? Publicación periódica online

Posible proyecto derivado del [inacabado proyecto padre denominado ALBACO](#) (Algoritmos Básicos Computacionales) en el que, de forma periódica, se abordarán y publicarán problemas reales que resolveremos con nuestro querido ordenador de 8 bits. A través de las aplicaciones prácticas que fueron en su día desarrolladas para el [congelado proyecto ALBACO](#) y partiendo de un enfoque claramente pedagógico, resolveremos problemas reales sirviéndonos de nuestra computadora Sinclair-ZX.



En incubadora.
Posible integración en proyecto [ZXOpenSource](#)

[ZXOPENSOURCE](#) [Espacio de trabajo dedicado al homebrew y la retoscene con claro espíritu divulgativo](#)

ZXOPENSOURCE es sin duda un proyecto ambicioso basado en la filosofía de Código Abierto. Su génesis se sitúa a medio camino entre el desarrollo EL CHATARRERO GALÁCTICO (sencillo arcade tipo para ZX-Spectrum 16/48 y que posteriormente dio lugar a la GUÍA RÁPIDA DE DESARROLLO) y el [proyecto ALBACO](#) (Algoritmos Básicos de Computación), del cual aprovechará contenidos en el futuro. En la actualidad este proyecto ha tomado la forma de portal vertical o temático sobre desarrollos propios de código abierto que voy añadiendo al mismo poco a poco.

En cuanto al [proyecto ALBACO](#), decir que el mismo consta básicamente de 111 aplicaciones escritas en BASIC para una pocket computer Sharp PC-1350, y unas nociones básicas para la programación cuya finalidad es acercar al lector al conocimiento de la metodología básica del desarrollo computacional. Para adaptar el contenido del material que tengo ya elaborado en el proyecto ALBACO, se convertirá y adaptará todo el código escrito al ZX-BASIC del Sinclair Spectrum.



Proyecto liberado tipo incubadora. Alberga varios subproyectos e integrará contenidos del congelado proyecto ALBACO

[EL CHATARRERO GALÁCTICO 1](#) [JUEGO TIPO PARA ZX-SPECTRUM](#)

Primer juego tipo OPEN SOURCE para ZX-Spectrum. El Chatarrero Galáctico es un sencillísimo arcade desarrollado en ZX-BASIC y compilado con MCODER3, que pretende servir de aprendizaje a los usuarios que decidan programar su propio videojuego. A partir del desarrollo del juego tipo EL CHATARRERO GALÁCTICO, surgió la idea de documentar todo el proceso que acompaña a la creación de un video juego para la clásica plataforma de Sinclair. De esta forma, la guía rápida puede iluminar los pasos de quienes pretendan adentrarse en el trepidante mundo del desarrollo homebrew, visto en principio desde un punto de vista exclusivamente lúdico. La Guía de Desarrollo es completamente gratuita, pero por ahora, antes de conseguirla deberás superar el juego en su nivel máximo y solicitarla al autor por email. Esta primera guía ya está disponible en una versión no concluida.



Subproyecto #01 albergado en el Proyecto [ZXOpenSource](#). Lanzado y en desarrollo.

[EL CHATARRERO GALÁCTICO 2](#) [JUEGO TIPO PARA ZX-SPECTRUM](#)

Segundo juego tipo OPEN SOURCE para ZX-Spectrum. El Chatarrero Galáctico 2 es un sencillísimo arcade desarrollado en ZX-BASIC y compilado, que pretende servir de aprendizaje a los usuarios que decidan programar su propio videojuego. Al igual que en EL CHATARRERO GALÁCTICO, la idea es documentar todo el proceso que acompaña a la creación de un video juego para la clásica plataforma de Sinclair y poder apoyar a quienes pretendan adentrarse en el trepidante mundo del desarrollo homebrew. La Guía



Subproyecto #02 albergado en el Proyecto [ZXOpenSource](#). Lanzado y en desarrollo.

de Desarrollo será completamente gratuita, pero por ahora, antes de conseguirla deberás superar el juego en su nivel máximo y solicitarla al autor por email.

[EL CHATARRERO
GALÁCTICO 3
JUEGO TIPO PARA ZX-
SPECTRUM](#)

Tercer juego tipo OPEN SOURCE para ZX-Spectrum que viene a cerrar esta carismática y ya popular saga. El Chatarrero Galáctico 3 es, al igual que sus ediciones anteriores, un sencillísimo arcade desarrollado en ZX-BASIC y compilado que pretende servir de aprendizaje a los usuarios que decidan programar su propio videojuego. Al igual que en las anteriores ediciones de EL CHATARRERO GALÁCTICO, la idea es documentar todo el proceso que acompaña a la creación de un video juego para la clásica plataforma de Sinclair y poder apoyar a quienes pretendan adentrarse en el trepidante mundo del desarrollo homebrew. La Guía de Desarrollo serán completamente gratuita, pero por ahora, antes de conseguirla deberás superar el juego en su nivel máximo y solicitarla al autor por email.



Subproyecto #03
albergado en el
Proyecto
[ZXOpenSource](#).
Lanzado y en
desarrollo.

[EL CHATARRERO
GALÁCTICO 4
JUEGO TIPO PARA
ZX-SPECTRUM](#)

El Chatarrero Galáctico IV - Final Battle. Cuarto juego tipo OPEN SOURCE para ZX-Spectrum. El Chatarrero Galáctico IV es, al igual que sus anteriores ediciones, un sencillísimo arcade desarrollado en ZX-BASIC y compilado, que pretende servir de aprendizaje a los usuarios que decidan programar su propio videojuego. A partir del desarrollo del juego tipo EL CHATARRERO GALÁCTICO, surgió la idea de documentar todo el proceso que acompaña a la creación de un video juego para la clásica plataforma de Sinclair. De esta forma, la guía rápida puede iluminar los pasos de quienes pretendan adentrarse en el trepidante mundo del desarrollo homebrew, visto en principio desde un punto de vista exclusivamente lúdico. La Guía de Desarrollo será completamente gratuita, pero por ahora, antes de conseguirla deberás superar el juego en su nivel máximo y solicitarla al autor por email.



Subproyecto #04
albergado en el
Proyecto
[ZXOpenSource](#).
Lanzado y en
desarrollo.

[CraPONG!
JUEGO TIPO PARA
ZX-SPECTRUM](#)

Juego tipo OPEN SOURCE para ZX-Spectrum (16 K) desarrollado tomando como modelo el clásico y mítico PONG. Aunque CraPONG! pueda pasar desapercibido para muchos como un aburrido juego, esconde algo bastante especial en sus entrañas que pronto vislumbrarán los ojos más avezados y es que, a través de trazado vectorial de gráficos y con un poco de ingenio extra en su diseño, CraPONG! rompe el mito de exclusividad del movimiento al píxel, algo reservado para el código assembler hasta la llegada de este juego. El juego en sí es básicamente una demostración de como animar al píxel objetos desde Basic puro compilado con un potente compilador (MCODER3), como ya digo, algo reservado al código máquina hasta la llegada de CraPONG! y de la que yo mismo denomino técnica de "trazado añadido" ([Ver demostración de un círculo de grandes dimensiones desplazándose por la pantalla píxel a píxel](#)).



Subproyecto #05
albergado en el
Proyecto
[ZXOpenSource](#).
Lanzado y en
desarrollo.

La "técnica del trazado añadido", aunque se apoya básicamente en el potencial de los compiladores de código, otorga una nueva perspectiva en el desarrollo de algunos videojuegos escritos en ZX-BASIC ya que ofrece la posibilidad de desplazar objetos poligonales por pantalla como nunca antes se había visto. La técnica en sí es muy simple y en ir trazando y borrando solo los píxeles necesarios para conseguir el movimiento.

Si le resulta interesante conocer algo más sobre cómo se hizo CraPONG!, podrá visualizar desde la web el código completo del juego sin compilar (2 KBytes). Este desarrollo es también una prueba del potencial de la compilación nativa de código BASIC-ZX y nos permite hacernos una idea algo más palpable de lo que esta tecnología ofrece a cualquier programador actual de la escena de Spectrum.

[Video YouTube de versión final de CraPONG! corriendo en Z80 a 7 Mhz](#)

ScaPONG! JUEGO TIPO PARA ZX-SPECTRUM

Juego tipo OPEN SOURCE para ZX-Spectrum inspirado en el clásico Bugaboo (autoría de los Paco's), Bolalela (by Beyker SOFT) y CraPONG! (by MaRaF SOFT que soy yo). Desarrollo bastante avanzado pero actualmente congelado.

[Video YouTube con primitiva Alfa de ScaPONG!](#)

[Video YouTube con Beta 0.1 de ScaPONG!](#)

▶▶

Subproyecto #06 será albergado en el Proyecto [ZXOpenSource](#). En desarrollo.

SnaKLONG! JUEGO TIPO PARA ZX-SPECTRUM

Juego en desarrollo basado en el clásico SNAKE y formado por diversos niveles. El desarrollo está bastante avanzado pero congelado desde hace algunos años, prácticamente desde que aparcara todo el desarrollo y la retroescena del ZX-Spectrum.

▶▶

Subproyecto #07 será albergado en el Proyecto [ZXOpenSource](#). En desarrollo

[DEVASM-Z80](#)

La programación en código máquina siempre ha sido uno de los retos más complicados para los desarrolladores. **DEVASM-Z80** es un completo entorno IDE de desarrollo en ensamblador para la plataforma Sinclair ZX-Spectrum.

DEVASM-Z80 es básicamente un *Entorno de Desarrollo Integrado en Ensamblador para Plataformas ZX-Spectrum* basado en PASMO

▶▶

Herramienta de desarrollo concluida y operativa

[SAT](#) [\(Sistema de Alerta Temprana\)](#) [CONTRA EL](#) [CALENTAMIENTO GLOBAL](#)

Iniciativa de concienciación social sobre el calentamiento global acelerado basada en la difusión web. Esta iniciativa fue puesta en marcha hace más de 10 años como complemento a la hipótesis de los incendios forestales como causa directa del calentamiento global acelerado. El resultado y la eficacia de la misma es intangible aunque a fecha de hoy, sus visitas y feedback demuestran que no ha obtenido el éxito perseguido. Es de prever, por otro lado, que en la actualidad este tipo de iniciativas basadas exclusivamente en tecnología web 1.0 estén condenadas al fracaso y la extinción independientemente del valor de su mensaje o contenido.

▶▶

Operativo y en evolución

[CUADRO SINOPTICO](#) [\(CONEXION ENTRE](#) [INCENDIOS FORESTALES Y](#) [CALENTAMIENTO GLOBAL\)](#)

Este es quizá el último intento que hago por divulgar mi humilde hipótesis sobre el calentamiento global y su posible conexión con el aumento de los incendios forestales, una conexión que está siendo sistemáticamente ignorada por todos los agentes sociales y científicos involucrados en el fenómeno del cambio climático.

Este site se ha convertido a fecha de hoy en la web oficial por excelencia de la denominada [HIPÓTESIS DEL CAÑÓN DE FUEGO](#), siendo la que mayor visibilidad y pruebas documentales aporta a esta teoría.

▶▶

Proyecto divulgativo sobre calentamiento global acelerado

**PORTAL TEMÁTICO
INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y
TEMAS AFINES**

Portal web de contenido relacionado con la Inteligencia Artificial. Este ambicioso proyecto fue creado en los primeros años del milenio como respuesta a una nueva inquietud y a mi interés por este área de la ciencia cognitiva, la cual surgió precisamente a raíz de la lectura de un libro titulado "*La Máquina Pensante*", obra del periodista científico Jim Jubak, especialista en divulgación científica.



Proyecto web divulgativo congelado

**TAXCOIN
software de apoyo a la
tasación numismática**

Aplicación Windows para el cálculo de valor de monedas antiguas. TAXCOIN era en su versión inicial un programa independiente pero finalmente fue integrada en la Suite de Microutilidades EUROSUITE UTILITIES, aunque mantiene su [web propia](#) en la que se detalla como usar la aplicación.



Operativo e integrado en la aplicación gratuita [EuroSuite Utilities](#)

**PROTEL
FACTURACION RAPIDA
PARA TALLERES DE
REPARACION
ELECTRODOMESTICOS**

Programa de gestión desarrollado para plataformas MS-DOS a mediados de los años 90 y destinado talleres de reparación para el control de clientes y artículos en reparación. La aplicación controla todo el proceso desde que el cliente entrega su artículo para reparar hasta que se le factura y entrega. El sistema trabaja con históricos y permite el almacenamiento de datos por ejercicios anuales. PROTEL corre sobre cualquier sistema compatible PC dotado un sistema operativo MS-DOS 3.3 ó superior y a partir de procesadores 286.

Concluido y actualmente en desuso. Tal vez se comente en próximas entregas de FINDES RETRO o se reedite una versión funcional para sistemas actuales mediante DOSBox.

**LEGISLA
CONSULTOR LEGAL
ELECTRONICO**

Consultor Legal español shareware lanzado en noviembre de 1997 (LEGISLA 97) y que se mantuvo actualizado durante dos años hasta su versión 99. LEGISLA fue un proyecto compartido con mi viejo amigo Bernabé Corujo, ingenioso programador en código máquina y autor del poderoso motor de búsquedas que permitía a LEGISLA rastrear leyes y ofrecer resultados en tiempo real operando incluso sobre máquinas AT-286. Se lanzaron dos actualizaciones del programa, LEGISLA-98 y LEGISLA-99, las cuales recogían disposiciones legales nuevas y otras actualizaciones de contenido. LEGISLA estaba formado por paquetes legislativos temáticos y cada usuario era libre de registrar los paquetes que le interesaran. La aplicación corría de forma nativa en MS-DOS pero también lo hacía perfectamente en cualquier plataforma Windows ya que no utilizaba recursos gráficos. Todos los textos ofrecidos se encontraban en formato ASCII estándar, lo que permitía rápidas operaciones de copiado y pegado e intercambio con otro software como editores o procesadores de texto. La última versión de LEGISLA integraba más de 1000 textos legales completos y llegó a contar con más 500 usuarios registrados en España. En su primera versión LEGISLA se ofrecía en disquetes de 3.5 pulgadas y debía instalarse en disco duro, pero rápidamente pasó a distribuirse en el aquel entonces novedoso formato CD-ROM. Los principales canales de difusión de este programa fueron la página web del propio programa y las revistas de informática de la época, algunas de las cuales ofrecían una demo del programa en la que solo podía accederse al texto completo de la Constitución Española.

Resulta cuando menos curioso que, a día de hoy, aún pueden encontrarse en la red vestigios de esta antigua utilidad. Aquí les ofrezco el enlace al programa LEGISLA 99



Concluido y actualmente en desuso. Tal vez se comente en próximas entregas de FINDES RETRO

publicado en el antiguo portal ESPASOFT, aún disponible!: <https://espasoft.net/fichas/legisla.shtml>

GUIAS RAPIDAS Y DE EMERGENCIA
Sección de Guías Rápidas y de Emergencia para la resolución de problemas de índole diversa (informática, fontanería, hogar, etc)

Nueva sección en la que se publican guías rápidas y de emergencia para la solución de problemas que pueden darse en el ámbito doméstico y que abarcan campos tan dispares como la informática, la fontanería, la electrónica, etc. Las [guías rápidas o de emergencia](#) que encontrará en esta sección son básicamente procedimientos que he ido documentando acerca de problemas que me he visto obligado a resolver en algún momento. Su temática es diversa como la vida misma y prometo ir añadiendo contenidos en la medida de mis posibilidades. El formato de las guías pueden variar según el tipo de contenido entre PDF, VIDEO, o explicación directa sobre la web.

▶▶ En continua ampliación. Actualmente se han publicado unas [35 guías](#)

EL RINCÓN LITERARIO

Fruto de mi tímido coqueteo con las letras y animado por los consejos de una persona muy especial para mí, surge esta humilde sección de lectura en la que iré recuperando algunas pequeñas obras inéditas escritas en diferentes momentos de mi vida. Estas obras versan en su mayoría en forma de microrrelatos aunque también podrá encontrar algún ensayo histórico autobiográfico a modo de semblanza como "Atardecer en Trifa" (mi última obra) o incluso algún bosquejo parte de un proyecto novelístico inacabado como "*Aventuras y desventuras de Malambú, un pirata ilustrado*". Como podrá comprobar la temática y el género es prácticamente inclasificable. Todas las obras aquí publicadas pueden ser descargadas sin ningún coste para su lectura en cualquier dispositivo y se encuentran registradas como obras literarias de propiedad intelectual en SAFECreative.org.

▶▶ Operativo y en desarrollo

ESPACIO PLUTON

Espacio Plutón es un proyecto sin ningún ánimo de lucro hospedado en el servidor seguro calentamientogloblalacelerado.net y dedicado principalmente a la preservación de contenidos documentales relacionados con el ámbito artístico, hitórico y/o digital. Con el único objeto de preservar contenidos de alto valor histórico, surge este pequeño proyecto dirigido a la preservación documental de contenidos artísticos y/o digitales.

El primer trabajo de esta sección ya está listo para descargar y se trata de un suculento [recopilatorio de biografías de bandas españolas de música que nacieron durante los años 70's y 80's: HISTORY OF SPANISH MUSIC - GRUPOS MUSICALES ESPAÑOLES 70's Y 80's](#)

▶▶ Operativo y en desarrollo

El segundo trabajo publicado es un [fondo documental histórico acerca de la historia de la ciudad de Melilla y la región del Rif en el norte de Marruecos](#).

El tercer y último trabajo ha sido la digitalización y preservación de un documento inédito elaborado por el Alto Estado Mayor de la Defensa en 1959, la [CARTILLA PARA LA DEFENSA Y PROTECCIÓN ATÓMICAS](#) dirigida a soldados españoles en situación de reserva para actuar frente a un ataque con armamento nuclear y agentes radiactivos.



 <https://calentamientoglobalacelerado.net> 2006 © 2022

info@calentamientoglobalacelerado.net