



le 1<sup>er</sup> hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-8-8F

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR:** APPLE II et II<sup>e</sup>. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. GOUPIL. HEWLETT PACKARD HP 41 et HP 75. ORIC 1. SHARP PC 1211, PC 1251, PC 1500, MZ 80. SINCLAIR ZX 81 et SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07.

**DEUX SUPER CONCOURS:** 10 000 francs de prix au meilleur programme **CHAQUE MOIS.** 1 VOYAGE en CALIFORNIE pour le meilleur logiciel **CHAQUE TRIMESTRE.**

### UN NOUVEAU MICRO POCHE CASIO ?

CASIO vient de présenter un nouvel ordinateur... de poche: le PB700.

Ce nouveau produit est étonnant à plusieurs titres, et ceci est remarquable car dans notre métier il nous est difficile d'être étonnés par des nouveautés technologiques qui se succèdent dans le domaine de la micro-informatique.

CASIO nous a toujours étonnés par sa créativité et ses efforts pour mettre sur le marché les produits les mieux adaptés aux besoins des utilisateurs.

Le premier micro-ordinateur lancé par CASIO était le FX 702P qui de par sa vocation scientifique, a remporté auprès d'un vaste public d'ingénieurs, d'étudiants, de cadres commerciaux... un succès considérable. En février 1983 CASIO lance une bombe sur le marché de la

micro-informatique, le PB100: véritable méthode (ordinateur + livre) d'initiation à la micro-informatique, et ceci pour moins de 750 F.

Un succès sans précédent qui se traduit par plus de 25 000 pièces vendues à ce jour auprès d'un public dont la moyenne d'âge est d'environ 15 ans.

Aujourd'hui, par le PB 700, CASIO absorbe l'ensemble des utilisateurs professionnels ou non professionnels.

Le PB 700 est le premier ordinateur BASIC de poche MODULAIRE, EXTENSIBLE, et COMPACT.

- MODULAIRE: il permet une acquisition progressive à la portée de tous les budgets.

- EXTENSIBLE: il permet une évolution des performances en fonction des besoins de l'utilisateur.

- COMPACT: il est l'outil idéal de l'Homme de terrain, en version de poche, en mallette, ou sur un bureau.

suite page 8

### Edito

Les jeux, c'est bien! c'est même la vocation première de l'Hebdo, mais il n'y a pas que ça qui tourne sur les micros! Vous pourriez peut-être vous essayer à des programmes un peu plus sérieux? (Sans tomber dans les programmes TROP sérieux.) Par exemple: gestion de compte en banque, calcul des impôts, gestion de fichier ou comptabilité personnelle. Ou, encore, des programmes utilitaires permettant de mieux utiliser votre micro-ordinateur. Nous avons déjà publié des programmes semblables pour certains ordinateurs, les autres pourraient s'y mettre, cela n'empêchera pas de continuer les jeux. Nous passerons un utilitaire ET un jeu, comme ça tout le monde sera content. D'ailleurs cette semaine, ORIC, TEXAS et ZX 81 ont droit à deux programmes,

suite page 16

### Menu

"APPLE II PARLE FRANÇAIS" de J.-F. GROUSSIN a failli gagner le concours du mois dernier, c'est vous dire si le DOS FRANÇAIS publié aujourd'hui est attendu par les programmeurs d'APPLE: merci Monsieur GROUSSIN. Vous pouvez écrire en français sur votre écran et le copier sur l'imprimante de votre MZ 80 avec le HARD COPY de G. LECANNU; ça ne parle pas français, mais ça écrit français, c'est mieux que rien! Le QUADRILETTE FX 702 P de Hervé JANOD est, lui, bien en français, encore que les lettres soient dans le désordre et que, tout au moins au début, cela ressemble plutôt à du chinois. Le CCP de Thierry DOMBLIDES pour PC 1500 est un remarquable petit outil de gestion pour les irréductibles partisans des comptes chèques postaux. Yvan CHARPENTIER va se faire détester par les obèses

suite page 12

et par les bien-en-chair qui calculeront leur poids idéal avec leur PC 1211. Eddy MITCHELL lit peut-être HEBDOGICIEL (en tout cas, il n'est pas abonné!), mais Pierre LALAIN et son TRS 80 ne s'intéressent qu'à la DERNIÈRE SÉANCE avec un QUIZ très amusant. Nous repartons encore une fois dans l'espace, comme toutes les semaines: embarquons sur la NAVETTE ZX 81 de Maurice NOVAT, sans CRASH COSMIQUE (Christophe ROMANIN sur SPECTRUM) et rentrons dans l'atmosphère avec THOM 7 et T.O'SON de G. FAGOT-BARRALY. Contrairement à son nom, FETCHVAR, le programme de Marc MAIZIER pour HP 75 ne se passe pas dans l'espace ni dans le ciel, il n'a même pas de rapport avec un jeu: c'est un intéressant programme de recherche de variables, plus aucun risque d'employer la même variable dans un long listing! (A adapter d'urgence à votre micro et à envoyer à l'Hebdo pour publication.) Le labyrinthe de

HIPPOREBUS: trouvez l'expression qui se cache dans la B.D. de l'hippocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure).

ELLES CHANGENT DE GENRE  
COMME DE TAILLE ...!



CE PARFUM LES A RENDUES  
CÉLÈBRES...



C'EST POIDS QUI NE  
PÈSE PAS LOURD...



ET MON TOUT EST UNE  
REPRÉSENTATION  
GRAPHIQUE





# CASSE-PIPE

# HP 41

La HP-41 pêche fortement par la pauvreté de son affichage malgré tout ce programme essaye d'en tirer le maximum, avec l'aide du module X-FUNCTION. Dans CASSEPIPE vous devez abattre les cibles qui défilent à l'écran. Le canon est symbolisé par le drapeau 2. Il y a 12 cibles réparties en deux groupes de six. Attention, plus vous avancez dans le jeu, plus les cibles défilent rapidement.

Vincent HERLIQ.

### LES CIBLES

☐ : 5 points Une fois touchée elle perd son "bouclier de protection et devient une cible"  
 \* : 10 points  
 □ : 15 points  
 I : 20 points.

9:35PM 01/02	60 ATOX	120*LBL 02	180 ST+ 15
01*LBL *CASSEP1*	61 ST0 05	121 I	181 TONE 7
02 FIX 0	62 ATOX	122 ST+ 13	182 32
03 CF 29	63 ST0 06	123 X<>Y	183 GTO 06
04 SIZE?	64 ATOX	124 X<>Y	184*LBL 49
05 16	65 ST0 07	125 X<>Y	185 20
06 X>Y?	66 ATOX	126 GTO 02	186 ST+ 15
07 PSIZE	67 ST0 08	127*LBL 03	187 TONE 9
08 0	68 ATOX	128 I	188 32
09 ST0 14	69 ST0 09	129 ST+ 13	189*LBL 06
10 ST0 15	70 ATOX	130 X<>Y	190 AVIEW
11 4	71 ST0 10	131 X<>Y	191 ST0 IND 13
12 X<>F	72 ATOX	132 GTO 03	192 FS?C 06
13*LBL 10	73 ST0 11	133*LBL 04	193 GTO 09
14 *ATTENTION...*	74 TONE 5	134 I	194 I
15 FC? 05	75 4	135 ST+ 13	195 ST+ 14
16 AVIEW	76 ST0 13	136 X<>Y	196 RCL 14
17 * 1 0 0 *	77 GTO 09	137 GTO 04	197 6
18 14	78*LBL 13	138*LBL 05	198 X=Y?
19 XTOA	79 "...PRET..."	139 I	199 GTO 10
20 XTOA	80 AVIEW	140 ST+ 13	200 X<>Y
21 FC? 05	81 TONE 5	141 GTO 05	201 12
22 GTO 07	82 CLA	142*LBL *TIR*	202 X=Y?
23 *ENCORE 6 ...*	83 RCL 11	143 *ABATTU*	203 GTO 08
24 AVIEW	84 XTOA	144 RCL 13	204*LBL 09
25 * 1 0 * 1 1 *	85 RCL 10	145 12	205 CF 26
26 XTOA	86 XTOA	146 MOD	206 CLST
27*LBL 07	87 RCL 09	147 X<> 13	207 *TIR*
28 SF 05	88 XTOA	148 LASTX	208 XYZALM
29 TIME	89 RCL 08	149 /	209 SF 26
30 FRC	90 XTOA	150 INT	210 XEQ 13
31 I E?	91 RCL 07	151 5	211 RCL 13
32 *	92 XTOA	152 *	212 4
33 AROT	93 RCL 06	153 ST- 15	213 -
34 5	94 XTOA	154 RCL IND 13	214 CHS
35*LBL 11	95 RCL 05	155 GTO IND X	215 AROT
36 ATOX	96 XTOA	156*LBL 32	216 AVIEW
37 ATOX	97 RCL 04	157 *MANQUE*	217 SF 25
38 ATOX	98 XTOA	158 SF 06	218 SF 99
39 AROT	99 RCL 03	159 TONE 0	219 RCL 14
40 XTOA	100 XTOA	160 10	220 2
41 RDN	101 RCL 02	161 ST- 15	221 /
42 AROT	102 XTOA	162 32	222 INT
43 XTOA	103 RCL 01	163 GTO 06	223 5
44 RDN	104 XTOA	164*LBL 42	224 X>Y?
45 AROT	105 RCL 00	165 10	225 X<>Y
46 XTOA	106 XTOA	166 ST+ 15	226 GTO IND X
47 RDN	107 TONE 9	167 32	227*LBL 08
48 DSE X	108 RTH	168 TONE 8	228 *VICTOIRE*
49 GTO 11	109*LBL 00	169 GTO 06	229 AVIEW
50 ATOX	110 I	170*LBL 14	230 BEEP
51 ST0 00	111 ST+ 13	171 *TOUCHE*	231 BEEP
52 ATOX	112 R-P	172 SF 06	232 CLA
53 ST0 01	113 R-P	173 5	233 ARCL 15
54 ATOX	114 GTO 00	174 ST+ 15	234 *+ PTS*
55 ST0 02	115*LBL 01	175 TONE 7	235 AVIEW
56 ATOX	116 I	176 42	236 .END.
57 ST0 03	117 ST+ 13	177 GTO 06	
58 ATOX	118 R-P	178*LBL 79	
59 ST0 04	119 GTO 01	179 15	

Attention chaque erreur de tir vous coûte dix points! et n'attendez pas trop pour tirer, chaque tour complet de l'affichage retire cinq points.

### CONFIGURATION:

Programme 1: HP-41C avec 1 module de MEM, X-FUNCTION, TIME.  
 Programme 2: HP-41C avec 1 module de MEM, X-FUNCTION.

### PROGRAMME 1:

Après avoir tapé le programme (ou f), à vous de jouer. Un ultime renseignement avant de vous laisser face à face avec votre 41, le tir s'effectue en pressant ON.

### PROGRAMME 2:

Si vous n'avez pas le module time le tir demande deux pressions de touche. Une fois sur R/S pour arrêter le programme et une seconde fois sur R/S pour déclencher le programme TIR qui est affecté à la touche R/S dès le début de CASSEPIPE. Attention, si vous vous arrêtez en cours de partie n'oubliez pas de faire ASN ALPHA ALPHA R/S sinon vous auriez des surprises.

Pour les chasseurs d'octets:  
 Vous pouvez remplacer les lignes 50 à 73 et 83 à 106 dans CASSEP1 et les lignes 64 à 87 et 97 à 120 dans CASSEP2 par:  
 .011 et 11  
 LBL 15 LBL 16  
 ATOX RCL IND X  
 STO IND X XTOA  
 RDN RDN  
 ISG X DSE X  
 GTO 15 GTO 16  
 Mais si cette solution est moins vorace en octets elle est aussi plus lente et ici la rapidité est primordiale.

### REMARQUES:

- Pour faire varier la vitesse de défilement des cibles, il suffit de changer le nombre ou le type d'instruction dans les LBL 00 à 05 en prenant soin de toujours garder 1 ST+ 13.  
 - Pour faire défiler l'affichage on utilise la routine AVIEWSF 25SF99. Attention, seul, l'affichage défile le registre ALPHA reste inchangé.  
 - Le tir grâce à la touche ON (avec le TIME) est possible grâce aux pastdue alarm (alarmes passées). En effet quant on veut éteindre la HP et qu'une alarme past-due existe, celle-ci se déclenche. Ici le programme TIR est lancé.  
 Si par suite d'erreurs vous avez plusieurs alarmes TIR en mémoire, il suffit d'éteindre la 41 plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle reste éteinte.

# FETCH VAR

# HP 75

Cet utilitaire recherche dans un programme toutes les variables utilisées qu'elles soient numériques ou alphanumériques.

Marc MAIZIER

Le temps de calcul et d'analyse dépend de la longueur du programme à traiter. Le programme analysé sera renuméroté de 10 en 10 en fin de traitement. Attention aux REM qui sont traitées comme des instructions BASIC.



```

1 REM FETCH VAR
2 REM
3 REM HP-75 C
4 REM
5 REM Marc MAIZIER
6 REM
10 DIM
L[96],A[8],B[4],C[4]
,B[4],E[1],H[8]
20 INTEGER
B,C,D,E,F,I,J,K
30 INPUT "Nom du fichier
BASIC: ".N$
40 INPUT "Nom du fichier
destination: ".A$
50 EDIT N$ @ DISP
TAB(13),"Patience"
60 RENUMBER
70 TRANSFORM N$ INTO
TEXT
170 FOR K=0 TO 9
180 IF F=1 THEN
B$=E$STR$(K) @
C$=B$*="" @ D$=B$*("
190 IF F=2 THEN
B$=E$STR$(K)*"*" @
C$=B$*="" @ D$=B$*("
200 GOSUB 210 @ NEXT K @
NEXT I @ RETURN
210 ON ERROR GOTO 300
220 B,C,D=0 @ A$=""
230 FOR J=10 TO 999
STEP 10
240 READ @ I,J , L$
250 IF B=0 AND
POS(L$,A$B$C$D$) THEN
B=1
260 IF C=0 AND
POS(L$,A$B$C$) THEN
C=1
270 IF D=0 AND
POS(L$,A$B$D$) THEN
D=1
280 IF (B=1 OR C=1) AND
D=1 THEN 300
290 NEXT J
300 OFF ERROR @ E=0
310 IF D=1 AND
D$(LEN(D$),LEN(D$))="["
THEN D$=D$[1,LEN(D$)-1]
@ E=1
320 IF B=1 THEN PRINT @
2 ; B$
330 IF B=0 AND C=1 THEN
PRINT @ 2 ;
C$[1,LEN(C$)-1]
340 IF D=1 AND E=1 AND
(B=0 AND C=0) THEN PRINT
@ 2 ; D$
350 IF D=1 AND
POS(D$,"(*)<>@ THEN
PRINT @ 2 ; D$
360 RETURN
    
```













# DERNIÈRE SÉANCE

Eddy Mitchell, FR3 et cinéma panachés avec un Monsieur Cinéma, Étoiles et Toiles de Frédéric Mitterrand, épices d'un zeste de CANAL plus...

Pierre LALAIN



## SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 12
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 79,82,71,65,78,73,71,82,
65,77,77,69
```

Le programme doit être utilisé sans DOS et avec un memory size de 32751. Avec un modèle 1 ou modèle 3, l'instruction 900 doit être court-circuitée (avec un "RETURN" par exemple) et les messages retapés en majuscules.

```
100 * PML SEPT. 81 & JAN. 82
185 CLS:RANDOM:CLEAR:DEFINT A-D,X:DEFSTRQ:DIM A$(100),B$(100),EE$(20),P$(30):GOSUB 15:GOSUB 85:GOSUB 90
110 L=0:K=0:CH=CHR$(136)+CHR$(143)+CHR$(132)
115 V$="A1B3C2D1E1F3G3H4I2JAKAL1M2N2O2P2Q4R2S1T3U3V4W5X4Y4Z5"
120 L$="-----":PRINT@74,L$@138,"-- L
A DERNIERE SEANCE --"19202,L$
125 PRINT@PRINT"Vous devez trouver le titre d'un film en proposant des lettres":PRINT
130 PRINT" les lettres correctes sont alors placées au bon endroit"
135 PRINT" la valeur d'une lettre depend de la longueur du titre":PRINT
140 PRINT" les lettres frequentes rapportent moins"
145 PRINT" une lettre absente fait perdre beaucoup de points":PRINT" si vous ne commettez aucune erreur votre score est double."@PRINT" (ce jeu est sonore)"
148 PRINT@920,"Nombre de Joueurs (1 ou 2) : ?":
149 IFZ=INKEY$(FZ*(1"ORZ$)*2"THEN145ELSEZ=VAL(Z$)
150 N=INT(NB):FORK=1TO100:IFB(K)=NTHEN150
155 IFB(K)=0THEN165
160 NEXTK
165 B(K)=N
170 CLS:PRINT@0,"----- LA DERNIERE SEANCE -----"
175 PRINT@256,"Joueur 1 :":I1:IFB=0ORZ=1THENPRINT"+":
180 IFZ=2PRINT@320,"Joueur 2 :":I2:IFB=1THENPRINT"+":
185 D=449+(60-2*LEN(A$(N)))/2:I=5
190 FORL=1TOLEN(A$(N)):GOSUB 870:PRINT@D+2*L,"-":NEXTL
195 LG=LEN(A$(N)):FORL=1TOLEN(A$(N))
200 IFMID$(A$(N),L,1)=" "THENLG=LG-1:GOSUB 875:PRINT@D+2*L," "
205 NEXTL
210 PRINT@640,"Score :":S:PRINT@760,"Lettre :":P:P=0
215 Q=INKEY$(IFQ=" "THEN15ELSEPRINT@777,Q:IFE=0THEEE$(1)=" "
220 FORK=1TOE:IFE$(K)PRINT@785,"Deja Essaye " :GOTO215
225 NEXTK:PRINT@785,STRING$(18," "):E=E+1:EE$(E)=Q
230 IFQ=" "THEN215
235 FORK=1TO54STEP2
240 IFQ=MID$(V$,K,1)THENV=VAL(MID$(V$,K+1,1)):K=54
245 NEXTK
250 FORL=1TOLEN(A$(N))
255 PRINT@63+2*L,C#1:I1=20:GOSUB 870
260 IFMID$(A$(N),L,1)()QTHEN340
265 IFAND(10)()5ORL)LEN(A$(N))-5THEN290
270 PRINT@63+2*L," " :IF=AND(3)+2:IFOR=1TOF:J=D+64+2*L+2*I
275 PRINT@J,C#1:GOSUB 870:PRINT@J," " :I:NEXTI
280 PRINT@J,C#1:GOSUB 870:PRINT@J," " :I:J=J-1
285 IFJ()D+64+2*L)THEN280ELSEPRINT@63+2*L,C#1
290 IFQ=" "THEN320
295 FORI=65TOASC(Q):D=CHR$(I):PRINT@512,D#1:X=USR(20):NEXTI
300 GOSUB 880:F=D+62+2*L:FORK=512TOF:PRINT@K,Q:IX=USR(11):PRINT@K," " :I:NEXTK
305 PRINT@D+2*L,CHR$(I):I=200:GOSUB 880
310 IFAND(10)()18THEN320
315 FORI=1TO15:PRINT@D+2*L+125,"BONUS":PRINT@640,S+I:GOSUB 880:PRINT@D+2*L+125," " :I:GOSUB 880:NEXTI:S=S+15
320 F=INT(58+V/LEN(A$(N))):I=120
325 FORK=1TOF:PRINT@640,S+K:GOSUB 880:NEXT:GOSUB 880
330 PRINT@D+2*L,Q:IT=T+1:P=1
335 IF=ALDTHC285
340 PRINT@63+2*L," " :I:NEXTL
345 IF=0THENP=PI+P*(PI)Q:ELSE210
350 PRINT@895,"Rejet :":I:FORK=1TOPI:PRINT@P*(K):" " :I:NEXTK
355 PRINT@785,"Loterie :":I:I=100
360 FORK=1TO20:PRINT@795,"RATRAPPE":GOSUB 880:PRINT@795,"PERDU " :I:GOSUB 880:NEXT
365 IFAND(3)=3THENPRINT@795,"RATRAPPE":GOSUB 870:GOTO210
370 F=INT((6-V)/LEN(A$(N)))/4:I=60
```

TRS 80

```
700 DATALA SOUPE AU CANARD
705 DATAPIERROT LE FOU
710 DATALA VACHE ET LE PRISONNIER
715 DATALA PERE TRANQUILLE
720 DATALA FEMME DU BOULANGER
725 DATADROLE DE DRAME
730 DATASEPT MORTS SUR ORDONNANCE
735 DATALA PONT DE LA RIVIERE KWAI
740 DATALA ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST
745 DATALA FOLIE DES DRANDEURS
750 DATALA TESTAMENT DU DOCTEUR HABUSE
755 DATALA BAL DES VAMPIRES
760 DATAACRIS ET CHUCHOTEMENTS
765 DATALA HEROS SONT FATIGUES
770 DATA L'OUEST RIEN DE NOUVEAU
775 DATALA BATAILLE DE MIDWAY
780 DATALA VOLEUR DE BICYCLETTE
785 DATALA REGLE DU JEU
790 DATALA CUIRASSE POTEKINE
795 DATALA MECANO DE LA GENERALE
800 DATALA CRIME ETAIT PRESQUE PARFAIT
805 DATALA ASSASSIN HABITE AU VINGT ET UN
810 DATAHOTEL DU NORD
815 DATALA JOUR SE LEVE
820 DATAALEXANDRE LE BIENHEUREUX
825 DATALA CLAN DES SICILIENS
830 DATALA VIEUX FUSIL
835 DATAORANGE MECANIQUE
840 DATALA DIX COMMANDEMENTS, 999
845 M$=STRING$(16,0)
850 POKE16526,240:POKE16527,127
855 FORI=0TO14:READM:POKE32752+I,M:NEXTI
860 DATA205,127,10,175,69,16,254,238,1,211,255,37,32,246,201
865 RETURN
870 M=37:GOTO885
875 M=44:GOTO885
880 M=45
885 POKE32763,M:IX=USR(11)
890 RETURN
895 * ) Minuscules
900 FORI=16445TO16475:READM:POKEI,M:NEXTI
905 DATA221,110,3,221,182,4,216,154,4,221,126,5,183,40,1,119
910 DATA121,254,32,218,6,5,254,128,210,165,4,135,125,4
915 * (16414-16415)=16445=adresse du nouveau driver video
920 POKE16414,62:POKE16415,64
925 RETURN
```



# CRASH COSMIQUE

Le point de non-retour est dépassé : perdu dans l'immensité galactique vous ne pourrez plus jamais regarder la Terre. Pourtant, des particules énergétiques apparaissent dans votre radar et passent à votre portée. Seront-elles suffisantes pour vous défendre contre la flotte ennemie qui cherche à vous achever ?

Christophe ROMANIN

**Règles du jeu**  
Le transfert d'énergie ponctué d'un "beep" nécessite une pause sur le \*.  
Vous devez entrer votre nom au début du jeu.  
Vous voilà donc capitaine de trois vaisseaux, avec lesquels vous devrez résister le plus longtemps possible aux vaisseaux ennemis ! Prenez garde au niveau de fuel qui baisse rapidement.  
Attention, un vaisseau peut en cacher un autre ! (les ennemis aiment se dissimuler derrière le "biberon", et ils consomment aussi les unités énergétiques !)  
Vous bougez à l'aide des deux flèches : 5 et 8.  
Le nom du capitaine qui fait preuve de la plus grande bravoure sera mémorisé, ainsi que son score.

**Détails concernant l'édition du Programme.**  
Ligne 7 : - mode graphique "3" inversé.  
Ligne 15 : - mode graphique "8" inversé.  
- mode graphique "3" normal.  
- mode graphique "5" inversé.  
- mode graphique "5" normal.  
Ligne 71 : 10 blancs (erreur sur le listing).  
Ligne 1000 : mode graphique 2 fois 32 "8" inversé.

Les caractères A, B, C, D, E, sont des caractères graphiques définis à partir de la ligne 3000.



```
1 LET HI=0: GO SUB 4000
2 GO TO 1000
3 LET NV=3: LET P=0
4 CLS
5 LET L=10
6 LET A$=""
7 LET B$=""
8 FLASH 0
9 INVERSE 1: PRINT AT 4,30:NV
10 INVERSE 0
11 LET L=16
12 PRINT AT 1,0;"CAPITAINE ";N
13 PRINT AT 1,0;" "
15 FOR I=0 TO 31: PRINT INK 4;
AT 21,I;" " : PRINT INK 2;AT 5,I;
" " : PRINT INK 2;AT 0,I;" " : NEX
T I: FOR I=0 TO 21: PRINT INK 2;
AT I,0;" " : PRINT INK 2;AT I,31;
I:" " : NEXT
17 GO TO 300
18 LET M=INT(RND*20)+2
19 LET N=INT(RND*20)+2
20 LET X=INT(RND*20)+2
21 LET Z=INT(RND*20)+2
22 FOR V=6 TO 20 STEP 2
31 INK 2: PRINT AT V,X;"A": PR
INT AT V-2,X;" "
32 PRINT AT V,A;"B": PRINT AT
V-2,A;" "
33 INK 3: PRINT AT V,N;"C": PR
INT AT V-2,N;" "
34 INK 1: PRINT AT V,Z;"D": PR
INT AT V-2,Z;" "
1 IF (1) THEN LET L=L-
36 IF INKEY$="5" THEN LET L=L-
1: IF (1) THEN LET L=L+
37 PRINT AT 20,L;"E "
50 NEXT V
52 PRINT AT V-2,A;" " : PRINT A
T V-2,N;" " : PRINT AT V-2,X;" "
: PRINT AT V-2,Z;" " : PRINT AT 3,
L;" " : LET L=L-1
53 IF L=0 THEN GO TO 100
54 IF L+1=0 OR L+1=0 OR L+1=0
THEN GO TO 100
57 IF L+1=2 THEN BEEP .1,1: BE
EP .1,3: BEEP .1,1: LET P=P+100:
LET L=L+2: GO SUB 200
59 IF L=0 OR L+1=0 OR L+2=0 TH
EN PRINT AT 20,L+1;"0": PAUSE 5
00: PRINT AT 20,L+1;" " : BEEP
.1,1: BEEP .1,2: BEEP .2,1: LET P
=P+50: LET L=L+1: GO TO 300
65 IF 9=0 OR 9=0 OR 9=2 OR 9=X
THEN GO TO 300
67 IF L=0 THEN GO TO 100
70 LET S$=""
71 PRINT AT 3,17;" "
INK 3: PRINT AT 3,17;S$
80 GO TO 10
100 BEEP .1,0: BEEP .1,0: BEEP
.1,1: BEEP .01,-3: BEEP .1,0: LE
T NV=NV-1
102 GO TO 4
103 IF P=0 THEN LET HI=P: GO T
O 2000
104 GO SUB 150
105 CLS: PRINT AT 9,5: FLASH 1
: "CAPITAINE ";N$;AT 11,10;"VOTRE
SCORE EST ";P: PRINT AT 15,0;"L
E MEILLEUR SCORE ";HI;AT 17,8;
EST DETENU PAR ";M$: FOR I=1 TO
200: NEXT I: CLS: GO SUB 1000
107 CLS: GO SUB 1000
110 GO TO 5
150: LET S=0: BEEP S,0: BEEP S,
2/3,0: BEEP S/3,0: BEEP S,0: BEE
P S,2/3,0: BEEP S/3,2: BEEP S,2/
0: BEEP S/3,0: BEEP S,0
151 RETURN
200 REM
204 IF L=10 THEN LET L=L-10
205 LET S=S+1 (TO I)
206 PRINT AT 3,17;" "
207 INK 3: PRINT AT 3,12;"FUEL:
";S
208 PRINT AT 2,1;"SCORE: ";P: R
ETURN
300 LET Q=INT(RND*20)+2: PRINT
AT 20,0;" " : PRINT AT 2,1;"SCOR
E ";P
320 IF L=10 THEN LET L=L-10
330 LET S=S+1 (TO I)
340 INK 3: PRINT AT 3,17;" "
350: INK 3: PRINT AT 3,12;"FUEL:
";S
360 GO TO 10
1000 INK 2: PRINT " " : PRINT AT 10
,0;" " : FOR I=0 TO 10: PRINT AT I,
0;" " : PRINT AT I,30;" " : NEXT I
1001
1003 PRINT AT 5,6;" " : CRASH-COSH
1004 ((I) INK 1: CIRCLE 27,132,1
5: CIRCLE 223,132,15: INK 3: CIR
CLE 27,132,5: CIRCLE 223,132,5
1005 INK 0: PRINT AT 12,8;"A...
";METEORE:AT 14,5;"B...";VAISS
EAU:AT 16,5;"C...";NOUVEAU:AT 18
,5;"D...";BIBERON:(100pts):AT
20,5;"...ENERGIE(50pts)"
1010 FLASH 1: PRINT AT 21,15;"sp
ace pour jouer": IF INKEY$=" " T
HEN GO TO 1020
1015 GO TO 1010
1020 FLASH 0: CLS: PRINT AT 10,
0;"quel est le nom du capitaine ";
? : INPUT AT 12,10;"CAPITAINE ";
N$
1040 GO TO 3
2000 FOR X=1 TO 3: BEEP .3,7: BE
EP .15,4: NEXT X: BEEP .6,0
2005 CLS: INK 3: FLASH 1: PRINT
AT 10,5;"BRAVO !!!...vous avez
battu le record": FLASH 0: GO T
O 3000
3000 LET S$=""
3001 GO TO 105
4000 FOR Q=0 TO 7: READ B: POKE
USR "a"+Q,A: NEXT Q
4010 FOR Q=0 TO 7: READ C: POKE
USR "b"+Q,B: NEXT Q
4020 FOR Q=0 TO 7: READ D: POKE
USR "c"+Q,C: NEXT Q
4030 FOR Q=0 TO 7: READ E: POKE
USR "d"+Q,D: NEXT Q
4040 FOR R=0 TO 7: READ F: POKE
USR "e"+R,E: NEXT R
4050 DATA 60,120,223,255,253,255
,110,60,102,255,255,60,60,24,24,
64,109,60,44,60,20,62,60,120
4060 DATA 60,255,20,255,60,255,2
0,255,24,60,109,109,255,100,100,
36
4070 RETURN
```

SPECTRUM







# HARD COPY

Un utilitaire pour immortaliser la partie du siècle, recopier les répertoires, tableaux de comptes et autres compositions semi-graphiques ou tout ce qui peut apparaître sur l'écran de votre MZ et que vous souhaitez conserver.

G. LECANNU

Ce court programme BASIC de 2 Ko permet, à tous moments de l'exécution d'un autre programme que nous appelons "source", la saisie puis la recopie intégrale de l'écran sur imprimante à condition toutefois d'utiliser le BASIC DISK ET d'avoir placé au préalable des GET "MAGIQUES" au bon endroit dans votre programme SOURCE. Le principe en est très simple. On crée 2 tableaux, l'un W1 (n) contient tous les codes d'affichage des caractères ayant un code ASCII existant. Ces codes ASCII, entrés dans l'ordre de correspondance en DATA, sont placés dans le 2<sup>e</sup> tableau W2 (n). Ensuite, on "balaye" toutes les mémoires écran. Pour chaque adresse mémoire, on saisit le code d'affichage qu'elle contient et on recherche le code ASCII correspondant. Sitôt trouvé, celui-ci est envoyé sur la mémoire tampon de l'imprimante.

Avant de revenir au programme SOURCE, on peut recommencer autant de fois que nécessaire et ce en 2 x 2 dimensions : soit pleine page avec l'équivalent 80 caractères par ligne, soit en version réduite 40 caractères par ligne, soit ces 2 versions mais en supprimant l'interligne de ligne. La version 40 caractères sans l'interligne s'avère plus fidèle pour les reproductions de dessins semi-graphiques car mieux proportionnée à l'écran. Si la dimension de l'édition que vous avez déterminée pendant l'exécution du programme "SOURCE" ne vous convient pas, vous pouvez à tout moment en changer en cours d'édition et/ou supprimer ou rétablir l'interligne entre les lignes en tapant respectivement "t" ou "i". Un regret toutefois mais de taille, SHARP n'ayant pas prévu de code ASCII pour les caractères graphiques (codes de 241 à 255), toute tentative de copie de ces caractères ne vous restituerait que des blancs. Il y a bien une similitude de caractères avec certains d'entre eux mais pas pour tous hélas.

Voyons maintenant comment entrer dans ce programme : Dans le programme "SOURCE", placer aux endroits voulus :

GET HCS : IF (HCS = "a") + (CHR\$ = "t") THEN SWAP FD 1, "HARD COPY"

Si vous avez besoin d'un temps de réflexion pour prendre la décision de copier, placer cette ligne dans une boucle d'attente ou bloquer-la par un GOTO. Dans ce dernier cas, ne pas oublier de sauter ce blocage après le retour du SWAP.

L'ordre SWAP/ du BASIC DISK SP 6015 permet de passer d'un programme dans un autre et revenir au premier sans en affecter les variables (un super GOSUB en quelque sorte). SWAP charge le 2<sup>e</sup> programme, l'exécute et recharge le 1<sup>er</sup> dès la rencontre de END, puis reprend l'exécution à l'instruction suivante.

Afin de permettre l'édition multiple, le "END" de retour n'est accessible qu'après un CR en fin d'édition. Vous pouvez réutiliser la recopie autant de fois que vous le souhaitez dans votre programme SOURCE.

Le SWAP permet de conserver aussi les variables et tableaux du HARD COPY, ce qui gagne du temps pour les SWAP suivants. Dans ce cas, la ligne DIM sera ignorée ainsi que la boucle d'initialisation des tableaux. Bien sûr, si vous passez par un CLR, le HARD repart à zéro.

Les transferts de programmes et l'exécution même du HARD ne constituent pas un modèle de rapidité, certes, (c'est du BASIC) mais le résultat est garanti.

Si vous ne possédez pas le BASIC DISK (donc pas de SWAP), vous pouvez utiliser ce logiciel mais en sous-programme cette fois.

Dans ce cas :  
- modifier la ligne 190 (END devient RETURN)  
- attention s'il existe d'autres données en DATA  
- renuméroté suivant besoins  
- armez-vous de beaucoup de patience car il faudra le rentrer dans tous vos programmes susceptibles d'une recopie d'écran. Encore un mot, les variables et index de boucles et tableaux sont volontairement ressemblants entre eux et différents de ceux utilisés d'habitude. Ce qui ne favorise pas forcément une bonne compréhension mais s'avère indispensable dans le cas du SWAP où vous risquez à coup sûr d'écraser certaines de vos variables "SOURCE" si cette précaution n'est pas prise. MZ'istes, à vos claviers ! Et rien ne vous empêche de créer un petit fichier de caractères qui vous restituera à souhait votre saisie d'écran.

## RÉCAPITULATIF DES ORDRES A DONNER :

L'écran restant figé pendant toutes les opérations, n'attendez pas du programme qu'il vous demande ce qu'il doit faire. Dès la rencontre du GET HCS, vous avez choisi la largeur de l'édition.

Vous entrez, après chargement, dans le HARD COPY. Là, rien ne se passe. Pas de panique ! Il vous faut maintenant lui préciser la hauteur (interligne ou pas). Tapez "" ou "." et c'est parti. L'impression complète peut prendre un certain temps (fonction surtout du N° des codes d'affichage) ; les lettres et chiffres se trouvant au début seront plus rapides à trouver que les caractères semi-graphiques qui eux se trouvent à la fin. Donc, un peu de patience, ça chauffe ! En cours d'édition, si vous changez d'avis, picorez joyeusement l'un des 4 ordres "a", "t", "i" ou ".".

Les 4 annulent toutes indications précédentes et provoquent un déchargement de papier.

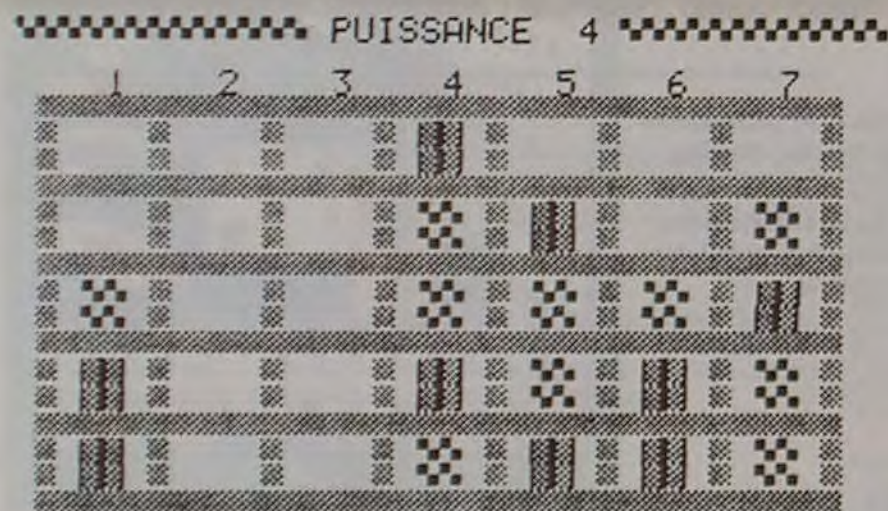
Les curseurs "t" ou "i" vous envoient sur un GET qui attend la précision de largeur "a" ou "." et "t" ou "i" vous renvoient au début du programme, c'est-à-dire sur GET attendant "" ou ".".

A la fin, vous pouvez :  
- soit revenir au programme SOURCE par RETURN,  
- soit recommencer l'édition en précisant à nouveau (et dans cet ordre) la largeur "a" ou "." puis la hauteur "t" ou "i".

## TABLEAU DES VARIABLES & INDEX

W0	--Témoin de passage dans le programme.
W1 (n)	--Tableau ddes codes d'affichage.
W2 (n)	--Tableau des codes ASCII.
HCS	-- "a" ou "."
W0\$	-- "t" ou "i"
W7	--Contient le n° de position dans la ligne du caractère analysé. De 0 à 40. Sert à la tabulation.
W2	--Tabulation ADDITIONNELLE si HCS = "a".
W9 - W3 - W5 - W6	--Index de boucles.
W4	--Contient le code d'affichage à analyser.
W8	--Contient le code ASCII trouvé.
CHRS (102)	--(CARIAGE RETURN).
t	--Pour supprimer l'interligne.
i	--Pour le remettre.

# MZ 80



```

10 REM *****
20 REM * PROGRAMME HARD COPY *
30 REM * AUTEUR G. LECANNU *
40 REM * CREE SUR SHARP MZ-80K *
45 REM * BASIC DISK SP 6015 *
48 REM *****
50 PRINT/P:"M":W7=0:W2=0:IFHC="a" THENW2=
28
51 W0=W0+1:IFW0>1 THENW3
52 DIM W1(240),W2(240)
53 GETW0:IFW0="a" THENW0
54 IFW0="t" THENPRINT/P:"t":GOTO60
55 GOTO53
60 IFHC="a" THENW5
70 PRINT/P:PRINT/P:"a":W2=0:W7=0
75 IFW0>1 THENW0
80 FORW3=0TO240:W1(W3)=W3:READW2(W3):NEX
T
90 IFHC="a" THENW2=20:W7=0
100 FORW3=53240TO54247
110 W4=PEEK(W3)
120 FORW5=0TO240
125 GETHC:IF(HC="a")+ (HC="t")GOSUB100
:GOTO58
127 GETW0:IF(W0="a")+ (W0="t")GOSUB100
:GOTO400
130 IFW4=W1(W5) THENW4=W2(W5):GOTO150
140 NEXTW5
145 PRINT/P:TAB(W2+W7):" *":W7=W7+1:GOTO1
00
150 PRINT/P:TAB(W2+W7):CHR$(W4):W7=W7+1
160 IFW2=40 THENW2=0:PRINT/P
170 NEXTW3
175 GOSUB100:GOTO130
180 FORW6=1TO10:PRINT/P:NEXT:RETURN
190 GETHC:IFHC=CHR$(102)GOSUB100:PRINT
/P:"a":END
195 IF(HC="a")+ (HC="t")GOSUB100:GOTO50
198 GOTO190
200 DATA 32,65,66,67,68,69,70,71,72,73,7
4,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86
210 DATA 87,88,89,90,251,205,221,203,209
,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,45,61
220 DATA 59,47,46,44,229,231,190,210,227
,220,215,212,230,232,191,193,190,199
230 DATA 207,202,128,225,254,200,250,95,
240,241,247,63,204,219,220,233,245,58
240 DATA 94,60,91,243,93,64,201,62,252,9
2,198,223,208,206,211,210,255,33,34,35
250 DATA 36,37,38,39,40,41,43,42,222,240
,235,234,195,197,239,240,220,231,238
260 DATA 237,224,253,216,213,242,249,217
,214,192,161,154,159,156,140,170,151
270 DATA 152,166,175,163,184,173,176,183
,158,160,157,164,150,165,171,163,155
280 DATA 189,162,187,153,130,135,140,133
,167,172,145,147,148,149,180,181,182
290 DATA 174,173,186,178,185,168,177,131
,136,141,134,132,137,142,191,133,138
300 DATA 143,130,129,139,144,127,0,0,0,0
,0,0,96,97,98,99,100,101,102,103,104
310 DATA 112,113,114,115,116,117,118,119
,120,121,122,123,124,125,126,105
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,106,107,108,109,0
,110,111,0,112,0
400 REM SP NOUVEAU CHOIX
405 W0=W0+1
410 GETHC
420 IF(HC="a")+ (W0="a") THENPRINT/P:"a":
GOTO50
430 IF(HC="t")+ (W0="t") THENPRINT/P:"t":
PRINT/P:"a":GOTO50
440 IF(HC="i")+ (W0="i") THENPRINT/P:"i":
GOTO50
450 IF(HC=".")+(W0=".") THENPRINT/P:".":
PRINT/P:"a":GOTO50
460 GOTO410

```



# QUADRILETTE

Le but du jeu est de remettre des lettres dans l'ordre alphabétique au moyen de rotations de cases de quatre lettres (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Hervé JANOD

Mode d'emploi :  
- Écrire le programme.  
- Étendre le nombre des variables à 46 (DEFM 2).  
- Lancer le programme avec RUN.  
- Le CASIO FX 702 P imprime le jeu actuel et puis "CASE NO2". Répondre par un nombre de 1 à 9 correspondant aux rotations indiquées ci-dessous :

A	B	C	D
1	2	3	
E	F	G	H
4	5	6	
I	J	K	L
7	8	9	
M	N	O	P



Une fois en fin de jeu, vous pouvez échanger deux lettres en tapant CASE N° O et les deux lettres à échanger.

NOTA : Le jeu nécessite une imprimante. Sinon, modifiez le WAIT de la ligne 41 de façon à ralentir l'impression sur l'écran des résultats.



# FX 702 P

```

*** PRG LIST
VAR: 46 PRG: 1520
P0: 569 STEPS
5 YAC :FOR I=1 TO
16
10 $="ABCDEFGHIJKL
MNOP":R$=MID(IN
T (RAN#16)+1,1
):FOR J=1 TO I
20 IF R$=A$(J) THE
N 10
25 NEXT J:A$(I)=R$
:NEXT I
40 FOR I=1 TO 16 S
TEP 4:PRT CSR 2
:A$(I):CSR 6:A$(
(I+1):CSR 10:A$(
(I+2):
41 WAIT 20:PRT CSR
14:A$(I+3):NEX
T I
50 INP "CASE NO.",
C:C=INT C:Z=Z+1
:IF C=0 THEN 56
51 IF C<1:PRT "ERR
EUR":GOTO 50
52 IF C>9:PRT "ERR
EUR":GOTO 50
53 IF C>3:IF C<7:C
=C+1:GOTO 55
54 IF C<6:IF C<10:
C=C+2
55 GOTO 60
56 INP "ECHANGE DE
LETTRES",L$,M$
57 FOR I=1 TO 16:I
F A$(I)=L$:E=I
58 IF A$(I)=M$:F=I
59 NEXT I:A$(F)=L$
:A$(E)=M$:G$B 6
4:PRT "INTERDIT
--PERDU!!":GOTO
69
60 J$=A$(C):A$(C)=
A$(C+4):A$(C+4)
=A$(C+5):A$(C+5)
)=A$(C+1)
61 A$(C+1)=J$:G$B
64:GOTO 40
64 FOR I=1 TO 16:I
F A$(I)=MID(L$,I
):RET
65 NEXT I:PRT "GAG
NE EM":Z:" COUP
SI"
67 INP "UNE AUTRE"
,Y$:IF Y$="O" T
HEN 5
69 END

```



# C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

suite de la page 1

Il est pour le débutant un extraordinaire "SESAME" pour pénétrer le monde informatique, et pour l'utilisateur confirmé, un outil puissant pour toutes applications commerciales, techniques, scolaires. Pour moins de 1 750 F, il est possible d'avoir un véritable ordinateur de poche dont les capacités mémoires pourront évoluer par l'adjonction (en option) de modules de mémoires supplémentaires. L'ordinateur de poche devient un véritable outil de travail par l'adjonction d'une table traçante 4 couleurs, et d'une micro-cassette encastrable, et permet, sous un format réduit 21 x 29,7, d'utiliser un véritable ordinateur de voyage. Le PB 700 possède une capacité de mémoire extensible. Il est muni d'un BASIC extrêmement puissant et d'une mémoire ROM de 25 KB. Sa mémoire RAM de 4 KB en version de base, peut être étendue jusqu'à 16 KB par l'adjonction de modules OR4 de 4 KB chacun qui viennent s'encastrer dans des logements prévus à l'intérieur du PB 700. Enfin, le dernier atout et non le

moindre du PB 700, est qu'il bénéficie de l'irréprochable qualité CASIO. Nous disposons ainsi aujourd'hui sur le marché du micro-ordinateur dont le rapport performances-prix nous paraît le plus intéressant. Nous disposons ainsi "en poche" de 16KB RAM pour un encombrement de 200x88x23 mm. Tout ordinateur nécessite un affichage performant. Le PB 700 dispose d'un écran graphique géant qui permet d'afficher un adressage direct de 5120 points. Son utilisation est étonnante dans le tracé des courbes de graphiques, d'histogramme, etc. Il permet également l'affichage de 4 lignes de 20 caractères et dispose sur ROM de plus de 222 signes affichables; 159 caractères et 60 signes graphiques parmi lesquels nous trouvons des cercles, des carrés, des triangles, des as de pique, de cœur... Tout un univers passionnant pour rendre plus vivante une communication avec l'ordinateur dans le domaine des applications professionnelles et... des jeux. La valeur d'un ordinateur

dépend également de l'imprimante qu'il peut utiliser. Le PB 700 peut utiliser (en option) une véritable TABLE TRAÇANTE 4 couleurs (FA 10) de grande dimension 114 mm. Cette table traçante permet d'illustrer des calculs au moyen de graphiques de courbes, d'histogramme, et ceci grâce à des instructions programmables très performantes telles que CIRCLE pour tracés de courbes, et QUADRANGLE pour dessiner un rectangle. Des zonages faciles, des traits pleins, pointillés, une vitesse de tracé de 52 mm/seconde, font de la FA10 un outil privilégié pour les architectes, ingénieurs, responsables commerciaux, etc. La FA10 est également une imprimante à caractères de haute qualité qui permet une impression dans tous les sens avec 10 tailles différentes de plus de 220 caractères à vitesse maximum de 11 caractères/seconde. Une originalité fort intéressante est utilisée sur la FA10: 2 systèmes d'impression. En effet, en version transportable (la FA10

est livrée avec une mallette) le rouleau de papier de 24 mm de diamètre est incorporé dans le carter de la FA10. Toutefois, lorsque l'appareil est destiné à être utilisé sur un bureau, il est possible de fixer 2 bras extérieurs qui supporteront un rouleau de papier d'un diamètre plus important (70 mm). Le PB 700 peut évidemment avoir une mémoire supérieure à 16 KB, et ceci grâce à la connexion sur magnétophone. La FA10 est également un interface magnétophone qui permet de sauvegarder vos programmes et vos données sur un magnétophone extérieur, ou de communiquer avec un autre PB 700 grâce à une deuxième FA10. Enfin, l'Homme de terrain qui souhaite disposer d'un véritable système informatique intégré et compact, pourra utiliser un magnétophone à micro-cassette encastrable dans la FA10. Cette micro-cassette étant commandée directement par le PB 700.



(publicité)

## LE PREMIER TOME EST DÉJÀ UN BEST-SELLER, VOICI DEUX NOUVEAUX RECUEILS DE LOGICIELS, ENCORE PLUS COMPLETS, ENCORE PLUS BEAUX!

**JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENT**

programmes en Ti basic pour "Ti 99/4A"

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. **Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons**: Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.). Jeux de réflexion: Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoi, Architecte, etc.). Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.). **Des programmes performants**: Calcul (Factures, Paye, Byorhythmes, etc.). Assistance (Tiercé, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.). Et aussi des **Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic**: AND et OR, Arrondi, Alignement, HCHAR multiples, etc. 100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux: Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachitoscope, Kim, Paires, etc... De la musique à inclure dans vos programmes: Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs: Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc. 100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

**JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 2**

Programmes en Ti BASIC pour Ti 99/4A

en vente dans les **fnac** et chez les revendeurs **TEXAS INSTRUMENTS**.

**INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR du TEXAS INSTRUMENTS Ti 99 4/A**

avec le module "mini-mémoire"

Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calcuette scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom! 100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un Ti 99/4A et un module "Mini-mémoire"? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur: Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme). Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes **commentés** vous apprend **progressivement**, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes. Par **Denise AMROUCHE** et **Roger DIDI**. 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

**JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 3**

PROGRAMMES en BASIC ETENDU Ti 99 4A

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHIFT ÉDITIONS, 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS

Nom/Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Code Postal \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_

TOME 1  155 F      TOME 3  155 F  
 TOME 2  155 F      ASSEMBLEUR  195 F  
 CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE + 20 F   
 CONTRE REMBOURSEMENT ETRANGER + 30 F

DATE : \_\_\_\_\_ SIGNATURE : \_\_\_\_\_  
 REGLEMENT JOINT .....  100 F  
 chèque  ccp



# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal. Bonne chance !

#### Règlement :

ART. 1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre. ART. 2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART. 3: La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART. 4: Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART. 5: Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART. 6: Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART. 7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris. ART. 8: HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART. 9: La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Gal FOY - 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

Nous reviendrons plus en détail à la fin du mois sur le système de dépouillement du vote.

## BON DE PARTICIPATION

Nom :  
Prénom :  
Âge :  
Adresse :  
n° téléphone :  
Nom du programme :  
Nom du matériel utilisé :

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1 000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).  
Signature obligatoire :  
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un Descriptif Détaillé du Matériel utilisé, d'une Notice d'Utilisation du Programme, et d'un emballage timbré permettant la réexpédition du matériel non publié.

### RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Indiquez sur le support magnétique lui-même votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Rien n'est plus difficile que d'essayer de charger un programme d'Apple sur PC 1500.

- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pour-

rons ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

- Dupliquez plusieurs fois sur la même cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'arriver à le charger si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.

- Envoyez un seul programme par support magnétique et un seul mode d'emploi par programme. Votre lettre d'accom-

plètement et vos autres courriers doivent également être séparés car traités par d'autres services.

- Joignez, si possible, un listing du programme et un organigramme.

- Enfin, le fin du fin, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

TEXAS INSTRUMENTS OFFRE UN MODULE (A CHOISIR DANS LA GAMME DES LOGICIELS TI 99/4A) AU MEILLEUR LOGICIEL TEXAS DU MOIS.

HACHETTE MICRO INFORMATIQUE OFFRE UN ALICE AU MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS.

SQUIRELLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

LA RÈGLE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN OUVRAGE A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFT, SYBEX).

DURIEZ CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE A ÉCRIRE BROTHER EP.22, 2 KO DE MEMOIRE, INTERFACÉE RS. 232. C.

# NUMÉROLOGIE

# ORIC 1

Après l'astrologie, la chiromancie, les biorythmes et la divination, voilà la numérologie, va-t-elle influencer votre vie ?

Frédéric RACAUD.

La numérologie est un système qui repose sur les correspondances entre l'alphabet et des valeurs numériques. Elle permet de transformer les noms en nombres pour ensuite interpréter ces valeurs en fonction de tables de qualités qui leurs sont attribuées.

Voilà le tableau de correspondance :

1	2	3	4	5	6	7	8
A	B	C	D	E	U	O	F
I	K	G	M	H	V	Z	P
Q	R	L	T	N	W		
J							
Y	S				X		

Par exemple, une personne dont le patronyme est KASPER TINA obtiendrait le résultat suivant : (2+1+3+8+5+2) + (4+1+5+1) = 32. En additionnant les deux chiffres de ce résultat, on obtient 3+2=5 qui est le NOMBRE D'EXPRESSION de Monsieur KASPER TINA (ou Madame ?).

On fait de même pour les consonnes et les voyelles (ici, 8 et 6) et on tire de ces résultats un portrait psychologique de l'individu. Par exemple, KASPER TINA possède un don certain pour convaincre son entourage, le physique a une importance pour lui et il est non seulement excentrique mais aussi irascible et nerveux.

La numérologie, et ce programme, prend en compte :

- la longueur du patronyme ;
- la première voyelle du nom ;
- les initiales ;
- la lettre axiale du nom.

L'analyse de toutes ces données offre un aperçu général de la personne testée.



Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI. Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. 1, rue Gay-Lussac, Z.I. N° 1. 27000 EVREUX. Éditeur : SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS. Publicité au journal. Distribution NMPP. Commission paritaire en cours. N° R.C. 83 B 6621.

Écoutez RADIO RIVAGE CONTACT 91.4 MHz, "écran magique", de 15h30 à 16h45: ORIC.FRANCE est là avec Denis TAÏEB (le patron !) en personne. (Le 3 décembre)

```

1 REM-----
2 REM- NUMEROLOGIE -
3 REM-----
4 CLS
11 GOSUB 53900
22 PRINT
23 PRINT
24 PRINT"la numerologie fournit le moyen
d'in-"
27 PRINT"terprer les noms en fonction
des "
28 PRINT"nombres attribues a chaque lett
res de"
29 PRINT"l'alphabet."
30 PRINT"il convient egalement de noter
a "
31 PRINT"l'intention de ceux qui voudrai
ent "
32 PRINT"essayer a la numerologie, qu'
il "
33 PRINT"faut tenir compte du nom le plu
s fre-"
34 PRINT"quemment employe, meme s'il s'a
git "
35 PRINT"d'un surnom ou d'un pseudonyme.
0T0220
36 PRINT" toute modification du nom penda
nt la "
37 PRINT"vie est significative."
40 GOSUB 00000:PAPER 3:INK4
90 CLEAR :X=0:U=0:C=0:EM=0:IN=0:CE=0
97 PH=0 A=0
98 DIM HD(2),CI(10),C(30)
99 CLS:ALPHA="QUERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBN
n -"
101 PING
102 PRINT
100 INPUT"Nom:";HD(2);INPUT"PRENOM:";HD
(1);HD=HD(1)+HD(2)
107 PRINT
108 PRINT "OOOOOOOOOOOOOOOOO<
>OOO<"
109 REM
110 REM
111 REM-----
112 REM- CHAQUE LETTRE RECOIT UN -
113 REM- NUMERO DE 1 A 9 -
114 REM-----
115 REM
116 REM
117 REM
118 FOR I=1 TO LEN(HD)
120 AS=MID$(HD,I,1)
125 IF AS="A" THEN X=X+1:U=U+1:CE=CE+1:G
OTO 220
126 IF AS="P" THEN X=X+8:CE=CE+1:GOTO220
130 IF AS="B" THEN X=X+2:EM=EM+1:GOTO220
131 IF AS="C" THEN X=X+3:IN=IN+1:GOTO220
132 IF AS="D" THEN X=X+4:PH=PH+1:GOTO220
133 IF AS="E" THEN X=X+5:U=U+5:PH=PH+1:G
OTO 220
134 IF AS="F" THEN X=X+8:IN=IN+1:GOTO220
135 IF AS="G" THEN X=X+3:CE=CE+1:GOTO220
136 IF AS="H" THEN X=X+5:CE=CE+1:GOTO220
137 IF AS="I" THEN X=X+1:U=U+1:EM=EM+1:G
OTO220
138 IF AS="J" THEN X=X+1:CE=CE+1:GOTO220
139 IF AS="K" THEN X=X+2:IN=IN+1:GOTO220
140 IF AS="L" THEN X=X+3:CE=CE+1:GOTO220
141 IF AS="M" THEN X=X+5:PH=PH+1:GOTO220
143 IF AS="N" THEN X=X+5:CE=CE+1:GOTO220
144 IF AS="O" THEN X=X+7:U=U+7:IN=IN+1:G
OTO 220
145 IF AS="Q" THEN X=X+1:IN=IN+1:GOTO220
146 IF AS="R" THEN X=X+2:EM=EM+1:GOTO220
150 IF AS="S" THEN X=X+3:EM=EM+1:GOTO 22
0
151 IF AS="T" THEN X=X+4:EM=EM+1:GOTO220
152 IF AS="U" THEN X=X+6:U=U+6:IN=IN+1:G
OTO220
153 IF AS="V" THEN X=X+6:IN=IN+1:GOTO220
154 IF AS="X" THEN X=X+6:EM=EM+1:GOTO220
155 IF AS="Y" THEN X=X+1:IN=IN+1:GOTO220
156 IF AS="Z" THEN X=X+6:EM=EM+1:GOTO220
157 IF AS="W" THEN X=X+6:PH=PH+1:GOTO220
158 IF AS=" " OR AS="." OR AS="," THEN PH
=PH+1:GOTO 220
195 PRINT
200 PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
201 PRINT" E R R E U R !"
202 PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
203 WAIT:100:GOTO 90
204 REM
205 REM
206 REM-----
207 REM-----
208 REM- CALCUL -
209 REM-----
210 REM
211 REM
212 REM
220 NEXT I
230 BE=STR$(U):GOSUB1240:U=T
240 C=X-U:BE=STR$(C):GOSUB1240:C=T
241 BE=STR$(X):GOSUB1240:X=T
250 GOSUB 1245
255 FOR I=1 TO 9
260 IF X <> I THEN NEXT I:PRINT CHR$(14
0):"ERREUR":STOP
264 PRINT"nombre d'expression "X
265 GOSUB1100+1900:GOSUB 00000
270 GOTO 3100
1240 T=0
1245 FOR I=1 TO LEN(BE)
1250 CI=MID$(BE,I,1)
1255 T=T+WAL$(CI)
1260 NEXT
1265 IF T>9 THEN BE=STR$(T):T=B:GOTO1245
1270 RETURN
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM-----
1545 REM- INTERPRETATION DU NOM -
1546 REM-----
1547 REM
1548 REM
1549 REM
1999 REM ***** CHIFFRE 1 *****
2000 PRINT" Tendances: domination, dynam
isme "
2001 PRINT" ambition, maîtrise de soi, in
depen- "
2002 PRINT" dance, originalité de la pens
ée et de "
2003 PRINT" initiative, Capables de gra
ndes "
2004 PRINT" réalisations mais susceptible
s de "
2005 PRINT" persister dans une voie qui m
ène à la "
2006 PRINT" catastrophe. Tendance à aller
de l'a- "
2007 PRINT" avant et ne fait guère cas de
s amis. "
2020 RETURN
2099 REM ***** CHIFFRE 2 *****
2100 PRINT
2105 PRINT" Tendances: "
2110 PRINT" symbole de la positivité, som
niation "
2111 PRINT" égalité d'humeur, esprit de c
oncilia- "
2112 PRINT" tion, désir de paix et d'equi
libre. "
2113 PRINT" Personnes justes et équitables
dans "
2114 PRINT" leurs jugements, personnes ge
nerouse "
2115 PRINT" et amicales, tendances à la c
ruauté. "
2116 PRINT" à la fourberie, à la malveill
ance. "
2117 PRINT" Personnes indecises ou influ
ncables. "
2155 RETURN
2199 REM ***** CHIFFRE 3 *****
2200 PRINT" Tendances: "
2202 PRINT" Créativité spirituelle et lec
ondite. "
2203 PRINT" Personnes douces, pleines d'im
agination. "
2204 PRINT" lion, gaies, énergiques. "
2205 PRINT" Grande faculté d'adaptation,
et per- "
2206 PRINT" sonnes souvent chanceuses, et
myeli- "
2207 PRINT" ques. "
2230 RETURN
2299 REM ***** CHIFFRE 4 *****
2300 PRINT" Tendances: "
2301 PRINT" Endurance, fermeté de vue, de
la vo- "
2302 PRINT" lonté, symbole de la perfecti
on, pas "
2303 PRINT" d'imagination, personnes plut
ot car- "
2304 PRINT" lesiennes, terre à terre, fie
gmatic "
2305 PRINT" pragmatique, mais travailleur
"
2306 PRINT" Defaults: "
2307 PRINT" Tristesse, lourdeur d'esprit, p
essimis- "
2308 PRINT" te, mélancolie. "

```



# ACHILLE ET LA TAUPE

# TI-99/4A

Le jardin de ce pauvre Achille est ravagé par une ignoble petite taupe aussi vorace que myope. Pouvez-vous l'aider ?

J.-M. DECLERCO

```

*
100 REM *****
***
110 GOSUB 1880
120 RANDOMIZE
130 GOSUB 1450
140 GOSUB 1150
150 REM *****
***
160 FOR Z=1 TO 200
170 J=INT(RND*21)+1
180 IF J=1 THEN 240
190 IF J=2 THEN 990
200 IF J<>3 THEN 270
210 A1=(RND*2)-1
220 B1=(RND*2)-1
230 GOTO 270
240 IF Z1>7 THEN 270
250 B1=0
260 A1=0
270 A=A+A1
280 B=B+B1
290 IF A<1 THEN 900
300 IF A>23 THEN 920
310 IF B<2 THEN 940
320 IF B>30 THEN 960
330 CALL GCHAR(A,B,1M)
340 IF IM<140 THEN 360
350 IM=32
360 CALL HCHAR(A,B,120)
370 R=ABS(X-A)+ABS(Y-B)
380 IF INT(R/13)+1<>1 THEN 400
390 CALL SOUND(-500,-B,R*2)
400 CALL COLOR(14,VAL(SEG*(A,INT(R/13)+1,1)),1)
410 CALL HCHAR(A0,B0,1M)
420 A0=A
430 B0=B
440 FOR W=1 TO 5
450 CALL KEY(3,KEY,CODE)
460 IF CODE=0 THEN 510
470 IF KEY=88 THEN 740
480 IF KEY=69 THEN 760
490 IF KEY=68 THEN 780
500 IF KEY=83 THEN 800
510 NEXT W
520 GOTO 630
530 IF X<1 THEN 820
540 IF X>24 THEN 840
550 IF Y<2 THEN 860
560 IF Y>30 THEN 880
570 CALL HCHAR(X0,Y0,Q)
580 CALL GCHAR(X,Y,Q)
590 IF Q=120 THEN 1570
600 CALL HCHAR(X,Y,140)
610 X0=X
620 Y0=Y
630 NEXT Z
640 REM *****
****
650 FOR S=1 TO 10
660 CALL SOUND(100,1100/S,S*3)
670 NEXT S
680 CALL CLEAR
    
```

BOUCLE PRINCIPALE



TEMPS ECOULE

```

690 PRINT "TEMPS ECOULE.":
700 FOR TPS=1 TO 1000
710 NEXT TPS
720 GOTO 1790
730 REM *****
**
740 X=X+1
750 GOTO 530
760 X=X-1
770 GOTO 530
780 Y=Y+1
790 GOTO 530
800 Y=Y-1
810 GOTO 530
820 X=23
830 GOTO 530
840 X=1
850 GOTO 530
860 Y=30
870 GOTO 530
880 Y=2
890 GOTO 530
900 A=23
910 GOTO 330
920 A=1
930 GOTO 330
940 B=30
950 GOTO 330
960 B=2
970 GOTO 330
980 REM

990 I=INT(RND*3)+1
1040 CALL HCHAR(A+1,B,130+N)
1050 CALL SOUND(300,-7,30/N)
1060 NEXT N
1070 CALL COLOR(12,7,1)
1080 FOR N=1 TO 5
1090 CALL SOUND(100,500*N,6*N)
1100 NEXT N
1110 CALL COLOR(12,1,1)
1120 CALL HCHAR(A,B,32)
1130 GOTO 210
1140 REM *****
***
1150 PRINT :
1160 PRINT "PAYSAGE:
PINIERES. 20=BEAUCOUP."
1170 PRINT :
1180 PRINT "DIFFICULTE:
MOBILE."
1190 PRINT "10=TAUPE TRES AGILE.":
1200 INPUT "PAYSAGE 1-20:";P
1210 IF (P<1)+(P>20) THEN 1200
1220 INPUT "DIFFICULTE 1-10:";Z1
1230 IF (Z1<1)+(Z1>10) THEN 1220
1240 Z1=Z1+1
1250 CALL CLEAR
1260 A=(RND*15)+1
1270 B=(RND*7)+1
1280 A1=1
1290 B1=B
1300 A0=A
1310 B0=B
1320 X=23
1330 Y=30
1340 X0=X
1350 Y0=Y
1360 CALL GCHAR(X,Y,Q)
1370 CALL HCHAR(A,B,1M)
    
```

MOUVEMENTS ET LIMITES

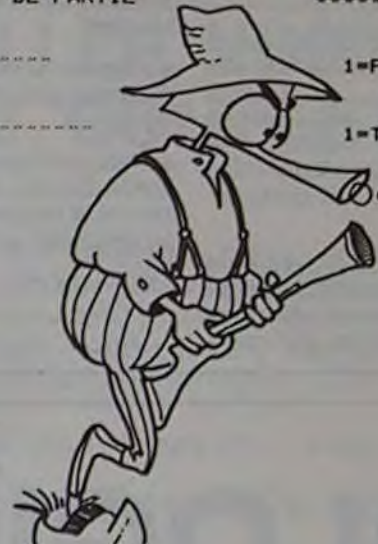
## BASIC SIMPLE

1000 IF I<>3 THEN 270  
1050 FOR TPS=1 TO 100  
1070 NEXT TPS  
1080 FOR N=1 TO 3

```

1380 FOR V=1 TO P*20
1390 CALL HCHAR(RND*22+1,RND*29+2,133)
1400 NEXT V
1410 CALL HCHAR(X,Y,140)
1420 CALL SOUND(400,440,10)
1430 RETURN
1440 REM *****
INITIALISATION
***
1450 CALL CLEAR
1460 CALL SCREEN(12)
1470 CALL CHAR(120,"00003C7E7E241866")
1480 CALL CHAR(140,"3BF2C10FEBA2B6C")
1490 CALL CHAR(131,"00248B3C7E")
1500 CALL CHAR(132,"411838FEFF004080")
1510 CALL CHAR(133,"3C7E7FFFFF002470")
1520 CALL COLOR(12,1,1)
1530 CALL COLOR(13,10,1)
1540 AS="25769"
1550 RETURN
1560 REM *****
GAGNE
***
1570 CALL HCHAR(X0,Y0,140)
1580 FOR N=1 TO 3
1590 CALL HCHAR(A+1,B,130+N)
1600 CALL SOUND(-3000,-B+N,21/N)
1610 FOR TPS=1 TO 300
1620 NEXT TPS
1630 NEXT N
1640 CALL COLOR(12,5,1)
1650 FOR N=1 TO 5
1660 CALL SCREEN(9)
1670 CALL SCREEN(12)
1680 NEXT N
1690 FOR S=1 TO 30
1700 CALL SOUND(-500,110+(RND*55),30-S)
1710 NEXT S
1720 CALL HCHAR(X0,Y0,140)
1730 FOR TPS=1 TO 500
1740 NEXT TPS
1750 CALL CLEAR
1760 CALL COLOR(12,1,1)
1770 PRINT "TEMPS ECOULE.":Z::
    
```

DEBUT DE PARTIE



1=PEU DE TAU

1=TAUPE PEU

suite page 12



## CHOISISSEZ LE PROGRAMME

### TI 99/4A

tarifs au 11/11/1983

## BON DE COMMANDE

Total TTC : \_\_\_\_\_

Participation aux frais de port + 15 F.  
Ci-joint mon règlement par : CCP  CB  Mandat

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

TEXAS INSTRUMENTS

Je commande les logiciels ou produits suivants  
 Je désire seulement une documentation sans engagement de ma part

(pour les moins de 18 ans signature des parents)

Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.
PHA 2036	Ordinateur familial TI 99/4 directement compatible avec entrée péris-télévision	1003,37	1190,00	PHM 3020	44 Music Maker : initiation et perfectionnement au logiciel	158,52	188,00	PHM 3031	10 Atrac**	112,98	134,00	PHM 3010/US	66 Gymnastique, en anglais	158,52	188,00
PHA 2101	Modulateur PAL-UHF	626,48	743,00	PHM 3027/US	1 Addition-Substraction I*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3032	13 Blasto : combat de chars	112,98	134,00	PHM 3011	45 Speech editor : nécessite le PHM 1500, en anglais	210,79	250,00
PHA 2601/FR	Modulateur SECAM adaptable sur tout téléviseur français	503,37	597,00	PHM 3028/US	2 Addition-Substraction II*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3033/US	12 Black-Jack : poker, en anglais	112,98	134,00	PHM 3012/US	54 Statistiques, en anglais	421,59	500,00
PHA 2606	Manuel TI 99/4A	45,53	54,00	PHM 3029/US	3 Multiplication I*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3034	20 Hustle** : jeux de poursuite	112,98	134,00	PHM 3013	49 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
PHA 2612/US	Disquettes vierges 5" 1/4 (10)	364,25	432,00	PHM 3114	58 DLM 1 Crocodile vivant, en français	112,98	134,00	PHM 3035	16 Connect 4** : jeux du morpion	112,98	134,00	PHM 3014/US	54 Statistiques, en anglais	421,59	500,00
PHA 2622	Manuel Assembleur	212,48	252,00	PHM 3115	59 DLM 2 Addition canon, en français	112,98	134,00	PHM 3036	10 Yantzee : jeux du Yim	112,98	134,00	PHM 3015	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
PHP 1100	Câble de liaison magnéto-cassette	101,18	120,00	PHM 3116	60 DLM 3 Division démolition, en français	112,98	134,00	PHM 3037	26 Turnets of dooms : jeux du type Adventure avec graphique en anglais	112,98	134,00	PHM 3016/US	54 Statistiques, en anglais	421,59	500,00
PHP 1500	Paire manettes jeux	249,58	296,00	PHM 3117	61 DLM 4 Dragon vivant, en français	112,98	134,00	PHM 3038	16 Adventure avec graphique en anglais	112,98	134,00	PHM 3017/US	54 Statistiques, en anglais	421,59	500,00
PHP 2700	Synthétiseur de parole "Solid State Speech TM" Magnétophone cassette T.V.A 33,33%	591,91	702,00	PHM 3118	62 DLM 5 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3039	10 Turnets of dooms : jeux du type Adventure avec graphique en anglais	112,98	134,00	PHM 3018/US	54 Statistiques, en anglais	421,59	500,00
		372,01	496,00	PHM 3119	63 DLM 6 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3040/US	26 Tombstone city : far-west du XIX <sup>e</sup> siècle	112,98	134,00	PHM 3019/US	54 Statistiques, en anglais	421,59	500,00
				PHM 3120	64 DLM 7 Addition canon, en français	112,98	134,00	PHM 3041/US	21 Ti-Invaders : envahisseurs de l'espace	158,52	188,00	PHM 3020/US	49 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3121	65 DLM 8 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3042/US	14 Car wars : course de voitures	112,98	134,00	PHM 3021/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3122	66 DLM 9 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3043/US	8 Alpiner : utilisation possible du PHM 1500	112,98	134,00	PHM 3022/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3123	67 DLM 10 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3044/US	22 Munchies : jeu du glouton	212,48	252,00	PHM 3023/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3124	68 DLM 11 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3045/US	23 Otherlo**	158,52	188,00	PHM 3024/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3125	69 DLM 12 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3046/US	15 Chesholm trail	112,98	134,00	PHM 3025/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3126	70 DLM 13 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3047/US	24 Parsec : utilisation possible du PHM 1500	212,48	252,00	PHM 3026/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3127	71 DLM 14 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3048/US	31 Zero-zapp** : Texas-flipper	112,98	134,00	PHM 3027/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3128	72 DLM 15 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3049/US	36 Jeux rétro I : 4 jeux brythme, reconstitution de mots, en français	55,65	66,00	PHM 3028/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3129	73 DLM 16 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3050/US	37 Jeux rétro II : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3029/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3130	74 DLM 17 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3051/US	38 Jeux rétro III : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3030/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3131	75 DLM 18 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3052/US	39 Jeux rétro IV : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3031/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3132	76 DLM 19 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3053/US	36 Jeux rétro V : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3032/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3133	77 DLM 20 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3054/US	37 Jeux rétro VI : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3033/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3134	78 DLM 21 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3055/US	38 Jeux rétro VII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3034/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3135	79 DLM 22 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3056/US	39 Jeux rétro VIII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3035/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3136	80 DLM 23 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3057/US	40 Jeux rétro IX : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3036/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3137	81 DLM 24 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3058/US	41 Jeux rétro X : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3037/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3138	82 DLM 25 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3059/US	42 Jeux rétro XI : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3038/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3139	83 DLM 26 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3060/US	43 Jeux rétro XII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3039/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3140	84 DLM 27 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3061/US	44 Jeux rétro XIII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3040/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3141	85 DLM 28 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3062/US	45 Jeux rétro XIV : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3041/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3142	86 DLM 29 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3063/US	46 Jeux rétro XV : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3042/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3143	87 DLM 30 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3064/US	47 Jeux rétro XVI : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3043/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3144	88 DLM 31 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3065/US	48 Jeux rétro XVII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3044/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3145	89 DLM 32 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3066/US	49 Jeux rétro XVIII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3045/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3146	90 DLM 33 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3067/US	50 Jeux rétro XIX : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3046/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3147	91 DLM 34 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3068/US	51 Jeux rétro XX : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3047/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3148	92 DLM 35 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3069/US	52 Jeux rétro XXI : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3048/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3149	93 DLM 36 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3070/US	53 Jeux rétro XXII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3049/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3150	94 DLM 37 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3071/US	54 Jeux rétro XXIII : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3050/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3151	95 DLM 38 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3072/US	55 Jeux rétro XXIV : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3051/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3152	96 DLM 39 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3073/US	56 Jeux rétro XXV : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3052/US	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone	421,59	500,00
				PHM 3153	97 DLM 40 Météor multiplication, en français	112,98									







# LECTURE RAPIDE

Elargissez votre champs visuel et lisez la totalité des œuvres de Proust en moins de dix minutes!

Marc Raynal

ZX 81  
16 K



Le programme de lecture rapide proposé est la version originale de RAYNAL M. Avec cette version, il est nécessaire, lors de la première utilisation, de le lancer par GOTO 10, afin de ne pas remplir avec les lettres de l'alphabet le tableau du début. Vous trouverez certainement un moyen pour remédier à ce petit détail!

La Rédaction

```

1000 REM LECTURE RAPIDE
1010 DIM P$(26,1)
1020 FOR I=1 TO 26
1030 INPUT P$(I)
1040 NEXT I
1050 REM LECTURE RAPIDE
1060 LET TF=0
1070 PRINT AT 10,0;"EXERCICES DE
1080 TAB 0;"LECTURE "
1090 FOR I=1 TO 50
1100 PRINT AT 10,10;"RAPIDE";AT
1110,10;" "
1120 NEXT I
1130 PRINT AT 10,10;"RAPIDE" AT
1140,10;"*****"
1150 LET TE=PEEK 16406+256*PEEK
1160,7
1170 GOSUB 6000
1180 PAUSE 200
1190 CLS
1200 PRINT AT 10,0;"EST-CE VOTRE
1210 PREMIERE SEANCE?";,,"ITAPEZ O
1220 -OUI OU N=NON)
1230 LET I$=INKEY$
1240 IF I$="O" AND I$<>"N" THEN
1250 GOTO 80
1260 IF I$="N" THEN GOTO 200
1270 CLS
1280 PRINT "LE BUT DE CES EXERCICI
1290 CES EST "D" ELARGIR VOTRE CHAMP
1300 DE VISION "D" UN EFFET IL EST P
1310 ROUVE QUE L'AN "D" ET D'AUTANT
1320 PUS CITE QUE "D" DEIL RECONNAIT
1330 LE MAXIMUM "D" SYMBOLES DANS U
1340 N DELAI LE PLUS COURT POSSIBLE
1350 "POUR CELA IL VOUS SERA PRO
1360 POSÉ "DES SERIES D'EXERCICES P
1370 RO "D'GRESSIFS. "VOUS NE POU
1380 RAZ PAS PASSER A LA "DIFFICULTE S
1390 UPERIEURE QUE SI "VOUS REALISEZ
1400 UN SCORE AU "MOINS EGAL AU SC
1410 ORE IMPOSE. "APPUYEZ SUR C PO
1420 UR CONTINUER."
1430 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 13
1440
1450 CLS
1460 PRINT "L'ORDINATEUR COMMEN
1470 CERA PAR AF "FICHER 3 LETTRES
1480 PENDANT UN "CERTAIN TEMPS,ET CE
1490 Q 20 FOIS "DE SUITE "51
1500 VOTRE SCORE EST SATISFAISANT "A
1510 LORS LE TEMPS D "AFFICHAGE "SER
1520 A REDUIT.SINON VOUS RECOM "MEN
1530 SREZ "CHARGÉ "SER A L'INITIUM DN P
1540 SERRA A "A LETTRES EN SUIVANT L
1550 E MEME "PROCESSUS. "ETC. JD
1560 SOU" S 6 LETTRES "DANS AFFICHEE
1570 US LREZ 6 LETTRES "TRES AFFICHEE
1580 DANS LE TEMPS "LE PLUS COURT L
1590 "APPRENTIS-"SAGE SERA TERMINE
1600 "APPUYEZ SUR C POUR CONTINU
1610 ER."

```

```

150 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 15
160 CLS
170 PRINT "CE STYLE D'EXERCICES
180 ETANT FRI-"GANT TOUT CELA SE
190 RA A FAIRE "PROGRESSIVEMENT EN
200 PLUSIEURS "ETAPES,CHAQUE SEANCE
210 DURERA "ENVIRON 10 MINUTES."
220 "A LA FIN DE CHAQUE SEANCE L'AD
230 A "DINATEUR VOUS DEMANDERA D "
240 EN-"REGISTRER VOS RESULTATS AF
250 EN-"QU "IL SACHE OU VOUS EN ETE
260 "A LA SEANCE SUIVANTE."
270 APPUYEZ SUR C POUR CONTINUER."
280 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 10
290
300 CLS
310 PRINT AT 0,0;"QUEL EST VOTR
320 E PRENOM?"
330 PRINT AT 20,0;"TAPEZ VOTRE
340 REPONSE PUIS APPUYEZ LA TOUCHE NE
350 UL NE"
360 INPUT P$
370 PRINT AT 10,0;P$
380 PRINT AT 12,0;"QUEL EST VOT
390 RE NOM?"
400 INPUT P$
410 PRINT AT 14,0;P$
420 GOSUB 2000
430 PAUSE 200
440 CLS
450 PRINT P$;" "00;AT 1,0;"LI
460 SEZ ATTENTIVEMENT CE QUI "SUIT:
470 "A "N" LETTRES VONT APPARAITRE
480 "A "N" LEAN PENDANT " "
490 "CELA SE PRODUIRA 20 FOIS "A
500 ES CHAQUE APPARITION VOUS "DEUR
510 EZ RENTRER VOTRE REPONSE "N;
520 LETTRES SUIVIES DE LA "TOUCHE
530 NEULINE) "VOTRE SCORE DOIT
540 AU MOINS "ETRE DE "38 "FIXE
550 Z ATTENTIVEMENT LE MILIEU "DE L
560 "Ecran." "APPUYEZ SUR C POUR
570 CONTINUER."
580 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 30
590
600 CLS
610 FOR I=1 TO 20
620 PRINT "COUP NO "I
630 PRINT AT 10,13;"ATTENTION!"
640 LET TE=PEEK 16406+256*PEEK
650,7
660 GOSUB 6000
670 LET L$(I)=F$(INT (RND*26)+1
680 )+F$(INT (RND*26)+1)+F$(INT (RND
690 *26)+1)+F$(INT (RND*26)+1)+F$(IN
700 T (RND*26)+1)+F$(INT (RND*26)+1)
710 LET JJ=INT (50*J)
720 CLS
730 PRINT AT 10,13;L$(I) ( TO N)
740 PAUSE (JJ)
750 CLS

```

```

510 PRINT "DONNEZ VOTRE REPONSE
520 ("N;" LETTRES PUIS LA TOUCHE
530 "NEULINE)
540 INPUT E$(I)
550 PRINT AT 5,0;E$(I) ( TO N)
560 "ETES VOUS D "ACCORD?";,,"TAPE
570 Z (O=OUI) OU N(N=NON)
580 LET I$=INKEY$
590 IF I$="O" AND I$<>"N" THEN
600 GOTO 540
610 IF I$="N" THEN GOTO 500
620 IF L$(I) ( TO N)=E$(I) ( TO N)
630 THEN LET SC=SC+1
640 NEXT I
650 CLS
660 PRINT "LETTRES AFFICHEES-VO
670 S REPONSES"
680 FOR I=1 TO 20
690 PRINT L$(I) ( TO N),E$(I) ( T
700 O N)
710 IF L$(I) ( TO N)<>E$(I) ( TO
720 N) THEN PRINT AT I,25;"FAUX"
730 PRINT AT 21,0;"APPUYEZ SUR
740 C POUR CONTINUER."
750 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 64
760
770 CLS
780 IF SC=VAL (S$ ( TO 2)) THEN
790 GOTO 700
800 PRINT AT 5,0;"LE CONTRAT A
810 REMPLIR ETAIT:";S$;"VOTRE SCO
820 RE EST:";SC;"20";,,"VOUS N'AU
830 EZ PAS REALISE LE "CONTRAT.ON
840 VA RECOMMENCER."
850 PRINT AT 20,0;"APPUYEZ SUR
860 C POUR CONTINUER."
870 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 67
880
890 LET SC=0
900 IF TF=>32767 THEN GOTO 3000
910 GOTO 200
920 PRINT AT 5,0;"LE CONTRAT A
930 REMPLIR ETAIT:";S$;"VOTRE SCO
940 RE EST:";SC;"20";,,"EST T
950 RES BIEN."
960 PRINT AT 20,0;"APPUYEZ SUR
970 C POUR CONTINUER."
980 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 70
990
1000 LET SC=0
1010 IF TF=>32767 THEN GOTO 3000
1020 IF N=6 AND J=1/50 THEN GOTO
1030 3100
1040 IF J=1/50 AND N=5 THEN LET
1050 N=6
1060 IF J=1/50 AND N=4 THEN LET
1070 N=5

```

```

751 IF J=1/50 AND N=3 THEN LET
761 N=4
771 IF J=1/50 THEN GOTO 910
781 IF J=1/25 THEN GOSUB 4400
791 IF J=1/10 THEN GOSUB 4300
801 IF J=1/4 THEN GOSUB 4200
811 IF J=1/2 THEN GOSUB 4100
821 IF J=1 THEN GOSUB 4000
831 GOTO 200
841 LET J=1
851 LET T$="1 SECONDE"
861 GOTO 200
871 LET N=3
881 LET T$="UNE SECONDE"
891 GOTO 200
901 LET S$="20/20"
911 LET SC=0
921 DIM L$(20,6)
931 DIM E$(20,6)
941 LET J=1
951 LET TE=0
961 LET TF=0
971 RETURN
981 CLS
991 PRINT AT 5,0;"C"EST TERMIN
1001 E POUR AUJOURD "HUI";,,"MERCI "
1011 P$;AT 10,0;"APPELLE TON PROFESSE
1021 UR POUR";,,"ENREGISTRER TES RESULT
1031 ATS";,,"(TOUCHES PLAY ET REC O
1041 U MAGNE";,,"TOPHONE A ENFONCER PU
1051 IS TAPEZ";,,"LA LETTRE E POUR ENRE
1061 GISTRER."
1071 IF INKEY$<>"E" THEN GOTO 30
1081
1091 CLS
1101 GOTO 8000
1111 CLS
1121 PRINT AT 15,0;"APPRENTISSAG
1131 E TERMINE";,,"AU REVOIR ";P
1141
1151 STOP
1161 LET J=1/2
1171 LET T$="1/2 SECONDE"
1181 RETURN
1191 LET J=1/4
1201 LET T$="1/4 DE SECONDE"
1211 RETURN
1221 LET J=1/10
1231 LET T$="1/10 DE SECONDE"
1241 RETURN
1251 LET J=1/25
1261 LET T$="1/25 DE SECONDE"
1271 RETURN
1281 LET J=1/50
1291 LET T$="1/50 DE SECONDE"
1301 RETURN
1311 LET TE=65279-TE
1321 LET TF=TF+TE
1331 STOP
1341 SAVE "LECTURE RAPIDE"
1351 GOTO 10
1361 STOP

```

suite de la page 11

```

2270 CALL MOTION(1,-70,2)
2280 FOR G=1 TO 125 : NEXT G
2290 IF INT(RN*8)=0 THEN P(11),P(10),P(7),P(8),P(4),P(5)=43 ELSE 2310
2300 CALL PATTERN(11,43,10,43,7,43,8,43,4,43,5,43): GOTO 2150
2310 IF INT(RN*8)<4 THEN P(11),P(10),P(9),P(7),P(8),P(4),P(5)=43 ELSE 2330
2320 CALL PATTERN(11,43,10,43,9,43,7,43,8,43,4,43,5,43): GOTO 2150
2330 IF INT(RN*8)=4 THEN P(11),P(10),P(9),P(8),P(7),P(6),P(5),P(4),P(3)=43 ELSE
2340 2350
2340 CALL PATTERN(11,43,10,43,9,43,8,43,7,43,6,43,5,43,4,43,3,43): GOT
2350 2150
2350 P(11),P(10),P(9),P(7),P(8),P(3),P(4),P(5)=43
2360 CALL PATTERN(11,43,10,43,9,43,8,43,7,43,6,43,5,43,4,43,3,43): GOTO 2150
2370 ! *****
2380 CALL MOTION(1,-70,4)
2390 FOR G=1 TO 145 : NEXT G
2400 IF INT(RN*6)=0 THEN P(10),P(8),P(5),P(4)=43 ELSE 2420
2410 CALL PATTERN(10,43,8,43,5,43,4,43): GOTO 2030
2420 IF INT(RN*6)=1 OR INT(RN*6)=2 THEN P(10),P(8),P(7),P(5),P(4)=43 ELSE 2440
2430 CALL PATTERN(10,43,8,43,7,43,5,43,4,43): GOTO 2030
2440 IF INT(RN*6)=3 THEN P(10),P(8),P(7),P(5),P(4),P(3),P(2)=43 ELSE 2460
2450 CALL PATTERN(10,43,8,43,7,43,6,43,5,43,4,43,3,43,2,43): GOTO 2030
2460 P(10),P(8),P(7),P(5),P(4),P(3)=43
2470 CALL PATTERN(10,43,8,43,7,43,6,43,5,43,4,43,3,43): GOTO 2030
2480 ! *****
2490 CALL MOTION(1,-70,6)
2500 FOR G=1 TO 205 : NEXT G
2510 IF INT(RN*2)=0 THEN P(8),P(5),P(4)=43 ELSE 2530
2520 CALL PATTERN(8,43,5,43,4,43): GOTO 1910
2530 P(8),P(5),P(4),P(3)=43
2540 CALL PATTERN(8,43,5,43,4,43,3,43): GOTO 1910
2550 ! *****
2560 CALL MOTION(1,-70,7)
2570 FOR G=1 TO 205 : NEXT G
2580 IF INT(RN*2)=0 THEN P(8),P(5)=43 ELSE 2600
2590 CALL PATTERN(8,43,5,43): GOTO 1830
2600 P(8),P(5),P(4)=43
2610 CALL PATTERN(8,43,5,43,4,43): GOTO 1830
2620 ! *****
2630 CALL MOTION(1,-70,8)
2640 FOR G=1 TO 225 : NEXT G
2650 P(5)=43
2660 CALL PATTERN(5,43): GOTO 1750
2670 ! *****
2680 CALL MOTION(1,-70,10)
2690 GOTO 1680
2700 ! *****
2710 CALL MOTION(1,-70,11)
2720 GOTO 1640
2730 ! -----
2740 ! -----
2750 ! -----BRUITAGES-----
2760 ! -----
2770 ! -----
2780 CALL DELSPRITE(1): CALL SOUND(100,-7,0): CALL SOUND(100,-5,0): RETURN
2790 CALL DELSPRITE(1): FOR I=1 TO 3 : CALL SOUND(100,-7,0): CALL SOUND(60,-
2800 5,0): NEXT I : RETURN
2810 ! -----MUSIQUE-----
2820 ! -----
2830 FOR I=1 TO 3 : CALL SOUND(N/3,294,0): NEXT I : CALL SOUND(2*N,247,0)
2840 CALL SOUND(N,30000,30): CALL SOUND(N/3,185,0): CALL SOUND(N/3,185,0): CA
2850 LL SOUND(N/3,165,0)
2860 CALL SOUND(N+(N/2),147,0): CALL SOUND(N+(N/2),123,0): CALL SOUND(2*N,185,
2870 0): RETURN
2880 CALL SOUND(N,30000,30): FOR I=1 TO 3 : CALL SOUND(N/3,185,0): NEXT I :
2890 CALL SOUND(2*N,147,0): RETURN
2900 CALL SOUND(N,30000,30): FOR I=1 TO 3 : CALL SOUND(N/3,165,0): NEXT I :
2910 CALL SOUND(2*N,139,0): RETURN
2920 CALL SOUND(N,30000,30): FOR I=1 TO 3 : CALL SOUND(N/3,196,0): NEXT I :
2930 CALL SOUND(2*N,185,0): RETURN

```

```

400 CLS
410 FOR I=1 TO 20
420 PRINT "COUP NO "I
430 PRINT AT 10,13;"ATTENTION!"
440 LET TE=PEEK 16406+256*PEEK
450,7
460 GOSUB 6000
470 LET L$(I)=F$(INT (RND*26)+1
480 )+F$(INT (RND*26)+1)+F$(INT (RND
490 *26)+1)+F$(INT (RND*26)+1)+F$(IN
500 T (RND*26)+1)+F$(INT (RND*26)+1)
510 LET JJ=INT (50*J)
520 CLS
530 PRINT AT 10,13;L$(I) ( TO N)
540 PAUSE (JJ)
550 CLS

```

ERRATA:

"BULLDOZER" sur Ti-99/4A paru dans le N° 7: Dans le listing, notre imprimante a commis quelques erreurs d'impressions de la ligne 260 à 470:

```

260 PRINT "*****
270 PRINT " "
280 PRINT " "
290 PRINT " "
300 PRINT " "
310 PRINT " "
320 PRINT " "
330 PRINT " "
340 PRINT " "
350 PRINT " "
360 PRINT " "
370 PRINT " "
380 PRINT " "
390 PRINT " "
400 PRINT " "
410 PRINT " "
420 PRINT " "
430 PRINT " "
440 PRINT " "
450 PRINT " "
460 PRINT " "
470 PRINT " "

```

Suite de la page 1

Bernard LEPREUX est invisible, allez donc chercher la sortie dans ces conditions! (GOUPIII).

Après être passé dans le CADRE DIABOLIQUE de J.-P. LALEVÉE (COMMODORE 64), vous voilà dans le monde du fantastique, les dragons y pululent dans RND et DRAGONS pour PC 1251 de Gérard NOËL, et les magi-

ciens y sévissent: HANAPS de Jean-Paul LAURENT pour ORIC 1. ORIC 1 et numérologie pour clôturer la para-normal (Frédéric RACAUT). Dix petits humains, c'est la ration quotidienne du serpent de Didier CAPDEVIELLE sur son VIC 20. La taupe de J.-M. DECLERCQ aimerait bien dévaster le champ d'ACHILLE, mais celui-ci n'est pas tout à fait d'accord (Ti/99). Ouf! Que d'aventures, il est

suite de la page 10

## TI-99/4A

1780 REM *****	RAPPEL DES OPTIONS	PRECEDENTES
1790 PRINT "VOS SELECTIONS ETAIENT: ":		
1800 PRINT P;" POUR LE PAYSAGE."		
1810 PRINT Z1-1;" POUR LA DIFFICULTE.":		
1820 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER."		
1830 CALL KEY(3,K,CO)		
1840 IF CO=0 THEN 1830		
1850 CALL HCHAR(22,1,32,64)		
1860 GOTO 140		
1870 REM *****	MODE D'EMPLOI	*****
1880 CALL CLEAR		
1890 PRINT "*****ACHILLE ET LA TAUPE!*****		
1900 PRINT " " JEU DE POURSUITE":		
1910 FOR I=1 TO 800		
1920 NEXT I		
1930 PRINT " " VOULEZ-VOUS LE	MODE D'EMPLOI?(OUI/NON) "	
1940 CALL KEY(3,KEY,CODE)		
1950 IF CODE=0 THEN 1940		
1960 IF KEY<>79 THEN 120		
1970 CALL CLEAR		
1980 PRINT "ACHILLE POURSUIT DESEPERE- MENT UNE PETITE TAUPE QUI	RAVAGE SON J	
1990 PRINT "VOUS DEVEZ L'AIDER!"		
2000 PRINT :		
2010 PRINT "L'APPROCHE SE FAIT	1) A LA VUE	2) A L'ORE
2020 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE!"		
2030 CALL KEY(3,KEY,CODE)		
2040 IF CODE=0 THEN 2030		
2050 CALL CLEAR		
2060 PRINT "1) A LA VUE!	LA COULE	
2070 PRINT " " CHANGE SUIVANT LA DIS-	TANCE QUI LE SEPRE DE	LA TAUPE
2080 PRINT " " ROUGE:TRES ELOIGNE	BLEU :PLUS PROCHE	NOIR
2090 PRINT " " TRES PROCHE":		
2100 PRINT " " LA TAUPE APPARAIT AUSSI	DE TEMPS EN TEMPS	ET LAISS
2110 PRINT " " E UNE NOUVELLE	TAUPINIÈRE."	
2120 PRINT :		
2130 IF CODE=0 THEN 2120		
2140 CALL CLEAR		
2150 PRINT "2) A L'OREILLE:		DANS LA
2160 PRINT " " CHE noire LA TAUPE	SE FAIT ENTENDRE.":	
2170 PRINT " " LAISSEZ-VOUS GUIDER	PAR LE BRUIT!"	
2180 PRINT :		
2190 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE!"		
2200 CALL KEY(3,KEY,CODE)		
2210 IF CODE=0 THEN 2200		
2220 RETURN		



# CCP

Ce programme permet de gérer au mois le mois au compte CCP et de stocker les opérations faites sur une cassette.

Thierry DOMBLIDES.

- Charger le programme par CLOAD "CCP".
- Intérêt du programme

permet de gérer un compte postal ou bancaire, c'est-à-dire :

- mise à jour du mois dans lequel on se trouve (crédit ou débit);
- ouverture d'un nouveau mois;
- lecture des opérations d'un mois;
- stockage sous forme de fichiers des opérations faites tous les mois (1 fichier = 1 mois).

### Mode d'emploi

- Connecter le magnéto K7 à l'ensemble PC1500-CE150.
- I - Pour la première utilisation:
  - prendre une cassette vierge, et la placer en début de bande;
  - mettre le compteur du magnéto à 000;
  - avancer la bande d'une valeur de une minute environ en position

- de lecture (cette place contiendra le fichier, sorte de table des matières de ce que contiendra la cassette);
- taper RUN;
- à la question "lecture du fichier" répondre N car il n'y a encore rien dans le fichier;
- puis s'affiche le menu, pour le parcourir appuyer sur les flèches ↑ ou ↓ pour monter ou descendre;
- se positionner sur l'opération "CRE/DEB sur dernier fich." et appuyer sur la touche "SPACE" pour valider;
- comme il s'agit du premier fichier à créer, répondre "O" à la question "fichier déjà lu", de même répondre "O" à la question "nouveau mois";
- donner la valeur de votre ancien avoir, à la question correspondante;
- entrer le nom (le vôtre si vous voulez vous en souvenir), de toute façon le fichier sera là pour vous le rappeler si le nom n'a que 3 lettres, rentrer 5 signes pour avoir 8 lettres (des espaces, par exemple...);
- entrer le mois dans lequel on se trouve;
- entrer le repérage sur la cassette (3 chiffres);
- entrer le libellé de l'opération;
- entrer le jour de l'opération;
- entrer la valeur de l'opération (+ pour un crédit; - pour un débit);
- si il n'y a pas d'autre opération, répondre "N";
- préparer la cassette (enregistrement + remote on);
- répondre "O";
- la cassette stocke le fichier;
- le menu s'affiche à nouveau;
- valider "mise à jour fichier";
- répondre "O" à "fichier déjà lu";
- positionner la cassette à 000 (là où on a réservé l'emplacement

- fichier) remote on + cassette en enregistrement;
  - appuyer sur "O";
  - entrer le nom précédent;
  - entrer le mois entré précédemment;
  - entrer le N° de cassette entré avant;
  - le fichier se stocke et voilà!
- Remarques:
- on ne peut pas stocker plus de 12 noms sur le fichier, le nombre de noms étant proportionnel au nombre de mois, le fichier sera valable pour un an;
  - pour gérer le compte de plusieurs personnes, il est préférable d'utiliser autant de cassettes que de personnes;
  - bien lire le fichier pour faire un enregistrement (attention de ne pas écraser un ancien fichier).

L'initialisation de la cassette est faite:

- II - pour l'ouverture d'un nouveau mois (refaire toutes les opérations précédentes:
  - enregistrement du nouveau fichier mois;
  - puis mettre à jour le fichier (il faut le lire au moins une fois);

III - pour une ou des opérations sur le mois, modifier uniquement le fichier mois par "CRE/DEB SUR DERNIER FICHER";

IV - pour lire un fichier mois "LECTURE..."

- pour toutes les opérations il faut toujours bien se positionner en repérant bien les numéros lus sur le fichier (donc bien gérer le fichier);
- pour le menu valider avec la touche "SPACE";
- pour les réponses (O/N), appuyer sur "O" ou "N", puis sur "ENTER"

```

1:GOTO 5
2:PRINT #;"*****
*****";UA
*(*)
3:RETURN
5:REM *****
*****
6:REM *
*
7:REM *(c) T.
DOMBLIDES 19
83 *
8:REM *
*
9:REM *****
*****
10:"CCP"CLS :
CLEAR
20:DIM UA$(30),PO
$(13),VA$(30),U
G$(30):WAIT 0
25:IF (CHR$ PEEK
&B002+CHR$
PEEK &B003+
CHR$ PEEK &B00
4)<>"MGP"GOTO
65000
30:GOSUB "INIT"
31:WAIT 0:PRINT "
Listing des fi
chiers"
32:IF INKEY$="O"
GOTO "LISTING"
33:IF INKEY$=" "
GOTO 31
35:PAUSE " *-*-*
-* C C P *-*-*
-*-*"
80:WAIT 0:PRINT "
*****MENU*
*****":DI=
80:GOTO 130
90:PRINT "MISE A
JOUR FICHER"
:DI=90:GOTO 13
0
100:PRINT "LECTURE
D UN FICHER"
:DI=100:GOTO 1
30
110:PRINT "CRE/DEB
sur dernier f
ich.":DI=110:
GOTO 130
120:PRINT " fin d
utilisation":
DI=120
130:IF INKEY$=" "
GOTO DI
140:IF ASC INKEY$
=10AND DI<120
GOTO (DI+10)
150:IF ASC INKEY$
=11AND DI>90
GOTO (DI-10)
155:IF INKEY$=" "
GOTO 170
160:GOTO DI
170:GOTO (DI*100)
9000:PAUSE "NEW F
ICHER":WAIT
0
9001:INPUT "FICH
ER DEJA LU(O
/N):";M$
9002:IF M$="O"
GOTO 9005
9003:GOSUB "INIT"
9005:PRINT "ETES
VOUS BIEN PO
SITIONNE?"
9006:IF INKEY$ <>
"O"GOTO 9005
9010:INPUT " N O
M (8lettres)
:";N$
9020:INPUT " M O
I S (01/12):
";M$
9004:INPUT " No C
ASSETTE(000/
999):";NO$
10050:Z$=N$+" / "+M$
+" : "+NO$
10055:IF MN=1GOTO
10080
10060:WAIT 0:PRINT
"CASSETTE (P
LAY)?"
10070:IF INKEY$ <>
"O"GOTO 1007
0
10080:POKE &40CF, &
F0, &91:AD=&4
0D2
10090:FOR K=&71F0
TO &71FF
10100:AD=AD+1:POKE
AD,PEEK K
10110:NEXT K
10115:IF MN=1
RETURN
10120:GOSUB 2
10121:FOR KL=0TO 3
0:VA(KL)=VAL
UA$(KL):NEXT
KL
10122:GOSUB 2
10125:IF DR=1
RETURN
10130:GRAPH :CSIZE
1:COLOR 3
10140:LPRINT "****
*****"
LPRINT Z$:
LPRINT " ***
*****"
10150:TEXT :GRAPH
:SORGN :
CSIZE 1
10151:GLCURSOR (2,
-10):LPRINT
"ARTICLES
PAUSE "*** L
E C T U R E
T D E B I T"
10152:TA=-10
10155:COLOR 2
10160:FOR U=0TO 29
10161:TA=TA-15
10170:IF UA$(U)=""
GOTO 10210
10171:IF U=0GOTO 1
0180
10175:COLOR 0
10180:CSIZE 1:
GLCURSOR (2,
TA):LPRINT U
A$(U)
10185:IF UA(U)>0
GLCURSOR (10
5,TA):LPRINT
UA(U):GOTO 1
0190
10186:GLCURSOR (16
0,TA):LPRINT
ABS (UA(U))
10190:NEXT U
10210:GLCURSOR (10
,TA):COLOR 2
:LPRINT UA$(
30):GLCURSOR
(105,TA):
LPRINT VA(30
)
10220:TB=-13:COLOR
1
10230:FOR H=1TO U+
1
10240:LINE (0,TB)-
(215,TB)
10250:TB=TB-15
10260:NEXT H
10265:LINE (0,TB)-
(215,TB)
10270:LINE (0,-13)
-(0,TB)
10280:LINE (102,-1
3)-(102,TB)
10285:LINE (150,-1
3)-(150,TB)
10290:LINE (215,-1
3)-(215,TB)
10300:TEXT
10500:GOTO 80
11000:"CRE/DEB":DR
=1
11001:INPUT "FICH
ER DEJA LU(O
/N):";M$
11002:IF M$="O"
GOTO 11030
11010:GOSUB 10020
11030:INPUT "NOUVE
AU MOIS(O/N)
:";M$
11040:IF M$="O"LET
UA$(30)=""NOU
VEL AVOIR":;U
INPUT "ANCIE
N AVOIR?";U
A(30)
11041:IF M$="O"LET
VA(0)=VA(30)
:UA$(0)=""ANC
IEN AVOIR":;U
11045:IF M$="O"LET
MN=1:GOSUB 1
0020
11050:FOR H=1TO 29
11060:IF UA$(H)=""
GOTO 11071
11070:NEXT H
11071:LET H=H-1
11072:FOR TG=1TO 2
9
11075:H=H+1
11080:INPUT "ARTIC
LE(<8 lettre
s):";UU$
11090:INPUT "DATE(
JOUR:01a31):
";UJ$
11100:UA$(H)=""le
"+UJ$+" / "+U
U$
11110:INPUT "MONTA
NT (cre+/de
b-):";UA(H)
11115:UA(30)=UA(30
)+UA(H)
11116:INPUT "UN AU
TRE ARTICLE(
O/N):";M$
11117:IF M$="N"
GOTO 11120
11118:NEXT TG
11120:WAIT 200:
PRINT "REPLA
CEZ LA CASSE
TTE"
11130:WAIT 200:
PRINT "AU DE
BUT DU FICH
ER"
11140:WAIT 0:PRINT
"CASSETTE EN
REGIS.(O/N)?
"
11150:IF INKEY$ <>
"O"GOTO 1115
0
11160:POKE &40CF, &
F0, &97
11180:FOR HJ=0TO 3
0:UG$(HJ)=UA
$(HJ):NEXT H
J
11190:FOR HJ=0TO 3
0:UA$(HJ)=
STR$ UA(HJ):
NEXT HJ
11200:GOSUB 2
11210:FOR HJ=0TO 3
0:UA$(HJ)=UG
$(HJ):NEXT H
J
11220:GOSUB 2
11230:GOTO 80
12000:WAIT 100:FOR
1=30TO 50:
BEEP 2, 1, 20:
NEXT 1
12010:PRINT "REMO
BINEZ LA CAS
SETTE":BEEP
3, 10, 30
12020:PRINT " MER
CI,..AU REVO
IR..."
12030:CALL &CD71
40000:"INIT"
40001:INPUT "LECTU
RE DU FICHIE
R(O/N):";M$
40002:IF M$="N"
GOTO 35
40005:PAUSE "CHARG
EMENT FICHIE
R"
40010:PRINT "REM.:
ON? CASSE.LE
C?a 000"
40020:IF INKEY$="
O"GOTO 40030
40025:GOTO 40010
40030:INPUT #FICH
IER";PO$(*)
40035:RETURN
40040:"LISTING":
TEXT :CSIZE
1:COLOR 0:
LPRINT "****
*** F I C H
I E R *****
*"
40050:COLOR 1:FOR
U=1TO 13
40060:IF PO$(U)=""
GOTO 40100
40070:TEXT :CSIZE
1:LPRINT PO$(
U)
40080:NEXT U
40100:LF 5:TEXT :
GOTO 35
65000:WAIT 0:PRINT
"L IMPRIMANT
E N EST PAS
LA":BEEP 5, 1
0, 100
65010:PRINT "EXTIN
CTION AUTOMA
TIQUE":BEEP
2, 64, 100
65020:PRINT "CONNE
CTEZ LA, PUIS
REFAIRE":
BEEP 1, 2, 150
65030:CALL &CD71

```



# RND ET DRAGON

Dragons, princesse, donjons et château fort hanté: ne perdez pas de vue l'écran de votre PC1251, il peut devenir dangereux.

Gérard NOEL.



```

10: CLEAR : RANDOM
19: REM
20: DIM M$(6)*7, B$(4)*5,
T$(5)*10, D$(3)*12, Q$(
0)*24
29: REM
30: Q$(0)="** RND ** & D
RAGON **": GOSUB 200
31: PAUSE "VITESSE D, AFF
ICAGE"
32: INPUT "1:V 2:N 3
:L >";W: IF W<1 OR
W>3 THEN 31
33: W=8*(W+2)
39: REM
40: FOR I=1 TO 6: READ M
$(I): NEXT I
41: WAIT 4W: PRINT "TU E
NTRES DANS ...":
PRINT "... LE CHATEA
U.": PRINT "IL Y A .
.."
42: FOR I=1 TO 4: READ B
$(I): NEXT I
43: PRINT "... DES COULO
IRS ET ...": PRINT "
... DES SALLES SOMBR
ES."
44: FOR I=1 TO 5: READ T
$(I): NEXT I
45: PRINT "TU ES EN ARMU
RE."
46: FOR I=1 TO 3: READ D
$(I): NEXT I
47: PRINT "IL FAUT TUER
...": PRINT "... LES
MONSTRES ...":
PRINT "... ET ";D$(1
)
48: PRINT "ET DELIVRER .
...": PRINT "... ";D$(
2)
49: REM
50: Q$(0)="BONNE CHANCE
! ...": GOSUB 200
97: "D"
98: V=20: X=2: D=1: S=0
99: REM
100: WAIT 5W
101: IF S>0 PRINT "TRESOR
:VAL. "; STR$ S: " E
CUS"
102: PRINT "TU AS "; STR$
V: " POINTS DE VIE"
109: REM
110: PRINT "QUELLE DIRECT
ION ?": I=0: WAIT 2W
111: I=I+1
112: PRINT "<-G F
D-->"
113: Y$= INKEY$
114: K=(Y$="")*2*(Y$="F")
+3*(Y$="-")*4*(Y$="D
")
115: IF K>1 BEEP 1: GOTO
120
116: IF I<=7 THEN 111
117: REM
118: WAIT 4W: PRINT "UN M
ONSTRE APPROCHE":
GOSUB 500: GOTO 100
120: R= RND K: ON R GOSUB
500, 400, 500, 500
121: GOTO 100
129: REM
130: WAIT 2W: I=0
131: PRINT "ACCEPTES-TU L
E COMBAT ?": I=I+1
132: Y$= INKEY$: IF Y$="
O" BEEP 1: GOTO 220
133: IF Y$="N" BEEP 1:
WAIT 4W: GOTO 137
134: IF Y$<>" " GOSUB 212:
PRINT "CONTRE UN "I
M$(0)"; ("; STR$ F: "
": I=0
135: IF I=7 THEN 131
136: WAIT 4W: PRINT "IL F
AUT COMBATTRE.": C=
INT (.7*C): GOTO 220
137: IF G*D=1 PRINT "TU N
E PEUX T, ELOIGNER.":
GOTO 136
138: PRINT "TU T, ELOIGNES
": V=V-1: RETURN
139: REM
198: REM
200: WAIT 20: FOR I=1 TO
LEN Q$(0): PRINT
LEFT$( Q$(0), I):
NEXT I
201: BEEP 1: WAIT 120:
PRINT Q$(0)
202: RETURN
209: REM
210: B= RND 4: B$(0)=B$(B)
: C=3B+X+ RND 11:
WAIT 4W
211: O$="UNE ": IF B=1
LET O$="UN "
212: IF D=3 PRINT "TU AS
L, EPEE DE FEU":
RETURN
213: PRINT "TU AS "; I0$; B$(
0): RETURN
219: RETURN

```



# HANAPS

Au Moyen Age les distractions sont rares, on s'ennuie ferme dans les châteaux forts, aussi quand ce magicien vous a proposé ce marché, vous n'avez pas hésité une seconde : "Voici une rangée de 9 cases, sur les 4 premières je pose 4 hanaps remplis de liqueur de jouvence, mais sur les 4 dernières, tu poses quatre de tes plus gros diamants. Il faut en 24 coups faire passer les diamants à la place des hanaps sinon pas de jeunesse retrouvée !... Ne t'en fais pas les cases sont magiques et t'avertiront d'un bruit de clochette si tu fais une erreur !..."

Jean-Paul LAURENT



# ORIC 1

```

768 REM
778 REM Est ce termine ?
780 REM
790 FOR I=1 TO 9
800 X=X+AS(I)
810 NEXT I
820 IF X=***** THEN GOSUB 1210:GOTO
TO 850 ELSE GOSUB 1210:GOTO
448
830 REM
840 REM Fin du jeu
850 REM
860 PLOT 3,19,CHR$(12)*"BRAVO!!!"
870 FOR I=1 TO 21
880 PLAY 1,0,0,0
890 MUSIC 1,B(I),A(I),15
900 FOR R=0 TO 5:CHR$(I):NEXT R
910 PLAY 0,0,0,0
920 NEXT I
930 IF F>24 THEN PLOT 3,20,"GAGNE en "+S
TR$(F)+" Coups!..."
940 IF F<36 AND F>24 THEN PLOT 3,21,"Mal
s, Nombre de coups minimum,
24"
950 GOTO 980
960 PLOT 3,22,CHR$(12)*"MIEUX VAUT RENON
CER!!!"
970 ZAP:FOR R=0 TO 5:NEXT R:ZAP
980 A=INT((#FFFF-DEEK(*278))/100)
990 B=INT(A/50)
1000 B=STR$(B)
1010 C=STR$(A-B*10)
1020 PLOT 3,23,"TEMPS MIS : "+B+" Minute
s "+C+" secondes"
1030 POKE818,PEEK(818)-7
1040 END
1050 REM
1060 REM Impression du jeu
1070 REM
1080 PLOT 10,7,CHR$(1)+CHR$(10)*"E C H A
N G E"+CHR$(4)
1090 PLOT 10,8,CHR$(1)+CHR$(10)*"E C H A
N G E"+CHR$(4)
1100 PLOT 10,10,"(_____) "
1110 PLOT 10,11,":1 2 3 4 5 6 7 8 9!"
1120 PLOT 10,12,":JJJJJJJJJJ"
1130 PLOT 10,13,":!"
1140 PLOT 10,14,"9876543210"
1150 PLOT 3,17,"Depart de : "
1160 PLOT 10,17,CHR$(12)*" "
1170 PLOT 3,18,"Pour aller:"
1180 RETURN
1190 REM Impression d'un coup
1200 REM
1210 FOR I=1 TO 9
1220 PLOT 11+(I-1)*2,13,AS(I)*" "
1230 NEXT I
1240 PLOT 16,17,CHR$(12)*" "
1250 REM
1260 PLOT 16,18,CHR$(8)*" "
1270 REM
1280 RETURN
1290 REM Change caracteres
1300 REM
1310 Q=95:GOSUB 1740
1320 Q=94:GOSUB 1740
1330 Q=93:GOSUB 1740
1340 Q=92:GOSUB 1740
1350 Q=91:GOSUB 1740
1360 Q=47:GOSUB 1740
1370 Q=38:GOSUB 1740
1380 Q=123:GOSUB 1740
1390 Q=125:GOSUB 1740
1400 Q=64:GOSUB 1740
1410 Q=60:GOSUB 1740
1420 Q=42:GOSUB 1740
1430 Q=43:GOSUB 1740
1440 Q=41:GOSUB 1740
1450 RETURN
1460 DATA 63,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 8,0,0,0,0,0,0,0,0,16,32
1480 DATA 63,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1490 DATA 15,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1500 DATA 8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 50,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1530 DATA 3,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1540 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1550 DATA 8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1560 DATA 4,8,16,63,16,0,0,0,0,0,0
1570 DATA 63,63,63,30,12,12,30,63
1580 DATA 30,45,51,45,45,51,45,30
1590 DATA 8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1600 REM
1610 REM Traitement des erreurs
1620 REM
1630 PLOT 3,22,"Mouvement invalide"
1640 PING
1650 F=F+1
1660 FOR I=0 TO 800
1670 NEXT I
1680 PLOT 3,22,"
1690 GOSUB 1210
1700 RETURN
1710 REM
1720 REM Chargement des symboles
1730 REM
1740 FOR I=0 TO 7
1750 READ P
1760 POKE I+46080+B*Q,P
1770 NEXT
1780 RETURN
    
```



```

100 REM *** HANAPS ***
110 REM
120 REM initialisations
130 REM
140 POKE818,PEEK(818)+7
150 PAPER 4
160 INK 0
170 CLS
180 DIM A$(10),A(21),B(21),C(21)
190 REM
200 REM Partition
210 REM
220 DATA 6,3,20,12,3,20,18,3,20,12,3,20,
1,4,20,3,4,20,1,4,20,12,3,2
0
230 DATA 10,3,20,8,3,00,1,4,20,1,4,20,12
,3,20,10,3,20,0,3,20,0,3,00
240 DATA 10,3,20,8,3,20,0,3,20,5,3,20,3,
3,120
250 FOR I=1 TO 21
260 READ A(I),B(I),C(I)
270 NEXT I
280 GOSUB 1310
290 REM
300 FOR I=1 TO 4
310 A$(I)=" "
320 A$(I+5)=" "
330 NEXT I
340 A$(5)=" "
350 DOKE #270,0
360 REM
370 REM
380 REM JEU
390 REM
400 REM
410 GOSUB 1080
420 GOSUB 1210
430 REM
440 GET A$:REM 1er Nombre
450 REM
460 B=VAL(A$)
470 IF B=0 THEN 440
480 PLOT 10,17,CHR$(B)+A$
490 PLOT 10,18,CHR$(12)*" "
495 REM
500 GET B$:REM 2eme Nombre
505 REM
510 C=VAL(B$)
520 IF C=0 THEN 500
530 PLOT 10,18,CHR$(B)+B$
540 IF F>30 THEN 950
541 REM
543 IF C=0 THEN GOSUB 1030:GOTO 440:REM
Pas la meme case
545 REM
550 REM
560 REM Pas plus de deux cases a la fois
570 REM
580 IF C>B+2 OR B>C+2 THEN GOSUB 1030:GO
TO 440
590 REM
600 REM Pas sauter par dessus la meme co
uleur!
610 REM
620 IF B=C+2 AND A$(B)=A$(B-1) THEN GOSU
B 1030:GOTO 440
630 IF B=C AND A$(B)=A$(B+1) THEN GOSU
B 1030:GOTO 440
640 REM
650 REM Pas dans une case deja occupee
660 REM
670 IF A$(C)<" " THEN GOSUB 1030:GOTO 4
40
680 REM
690 REM Echange
700 REM
710 X=A$(C)
720 A$(C)=A$(B)
730 A$(B)=X$
740 F=F+1
750 X$=""
    
```

# POIDS IDÉAL

Répondez sans tricher aux questions de votre PC 1211 et, selon le cas, précipitez-vous chez votre pâtissier ou chez votre médecin.

Yvan CHARPENTIER

## PC 1211



```

10:"A"BEEP 2:
PAUSE "<<>>
POIDS IDEAL
<<>>"
20:BEEP 1:INPUT
"QUEL AGE AV
EZ VOUS ?";A
30:BEEP 1:PAUSE
"DE QUEL SEX
E ETES VOUS
?"
40:INPUT "MASCU
LIN/FEMININ
(M/F)?" ;S$
50:PAUSE "QUELL
E EST VOTRE
TAILLE"
60:BEEP 1:INPUT
"EN CENTIMET
RES ?";T
70:IF S$="M"
GOTO 100
80:LET P=(T-100
+A/10)*.8
90:GOTO 200
100:LET P=(T-100
+A/10)*.9
200:PAUSE "VOTRE
POIDS NORMA
L EST"
210:PAUSE "DE ";
USING "####"
;P;" KILOS"
215:GOSUB 500
220:BEEP 1:PRINT
"ALORS, VOUS
ETES "
230:IF S$="F"
GOTO 260
240:BEEP 1:PRINT
"TROP GROS ?
?"
250:GOTO 270
260:BEEP 1:PRINT
"TROP GROSSE
???"
270:INPUT "UN AU
TRE CALCUL (<
O/N) ?";X$
280:IF X$="O"
THEN 10
290:BEEP 3:PAUSE
"AU REVOIR..
...."
300:END
500:FOR I=1 TO 5:
BEEP 1:PRINT
P;" KILOS !!
!";NEXT I
510:PRINT "-----"
520:RETURN
    
```

# ORIC 1

suite de la page 9

```

2335 RETURN
2399 REM ***** CHIFFRE 5 *****
2400 PRINT
2410 PRINT"TENDANCES:"
2411 PRINT"Sexualite pure et simple, amo
ur de "
2412 PRINT"l'aventure, irascibles,nerveu
x et "
2413 PRINT"instables. Type de l'homme à
l'etat "
2414 PRINT"pur, le magicien, l'adepte, c
elui qui "
2415 PRINT"contrôle les forces de la nat
ure. "
2430 RETURN
2439 REM
2499 REM ***** CHIFFRE 6 *****
2500 PRINT"TENDANCES:"
2501 PRINT"Nombre de l'amour, de l'harmo
nie, de "
2502 PRINT"l'union, de la confiance, lid
elite "
2503 PRINT"honnête, attachement au foyer
"
2504 PRINT"Grand pouvoir creatif, meme s
'il y a "
2505 PRINT"generalement un manque, d'ene
rgie. "
2507 PRINT"Perapicacite. Defaut:"
2508 PRINT"Manque d'originalite de compl
aisance."
2509 PRINT"Vulgarite mais aussi souci du
detail."
2540 RETURN
2592 REM ***** CHIFFRE 7 *****
2600 PRINT"TENDANCES:"
2601 PRINT"mysticisme, solitude, introv
ersion, "
2602 PRINT"contemplation d'une realite i
nterieur-"
2603 PRINT"re. Nombre des postes, des ph
iloso-"
2604 PRINT"phes, des savants,des person
es ins-"
2605 PRINT"truites et notes d'une imagin
ation "
2606 PRINT"fertile. Tendances a la depre
ssion et "
2608 PRINT"a la morosite, tendances aux
reves "
2609 PRINT"irrealisables, besoin de succ
es ou "
2610 PRINT"d'egard pour s'epanouir, laut
e de "
2611 PRINT"quoi ils sont facilement irus
tres et "
2612 PRINT"insaisissables."
2680 RETURN
2699 REM ***** CHIFFRE 8 *****
2700 PRINT"TENDANCES:"
2701 PRINT"mondalite, succes, dynamisme,
male-"
2702 PRINT"rialisme. Cotes negatifs : ru
deuse, "
2703 PRINT"obstination,leur echecs peuve
nt etre "
2704 PRINT"aussi relâssent que leur succ
es."
2790 RETURN
2799 REM ***** CHIFFRE 9 *****
2800 PRINT"Summun de l'accomplissement i
ntellec-"
2801 PRINT"tuel et spirituel. "
2802 PRINT"Passion, spontaneite, sympath
ie, in-"
2803 PRINT"geniosite. Creativite mais au
ssi per-"
2804 PRINT"fection, egotisme."
2840 RETURN
3000 REM
3001 REM
3002 REM
    
```



En raison de la longueur du listing, nous passerons ce programme en plusieurs fois.

La Rédaction.

**A SUIVRE...**

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS

NOM: .....  
 PRENOM: .....  
 ADRESSE: .....  
 REGLEMENT JOINT:  CHEQUE  CCP

MATERIEL UTILISE: .....  
 CONSOLE: .....  
 PERIPHERIQUES: .....



# NAVETTE

Faites atterrir votre navette sur le sol cahoteux de cette planète sans vous écraser ni utiliser trop de carburant !

Maurice NOVAT.

## RÈGLES DU JEU :

Il s'agit de poser la navette sur le sol. L'atterrissage a lieu à une altitude supérieure d'une unité à celle du sol. L'atterrissage est correct si la vitesse de descente est de -1. Dans les autres cas, la navette est considérée comme percutant le sol, si elle descend. Il ne se passe rien si elle monte.

Un atterrissage procure :

- du carburant si l'altitude du sol est égale au premier chiffre indiquant les réserves de carburant ;
- des coups à jouer dans le cas contraire. Le nombre de coups est égal à l'altitude du sol.

Les "ordres moteurs" (touches 0 à 3) permettent :

- 0 : de diminuer la vitesse ascensionnelle d'une unité.
- 1 : de ne pas affecter cette vitesse.
- 2 et 3 : d'augmenter la vitesse ascensionnelle respectivement d'une et deux unités.

Les "ordres de direction" (touches D(roite), G(auche) ou Z(éro) )

modifient la vitesse de déplacement latéral : D d'une unité vers la droite, G d'une unité vers la gauche, Z n'affecte pas cette donnée. Un atterrissage remet les vitesses à zéro.

Les ordres moteurs affectent les réserves de carburant en fonction de leur valeur : 0 = 0 unité, 1 = 1 unité, etc.

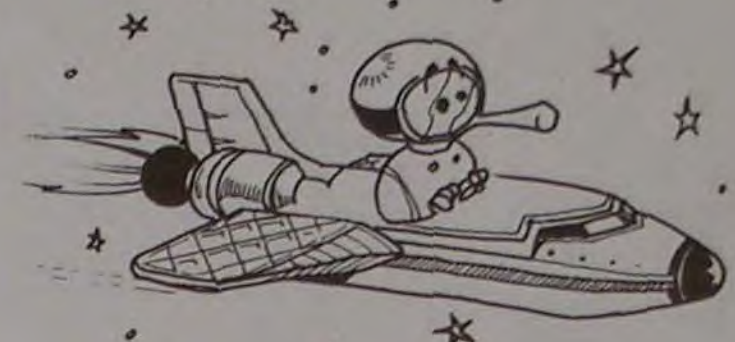
Les ordres de direction G et D affectent les mêmes réserves d'une unité chaque fois qu'elles sont utilisées.

Pour renouveler l'intérêt du jeu il est possible de tenter de réaliser le poser successif, dans un ordre déterminé à l'avance, sur toutes les colonnes représentant le sol : l'intérêt du jeu est ainsi accru et les erreurs de manipulations deviennent plus fréquentes.

Le jeu s'arrête si :

- il n'y a plus de carburant ;
- on ne dispose plus de coups à jouer ;
- on rentre en contact avec le sol ;
- on déborde à droite ou à gauche de la représentation du sol.

# ZX 81



```

60 REM
70 LET X=0
80 LET Y=0
90 PRINT AT X,Y;"N"
100 FOR I=1 TO 12
110 LET A=Y+I
120 PRINT AT X,A;"N"
130 NEXT I
140 PRINT AT 6,0;"
150 LET X=0
160 LET Y=21
170 PRINT AT X,Y;"R"
180 FOR I=1 TO 7
190 LET A=X+I
200 LET B=Y-I
210 PRINT AT A,B;"R"
220 PRINT AT A-1,B+1;"
230 NEXT I
240 LET X=21
250 LET Y=15
260 PRINT AT X,Y;"U"
270 FOR I=1 TO 13
280 LET A=X-I
290 PRINT AT A,Y;"V"
300 NEXT I
310 NEXT I
320 LET X=21
330 LET Y=4
340 PRINT AT X,Y;"E"
350 FOR I=1 TO 12
360 LET A=X+I
370 LET B=Y+I
380 PRINT AT A,B;"E"
390 NEXT I
400 NEXT I
410 LET X=0
420 LET Y=17
430 PRINT AT X,Y;"TT"
440 FOR I=1 TO 8
450 LET A=X+I
460 PRINT AT A,Y;"TT"
470 PRINT AT A-1,Y;"
480 NEXT I
490 PRINT AT 21,31;"E"
500 PAUSE 55
510 PRINT AT 21,31;"
520 PRINT AT 8,25;"E"
530 PAUSE 55
540 PRINT AT 8,25;"
550 PRINT AT 8,20;"E"
560 PAUSE 80
570 PRINT AT 8,15;" ";AT 8,22;"
580 PAUSE 20
590 PRINT AT 8,20;" ";AT 8,13;"
";AT 9,16;"
600 PAUSE 25
610 PRINT AT 8,17;" ";AT 7,14;"
620 PAUSE 20
630 GOTO 2980
640 GOSUB 3220
650 LET F=0
655 LET CX=0
657 LET CZ=0
660 LET DA=0
670 LET DB=4
680 LET DB=4
690 LET BC=4
700 LET BD=4
710 LET BE=4
720 LET BF=4
730 LET BG=3
740 LET BH=3
750 GOSUB 3360
760 GOSUB 2950
770 GOSUB 2950
780 GOSUB 2970
790 LET A=A-1
800 IF A=-1 THEN GOTO 4100
810 PRINT AT 6,23;"
820 PRINT AT 6,23;"A
830 GOTO 0750
840 LET XX=20-D+1
850 LET YY=E
860 IF 0$(XX,YY) THEN GOTO
2620
870 LET F=0
880 RETURN
890 REM
900 CLS
910 PRINT AT 10,3;"COLLISION AV
EC LA PLANETE"
920 PAUSE 250
930 CLS
940 GOTO 3460
950 REM
960 CLS
970 PRINT AT 10,0;"VOUS VOUS ET
ES PERDU DANS
"ESPACE"
980 PAUSE 250
990 CLS
1000 GOTO 3460
1010 REM
1020 IF A$="G" THEN LET DB=-1
1030 IF A$="Z" THEN LET DB=0
1040 IF A$="D" THEN LET DB=1
1050 LET DA=DA+DB
1055 IF DB=-1 THEN LET DB=1
1070 LET C=0
1075 IF C=0 THEN LET CX=1
1077 IF C<0 THEN LET CX=0
1080 GOSUB 1350
1090 GOSUB 3360
1100 IF DA=0 THEN RETURN
1110 IF DA=0 THEN GOTO 1230
1120 FOR I=1 TO DA
1130 LET E=E+1
1140 IF E>14 THEN GOTO 0950
1150 LET Y=E
1160 LET X=20-D

```

```

1170 IF 0$(X,Y) THEN GOTO 1
1180 GOTO 0890
1190 PRINT AT X,Y;"*
1200 PRINT AT X,(Y-1);"
1210 NEXT I
1220 RETURN
1230 FOR I=-1 TO DA STEP -1
1240 LET E=E-1
1250 IF E<0 THEN GOTO 0950
1260 LET Y=E
1270 LET X=20-D
1280 IF E<0 OR E>14 THEN GOTO 0
950
1290 IF 0$(X,Y) THEN GOTO 1
310
1300 GOTO 0890
1310 PRINT AT X,Y;"*
1320 PRINT AT X,(Y+1);"
1330 NEXT I
1340 RETURN
1350 REM
1360 IF C=0 THEN RETURN
1370 IF BA=BH THEN GOTO 1450
1380 IF BA=BH THEN GOTO 1510
1390 IF BA=BC THEN GOTO 1570
1400 IF BA=BC THEN GOTO 1630
1410 IF BA=BD THEN GOTO 1690
1420 IF BA=BD THEN GOTO 1750
1430 IF BA=BD THEN GOTO 1810
1440 IF BA=BD THEN GOTO 1870
1450 LET BH=BH-1
1460 IF C=1 THEN RETURN
1470 LET BG=BG-1
1480 IF C=2 THEN RETURN
1490 LET BF=BF-1
1500 RETURN
1510 LET BG=BG-1
1520 IF C=1 THEN RETURN
1530 LET BF=BF-1
1540 IF C=2 THEN RETURN
1550 LET BE=BE-1
1560 RETURN
1570 LET BF=BF-1
1580 IF C=1 THEN RETURN
1590 LET BE=BE-1
1600 IF C=2 THEN RETURN
1610 LET BD=BD-1
1620 RETURN
1630 LET BE=BE-1
1640 IF C=1 THEN RETURN
1650 LET BD=BD
1660 IF C=2 THEN RETURN
1670 LET BC=BC
1680 RETURN
1690 LET BD=BD-1
1700 IF C=1 THEN RETURN
1710 LET BC=BC
1720 IF C=2 THEN RETURN
1730 LET BC=BC
1740 RETURN
1750 LET BC=BC-1
1760 IF C=1 THEN RETURN
1770 LET BC=BC
1780 IF C=2 THEN RETURN
1790 LET BA=BC
1800 RETURN
1810 LET BA=BA-1
1820 IF C=1 THEN RETURN
1830 LET BA=BA
1840 IF C=2 THEN RETURN
1850 LET BH=BH-1
1860 RETURN
1870 LET BA=BA-1
1880 IF C=1 THEN RETURN
1890 LET BH=BH-1
1900 IF C=2 THEN RETURN
1910 LET BG=BH
1920 RETURN
1930 REM
1940 LET BA=BA+2
1950 LET BA=BA+2
1960 LET BC=BC+2
1970 LET BD=BD+2
1980 LET BE=BE+2
1990 LET BF=BF+2
2000 LET BG=BG+2
2010 LET BH=BH+2
2020 GOTO 3370
2030 GOTO 2960
2040 REM
2050 IF BA=0 THEN GOTO 2070
2060 RETURN
2070 CLS
2080 PRINT AT 10,7;"PLUS DE CARB
URANT"
2090 PAUSE 250
2100 CLS
2110 GOTO 3460
2120 IF H=-1 THEN GOTO 2300
2130 IF H=-1 THEN GOTO 2140
2140 REM
2150 PRINT AT 2,23;"
2160 PRINT AT 2,23;"D
2170 LET A=A-1
2180 PRINT AT 6,23;"
2190 PRINT AT 6,23;"A
2200 PRINT AT 2,2;"
2210 PAUSE 200
2220 IF D=1=BA THEN GOTO 1930
2230 LET A=A+D-1
2240 PRINT AT 6,23;"
2250 PRINT AT 6,23;"A
2260 PRINT AT 2,2;"
2270 LET F=0
2280 LET DA=0
2290 GOTO 0750
2300 REM
2310 CLS
2320 PRINT AT 10,12;"ACCIDENT"
2330 PRINT AT 16,4;"ATTERRISSAGE
TROP RAPIDE"
2340 PAUSE 250
2350 CLS

```

# 16K

```

2360 GOTO 3460
2370 REM
2380 IF C=0 THEN LET H=F-1
2390 IF C=1 THEN LET H=F
2400 IF C=2 THEN LET H=F+1
2410 IF C=3 THEN LET H=F+2
2420 IF IP=0 AND H=-1 THEN LET
H=-1
2430 LET F=H
2435 IF C=0 THEN LET CZ=1
2437 IF C<0 THEN LET CZ=0
2440 GOSUB 1350
2450 GOSUB 2040
2460 IF F=0 THEN GOTO 2490
2470 IF F=0 THEN GOTO 2600
2480 IF F=0 THEN GOTO 2510
2500 RETURN
2510 FOR I=1 TO H
2520 PRINT AT 20-D-1,E;"*
2530 PRINT AT 20-D,E;"
2540 LET D=D+1
2550 PRINT AT 2,23;"
2560 PRINT AT 2,23;"D
2570 NEXT I
2580 LET X=1010
2590 RETURN
2600 GOSUB 1010
2610 IF HH=1 THEN GOTO 0840
2620 FOR I=-1 TO H STEP -1
2630 PRINT AT 20-D+1,E;"*
2640 PRINT AT 20-D,E;"
2650 LET D=D-1
2660 IF D<10 THEN GOTO 2710
2670 LET X=20-D+1
2680 LET Y=E
2690 IF 0$(X,Y) THEN GOTO 2
710
2700 GOTO 2120
2710 PRINT AT 2,23;"
2720 PRINT AT 2,23;"D
2730 NEXT I
2740 RETURN
2750 REM
2760 PRINT AT 13,16;"
2770 PRINT AT 14,16;"G(AUCHE)D(R
OITE)"
2780 PRINT AT 15,16;"OU Z(ERO)"
2790 INPUT A$
2800 LET AU=AU+1
2810 PRINT AT 21,23;"
2820 GOSUB 2940
2830 REM
2840 IF A$(1)="" AND A$(2)="" AND
A$(3)="" THEN GOTO 2760
2850 RETURN
2860 GOSUB 2940
2870 PRINT AT 13,16;"
2880 PRINT AT 14,16;"
";"DE 0 A 3"
2890 IF C$(1)="" AND C$(2)="" AND
C$(3)="" AND C$(4)="" THEN GOTO 20
80
2900 LET C=VAL C$
2910 GOSUB 2940
2920 RETURN
2930 REM
2940 PRINT AT 13,16;"
2950 PRINT AT 14,16;"
";"
2960 PRINT AT 15,16;"
";"
2970 RETURN
2980 REM
2990 PRINT AT 8,13;"
";"
3000 PAUSE 150
3010 CLS
3020 GOTO 3700
3030 REM
3040 CLS
3050 LET B=1
3060 LET Y=0
3070 DIM 0$(21,14)
3080 FOR I=1 TO 14
3090 LET Y=Y+1
3100 LET PP=0
3110 LET B=INT (RND*9)+1
3120 IF B=PP THEN GOTO 3110
3130 PRINT AT 21,Y;"B
3140 FOR J=1 TO 6
3150 LET X=20-J
3160 LET 0$(X,Y)=""
3170 PRINT AT X,Y;"
3180 NEXT J
3190 NEXT I
3200 GOTO 0640
3210 REM
3220 LET D=INT (RND*16)+1
3230 IF D=10 THEN GOTO 3220
3240 LET E=INT (RND*14)+1
3250 PRINT AT (20-D),E;"
3260 PRINT AT 0,16;"
";"
3270 PRINT AT 2,23;"D
3280 LET AU=0
3290 PRINT AT 4,16;"
";"
3300 PRINT AT 8,16;"
";"
3310 PRINT AT 9,16;"
";"
3320 LET A=15
3330 PRINT AT 6,23;"A
3340 PRINT AT 20,16;"
";"
3350 RETURN
3360 REM
3370 IF (CX=1 AND CZ=1) THEN RET
URN
3370 PRINT AT 11,16;"
";"
3380 PRINT AT 11,16;"BA;BB;BC;BD;
BE;BF;BG;BH
3390 IF BA=0 THEN GOTO 3450
3400 CLS

```

```

3410 PRINT AT 10,5;"PLUS DE CARB
URANT"
3420 PAUSE 250
3430 CLS
3440 GOTO 3460
3450 RETURN
3460 PRINT AT 3,10;"VOULEZ-VOUS"
3470 PRINT
3480 PRINT
3490 PRINT "UNE AUTRE PARTIE?
TAPEZ 1"
3500 PRINT
3510 PRINT "REVOIR D'"ABORD LES
REGLES"
3520 PRINT TAB 25;"TAPEZ 2"
3530 PRINT
3540 PRINT "NE PLUS JOUER?
TAPEZ 3"
3550 INPUT K$
3560 IF K$(1)="" AND K$(2)="" AND
K$(3)="" THEN GOTO 3460
3570 IF K$="1" THEN GOTO 3030
3580 IF K$="2" THEN GOTO 3700
3590 IF K$="3" THEN CLS
3600 PRINT "JE DETRUIS LE PROGRA
MME?"
3610 PRINT
3620 PRINT TAB 10;"O(U) OU N(ION)
?"
3630 INPUT K$
3640 IF K$(1)="" AND K$(2)="" AND
K$(3)="" THEN
GOTO 3600
3650 IF K$="O" THEN GOTO 3600
3660 CLS
3670 IF K$="N" THEN GOTO 0630
3680 REM
3690 CLS
3700 CLS
3710 PRINT "VOUS ALLEZ PILOTER U
NE NAVETTE
SUR UN SOL TRES ACCI
DENTE"
3720 PRINT
3730 PRINT
3740 PRINT "VOTRE NAVETTE EST RE
PRESENTEE"
3750 PRINT
3760 PRINT
3770 PRINT "VOTRE VEHICULE PEUT
SE MOUVOIR
EN ALTITUDE ET LATER
ALEMENT"
3780 PRINT
3790 PRINT
3800 PRINT "LES COMMANDES 0, 1,
2, ET 3
DONNENT LA PUISSANCE
DES MOTEURS, D'INJINER LA VITESSE
ASCENSIONNELLE, D'UNE UNITE,
3810 PRINT "1 CONSERVE LA VITESSE
E"
3820 PRINT "2 L' AUGMENTE D'UNE
UNITE"
3830 PRINT "3 L' AUGMENTE DE 2,"
3840 PRINT AT 21,0;"APPUIEZ SUR
UNE TOUCHE"
3850 PAUSE 4E4
3860 CLS
3870 PRINT "LES COMMANDES D(DROIT
E) ET
G(AUCHE) ASSURENT LE
MEMENTS LATERAUX D'UN
CHAQUE FOIS QU'ELL
ES SONT
ACTIONNEES,"
3880 PRINT
3890 PRINT "Z(ERO) N'AHENE AUCU
NOUVEAU"
3900 PRINT
3910 PRINT "LES EFFETS DES DIFFE
RENTS ORDRES CUMULENT, LORS D'
UN ATTERRISSAGE LES VALEURS SO
NT REMISES A ZER0"
3920 PRINT AT 21,0;"APPUIEZ SUR
UNE TOUCHE"
3930 PAUSE 4E4
3940 CLS
3950 PRINT "VOUS VOUS RAVITAILLE
Z EN CARBU
RANT EN VOUS POSANT
EN UN LIEU
AYANT LA MEME ALTI
TUD DE QUE LE
NUMERO DE VOTRE RESE
RVOIR DE CARBURANT DE GAUCHE"
3960 PRINT
3970 PRINT "SI ALTITUDE ET NUMER
O DE RESER-
VOIR SONT DIFFERENTS
VOUS RECUPEREZ DES COUPS A JOUE
R"
3980 PRINT
3990 PRINT "SI VOUS SORTEZ DES L
IMITES
GAUCHE OU DROITE VOUS
S VOUS
PERDEZ DANS L'ESPACE"
4000 PRINT
4010 PRINT "SI, LORS D'UN ATTER
RISSAGE,"
4020 PRINT "VOTRE VITESSE DE DES
CENTE EST
TROP RAPIDE (PLUS D'
UNE UNITE)"
4030 PRINT "VOUS VOUS ECRASEZ..."
4040 PRINT
4050 PRINT TAB 10;"BON COURAGE"
4060 PRINT AT 21,0;"APPUIEZ SUR
UNE TOUCHE"
4070 PAUSE 4E4
4080 CLS
4090 GOTO 3030
4100 CLS
4110 PRINT "VOUS AVEZ EPUISE TOUT
S LES
COUPS"
4120 PRINT TAB 10;"COUPS A JOUER"
4130 PRINT "DONT VOUS DISPOSIEZ"
4140 PAUSE 250
4150 CLS
4160 GOTO 3460
4170 SAVE "NAVETTE"
4180 RUN

```

# PC 1251

```

220:WAIT 3W
221:IF C>F GOTO 240
222:IF C<F GOTO 250
229:REM
230:PRINT "COMBAT EGAL ! 251:V=V-2*(F-C): IF V<=0
": PRINT "LE *M$(0)" THEN 260
"; S,ENFUIT.*:V=V-1: 252:IF X=2 AND V<7 PRINT
RETURN "TON ARMURE EST DETR
239:REM UITE":X=0
240:BEOP 2: PRINT "TU ES 253:PRINT "TU TE SAUVES
VAINQUEUR !": PRINT EN FUYANT"
"LE *M$(0)" EST AN 254:IF S>0 PRINT "TU ABA
EANTI." NDONNES ...": PRINT
241:V=V+C-F: IF LEFT$(M "... TES TRESORS.*:S
$(0),1)=""D* RETURN =0
242:R= RND 5:T$(0)=T$(R) 255:RETURN
:S=S+10R 259:REM
243:PRINT "LE *M$(0);" 260:FOR I=1 TO 5: CALL &
GARDAIT ...": PRINT 7075: BEEP 1: NEXT I
"UN*T$(0);" : "; 261:Q$(0)="ADIEU ! TU ES
STR$(10R);" ECUS": MORT.*: GOSUB 200:
RETURN END
249:REM 269:REM
250:PRINT "LE *M$(0);" 400:"DRAGON,PRINCESSE,SO
...": PRINT "... EST RTIE"
LE PLUS FORT.*: 401:G= RND D: IF G<1
PRINT "TU ES VAINCU. GOTO 500
";" 402:WAIT 4W:D$(0)=D$(D)
259:REM 403:PRINT "TU AS DECOUVE
RT ...": PRINT "...
";D$(0)
404:ON D GOTO 410,420,46
0
409:REM 410:GOSUB 210:F=8+ RND 1
7
411:M$(0)="DRAGON":Q$(0)
=D$(1)+
EST FUREUX" 439:REM
; GOSUB 200: GOSUB 1
412:IF C<F RETURN 30
413:D=2:V=V+ RND 10: (R)
WAIT 4W: PRINT "TU M 441:GOTO 502
ONTES DANS LE DONJON 449:REM
"; 450:PRINT "ELLE TE DONNE 509:REM
414:PRINT "POUR DELIVRER ...": PRINT "L,EPEE 590:DATA "GOULE","GNOME"
...": PRINT "... "; DE FEU":D=3:X=20
";"COBRA","VAMPIRE","
D$(2): RETURN + 451:PRINT "VOUS CHERCHEZ BALROG","TROLL"
LA SORTIE.*: RETURN 591:DATA "ARC","EPEE","H
ACHE","LANCE"
419:REM 459:REM
420:PRINT "TU LA DELIVRE 459:REM
S" 460:PRINT "VOUS SORTEZ. 592:DATA "LINGOT"," DIA
MANT"," COFFRE"," SC
421:R= RND 4: ON R GOTO ENFIN SAUFS !":
PRINT "TON TRESOR :
450,430,450,440 PRINT "TON TRESOR :
"; STR$ S;" ECUS ... 593:DATA "LE DRAGON","LA
429:REM "
";" PRINCESSE","LA SORT
430:PRINT "C,EST LE DRAG IE"
ON QUI ...": PRINT " 461:Q$(0)=""... ET "+D$(2
... L,APPARENCE ...")+" !": GOSUB 200
599:"FIN"
431:PRINT "... DE *D$(2 462:END
):D=1 499:REM
432:PRINT "IL FAUT LE DE 500:"COMBAT/MONSTRES"
TRUIRE": GOTO 410 501:R= RND 6:G=0
439:REM 502:M$(0)=M$(R):F=R+ RND
440:R= RND 6: PRINT "ELL 18
E SE TRANSFORME ..." 503:WAIT 2W: PRINT "TU E
: PRINT "... EN *M$ S FACE A FACE ..."

```

ERRATA:  
"JEU DE LA VÉRITÉ" sur PC-1251  
paru dans le N° 5:  
ligne 80: PRINT C\$(0)... et non  
C\$  
ligne 110: idem  
ligne 130: E(A) = ABS E(A)... et  
non ABS(A)



# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

## TRIDI 444 SUR TO7



Les 3 premiers niveaux ont un temps de réponse assez rapide et, avec un bon entraînement, il est possible de faire jeu égal avec l'ordinateur. Le temps de réflexion du niveau le plus élevé est beaucoup plus long mais la vision du jeu est bien supérieure à tel point que, malgré de multiples tentatives, il ne nous a pas été possible de gagner une partie.

Ce jeu classique vous permet donc d'affronter un adversaire très compétitif, mais le prix élevé du logiciel et la relative facilité de création d'un jeu identique justifient-ils l'achat de ce module ?

Ce jeu de stratégie se présente sous la forme d'une cartouche à insérer dans le compartiment réservé à cet effet sur la console. Il s'agit, encore une fois, d'aligner quatre pions sur une droite horizontale, verticale ou diagonale ; mais, cette fois-ci, la grille a trois dimensions. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux joueurs, le TO7 se chargeant alors du rôle d'arbitre.

SEYMOUR

# PETITES ANNONCES GRATUITES



Possesseur Ti-99/4A basic simple, cherche généreux donateur de programmes, cassettes, modules ou périphériques. Jacques BASSE 1, rue du GRAND-CLOS, 54920 VILLERS-LA-MONTAGNE.

Vends adaptateur couleur PS 2000 pour VIC 20; 500 F. D. BRIOT 7, rue Curie - 92360 MEUDON-LA-FORÊT. Tél. 632.39.83 (après 17h).

Vends CASIO FX 702 P, son interface magnéto, livre d'initiation (éd. PSI); 1000 F. Patrice CO-ROUGE. Tél. 345.59.87 (après 19h).

Vends SANYO PHC 25 (5/83) + cordon magnéto + K7 (break-out); 1600 F. F. MICHAUX 5, square du Bounty - 95470 FOSSES. Tél. 472.64.63.

Vends modèles pour Ti-99/4A basic étendu, jeux divers, manettes prise magnéto, manuels. M. PETIT 90, rue MARTIAL REGNIER-OISY, 59195 MERIN. Tél.: (27) 30.42.75 après 19 h.

Vends PC 1251 + CE 125 + magnéto sharp + 45 bobinettes imprimantes achetées NOV. 83. Valeur 3600 F, cédés 3000 F. Yannick MIGNOT 32, rue Montalembert - 16000 ANGOULÈME. (45) 92.96.07.

Vends CBM 4040 + 3022 + 3000 logiciels dont PETSPEED, DTL COMPIL, VISICALC, tous les programmes de PROCEP avec doc., WORDPRO 3, LANGAGES LISP, COMAL, PASCAL, LOGO, FORTH, etc.; 11000 F. Gabriel WEISSLINGER 73, rue du Maire - 57400 SARREBOURG. Tél. (8) 703.37.57 (entre 12 et 13h).

Vends Ti-99/4A (oct. 83) + manettes + MOD. X Basic + MOD. Echecs + cable K7 + leçons X Basic + aidé à la progr. + progr. jeux et utilitaires. Le tout 1700 F. Mme BOURG-VEKRIS 25, rue Paul BARRUEL 75015 PARIS. Tél.: 250.12.10.

Vends ordinateur de poche Hewlett-Packard HP 41C + lecteur de cartes + imprimante 82143A + 20 cartes, parfait état. 2200 F. Tél.: 16 (74) 96.58.29.

Cherche tout programme pour Ti-99/4A. Jean-Luc PROST 10, place de L'HÔTEL-DE-VILLE 71600 PARRAY-LE-MONIAL.

Vends PC 1250 + imprimante et micro K7 incorporées, achetées en mai 83. 2500 F. M. DELEYE. Tél.: 597.30.38.

Vends TRS 80 MOD. 3-48 KO K7. 5600 F. CISEJ BRUNO Le Lac PENCHOT 12300 DECAZE-VILLE. Tél.: (65) 34.04.30 heures de bureau.

Vends SANYO PHC 25 (5/83) + cordon magnéto + K7 (break-out). Prix: 1600 F. F. MICHAUX, 5, square du Bounty, 95470 FOSSES. Tél. 472.64.63.

ORIC: Vends XENON, ULTRA MUSHROOM, LIGHT CYCLE, GENIUS, CHENILLE, INTERTRON, ZODIAC, JACKMAN, DIWKY KONG. Cherche programmes. Alain BARTOLO, 3, rue St-Exupéry, 95250 BEAUCHARY. Tél. 995.25.63.

Possesseur PC 1500 échange programmes, trucs, astuces. Recherche personne consentant, contre remboursement, à me photocopier le Manuel L.M. de SHARP. J.-D. LAUWEREIMS, 10, rue Vandrezanne, 75013 PARIS. Tél. 588.48.45

Vends TI-99/4A avec module BASIC ÉTENDU et module ECHECS. 250 programmes, livres, câble K7. Garantie jusqu'en oct. 84. Tél. 250.12.10. BOURG Chantal.

Echange programmes pour SPECTRUM. Liste contre 2 timbres. Michel LIOTARIS, 6, rue d'Oradour, LUXEMBOURG.

Vends téléviseur couleur portatif "AUDIOLOGIC" équipé prise péritel. Ecran 5 (12 cm). Standards PAL-SECAM. Alimentation 220 V ou batterie 12 V ou 8 piles 1,5 V. Etat neuf (achat mars 83). Prix: 2100 F (possibilité 3 x 700 F). PINÇON, C 721, Plateau de Guinette, 91150 ÉTAMPES.

Vends SHARP PC 1500 (avr. 82) + module 8 Ko + interf. Imprimante 4 couleurs + magnéto + progrs K7 + manuel + 3 livres: 2000 F. Ecrire: Louis de MESSARD, 10, rue Pierre-Curie, 93200 ST-DENIS.

Vends APPLE II avec ROM minuscules, CARTE langage 16 K, disk II avec contrôleur, moniteur Philips + Pascal et nombreux programmes: 11 500 F (oct. 82). M. GILLES. Tél. 321.51.76 (à partir de 19 h).

Vends, pour ZX 81, cassettes plus manuel, cours programmation BASIC: 150 F, port inclus. Vends cassette avec logiciel complet des sorties du LOTO depuis le bébé: 50 F. Jean-Louis JOYAUD - BP 172 - 85203 FONTENAY-LE-COMTE Cedex.

Vends COMMODORE VIC 20 (neuf, garantie du 22/12/82) + joystick + 3 cartouches de jeux (STAR BATTLE, ROAD RACE, RAT RACE) + extension 8 Ko RAM (10/83) + adaptateur N.B. + 2 livres + 4 K7 de jeux et utilitaires + magnétocassette C2N: le tout 3000 F. D. BRIOT 7, rue P-et-M-Curie - 92360 MEUDON-LA-FORÊT. Tél. 632.39.83 (après 17 h).

Vends SHARP PC 1251 et CE 125 + 10 microcassettes et programmes, parfait état. 2500 F à déb. MORIN Olivier, 6, rue H. Marhn, 92240 MALAKOFF. Tél. 657.22.67.

Vends cassettes de jeux et utilitaire + 1 livre sur ORIC 1. DINKY KONG, ORIC BASE, JACKMAN, BATAILLE NAVALE, 3D MAZE + BREAKOUT, MANOIR Dr. GENIUS, TRAITEMENT 3D, SIMULATEUR DE VOL, le guide de l'ORIC (livre). V. SAJOURS, 292, rue Gounod, 59460 JEUMONT. Tél. 16 (27) 39.41.69.

Vends PC 1500 avec CE 150 (imprimante/K7) + CE 151 (4Ko RAM) + livres + documentations + papier et stylos pour imprimante + programmes, le tout 3700 F. Pascal TRICARD, 11, rue d'Amiens, 93600 AULNAY-SOUS-BOIS. Tél. 868.09.87.

ORIC 1: plus de 150 programmes vous attendent pour échanges. Vends interface sortie antenne couleur: 300 F. Réponse assurée. Alain LADMIRAL, 40, rue J.-Jaurès, 91130 RIS-ORANGIS.

Vends ou échange module TI-99/4A: PARSEC, MUNCH-MAN, INVADERS, HUSTLE, 1500 FB pièce. Ecrire DUCARME Ph., 12, rue Abbaye, 5864 NIL-ST-VINCENT, BELGIQUE ou tél. (010) 65.76.28 (le soir).

Cherche (achat ou échange), pour ZX 81, carte N° 6 de "BLACK CRISTAL". Vends K7 jeu "COSMOS" pour SPECTRUM. GALLIER R., 1570, av. de Toulouse, 31600 SEYSSES. Tél. (61) 92.43.40.

Vends ZX 81 + clavier mécanique + RAM 16 K + 1 K7 simulateur de vol + 3 livres, le tout très peu utilisé: 1000 F. Tél. (1) 586.17.81 (après 20 h).

ZX 81 cherche K7 langage FORTH (ou livre éventuellement). Echange contre jeux, assembleur, désassembleur, gestion. PACAUT J.-P., 47, rue Jean-Rostand, 84000 AVIGNON. Tél. (90) 88.16.96.

Vends SHARP PC 1500 état neuf avec manuels (sept. 82): 1500 F. M. GASQUEREL. Tél. 974.65.90 (heures de bureaux).

Vends HP 41C + QUAD. MODULE + lecteur cartes + cartes + imprimante 82143 + X FUNCT. + TIME + NAV. + AVIATION + GAMES + X MEMORY + documentation. Prix neuf divisé par 2 (achat 02/81). M. JOUVIN, 9, sq. Haydn, 91450 SOISY-SUR-SEINE. Tél. 075.17.10.

Possesseurs de ZX-81 à la recherche de programmes, contactez vite le club des programmeurs fous pour échanges. 8, rue du Maréchal-Juin, 77400 LAGNY. Tél. (6) 430.86.06.

Vends ordinateur de poche CASIO FX 702 P + imprimante FP 10 + interface cassette FA 2 + 3 rouleaux de papier, excellent état. Eric LIMELETTE, Route du Pont-Rouge, 59530 LE QUESNOY. Prix très étudié: 1350 F.

Vends MP-F 11 neuf (août 83), SECAM: 3100 F + moniteur monochrome vert B.M.C. jamais servi (oct. 83), le tout sous garantie, cédé avec plusieurs jeux gratuits de ma modeste logithèque. P. GUÉRIN, 30, bd Abord, 91380 CHILLY-MAZARIN. Tél. 909.70.58 (le soir).

Vends COMMODORE VIC 20 (nov. 82) + manettes de jeu + lecteur de K7 + 3 cartouches de jeux + cartouches VIC-RELAY + cordon péritel + autoformation BASIC + 6 livres sur le VIC, état neuf. Valeur neuve actuelle de l'ensemble: 4108 F. Le tout cédé à 2500 F. M. SAULOU, tél. 16 (6) 075.77.79 (après 20 h).

Vends SHARP PC 1251 et CE 125 + 10 microcassettes et programmes, parfait état. 2500 F à déb. MORIN Olivier, 6, rue H. Marhn, 92240 MALAKOFF. Tél. 657.22.67.

Vends cassettes de jeux et utilitaire + 1 livre sur ORIC 1. DINKY KONG, ORIC BASE, JACKMAN, BATAILLE NAVALE, 3D MAZE + BREAKOUT, MANOIR Dr. GENIUS, TRAITEMENT 3D, SIMULATEUR DE VOL, le guide de l'ORIC (livre). V. SAJOURS, 292, rue Gounod, 59460 JEUMONT. Tél. 16 (27) 39.41.69.

# Banc d'essai Duriez des 20 micro-Ordinateurs de pointe

24 pages. Envoi contre 3 timbres. Utilisez le Bon ci-dessous (gratuit au magasin).

Prix TTC jusqu'au 31-12-83  
Sauf erreur ou modifications  
lervées ou agissement stocks.

### CHEZ DURIEZ :

\* Après-vente, garantie un an - le 1<sup>er</sup> mois, échange; ensuite prêt sous caution.  
\* Duriez est ouvert de 9 h 30 à 19 h, du Mardi au Samedi, 132, Bd Saint-Germain, 6<sup>e</sup>, M<sup>o</sup> Odéon.

### TEXAS I. TI 99

Ordin. familial TI 99 4A 1190  
direct, compatible avec prise Péritel  
Double câble de liaison  
magnéto cassette 119  
Paire de manettes de jeu 255  
Synthétiseur de parole 680

### LOGICIELS EDUCATIFS

MODULES  
Beginning grammar 134  
Magie des nombres 134  
Early reading 134  
Music maker 188  
Météo multiplication 134  
Démolition division 134  
Alien addition 134  
Dragon mix 134  
Alligator mix 134

### CASSETTES

Le Basic par soi-même 66

### LOGICIELS D'ORGANISATION PERSONNELLE

MODULES  
Gestion de fichiers 375  
Gestion de rapports 375  
DISQUETTES  
Fichier d'adresses 695  
CASSETTE  
Conseil financier 66

### LOGICIELS DE JEUX

MODULES  
Chishalm trail 134  
Parsec 252  
Alpinier 134  
Jeux Video 1 134  
Chasse au Wumpus 134  
Football 188  
Jeux Video 2 134  
A maze ing 134  
Attack 134  
Blasto combat de chars 134  
Block Jack Poker 134  
Hustle jeu de poursuite 134  
Zera Zap 134  
Hang man jeu du pendu 134  
Connect 4 jeu du morpion 134  
Yahzee jeu de yam 134  
Tombsone city Far West du XXI<sup>e</sup> siècle 134  
Il Invaders 188  
Cor Wars course de voitures 134  
Munchman jeu du glouton 252  
Othello 188

### CASSETTE

Oldies but Goodies I 98

### SERIE ADVENTURE

MODULE + CASSETTE  
Pirate Adventure 188

### AUTRES LOGICIELS

MODULE  
Speech Editor 256  
Statistics 188  
Extended Basic 500  
Terminal Emulator II 500  
Editor/assembleur 500  
Mini-mémoire 500

### DISQUETTE

Mathématiques 252  
Structural engineering 252  
Aide à la programmation II 249

### LOGICIELS

Atomium cartouche 350  
Echo cartouche 260  
Surveyor cartouche 350  
LogicaD cartouche 295  
Gemini cartouche 260  
Crypto cartouche 295  
Motus cartouche 295  
Tridi cartouche 260  
Trap cartouche 375  
Pictor cartouche 495  
Malodia cartouche 495  
Sauterelle cassette 125  
Basic vol. I 195  
Comp. et Mult. 120  
Syst. métrig. cassette 145  
Carré magique cassette 175  
L'Horloge cassette 125  
Encadrement cassette 120  
Carotte cassette 175

### LOGICIELS

Atomium cartouche 350  
Echo cartouche 260  
Surveyor cartouche 350  
LogicaD cartouche 295  
Gemini cartouche 260  
Crypto cartouche 295  
Motus cartouche 295  
Tridi cartouche 260  
Trap cartouche 375  
Pictor cartouche 495  
Malodia cartouche 495  
Sauterelle cassette 125  
Basic vol. I 195  
Comp. et Mult. 120  
Syst. métrig. cassette 145  
Carré magique cassette 175  
L'Horloge cassette 125  
Encadrement cassette 120  
Carotte cassette 175

### LOGICIELS

Atomium cartouche 350  
Echo cartouche 260  
Surveyor cartouche 350  
LogicaD cartouche 295  
Gemini cartouche 260  
Crypto cartouche 295  
Motus cartouche 295  
Tridi cartouche 260  
Trap cartouche 375  
Pictor cartouche 495  
Malodia cartouche 495  
Sauterelle cassette 125  
Basic vol. I 195  
Comp. et Mult. 120  
Syst. métrig. cassette 145  
Carré magique cassette 175  
L'Horloge cassette 125  
Encadrement cassette 120  
Carotte cassette 175

### T.O. 7 + Mémo-Basic + son-

manette + logiciel Pictor et Trap. 3550  
Mots croisés vol. I 195  
Mots croisés vol. II 195  
Cocktail vol. I 95  
Basic vol. II 195  
Mots en fleurs 195  
Ronde des chiffres 125  
Carte de France 145  
Noix de Coco 145  
Bibliothèque 490

### LOGICIELS

Atomium cartouche 350  
Echo cartouche 260  
Surveyor cartouche 350  
LogicaD cartouche 295  
Gemini cartouche 260  
Crypto cartouche 295  
Motus cartouche 295  
Tridi cartouche 260  
Trap cartouche 375  
Pictor cartouche 495  
Malodia cartouche 495  
Sauterelle cassette 125  
Basic vol. I 195  
Comp. et Mult. 120  
Syst. métrig. cassette 145  
Carré magique cassette 175  
L'Horloge cassette 125  
Encadrement cassette 120  
Carotte cassette 175

### LOGICIELS

Atomium cartouche 350  
Echo cartouche 260  
Surveyor cartouche 350  
LogicaD cartouche 295  
Gemini cartouche 260  
Crypto cartouche 295  
Motus cartouche 295  
Tridi cartouche 260  
Trap cartouche 375  
Pictor cartouche 495  
Malodia cartouche 495  
Sauterelle cassette 125  
Basic vol. I 195  
Comp. et Mult. 120  
Syst. métrig. cassette 145  
Carré magique cassette 175  
L'Horloge cassette 125  
Encadrement cassette 120  
Carotte cassette 175

### LOGICIELS

Atomium cartouche 350  
Echo cartouche 260  
Surveyor cartouche 350  
LogicaD cartouche 295  
Gemini cartouche 260  
Crypto cartouche 295  
Motus cartouche 295  
Tridi cartouche 260  
Trap cartouche 375  
Pictor cartouche 495  
Malodia cartouche 495  
Sauterelle cassette 125  
Basic vol. I 195  
Comp. et Mult. 120  
Syst. métrig. cassette 145  
Carré magique cassette 175  
L'Horloge cassette 125  
Encadrement cassette 120  
Carotte cassette 175

### LOGICIELS

Atomium cartouche 350  
Echo cartouche 260  
Surveyor cartouche 350  
LogicaD cartouche 295  
Gemini cartouche 260  
Crypto cartouche 295  
Motus cartouche 295  
Tridi cartouche 260  
Trap cartouche 375  
Pictor cartouche 495  
Malodia cartouche 495  
Sauterelle cassette 125  
Basic vol. I 195  
Comp. et Mult. 120  
Syst. métrig. cassette 145  
Carré magique cassette 175  
L'Horloge cassette 125  
Encadrement cassette 120  
Carotte cassette 175

### Ordinateur HP 75C

HP 75 C 8190  
Module mémoire 8 K 2103  
Module Math I 480  
Module Math II 480  
Module Math III 480  
Module Stat 480  
Module electronic 480  
Module Finance 480  
Module Test Stat 480  
Module Game I 480  
Module Game II 480  
30 cartes magnétiques 360

### PERIPHERIQUE HP II

Module HPIL 1348  
Cassette digital 3950  
Imprimante thermique II 3950  
Interface moniteur 2465  
Interface TV 3350 3350  
Mini cassettes (10) 1138

### ORIC-1

Version 48 Ko avec Péritel 2120  
Magnéto 380  
Traceur 4 coul. 1900

### COMMODORE VIC 20

Vic 20 micro ordinateur 3,5 K avec NB (UHF) 1590  
Vic 20 Secam 2270

### PERIPHERIQUES

Vic 1530 lecteur enregistreur de cassette 370  
Vic 1541 unité de mono disquette 170 K 3160

### PERIPHERIQUES

GP 100 VC imprimante 2420  
80 col 30 cps 2420  
Cordon Péritel 165

### EXTENSIONS

Vic 1020 coffret extensions 1 350  
Vic 1210 cartouche extension 16K 665  
Vic 1110 cartouche extension 8K 395  
Vic 1011 A terminal RS232C 320  
Vic 1311 manche à baloi 130  
Vic 1312 manette de commande (paddle) 177

### AIDE A LA PROGRAMMATION

Vic 1211M cartouche super extender 426

### PROGRAMMES EDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES

Autoformation au Basic (cassette) 415  
Bibliothèque MATH STAI (disquette) 533  
Vic GRAF (cartouche) 379  
Vic STAI (cartouche) 379  
Vic FORTH (cartouche) 581  
Vic RELAY (cartouche) 462  
Vic 3302 Simplicalc (cassette) 420  
Vic 3301 Simplicalc (disquette) 490  
Vic Stock (cassette) 420  
Vic Stock (disquette) 490  
Vic 3306 Vic writer (cassette) 490  
Vic 3305 Vic writer (disquette) 490  
Vic 3304 Vic File (disquette) 490

### PROGRAMMES RECREATIFS

Vic 1901 Avengers (cart) 213  
Vic 1902 Star Battle (cart) 213  
Vic 1904 Super slot (cart) 213  
Vic 1906 Alien (cartouche) 213  
Vic 1907 Jupiter Lander (cart) 213  
Vic 1908 Poker (cart) 213  
Vic 1909 Road race (cart) 213  
Vic 1919 Sargon 2 Chess 266

Vic 1910 Rat race (cart) 213  
Vic 1914 Adventureland (cart) 270  
Vic 1915 Pirate cove (cart) 270  
Vic 1916 Miss. imposs. (cart) 270  
Vic 1917 The count (cart) 270  
Vic 1918 Voodoo castle (rar) 270  
Vic 1912 Mole attack (cart) 213  
Vic 3501 Quizmaster (cart) 190

### COMMODORE 64

Commodore 64 PAL 2790  
64 SECAM 3650  
Lecteur enregistreur de cassette = VIC 1530 370  
Unité de mono disquette 170K = VIC 1541 3160  
GP 100 VC imprimante 2420  
80 col 30 cps 2420  
TOOL 64 utilitaire (cartouche) 640  
FORTH 64 (cartouche) 690  
CALCRESUL (disquette) 2 312  
STAT 64 (disquette) 490



### SANYO PHC 25

PHC 25 1790  
Cordon Péritel 108  
Cordon magnéto 65  
Cordon Imprimante 280

### SHARP

PC 1212 745  
Imprimante CE 122 850  
PC 1500 1750  
Imprimante CE 150 1770  
PC 1500 + CE 150 3400  
Extension 8K CE 155 450  
Extension 16K CE 161 1700  
Extension 8K protégée CE 159 1100

Interface RS232C parallèle 1890  
Câble imprimante 580  
Clavier sensiti 1 240  
PC 1251 1 390  
Imprimante CE 125 1 590  
PC 1251 + CE 125 2900  
PC 1245 + CE 125 2500

PC 1245 780  
PC 1245 + CE 125 2300  
MZ 720 2970  
Traceur 4 coul. 1750

### CASIO

Fx 702P 1 050  
Interface magnéto FA 2 260  
Imprimante FP 10 560  
FX 802 P 1400  
PB 100 645  
Interface magnéto FA 3 245  
Imprimante FP 12 635  
FP 200 2990  
Extension 8 Ko 623  
Câble K7 94  
Secteur 222  
Traceur 4 couleurs 2770  
Unité de disque 70 Ko 4732  
Câble imprimante 405  
PB 700 1662  
Traceur 4 coul. 2280  
Magnéto 850  
Mémoire 4 K\* 427

### CANON

X07 8 Ko 2170  
Mémoire 8 Ko 780  
Carte mémoire permanente 4 Ko 389  
Imprimante-tracer 4 coul. 1650  
Câble magnéto 49  
Coupleur optique 420

### EPSON

HX 20 5960  
Lecteur cassettes 1280  
Extension 16 Ko 1170  
Modem 1580

### IMPRIMANTES

Seikosha GP 100 A 2190  
Seikosha GP 250 3190  
Seikosha GP 700 4850  
Brother EP 22 2500  
Brother CE 60 5050  
Interface IF 50 2315

**Je commande à Duriez** - Duriez, 132