

**REPUBLICA DE CHILE**  
**MUNICIPALIDAD DE ALTO HOSPICIO**  
**SECCION MUNICIPAL**

Alto Hospicio, 30 de Enero de 2012.-  
**DECRETO ALC. N° 224/2012.-**



**BASES Y CONSIDERANDO:** La Ley N° 19.943 que crea la Comuna de Alto Hospicio; Ley N° 18.695 Orgánica Constitucional de Municipalidades, Artículos 12 y 65 letra k); Decreto Ley N° 3.063 Ley de Rentas Municipales, y modificaciones de la Ley N° 20.494; Decretos de Excepciones Municipales publicadas los días 26 de Mayo de 2006, 10 de Septiembre de 2008, 16 de Enero de 2009, y 19 de Octubre de 2009, todas ellas "Sobre Entretenimientos Electrónicos, Flippers, Billares y Pool en la Comuna de Alto Hospicio"; Decreto Alcaldicio N° 1.063/11 de 23 de Agosto de 2011, que autoriza provisoriamente, por un año, la explotación y otorgamiento de patente municipal provisoria, a don Enrique Castillo Núñez, de un máximo de 10 máquinas de juegos electrónicos de habilidad o destreza, en su local ubicado en Calle Uno N° 3351-A, Villa Frei, Alto Hospicio; Presentación de 18 de Enero de 2012, de don Enrique Castillo Núñez, por la que solicita se autorice el cambio de domicilio desde Calle Uno N° 3351-A hacia Avenida Los Aromos N° 2641, Alto Hospicio.

**DECRETO:**

- 1.- Autorícese el cambio de domicilio del **Permiso Provisorio** y la **Patente Municipal Provisoria**, concedidos por Decreto Alcaldicio N° 1.063/11 de 23 de Agosto de 2011, a don **ENRIQUE HÉCTOR CASTILLO NÚÑEZ**, RUT 8.466.900-8, en su local ubicado en **CALLE UNO N° 3351-A, VILLA FREI, ALTO HOSPICIO**, entendiéndose éstos concedidos a partir de esta fecha, para su **nuevo local** ubicado en **AVENIDA LOS AROMOS N° 2641, ALTO HOSPICIO**.
- 2.- El contribuyente referido deberá acreditar dar cumplimiento a las exigencias detalladas en Decreto Alcaldicio N° 1.063/11 de 23 de Agosto de 2011, respecto del nuevo domicilio autorizado, dentro del plazo primitivamente fijado.
- 3.- Encárguese al Departamento de Inspección y Fiscalización, verificar que el antiguo domicilio de **CALLE UNO N° 3351-A, VILLA FREI, ALTO HOSPICIO**, deje de ser utilizado.

**ANÓTESE, REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE, PUBLÍQUESE Y ARCHÍVESE.**

**Fdo.** Doña Claudia Muñoz Muñoz, Alcaldesa Subrogante de la Comuna de Alto Hospicio. Autoriza don Luis Patricio Ríos Muñoz, Secretario Municipal Subrogante. Lo que transcribo para su conocimiento y demás fines a que haya lugar. Doy fe.-

**LUIS PATRICIO RÍOS MUÑOZ**  
**SECRETARIO MUNICIPAL SUBROGANTE**

LRM/lrm  
Distribución:  
Interesado  
Dir. Control  
Dir. Obras  
Dpto. Rentas  
Insp. y Fiscalización





MUNICIPALIDAD  
ALTO HOSPICIO  
Dirección de Administración y Finanzas - Departamento de Rentas



**SOLICITUD DE PERMISO PARA FUNCIONAMIENTO  
DE MAQUINAS DE JUEGOS PIN-BALL**

*Cambio de  
ubicación  
de locales Calle 1100  
3351-A*

**A.- INDIVIDUALIZACION DEL SOLICITANTE**

Nombre y Dos Apellidos ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ  
 Rol Único Tributario 8.466.900-8  
 Razón Social y Rep. Legal (en caso de sociedades) \_\_\_\_\_  
 Dirección Comercial AV. LOS AROMOS N° 2647  
 Dirección Particular SALITRENA IRIS N° 1082

*1ª visita  
Cerrado -  
2da  
Visita  
Cerrado*

**B.- CALIDAD DEL LOCAL EN QUE FUNCIONARA(N) ESTA(S) MAQUINA(S)**

Señale si la instalación de la maquina será en local:

MAQUINAS ELECTRONICAS DE VIDEO JUEGOS (10 maquinas)  
 Destinado sólo a Pin Ball  Comercial con Pin Ball

**RECIBIDO**  
18 ENE. 2012  
HORA: 1  
SECCION RENTAS / MAHO

(Según corresponda) Patente Rol N° \_\_\_\_\_

Dirección de la Instalación: AV. LOS AROMOS N° 2647

Nombre del propietario o responsable ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ

RUT: 8.466.900-8 Teléfono: 18 86 86 807

Esta solicitud considera solamente maquinas de destreza del tipo Pin ball, cualquier otra maquina es considerada ilegal debiendo el responsable del local de la instalación responder ante los Juzgados de Policía Local correspondientes.

*[Signature]*  
FIRMA DEL SOLICITANTE

*[Signature]*  
FIRMA DUEÑO LOCAL INSTALACION

**D - INFORME INSPECTOR RENTAS**

*Aprobado  
23/1/12*  
MUNICIPALIDAD DE ALTO HOSPICIO  
DAVID BEDRANO BENAVENTE  
INSPECTOR

FECHA INSPECCION: 23/01/2012

ART. 7°. DISTANCIA MINIMA DE UN EST. EDUCACIONAL	<input checked="" type="checkbox"/> CUMPLE	<input type="checkbox"/> NO CUMPLE
ART. 6° I. UN EXTINTOR DE INCENDIO POR CADA 150 M2	<input checked="" type="checkbox"/> CUMPLE	<input type="checkbox"/> NO CUMPLE
ART. 6° J. CONDICIONES DE AIREAMIENTO Y VENTILACION	<input checked="" type="checkbox"/> CUMPLE	<input type="checkbox"/> NO CUMPLE
ART. 8°. LA INSTALACIÓN SE HACE EN UN LOCAL NO DESTINADO A CASA HABITACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> CUMPLE	<input type="checkbox"/> NO CUMPLE

*[Signature]*  
MUNICIPALIDAD DE ALTO HOSPICIO  
DAVID BEDRANO BENAVENTE  
INSPECTOR  
FIRMA INSPECTOR

Habiendo estudiado los antecedentes y documentación presentada se autoriza el funcionamiento de maquinas de juego previo pago del arancel municipal correspondiente.

Firma y timbre Autorización

Home |

Identificar nuevo Contribuyente | Cerrar Sesión



Número de transacción: 3900919401

### RECEPCION DE AVISO DE CAMBIO DE GIRO

El Servicio de Impuestos Internos ha actualizado con fecha 27 de Abril de 2009 , el cambio de giro de ENRIQUE HECTOR CASTILLO NUNEZ , RUT: 8.466.900- 8 .

#### Giro(s) Agregado(s)

Código de Actividad	Descripción de Giro, Actividad o Profesión
924930	SALAS DE BILLAR, BOWLING, POOL Y JUEGOS ELECTRONICOS

#### Glosa Descriptiva

VENTA DE ARTICULOS NACIONALES E IMPORTADOS JUEGOS ELECTRONICOS

A partir de ahora, las boletas, facturas o cualquier otro tipo de documentos tributarios ya timbrados y no usados, deben ser destruidos en un plazo máximo de 30 días corridos

Debe hacerse presente al contribuyente, que los documentos que timbre en adelante, deberán contener la información modificada.

En base a su domicilio, a Ud. le corresponde timbrar y efectuar el resto de sus trámites ante el SII en la Unidad IQUIQUE, ubicada en TARAPACA 470, IQUIQUE.

Se recomienda imprimir este aviso como comprobante



**MOLINA Y COMPAÑIA LIMITADA**

GIRO: IMPORTACION, EXPORTACION, COMPRAVENTA Y ARRIENDO DE EQUIPOS COMPUTACIONALES, CAPACITACION, INSTALACION, REPARACION, MANTENCION DE SISTEMAS COMPUTACIONALES Y DE COMUNICACIONES  
 CASA MATRIZ: SAN DIEGO 965 LOCAL 1 - FONO: (56-2) 355 9500 - SANTIAGO - CHILE  
 SUCURSAL: SAN ISIDRO 1922 - SANTIAGO



R.U.T. 77 477 330 - 4  
**FACTURA**  
 N°

4000117000

FECHA:	24-08-2009	N.V.:	
SEÑOR(ES):	ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ	R.U.T.:	
DIRECCION:	BUENAFRONTES 300	COMUNA:	VALPARAISO
CIUDAD:	VALPARAISO	FONO:	
GIRO:	COMERCIO	GUIA DESP. N°:	

POR LO SIGUIENTE: a: MOLINA Y COMPAÑIA LIMITADA DEBE

CANT	CODIGO	DETALLE	MARCA	GARANTIA	PRECIO \$	TOTAL
0010	18.635	MONITOR RECONDICIONADO SVGA 17" GRADO A BEIGE..		3 MESES.....	123.750	123.750 *
0010	18.196	PLACA MADRE GARAGE PC4002-A PCB.....		3 MESES.....	37.125	371.250
0010	18.197	SET DE CABLE PARA GARAGE.....		3 MESES.....	3.960	39.600
0000	18.199	BOTON GARAGE (LED + BASE).....		3 MESES.....	495	5.160
0010	18.200	SWITCH AC ON/OFF.....		3 MESES.....	594	5.940
0010	18.201	ANTICHISPERO.....		3 MESES.....	3.465	34.650
0010	18.202	CHAPA + LLAVE (CLAVE UNICA).....		3 MESES.....	1.733	17.330
0010	18.203	PECERA METALICA.....		3 MESES.....	2.475	24.750
0010	18.204	FUENTE DE PODER 9A / 220 VOLT.....		3 MESES.....	9.900	99.000
0010	18.205	FICHERO INTELIGENTE.....		3 MESES.....	123.750	123.750
0010	18.206	HOPPER AZUL TAIWANESE MARIPOSA.....		3 MESES.....	17.210	172.110
0010	18.207	PARLANTE.....		3 MESES.....	663	6.630
0010	1.568	CABLE PODER 220 VOLT 3 PIN TIPO NACIONAL.....		3 MESES.....	324	3.240

Número único para todas las sucursales de Santiago 5836000

\* PRODUCTOS RECONDICIONADOS. NO SE ACEPTAN CAMBIOS NI DEVOLUCIONES. PROBADOS Y FUNCIONANDO.  
 RECEPCION DE PRODUCTOS POR GARANTIA DE LUNES A VIERNES DE 10:30 A 16:00 HORAS  
 - ESTE EQUIPO NO INCLUYE NINGUN TIPO DE SOFTWARE INSTALADO, A MENOS QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO EN ESTA FACTURA.

DE: 6569183 + 1187.157 24-08-09  
 VENDEDOR: CHENRIQUEZ CAJERO: EME-ITA HORA: 10:48:36

Un Millón Ciento Ochenta y Siete mil Quinientos



GOBIERNO DE CHILE  
 DIRECCION REGIONAL VALPARAISO  
 25 ABO. 2009  
 SERGIO SANDOVAL CARLO

SUB TOTAL	\$	1.472.100
7,00% DESC.	\$	103.049
DESC. PROM.	\$	0
IMPORTE A PAGAR	\$	1.369.051
NETO	\$	1.369.051
10% IVA	\$	136.905
TOTAL	\$	1.505.956

RETIRA: \_\_\_\_\_  
 R.U.T.: 77466900-5

**CANCELADO**  
 24 de Agosto de 2009

ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ  
 8466900-8

PARA GARANTIA ACOMPAÑAR CON FACTURA ORIGINAL  
 IMPORTE DE COMERCIO NO REG. APLICACION CONTRA EL CONTENIDO DE LA FACTURA DENTRO DE LOS CUATRO DIAS SIGUIENTES A LA ENTREGA DE ELLA SE TENDRA POR PRECIBIAMENTE ACEPTADO  
 EL PRECIO DE LOS PRODUCTOS RECONDICIONADOS SE ESTABLECE EN EL MOMENTO DE LA ENTREGA DEL EQUIPO Y LA GARANTIA SE INICIA EN EL MOMENTO DE LA ENTREGA DEL EQUIPO



ANTONIO MARTIN LORENZO DELGADO

IMPORTACION Y VENTA DE JUEGOS ELECTRONICOS Y LETREROS DE PUBLICIDAD

GRAN AVENIDA JOSE MIGUEL CARRERA N° 8051

FONO: 7779 21 - COMUNA LA CISTERNA - SANTIAGO

E-mail: ventasrentagamechile@gmail.com

R.U.T.: 10.196.978-9

FACTURA

N° 000630

S.I.I. - SANTIAGO SUR

Fecha Vigencia Emisión Hasta 31 Diciembre 2011

Fecha, 2 de Mayo de 2011

Señor(es): Alejandro Hector Castiblanco

Dirección: Comodoro # 222

Comuna: Los Andes

Giro: Comercio

Fono: 88636301

G. Despacho N°:

RUT: 8.466.900-7

Ciudad: Santiago

O/Compra:

Cond. de Pago: 6/30

Por lo siguiente:

DEBE

CANTIDAD	DETALLE	P. UNITARIO	TOTAL
50	KT de armado	33.000	1.900.000

COPIA DE FACTURA NO DA DERECHO A CREDITO FISCAL

SON: 10 millones noventa mil pesos

NETO \$	1.916.039
% I.V.A. \$	303.000
TOTAL \$	1.900.000

CANCELADO: de del 20 Firma

IDENTIFICACION DE QUIEN RECIBE FACTURA

NOMBRE: R.U.T.: FIRMA: FECHA: RECINTO:

El acuse del recibo que se declara en este acto, de acuerdo a lo dispuesto en la letra b) del art. 4°, y la letra c) del art. 5° de la ley 19.983, acredita que la entrega de mercadería o servicio(s) prestado(s) ha(n) sido recibido(s).

DUPLICADO: SERVICIO IMPUESTOS INTERNOS

Imprenta Futura Limbado - R.U.T. 76.500.400-3 - Conferencia 1058 - S.I.I. - Fono: 683 85 57 - 683 36 04 - E-mail: contacto@impresafutura.cl - www.impresafutura.cl





ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008

## INFORME PERICIAL

### Máquina Electrónica de Video Juego

USO EXCLUSIVO ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ  
C.I. 8.466.900-8  
SU COPIA ESTA PENADA POR LA  
LEY DE PROIEDAD INTELECTUAL



## 1.- ANTECEDENTES

Estudio Solicitado por : ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ 8466900-8.  
Rut : 8.466.900-8  
Dirección : Cerro Dragón 3259, Iquique

Fecha de Solicitud: 11 de Abril 2011

Fecha de Entrega : 11 de Abril 2011

Objetivo : Determinar si la máquina de juegos materia del presente informe, obedece a funcionamiento basado en el Azar o Habilidad.

Marco teórico : Análisis de Componentes y Estadístico

Pruebas : Juego estadístico, fijación fotográfica y descripción visual de componentes

Nro. de Páginas : 16

Objeto de Estudio: 3 Máquinas de videos juegos.



Figura Nro. 1 : Vista imagen frontal de la pantalla de la primera máquina de juegos.





ENRIQUECASTILLONUÑEZ8466900-8



Figura Nro. 2 : Vista imagen frontal de la pantalla de la segunda máquina de juegos.



Figura Nro. 3 : Vista imagen frontal de la pantalla de la tercera máquina de juegos.





## 2.- DESCRIPCION DE LA ESPECIE

ENRIQUECASTILLONUÑEZ8466900-8

### 2.1.- Estructura que soporta la máquina externamente



Figura Nro. 4 : Izquierda: Vista imagen frontal del gabinete de madera de la máquina de vídeo juego. Compuesta por pantalla y botonera. Se puede apreciar que admite monedas y posee bandeja de pagos. En el lado derecho: Vista posterior del gabinete abierto, en el se puede apreciar en la parte superior el dispositivo de imagen (monitor), la fuente de poder (energía eléctrica) y la placa de juegos, la que se presentará en detalle en fig. siguientes.

Se presenta el detalle de los tipos de controles frontales ó botoneras para estas tres máquinas de vídeos juegos.

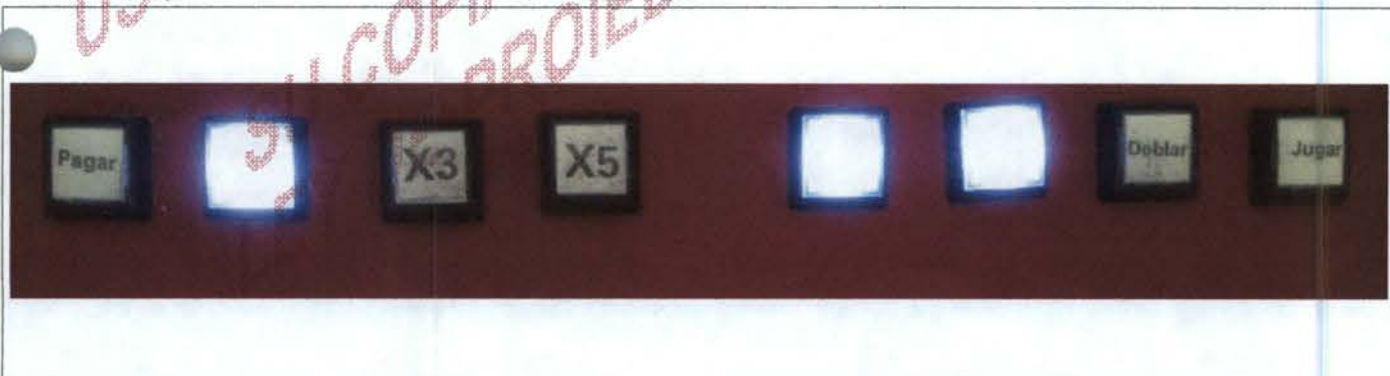




Figura Nro. 5 : Detalle de los controles frontales o botonera, que permite al usuario jugar y controlar las opciones del video juego.

Se hace presente, que para dar inicio a los juegos el usuario debe depositar en estas máquinas de vídeos juegos monedas en su interior. (Ver imagen 6)  
ENRIQUECASTILLONUNEZ8466900-8



Figura Nro. 6: Vista frontal del gabinete, en que se puede apreciar que esta máquina de vídeo juego admite monedas.

Se hace presenta que dentro de la inspección realizada a las tres máquinas de vídeos juegos, se encontraron las siguientes placas madres:



Figura Nro. 7: Detalle de la primera placa madre de control de la máquina de vídeo juegos.





ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008



Figura Nro. 8: Detalle del microprocesador Cyclone II.



## 2. Cyclone II Architecture

CII51002-3-1

### Functional Description

Cyclone® II devices contain a two-dimensional row- and column-based architecture to implement custom logic. Column and row interconnects of varying speeds provide signal interconnects between logic array blocks (LABs), embedded memory blocks, and embedded multipliers.

The logic array consists of LABs, with 16 logic elements (LEs) in each LAB. An LE is a small unit of logic providing efficient implementation of user logic functions. LABs are grouped into rows and columns across the device. Cyclone II devices range in density from 4,608 to 68,416 LEs.

Cyclone II devices provide a global clock network and up to four phase-locked loops (PLLs). The global clock network consists of up to 16 global clock lines that drive throughout the entire device. The global clock network can provide clocks for all resources within the device, such as input/output elements (IOEs), LEs, embedded multipliers, and embedded memory blocks. The global clock lines can also be used for other high fan-out signals. Cyclone II PLLs provide general-purpose clocking with clock synthesis and phase shifting as well as external outputs for high-speed differential I/O support.

M4K memory blocks are true dual-port memory blocks with 4K bits of memory plus parity (4,608 bits). These blocks provide dedicated true dual-port, simple dual-port, or single-port memory up to 36-bits wide at up to 260 MHz. These blocks are arranged in columns across the device in between certain LABs. Cyclone II devices offer between 119 to 1,152 Kbits of embedded memory.

Each embedded multiplier block can implement up to either two 9 x 9-bit multipliers, or one 18 x 18-bit multiplier with up to 250-MHz performance. Embedded multipliers are arranged in columns across the device.

Each Cyclone II device I/O pin is fed by an IOE located at the ends of LAB rows and columns around the periphery of the device. I/O pins support various single-ended and differential I/O standards, such as the 66- and 33-MHz, 64- and 32-bit PCI standard, PCI-X, and the LVDS I/O standard at a maximum data rate of 805 megabits per second (Mbps) for inputs and 640 Mbps for outputs. Each IOE contains a bidirectional I/O buffer and three registers for registering input, output, and output-enable signals. Dual-purpose DQS, DQ, and DM pins along with delay chains (used to

Figura Nro. 9: Documento de descriptivo de Arquitectura del Microprocesador obtenido del sitio web de Altera:  
[http://www.altera.com/literature/hb/cyc2/cyc2\\_cii5v1\\_01.pdf](http://www.altera.com/literature/hb/cyc2/cyc2_cii5v1_01.pdf)



ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008



Figura Nro. 10: Imagen de la memoria física que contiene el video juego, modelo Winbond W39D04OA



**BSI**

**Very Low Power CMOS SRAM**  
32K X 8 bit

Pb-Free and Green package materials are compliant to RoHS

**BS62LV256**

**FEATURES**

- Wide  $V_{CC}$  operation voltage : 2.4V ~ 5.5V
- Very low power consumption :
  - $V_{CC} = 3.0V$  Operation current : 25mA (Max.) at 70ns  
1mA (Max.) at 1MHz  
Standby current : 0.01uA(Typ.) at 25°C
  - $V_{CC} = 5.0V$  Operation current : 40mA (Max.) at 55ns  
2mA (Max.) at 1MHz  
Standby current : 0.4uA (Typ.) at 25°C
- High speed access time :
  - 55 55ns(Max.) at  $V_{CC} = 4.5-5.5V$
  - 70 70ns(Max.) at  $V_{CC} = 3.0-5.5V$
- Automatic power down when chip is deselected
- Easy expansion with CE and OE options
- Three state outputs and TTL compatible
- Fully static operation
- Data retention supply voltage as low as 0.5V

**DESCRIPTION**

The BS62LV256 is a high performance, very low power CMOS Static Random Access Memory organized as 32,768 by 8 bits and operates from a wide range of 2.4V to 5.5V supply voltage. Advanced CMOS technology and circuit techniques provide both high speed and low power features with typical CMOS standby current of 0.01uA and minimum access time of 70ns at 3.0V operation. Easy memory expansion is provided by an active LOW chip enable (CE) and active LOW output enable (OE) and three-state output driver. The BS62LV256 has an automatic power down feature, reducing the power consumption significantly when chip is deselected. The BS62LV256 is available in DICE 5mm, JEDEC Standard 28 pin 399mil Plastic SOP, 600mil Plastic QFP, 7mmx13.4mm TSOP (Internal lead).

8113力 11 853863 872870  
8113力 11 853863 88 81 83270029  
8113力 11 853863 84 755 83298787  
<http://www.100y.com.tw>

**POWER CONSUMPTION**

PRODUCT FAMILY	OPERATING TEMPERATURE	POWER DISSIPATION								PKG TYPE
		STANDBY		Operating				Operating		
		$I_{CC1}$	$I_{CC2}$	$I_{CC}$	$I_{CC}$	$I_{CC}$	$I_{CC}$	$I_{CC}$	$I_{CC}$	
BS62LV256DC	Commercial +0°C to +70°C	4.0uA	0.01uA	1.5mA	16mA	35mA	0.8mA	12mA	20mA	DICE
BS62LV256PC		4.0uA	0.01uA	1.5mA	16mA	35mA	0.8mA	12mA	20mA	PDP-28
BS62LV256SC		4.0uA	0.01uA	1.5mA	16mA	35mA	0.8mA	12mA	20mA	SOP-28
BS62LV256TC	Industrial -40°C to +85°C	5.0uA	0.01uA	2mA	20mA	40mA	1mA	15mA	25mA	TSOP-28
BS62LV256P		5.0uA	0.01uA	2mA	20mA	40mA	1mA	15mA	25mA	PDP-28
BS62LV256S		5.0uA	0.01uA	2mA	20mA	40mA	1mA	15mA	25mA	SOP-28
BS62LV256T	Industrial -40°C to +85°C	5.0uA	0.01uA	2mA	20mA	40mA	1mA	15mA	25mA	TSOP-28
BS62LV256T		5.0uA	0.01uA	2mA	20mA	40mA	1mA	15mA	25mA	TSOP-28

Figura Nro. 11: Imagen de documento descriptivo de la memoria física que contiene el video juego, modelo BS62LV256, de la empresa BSI, [http://us.100y.com.tw/pdf\\_file/37-BSI-BS62LV256.pdf](http://us.100y.com.tw/pdf_file/37-BSI-BS62LV256.pdf)





ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008

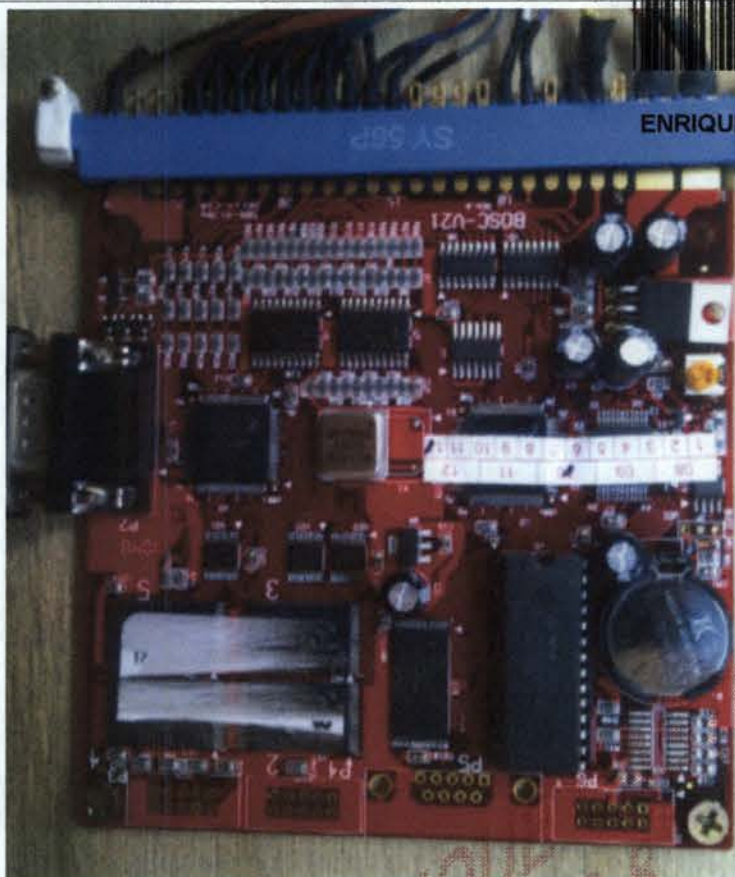


Figura Nro. 12: Detalle de la segunda placa madre de control de la máquina de video juegos.

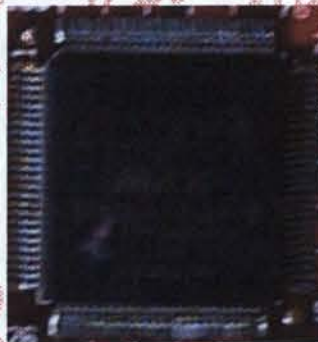


Figura Nro. 13: Detalle del microprocesador Altera Max.



M51902-2.2

### Introduction

This chapter describes the architecture of the MAX II device and contains the following sections:

- "Functional Description" on page 2-1
- "Logic Array Blocks" on page 2-4
- "Logic Elements" on page 2-6
- "MultiTrack Interconnect" on page 2-12
- "Global Signals" on page 2-16
- "User Flash Memory Block" on page 2-18
- "MultiVolt Core" on page 2-22
- "I/O Structure" on page 2-23

### Functional Description

MAX II devices contain a two-dimensional row- and column-based architecture to implement custom logic. Row and column interconnects provide signal interconnects between the logic array blocks (LABs).

The logic array consists of LABs, with 10 logic elements (LEs) in each LAB. An LE is a small unit of logic providing efficient implementation of user logic functions. LABs are grouped into rows and columns across the device. The MultiTrack interconnect provides fast granular timing delays between LABs. The fast routing between LEs provides minimum timing delay for added levels of logic versus globally routed interconnect structures.

The MAX II device I/O pins are fed by I/O elements (IOE) located at the ends of LAB rows and columns around the periphery of the device. Each IOE contains a bidirectional I/O buffer with several advanced features. I/O pins support Schmitt trigger inputs and various single-ended standards, such as 66-MHz, 32-bit PCI, and LVTTL.

MAX II devices provide a global clock network. The global clock network consists of four global clock lines that drive throughout the entire device, providing clocks for all resources within the device. The global clock lines can also be used for control signals such as clear, preset, or output enable.

Figura Nro. 14: Documento de descriptivo de Arquitectura del Microprocesador obtenido del sitio web de Altera: [http://www.altera.com/literature/hb/max2/max2\\_mii5v1\\_01.pdf](http://www.altera.com/literature/hb/max2/max2_mii5v1_01.pdf)



Figura Nro. 15: Imagen de la memoria física que contiene el video juego, modelo HM62256





## HM62256A Series

32,768-word × 8-bit High Speed CMOS Static RAM

ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008

The Hitachi HM62256A is a CMOS static RAM organized 32-kword × 8-bit. It realizes higher performance and low power consumption by employing 0.8 μm Hi-CMOS process technology. The device, packaged in a 8 × 14 mm TSOP with thickness of 1.2 mm, 450-mil SOP (foot print pitch width), 600-mil plastic DIP, or 300-mil plastic DIP, is available for high density mounting. TSOP package is suitable for cards, and reverse type TSOP is also provided. It offers low power standby power dissipation; therefore, it is suitable for battery back up system.

### Features

- High speed: Fast Access time 85/100/120/150 ns (max)
- Low Power  
Standby: 5 μW (typ) (L/L-SL version)  
Operation: 40 mW (typ) (f = 1 MHz)
- Single 5 V supply
- Completely static memory  
No clock or timing strobe required
- Equal access and cycle times
- Common data input and output: Three state output
- Directly TTL compatible: All inputs and outputs
- Capability of battery back up operation

### Ordering Information

Type No.	Access time	Package
HM62256AP-8	85 ns	600-mil
HM62256AP-10	100 ns	28-pin
HM62256AP-12	120 ns	plastic DIP
HM62256AP-15	150 ns	(DP-28)
HM62256ALP-8	85 ns	
HM62256ALP-10	100 ns	
HM62256ALP-12	120 ns	
HM62256ALP-15	150 ns	
HM62256ALP-8SL	85 ns	
HM62256ALP-10SL	100 ns	
HM62256ALP-12SL	120 ns	
HM62256ALP-15SL	150 ns	
HM62256ASP-8	85 ns	300-mil
HM62256ASP-10	100 ns	28-pin
HM62256ASP-12	120 ns	plastic DIP
HM62256ASP-15	150 ns	(DP-28NA)
HM62256ALSP-8	85 ns	
HM62256ALSP-10	100 ns	
HM62256ALSP-12	120 ns	
HM62256ALSP-15	150 ns	
HM62256ALSP-8SL	85 ns	
HM62256ALSP-10SL	100 ns	
HM62256ALSP-12SL	120 ns	

Figura Nro. 16: Imagen de documento descriptivo de la memoria física que contiene el video juego, modelo HM62256  
<http://pdf1.alldatasheet.com/datasheet-pdf/view/77314/HITACHI/HM62256.html>

USO EXCLUSIVO ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ  
SU COPIA ESTA PENADA POR LA  
LEY DE PROIEDAD INTELECTUAL



ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008

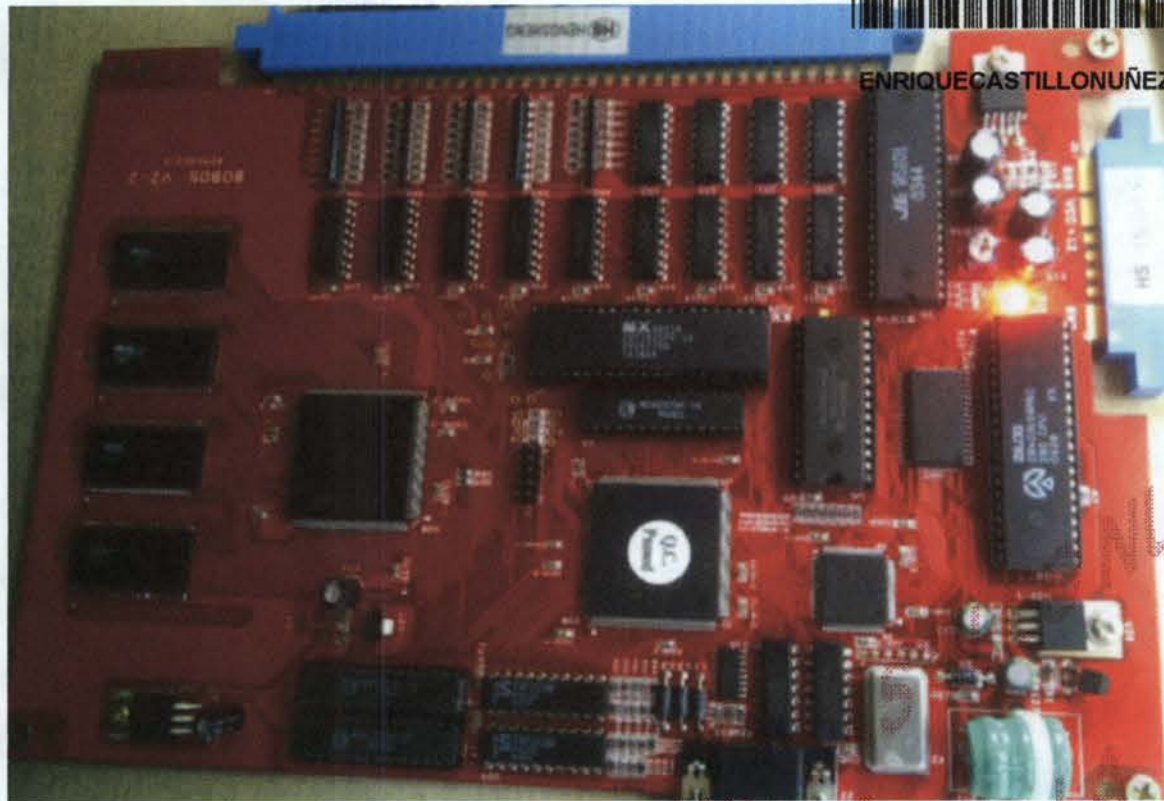


Figura Nro. 17: Detalle de la tercera placa madre de control de la máquina de video juegos.

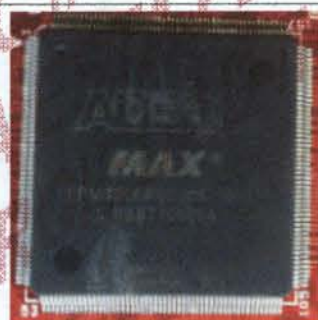


Figura Nro. 18: Detalle del microprocesador Altera Max.





Se señala que el Documento de descriptivo de Arquitectura del Microprocesador es el mismo para la segunda y tercera placa Madre

ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008

### 3.- OPERACIONES Y RESULTADOS OBTENIDOS

#### Estructura del sistema que soporta los video juegos en la máquina

Las presentes máquinas de videos juegos, son sin dudas computadores, como se describen en sus componentes desde la imágenes 7 en adelante, que para estos casos tienen las características de propósito específico. Sin embargo, sus partes o componentes pueden ser utilizados para construir un sin número de soluciones tecnológicas programables, siendo los videos juegos sólo una pequeña parte de sus aplicaciones.

Cada consola de video juego está dotada de un **procesador** (en que la lógica de los juegos se ejecuta), de **memoria** (dónde se almacenan los datos de los juegos en forma temporal y otra de tipo permanente en que se graba el juego), externamente cuenta con **interfaces de usuario** (botonera) y de administración (botón de configuración y botonera) y dispositivo de **salida** (monitor).

La **lógica del juego para los tres tipos de videos juegos comprende básicamente:**

- 1.- El usuario debe introducir monedas para dar inicio al juego. Toda vez que este usuario-jugador cargue la máquina, tiene créditos disponibles para comenzar a jugar y así extiende su tiempo en la consola, a medida que vaya depositando monedas en la máquina.
- 2.- Al jugar, se genera un proceso en que la máquina de video juegos corre ciertos algoritmos internos y muestra el proceso mismo y el resultado en la interface o monitor (aquí interviene la programación del juego y la rutina de restricción de opciones de ganar)
- 3.- Si la respuesta a dicho proceso es ganar, el usuario gana y obtiene más créditos en la consola de video juegos, de acuerdo a las opciones elegidas por el usuario- jugador.





4.- El usuario-jugador, puede seguir jugando con los créditos ya obtenidos ó puede presionar la botonera para que la máquina deposite en la ranura el dinero ganado en esta jugada.

ENRIQUECASTILLONUÑEZ84669008

5.- El usuario-jugador, además puede accionar la botonera para ir frenando las columnas y hacer calzar las opciones que se dan a través del juego con las líneas de puntuación y así beneficiarse con estas opciones de premio.

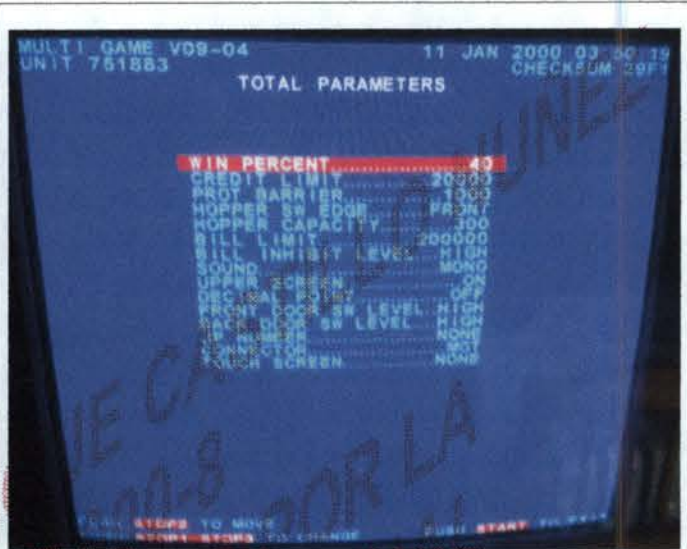


Figura Nro. 19: Pantalla de configuración de parámetros.  
Obs: Control del Porcentaje de utilidad en 1%

Figura Nro. 20: Pantalla de configuración de parámetros.  
Obs: Control del Porcentaje de utilidad en 40%

De la figura 19 y 20 se puede apreciar la existencia de un Menú de configuración de parámetros de la máquina, en que puede definir el porcentaje de utilidad para el dueño de la máquina.

Para este caso de análisis, se controló el parámetro de porcentaje de utilidad desde un mínimo de 1% fig.19, hasta un máximo de 40% en la fig. 20.

USO EXCLUSIVO EN SU COPIA ESTÁ PENADA POR LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL



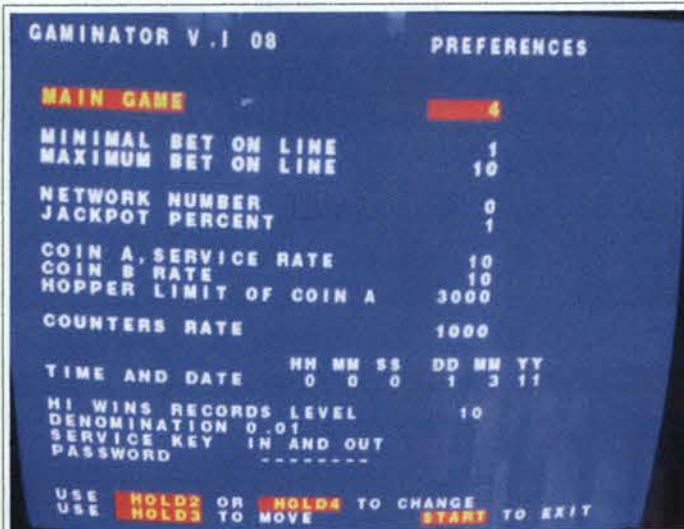


Figura Nro. 21: Pantalla de configuración de parámetros.  
 Obs: Control del Porcentaje de ganancia en 4% para usuario-jugador.

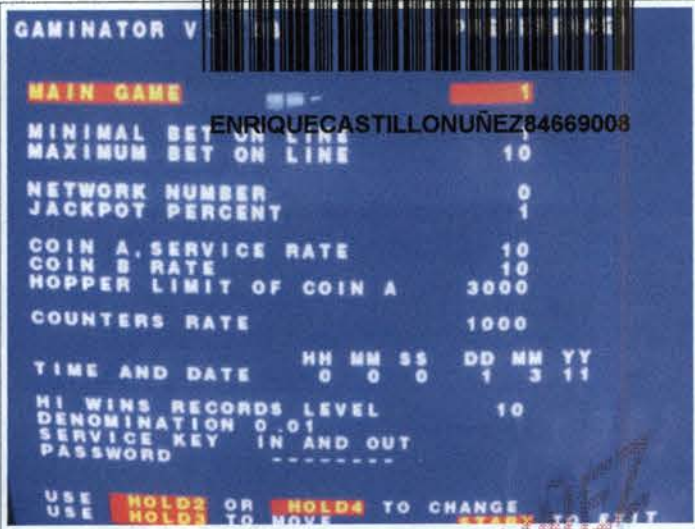


Figura Nro. 22: Pantalla de configuración de parámetros.  
 Obs: Control del Porcentaje de ganancia en 1% para usuario-jugador.

De la figura 21 y 22, se puede apreciar la existencia de un Menú que dice MAIN GAME, en el cual se puede configurar los parámetros de la máquina, en que puede definir el porcentaje de ganancia para el usuario-jugador.

Es así, como la siguiente representación muestra la codificación de 1 a 4 de ganancia del usuario-jugador:

- 1 = 86 % ganancia usuario
- 2 = 84 % ganancia usuario
- 3 = 82 % ganancia usuario
- 4 = 80 % ganancia usuario

Estos Menús se ejecutan con el botón de configuración de la máquina y se encuentra al interior de gabinete cerrado, por lo que es desconocido y preexistente para el usuario.

El control de porcentaje de utilidad, restringe las probabilidades de ganar de los usuarios, evitando que los resultados de éxito, coincidencia pseudoaleatoria o ganancia del jugador sobrepase los límites impuestos.

A través del proceso de restricción de probabilidades, deja de existir el "Azar" que la Real Academia de la Lengua Española define como





"Caso Fortuito" y define como Fortuito "Que sucede inopinada y casualmente"



No existen elementos derivados de la Física que intervengan en el resultado del juego, ni a favor ni en contra, así como palancas, caídas, roce, superficie, orificios o algún elemento de control del juego que el usuario pudiese emplear.

El usuario-jugador, como se había mencionado puede accionar la botonera para ir frenando en cada jugada las columnas y hacer calzar según las opciones de conveniencia para su juego y así beneficiarse del juego calzando las columnas con las líneas de puntuación presentadas en su juego. Lo que le da al usuario-jugador absoluto dominio y manejo del juego y la destreza esta muy presente, dado que las rápidas reacciones del jugador, hábilmente podría detener la secuencia que más premio le dé.

Los sistemas computacionales, cumplen la función de efectuar cálculos programados por humanos y no tienen la posibilidad de generar eventos o números completamente aleatorios, pues estos resultados del computador se sustentan en series de números predefinidos por el fabricante o por el programador, estos se conocen como **secuencia pseudoaleatoria**, **secuencia de pseudoruido** o **código de pseudoruido** a cualquier grupo de secuencias binarias que presentan propiedades aleatorias parecidas a las del ruido. Las secuencias de pseudoruido se distinguen de las secuencias aleatorias de verdad en que muestran una periodicidad. Es decir, están formadas por una serie periódica de números positivos y negativos, o bits, de longitud N. A uno de estos bits de una secuencia de pseudoruido se le llama *chip*. Por lo tanto, a la velocidad de la secuencia se le llama tasa *chip*, y se mide en *chips* por segundo (cps).

Por lo tanto son casi aleatorias; una variable pseudoaleatoria es una variable que ha sido creada a través de un procedimiento determinístico (por norma general un programa de ordenador o subrutina) el cual tiene como entrada dígitos realmente aleatorios. La cadena pseudoaleatoria resultante suele ser más larga que la cadena aleatoria original, pero menos aleatorio, es decir, con menos entropía.

Los generadores de números pseudoaleatorios son ampliamente utilizados en campos tales como el modelado por computadora, estadística, vídeo juegos, diseño experimental, etc.





### III.- CONCLUSIONES



ENRIQUE CASTILLO NUÑEZ 84669008

La estructura física de la máquina, su diseño y los demás componentes no electrónicos que la constituyen, no intervienen en los resultados del juego.

A través de la botonera, el jugador puede controlar distintas alternativas del juego, jugar una cantidad distinta o bien seleccionar más líneas activas de coincidencia para ganar, todo de acuerdo a la experiencia del jugador y la mejor alternativa en cada evento de juego.

El usuario puede accionar la botonera para frenar la o las columnas y hacer calzar las líneas de puntuación con su experiencia, conocimiento del juego y "destreza" desarrollada en dicho juego.

Esta posibilidad de doblar la jugada, se presenta ante el usuario-jugador una carta de un mazo de naipes y debe seleccionar otra carta, la que deberá ser mayor que la presentada, con esto puede duplicar el premio inmediatamente obtenido en la jugada anterior.

Por lo anterior, se concluye que en estas máquinas de videos juegos, intervienen los juegos electrónicos del jugador, dadas las múltiples opciones y alternativas de modificar la dinámica del mismo.

Desde la perspectiva matemática y de la ciencia informática, esta máquina de video juegos, no reúne las condiciones de Azar, por cuanto se basa en cálculo sobre series Pseudo aleatorias (no aleatoriedad pura), las que son propias de juegos de computador.

Finalmente, existe un panel de configuración, en que el dueño o administrador, indica el porcentaje de utilidad de dicha máquina de juego, parámetros que evidentemente limitan las posibilidades de ganar de un jugador, quitando la posibilidad de existir del concepto de azar puro, el natural acaso o de la suerte. Además, de indicar la utilidad para el usuario-jugador.

  
**VLADIMIR COBARRUBIAS L.**

Perito Judicial Corte de Apelaciones

[vladimir@criminalistica.cl](mailto:vladimir@criminalistica.cl)

móvil +56.9.82309355



MARIA ANTONIETA NIÑO DE ZEPEDA PARRA

NOTARIO PUBLICO

Anillo Pinto Nº 555 • Fonos: 532353 - 532357 - 417705 • Fono-Fax: 532359 • Iquique

E-mail: [notaria\\_mantonieta@entelchile.net](mailto:notaria_mantonieta@entelchile.net)

**DECLARACION JURADA**

En este acto e instrumento Yo, ENRIQUE HECTOR CASTILLO NUÑEZ, RUT. 8.466.900-8, chileno, domiciliado en Avenida Pampa Unión Nro. 3289, Alto Hospicio, mayor de edad y

DECLARO BAJO FE DE JURAMENTO ;

Que, asumo la representación, responsabilidad de la actividad comercial la cual desarrollo, de sus patentes y/o permisos y, de conocer su Reglamentación.

Formulo la presente declaración para ser presentada ante la Ilustre Municipalidad de Alto Hospicio para los fines a que haya lugar.-

Para constancia firmo ante Notario.

IQUIQUE, 05 MAYO 2011.-

.....  
PROPONENTE



NOTARIO PUBLICO

