

HEBDOGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-23-8F

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE ATARI . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HEWLETT PACKARD HP 41 . MULTITECH MP-F II . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7

THE FRENCH COMPUTER: L'EXELVISION EXL 100.



L'unité centrale de votre ordinateur est posée à côté de votre téléviseur. Installé dans votre fauteuil, à bonne distance de l'écran, vous pouvez commencer à taper votre premier programme sur le clavier à infrarouge. Serait-ce un IBM PC junior? Et bien non, il s'agit d'un EXCELVISION, un EXL 100 très exactement et c'est un ordinateur français.

Une petite merveille d'esthétique, d'astuces, de technologie et qui prendra probablement dès sa commercialisation en Septembre, une place importante sur le marché français, voire mondial. Examinons le petit nouveau : l'unité centrale se présente sous la forme d'un boîtier noir rectangulaire, comportant sur sa face avant un tiroir de rangement pour deux po-

gnées de jeu. Cette unité est reliée au secteur et à votre téléviseur par une prise PERITEL. Et ce sont les seuls fils de l'engin, le clavier est à infrarouge ainsi que les deux manettes de jeu, fonctionnant entre 3 et 6 mètres selon la disposition des pièces.

Pas de fil supplémentaire, fini les usines à gaz avec des câbles s'enroulant de partout. A l'intérieur de cette unité 34 K de mémoire vive, 8 K de ROM pour le moniteur résident et 16 K sur ROM enfichable pour le Basic genre Microsoft très puissant. Et ce n'est pas tout, en Avril 85 une cartouche de RAM 16 K sera disponible ainsi qu'une interface Vidéotexte et le lecteur de disquette. Pour nous résumer,

Suite page 13

PLEIN DE PRIX, DEPRIESTER !

C'est Olivier DEPRIESTER qui remporte le concours mensuel avec son programme CALTAB pour PC 1500, une micro feuille de calcul. Le système de pondération des votes par le nombre de programmes reçus pour un ordinateur donné porte ses fruits : c'est un petit programme pour un petit ordinateur qui gagne le concours mensuel de 10.000 Francs et les cadeaux offerts par DDI, DURIEZ, LOGI'STICK et la REGLE A CALCUL. Les autres gagnants sont en page intérieure.

LE HIT DU BLASÉ

Bonjour, je suis responsable dans un magasin qui vend de la micro-informatique à Paris. On m'a très aimablement demandé de vous donner un aperçu des meilleurs ventes de logiciels de la semaine. Cette fois-ci, je vous parlerai d'APPLE II, bien sûr, de ses compatibles. C'est fou, notre pays traverse, paraît-il, une crise importante, et pourtant la vente des micro-ordinateurs se porte à merveille, et nous sommes écrasés par un fabuleux appétit en programmes. J'ai un penchant pour les programmes d'actions que l'on appelle aussi arcades ; j'avoue que je m'ennuie un peu avec les programmes d'aventures ou les wargames si vous préférez, ou encore les jeux de réflexion. De plus, et je m'arrête ici de parler de moi, j'ai la

suite page 8

ORDINAL 1...

Michel CHEVALET va tenter de présenter en 6 émissions les applications possibles avec un micro ordinateur familial et quel est le matériel qui répond le mieux aux critères définis pour ces applications. La première émission du 19 Mars traitera de l'Education des Enfants. Au programme du 19 également : Que faire avec un micro de moins de 6000 F ? Un reportage sur le "Bus Informatique" de la RATP qui va de CES en CES pour faire manipuler du matériel informatique (ORDINAL 1 sur TF1 le Lundi 19 Mars à 18 H 25).

Suite page 8

EDITO

La télévision s'intéresse de plus en plus à nous. Michel CHEVALET nous a fait les honneurs de TF1, c'est maintenant George LECLEIRE d'Antenne 2 qui présente la disquette HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N° 1 en direct du Salon du Son (le 16 Mars à 18 Heures 30). Cette disquette contient, comme vous le savez, douze programmes écrit par des lecteurs de l'Hebdo. Mais ce n'est pas tout : dès la semaine prochaine, je vous parlerai d'un nouveau concours organisé par HEBDOGICIEL et

Suite page 8

APPLE II	Formes
Jean-Marc HERMAN	Page 5
APPLE II	Cata-Marrant
Franck CORNIQUET	Page 9
ATARI	Ovni
Christian DOCAO	Page 14
CANON X-07	Casse-briques
Johann SIROUR	Page 9
CASIO FX 702P	Apollo 12
Robert TREGUIER	Page 9
COMMODORE 64	Gnafu
Frédéric MELINE	Page 16
VIC 20	Clavier Azerty
Pascal THOMAS	Page 16
HP 41	Merex
Philippe TELOUK	Page 3
MPF II	Survie
Gérard ROUGEVIN	Page 7
ORIC 1	Tank
Philippe PRUDHOMMEAU	Page 10
MZ 80	Carte du monde
Luc COIFFIER	Page 4
PC 1211	Enquête
Eric FLAMENT	Page 12
PC 1500	Histo 3D
Thierry DOMBLIDES	Page 12
ZX 81	Glunch
Benoît RONDEAU	Page 3
SPECTRUM	Dessine
Joël TARQUINJ	Page 17
TRS 80	Géographie française
Pascal RANNOU	Page 18
TI 99 4/A (b.s.)	Pêche 1
J. JOLY	Page 6
TI 99 4/A (b.e.)	Mad Max
P. PALAU et R. TEISSIER	Page 15
THOMSON T07	Memo 2
Jean-Yves LE FRIEC	Page 7
Programme logo	Graphisme et multiplications
M. BODIN	Page 10

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS.
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

AVEC LA CONCIERGE, DANS L'ESCALIER !...



SACHEZ LE, IL NE Pousse PAS QUE DANS LA VALLÉE...



CE CHARLOT EUT UNE JEUNESSE ASSEZ MOUVEMENTÉE !...



RIEN QUE DES ZÉROS OU DES BLANCS...



MEMO 7



Finis les jeux pour 7 à 77 ans ! Avec l'aide du crayon optique, même les tout-petits peuvent jouer ! On tourne une carte... une autre. Elles sont différentes : enregistrons-les dans notre mémoire, cela va pouvoir servir. On tourne une carte... Où l'ai-je déjà vue ?... Ici ! Bravo ! Elles resteront allumées. ... Tout est allumé. Bravo ! C'est le moment de la récompense. Mieux on aura joué, plus on aura de bonbons car un score... on ne sait pas toujours lire à 3 ans. (mais les grands peuvent essayer de battre leur record affiché dans le coin en bas à droite). Allez concentrons-nous, c'est reparti !

Jean-Yves LE FRIEC

TO7

```
4 CLEAR ,44
8 GOSUB 3210
10 CLS
12 REM*****
13 REM HASARD
15 REM*****
20 PRINT "DONNEZ UN NOMBRE"
30 INPUT N
40 FOR Q=1 TO W
50 Q=Q+1
60 NEXT Q
65 CLS
70 REM*****
71 REM PRESENTATION
72 REM*****
73 G= "L8D0RED0RED0SILAF"
74 PLAY G$
80 SCREEN 3,0:ATTRB 1,1:LOCATE 12,10,0:P
PRINT "MEMO 7"
90 FOR I=1 TO 5:PLAY G$:FOR R=1 TO 120:N
EXT R:NEXT I
100 DIM P(56),A(7,4)
102 REM*****
105 REM TIRAGE D'UNE LISTE "HASARD"
107 REM*****
110 P(1)=INT(27*RND+2)
120 FOR K=2 TO 28
130 P(K)=INT(28*RND+1):IF RND<.5 THEN LO
CATE 12,10,0:PRINT " "
ELSE LOC
ATE 12,10,0:PRINT "MEMO 7":PLAY "O5A1L4D0"
:LOCATE RND*40,RND*22:PRINT " "
135 COLOR CC+1,0:CC=CC+1:IF CC=7 THEN CC
=CC-7
140 FOR J=1 TO K-1
150 IF P(K)=P(J) THEN 130
160 NEXT J:NEXT K
170 K=1:FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 7
180 A(X,Y)=P(K)
190 K=K+1
200 NEXT X:NEXT Y
250 SCREEN 4,4,6
270 CLS
271 REM*****
272 REM CARTES RETOURNEES
273 REM*****
278 L=2
290 FOR A=1 TO 4
300 FOR C=3 TO 33 STEP 5
310 BOXF(C,L)-(C+3,L+3)*" ",4,5
```

```
620 NEXT C
630 L=L+5
640 NEXT A
650 COUP=COUP+1
652 REM*****
654 REM TEST CARTE 1
656 REM*****
658 INPUTEN C,L:FOR I=1 TO 150:NEXT I
670 X=INT((C+20)/40):Y=INT((L+20)/40)
680 P=(X-1)*5+3:M=(Y-1)*5+2:IF A(X,Y)>14
THEN A(X,Y)=A(X,Y)-14
690 BOXF(P*8,M*8)-((P+4)*8-1,(M+4)*8-1),
4
700 ON A(X,Y) GOSUB 1100,1200,1300,1400,
1500,1600,1700,1800,1900,2000,2100,2200,
2300,2400
702 REM*****
704 REM TEST CARTE 2
706 REM*****
708 INPUTEN C,L:FOR I=1 TO 150:NEXT I
720 X1=INT((C1+20)/40):Y1=INT((L1+20)/40)
:IP=(X1-1)*5+3:M1=(Y1-1)*5+2
730 IF A(X1,Y1)>14 THEN A(X1,Y1)=A(X1,Y1)
-14
740 BOXF(P*8,M*8)-((P+4)*8-1,(M+4)*8-1),
4
750 ON A(X1,Y1) GOSUB 1100,1200,1300,1400,
1500,1600,1700,1800,1900,2000,2100,2200,
2300,2400
760 IF A(X,Y)<A(X1,Y1) THEN FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOSUB 2500
770 IF A(X,Y)=A(X1,Y1) THEN GOSUB 2600
780 GOTO 650
1070 REM*****
1080 REM SOUS-PROGRAMMES DESSINS
1090 REM*****
1095 REM ---CANARD---
1100 COLOR 3,4
1110 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(0)
1120 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(1)
1130 RETURN
1190 REM ---BOBINE---
1200 COLOR 5,4
1210 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(2):GR$(4)
1220 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(3):GR$(5)
1230 RETURN
1290 REM ---LAMPE---
1300 COLOR 3,4
1310 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(6):GR$(7)
```

```
1320 COLOR 5,4
1330 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(8):GR$(9)
1340 RETURN
1390 REM ---BONHOMME---
1400 COLOR 3,4
1410 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(10)
1420 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(11)
1430 RETURN
1490 REM ---BATEAU---
1500 COLOR 5,4
1510 LOCATE P+2,M+1:PRINTGR$(12)
1520 COLOR 0,4
1530 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(13):GR$(14)
1540 RETURN
1590 REM ---AVION---
1600 COLOR 6,4
1610 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(15):GR$(17)
1620 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(16)
1630 RETURN
1690 REM ---HIBOU---
1700 COLOR 3,4
1710 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(18)
1720 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(19)
1730 RETURN
1790 REM ---MOUCHE---
1800 COLOR 1,4
1810 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(20)
1820 COLOR 5,4:LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(21)
1830 RETURN
1890 REM ---LAPIN---
1900 COLOR 7,4
1910 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(22)
1920 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(23)
1930 RETURN
1990 REM ---POIRE---
2000 COLOR 3,4
2010 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(24):GR$(25)
2020 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(26):GR$(27)
2030 RETURN
2090 REM ---POMME---
2100 COLOR 1,4
2110 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(28):GR$(29)
2120 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(30):GR$(31)
2130 RETURN
2190 REM ---CLEF---
2200 COLOR 3,4
2210 LOCATE P,M+2:PRINTGR$(32):GR$(33)
2220 RETURN
2290 REM ---FLEUR---
2300 COLOR 1,4
2310 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(36):GR$(37)
2320 COLOR 2,4:LOCATE P,M+3:PRINTGR$(38)
:GR$(39)
2330 RETURN
2390 REM ---ARBRE---
2400 COLOR 2,4
2410 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(40):GR$(41)
2420 COLOR 1,4
2430 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(42):GR$(43)
2440 RETURN
2490 REM*****
2492 REM EFFACE CARTES DIFFERENTES
2494 REM*****
2500 BOXF((X-1)*5+3,(Y-1)*5+2)-((X-1)*5+
6,(Y-1)*5+5)*" ",4,5
2520 BOXF((X1-1)*5+3,(Y1-1)*5+2)-((X1-1)
*5+6,(Y1-1)*5+5)*" ",4,5
2530 RETURN
2570 REM*****
2580 REM COMPTAGE DES REUSSITES
2585 REM RECOMPENSE
2590 REM*****
2600 PLAY "MISID0"
2610 CH=CH+1:IF CH<14 THEN 2740
2620 Z=-(INT(COUP/4)-16):LOCATE 30,23:PRI
NTCoup:
2630 IF Z<1 THEN CLS:LOCATE 10,10:PRINT "
OUI!! *PLAY "O1L96DOPDOPD0"
2640 FOR I=1 TO 2
2650 COLOR CC+1,0:CC=CC+1:IF CC=7 THEN C
C=CC-7
2660 LOCATE N,23:PRINTGR$(34):LOCATE N,
24:PRINTGR$(35)
2670 PLAY "O5L80D0D0D0REIRE"
```

```
2680 N=N+3
2685 NEXT I:FOR I=1 TO 2500:NEXT I
2690 REM*****
2692 REM ON REJOUER ?
2694 REM*****
2700 CLS:LOCATE 0,5:INPUT "UNE AUTRE PART
IE?":E$=ATTRB 1,1
2710 IF E$="OUI" THEN COUP=0:CH=0:N=0:L
OCATE 0,0,0:CLS:GOTO 110
2720 IF E$="NON" THEN CLS:FOR CC=0 TO 7:
COLOR CC,0:LOCATE 5,10:FOR I=1 TO 100:NE
XT I:PRINT "AU REVOIR!!":NEXT CC:END
2730 LOCATE 0,5:PRINT "OUI OU NON ?
":FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 27
00
2740 RETURN
3200 REM*****
3202 REM DEF DES DESSINS
3204 REM*****
3210 DEFGR$(0)=49,122,236,254,125,56,24,
190
3220 DEFGR$(1)=255,223,199,127,62,48,48,
60
3230 DEFGR$(2)=0,127,63,31,15,15,15,15
3240 DEFGR$(3)=15,15,15,15,31,63,127,0
3250 DEFGR$(4)=0,254,252,248,240,240,240
,240
3260 DEFGR$(5)=240,240,240,240,248,252,2
54,0
3270 DEFGR$(6)=0,15,31,31,63,63,127,255
3280 DEFGR$(7)=0,240,240,248,252,252,254
,255
3290 DEFGR$(8)=3,7,15,31,31,15,7,0
3300 DEFGR$(9)=192,224,240,248,248,240,2
24,0
3310 DEFGR$(10)=0,12,12,0,120,88,94,24
3320 DEFGR$(11)=0,24,60,36,102,194,131,0
3330 DEFGR$(12)=128,192,224,240,248,252,
248,224
3340 DEFGR$(13)=0,63,31,0,16,41,2,0
3350 DEFGR$(14)=0,252,248,0,16,40,128,0
3360 DEFGR$(15)=0,0,0,0,64,224,127,63
3370 DEFGR$(16)=7,15,28,48,96,0,0,0
3380 DEFGR$(17)=0,6,12,28,56,112,252,254
3390 DEFGR$(18)=129,126,255,153,153,255,
102,255
3400 DEFGR$(19)=255,255,255,255,255,189,
60,102
3410 DEFGR$(20)=0,129,66,60,60,255,255,0
3420 DEFGR$(21)=126,255,195,195,102,36,0
,0
3430 DEFGR$(22)=110,108,56,60,54,63,62,2
8
3440 DEFGR$(23)=62,127,127,125,124,248,2
54,63
3450 DEFGR$(24)=0,0,0,0,3,7,7,7
3460 DEFGR$(25)=0,0,128,128,192,224,224,
224
3470 DEFGR$(26)=15,31,63,63,31,15,7
3480 DEFGR$(27)=240,248,252,252,252,248,
240,224
3490 DEFGR$(28)=0,0,1,1,61,127,127,255
3500 DEFGR$(29)=0,0,0,0,240,252,254,255
3510 DEFGR$(30)=255,255,255,127,127,63,3
,15
3520 DEFGR$(31)=255,255,255,254,254,252,
252,120
3530 DEFGR$(32)=0,0,0,255,255,168,136,0
3540 DEFGR$(33)=0,15,9,249,249,9,15,0
3550 DEFGR$(34)=62,28,8,28,62,62,127,127
3560 DEFGR$(35)=62,62,28,8,28,62,0,0
3570 DEFGR$(36)=0,0,17,27,31,15,7,3
3580 DEFGR$(37)=0,0,16,176,240,224,192,1
28
3590 DEFGR$(38)=1,1,1,121,57,29,7,1
3600 DEFGR$(39)=0,24,63,126,252,112,0,0
3610 DEFGR$(40)=3,31,63,127,255,127,63,1
5
3620 DEFGR$(41)=192,248,254,255,254,252,
248,224
3630 DEFGR$(42)=3,3,3,3,3,7,0,0
3640 DEFGR$(43)=192,192,192,192,192,224,
0,0
3650 RETURN
```

ATARI

ATARI 600 XL ordinateur 16 K 2.200,00
ATARI 800 XL ordinateur 64 K 3.200,00
ATARI 1010 lecteur de cassettes 890,00
ATARI 1050 lecteur de disques 3.690,00
ATARI 7500 kit éducation - 1 lecteur de cassettes - 1 logiciel "la quête du Graal" 990,00

ZX spectrum

INTERFACES
Spectrum 48 KIPAL 1.965,00
Carte B entrées/sorties 395,00
Carte B entrées analogiques 395,00
Interface manette de jeu 245,00
Manette de jeu 120,00
Modulateur UHF noir et blanc 190,00
Imprimante Alphacom 32 1.190,00
Amplificateur sonore 160,00
Extension 32 K 560,00
Interface Centronics/RS232 650,00
Câble pour Centronics 150,00
Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32 150,00
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 175,00
Cordon Périel/Moniteur 95,00
Adaptateur Périel 360,00

BIBLIOGRAPHIE
La pratique du ZX Spectrum 85,00
Le grand livre du Spectrum 90,00
Pratique du Spectrum (PS) Tome I 90,00
Pratique du Spectrum (PS) Tome II 90,00
Jeux et applications sur ZX Spectrum 65,00
Cibles pour ZX Spectrum 90,00
Memento pour ZX Spectrum 33,00
Programmation en basic sur ZX Spectrum 88,00

JEUX
Parque 75,00
Mined out 86,00
Space intruder 86,00

BON DE COMMANDE

TARIFS AU 16/3/84

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.

Promotion complète APPLE : transporteur : 20 kilos + 185 F.

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064/F1303 RAC

SINCLAIR ZX 81

UTILITAIRES
Pascal 411 260,00
Dépasse Assembleur/Désassembleur 160,00
ZX Trans 95,00

CARTES - INTERFACES BIBLIOGRAPHIE
ZX 81 580,00
Clavier mécanique "ABS" 140,00
Carte extension 64 K 815,00
Carte génératrice de caractères 432,00
Carte sonore (5 octaves) 432,00
Carte entrées/sorties (8 E/S) 395,00
Carte B entrées analogiques 395,00
Carte interface manette de jeu 245,00
Manette de jeu 120,00
Interface Centronics 990,00
Imprimante graphique Seikosha 100 A 2.700,00
Imprimante 11 cm 32 1.190,00
Le petit livre du ZX 81 80,00
Ploteur votre ZX 81 63,00
La pratique du ZX 81 (Tome I) 80,00
La pratique du ZX 81 (Tome II) 96,00
Langage machine, trucs et astuces sur ZX 81 75,00
La pratique du ZX 81 (Tome III) 90,00
Le ZX 81 à la conquête des jeux 32,00
50 Programmes 90,00
Cibles pour ZX 81 33,00
Memento pour ZX 81 33,00
Découvrez le ZX 81 79,00
Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32 150,00
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 175,00
Extension 16 K 375,00

JEUX
Invaders 65,00
Patrouille de l'espace 65,00
Scramble 75,00
Rex Tyrannosaure 75,00
Gulp 75,00
Stock car 75,00
Parique 75,00
Casse briques et pendu 75,00

JEUX DE RÉFLEXION
Othello 95,00
Échecs 95,00
Simulation de vol 95,00
Tic-Tac (Backgammon) 85,00
Awaraz 85,00

VOUS
Bryghemes 85,00
Chromastrie 85,00

GESTION
Crampée bancaire 95,00
Vivante 110,00
Vivante 110,00
ZX Multicharts 150,00

UTILITAIRES
Assembleur 411 25,00
Dépasseur 411 25,00
Fast load monitor 16 K 25,00
Fast load monitor 64 K 25,00
Tua kit 411 25,00
ZX Tri 25,00

la Règle à Calcul

COMMODORE

Commodore 64 Pal 2.990 F
Câble magnétophone 200 F
Interface centronic + câble 895 F
Lecteur de disques Vic 1541 3.480 F
Imprimante MPS 801 2.550 F
Traceur de courbes Vic 1520 1.950 F
Câble péritel 64 150 F
Câble video 64 150 F

Jeux d'échecs à micro-processeur

Chess sensory 6 1.180 F
Chess sensory 8 1.200 F
Chess sensory 9 2.395 F
Chess champion 2.900 F
Othello reversi 1.100 F
Bridge duplicate 2.900 F

Mephisto 1 1.600 F
Mephisto 2 2.200 F
Mephisto 5 2.400 F
SENSOR CHESS 1.395 F
Mephisto Junior 1.380 F
Module Chess 9 381 CB 9 915 F
Module Chess 9 1345 CB 16 1.600 F
Dame 1.500 F
Reversi 1.900 F

Sargon 2.100 F

Morphy encore 1.695 F
Morphy édition 2.200 F

Cassette capablanca 1.500 F
Cassette grunfeld 1.100 F
Cassette odin 1.050 F

Logiciels APPLE II® sur disquette

Apple logo standard 1.600 F
Apple superpilot 1.857 F
Logiciel Pascal II 1.877 F

LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE IIe ET APPLE II 48K

EDICIELS
MATHS 1 : * 295 F
• formes indéterminées, limites, logarithmes et exponentielles
MATHS 2 : * 295 F
• suites et intégrales

Apple

14.000 F T.T.C.

PROMOTION ÉDUCATION JUSQU'AU 31/3/84

- 1 apple II®
- 1 disk II® avec contrôleur
- 1 moniteur
- 1 logiciel édi-logo ou
- 4 logiciels de la série Point bac signalé par *

MATHS 3 : *

- trigonométrie 295 F
- nombres complexes 295 F

PHYSIQUE 1 : *

- induction et condensateurs 295 F
- produit vectoriel 295 F

PHYSIQUE 2 : *

- circuits oscillants 295 F

EDI-LOGO

Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale

CARTE PORTE-PAROLE

Une voix claire et articulée vous parle en français 1.490 F

VI-FI NATHAN

- JFR (simulateur de vols) 495 F
- Calculatrice 585 F
- L'explorateur (maths) 395 F
- L'organisateur (gestion de fichiers) 2.880 F
- Le rédacteur (traitement de texte) 1.925 F
- Le correcteur (dictionnaire du traitement de texte) 1.925 F

EDI-LOGO

Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale développée à l'Université américaine M.I.T. 1.490 F

PORTE PAROLE

Votre micro-ordinateur peut parler ! Écoutez ! Une voix claire et articulée vous parle en français. 1.395 F

Logiciels CIEL BLEU pour APPLE II et II® sur disquettes

Le Basic expliqué 820,93 F
Au cœur du Basic 937,50 F
Compladdition 680,20 F
Rendez-vous 551,20 F
Réseau 293,20 F
Contrôleur aérien 293,20 F
Fractions 535,46 F
Décimales 539,46 F
Arithmétique 680,20 F
Savoir compter 410,47 F
Savoir écrire 539,46 F
Perception 410,47 F
Cherchez la différence 293,20 F
Augmentez votre vocabulaire I 293,20 F
Augmentez votre vocabulaire II 293,20 F
Suite de nombres 293,20 F
Concentration 293,20 F
Pareil ou différent 293,20 F
Mots cachés 293,20 F
Mots cachés géographiques 293,20 F
Mots croisés et mots secrets 293,20 F

MEREX

Exercez votre mémoire eidétique (mémoire visuelle) et vos réflexes grâce à MEREX. Si vous réussissez à dépasser le niveau 6, alors chapeau !

Philippe TELOUK

Mode d'emploi :

- 0 - Faire SIZE 011.
- 1 - Faire xcq MEREX, 0 apparaît à l'affichage.
- 2 - Mettre un chiffre compris entre 0 et 1 ceux-ci étant exclus et faire R/S.
- 3 - Apparaît à l'affichage : "niveau de difficulté".
- 4 - Introduire un des chiffres : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, correspondant à une difficulté croissante et faire R/S.

5 - Au Top sonore un chiffre s'affiche pendant quelques dizaines de secondes et le but est de le voir et de le retenir.
6 - Vous devez réintroduire le chiffre que vous avez retenu et faire R/S.
7 - Si vous avez bien retenu 3 bips aigus se font entendre et l'affichage donne "...VRAI...".
- Si vous n'avez pas bien retenu 3 bips graves se font entendre et l'affichage donne "...FAUX...". C'était : "X".
Le X étant le chiffre qu'il fallait retenir. Cette séquence terminée on reprend au § 5 pour un autre chiffre.
Au bout de 10 fois la machine affiche le nombre de chiffres que vous avez bien retenu puis elle demande si vous voulez rejouer pour 10 autres chiffres :
- Si OUI : introduire OUI directement car la machine est déjà en mode ALPHA.
- Si NON : introduire NON aussi directement.
Il est possible de faire varier le temps pendant lequel le chiffre est affiché en modifiant le nombre de x<y> dès le sous-programme "01" mais veuillez toujours à ce que ce nombre soit PAIR sinon le programme est faussé.
J'ai préféré ce mode à une simple pause car celle-ci est trop longue et que l'on ne peut pas faire varier sa durée.
Vous pouvez sortir du jeu avec xeq07.



HP 41

```
13:36 21.01 16 YTX 32 CLD
01*LBL "MEREX" 17 STO 02 33 STOP
02 CLRG 18 ENTER+ 34 STO 06
03 STOP 19 INT 35 RCL 04
04 STO 00 20 - 36 STO Y
05 FIX 0 21 STO 00 37 RCL 06
06 CF 29 22 RCL 05 38 STO X
07 XEQ 06 23 * 39 X=Y?
08*LBL 00 24 1 40 XEQ 02
09 0 25 + 41 XEQ 03
10 STO 01 26 INT 42*LBL 02
11 PI 27 STO 04 43 CLA
12 ENTER+ 28 VIEW 04 44 "F....VRAI...."
13 RCL 00 29 TONE 9 45 AVIEW
14 + 30 XEQ 01 46 TONE 9
15 8 31 CLX 47 TONE 9
```

```
48 TONE 9
49 1
50 ST+ 07
51 ST+ 08
52 XEQ 04
53*LBL 03
54 TONE 1
55 TONE 1
56 TONE 1
57 CLA
58 "F....FAUX C ETA" 74 "F VOUS AVEZ GAG"
59 AVIEW 75 AVIEW
60 "F IT : " 76 "FNE : "
61 ARCL 04 77 ARCL 07
62 AVIEW 78 "F FOIS SUR 10"
63 1 79 AVIEW
```

```
80 "F VOULEZ VOUS R" 96 CLX
81 AVIEW 97 CLD
82 "FEJOUER ?" 98 TONE 9
83 AON 99 AOFF
84 TONE 9 100 "F NIVEAU DE DIF"
85 AVIEW 101 AVIEW
86 STOP 102 "FICULTE : "
87 ASTO X 103 AVIEW
88 "OUI" 104 STOP
89 ASTO Y 105 ENTER+
90 ARCL X 106 8
91 X=Y? 107 +
92 XEQ 06 108 STO 10
93 XEQ 07 109 XEQ IND 10
94*LBL 06 110*LBL 08
95 CLA 111 12
```

GLUNCH

GLUNCH est une version BASIC ZX-81 d'un célèbre jeu d'arcades : une chenille doit parcourir un labyrinthe truffé de pillules nutritives qui la font s'agrandir de plus en plus... La difficulté réside dans le fait qu'il faut réussir à avaler toutes les pillules sans se manger soi-même...
A chaque nouveau tableau, la quantité de nourriture augmente et si vous parvenez sans encombres au-delà de la quatrième étape, au cinquième tableau le labyrinthe deviendra invisible...
Bon appétit !!!

Benoît RONDEAU

MODE D'EMPLOI :
GLUNCH est un programme écrit en BASIC pour le ZX-81 mais en raison de l'intérêt du jeu (anticipation sur le trajet à prendre à plus ou moins long terme) la vitesse reste relativement bonne. Le sous-programme de BONUS est là pour ceux qui ne changeraient pas de direction assez rapidement.
- Après avoir entré le programme, faites une sauvegarde sur bande magnétique par RUN 9500 et le programme se lancera automatiquement.
Tous les caractères grisés sont obtenus par : GRAPH 'H'.
- Les quatre touches de directions sont : "K", "L", "O", "P".
- En fin de partie, classé ou non, il faut appuyer sur une touche pour une nouvelle tentative.
- Chaque pillule avalée rapporte cinq points. En fin de partie le bonus restant est ajouté au total des points. Lors d'une étape avec labyrinthe invisible, le bonus de départ est relativement conséquent.

MODIFICATIONS POSSIBLES :
- Les quatre touches de directions peuvent être modifiées à votre convenance aux lignes 600, 610, 620, 630.
- Si la chenille vous semble grandir trop ou pas assez vite, les lignes à

changer sont 20 et 40.
- Le BONUS diminue trop rapidement ? : ligne 5040.
- Si vous voulez varier la forme des pillules, les lignes correspondantes sont 7990 et 8430 et concernent la variable QS.
- Enfin si la forme de la chenille ne vous plait pas, le dessin de la tête est contenu dans la variable CS, (ligne 8060) le dessin du corps est contenu dans la variable BS (ligne 8070).
- Pour ceux qui ont une imprimante et qui peuvent couper le son du magnéto lors d'un chargement dans l'ordinateur, les lignes 9520 à 9550 sont là pour les prévenir "auditivement" (bruit de l'imprimante ZX...) que le chargement à bien réussi sans avoir eu à subir la mélodie du programme via le magnéto et à jeter un coup d'œil impatient à la TV toutes les cinq secondes en attendant la fin du chargement. Ces lignes peuvent bien sûr être supprimées pour qui n'en a pas l'utilité.
- Le programme fonctionnera tout aussi bien sans la ligne 8180 qui est tout à fait superflue...



```
1 REM
2 REM
3 GOTO 8000
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 IF L>0 THEN GOTO 40
10 LET L=5
11 GOTO 50
12 LET L=L+5
13 LET S=5+5
14 IF S<C+5 THEN GOTO 7000
15 LET A$(A,B)=""
16 RETURN
17 REM
18 REM
19 LET L=L-1
20 IF L>0 THEN GOTO 240
21 PRINT AT A1,B1:" "
22 LET A$(A1,B1)=""
23 IF A$(A1,B1)=B$ THEN GOTO 210
24 IF A$(A1,B1+1)=B$ THEN GOTO 210
25 IF A$(A1,B1-1)=B$ THEN GOTO 210
26 IF A$(A1+1,B1)=B$ THEN GOTO 210
27 IF A$(A1-1,B1)=B$ THEN GOTO 210
28 LET B1=B1-1
29 GOTO 240
30 LET A1=A1+1
31 GOTO 240
32 LET A1=A1-1
33 GOTO 240
34 LET B1=B1+1
35 GOTO 240
36 LET K$=INKEY$
37 IF K$="" THEN GOTO LI
38 IF K$="L" THEN GOTO 900
39 IF K$="K" THEN GOTO 1900
40 IF K$="O" THEN GOTO 2900
41 IF K$="P" THEN GOTO 3900
42 GOTO LI
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 REM
85 REM
86 REM
87 REM
88 REM
89 REM
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 REM
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 REM
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 REM
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM
157 REM
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 REM
165 REM
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 REM
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 REM
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 REM
226 REM
227 REM
228 REM
229 REM
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 REM
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM
256 REM
257 REM
258 REM
259 REM
260 REM
261 REM
262 REM
263 REM
264 REM
265 REM
266 REM
267 REM
268 REM
269 REM
270 REM
271 REM
272 REM
273 REM
274 REM
275 REM
276 REM
277 REM
278 REM
279 REM
280 REM
281 REM
282 REM
283 REM
284 REM
285 REM
286 REM
287 REM
288 REM
289 REM
290 REM
291 REM
292 REM
293 REM
294 REM
295 REM
296 REM
297 REM
298 REM
299 REM
300 REM
301 REM
302 REM
303 REM
304 REM
305 REM
306 REM
307 REM
308 REM
309 REM
310 REM
311 REM
312 REM
313 REM
314 REM
315 REM
316 REM
317 REM
318 REM
319 REM
320 REM
321 REM
322 REM
323 REM
324 REM
325 REM
326 REM
327 REM
328 REM
329 REM
330 REM
331 REM
332 REM
333 REM
334 REM
335 REM
336 REM
337 REM
338 REM
339 REM
340 REM
341 REM
342 REM
343 REM
344 REM
345 REM
346 REM
347 REM
348 REM
349 REM
350 REM
351 REM
352 REM
353 REM
354 REM
355 REM
356 REM
357 REM
358 REM
359 REM
360 REM
361 REM
362 REM
363 REM
364 REM
365 REM
366 REM
367 REM
368 REM
369 REM
370 REM
371 REM
372 REM
373 REM
374 REM
375 REM
376 REM
377 REM
378 REM
379 REM
380 REM
381 REM
382 REM
383 REM
384 REM
385 REM
386 REM
387 REM
388 REM
389 REM
390 REM
391 REM
392 REM
393 REM
394 REM
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
401 REM
402 REM
403 REM
404 REM
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 REM
411 REM
412 REM
413 REM
414 REM
415 REM
416 REM
417 REM
418 REM
419 REM
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 REM
431 REM
432 REM
433 REM
434 REM
435 REM
436 REM
437 REM
438 REM
439 REM
440 REM
441 REM
442 REM
443 REM
444 REM
445 REM
446 REM
447 REM
448 REM
449 REM
450 REM
451 REM
452 REM
453 REM
454 REM
455 REM
456 REM
457 REM
458 REM
459 REM
460 REM
461 REM
462 REM
463 REM
464 REM
465 REM
466 REM
467 REM
468 REM
469 REM
470 REM
471 REM
472 REM
473 REM
474 REM
475 REM
476 REM
477 REM
478 REM
479 REM
480 REM
481 REM
482 REM
483 REM
484 REM
485 REM
486 REM
487 REM
488 REM
489 REM
490 REM
491 REM
492 REM
493 REM
494 REM
495 REM
496 REM
497 REM
498 REM
499 REM
500 REM
501 REM
502 REM
503 REM
504 REM
505 REM
506 REM
507 REM
508 REM
509 REM
510 REM
511 REM
512 REM
513 REM
514 REM
515 REM
516 REM
517 REM
518 REM
519 REM
520 REM
521 REM
522 REM
523 REM
524 REM
525 REM
526 REM
527 REM
528 REM
529 REM
530 REM
531 REM
532 REM
533 REM
534 REM
535 REM
536 REM
537 REM
538 REM
539 REM
540 REM
541 REM
542 REM
543 REM
544 REM
545 REM
546 REM
547 REM
548 REM
549 REM
550 REM
551 REM
552 REM
553 REM
554 REM
555 REM
556 REM
557 REM
558 REM
559 REM
560 REM
561 REM
562 REM
563 REM
564 REM
565 REM
566 REM
567 REM
568 REM
569 REM
570 REM
571 REM
572 REM
573 REM
574 REM
575 REM
576 REM
577 REM
578 REM
579 REM
580 REM
581 REM
582 REM
583 REM
584 REM
585 REM
586 REM
587 REM
588 REM
589 REM
590 REM
591 REM
592 REM
593 REM
594 REM
595 REM
596 REM
597 REM
598 REM
599 REM
600 REM
601 REM
602 REM
603 REM
604 REM
605 REM
606 REM
607 REM
608 REM
609 REM
610 REM
611 REM
612 REM
613 REM
614 REM
615 REM
616 REM
617 REM
618 REM
619 REM
620 REM
621 REM
622 REM
623 REM
624 REM
625 REM
626 REM
627 REM
628 REM
629 REM
630 REM
631 REM
632 REM
633 REM
634 REM
635 REM
636 REM
637 REM
638 REM
639 REM
640 REM
641 REM
642 REM
643 REM
644 REM
645 REM
646 REM
647 REM
648 REM
649 REM
650 REM
651 REM
652 REM
653 REM
654 REM
655 REM
656 REM
657 REM
658 REM
659 REM
660 REM
661 REM
662 REM
663 REM
664 REM
665 REM
666 REM
667 REM
668 REM
669 REM
670 REM
671 REM
672 REM
673 REM
674 REM
675 REM
676 REM
677 REM
678 REM
679 REM
680 REM
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM
```

```
3050 LET A$(A+1,B)=B$
3060 IF A$(A,B)="" THEN GOSUB 1
3070 GOTO 100
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM
5010 REM
5020 REM
5030 REM
5040 REM
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM
5090 REM
5100 REM
5110 REM
5120 REM
5130 REM
5140 REM
5150 REM
5160 REM
5170 REM
5180 REM
5190 REM
5200 REM
5210 REM
5220 REM
5230 REM
5240 REM
5250 REM
5260 REM
5270 REM
5280 REM
5290 REM
5300 REM
5310 REM
5320 REM
5330 REM
5340 REM
5350 REM
5360 REM
5370 REM
5380 REM
5390 REM
5400 REM
5410 REM
5420 REM
5430 REM
5440 REM
5450 REM
5460 REM
5470 REM
5480 REM
5490 REM
5500 REM
5510 REM
5520 REM
5530 REM
5540 REM
5550 REM
5560 REM
5570 REM
5580 REM
5590 REM
5600 REM
5610 REM
5620 REM
5630 REM
5640 REM
5650 REM
5660 REM
5670 REM
5680 REM
5690 REM
5700 REM
5710 REM
5720 REM
5730 REM
5740 REM
5750 REM
5760 REM
5770 REM
5780 REM
5790 REM
5800 REM
5810 REM
5820 REM
5830 REM
5840 REM
5850 REM
5860 REM
5870 REM
5880 REM
5890 REM
5900 REM
5910 REM
5920 REM
5930 REM
5940 REM
5950 REM
5960 REM
5970 REM
5980 REM
5990 REM
6000 REM
6010 REM
6020 REM
6030 REM
6040 REM
6050 REM
6060 REM
6070 REM
6080 REM
6090 REM
6100 REM
6110 REM
6120 REM
6130 REM
6140 REM
6150 REM
6160 REM
6170 REM
6180 REM
6190 REM
6200 REM
6210 REM
6220 REM
6230 REM
6240 REM
6250 REM
6260 REM
6270 REM
6280 REM
6290 REM
6300 REM
6310 REM
6320 REM
6330 REM
6340 REM
6350 REM
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300 REM
7310 REM
7320 REM
7330 REM
7340 REM
7350 REM
7360 REM
7370 REM
7380 REM
7390 REM
7400 REM
7410 REM
7420 REM
7430 REM
7440 REM
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 REM
7490 REM
7500 REM
7510 REM
7520 REM
7530 REM
7540 REM
7550 REM
7560 REM
7570 REM
7580 REM
7590 REM
7600 REM
7610 REM
7620 REM
7630 REM
7640 REM
7650 REM
7660 REM
7670 REM
7680 REM
7690 REM
7700 REM
7710 REM
7720 REM
7730 REM
7740 REM
7750 REM
7760 REM
7770 REM
7780 REM
7790 REM
7800 REM
7810 REM
7820 REM
7830 REM
7840 REM
7850 REM
7860 REM
7870 REM
7880 REM
7890 REM
7900 REM
7910 REM
7920 REM
7930 REM
7940 REM
7950 REM
7960 REM
7970 REM
7980 REM
7990 REM
8000 REM
8010 REM
8020 REM
8030 REM
8040 REM
8050 REM
8060 REM
8070 REM
8080 REM
8090 REM
8100 REM
8110 REM
8120 REM
8130 REM
8140 REM
8150 REM
8160 REM
8170 REM
8180 REM
8190 REM
8200 REM
8210 REM
8220 REM
8230 REM
8240 REM
8250 REM
8260 REM
8270 REM
8280 REM
8290 REM
8300 REM
8310 REM
8320 REM
8330 REM
8340 REM
8350 REM
8360 REM
8370 REM
8380 REM
8390 REM
8400 REM
8410 REM
8420 REM
8430 REM
8440 REM
8450 REM
8460 REM
8470 REM
8480 REM
8490 REM
8500 REM
8510 REM
8520 REM
8530 REM
8540 REM
8550 REM
8560 REM
8570 REM
8580 REM
8590 REM
8600 REM
8610 REM
8620 REM
8630 REM
8640 REM
8650 REM
8660 REM
8670 REM
8680 REM
8690 REM
8700 REM
8710 REM
8720 REM
8730 REM
8740 REM
8750 REM
8760 REM
8770 REM
8780 REM
8790 REM
8800 REM
8810 REM
8820 REM
8830 REM
8840 REM
8850 REM
8860 REM
8870 REM
8880 REM
8890 REM
8900 REM
8910 REM
8920 REM
8930 REM
8940 REM
8950 REM
8960 REM
8970 REM
8980 REM
8990 REM
9000 REM
9010 REM
9020 REM
9030 REM
9040 REM
9050 REM
9060 REM
9070 REM
9080 REM
9090 REM
9100 REM
9110 REM
9120 REM
9130 REM
9140 REM
9150 REM
9160 REM
9170 REM
9180 REM
9190 REM
9200 REM
9210 REM
9220 REM
9230 REM
9240 REM
9250 REM
9260 REM
9270 REM
9280 REM
9290 REM
9300 REM
9310 REM
9320 REM
9330 REM
9340 REM
9350 REM
9360 REM
9370 REM
9380 REM
9390 REM
9400 REM
9410 REM
9420 REM
9430 REM
9440 REM
9450 REM
9460 REM
9470 REM
9480 REM
9490 REM
9500 REM
9510 REM
9520 REM
9530 REM
9540 REM
9550 REM
9560 REM
9570 REM
9580 REM
9590 REM
9600 REM
9610 REM
9620 REM
9630 REM
9640 REM
9650 REM
9660 REM
9670 REM
9680 REM
9690 REM
9700 REM
9710 REM
9720 REM
9730 REM
9740 REM
9750 REM
9760 REM
9770 REM
9780 REM
9790 REM
9800 REM
9810 REM
9820 REM
9830 REM
9840 REM
9850 REM
9860 REM
9870 REM
9880 REM
9890 REM
9900 REM
9910 REM
9920 REM
9930 REM
9940 REM
9950 REM
9960 REM
9970 REM
9980 REM
9990 REM
```

```
6330 NEXT F
6340 PAUSE 4E4
6350 GOTO 8210
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
701
```

CARTE DU MONDE

Une carte du monde avec vous dit ? Et comment faites vous ?

Eh bien c'est très simple. Vous prenez une carte du monde format 120 x 80, vous la coupez en 46.800 morceaux (156 lignes de 300 colonnes) et vous mettez le tout en datas. Ensuite il ne vous restera plus qu'à rentrer 262 pays et autres départements (accompagnés de leurs capitales, superficies et divers codes permettant de localiser le tout) avant de plonger dans les affres du traitement de données.

Mais après être passé (e) successivement par l'Enfer, les comprimés d'aspirine et les micro-coupures vous pourrez enfin contempler d'un œil béat (si ! si !) et comprendre le début du quart du dixième de la base des relations inter-nationales qu'on appelle la géographie.

P.S. : il doit sûrement être possible d'améliorer la qualité et la définition de la carte avec la haute résolution et des dis-kettes. Avis aux amateurs !

Adaptabilité sur d'autres matériels.

Il faut savoir que l'écran du Sharp possède 80 x 50 points en semi-graphisme et 25 lignes de 40 colonnes en utilisation normale. La carte est affichée en semi graphisme.

De plus l'affichage sur l'écran peut se faire par POKES, les adresses correspondantes allant de 53248 (en haut à gauche) à 54247 (en bas à droite).

La carte du monde est stockée dans les datas par ligne. Sur chaque ligne on repère le nombre de fois où la terre émergée apparaît puis on code les diverses coordonnées d'entrée et de sortie par rapport au référentiel horizontal qui va de 0 à 300. Cela donne :

3650 DATA 3, 102-133, 198-202, 225-245,.....

abscisse du début de l'émergence
abscisse de la fin de l'émergence
nb de fois où la terre emerge sur cette ligne

Dernier points. Datas pour les pays :

5040 DATA AFGHANISTAN, Okaboul, 208-68, 650000, 180-60.....

nom du pays capitale superficie
index 0 point éteint coordonnées de la coordonnées repères
1 point allumé capitale pour le tracé de la carte

Luc COIFFIER

4200 DATA 161-163, 168-265, 281-285, 8, 016-
217, 237-273, 285-289, 145-146, 158-159
4210 DATA 162-162, 169-264, 280-286, 8, 015-
216, 238-274, 285-289, 146-147, 158-158
4220 DATA 160-160, 168-263, 280-285, 8, 014-
215, 238-273, 284-289, 142-144, 146-148
4230 DATA 158-158, 167-263, 280-285, 10, 013-
214, 239-273, 283-288, 141-143, 147-149
4240 DATA 158-161, 164-264, 286-287, 270-27
0, 280-284, 8, 012-212, 240-273, 284-284
4250 DATA 142-144, 147-149, 154-267, 269-26
9, 281-283, 8, 011-211, 241-273, 284-284
4260 DATA 142-143, 146-150, 154-267, 269-26
9, 281-282, 8, 009-289, 241-288, 284-284
4270 DATA 141-143, 145-149, 153-267, 269-26
9, 281-282, 7, 043-281, 283-289, 182-182
4280 DATA 146-152, 152-267, 269-289, 281-28
1, 6, 283-285, 243-252, 180-181, 145-146
4290 DATA 151-267, 269-289, 7, 043-281, 284-
285, 287-287, 180-181, 148-148, 150-267
4300 DATA 269-269, 6, 044-289, 283-289, 289-
182, 146-267, 269-289, 280-280, 4, 044-289
4310 DATA 288-283, 147-267, 269-289, 5, 044-
284, 182-182, 148-269, 269-270, 277-277
4320 DATA 6, 045-287, 149-175, 178-181, 183-
183, 135-266, 269-270, 8, 045-283, 283-286
4330 DATA 149-160, 163-174, 178-179, 183-18
8, 196-265, 274-274, 9, 045-281, 284-285
4340 DATA 148-152, 155-161, 164-173, 178-18
0, 182-189, 194-264, 269-289, 9, 045-289
4350 DATA 142-142, 147-152, 155-155, 160-16
1, 164-173, 183-189, 193-264, 268-271, 8
4360 DATA 245-245, 142-152, 160-182, 165-17
2, 184-190, 194-253, 261-263, 267-270, 9
4370 DATA 245-245, 142-151, 158-158, 161-16
3, 166-173, 185-191, 195-253, 267-267
4380 DATA 270-270, 18, 045-287, 124-124, 142-
143, 162-164, 167-171, 174-174, 178-179
4390 DATA 185-191, 196-258, 268-268, 12, 045-
286, 125-125, 142-148, 153-153, 158-158
4400 DATA 163-165, 167-168, 170-178, 172-17
1, 196-250, 253-257, 267-268, 11, 045-286
4410 DATA 142-143, 151-151, 158-158, 164-16
4, 168-169, 173-190, 195-248, 252-253
4420 DATA 256-257, 267-268, 8, 045-285, 142-
149, 163-164, 169-169, 173-190, 195-249
4430 DATA 255-258, 267-268, 9, 046-285, 144-
148, 153-156, 161-162, 168-170, 173-191
4440 DATA 195-252, 257-259, 266-267, 8, 046-
285, 152-159, 161-161, 174-174, 176-177
4450 DATA 181-251, 257-259, 264-267, 7, 048-
285, 144-145, 147-158, 169-170, 180-249
4460 DATA 257-258, 262-267, 6, 048-284, 144-
158, 175-176, 180-249, 257-257, 261-265
4470 DATA 5, 050-283, 142-151, 160-250, 260-
261, 264-264, 6, 051-282, 141-161, 157-171
4480 DATA 180-251, 259-259, 263-263, 5, 052-
281, 142-162, 167-173, 178-251, 259-260
4490 DATA 6, 052-283, 055-073, 077-080, 142-
164, 167-252, 259-259, 6, 052-283, 056-078
4500 DATA 273-273, 280-280, 141-190, 193-25
0, 6, 053-283, 056-283, 080-281, 136-136
4510 DATA 140-190, 193-252, 6, 052-284, 057-
288, 281-281, 138-177, 180-191, 194-251
4520 DATA 8, 054-284, 058-288, 081-281, 137-
178, 181-191, 193-193, 195-195, 198-250
4530 DATA 8, 054-285, 059-287, 137-178, 182-
193, 196-196, 200-205, 207-243, 252-252
4540 DATA 7, 055-285, 060-287, 136-179, 183-
193, 196-197, 207-243, 251-251, 7, 056-286
4550 DATA 261-267, 080-283, 136-180, 183-19
9, 289-247, 251-251, 9, 056-287, 062-287
4560 DATA 075-276, 078-279, 083-284, 135-18
0, 183-193, 208-224, 227-245, 9, 062-288
4570 DATA 074-276, 084-288, 136-181, 184-19
7, 208-209, 211-221, 227-239, 242-242
4580 DATA 8, 013-213, 062-283, 074-275, 089-
291, 136-182, 184-196, 211-221, 227-239
4590 DATA 8, 015-215, 063-275, 089-282, 136-
182, 185-195, 211-213, 228-238, 252-252
4600 DATA 10, 016-217, 065-275, 089-286, 089-
290, 295-295, 136-187, 186-193, 211-219
4610 DATA 223-239, 250-252, 9, 087-289, 072-
275, 097-297, 135-183, 186-192, 212-218
4620 DATA 229-230, 232-240, 258-251, 9, 073-
280, 089-289, 127-127, 135-184, 187-191
4630 DATA 212-217, 229-229, 233-241, 251-25
2, 7, 077-280, 128-128, 134-185, 187-188
4640 DATA 212-217, 233-241, 252-252, 7, 078-
279, 135-186, 212-217, 233-233, 236-241
4650 DATA 251-251, 254-254, 8, 078-279, 121-
181, 136-186, 191-192, 213-217, 233-233
4660 DATA 237-241, 252-252, 255-255, 8, 078-
279, 087-288, 088-288, 137-192, 213-216
4670 DATA 233-233, 238-240, 253-253, 9, 079-
280, 087-288, 088-287, 180-180, 188-193
4680 DATA 214-215, 233-234, 238-239, 255-25
5, 7, 080-284, 080-289, 140-191, 214-215
4690 DATA 217-217, 233-234, 252-254, 8, 082-
280, 089-180, 140-190, 217-218, 234-235
4700 DATA 248-248, 252-252, 254-255, 7, 085-
181, 142-142, 154-155, 158-189, 217-218
4710 DATA 235-236, 247-248, 250-250, 183-199-
187, 228-230, 235-236, 248-248, 250-250
4720 DATA 155-186, 230-231, 233-234, 244-24
8, 5, 085-186, 159-184, 231-233, 236-236

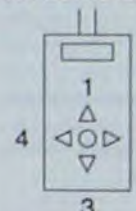
4730 DATA 243-248, 4, 084-186, 159-183, 232-
234, 241-249, 4, 084-186, 159-182, 233-236
4740 DATA 241-248, 5, 083-187, 158-182, 233-
236, 240-247, 249-252, 9, 073-280, 083-187
4750 DATA 189-111, 158-181, 233-235, 241-24
7, 249-252, 259-260, 265-268, 7, 082-112
4760 DATA 159-181, 234-236, 242-247, 249-25
1, 259-261, 264-269, 6, 082-114, 159-181
4770 DATA 234-237, 249-249, 252-252, 260-27
1, 4, 082-116, 160-181, 235-237, 263-273
4780 DATA 4, 082-116, 161-181, 236-237, 265-
273, 5, 082-119, 161-182, 239-242
4790 DATA 266-270, 272-274, 8, 083-120, 160-
182, 242-246, 248-250, 252-253, 266-266
4800 DATA 268-269, 274-274, 4, 083-120, 161-
182, 255-255, 275-275, 4, 084-119, 162-183
4810 DATA 251-251, 269-269, 4, 085-118, 162-
183, 260-264, 269-269, 6, 086-116, 162-183
4820 DATA 130-191, 256-256, 259-263, 269-27
0, 6, 088-112, 161-183, 189-191, 256-257
4830 DATA 259-263, 268-271, 5, 089-117, 160-
182, 188-191, 255-264, 268-271, 5, 089-117
4840 DATA 160-181, 187-191, 253-265, 268-27
1, 4, 091-115, 160-180, 186-190, 253-272
4850 DATA 4, 091-116, 160-178, 187-190, 252-
272, 4, 091-115, 161-177, 187-190, 249-274
4860 DATA 4, 091-115, 162-178, 187-190, 246-
274, 4, 091-114, 162-178, 186-189, 245-275
4870 DATA 4, 090-111, 162-178, 186-189, 245-
276, 4, 090-109, 162-177, 186-188, 245-277
4880 DATA 4, 090-108, 162-176, 186-187, 244-
277, 3, 090-108, 162-176, 245-278, 3
4890 DATA 090-109, 162-176, 245-278, 3, 089-
109, 163-175, 246-278, 3, 089-108, 163-175
4900 DATA 246-278, 3, 089-108, 165-174, 246-
278, 4, 089-107, 165-173, 247-256, 259-277
4910 DATA 5, 089-105, 165-172, 247-254, 261-
264, 266-276, 6, 088-105, 164-168, 246-250
4920 DATA 263-263, 266-276, 295-295, 4, 088-
184, 248-248, 266-276, 296-296, 3, 088-181
4930 DATA 267-275, 296-296, 3, 088-181, 267-
275, 297-297, 4, 088-181, 278-271, 273-273
4940 DATA 296-296, 2, 088-296, 296-296, 2, 08
7-296, 297-297, 3, 087-294, 271-273
4950 DATA 294-294, 3, 087-295, 272-273, 294-
295, 3, 087-295, 272-272, 293-294, 2
4960 DATA 287-295, 291-293, 2, 087-294, 290-
292, 2, 087-292, 290-292, 2, 087-292
4970 DATA 291-291, 1, 087-293, 1, 087-293, 1,
087-293, 1, 087-292, 1, 087-291, 1, 087-291
4980 DATA 1, 087-291, 1, 087-291, 1, 088-292,
1, 088-293, 1, 088-293, 1, 088-293, 1, 088-293
4990 REM
5000 REM 000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
5010 REM FD
5020 REM 000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
5030 REM
5040 DATA AFGHANISTAN, Okaboul, 208-68, 6500
00, 180-60, 650000, 180-60, 650000, 180-60
5050 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5060 DATA ALBANIE, Tirana, 167-62, 28748, 1
40-39, 167-62, 28748, 140-39, 167-62, 28748
5070 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5080 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5090 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5100 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5110 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5120 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5130 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5140 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5150 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5160 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5170 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5180 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5190 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5200 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5210 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5220 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5230 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5240 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5250 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5260 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5270 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5280 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5290 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5300 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5310 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5320 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5330 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5340 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5350 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5360 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5370 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5380 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5390 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5400 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5410 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5420 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5430 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5440 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5450 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5460 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5470 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5480 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5490 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5500 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5510 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5520 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5530 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5540 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5550 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5560 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5570 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5580 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5590 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5600 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5610 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5620 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5630 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5640 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5650 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5660 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5670 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5680 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5690 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5700 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5710 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5720 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5730 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5740 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5750 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5760 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5770 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5780 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5790 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5800 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5810 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5820 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5830 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5840 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5850 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5860 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5870 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5880 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5890 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5900 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5910 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5920 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5930 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5940 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5950 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5960 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5970 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5980 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
5990 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6000 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6010 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6020 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6030 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6040 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6050 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6060 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6070 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6080 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6090 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6100 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6110 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6120 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6130 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6140 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6150 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6160 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6170 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6180 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6190 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6200 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6210 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6220 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6230 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6240 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6250 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6260 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6270 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6280 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6290 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6300 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6310 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6320 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6330 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6340 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6350 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6360 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6370 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6380 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6390 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6400 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6410 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6420 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6430 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6440 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6450 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6460 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6470 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6480 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6490 DATA ALGERIE, Alger, 152-67, 2381741
6500 DATA ALGERIE,

5

Vous êtes rentré bredouille le week-end dernier ! Qu'à cela ne tienne : rentrez ce programme dans votre TI et vengez-vous...

Le menu s'affiche sur l'écran : vous choisissez le niveau de difficulté (1 à 5), le nombre de cannes à pêche (1 à 4), et le nombre de joueurs (1 ou 2).
Se dessine alors à l'écran le décor du jeu : une rivière sur laquelle flotte une barque, des plantations aquatiques, et 4 cannes à pêche. Les 4 cannes sont toujours représentées à l'écran, mais le nombre actif des cannes dépendra de celui que vous aurez choisi au menu. Si vous

n'avez choisi qu'une seule canne, ce sera celle se trouvant dans la barque qui sera active. Pour 2 cannes, vous aurez en plus celle située à la droite de l'écran, etc... dans le sens des aiguilles d'une montre. Les scores sont remis à zéro. Les numéros venant s'inscrire près de chaque canne vous indiquent de quel côté il faut basculer la poignée de télécommande pour ferrer sur la canne en question. Attention, ces numéros permutent d'une partie sur l'autre pour corser le jeu. Pour ce qui concerne les poignées de jeu, les numéros sont invariables; à savoir :



Poignée de télécommande

Il faut basculer le manche du côté correspondant au numéro inscrit au pied de la canne sur laquelle il y a une touche.

Jeu à un seul joueur :

Vous devez utiliser la poignée 1 (l'autre n'a aucun effet). Votre score s'inscrit en haut à gauche. A la fin d'une manche (vous avez droit à 50 touches), ce score est transféré à droite et une nouvelle manche débute.

Vous pourrez continuer à jouer tant que le score que vous réaliserez par la manche que vous venez de disputer sera supérieur à celui réalisé par la manche précédente. Le nouveau meilleur score prendra alors la place de l'ancien, etc...

Lorsque vous aurez perdu, l'écran clignotera. Il faudra appuyer sur une touche pour arrêter la partie.

Jeu à 2 joueurs :

Chaque joueur dispose d'une poignée. C'est le plus rapide qui attrape le poisson lors d'une touche. A la fin d'une manche, annoncée par une mélodie descendante, il suffit d'appuyer une touche pour recommencer à jouer. Pour arrêter le jeu, il faut faire un BREAK (FCTN et 4).

Remarques :

Les touches sont signalées par une musique mais aussi par le bouchon qui s'enfonce et le sillon de la canne qui se plie. Pour ferrer, il faut basculer le manche de la télécommande du côté correspondant au numéro inscrit au pied de la canne concernée.

Que vous jouiez seul ou à deux, si vous vous trompez de canne en ferrant, le programme vous retire des points et des poissons, alors attention et...

BONNE PECHE...

```

2170 GOTO 140
2180 DATA 4,10,98,4,11,99,4,12,100,4,13,10
6,9,106,6,10,107
2190 DATA 6,11,108,6,12,109,7,9,110,7,10,1
9,8,112,9,9,113
2200 DATA 9,10,113,9,11,113,9,12,113,9,13,
3,10,10,113
2210 DATA 10,11,113,10,12,113,10,13,114,10
7,137,6,17,136,5,18,138
2220 DATA 8,18,140,15,32,120
2230 DATA 15,31,121,14,31,120,14,30,121,13
11,28,120,11,27,121
2240 DATA 10,27,120,10,26,121,9,26,120,8,2
4,14,28,23,13,129
2250 DATA 22,13,128,22,12,129,21,12,128,21
19,9,129,18,9,128
2260 DATA 18,8,129,17,8,128,16,7,130,19,5,
1,145,22,21,144
2270 DATA 22,22,145,21,22,144,21,23,145,20
18,25,144,17,26,146
2280 DATA 20,28,148,24,1,43,23,1,42,24,2,4
86,23,3,85,22,3,84
2290 DATA 21,3,83,20,3,82,19,3,81,18,3,8
2,24,6,89,23,6,88
2300 DATA 22,6,87,24,7,89,23,7,88,22,7,8
7,89,23,10,88,22,10,87
2310 DATA 24,11,89,23,11,88,22,11,87,24,12
4,23,16,93,22,16,92
2320 DATA 21,16,91,20,16,90,19,16,97,18,16
7,20,17,96,24,18,74
2330 DATA 23,18,73,22,18,72,21,18,71,20,18
5,23,22,42,24,23,89
2340 DATA 23,23,88,22,23,87,24,24,89,23,24
4,21,25,152,20,25,153
2350 DATA 24,26,43,23,26,42,24,27,89,23,27
3,23,29,42,24,30,86
2360 DATA 23,30,85,22,30,84,21,30,83,20,30
0,22,31,69,21,31,68
2370 DATA 20,31,67,19,31,66,18,31,65,17,31
8,20,32,37,19,32,36
2380 DATA 18,32,35,17,32,34,16,32,33,0,0,0
2390 FOR I=1 TO 4
2400 CALL HCHAR(T(I,12),T(I,13),T(I,1)+48)
2410 NEXT I
2420 CALL SOUND(300,262,0)
2430 CALL SOUND(300,333,0)
2440 CALL SOUND(300,392,0)
2450 GOSUB 3540
2460 RANDOMIZE
2470 IF RND<.01 THEN 2480 ELSE 2460
2480 D1=0
2490 Z1=0
2500 Z2=0
2510 I=INT(RND*FO+1)
2520 CALL SOUND(1000,220,5,-I,0)
2530 CALL SOUND(-100,440,5,-I-1,0)
2540 TT=TT+1
2550 CALL HCHAR(T(I,4),T(I,5),T(I,7))
2560 CALL HCHAR(T(I,8),T(I,9),T(I,11))
2570 CALL JOYST(1,X1,Y1)
2580 CALL JOYST(2,X2,Y2)
2590 IF X1<>T(I,2) THEN 2610
2600 IF Y1=T(I,3) THEN 3050
2610 IF Z1<>0 THEN 2630
2620 Z1=X1+Y1*2
2630 IF Z=1 THEN 2680
2640 IF X2<>T(I,2) THEN 2660
2650 IF Y2=T(I,3) THEN 3260
2660 IF Z2<>0 THEN 2680
2670 Z2=X2+Y2*2
2680 D1=D1+25
2690 IF D1<D3 THEN 2570
2700 CALL SOUND(100,2000,0,-6,0)
2710 CALL HCHAR(T(I,4),T(I,5),T(I,6))
2720 CALL HCHAR(T(I,8),T(I,9),T(I,10))
2730 IF TT<NT THEN 2450
2740 FOR I=1000 TO 500 STEP -10
2750 CALL SOUND(-50,I,0)
2760 NEXT I
2770 IF Z>1 THEN 2890
2780 IF FO>=FO1 THEN 3470
2790 FO=FO1
2800 FO1=0
2810 CALL HCHAR(2,8,48,6)
2820 L$="000000"&STR$(FO)
2830 L$=SEG$(L$,LEN(L$)-5,6)
2840 FOR J=1 TO 6
2850 CALL HCHAR(2,21+J,ASC(SEG$(L$,J,1)))
2860 NEXT J
2870 D3=D3-D/10
2880 GOTO 2930
2890 CALL KEY(0,V,W)
2900 IF W=0 THEN 2890
2910 CALL HCHAR(2,8,48,6)
2920 CALL HCHAR(2,22,48,6)
2930 GOSUB 1790
2940 FOR I=1 TO 10
2950 FOR J=3 TO 7
2960 C=INT(RND*4)
2970 CALL HCHAR(I,J,152+C)
2980 CALL HCHAR(I,J+25,152+C)
2990 NEXT J
3000 NEXT I
3010 FOR I=1 TO 4
3020 CALL HCHAR(T(I,12),T(I,13),T(I,1)+48)
3030 NEXT I
3040 GOTO 2420
3050 D2=INT(4.9*D1/D)+1
3060 CALL HCHAR(T(I,4),T(I,5),T(I,D2))
3070 FOR J=500+I*200+D2*100 TO 1000+I*200+
3080 CALL SOUND(-50,J,0,-I,0)
3090 NEXT J
3100 CALL HCHAR(T(I,4),T(I,5),T(I,7))
3110 CALL HCHAR(I1,J1,T(I,D2))
3120 J1=J1+1
3130 IF J1<8 THEN 3160
3140 I1=I1+1
3150 J1=3
3160 FO1=FO1+(6-D2)*200+D-D1
3170 IF FO1>0 THEN 3190
3180 FO1=0
3190 L$=STR$(FO1)
3200 L$="000000"&L$
3210 L$=SEG$(L$,LEN(L$)-5,6)
3220 FOR J=1 TO 6
3230 CALL HCHAR(2,J+7,ASC(SEG$(L$,J,1)))
3240 NEXT J
3250 GOTO 2710
3260 D2=INT(4.9*D1/D)+1
3270 CALL HCHAR(T(I,4),T(I,5),T(I,D2))
3280 FOR J=500+I*200+D2*100 TO 1000+I*200+
3290 CALL SOUND(-50,J,0,-I,0)
3300 NEXT J
3310 CALL HCHAR(T(I,4),T(I,5),T(I,7))

```

TI-99/4A
BASIC SIMPLE

```

3320 CALL HCHAR(I2,J2,T1(D2))
3330 J2=J2+1
3340 IF J2<33 THEN 3370
3350 I2=I2+1
3360 J2=28
3370 P02=P02+(6-D2)*200+D-D1
3380 IF P02>0 THEN 3400
3390 P02=0
3400 L$=STR$(P02)
3410 L$="000000"&L$
3420 L$=SEG$(L$,LEN(L$)-5,6)
3430 FOR J=1 TO 6
3440 CALL HCHAR(2,J+21,ASC(SEG$(L$,J,1)))
3450 NEXT J
3460 GOTO 2710
3470 FOR I=5000 TO 200 STEP -100
3480 CALL SOUND(-40,I,0)
3490 CALL SCREEN(INT(RND*16+1))
3500 NEXT I
3510 CALL KEY(0,V,W)
3520 IF W=0 THEN 3510
3530 END
3540 IF Z1=0 THEN 3750
3550 J1=J1-1
3560 IF J1>2 THEN 3630
3570 J1=7
3580 I1=I1-1
3590 IF I1>0 THEN 3630
3600 I1=1
3610 J1=3
3620 GOTO 3750
3630 FOR KK=2000 TO 110 STEP -200
3640 CALL SOUND(-100,KK,0)
3650 NEXT KK
3660 CALL HCHAR(I1,J1,152+INT(RND*4))
3670 P01=P01-500*INT(RND*500)
3680 IF P01>0 THEN 3700
3690 P01=0
3700 L$="000000"&STR$(P01)
3710 L$=SEG$(L$,LEN(L$)-5,6)
3720 FOR J=1 TO 6
3730 CALL HCHAR(2,J+7,ASC(SEG$(L$,J,1)))
3740 NEXT J
3750 IF Z2=0 THEN 3960
3760 J2=J2-1
3770 IF J2>27 THEN 3840
3780 J2=32
3790 I2=I2-1
3800 IF I2>0 THEN 3840
3810 I2=1
3820 J2=28
3830 GOTO 3960
3840 FOR KK=2000 TO 110 STEP -200
3850 CALL SOUND(-100,KK,0)
3860 NEXT KK
3870 CALL HCHAR(I2,J2,152+INT(RND*4))
3880 P02=P02-500*INT(RND*500)
3890 IF P02>0 THEN 3910
3900 P02=0
3910 L$="000000"&STR$(P02)
3920 L$=SEG$(L$,LEN(L$)-5,6)
3930 FOR J=1 TO 6
3940 CALL HCHAR(2,J+21,ASC(SEG$(L$,J,1)))
3950 NEXT J
3960 RETURN

```

SURVIE

Ce programme est un jeu d'aventure se déroulant sur la lune. Le but du jeu est d'en repartir à bord d'un astronef que l'on aura eu soin de réparer avec divers objets que l'on aura découvert en différents lieux et places de la planète.

Gérard ROUGEVIN

Le mode d'emploi se trouve dans le listing.

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme plusieurs fois.

La Rédaction



```
40 REM INITIALISE LE TEXTE
50 REM REGLES ?
51 ONERR GOTO 370
55 POKE 32,0: POKE 34,0
60 HOME: DIM T$(57),M$(1,8),O$(16)
65 GOSUB 60000
70 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
80 PRINT "X" LE SURVIVANT
90 PRINT "X" VOULEZ-VOUS LES REGLES ?
100 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
110 GET D$
120 IF D$ = "O" THEN INVERSE:
    GOSUB 5040: NORMAL
130 PRINT "TAPÉZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
140 GET D$: PRINT "PATIENTEZ UN PEU S.V.P."
145 FOR I = 1 TO 16: READ T$(I):
    NEXT I
150 FOR I = 1 TO 57: READ T$(I):
    NEXT I
200 FOR I = 1 TO 61
210 FOR J = 1 TO 8
220 READ M$(I,J)
230 NEXT J
240 NEXT I
250 REM
300 REM AUTRES VARIABLES
350 REM
370 P = 1: CMOK = 3: C = 2: T1 = 0: T2 = 320: P1 = 230: P2 = 50: U = 0: F0 = 1: XT = 5
380 O$(15) = 33: O$(16) = 61: O$(1) = 21: O$(2) = 19: O$(3) = 99: O$(4) = 6: O$(5) = 32: O$(6) = 0: O$(7) = 38: O$(8) = 35: O$(9) = 0: O$(10) = 35: O$(11) = 99: O$(12) = 33: O$(14) = 37
390 M(14,4) = 0: M(14,8) = M(14,7) + 1: M(2,8) = M(2,7) + 1
400 F1 = 0: F2 = 0: F4 = 0: F7 = 0: F9 = 0
500 POKE 34,0: POKE 32,0: HOME
600 PRINT "TEMPS ECOULE="
650 H = T1 / 60: M1 = (H - INT(H)) * 60: M1 = INT(M1)
675 IF H = 0 THEN PRINT T1: "MINUTES"
680 IF H < 0 THEN PRINT H: "HEURES"
690 IF M1 < 0 THEN PRINT M1: "MINUTES"
695 IF O$(11) = 99 THEN PRINT "POWER UNITS: P1: UNITS"
699 IF O$(14) = 99 THEN PRINT "POWER PACK: P2: UNITS"
700 T1 = T1 + XT
710 IF O$(11) = 99 AND P1 > 5 THEN P1 = P1 - 5
720 IF O$(14) = 99 AND P2 > 5 THEN P2 = P2 - 5
730 IF O$(11) = 99 AND P1 = 0 THEN 3700
740 IF O$(14) = 99 AND P2 = 0 THEN 3700
750 IF T1 > 430 THEN XT = 10
760 IF T1 > 380 THEN 3050
770 IF T1 > 200 THEN 3760
780 IF F0 = 1 THEN T2 = T2 - 5
790 IF T2 < 0 THEN T2 = 0
800 IF F0 = 0 THEN 820
810 IF T2 > 0 THEN 860
820 IF F9 = 0 THEN 840
830 IF P > 21 THEN 2900
840 IF P < 10 THEN 2900
850 IF P = 30 THEN 1700
860 IF P = 30 THEN 3610
870 IF F0 = 1 THEN PRINT "RESTE D'OXYGÈNE="
872 H2 = T2 / 60: M2 = (H2 - INT(H2)) * 60: M2 = INT(M2)
874 IF H2 = 0 THEN PRINT T2: "MINUTES"
875 IF H2 < 0 THEN PRINT H2: "HEURES"
880 IF M2 < 0 THEN PRINT M2: "MINUTES"
890 INVERSE: PRINT "PRESENTE LOCALISATION: VOUS ETES:"
895 FOR I = M$(P,7) TO M$(P,8)
900 PRINT T$(I)
910 NEXT I
920 INVERSE: PRINT "CODE DE LOCALISATION: P:"
936 PRINT "XT="XT: IF F0 = 1 THEN PRINT "O2:"
937 IF F0 < 1 THEN IF F9 = 1 THEN PRINT "O2 IN:"
938 NORMAL
940 IF P = 2 THEN 1920
946 PRINT "IL Y A A CET ENDROIT:"
```

```
1130 IF B$ = "H" THEN END
1140 IF I = 0 THEN 1500
1150 IF M$(P,I) = 0 THEN 1270
1160 IF M$(P,I) = 99 THEN 2940
1170 Q = M$(P,I)
1180 IF P = 12 THEN 3000
1190 IF P = 13 THEN 3200
1200 IF P = 22 THEN 3330
1210 IF P = 23 THEN 3440
1220 IF P = 29 THEN 3490
1230 R = P
1240 P = Q
1250 IF P = 35 THEN U = U + 1
1260 GOTO 500
1270 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS ALLER DANS CETTE DIRECTION"
1280 GOTO 1040
1290 REM
1300 REM PROCESSEUR COMMANDE 2 CARACTERES
1310 REM
1320 C$ = LEFT$(B$,3)
1330 IF C$ = "QUI" OR C$ = "ENU" THEN 500
1340 IF C$ = "PRE" OR C$ = "OBT" OR C$ = "REP" OR C$ = "EMP" OR C$ = "TEN" OR C$ = "GAR" THEN 2190
1350 IF C$ = "LAC" OR C$ = "MET" OR C$ = "REM" OR C$ = "POS" OR C$ = "DEP" THEN 2500
1360 IF C$ = "INU" THEN 2760
1370 IF C$ = "QUI" OR C$ = "FIN" THEN HOME: NEW
1380 IF C$ = "TRA" THEN 1750
1390 IF C$ = "CRE" OR C$ = "PIO" THEN 1060
1400 IF C$ = "SAU" THEN 1610
1450 IF C$ = "FUE" OR C$ = "ESS" THEN 4030
1500 IF C$ = "LIR" THEN 4260
1510 IF C$ = "DES" THEN 3910
1520 IF C$ = "BLA" THEN 4130
1530 IF C$ = "HAU" OR C$ = "MON" THEN 1640
1540 IF C$ = "BAS" THEN 1640
1550 IF C$ = "SUD" THEN 1640
1560 IF C$ = "EST" THEN 1640
1570 IF C$ = "OUE" THEN 1640
1580 PRINT "INSTRUCTION INCONNUEDSOLEI JE SUIS ASSEZ PEU INTELLIGENT"
1590 GOTO 1040
1590 PRINT "JE NE PEUX PAS EXECUTER VOTRE ORDRE!"
1600 GOTO 1040
1610 PRINT "ENTREZ LE CODE DE LA LOCALISATION:"
1620 INPUT P
1621 IF P < 1 OR P > 61 THEN PRINT "VOTRE INSTRUCTION EST INCORRECTE, RECOMMENCEZ!"
1630 GOTO 1040
1630 GOTO 400
1640 D$ = B$
1650 B$ = LEFT$(D$,1)
1660 GOTO 1070
1670 REM
1680 REM PROCESSEUR POUR L'OXYGENE
1690 REM
1700 IF R < 39 THEN 2900
1710 GOTO 860
1720 REM
1730 REM PROCESSEUR DE TRANSPORT
1740 REM
1750 IF P < 36 THEN 1800
1760 IF O$(8) = 99 THEN 1590
1770 P = O$(8)
1780 PRINT "LE RAYON VOUS EMMENE A UN AUTRE ENDROIT (LA OU IL Y A UN AUTRE TRANSPORT)"
1790 GOTO 500
1800 IF P < 0 OR P > 0 OR 8 THEN 1590
1810 P = 36
1820 GOTO 1700
1830 REM
1840 REM PROCESSEUR DE COMMANDE DE CREUSER
1850 REM
1860 IF P < 10 THEN 1590
1870 O$(9) = 10
1875 POKE 32,0: POKE 34,0: HOME
1880 GOTO 940
1890 REM
1900 REM PERTE DE L'ILLUMINATEUR
1910 REM
1920 IF O$(4) < 99 THEN 950
1930 O$(4) = 100
1940 PRINT "VOUS AVEZ PERDU VOTRE ILLUMINATEUR, VOUS:"
1950 PRINT "NE POUVEZ PAS LE RETROUVER!"
1960 GOTO 950
1970 REM
1980 REM PROCESSEUR DU ROBOT
1990 REM
2000 IF O$(5) = 20 THEN O$(5) = 35
2010 IF O$(5) = 42 THEN O$(5) = 20
2020 IF O$(5) = 41 THEN O$(5) = 42
2030 IF O$(5) = 27 THEN O$(5) = 41
2040 IF O$(5) = 25 THEN O$(5) = 27
2050 IF O$(5) < 35 THEN 2090
2060 IF P < 20 THEN 1010
2070 M(20,1) = 35
2080 GOTO 1010
2090 IF O$(5) < 32 THEN 1010
2100 IF P < 32 THEN 1010
2110 O$(5) = 25
2120 IF O$(13) = 99 THEN 1010
2130 PRINT "LE ROBOT-GARDIEN NE VOUS A PAS RECONNU"
2140 PRINT "IL VOUS TIRE DESSUS AU PHASE"
2150 GOTO 3000
2160 REM
2170 REM PROCESSEUR DES PRISES
2180 REM
2190 TAKE = 1: GOSUB 4000
2200 IF I > 0 THEN 2260
```

```
2210 IF I > 0 THEN 2240
2220 PRINT "JE NE RECONNAIS PAS"
2230 RIGHT$(B$, LEN(B$) - 3)
2240 GOTO 1040
2250 INVERSE: PRINT "QUEL OBJET?"
2260 NORMAL: INPUT M$ C$ = LEFT$(M$, 3)
2270 GOSUB 4000
2280 IF DR0 = 1 THEN 2620
2290 IF I1 = 3 OR I1 = 14 AND P = 53 THEN 2920
2295 GOTO 1040
2300 IF O$(1) < 99 THEN 2370
2310 IF C$ = CM0 THEN 2390
2320 IF I = 5 THEN 2410
2330 IF I = 10 THEN 2430
2340 IF I = 11 THEN 2450
2350 IF I = 14 THEN 2490
2360 C = C + 1
2370 O$(1) = 99
2380 IF I = 3 THEN F0 = 1
2390 PRINT "OK!"
2400 GOTO 1040
2410 PRINT "IL N'Y A PAS DE"
2420 RIGHT$(B$, LEN(B$) - 3) PRINT "ICI"
2430 GOTO 1040
2440 PRINT "VOUS NE POUVEZ PLUS LE PORTER"
2450 GOTO 1040
2460 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS TRANSPORTER UN ROBOT"
2470 GOTO 1040
2480 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS OBTENIR LE MESSAGE"
2490 PRINT "IL EST SUR L'ECRAN TERMINAL"
2500 GOTO 1040
2510 IF O$(14) = 99 THEN 2520
2520 O$(11) = 99
2530 GOSUB 4900
2540 IF O$(11) = 99 THEN 2520
2550 O$(14) = 99
2560 GOTO 2320
2570 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS AVOIR PLUS D'UNE"
2580 PRINT "UNITE DE PUISSANCE"
2590 GOTO 1040
2600 REM
2610 REM PROCESSEUR DE DEPOS D'OBJETS
2620 REM
2630 DR0 = 1: GOSUB 4000
2640 IF I > 0 THEN 2620
2650 IF I < 0 THEN 2240
2660 GOTO 2220
2670 IF O$(1) < 99 THEN 2690
2680 C = C - 1
2690 O$(1) = P
2700 IF I = 3 THEN F0 = 0
2710 IF I = 11 THEN 2710
2720 IF I = 14 THEN 2710
2730 GOTO 2350
2740 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE"
2750 GOTO 1040
2760 IF P < 22 THEN 2070
2770 IF P = 30 THEN 2070
2780 IF F9 = 1 THEN 2070
2790 GOTO 2350
2800 REM
2810 REM PROCESSEUR D'INVENTAIRE
2820 REM
2830 HOME
2840 PRINT "VOUS AVEZ AVEC:"
2850 PRINT "VOUS" INVERSE:
2860 SPEED = 100
2870 FOR I = 1 TO 16
2880 IF O$(I) < 99 THEN 2920
2890 GOSUB 4420
2900 PRINT B$: " "
2910 NEXT I: NORMAL: SPEED = 255
2920 HOME
2930 GOTO 1040
2940 REM PROCESSEUR DE REPONSES
2950 REM
2960 INVERSE: PRINT "VOUS N'AVEZ PAS D'ENERGIE"
2970 PRINT "VOUS AVEZ FROLE LA MORT!"
2980 NORMAL
2990 GOTO 3000
3000 INVERSE: PRINT "ICI L'OXYGENE EST EXISTE ET VOUS N'EN AVEZ PLUS"
3010 NORMAL
3020 GOTO 3000
3030 INVERSE: PRINT "UNE VIOLENTE EXPLOSION VIENT DE SE PRODUIRE"
3040 NORMAL
3050 GOTO 3000
3060 INVERSE: PRINT "VOUS ETES MORT!"
3070 NORMAL
3080 GOTO 3000
3090 INVERSE: PRINT "VOUS AVEZ ETE BATTU PAR LE LASER"
3100 NORMAL
3110 GOTO 3000
3120 INVERSE: PRINT "LA BASE LUNAIRE VIENT DE SE DETUIRE"
3130 NORMAL
3140 PRINT "PAR UNE ENORME METEORITE"
3150 NORMAL
3160 POKE 32,0: POKE 34,0: HOME
3170 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS REUSSE A SURVIVRE!"
3180 INVERSE: PRINT "PRINT TAB(10): TEMPS DE SURVIE="
3190 IF M$ = "MM"
3200 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER?"
3210 NORMAL
3220 GET D$
3230 IF D$ = "O" THEN 370
3240 IF D$ < "H" THEN 3020
3250 RUN
3260 REM
3270 REM PLUIE DE METEORITES
3280 REM
3290 IF M$(P,I) < 13 THEN 1230
3300 SPEED = 0
3310 IF F2 = 1 THEN SPEED = 255
3320 GOTO 1230
3330 FOR PP = 1 TO 6
3340 POKE 32,0: POKE 34,0: HCOLOR = 3: HPL0T 45,101: HPL0T 46,101: HPL0T 45,102: HPL0T 46,102: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 0: HPL0T 45,101: HPL0T 46,101: HPL0T 45,102: HPL0T 46,102: HCOLOR = 3: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176: HPL0T 105,177: HPL0T 106,177: HCOLOR = 0: HPL0T 55,170: HPL0T 56,170: HPL0T 55,171: HPL0T 56,171: HCOLOR = 0: HPL0T 85,101: HPL0T 86,101: HPL0T 85,102: HPL0T 86,102: HCOLOR = 3: HPL0T 70,174: HPL0T 71,174: HPL0T 71,175: HPL0T 70,174: HCOLOR = 0: HPL0T 115,101: HPL0T 116,101: HPL0T 115,102: HPL0T 116,102: HCOLOR = 3: HPL0T 105,176: HPL0T 106,176
```

LE HIT DU BLASÉ

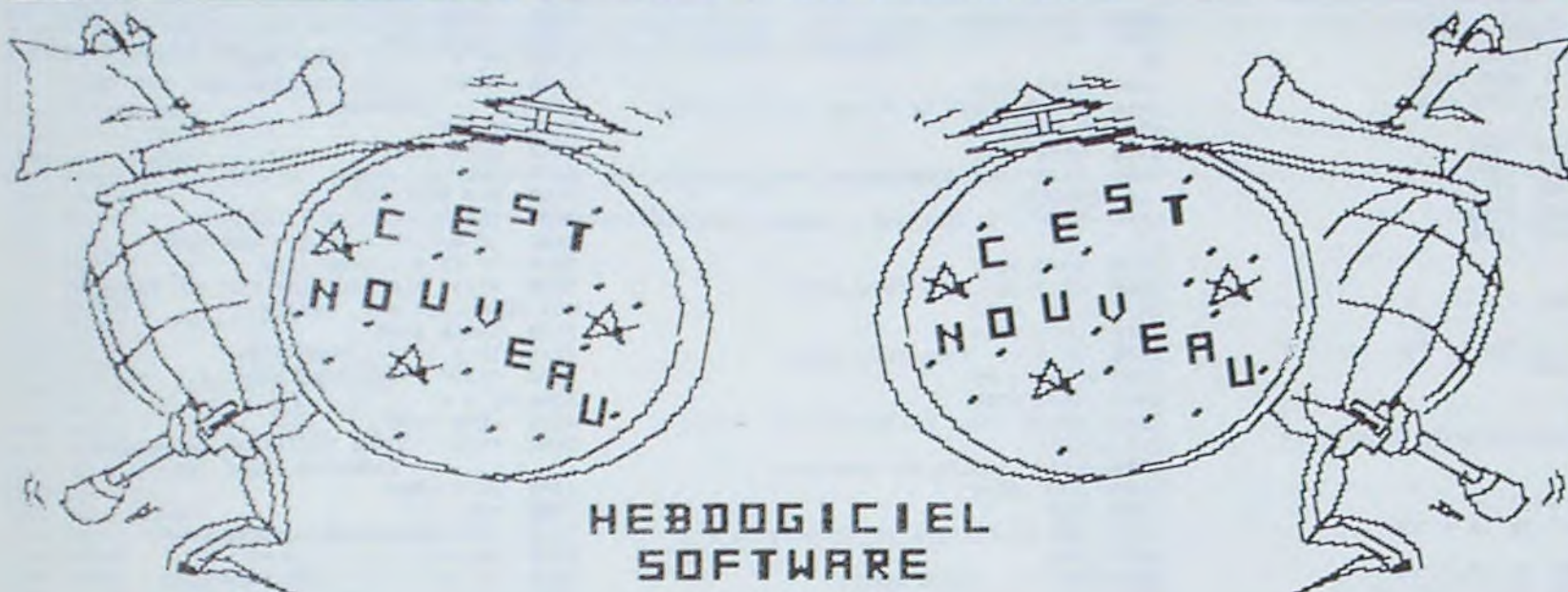
ferme intention de garder ma femme à la maison, je sais qu'au Etats-Unis, le pays des extrêmes en tout genre, il existe une ligue de femmes divorcées par war-games ; leurs ex-maris les délaissent pour jouer à ces simulations qui font tant d'adeptes ; même en France, malgré la langue anglaise, rien ne rebutent ces bé-

tes qui laissent froidement tomber toutes ces ravissantes créatures pour cet abominable petit "truc" avec un clavier dessus. Moi, pour la garder, je préfère donc tous ces jeux de réflexes, que certains trouvent d'ailleurs totalement idiots, des célibataires sans doute, qui ne requièrent absolument aucune parcelle de toute cette formidable matière grise que je possède, et que je fatigue toute la journée. Et puis, ma chérie peut jouer avec moi, le nombre de femmes s'intéressant à la micro-informatique est suffisamment limité comme ça ; mes statistiques personnelles font état d'un pour cent. Passons aux jeux, tout d'abord j'ai

une préférence pour ZAXXON, de plus il risque de devenir un best-seller ; c'est évidemment un jeu d'action mais où l'intérêt commence avec la tri-dimension : le jeu se joue au "joystick" (pardon, je crois que le mot français doit être manche à balai), je pilote un vaisseau spatial (bien sûr, qu'elle question), et mon ombre est projetée par je ne sais quelle lune artificielle sur le porte-vaisseau ennemi que je dois survoler sans me faire descendre. J'ai même le droit en prime à une attaque de vaisseaux ennemis de la pire espèce. J'espère que vous possédez tous CHOPLIFTER, un combat sans merci où je dois piloter un héli-

coptère au dessus des lignes ennemies pour aller chercher des personnalités en otage. Un jeu très actuel... Il existe aussi ce jeu, SEAFOX, vingt mille lieues sous les mers. Un jeu, un peu oublié, CASTLE OF WOLFENSTEIN, un petit bonhomme extra, qui se défend contre des méchants frisés dans un château féodal avec un labyrinthe et un fabuleux dédale de pièces. Toujours avec un petit bonhomme, MINER 2049er se joue pendant des heures, je ne pensais pas que le métier de mineur était si difficile. A bientôt, et peut-être à la semaine prochaine.

CLAUDIUS



HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le premier HEBDOGICIEL SOFTWARE pour APPLE II et IIe est livré avec un emballage de disquette réutilisable et un livret d'utilisation, il comprend 12 logiciels :

BASIC et D.O.S. FRANÇAIS pour programmer en français sur APPLE avec ou sans extension mémoire. C'est un APPLESOFT en français dont les mots sont redéfinissables ce qui laisse la possibilité de personnaliser les instructions et de créer votre propre langage basic en français. Pour apprendre le basic ou pour l'enseigner (langage machine).

PROGRAMMATION STRUCTUREE pour une programmation simplifiée et clarifiée. Accès aux instructions

WHILE WEND, REPEAT, UNTIL, IF THEN ELSE à l'aide de l'ampersand (&) (langage machine).

MINI LOGO permet d'accéder au graphisme tortue et aux procédures simples utilisées par le langage LOGO. Les primitives sont adaptables. Idéal pour initier vos enfants à LOGO.

FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DE TRAITEMENT DE CHAÎNE, puissantes fonctions simplifiant la programmation sur les chaînes de caractères. Plus de ASC (LEFT\$(MID\$(A\$,1,3))) illisible, mais des fonctions claires comme GLR, recherche un groupe de lettres ou SCH, extraction de chaîne avec critère d'arrêt alphanumérique.

que ou MCH, modification de chaîne par remplacement (langage machine).

SAISIE FORMATEE DE DONNEES, indispensable pour une bonne gestion d'écran lors d'une saisie. Permet de stipuler le nombre et le type de caractères ainsi que les différents caractères de contrôle. (langage machine).

EDITEUR DE PROGRAMMES pour résoudre tous les problèmes de correction de lignes basic : insertion, compactage, suppression, recherche de mots, etc. (langage machine).

GESTION DE CARNET D'ADRESSES, une gestion de fichier modulaire simple

et efficace avec présentation des données sous forme de carte de visite.

BISCRU, un jeu de réflexes et d'attention où il faut éviter de laisser tomber les tartes du tapis roulant. Un graphisme élaboré digne des jeux de café !

PARACHUTISTE un jeu d'arcade français. Les paras comptent sur vous pour ne pas tomber à l'eau !

SOLITAIRE, un jeu classique au graphisme soigné.

Et ENQUETE, mi-cluedo mi-mastermind, découvrez l'assassin, l'arme, le mobile et le lieu du crime parmi une foule de suspect.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER. A ENVOYER A : SHIFT EDITIONS : 27, rue du GAL-FOY, 75008 PARIS

Nom/Prénom PRIX UNITAIRE : 590 F
Adresse contre remboursement - France + 20 F □
Code Postal Ville étranger + 30 F □
DATE : SIGNATURE :

Des programmes pour votre ORIC !

Votre ORIC 1 est gourmand ? Alimenter-le avec des programmes originaux, simples, toujours passionnants et souvent surprenants.

Du jeu de réflexion classique (Tours de Hanoi, Pendu, Colormind, Awele, etc.) aux utilitaires performants (Générateur de Caractères, Tri, Calendrier, Histogramme, etc.) en passant par les jeux de réflexes (Terroric, La Plume et le Poussin, Labyrinthe, etc.) les jeux d'attention (Dames, Rotations, Enigmes, Cofre-fort, La Reine, etc.) ou de hasard (Poker, Quinze-Vainc, etc.) et sans oublier les mathématiques (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiprécision, etc.), Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphismes et sons très soignés. Jeux et Programmes pour votre ORIC 1 : une mine d'or pour votre ORIC 1 ! Cela vous coûtera 155 francs chez les bons revendeurs ou directement avec le bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER. A ENVOYER A : SHIFT EDITIONS : 27, rue du GÉNÉRAL-FOY, 75008 PARIS

Nom/Prénom
Adresse
Code Postal Ville
PRIX UNITAIRE : 155 F
contre-remboursement - France + 20 F □, étranger + 30 F □
RÈGLEMENT JOINT 00 F DATE :
chèque □ CCP □ SIGNATURE :

... et MICROPUCE

MICROPUCE va vous aider à lutter contre l'angoisse si vous risquez de perdre votre emploi à cause de l'informatique (Robert CAPP). Daniel PAGE vous fera faire connaissance de "l'ordinateur préposé", expérience originale où les préposés d'un bureau de poste utilisent des micro familiaux pour gérer les comptes clients et les instances. Vous saurez égale-

ment "Comment fonctionne un micro-ordinateur". (MICROPUCE sur TF1, Samedi 17 Mars à 18 H 15).

EDITO

George LECLERE d'Antenne 2 qui vient s'ajouter aux deux concours permanents. Une liste de prix époustouflante, un contrat d'édition pour la commercialisation des programmes retenus et la remise des récompenses en direct

sur Antenne 2. La gloire vous attend, dès la semaine prochaine.

Dites donc, les ATARISTES, MZistes, SPECTRUMistes et COMMODORE 64istes, je sais bien qu'il y a des problèmes de distribution de vos matériels, mais ce n'est peut être pas une raison pour vous endormir. A vos claviers, bande de fainéants !

Gérard CECCALDI

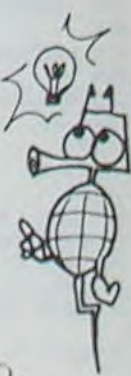
Dessiné sur PC 1500 par Jean-Luc MOREAU.



Dessiné sur PC 1500 par B.C. - le nom n'était pas mentionné dans la lettre.

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 11
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 82,69,77,80,
76,73,83,83,
65,71,69
```



APOLLO 12

19 Novembre 1969, 1 h 45 (heure du Cap Kennedy)
Vous êtes Charles COURAD, astronaute de la NASA et vous pilotez le module lunaire "INTREPID" actuellement en train de descendre vers la surface de la Lune.
Vous devez ramener des pièces de la sonde automatique "SURVEYOR 3" qui s'est posé à cet endroit.
Votre moteur fusée doit brûler continuellement car s'il s'éteint, il est impossible de le rallumer. Sa poussée peut varier de 465 Kgf à 5225 legf selon que vous appuyez sur les touches 0 à 9 de votre clavier. Cette poussée restera constante jusqu'à ce que vous appuyez sur une touche différente comprise entre 0 et 9.

Pour pouvoir jouer sur les vitesses horizontales et verticales, vous pouvez incliner votre module grâce à la touche "v" qui fera augmenter l'angle du module de 45° au "w" qui le fera diminuer de 45°. Attention n'appuyez pas trop longtemps sur ces touches car l'inertie vous fera alors continuer le mouvement amorcé ! Vous devez donc arriver à vous poser avec des vitesses verticales et horizontales les plus faibles possibles (inférieurs à 1 nuls) sinon des avaries plus ou moins graves se produiront. L'angle du module doit être de 0° sinon c'est le crash irrémédiable. Si vous utilisez votre carburant complètement avant le "touch-down" votre ordinateur mettra en marche automatiquement l'étage de remontée et le moteur mais la mission sera bien entendu complètement ratée. Sa mission est considérée comme réussie si vous vous posez sans avaries graves à moins de 100 mètres de SURVEYOR 3. Mais attention, de ne pas l'écraser.
Vous pouvez interrompre le programme à tout moment pendant son exécution en éteignant le CASIO FX 702 P. Pour le redémarrer, faire RUN 50.
Bonne chance !

Robert TREGUIER

Symboles utilisés :

↑ déplacement du module vers le bas
↓ déplacement du module vers le haut
→ déplacement du module vers la droite
← déplacement du module vers la gauche
clignotant : Surveyor est à droite
clignotant : Surveyor est à gauche
indicateur saturé
angle module 0°
angle du module 315°
angle du module 270°
angle du module 225°
angle du module 180°
angle du module 135°
angle du module 90°
angle du module 45°



Mélange Carburant - Carburant restant	289
Direction de SURVEYOR clignotant	<
Altitude du module	4152
Sens du déplacement vertical	!
Vitesse verticale du Module	78
Symbole d'orientation du module	=
Distance de SURVEYOR	3254
Sens de déplacement horizontal	<
Vitesse horizontale du Module	28

FX 702 P

```

LIST 00
1 VAC :WAIT 50:PR
  T **** APOLLO
  12 ****, "AUTE
  UR: C.LEGRAND"
3 PRT :FOR X=1 TO
  100:NEXT X
5 PRT "BONNE CHAN
  CE, CONRAD!", "M
  ODE MANUEL ACTI
  VE"
10 R$="!":Q$="":Z
  $="":Y$="":M=
  1350:I=1:N=0
11 C=INT (RAN#*200
  )+1400:PRT "CAR
  BURANT":INT C:
  "L."
12 A=INT (RAN#*1E3
  )+9E3:PRT "ALTI
  TUDE":A:"M."
13 D=INT (RAN#*1E3
  )+9E3:PRT "DIST
  ANCE":D:"M."
14 H=INT (RAN#*20
  )-80:PRT "VIT.H
  ORIZ.":ABS H:"
  M/S"
15 Y=INT (RAN#*20
  )-80:PRT "VIT.V
  ERTI.":ABS Y:"
  M/S"
40 PRT "TABLEAU
  
```

```

DE BORD**
50 WAIT 10:PRT CSR
  0:ABS C/10
  :Y$:CSR 4:ABS
  A:R$:CSR 9:ABS
  BS V:
60 PRT CSR 11:Z:C
  SR 12:ABS
  D:Q$:CSR 17:ABS
  ABS H:
70 E$=KEY
75 IF C<0 THEN 500
80 IF E$="" THEN 1
  80
90 IF E$="V":N=N+1
  :GSB 400:GOTO 1
  80
100 IF E$="W":N=N-1
  :GSB 400:GOTO 1
  80
130 $="0123456789"
140 FOR I=1 TO 10
150 G$=MID(I,1):IF
  G$=E$ THEN 180
160 NEXT I
180 P=475*I:C=C-I:M
  =1100+C*1.63/9.
  81
200 H=H+P*SIN (N*45
  )/M
210 V=V+P*COS (N*45
  )/M-1.63
220 D=D+H:A=A+V:PRT
  CSR 3:""
230 IF V>0:R$="A":G
  OTO 250
240 R$="I"
250 IF H>0:Q$="V":G
  OTO 270
260 Q$="<"
270 IF D>0:Y$="<":G
  OTO 300
280 Y$=">"
300 IF A>0 THEN 50
301 WAIT 50
305 IF N=0:PRT :PRT
  "MODULE NON VE
  RTICAL":GOTO 3
  90
320 IF ABS D<2:PRT
  :PRT "SURVEYOR
  EST ECRASE!":G0
  TO 390
330 B=INT (ABS V+AB
  S H)+1:IF B>5:B
  =5
340 PRT :GOTO (340+
  B*10)
350 PRT "ALUMISSAGE
  REUSSE!", "AUCU
  NE AVARIE"
355 PRT "PAS DE BLE
  SSES":GOTO 450
360 PRT "QUELQUES A
  VARIES", "VOUS D
  EVEZ REPARER!"
365 PRT "VOUS AVEZ
  ETE SECOURS":G0T
  O 450
370 PRT "AVARIES GR
  AVES!", "RETOUR
  COMPROMIS!"
375 PRT "VOUS ETES
  BLESSES!", "PRIE
  Z ET ESPEREZ!"
  END
380 PRT "MOTEUR DET
  RUIT!", "RETOUR
  IMPOSSIBLE!"
385 PRT "ALAN BEAN
  
```

CATA-MARRANT

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, ce programme n'est pas particulièrement drôle et n'a aucun rapport avec la mer. C'est en fait un programme Basic permettant d'obtenir le catalogue d'une disquette sous une forme plus attrayante que le catalogue normal.

Franck CORNIQUET

Caractéristiques :

Les noms des programmes sont affichés par groupe de dix (réglage en modifiant la variable P1). Chaque page porte un numéro.
Les flèches permettent de se déplacer dans une page afin de sélectionner un programme.
Les flèches permettent de se déplacer d'une page à l'autre. Un programme est lancé avec la touche RETURN.
Les programmes verrouillés ne sont pas visualisés. Écrit en Basic, ce programme est modifiable relativement facilement lorsqu'on connaît la structure du catalogue sur la disquette.
Remarque :
Pour obtenir la liste complète des fichiers du catalogue, il suffit de supprimer le test IF Z<2 THEN 120 de la ligne 90.



```

15 REM
RECHERCHE DE VARIABLE$
*****
20 VARIABLE$ = ""
25 LOCVAR = PEEK (106) * 256 + PEEK
  (105): POKE LOCVAR + 2, 240: POKE
  LOCVAR + 3, 14: POKE LOCVAR +
  4, 150
28 REM
CHARGEMENT IOB
*****
30 DATA 169,3,160,9,32,217,3,96,
  0,1,96,1,0,17,15,251,183,0,1
  50,0,0,1,0,254,96,1
40 FOR I = 768 TO 793: READ R: POKE
  1,R: NEXT
45 REM
INITIALISATION
*****
50 DIM NOM$(105),TYPE$(105):RWTS =
  777:BUFFER = 38400:CS = RWTS
  + 1:CD = RWTS + 2:STR = RWTS
  + 5:O = BUFFER + 11:Q = BU
  FFER + 221:P1 = 10:VOLUME =
  RWTS + 14
60 SLOT = PEEK (-18455) / 16:ID
  RIVE = PEEK (-18454):IK =
  0: POKE CS,SLOT * 16: POKE C
  D,DRIVE:LIBRES = 496:PAGE =
  1:NOMBRE = 0
65 REM
ROUTINE PRINCIPALE
*****
70 FOR SECTEUR = 15 TO 1 STEP -
  1: POKE STR,SECTEUR: CALL 76
  8:LOC = - 34: FOR Y = 0 TO
  
```

```

DEPLACEMENT DU CURSEUR
*****
220 WAIT - 16384,128:CLAVIER =
  PEEK (- 16384) - 128: POKE
  - 16384,0: FOR AA = 1 TO 4:
  A = PEEK (- 16384): NEXT
221 REM SCRUTATION DU CLAVIER
230 IF CLAVIER = 21 THEN 270: REM
  <- MONTER
240 IF CLAVIER = 8 THEN 310: REM
  -> DESCENDRE
250 IF CLAVIER = 13 THEN 340: REM
  RETURN :CHOIX
260 GOTO 220
261 REM MONTER OU DESCENDRE
270 IF I = NOMBRE THEN 170
280 VTAB X: CALL - 868: PRINT N
  OM$(I):I = I + 1
290 IF I - 2 > P1 THEN PAGE = PA
  GE + 1: GOTO 180
300 GOTO 210
310 IF I = 1 THEN PAGE = PAGE:I
  = NOMBRE: GOTO 180
320 VTAB X: CALL - 868: PRINT N
  OM$(I):I = I - 1
330 IF I - 2 < 1 THEN PAGE = PAG
  E - 1: GOTO 180
340 GOTO 210
345 REM
CHARGEMENT DES PROGRAMMES
*****
346 CTLD$ = CHR$(4)
350 IF TYPE(I) = 2 OR TYPE(I) =
  1 THEN PRINT CTLD$:"RUN" NOM
  $(I)
360 IF TYPE(I) = 0 THEN PRINT C
  TLD$:"EXEC" NOM$(I)
370 IF TYPE(I) = 4 THEN PRINT C
  TLD$:"BRUN" NOM$(I)
380 HOME: PRINT "ERREUR DE LECT
  URE..."
  
```

CASSE-BRIQUE

Qui a dit que le Canon X-07 ne cassait pas des briques ? Cette injustice est enfin réparée grâce au programme suivant qui vous démontre que votre Canon est capable de tout, comme les plus grosses machines.

Johann SIROUR



```

3 SC=0:DEFINT A-Z:CLS
4 PRINT " BREAKOUT":FOR I=1 TO 800:NEXT
5 CLS:PRINT "tes vous bon(1) moyen(2) ou mauvais(3)":FOR I=1 TO 1400:NEXT
6 CLS:PRINT "ou voulez vous voir une demonstration(4)":INPUT 0
7 PRINT "pour lancer la balle appuyer sur une des touches":FOR I=1 TO 1000:NEXT
8 PRINT "pour deplacer la raquette utiliser les fleches en haut et en bas"
9 FOR I=1 TO 1400:NEXT
10 N=1:C=105:U=1:M=-1:NB=0
11 GOSUB 280
15 CLS
20 LINE(0,0)-(119,0):LINE(119,31)
25 LINE(0,31):LINE(0,0)
30 FOR I=10 TO 50 STEP 4:LINE(I,0)-(I,31):LINE(I+1,0)-(I+1,31)
35 NEXT
40 LINE(C,RP)-(C,RG)
50 LB$=INKEY$:IF LB$="" THEN 50 ELSE 235
60 IF POINT(X+A,Y+B)=-1 THEN X=X+A:Y=Y+B:GOTO 120
70 X=X+A:Y=Y+B:PSET(X,Y):PRESET(X-A,Y-B)
80 IF STICK(0)=0 THEN 60
90 IF (STICK(0)=1) AND (RP<1) THEN RP=RP-1:PSET(C,RP):PRESET(C,RG):RG=RG-1:GOTO 60
  
```

```

100 IF (STICK(0)=5) AND (RG<30) THEN RG=RG+1:PSET(C,RG):PRESET(C,RP):RP=RP+1:GOTO 60
110 GOTO 60
120 IF (YB=0) AND (XA<C) THEN NB=M*B:BEEP 150,1:GOTO 60
130 IF (YB=31) AND (XA<C) THEN NB=M*B:BEEP 150,1:GOTO 60
135 IF (XA=1) THEN A=M:AELSE 145
140 IF (YB=0) OR (YB=31) THEN B=M
142 BEEP 150,1:GOTO 60
145 IF (XA=C) THEN A=M:ELSE 160
150 IF (YB=0) OR (YB=31) THEN B=M
155 BEEP 150,1:GOTO 60
160 IF (XA>5) AND (XA<63) THEN PRESET(XA,YR) ELSE 170
161 PRESET(XA-1,YR):PRESET(XA+1,YR)
162 BEEP 120,1
164 NB=NB+1:SC=SC+(ABS(XA-50))
166 A=M:A:IF NB=330 THEN 220
168 SR$=(NB/30)-FIX(NB/30):IF SR$=0 THEN 310
169 GOTO 60
170 IF XA<C THEN 60
175 CLS:LOCATE 3,2:PRINT " PERDU":FOR I=1 TO 900:NEXT
180 LOCATE 3,3:PRINT "votre score =" :SC:FOR I=1 TO 2000:NEXT
185 IF SC<5 THEN 50
190 CLS:PRINT " meilleur score =" :MS
195 LOCATE 0,1:PRINT "une autre partie?"
200 P$=INKEY$:IF P$="0" THEN 10
205 IF P$<>"N" THEN 200
210 END
220 CLS:PRINT " vous tes adroit ":FOR I=1 TO 1000:NEXT
230 PRINT " vous passez au "INI" tableau":N=N+1:FOR I=1 TO 1500:NEXT
233 BR=BR+1:C=105:U=1:M=-1:NB=0:GOTO 11
235 FOR I=10 TO 3:RD=FIX(RND(1)*2):NEXT
240 IF RD=0 THEN A=-1:B=1:GOTO 250
245 IF RD=1 THEN A=-1:B=-1:GOTO 250
250 X=70+(INT(RND(1)*4))
260 Y=INT(RND(1)*25)+3
270 GOTO 60
280 IF 0=1 THEN RP=13:RG=17:BR=7:RETURN
290 IF 0=2 THEN RP=11:RG=19:BR=5:RETURN
300 IF 0=3 THEN RP=11:RG=19:BR=3:RETURN
305 RP=1:RG=30:BR=5:RETURN
310 FOR I=RPTORG:PRESET(C,I):NEXT
320 C=C-BR:LINE(C,RP)-(C,RG):GOTO 60
  
```

CANON

X-07

TANK

Savoir piloter un tank ça peut toujours servir, non ? Quoiqu'il en soit, vous allez pouvoir mettre vos talents à l'épreuve avec ce programme. Tous les commentaires utiles sont inclus dans le programme.

Philippe PRUDHOMMEAU



ORIC 1

```
10 CLS:GOSUB15000
20 GOSUB10000
30 CA=1000
40 MU=100
50 CH=3
60 TP=0:PT=0
70 SC=1
80 RO=0
90 T=0:H=0:B=0
100 ST=1
110 PLOT12,0,"POINTS :"+STR$(PT)
120 PLOT2,25,"CHARS :"+STR$(CH):PLOT2,26,"TEMPS :"+STR$(TP)
130 PLOT15,25,"CARBURANT :"+STR$(CA):PLOT15,26,"MUNITIONS :"+STR$(MU)
140 XC=INT(RND(1)*30+2):PLOTXC,23,BAS:PLOTXC,22,HDS
150 REPEAT:K=KEY$:IFK$=""THEN175ELSEK=ASC(K$)
160 IFK=32THENGOSUB300
170 K=K-7:DNKGOSUB350,350,500,500:TP=TP+1:PLOT9,26,STR$(TP)
175 TP=TP+1:PLOT9,26,STR$(TP)
180 IFT=1THENGOSUB550
190 IFH=1THENGOSUB650
200 IFB=1THENGOSUB750
210 IFH=OANDRND(1)>.3THENGOSUB850
220 IFH=1ANDB=OANDRND(1)<.7THENGOSUB900
230 UNTILMU=OORCA=OORH=O:GOTO5000
300 PLOTXC,22,"":CA=CA-2:PLOT26,25,STR$(CA)
310 IFSC=1ORSC=3THENSC=2:ST=2:PLOTXC,22,HDS:RETURN
320 IFSC=2ANDRO=0THENSC=3:ST=3:RO=1:PLOTXC,22,HDS:RETURN
330 IFSC=2ANDRO=1THENSC=1:ST=1:RO=0:PLOTXC,22,HDS:RETURN
350 IF(K=1ANDXC=2)OR(K=2ANDXC=3)THENRETURN
360 PLOTXC,23,"":PLOTXC,22,"":CA=CA-5:PLOT26,25,""
365 PLOT26,25,STR$(CA)
370 IFK=1THENXC=XC-1:GOTO390
380 IFK=2THENXC=XC+1:GOTO400
390 IFSCRN(XC,22)=125ORSCRN(XC,23)=125THEN450ELSE410
400 IFSCRN(XC+6,22)=125ORSCRN(XC+5,23)=125THEN450
410 IFSC=1THENCHS=HDS:GOTO440
420 IFSC=2THENCHS=HDS
430 IFSC=3THENCHS=HDS
440 PLOTXC,23,BAS:PLOTXC,22,CH:RETURN
450 CH=CH-1:PLOT9,25,STR$(CH):IFCH=0THENRETURN
460 B=O:EXPLODE:WAIT100:GOTO410
500 IFT=1THENRETURN
505 SHOOT:T=1:IFSC=1THENXP=XC+4:DP=2:GOTO530
510 IFSC=2THENXP=XC+3:DP=0:GOTO530
520 IFSC=3THENXP=XC+2:DP=-2
```

```
530 YP=21:PLOTXP,YP,"":MU=MU-1:PLOT26,26,"":PLOT26,26,STR$(MU):RETURN
550 REPEAT:PLOTXP,YP,"":XP=XP+DP:YP=YP-2:PLOTXP,YP,"":U=0:TP=TP+1
560 S1=SCRN(XP,YP):S2=SCRN(XP,YP-1):S3=SCRN(XP+DP,YP-1):S4=SCRN(XP-DP,YP-1)
570 IF(S2)108ANDS2(125)OR(S3)108ANDS3(125)OR(S4)108ANDS4(125)THENU=1
580 IFS1=125ORS2=125THENU=2
585 IFH=1THENGOSUB650
586 IFB=1THENGOSUB750
587 PLOT9,26,STR$(TP)
588 K=KEY$:IFK$=CHR$(32)THENGOSUB300ELSEIFK$=""THEN590
589 K=ASC(K$)-7:IFK>20RK(1)THEN590ELSEGOSUB360
590 UNTILXP(40RXP)340RYP(30RUC)0
600 PLOTXP,YP,"":T=0:IFU=0THENRETURN
610 IFU=2THENZAP:B=O:PLOTXB,YB,"":RETURN
620 EXPLODE:WAIT10:H=O:PLOTXE,YE,"":PLOTXE,YE+1,"":PT=PT+20
630 IFST=1ORST=3THENPT=PT+10
640 PLOT20,0,STR$(PT):RETURN
650 PLOTXE,YE,"":PLOTXE,YE+1,""
660 XE=XE+DE
670 IFXE(1)ANDDE=-2THENH=O:RETURN
680 IFXE(3)ANDDE=2THENH=O:RETURN
690 IFDE=2THENPLOTXE,YE,E3:PLOTXE,YE+1,E4:RETURN
700 IFDE=-2THENPLOTXE,YE,E1:PLOTXE,YE+1,E2:RETURN
750 PLOTXB,YB,"":YB=YB+1:IFYB(24)THENB=O:RETURN
760 SR=SCRN(XB,YB):IFSR(96)ANDSR(109)THEN790
780 PLOTXB,YB,"":RETURN
790 EXPLODE:WAIT10:PLOTXC,22,"":PLOTXC,23,"":WAIT20
800 GOSUB410:GOSUB450:RETURN
850 YE=INT(RND(1)*10+3):IFRND(1)>.499THENXE=2:DE=2:GOTO870
860 XE=32:DE=-2
870 GOSUB650:H=1:RETURN
900 B=1:IFDE=2THENXB=XE+3:YB=YB+2:GOSUB750:RETURN
910 XB=XE+2:YB=YB+2:GOSUB750:RETURN
5000 IFDE=2THENA1$=E3$:A2$=E4$:GOTO5010
5005 A1$=E1$:A2$=E2$
5010 FORY=YETO21
5020 PLOTXE,Y,"":PLOTXE,Y+1,""
5030 PLOTXE,Y+1,A1$:PLOTXE,Y+2,A2$:WAIT15
5050 NEXTY:WAIT500
5060 PLOT2,3,"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?":GETR$
5070 IFR$="N"THENCLS:PRINT:PRINT" AU REVOIR !!!":END
5080 IFR$<"O"THEN5060
5090 FORY=22TO2STEP-1:PLOTXE,Y,"":PLOTXE,Y+1,""
5100 PLOTXE,Y-1,A1$:PLOTXE,Y,A2$:WAIT25
5110 NEXTY:WAIT200:RUN
10000 FORI=1TO12:READB
```

```
10010 FORJ=0TO7:READB
10020 POKEA+J,B:NEXTJ,1
10030 DATA46856,0,15,16,39,46,14,7,3,46864,7,63,0,63,42,0,9,63
10040 DATA46872,60,63,0,63,42,0,9,63,46880,0,63,0,63,42,0,9,63
10050 DATA46888,0,60,6,59,29,28,48,32
10060 DATA46896,0,0,0,1,3,7,31,31,46904,4,8,16,32,56,60,63,63
10070 DATA46912,0,0,0,0,0,0,63,63
10080 DATA46920,2,2,2,3,7,31,31,7,46928,16,16,16,48,56,62,62,56
10090 DATA46936,8,4,2,1,7,15,63,63,46944,0,0,0,32,48,56,62,62
10100 BAS=CHR$(32)+"abcde"
10110 HDS=CHR$(32)+CHR$(32)+"fghh"
10120 HHS=CHR$(32)+CHR$(32)+"ij"
10130 HGS="hkk!"
10140 FORI=1TO8:READA
10150 FORJ=0TO7:READB
10160 POKEA+J,B:NEXTJ,1
10170 DATA46952,0,0,0,63,0,1,3,4,46960,0,0,16,63,16,60,62,47
10180 DATA46968,0,0,0,56,0,0,0,46976,8,8,7,3,1,8,7
10190 DATA46984,39,35,35,63,63,63,16,63,46992,32,56,62,63,63,48,32,62
10200 DATA47000,1,0,1,63,62,0,0,0,47008,0,32,16,0,0,0,0,0
10210 E1$="mno"
10220 E2$="pqrat"
10230 FORI=1TO8:READA
10240 FORJ=0TO7:READB
10250 POKEA+J,B:NEXTJ,1
10260 DATA47016,0,0,0,7,0,0,0,47024,0,0,2,63,2,15,31,31
10270 DATA47032,0,0,0,63,0,32,48,8,47040,0,1,2,0,0,0,0,0
10280 DATA47048,32,0,32,63,31,0,0,47056,1,7,31,63,63,3,1,31
10290 DATA47064,57,49,49,63,63,63,2,63,47072,4,4,4,56,48,32,4,56
10300 E3$=CHR$(32)+CHR$(32)+"uvw"
10310 E4$="xyz&"
10320 FORI=0TO7:READA:POKE47080+I,A:NEXT
10330 DATA10,4,14,14,31,31,14,4
10340 POKE48040,23:POKE48080,23
10350 FORI=48120TO48840STEP40:POKEI,22:NEXT
10360 FORI=48880TO48960STEP40:POKEI,18:NEXT
10370 POKE48041,0
10380 FORI=48121TO48841STEP40:POKEI,1:NEXT
10390 FORI=48881TO48961STEP40:POKEI,3:NEXT
10400 FORI=49001TO49081STEP40:POKEI,0:NEXT
10410 RETURN
15000 PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS SAVOIR COMMENT ON PILOTE"
15005 PRINT"UN TANK (O/N) ?":GETR$
15010 IFR$<"O"ANDR$<"N"THEN15000
15015 IFR$="O"THEN15035
15020 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS JOUER QUAND MEME (O/N) ?":GETR$
15025 IFR$="N"THENEND
15030 IFR$<"O"THEN15020ELSECLS:RETURN
15035 CLS:PRINT:PRINT"LES DEPLACEMENTS SE FONT EN UTILISANT"
15040 PRINT"LES FLECHES A DROITE ET A GAUCHE."
15045 PRINT"LA TOURELLE TOURNE EN APPUYANT SUR LA"
15050 PRINT"BARRE D'ESPACEMENT."
15055 PRINT"LE TIR EST COMMANDE INDIFFEREMMENT PAR:"
15060 PRINT"LES FLECHES HAUT OU BAS, LE PROJECTILE"
15065 PRINT"EST TIRE PAR LA MITRAILLEUSE SITUÉE"
15070 PRINT"SUR LE HAUT DE LA TOURELLE ET PART"
15075 PRINT"DONC DANS LE SENS DANS LEQUEL CELLE-CI"
15080 PRINT"EST ORIENTÉE."
15085 PRINT"CHAQUE TIR DIMINUE VOTRE RESERVE DE"
15090 PRINT"MUNITIONS D'UNE UNITE. IL EST DE 100"
15095 PRINT"BALLES AU DEBUT"
15100 PRINT"CHAQUE DEPLACEMENT DU TANK CONSOMME 5"
15105 PRINT"LITRES DE CARBURANT ET CHAQUE ROTATION"
15110 PRINT"2 LITRES. UNE PARTIE COMMENCE AVEC 1000 LITRES."
15115 PRINT"UN HELICOPTERE TOUCHE EN TIRANT"
15120 PRINT"A DROITE OU A GAUCHE DONNE 30 POINTS,"
15125 PRINT"AU DESSUS, 20 POINTS."
15130 PRINT:PRINT"FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR LANCER LE JEU":GETR$
15135 CLS:RETURN
```

GRAPHISME ET MULTIPLICATIONS

Le programme logo de cette semaine comporte deux parties. Une partie permet de définir deux bibliothèques de procédures ; celle fournie par APPLE ("AIDS") et celle utilisée par l'auteur pour réaliser le programme graphique de la deuxième partie. Cette deuxième partie donne une série de procédures graphiques utilisable avec un enfant de 6 ans, ainsi qu'une procédure permettant de réviser les tables de multiplications.

M. BODIN

```
7POPS
TO CHARGE :NOMPACK
LOAD :NOMPACK
END

TO SAUVE :NOMPACK
SAVE :NOMPACK
END

TO CATALOGUE
CATALOG
END

TO PR$ :S
.PRINTER :S
END

TO CD :RAYON
CIRCLEL :RAYON
END

TO CG :RAYON
CIRCLEL :RAYON
END

TO EFFACE
CS
END

TO AV :LONG
FD :LONG
END

TO D :ANGLE
RT :ANGLE
END

TO EC :MESSAGE
PR :MESSAGE
END

TO AR :LONG
BK :LONG
END

TO ECR :MESSAGE
PR :MESSAGE
END

TO VA :A :B
PU
SETX :A
SETY :B
PD
END
```

```
TO ALLER :A :B
VA :A * 24 - 120 :B * 19 - 80
END
```

```
TO FAC
CS
END
```

```
TO ARRET
PR :FIN DES CALCULS
THROW "TOPLEVEL"
END
```

```
TO IMP
.PRINTER 1
END
```

```
TO ECRAN
.PRINTER 0
END
```

```
TO G :ANGLE
LT :ANGLE
END
```

```
TO REPETE :N :T
REPEAT :N [RUN :T]
END
```

```
TO ARCRIGHT :RADIUS :DEGREES
ARCRI .174532 * :RADIUS :DEGREES / 10
IF 0 = REMAINDER :DEGREES 10 [STOP]
FD .174532 * :RADIUS / 20 / REMAINDER :DEGREES 10
RT REMAINDER :DEGREES 10
END
```

```
TO ARCL :RADIUS :DEGREES
ARCRI .174532 * :RADIUS :DEGREES
END
```

```
TO ARCL :RADIUS :DEGREES
ARCRI .174532 * :RADIUS :DEGREES / 10
IF 0 = REMAINDER :DEGREES 10 [STOP]
FD .174532 * :RADIUS / 20 / REMAINDER :DEGREES 10
LT REMAINDER :DEGREES 10
END
```

```
TO ARCL :RADIUS :DEGREES
ARCRI .174532 * :RADIUS :DEGREES
END
```

```
TO ARCL :STEP :TIMES
REPEAT :TIMES [LT 5 FD :STEP LT 5]
END
```

```
TO CIRCLEL :RADIUS
ARCRI .174532 * :RADIUS 36
END
```

```
TO ARCRI :STEP :TIMES
REPEAT :TIMES [RT 5 FD :STEP RT 5]
END
```

```
TO CIRCLEL :RADIUS
ARCRI .174532 * :RADIUS 36
END
```

```
TO READWORD
OP FIRST READLIST
END
```

```
TO RW
OP READWORD
END
```

```
TO CERCLE :K
GLISSE :K
CG :K
GLISSE - :K
END
```

```
TO GLISSE :K
PU D 90
AV :K G 90 PD
END
```

```
TO CLS
CLEARTEXT
SETCURSOR [0 0]
END
```

```
TO AUTO2 :K
MAKE "X XCOR MAKE "Y YCOR
VA :X - 3 * :K :Y + 1.5 * :K
CERCLE 1.5 * :K
D 90
VA :X - 1.5 * :K :Y + 1.5 * :K
AV 3 * :K
VA :X + 3 * :K :Y + 1.5 * :K
CERCLE 1.5 * :K
VA :X + 4.5 * :K :Y + 1.5 * :K
AV 2 * :K
G 90
AV 4 * :K
G 90
AV 1 * :K
G 90
AV 4 * :K
VA :X + 5.5 * :K :Y + 5.5 * :K
D 90
AV 2.5 * :K
D 90
AV 2 * :K
G 90
AR 1 * :K
AV 7 * :K
G 90
AV 3 * :K
D 90
AV 2 * :K
G 90
AV 3 * :K
G 90
VA .5 * :K
VA :X + .5 * :K :Y + 3.5 * :K
SETHARDING 90
```

```
REPEAT 2 [AV 2 * :K G 90 AV 3 * :K G 90]
VA :X - 2.5 * :K :Y + 4.5 * :K
REPEAT 4 [AV 2 * :K G 90]
VA :X + 5.7 * :K :Y + 5.5 * :K
G 90 AV .5 * :K D 90 AV .5 * :K
PU HOME PD
END
```

```
TO COEUR :K
MAKE "K :K * 5
ARCRI .174532 * :K 3.3 45
ARCLEFT :K / 2 225
LT 180
ARCLEFT :K / 2 225
ARCRI .174532 * :K 3.3 45
PU HOME PD
END
```

```
TO BOUCLE
ALLER :K ((RANDOM 4) + 2)
FLEUR ((RANDOM 7) / 2) + 1
MAKE "K :K + 2
IF :K < 11 [BOUCLE] [THROW "TOPLEVEL"]
END
```

```
TO FLEUR :K
REPEAT 8 [PETALE :K G 45]
G 135 ARCLEFT :K * 20 90
G 145 PETALE :K / 3
SETH 0 PU AV :K * 20 PD
END
```

```
TO OISEAU :K
MAKE "K :K * 10
REPEAT 2 [ARCRI .174532 * :K 90 D 270]
END
```

```
TO PETALE :K
MAKE "K :K * 10
REPEAT 2 [ARCRI .174532 * :K 90 D 90]
END
```

```
TO MAISON :K
MAKE "K :K * 10
AV :K
G 90
AV :K / 4
D 135
AV :K
D 90
AV :K
D 135
AV :K / 4
G 90
AV :K
D 90
AV :K * 9 / 10
AR :K / 4
PD
CARRE :K / 5
D 90
PU
AV :K / 2
PD
CARRE :K / 4
PU HOME
PD
END
```

```
TO CARRE :COTE
FD :COTE
RT 90
FD :COTE
RT 90
FD :COTE
RT 90
FD :COTE
RT 90
END
```

```
TO REC :A :B
REPEAT 36 [RECTANGLE :B :A G 10]
END
```

```
TO RECTANGLE :B :A
AV :B
G 90
AV :A
G 90
```

LOGO



```
AV :B
G 90
AV :A
G 90
END

TO SOLEIL :K
MAKE "K :K * 10
REPEAT 36 [PU AV :K PD AV :K PU AR :K * 2 G 10]
END

TO ETOILE :K
REPEAT 5 [AV :K * 10 D 144]
END

TO FINTAB
PR :ON RECOMMENCE 0 / N]
CHOISIS RC
END

TO CHOISIS :C
IF :C = "0 [MULTIPLICATION] [THROW "TOPLEVEL"] END
END

TO EFF
SETCURSOR [0 4] REPEAT 7 [PR :C]
END

TO CHO :S
IF :S = "0 [EFF LEC :N]
IF :S = "N [THROW "TOPLEVEL"]
IF :S = "T [MULTIPLICATION]
[CHOIX]
END

TO CHOIX
SETCURSOR [0 9]
PR :ON RECOMMENCE 0 / N / T ?]
CHO RC
END

TO SOMME :S
IF :S = :A * :N [CHOIX RW]
PR :C] PR :C]
SETCURSOR [0 9]
[PR :ON RECOMMENCE] SETCURSOR [19 6] SOMME RW
END

TO LEC :N
MAKE "A FIRST :LISTE
MAKE "LISTE BF :LISTE
IF :LISTE = [] [FINTAB]
SETCURSOR [10 6] [PR :A :C] :N [= ?]
SETCURSOR [19 6]
SOMME RW
END

TO MULTIPLICATION
MAKE "LISTE [1 3 5 4 2 8 7 9 6 10]
CLEARTEXT
SETCURSOR [10 1] PR :TABLE DE MULTIPLICATION]
SETCURSOR [28 2] PR [BODIN 1984]
SETCURSOR [1 4]
[PR :TABLE DE ?] SETCURSOR [10 4]
LEC RW
END
```

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 quelque 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.

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
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 1000 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. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

LA RÉGLE 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).

DDI OFFRE CINQ CASSETTES VIERGES AU MEILLEUR PROGRAMME DE CHAQUE CATÉGORIE.

Le Club PPC-T offre au meilleur logiciel en langage FORTH sur HEWLETT-PACKARD une adhésion gratuite à son club.

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

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "autour de la boucle" de Janick TAILLANDIER.

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

LOGI'STICK OFFRE UNE GAMME COMPLETE DE SES CASSETTES DE JEUX POUR LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS FX 702 P ET POUR LE MEILLEUR LOGICIEL PC 1500. IL OFFRE ÉGALEMENT UN "CALC" ET UN "GRAPHE" POUR LE MEILLEUR PROGRAMME CANON.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. 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 pourrions ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

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

● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).

● Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

Ne nous envoyez plus d'enveloppes timbrées, mettez simplement les timbres joints à votre envoi.

● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIORHYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Olivier DEPRIESTER pour CALTAB sur PC 1500 gagne 10.000 F.

GAGNANTS DE LA GAMME COMPLETE DE CASSETTES DE JEUX SUR FX 702P ET PC 1500 OFFERTE PAR LOGI'STICK :

Laurent DUMONT - 65000 TARBES, pour FLIPPER sur CASIO FX 702P.
Olivier DEPRIESTER - 59800 LILLE pour CALTAB sur PC 1500.

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TAILLANDIER - EDITIONS CAGIRE POUR LE MEILLEUR LOGICIEL SUR HP 41

Frédéric DARIN - 31500 TOULOUSE, pour DONJON DE LA MORT sur HP 41.

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE :

Serge MOTTE - 61390 COUROMER, pour AUTO ECOLE sur ORIC.



GAGNANTS DES LIVRES "REGLÉ A CALCUL" ET DE CINQ CASSETTES VIERGES OFFERTES PAR DDI

Olivier DEPRIESTER 59800 LILLE pour CALTAB sur PC 1500.
Frédéric DARIN 31500 TOULOUSE pour DONJON DE LA MORT sur HP 41.
Serge MOTTE 61390 COURTOMER pour AUTO ECOLE sur ORIC.
Laurent DUMONT 65000 TARBES pour FLIPPER sur CASIO FX 702 P.
Vincent GRENET 75017 PARIS pour EDITEUR DE PROGRAMME sur APPLE.
Yves RADENNE 62200 BOULOGNE pour DESO 7 sur T07.
Jean-Louis WANSART 4331 FLENALE BELGIQUE pour SCHTROUMPF sur COMMODORE 64.
Bernard DUPIN 17000 LA ROCHELLE pour UTILITAIRE sur CANON X 07.

Olivier DEVUE 5570 BEAURAINNE pour MUSIC MASTER sur SPECTRUM.
Michel CORRENOZ 71570 LEYNES pour COLORAMA sur TI 99/4A Basic Simple.
Patrick MICHEL 34290 SERVIAN pour WALKERS sur ZX 81.
J.-F. de LIGONDES 82290 LA VILLE DIEU pour SCRABBLE sur TRS 80.
Philippe IMBERT 13011 MARSEILLE pour MUNCH TI sur TI 99/4A (Basic Etendu) Yann AUGER 60250 MOUX pour OTHELLO sur MZ 80.
Philippe LEFRANCOIS 50700 VALOGNES pour PAPY FAIT DE LA RESISTANCE sur VIC 20 Luc LEMOEL 95200 SARCELLES pour SIMPF sur MPF II.
Pascal PRIOUX 94340 JOINVILLE pour MANOIR DU COMTE ZORK sur PC 1211.

PETITES ANNONCES GRATUITES



VENDS TI 99/4A déc. 83, SOUS GARANTIE + cordon magnéto + manette jeux + K7 basic 1400 F. Monsieur TRIQUOIRE tél. 19.32.(81) 30.55.23 (BELGIQUE)

VENDS CANON X07 16K + câble cassette XC910 + adaptateur secteur pour X 07 AD 411 + livre "JEUX ET PROGRAMMES POUR CANON X07" + magnéto. état neuf vendu 2800 F. Marc TOURTOULOU 37, avenue du Château 92190 NEUDON tél. 534.05.95 (après 17 h)

VENDS TI 99/4A + module basic étendu + câble cassette + prise PERITEL + 2 numéros TI99/4A magazine + livre programmes Basic Etendu, le tout 2000 F. Monsieur PINSON tél. 266.15.23 (heures bureau) 725.05.55 (domicile)

VENDS ATARI 800 48 KO + 1 magnéto cassettes programme + 3 cartouches de jeux + 2 joystick + 1 cartouche basic + 1 cassette Mailing List + 4 manuels + 1 dictionnaire Equivalence Basic sous garantie encore 4 mois parfait état. Valeur 9800 F. vendu 5500 F. Philippe d'AUGEROT tél. 842.13.15

ACHETE écran moniteur COM-MODORE et extension mémoire pour VIC 20. Christophe GILDAS 19, rue Dagobert 92110 CLIGNY tél. 739.36.25

VENDS TI 99/4A + interface SE-CAM + cordon magnéto + manettes + module "TI INVADERS" + nombreux programmes sur livres acheté NOVEMBRE 1983 3000 F. vendu 2500 F. (sous garantie) Eric SAUMARD tél. 552.23.96 (heures bureau)

VENDS console de jeu Vidéo ATARI (sept. 83) + 2 cassettes de jeux (INVADERS, PAC MAN) 1000 F. CHERCHE EXTENDU BASIC, modules et livres pour TI 99/4A faire offre à Guy MAHE 23 allée H. Sellier 92800 PUTEAUX

VENDS VIC 20 8K + adaptateur noir et blanc + moniteur langage machine + magnéto + livres doc. complète et 50 logiciels sept. 83 vendu 2800 F. Vincent TARRAZI 10, bd de Lagaye, altitude 117 13009 MARSEILLE tél. (91) 75.38.86 (soir)

VENDS TI 99/4A + manuels + boîtiers PERITEL + adaptateur TV noir et blanc + câble magnéto + module Basic Etendu + module CAR WARS + manettes de jeu + manuel du basic étendu + manuel contenant 40 programmes + une cassette contenant une trentaine de programmes. Le tout acheté environ 4500 F. Revendu 2000 F. demander Jean Marc au (48) 30.67.10

Suite page 20



Vous êtes chargé de résoudre une histoire criminelle le plus rapidement possible. Face à vous, 9 suspects, dont 1 est obligatoirement le meurtrier, et bien sûr une victime, le malheureux GASTON...

Eric FLAMENT

Pour identifier le meurtrier, il vous faut savoir que :

Le meurtrier n'a pas d'alibi
Il connaissait la victime (GASTON)
Il se meut sur le lieu où il se trouvait
Evidemment, si les choses en restaient là, il serait facile de trouver le coupable. Mais voilà, les autres suspects ne sont pas obligés d'avoir un alibi, et pourraient très bien connaître la victime...
Par contre, vous êtes sûr d'une chose : seul le meurtrier se meut sur le lieu où il se trouvait.

Deuxième complication, un deuxième meurtre peut survenir à n'importe quel moment de la partie ! et c'est là où les choses se compliquent terriblement, car si la victime détenait une information capitale, il vous sera pratiquement impossible de découvrir le meurtrier.

Il est bien sûr, de votre devoir, de découvrir les deux meurtriers qui peuvent être différents, ou être la même personne.

Ah ! j'allais oublier, l'affaire ne peut être tout simplement qu'un suicide. Pour résoudre cette enquête, qui peut se jouer à plusieurs, vous disposez de deux questions par tour. Vous pouvez alors interroger ou réinterroger un suspect. Ces deux questions posées, vous passez l'ordinateur au joueur suivant etc... jusqu'à ce que l'enquête soit résolue.

Vous pouvez choisir ces deux questions parmi 5 qui sont :

(21) - Où étiez-vous ? : le suspect vous dira où il était. Seul le meurtrier peut mentir à cette question et à elle seule.

(22) - Avez-vous un alibi sûr ? : Si le suspect répond par l'affirmatif, il sera tout de suite innocent. Bien entendu le meurtrier répondra non.

(25) - Est-ce que vous connaissiez GASTON ? : Si le suspect répond non il est innocent. Quant au meurtrier il répond par l'affirmative.

(35) - L'avez-vous vu là où vous étiez ? : Cette question est très importante mais d'un emploi délicat. En effet, elle va permettre de découvrir qui a menti. Pour cela il faut que le suspect que vous interrogez soit sur le même lieu que l'autre suspect (par exemple tous les 2 au cinéma, au café etc...).

Lorsque vous poserez cette question l'ordinateur vous demandera QUI ? et vous donnerez le numéro de l'autre personne.

Si le suspect interrogé répond par l'affirmative, vous pouvez être sûr que les deux suspects sont innocents.

Dans le cas contraire, vous êtes sûr que l'un des deux personnes est coupable.

Maintenant passons au mode d'emploi : Après RUN, introduisez un nombre entre 0 et 1. Quelques minutes sont nécessaires pour générer l'enquête. Ce laps de temps écoulé le programme affiche où GASTON est mort. Il vous demandera ensuite quel suspect voulez-vous interroger, suivi du code de la question que vous voudriez lui poser (cette séquence se répète deux fois puis vous passez à un autre suspect). Voilà je pense que vous êtes en mesure de jouer, il ne me reste plus qu'à vous donner les numéros des suspects et à vous souhaiter Bonne Chance !

1 - ALBERT, 2 - GUSTAVE, 3 - DUDULE, 4 - HENRI, 5 - MARCEL, 6 - HELENE, 7 - KATIE, 8 - SYLVIE, 9 - ALINE.

Il vous faudra avant tout enregistrer (puis les sauvegarder) les noms, dans les mémoires AS(1) à AS(9) et les lieux (Théâtre, Café, Parc, Casino, Palace, Marché, Golf, Tennis, Cinéma) en AS(11) à AS(19).

Dernière information, vous pouvez modifier à loisir tous les noms mais vous pouvez aussi arrêter le jeu quand vous voulez. Pour reprendre la partie faire RUN14. De plus, si vous vous trompez dans l'introduction du nom du suspect que vous voulez, il suffit de taper ENTER lorsque l'ordinateur affiche QUESTION.

```
1: BEEP 2: INPUT
  "NBRE ENTRE
  0 ET 1:";W
3: A(40)=0: A(41)
  =10
4: U=0: FOR X=0
  TO 2: GOSUB 3
  00: U=U+V*10^
  X: NEXT X
7: FOR X=1 TO 10
8: GOSUB 300: A(
  X+26)=V*E2:
  GOSUB 300: A(
  X+26)=A(X+26
  )+V*E1: GOSUB
  300: A(X+26)=
  A(X+26)+V:
  NEXT X
12: Y=INT (U/E2)
: BEEP 1: Y=Y+
  10: PRINT "GA
  STON MORT AU
  "A$(Y)
14: X=0: BEEP 2:
  INPUT "QUEL
  SUSPECT?" : A$
  (37): Z=A(41)
  : IF A$(Z)=A$
  (37) GOTO 14
20: Y=0: GOTO 14
21: "OU ETIE"Z=
  INT (A(X+26)
  /E2)+10: BEEP
  1: PRINT "J'E
  TAIS AU "A$
  (Z): GOTO 19
22: "ALIBI S"Z=
  INT (U/E2):
  IF X=ZBEEP 1
  : PRINT "NON.
  ..DESOLE":
  GOTO 19
23: Z=(A(X+26)/1
  0): Z=Z-INT (
  A(X+26)/10):
  Z=Z*10: IF Z<
  2BEEP 1:
  PRINT "QUI,B
  IEN SUR":
  GOTO 19
24: BEEP 1: PRINT
  "NON...DESOL
  E": GOTO 19
25: "CONNAIS"Z=
  INT (U/E2):
  IF X=ZBEEP 1
  : PRINT "QUI
  UN PEU": GOTO
  19
26: GOSUB 300: IF
  V<2BEEP 1:
  PRINT "NON D
  ESOLE": GOTO
  19
27: BEEP 1: PRINT
  "QUI UN PEU"
  : GOTO 19
28: "EST CE Q"
  INPUT "QUI?
  "I: IF X=A(3
  9): BEEP 1:
  PRINT "QUI,B
  IEN SUR":
  GOTO 19
29: GOSUB 300: IF
  V<4BEEP 1:
  PRINT "QUI,B
  IEN SUR":
  GOTO 19
30: BEEP 1: PRINT
  "NON DESOLE"
  : GOTO 19
32: "ACCUSATION"
  BEEP 6: INPUT
  "QUEL MEURTR
  E": I: IF Z=2
  GOTO 38
33: INPUT "MEUR
  TIER?" : I: Y=
  INT (U/E2):
  IF Z=YBEEP 4
  : PRINT "BRAV
  O...": GOTO 1
  9
34: BEEP 2: PRINT
  "DESOLE...PE
  RDU": Y=0:
  GOTO 19
35: "L'AVEZ "
  BEEP 1: INPUT
  "QUI?" : Z: IF
  Z=INT (U/E2)
  THEN 37
36: IF INT (A(X+
  26)/E2)=INT
  (A(X+26)/E2)
  BEEP 1: PRINT
  "QUI,BIEN SU
  R": GOTO 19
37: BEEP 1: PRINT
  "NON JE NE C
  ROIS PAS":
  GOTO 19
38: INPUT "MEUR
  TIER?" : I: IF
  Z=A(39): BEEP
  4: PRINT "BRA
  VO..."
39: GOTO 34
40: GOSUB 300: IF
  V>2GOTO 19
41: GOSUB 300: A(
  39)=V: Z=V: A(
  40)=1: GOSUB
  300: A(41)=V:
  BEEP 2: PAUSE
  "2EME MEURTR
  E": Y=INT ((A
  (26+Z)/E2)
  42: Y=Y+10: PAUSE
  "MORT DE "A$
  (Y): PRINT "
  AU "A$(Y)
43: Y=0: GOTO 19
300: W=W+1: W=W-
  INT W: V=INT
  (9*W)+1
301: RETURN
```

HISTO 3D

Ce programme permet de visualiser des résultats (ventes, notes, etc...) sous la forme d'un histogramme en trois dimensions.

Le nombre de catégories est limité à 6 (au moins 2).

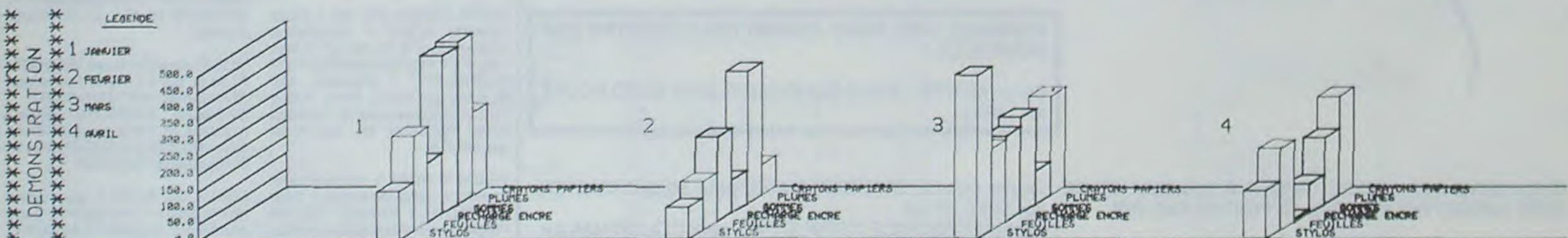
Thierry DOMBLIDES

Le programme démarre avec RUN ou DEF "A". Il faut introduire le titre de l'histogramme, puis la valeur maximale atteinte par une colonne. Après avoir entré le nombre de colonnes et de rangées, entrez les légendes (date, mois, etc...) et les différentes données.

```
7: GOTO 150
10: "INIT": GRAPH :
  SORGN : COLOR 0
20: DATA -1, 0, 0, -1
  00, 150, -100, 20
  0, -100, 50, -100
  0, -100, -1, 0, 5
  0, -100, 50, -260
30: DATA -1, 0, 0, -1
  00, 0, -260
80: RESTORE
90: ON ERROR GOTO
  125
100: READ X, Y
105: IF X<0 READ X, Y
  : GLCURSOR (X, Y
  ): GOTO 120
110: LINE -(X, Y)
120: GOTO 90
125: COLOR 3: A=15: B
  =65
130: FOR I=1 TO 9
135: LINE (A, -100)-
  (B, -100)
136: A=A+15: B=B+15
140: NEXT I
145: RETURN
150: "A": CLEAR :
  WAIT 64: PRINT
  "*****HISTO.
  3D*****"
160: BEEP 3, 100, 64:
```

```
D1+HA(1), D2)
390: LINE (HA(1), -2
  60)-(HA(1), -28
  0)
400: LINE -(HA(1)+D
  1, D2)
410: LINE -(HA(1)+D
  1, D2+20)
420: LINE -(HA(1), -
  260)
425: LINE (0, -260)-
  (0, -280)
430: LINE -(DX, -280
  -DY)
435: GLCURSOR (D1-5
  , D2-15): LPRINT
  HA(1)
437: GLCURSOR (D1+9
  0, D2+DY+40):
  CSIZE 2: LPRINT
  STR$ TY
440: G=1
450: FOR I=2 TO NO
  455: N=I
460: GOSUB "UAL"
470: G=6+1: IF G>3
  LET G=0
480: COLOR 6
490: HA(1)=U+E
491: LINE (D1, D2)-(
  D1+DX, D2-DY)
492: D1=D1+DX: D2=D2
  -DY
493: LINE -(D1+HA(1
  ), D2): LINE -(D
  1+HA(1)-DX, D2+
  DY)
495: GLCURSOR (D1-2
  , DX/3, D2-15):
  CSIZE 1: LPRINT
  HA(1)
500: IF HA(1)<HA(1-
  1) GOSUB "INF"
510: IF HA(1)>HA(1-
  1) GOSUB "SUP"
520: IF HA(1)=HA(1-
  1) GOSUB "="
600: NEXT I
610: COLOR 0: LINE (
  D1, D2)-(D1, D2-
  160)
615: DR=1
620: LINE (0, D2-160
  )-(0, D2+20+NO*
  DY): SORGN
900: NEXT TY
910: TEXT : LF 17:
  END
1000: "UAL": CLS
1005: IF TY<1GOTO
  11000
1010: BEEP 3, 55:
  WAIT 0: PRINT
  "Valeur colo
  nne No"+STR$
  N+": "
1020: CURSOR 20:
  INPUT U
1030: IF U>MAXOR U
  <0CLS : GOTO
  1005
1031: IF TY<1GOTO
  1040
1035: CLS : INPUT "
  Libelle colo
  nne": HA$(N)
1040: RETURN
2000: "INF"
2005: KL=20*625
2007: IF HA(1-1)>H
  A(1):>KL60: GOTO
  2010
2008: GOTO "INF+"
2010: IF 20<DY
  LINE (D1+HA(
  1), D2)-(D1+H
  A(1), D2+20):
  A(1), D2+20):
  GOTO 2030
2020: LINE (D1+HA(
  1), D2)-(D1+H
  A(1), D2+DY):
  GOTO 2060
2030: LINE (D1+HA(
  1), D2+20)-(D
  1-DX+HA(1)+2
  0*0.625, D2+D
  Y)
2060: RETURN
3000: "="
3005: IF NO<4AND H
  A(1-2)>HA(1-1)
  GOTO "SUP"
3010: LINE (D1+HA(
  1), D2)-(D1+H
  A(1), D2+20):
  A(1), D2+20):
  GOTO 3020
3020: LINE -(D1-DX
  +HA(1), D2+DY
  +20)
3030: RETURN
4000: "SUP"
4010: IF NO<4GOTO
  6000
4020: LINE (D1+HA(
  1), D2)-(D1+H
  A(1), D2+20):
  A(1), D2+20):
  GOTO 4021
4021: LINE -(D1-DX
  +HA(1), D2+DY
  +20)
4022: LINE -(D1-DX
  +HA(1), D2+DY
  +20)
4023: LINE -(D1-DX
  +HA(1-1), D2+
  DY)
4024: LINE (D1-DX+
  HA(1), D2+DY+
  20)-(D1-DX+H
  A(1-1), D2+DY
  +20)
4060: RETURN
5000: "INF+"
5010: LINE (D1+HA(
  1), D2)-(D1+H
  A(1), D2+20):
  A(1), D2+20):
  GOTO 5020
5020: LINE -(D1-DX
  +HA(1-1), D2+
  DY+20)-(HA(1-
  1)-HA(1))/0.
  625)
5030: GOTO 2060
6000: IF HA(1-1)>H
  A(1-2)GOTO
  4020
6010: IF HA(1)>H
  A(1-2)GOSUB "
  S"
```

```
6020: IF HA(1)<HA(
  1-2)GOSUB "S"
6030: GOTO 4060
7000: "S"
7010: LINE (D1+HA(
  1), D2)-(D1+H
  A(1), D2+20):
  A(1), D2+20):
  GOTO 7020
7020: LINE -(D1-DX
  +HA(1), D2+DY
  +20)
7030: LINE -(D1-DX
  +HA(1), D2+DY
  +20)
7040: LINE -(D1-DX
  +HA(1-1), D2+
  DY)
7050: LINE (D1-DX+
  HA(1), D2+DY+
  20)-(D1-DX+H
  A(1-2), D2+
  DY+20)
7060: RETURN
8000: "SS"
8010: LINE (D1+HA(
  1), D2)-(D1+H
  A(1), D2+20):
  A(1), D2+20):
  GOTO 8020
8020: LINE (D1-DX+
  HA(1), D2+DY)
  -(D1-DX+HA(1
  -1), D2+DY)
8025: IF OP=1GOTO
  8040
8030: LINE (D1-DX+
  HA(1), D2+DY)
  -(D1-DX+HA(1
  ), D2+2*DY)
8040: LINE (D1+HA(
  1), D2+20)-(D
  1-DX+HA(1)+5
  , D2+2*DY)
8045: IF OP=1LET O
  P=0: RETURN
8050: RETURN
9000: "LEGENDE"
9010: CSIZE 1:
  COLOR 2:
  ROTATE 1
9020: GLCURSOR (20
  0, -280):
  LPRINT "LEGE
  NDE"
9030: COLOR 3: LINE
  (195, -15)-(1
  95, -65)
9035: DD=170
9040: FOR P=1 TO RA
  9045: BEEP 2, 64
9050: CLS : WAIT 0:
  PRINT "LEGEN
  DE No"+STR$
  P+": "CURSOR
  12: INPUT LE$
9060: COLOR 1:
  GLCURSOR (DD
  , 15): CSIZE 2
  : LPRINT STR$
  P
9070: COLOR 3:
  GLCURSOR (DD
  , 0): CSIZE 1:
  LPRINT LE$
9080: DD=DD-25
9090: NEXT P
9200: RETURN
10000: "SUP": OP=1
10010: GOSUB 8010
10020: GOTO 3030
11000: CLS : WAIT 0
  11001: BEEP 2, 100
  11002: IF LEN HA$(N
  )>6LET P0$=
  LEFT$ (HA$(N
  ), 6)+": "
  GOTO 11010
11005: P0$=HA$(N)
11010: PRINT "Ran.:"
  "+STR$ TY+"
  "/Col: "+P0$+"
  : "
11020: CURSOR 20:
  INPUT U
11030: GOTO 1030
```



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. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

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

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

en Septembre seront disponibles l'unité centrale, son clavier et un logiciel de Basic Etendu de 16 K sur ROM pour environ 3000 F. Egalement disponible en option, les manettes de jeu à infrarouge et des logiciels sous forme de cartouches enfonçables. A noter que les logiciels utilisent le synthé-

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

- 8 couleurs de base avec possibilité de mélange à l'infini.
- 250 lignes de 320 pts. 80.000 pixels tous adressables pixel par pixel, en 8 couleurs différentes.
- 2 micro-processeurs 8 bits microcodés (TMS 7020 et TMS 7041).
- Horloge de 4,9 Mhz.
- 34 K de mémoire vive dont 32 utilisables pour la programmation.
- 8 K de mémoire morte pour le moniteur résident + 16 K sur ROM basic.
- Mémoire vive extensible à 290 K avec une unité de traitement additionnelle.
- Mémoire morte extensible à 32 K.
- Clavier 61 touches mobiles simples et agréables d'utilisation dont 4 touches éditeur pleine page AZERTY accentué.
- Alimentation intégrée à l'unité centrale avec fusible de protection.
- Majuscules - Minuscules.
- Synthèse de la parole humaine intégrée à l'unité centrale.
- Fonctionnement du clavier (jusqu'à 8 m de distance - rebondissement de l'infra-rouge).
- Utilisation des programmes sous forme de modules ROM (solidité, fiabilité des programmes).
- Contrôleur de communication intégré, type RS 232 C, prêt à fonctionner en terminal de service ou de transmission.
- Interface magnétophone cassette (prise DIN) utilisation possible de tout lecteur enregistreur vendu dans le commerce.
- Interface pouvant recevoir une mémoire CMOS RAM (non volatile) de 16 K (information conservée pendant 2 ans minimum).
- Interface infra-rouge (couleur, décodeur) permettant l'utilisation à distance de 2 manettes infra-rouge.

THE FRENCH COMPUTER

seur de parole intégré et qu'ils ont une très jolie d'homme. Plus tard, en Avril 85, des cartouches de RAM et 16 K enfonçables (sur un autre slot) permettront de sauvegarder des programmes sans lecteur de cassettes, une interface video text pour se brancher sur Minitel et le drive.

Bon sang, qu'il est intéressant cet ordinateur français, rien à voir avec les produits rébarbatifs que l'on nous a proposés jusqu'à présent. SINCLAIR, APPLE et les autres n'ont qu'à bien se tenir ! Espérons qu'il n'y aura ni problème de fiabilité ni rupture de stock ! COCORICO, ONE MORE TIME !

Les logiciels commercialisés en septembre 1984 :

- Jeux d'adresse
- Guppy (jeu de labyrinthe)
- Wizard (guerre de l'espace)
- Virus
- Tennis
- Grand prix (course automobile)
- Doc Thorax (jeu de l'espace en 3 dimensions)
- Jeux éducatifs
- Imagix (dessin assisté par ordinateur pour enfants à partir de 7 ans)
- Mélodix (apprentissage de la musique)
- Programmes utilitaires
- Exeltext (système d'édition et traitement de textes)
- Exelcalc (système de traitement arithmétique, totalisateur, balance carrée).

L'EXELVISION EXL 100.



BASIC
ASC, CHR\$, HEX\$, INSTR, LEFT\$, LEN, MID\$, OCT\$, RIGHT\$, SPACES, STR\$, STRING\$, VAL, ABS, ACS, A AND B, ASN, ATN, CLG, COS, ERL, ERR, EXP, INT, LOG, MAX, MIN, A MOD B, NOT B, A OR B, RND, SGN, SIN, SQR, TAN, A XOR B, FOR V=X TO Y, GOSUB, GOTO, IF THEN ELSE, ON ERROR GOTO, ON I GOSUB, ON I GOTO, REPEAT... UNTIL R, USR, WHILE, CLS, CLEAR, COLOR A,B, CONT, CURSOR, DATA, DEF FN, DIM, END, ERASE, FLASH, INVERSE, NORMAL, PEEK, POKE, POSC, POSL, READ, REM, RESTORE, STOP, SWAP, WAITI, INPUT, INPUTS, LINE INPUT, LSAVE, LOAD, PRINT, PRINT USING "chaîne", LPRINT et LPRINT USING, INKEY\$, JOY et JOYI, ECRAN, SERIAL, SET, RESET, POINT, HROFF, HRON, HRAI, TRACE, HRCLS, ICHAR, SPRITE, SETIME, TIMES, MUSIC, SPEAK.



Avez-vous vu le Banc d'Essai Duriez ? des 20 micro-Ordinateurs domestiques ou portatifs ?

24 PAGES SUR SHARP, COMMODORE, SINCLAIR, ORIC, CASIO, EPSON, THOMSON, etc...

Ce Banc-d'Essai-Catalogue est un condensé de caractéristiques techniques précises, sans délayage publicitaire.

Il est complété par des appréciations et des tests Duriez sans complaisance. Et des conclusions pour guider votre achat.

13 portables à Prix-Charter-Duriez :

★ Sharp PC 1500 T.T.C. F. : 1690	★ Imprimante FP 10 : 560	★ Adapteur secteur : 98
★ Imprimante CE 150 : 1750	★ FX 802 P : 1400	★ Cordon imprim. parallèle : 199
★ PC 1500 + CE 150 : 3400	★ PB 100 : 645	★ Canon XO.7 (8 Ko) : 2170
★ Extension 16K protégée CE 161 : 1700	★ Interface magnéto FA3 : 245	★ Tracer 4 coul. : 1650
★ Interface RS 232 parallèle : 1890	★ Imprimante FP12 : 635	★ XO.7 + traceur : 3700
★ PC 1251 : 1190	★ PB700 : 1660	★ Mémoire 8 Ko : 780
★ PC 1245 : 750	★ Traceur 4 coul. : 2280	★ Carte 4 Ko : 389
★ Périph. pour 1251 ou 1245 : 1245	★ Magnéto intégrable : 850	★ Cable magnéto : 49
★ Imprimante + magnéto : 169	★ Mémoire 4 Ko : 850	★ Amplific. RS232 + Cordon : 690
★ Imprimante + interf. magn. : 790	★ FP200 : 2290	★ Cordon imprim. parallèle : 245
★ Imprim. + magnéto intégré : 1590	★ Mémoire 8 Ko : 623	★ Carte fichier : 495
★ Hewlett Packard HP41 CX : 2880	★ Traceur 4 coul. av. cordon : 2281	★ Epson HX20 : 5800
★ Lecteur de cartes : 1560	★ Cordon imprim. parallèle : 390	★ Magnéto : 1100
★ Accus rechargeables : 390	★ Lecteur disquettes : 4430	★ Mémoire 16 Ko : 1200
★ Chargeur : 155	★ Clavier numérique : 512	★ Modem + cordon : 1755
★ HP 75C : 8190	★ Adapteur secteur : 225	★ Paquet Cadeau Duriez : 3990
★ Module mémoire 8K : 1190	★ Logiciels FP200 : 809	★ Thomson TO7 + Mémo-basic + Magnéto + manette jeux et sons : 1755
★ Imprimante thermique : 3950	★ Extension CETL (ROM) : 155	
★ Interface TVUHF : 3350	★ Graph (cassette) : 285	
★ Casio FX 702 P : 1050	★ Statistiques (cassette) : 419	
★ Interface magnéto FA2 : 260	★ File (disquette) : 214	
	★ Manuel Library (livre) : 5990	
	★ Olivetti M 10 : 828	
	★ Mémoire 8Ko : 828	

Duriez vend aussi par poste

Avec le Banc-d'Essai Duriez (envoi contre 3 Timbres; gratuit au magasin), vous recevrez la liste complète des prix-plancher Duriez, à jour, des machines, cassettes, disquettes, livres, recueils de programmes, jeux, logiciels d'affaires.

Si vous commandez par poste, vous avez 8 jours pour changer d'avis. Duriez vous remboursera sans vous poser de questions.

Duriez est ouvert 132, Bd St Germain, Paris 6^e (M^o Odéon) de 9 h 35 à 19 h sauf lundis. Machines à écrire, papeterie, matériel de bureau : 112, Bd St Germain. Ouvert lundi au samedi 9 h 30 - 18 h 30. Fermé lundi et samedi de 13 à 14 h.

Bon de commande Catalogue Banc-d'essai Micros Duriez

à adresser (Découpez, copiez ou photocopies) à Duriez, 132, Bd St Germain, Paris 6^e, avec 3 Timbres à 2 F (ce livret vaut beaucoup plus). Duriez y joindra la dernière liste de prix à jour.

En plus, je Commande à Duriez les articles indiqués en marge.

Je paie par chèque ci-joint, de F. y compris 40 F port et emballage (ou) Je paierai à réception avec major. de 30 F. (Rayer un des 2 § ci-dessus).

Nom _____

Prénoms _____

Rue _____

Code et Ville _____

Date & Signature _____

VISMO

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs

PRIX ORIC FRANCE 1983

ORIC

2 950 F
prix indicatif au 31/1/84

ORIC ATMOS : l'ordinateur définitif.
3 versions à partir de 2 480 F

Imprimante Oric 4 couleurs 1800 F

NOUVEAU

SUPER CLAVIER ET BOITIER POUR SPECTRUM ET ZX 81

NOUVEAU

BOITIER VISMO POUR ATMOS ET MONITEUR

VENTE ET DEMONSTRATION : de 14 h à 21 h sauf lundi
VISMO 22, bd de Reuilly 75012 Paris - Métros : Daumesnil ou Dugommier.
Parking gratuit - Téléphone (1) 588.60.10.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : livraison dans toute la France.
Cochez les articles que vous souhaitez recevoir sur le BON DE COMMANDE ci-contre et retournez-le à : VISMO 68, rue Albert 75013 Paris accompagné de votre règlement.

Du 28 avril au 10 mai, nous vous attendons sur notre stand à LA FOIRE DE PARIS

Participation frais de port et d'emballage + 30 F. Port gratuit pour + 3 000 F d'achat sauf Sernam. Pour une commande de moins de 2 000 F, nous pouvons expédier contre remboursement. Ajoutez alors 60 F pour tous frais.

ACCESSOIRES POUR ORIC 1 ET ATMOS	PRIX TTC	ACCESSOIRES POUR SPECTRUM	PRIX TTC
Moniteur Zenith Vert 12 P	1050	NOUVEAU SUPER CLAVIER KIT en touches Jean Renaud	350
Moniteur couleur TAXAN RGBI	3450	Super clavier Pro monté	450
Imprimante Oric 4 couleurs	1800	INTERFACE ZPS 84	790
Imprimante GP 100 A avec câble Oric	2495	Carte 8 E/S	395
Câble imprimante	170	Interface/manette de jeux	250
NOUVEAU BOITIER (forme Apple)	380	Poignée de jeu	120
Connecteur pour bus d'expansion (évite les courts-circuits intempéries)	30	Modulateur UHF N/B	190
Alimentation 9 V	90	K7 JEUX - 16 OU 48 K	
Cordon Péritel	100	Panique	75
Alimentation Péritel	70	Space Invader	86
Cordon Moniteur Zenith	35	Androïde	75
Cordon DIN 3 Jacks (pour magnéto)	50	Météorids	75
Manette de jeux	130	Jawz	75
Interface/manette de jeux	195	Fruit Machine	75
Interface + manette de jeux	300	Gold Mine	75
Interface + 2 manettes de jeux	400	Spawn of evil	75
K7 vierges C 15 (les 10)	100	Road Toad	75
Carte entrée-sortie Oric	370	K7 JEUX REFLEXION 16 ET 48 K	
Carte mère Oric	230	Simulateur de vol	95
Rallonge bus souple	100	Othello (16 ou 48 K)	75
Carte analogique 8 entrées	350	Awari (16 ou 48 K)	54
Synthétiseur vocal Oric	450	Echecs (48K)	115
Modulateur N/B	190	K7 EDUCATION	
Modulateur couleur (CGV) avec régulateur	510	Math (16 ou 48 K)	54
K7 POUR ATMOS ET ORIC 1		Histoire (16 ou 48 K)	54
K7 Police (Atmos seul) : Créez votre police de caractères pour vos jeux. Facile d'emploi	250	K7 GESTION	
Zorgon (super)	120	Directeur Financier (48K)	125
Xenon (super)	120	Gestion de fichiers (16 ou 48 K)	115
ORIC pour tous (programme du livre du même titre)	250	Pascal 4 T (48K)	260
K7 + Livre	60	Devpac Assembleur/Désassembleur (16K)	160
K7 POUR ORIC 1		EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES ZX 81	
Oric Code (Assembleur, Désassembleur)	180	SYNTHETISEUR VOCAL	435
Oric Phone (Agenda + prise Tél.) permet la composition du N° de Tél.	180	EXTENSION MEMOIRE 16K	340
Gestion compte bancaire VISMO (sauvegarde des données)	100	EXTENSION MEMOIRE 64K (dans un boîtier pouvant incorporer d'autres extensions)	820
Traitement de texte	200	INTERFACE ZP 82 : Pas de programme à charger. Permet de faire du traitement de texte sur 80 col. Minusc. - Accent. Livré avec câble recopie d'écran avec la fonction copy	790
Strip 21 (interdit - 18 ans)	120	ZP-83 (Interface Parallèle pour imprimante GP 100 A). Enregistrement rapide. Générateur de caractères. Editeur de texte. Interface table traçante (4 couleurs)	1095
Oric Munch (pac man)	120		
Invaders (action)	100		
K7 Pianicor	135		
Dinky Kong	100		
Painter (pour poignées)	100		

Boîtier VISMO (forme Apple)	300
Inverseur TV-véo	120
Super clavier type Pro en Kit (touches Jean Renaud)	300
Super clavier Pro monté	390
Super carte couleur Pentron pour TV avec Péritel	450
Magnéto K7 (nous consulter)	
V 2001	230
Carte Auto-Repeat	95
Clavier ABS	140
Carte sonore	350
Interface/Manette de jeux	250
Manettes de jeux	120
Carte 8 E/S	390
Carte Mère	192
Connecteur Femelle	40
Alimentation 1.2A	180
Câble Imprimante GP 100 A	170
Imprimante GP 100 A	2350
Imprimante GP 50 A	1350
K7 GESTION - 16K	
Gestion compte bancaire familial	95
Vu-File	110
Vu-Calc	110
ZX-Multifichiers	150
K7 JEUX - 16K	
Simulation de vol	95
Patrouille de l'espace	65
Phantom (Pacman français)	60
Stock car (Course de voiture)	75
Invaders	65
Tyrannosaure Rex	75
Gulp	75
Biorythmes	85
Chromance	85
Scramble	75
Othello	95
Echecs	95
Tric-Trac (Backgammon)	85
Awari	85
K7 UTILITAIRES - 16K	
Assembleur Artic	75
Moniteur Désassembleur	75
Tool Kit Test	75
Tool Kit II	90
ZX-TRI	75
Fast Load Monitor (16 ou 64 K)	75
PACK VISMO	
GP 100 A - ZP-82 + 1000 feuilles Listing	3100
CATALOGUE VISMO (remboursable avec 1 ^{er} commande)	20

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____ CODE POSTAL _____

TEL _____ MONTANT TOTAL DE LA COMMANDE _____ F TTC

Contre remboursement (+ 60 F) ☐ DATE _____ SIGNATURE _____

REGLEMENT JOINT (+ 30 F) ☐ (Chèque - CCP - Mandat)

OVNI SOIT QUI MAL Y PENSE !

Essayez avec votre OVNI de déposer les containers nécessaires à la survie de votre expédition sur cette planète. Attention un vaisseau extra-terrestre essaye de vous en empêcher avec force laser !
Déjà très intéressant contre l'ordinateur, le jeu devient passionnant avec deux joysticks et deux joueurs. A vos boutons de laser !

Christian DOCAO

```
5 DIM XX$(1)
6 GOTO 6000:REM PRESENTATION
8 AY=0:BY=0:CY=0:DY=0:EY=0
9 T=1:SCORE=0
10 GRAPHICS 7+16
11 IF I=2 THEN GOSUB 2200
15 SETCOLOR 1,4,2
20 X=80:Y=96/2:J=81:K=30
25 REM *****
26 FOR P=0 TO 250
30 S=STICK(0)
40 IF S=15 THEN GOSUB 100:REM IMMOBILE
45 IF S=6 THEN GOSUB 300:REM HAUT DROITE
50 IF S=14 THEN GOSUB 160:REM HAUT
55 IF S=5 THEN GOSUB 350:REM BAS DROITE
60 IF S=13 THEN GOSUB 200:REM BAS
65 IF S=9 THEN GOSUB 400:REM BAS GAUCHE
70 IF S=7 THEN GOSUB 240:REM DROITE
75 IF S=10 THEN GOSUB 450:REM HAUT GAUCHE
80 IF S=11 THEN GOSUB 270:REM GAUCHE
85 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1000:REM TIR
86 IF I=1 THEN GOSUB 1200
87 IF I=2 THEN GOSUB 1300
90 NEXT P
95 GOTO 5000:REM GAME OVER
99 REM *** MOUVEMENT DE LA CROIX ***
100 FOR A=0 TO 2
110 IF A=1 THEN COLOR 3
120 IF A=2 THEN COLOR 0
130 PLOT X-5,Y:DRAWTO X+5,Y:PLOT X,Y-5:DRAWTO X,Y+5
150 NEXT A:RETURN
160 Y=Y-5
170 IF Y<=6 THEN Y=6
180 GOSUB 100
190 RETURN
200 Y=Y+5
210 IF Y>=89 THEN Y=89
220 GOSUB 100
230 RETURN
240 X=X+5:IF X>=154 THEN X=154
250 GOSUB 100
260 RETURN
270 X=X-5:IF X<=6 THEN X=6
280 GOSUB 100
290 RETURN
300 X=X+5:Y=Y+5
310 IF X>=154 THEN X=154
320 IF Y<=6 THEN Y=6
330 GOSUB 100
340 RETURN
350 X=X+5:Y=Y+5
360 IF X>=154 THEN X=154
370 IF Y>=89 THEN Y=89
380 GOSUB 100
390 RETURN
400 X=X-5:Y=Y+5
410 IF X<=6 THEN X=6
420 IF Y>=89 THEN Y=89
430 GOSUB 100
440 RETURN
450 X=X-5:Y=Y-5
460 IF X<=6 THEN X=6
470 IF Y<=6 THEN Y=6
480 GOSUB 100
490 RETURN
999 REM ***** LE TIR *****
1000 SETCOLOR 1,2,6:FOR A=0 TO 2
1010 IF A=1 THEN COLOR 2
1020 IF A=2 THEN COLOR 0
1030 PLOT 0,95:DRAWTO X,Y:PLOT 159,95:DRAWTO X,Y
1050 IF A=1 THEN FOR M=80 TO 200 STEP 4:SOUND 0,M,10,10:NEXT M
1060 SOUND 0,0,0,0
1070 NEXT A:SETCOLOR 1,2,2
1080 IF X<=J+3 AND X>=J-3 AND Y<=K+3 AND Y>=K-3 THEN SCORE=SCORE+1:GOSUB 1110
1100 GOSUB 3300:REM **** TEST POUR LES PAGUETS DE RAVITAILLEMENT *****
1105 RETURN
1109 REM *** EXPLOSION DE L'OVNI ***
1110 FOR A=0 TO 2
1120 IF A=1 THEN COLOR 2
1130 IF A=2 THEN COLOR 0
1140 PLOT X,Y-3:DRAWTO X,Y+3:PLOT X-4,Y:DRAWTO X+4,Y:PLOT X-5,Y-5:DRAWTO X+5,Y+5
:PLOT X-5,Y+5:DRAWTO X+5,Y-5
1150 IF A=1 THEN FOR M=180 TO 20 STEP -2:SOUND 0,M,6,15:NEXT M
1155 SOUND 0,0,0,0
1160 NEXT A:COLOR 0:GOSUB 1450:J=81:K=10:RETURN
1199 REM MUT DE L'OVNI AVEC 1 JOUEUR
1200 COLOR 0:GOSUB 1450
1210 IF T=1 THEN J=INT(RND(0)*34)+61:K=K+2:IF K>=89 THEN T=2:K=89
1220 IF T=2 THEN J=INT(RND(0)*45)+35:K=K+4:IF K<=6 THEN T=3:K=6
1230 IF T=3 THEN J=INT(RND(0)*65)+55:K=K+5:IF K>=89 THEN T=4:K=89
1240 IF T=4 THEN J=INT(RND(0)*54)+100:K=K-6:IF K<=6 THEN T=1:K=6
1250 COLOR 3:GOSUB 1450
1260 RETURN
1290 REM ***** MANETTE N.2 *****
*****
```

```
*****
2600 COLOR 3
2620 PLOT CX-2,CY-2:DRAWTO CX+2,CY-2:DRAWTO CX+2,CY+2:DRAWTO CX-2,CY+2:DRAWTO CX-2,CY-2:PLOT CX,CY:RETURN
2630 COLOR 0:GOSUB 2730
2640 BY=BY+1
2650 IF BX>12 AND BX<58 AND BY=93 THEN RAV=RAV+2:GOTO 3170
2660 IF BX>72 AND BX<78 AND BY=93 THEN RAV=RAV+30:GOTO 3170
2670 IF BX=89 AND BY=93 THEN RAV=RAV+50:GOTO 3170
2680 IF BX>111 AND BX<139 AND BY=93 THEN RAV=RAV+10:GOTO 3170
2700 IF BY=93 THEN BY=0:RETURN
2710 COLOR 3
2730 PLOT BX-2,BY-2:DRAWTO BX+2,BY-2:DRAWTO BX+2,BY+2:DRAWTO BX-2,BY+2:DRAWTO BX-2,BY-2:PLOT BX,BY:RETURN
2740 COLOR 0:GOSUB 2840
2750 AY=AY+1
2760 IF AX>12 AND AX<58 AND AY=93 THEN RAV=RAV+2:GOTO 3230
2770 IF AX>72 AND AX<78 AND AY=93 THEN RAV=RAV+30:GOTO 3230
2780 IF AX=89 AND AY=93 THEN RAV=RAV+50:GOTO 3230
2790 IF AX>111 AND AX<139 AND AY=93 THEN RAV=RAV+10:GOTO 3230
2810 IF AY=93 THEN AY=0:RETURN
2830 COLOR 3
2840 PLOT AX-2,AY-2:DRAWTO AX+2,AY-2:DRAWTO AX+2,AY+2:DRAWTO AX-2,AY+2:DRAWTO AX-2,AY-2:PLOT AX,AY:RETURN
2899 REM *** DESSIN DES DRAPEAUX ***
2900 FOR MUS=0 TO 3
2910 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 2960:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
2920 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 2960
2930 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
2940 EY=0:RETURN
2960 PLOT EX,EY:DRAWTO EX,EY-4:DRAWTO EX+4,EY-2:DRAWTO EX,EY-1:RETURN
3000 FOR MUS=0 TO 3
3010 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3050:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3020 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3050
3030 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3040 DY=0:RETURN
3050 PLOT DX,DY:DRAWTO DX,DY-4:DRAWTO DX+4,DY-2:DRAWTO DX,DY-1:RETURN
3100 FOR MUS=0 TO 3
3110 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3160:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3120 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3160
3130 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3140 CY=0:RETURN
3160 PLOT CX,CY:DRAWTO CX,CY-4:DRAWTO CX+4,CY-2:DRAWTO CX,CY-1:RETURN
3170 FOR MUS=0 TO 3
3180 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3220:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3190 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3220
3200 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3210 BY=0:RETURN
3220 PLOT BX,BY:DRAWTO BX,BY-4:DRAWTO BX+4,BY-2:DRAWTO BX,BY-1:RETURN
3230 FOR MUS=0 TO 3
3240 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3280:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3250 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3280
3260 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3270 AY=0:RETURN
3280 PLOT AX,AY:DRAWTO AX,AY-4:DRAWTO AX+4,AY-2:DRAWTO AX,AY-1:RETURN
3299 REM * TEST TIR RAVITAILLEMENTS *
3300 IF X>=AX-2 AND X<=AX+2 AND Y>=AY-2 AND Y<=AY+2 THEN GOTO 4000
3310 IF X>=BX-2 AND X<=BX+2 AND Y>=BY-2 AND Y<=BY+2 THEN GOTO 4100
3320 IF X>=CX-2 AND X<=CX+2 AND Y>=CY-2 AND Y<=CY+2 THEN GOTO 4200
3330 IF X<=DX-2 AND X>=DX+2 AND Y<=DY-2 AND Y>=DY+2 THEN GOTO 4300
3340 IF X<=EX-2 AND X>=EX+2 AND Y<=EY-2 AND Y>=EY+2 THEN GOTO 4400
3390 RETURN
3399 REM * EXPLOSION RAVITAILLEMENT *
4000 COLOR 2:GOSUB 4030:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4010 COLOR 0:GOSUB 4030:GOSUB 2840:AY=0:RETURN
4030 PLOT AX-5,AY:DRAWTO AX+5,AY:PLOT AX,AY-2:DRAWTO AX,AY+2:PLOT AX-2,AY-2:DRAWTO AX+2,AY+2:PLOT AX-2,AY+2:DRAWTO AX+2,AY-2:RETURN
4100 COLOR 2:GOSUB 4150:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4110 COLOR 0:GOSUB 4150:GOSUB 2730:BY=0:RETURN
4150 PLOT BX-5,BY:DRAWTO BX+5,BY:PLOT BX,BY-2:DRAWTO BX,BY+2:PLOT BX-2,BY-2:DRAWTO BX+2,BY+2:PLOT BX-2,BY+2:DRAWTO BX+2,BY-2:RETURN
4200 COLOR 2:GOSUB 4250:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4210 COLOR 0:GOSUB 4250:GOSUB 2620:CY=0:RETURN
4250 PLOT CX-5,CY:DRAWTO CX+5,CY:PLOT CX,CY-2:DRAWTO CX,CY+2:PLOT CX-2,CY-2:DRAWTO CX+2,CY+2:PLOT CX-2,CY+2:DRAWTO CX+2,CY-2:RETURN
4300 COLOR 2:GOSUB 4350:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4310 COLOR 0:GOSUB 4350:GOSUB 2510:DY=0:RETURN
4350 PLOT DX-5,DY:DRAWTO DX+5,DY:PLOT DX,DY-2:DRAWTO DX,DY+2:PLOT DX-2,DY-2:DRAWTO DX+2,DY+2:PLOT DX-2,DY+2:DRAWTO DX+2,DY-2:RETURN
4400 COLOR 2:GOSUB 4450:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4410 COLOR 0:GOSUB 4450:GOSUB 2400:EY=0:RETURN
4450 PLOT EX-5,EY:DRAWTO EX+5,EY:PLOT EX,EY-2:DRAWTO EX,EY+2:PLOT EX-2,EY-2:DRAWTO EX+2,EY+2:PLOT EX-2,EY+2:DRAWTO EX+2,EY-2:RETURN
4999 REM ***** GAME OVER MUSICAL *****
5000 GRAPHICS 2+16
5010 POSITION 16,1: ? #6,"O A M E"
5020 POSITION 17,6: ? #6,"Over"
5021 RESTORE 7010
5025 FOR U=0 TO 29
5026 READ U
5030 SOUND 0,U,T,10,10:FOR TU=0 TO 15:NEXT TU:NEXT U:SOUND 0,0,0,0
5039 REM ***** FIN AFFICHAGE SCORE *****
5040 GRAPHICS 2+16
5045 IF I=1 THEN GOTO 5100
5046 IF I=2 THEN GOTO 5050
5050 POSITION 2,2: ? #6,"ovnis abattus:"
5060 POSITION 2,3: ? #6,"score:" * 20 POINTS="
5065 POSITION 5,5: ? #6,"score*20:" POINTS="
5070 POSITION 2,8: ? #6,"ravitaillements:"
5080 POSITION 5,9: ? #6,"RAVI".KG"
5085 FOR PO=0 TO 200:NEXT PO
5090 GOTO 2080
5100 POSITION 14,6: ? #6,"OVNIS ABATTUS:"
5110 POSITION 16,8: ? #6,"SCORE"
5120 FOR PO=0 TO 250:NEXT PO
5130 GOTO 2080
5199 REM ***** PRESENTATION *****
***** DU JEU AVEC E.T.*****
*****
6000 GRAPHICS 2+16
6010 POSITION 15,2: ? #6,"CHRIST'S:POSITION 14,4: ? #6,"VIDEO GAMES:POSITION 15,8: ? #6,"presente:"
6020 REM BUCK ROGERS 1ER
6023 FOR BUCK=0 TO 8
6025 READ RB
```

```
1550 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1560 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J+4:K=K-4
1570 IF J>=153 THEN J=153
1580 IF K<=5 THEN K=5
1590 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1600 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J+4:K=K+4
1610 IF J>=153 THEN J=153
1620 IF K>=80 THEN K=80
1630 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1650 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J-4:K=K+4
1660 IF J<=5 THEN J=5
1670 IF K>=80 THEN K=80
1680 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1690 RETURN
1700 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J-4:K=K-4
1710 IF J<=5 THEN J=5
1720 IF K<=5 THEN K=5
1730 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
2000 REM ***** ON RECOMMENCE ? *****
2072 FOR Q=0 TO 100:NEXT Q
2080 GRAPHICS 1
2090 POSITION 12,2: ? #6,"ON RECOMMENCE ?"
2100 POSITION 14,6: ? #6,"non: 1"
2110 POSITION 14,8: ? #6,"oui: 2"
2120 INPUT Q
2130 IF Q=2 THEN GOTO 6920
2140 GRAPHICS 2+16
2150 POSITION 14,3: ? #6,"AU REVOIR..."
2160 FOR F=0 TO 100:NEXT F:END
2199 REM **** DESSIN PISTES ****
```



ATARI

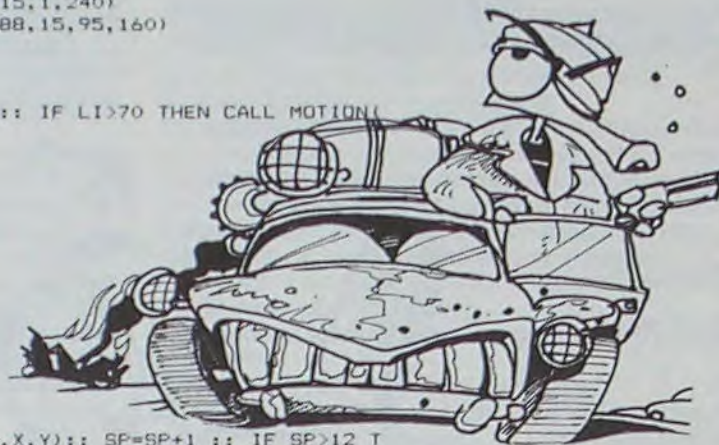
MAD MAX

Lancez-vous sur la piste infestée de voitures-suicides ennemies. Comme leur nom l'indique, elles sont suicidaires... Méfiez-vous !
A votre joystick ! (numéro 1 en l'occurrence).
J'allais oublier : vous êtes équipé de missiles (!)

R. PALAU et R. TEISSIER

```
100 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2) : RANDOMIZE
110 CALL SPRITE(1,77,15,1,20,12,65,15,1,140,13,68,15,1,240)
120 CALL SPRITE(14,77,15,95,120,15,65,15,95,140,16,88,15,95,160)
130 CALL MAGNIFY(2)
140 FOR A=1 TO 3
150 READ D1,D2
160 CALL MOTION(14,D1,D2) : CALL POSITION(14,L1,CO) : IF L1>70 THEN CALL MOTION(
170 NEXT A
180 CALL LOCATE(1,75,120,12,75,140,13,75,160)
190 DATA 15,20,15,0,15,-16
200 FOR DE=7 TO 12
210 CALL CHAR(42,"00001")
220 CALL SPRITE(14,DE,42,INT(RND*13)+3,194,1)
230 NEXT DE
240 SP=7
250 FOR TOUR=1 TO 2
260 FOR R=0 TO 360 STEP 15
270 A=R*PI/180
280 X=90+80*SIN(A)*.7
290 Y=140-80*COS(A)
300 CALL SOUND(200,1000-SP*20,0) : CALL LOCATE(1,SP,X,Y) : SP=SP+1 : IF SP>12 T
HEN SP=7
310 NEXT R
320 NEXT TOUR
330 FOR A=1 TO 700 : NEXT A
340 FOR A=1 TO 12 : CALL DELSPRITE(14) : FOR B=1 TO 35 : NEXT B : NEXT A
350 CALL SCREEN(6) : FOR A=0 TO 14 : CALL COLOR(A,12,1) : NEXT A
360 DISPLAY AT(8,3) : "VOULEZ VOUS DES EXPLICATIONS" : ACCEPT AT(11,10) BEEP VALID
ATE("OUIN") SIZE(3) : R$
370 IF R$<>"OUIN" AND R$<>"NON" THEN 360
380 IF R$="OUIN" THEN 390 ELSE 530
390 CALL CLEAR : DISPLAY AT(1,10) : "M A D M A X"
400 CALL PR(3,"PILOTE DE FORMULE 1,VOUS DE-VEZ EVOLUER SUR UNE PISTE")
410 CALL PR(5,"OU CIRCULENT LES VOITURES ENNEMIES,QUI N'ONT POUR SEUL BUT
DE VOUS DETUIRE")
420 CALL PR(9,"RASSUREZ VOUS,VOUS N'ETES PAS SANS DEFENSE,CAR VOTRE FORMULE 1
EST EQUIPEE DE MISSILES TI99/8")
430 CALL PR(14,"ILS ONT POUR EFFET DE DESIN-TEGRER LES VOITURES ENNEMIES QUI DIS
PARAITRONT PENDANT 35 SECONDES")
440 CALL PR(19,"ATTENTION:UTILISATION POSSI-BLE AVEC UNE VITESSE SUPERIEURE A
37 KM/H")
450 CALL PRESS
460 CALL MCHAR(2,1,32,736)
470 CALL PR(4,"LA DUREE DU JEU EST LIMITEE A 3 MN")
480 CALL PR(8,"REMARQUE:PLUS VOUS ALLEZ VI-TE PLUS VOUS MARQUEZ DE PTS")
490 CALL PRESS
500 CALL MCHAR(2,1,32,736)
510 CALL PR(10,"BONNE CHANCE!!!!")
520 CALL PRESS
530 CALL CLEAR : CALL PR(20,"VERIFIER QUE 'ALPHA LOCK' EST EN POSITION HAUT")
540 FOR A=1 TO 200 : NEXT A : CALL PRESS : CALL CLEAR
550 CALL SCREEN(5)
560 CALL COLOR(1,2,2,11,5,5,12,6,6)
570 FOR A=2 TO 4 : CALL COLOR(A,7,6) : NEXT A : FOR A=5 TO 8 : CALL COLOR(A,1
1,6) : NEXT A
580 T,SCR,SCORE=0
590 VIT=10 : CL=INT(RND*13+3) : IF CL=7 OR CL=10 OR CL=9 THEN CL=12
600 CALL CHAR(60,"00073937390303030605050677777777500E09CFC9C0C0C060A0A060EEEEFE
AE")
610 CALL CHAR(104,RPT$("01",16)&RPT$("80",16))
620 CALL CHAR(128,"0001030301010101020205020100000000008080000000008080408000000
000")
630 CALL CHAR(88,"0000000000004010B120104000000000000000000208048D0802000000000
00")
640 CALL CHAR(92,"0000002120804012A530104061202000000004048102080CA54802010414000
00")
650 CALL CHAR(136,"24112212080401420101040B42521124248B45A102080124010201041424
B24")
660 CALL CHAR(108,"073933903030306050507037B7F7B7AE09CFC9C0C0C060A0A0E0C0DEFED
E5E")
670 CALL CHAR(44,"00010303010101010202050201000000000080800000000080804080000000
00")
680 CALL VCHAR(1,2,113,24)
690 DISPLAY AT(1,1) : "KMxHx" : DISPLAY AT(2,1) : "SCOREx" : DISPLAY AT(3,1) : "TEM
PSx"
700 CALL MAGNIFY(4)
720 CALL SPRITE(1,108,9,150,128,12,60,CL,1,128)
730 CALL SPRITE(13,104,16,1,120,VIT,0,14,104,16,116,120,VIT,0)
740 CALL SPRITE(15,88,1,193,1,16,92,1,193,1,17,136,1,193,1)
750 CALL SPRITE(18,44,1,200,1)
760 CALL JOYST(1,X,Y)
770 CALL KEY(1,KE,ST) : IF ST=0 THEN 960 ELSE 780
780 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
790 IF VIT>35 THEN CALL TIR(TOU) : GOTO 800 ELSE 960
800 CALL COLOR(12,1) : CALL MOTION(12,1,CO) : FOR A=1 TO 30 : NEXT A : IF T
OU=1 THEN 810 ELSE CALL COLOR(12,1) : CALL MOTION(12,0,0) : GOTO 960
810 CALL COLOR(12,10) : FOR AA=1 TO 20 : NEXT AA : CALL COLOR(12,12) : FOR AA=
1 TO 20 : NEXT AA : CALL COLOR(12,16) : FOR AA=1 TO 20 : NEXT AA
820 CALL DELSPRITE(12,12) : CALL SOUND(200,1800,0) : FOR A=1 TO 30 : CALL JOYST
(1,X,Y) : VIT=VIT+(Y/4)*4 : IF VIT<0 THEN VIT=0 : SCORE=SCORE-10
830 IF SCORE<0 THEN SCORE=0
840 IF VIT>100 THEN VIT=100 : CALL SOUND(100,440,0)
850 CALL MOTION(1,0,X*9,13,VIT,0,14,VIT,0)
860 DISPLAY AT(3,7) : STR$(T)&RPT$("x",5-LEN(STR$(T)))
```

Remarques sur le déroulement du jeu :
A vitesse peu élevée, une collision vous fera perdre 500 points. A grande vitesse, vous perdrez 1500 points.
Si vous désintégrez une voiture, cela vous rapportera un bonus de 500 points. Le temps se mettra à clignoter et reprendra son cours normal, après une interruption de 35 s. environ. Une nouvelle voiture apparaîtra alors et le jeu reprendra son cours.
Tiendrez-vous les 3 minutes de jeu ?
Remarques sur le programme :
Si vous trouvez que la gestion des collisions de lutins n'est pas assez précise, sachez que ceci est dû, d'une part à la bonne précision du joystick (il y a plusieurs CALL JOYST dans le programme) et d'autre part à l'affichage permanent de la vitesse, du score et du temps (ceci compense cela).



```
870 DISPLAY AT(2,7) : STR$(SCORE)&RPT$("x",5-LEN(STR$(SCORE)))
880 DISPLAY AT(1,7) : STR$(VIT)&RPT$("x",5-LEN(STR$(VIT)))
890 DISPLAY AT(3,7) : "xxxxx"
900 IF VIT=0 THEN 910 ELSE SCORE=SCORE+10*(INT(VIT/10)+10)
910 NEXT A
920 CL=INT(RND*13)+3 : IF CL=7 OR CL=9 OR CL=10 THEN CL=12
930 CALL SPRITE(12,60,CL,1,128)
940 CALL SPRITE(18,128,1,1,1)
950 SCORE=SCORE+500
960 CALL MOTION(1,0,X*8)
970 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
980 VIT=VIT+(Y/4)*4
990 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1000 CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,X*8)
1010 IF VIT>70 THEN VIT=70 : CALL SOUND(100,440,0)
1020 IF VIT<0 THEN VIT=0 : SCORE=SCORE-10
1030 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1040 DISPLAY AT(1,7) : STR$(VIT)&RPT$("x",5-LEN(STR$(VIT)))
1050 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1060 CALL MOTION(18,0,0) : CALL COLOR(18,1)
1070 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1080 IF SCORE<0 THEN SCORE=0 ELSE SCORE=SCORE+10*(INT(VIT/10)+10*(VIT=0)*10)
1090 DISPLAY AT(2,7) : STR$(SCORE)&RPT$("x",5-LEN(STR$(SCORE)))
1100 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1110 CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,X*8)
1120 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1130 T=T+1 : IF T>70 THEN CALL DELSPRITE(1) : GOTO 1140 ELSE 1160
1140 FOR A=VIT TO 0 STEP -4 : CALL MOTION(12,A,0,13,A,0,14,A,0) : FOR B=1 TO 60 :
NEXT B : NEXT A
1150 CALL MOTION(12,0,0,13,0,0,14,0,0) : FOR A=1 TO 600 : NEXT A : CALL DELSPR
ITE(12,13,14) : GOTO 1300
1160 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1170 CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,X*8)
1180 DISPLAY AT(3,7) : STR$(T)&RPT$("x",5-LEN(STR$(T)))
1190 CALL COINC(1,1,2,20,DD) : IF DD=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB
1240
1200 DC=INT(RND*2)-INT(RND*2)
1210 CALL MOTION(13,VIT,0,14,VIT,0)
1220 CALL MOTION(1,0,X*8,12,VIT,DC) : CALL COINC(1,1,2,15,D1) : IF D1=-1 TH
EN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB 1240
1230 CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,X*8) : CALL COINC(1,1,2,20,D2) : IF D2
=-1 THEN CALL CRASH(SCORE,DC,VIT,CL) : GOSUB 1240 : GOTO 760 ELSE 760
1240 SCR=SCR+1 : IF SCR=6 THEN 1260 ELSE RETURN
1260 CALL CLEAR : CALL COLOR(1,6,6,2,11,6) : CALL CHAR(42,"000000FF") : CALL DE
LSPRITE(1,12,13,14) : DISPLAY AT(4,5) : "ULTIME CRASH!"
1270 DISPLAY AT(5,5) : "*****"
1280 DISPLAY AT(10,1) : "BIEN LE BONJOUR A ST PIERRE"
1290 CALL PART(RE$) : CALL PRESS : IF RE$="O" THEN 530 ELSE CALL CLEAR : END
1300 CALL COLOR(12,6,1,6,6) : DISPLAY AT(1,20) : "TERMINE" : DISPLAY AT(5,1) : "V
OTRE PRENOM:" : ACCEPT AT(5,14) SIZE(14) BEEP VALIDATE(1,ALPHA) : P$
1310 IF SCORE<=SC1 THEN DISPLAY AT(16,1) : "RECORD DETENU PAR " : P1$ : GOTO 1350
1320 DISPLAY AT(7,9) : "RECORD BATTU!!!" : SC1=SCORE
1330 IF P1$<>" " THEN DISPLAY AT(9,1) : "VOUS AVEZ BATTU " : P1$
1340 DISPLAY AT(11,9) BEEP : "BRAVO!!!" : P1$=P$ : P$=""
1350 CALL PART(RE$) : CALL PRESS : IF RE$="O" THEN 530 ELSE CALL CLEAR : END
1360 SUB PART(AA$)
1370 DISPLAY AT(21,1) : "UNE AUTRE PARTIE"
1380 ACCEPT AT(23,8) BEEP SIZE(3) VALIDATE("OUIN") : AA$
1390 AA$=SEG$(AA$,1,1) : IF AA$<>"O" AND AA$<>"N" THEN 1380
1400 SUBEND
1410 SUB PRESS
1420 DISPLAY AT(24,1) : "PRESSER LE BOUTON DE TIR"
1430 CALL KEY(1,KEY,STA) : IF KEY<>18 THEN 1430
1440 SUBEND
1450 SUB CRASH(SCORE,DC,VIT,CL)
1460 IF VIT>35 THEN 1510
1470 SCORE=SCORE-500
1480 IF DC=0 THEN DC=1
1490 CALL SOUND(290,-7,0) : CALL MOTION(1,0,-70,12,VIT,70)
1500 FOR A=1 TO 10 : NEXT A : SUBEXIT
1510 CALL POSITION(1,1,CO) : CALL DELSPRITE(1,12) : CALL LOCATE(17,L1,CO,15,L
1,CO,16,L1,CO) : CALL COLOR(15,12)
1520 CALL SOUND(100,-5,0) : CALL COLOR(16,12)
1530 CALL COLOR(17,12) : CALL SOUND(300,-7,0)
1540 FOR A=1 TO 50 : NEXT A
1550 CALL DELSPRITE(15,16,17)
1560 SCORE=SCORE-1500
1570 CALL SPRITE(1,108,7,150,128,12,60,CL,1,128,15,88,1,192,1,16,92,1,192,1,17,
136,1,192,1)
1580 SUBEND
1590 SUB TIR(TOU)
1600 CALL POSITION(1,1,CO,12,L1,CO) : CALL LOCATE(18,L1,CO) : CALL MOTION(18
,-127,0)
1610 IF INT(CO/8)=INT(CO/8) THEN TOU=1 : CALL MOTION(18,0,0) : SUBEXIT
1620 TOU=0
1630 SUBEND
1640 SUB PR(A,TEXTE$)
1650 DISPLAY AT(A,1) : TEXTE$
1660 SUBEND
```

Suite de la page 14

```
6030 SOUND 0,RB,10,15:FOR BR=0 TO 35:NEXT BR
6040 DATA 121,162,108,162,91,96,108,96,121
6050 NEXT BUCK
6060 SOUND 0,121,10,15:FOR BR=0 TO 30:NEXT BR:SOUND 0,0,0,0
6070 GRAPHICS 5+16
6080 RX=10:RY=20
6090 GOTO 6250
6090 REM *** EXTRA TERRESTRE *****
6100 PLOT RX-2,RY-1:DRAWTO RX-2,RY+1:DRAWTO RX+2,RY+1:DRAWTO RX-2,RY-1:DRAWTO RX
-2,RY-1
6110 PLOT RX-1,RY:PLOT RX+1,RY:PLOT RX+3,RY
6120 PLOT RX,RY+2:DRAWTO RX+3,RY+5:DRAWTO RX-1,RY+9:DRAWTO RX-1
,RY+3:RETURN
6130 REM *** BRAS ET PIED DE ET 1 ***
6135 PLOT RX,RY-2:DRAWTO RX-2,RY-4
6140 PLOT RX,RY+5:DRAWTO RX+2,RY+7:DRAWTO RX+4,RY+5
6150 PLOT RX-2,RY+6:DRAWTO RX-3,RY+7:DRAWTO RX-2,RY+8
6160 PLOT RX+1,RY+10:DRAWTO RX+3,RY+12:DRAWTO RX+3,RY+14:DRAWTO RX+4,RY+14
6170 PLOT RX,RY+10:DRAWTO RX,RY+13:DRAWTO RX-2,RY+13:PLOT RX-2,RY+14:RETURN
6180 REM ** BRAS ET PIED DE ET 2 ***
6190 PLOT RX,RY+5:DRAWTO RX,RY+7:DRAWTO RX+2,RY+7
6195 PLOT RX,RY-2:DRAWTO RX+2,RY-4
6200 PLOT RX+1,RY+10:DRAWTO RX+3,RY+12:DRAWTO RX+2,RY+15:DRAWTO RX+3,RY+15
6210 PLOT RX,RY+10:DRAWTO RX-2,RY+12:DRAWTO RX-4,RY+10:PLOT RX-4,RY+9:DRAWTO RX-
5,RY+9:RETURN
6240 REM ** MOUVEMENT DE ET *****
6250 COLOR 3:GOSUB 6090:GOSUB 6130:FOR ET=0 TO 20:NEXT ET
6255 SOUND 0,60,10,10:FOR ME=0 TO 10:NEXT ME:SOUND 0,0,0,0
6260 COLOR 0:GOSUB 6090:GOSUB 6130:RX=RX+10:IF RX=69 THEN GOTO 6300
6270 COLOR 3:GOSUB 6090:GOSUB 6180:FOR ET=0 TO 20:NEXT ET
6275 SOUND 0,70,10,10:FOR ME=0 TO 10:NEXT ME:SOUND 0,0,0,0
6280 COLOR 0:GOSUB 6090:GOSUB 6180:RX=RX+10:IF RX=69 THEN GOTO 6300
6290 GOTO 6240
```

ATARI



```
6300 REM ***** 2ND PHASE DE MVT *****
6305 COLOR 3
6306 PLOT RX,RY-2:DRAWTO RX-2,RY-4:PLOT RX,RY-2:DRAWTO RX+2,RY-4
6310 PLOT RX-3,RY-1:DRAWTO RX-3,RY+1:DRAWTO RX+3,RY+1:DRAWTO RX-3,RY-1:DRAWTO RX
-3,RY-1:PLOT RX-1,RY
6320 DRAWTO RX+1,RY:PLOT RX-1,RY+2:DRAWTO RX+1,RY+2
6330 DRAWTO RX+3,RY+4:DRAWTO RX+3,RY+8:DRAWTO RX+2,RY+9:DRAWTO RX-2,RY+9:DRAWTO
RX-3,RY+8
6340 DRAWTO RX-3,RY+4:DRAWTO RX-1,RY+2
6350 PLOT RX-1,RY+10:DRAWTO RX-1,RY+12:DRAWTO RX-2,RY+12
6360 PLOT RX+1,RY+10:DRAWTO RX+1,RY+12:DRAWTO RX+2,RY+12
6370 PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-7,RY+5
6380 PLOT RX+4,RY+5:DRAWTO RX+6,RY+7:DRAWTO RX+4,RY+9
6390 FOR ET=0 TO 30
6400 REM ** PRESENTATION DU TITRE **
6410 COLOR 0:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-7,RY+5:GOTO 6500
6450 REM ***** BRAS EN HAUT *****
6460 PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-7,RY+5:RETURN
6470 REM ***** BRAS EN BAS *****
6480 PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-7,RY+5:RETURN
6500 REM ***** LETTRE O *****
6510 COLOR 3:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-8,RY+1
6520 COLOR 2:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 10,10
6530 FOR MT=200 TO 80 STEP -5:SOUND 0,MT,10,15:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6540 COLOR 0:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 10,10:COLOR 1:PLOT 10,10
6550 COLOR 2:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 7,13
6560 FOR MT=200 TO 80 STEP -5:SOUND 0,MT,10,15:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6570 COLOR 0:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 7,13:COLOR 1:PLOT 10,10:DRAWTO 7,13
6580 COLOR 0:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-8,RY+1
6590 COLOR 3:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-8,RY+9
6600 COLOR 2:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 7,24
6610 FOR MT=200 TO 80 STEP -5:SOUND 0,MT,10,15:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6620 COLOR 0:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 7,24:COLOR 1:PLOT 7,13:DRAWTO 7,24
6630 COLOR 2:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 10,27
6640 FOR MT=200 TO 80 STEP -5:SOUND 0,MT,10,15:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6650 COLOR 0:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 10,27:COLOR 1:PLOT 7,24:DRAWTO 10,27
6660 COLOR 2:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 14,27
6670 FOR MT=200 TO 80 STEP -5:SOUND 0,MT,10,15:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6680 COLOR 0:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 14,27:COLOR 1:PLOT 10,27:DRAWTO 14,27
6690 COLOR 2:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 17,24
```

suite page 18

CLAVIER AZERTY

Avis aux fanatiques du clavier AZERTY et de l'ordinateur bien français : ce programme transforme entièrement le clavier. Les autres peuvent néanmoins y trouver une utilité : clavier personnalisé pour menu, etc. Un programme passionnant aussi pour les amateurs de trucs et astuces.

Pascal THOMAS

Mode d'emploi :

Mise en place :

Dès que le programme est tapé il doit être sauvegardé, avant test. En effet le NEW de la ligne 140 est inconditionnel et les programmes L.M. ne pardonnent pas toujours les erreurs de frappe.

Utilisation :

Le programme ne fonctionne plus après R/S + RESTORE, il faut exécuter le sys ADR indiqué à l'initialisation.

En général ADR = peek (56) X 256 + peek (55).

Principe :

Modification du pointeur de la routine de décodage du clavier (\$ 028 F - \$ 0290) et pointage d'une nouvelle routine implantée en RAM et qui exploitera des tables de clavier modifiées. La nouvelle routine est à peu de chose près la même que celle de la ROM, ses NOP (plus de 60) inclus, et n'est donc pas optimisée. Elle n'occupe, tables incluses, que 277 octets.

Modification du clavier :

Modifier bS. En listant le programme sur l'écran le caractère d'origine est exactement superposé au nouveau (sauf en lignes 50, 58 où le caractère guillemet gêne).

PLAN DU NOUVEAU CLAVIER

PLAN DU CLAVIER AVEC SHIFT

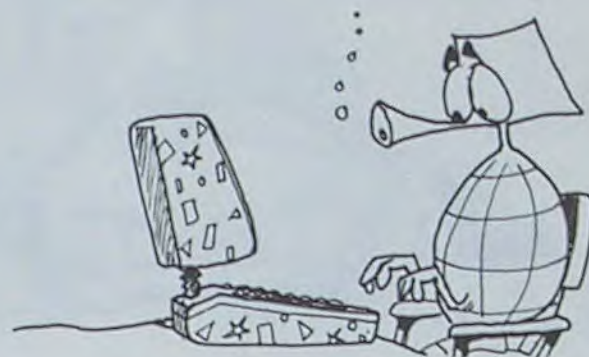
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	&	+	CLR	INST
CTRL	A	Z	E	R	T	Y	U	I	O	P	<	>	RESTORE
LOAD RUN	SHIFT LOCK	Q	S	D	F	G	H	J	K	L	M	]	CARRIAGE RETURN
	SHIFT	W	X	C	V	B	N	?	/	!	SHIFT	CRSR	CRSR

PLAN DU CLAVIER SANS SHIFT

-	#	√	"	'	(	-		&	)	=	£	HOME	DEL
CTRL	a	z	e	r	t	y	u	i	o	p	@	*	RESTORE
STOP	SHIFT LOCK	q	s	d	f	g	h	j	k	l	m	%	RETURN
	SHIFT	w	x	c	v	b	n	.	:	!	SHIFT	CRSR	CRSR

```

10 b=256*peek(56)+peek(55)-277:poke56,b/256:poke55,b-256*peek(56):cln=b:peek(56)
20 Print"*** clavier azerty ***"Par th. P.:Print"memoire"b-256*peek(44)-peek(43)
30 Print"Patience .."t=b-60363:fork=60374to60640:pokek+t,peek(k):next
40 fora=1to6:readz
45 n=peek(z)+256*peek(z+1)+t
46 pokez+t+1,n/256:pokez+t,n-256*peek(z+1):next
50 of=chr$(34):a$="1"+"3"+"579":b$="#+o$+"($|)
51 a$=a$+f+trypip*:b$=b$+f+trypip*
52 c$="ad9jlxvn:/zc":b$=b$+qdgjlxvn/!wc
53 e$="bw.sfhk=qetu":b$=b$+b:/sfhkmjaetu
54 g$="o0t24680-X!#%":b$=b$+o0t/C8=X!35
55 i$="")%WRYP-AD":b$=b$+79+02RYIP>0D
56 k$="GJLJXVNC?ZCBM":b$=b$+GJLJXVN.IWCB?
57 m$=">SFHK[=DETUD":b$=b$+>SFHKJRETUD<
58 n$=of+$$(0!):b$=b$+24688+
60 a$=a$+c$+e$+g$+i$+k$+m$+n$
70 P=1:form=60510to60640:n$=chr$(peek(m))
80 ifn$=mid$(a$,P,1)thenPoken+t,asc(mid$(b$,P,1)):P=P+1
90 nextn
100 a1=int((60380+t)/256):a2=60380+t-256*a1
110 fora=btob+10:readz:pokea,z:next
120 pokeb+6,a1:pokeb+1,a2
130 Print"Pour relancer apres  /s +  restore":Print"faire : sys"b
140 sysb:new
150 data60474,60479,60486,60488,60494,60496
160 data169,,141,143,2,169,,141,144,2,96
    
```



COMMODORE
VIC 20



GNAFU

Laissez un instant vos canons lasers et mettez-vous dans la peau de GNAFU, chenille sympathique qui doit, pour survivre, manger le plus possible de pommes, mais doit éviter les dangereux champignons vénéneux, les murs qui bordent le jardin, et son propre corps muni de poils urticants, tout aussi mortels.

Frédéric MELINE

Mode d'emploi :

Vous dirigez la chenille à l'aide de touches Z et X : Z pour aller à gauche et X pour aller à droite.

Les déplacements se font par rapport à la chenille : par exemple, si la chenille va vers la droite de l'écran, appuyer sur la touche X qui fera aller la chenille vers le bas de l'écran.

Chargement :

Le programme est sauvegardé aux lignes 10 et 50 de la face 1 de la cassette sous le nom de GNAFU.

COMMODORE
64



```

1 poke53281,5:poke53280,5:Print"***** SPC(16) GNAFU *****"PrintSPC(16)
2 Print"VOUS ETES UNE CHENILLE ET VOUS DEVEZ MANGER LE PLUS POSSIBLE DE",
3 Print" POMMES, MAIS TOUT CONTACT AVEC LES CHAMPIGNONS, LES BORDS DU",
4 Print" JARDIN OU CORPS DE LA CHENILLE EST MORTEL.",
5 Print"DE PLUS, CHAQUE FOIS QUE LA CHENILLE", "MANGE UNE POMME, ELLE S'ALLONGE.",
6 Print"UNE FOIS QUE TOUTES LES POMMES D'UN MEME JARDIN SONT MANGÉES, LA CHENILLE",
7 Print"PASSÉ AU JARDIN SUIVANT (PLUS DIFFICILE)",
8 Print"MAIS VOUS DISPOSEZ DES COMMANDES SUIVANTES:", " Z: POUR ALLER A GAUCHE",
9 Print" X: POUR ALLER A DROITE":Print"***** UN INSTANT S.V.P...":GOTO100
10 X=ASC(X$):Y=ASC(Y$):poke1024+X+40*Y,96:poke53280+X+40*Y,9
11 T=PEEK(203):D=D+(T-12)-(T-23):IFD>3THEND=0
12 IFD<0THEND=3
13 X=X+(D=2)-(D=0):Y=Y+(D=3)-(D=1):IFPEEK(1024+X+40*Y)=32THEN17
14 IFPEEK(1024+X+40*Y)=91THEN30
15 A$=LEFT$(X$,2):X$=A$+A$+A$+A$:A$=LEFT$(Y$,2):Y$=A$+A$+A$+A$
16 GOSUB50:S=S+D8:P=P+1:IFP=NTHEN90
17 X$=CHR$(X)+X$:Y$=CHR$(Y)+Y$:I=1024+ASC(RIGHT$(X$,1))+40*ASC(RIGHT$(Y$,1))
18 pokeI,32:X$=LEFT$(X$,LEN(X$)-1):Y$=LEFT$(Y$,LEN(Y$)-1)
21 Print"***** SCORE: "STR$(20)"CHENILLES: "C":GOTO10
30 GOSUB50
31 FORI=1TOLEN(X$)
32 E=ASC(RIGHT$(X$,I))+40*ASC(RIGHT$(Y$,I)):poke1024+E,98:poke55296+E,4
33 poke54276,0:poke54276,129:poke54277,15:poke54272,200:poke54273,40
34 FORJ=15TO5STEP-1:poke54296,J:NEXT:poke54276,0:NEXT:poke54296,15
35 poke54276,0:poke54276,33:poke54277,15:poke54272,127
    
```

```

36 FORI=1TOLEN(X$):poke1024+ASC(RIGHT$(X$,I))+40*ASC(RIGHT$(Y$,I)),32
37 poke54273,LEN(X$)-1:NEXT:poke54276,0
38 C=C-1:IFC<0THENX$=CHR$(19):Y$=CHR$(12):D=0:GOTO10
39 poke54296,15:poke54276,0:poke54277,17:poke54272,127
40 FORI=1TO100:poke54273,INT(RND(1)*30):NEXT:poke54276,0
41 Print"***** SPC(14) SCORE: "S
42 IFS>MSTHENMS=S
43 PrintSPC(11)"***** MEILLEUR SCORE: "MS
44 PrintSPC(11)"***** F1: POUR REJOUER"
45 WAIT203,4:S=0:N=0:D=0:C=3:DS=0:GOTO110
50 FORI=1TO3:poke54296,15:poke54276,0:poke54277,17
51 poke54277,15:poke54272,127:poke54273,20+1
52 FORJ=0TO20:NEXT:poke54276,0:NEXT:RETURN
60 poke54296,15:poke54276,0:poke54277,15:poke54272,127
61 FORI=100TO50STEP-1:poke54273,I:NEXT:poke54276,0:RETURN
90 FORI=1TO5:poke53281,7
91 poke54296,15:poke54276,0:poke54277,17:poke54272,127
92 FORJ=-10TO10:poke54273,ABS(J):NEXT:poke53281,5:poke54276,0:NEXT
93 C=C+1:GOTO110
100 C=3
101 poke52,48:poke56,48:poke56334,peek(56334)AND254:poke1,peek(1)AND251
102 FORI=0TO2047:poke12288+I,peek(53248+I):NEXT
103 poke1,peek(1)OR4:poke56334,peek(56334)OR1
104 FORI=91TO98
105 FORJ=0TO7:READQ:poke12288+8*I+J,Q:NEXT:NEXT
106 poke53272,(peek(53272)AND240)+12
107 Print"***** F1: POUR COMMENCER":poke54296,15:poke54276,0:poke54277,17
108 poke54277,15:poke54272,127:FORI=30TO35:poke54273,I:NEXT:poke54276,0
109 WAIT203,4
110 Print"*****":poke53281,5:poke53280,5:poke52+21,0:Print"*****"
111 FORI=0TO39:poke1024+I,97:poke55296+I,0:poke1984+I,97:poke56256+I,0:NEXT
112 FORI=1024TO1984STEP40:pokeI,97:poke54272+I,0:pokeI+39,97:poke54311+I,0:NEXT
113 X$=CHR$(19):Y$=CHR$(12)
114 H=N+10:D=0:DS=DS+1:P=0
115 H=32:V=22:F=1
116 FORI=1TOH/2
117 GOSUB130
118 poke1024+A+40*B,92:poke55296+A+40*B,2:poke1025+A+40*B,93:poke55297+A+40*B,2
119 poke1064+A+40*B,94:poke55336+A+40*B,15:poke1065+A+40*B,95
120 poke55337+A+40*B,15:NEXT
121 H=34:V=24:F=0
122 FORI=1TOH:GOSUB130:poke1024+A+40*B,91:poke55296+A+40*B,7:NEXT
123 X$=CHR$(19):Y$=CHR$(12)
126 WAIT203,4:GOTO10
130 A=INT(RND(1)*H):IFF=0THEN132
131 IFA/2-INT(A/2)<.1THEN130
132 B=INT(RND(1)*V):IFF=0THEN134
133 IFB/2-INT(B/2)<.1THEN132
134 A=A+2:B=B+1:IFPEEK(1024+A+40*B)>32THEN130
135 RETURN
1000 DATA12,3,4,28,62,62,62,28
1001 DATA7,15,31,59,63,61,31,5
1002 DATA0,224,240,184,252,252,236,248
1003 DATA4,8,8,29,10,8,8,7
1004 DATA128,128,192,128,128,64,64,128
1005 DATA60,118,243,255,255,255,126,60
1006 DATA255,129,255,60,60,255,129,255
1007 DATA60,106,226,142,209,137,70,60
    
```

DESSINE

Dessinez sur l'écran de votre ZX SPECTRUM à l'aide de votre poignée.
Ce programme utilitaire va vous permettre de créer pratiquement toutes les figures et motifs que vous souhaitez. Vous pourrez ensuite, si vous le désirez, conserver vos meilleures œuvres sur cassettes et les utiliser dans vos programmes.

Joël TARQUIN

Dessins d'enfant, cartes géographiques, croquis techniques, et de nombreuses autres applications peuvent être envisagées. Il suffit de déplacer un crayon imaginaire dans les 8 directions à l'aide de votre poignée. Vous pouvez à tout moment interrompre votre dessin pour passer une des 15 commandes de traitement. Pour accéder aux commandes il suffit d'appuyer sur le bouton de TIR de votre poignée ou sur la touche 0 du spectrum.

Si vous ne disposez pas de poignée, vous pourrez déplacer le crayon dans les 8 directions en utilisant les touches de déplacement du curseur de la première rangée. Pour un déplacement en diagonale, il faut appuyer simultanément sur les deux touches concernées.

Avec DESSINE vous ne rencontrerez aucune difficulté pour tracer des carrés, rectangles et autres figures géométriques (vous pouvez d'ailleurs pour ce genre de dessin utiliser la commande "T" qui vous met en mode "Trait"). Cependant, il est très délicat de tracer des cercles à l'aide d'une poignée même si celle-ci vous permet de vous déplacer dans les 8 directions. Aussi ce programme contient une commande spéciale (voir liste des commandes) pour tracer instantanément des cercles du rayon de votre choix.

Si vous sortez malencontreusement du programme, il est possible de reprendre le contrôle sans perdre le dessin en tapant : GOTO 400.

Liste des commandes disponibles :

1/ Commandes mode Crayon :

C : Pour changer l'adresse du curseur que nous appellerons "crayon". Il faut fournir les coordonnées X et Y que l'on souhaite (X = 0 à 255 et Y = 0 à 175). Si vous appuyez sur Enter sans fournir de chiffre, l'adresse courante n'est pas modifiée.

E : Pour changer la couleur de l'encre en cours.

Attention : un pavé (8x8) ne peut avoir qu'une seule couleur d'encre. La modification du pixel courant, suivant son environnement, peut entraîner la modification de la couleur des pixels proches.

P : Pour changer la couleur du papier.

Cette routine modifie la couleur du fond sans altérer les motifs déjà dessinés (dessins et couleurs).

X : Pour afficher en bas de l'écran, la position courante du crayon.

Cette commande va vous permettre de relever des coordonnées que vous pourrez utiliser ultérieurement (exemple : si vous créez une carte géographique, vous pourrez situer les villes et placer les coordonnées dans des DATA de votre programme basic).

G : Pour gommer point par point.

Cette commande vous permet de vous déplacer en effaçant tous les points (pixels) rencontrés. Vous pouvez vous servir de la commande G uniquement pour vous déplacer.

N : Pour nettoyer une partie de l'écran.

Cette commande vous permet de gommer d'une façon beaucoup plus grossière et beaucoup plus rapide, mais moins précise, des parties de votre dessin.

Contrairement à la commande G qui efface point par point, la commande N efface par Pavé (64 points).

Vous devez fournir les coordonnées de départ de la gomme (X = 0 à 31 et Y = 0 à 21). Si vous appuyez sur Enter sans fournir de chiffre, le départ se fera en haut et à gauche de l'écran (0-0).

R : Pour dessiner en mode Ralenti.

La vitesse initiale, définie en début de programme, vous permet de tracer convenablement la plupart des dessins. Cependant, vous souhaitez peut-être la réduire (dessins exigeants un maximum de précision). La commande R réduit le temps de répétition initial et permet donc de dessiner point par point. En maintenant la poignée dans la direction souhaitée, on retrouve une vitesse normale.

Pour revenir en mode normal, utiliser la commande A.

A : Commande d'annulation.

Pour annuler la commande G (gomme point par point), et la commande R (ralenti).

D : Pour changer la couleur du dessin.

Cette routine vous permet de modifier la couleur du dessin intégralement. Vous tapez le numéro de la nouvelle couleur, et tous les motifs prennent cette couleur.

V : Pour vider l'écran.

Annule tous les dessins effectués et vous redonne un écran vierge. Les couleurs papier et encre restent inchangées.

S : Pour sauvegarder l'écran.

Permet la sauvegarde de votre travail sur une cassette.

L : Pour charger l'écran.

Vous permet de charger un écran enregistré sur cassette. Vous pouvez

ensuite le modifier ou le compléter.

Z : Pour colorier une zone.

Après avoir tracé une figure et à la condition que celle-ci soit constituée d'une ligne fermée, vous pouvez la colorier à l'aide de cette commande. Il faut positionner le curseur représenté par une "*", aux quatre limites extérieures de la zone à colorier et appuyer respectivement sur les touches G, D, H, B lorsque le curseur atteint les extrémités Gauche, Droite, Haute et Basse. Lorsque vous avez fourni les quatre coordonnées, il vous suffit d'appuyer sur la touche "C" pour lancer le traitement du coloriage.

Comme pour les autres commandes, vous pouvez à tout moment sortir de la commande Z en appuyant sur la touche TIR de la poignée ou 0 du spectrum.

2/ Commandes mode Trait

O : Pour tracer un cercle.

Tracer un cercle ayant pour centre l'adresse courante du crayon. Il faut fournir le rayon. Le programme contrôle des dépassements d'écran. Une option vous permet de colorier le cercle.

T : Pour tracer des Traits.

Cette commande vous permet de relier très rapidement des points définis. Vous disposez d'un curseur que vous déplacez dans les quatre directions souhaitées. Dès que vous appuyez sur la touche "P" un point de la couleur de l'encre s'affiche au centre du curseur. Pour relier ce point à un autre point il suffit de placer le curseur à l'endroit souhaité et d'appuyer sur la touche "T". Vous pouvez alors recommencer la même opération en choisissant une nouvelle position de départ, ou bien relier le dernier point à la nouvelle position du curseur en appuyant de nouveau sur la touche "T". Vous pourrez de cette façon tracer très rapidement de nombreuses figures géométriques.

Mise en route du Programme :

Mettre l'ordinateur en mode CAPS LOCK.

Donner la couleur du papier (0 à 7).

Donner la couleur de l'encre (0 à 7).

Donner les coordonnées initiales de départ du crayon.

Si vous tapez sur Enter sans fournir de chiffre, le crayon partira en bas et à gauche de l'écran.

Ce programme est prévu pour contenir encore d'autres commandes. Si vous disposez de 48 K, vous pouvez très facilement rajouter des modules de traitement supplémentaires (par exemple : tracés de courbes, écritures de textes, changement de la couleur de la bordure, etc.). Pour cela il suffit de rajouter dans la chaîne ZS du sous-programme commençant à la ligne 4000, les nouvelles lettres correspondant aux clés d'accès, et mettre vos instructions en 2600, 2700, 2800 et 2900. Attention, dans la conception de vos routines, de ne pas employer des variables spécifiques aux autres modules de traitement.

SPECTRUM

```

590 IF UT=1 THEN LET CM=0: PAUS
E
500 GO TO 530
500 REM -----
500 REM I OPTIONS
500 REM -----
1000 INPUT "Tapez votre commande"
1000 REM
1000 IF R$="" THEN GO TO 1020
1000 FOR K=1 TO LEN Z$
1000 IF R$=Z$(K) THEN LET OPT=K:
GO TO 1050
1040 NEXT K
1040 GO TO 1020
1050 GO SUB 1000+(OPT*100)
1050 IF PG=0 THEN PRINT #1;K$;L$
1050 IF PG=1 THEN PRINT #1;K$;H$
1050 RETURN
1099 REM * CHANGT COORDONNEES *
1100 REM *
1100 INPUT "Coordonnee X (0-255)"
1100 X$
1100 IF X$="" THEN GO TO 1125
1100 LET X=VAL X$
1100 IF X<0 OR X>255 THEN GO TO
1100
1100 INPUT "Coordonnee Y (0-175)"
1100 Y$
1100 IF Y$="" THEN GO TO 1145
1100 LET Y=VAL Y$
1100 IF Y<0 OR Y>175 THEN GO TO
1100
1100 RETURN
1200 REM * COULEUR ENCRE *
1201 REM *
1201 INPUT "Couleur de l'Encre ?"
1201 IK
1200 IF IK<0 OR IK>7 THEN GO TO
1200
1200 IF IK=PA THEN GO TO 1210
1200 RETURN
1290 REM * COULEUR PAPIER *
1300 REM *
1300 INPUT "Couleur du Papier ?"
1300 PA
1300 IF PA<0 OR PA>7 THEN GO TO
1300
1300 FOR I=22528 TO 23231
1300 POKE I,8*PA+PEEK I-(8*EXPA)
1300 NEXT I
1300 RETURN
1390 REM * VISU DES COORDONNEES
1400 REM *
1400 PRINT #1;"X="X;" Y="Y;"
1400 PAUSE 40: INPUT "CHR$ 13"
1400 REM
1400 RETURN
1490 REM * OPTION GOMME *
1500 REM *
1500 LET PG=1
1500 RETURN
1590 REM * SUPPRESSION GOMME *
1600 REM *
1600 LET PG=0: LET UT=0
1600 RETURN
1700 REM * VITESSE *
1720 IF UT=0 THEN LET UT=1
1730 PRINT #1;"Mode Lent:"
1730 RETURN
1790 REM * CHANGE COULEUR DESSIN
1800 REM *
1800 INPUT "Couleur du dessin ?"
1800 CDES
1820 IF CDES=PA THEN GO TO 1810
1830 IF CDES<0 OR CDES>7 THEN GO
TO 1810
1830 PRINT #1;"Veuillez patiente"
1840 FOR K=22528 TO 23231
1840 POKE K,8*CDES+PEEK K-(8*
CDES)
1840 NEXT K
1840 LET IK=CDES
1840 INPUT "CHR$ 13"
1840 RETURN
1890 REM * VIDER L'ECRAN *
1900 REM *
1900 CLS
1900 RETURN
1990 REM * SAUVER SUR CASSETTE *
2000 REM *
2000 INPUT "Nom de l'écran ?"
2000 E$
2000 INPUT "Tapez ENTER pour enr"
2000 E$
2000 RETURN
2090 REM * CHARGER UN DESSIN *
2100 REM *
2100 INPUT "Nom de l'écran à cha"
2100 E$
2100 INPUT "Mettre la cassette à

```

18


```

4090 GOTO 1040
4100 REM
4110 REM PROCESSEUR BLASTOFFAGE
4120 REM
4130 IF P < > 21 THEN 4000
4140 IF O(9) < > 99 THEN 4210
4150 IF F7 = 1 THEN 4180
4160 PRINT "REPARATIONS NON ENCORE
TERMINEES "
4170 GOTO 1040
4180 PRINT "FELICITATIONS,VOUS VENEZ J
USTE DE BLAS--TOFFER,VOUS REVENEZ VERS L
A TERRE "
4190 PRINT "TEMPS MIS POUR VOUS ECHAPPE
R":T1:" MN "
4200 GOTO 3010
4210 PRINT "VOTRE VAISSEAU N'A PAS DE
FUEL!"
4220 GOTO 1040
4230 REM
4240 REM DILITHIUM
4250 REM
4260 IF P < > 35 THEN 4000
4270 GOSUB 4000
4280 IF I < > 10 THEN 3900
4290 IF U < > 0 THEN 4330
4300 PRINT "LE DESACTIVEUR DE LA BOMBE
SE TROUVE A L'EST DE LA STATION SPATIAL
E,SUR LA"
4310 PRINT "SURFACE LUNAIRE."
4320 GOTO 4370
4330 IF U < > 1 THEN 4380
4340 PRINT "SOURCE LOCALE DE FUEL DI
LITHIUM EN CRISTAUX."
4350 GOTO 4370
4360 PRINT "LE DILITHIUM SE TROUVE
AUX ENDROITS OU LA CROUTE LUNAIREEST MIN
CE."
4370 IF F7 = 1 THEN PRINT "LES REPARAT
IONS DU VAISSEAU SONT TERMINEES "
4380 GOTO 1040
4390 REM
4400 REM DESCRIPTION DE L'ENDROIT
4410 REM
4420 RESTORE
4430 FOR X = 1 TO I
4440 READ B$
4450 NEXT X
4460 RETURN
4470 REM
4480 REM CONVERSION OBJET-CHIFFRE
4490 REM
4500 FOR J = 1 TO LEN (B$)
4510 IF MID$(B$,J,1) = " " THEN 4650
4520 NEXT J
4530 I = - 1
4540 RETURN
4550 C$ = MID$(B$,J + 1,3)
4560 I = 0 IF TAKE = 1 OR DRQ = 1
THEN C$ = LEFT$(C$,3)
4570 IF C$ = "ELE" OR C$ = "KEY"
OR C$ = "CLE" THEN I = 1
4580 IF C$ = "SEA" OR C$ = "KIT"
THEN I = 2
4590 IF C$ = "OXY" OR C$ = "MOD"
THEN I = 3
4600 IF C$ = "ILL" THEN I = 4
4610 IF C$ = "ROB" THEN I = 5
4620 IF C$ = "DEA" OR C$ = "DES"
THEN I = 6
4630 IF C$ = "BOM" THEN I = 7
4640 IF C$ = "TRA" THEN I = 8
4650 IF C$ = "CRI" OR C$ = "DIL"
THEN I = 9
4660 IF C$ = "MES" THEN I = 10
4670 IF C$ = "UNI" THEN I = 11
4680 IF C$ = "MIR" THEN I = 12
4690 IF C$ = "BAD" THEN I = 13
4700 IF C$ = "PAC" OR C$ = "ENE"
THEN I = 14
4710 IF C$ = "HAR" THEN I = 15:CMOX
= CMOX + 3
4720 IF C$ = "SAC" THEN I = 16:CMOX
= CMOX + 3
4730 RETURN
4740 REM
4750 REM PROCESSEUR D'ESSAIS
4760 INPUT B$
4770 C$ = LEFT$(B$,3)
4780 IF C$ = "TRY" OR C$ = "USE"
OR C$ = "ESS" OR C$ = "UTI" THEN 4950
4790 I = - 1
4800 RETURN
4810 GOSUB 4000
4820 IF I < 1 THEN 5010
4830 IF O(1) = 99 THEN RETURN
4840 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE "
RIGHT$(B$, LEN (B$) - J):"!"
5000 GOTO 4940
5007 IF O(5) = 27 OR O(5) = 28 THEN XX
= 65:YY = 175
5010 PRINT "VOTRE TENTATIVE ECHO
UE!!!"
5020 GOTO 4940
5030 REM
5040 REM INSTRUCTIONS
5050 REM
5060 PRINT "VOUS VOUS ETES ECRASE SUR L
A SURFACE DE "
5070 PRINT "LA PLANETE LUNE:VOUS AVEZ D
ES RESERVES "
5080 PRINT "ET UN TEMPS TRES LIMITE PO
UR SURVIRE "
5090 PRINT "POUR VOUS DEPLACER,VOUS DEV
EZ ENTRER LES":
5100 PRINT "DIRECTIONS:NORD(O N),SUD(O
U S),OUEST(O U),HAUT,BAS(O U),DOWN
,H,B,U,D): "
5120 PRINT "VOUS ALLEZ FAIRE LA RENCONT
RE DE DIVERS "
5130 PRINT "OBJETS ET DE SITUATIONS PEN
DANT LA DUREE":
5140 PRINT "DE VOTRE AVENTURE.POUR COMM
UNIQUER AVEC "
5150 PRINT "VOTRE PERSONNAGE,ENTREZ DES
COMMANDES "
5160 PRINT "(VERBES A L'INFINITIF) SUIV
IES PAR DES "
5170 PRINT "NOMS D'OBJETS SI CELA EST N
ECESSAIRE "
5180 PRINT "POUR LA SITUATION DONNEE(EX
PRENDRE XXX,":
5190 PRINT "QUITTER,FIN,INVENTORIER,ETC
) UNE FOIS":
5200 PRINT "QUE VOUS SEMBLER SURVIRE,L
E BUT EST DE "
5210 PRINT "RESTER LE MAXIMUM DE TEMPS
EN VIE "

```

```

5240 RETURN
5250 REM
5260 REM DONNEES DES OBJETS
5270 REM
5280 DATA UNE CLE ELECTRONIQUE
5290 DATA UN SERRAVAL-UN KIT DE REPLANT
ION POUR COMBINAISON SPATIALE
5300 DATA UN MODULE D'OXYGENE
5310 DATA UN ILLUMINATEUR
5320 DATA UN ROBOT
5330 DATA UN DESACTEUR
5340 DATA UNE BOMBE ATOMIQUE
5350 DATA UNE UNITE DE TRANSPORTEUR
5360 DATA DES CRISTAUX DE DILITHIUM
5370 DATA UN MESSAGE DE L'ORDINATEUR
5380 DATA UNE UNITE DE PUISSANCE
5390 DATA UN MIROIR
5400 DATA UN BADGE-CODE
5410 DATA UN PACK D'ENERGIE
5420 DATA UN HARNAIS QUI PERMET DE TRAN
SPORTER 2 OBJETS DE PLUS
5430 DATA UN SAC POUVANT CONTENIR 2 OB
JETS
5440 REM
5450 REM DONNEES DES ENDROITS
5460 REM
5470 DATA A MARE SERENITATIS
5480 DATA SUR RUIN DE POSIDONIUS
5490 DATA A UN ENDROIT VERS L'EST IL Y
A UNE ZONE D'OMBRE TOTALE
5500 DATA A TWIXT DANS ET PHINIUS
5510 DATA A PASSE IN HAEMUS MINS
5520 DATA A CRATER MEMILUS
5530 DATA A MAKE VAPORUM
5540 DATA A MONT EXODUS
5550 DATA DANS LES ARISTOTELES
5560 DATA DANS UN PAYSAGE CHANGEANT
5570 DATA A LACUS SOMNIORUM
5580 DATA A LACUS MORTIS
5590 DATA LA CROUTE EST TRES FINE A CET
ENDROIT
5600 DATA A L'EST DE MAR TERIUMS
5610 DATA A LA BASE DE PLATO CRATER
5620 DATA VOUS POUVEZ APERCEVOIR QUELQU
E CHOSE QUIBRILLE VERS L'OUEST
5630 DATA DEVANT UN BOUCHIER METALLIQU
E
5640 DATA UNE INSCRIPTION-VENTILATOR S
HAFT #02
5650 DATA A L'EST DE MARE SERENITATIS
5660 DATA VOUS ETES DANS UNE TOTALE OBS
CURITE
5670 DATA UN ENDROIT OU UNE NAVETTE SP
ATIALE S'ESTECREEE
5680 DATA L'ENTREE DU VAISSEAU EST TOUT
PRES DE VOUS
5690 DATA AU MILIEU DE MARE IBIRIUM
5700 DATA DANS LE SAS DE DECOMPRESSION
DU VAISSEAU
5710 DATA DANS LA SOUTE OU LE FUEL EST
ENTREPOSE
5720 DATA DANS LA SALLE DES MACHINES DU
SHUTTLE
5730 DATA DANS LA SALLE DE CONTROLE DU
VAISSEAU
5740 DATA DANS UN SAS DE DECOMPRESSION
5750 DATA SOUS UNE TRAPPE UNE ECHELLE
5760 DATA DESCEND DANS UN PASSAGE DE V
ENTILATION
5770 DATA DANS UN PASSAGE DE VENTILATIO
N
5780 DATA A UNE OUIE DE VENTILATION A T
RAVERS L'OUIE
5790 DATA UNE COURSIVE ECLAIREE
5800 DATA DANS UN CORRIDOR ECLAIRE D'UN
E STATION SPATIALE
5810 DATA DANS L'INFIRMERIE DE LA STATI
ON SPATIALE
5820 DATA DANS LA BIBLIOTHEQUE QUI FAIT
OFFICE DE SALLE DE LOISIRS
5830 DATA DANS LE BUREAU DU COMMANDAN
T DE LA STA- TION
5840 DATA IL FAIT CHAUD ICI
5850 DATA DANS UN DEBARRAS-UNE SALLE
DESAFECTEE
5860 DATA DANS LES DORTOIRS
5870 DATA DEVANT UN ASCENCEUR AU NIVEAU
-2
5880 DATA DEVANT UN ASCENCEUR AU NIVEAU
0
5890 DATA DANS LA SALLE DE CONTROLE DE
LA STATION SPATIALE
5900 DATA DANS LA SALLE DU TRANSPORTEUR
5910 DATA DANS LE LABORATOIRE DE LA STA
TION
5920 DATA VERS LES HANGARS
5930 DATA L'AIRE DE LANCEMENT EST JUSTE
AU SUD
5940 DATA UNE ECHELLE DESCEND VERS LE
S PROFONDEURSAU FOND IL Y A DE LA LUMIER
E
5950 DATA A UN ENTRESOL(C'EST ANIME
DANS LA COIN)
5960 DATA DANS UNE ETROITE COURSIVE
5970 DATA VOUS ETES DANS UNE PIECE RE
LAIS
5980 DATA A LA BASE D'UNE ECHELLE META
LLIQUE
5990 DATA DANS UNE PIECE AGREABLEMENT D
ECOREE
6000 DATA DANS UNE PIECE AUX MURS MUSI
ES PORTES
6010 DATA DANS UNE RESERVE SECRETE
QUE D'OXYGENE! QUE DE PACKSIMAIS ILS SON
T RADIOACTIFS!
6020 DATA VOUS TROUVEZ UN HARNAIS QUI A
EUX VOUS PERMETTRE DE TRANSPORTER 2 OB
JETS
6030 DATA VOUS TROUVEZ UN SAC POUVANT C
ONTENIR 2 OBJETS
6040 REM
6050 REM DONNEES DES CODES
6060 REM
6070 DATA 07.04.02.15.00.00.01.01
6080 DATA 09.03.14.01.00.00.02.03
6090 DATA 02.05.14.04.00.00.04.04
6090 DATA 01.05.07.00.00.00.05.05
6095 DATA 04.00.03.06.00.00.06.06
6110 DATA 00.00.05.00.00.00.07.07
6120 DATA 00.01.09.11.00.00.08.08
6130 DATA 00.07.10.00.00.00.09.09
6140 DATA 10.02.14.07.00.00.11.11
6150 DATA 00.09.14.00.00.00.12.13
6160 DATA 12.15.07.16.00.00.14.14
6170 DATA 43.11.00.13.00.00.15.16
6180 DATA 00.16.12.22.00.00.17.18
6190 DATA 99.99.99.99.00.00.19.20
6200 DATA 11.10.01.00.00.00.21.22
6210 DATA 17.16.07.16.00.00.23.23
6220 DATA 16.17.11.17.00.00.23.23
6230 DATA 15.19.00.00.00.00.24.24
6231 DATA 10.00.20.00.00.00.25.25
6232 DATA 00.00.00.19.21.00.26.26
6233 DATA 00.00.00.00.00.20.27.27
6234 DATA 00.00.13.00.00.23.29.30
6235 DATA 24.00.00.00.22.00.31.31
6236 DATA 25.23.00.00.00.00.32.33
6237 DATA 27.26.33.32.24.00.34.34
6238 DATA 25.00.30.31.00.00.34.34
6239 DATA 34.25.41.00.00.00.34.34

```

```

6240 DATA 00.29.42,35.00.00,34.34
6245 DATA 20.38.40,37.00.00,34.34
6250 DATA 00.00.00,25.00.00,35.35
6260 DATA 00.00.00,25.00.00,36.36
6270 DATA 00.00.00,25.00.00,37.37
6280 DATA 00.00.00,25.00.00,40.40
6290 DATA 00.27.00,00.00.00,39.39
6300 DATA 00.26.00,00.24.00,43.43
6310 DATA 00.00.00,20.00.00,44.44
6320 DATA 00.00.00,20.00.00,45.45
6330 DATA 29.00.39,00.00.00,46.47
6340 DATA 40.00.00,30.00.00,26.26
6350 DATA 00.39.00,29.00.00,10.10
6360 DATA 00.00.00,27.42.00,41.41
6370 DATA 00.00.00,26.00.41,42.42
6380 DATA 00.12.00,00.00.40,40.40
6390 DATA 00.40.00,00.00.52,52.52
6400 DATA 00.00.00,40.00.49,51.51
6410 DATA 00.00.45,00.00.51,53.53
6420 DATA 44.00.00,00.00.54,54
6430 DATA 00.46.45,47.43,50.49,43
6440 DATA 00.51.00,50.45,00.54,54
6450 DATA 00.51.49,00.40,50.50
6460 DATA 50.00.49,00.46,00.54,54
6470 DATA 00.59.56,00.44,00.54,54
6480 DATA 00.00.54,00.00.55,55
6490 DATA 00.56.53,00.00.54,54
6500 DATA 59.50.00,00.00.34,54
6510 DATA 54.00.57,52.00.54,54
6520 DATA 59.61.00,56.00.54,54
6530 DATA 55.00.59,00.00.54,54
6540 DATA 52.00.00,50.00.54,54
6550 DATA 56.00.00,00.00.54,54
6560 DATA 57.00.00.00.00.57.57
10000 REM
10005 REM DESSIN HGR
10010 REM
10020 HCOLOR = 3: FOR DD = 0 TO 135:
HPLOT DD,100: HPLOT DD,190: NEXT DD:
FOR DD = 100 TO 190: HPLOT 0,DD:
HPLOT 135,DD: NEXT DD
10100 IF P < = 20 THEN 10400
10200 IF P > 20 AND P < = 40 THEN PP
= P - 20: GOTO 10410
10300 IF P > 40 AND P < = 61 THEN PP
= P - 40: GOTO 10420
10400 ON P GOSUB 10500,11000,11500,12000,
0,12500,13000,13500,14000,14500,15000,15
500,16000,16500,17000,17500,18000,18500,
19000,19500,20000
10405 GOTO 10450
10410 ON PP GOSUB 20500,21000,21500,220
00,22500,23000,23500,24000,24500,25000,2
5500,26000,26500,27000,27500,28000,28500,
29000,29500,30000
10415 GOTO 10450
10420 ON PP GOSUB 30500,31000,31500,320
00,32500,33000,33500,34000,34500,35000,3
5500,36000,36500,37000,37500,38000,38500,
39000,39500,40000,40500
10450 PP = 0: RETURN
10500 REM P=1
10510 HPLOT 0,130 TO 25,140 TO 25,160
TO 15,170 TO 0,170 TO 5,165 TO 15,170
: HPLOT 5,165 TO 5,140 TO 0,140
10520 HPLOT 0,150 TO 5,145 TO 15,145
TO 25,140: HPLOT 5,140 TO 15,145
TO 25,160: HPLOT 5,170 TO 10,180
10530 HPLOT 15,150 TO 10,155 TO 10,165
TO 15,160 TO 10,160: HPLOT 15,160
TO 34,171 TO 29,176 TO 10,165:
HPLOT 15,160 TO 15,150
10540 HPLOT 12,167 TO 17,161: HPLOT 20,
170 TO 2,166: HPLOT 23,173 TO 27,167:
HPLOT 27,175 TO 31,169
10550 HPLOT 25,150 TO 50,147: HPLOT 45,
160 TO 50,155 TO 51,143 TO 54,133
TO 57,131 TO 74,134 TO 87,131
TO 90,133 TO 100,140 TO 101,152
TO 104,157
10560 HPLOT 100,150 TO 125,152 TO 135,1
40: HPLOT 79,174 TO 79,170 TO 80,160
TO 97,166 TO 100,170 TO 99,173
TO 95,175 TO 83,172 TO 79,170
10570 HPLOT 99,173 TO 102,172
10575 FOR PP = 0 TO 10: HPLOT (
RND (1) * 110) + 3,((RND (1)
* 30) + 105): NEXT PP
10580 RETURN
11000 REM P=2
11010 HPLOT 0,140 TO 4,150 TO 50,150
TO 70,151 TO 90,150 TO 100,151
11020 IF MC(2,8) = MC(2,7) THEN HPLOT
TO 135,150
11030 HPLOT 39,154 TO 60,153 TO 90,154
TO 97,156 TO 76,161 TO 32,156 TO 39,154
11040 HPLOT TO 25,154 TO 25,155
TO 40,155 TO 41,156 TO 26,156
TO 26,157 TO 42,157 TO 44,158
TO 26,150 TO 46,150 TO 40,159
TO 26,159
11045 GOSUB 10575
11050 RETURN
11500 REM P=3
11510 HPLOT 0,140 TO 4,150 TO 50,149
TO 100,151 TO 120,150: HPLOT 47,155
TO 63,155: HPLOT 47,156 TO 65,156
HPLOT 45,157 TO 67,157: HPLOT 44,150
TO 64,150
11520 HPLOT 10,170 TO 15,170 TO 30,175
TO 45,176 TO 57,167 TO 80,165: HPLOT 30,
175 TO 35,170: HPLOT 57,167 TO 45,167
HPLOT 5,190 TO 15,185 TO 30,185
TO 110,186 TO 130,190
11530 HPLOT 194,154 TO 115,154:
HPLOT 107,155 TO 109,155: HPLOT 113,1
55 TO 115,155
11535 GOSUB 10575
11540 RETURN
12000 REM P=4
12010 HPLOT 0,150 TO 105,150: HPLOT 100,
155 TO 115,140 TO 130,145 TO 135,140
HPLOT 20,170 TO 35,175 TO 65,180
HPLOT 100,180 TO 102,183 TO 130,180
12020 HPLOT 30,155 TO 35,152 TO 55,152
TO 60,150 TO 65,152 TO 80,152 TO 85,155
TO 80,150 TO 53,150 TO 53,156 TO 35,156
TO 30,155: HPLOT 40,156 TO 37,161
12030 HPLOT 75,150 TO 79,161: HPLOT 80,
155 TO 90,159: HPLOT 60,153 TO 60,156:
HPLOT 57,153 TO 80,153
12040 GOSUB 10575: RETURN
12500 REM P=5
12510 HPLOT 0,150 TO 135,150: HPLOT 35,
160 TO 45,155 TO 60,165: HPLOT 70,160
TO 75,166 TO 90,170: HPLOT 125,155
TO 135,150
12520 GOSUB 10575: RETURN
13000 REM P=6
13010 HPLOT 0,150 TO 100,155 TO 135,150
: HPLOT 30,175 TO 50,160 TO 100,163
TO 95,180 TO 55,185 TO 30,175:
HPLOT 45,180 TO 60,170 TO 50,160:
HPLOT 60,170 TO 90,173 TO 100,163
13020 GOSUB 10575: IF OC4 = 6 THEN
HTAB 4: UTAB 21: PRINT "#-": RETURN
13500 REM P=7
13510 HPLOT 0,150 TO 50,150: HPLOT 100,
150 TO 135,144: HPLOT 40,170 TO 60,130
TO 80,135 TO 90,140 TO 110,160
13520 GOSUB 10575: RETURN
14000 REM P=8

```

```

14010 HPLLOT 0.150 TO 125.150 HPLLOT 0.1
65 TO 10.170 TO 30.165 HPLLOT 50.157
TO 60.155 TO 85.154 HPLLOT 135.165
TO 120.160 TO 100.170
14020 HPLLOT 60.170 TO 55.165 TO 80.160
TO 63.176 TO 65.180 TO 60.170
14030 GOSUB 10575: RETURN
14500 REM P=9
14510 HPLLOT 0.144 TO 135.151 HPLLOT 120
.160 TO 100.154 TO 50.160 TO 45.177
TO 70.182 TO 110.180 TO 135.177
14520 GOSUB 10575: RETURN
15000 REM P=10
15010 HPLLOT 0.140 TO 50.150 TO 135.149
GOSUB 10575
15020 IF (0.9) < > 10 THEN RETURN
15030 HCOLOR = 0: HPLLOT 50.170
TO 55.172 TO 85.172 TO 90.170:
HCOLOR = 3: HPLLOT 50.170 TO 57.174
TO 84.174 TO 90.170 HCOLOR = 0
HPLLOT 50.170 TO 57.174 TO 84.174
TO 90.170
15040 HCOLOR = 3: HPLLOT 50.170
TO 60.177 TO 70.170 TO 85.176
TO 90.170: HTAB 10: UTAB 22: PRINT "A"
* RETURN
15500 REM P=11
15510 HPLLOT 0.150 TO 100.147 TO 125.150
TO 100.147 TO 125.150
15520 HPLLOT 0.153 TO 8.154 TO 17.165
TO 22.172 HPLLOT 32.168 TO 40.160
TO 50.155 TO 70.151 TO 85.160
TO 90.167: HPLLOT 105.175 TO 110.172
TO 120.160 TO 135.156
15530 GOSUB 10575: RETURN
16000 REM P=12
16010 HPLLOT 0.150 TO 135.150 HPLLOT 20
170 TO 40.185 TO 70.184 HPLLOT 103.160
TO 120.164 TO 135.165
16020 HPLLOT 60.155 TO 70.155 TO 70.160
TO 60.160 TO 60.155 TO 70.160 HPLLOT 70
155 TO 60.160 HPLLOT 4.165 TO 8.165
HPLLOT 3.166 TO 9.166 HPLLOT 3.167
TO 9.167 HPLLOT 3.165 TO 9.168
HPLLOT 4.169 TO 8.169
16030 GOSUB 10575: RETURN
16500 REM P=13
16510 HPLLOT 0.140 TO 135.140 HPLLOT 0.1
75 TO 135.175 HPLLOT 20.170 TO 40.185
TO 70.184 HPLLOT 10.160 TO 10.155
HTAB 2: UTAB 21: PRINT "B" HTAB 3
UTAB 21: PRINT "002"
16515 HTAB 5: UTAB 19: PRINT "VENTILATO
R" HTAB 5: UTAB 20: PRINT "SHAFT"
16520 RETURN
17000 REM P=14
17010 IF MC(14,8) < > MC(14,7) THEN
GOTO 17040
17020 HPLLOT 0.149 TO 135.150 IF (0.5)
< > 14 THEN RETURN
17030 HPLLOT 50.170 TO 60.170 TO 60.176
TO 50.176 TO 50.170: HPLLOT 53.172
TO 56.172 TO 53.174
17040 GOSUB 10575: RETURN
17500 REM P=15
17510 HPLLOT 0.120 TO 80.120 TO 100.130
TO 100.150 TO 85.170 TO 0.170 HPLLOT 100
.130 TO 110.125 TO 110.155 TO 100.150
HPLLOT 15.120 TO 30.115 TO 40.120
HPLLOT 20.170 TO 10.175 TO 0.175
HPLLOT 65.170 TO 70.190
17520 HPLLOT 80.120 TO 80.143 TO 30.143
TO 10.170 HPLLOT 30.143 TO 30.170
HPLLOT 80.137 TO 90.137 TO 90.157
TO 55.157 TO 55.143 HPLLOT 90.157
TO 67.146 TO 55.146 HPLLOT 55.145
TO 67.145 HPLLOT 55.144 TO 67.144
HPLLOT 95.170 TO 110.179 TO 135.165
17530 HPLLOT 10.135 TO 60.135 HPLLOT 4.1
40 TO 40.140 HPLLOT 5.110 HPLLOT 60.114
HPLLOT 110.110 HPLLOT 125.140 HPLLOT 130
.135: RETURN
18000 REM P=16
18100 GOTO 15000
18500 REM P=17
18510 GOTO 15000
19000 REM P=18
19100 HPLLOT 0.100 TO 40.130 TO 41.130
TO 1.100 TO 0.101 TO 40.131 HPLLOT 13
5.100 TO 95.130 TO 94.130 TO 134.100
TO 135.101 TO 95.131 HPLLOT 0.190
TO 40.160 TO 40.159 TO 0.160 TO 1.190
TO 41.161 HPLLOT 135.190 TO 95.160
19110 HPLLOT TO 94.160 TO 134.190
TO 135.169 TO 95.159
19200 HPLLOT 40.130 TO 95.130 TO 95.160
TO 40.160 HPLLOT 50.145 TO 67.135
TO 67.155 TO 85.145 TO 50.145
HPLLOT 85.130 TO 67.120 TO 50.130
HPLLOT 40.135 TO 30.145 TO 40.155
HPLLOT 50.160 TO 67.170 TO 85.160
19205 HPLLOT 40.160 TO 40.130
19210 HPLLOT 95.155 TO 105.145 TO 95.135
TO 105.145 TO 135.190 TO 67.170 TO 0.190
TO 30.145 TO 0.100
19400 HPLLOT 39.129 TO 96.129 TO 96.161
TO 39.161 TO 39.129: RETURN
19500 REM P=19
19505 IF (0.2) = 19 THEN UTAB 23
HTAB 11: PRINT "( )": UTAB 22
HTAB 12: PRINT "T"
19510 GOSUB 50000: GOSUB 50007:
GOSUB 50004
19515 00 = 0
19520 FOR PP = 15 TO 42: HPLLOT PP.160
TO PP.185 NEXT PP: FOR PP = 42
TO 50.00 = 00 - 1: HPLLOT PP.160
+ 00 TO PP.185 + 00: NEXT PP
UTAB 20: HTAB 2: PRINT "*****"
UTAB 19: HTAB 3: PRINT "*****"
19530 UTAB 10: HTAB 5: PRINT "*****"
RETURN
20000 REM P=20
20010 GOSUB 50001: GOSUB 50002:
HCOLOR = 2: FOR PP = 105 TO 170:
HPLLOT 60.170 TO 75.170: NEXT PP
HPLLOT 61.171 TO 74.171 HPLLOT 62.172
TO 73.172 HCOLOR = 3
20015 HCOLOR = 0 HPLLOT 25.175
TO 25.137 TO 10.136
20016 HPLLOT 50.160 TO 25.176 HCOLOR
= 3
20020 FOR PP = 0 TO 20: HPLLOT (15
+ 3 * COS (PP)).165 - 3 * SIN (PP)
HPLLOT (30 + 3 * COS (PP)).160 - 3
* SIN (PP): HPLLOT (42 + 3 *
COS (PP)).165 - 3 * SIN (PP):
NEXT PP
20030 FOR PP = 0 TO 3 STEP 1: HPLLOT (3
0 + 20 * COS (PP)).165 + 10 * SIN (PP)
HPLLOT (30 + 10 * COS (PP)).150
+ 5 * SIN (PP): HPLLOT (30 + 10
* COS (PP)).130 + 5 * SIN (PP):
NEXT PP
20040 FOR PP = -1 TO 4.2 STEP 1:
HPLLOT (30 + 20 * COS (PP)).150
+ 10 * SIN (PP): NEXT PP

```

à suivre

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

SUPER COBRA

... pour ATARI

Mission Impossible ? Pas vraiment et pourtant ! C'est dans un décor quasi-lunaire de montagnes déchiquetées, de villes aux immeubles immenses et de tunnels aux contours irréguliers que l'hélicoptère dont vous êtes le pilote se déplace pour une mission de surveillance aérienne du territoire ennemi. Cette mission n'est pas de tout repos car l'ennemi en question vous attend avec un équipement sophistiqué : 16000 Km parsemés de raquettes incendiaires, d'artillerie lourde, de soucoupes volantes et de Flobbinoïdes.

Vous disposez de bombes et de missiles pour protéger votre vie, et d'un potentiel de 5 hélicoptères au départ de votre mission suicide. L'objectif du jeu est de parcourir le plus grand nombre de kilomètres. Chaque arme ennemie abattue ou détruite vous rapporte des points.

Les armes ennemies sont activées en fonction du niveau de jeu.

L'approvisionnement en carburant complique un peu le jeu : vous devez surveiller constamment votre réservoir.

Pour faire le plein, il est nécessaire de détruire les réservoirs et citernes d'essence éparpillés sur le territoire.

Le jeu dispose de 11 niveaux de difficultés croissantes, qui correspondent à un parcours de 1000 miles (1600 km).

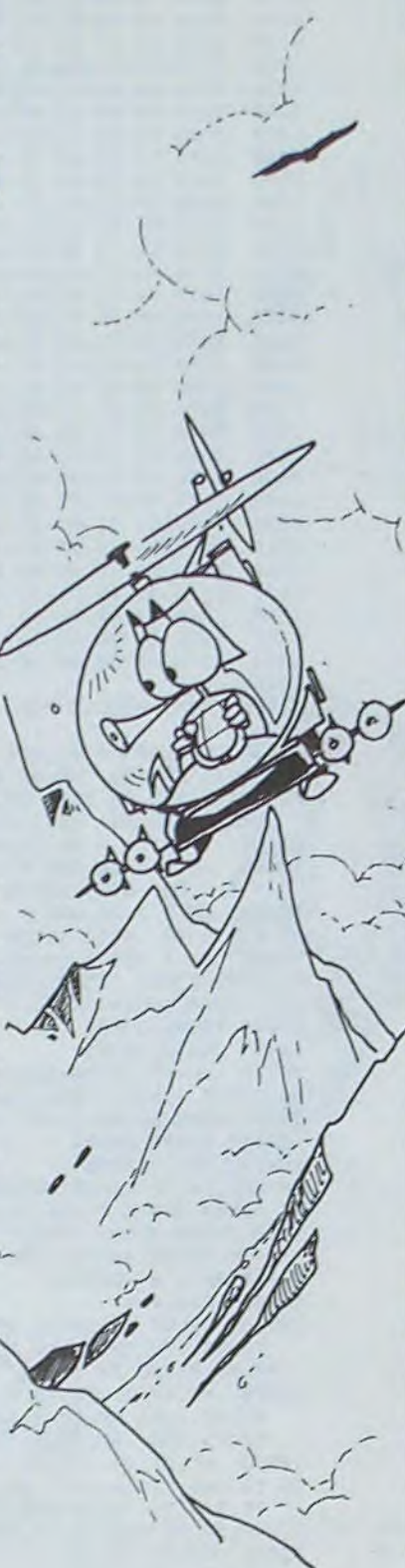
Le décor et la composition des armes défensives sont différents à chaque niveau.

Le niveau 11 est bien entendu le niveau où la victoire est proche : vous devez alors ramasser le butin en descendant en piqué et en vous posant dessus.

Une fois atteint cet ultime objectif, il ne vous restera plus qu'à recommencer... au niveau 1.

Super Cobra est un jeu d'arcade classique, très rapide et très réaliste en ce qui concerne le graphisme et le son, pour un ou deux joueurs... Parfait pour les fans de la manette de jeu, de la destruction et des BING ! BOUM ! et autre SPLASH !

Pierrick GLAJEAN



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS "LA DECOUVERTE DU FX-702 P" Editions PSI : 60 F + 50 programmes pour FX-702 P et FX-801 P. Editions ETSF, prix 30 F + N° 10 à N° 21 de l'ordinateur de poche : le lot de numéros : 110 F ou le tout 190 F. C. LEGRAND 8 Résidence La Folletière 76160 PREAUX. Tél. (35) 61.07.90.

VENDS PC 1251 + CE 125 + programmes + manuels + interface sous garantie, le tout 2500 F. Eric BELLANGER chez M. SANCHEZ 13 impasse des Coudrais 78310 ELANCOURT-MAUREPAS ou tél. 062.03.65.

ACHETE pour TI 99/4A, modules : Basic Etendu, PARSEC, ADVENTURE : périphériques et programmes. Tél. (29) 25.57.13. Boris ARGIROFF 7 rue du Bruleux 88250 LA BRESSE.

VENDS ORIC 1 48K PERITEL + cordons + manuel + revues + nombreux programmes : jeux, util... valeur 2800 F, prix 2000 F + magnéto 300 F + lot 30 revues informatiques : 300 F. D. ELBILLIA Tél. 557.47.05. 91 avenue Félix Faure 75015 PARIS.

VENDS programme PC 1500 original de Fast load (15 fois) pour PC 1500. Prix : 150 F. Renaud TRAMSON. Tél. 535.12.76. 8 rue A. Bayet 75013 PARIS.

ACHETE pour TI 99/4A le module SPEECH EDITOR. M. GENTIL 20 rue de la Pointe Marguerite 77500 CHELLES. Tél. 421.14.30.

ACHETE ORIC 1 48 K bon état, étudie toutes propositions. RICHEFEUX Philippe 13 résidence Benjamin Delessert 72200 LA FLECHE.

VENDS FX 702 P + interface FA2 (tous 2 sous garantie avec emballage d'origine) + 1 Cassette programme prix 1100 F. Jean Pierre CAYOL 62 rue Nau 13006 MARSEILLE. Tél. (91) 47.71.90.

POSSESEUR ORIC 1 48K avec télé NB RECHERCHE télé couleur PERITEL d'une valeur max. 1500 F. BENISTY Eric 698.06.21 (18 h - 19 h).

RECHERCHE pour TI 99/4A module Basic Etendu. écrire à Thierry VACHEZ rue de la Meiji LE TAMARACK 38750 ALPE D'HUEZ tél. (76) 80.37.13. (le week-end de préférence)

VENDS ZX 81 + 16 K + K7 n° 4 + "à la conquête des jeux" acheté 1100 F, vendu 850 F. Roger LAGARDE LES VOUTES 77100 MAREUIL LES MEAUX. Tél. (6) 009.34.68.

ACHETE pour TI 99/4A module Extended Basic et le module MUNCH-MAN. Xavier LANGOU-CHE avenue Milcamp 183, 1040 BRUXELLES. Tél. (02) 734.04.23 (après 17 h).

Vends Imprimante SIKOSHA GP 80 M avec interface APPLE II, II+ ou IIe tête d'écriture neuve, papier et ruban de rechange. 1500 F le tout. Joelle LEBOUDEUR 12 rue Louis Marteau 95140 GARGES LES GONESSE. Tél. 986.22.47.

VENDS ORIC 1 64 K 1 F si vous achetez 25 Logiciels pour 100 F pièce, Patrice CHALANNE 8 ter chemin des Bouillons 77400 LAGNY. Tél. 007.52.17.

VENDS Carte 16 couleurs ZX 81 : 350 F. R. LAIR 29 rue E. Varlin 94500 CHAMPIGNY SUR MARNE. Tél. 882.18.23.

VENDS MULTITECH MPF II + joystick + docs. + divers programmes (env. 30) + trucs + livres (APPLE et autres) : le tout 3500 F. En cadeau un jeu de housses pour l'U.C. et le clavier. Matériel comme neuf. Carlos PEREIRA. Tél. (27) 65.00.11.

VENDS ou ECHANGE pour TI 99/4A un câble magnéto-cassette 80 F + modules "Le crocodile savant" 80 F + "Invaders" 100 F + "Football" 100 F. Didier DELAN-SAY. Tél. 630.97.23.

RECHERCHE pour TI 99/4A un extended basic (français) un parsec. Patrice ROBIC 79, avenue Montaigne 33160 SAINT MEDARD EN JALLES. Tél. (56) 05.26.43.

VENDS PC 1500 + CE 150 + CE 155 (11/83) 3400 F. Monsieur ROS-SI tél. 758.13.13. poste 4267 (heures bureau)

VENDS ZX 81 + 16K (acheté en juin 83) sous garantie + 2 livres sur ZX 81 + CONQUETE DES JEUX 800 F. Patrick SAVINA 7, rue F. Brunet 75017 PARIS. Tél. 226.49.32 à partir de 17 h 30.

VENDS ORIC 1 48 Ko (09/83) encore sous garantie + livre programmation + 47 programmes différents pour ORIC prix 5000 F. Eric LABLAINE THIEBLEMONT 51300 VITRY LE FRANÇOIS. Tél. (26) 41.80.00 (après 18 h 30).

VENDS APPLE IIe + moniteur III + Lecteur disque + contrôleur + Carte chat mauve étendue (80 col. 64K/Col. PERITEL) + Joystick + manuels + logiciels ensemble neuf garanti Prix 14.900 F. Tél. 344.72.23.

VENDS MPF II (version SECAM PERITEL) sous garantie avec K7 de jeux et documentation importante pour un prix de 2900 F. Tél. (99) 08.82.62 le vendredi ou samedi entre 18 h et 20 h.

ACHETE pour TI 99/4A module Basic Etendu 1000 F. Jacques MALLET tél. 873.96.94

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoîte PICAUD

Responsable Informatique :
Pierrick GLAJEAN

Maquette :
Christine MAHÉ

Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE

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.

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX

Photocomposition :
NEOTYP MONTREUIL



la Règle à Calcul



JEUX ÉDUCATIFS TEXAS INSTRUMENTS POUR ENFANTS À PARTIR DE 6 ANS

DICTÉE MAGIQUE L'enfant apprend l'orthographe en dialoguant avec l'appareil	Prix T.T.C. 535,00 F	☐
MODULE EN FRANÇAIS 1 ^{er} niveau : 150 mots nouveaux	138,00 F	☐
2 ^e niveau : mots croisés	138,00 F	☐
3 ^e niveau : vocabulaire moderne en français du film ITT	138,00 F	☐
MODULE EN ANGLAIS 1 ^{er} niveau : prononcez les voyelles en anglais	138,00 F	☐
2 ^e niveau : les lettres, les silences, les irrégularités, terminaisons et consonnes	138,00 F	☐
3 ^e niveau : les verbes	138,00 F	☐
4 ^e niveau : formation des mots anglais	138,00 F	☐
5 ^e niveau : homonymes anglais	138,00 F	☐

MATHS MAGIQUES

Un ordinateur parlant pour jouer avec les nombres.
Livre magique : le rêve des tout-petits, il parle, il questionne, il répond.

CALCULATEURS TEXAS INSTRUMENTS POUR LE LYCÉE

TI 55 II : Calculateur scientifique/8 mémoires/56 pas de programmes/15 niveaux de parenthèses	246,00 F	☐
TI 57 LCD : Le calculateur des programmeurs/8 mémoires/48 pas de programmes/15 niveaux de parenthèses/10 étiquettes/conversion polaire/texte/boucle/DSZ	240,00 F	☐

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES	Prix T.T.C.	☐
○ Ordinateur familial TI 99/4	1 190,00	☐
● Modulateur SECAM	500,00	☐
○ Manuel TI 99/4	54,00	☐
○ Manuel assembleur	252,00	☐
● Câble liaison magnéto-cassettes	150,00	☐
● Paire manette-jeux	255,00	☐
○ Synthétiseur de parole	680,00	☐
○ Magnétophone cassettes	496,00	☐

ÉDUCATION À PARTIR DE 5 ANS

● Addition-Substraction I	134 F	☐
● Addition-Substraction II	134 F	☐
● Addition Canon	134 F	☐
● Division-démolition	134 F	☐
● Division I	134 F	☐
○ Early reading	134 F	☐
● Meteor multiplication	134 F	☐
● Mission moins	134 F	☐
● Multiplication I	134 F	☐
● Comp. et mult.	125,00	☐
● Carotte malicieuse	175,00	☐
● Mots croisés vol 1	195,00	☐
● Mots croisés vol. 2	195,00	☐

ÉDUCATION À PARTIR DE 10 ANS

● Basic par soi-même	66 F	☐
○ Jeux d'entreprise	66 F	☐
● Music maker	188 F	☐
○ Numération II	134 F	☐
● TI Logo II	795 F	☐

PROGRAMMES MAGNARD :

● La ponctuation en Français	99 F	☐
● Diviseurs PGCD PPCM	99 F	☐

LOISIRS

● Blast	134 F	☐
○ Car Wars	134 F	☐
○ Connect four	134 F	☐
● Football	188 F	☐
● Jeux vidéo II	134 F	☐
○ Munch Man	252 F	☐
● Othello	188 F	☐
○ Parsec	252 F	☐
○ The attack	134 F	☐
● TI-Invaders	188 F	☐
● Tombstone city	134 F	☐
● Yatzee	134 F	☐
○ Adventure	188 F	☐
● Jeux Rétro II	134 F	☐

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

○ Retour du pirate	252 F	☐
○ Demon attack	252 F	☐
○ Mash	252 F	☐
○ Burger time	252 F	☐
○ Hopper	252 F	☐
○ Star track	252 F	☐
○ Jo breaker	252 F	☐
○ Treasure Island	252 F	☐

ORGANISATION

● Fichier d'adresses	695 F	☐
● Gestion de rapport	375 F	☐
● Conseil financier	66 F	☐
○ Statistics	188 F	☐
● TI Writer	1.190 F	☐

PROGRAMMATION

● Editor assembleur	500 F	☐
○ Extended basic	500 F	☐
○ Mini memory	500 F	☐



○ Programming aids III	249 F	☐
○ Terminal Emulator II	500 F	☐

AUTRES LOGICIELS

○ Ti-Calc	375 F	☐
○ Gestion privée (l'Expansion)	375 F	☐
● Introd. au TI 99/4 (I)	134 F	☐
● Introd. au TI 99/5 (2)	134 F	☐
○ Les techniques des programmes de jeux (I)	134 F	☐
○ Les techniques des programmes de jeux (2)	134 F	☐
○ Jeux de mémoire	134 F	☐
○ Sneggit	252 F	☐
● Adventureland	66 F	☐
● Voodoo Castle	66 F	☐
● The count	66 F	☐
● Mystery Fun House	66 F	☐
● Pyramid of Doom	66 F	☐
● Ghost Town	66 F	☐
● Savage Island I & II	66 F	☐
● Golden Voyage	66 F	☐

MODULES ROMOX POUR TI 99/4

● Motor raiders, le jeu du labyrinthe le plus excitant jamais réalisé	390,00	☐
● Anteater, jeu de survie	390,00	☐
● Hen pecked, une bagarre dans un poulailler	390,00	☐
● Princess and frog, la grenouille doit traverser un champ rempli de chevaliers en plein tournoi	390,00	☐

○ FIN MARS ● DISPONIBLE

BON DE COMMANDE TARIFS AU 16/3/84

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code Postal :

Ville :

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.

LA RÈGLE À CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220 064 F/1303 RAC