



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-24-8-F

CONCOURS GEORGES LECLERE D'ANTENNE 2



Pour un programmeur un peu habitué au Basic, ce jeu du POKER-ALPHABET doit paraître très mal organisé et absolument incompréhensible.

Pourtant, j'y ai travaillé énormément mais, comme tout amateur, c'était une heure par-ci, une demi-heure pas là et souvent à des semaines d'intervalle. A chaque fois, je devais tenter de me souvenir de ce que j'avais fait la fois précédente. De plus, mon fils de sept ans, TRISTAN qui m'a fourni l'idée de base, revenait à la charge et me proposait de nouvelles possibilités alors que les anciennes n'étaient même pas terminées.

Bref, voici un programme typique, fait de bric et de brac ; néanmoins un nouveau concours d'HEBDOGICIEL.

Le but de ce concours est triple. D'abord, vous devez proposer une série de petites routines pour ter-

miner ce jeu. Par exemple, des routines utilitaires comme un moyen de couper le son pour ceux que cela énerve, ou un moyen de sauter le menu de présentation pour ceux qui l'ont déjà vu trente-six fois et ne veulent pas le revoir.

Ou encore, trouver un moyen simple de compter les points, limiter ou mesurer le temps de jeu, éviter de voir la même lettre clignoter.

La deuxième épreuve est plus théorique. Comme je n'ai jamais fait d'organigramme de ce jeu, vous allez essayer d'abord d'en imaginer un, puis de l'améliorer et enfin d'en proposer un complètement différent. Cette épreuve est faite pour vous donner des bonnes habitudes de programmation. Pour moi, c'est probablement trop tard !

Enfin, la troisième épreuve, c'est la seule qui rend le gâteau si appétissant : la présentation et la description pour l'acheteur éventuel de ce programme. Les membres du jury sont très sensibles à cet aspect des jeux. Rajouter des graphismes, des cadres, compléter par une petite épreuve comme la composition, lettre par lettre, d'un mot qui apparaît ou d'un verbe irrégulier qui manque dans une phrase... Bref, soyez attractif et pédagogique. Après tout ce jeu est fait pour apprendre l'alphabet si on est un tout jeune joueur ou apprendre le clavier si on ne le connaît pas.

Georges LECLERE

LES PRIX

Le jury choisira le meilleur logiciel pour chaque modèle d'ordinateur et, parmi ces meilleurs logiciels, le gagnant toute catégorie qui en plus de son contrat d'édition et de ses prix, aura le plaisir de passer en direct à la télévision : la gloire !

RECOMPENSES POUR LE GAGNANT TOUTE CATEGORIE :

- Un contrat d'édition de son logiciel
- Un APPLE IIe
- Un CANON X 07
- Un COMMODORE 64
- Un ORIC ATMOS
- Un Agenda électronique CASIO PF 3000
- Un TEXAS TI 99/4A
- Une imprimante EPSON
- Un abonnement à vie à HEBDOGICIEL
- Une disquette HEBDOGICIEL APPLE N° 1
- 5 logiciels VIFI NATHAN
- 5 logiciels ROMOX

RECOMPENSE POUR LES GAGNANTS DANS CHAQUE CATEGORIE D'ORDINATEUR :

- Un contrat d'Edition de son logiciel
 - Un agenda électronique CASIO PF 3000
 - Un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL
- et bien d'autres prix qui viendront s'ajouter au cours de semaines à venir. Clôture des envois de programmes le 2 mai. (Voir règlement en page intérieure).

DEVENEZ PRO !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer, chaque semaine, des programmes de qualité. Chaque jour des dizaines de logiciels nous arrivent, de plus en plus élaborés, de plus en plus proches de ceux qui sont commercialisés. HEBDOGICIEL récompense déjà chaque mois et chaque trimestre plusieurs d'entre vous par les concours permanents et par les cadeaux offerts par les fabricants et les distributeurs. Pour pouvoir vous faire participer encore plus à la vie de l'Hebdo et à la percée de l'informatique en France, nous organisons un nouveau concours en collaboration avec Georges LECLERE, journaliste de l'émission "TELE MICRO" d'Antenne 2.

L'objectif de ce concours est simple : à partir de l'idée de base de Georges LECLERE, chacun d'entre vous, quelque soit son ordinateur, doit créer un jeu le plus proche possible de l'idée originale et le rendre suffisamment performant et présentable, pour qu'il puisse être vendu en France et dans les pays Francophones. Pendant que vous y êtes, essayez de trouver un nom à ce programme, "POKER-ALPHABET", c'est pas terrible pour un logiciel éducatif !

Chaque ordinateur a sa chance et il y aura un gagnant par ordinateur. Les prix ? Comme d'habitude chacun des programmes retenus sera récompensé par des matériels, il y aura même un super gagnant (voir liste des prix ailleurs dans ce numéro). Mais surtout, les programmes retenus seront édités par SHIFT EDITIONS sous forme de K7 ou de disquette et les auteurs, par contrat, toucheront les royalties correspondantes aux ventes de leur logiciel. Devenez professionnel de l'informatique !

Gérard CECCALDI.

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)

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

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



Les calculateurs prodiges ont toujours étonné les foules. Certains sont capables de vous donner en quelques instants, le nom du jour de n'importe quelle date. Un petit "truc" est la base de ce phénomène et va vous permettre de savoir en quelques secondes que le 14 Juillet 1789 était un mardi ou bien que le 1^{er} Janvier de l'An 2000 sera un dimanche !

Ce programme sous forme de jeu, va vous entraîner à réaliser des prouesses en calcul mental.

Laurent GERVAT

Voici comment trouver le jour d'une date quelconque soit le x du mois y de l'année zt, t représente les 2 derniers chiffres de l'année. Nous prendrons par exemple le 25 Décembre 1984 (ici x=25, y=12, z=19 et t=84)

A chaque mois y on fait correspondre un chiffre y' suivant le tableau suivant :

mois y 1 4 5 6 7 8 9 10 11 12
CHIFFRE Y' 5 1 1 4 6 2 5 0 3 5 1 3

C'est le seul effort de mémoire à fournir, d'autant plus facile si l'on remarque que pour passer d'un mois y au mois suivant il suffit de rajouter 2 si le mois y a 30 jours et 3 s'il en compte 31 (une semaine ayant 7 jours, il revient au même de prendre le chiffre y' ou le chiffre 7k+y' avec kE Z)

A chaque année zt on fait correspondre le nombre

$n = 1 + E(1,25t) + E(5,25z)$

$= 1 + t + 5z + E(t/4) + E(3/4)$

E(x) désignant la partie entière de X

Ce n'est pas difficile à calculer mentalement, d'autant plus que la plupart du temps, vous aurez à calculer des dates du 20^e siècle (z=19). Il vous suffit alors de savoir une bonne fois pour toute que $5 \times 19 + E(19/4) = 99$ ce qui est égal à 1 modulo 7. La formule devient donc pour une date du 20^e siècle : $n = 2 + t + E(t/4)$

Pour notre exemple, on a $n = 2 + 84 + E(84/4) = 107$ ce qui est égal à 2 modulo 7 (car $107 = (15 \times 7) + 2$)

C'est fini : le jour de la semaine est : $j = x + y' + n$

Dans l'exemple proposé, $j = 25 + 3 + 2 = 30 = 4 \times 7 + 2$

donc le 25/12/1984 est le 2^e jour de la semaine c'est à dire un mardi. Vous pouvez le vérifier en utilisant le sous-programme DATE : tapez XEQ "DATE" introduisez le jour (25), RIS, le mois (12), RIS, l'année (1984), la machine vous répond bien Mardi.

Maintenant vous pouvez vous entraîner avec le jeu "EXD"

Tapez XEQ "EXD" L'affichage est : SOUCHE ? il faut introduire un nombre qui servira de souche dans la génération des nombres aléatoires. Tapez RIS : la machine vous demande alors la durée maximale de réflexion que vous vous accordez pour chaque date (PAUSE = ?)

Rentrez ce temps (en secondes) pour commencer une durée raisonnable semble être 120 s.

Tapez RIS, la machine vous demande combien il y aura de dates à trouver dans la partie. Rentrez ce nombre (Par exemple 5) puis RIS.

La machine affiche alors (si vous avez suivi ces exemples), 26/6/1927 = ? Vous avez 2 minutes pour trouver le jour (répondre : Dimanche = 0)

Quand vous pensez l'avoir trouvé tapez le chiffre correspondant et la machine vous répond aussitôt sans que vous ayez à appuyer sur RIS. Si vous avez trouvé, Bravo, vous n'en aurez pas d'autres.

Quand la partie sera finie, la machine vous donnera votre % de réussite, votre temps moyen de réflexion et votre note finale.

A vous de jouer.

15:35 15.01
01 *LBL *EXD*
02 *SOUCHE?*
03 PROMPT
04 STO 20
05 *LBL a
06 RCL 20
07 CLRG
08 STO 20
09 *PAUSE=?*
10 PROMPT
11 1.3
12 /
13 INT
14 STO 11
15 *NBRE ESSAIS?*16 PROMPT
17 STO 13
18 STO 15
19 FIX 0
20 SF 01
21 CF 00
22 CF 21
23 CF 29
24 *LBL 09
25 CLA
26 28
27 XEQ *AL*
28 1
29 +
30 STO 01
31 STO 06
32 11
33 XEQ *AL*
34 1
35 +
36 STO 02
37 STO 07
38 E2
39 XEQ *AL*
40 1900
41 +
42 STO 03
43 STO 08
44 XEQ b

45 STO 04
46 CLX
47 *LBL 10
48 CLA
49 ARCL 06
50 *+/*
51 ARCL 07
52 *+/*
53 ARCL 08
54 *+/*
55 RCL 11
56 ENTER+
57 STO 00
58 CF 22
59 FS? 55
60 SF 21
61 AVIEW
62 *LBL 11
63 X*Y?
64 GTO 12
65 PSE
66 DSE 00
67 GTO 11
68 *LBL 12
69 RCL 11
70 RCL 00
71 -
72 ST+ 14
73 RDN
74 RCL 04
75 X=Y?
76 GTO 13
77 *ALORS ?*
78 FS? 22
79 *FAUX*
80 AVIEW
81 TONE 2
82 TONE 2
83 FS?C 00
84 GTO 15
85 SF 00
86 GTO 10
87 *LBL 15
88 *C EST UN*
89 1

90 ST+ 09
91 XEQ IND 04
92 GTO 14
93 *LBL 13
94 *BRAVO*
95 BEEP
96 CF 00
97 1
98 ST+ 12
99 *LBL 14
100 AVIEW
101 DSE 13
102 GTO 09
103 RCL 09
104 X=0?
105 BEEP
106 CLA
107 RCL 12
108 100
109 *
110 RCL 15
111 /
112 ARCL X
113 *+ZJUSTE*
114 PROMPT
115 RCL 14
116 RCL 15
117 /
118 1.3
119 *
120 *T=*
121 STO 10
122 ARCL X
123 *+ SECONDES*
124 PROMPT
125 RCL 12
126 RCL 15
127 -
128 RCL 15
129 /
130 RCL 10
131 RCL 11
132 /
133 2
134 /

135 *
136 1
137 +
138 20
139 *
140 RCL 15
141 /
142 RCL 12
143 *
144 *NOTE: *
145 ARCL X
146 *+Z20*
147 PROMPT
148 GTO a
149 *LBL *AL*
150 RCL 20
151 9821
152 *
153 .211327
154 +
155 FRC
156 STO 20
157 SQRT
158 *
159 INT
160 RTN
161 *LBL *DATE*
162 CF 01
163 *LBL D
164 *JOUR?*165 PROMPT
166 STO 01
167 *MOIS?*168 PROMPT
169 STO 02
170 *ANNEE?*171 PROMPT
172 STO 03
173 *LBL b
174 RCL 03
175 1 E2
176 /
177 INT
178 5.25
179 *

180 INT
181 RCL 03
182 1 E2
183 /
184 FRC
185 125
186 *
187 STO 04
188 INT
189 +
190 ST+ 01
191 2
192 RCL 02
193 X*Y?
194 GTO 08
195 X=Y?
196 0
197 4
198 *
199 2
200 +
201 ST+ 01
202 RCL 04
203 FRC
204 X*Y?
205 GTO 07
206 1
207 ST- 01
208 GTO 07
209 *LBL 08
210 2
211 ST- 02
212 RCL 02
213 *
214 RCL 02
215 2
216 /
217 STO 05
218 INT
219 +
220 RCL 05
221 FRC
222 2
223 *
224 RCL 02

225 7
226 /
227 INT
228 *
229 +
230 ST+ 01
231 *LBL 07
232 RCL 01
233 7
234 MOD
235 FS? 01
236 RTN
237 *LBL *JO*
238 CLA
239 XEQ IND X
240 PROMPT
241 GTO a
242 *LBL 01
243 *FLUNDI*
244 RTN
245 *LBL 02
246 *+MARDI*
247 RTN
248 *LBL 03
249 *+MERcredi*
250 RTN
251 *LBL 04
252 *+JEUDI*
253 RTN
254 *LBL 05
255 *+VENDREDI*
256 *+VENDREDI*
257 RTN
258 *LBL 06
259 *+SAMEDI*
260 RTN
261 *LBL 00
262 *+DIMANCHE*
263 RTN
264 END

ATARI

ATARI 600 XL ordinateur 16 K	2 200,00
ATARI 800 XL ordinateur 64 K	3 200,00
ATARI 1050 lecteur de cassettes	890,00
ATARI 1050 lecteur de disques	3 690,00
ATARI 2500 kit éducation	
- 1 lecteur de cassettes	990,00
- 1 logiciel	
- "la quête du Graal"	

Logiciels américains en promotion

ZX spectrum

INTERFACES	Prix TTC
Spectrum 48 K PAL	1 965,00
Carte 8 entrées/sorties	395,00
Carte 8 entrées analogiques	395,00
Interface manette de jeu	245,00
Manette de jeu	120,00
Modulateur LHF noir et blanc	190,00
Imprimante Alphanumeric 32	1 190,00
Amplificateur sonore	160,00
Extension 32 K	560,00
Interface Centronics/RS232	650,00
Cable pour Centronics	150,00
Boîte 5 rouleaux de papier Alphanumeric 32	150,00
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR	175,00
Carton Pétrole/Mondeur	95,00
Adaptateur Pétrole	360,00
Interface manettes de jeu programmables	395,00

BIBLIOGRAPHIE

La pratique du ZX Spectrum	85,00
Le grand livre du Spectrum	90,00
Plaque du Spectrum (PSI) Tome I	90,00
Plaque du Spectrum (PSI) Tome II	90,00
Jeux et applications sur ZX Spectrum	65,00
Carte pour ZX Spectrum	90,00
Mémoire pour ZX Spectrum	33,00
Programmes en BASIC sur ZX Spectrum	88,00

JEUX

Pirouette	75,00
Mémo out	86,00
Squelette	86,00

sinclair ZX 81

UTILITAIRES

Pascal 41	260,00
Devpac Assembleur/Désassembleur	160,00
ZX Trans	95,00

JEUX DE REFLEXION

Simulateur de vol	95,00
Othello	75,00
Awon	54,00
Echecs	115,00
Manager	140,00

EDUCATION

Math	54,00
Histoire	54,00

GESTION

Directeur financier	125,00
Gestion de fichiers	115,00

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 8 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	2 500,00
Imprimante alphanum 32	1 190,00
Le petit livre du ZX 81	80,00
Pilotez votre ZX 81	63,00
La pratique du ZX 81 (Tome I)	80,00
Programmes en langage machine du ZX 81	96,00
Langage machine, trucs et astuces sur ZX 81	75,00
La pratique du ZX 81 (Tome II)	90,00
Le ZX 81 à la conquête des jeux	65,00
50 Programmes	32,00
Chefs pour ZX 81	90,00
Mémoire pour ZX 81	33,00
Découvrez le ZX 81	79,00
Boîte 5 rouleaux de papier Alphanumeric 32	150,00
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR	175,00
Extension 16 K	375,00

NOUVEAU PRODUIT :

CMOS mémoire constante (2 KRAM)	450,00
module 2 K supplémentaire jusqu'à 16 K	55,00

JEUX

Invasions	65,00
Patrouille de l'espace	65,00
Scramble	75,00
Rex Tyrannosaure	75,00
Gulp	75,00
Stock car	75,00
Pommes	75,00
Casse brique et pendu	75,00

JEUX DE REFLEXION

Othello	95,00
Echecs	95,00
Simulation de vol	95,00
Fre-Frac (Blackgammon)	85,00
Awon	85,00

VOUS

Biorythmes	85,00
Chromatisme	85,00

GESTION

Compte bancaire	95,00
Vu-calc	110,00
Vu-fie	110,00
ZX Multicharts	150,00

UTILITAIRES

Assembleur Ark	75,00
Assembleur Ark	75,00
Modèle - décodeur	75,00
Fast load monitor 16 K	75,00
Fast load monitor 64 K	75,00
Tool kit Ark	75,00
ZX Tr	75,00

la Règle à Calcul

Commodore

Commodore 64 Pal
Interface centronic + câble
Lecteur de disques Vic 1541
Imprimante MPS 801
Traceur de courbes Vic 1520
Câble péritel 64
Câble vidéo 64

Prix TTC	
2 990 F	
895 F	
3 480 F	
2 550 F	
1 950 F	
150 F	
150 F	

JEUX D'ECHECS à micro-processeur

Chess sensory 6	1 180 F
Chess sensory 8	1 400,00
Chess sensory 9	1 990,00
Mephisto 1	1 600 F
Mephisto 2	2 200 F
Mephisto 3	2 950,00
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
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	Prix TTC
Apple super pilot	1 600 F
Logiciel Pascal II	1 857 F
	1 877 F

LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE IIe ET APPLE II 48K

EDICIELS

MATHS 1 *

- Formes indéterminées, limites, logarithmes et exponentielles

MATHS 2 *

- Suites et intégrales

Prix TTC	
295 F	
295 F	

Apple

14.000 F T.T.C.

PROMOTION EDUCATION 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
- signale par *

MATHS 3 *

- trigonométrie
- nombres complexes

PHYSIQUE 1 *

- induction et condensateurs
- produit vectoriel

PHYSIQUE 2 *

- circuits oscillants

EDI-LOGO

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

CARTE PORTE-PAROLE

Une voix claire et articulée vous parle en français

VI-FI NATHAN

- IFR (simulateur de vols)
- Calculatrice
- J'explore l'espace (maths)
- L'organisateur (gestion de fichiers)
- Le rédacteur (traitement de texte)
- Le correcteur

EDI-LOGO

Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale développée à l'Université américaine MIT

PORTE PAROLE

Votre micro-ordinateur peut parler ! Ecoutez l'Une voix claire et articulée vous parle en français

Logiciels CIEL BLEU pour APPLE II et II® sur disquettes

Le Basic expliqué	Prix TTC
Au cœur du Basic	820,93 F
Comptabilité	937,50 F
Rendez-vous	680,20 F
Réseau	551,20 F
Contrôle aérien	293,20 F
Fractions	293,20 F
Décimales	535,46 F
Arithmétique	539,46 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 géographie	293,20 F
Mots croisés et mots secrets	293,20 F

CROAAAC

Version simplifiée pour ZX 81 d'un célèbre jeu d'arcade, CROAAAC vous entraîne de routes en rivières à la recherche d'un gîte paisible pour de petites grenouilles bien sympathiques. Ne les laissez pas se faire écraser ou se noyer, vous ne le vous pardonneriez pas ! Ne tapez pas par à-coups sur les touches de direction, la lente routine du Basic vous serait fatale, mais laissez votre doigt contre la touche pendant toute la durée du mouvement. Bonne chance

Marc PARADINAS

ZX 81



```

10 GOTO 9100
12 REM VARIABLES
13 LET X=21
14 LET Y=15
15 LET A=4
16 LET B=5
17 LET C=6
18 LET D=7
19 LET E=8
20 LET S=14
21 LET T=25
22 LET U=5
23 LET V=16
24 LET W=2
25 LET K=0
26 LET L=3
27 LET F=0
28 LET GR=0
29 LET TPS=0
30 REM DESSIN DU JEU
55 PRINT AT 2,0;"
60 PRINT AT 9,0;"
63 PRINT AT 0,0;"
65 PRINT AT 12,0;"
70 PRINT AT 14,0;"
75 PRINT AT 17,0;"
80 PRINT AT 19,0;"
81 IF L=3 THEN PRINT AT 21,1;"
82 IF L=2 THEN PRINT AT 21,1;"
83 IF L=1 THEN PRINT AT 21,1;"
85 PRINT AT X,Y;"
86 LET TPS=TPS+0.5
88 REM DEPLACEMENTS
89 LET D$=INKEY$
90 IF D$="5" THEN LET Y=Y-1
95 IF D$="6" THEN LET X=X+1
100 IF D$="7" THEN LET X=X-1
110 IF D$="8" THEN LET Y=Y+1
120 IF D$="5" THEN PRINT AT X,Y
130 IF D$="5" THEN PRINT AT X-1
135 IF D$="6" THEN LET K=K-10
140 IF D$="7" THEN PRINT AT X+1
145 IF D$="7" THEN LET K=K+10
150 IF D$="8" THEN PRINT AT X,Y
153 IF TPS=31 THEN GOTO 5000
155 IF TPS=ABS TPS THEN PRINT AT
T,0,TPS;
160 IF X=21 THEN LET X=21
170 IF X=3 THEN GOTO 7000
175 IF F=1 THEN GOTO 200
180 IF X=21 OR X=14 THEN GOTO 7
190 REM REPARATIONS
200 IF X=18 THEN PRINT AT 19,0;
205 IF X=16 THEN PRINT AT 17,0;
210 IF X=13 THEN PRINT AT 14,0;
215 IF X=11 THEN PRINT AT 12,0;
220 IF X=8 THEN PRINT AT 9,0;
230 IF X=9 OR X=8 THEN GOTO 200
231 IF X=7 THEN GOTO 2040
232 IF X=6 THEN GOTO 2050
233 IF X=5 OR X=4 THEN GOTO 302
234 IF X=15 THEN GOTO 7200
235 IF X=9 THEN GOTO 7500
240 GOTO 85
255 IF L=0 THEN STOP
999 REM GAGNE
1000 PRINT AT X,Y;"
1002 PRINT AT 1,0;"CROAAAC"
1003 LET BS=(31-TPS)*5
1005 PAUSE 50
1007 LET TPS=0
1010 PRINT AT 1,0;"
1014 LET GR=GR+1
1015 LET Y=16
1016 LET X=21
1017 IF GR=4 THEN GOTO 9000
1018 LET K=K+INT BS
1019 PRINT AT 21,19;"BONNE ";INT
BS
1020 PAUSE 50
1025 PRINT AT 21,19;"
1030 FOR I=4 TO 21
1040 PRINT AT I,0;"
1050 NEXT I
1070 GOSUB 8000
1100 GOTO 60
1999 REM MUTS DES TRONCS
2000 PRINT AT E,U;"BBBBB"
2005 PRINT AT E,U-2;"
2010 IF X=E AND Y=U-2 OR X=E AND
Y=U+6 THEN GOTO 5000
2020 IF U=31-7 THEN PRINT AT E,U
2025 IF U=31-7 THEN LET U=0
2030 LET U=U+2
2031 PRINT AT X,Y;"
2041 PRINT AT D,U;"BBBBB"
2045 PRINT AT D,U+5;"
2050 IF X=D AND Y=U AND Y<=U+7
THEN LET Y=Y-2
2051 IF X=D AND Y<U OR X=D AND Y
>U+7 THEN GOTO 5000
2060 IF U=0 THEN PRINT AT D,U;"
2065 IF U=0 THEN LET U=31-5
2070 LET U=U-2
2071 PRINT AT X,Y;"
2075 IF X=8 THEN GOTO 85
2080 PRINT AT C,U;"BBBBB"
2085 PRINT AT C,U-2;"
2090 IF X=C AND Y=U-2 AND Y<=U+
4 THEN LET Y=Y+2
2091 IF X=C AND Y=U-2 OR X=C AND
Y=U+4 THEN GOTO 5000
2095 IF U=31-4 THEN LET U=1
2100 LET U=U+2
2101 PRINT AT X,Y;"
2111 IF X=7 THEN GOTO 85
2115 PRINT AT B,T;"BBBBB"
2120 PRINT AT B,T+5;"
2125 PRINT AT B,T+5;"
2130 IF X=B AND Y=T AND Y<=T+7
THEN LET Y=Y-2
2131 IF X=B AND Y<T OR X=B AND Y
>T+7 THEN GOSUB 5000
2140 IF T=1 THEN PRINT AT B,T;"
2145 IF T=1 THEN LET T=25
2150 LET T=T-2
2151 PRINT AT X,Y;"
2155 IF X=6 THEN GOTO 85
2160 PRINT AT A,S;"BBBBB"
2165 PRINT AT A,S-2;"
2170 IF X=A AND Y=S-2 AND Y<=S+
6 THEN LET Y=Y+2
2171 IF X=A AND Y<S-2 OR X=A AND
Y>S+6 THEN GOTO 5000
2180 IF S=31-7 THEN PRINT AT A,S

```

```

3085 IF S=31-7 THEN LET S=0
3090 LET S=S+2
3095 PRINT AT X,Y;"
4000 GOTO 85
4999 REM PERDU
5000 IF X=3 THEN LET X=X+2
5001 IF X=4 THEN LET X=X+1
5003 PRINT AT X-1,Y-3;"* * * *
5004 IF X=9 THEN PRINT AT X,Y-4;
" * * * *
5005 IF X=9 THEN PRINT AT X,Y-4;
" * * * *
5007 PRINT AT X+1,Y-3;"* * * *
5010 PAUSE 50
5012 LET L=L-1
5015 FOR R=4 TO 21
5016 PRINT AT R,0;"
5017 NEXT R
5019 REM JEU TERMINE
5020 IF L=0 THEN PRINT AT 10,7;"
JEU TERMINE
5023 LET TPS=0
5025 GOSUB 8000
5027 IF L=0 THEN GOTO 6000
5030 LET X=21
5030 GOTO 60
5030 IF GR=0 AND K<1000 THEN PRI
NT "PAUVRES GRENOUILLES ELLES SO
NT "EN DE BIEN MAUVAISES MAINS"
5010 IF GR<0 AND K<1000 THEN PR
INT "IL Y A ENCORE BIEN DES PROG
RES" "A FAIRE..."
5020 IF K=1000 AND K<2000 THEN
PRINT "EST PAS MAL ALLEZ"
5030 IF K=2000 THEN PRINT "BRAV
O...FELICITATIONS DE LA S.P.A."
5100 PRINT "POUR REJOUER, PRESSE
Z UNE TOUCHE"
5105 PAUSE 4E4
5110 CLS
5120 GOTO 10
5120 REM MUTS DES VOITURES
5130 IF Y=10 OR Y=14 OR Y=16 OR
Y=22 THEN GOTO 1000
5140 GOTO 5000
5150 LET G=18
5160 LET H=16
5170 LET M=13
5180 LET N=11
5190 LET O=27
5200 IF X=14 THEN GOTO 7500
5210 PRINT AT G,J;"
5220 IF K=0 THEN PRINT AT G,J-3
5230 LET J=J+3
5230 IF X=G OR X=G-1 THEN GOTO 7
5240 IF J=0 THEN GOTO 7
5250 IF J=0 THEN PRINT AT G,J-3
5260 IF J=0 THEN LET J=0
5270 IF Y=J-4 OR Y=J-3 OR Y=J-2
THEN GOTO 5000
5280 GOTO 7225
5290 PRINT AT H,0;"
5300 PRINT AT H,0+3;"
5310 IF O=0-3
5320 IF X=H OR X=H-1 THEN GOTO 7
5330
5340 IF O<Y-2 THEN PRINT AT H,0+
3;"
5350 IF O<Y-2 THEN LET O=27
5360 GOTO 85
5370 IF Y=0+3 OR Y=0+4 OR Y=0+5
THEN GOTO 5000
5380 GOTO 7425
5390 PRINT AT H,J;"
5400 LET F=1
5410 PRINT AT H,J;"
5420 IF X=14 THEN PRINT AT H,J-
3;"
5430 LET J=J+3
5440 IF X=H OR X=H-1 THEN GOTO 7
5450

```

```

7455 IF J=J+2 THEN PRINT AT H,J-
3;"
7460 IF J=J+2 THEN LET J=0
7470 GOTO 7800
7480 IF Y=J-4 OR Y=J-3 OR Y=J-2
THEN GOTO 5000
7490 GOTO 7625
7500 PRINT AT N,0;"
7510 PRINT AT N,0+3;"
7520 LET O=0-3
7530 IF X=N OR X=N-1 THEN GOTO 7
5450
7540 IF O<Y-2 THEN PRINT AT N,0+
3;"
7550 IF O<Y-2 THEN LET O=27
7560 GOTO 85
7570 IF Y=0+3 OR Y=0+4 OR Y=0+5
THEN GOTO 5000
7580 GOTO 7625
7590 REM SCORE
8000 PRINT AT 14,0;"SCORE
";K;"
8005 PAUSE 100
8010 IF L<0 THEN PRINT AT 14,0;
"
8020 RETURN
8030 LET K=K+100
8040 FOR I=0 TO 30
8050 PRINT AT 10,10;"
8060 PRINT AT 10,10;"
9025 PRINT AT 10,20;"100 PTS";AT
10,20;"
9030 NEXT I
9040 FOR I=3 TO 21
9050 PRINT AT I,0;"
9060 NEXT I
9070 GOSUB 8000
9080 GOTO 55
9090 REM REGLES DU JEU
9100 GOSUB 9400
9105 FOR I=1 TO 10
9110 PRINT AT 0,13;"
9120 IF I=1 THEN "CROAAAC";AT 0,13;"CROAAAC"
;AT 0,13;"
9115 PRINT AT 0,3;"
;AT 0,
24;"
9120 NEXT I
9130 PRINT AT 1,13;"
9140 PRINT
9150 PRINT "VOTRE PETITE GRENOUI
LLE (B) VEUTREJOINDRE L'"AUTRE C
OTE DE LA","RIVIERE".
9160 PRINT "AIDEZ-LA A TRAVERSER
E" "AUTOROUTESANS SE FAIRE ECRA
S"
9170 PRINT "ATTENTION LES VOITUR
ES (B) SONT AUSSI MEURTRIERS SU
R LE COTE","SUPERIEUR
9180 PRINT
9190 PRINT "IL LUI FAUDRA ENSUI
T TRAVERSER","LA RIVIERE SUR DES
TRONCS D'"ARBRES FLOTANTS (B
BBBB)
9210 PRINT "ELLE DEURA ALORS SE
LOGER","EXACTEMENT DANS LES N
ICHES","PREUVES A CET EFFET
"
9220 PRINT "UN CONSEIL N'"AJUSTE
A MOMENT VOTRE","POSITION AU DERNI
E
9235 PRINT "APPELZ SUR C FOUS
E
9235 IF INKEY$<"C" THEN GOTO 92
30
9235 CLS
9240 PRINT "VOUS AVEZ 3 GRENOUIL
LES A TRAVERSER","TRAVERSER."
9250 PRINT
9260 PRINT "LE TEMPS EST LIMITE
PAR UN","DEFIEMENT DE:
AU DELA VOTRE PETITE GRENOUILLE
MOURRA D'"EPUISEMENT (SNIFF)"
9270 PRINT
9280 PRINT "PLUS VOUS ETES RAPID
PLUS LE BONUS EST IMPORTANT
"
9290 PRINT "UN TABLEAU COMPLET VOUS RAPPO
RTE 100 PTS SUPPLEMENTAIRES"
9300 PRINT
9310 PRINT "BONNE CHANCE,ET CROA
AC..."
9310 PRINT "APPELZ SUR C FOUS
E
9320 IF INKEY$<"J" THEN GOTO 93
20
9330 CLS
9340 GOTO 12
9350 REM PRESENTATIONS
9400 DIM A$(10,10)
9410 LET A$(1)=
9420 LET A$(2)=
9430 LET A$(3)=
9440 LET A$(4)=
9450 LET A$(5)=
9460 LET A$(6)=
9470 LET A$(7)=
9480 LET A$(8)=
9490 FOR F=1 TO 25 STEP 7
9500 FOR I=1 TO 7
9510 PRINT AT I+3,F;A$(I)
9520 NEXT I
9530 NEXT F
9540 FOR I=1 TO 32
9510 PRINT AT 13,I;"
9520 PRINT AT 14,I;"
9530 PRINT AT 15,I;"
9540 PRINT AT 16,I;" 0 0"
9550 PRINT AT 14,I;" ,AT 15,I;"
9560 NEXT I
9570 RETURN

```

AIDIMPRIME

Ces deux programmes permettent de gérer facilement les imprimantes "APPLE DOT MATRIX PRINTER" et "EPSON FX-RX", et d'utiliser facilement les options offertes : set étranger, marges, format de pages, épaisseur, taille et type de caractères...

Les instructions nécessaires sont affichées au fur et à mesure.

Les deux programmes sont très différents l'un de l'autre aussi bien dans leurs conception que leurs modes d'utilisation. Le premier - pour APPLE - permet de sauvegarder les formats d'édition, de les afficher, de les modifier. Le second plus court permet un choix très rapide des paramètres désirés.

Des adaptations pour d'autres imprimantes, ou le choix des valeurs par défaut correspondant à des applications particulières peuvent très facilement être réalisés à partir de ces deux programmes qui devraient permettre une utilisation plus complète des capacités des imprimantes, utilisation souvent difficile mais toujours fastidieuse...

André AIRY

APPLE II

Cette semaine, programme pour l'imprimante "EPSON FX-RX".

REMARQUES : Dans les lignes 2410 à 2530 du listing, quand le caractère "ü" apparaît, remplacer par ! pour APPLE II+ et par I pour APPLE II



```

60 TEXT : HOME
70 GOSUB 470: PRINT A$ = "A I D
E P S O N": GOSUB 480
80 PRINT
90 A$ = "AIDIMPRIME": GOSUB 480: PRINT
: GOSUB 470
100 VTAB 2: FOR T = 1 TO 22: GOSUB
490: NEXT T: VTAB 23: GOSUB 4
70
110 POKE 34,5: POKE 35,22: POKE
32,2: POKE 33,36
120 HOME
130 OU$ = "SLOT DE L'IMPRIMANTE :
":DE$ = "1": GOSUB 500:SL =
VAL (DE$)
140 PRINT "ALLUMER L'IMPRIMANTE"
150 PR# SL: PRINT CHR$ (27)"@":
: PR# 0: HTAB 1
160 OU$ = "PROPORTIONNEL :":DE$ =
"NON": GOSUB 500: PR# SL: PRINT
CHR$ (27) CHR$ (112) CHR$ (
DE$ = "OUI"): PR# 0: HTAB 1
: IF DE$ = "OUI" THEN 230
170 OU$ = "ELITE OU PICA :":DE$ =
"PICA": GOSUB 500:P1 = (DE$ =
"ELITE")
180 OU$ = "ECRIURE CONDENSEE :":
DE$ = "NON": GOSUB 500:P2 = (
DE$ = "OUI")
190 OU$ = "CARACTERES GRAS :":DE$
= "NON": GOSUB 500:P3 = (DE
$ = "OUI")
200 OU$ = "DOUBLE PASSAGE :":DE$ =
"NON": GOSUB 500:P4 = (DE$ =
"OUI")
210 OU$ = "CARACTERES LARGES :":D
E$ = "NON": GOSUB 500:P5 = (
DE$ = "OUI")
220 PR# SL: PRINT CHR$ (27)"! " CHR$
(P1 + P2 * 4 + P3 * 8 + P4 *
16 + P5 * 32): PR# 0: HTAB
1

```

```

230 OU$ = "EXPOSANTS OU INDICES :
":DE$ = "NON": GOSUB 500:SU =
(DE$ = "OUI"): IF NOT SU THEN
PR# SL: PRINT CHR$ (27)"T"
: PR# 0: HTAB 1: GOTO 250
240 OU$ = "EXPOSANTS :":DE$ = "OU
I": GOSUB 500: PR# SL: PRINT
CHR$ (27) "S" CHR$ (DE$ = "N
ON"): PR# 0: HTAB 1
250 OU$ = "SOULIGNES :":DE$ = "NO
N": GOSUB 500: PR# SL: PRINT
CHR$ (27) "-" CHR$ (DE$ = "O
UI"): PR# 0: HTAB 1
260 DE$ = "36": IF SU THEN DE$ =
"18"
270 HOME
280 PRINT "ESPACE ENTRE LES LIGN
ES :":OU$ = "X/216 INCH :": GOSUB
500: PR# SL: PRINT CHR$ (27
)"3" CHR$ (VAL (DE$)): PR#
0: HTAB 1
290 OU$ = "CARACTERES ITALIQUES :
":DE$ = "NON": GOSUB 500: PR#
SL: PRINT CHR$ (27) "R" CHR$ (
5 + (DE$ = "NON")): PR# 0: HTAB
1
300 DE$ = "66": IF SU THEN DE$ =
"132"
310 PRINT " : PRINT "O=CONTINU
E"
320 OU$ = "LIGNES PAR PAGE :": GOSUB
500: PR# SL: PRINT CHR$ (27
)"C" CHR$ (VAL (DE$)): PR#
0: HTAB 1
330 IF DE$ = "0" THEN 350
340 DE$ = "4":OU$ = "LIGNES FOUR
SAUT DE PAGE :": GOSUB 500: PR#
SL: PRINT CHR$ (27) "N" CHR$
(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
350 OU$ = "MARGE GAUCHE :":DE$ =
"4": GOSUB 500: PR# SL: PRINT
CHR$ (27) CHR$ (108) CHR$ (
VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
360 DE = VAL (DE$): HOME
370 PRINT " (PAR RAPPORT A LA MAR
GE GAUCHE)"
380 IF P1 THEN DE$ = "96": IF P5
THEN DE$ = "48"
390 IF NOT P1 AND NOT P2 AND NOT
P5 THEN DE$ = "80"
400 IF NOT P1 AND P5 THEN DE$ =
"40": IF P2 THEN DE$ = "60"
410 IF NOT P1 AND NOT P5 AND P
2 THEN DE$ = "137"
420 DE$ = STR$ (VAL (DE$) - DE)

```

```

430 OU$ = "MARGE DROITE :": GOSUB
500: PR# SL: PRINT CHR$ (27
)"Q" CHR$ (VAL (DE$)): PR#
0: HTAB 1
440 HOME : PRINT "O=USA 1=F 2=
RFA 3=GB 4=DK 5=S 6=
7=E 8=J"
450 OU$ = "CARACTERES DU PAYS N.
":DE$ = "I": GOSUB 500: PR#
SL: PRINT CHR$ (27) "R" CHR$
(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
460 TEXT : HOME : END
470 HTAB 2: FOR T = 1 TO 38: PRINT
CHR$ (95): NEXT T: RETURN
480 HTAB 21 - (LEN (A$) / 2): PRINT
A$: RETURN
490 HTAB 1: PRINT CHR$ (252): HTAB
40: PRINT CHR$ (252): RETURN
500 IF PEEK (37) + 1 > 21 THEN
HOME
510 PRINT OU$DE$: HTAB 1: PRINT
OU$: INPUT " (REP: IF REP$
< > " THEN DE$ = REP$
520 RETURN

```

SOLUTION DE L'HIPPOREBUS:

```

10 FOR I=1 TO 6
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 82,65,68,73,
65,76

```


TREMPLEINS

Ce programme ne nécessite aucune extension, mais la mémoire est pratiquement pleine, d'où le nombre limité de remarques et la présentation sommaire des règles du jeu insérée dans le programme.

Christophe REULLER

Mode d'emploi :

TREMPLEINS est un jeu d'adresse chronométré qui consiste à crever vingt ballons suspendus et ceci à l'aide de deux acrobates qui rebondissent sur un tremplin, disposé au sol, qu'il faut déplacer (touches B et M) pour intercepter les acrobates qui redescendent. La partie est perdue si l'acrobate manque le tremplin ou retombe sur son partenaire.
- S'il atterrit en bout de tremplin, son partenaire saute dans la direction initiale (vers la droite si c'était la direction du 1^{er} acrobate).
- s'il atterrit au centre du tremplin, il rebondit, mais dans la direction opposée d'où la possibilité de diriger et contrôler le saut des acrobates. Par contre la longueur du saut est aléatoire. A chaque manche gagnée, le niveau de difficulté croît d'un degré (ballons de plus en plus bas. Cependant au bout de la troisième manche le niveau stagne, mais les bonus accordés à chaque manche sont toujours de plus en plus élevés. Le nombre de manches est symbolisé par des acrobates situés en haut à droite de l'écran. Le but du jeu est de battre le record affiché.



COMMODORE VIC 20

```
4 POKE36878,12:GOSUB900
5 REM INITIALISATION
6 POKE36879,8:PRINT"J"
7 88=8152:8=8154:M=8153:P=8175:X=8130:Y=8132
10 POKE52,28:POKE56,28
20 A=7168:FORI=ATORA+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
30 FORL=0TO47:READF:POKEA+L,F:NEXT
40 DATA24,24,189,90,24,36,36,102
50 DATA255,255,126,60,24,36,36,126,66,66,255,129,129,129,129
60 DATA255,129,195,231,255,255,255,255,24,102,66,153,153,66,102,24
70 DATA255,255,0,0,0,0,0,0
100 POKE36869,255
110 FORO=7782TO7723:POKEG,3:NEXT
120 FORO=7698TO8054STEP22:POKEG,3:NEXT
125 FORO=7701TO8075STEP22:POKEG,3:NEXT
126 FORMV=7699TO7699-VNSTEP-1:POKEMV,0:POKEMV+30720,1:NEXT
127 DS=7790+(NV*88)
130 FORC=1TO20
135 H=INT(RND(1)*103)+DS
140 IFPEEK(H)<32THENGO135
141 IFPEEK(H+1)<32ORPEEK(H-1)<32ORPEEK(H+22)<32ORPEEK(H-22)<32THENGO135
143 CL=(INT(RND(1)*7)+1)
145 POKEH,4:POKEH+30720,CL:NEXT
150 DX=-22:L=1
155 FORO=150TO180:POKE51,0:NEXT
159 REM DEPLACEMENTS
160 D=PEEK(197):NB=NB+1
170 IFD=35THENNB=NB-1:M=M-1:B=B-1:P=P-1:Y=Y-1:POKEB+1,32:POKEP+1,32:POKEY+1,32
180 IFD=36THENNB=NB+1:M=M+1:B=B+1:P=P+1:Y=Y+1:POKEB-1,32:POKEP-1,32:POKEY-1,32
185 IFB<8142THENNB=NB+1:M=M+1:B=B+1:P=P+1:Y=Y+1
186 IFB>8163THENNB=NB-1:M=M-1:B=B-1:P=P-1:Y=Y-1
```

EMPLOI DU TEMPS SPECTRUM

Lycéens, plus de trous de mémoire (volontaires ou involontaires), quant à vos horaires de cours, avec ce programme de gestion de votre emploi du temps. Valable aussi pour les non-lycéens, bien entendu !

Antoine LEMAITRE

Mode d'emploi :

Ce programme permet de remplir un emploi du temps, de le sauvegarder sur une cassette.

L'option 1 du menu permet de créer l'emploi du temps. Quand l'utilisateur commet une erreur, il peut se corriger en utilisant les touches de déplacement du curseur (sans oublier d'appuyer sur ENTER).

'5' provoque un déplacement du curseur à gauche

'8' provoque un déplacement du curseur à droite

'6' provoque un déplacement du curseur en bas

'7' provoque un déplacement du curseur en haut

Si l'utilisateur se sert de la commande '6' et que le curseur est à la dernière heure du jour donné, le curseur passe à la première heure du jour suivant, sauf s'il est à la dernière heure du vendredi.

Si l'utilisateur se sert de la commande '7' et que le curseur est à la première heure d'un jour donné, le curseur passe à la dernière heure du jour précédent, sauf s'il est à la première heure du lundi.

- 1) Creation.
- 2) Sauvegarde sur cassette.
- 3) Chargement d'un emploi du temps.
- 4) Copie d'un emploi du temps sur imprimante.
- 5) Affichage d'un emploi du temps.
- 6) Arrêt du programme.

Première B

Phyl.	Sport	Fran.	Hist.	Fran.
Phyl.	Sport	Fran.	Eco.	Eco.
Maths	Geo.	Maths	S.nat	Geo.
S.nat	Angl.	Allied	Eco.	Maths
////	////	////	////	////
////	////	////	////	////
Eco.	Maths	////	Etude	Ital.
Fran.	Maths	////	Phys.	Etude
Hist.	Allied	////	Ital.	Angl.
Allied	Ital.	////	////	////

```
25 CLS : PRINT TAB 5;"*****"
30 PRINT TAB 5;"* Emplois du t"
40 PRINT TAB 5;"*****"
50 PRINT "
60 PRINT " Ce programme permet
de remplir un emploi du temps.
Le dessin de la grille est automa-
tique, ainsi que l'affichage des
jours de la semaine. Vos comman-
des sont :
70 PRINT : PRINT "'5' --> Depl
```

Dans cette version du programme, le curseur ne clignote pas, mais il est possible de le rendre clignotant, en modifiant la ligne 345 en remplaçant les instructions INVERSE par des instructions FLASH.

L'option 2 du menu permet de sauvegarder un emploi du temps.

L'option 3 provoque le chargement d'un emploi du temps en mémoire à partir de la cassette et l'affiche.

L'option 4 permet de recopier un emploi du temps sur l'imprimante SINCLAIR avec un titre.

L'option 5 permet d'afficher un emploi du temps à l'écran pour pouvoir le consulter. La routine d'affichage est souvent appelée : elle est aussi utilisée pour la copie sur l'imprimante SINCLAIR et pour afficher un emploi du temps après qu'on l'ai chargée à partir d'une cassette.

L'option 6 provoque l'arrêt du programme.

Pour créer l'emploi du temps, l'utilisateur n'est pas obligé de rentrer les matières en entier : il suffit de rentrer les deux premières lettres, la première étant forcément une majuscule (sauf dans le cas d'une heure vide : "///", le programme cherche alors dans la liste des DATA une matière dont les deux premières lettres sont les mêmes que celles rentrées par l'utilisateur, et s'il la trouve, il remplace le contenu de la variable c\$ par celui de la variable a\$ (lue dans la liste des DATA), sinon le contenu de c\$ reste le même.

```
71 OR c$="8" THEN GO TO 2000
350 IF LEN c$<2 THEN GO TO 400
355 RESTORE
360 FOR n=1 TO 22
370 READ a$
380 IF a$(TO 2)=c$ THEN LET c$=a$
390 NEXT n
400 LET b$=c$:PRINT AT y,x;b$
410 LET m$(1)=b$
411 LET l=l+1
420 NEXT y
425 NEXT x
430 GO TO 9000
1000 REM *****
1010 REM *) Dessin de la grille
1020 REM *****
1030 CLS :PRINT AT 0,0:INVERSE
1040 LUNDI:Mardi:Mercredi:Jeudi:Vendredi
1040 FOR n=2 TO 255 STEP 49: PLOT n,0: DRAW 0,175: NEXT n
1045 PLOT 1,0: DRAW 0,175
1045 PLOT 0,0: DRAW 0,175
1050 FOR n=0 TO 167 STEP 16.5: PLOT 2,n: DRAW 244,0: NEXT n
1055 PLOT 240,0: DRAW 0,175
1060 PLOT 240,0: DRAW 0,175
1070 RETURN
2000 REM *****
2010 REM *) Chargement d'un
2020 REM *) emploi du temps
2030 REM *****
2040 GO TO 2000+(VAL c$*100)
2050 REM *****
2060 REM *) Curseur en haut
2070 REM *****
2080 IF x>1 THEN LET x=x-6: LET l=l-10: GO TO 345
2090 INPUT (z$);q$
2100 GO TO 345
2110 REM *****
2120 REM *) Curseur en bas
2130 REM *****
2140 IF y<20 THEN LET y=y+2: LET l=l+1: GO TO 345
2150 LET x=x+6: LET l=l+1: GO TO 345
2160 INPUT (z$);q$
2170 GO TO 345
2180 REM *****
2190 REM *) Curseur en haut
2200 REM *****
2210 IF y>2 THEN LET y=y-2: LET l=l-1: GO TO 345
```

```
190 POKEB,5:POKEB,5:POKEH,1:POKEP,2:POKEY,8
195 POKE51,0
210 X=X+DX:POKEH,0:POKEH-DX,32
215 IFX=80760RX=8077THENPOKEH,32:X=X+44:POKEH,0:DX=-DX
220 IFX<DS THENGOSUB400
225 IFPEEK(X+DX)=4 THENT=T+1:PRINT"RECORD BATTU!"
230 IFX=8119THENGOTO160
235 IFX=Y THEN GOTO700
240 IFPEEK(X+22)=1 THENL=-L:DX=-DX:POKE51,128+E:L:GOTO160
245 IFPEEK(X+23)=5 THENDX=-DX:POKE51,128+E:L+1
246 IFPEEK(X+21)=1 THENX=X-2:Y=Y+2:GOTO160
247 IFPEEK(X+21)=1 THENX=X-2:Y=Y+2:GOTO160
250 GOTO700
300 REM LONGUEUR SAUT
400 E=INT(RND(1)*4)+1
402 IFPEEK(X+L)=3 THENL=-L:POKE51,200+T
404 X=X-22+L:POKEH,0:POKEH+22-L,32:POKE51,0
405 FORV=0TOE
406 IFPEEK(X+L)=3 THENL=-L:POKE51,200+T
407 X=X+L
410 POKEH,0
415 POKEH-L,32
422 NEXT:POKE51,0
423 IFPEEK(X+L)=3 THENL=-L:POKE51,200+T
424 X=X+22+L:POKEH,0:POKEH+22-L,32:POKE51,0
425 DX=-DX
430 RETURN
500 REM FIN DE MANCHE
600 PRINT"RECORD BATTU!"
601 FORO=1TO10:FORO=128TO140+(O*10)STEP10:POKE51,0:FORK=1TO20:NEXT:NEXT:POKE51,0
605 SC=SC+(INT((4000-NB)/10)+(100*VN)):POKE36869,240:POKE36879,25
610 PRINT"VOUS AVEZ GAGNE AVEC "SC;" POINTS"
612 IFSC>RETHENRE=SC:PRINT"RECORD BATTU!"
615 PRINT"LE RECORD EST DE:"RE
620 FORO=0TO7000:NEXT
625 NV=NV+1:VN=VN+1:T=0:NB=0
627 IFNV>2 THENNV=2
630 RESTORE:GOTO5
639 REM PARTIE PERDUE
700 S2=36875:FORO=190TO130STEP-1
701 FORO=1TO(200-O):NEXTG:POKE52,0:NEXTG
702 POKE52,0
720 NB=0:T=0
725 PRINT"VOUS AVEZ PERDU AVEC "SC;" POINTS"
730 FORO=1TO10
740 FORO=128TO(140+(O*10)):POKE51,0:NEXTG
750 NEXTG
760 POKE51,0
770 GOTO1000
799 REM BALLON TOUCHE
800 POKEH,0:FORJ=1TO21
810 POKE51,130+J+E+T:NEXT
815 IFJ>19THENGOTO600
820 RETURN
899 REM PRESENTATION
900 POKE36879,25:PRINT"VOUS AVEZ PERDU AVEC "SC;" POINTS"
910 PRINT"VOUS AVEZ PERDU AVEC "SC;" POINTS"
915 S1=36876
920 FORO=1TO10
930 FORO=128TO(140+(O*10)):POKE51,0:NEXTG
940 NEXTG
945 POKE51,0
950 PRINT"VOUS DEPLACEZ AVEC "SC;" ET "SC;"
960 PRINT"VOUS CREVEZ 20 BALLONS EN UN MINIMUM DE TEMPS"
963 NV=0
965 PRINT"3 NIVEAUX DE JEU"
985 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
986 GETA$:IFA$=" " THEN986
990 RETURN
999 REM FIN DE PARTIE
1000 PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
1010 PRINT"APPUYEZ SUR 'O' SI OUI"
1020 GETA$:IFA$="O" THEN1020
1025 NV=0:SC=0:VN=0
1030 RESTORE:GOTO5
```

```
2740 IF x>1 THEN LET y=20: LET x=x-6: LET l=l-1: GO TO 345
2750 INPUT (z$);q$
2760 GO TO 345
2800 REM *****
2810 REM *) Curseur à droite
2820 REM *****
2830 IF x<25 THEN LET x=x+6: LET l=l+10: GO TO 345
2840 INPUT (z$);q$
2850 GO TO 345
2900 REM *****
2910 REM *) Sauvegarde cassettes
2920 REM *****
2930 CLS : INPUT "Titre ? ";t$
2935 PRINT "Le nom est : ";t$
2940 SAVE (t$) DATA m$(1)
2950 GO TO 9000
4000 REM *****
4010 REM *) Chargement d'un
emploi du temps
4020 REM *****
4030 CLS : INPUT "Titre de l'emp-
loi du temps à charger ? ";n$
4040 PRINT "Je cherche ";n$
4050 LOAD (n$) DATA m$(1)
4060 GO SUB 7000
4070 GO TO 9000
4100 REM *****
4110 REM *) Copie sur ZXPrinter
4120 REM *****
4130 GO SUB 7000
4140 INPUT "Classe ? ";g$
4150 INPUT "Nombre d'exemplaires
";e$
4160 IF e<1 THEN GO TO 9000
4170 FOR i=1 TO e
4180 LPRINT g$
4190 COPY
4200 LPRINT : LPRINT : LPRINT :
LPRINT
4210 INPUT (w$);q$
4220 NEXT i
4230 GO TO 9000
7000 REM *****
7010 REM *) Affichage
7020 REM *****
7030 GO SUB 1000
7040 FOR l=1
7040 FOR x=1 TO 26 STEP 6
7050 FOR y=2 TO 20 STEP 2
7060 PRINT AT y,x;m$(l)
7070 LET l=l+1
7080 NEXT y
7090 NEXT x
7100 INPUT (w$);q$
7110 RETURN
9000 REM *****
9010 REM *) Menu
9020 REM *****
9030 CLS :PRINT TAB 11;"*****"
9040 PRINT TAB 11;"Menu"
9050 PRINT TAB 11;"*****"
9060 PRINT "-1) Creation."
9070 PRINT "-2) Sauvegarde sur c-
assette."
9080 PRINT "-3) Chargement d'un
emploi du
temps."
9090 PRINT "-4) Copie d'un emplo-
i du temp-
sur imprimante."
9100 PRINT "-5) Affichage d'un e-
mploi du
temps."
9110 PRINT "-6) Arrêt du program-
me."
9125 PAUSE 404
9130 IF INKEY$="1" THEN GO TO 30
9140 IF INKEY$="2" THEN GO TO 30
9150 IF INKEY$="3" THEN GO TO 40
9160 IF INKEY$="4" THEN GO TO 50
9170 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 7
000
9180 IF INKEY$="6" THEN CLS:PR
INT AT 10,0:FLASH 1;"Aurevoir,
à bientôt":STOP
9190 GO TO 9000
```


GRAPHIQUES ET HISTOGRAMMES

Votre TRS 80 s'avère être un bon statisticien en herbe avec ce programme de gestion et représentation de données.

M. VINCENT

Mode d'emploi :

A la question "graphique circulaires ou histogrammes" répondre "C" pour circulaire et "H" pour histogramme.

Circulaires : Introduisez votre suite de pourcentages, lorsque le total fait 100 %, le programme passe automatiquement au dessin du cercle. Vous pouvez aussi arrêter l'entrée des données par la valeur 0 : l'ordinateur affecte le pourcentage restant à la portion de cercle restante. Pendant l'affichage des secteurs la lettre (A,B,C...) correspondant au pourcentage apparaît à l'intérieur du secteur si le pourcentage est supérieur à 5 %. Puis, la représentation graphique terminée, pressez la touche "ENTER" pour continuer.

Histogrammes : Introduisez vos valeurs, après la 25^e le programme passe à la représentation graphique. Si vous n'avez pas 25 valeurs, vous pouvez arrêter la suite des INPUT, par "F" pour le tracé, le programme calcule l'échelle la plus appropriée et affiche à gauche 3 valeurs repères. Puis pressez "ENTER" pour la suite du programme.



```
5 CLEAR 500:DEFDBL A,L,X,Y
10 DIM A(45),V(40),LX(40),LY(40)
12 CLS
15 INPUT "GRAPHIQUES (C)IRCULAIRES OU (H)ISTOGRAMMES":A$
16 IF A$=" " OR (A$="C" AND A$="H") THEN 12 ELSE IF A$="H" THEN 200
50 CLS:PRINT "==== GRAPHIQUES CIRCULAIRES ==="
60 PRINT "===="
100 '
110 GOSUB 1000 'INP DONNEES
120 GOSUB 2000 'CALC ANGLES
130 GOSUB 3000 'CERCLE
140 GOSUB 4000 'SEGMENTS
142 GOSUB 5000 'AFF LETTRES
149 A$=INKEY$:A$=" "
150 PRINT@942,"/ENTER/ ===":FOR I=1 TO 80:NEXT:IF INKEY$(CHR$(13)) THEN PRINT@
942,"":FOR I=1 TO 40:NEXT:GOTO 150 ELSE RUN
159 '
200 ' H I S T O G R A M M E S
201 '
210 GOSUB 6000 'INP DONNEES
215 CLS
220 GOSUB 6300 'TRACE
250 '
260 RUN
1000 '
1010 PRINT"VALEUR "CHR$(65+I)" EN % (0 Pour Fin) ":INPUTA$
1020 IF A$=0 THEN I=I+1:A(I)=100-SI:V(I)=A(I):RETURN
1030 IF SI+A(I)100 THEN PRINT"VOYONS, LE TOTAL SERAIT >100 % !":GOTO 1010
1031 SI=SI+A
1040 I=I+1
1050 IF SI=100 THEN A(I)=A:V(I)=A:RETURN
1060 A(I)=A:V(I)=A:GOTO 1010
2000 '
2001 ' CALCUL DES ANGLES EN RADIAN
2010 FOR J=1 TO I
2020 A(J)=A(J)+2*3.1415926/100
2030 NEXT
2040 RETURN
3000 ' CERCLE
3001 '
3010 CLS
3011 SET(63,23)
3020 PRINT@24,STRING$(4,175):STRING$(8,140):STRING$(4,175):
3030 PRINT@54+18,CHR$(160):CHR$(175):CHR$(140):CHR$(140):CHR$(131):CHR$(131):PR
INT@64+39,CHR$(130):CHR$(131):CHR$(131):CHR$(140):CHR$(164):CHR$(175):
3040 PRINT@128+15,CHR$(175):CHR$(140):CHR$(131):CHR$(129):PRINT@128+45,CHR$(131
):CHR$(137):CHR$(175):CHR$(144):
3050 PRINT@192+13,CHR$(152):CHR$(131):PRINT@192+48,CHR$(131):CHR$(140):CHR$(144
):
3060 PRINT@256+11,CHR$(168):CHR$(135):PRINT@256+50,CHR$(130):CHR$(164):
3070 PRINT@320+10,CHR$(152):CHR$(129):PRINT@320+52,CHR$(169):
3080 PRINT@384+9,CHR$(168):CHR$(129):PRINT@384+53,CHR$(165):
3090 PRINT@448+9,CHR$(170):PRINT@448+53,CHR$(170):
3100 PRINT@512+9,CHR$(170):PRINT@512+53,CHR$(170):
3110 PRINT@576+10,CHR$(149):PRINT@576+53,CHR$(149):
3120 PRINT@640+10,CHR$(130):CHR$(164):PRINT@640+51,CHR$(160):CHR$(134):
3130 PRINT@704+12,CHR$(137):CHR$(144):PRINT@704+50,CHR$(152):CHR$(134):
3140 PRINT@768+13,CHR$(130):CHR$(137):CHR$(175):PRINT@768+47,CHR$(160):CHR$(152
```

TRS 80



```
)CHR$(131):
3150 PRINT@832+16,CHR$(131):CHR$(140):CHR$(164):CHR$(175):PRINT@832+43,CHR$(160
):CHR$(175):CHR$(140):CHR$(134):CHR$(129):
3160 PRINT@896+20,CHR$(131):CHR$(131):CHR$(140):CHR$(140):STRING$(4,175):PRINT@
896+36,STRING$(3,175):CHR$(152):CHR$(140):CHR$(140):CHR$(131):CHR$(129):
3170 PRINT@960+28,STRING$(8,131):PRINT@960,"":
3175 IF V(1)=100 THEN RUN 150
3180 FOR P=63 TO 107:SET(P,23):NEXT:RETURN
3999 '
4000 N=0
4001 FOR I=1 TO 30
4010 IF A(I)=0 THEN RETURN
4020 N=N+A(I)
4030 DX=COS(N)+44
4040 DY=SIN(N)+22
4050 X2=63+DX:LX(I)=X2
4060 Y2=23-DY:LY(I)=Y2
4070 GOSUB 4500 'TRACE LE SEGMENT
4080 GOSUB 5000 'AFF LETTRES
4090 NEXTI
4100 RETURN
4500 '
4510 X1=63:Y1=23
4520 IF X2(X1) THEN X=X1:X1=X2:X2=Z:Z=Y1:Y1=Y2:Y2=Z
4530 DX=X2-X1
4540 DY=Y2-Y1
4550 DX=DX/50:DY=DY/50
4560 FOR K=1 TO 49 STEP 1.0
4570 X1=X1+DX:Y1=Y1+DY
4580 SET(X1,Y1)
4581 '
4590 NEXTK
4600 RETURN
5000 '
5010 'AFF LETTRES
5015 LX(0)=107:LY(0)=23
5017 IF LX(I)=0 THEN LX(I)=107
5019 IF LY(I)=0 THEN LY(I)=23
5020 MX=(LX(I-1)+LX(I))/2:IF A(I)>3.14 THEN MX=63-MX+63
5030 MY=(LY(I-1)+LY(I))/2:IF A(I)>3.14 THEN MY=23-MY+23
5040 '
5050 NX=(MX-63)/1.3+63
5060 NY=(MY-23)/1.3+23
5070 '
5080 Q0=INT(NX/2)+INT(NY/3)+64
5090 IF A(I)>.3 THEN PRINT@Q0,CHR$(64+I):
5100 '
5101 IF V(I)=0 THEN RETURN
5103 Q0=64+(I-1):IF Q0>850 THEN Q0=Q0-768+55
5105 PRINT@Q0,CHR$(64+I)"":PRINTUSING"###,##":V(I):PRINT"X":
5110 RETURN
6000 '
6010 ' INPUT DONNEES
6020 CLS:A$="":PRINT," H I S T O G R A M M E S ":
PRINT,"====":PRINT:PRINT
6030 PRINT"ENTREZ LES VALEURS (pas plus de 25), F pour FIN"
6040 '
6050 PRINT"DONNEE "CHR$(65+I)" = ":INPUTA$
6060 IF A$=" " THEN 6050 ELSE IF A$="F" THEN RETURN
6070 A(I)=VAL(A$)
6080 IF A(I)>MX THEN MX=A(I)
6090 I=I+1
6100 IF I=25 THEN RETURN
6110 GOTO 6050
6300 '
6310 ' T R A C E
6320 '
6330 PRINT@910,STRING$(49,175):
6340 FOR Z=0 TO 47:SET(23,Z):NEXTZ
6350 FOR P=0 TO 24
6360 POKE 15360+960+14+P*2,65+P
6370 NEXTP
6380 'CALC ECHELLE
6390 EC=MX/40
6400 FOR P=0 TO 1
6405 IF A(P)=0 THEN 6440
6410 FOR Z=43 TO 43-A(P)/EC STEP -1
6420 SET(28+P*4,Z):SET(29+P*4,Z)
6430 NEXTZ
6440 NEXTP
6450 '
6460 PRINT@896," 0.00":
6470 E=(43-22)*EC:PRINT@448,USING"#####,##":E:
6480 E=(43-2)*EC:PRINT@0,USING"#####,##":E:
6490 '
6495 A$=INKEY$:A$=" "
6500 PRINT@960,"/ENTER/":FOR P=1 TO 80:NEXT:IF INKEY$(CHR$(13)) THEN RUN ELSE PR
INT@960,"":FOR P=1 TO 40:NEXT:GOTO 6500
6510 '
6520 '=====
```

STAT

Histogramme, Camembert, Courbe : plus de problème avec votre CANON X 07 et ce programme très simple quant à son utilisation : il suffit de rentrer les données de chaque mois et de choisir son graphique.

Frédéric BERTHET

```
1 CLS:DIM DO(12,4):FONT$(130)="32,48,248,
252,248,48,32,0"
2 DATA "Janvier", "Fevrier", "Mars", "Avril",
3 "Mai", "Juin", "Juillet", "Aout",
4 "Septembre", "Octobre", "Novembre", "
5 Decembre"
4 FOR I=1 TO 12
5 READ A$:PRINTA$:"(CHR$(130))":":INPUT
UTDO(I,1)
6 NEXT
7 CLS:PRINT"ANNEE(CHR$(130))":":INPUT
AN
8 PRINT"TI(12 LT,CHR$(130))":":INPUT
UTTI:TI=LEFT$(TI,6):TI=LEN(TI)-6
9 IF TI<0 THEN TI=0ELSE:TI=RIGHT$(TI,11)
10 FONT$(130)="32,48,248,252,248,48,32,0"
11 REM GRAND CALCUL
12 GR=0
```

```
13 FOR I=1 TO 12
14 IF GR<DO(I,1) THENGR=DO(I,1):X=X
15 NEXT I
16 FOR I=1 TO 12
17 DO(I,2)=22*(DO(I,1)/DO(X,1))
18 NEXT I
19 SO=0
20 FOR I=1 TO 12
21 SO=SO+DO(I,1)
22 NEXT I
23 FOR I=1 TO 12
24 DO(I,3)=INT(100*(DO(I,1)/SO))
25 NEXT I
26 PI=3.141592654
27 FOR I=1 TO 12
28 DO(I,4)=(2*PI*DO(I,3))/100
29 NEXT I
30 REM LE CHOIX
```

```
60 PRINT"HISTOGRAMME(1), "COURBE(2),"POU
RCENTAGE(3),"CHOIX(CHR$(130))":
70 INPUTCH
80 IFCH=3THEN170
90 CLS:PRINT "
100 LOCATE 14,1:PRINT TI$:LOCATE 14,2:PR
INT T2$:
110 FORI=11TO77STEP6:PSET(I,23):NEXT
120 LOCATE0,0:PRINT "2":LOCATE 0,1:PRINT
"1":LOCATE 0,2:PRINT "0"
125 FORI=22TOSTEP-6:PSET(5,I):NEXT
130 LINE(6,0)-(6,22):LINE(7,22)-(77,22)
140 PRINT "JFMAMJJASOND"
150 IF CH=1 THEN GOSUB 200
160 IFCH=2THEN GOSUB 300
170 IF CH=3 THEN GOSUB400
175 IFINKEY$=""THEN175
180 PRINT "ON RECOMMENCE(CHR$(130
))":
190 INPUTB$:IF B$="OUI" THEN 60 ELSE END
200 I=0: REM TRACE DE L'HISTOGRAMM
E
210 FORJ=7 TO 76 STEP6
220 I=I+1
230 FORK=0TO4
240 LINE(K+J,21)-(K+J,22-DO(I,2))
250 NEXT K
260 NEXTJ
270 RETURN
300 I=1:REM TRACE DE LA COURBE
310 FOR J=8 TO 69 STEP 6
320 I=I+1
330 LINE(J,22-DO(I-1,2))-(J+6,22-DO(I,2))
```

CANON X-07



ERRATA FISSONS SUR CANON X07 PARU DANS HEBDOGICIEL N° 22

Description du matériel utilisé : Le programme est écrit pour CANON X 07 version 8K octets et ne nécessite pas l'utilisation d'une imprimante.

Attention : Les trois formes de caractères suivants doivent être créées avant l'exécution du programme :

FONT \$ (224) = "&H70, &H60, &H7C, &H70, &H70, &HAB, &HAB" FONT \$ (225) = "&H30, &H30, &H18, &HFC, &H1C, &H10, &H30" FONT \$ (130) = "&H38, &H38, &H10, &H7C, &H90, &H28, &H44, &H84"

Lors de la programmation des lignes 1640 et 1790, on peut afficher directement les caractères créés.

- Ligne 1640: LOCATE J, 1: PRINT " ", etc...

Le caractère 是 est obtenu en tapant [GRPH] puis [Z]

- Ligne 1790: PRINT " ", RP, " ", RP

Le caractère 是 est obtenu en tapant [GRPH] puis [Z]

Le caractère 是 est obtenu en tapant [GRPH] puis [Z]

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 :

SYNTHETISEUR

Le petit PC 1500 se défend bien : les compositeurs en herbe vont se régaler avec ce programme simple de synthèse musicale !

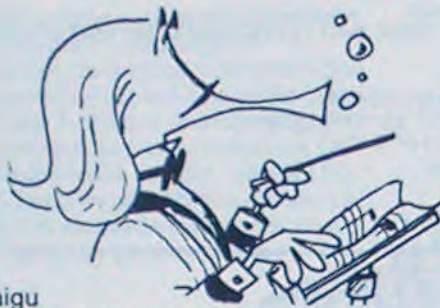
Brice BOUFFARD

Mode d'emploi :

Ce programme occupe environ 4300 octets. Il n'est donc réalisable qu'avec un module de mémoire, il utilise aussi le CE 150. Prévoyez donc l'utilisation des stylos de couleur.

Il sert à composer des morceaux de musique sur ordinateur. Après avoir entré le programme faites <DEF>A. L'OP vous demandera d'abord la mélodie :

touche du clavier, ainsi Q = do
W = ré
E = mi
R = fa
T = sol
Y = la
U = si
I = do aigu
O = ré aigu
:
:
:
F = si aigu
g = do très aigu



Si vous entrez les notes seulement avec les touches l'ordinateur considérera ces notes comme des noires de un temps. Pour changer la durée de cette note, il faut placer un chiffre AVANT la lettre représentant la note, ainsi :

0 = la croche = 1/2 temps
1 = la noire pointée = 1 temps et demi
2 = la blanche = 2 temps
3 = la blanche pointée = 3 temps
4 = la ronde = 4 temps

Lorsqu'on veut représenter un silence dans la mélodie, il faut taper <SPACE>. Cela représente un temps de silence ou soupir.

Puis, l'ordinateur vous demandera la mesure de votre œuvre. (c'est un nombre entre 1 et 9 que l'ordinateur placera sur la portée au début de votre morceau). Puis il interprétera la musique et vous demandera si vous ne désirez rien corriger. Il vous faudra répondre "OUI" pour pouvoir faire une correction, sinon "NON". Puis il vous demandera le titre qu'il cadrera automatiquement (titre de 18 lettres maximum). Si vous ne donnez pas de titre, il imprimera directement "Symphoniette". A bon compositeur salut !

PC 1500

```
1:ARUN :LF -S:
WAIT 30:CURSOR
9:PRINT "BONJO
UR":END
2:REM BRICE
BOUFFARD
3:REM PRGM DE
SYNTHETISEUR
4:REM POUR
PC-1500
10:"A" CLEAR
11:BEEP ON
12:DIM B$(0)*80,M
$(0)*80
15:WAIT 40
20:PRINT "RENTREZ
VOTRE MELODIE
":INPUT B$(0)
21:BEEP 1,10,10
25:INPUT "MESURE
DE LA MELODIE
1/3:";S
26:BEEP 1,10,10
27:IF S>90R S<1
GOTO 25
40:GOSUB 500
50:INPUT "VOULEZ
VOUS CORRIGER
?";C$
51:BEEP 1,10,10
```

```
56:IF C$="OUI"
INPUT "MELODIE
CORRIGEE:";B$
(0):GOTO 40
57:TEXT
59:COLOR 1
60:CSIZE 2
62:INPUT "TITRE D
E LA MELODIE:"
;M$(0):BEEP 1,
10,10
63:IF M$(0)=""
LPRINT TAB 3;"
Symphoniette"
64:CLS :IF LEN M$
(0)=19PRINT "
NE PEUT ETRE C
ADRE":GOTO 62
65:IF M$(0)<>"
LET N=INT (18-
LEN M$(0))/2:
LPRINT TAB N;M
$(0)
67:LF 1
68:GRAPH
70:GOSUB 700
72:CSIZE 2
73:GOSUB 300
75:A=900
77:G=LEN B$(0)
78:GLCURSOR (0,-
2)
80:FOR I=1TO 6
81:A=MID$(B$(0),
1,I)
82:M=M+1
83:IF A$="2"LET A
=800:M=M-1:
GOTO 260
90:IF M=9LET M=1:
GLCURSOR (0,-1
00):SORGN :
GOSUB 700
91:J=M*25
92:IF A$="1"LET O
=1:M=M-1:GOTO
260
96:IF A$="0"LET P
=1:M=M-1:GOTO
260
97:IF A$="3"LET O
=1:A=800:M=M-1
:GOTO 260
98:IF A$="4"LET R
=1:A=800:M=M-1
:GOTO 260
100:IF A$=" "GOSUB
301
103:REM *****
104:REM
105:REM *****
IDENTIFICATION
DES NOTES
*****
106:REM
107:REM *****
110:IF A$="Q"LET X
=-55:F$="DO":Q
=1:GOSUB A
120:IF A$="W"LET X
=-50:F$="RE":
GOSUB A
130:IF A$="E"LET X
=-45:F$="MI":
GOSUB A
140:IF A$="R"LET X
=-40:F$="FA":
GOSUB A
150:IF A$="T"LET X
=-35:F$="SOL":
GOSUB A
160:IF A$="Y"LET X
=-30:F$="LA":
GOSUB A
170:IF A$="U"LET X
=-25:F$="SI":K
=1:GOSUB A
180:IF A$="I"LET X
=-20:F$="DO":K
=1:GOSUB A
190:IF A$="O"LET X
=-15:F$="RE":K
=1:GOSUB A
200:IF A$="P"LET X
=-10:F$="MI":K
=1:GOSUB A
210:IF A$="A"LET X
=-5:F$="FA":K=
1:GOSUB A
220:IF A$="S"LET X
=0:F$="SOL":K=
1:GOSUB A
230:IF A$="D"LET X
=5:F$="LA":K=1
:Q=1:GOSUB A
240:IF A$="F"LET X
=10:F$="SI":K=
1:W=1:GOSUB A
250:IF A$="G"LET X
=15:F$="DO":K=
1:W=1:Q=1:
GOSUB A
260:NEXT I
280:COLOR 0
281:LINE (212,0)-(
212,-40):LINE
(215,-40)-(215
,0)
285:GLCURSOR (0,-8
0)
286:COLOR 1
288:TEXT :CSIZE 1:
LF 1:D=INT (
TIME /100):E=
INT (D/100):D=
(D/100-E)*100
289:LPRINT "
FAIT LE";
D;" DU";E;"E M
OIS"
290:WAIT
291:LPRINT B$(0)
292:END
300:TEXT :LF 1:
LPRINT TAB 2;S
;:GRAPH :
GLCURSOR (0,40
):SORGN :
RETURN
301:LINE (J,-10)-(
J+9,-20)-(J+5,
-30)-(J+10,-35
)-(J+4,-32)
302:LINE (J+4,-32)
-(J+2,-35)-(J+
2,-40)-(J,-30)
-(J+4,-30)-(J+
2,-26)-(J+6,-2
0)
303:LINE (J+6,-20)
-(J,-10)
304:LINE (J+4,-28)
-(J+8,-20)
305:RETURN
500:Z=1600:FOR J=1
TO LEN B$(0):A
=MID$(B$(0),J,1)
504:IF A$="3"LET Z
=6000:GOTO 650
505:IF A$="2"LET Z
=3200:GOTO 650
506:IF A$="1"LET Z
=2000:GOTO 650
507:IF A$="0"LET Z
=800:GOTO 650
508:IF A$="4"LET Z
=800:GOTO 650
509:REM *****
INTERPRETATION
DE LA MELODIE
*****
510:IF A$="Q"BEAP
1,10,10*(1/10
3)*Z
511:IF A$="W"BEAP
1,91,10*(1/91)
*Z
512:IF A$="E"BEAP
1,80,10*(1/80)
*Z
513:IF A$="R"BEAP
1,74,10*(1/74)
*Z
514:IF A$="T"BEAP
1,66,10*(1/66)
*Z
515:IF A$="Y"BEAP
1,59,10*(1/59)
*Z
516:IF A$="U"BEAP
1,52,10*(1/52)
*Z
517:IF A$="I"BEAP
1,49,10*(1/49)
*Z
518:IF A$="O"BEAP
1,43,10*(1/43)
*Z
519:IF A$="P"BEAP
1,37,10*(1/37)
*Z
520:IF A$="A"BEAP
1,34,10*(1/34)
*Z
521:IF A$="S"BEAP
1,30,10*(1/30)
*Z
522:IF A$="D"BEAP
1,26,10*(1/26)
*Z
523:IF A$="F"BEAP
1,22,10*(1/22)
*Z
524:IF A$="G"BEAP
1,20,10*(1/20)
*Z
525:Z=1600
560:NEXT J
560:RETURN
700:REM *****TRACE
DE LA CLE DE
```

```
701:COLOR 3:LINE (
5,-50)-(10,-52
)-(15,-50)-(15
,0)
702:LINE (15,0)-(1
7,5)-(22,10)-(
25,7)-(23,0)
703:LINE (23,0)-(5
,-15)-(8,-25)-
(8,-30)
704:LINE (8,-30)-(-
5,-37)-(15,-40
)-(-20,-37)-(25
,-32)
705:LINE (25,-32)-
(25,-25)-(20,-
20)-(10,-20)-(-
7,-25)-(-7,-30)
706:COLOR 0
707:M=M+1
709:REM *****TRACE
DE LA PORTEE
*****
715:LINE (0,0)-(23
0,0)
720:LINE (230,-10)
-(0,-10)
730:LINE (0,-20)-(-
230,-20)
735:LINE (230,-30)
-(0,-30)
737:LINE (0,-40)-(-
230,-40):LINE
(0,-40)-(0,0)
740:COLOR 2
750:RETURN
800:LINE (J,X+6)-(-
J,X+4)-(J+2,X+
2)-(J+4,X)-(J+
6,X)-(J+8,X+2)
-(J+10,X+4)
801:LINE (J+10,X+4
)-(J+10,X+6)
802:LINE (J,X+6)-(-
J+2,X+8)-(J+4,
X+10)-(J+6,X+1
0)-(J+8,X+8)-(-
J+10,X+6)
803:IF K=8LINE (J+
10,X+4)-(J+10,
X+32)
804:IF K=1LET K=0:
LINE (J+10,X+4
)-(J+10,X+28)
805:IF O=1LET O=0:
LINE (J+15,X+5
)-(J+17,X+5)-(-
J+17,X+7)-(J+1
5,X+7)-(J+15,X
+5)
810:A=900
811:GOSUB 950
812:RETURN
850:K=0:P=0:LINE (
J+10,X+4)-(J+1
0,X+28)-(J+18,
X+20)-(J+17,X-
20)
851:LINE (J+17,X-2
0)-(J+10,X-23)
852:RETURN
855:A=900
860:LINE (J,X+4)-(-
J,X+6)-(J+2,X+
8)-(J+4,X+10)-
(J+6,X+10)-(J+
8,X+8)-(J+10,X
+6)-(J+12,X+4)-
(J+14,X+2)-(J+
16,X+0)-(J+18,X
-2)-(J+20,X-4)-
(J+22,X-8)-(J+
24,X-12)-(J+26,
X-16)-(J+28,X-
20)-(J+30,X-24)
861:LINE (J+18,X+6
)-(J+10,X+4)-(-
J+8,X+2)-(J+6,
X+0)-(J+4,X-2)-
(J+2,X-4)-(J+0,
X-6)
862:K=0
863:GOSUB 950
864:RETURN
900:LINE (J,X+4)-(-
J,X+6)-(J+2,X+
8)-(J+4,X+10)-
(J+6,X+10)-(J+
8,X+8)-(J+10,X
+6)-(J+12,X+4)-
(J+14,X+2)-(J+
16,X+0)-(J+18,X
-2)-(J+20,X-4)-
(J+22,X-8)-(J+
24,X-12)-(J+26,
X-16)-(J+28,X-
20)-(J+30,X-24)
910:LINE (J+2,X+2)
-(J+4,X)-(J+6,
X+10)-(J+8,X+1
0)-(J+10,X)-(J+
12,X+4)
920:LINE (J+6,X)-(-
J+8,X+2)-(J+8,
X+8)-(J+10,X+6
)-(J+12,X+4)-(-
J+14,X+2)-(J+1
6,X+0)-(J+18,X
-2)-(J+20,X-4)-
(J+22,X-8)-(J+
24,X-12)-(J+26,
X-16)-(J+28,X-
20)-(J+30,X-24)
930:LINE (J+2,X+8)
-(J+4,X+10):
LINE (J+6,X+10
)-(J+8,X+8)
931:IF K=0LINE (J+
10,X+4)-(J+10,
X+32)
932:IF K=1AND P=0
LET K=0:LINE (
J+10,X+4)-(J+1
0,X+28)
936:IF K=1AND P=1
GOSUB 850
940:LINE (J+2,X+8)
-(J+4,X+10):
LINE (J+6,X+10
)-(J+8,X+8)
941:IF O=1LET O=0:
LINE (J+15,X+5
)-(J+17,X+5)-(-
J+17,X+7)-(J+1
5,X+7)-(J+15,X
+5)
943:IF P=1LET P=0:
LINE (J+10,X+2
7)-(J+17,X+24)
-(J+20,X+19)-(-
J+18,X+28)-(-J+
10,X+32)
944:GOSUB 950
945:RETURN
950:IF O=1LET O=0:
LINE (J-3,X+5)
-(J+1,X+5)
951:IF W=1LET W=0:
LINE (J-3,10)-
(J+13,10)
952:IF INT (MX4.2):
GLCURSOR (0,-7
0):TEXT :CSIZE
1:LPRINT TAB H
;F$:GRAPH :
GLCURSOR (0,80
):SORGN :
RETURN
```

BALLE

Un casse-brique ? Oui, mais dans une version très originale et pas vraiment facile à jouer.

George AUTHIER

Mode d'emploi :

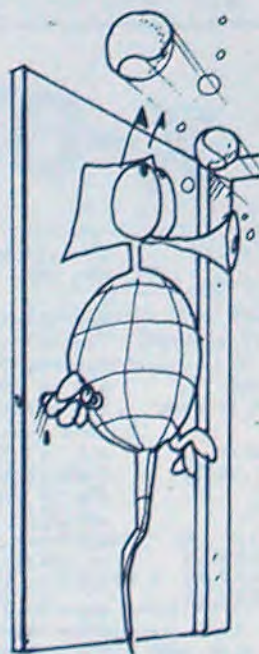
Le cadre contient trois rangées d'objets : la rangée du haut ne contient que des balles alors que les deux rangées du bas contiennent alternativement des balles et des portes. Les différents objets (balles et portes) d'une même rangée sont reliés par des tirets que l'on ne peut atteindre.

Le but du jeu est de faire éclater le plus grand nombre de balles avec la boule munie de 4 pointes que l'on renvoie à l'aide de la raquette. Les portes sont infranchissables lorsque la boule se déplace de bas en haut (elle rebondit) par contre, lorsque la boule passe une porte en passant par derrière, elle fait disparaître cette porte, que qui ouvre un accès supplémentaire.

Un effet, lors du rebond de la balle peut être obtenu en amenant au tout dernier moment la raquette en face de la balle (cet effet est difficile à obtenir sans entraînement).

La balle repart alors dans la direction d'où elle est venue. Si l'on désire consulter le listing du programme faire CALL#F89B de façon à redonner aux caractères leur forme normale.

ORIC 1



```
-106 IFC=-1THEN145ELSEGOTO50
-107 POKEB,32
-109 REM SAISIE DEPLACEMENT RAQUETTE
-110 X=KEY$:IFX$=""THENRA=0:GOTO60
-111 POKEV,32:POKEV+1,32
-120 X=ASC(X$):IFX$=THENV=V-2:IF PEEK(V)
=73 OR PEEK(V+1)=73 THENV=V+
2
-130 IFX=9THENV=V+2:IF PEEK(V)=73 OR PEE
K(V+1)=73 THEN V=V-2
-131 IFX=10THENV=V+40:IF V>49119 THEN V=
V-40
-132 IFX=11THEN V=V-40:IFV<40282 THENV=V
+40
-133 IF (X=9ANDDB=39)OR (X=9ANDDB=41) THENR
A=A+1:IFRA=3THENRA=0
-135 POKEB,32
-140 POKEV,61:POKEV+1,61:GOTO60
-144 REM FIN PARTIE
-145 GOSUB298
-150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT"
-160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" game over"
-161 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" "IAI"
balles éclatées"
-170 PRINT:PRINT:PRINT"appuyez sur une t
ouche pour faire une autre p
artie":WAIT200
-174 CLEAR
-175 GETR:GOTO1
-199 REM RECONFIGURATION CARACTERES
-200 POKE46600,0:POKE46601,0:POKE46602,0
:POKE46603,0:POKE46604,33:PO
KE46605,18
-201 POKE46606,12:POKE46607,63:POKE46608,30
:POKE46609,12:POKE46610,30
-202 POKE46611,63:POKE46612,63:POKE46613,33
:POKE46614,12:POKE46615,0
-203 POKE46616,33:POKE46617,33:POKE46618,6
3:POKE46619,63:POKE46620,63
-204 POKE46621,63:POKE46622,33:POKE46623,33
:POKE46624,0:POKE46625,0
-205 POKE46626,0:POKE46627,0:POKE46628,6
3:POKE46629,0:POKE46630,0
-206 POKE46631,0:POKE46632,0:POKE46633,0:POKE46634,3
4:POKE46635,0:POKE46636,33:POKE46637,0:POKE46638,33
:POKE46639,16:POKE46640,16:POKE46641,0:POKE46642,33
:POKE46643,16:POKE46644,16:POKE46645,12:POKE46646,12
:POKE46647,12:POKE46648,16
-209 POKE46649,33:RETURN
-297 REM MUSIQUE FIN PARTIE
-298 C=8:WAIT50
-299 FORX=1TO2:C=C-1
-300 FORB=1 TO3:MUSIC1,3,C,0:MUSIC2,2,C,0
:PLAY2,0,1,1000:WAIT20:NEXT
B
-310 MUSIC 1,3,C-3,0:MUSIC2,2,C-3,0:PLAY
2,0,1,3000
-315 WAIT100
-320 NEXTX
-330 RETURN
```

Impression d'un nouvel Atmosphère

Pour le plaisir de taper sur un vrai clavier, j'ai troqué mon ORIC 1 contre un ORIC ATMOS. A ce niveau, c'est une agréable surprise. J'estime ainsi mettre deux fois moins de temps pour dactylographier un programme. Bonne opération. Tiens, une touche supplémentaire "FONCTION". Il n'est pas dit un mot dans le manuel. C'est parait-il pour les disquettes. Très bien tout cela, d'autant plus qu'on peut la redéfinir et y mettre, en attendant, le "RESET" par exemple.

Un léger regret : les touches sont un peu trop rapprochées pour positionner mes doigts avec facilité. Gare aux gros doigts. Le "BEEP" des touches est plus discret qu'avec l'ORIC 1. Un regret plus important : la flèche gauche se fait trop souvent prendre pour un "SHIFT". De même la touche "RETURN" n'a pas une taille suffisamment évidente pour n'être pas confondue de temps en temps avec les touches voisines. Avec l'ORIC 1, pour bloquer le défilement du listing, il me fallait appuyer deux fois sur "CONTROLE". Quelle gymnastique pour ne pas perdre trop de lignes. Maintenant une seule fois suffit. Et quand je passe en mode Editeur, le curseur se positionne vraiment en début de ligne... à condition que la ligne ne compte pas plus de 38 caractères.

Dans ce cas, le curseur se positionne au début de la dernière tranche de 38 caractères frappée.

Autre satisfaction : quand je charge mes anciens programmes par CLOAD" le nom du programme apparaît en toutes lettres en haut de l'écran. Mais après un "READY" bienvenu se lit la mention "ERROR FOUND". Il n'y a pas d'erreur pourtant. Le listing ne contient pas de faute et un RUN fait se dérouler le programme convenablement... en principe. Donc l'AUTO RUN ne marche plus. Certains programmes se bloquent. En ef-

fet, l'ATMOS a adopté une nouvelle routine de chargement encore plus fiable. Bon, je veux bien, mais avec l'ORIC 1 je n'avais aucun problème de chargement. Grâce à cette nouvelle routine, on peut vérifier (VERIFY) si un programme a été convenablement enregistré ; on peut également enregistrer bout à bout des morceaux de programme (JOIN) ou encore stocker des tableaux de données (STORE). Si vous ne savez pas ce que contient une cassette, charger un nom de programme fantaisiste et les noms des programmes existants vont s'afficher successivement au fur et à mesure du déroulement de la cassette. Gare à vous si votre magnétophone à cassette débute vos enregistrements par un signal instable (le temps pour l'enregistrement automatique de trouver le bon niveau). Dans ce cas, à la lecture l'AUTO RUN ne marchera qu'après avoir chargé en haut de la mémoire de l'ATMOS un court programme machine (fourni avec l'ATMOS) qui bien entendu s'envolera après extinction de l'ordinateur. C'est une petite suggestion. Par contre, trois secondes suffisent pour le charger. Les programmes du commerce qui débute par un signal franc fonctionnent bien en AUTO RUN.

Enfin, dernier point, mais important : puisque la ROM a été modifiée, certains programmes ne passent plus correctement. Ceux qui sont en Basic sont modifiables. Le TAB marche bien maintenant et il faut le repositionner en enlevant 13 à l'ancienne valeur. Certains PLOT ou SCRN ou SPC seront à modifier. Le CALL#F8CE ou CALL63694. Le RESET facilement obtenu par CALL 555 ne fonctionne plus. Employer CALL 583. Mais votre HEBDOGICIEL Préfère vous fournir dans un premier temps les modifications nécessaires pour faire tourner les programmes d'ORIC sur ATMOS. Bonnes découvertes...

Didier VERRIER

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

Règlement :

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

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

ART. 3 : La rédaction d'HEBDGICIEL 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.

HEBDGICIEL : 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 :

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.

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.

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).

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 MEMOIRE, INTERFACE RS. 232. C.

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.

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.

CONCOURS "GEORGES LECLERE" REGLEMENT

Le programme de Georges LECLERE dans sa conception actuelle, contient cinq parties différentes, qui sont toutes axées sur la manipulation de lettres de l'alphabet par l'intermédiaire du clavier de l'ordinateur. Les deux premiers jeux sont identiques (seul l'adversaire change : ordinateur ou autre joueur) et constituent une ébauche de Poker, où les cartes sont remplacées par les lettres de l'alphabet. Chaque joueur, à tour de rôle, appuie sur une lettre qui agit comme le levier d'un JACK POT : la touche utilisée génère une lettre sur l'écran qui va se ranger dans le camp du joueur. C'est donc un jeu de hasard, où

l'objectif (non défini dans le programme) serait d'obtenir le plus rapidement possible, une série de 5 lettres rangées par ordre alphabétique (c'est un exemple). La troisième partie est une démonstration automatique ou "TIC" (le premier joueur) joue ses lettres dans l'ordre alphabétique et "TOC" (le deuxième joueur) joue d'une façon aléatoire. La quatrième partie est un jeu destiné à l'apprentissage de l'alphabet. Dans la version actuelle du programme, le jeu est conçu pour 1 joueur qui joue contre l'ordinateur. Chacun des deux joueurs possède un camp constitué d'une ligne contenant les lettres de l'alphabet et d'une ligne

initialement vierge qui contiendra les réponses correctes pour chaque joueur (cf D1). L'ordinateur commence la partie en générant une lettre qui vient se placer dans son camp. Il fait ensuite clignoter une des lettres du joueur qui doit alors appuyer sur la touche correspondante du clavier. Si la réponse du joueur est correcte, la lettre est rangée dans le camp du joueur. Si la réponse est incorrecte, la lettre reste à sa place et l'ordinateur reprend la main. La cinquième partie est identique à la quatrième, mais avec utilisation des manettes de jeu. Le programme de Georges LECLERE est en fait une ébauche du

jeu de lettre. L'objectif du concours est de réaliser un programme complet (démonstration automatique, intérêt du jeu, etc...) axé sur les lettres et/ou les caractères spéciaux (I, ., etc...). La manipulation du clavier étant la base de ce type de jeu, un jeu ou un système permettant l'apprentissage du clavier devra être inclus dans le programme. Comme vous pouvez le constater, le plus dur reste à faire. Remarque : Le listing est commenté, afin de permettre aux personnes possédant un ordinateur autre que l'APPLE de l'adapter facilement.

Mai 1984 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Article 6 Les prix alloués seront remis au plus tard 1 mois après l'annonce des résultats.

Article 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître JAUNATRE, 1 rue des Halles 75001 PARIS.

Article 8 Le prix principal étant un contrat d'édition engageant HEBDOGICIEL et SHIFT EDITIONS à commercialiser les logiciels gagnants, les lauréats s'engagent de leur côté à donner la préférence à SHIFT EDITIONS pour cette commercialisation, et ce, pour tout pays.

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

LE JURY

Présidé par Georges LECLERE, des spécialistes de DOM, de la FNAC, d'HACHETTE, d'ILLEL, de la REGLE A CALCUL, de SIDE, de SIVEA et de VIFI NATHAN se réuniront pour admirer vos œuvres. Annonce des résultats le 25 mai, à vos claviers !

ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 2
D1: ECRAN DE JEU

ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 2
L'ORDINATEUR JOUE (D), ET DEMANDE (I) (*)

ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 2
REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 1

ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
JOUEUR 2
REPONSE INCORRECTE (EX:W) DU JOUEUR 1

BON DE PARTICIPATION CONCOURS Georges LECLERE

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :

N° Téléphone :
Nom du matériel utilisé :

Nom proposé pour le programme :
Déclare avoir pris connaissance du règlement du concours "Georges LECLERE" publié dans HEBDOGICIEL et en accepte le règlement.

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un mode d'emploi très détaillé. Les programmes non retenus ne sont pas rendus. Indiquez "concours Georges LECLERE" sur l'enveloppe.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

TRS'S UNION

"AUT", l'association des utilisateurs de TRS organise le 31 mars à partir de 14 h 30, une demi-journée sur le thème "PÉRIPHÉRIQUES D'ORDINATEURS".

TANDY sera là pour présenter les modèles 4, 3, 2, 1 et 100, les imprimantes disquettes, tables graphiques et modems.

PENTASONIC exposera cartes couleurs HR, synthétiseur et interface floppy disque 1, 2, 3.

TECHNOLOGY RESSOURCES sera là également avec imprimantes, table traçante et modem.

Cité Universitaire. Maison des industries alimentaires 5, bd Jourdan 75014 PARIS.

LE HIT DU BLASÉ

Chers amis, me voilà de retour après une longue semaine d'absence. Vous vous souvenez de moi ? Je vends des ordinateurs et des logiciels à longueur de journée dans un magasin spécialisé et dans cette rubrique, j'essaie de vous faire part des meilleurs ventes de logiciels ou, si vous préférez, que faut-il acheter pour être "in". Cette semaine je vous parlerai encore d'APPLE II et du logiciel qui atteint les sommets du HIT-PARADE : il s'agit évidemment de SORCELLERIE, le seul véritable jeu de donjons et dragons traduit en français. Vous

savez que je suis un fanatique des jeux d'arcades et la patience n'est pas mon fort, ni celle de ma femme, pourtant SORCELLERIE m'a fait vivre des instants fabuleux : à travers une multitude de scénarios et dans la peau de plusieurs personnages, il m'a fallu combattre des monstres, explorer des labyrinthes, conjurer des sorts ou encore avaler des philtres magiques. Réserver vous des nuits blanches pour arriver à bout de ce logiciel d'une bonne qualité graphique et dont il existe déjà trois autres scénarios compatibles (en américain pour l'instant).

Revenons aux jeux de réflexes comme SERPENTINE : Super, cette chenille dans un labyrinthe style PACMAN qui doit

manger des salades et faire des petits sans se faire dévorer par un serpent affamé. FROGGER, un classique, met en scène une grenouille qui doit traverser l'autoroute sans se faire écraser par des conducteurs aveugles, puis traverser la rivière sans se faire manger par des crocodiles et sauter de tronc en tronc pour éviter des hippopotames. Vous arriverez de l'autre côté de l'écran en sueur. FROGGER peut se jouer au clavier sans manette de jeu.

AE est le premier jeu en trois dimensions où l'on contrôle la distance de tir par le relâchement du bouton de la manette de jeu. Vous devez défendre une cité galactique contre des nuées de vaisseaux spatiaux

qui attaquent par six. Si vous utilisez convenablement votre "CANON-LASER-TURBO-AVEC-BRETELLES-AU-PLAFOND" (vous suivez, n'est-ce pas ?...) vous passez à des écrans et à des situations différentes, un superbe jeu graphique et sonore.

WAVY-NAVY est un jeu d'envahisseurs hilarant. Vous êtes sur un bateau en pleine tempête et vous devez descendre vos ennemis en subissant l'assaut des vagues. Et croyez-moi, ce n'est pas chose aisée de viser quand on est baloté par la mer déchaînée. Le gars qui a conçu ce programme devait être mort de rire devant son listing. Salut et à la semaine prochaine pour un nouveau cocktail savoureux.

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 STRUCTURÉE 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

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

SAISIE FORMATÉE DE DONNÉES, 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 DÉCOUPER 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 Hanoï, Pendu, Color-mind, 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, Coffre-fort, La Reine, etc.) ou de **hasard** (Poker, Quinze-Vainc, etc.) et sans oublier les **mathématiques** (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiplication, 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 DÉCOUPER 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 : _____

LA PROGITHÈQUE!

PRORICIEL

JEUX - EDUCATIFS - UTILITAIRES - JEUX

INVADERS

GALAXIANS

XENON

ZORGON'S REVENGE

THE ULTRA

MUSHROOM MANIA

ESQUIVE

STRIP 21

HOPPER

ORIC MUSICIEN

APPRENDRE LE BASIC

ÉCHECS

POKER

JEUX - EDUCATIFS - UTILITAIRES - JEUX

ET POUR VOTRE BIBLIOTHÈQUE
DE NOMBREUX OUVRAGES.

DES LOGICIELS POUR ORIC, SUR MESURE.

ORIC FRANCE. BON DE COMMANDE SANS RISQUE
À retourner d'urgence à : A.S.N. - Diffusion Electronique S.A., Z.I. la Hais-Grisselle - 94470 Boissy-St-Léger, BP 48

Référence	Prix	Qté	Montant à payer	Référence	Prix	Qté	Montant à payer
LOGICIELS				Galaxians	75 F		
Hopper	90 F			Labyrinthe 3D	100 F		
Xenon	120 F			Strip 21	120 F		
The ultra	90 F			Poker	45 F		
Oric musicien	70 F			LIBRAIRIE			
Zorgon's revenge	120 F			Guide pratique de l'Oric	75 F		
Mushroom mania	100 F			Des programmes pour votre Oric 1	75 F		
Apprendre le Basic	180 F			Forth pour Oric	85 F		
Invaders	100 F			(avec la cassette Forth)	160 F		
Dracula's revenge	100 F			Mic'oric 1	25 F		
Esquive	70 F			Mic'oric 2	25 F		
Echecs	100 F			Abonnement à 4 n° de Mic'oric	80 F		

Je paie comptant par CCP ☐ ou par chèque bancaire ☐ à l'exclusion de tout autre mode de paiement.

Et près de 50 autres programmes. Bon pour 1 catalogue PRORICIEL gratuit.

LOGICIELS - LIBRAIRIE - TOTAL

Cette commande bénéficie du délai de quinze jours pour annulation complète et remboursement intégral, pour tout achat au comptant et par correspondance. Dans ce dernier cas, les logiciels devront être renvoyés intacts à A.S.N. dans leur emballage d'origine avant le quinzième jour échu. Dans le tableau ci-dessous, complétez les cases correspondant à vos achats, effectuez le calcul du total (port compris), et reportez-le dans la case "TOTAL".

* En sus, frais de port, suivant le barème suivant :
 • moins de 200 F d'achat : 25 F • de 200 à 500 F d'achat : 35 F
 • 500 F et plus : 45 F

NOM : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Tel : _____
 Signature : _____ Signature des parents pour tout mineur : _____

POKER ALPHABET

Listing du programme Georges LECLERE

suite de la page 7

PRESENTE SUR APPLE



INSTRUCTIONS SPECIALES

ASC: DONNE LE CODE ASCII D'UN CARACTERE

CALL: APPEL A UN SOUS PROGRAMME EN LANGAGE MACHINE

FLASH: CARACTERES CLIGNOTANTS A L'AFFICHAGE

GET: ENTREE D'UN CARACTERE (=INKEY,...)

HTAB ET VTAB: PLACE LE CURSEUR EN COLONNE (HTAB) ET LIGNE (VTAB), ANALOGUE A PRINT AT, LOCATE, CURSET, ETC...

MID\$: EXTRACTION D'UN MORCEAU DE CHAINE (SEG\$,ETC...)

NORMAL: APRES FLASH OU INVERSE, REMET L'AFFICHAGE EN MODE NORMAL

PDL: LIT LA POSITION DE LA MANETTE DE JEUX (1 OU 2)

RND: RENVOI UN NOMBRE ALEATOIRE

LE SON EST GENERE PAR UNE ROUTINE ASSEMBLEE IMPLANTEE A L'ADRESSE 770 ET UTILISEE PAR CALL 770, POUR LES ORDINATEURS POSSEDEANT DES INSTRUCTIONS DE GESTION DU SON, LE PROBLEME EST SIMPLIFIE

GLIST

```
15 DIM OP$(5,2),SO(5,4),NI$(5,2)
   : GOSUB 25000: HOME: TEXT
20 N = 3:O3 = 1:O5 = 1:Z2 = 1
22 GOSUB 12000: REM PRESENTATION
62 HOME: GOSUB 10000: REM REGL
   ES
63 O3 = O3 + 1
65 HOME: GOSUB 12250: REM CHOIX
   DU JEU
66 REM N=NUMERO DU JEU
70 ON N GOSUB 13500,2000,300,115
   00,350
75 IF N = 3 THEN V = 10: GOTO 10
   0
80 IF N = 5 THEN GOSUB 700: GOSUB
   2000: GOTO 90: HOME
85 IF N = 4 THEN GOSUB 700
90 HOME: GOSUB 1900: HOME
95 GOSUB 2200: HOME
96 REM AFFICHAGE CAMP JOUEUR
100 G = O3: B = 1: H = 10: K = 255
105 IF N = 3 THEN AB = INT (26 *
   RND (1))
106 IF AB > 25 THEN AB = 0
108 IF N = 1 OR N = 2 OR N = 4 OR
   N = 5 THEN AB = 0
110 S$ = "ABCDEFGHIJKLMNFORSTUVW
   XYZ"
130 L = LEN (S$): Z = 38 - L
131 VTAB B: HTAB Z + 1: PRINT S$
132 VTAB (24 - B): HTAB Z + 1: PRINT
   S$
133 :
134 :
135 REM BOUCLE SUIVANT NIVEAU
136 :
137 :
140 FOR C = 1 TO V
145 MM = 10 * RND (1) + 1
160 ON N GOSUB 950,1700,900,950,
   400
170 ON N GOSUB 1700,1800,950,600
   ,400
210 NEXT C
211 :
212 :
213 REM FIN JEU
214 :
215 :
220 GOSUB 1000
225 IF N = 4 THEN GOSUB 4500: GOSUB
   15000
230 GOTO 1200
233 :
234 :
235 REM DEMONSTRATION
236 :
237 :
250 M$ = "POKER-ALPHABET: DEMONSTR
   ATION AUTOMATIQUE"
255 IF O3 > 1 THEN 300
260 HOME: TA = 12
270 D = 199: FOR E = 40 TO 1 STEP
   - 1: FOR I = 1 TO E: VTAB I
   A: HTAB I: PRINT MID$ (M$,E
   ,I): NEXT I: POKE 768,D: POKE
   769,S: CALL 770: D = D - 1: NEXT
   E
297 FOR P = 1 TO 1000: NEXT P: RS
   = 4: GOSUB 5000
300 A$ = "TIC": B$ = "TOC"
310 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$: "I
   ": VTAB 22: HTAB 1: PRINT B$
   "I": IF O3 = 1 THEN 100
320 RETURN
322 IF O3 = 1 THEN GOTO 100
330 RETURN
334 :
335 :
336 REM JEU PADDLE
337 :
338 :
350 N$ = "POKER-ALPHABET: JEU A
   VEC LES PADDLES": IF O3 >
   1 THEN RETURN
370 HOME: D = 179: FOR E = 40 TO
   1 STEP - 1: FOR I = 1 TO E:
   VTAB I: HTAB I: PRINT MID$
   (N$,E,I): NEXT I: POKE 768,D
   : POKE 769,S: CALL 770: D = D
   - 1: NEXT E
386 FOR P = 1 TO 500: NEXT P: O5 =
   O5 + 1: RETURN
400 REM ***** JEU AVEC PADDLES
   *****
401 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$: "I
   ": VTAB 22: HTAB 1: PRINT B$:
   "I"
404 G = PDL (0) / 10 + 1: FOR B =
   2 TO H: VTAB B: HTAB Z + G: PRINT
   MID$ (S$,G,I): VTAB B - 1: HTAB
   Z + G: PRINT " ": GOSUB 500
   : NEXT B
```

```
450 F = PDL (1) / 10 + 1: FOR B =
   2 TO H: VTAB 24 - B: HTAB Z +
   F: PRINT MID$ (S$,F,I): VTAB
   25 - B: HTAB Z + F: PRINT "
   ": GOSUB 500: NEXT B
480 RETURN
500 K = K - 1: IF K = 10 THEN 100
   0
510 POKE 768,K: POKE 769,M: CALL
   770: RETURN
520 :
521 :
522 REM MARQUAGE DES LETTRES
523 :
524 :
600 REM
605 AB = INT (26 * RND (1)): VTAB
   2: HTAB 1: PRINT A$: "I": VTAB
   1: HTAB Z + AB + 1: POKE
   - 16368,0: GET X$: IF ASC (X$
   ) < > 65 + AB THEN RETURN
620 W = 1 + (ASC (X$) - 65): FOR
   B = 2 TO H: VTAB B: HTAB Z +
   W: PRINT MID$ (S$,W,I): VTAB
   B - 1: HTAB Z + W: PRINT " "
   : GOSUB 500: NEXT B: AB = AB
   + 1: RETURN
635 :
636 :
700 REM ENTRAINEMENT
701 :
702 :
710 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "D'AB
   ORD, UN PETIT ENTRAINEMENT..."
715 FOR P = 1 TO 1500: NEXT P: IF
   N = 4 THEN RETURN
730 RS = 0: GOSUB 5000: S$ = "ABCD
   EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ": G =
   0: H = 21: K = 255: L = LEN (S
   $): Z = 38 - L
746 VTAB 1: HTAB Z + 1: PRINT S$
   : VTAB 12: HTAB Z + 1: PRINT
   S$: VTAB 23: HTAB Z + 1: PRINT
   S$
750 FOR A = 1 TO 10: G = PDL (0)
   / 10 + 1: FOR B = 2 TO H: VTAB
   B: HTAB Z + G: PRINT MID$ (
   S$,G,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
   G: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
   B: NEXT A
800 RS = 2: GOSUB 5000
810 VTAB 9: HTAB 1: FLASH: PRINT
   "ENCORE UN COUP?": GET X$
815 NORMAL: HOME
816 IF X$ = "N" AND N = 5 THEN RETURN
819 IF X$ < > "N" AND X$ < > "
   0" THEN 810
820 IF X$ = "0" AND N = 5 THEN 7
   30
825 IF X$ = "0" AND N = 4 THEN 6
   00
830 RETURN
900 G = G + 1: FOR B = 2 TO H: VTAB
   B: HTAB Z + G: PRINT MID$ (
   S$,G,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
   G: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
   B: RETURN
950 A = L * RND (1) + 1: FOR B =
   2 TO H: VTAB (24 - B): HTAB
   Z + A: PRINT MID$ (S$,A,I):
   VTAB (25 - B): HTAB Z + A:
   PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
   B: RETURN
995 :
996 :
997 REM GENERE UN SON
998 :
999 :
1000 FOR D = 255 TO 100 STEP -
   10
1010 M = 10
1020 POKE 768,D: POKE 769,M: CALL
   770
1030 NEXT D
1033 K = 200
1035 RETURN
1040 :
1041 :
1042 REM EVALUATION DU GAGNANT
1043 :
1044 :
1130 FOR P = 1 TO 3000: NEXT P: R
   S = 4: GOSUB 5000
1200 VTAB 10: HTAB 1: PRINT A$: "
   "
1210 BL$ = " ": VTAB
   1: PRINT BL$: VTAB 2: PRINT
   BL$
1220 VTAB 14: HTAB 1: PRINT B$: "
   "
1230 VTAB 23: PRINT BL$: VTAB 22
   : PRINT BL$: VTAB 21: PRINT
   BL$
1400 RS = 2: GOSUB 5000
1420 FLASH: VTAB 11: HTAB 2: PRINT
   "QUI A GAGNE?": FOR P = 1 TO
   2000: NEXT P: AB = 0: IF N =
   3 AND O3 = 1 THEN 62
1490 FLASH
1491 :
1492 REM AUTRE PARTIE?
1493 :
1494 :
1500 VTAB 22: HTAB 2: PRINT "ENC
   ORE UNE PARTIE?": GET R$: RS
   = 5: GOSUB 5000: O3 = O3 + 1
   : IF R$ = "0" THEN 1530
1515 IF R$ < > "N" THEN 1500
1516 :
1517 :
1518 REM TERMINE
1519 :
1520 :
1522 RS = 4: GOSUB 5000: NORMAL:
   VTAB 17: PRINT "
   ...A BIENTOT...": VTAB 23
   : END
1525 :
1526 :
1527 REM REJOUER AVEC MEME JEU?
1528 :
1529 :
1530 PRINT: PRINT: PRINT "AVEC
   LE MEME JEU?": GET R$: NORMAL
   : RS = 4: GOSUB 5000
1550 IF R$ = "N" THEN 65
1560 IF R$ = "0" THEN 140
1570 GOTO 1530
1581 RS = 1: GOSUB 5000: IF N = 3
```

```
THEN R$ = "0"
1582 IF R$ = "N" THEN 1520
1583 GOTO 1530
1700 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$: "
   ": GET X$: IF ASC (X$) > 90
   OR ASC (X$) < 65 GOTO 1700
1720 W = 1 + (ASC (X$) - 65) * RND
   (1): FOR B = 2 TO H: VTAB B:
   HTAB Z + W: PRINT MID$ (S$,
   W,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
   W: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
   B: RETURN
1800 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$: "
   ": GET Y$: IF ASC (Y$) > 90
   OR ASC (Y$) < 65 GOTO 1700
1820 W = 1 + (ASC (Y$) - 65) * RND
   (1): FOR B = 2 TO H: VTAB 24
   - B: HTAB Z + W: PRINT MID$
   (S$,W,I): VTAB 25 - B: HTAB
   Z + W: PRINT " ": GOSUB 500
   : NEXT B: RETURN
1900 :
1901 :
1903 REM CHOIX DU NIVEAU
1904 :
1905 :
1910 VTAB 22: HTAB 15: FLASH: PRINT
   "ETES-VOUS": NORMAL: PRINT
   : PRINT: PRINT: PRINT: PRINT
1920 FOR P = 1 TO 5: PRINT NI$(P
   ,1): RS = VAL (NI$(P,2)): GOSUB
   5000: PRINT: PRINT: NEXT P
1930 GET R$: M = VAL (R$): IF M <
   1 OR M > 5 THEN 1930
1940 V = M * 10: RETURN
1950 :
1951 :
1952 REM NOM DES JOUEURS
1953 :
1954 :
2000 IF Z2 > 1 THEN 1700
2005 VTAB B: HTAB 1: PRINT "NOM
   DU PREMIER JOUEUR?": PRINT:
   INPUT A$: RS = 1: GOSUB 5000
2100 VTAB 14: HTAB 1: PRINT "NOM
   DU DEUXIEME JOUEUR?": PRINT:
   INPUT B$: RETURN
2200 :
2201 :
2202 REM ATTENTE AVANT JEU
2203 :
2204 :
2240 HOME: RS = 2: GOSUB 5000: VTAB
   18: HTAB 12: PRINT "VOUS ETE
   S PRET?": FOR P = 1 TO 1500:
   NEXT P: RS = 4: GOSUB 5000: RETURN
3000 :
3001 REM UNE NOTE
3002 :
3020 D = D - 1: POKE 768,D: POKE
   769,S: CALL 770: RETURN
4000 :
4001 :
4002 REM JEU NA
4003 :
4004 :
4100 HOME: S$ = "ABCDEFGHIJKLMNO
   FORSTUVWXYZ": AB = INT (26 *
   RND (1))
4110 FOR C = 1 TO V
4120 MM = 10 * RND (1) + 1: VTAB
   1: HTAB Z + AB + 1: GET X$: IF
   ASC (X$) < > 65 + AB THEN
   4444
4130 W = 1 + (ASC (X$) - 65) * RND
   (1): FOR B = 2 TO H: VTAB B:
   HTAB Z + W: PRINT MID$ (S$,
   W,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
   W: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
   B
4280 IF ZA = 1 THEN AB = AB + 1
4285 IF ZA = 2 THEN AB = INT (2
   6 * RND (1))
4290 IF AB > 25 THEN AB = 0
4444 NEXT C
4450 GOTO 1200
4500 :
4501 :
4502 REM AUTRE ESSAI
4503 :
4504 :
4505 HOME: VTAB 12: HTAB 9: FLASH
   : PRINT "ENCORE UN PETIT ESS
   AI?": NORMAL: VTAB 22: GET
   R$
4510 RS = 4: GOSUB 5000: IF R$ =
   "0" THEN 100
4520 IF R$ < > "N" THEN 4500
4530 RETURN
5000 :
5001 :
5002 REM ROUTINE POUR SON
5003 :
5004 :
5005 S1 = SO(RS,1): S2 = SO(RS,2):
   S3 = SO(RS,3): S4 = SO(RS,4)
5010 FOR D = S1 TO S2 STEP S3: POKE
   768,D: POKE 769,M: CALL 770
5020 IF RS = 4 THEN PRINT
5030 NEXT D: RETURN
10000 :
10001 :
10002 REM REGLES DU JEU
10003 :
10004 :
10010 IF O > 1 THEN RETURN
10040 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "VO
   ULEZ-VOUS LES REGLES?": GET
   R$: IF R$ = "N" THEN NORMAL
   : RETURN
10050 IF R$ < > "0" THEN 10040
10100 HOME: SPEED = 150
10110 VTAB 24: PRINT "CE JEU, INV
   ENTE PAR TRISTAN ET GEORGES"
10115 PRINT: PRINT: FLASH
10117 HTAB 17: PRINT "LECLERE"
10118 NORMAL
10120 PRINT: PRINT
10130 PRINT "...S'APPELLE LE POK
   ER-ALPHABET."
10140 PRINT: PRINT
10150 PRINT "IL EXISTE": FLASH
   : PRINT "CINQ": NORMAL: PRINT
   "JEUX DIFFERENTS."
10160 PRINT: PRINT: PRINT "LES
   VOICI...": SPEED = 255
10170 FOR P = 1 TO 1500: NEXT P
10180 PRINT: PRINT: FLASH: PRINT
```

```
"LEQUEL VOULEZ-VOUS CONNAITRE
   E, MAINTENANT?": NORMAL
10190 PRINT: PRINT
10195 HTAB 17: PRINT "LE JEU"
10197 PRINT: PRINT: PRINT
10200 GOSUB 12320
10300 ON N GOSUB 10400,10500,106
   00,10700,10800
10350 GOTO 10899
10400 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
   : PRINT "L'ORDINATEUR COMMEN
   CE..."
10410 PRINT: PRINT "VOUS LUI RE
   PONDEZ EN TAPANT UNE LETTRE"
10420 PRINT: PRINT "MAIS, CELLE-
   CI SORT AU HASARD...": PRINT
   : PRINT "SANS FORCEMENT CORR
   ESPONDER A CE QUE...": PRINT
   : PRINT "VOUS VOULIEZ"
10470 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10480 SPEED = 255
10490 RETURN
10500 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
   : PRINT "CHACUN JOUEUR TAPE
   UNE LETTRE..."
10510 PRINT: PRINT "A TOUR DE R
   OLE..."
10520 PRINT: PRINT "MAIS, CELLE-
   CI SORT AU HASARD...": PRINT
   : PRINT "SANS FORCEMENT CORR
   ESPONDER A CE QUE...": PRINT
   : PRINT "VOULAIENT LES DEUX
   JOUEURS"
10570 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10580 SPEED = 255
10590 RETURN
10600 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
   : PRINT "CECI EST UNE DEMONSTR
   ATION AUTOMATIQUE"
10620 PRINT: PRINT "OU IL N'Y A
   RIEN A FAIRE"
10670 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10680 SPEED = 255
10690 RETURN
10700 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
   : PRINT "CE JEU EST CONCU PO
   UR VOUS APPRENDRE..."
10710 PRINT: FLASH: PRINT "L'A
   LPHABET": NORMAL
10720 PRINT: PRINT "APRES UN EN
   TRAINEMENT, VOUS DEVEZ...": PRINT
   : PRINT "TAPER LA BONNE LETT
   RE...": PRINT: PRINT "LA, OU
   CELA CLIGNOTE"
10730 PRINT: PRINT "TOUTE AUTRE
   LETTRE TAPÉE NE DESCEND PAS"
10740 PRINT: PRINT "...ET, BIEN
   SUR, VOUS PERDEZ VOTRE TOUR!"
10770 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10780 SPEED = 255
10790 RETURN
10800 VTAB 24: PRINT "DANS CE JE
   U, VOUS NE TAPÉZ PAS DE LETTR
   E."
10810 PRINT: PRINT "VOUS UTILIS
   EZ LES PADDLES AINSI...": PRINT
   : PRINT " -> COMPLETEMENT A
   GAUCHE, C'EST LE "I": FLASH:
   PRINT "A": NORMAL
10820 PRINT: PRINT " -> COMPLET
   EMENT A DROITE, C'EST LE "I":
   FLASH: PRINT "Z": NORMAL
10830 PRINT: PRINT "TOUTES LES
   AUTRES LETTRES SONT...": PRINT
   : PRINT "ENTRE CES DEUX POSI
   TIONS"
10870 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10880 SPEED = 255
10890 RETURN
10899 PRINT: PRINT
10900 PRINT "VOULEZ-VOUS CONNAIT
   RE UN AUTRE JEU?": PRINT: PRINT
   : GET R$: IF R$ < > "0" AND
   R$ < > "N" THEN 10900
10910 IF R$ = "0" THEN GOSUB 10
   180
10920 IF R$ = "N" THEN GOTO 109
   40
10930 :
10931 REM COMPTER LES POINTS
10932 :
10940 RS = 4: GOSUB 5000
10950 VTAB 12: PRINT "VOULEZ-VOU
   S APPRENDRE A COMPTER...": PRINT
   : PRINT: FLASH: PRINT "LES
   POINTS?": NORMAL: PRINT: PRINT
   : GET R$: IF R$ < > "0" AND
   R$ < > "N" THEN 10950
10960 IF R$ = "N" THEN RS = 4: GOSUB
   5000: GOTO 65
11000 RS = 4: GOSUB 5000: SPEED =
   50: VTAB 24: PRINT "VOICI QU
   ELQUES IDEES POUR...": FLASH
   : PRINT: PRINT: PRINT "COM
   PTER LES POINTS...": NORMAL
11020 PRINT: PRINT: PRINT "CEL
   UI QUI A LE PLUS DE LETTRES
   A LA FILE": PRINT: HTAB 10:
   PRINT "DANS SON": PRINT: PRINT
   : FLASH: HTAB 16: PRINT "AL
   PHABET": NORMAL
11040 PRINT: PRINT: HTAB 22: PRINT
   "A GAGNE!!!": FOR P = 1 TO 2
   000: NEXT P: PRINT: PRINT:
   SPEED = 255: PRINT: PRINT:
   PRINT "ENCORE QUELQUES IDEE
   S?"
11070 GET R$: IF R$ < > "0" AND
   R$ < > "N" THEN 11070
11080 RS = 4: GOSUB 5000: IF R$ =
   "N" THEN 65
11100 VTAB 24: PRINT "CELUI QUI
   DEVINE LES LETTRES QUI ": PRINT
   : PRINT "MANQUENT CHEZ L'AUT
   RE, ": PRINT: PRINT "A GAGNE
   ."
11110 FOR P = 1 TO 3000: NEXT P:
   RS = 4: GOSUB 5000: HTAB 3:
   SPEED = 100:
   VTAB 12: FLASH: PRINT "A VO
   US DE TROUVER D'AUTRES IDEES
   ": FOR P = 1 TO 3000: NEXT
   P: RS = 4: GOSUB 5000: SPEED =
   255: NORMAL: RETURN
11500 :
11501 REM NOM
11502 :
11505 B$ = "APPLE II": VTAB 8: HTAB
   1: PRINT "MON NOM, C'EST": PRINT
   : PRINT B$: RS = 1: GOSUB 500
   0: VTAB 14: HTAB 1: PRINT "E
   T LE VOTRE?": PRINT: INPUT
   A$: RETURN
12000 :
12001 REM PRESENTATION
12002 :
12004 REM K&MM = ROUTINE SON,
12005 REM V1,V2,A,B,I,Z,L: TRAVAIL
   L
12006 :
12007 :
12010 K = 255: MM = 10 * RND (1) +
   1: I = 1: F$ = "VOUS ALLEZ JO
   UER AU POKER-ALPHABET": IL =
   LEN (F$): Z = 20 - L / 2
12040 VTAB 9: PRINT "IF$: VTAB
   15: PRINT "IF$
```

Suite page 14

SURVIE

suite du listing du N°23



MP-FII

```
20050 HPL0T 40.150 TO 40.130 HPL0T 20.
150 TO 20.130 HPL0T 50.165 TO 50.150
HPL0T 10.155 TO 10.150 HPL0T 40.130
TO 30.110 TO 20.130
20060 FOR PP = 0 TO 20 HPL0T PP.132
TO PP.130 NEXT PP
20070 RETURN
20500 REM P=21
20510 FOR PP = 0 TO 3.1416 STEP .04
HPL0T (67.5 + 67.5 * COS (PP)).140
- 40 * SIN (PP) NEXT PP HPL0T 0.10
0 TO 20.102 HPL0T 0.100 TO 15.115
HPL0T 0.100 TO 4.120
20515 HPL0T 0.140 TO 0.155 HPL0T 135.1
40 TO 135.155
20520 HPL0T 35.120 TO 55.120 TO 55.130
TO 35.130 TO 35.120 HPL0T 35.135
TO 55.135 TO 55.145 TO 55.145
TO 35.135 HPL0T 60.120 TO 100.120
TO 100.145 TO 60.145 TO 60.120
HPL0T 105.120 TO 125.120 TO 125.130
20525 HPL0T 105.130 TO 105.120
20530 HPL0T 105.135 TO 125.135 TO 125.1
45 TO 105.145 TO 105.135 HPL0T 0.155
TO 30.155 HPL0T 45.155 TO 135.155
HPL0T 30.150 TO 45.150 TO 45.160
TO 30.160 TO 30.150 HPL0T 32.152
TO 43.152 TO 43.150 TO 32.150
TO 32.152
20540 HPL0T 30.150 TO 25.150 TO 25.160
TO 50.160 TO 50.150 TO 45.150 HPL0T 30.
160 TO 30.172 HPL0T 45.160 TO 45.172
20550 HPL0T 29.161 TO 46.161 TO 40.164
TO 27.164 TO 29.161 FOR PP = 30
TO 45 STEP 3 HPL0T PP.163 NEXT PP
HPL0T 55.180 TO 55.170 TO 70.157
TO 100.157 TO 120.170 TO 120.180
TO 105.180 TO 105.170 TO 100.165
20555 HPL0T 105.170 TO 70.170
TO 70.180 TO 55.180
20560 HPL0T 70.180 TO 75.175 TO 75.165
HPL0T 105.180 TO 100.175 TO 100.165
HPL0T 55.170 TO 70.170 HPL0T 75.170
TO 100.170 HPL0T 105.170 TO 120.170
HPL0T 60.176 TO 60.175 TO 65.175
TO 65.176
20570 HPL0T 110.176 TO 110.175 TO 115.1
75 TO 115.176 HPL0T 65.167 TO 70.167
HPL0T 60.163 TO 73.163 HPL0T 107.167
TO 112.167 HPL0T 102.163 TO 107.163
HPL0T 75.150 TO 85.150 TO 85.162
TO 75.162 TO 75.150
20580 FOR PP = 75 TO 85 STEP 3
HPL0T PP.164 NEXT PP HPL0T 92.162
TO 97.162 HPL0T 93.161 TO 96.161
HPL0T 94.161 TO 94.159 HPL0T 95.161
TO 95.159 HPL0T 93.150 TO 96.150
HPL0T 94.157 TO 95.157
20590 FOR PP = 75 TO 85 HPL0T PP.175
TO PP.182 NEXT PP HPL0T 76.182
TO 76.184 TO 84.184 TO 84.182
HPL0T 80.184 TO 80.180 HPL0T 77.180
TO 83.180 HPL0T 83.180 HPL0T 77.180
RETURN
21000 REM P=22
21010 GOSUB 50001 GOSUB 50004
HPL0T 50.187 TO 80.187 TO 90.177
TO 60.177 TO 50.187 HPL0T 90.177
TO 90.167 TO 60.167 TO 60.177
HPL0T 71.169 TO 71.171 TO 70.171
TO 70.169
21020 HPL0T 65.177 TO 65.187 HPL0T 75.
177 TO 75.187 HPL0T 65.180 TO 75.180
HPL0T 65.185 TO 75.185
21030 RETURN
21500 REM P=23
21510 HPL0T 0.100 TO 60.130 TO 80.130
TO 135.100 HPL0T 0.190 TO 60.140
TO 60.130 HPL0T 135.190 TO 80.140
TO 80.130 HPL0T 60.140 TO 80.140
HPL0T 63.132 TO 75.132 TO 75.130
TO 64.130
21515 HPL0T 10.130 TO 63.132
21520 HPL0T 65.132 TO 65.130 HPL0T 67.
132 TO 67.130 HPL0T 69.132 TO 69.130
HPL0T 71.132 TO 71.130 HPL0T 73.132
TO 73.130
21530 HPL0T 60.110 TO 85.110 TO 80.120
TO 65.120 TO 60.110 HPL0T 65.120
TO 65.170 HPL0T 80.120 TO 80.170
21540 FOR PP = 125 TO 165 STEP 5
HPL0T 65.170 TO 80.170 NEXT PP
RETURN
22000 REM P=24
22010 GOSUB 50001 FOR PP = 70 TO 100
STEP 5 HPL0T PP.130 TO PP.155
NEXT PP FOR PP = 130 TO 155 STEP 5
HPL0T 70.170 TO 100.170 NEXT PP HPL0T 50.
110 TO 87.110 TO 87.147 TO 50.147
TO 50.110
22020 HPL0T 50.110 TO 63.123 TO 75.123
TO 87.110 HPL0T 50.147 TO 63.130
TO 75.130 TO 87.147 HPL0T 75.130
TO 75.123
22025 HPL0T 63.123 TO 63.130
22030 RETURN
22500 REM P=25
22510 GOSUB 50001 GOSUB 50003
GOSUB 50004 GOSUB 50005 HPL0T 70.16
5 TO 95.165 TO 90.180 TO 65.180 TO 70.16
5 TO 70.180
22520 IF 0(5) = 25 THEN 50050
22530 RETURN
23000 REM P=26
23010 GOSUB 50001 GOSUB 50007
GOSUB 50002 GOSUB 50004 RETURN
23500 REM P=27
23510 GOSUB 50001 GOSUB 50004
```

```
GOSUB 50002 GOSUB 50005 UTAB 14
HTAB 10 PRINT "E" UTAB 15 HTAB 8
PRINT "S+N" IF 0(5) = 27 THEN GOSUB 50
050
23520 RETURN
24000 REM P=28
24010 GOSUB 50001 GOSUB 50003
GOSUB 50005 GOSUB 50004 UTAB 14
HTAB 10 PRINT "S" UTAB 15 HTAB 8
PRINT "M+E" IF 0(5) = 28 THEN GOSUB 50
050
24020 RETURN
24500 REM P=29
24510 GOSUB 50001 GOSUB 50002
GOSUB 50004 GOSUB 50006 RETURN
25000 REM P=30
25010 GOSUB 50001 GOSUB 50002
25020 HCOLOR = 0 HPL0T 100.150
TO 90.160 HCOLOR = 3 HPL0T 55.187
TO 55.180 TO 50.175 TO 40.175 TO 40.170
TO 50.165 TO 90.165 TO 90.170 TO 85.175
TO 75.175 TO 70.180 TO 70.187
25030 HPL0T 40.170 TO 85.170 TO 85.175
HPL0T 85.170 TO 90.165
25040 HPL0T 91.187 TO 91.160 TO 85.155
TO 75.155 TO 85.150 TO 100.150 TO 100.16
7
25050 HCOLOR = 2 HPL0T 75.155
TO 85.170 HPL0T 75.155 TO 90.165
HPL0T 75.155 TO 40.170 HPL0T 75.155
TO 50.165 HCOLOR = 3 RETURN
25500 REM P=31
25510 GOSUB 50001 GOSUB 50004
25520 HPL0T 55.175 TO 60.170 TO 90.170
TO 85.175 TO 55.175 HPL0T 60.175
TO 60.177 HPL0T 80.175 TO 80.177
25530 HPL0T 50.135 TO 70.135 TO 70.160
HPL0T 56.135 TO 56.160 HPL0T 71.135
TO 71.160 HPL0T 56.142 TO 71.142
HPL0T 64.135 TO 64.142 HPL0T 56.152
TO 70.152 HPL0T 50.154 TO 71.154
25540 HPL0T 57.152 TO 57.154 HPL0T 66.
152 TO 66.160 HPL0T 56.156 TO 71.156
HPL0T 50.160 TO 50.157 TO 71.157
HPL0T 66.150 TO 70.150 HPL0T 71.146
TO 70.146 HPL0T 71.141 TO 70.141
25550 HPL0T 54.147 TO 54.149 HPL0T 73.
147 TO 73.149 HPL0T 50.144 TO 69.144
TO 69.152 HPL0T 50.144 TO 50.152
HPL0T 66.144 TO 66.152 HPL0T 59.145
TO 65.145 TO 65.151 TO 59.151 TO 59.145
25560 HPL0T 60.150 HPL0T 60.140
HPL0T 60.146 FOR PP = 71 TO 70
HPL0T PP.135 TO PP.141 NEXT PP
RETURN
26000 REM P=32
26005 IF 0(5) = 32 THEN GOSUB 50050
26010 GOSUB 50001 GOSUB 50004
HPL0T 85.135 TO 85.160 FOR PP
= 135 TO 160 STEP 5 HPL0T 85.170
TO 100.170 NEXT PP HPL0T 87.155
TO 87.160 HPL0T 90.155 TO 90.160
26011 FOR PP = 85 TO 95 HPL0T PP.140
TO PP.145 NEXT PP
26015 NEXT PP
26020 FOR PP = 100 TO 95 STEP - 1
HPL0T PP.155 TO PP.150 NEXT PP
FOR PP = 0 TO 6.3 STEP 1 HPL0T (60
+ 6 * COS (PP)).165 - 3 * SIN (PP)
NEXT PP HPL0T 45.165 TO 50.160
TO 70.160 TO 75.165 TO 70.170
26025 HPL0T 10.170 TO 45.165
26030 HPL0T 10.170 TO 50.185
TO 70.185 TO 75.180 TO 75.165
HPL0T 50.185 TO 50.170 HPL0T 70.185
TO 70.170 HPL0T 55.183 TO 65.183
TO 65.175 TO 63.175 TO 60.172
TO 57.175 TO 55.175 TO 55.183
26040 RETURN
26500 REM P=33
26510 GOSUB 50001 GOSUB 50002
IF 0(12) = 33 THEN FOR PP = 0
TO 6.28 STEP .1 HPL0T (40 + 5
* COS (PP)).140 - 9 * SIN (PP)
NEXT PP HPL0T 36.139 TO 40.134
HPL0T 30.143 TO 41.139
26520 HPL0T 50.170 TO 90.170 TO 90.177
TO 50.177 TO 50.170 TO 55.160 TO 55.157
TO 83.157 TO 83.160 TO 90.170 HPL0T 60.
177 TO 60.180 HPL0T 80.177 TO 80.180
26530 RETURN
27000 REM P=34
27010 GOSUB 50001 GOSUB 50005
HTAB 11 UTAB 14 PRINT "S" HTAB 10
UTAB 15 PRINT "E+M" IF 0(13) = 34
THEN UTAB 22 HTAB 12 PRINT "E"
27020 RETURN
27500 REM P=35
27510 IF 0(5) = 35 THEN GOSUB 50050
27520 GOTO 20500
28000 REM P=36
28010 GOSUB 50001 GOSUB 50004
FOR PP = 0 TO 6.28 STEP .1 HPL0T (80
+ 10 * COS (PP)).140 + 10 * SIN (PP)
NEXT PP FOR PP = 140 TO 145 HPL0T 70.
PP TO 90.170 NEXT PP HPL0T 70.140
TO 72.127 TO 70.127 TO 80.140
28015 HPL0T 10.127 TO 90.140
28020 RETURN
28500 REM P=37
28510 GOSUB 50001 GOSUB 50004
HPL0T 40.170 TO 100.170 HPL0T 50.170
TO 50.185 HPL0T 90.170 TO 90.185
HPL0T 55.170 TO 55.180 HPL0T 85.170
TO 85.180 HTAB 0 UTAB 21 PRINT "CHIMI
E"
28520 RETURN
29000 REM P=38
29010 GOSUB 50001 GOSUB 50004
HPL0T 52.130 TO 90.130 TO 90.150
TO 52.150 TO 52.130 FOR PP = 0
TO 6.2 STEP .1 HPL0T (75 + 20
* COS (PP)).147 + 10 * SIN (PP)
NEXT PP HPL0T 55.147 TO 95.147
HPL0T 75.137 TO 75.157
29020 UTAB 19 HTAB 11 PRINT "A"
29025 IF 0(7) < 30 THEN 29040
29030 HPL0T 50.170 TO 55.170 HPL0T 49.
171 TO 56.171 HPL0T 40.172 TO 56.172
HPL0T 49.173 TO 56.173 HPL0T 50.174
TO 55.174 HPL0T 56.169 TO 60.169
HPL0T 50.160 TO 60.160 HPL0T 56.175
TO 60.175 HPL0T 50.176 TO 60.176
29040 RETURN
29500 REM P=39
29510 GOSUB 50001 GOSUB 50005
GOSUB 50003 RETURN
30000 REM P=40
30010 FOR PP = 2 TO 19 FOR 00 = 14
TO 23 HTAB PP UTAB 00 PRINT "7"
NEXT 00 NEXT PP RETURN
30500 REM P=41
30510 IF 0(5) = 41 THEN 50050
30520 GOSUB 50001 GOSUB 50003
GOSUB 50007 GOSUB 50005 GOSUB 50006
HTAB 11 UTAB 16 PRINT "~2" FOR PP
= 65 TO 70 FOR 00 = 80 TO 85
HPL0T PP.130 TO PP.160 HPL0T 00.130
TO 00.160 NEXT 00 NEXT PP RETURN
31000 REM P=42
31005 IF 0(5) = 42 THEN GOSUB 50050
31010 GOSUB 50001 GOSUB 50002
```

```
GOSUB 50005 GOSUB 50006 GOSUB 50007
FOR PP = 65 TO 75 FOR 00 = 80
TO 85 HPL0T PP.130 TO PP.160
HPL0T 00.130 TO 00.160 NEXT 00
NEXT PP HTAB 11 UTAB 16 PRINT "0"
RETURN
31500 REM P=43
31510 GOSUB 50001 HPL0T 25.180
TO 55.165 TO 100.165 TO 115.180
TO 25.180 HPL0T 60.180 TO 60.165
TO 80.165 TO 80.180 HPL0T 60.170
TO 80.170 HPL0T 60.175 TO 80.175
RETURN
32000 REM P=44
32010 HPL0T 0.190 TO 50.160 TO 50.180
HPL0T 135.190 TO 100.160 TO 100.180
HPL0T 65.190 TO 65.175 HPL0T 60.180
TO 80.175 FOR PP = 105 TO 175 STEP 7
HPL0T 65.175 TO 80.175 NEXT PP
RETURN
32500 REM P=45
32510 GOSUB 50001 FOR PP = 0 TO 6.2
STEP .1 HPL0T (75 + 15 * COS (PP)).
175 + 6 * SIN (PP) NEXT PP FOR PP
= 73 TO 77 HPL0T PP.100 TO PP.180
NEXT PP GOSUB 50002 HTAB 4
UTAB 14 PRINT "S+N" RETURN
33000 REM P=46
33010 HPL0T 0.160 TO 100.160 TO 100.180
HPL0T 100.160 TO 135.190 HPL0T 0.120
TO 30.120 TO 30.160 UTAB 14 HTAB 2
PRINT "E" UTAB 16 HTAB 6 PRINT "0"
HTAB 13 PRINT "0" UTAB 18 HTAB 1
INVERSE PRINT "8" NORMAL
33020 HPL0T 53.112 TO 77.112 TO 77.137
TO 53.137 TO 53.112 HPL0T 54.113
TO 76.113 TO 76.136 TO 54.136
TO 54.113 HPL0T 56.115 TO 74.115
TO 74.134 TO 56.134 TO 56.115
HCOLOR = 5 FOR PP = 57 TO 73
33025 HPL0T PP.125 TO PP.133 NEXT PP
33030 HCOLOR = 3 HTAB 10 UTAB 16
INVERSE PRINT "*" NORMAL
HPL0T 50.160 TO 50.140 TO 100.140
HPL0T 50.150 TO 100.150 HPL0T 50.145
TO 60.145 HPL0T 60.140 TO 60.150
33040 FOR PP = 60 TO 99 STEP 2
HPL0T PP.150 TO PP + 1.150 NEXT PP
HPL0T 70.150 TO 70.160 HPL0T 50.155
TO 70.155 FOR PP = 52 TO 60 STEP 3
HPL0T PP.155 TO PP.160 NEXT PP
HPL0T 53.142 TO 53.143 HPL0T 53.147
TO 53.140
33050 HPL0T 55.153 TO 56.153 HPL0T 64.
153 TO 65.153 HPL0T 110.190 TO 90.180
TO 122.190 HPL0T 120.180 TO 120.190
HPL0T 110.180 TO 110.190 FOR PP
= 100 TO 190 STEP 3 HPL0T 110.170
TO 120.170 NEXT PP
33060 HPL0T 51.175 TO 51.173 TO 45.173
TO 52.167 TO 82.167 TO 75.173 TO 71.173
TO 71.175 HPL0T 71.173 TO 51.173
UTAB 22 HTAB 2 PRINT "8" HTAB 4
UTAB 23 PRINT "*" HTAB 10 UTAB 24
PRINT "*"
33070 FOR PP = 3.14 TO 4.7 STEP .07
HPL0T (135 + 35 * COS (PP)).100
- 35 * SIN (PP) HPL0T (135 + 35
* COS (PP)).100 - 60 * SIN (PP)
NEXT PP FOR PP = 3.14 TO 4.5
STEP .07
33075 HPL0T (135 + 35 * COS (PP)).100
- 50 * SIN (PP) NEXT PP FOR PP
= 3.14 TO 4.1 STEP .07 HPL0T (135
+ 35 * COS (PP)).100 - 40 *
SIN (PP) NEXT PP
33490 RETURN
33500 REM P=47
33510 GOSUB 50001 GOSUB 50005
RETURN
34000 REM P=48
34003 HTAB 10 UTAB 13 PRINT "S"
34005 HCOLOR = 5 00 = 0
34010 FOR PP = 100 TO 150 STEP
- 1 00 = 00 + .01 HPL0T (00 + 25).PP
TO (115 - 00).PP NEXT PP HCOLOR
= 3 HPL0T 0.100 TO 50.130 TO 85.130
TO 135.180
34020 HPL0T 50.130 TO 50.100 HPL0T 85.
130 TO 85.100 FOR PP = 65 TO 70
HPL0T PP.110 TO PP.120 NEXT PP
HPL0T 65.120 TO 60.130 TO 60.110
TO 75.110 TO 75.130 TO 70.120
34030 HPL0T 15.164 TO 15.115 TO 35.100
TO 35.144 TO 15.144 HPL0T 0.115
TO 100.100 TO 100.145 TO 120.145
HPL0T 120.115 TO 135.115
34040 HPL0T 10.190 TO 50.145 TO 90.145
TO 130.190 HPL0T 50.145 TO 50.150
HPL0T 50.150 TO 50.190 HPL0T 90.145
TO 90.190 HPL0T 90.180 TO 90.190
HPL0T 25.190 TO 33.180 HPL0T 110.190
TO 102.180
34050 HPL0T 45.190 TO 45.180 HPL0T 95.
190 TO 95.180 HPL0T 50.190 TO 50.180
HPL0T 70.190 TO 70.180 HPL0T 50.165
TO 50.190 HPL0T 70.165 TO 70.180
HPL0T 57.190 TO 57.180 HPL0T 57.165
TO 57.190 HPL0T 77.190 TO 77.180
HPL0T 77.165 TO 77.180 RETURN
34500 REM P=49
34510 GOSUB 50001 GOSUB 50010
GOSUB 50005 GOSUB 50004 HTAB 3
UTAB 14 PRINT "S" HTAB 2 UTAB 15
PRINT "E+M" RETURN
35000 REM P=50
35010 GOSUB 50001 GOSUB 50006
GOSUB 50002 HTAB 3 UTAB 14
PRINT "S" UTAB 15 HTAB 21 PRINT "E+
M" HPL0T 55.180 TO 55.190 HPL0T 56.180
TO 56.190 HPL0T 85.180 TO 85.190
HPL0T 86.180 TO 86.190 RETURN
35500 REM P=51
35510 GOSUB 50001 GOSUB 50002
GOSUB 50004 GOSUB 50010 RETURN
36000 REM P=52
36010 GOSUB 50001 GOSUB 50005
GOSUB 50002 GOSUB 50010 HTAB 3
UTAB 13 PRINT "S" HTAB 2 UTAB 14
PRINT "E+M" RETURN
36500 REM P=53
36510 GOSUB 50001 GOSUB 50004
IF 0(15) = 53 THEN FOR PP = 0
TO 6.28 STEP .04 HPL0T (75 + 15
* COS (PP)).170 - 3 * SIN (PP)
HPL0T (75 + 15 * COS (PP)).180
- 3 * SIN (PP) NEXT PP HPL0T 70.17
0 TO 70.180 TO 80.180 TO 80.170 TO 70.17
0
36515 HCOLOR = 6 FOR PP = 25 TO 49
HPL0T PP.130 TO PP.165 NEXT PP
36520 HCOLOR = 5 FOR PP = 20 TO 30
HPL0T PP.140 TO PP.170 NEXT PP
FOR PP = 30 TO 40 HPL0T PP.160
TO PP.175 NEXT PP HCOLOR = 3
FOR PP = 30 TO 40 HPL0T PP.145
TO PP.160 NEXT PP
36540 FOR PP = 47 TO 60 HPL0T PP.165
TO PP.175 NEXT PP
36550 RETURN
37000 REM P=54
```

```
37010 GOSUB 50001 GOSUB 50005
GOSUB 50003 HTAB 10 UTAB 12
PRINT "S" HTAB 9 UTAB 13 PRINT "E+
M" RETURN
37500 REM P=55
37510 GOSUB 50001 GOSUB 50002
HTAB 2 UTAB 21 PRINT "7" GOSUB 500
04 HTAB 0 UTAB 14 PRINT "H+S"
RETURN
38000 REM P=56
38010 GOSUB 50001 GOSUB 50002
GOSUB 50004 GOSUB 50003 GOSUB 50006
HTAB 0 UTAB 14 PRINT "H" HTAB 7
UTAB 15 PRINT "H+E" HTAB 0
UTAB 16 PRINT "S" RETURN
38500 REM P=57
38510 GOSUB 50001 GOSUB 50006
HTAB 13 UTAB 18 PRINT "7" GOSUB 50
002 GOSUB 50004 HTAB 0 UTAB 14
PRINT "S+N" HTAB 2 UTAB 21
PRINT "7" HTAB 16 UTAB 20 PRINT "7"
RETURN
39000 REM P=58
39010 GOSUB 50001 GOSUB 50002
GOSUB 50004 RETURN
39500 REM P=59
39510 GOSUB 50001 GOSUB 50005
GOSUB 50003 RETURN
40000 REM P=60
40010 GOSUB 50001 GOSUB 50007
RETURN
40500 REM P=61
40510 GOSUB 50001 GOSUB 50006
IF 0(16) = 61 THEN HPL0T 50.175
TO 65.175 HPL0T 51.174 TO 64.174
HPL0T 52.173 TO 63.173 HPL0T 51.172
TO 64.172 HPL0T 51.171 TO 64.171
HPL0T 54.169 TO 61.169 RETURN
50000 REM
50001 HPL0T 0.100 TO 50.110 TO 100.110
TO 135.100 HPL0T 0.190 TO 50.160
TO 100.160 TO 135.190 HPL0T 50.110
TO 50.160 HPL0T 100.110 TO 100.160
RETURN
50002 HPL0T 6.186 TO 6.135 TO 25.137
TO 25.175 RETURN
50003 HPL0T 31.171 TO 31.130 TO 43.139
TO 43.164 RETURN
50004 HPL0T 104.164 TO 104.139 TO 113.1
37 TO 113.173 RETURN
50005 HPL0T 55.160 TO 55.130 TO 70.130
TO 70.160 RETURN
50006 HPL0T 80.160 TO 80.130 TO 95.130
TO 95.160 RETURN
50007 HPL0T 65.160 TO 65.130 TO 85.130
TO 85.160 RETURN
50010 FOR PP = 0 TO 6.2 STEP .07
HPL0T (90 + 10 * COS (PP)).105
+ 4 * SIN (PP) NEXT PP FOR PP
= 89 TO 91 HPL0T PP.101 TO PP.170
NEXT PP RETURN
50050 REM ROBOT
50060 IF 0(5) = 25 THEN XX = 47 YY
= 170
50070 IF 0(5) = 27 OR 0(5) = 28
OR 0(5) = 41 OR 0(5) = 42 THEN XX
= 65 YY = 175
50080 IF 0(5) = 32 THEN XX = 90 YY
= 175
50090 IF 0(5) = 35 THEN XX = 15 YY
= 170
50100 HPL0T 3 + XX.4 + YY TO 4 + XX.4
+ YY HPL0T 12 + XX.4 + YY TO 13
+ XX.4 + YY HPL0T 5 + XX.5 + YY
HPL0T 11 + XX.5 + YY HPL0T 7
+ XX.5 + YY TO 9 + XX.5 + YY
HPL0T 6 + XX.6 + YY TO 10 + XX.6
+ YY HPL0T 5 + XX.7 + YY HPL0T 11
+ XX.7 + YY
50200 HPL0T 2 + XX.8 + YY TO 5 + XX.8
+ YY HPL0T 7 + XX.8 + YY HPL0T 9
+ XX.8 + YY HPL0T 11 + XX.8 + YY
TO 14 + XX.8 + YY HPL0T 2 + XX.9
+ YY HPL0T 5 + XX.9 + YY HPL0T 11
+ XX.9 + YY HPL0T 14 + XX.9 + YY
50300 HPL0T 2 + XX.10 + YY TO 2
+ XX.14 + YY TO 3 + XX.14 + YY
HPL0T 14 + XX.10 + YY TO 14 + XX.14
+ YY TO 13 + XX.14 + YY HPL0T 4
+ XX.10 + YY TO 4 + XX.13 + YY
TO 12 + XX.13 + YY TO 12 + XX.10
+ YY HPL0T 6 + XX.11 + YY TO 10
+ XX.11 + YY
50400 HPL0T 6 + XX.14 + YY TO 10
+ XX.14 + YY TO 12 + XX.16 + YY
TO 12 + XX.10 + YY TO 11 + XX.19
+ YY TO 6 + XX.19 + YY TO 5 + XX.19
+ YY TO 4 + XX.18 + YY TO 3 + XX.16
+ YY TO 6 + XX.14 + YY
50500 RETURN
50000 FOR I = 1 TO 5
50010 INVERSE IF INT (I / 2)
= I / 2 THEN NORMAL
50020 HTAB 1 UTAB 1
50030 PRINT SPC(40)
50031 PRINT " PPP L AA H H EEEE
TTTT EEEE "
50032 PRINT " P P L A A H H E
T E "
50033 PRINT " P P L A A H H H EEE
T EEE "
50034 PRINT " PPP L AAAA H H E
T E "
50035 PRINT " P L A A H H E
T E "
50036 PRINT " P LLLL A A H H EEEE
T EEEE "
50037 PRINT SPC(40) PRINT "
%
50038 PRINT " % %
%
50039 PRINT " % %
%
50040 PRINT " % %
%
50041 PRINT " % %
%
50042 PRINT " % %
%
50043 PRINT SPC(40)
50044 PRINT " SSS U U RRRR U U
I EEEEE "
50045 PRINT " S S U U R R U U
I E "
50046 PRINT " S S U U R R U U
I EEE "
50047 PRINT " SSS U U RRRR U U
I EEE "
50048 PRINT " S U U R R U U
I E "
50049 PRINT " S S U U R R U U
I E "
50050 PRINT " SSS UUU R R U
I EEEEE "
50051 PRINT SPC(40)
50050 NEXT I
50060 NORMAL HOME
50070 RETURN
50080 REM FIN DU PROGRAMME
50090 REM *****
```


Ce programme vous permet de jouer au SCRABBLE, selon les règles classiques. Il s'occupe de la distribution au hasard des lettres, des échanges, du placement des mots sur la grille, du décompte des points. Toutes les erreurs sont détectées. Seule la vérification de la validité d'un mot est laissée à l'appréciation des joueurs. Les règles du jeu se trouvent dans le programme, ainsi que le mode d'emploi du programme.

```

7 REM
8 REM
9 REM DEFINITIONS
10 DEF FNAL(Y)=1+INT(RND(1)*Y)
11 POKE 53280,6
12 DIM NJ$(4),PO(102),GR(15,15),LE(4,7),LJ(15)
13 DIM PL(7),ID(7),EL(7),T(7),VA(26),SC(4)
14 PRINT "***** JEU DU SCRABBLE *****"
15 PRINT "***** DESIREZ-VOUS LE REGLEMENT (O/N) ?"
16 GET JS:IF JS="" GOTO 16
17 IF JS="N" GOTO 200
18 IF JS<"O" GOTO 16
19 PRINT "***** POUR PASSER A UNE PAGE SUIVANTE,TAPER UNE TOUCHE QUE"
20 GET JS:IF JS="" GOTO 20
21 PRINT "CE PROGRAMME VOUS PERMET DE JOUER AU"
22 PRINT "SCRABBLE SELON LES REGLES CLASSIQUES."
23 PRINT "MIL S'OCCUPE DE LA DISTRIBUTION AU HASARD;"
24 PRINT "DES LETTRES,DES ECHANGES,DU PLACEMENT"
25 PRINT "DES MOTS SUR LA GRILLE,DU DECOURS DES"
26 PRINT "POINTS." PRINT "MIL EST CONCU POUR INTERDIRE TOUTE ERREUR,"
27 PRINT "VOLONTAIRE OU FORTUITE.PAR CONTRE,IL NE"
28 PRINT "CONTRÔLERA PAS SI LE MOT PROPOSE EST"
29 PRINT "UNE DE VOS CREATIONS PERSONNELLES OU UN"
30 PRINT "MOT DU VOCABULAIRE HUMIS DANS LE JEU"
31 PRINT "CETTE VERIFICATION EST A LA CHARGE DES"
32 PRINT "JOUEURS EN PRESENCE";
33 GET JS:IF JS="" GOTO 34
34 GET JS:IF JS="" GOTO 34
35 PRINT "QUELQUES RAPPELS DU REGLEMENT : "
36 PRINT "CELUI QUI POSE LE PREMIER MOT DOIT POSER"
37 PRINT "UNE LETTRE SUR LA CASE CENTRALE:LIGNE H"
38 PRINT "COLONNE H"
39 PRINT "ENSUITE,TOUT MOT DOIT SE RACORDER,EN"
40 PRINT "TOUCHANT UN A EN CROISANT,SUR LES LETTRES"
41 PRINT "DEJA POSEES,"
42 PRINT "LE JOUEUR QUI POSE UN JOKER EN DEFINIT"
43 PRINT "LE SENS,DES LORS,IL NE POURRA AVOIR QUE"
44 PRINT "CETTE SIGNIFICATION"
45 PRINT "SI UN JOUEUR PLACE SES SEPT LETTRES D'UN"
46 PRINT "COUP,IL RECOIT UN BONUS DE 50 POINTS"
47 PRINT "UN JOKER N'APORTE AUCUN POINT";
48 GET JS:IF JS="" GOTO 49
49 GET JS:IF JS="" GOTO 49
100 PRINT "CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR JOUER : "
101 PRINT "LE PROGRAMME SE CHARGE DE VOUS DEMANDER"
102 PRINT "TOUT CE QUI EST NECESSAIRE A SA MARCHE"
103 PRINT "MA NOTER TOUTEF OIS..."
104 PRINT "POUR PASSER VOTRE TOUR DE JEU,REPRENDRE"
105 PRINT "P A LA QUESTION ."
106 PRINT "VOUS CHANGER DES LETTRES (O/N) ?"
107 PRINT "ET,TRES IMPORTANT,QUAND VOUS ENTREZ LE"
108 PRINT "MOT QUE VOUS POSEZ,INDIQUEZ TOUTES LES"
109 PRINT "LETTRES DE CE MOTS,Y COMPRIS CELLES DEJA"
110 PRINT "SUR LA GRILLE,PAR CONTRE,SI VOUS JOUER"
111 PRINT "UN JOKER,TAPER @;LE PROGRAMME VOUS"
112 PRINT "DEMANDERA ENSUITE SA SIGNIFICATION";
113 GET JS:IF JS="" GOTO 113
114 PRINT "SI VOUS FAITES UNE ERREUR EN ENTRANT"
115 PRINT "UNE DONNEE,LE PROGRAMME VOUS INDIQUERA"
116 PRINT "SA NATURE,"
117 GET JS:IF JS="" GOTO 189
118 GET JS:IF JS="" GOTO 189
190 PRINT "***** DESIREZ-VOUS REVOIR LE REGLEMENT (O/N) ?"
191 GET JS:IF JS="" GOTO 192
192 GET JS:IF JS="" GOTO 192
193 IF JS="O" GOTO 22
194 IF JS<"N" GOTO 192
200 REM INITIALISATION DE LA PARTIE
205 FOR I=1 TO 4:T(I)=0:NEXT I
210 PRINT "COMBIEN DE JOUEURS POUR CETTE PARTIE "
211 PRINT "(DE 1 A 4) ? ";
212 GET GS:IF GS="" GOTO 212
213 G=ASC(G$):IF G<49 OR G>52 GOTO 212
214 NJ=G-48:PRINT NJ
215 FOR I=1 TO NJ
220 A=FNAL(NJ):IF T(A)<>0 GOTO 220
225 T(A)=1:NEXT I
230 PRINT "JE VOUS DEMANDERAI DES NOMS DE MOINS"
235 PRINT "DE QUINZE CARACTERES....MERCI !"
240 FOR I=1 TO NJ
245 K$="" PRINT "NOM DU JOUEUR ",I:INPUT K$
250 K$=K$+" "
255 NJ$(I)=LEFT$(K$,15)
260 NEXT I
265 PRINT "OK.C'EST PARTI...."
270 RESTORE
280 FOR I=1 TO 102:READ PO(I):NEXT I
285 FOR I=1 TO 26:READ VA(I):NEXT I
290 FOR I=1 TO 15
295 FOR J=1 TO 15
300 READ GR(I,J)
305 NEXT J
310 NEXT I
315 REM PREPARATION DE LA GRILLE DE JEU
320 PRINT "ABCDEFGHIJKLMNO"
325 PRINT " "
330 FOR I=1 TO 15
335 US=CHR$(64+I)+"I"
340 FOR J=1 TO 15
345 K=GR(I,J)
350 IF K=1 THEN VS="" GOTO 375
355 IF K=2 THEN VS="#H#" GOTO 375
360 IF K=3 THEN VS="#B#" GOTO 375
365 IF K=4 THEN VS="#W#" GOTO 375
370 IF K=5 THEN VS="#C#" GOTO 375
375 US=US+VS:NEXT J
380 US=US+"I":PRINT#
385 NEXT I
390 PRINT " "
395 PRINT " ",
399 LP=102
400 FOR IC=1 TO NJ
405 SC(IC)=0
410 LE$=""
415 FOR I=1 TO 7
420 GOSUB 5000
425 LE(IC,I)=LE LE$=LE$+CHR$(LE)
430 NEXT I
435 PRINT TAB(20);NJ$(IC);" : "
440 PRINT TAB(20);"SCORE = ";SC(IC)
445 PRINT TAB(20);"LETtres = ";LE$
450 PRINT
455 NEXT IC
460 GOSUB 5020
462 FP=1
465 PRINT TAB(20);"IL RESTE";LP;"LETTRES"
466 PRINT " "
467 PRINT "LETTRE: #H#: #2 #B#: #3          MOT: #W#: #2 #C#: #3H#",
470 REM COUP DES JOUEURS
475 FOR IC=1 TO NJ
476 ER=0
480 PRINT " "
485 PRINT "JEU DU JOUEUR",IC," : ";NJ$(IC)
490 IF LP=0 THEN PRINT "0" GOTO 675

```



RE TOUTE ERREUR";

COMMODORE 64

```

495 Z=7: IF LK<7 THEN Z=L+P
500 PRINT "VOUS CHANGEZ DES LETTRES (<O/N> ? "
505 GET J$: IF J$="" GOTO 505
507 IF J$="P" GOTO 1115
510 IF J$="N" GOTO 675
515 IF J$<"O" GOTO 505
517 REM ECHANGE DE LETTRES
520 GOSUB 5115
525 PRINT "COMBIEN DE LETTRES (<E 1 A'Z:>) ?":
530 GET J$: IF J$="" GOTO 530
535 NL=ASC(J$)-48: IF NL<1 OR NL>2 GOTO 530
540 PRINT NL
545 FOR I=1 TO 7: PL(I)=0: ID(I)=0: EL(I)=0: NEXT I
550 G$="LETTRE": IF NL>1 THEN G$=G$+"S"
555 PRINT G$: A CHANGER
560 FOR I=1 TO NL
565 GET J$: IF J$="" GOTO 565
570 J=ASC(J$): IF J<64 OR J>90 GOTO 565
575 ID=0
580 FOR K=1 TO 7
585 IF LE(IC,K)=J AND ID(K)=0 THEN PL(K)=J: ID(K)=1: ID=1: K=7
590 NEXT K
595 IF ID=0 GOTO 565
600 PRINT J$: " ";
605 NEXT I
610 FOR I=1 TO 7
615 IF ID(I)=1 THEN GOSUB 5000: LE(IC,I)=LE: EL(I)=PO
620 NEXT I
625 FOR I=1 TO 7
630 IF ID(I)=1 THEN PO(EL(I))=PL(I)
635 NEXT I
640 PRINT "M";
645 FOR J=1 TO IC: PRINT "X";: NEXT J
650 PRINT "(I),TAB(30);
655 FOR J=1 TO 7: PRINT CHR$(LE(IC,J));: NEXT J
660 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX": GOSUB 5115: PRINT: GOSUB 5115
665 GOTO 1115
670 REM MISE EN PLACE D'UN MOT
675 ER=0: PRINT "MOT HORIZONTAL(H) OU VERTICAL(V) ?"
680 GET S$: IF S$="" GOTO 680
685 IF S$<"H" AND S$<"V" GOTO 680
695 SI=1: IF S$="V" THEN SI=2
700 GOSUB 5115: PRINT "CASE INITIALE:LIGNE:"
705 GOSUB 5050
710 LD=D-64: LD$=D$
715 PRINT "COLONNE:" : GOSUB 5050
720 CD=D-64: CD$=D$: PRINT
725 C=CD: LD=LD: SE=SI: GOSUB 5075
730 IF F=0 THEN IF GR(L,C)>7 THEN ER=1: GOTO 890
731 IF PP=2 GOTO 735
732 IF SI=1 AND LD<>8 THEN ER=2: GOTO 890
733 IF SI=2 AND CD<>8 THEN ER=2: GOTO 890
735 GOSUB 5115: PRINT "MOTRE MOT ": INPUT M$
736 LO=LEN(M$): IF LO=1 AND PP=2 THEN ER=3: GOTO 890
737 IF PP=2 GOTO 744
738 IF SI=2 THEN IF LD>8 OR LD+LO-1<8 THEN ER=2: GOTO 890
739 IF SI=1 THEN IF CD>8 OR CD+LO-1<8 THEN ER=2: GOTO 890
744 SE=SI
745 FOR I=1 TO LO+1: GOSUB 5075: NEXT I
747 IF F=1 GOTO 750
749 IF GR(L,C)>7 THEN ER=1: GOTO 890
750 L=LD: C=CD
751 FOR I=1 TO LO-1: GOSUB 5075: NEXT I
752 IF F=1 THEN ER=4: GOTO 890
755 PRINT "LIGNE: ",LD$, " COLONNE: ",CD$, " SENS: ",S$
760 PRINT "MOT JOUE ",M$, " CORRECT (<O/N>)"
765 GET J$: IF J$="" GOTO 765
770 IF J$<"N" AND J$<"O" GOTO 765
775 GOSUB 5115: PRINT "Y": GOSUB 5115
780 IF J$="N" GOTO 675
781 REM TESTS DE CONTROLE
785 ID=0: L=LD: C=CD: IJ=1: J1=0: J2=0: SE=SI: LU=0
795 FOR I=1 TO 7: T(I)=0: NEXT I
800 FOR I=1 TO LO
805 LJ(I)=0: S=ASC(MID$(M$,I,1))
810 IF GR(L,C)<7 THEN LU=LU+1: GOTO 815
812 IF S<GR(L,C) THEN ID=1: ER=5: I=LO: GOTO 880
814 GOTO 880
815 IF S<64 OR S>90 THEN ID=1: ER=6: I=LO: GOTO 880
819 IR=1: LJ(I)=1
820 FOR K=1 TO 7
825 IF LE(IC,K)=S AND T(K)=0 THEN T(K)=1: IR=0: K=7
830 NEXT K
835 IF IR=1 THEN I=LO: ID=1: ER=7: GOTO 880
840 IF S<64 GOTO 880
845 H$="SECOND": IF IJ=1 THEN H$="PREMIER": IJ=2
850 PRINT "LE ",H$, " JOKER EST MIS POUR. ? "
855 GET J$: IF J$="" GOTO 855
860 J=ASC(J$): IF J<65 OR J>90 GOTO 855
865 GOSUB 5115
870 IF J1=0 THEN J1=J
875 J2=J
880 GOSUB 5075: NEXT I
885 HT=0
886 IF LU=LO AND PP=2 THEN GOSUB 5165
887 IF HT=1 THEN ID=1: ER=8
888 IF ID=0 GOTO 985
890 T=TI
891 PRINT "TERREUR DE DONNEE"
892 IF TI-TI000 GOTO 892
895 ON ER GOSUB 5301,5302,5303,5304,5305,5306,5307,5308
897 IF TI-TI <350 GOTO 897
900 GOSUB 5115: GOTO 675

```


Ne vous laissez pas faire par les horribles ZOUKS ! votre ZARBEB toujours en mouvement devra éviter les mines et les pierres, et marquer le plus de points possible.

Bernard FEUILLEN

Une présentation (nom du programme, nom de l'auteur) apparaît sur l'écran au bout d'un certain temps. Il suffit de presser une touche du clavier (ou le bouton de tir de la manette 1) pour passer aux explications du jeu. Tant que l'on a pas pressé une touche, une musique tourne indéfiniment.

N.B. : Il faut laisser son doigt une ou deux secondes sur la touche. Les règles du jeu apparaissent alors sur quatre écrans successifs en appuyant sur le bouton de tir (toujours de la manette 1)

Après ces règles du jeu, un tableau de jeu se formera avec :

- Les score du joueur en haut à gauche
- le nombre de vie et le niveau du jeu apparaissent en dessous du score du joueur.
- Le score maximum en haut à droite et le nom de joueur ayant fait ce score, se trouve juste dessous.

N.B. : Au début, le score maximum est de 5000 points.

La ligne du bas sert pour le défilement de commentaires.

Il reste donc 21 lignes de 32 colonnes pour le jeu proprement dit :

- Jaune : + 5 points
- bleu, magenta et noir : +50, +40, +30 points.
- Un carré et ses diagonales en noir : +10 à 500 points = BONUS permet de passer au tableau suivant.
- des mines invisibles (en jaune) : perte d'une vie
- votre ZARBEK ne rouge
- vos ennemis : les KOURZ, en noir
- vert : pierre inaccessible

N.B. : 30 points si l'on va contre une pierre. On doit attendre une dizaine de secondes avant de voir le tableau. Vous êtes représenté par un C dont l'ouverture est dirigée dans la direction où vous allez.

Pour se déplacer, il est d'abord nécessaire d'appuyer sur le bouton de tir. Si l'on appuie une deuxième fois sur ce bouton, l'on verra apparaître les mines pendant quelques instants.

N.B. : Il est possible de voir les mines une seule fois par tableau.

En chaque début de tableau ou après la perte d'un vie, il est nécessaire de presser le bouton de tir avant de se déplacer. Les directions possibles sont : en haut, en bas, à droite et à gauche. Le déplacement s'effectue avec la manette 1. Il n'est pas possible de faire le tour de l'écran.

Vous pouvez vous déplacer sur le jaune (terrain prédominant) sur les dessins en noir, en bleu et en magenta et sur la case contenant le sigle ☒ qui permet de passer au niveau supérieur et où il vous est accordé un bonus variant entre 10 et 500 points.

On ne peut aller sur les pierres vertes (mais -30 points si on persiste).

Vous perdez une vie si vous vous rendez sur une case contenant une mine invisible.

Pour corser la difficulté, 5 KOURZ se déplacent aléatoirement mais tous avec la même vitesse et la même direction. Si l'un de ces monstres vous touche, vous perdez une vie.

N.B. : Il se peut que vous touchiez un KOURZ et que vous ne perdiez pas de vie ; l'ordinateur ne faisait pas de test de coïncidence au moment où vous touchiez un monstre.
La direction et la vitesse des KOURZ changent à chaque nouveau tableau et après chaque perte d'une vie.
Pour couronner le tout, vous perdez des points chaque fois que vous restez au même endroit.
N.B. : -5 points lors du test de la commande 1
Au début : Niveau A
Vie = 3 (2 en réserve et 1 sur le tableau de jeu)
Score du joueur = 0
Nombre de mines = 3
Vous gagnez une vie tous les 5000 points.
Le niveau passe à la lettre suivante à chaque nouveau tableau.
A chaque nouveau tableau il y a 2 mines supplémentaires.
Plus vous allez loin dans les tableaux, plus les points augmentent.
Explications des lignes du pro-

- 180 à 540 = règles du jeu
- 550 à 740 = présentation
- 750 à 840 = définitions des caractères pour le jeu
- 850 à 1150 = impression d'un tableau de jeu
- 1160 à 1210 = direction du déplacement
- 1220 à 1250 = test pour vérifier si on ne sort pas de l'écran
- 1260 à 1330 = déplacement et affichage du score
- 1340 à 1410 = test de coïncidence entre le ZARBK et les KOURZ
- 1350 à 1400 = affichage du score et correction du déplacement
- 1420 à 1450 = affichage des mines
- 1460 à 1560 = mort d'un ZARBK
- 1570 à 1690 = fin du jeu et affichage du score
- 1700 à 1780 = bonus
- 1700 à 1820 = perte d'une vie
- 1830 à 1980 = présentation pour le niveau suivant
- 1990 à 2110 = définition des caractères pour la présentation.

```

000 CALL SCREEN(16):: CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3):: GOSUB 550 :: FOR I=1 TO 8
001 CALL COLOR(1,3,1):: NEXT I
002 DISPLAY AT(1,9):ERASE ALL:"Z A R B E K" :: DISPLAY AT(2,9):"=====
003 CALL HCHAR(4,2,96):: DISPLAY AT(4,2):"--" C'EST VOUS"
004 CALL HCHAR(6,2,120):: DISPLAY AT(6,2):"--" 50 POINTS"
005 CALL HCHAR(8,2,121):: DISPLAY AT(8,2):"--" 50 POINTS"
006 CALL HCHAR(10,2,112):: DISPLAY AT(10,2):"--" 40 POINTS"
007 CALL HCHAR(12,2,113):: DISPLAY AT(12,2):"--" 40 POINTS"
008 CALL HCHAR(14,2,104):: DISPLAY AT(14,2):"--" 30 POINTS"
009 CALL HCHAR(16,2,105):: DISPLAY AT(16,2):"--" 30 POINTS"
010 DISPLAY AT(18,5):"AU DEPART --" 3 VIES" :: DISPLAY AT(21,2):" + 1 VIE CHAQUE
011 POINTS"
012 DISPLAY AT(24,1):"PRESSEZ 'FEU' POUR CONTINUER"
013 CALL KEY(1,A,B):: IF A(1) THEN 290
014 DISPLAY AT(1,9):ERASE ALL:"Z A R B E K" :: DISPLAY AT(2,9):"=====
015 DISPLAY AT(4,1):"K --" KOURZ:SI UN DES 5"
016 DISPLAY AT(6,1):"KOURZ VOUS TOUCHE"
017 DISPLAY AT(8,1):"VOUS PERDEZ UNE VIE !!!"
018 DISPLAY AT(11,1):"K --" PORTE : ELLE PERMET DE"
019 DISPLAY AT(13,1):"PASSER AU NIVEAU SUIVANT."
020 DISPLAY AT(15,1):" + BONUS DE 10 A 500 POINTS A" : "CHAQUE CHANGEMENT DE NIVE
021 AU."
022 DISPLAY AT(20,1):CHR$(128):"--" PIERRE INFRANCHISSABLE.": "--30 POINTS SI VOUS
023 LA TOUCHE." :: CALL HCHAR(22,31,90)
024 DISPLAY AT(24,1):"PRESSEZ 'FEU' POUR CONTINUER"
025 CALL KEY(1,A,B):: IF A(1) THEN 390
026 DISPLAY AT(1,9):ERASE ALL:"Z A R B E K" :: DISPLAY AT(2,9):"=====
027 DISPLAY AT(4,1):"A CHAQUE NIVEAU, IL Y A DES": "MINES INVISIBLES."
028 DISPLAY AT(6,1):"IL VOUS EST PERMIS DE LES": "LOCALISER UN FOIS PAR NIVEAU"
029 DISPLAY AT(12,1):"EN APPUYANT UNE DEUXIEME": "FOIS SUR LE BOUTON DE TIR."
030 DISPLAY AT(16,1):"MAIS ATTENTION !!!"
031 DISPLAY AT(18,1):"VOUS PERDEZ DES POINTS QUAND": "VOUS RESTEZ SUR PLACE !"
032 DISPLAY AT(24,1):"PRESSEZ 'FEU' POUR CONTINUER"
033 CALL KEY(1,A,B):: IF A(1) THEN 470
034 DISPLAY AT(5,4):ERASE ALL:"UTILISEZ LA MANETTE 1"
035 DISPLAY AT(7,6):"POUR VOUS DEPLACER"
036 DISPLAY AT(12,1):"PRESSEZ 'FEU' POUR COMMENCER" :: DISPLAY AT(14,4):"CHAQUE
037 NOUVEAU NIVEAU."
038 S0=0 :: DISPLAY AT(24,1):"PRESSEZ 'FEU' POUR JOUER !!!"
039 CALL KEY(1,A,B):: IF A(1) THEN 520
040 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5):: RANDOMIZE :: MAXSC=5000 :: MAXSC="TI-99/4A"
041 FOR I=3 TO 8 :: CALL COLOR(1,15,1):: NEXT I :: GOTO 820
042 GOSUB 1990 :: CALL COLOR(116,"1F3F7FE3EBFFFFFFFFFFF7F31FF8FCFEFFFFD5550
043 00002AAAAFFFFFCF8")
044 DISPLAY AT(22,5):SIZE(18):"PRESSEZ UNE TOUCHE"
045 CALL CHAR(35,"707777070EEEEE0E".45,"707777070EEEEE0E")
046 FOR I=5 TO 27 STEP 2 :: CALL HCHAR(4,I-1,35):: CALL HCHAR(24,I-1,35):: CALL
047 HCHAR(4,1,45):: CALL HCHAR(24,1,45):: NEXT I
048 FOR I=4 TO 22 STEP 2 :: CALL HCHAR(1,5,45):: CALL HCHAR(1,27,45):: CALL HCHA
049 R(1+1,5,35):: CALL HCHAR(1+1,27,35):: NEXT I
050 CALL HCHAR(24,4,32):: CALL HCHAR(4,4,32):: CALL SPRITE(01,116,7,5,1,0,20)
051 RESTORE 720
052 CALL COLOR(12,14,1,13,14,1,14,14,1,5,5,1,6,5,1,7,5,1,8,5,1,3,5,1,4,5,1)
053 CALL COLOR(2,INT(RND*33)+2,1):: CALL COLOR(1,INT(RND*13)+2,1)
054 CALL KEY(1,K,S):: CALL KEY(3,K,1,51):: IF S(1) OR S(1) THEN 750
055 READ TP,FR :: ON FR GOTO 670,680,690,660
056 RESTORE 720 :: GOTO 640
057 CALL SOUND(150,TP,5,TP+2,6,TP+3,7):: CALL SOUND(150,165,5,196,5,262,5):: GOT
058 O 640
059 CALL SOUND(150,TP,5,TP+2,6,TP+4,7):: CALL SOUND(150,175,5,220,5,262,5):: GOT
060 O 640
061 CALL SOUND(150,TP,5,TP+2,6,TP+4,7):: CALL SOUND(150,196,5,247,5,294,5):: GOT
062 O 640
063 DATA 262,1,330,1,392,1,440,1,466,1,370,1,392,1,330,1,349,2,440,2,523,2,587,2
064 ,622,2
065 DATA 494,2,523,2,440,2,392,3,494,3,587,3,659,3,698,3,554,3,587,3,494,3
066 DATA 349,2,523,2,523,2,587,2,622,2,494,2,523,2,440,2,262,1,330,1,392,1,440,1
067 ,466,1
068 DATA 370,1,392,1,330,1,262,1,196,1,262,1,196,1,262,1,196,1,262,1,262,1,295,1
069 ,330,1
070 DATA 349,2,262,2,349,2,262,2,349,2,262,2,349,2,349,2,330,2,294,2,262,1,196,1
071 ,440
072 CALL CHAR(45,"000000007C"):: CALL SOUND(-1,110,30):: CALL DELSPRITE(01):: CA
073 LL CLEAR :: CALL MAGNIFY(1)
074 CALL CHAR(100,"1018FFFF10101010".120,"3C56DDF7BFD8B6E3C",101,"3810927C3810E4B
075 2",64,APT*(F",16),96,"387CD2E0E0E27C38")
076 CALL CHAR(97,"3C7EFBC7C3A224",98,"1C3E4B0707473E1C",99,"002442C3E3DF7E3C",13
077 6,APT*(F",16))
078 CALL COLOR(14,11,15,12,5,1,11,14,1,10,2,1,9,7,1)
079 CALL CHAR(120,"060810S87C7C7C38",121,"007E023E203C041C",112,"7EA5A501B1DB5A7
080 E",113,"08106CFEFEFEFE6C",104,"7EDBFF81A599A542")
081 CALL CHAR(105,"787E45EDED7E1C08",137,APT*(F",16),107,"FFC3A59999A5C3FF")
082 RETURN
083 CALL CHAR(44,"000020107C1020",40,"03040911171711090909050504020203C020908E8
084 E88909090A00204040C")
085 CALL COLOR(1,16,1,9,7,16):: PO=1 :: SU=1 :: VIE=3 :: LEVEL=1 :: MINES=0 :: B
086 OM=0 :: SC=0
087 CALL CHAR(60,"000020107C1020",62,"0000000000003030")
088 DISPLAY AT(1,1):ERASE ALL:"SCORE" :: DISPLAY AT(1,6):SC
089 CALL HCHAR(2,5,96):: CALL HCHAR(2,4,VIE+40)
090 CALL HCHAR(2,2,95):: DISPLAY AT(2,4):SIZE(8):"NIVEAU "CHR$(LEVEL+64)
091 DISPLAY AT(1,20):"MAX":MAXSC :: DISPLAY AT(2,20):MAXSC%
092 TEXT$="UN MOMENT "
093 FOR X=20 TO 12 STEP -1 :: CALL SOUND(10,330,10)
094 DISPLAY AT(24,X):SEG$(TEXT$,1,20-X):: NEXT X
095 CALL HCHAR(3,1,136,672)
096 CALL COLOR(10,11,11,11,11,12,11,11,13,11,11)
097 FOR I=1 TO 50 :: CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),120):: NEXT I
098 FOR I=1 TO 10 :: CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),120)
099 CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),121)
100 CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),112)
101 CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),113):: NEXT I
102 FOR I=1 TO 5 :: CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),104)
103 CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),105):: NEXT I
104 FOR I=1 TO 3*MINES :: CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),137):: NEXT I
105 CALL HCHAR(13,16,136)
106 FOR X=1 TO LEN(TEXT$):: CALL SOUND(10,110,10)
107 DISPLAY AT(24,12):SEG$(TEXT$,X,20):: NEXT X
108 CALL COLOR(14,11,2,13,13,11,12,5,11,11,14,11,10,2,11)
109 CALL SPRITE(01,96,7,97,121):: Y=97 :: X=121
110 CALL SOUND(300,-2,10):: CALL HCHAR(INT(RND*21+3),INT(RND*32+1),107)
111 ESP1=INT(RND*50-25):: ESP2=INT(RND*50-25)
112 CALL SPRITE(02,101,2,1,1,ESP1,ESP2,03,101,2,33,1,ESP1,ESP2,04,101,2,65,1,ES
113 P1,ESP2)
114 CALL SPRITE(05,101,2,97,1,ESP1,ESP2,06,101,2,129,1,ESP1,ESP2)
115 CALL KEY(1,AA,BB):: IF AA(1) THEN 1120 ELSE 1160
116 CALL COLOR(01,INT(RND+15)+2)

```

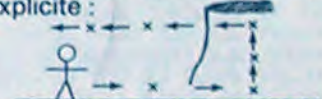
```

1100 FOR I=1 TO 1 : NEXT I
1110 CALL SOUND(50,1000,0)
1120 GOTO 1110
1160 CALL JOYST(1,V,W):: IF W=0 AND V=0 THEN SC=SC-5 :: GOTO 1390
1170 IF V=4 THEN Z=96 :: X=X+8 :: CH=1 :: GOTO 1220
1180 IF V=-4 THEN Z=98 :: X=X-8 :: CH=2 :: GOTO 1220
1190 IF W=4 THEN Z=99 :: Y=Y+8 :: CH=3 :: GOTO 1220
1200 Z=97 :: Y=Y+8 :: CH=4 :: GOTO 1220
1210 GOTO 1160
1220 IF X=0 THEN X=X+8 :: GOTO 1160
1230 IF X=256 THEN X=X-8 :: GOTO 1160
1240 IF Y=16 THEN Y=Y+8 :: GOTO 1160
1250 IF Y=184 THEN Y=Y-8 :: GOTO 1160
1260 CALL GCHAR((Y+7)/8,(X+7)/8,N):: IF N=128 THEN SC=SC-30 ::
ON CH GOTO 1350,1360,1370,1380
1270 CALL SOUND(1,500,10)
1280 IF N=137 THEN 1460
1290 IF N=107 THEN 1700
1300 IF N=136 THEN SC=SC+5 :: CALL SPRITE(#1,Z,7,Y,X):: GOTO 1320
1310 CALL SPRITE(#1,Z,7,Y,X):: SC=SC+INT((N-64)*.09/PO)+10
1320 CALL HCHAR((Y+7)/8,(X+7)/8,64):: IF SC=0 THEN SC=0
1330 DISPLAY AT(1,6)SIZE(6):SC :: IF SC=SU+5000 THEN SU=SU+1 ::
VIE=VIE+1 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(2):VIE :: CALL HCHAR(2,3,96)
1340 CALL COINC(ALL,COINC):: IF NOT COINC THEN 1160 ELSE 1460
1350 X=X-8 :: GOTO 1320
1360 X=X+8 :: GOTO 1320
1370 Y=Y+8 :: GOTO 1320
1380 Y=Y-8 :: GOTO 1320
1390 IF SC=0 THEN SC=0
1400 DISPLAY AT(1,6)SIZE(6):SC
1410 CALL COINC(ALL,COINC):: IF COINC()=0 THEN 1460
1420 IF BOU=1 THEN 1160
1430 CALL KEY(1,A,B):: IF A()=18 THEN 1160 ELSE BOU=1
1440 CALL CHAR(137,"")
1450 FOR I=1 TO 550 :: NEXT I :: CALL CHAR(137,RPT*(F",16")):: GOTO 1160
1460 CALL DELSPRITE(#2,#3,#4,#5,#6):: CALL LOCATE(#1,Y,X)
1470 CALL PATTERN(#1,100)
1480 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-100,110,I):: NEXT I
1490 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-150,880,I):: NEXT I
1500 FOR I=0 TO 20 :: CALL SOUND(-50,440,I):: NEXT I
1510 CALL MAGNIFY(3):: CALL SPRITE(#1,40,2,Y,X,-5,0)
1520 RESTORE 1550
1530 FOR I=1 TO 11 :: READ A,B
1540 CALL SOUND(A,B,0):: NEXT I
1550 DATA 750,117,750,117,183,117,558,117,750,139,183,131,558,131,183,117,558,11
7,300,110,1000,117
1560 CALL MAGNIFY(1):: CALL DELSPRITE(#1):: CALL SPRITE(#1,96,7,Y,X):: GOTO 1790
1570 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHAR(137,""):: T=1
1580 IF SC>MAXSC THEN MAXSC=SC :: TT=1 :: GOBUS 1600
1590 IF TT=1 THEN TT=0 :: TEXT$="BRAVO " & MAXSC & " " VOUS VEENEZ DE REALISER LE
MEILLEUR SCORE DU JOUR... " & STR$(MAXSC) & " POINTS." ELSE 1620
1600 FOR X=28 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUND(10,330,10):: DISPLAY AT(24,X):SEG$(TEXT$,
1,28-X):: NEXT X
1610 FOR X=1 TO LEN(TEXT$):: CALL SOUND(10,330,10):: DISPLAY AT(24,1):SEG$(TEXT$,
X,1,28):: NEXT X
1620 SC=0 :: DISPLAY AT(13,1)SIZE(8):BEEP:"JEU FINI"
1630 DISPLAY AT(24,2):BEEP:"PRESSEZ 'BACK' POUR ARRETER"
1640 CALL SCREEN(5)
1650 CALL KEY(3,A,B):: CALL KEY(1,A1,B1):: IF B=0 AND A1=0 THEN 1650
1660 IF A=15 THEN 1670 ELSE CALL CHAR(137,RPT*(F",16")):: GOTO 820
1670 CALL CLEAR :: END
1680 REM MEILLEUR SCORE
1690 DISPLAY AT(10,4)SIZE(17):"9 LETTRES ?" :: ACCEPT AT(10,20)SIZE(21):BEEP:MAXSC
1700 DISPLAY AT(2,20)SIZE(9):MAXSC :: RETURN
1710 BOU=0 :: MINES=MINES+2 :: CALL LOCATE(#1,Y,X):: BONUS=INT(RND*50+1)+10 :: D
ISPLAY AT(1,13)SIZE(5):BEEP:"BONUS" :: SC=SC+BONUS
1720 DISPLAY AT(2,13)SIZE(4):BONUS
1730 TEXT$="BRAVO " VOUS POUVEZ PASSEZ AU NIVEAU "&CHR$(LEVEL+65)&"..... BONNE
CHANCE !!!"
1740 FOR X=28 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUND(10,330,10)
1750 DISPLAY AT(24,X):SEG$(TEXT$,1,28-X):: NEXT X
1760 FOR X=1 TO LEN(TEXT$):: CALL SOUND(10,330,10)
1770 DISPLAY AT(24,1):SEG$(TEXT$,X,1,28):: NEXT X
1780 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHAR(137,"FFFFFFFFFFFFFFF"):: LEVEL=LEVEL+1 ::
GOTO 1830
1790 CALL HCHAR((Y+7)/8,(X+7)/8,64)
1800 VIE=VIE+1 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(2):VIE :: CALL HCHAR(2,3,96)
1810 IF VIE=0 THEN 1570
1820 CALL CHAR(96,"387CD2E0E0E27C38"):: GOTO 1080
1830 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(16):: CALL MAGNIFY(2)
1840 CALL HCHAR(1,1,44,32):: CALL VCHAR(2,1,44,22):: CALL VCHAR(2,32,44,22):: CA
LL HCHAR(24,1,44,32)
1850 CALL SPRITE(#1,78,5,35,121,#2,73,13,51,121,#3,86,14,67,121)
1860 CALL SPRITE(#4,69,6,83,121,#5,65,4,99,121,#6,85,7,115,121)
1870 CALL SOUND(200,550,0)
1880 CALL SOUND(300,110,0)
1890 CALL SOUND(100,-2,0)
1900 CALL SPRITE(#7,LEVEL+64,INT(RND*14)+2,145,121)
1910 CALL SOUND(-1000,-4,10):: CALL SPRITE(#8,96,INT(RND*14)+2,9,1,0,30)
1920 FOR K=1 TO 2 :: CALL SOUND(-1500,-1,20):: RESTORE 1970 :: FOR I=1 TO 12 ::
READ A,B :: CALL HCHAR(A,B,44):: NEXT I
1930 RESTORE 1970 :: CALL SOUND(-1000,-5,15):: FOR I=1 TO 12 :: READ A,B :: CALL
HCHAR(A,B,32):: NEXT I :: NEXT K
1940 CALL SOUND(-200,-6,0) :: FOR I=1 TO 7 :: CALL MOTION(#1,INT(RND*20-10)+1,INT
(RND*30-15)+1):: NEXT I
1950 II=0 :: FOR I=1 TO 8 :: CALL POSITION(#I,Y,XX):: IF XX(10 OR XX)246 OR YY(
10 OR YY)186 THEN CALL DELSPRITE(#I):: II=II+1
1960 NEXT I :: IF II=0 THEN 1980 ELSE 1950
1970 DATA 18,15,18,16,18,17,18,18,19,18,20,18,21,18,21,17,21,16,21,15,20,15,19,1
5
1980 PO=PO+.5 :: CALL SOUND(200,-1,20):: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5):: CALL MAG
NIFY(1):: GOTO 850
1990 RESTORE 2000
2000 DATA 0F00FFFF00000103070E1C3873E0FFFFFC04FA70E0C00000000000FC04FAF0
2010 DATA 0F0001F1F30506FC0FFFC0D000D00C0E020A090D0B6B643AF4F434343430
2020 DATA 7F00FFF0C0D0DFC0FFFC3D3D1D0DC0CF010CBEA743470EC00090CBEA7430
2030 DATA 7F00FFFFC1D0DEC0FFFC0D0DFC0FFFB040209D0D0D0D0CBEA743470EC0C
2040 DATA 7F00FFFFC0D0DFC0FFFC0D0DFC0FFFC04FAF00000C040400000000FC04FAF0
2050 DATA 78100D01D3CDFCF9F9DCCEC7D3D1C07010D0C00000000000040209D0D0C
2060 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
2070 EMP=11 :: FOR I=120 TO 140 STEP 4 :: READ A :: CALL CHAR(1,A#)
2080 CALL HCHAR(6,EMP,I):: CALL HCHAR(7,EMP,I+1):: CALL HCHAR(6,EMP+1,I+2):: CAL
L HCHAR(7,EMP+1,I+3)
2090 EMP=EMP+2 :: NEXT I
2100 DISPLAY AT(12,13)"PAR" :: DISPLAY AT(15,7)"BERNARD FEUILLEN"
2110 RETURN

```

Complément d'informations pour le programme MONCHKA N° 22

Mouvement sur les lianes :
 Touche S :
 déplacement à Gauche
 Touche D :
 déplacement vers la droite
 Touche E :
 déplacement vers le haut
 Touche X :
 déplacement vers le bas
 Maintenant, abordons le détail
 crucial du déplacement :
 Tout mouvement se fera en fonction
 du pied ou de la main GAU-
 CHE du singe. C'est à dire que se-
 lon le déplacement que vous vou-
 lez faire, il vous faudra faire atten-
 tion à l'endroit où va se placer la
 main ou le pied gauche. Mais pas-
 sons aux exemples pour être plus
 explicite :



Touches à presser :
L : L : E : E : K : K...

Il faut toujours se placer à la gauche de la ligne sur laquelle vous voulez monter.
Attention, toute erreur dans les déplacements, entrainera la descente du singe sur la plateforme immédiatement en dessous.



BASIC

44, 22) 11 CA

ETENDU



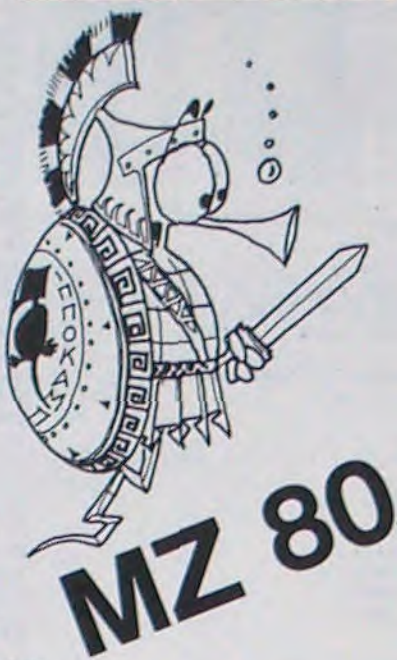
MINOS

Grâce à la merveilleuse machine à remonter le temps qu'est votre MZ 80, vous voilà à la place de THESEE dans le fameux labyrinthe de MINOS, roi de Crète. Malheureusement pour vous, les légendes ne dévoilent qu'une part de la vérité et vous vous apercevez que celle-ci est encore plus terrifiante que la légende elle-même. En effet MINOS a traitreusement muré l'entrée après vous avoir perdu dans le labyrinthe. Il ne vous reste qu'une solution : utiliser les boulettes de poison qu'Ariane vous lance par dessus les murs et que le monstre avalera goulument dès qu'il en trouvera une. Il périra alors dans d'affreuses contorsions en poussant des hurlements à vous glacer le sang (allons un peu d'imagination !!) Hélas, un sortilège protège l'horrible créature et celle-ci renaîtra à chaque fois, encore plus affamée ! mais ne vous découragez pas, peut-être que MINOS, ému par votre ténacité finira-t-il par vous laisser sortir de l'ancre maudit !

Déplacement : touche de 1 à 9 (voir présentation dans le programme) Barre d'espace pour lancer une boulette.

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

La Rédaction



Denis ROS

```
26 REM Adaptation pour BASIC SP-5025:
27 REM
28 REM remplacer CURSOR n1,n2 par
29 REM
30 REM CX=n1:CY=n2:GOSUB 2200
31 REM
32 REM
40 REM*****
50 REM INIT. BRUITAGES
100 DIM A$(20):A$(1)="A0":A$(2)="R0":A$(3)="C0":A$(4)="E0":A$(5)="G0"
102 A$(7)="C":A$(8)="C":A$(9)="E0":A$(10)="G0":A$(11)="D1":A$(12)="F1"
103 A$(6)="B1":A$(13)="A0":A$(14)="B0":A$(15)="C1":A$(16)="E0":A$(17)="G0"
104 A$(18)="A1":A$(19)="D1"
110 SS=10000
200 REM*****
205 REM *** JEU ***
207 REM
210 GOSUB 600:REM PRESENTATION
240 A$=""

245 A$=A$+ Pressez une touche pour continuer
250 FOR I=1 TO LEN(A$)-36
255 CURSOR I,24
260 PRINT MID$(A$,I,38):FOR J=1 TO 50:NEXT J,I
270 GET A$:IF A$=" " THEN 270
280 Z=1
290 R=S:N=0:Q=0:TI=VAL(TI$)
300 H=60:M=107:B=106
310 GOSUB 1300:REM DESSIN DU LABYRINTHE
```

```
370 REM*****
380 GOSUB 200:REM POSITION INITIALE H.
390 GOSUB 210:REM POSITION INITIALE M.
400 REM HS=...
410 PRINT "TEMPS: 00:00:00 MONSTRES DE TRUITS:"
440 PRINT "BOITES DE POISON: SCORE: "
450 IF Z=0 THEN 510
455 GOSUB 230:REM MUSIQUE DEBUT DU JEU
460 REM*****
470 FOR I=1 TO 2+INT(RND(40)*4)
480 GOSUB 190:REM BOULETTE

490 NEXT I
500 REM*****
505 REM LE JEU COMMENCE !
510 I=200:GOSUB 4300
530 TI$="000001"
540 GOSUB 240:REM AFFICHAGE DU SCORE
550 GOSUB 260:REM DEPLACEMENT HOMME
560 GOSUB 300:REM DEPLACEMENT MONSTRE
570 IFF=0 THEN 550
580 RUN 250
590 END
600 REM*****
610 REM PRESENTATION DU JEU
611 PRINT "CURSOR: 10
612 PRINT "CA-----
613 PRINT "D4"
615 PRINT "CA Denis Ros Present
616 PRINT "e D4"
617 PRINT "CA-----
618 PRINT "D4"
```

```
617 FOR I=1 TO 100:NEXT I
618 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 30:NEXT J
619 PRINT "N":NEXT I
620 PRINT "C7ED EEC5"
630 PRINT "C8E9782F5C8 C8E9 C8E9
F5C8 C8D8C8C8 C8D8C8C8"
635 PRINT "C8C8 C8C8 C8C8 C8
C8 C8 C8"
640 PRINT "C8FEE9F5C9C8 C8 C8FEE
9 C8 C8 C8 C8C8C8C8"
645 PRINT "C8 7070 C8 C8D5 C8D5FE
E9C8 C8D5 C8 C8"
650 PRINT "C8C1C8C8D5C8 C8D5 C8D5
FEC8 C8D5 C8 C8D5 C8"
655 PRINT "C8C1C8C8D5C8 C8D5 C8D5
C8 C8C8C8C8 C8C8C8C8"
660 PRINT "C8D5C1C8"
665 PRINT "C8 C8"
670 PRINT "05 C1"
675 PRINT "F5D5 C1E9"
677 PRINT "08 08"
678 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 30:NEXT J
679 PRINT "N":NEXT I
680 REM..... MUSIQUE
681 TEMPO
682 MUSIC "C4B4#A4A4R0"C3R4"
683 MUSIC "C4B4#A4A4R0"C3R4"
684 MUSIC "C4B4#A4A4R0"C3R4"
685 MUSIC "C6R0A6R0G7R0F5R0E7R0F5R0D3ER
0C7R0"
686 MUSIC "C5R0F5R0G5R0A7R0"C5R0"D7R0"F5
R0"E8"C5R0"E5R0"G5R0"
687 MUSIC "D7R0"F5R0"E7R0"D5R0"
688 MUSIC "E3"D0R0G7G5R0G5R0A5R0A7R0"C5
R0"D7R0"E5R0"C3R0"C5R0A5R0"
689 MUSIC "G7R0F5R0E7R0F5R0D3ER0C7C5R0"
690 MUSIC "C5R0"D5R0"D7R0"D5R0"D7R0"
D5R0"D0D5R0"
691 MUSIC "G5R0A5R0A7R0A5R0G7R0"D5R0"C3
A0F7F5R0"
692 MUSIC "F5R0G5R0A5R0"C5R0A5R0G7R0"C5R
0F5R0S5R5"
693 FOR I=1 TO 30
694 POKES 4377,0:POKES 4378,0
695 FOR J=1 TO 5:NEXT J
696 POKES 4377,164:POKES 4378,103

697 FOR J=1 TO 5:NEXT J
698 NEXT I
700 A$=""

705 A$=A$+ Pressez une touche pour continuer
710 FOR I=1 TO LEN(A$)-36
715 CURSOR I,24
720 PRINT MID$(A$,I,38):FOR J=1 TO 50:NEXT J,I
730 GET A$:IF A$=" " THEN 730
1015 GOSUB 515:REM EXPLICATIONS
1020 PRINT "Mouvements:"
1030 PRINT "7 8 9"
1040 PRINT "ED FD EE"
1050 PRINT "ED FD EE"
1060 PRINT "ED FD EE"
1070 PRINT "4 E3E3 5 E3E3"

1080 PRINT
1090 PRINT
1100 PRINT
1110 PRINT
1120 PRINT
```

à suivre

DAMES ANGLAISES

A vous les petites anglaises, amateurs de PC 1211 ! Le jeu se déroule sur un damier 8x8. Le déplacement des pièces est le même que celui des dames françaises, mais on ne peut prendre que vers l'avant. Le but final du jeu est d'obtenir une dame, c'est à dire de poser un pion de sa couleur sur la première rangée adverse. Good luck !

Jocelyn DONZE

L'ordinateur joue noir et il commence le premier. On appuie sur les touches SHFT puis A, l'ordinateur s'initialise alors ; automatiquement après, il commence à réfléchir ; et après quelques minutes affiche son coup. Le premier chiffre indique la case départ et le second la case arrivée du pion qu'il a choisi de bouger. Aussitôt après, appuyez sur ENTER, il vous sera demandé si vous prenez un pion de l'adversaire ou si vous avancez simplement : 1) Avance : entrez case de départ, puis case d'arrivée. 2) Prise : entrez case de départ, puis éventuellement case intermédiaire et enfin case d'arrivée et ENTER. L'ordinateur recommencera alors à analyser. Exemples : Avance simple : 13 - 17 (1er coup de l'ordinateur prise votre pion est en 33)

Un pion adverse est en 29 et autre en 20
AVANCE 1 - PRISE 2 2 ENTER (pour prendre)
? 33 ENTER (case départ)
? 25 ENTER (case intermédiaire)
? 15 ENTER (case arrivée)
? ENTER (pour finir)
Automatiquement, l'ordinateur enlèvera les pièces de sa mémoire.



Les cases numérotées sont les cases noires.

PC 1211

```
5: N=0:O=0
10: FOR X=4 TO 5:
IF (W+X<28)+
(W+X<28)+(W
+X<62)+(W+X
>62)GOTO 30
20: IF (A+N+X)=
1)*(A+N+2X)=
0)LET O=O+1:
N=N+2X:H=1
25: IF O>RGOSUB
40
30: NEXT X:IF H
LET H=0:GOTO
10
35: H=0:RETURN
40: P=W:Q=N:R=0:
RETURN
50: FOR X=4 TO 5:
R=0:FOR Y=4
TO 5:IF (A+W
+X)=0)*(A+W
+X+Y)<-1)+<
```

```
200: A=0:FOR W=28
TO 62:IF A(W
)>1GOSUB 50
210: NEXT W:A(P)=
0:A(Q)=1:
BEEP 2:PRINT
P-27,Q-27:IF
Q>50GOTO 400
300: BEEP 1:PAUSE
"A VOUS:"
INPUT "AVANC
E-1 / PRISE-
2 ? "A
310: INPUT P,Q:P=
P+27:Q=Q+27:
IF (A(P)<>1
)>(A(Q)<>0)
GOTO 310
320: IF A=1GOTO 3
70
330: A(P+Q)/2=0
335: A=0:INPUT Q
340: IF Q=AGOTO 3
70
350: Q=Q+27:IF A(
Q)<>0GOTO 33
5
360: A(A+Q)/2=0
:GOTO 335
370: A(P)=0:A(Q)=
-1
380: IF Q<32BEEP
2:PRINT "BRA
VO, VOUS AVEZ
GAGNE !"
:GOTO 950
390: GOTO 100
400: BEEP 2:PRINT
"J'AI GAGNE
!!":GOTO 950
900: A=P:C=0
910: FOR X=4 TO 5:
IF (A+X)=
1)*(A+2X)=
0)*(C<>1)LET
A(A+X)=0:B=X
:C=1
920: NEXT X:A=A+2
:B=IF A=0GOTO
940
930: C=0:GOTO 910
940: A(P)=0:A(Q)=
1:RETURN
950: "A" CLEAR :
FOR A=28 TO 4
0:A(A)=1:A(A
+22)=-1:NEXT
A
960: FOR A=36 TO 6
3STEP 9:A(A)
=-2:NEXT A
970: FOR A=63 TO 6
7:A(A)=-2:
NEXT A
980: BEEP 2:PAUSE
"*** DAMES A
NGLAISES ***"
:GOTO 100
```

PILOTAGE

Pas facile de piloter votre FX 702 P pas vrai ? Ce programme va faire de vous un virtuose de l'atterrissage en douceur.

François RABOISSON

Une fois le programme chargé, vous pouvez prendre les commandes de votre avion. Au début choisissez votre niveau de jeu (le plus simple, 5 le plus difficile) Puis, faites le choix entre un vol court (appuyez sur "O"), et un vol long (appuyez sur "N") Puis apparaît sur l'écran 3 informations :
- l'altitude en pieds (H)
- la vitesse en nœuds (V)
- la distance par rapport à la piste (D)
Pour la distance par rapport à la piste, vous ne devez pas occuper, elle décline en fonction du niveau choisi.
Pour diminuer votre altitude, vous devez vous servir de la touche "Z" la valeur de la perte d'altitude est choisie au début du jeu, et reste fixe durant cette partie.
Quant à la vitesse elle diminue grâce à la touche "F" cette valeur est tirée aléatoirement chaque fois. Pour reprendre de la vitesse vous devez appuyer sur la touche "R" (réacteur)
Si l'altitude est négative, vous vous écrasez.
Quand vous approchez d'une altitude égale à 0 utilisez les commandes de précision :
- 1 : vous montez de 3 pieds et la vitesse baisse de 2 nœuds.
- - : vous descendez de 5 pieds et la vitesse augmente d'un nœuds (conseil : repérez la hauteur de que vous perdez à chaque pression sur la touche "Z").
Pour vous posez, votre vitesse doit être comprise entre 40 et 80 nœuds. La longueur de la piste est de 700 mètres (de 0 à 700 mètres). Si vous dépassez - 1000 mètres, vous allez vous retrouver face au rayon téléporteur que vous devez déclencher en tentative maximum en trouvant la combinaison comprise entre 0 et 100.
Bonne chance, et surtout n'oubliez pas de sortir le train d'atterrissage avant de vous poser et ceci grâce à la touche "T" (pour vérifier si vous l'avez sorti, appuyez sur la touche "N")
Remarques : Lorsque vous dépassez la piste et que nouvelles coordonnées sont générées, le train d'atterrissage est automatiquement rentré.
SALUT ET BONNE CHANCE, VOUS EN AUREZ BESOIN...

FX 702 P

```
1 VAC :0=20:WAIT
0:PRT CSR 5:"
PILOTAGE "
2 WAIT 0:INP "NIV
EAU (1-2-3-4-5)
",B
3 FOR I=1 TO 5:IF
B=1:NEXT I:GOTO
0 2
4 Z=INT (RAN#60)
:IF Z<48 THEN 4
```

```
29 IF I="":IF V>90
:GOTO 340
30 IF KEY="T":GOTO
340
45 IF KEY="I":H=H+
3:V=V-2
50 IF KEY="N":H=H-
5:V=V+1
55 IF KEY="R":R=IN
T (RAN#30):WAI
T 0:PRT "PLUS":
R: NOEUDS":V=V
+R
60 IF KEY="F":PRT
"GEROFREIN OK":
G=INT (RAN#30)
:V=V-G
65 IF KEY="Z":H=H-
2
70 IF H<0:PRT "VS
VS ETES ECRASE"
:END
72 IF D<0:GOTO 200
75 IF D>15000:X=IN
T (RAN#50)
77 IF D<15000:X=0:
GOTO 0
80 IF X=5:PRT "MON
TAGNE DEVANT VS
":GOTO 227
85 IF X=12:PRT "VS
AVEZ EVITE UN
OVNI"
90 IF X=15:PRT "CH
ASSEUR DERRIERE
VS":GOTO 245
100 IF X=20:J=INT (
RAN#700):WAIT
0:PRT CSR 6:"H:
+J:J:P:P:H=H+J
105 IF X=29:K=INT (
RAN#50):WAIT 0
:PRT CSR 5:"H:
K: NOEUDS":V=V
+K
115 GOTO 0
200 IF H=0:GOTO 215
205 GOTO 0
215 IF D<-700:PRT
"ATTERRISSAGE HO
RS PISTE":END
220 IF V<80:GOTO 30
0
222 IF V<80:PRT "VI
suite page 15
```


JACKPOT

Préparez la monnaie ! Doté d'un très bon graphisme et de beaucoup d'humour ce programme à défaut de vous rendre riche, vous fera passer de longues heures à jouer. Et le temps c'est de l'argent, non ?

Stéphane GERMAIN

Mode d'emploi

Après réflexion du TEXAS, l'ordinateur commence à construire le JACK POT. On remarquera les GAINS et MISES de chaque coté du JACK POT. Des billets verts symbolisant des billets de 10 \$ s'accumuleront sous les colonnes "gains" ou "mises" au fur et à mesure du jeu.

La mise est à chaque fois de 10 \$. Le levier du jack pot s'abaisse, les images apparaissent aléatoirement (une clochette, une cerise, une branche, un citron, un cœur ou une barre) et le levier revient à sa position initiale.

A ce moment, on a la possibilité de rejouer 2 fois, une seule image : la 1^{ère} (touche 1) la 2^e (touche 2) la 3^e (touche 3) ou aucune (n'importe quelle autre touche).

Après avoir rejoué une ou deux ou aucune image, l'ordinateur affiche le résultat obtenu (voir ci-dessous) :

- Les trois images sont identiques (gros lot) 30\$
- Les deux premières images sont soit une cerise soit un citron, soit une barre 20\$

- Les deux premières images sont soit un cœur, soit une branche soit une clochette 10\$

- La première et la dernière image sont identiques 10\$

- Les deux dernières images sont identiques, ou il n'y a pas d'autre concordance 0\$

Lorsque l'une des colonnes GAINS ou MISES est remplie de billets verts de 10 \$, l'ordinateur fait savoir au joueur s'il a gagné ou s'il a tout perdu. S'il a gagné, l'ordinateur lui dit combien il a gagné de dollars.

Enfin, l'ordinateur demande si le joueur veut refaire une partie, auquel cas il recommence tout au début.

```
100 CALL CLEAR
130 CP=0
140 CALL SCREEN(4)
150 REM -----COULEURS-----
160 CALL COLOR(8,7,10)
170 CALL COLOR(9,7,16)
180 CALL COLOR(10,13,16)
190 CALL COLOR(11,2,16)
200 CALL COLOR(12,6,16)
210 CALL COLOR(13,11,16)
220 CALL COLOR(14,5,16)
230 CALL COLOR(15,14,10)
240 CALL COLOR(16,7,4)
250 REM -----DEF. COEUR-----
260 CALL CHAR(96,"00001C3E7F7F7F7F")
270 CALL CHAR(97,"0000387CFE7F7F7F")
280 CALL CHAR(98,"3F1F0F070301")
290 CALL CHAR(99,"FCF8F0E0C0B")
300 REM -----DEF. CERISE-----
310 CALL CHAR(100,"00000000001F3F7F")
320 CALL CHAR(101,"00000608102040B0")
330 CALL CHAR(102,"7F7F7F7F3F1F")
340 CALL CHAR(103,"E0F0F0F0F0E0C0")
350 REM -----DEF. CLOCHETTE-----
360 CALL CHAR(112,"0000010101010101")
370 CALL CHAR(113,"0000080808080808")
380 CALL CHAR(120,"03070707070F0701")
390 CALL CHAR(121,"C0E0E0E0E0F0E0B0")
400 REM -----DEF. CITRON-----
410 CALL CHAR(128,"0000000030F1F3FFF")
420 CALL CHAR(129,"00000000F0F8FCFF")
430 CALL CHAR(130,"FF3F1F0F03")
440 CALL CHAR(131,"FFFCB8F0C0")
450 REM -----DEF. BRANCHE-----
460 CALL CHAR(105,"00103930301C1D1B")
470 CALL CHAR(106,"00B1C6CEDB8E0F8")
480 CALL CHAR(107,"1E0C1833F7F4F")
490 CALL CHAR(108,"3C3E0E00B0C")
500 REM -----DEF. BARRE-----
510 CALL CHAR(136,"00000000003F3F3F")
520 CALL CHAR(137,"0000000000FCFCFC")
530 CALL CHAR(138,"3F3F3F")
540 CALL CHAR(139,"FCFCFC")
550 REM -----
560 CALL CHAR(115,"FF00FF00FF00FF00")
570 CALL CHAR(116,"00FF00FF00FF00FF")
580 REM -----
590 REM MACHINE
600 A$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
610 B$="3C7EFFFFF7E3C"
620 REM -----ENTOURAGE MACHINE-----
630 CALL CHAR(144,A$)
640 CALL HCHAR(10,12,144,10)
650 CALL HCHAR(15,12,144,10)
660 CALL VCHAR(11,12,144,4)
670 CALL VCHAR(11,21,144,4)
680 REM MANCHE
690 CALL CHAR(114,A$)
700 CALL VCHAR(12,27,114,5)
710 CALL CHAR(137,"FFFCB8F0E0C0B0")
720 CALL CHAR(138,"0F1F3F7F7F7F7F7F")
730 CALL HCHAR(17,27,37)
740 CALL HCHAR(17,26,38)
750 CALL HCHAR(18,26,37)
760 CALL CHAR(140,"0000000000010307")
770 CALL HCHAR(16,26,40)
780 CALL CHAR(132,A$)
790 CALL VCHAR(10,27,132,2)
800 REM ENTOURAGE MACHINE
810 CALL CHAR(152,"0303030303030303")
820 CALL CHAR(188,"0303030303030303")
830 CALL VCHAR(6,7,152,16)
840 CALL VCHAR(8,8,88,11)
850 CALL VCHAR(6,25,88,16)
860 CALL VCHAR(8,24,88,11)
870 CALL CHAR(89,"030F3CF0C0")
880 CALL HCHAR(7,8,89,17)
890 CALL CHAR(90,"030F3FF3C3030303")
900 CALL HCHAR(7,25,90)
910 CALL CHAR(91,"FFFFFF")
920 CALL HCHAR(6,8,91,17)
930 CALL HCHAR(8,8,91,17)
940 CALL CHAR(92,"FFFFFFF0303030303")
950 CALL HCHAR(6,25,92)
960 CALL HCHAR(8,25,92)
970 CALL CHAR(145,"0")
980 CALL HCHAR(9,9,145,14)
990 CALL VCHAR(10,9,145,9)
1000 CALL VCHAR(10,11,145,9)
1010 CALL VCHAR(10,22,145,9)
1020 CALL HCHAR(16,12,145,10)
1030 CALL HCHAR(17,12,145,10)
1040 CALL HCHAR(18,12,145,10)
1050 CALL VCHAR(19,8,145,3)
1060 CALL CHAR(153,A$)
1070 FOR V=10 TO 18 STEP 2
1080 CALL VCHAR(V,10,153)
1090 CALL VCHAR(V,23,153)
1100 NEXT V
1110 REM ENTOURAGE
1120 CALL CHAR(122,A$)
1130 CALL HCHAR(19,9,122,16)
1140 CALL VCHAR(20,9,122,3)
1150 CALL VCHAR(20,24,122,3)
1160 CALL HCHAR(23,9,122,16)
1170 REM ---NOM: JACK POT---
1180 FOR P=1 TO 8
1190 CALL HCHAR(9,12+P,ASC(SEG$("JACK POT",P,1)))
1200 NEXT P
1210 REM NUMERO DES IMAGES-
1220 FOR P=1 TO 5
1230 CALL HCHAR(16,13+P,ASC(SEG$("1 2 3",P,1)))
1240 NEXT P
1250 REM -----COLONNES-----
1260 FOR P=1 TO 5
1270 CALL HCHAR(1,2+P,ASC(SEG$("GAINS",P,1)))
1280 CALL HCHAR(1,27+P,ASC(SEG$("MISES",P,1)))
1290 NEXT P
1300 CALL CHAR(109,A$)
1310 G=26
1320 M=26
1330 RANDOMIZE
1340 M=M-2
1350 CP=CP+1
1360 CALL HCHAR(M,30,109,2)
1370 CALL HCHAR(20,10,32,13)
1380 CALL HCHAR(21,10,32,13)
1390 CALL HCHAR(22,10,32,13)
1400 CALL VCHAR(9,10,145,10)
```

```
1410 CALL VCHAR(9,23,145,10)
1420 FOR V=10 TO 18 STEP 2
1430 CALL VCHAR(V,10,153)
1440 CALL VCHAR(V,23,153)
1450 NEXT V
1460 CALL VCHAR(14,27,132,2)
1470 CALL VCHAR(10,27,32,4)
1480 CALL SOUND(150,-6,7,110,6)
1490 C=14
1500 FOR I=1 TO 3
1510 L=12
1520 IM(1)=INT(6*RND)+1
1530 ON IM(1)GOSUB 2870,2940,3010,3080,3150,3220
1540 C=C+2
1550 NEXT I
1560 CALL VCHAR(10,27,132,2)
1570 CALL VCHAR(12,27,114,5)
1580 CALL SOUND(90,650,3)
1590 FOR S=1 TO 3
1600 IF S=3 THEN 1630
1610 GOSUB 3290
1620 NEXT S
1630 FOR DELAI=1 TO 160
1640 NEXT DELAI
1650 REM -----EVALUATION-----
1660 IF IM(1)<IM(2) THEN 1680
1670 IF IM(2)=IM(3) THEN 2190 ELSE 1700
1680 IF IM(1)<IM(3) THEN 2000
1690 GOTO 2070
1700 IF IM(1)/2<INT(IM(1)/2) THEN 2070
1710 REM -----
1720 REM GAIN 20$
1730 CALL CHAR(140,B$)
1740 CALL CHAR(141,"0")
1750 FOR D=1 TO 2
1760 FOR W=10 TO 16 STEP 2
1770 CALL SOUND(100,700,3)
1780 CALL VCHAR(W,10,141)
1790 CALL VCHAR(W,23,141)
1800 CALL VCHAR(W,10,140)
1810 CALL VCHAR(W,23,140)
1820 NEXT W
1830 NEXT D
1840 CALL SOUND(100,440,2)
1850 CALL SOUND(100,660,2)
1860 CALL SOUND(100,550,2)
1870 FOR P=1 TO 4
1880 CALL HCHAR(20,13+P,ASC(SEG$("GAIN",P,1)))
1890 NEXT P
1900 FOR P=1 TO 9
1910 CALL HCHAR(22,11+P,ASC(SEG$("*** 20$ **",P,1)))
1920 NEXT P
1930 FOR D=1 TO 2
1940 G=2
1950 CALL HCHAR(6,3,109,2)
1960 IF G=2 THEN 2490
1970 NEXT D
1980 GOTO 2450
1990 REM -----
2000 REM PERDU 10$
2010 CALL SOUND(150,110,1)
2020 FOR P=1 TO 10
2030 CALL HCHAR(21,11+P,ASC(SEG$("PERDU 10$(",P,1)))
2040 NEXT P
2050 GOTO 2450
2060 REM -----
2070 REM GAGNE 10$
2080 CALL SOUND(100,660,2)
2090 CALL SOUND(100,770,2)
2100 FOR P=1 TO 7
2110 CALL HCHAR(20,12+P,ASC(SEG$("GAGNE.",P,1)))
2120 CALL HCHAR(22,12+P,ASC(SEG$("* 10$ **",P,1)))
2130 NEXT P
2140 G=2
2150 CALL HCHAR(6,3,109,2)
2160 IF G=2 THEN 2490
2170 GOTO 2450
2180 REM -----
2190 REM GROS LOT
2200 CALL CHAR(133,B$)
2210 CALL CHAR(134,"0")
2220 FOR D=1 TO 2
2230 FOR W=9 TO 17 STEP 2
2240 CALL SOUND(100,770,4)
2250 CALL VCHAR(W,10,134)
2260 CALL VCHAR(W,23,134)
2270 CALL VCHAR(W,10,133)
2280 CALL VCHAR(W,23,133)
2290 NEXT W
2300 NEXT D
2310 CALL SOUND(110,440,2)
2320 CALL SOUND(110,550,2)
2330 CALL SOUND(110,440,2)
2340 CALL SOUND(110,660,2)
2350 CALL SOUND(110,880,2)
2360 FOR P=1 TO 12
2370 CALL HCHAR(20,10+P,ASC(SEG$("GROS LOT!",P,1)))
2380 CALL HCHAR(22,10+P,ASC(SEG$("$ 30 DOLLARS",P,1)))
2390 NEXT P
2400 FOR BILLET=1 TO 3
2410 G=2
2420 IF G=2 THEN 2490
2430 CALL HCHAR(6,3,109,2)
2440 NEXT BILLET
2450 IF M=2 THEN 2490
2460 CALL KEY(0,KEY,STAT)
2470 IF STAT=0 THEN 2460
2480 IF KEY<>78 THEN 1330
2490 IF M<G THEN 2740
2500 FOR I=1 TO 16
2510 CALL SCREEN(1)
2520 FOR DELAI=1 TO 50
2530 NEXT DELAI
2535 CALL SOUND(50,550,3)
2537 CALL SOUND(50,450,3)
2540 NEXT I
2550 CALL SCREEN(11)
2580 CALL CLEAR
2590 CALL SOUND(200,392,0,784,0)
2600 CALL SOUND(200,349,0,698,0)
2610 CALL SOUND(200,330,0,659,0)
2620 CALL SOUND(200,294,0,587,0)
2630 CALL SOUND(800,277,0,554,0)
2640 CALL SOUND(1000,294,0,587,0)
2650 PRINT TAB(10);"BRAVO!!!";" ;TAB(8);"VOUS AVOIR GAGNE..."
2660 GAIN=120-(CP*10)
2670 PRINT TAB(9);GAIN;" DOLLARS"
2680 PRINT " ;*****"
2690 PRINT
2700 INPUT "VOULREZ-VOUS REFAIRE UNE PARTIE? OUI/NON : ";R$
2710 IF R$="OUI" THEN 100
2720 PRINT " DOMMAGE..."
2730 STOP
2740 CALL SCREEN(14)
2750 FOR MI=1 TO 3
2760 CALL SOUND(50,165,1)
2770 FOR DELAI=1 TO 50
2780 NEXT DELAI
2790 NEXT MI
2800 CALL SOUND(2000,110,1)
2810 CALL CLEAR
2820 PRINT "VOUS AVOIR PERDU DE L'ARGENT....."
2830 INPUT "APRES CET ECHEC VOUS BIEN FAIRE UNE AUTRE PARTIE,NON? OUI/NON : ";R$
2840 IF R$="OUI" THEN 100
2850 PRINT "MAUVAIS JOUEUR!"
2860 STOP
2870 REM PRINT ---COEUR---
2880 GOSUB 3500
2890 CALL HCHAR(L,C,96)
2900 CALL HCHAR(L,C+1,97)
2910 CALL HCHAR(L+1,C,98)
2920 CALL HCHAR(L+1,C+1,99)
```

ERRATA
TEXAS BIG MUR N° 22
Pour le programme BIG MUR en Basic Simple du n° 22 les amateurs avertis auront remarqués des branchements (GOTO ou GOSUB) à des lignes inexistantes. Les lignes doivent être incluses dans le programme sous forme de REM. (Exemple ligne 3 GOSUB 107. La ligne 107 est la suivante : 107 REM). Ces lignes de remarques trop nombreuses ayant été supprimées.



TI-99 4/A

BASIC

SIMPLE

Suite de la page 9

POKER ALPHABET



```
12110 FOR A = 1 TO L / 2
12115 V1 = Z + A: V2 = Z + L - A: I = 1 + I: IF I = 10 THEN I = 3
12120 FOR B = 1 TO 12
12130 VTAB B: HTAB V1: PRINT MID$(F$,A,1): HTAB V2: PRINT MID$(F$,L-A,1)
12132 VTAB B: HTAB Z + L - A: PRINT MID$(F$,L-A,1)
12135 VTAB (24-B): HTAB V1: PRINT MID$(F$,A,1): HTAB V2: PRINT MID$(F$,L-A,1)
12140 VTAB B - 1: HTAB V1: PRINT " ; HTAB V2: PRINT " ;
12145 VTAB 25-B: HTAB V1: PRINT " ; HTAB V2: PRINT " ;
12150 GOSUB 500: NEXT B: NEXT A: RS = 4: GOSUB 5000: RETURN
12160 :
12161 :
12162 REM CHOIX DU JEU
12163 :
12250 :
12300 VTAB 20: PRINT "VOULEZ-VOU S JOUER...": PRINT : PRINT
12320 RS = 1: GOSUB 5000
```

```
12330 FOR I = 1 TO 5: PRINT OP*(I,1): PRINT : RS = VAL(OP*(I,2)): GOSUB 5000: NEXT I
12500 GET R$: N = VAL(R$): IF N < 1 OR N > 5 THEN 12500
12510 RS = 4: GOSUB 5000: HOME: RETURN
12520 :
12521 :
12530 REM NOM
12531 :
12532 :
12533 IF ZZ > 1 GOTO 950
12535 VTAB B: HTAB 1: PRINT "MON NOM,C'EST: "; B$: "APPLE II" : PRINT : PRINT B$: RS = 5: GOSUB 5000: VTAB 14: PRINT "ET LE VOTRE?": PRINT : INPUT A$: RETURN
15000 :
15001 :
15003 REM DEUX JEUX
15004 :
15005 :
15020 VTAB 24: PRINT "VOULEZ-VOU S JOUER AVEC...": PRINT : PRINT : FLASH: SPEED=255: RS = 1: GOSUB 5000
15040 PRINT "DES LETTRES...": PRINT : PRINT : NORMAL: SPEED=20
15060 PRINT "1--OUI SE SUIVENT?": PRINT : PRINT "2--OU TIREES AU HASARD?": SPEED=255: PRINT : PRINT
```

```
15090 GET R$: ZA = VAL(R$): IF ZA < 1 OR ZA > 2 THEN 15090
15100 GOTO 4000
15990 :
15991 :
15992 REM DATA ET INITIALISATION
15993 :
15994 :
15995 :
20000 DATA 173,48,192,136,208,5,206,1,3,240,9,202,208,245,174,0,3,76,2,3,96,0,0
20050 DATA "1---CONTRE MOI",2,"2---A DEUX JOUEURS",3,"3---EN DEMONSTRATION AUTOMATIQUE",2,"4---POUR APPRENDRE L'ALPHABET",1,"5---AVEC LE 8 PADDLES",3
20100 DATA 200,50,-10,8,150,50,-10,15,50,200,10,20,100,50,-2,5,180,40,-20,10
20200 DATA "1---TRES FORT",2,"2---FORT",3,"3---MOYEN",2,"4---DEBUTANT",5,"5---COMPLETEMENT NUL",1
25000 FOR I = 0 TO 22: READ K: POKE 770 + I, K: NEXT I: CALL 770
25100 FOR I = 1 TO 5: READ OP*(I,1): READ OP*(I,2): NEXT I
25200 FOR I = 1 TO 5: FOR J = 1 TO 4: READ SO(I,J): NEXT J, I
25300 FOR I = 1 TO 5: READ NI*(I,1): READ NI*(I,2): NEXT I
25400 RETURN
```


NIGHT FLIGHT

Avec le peu de bombes restant dans les soutes de votre biplan, arriverez-vous à vaincre la ville tentaculaire qui toujours se reconstruit devant vous ?

Michel PIPON



```
10 CLEAR:14
20 DEFGR(0)=224,240,248,248,255,127,63,
1
30 DEFGR(1)=255,16,48,48,248,255,255,7
40 DEFGR(2)=248,129,113,125,255,253,241
,1
50 DEFGR(3)=15,15,7,3,3,3,3,1
60 DEFGR(4)=240,240,224,192,192,192,192
,128
70 DEFGR(5)=255,193,193,255,193,193,255
,255
80 DEFGR(6)=1,3,7,15,31,48,112,240
90 DEFGR(7)=128,192,224,240,240,12,14,1
5
100 DEFGR(8)=255,193,193,193,193,193,19
3,255
110 DEFGR(9)=255,131,131,131,131,131,13
1,255
120 DEFGR(10)=255,131,131,255,131,131,
255,255
130 DEFGR(11)=255,255,96,96,96,127,96,9
6
140 DEFGR(12)=255,255,6,6,6,255,7,7
150 DEFGR(13)=248,248,248,126,62,63,63
,63
260 FOR I=0 TO 7: S(I)=1000-100*I: S(I)=""...
NEXT I
270 MA=1:XB=37:YB=10
300 REM-----PRESENTATION-----
310 CLS:SCREEN 7,0,5:GOSUB 9200
320 ATTRB 0,1
330 LOCATE 12,11,0:COLOR 1,3
340 PRINT "NIGHT FLIGHT"
350 ATTRB 0,0
360 GOSUB 8000
370 CLS:SCREEN 1,0,0
380 BOXF(1,9)-(38,14)*,4
400 AS="ATTENTION..." :CC=1:GOSUB
10000
410 AS="OBJECTIF EN VUE..." :CC=2:
GOSUB 10000
420 AS="UN SEUL ORDRE..." :CC=3:
GOSUB 10000
430 AS="ANÉANTIR LA VILLE..." :CC=
5:GOSUB 10000
440 AS="TIRER: BARRE D'ESPACEMENT"
:CC=6:GOSUB 10000
450 ATTRB 0,0
460 REM-----JEU-----
470 GOSUB 4500
480 CLS
490 BOXF(2,192)-(310,198),2
500 GOSUB 9000
1000 REM
1010 XB=37:YB=10:NT=20
1020 J=4
1100 REM
1110 PSET(1,J)GR(2),1,0:GOSUB 9300
1120 PSET(1,J)GR(1),1,0:GOSUB 9300
1130 PSET(2,J)GR(2),1,0
1140 PSET(1,J)GR(0),1,0
1150 PSET(2,J)GR(1),1,0
1160 PSET(3,J)GR(2),1,0:GOSUB 9300
1200 FOR I=1 TO 31STEP2
1205 PLAY"00L24T10100"
1210 PSET(1,I,J)
1215 PSET(1,J)
1220 FOR A=0 TO 2
1230 PSET(1+4,A,J)GR(A),1,0
1240 NEXT A
1250 IF SCREEN(1+4,J)>32 THEN 3000
1300 X=INKEY$
1310 IF YB<24 THEN PSET(XB,YB-1):PSET(XB
+1,YB-1):PSET(XB,YB):PSET(XB+1,YB)
1320 IF B=1 THEN 1420
1330 IF X#<>" THEN GOSUB 9300:GOTO 1510
1400 XB=I+1
1410 YB=J:B=1:E=4
1420 IF YB<10 THEN YB=YB+2ELSE YB=YB+1
1425 PSET(XB,YB-1):PSET(XB+1,YB-1)
1430 PSET(XB,YB)GR(3),4,0
1440 PSET(XB+1,YB)GR(4),5,0
1450 PLAY"00L24T10500"
1460 IF YB<220 THEN B=0:E=4:GOTO 151
0
```

```
1500 IF SCREEN(XB,YB+1)>32 THEN E=E+2:
E=15
1510 NEXT I
2000 IF J=23 THEN GOSUB 5000:GOTO 5000
2010 IF B=1 THEN GOSUB 4000:J=J+1:GOTO 12
00
2100 GOSUB 4000
2200 J=J+1:GOTO 1100
3000 REM-----PERDU-----
3010 FOR L=7 TO 1 STEP-1
3020 SCREEN L,L,7-L
3030 NEXT L
3040 SCREEN 4,0,0:GOSUB 9300
3050 IF JEU=2 THEN 3140
3060 FOR K=1 TO 1+2
3070 PSET(K,J)
3080 NEXT K
3100 FOR T=J TO 22
3105 PLAY"00RE"
3110 PSET(1+2,T)
3120 PSET(1+2,T+1)GR(13),1,0
3140 MA=1:MJ=0
3150 NEXT T
3160 NT=500:GOSUB 9300
3200 GOSUB 6000
3300 GOSUB 4500:GOTO 500
4000 REM-----FIN DE LIGNE-----
4010 PSET(31,J)
4020 PSET(32,J)GR(0),1,0
4030 PSET(33,J)GR(1),1,0
4040 PSET(32,J)
4050 PSET(33,J)GR(0),1,0
4060 PSET(33,J)
4070 FOR K=34 TO 36
4080 PSET(K,J)
4090 NEXT K
4100 RETURN
4500 REM-----NIVEAU-----
4510 CLS:SCREEN 2,0,0
4520 ATTRB 0,1:LOCATE 15,12,0
4525 BOXF(1,70)-(310,80),1
4530 PRINT "NIVEAU" :MA
4535 BOXF(1,110)-(310,120),1
4540 PLAY"05L18A8T3D0D0FAD0D0S0D0LAD0S0D
0D0FAD0D0D0FAD0D0"
4550 RETURN
5000 REM-----GAGNE-----
5010 LOCATE 13,10,0:COLOR 3,1:PRINT "BONU
S"(MJ+1)*300
5020 S=S+(MJ+1)*300:MJ=MJ+1:MA=MA+1
5030 NT=1000:GOSUB 9300
5040 GOTO 500
5050 RETURN
6000 REM-----SCORE-----
6010 CLS:SCREEN 2,0,0:ATTRB 0,1
6015 IF S(6) THEN 6100
6020 LOCATE 3,12,0:PRINT "ENTREZ VOTRE NO
M"
6030 INPUT N$
6040 I=0
6050 IF S<S(I) THEN I=I+1:GOTO 6050
6060 SC=S(I):S(I)=S:SC=S(I):S(I)=SC
6065 SB=S(I+1):S(I+1)=S:SB=S(I+1):S(I+
1)=SB
6070 FOR J=1+2 TO 6STEP2
6080 SC=S(J):S(J)=SB:SB=S(J+1):S(J+1)=SC
6085 SC=S(J):S(J)=SB:SB=S(J+1):S(J+1)=SC
J+1)=SC
6090 NEXT J
6100 CLS:ATTRB 0,1
6110 LOCATE 10,1,0:COLOR 0,3:PRINT "SCOR
E"
6115 COLOR 1,0
6120 FOR I=0 TO 6
6130 LOCATE 3,2*I+6:COLOR I+1
6140 PRINTS(I):S(I)
6150 NEXT I
6160 S=0:ATTRB 0,0
6170 GOSUB 8000
6180 RETURN
8000 REM-----CONTINUER-----
8010 LOCATE 8,22:COLOR 3,0,0
8020 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
8030 AS=INPUT$(1)
8040 RETURN
9000 REM-----MAISONS-----
```

TO 7

LOGIC STORE LA MICRO INFORMATIQUE FAMILIALE

DES PRIX A TOUT CASSER

Du 3 au 7 avril en avant-première dans la micro informatique LOGIC STORE LANCE LES SOLDES sur des micros de qualité :

TO7

VIDEO GENIE

ATARI

Des logiciels et des accessoires...



SOYEZ LES PREMIERS A EN PROFITER !

LOGIC STORE

39, rue de Lancry, 75010 PARIS. Tél.: (1) 206.72.28. Métro. J. Bonsergent.

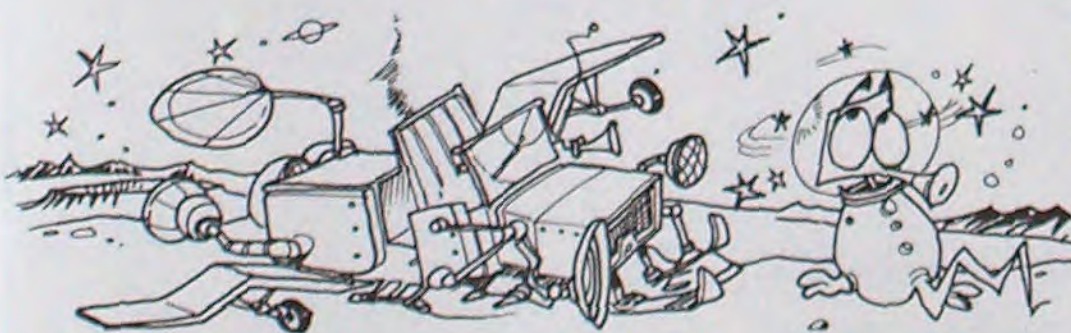
```
9010 B=0:E=4
9020 FOR I=0 TO 32 STEP2
9030 K=1+INT(RND*2)
9035 IF K=1 THEN M1=GR(8):M2=GR(9)
9037 IF K=2 THEN M1=GR(5):M2=GR(10)
9040 AL=9+INT(RND*11)-MJ
9045 CO=1+INT(RND*6)
9050 FOR J=23 TO AL+1 STEP-1
9060 PSET(I,J)M1,CO,7:PSET(I+1,J)M2,CO
,7
9065 PLAY"10500"
9070 NEXT J
9080 L=1+INT(RND*2)
9084 IF L=1 THEN T1=GR(6):T2=GR(7)
9086 IF L=2 THEN T1=GR(11):T2=GR(12)
9090 PSET(I,AL)T1,CO,0:PSET(I+1,AL)T2
,CO,0
9100 NEXT I
9130 RETURN
9200 REM-----ETOILES-----
9210 FOR I=1 TO 60
9220 X=INT(RND*320):Y=INT(RND*200)
9230 PSET(X,Y),INT(RND*7+1)
```

```
9240 NEXT I
9250 RETURN
9300 REM-----ATTENTE-----
9310 FOR TE=1 TO NT:NEXT TE
9320 RETURN
10000 REM-----DEFILEMENT-----
10010 COLORC
10030 ATTRB 0,1
10050 L=LEN(AS)
10060 B=""
10070 I=1
10075 FOR J=1 TO 50
10080 B=B+MID$(AS,I,1)
10090 B=RIGHT$(B,40)
10100 LOCATE 0,12,0
10110 PRINTB
10115 PLAY"40L404T1L40"
10120 I=I+1
10130 IF I=L THEN I=1
10140 NEXT J
10150 RETURN
```

ALUNISSAGE

Saurez-vous être aussi calé que les spécialistes de la NASA pour permettre à votre engin spatial d'alunir en douceur et en toute sécurité ? Pressez la touche START, utilisez le manche à balai (manette de jeu) et vous verrez bien !

Frédéric DUPONT



```
1 REM RUN, PUIS START
2 REM SELECT POUR FINIR
3 REM
5 GOSUB 1000
10 F=2001:SC=0
20 GRAPHICS 7:SETCOLOR 0,0,61:Y=INT(40*RN
D(1))+20:LI=INT(37*RN(1))+2:L2=INT(37*RN
D(1))+2+80:COLOR 1:0=1
25 SETCOLOR 4,0,2:SETCOLOR 1,10,14
30 FOR X=0 TO 159 STEP 2:Y1=INT(15*RN(1)
+Y-50):PLOT X,0:DRAWTO X,Y:PLOT X+1,0
:DRAWTO X+1,Y+Y1/2
40 Y=Y1:IF Y>0 THEN Y=Y-10:D=2
45 IF Y<20 THEN Y=Y+10:D=1
50 IF X<11 AND X<12 THEN NEXT X:GOTO 7
0
60 FOR I=X+2 TO X+2:PLOT I,0:DRAWTO I,Y
1:NEXT I:COLOR 0:PLOT I-5,Y1+1:DRAWTO I-
2,Y1+1:COLOR 1:X=X+6:NEXT X
70 PLOT 159,0:DRAWTO 159,0:DRAWTO 0,0:
DRAWTO 0,0
```

```
80 X=4:Y=3:PLOT 4,3:PLOT 3,4:PLOT 5,4:XS
=3:YS=0
90 POKE 752,1:POKE 656,0:7 CHR$(27):CHR$
(29):"SPEED":POKE 656,2:7 CHR$(27):CHR$
(31):"SPEED:"
95 POKE 656,0:POKE 657,20:"FUEL":POKE
656,2:POKE 657,20:"SCORE"
100 COLOR 0:PLOT X,Y:PLOT X-1,Y+1:PLOT X
+1,Y+1:XS=X:YS=Y+Y1:YS=Y+0.1
110 LOCATE X,Y,Z:LOCATE X-1,Y+1,Z:LOCAT
E X+1,Y+1,Z
120 P=STICK(0):IF P<15 AND P>0 THEN GOS
UB 200:GOTO 130
125 SOUND 0,0,0,0
130 COLOR 2:PLOT X,Y:PLOT X-1,Y+1:PLOT X
+1,Y+1:IF Z OR Z1 OR Z2 THEN 300
140 LOCATE X-1,Y+2,Z:LOCATE X+1,Y+2,Z:IF
F Z AND Z1 AND Y<15 THEN 400
150 POKE 656,0:POKE 657,9:"Y1" :1:POK
E 657,25:"F1"
160 POKE 656,2:POKE 657,9:"XS1" :1:PO
```

ATARI

```
KE 657,26:7 SC1
170 IF X<XS OR X>XS:156 THEN XS=-XS
175 IF Y<YS THEN YS=ABS(YS)
180 GOTO 100
200 IF P>0 AND P<12 THEN XS=XS-0.2:F=F-1
:SOUND 0,10,8,15
210 IF P>4 AND P<8 THEN XS=XS+0.2:F=F-1:
SOUND 0,10,8,15
220 IF P=6 OR P=10 OR P=14 THEN YS=YS-0.
2:F=F-1:SOUND 0,20,8,15
230 IF P=9 OR P=13 OR P=5 THEN YS=YS+0.2
:F=F-1:SOUND 0,20,8,15
240 IF P<1 THEN F=0:POKE 656,1:POKE 657,
15:"* PLUS DE CARBURANT *":SOUND 0,50,
10,15
250 RETURN
300 SOUND 0,0,0,0:POKE 656,1:POKE 657,15
:"* VOUS ETES MORT *"
310 SOUND 2,75,8,15:V1=15:V2=15:V3=15
320 SOUND 0,20,8,15:SOUND 1,40,8,V2:SOUN
D 2,70,8,V3:FOR I=1 TO 10:NEXT I
330 V1=V1*0.89:V2=V2*0.94:V3=V3*0.97:IF
V3<1 THEN 320
340 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,
0,0,0
350 POKE 656,3:"* PRESSEZ LE BOUTON ROUG
E POUR REJOUER *"
360 IF PEEK(53279)=5 THEN GRAPHICS 0:END
370 IF STRIG(0)=1 THEN 360
380 CLR :GOTO 10
400 FOR I=10 TO 100 STEP 10:SOUND 0,1,10
,15:FOR M=1 TO 25:NEXT M:NEXT I:SOUND 0,
0,0,0
410 POKE 656,1:POKE 657,21:"* ARIANE S'E
ST POSÉE *":S=100
420 IF (X<1)+2 AND (X<1)+0 OR (X<1)+2 AN
D (X<1)+0 THEN S=50
430 ? S:" POINTS":SC=SC+S:POKE 656,2:POK
E 657,26:"SC"
435 ? "PREPAREZ VOUS POUR UNE AUTRE MISS
ION!"
440 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 20
1000 GRAPHICS 18:SETCOLOR 4,7,0:SETCOLOR
0,0,14:POSITION 5,5:7 *61"ALUNISSAGE"
1010 IF PEEK(53279)=4 THEN RETURN
1020 GOTO 1010
```

PILOTAGE

Suite de la page 13

FX 702 P

```
TESSE TROP ELEV
E," ADIEU!"
:END
225 GOTO 0
227 M=INT (RAN*250
0):IF M<1300 TH
EN 227
230 IF M<M1:PRT "COL
ISION: MORT":EN
D
235 PRT "COLISION E
VITEE":GOTO 0
245 N=INT (RAN*130
):IF N<100 THEN
245
250 IF V<M1:PRT "VS
AVEZ ETE ABATTU
":END
260 PRT "VS LEUR AV
EZ ECHAPPE":GOT
0 0
300 IF H=0:IF S="":
PRT "TRAIN NON
SORTI!":END
305 WAIT 5:PRT "H":
```

```
H:"V":V:"D":D
310 IF V=0:PRT "ATT
ERRISSAGE REUSS
I":END
320 IF V<V1:V=0:GOTO
300
330 V=V-8:D=0-5:GOT
0 300
340 IF V<0:PRT "TR
AIN ARRACHE:NON
T":END
350 S="TRAIN OK":WA
IT 0:PRT S:GOTO
0
360 IF S="":WAIT 0:
PRT "TRAIN NON
SORTI"
370 IF S="":WAIT 0:
PRT S
380 GOTO 0
400 C=C+1:E=7
410 IF C=3:PRT "C E
ST LA 3EME FOIS
",IL N'Y A PLU
S D ENERGIE":EN
D
```

```
430 WAIT 0:PRT "VOI
CI LE RAYON TEL
EPOUR"
440 A=INT (RAN*100
)
450 INP "VOTRE COMB
INAISON":F
460 IF F<1:PRT "TRO
P BAS..."
470 IF F>1:PRT "TRO
P HAUT..."
480 IF F=1:PRT "BRA
VO!":GOTO 550
500 IF E=1:PRT "C E
ST LA 1ERE FOIS
ADIEU
!":END
520 E=E-1:PRT "PLUS
QUE":E:" ESSAI
S":GOTO 450
550 S="H=INT (RAN
*600)
570 V=INT (RAN*200
):IF V<40 THEN
570
590 D=INT (RAN*145
00):IF D<7000 T
HEN 590
600 GOTO 0
```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

MINI-CALC

... pour CANON

Les feuilles de calcul qui portent souvent les noms génériques de "CALC" ou "Tableau", sont actuellement très répandues dans le domaine professionnel ou semi-professionnel. Ces logiciels permettent de générer et gérer des tableaux représentatifs de données, d'une façon très libre quant au contenu du tableau. Ces données sont introduites dans le tableau sous le format ligne, colonne. Des relations entre les données peuvent être définies à l'aide de formules de calcul liant plusieurs lignes et/ou plusieurs colonnes. Les données étant modifiables en temps réel ces feuilles de calcul sont un excellent outil d'études prévisionnelles, car les données qui sont liées aux premières par des relations mathématiques sont automatiquement mises à jour par le logiciel. Ces feuilles électroniques fonctionnaient jusqu'à présent sur des micro-ordinateurs disposant d'un minimum de mémoire (48K le plus souvent). Le CANON X07 est un ordinateur portable de la taille d'un livre qui possède maintenant un "CALC" portant le nom de X07 CALC. X07 CALC ne semble pas souffrir de la taille mémoire limitée du CANON, qui doit être équipé d'un minimum de 16K de RAM. Il peut gérer des tableaux dont les dimensions peuvent atteindre 20 lignes sur 20 colonnes. Les quatre curseurs permettent de se déplacer à l'intérieur du tableau pour visualiser telle ou telle donnée. X07 CALC est un logiciel écrit en BASIC (Hé oui !) dont les performances sont tout à fait acceptables quant à la rapidité d'exécution. Les formules établissant les

relations entre données utilisent les instructions de calcul arithmétiques du Basic (+, -, *, log, etc...). Il est possible à tout moment, de rajouter une colonne ou ligne sans perturber la structure du tableau initial, ainsi que d'effectuer une initialisation de toute une colonne, de procéder à une copie d'une colonne dans une autre, d'utiliser des variables et des tests logiques dans une formule de calcul, etc... Les données possèdent plusieurs modes de représentation : ingénieur, financier, entier. L'ensemble de ces possibilités est géré par menu, puis par les touches de fonctions, d'une façon particulièrement souple d'ailleurs. X07 CALC permet, bien entendu, la sauvegarde des tableaux créés sur la cassette sous forme de fichiers. Ces fichiers seront utilisables, par le programme X07 CALC, fourni avec X07 CALC, qui assure la représentation graphique des données sur l'imprimante-table traçante du CANON. (Histogramme à 2 ou 3 dimensions, diagramme cylindrique, lignes brisées) X07 CALC est un programme simple et rapide. On ne peut que regretter la dimension de l'écran du CANON qui ne permet de visualiser qu'une seule colonne. Un bon outil néanmoins, en tenant compte de la taille du CANON. X07 CALC réalisé par POCKET SOFT. Configuration minimale : CANON X07 CALC, avec 16K de mémoire vive lecteur de cassette imprimante x710.

P. GLAJEAN

PETITES ANNONCES GRATUITES

ACHETE pour TI 99/4A mini mémoire (Mbleur + Manuel) Tel. (20) 37.10.30. Monsieur BREYNE DUREUX.

VENDS TRS 80 16 K mod. niv. 2 avec moniteur NB et magnéto cassette bon état prix 2900 F. comptant Tel. 209.91.83 après 18 h 30 cherche revues anglaises ORIC 48K Antoine BERNADOT-TE.

RECHERCHE ZX 81 avec extension mémoire 16K. Faire proposition à Christophe FOLOPPE au 820.81.26 (le soir).

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 Tel. (6) 009.34.68.

VENDS SANYO PHC 25 + Casette de démonstration + cordons + livret d'apprentissage du Basic SANYO Etat neuf. Vendu 2000 F. Stéphane PARDO 4 bis, chemin du Bois de l'Aumône 13011 MARSEILLE.

VENDS ORIC 1 (48 Ko) (5/83) + câble PERITEL + Alimentation PERITEL + manuel + 3 livres + 15 K7 de jeux 2100 F. D. FABRE 3, place des Pépinières 77500 CHELLES Tel. 008.58.22 le soir.

VENDS TRS 80 (09/82) mod. 116K lev. II/III + moniteur + magnéto + transfo + manuels + 200 programmes + Documents + revues : 3400 F. contacter Monsieur GASSMANN 17, rue des Fonds Huguenots 92420 VAUCRESSON.

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. Tel. 344.72.23.

ECRAN MAGIQUE recherche des collaborateurs informatiques dans la Région Parisienne pour participer à l'émission de radio. Tél. 850.17.74 (le samedi après-midi de 15 h à 18 h) demander BENOIT.

VENDS PC 1500 (12/83) 4Ko MEU(1/84) acheté 2400 F. Vendu 2000 F à débattre. Nicolas BARUCH Tel. 424.32.59.

VENDS ORIC 1 16Ko + Alim. + PERITEL + Revues + Programmes + Manuels 2000 F. S'adresser à BOUCHAUD Bruno 24 rue de Voulneuil 86000 POITIERS.

VENDS TI 99/4A (8.83) + cordon magnéto + modules Basic étendu et Parsec + notices et emballages 2000 F le tout. Rémi THOMAS Tel. (21) 38.42.96. (après 18 h)

VENDS ZX (12/83) bon état + 16 Ko (1/84) l'ordinateur + Extension 16Ko = 850 F + 2 K7 : Panique, Space invaders, pour 120 F les deux. S'adresser à Frédéric DOUCET 51 rue Dutot 75015 PARIS Tel. 567.23.35. (après 20 h)

AVIS AUX POSSESSEURS D'APPLE : ECHANGE Chaîne HIFI valant 9000 F contre tout matériel APPLE (au moins un micro, même de valeur inférieure). VENDS TI 99/4A + module + câble magnéto (11/83) prix 1700 F. Tel. 456.01.78 Monsieur RIMIERE

VENDS ORIC 1 + Programmes dont désassembleur + 3 numéros MICR'ORIC : 2050 F + FX 702P avec manuels 790 F. GUILLEMOT Jérôme 3 allée Max Ophuls 94370 CRETEIL Tel. 377.86.07

VENDS POUR TRS 80 M1 : Drive Ø tandu 2000 F + Drive DBL FACE DBL DENS 2000 F + ext. TANDY 48K avec doubleur et DOS 2600 F Ph. ROUYRE GUILLEBERT 40690 BENESSE MAURENNE Tel. (58) 72.05.35. (le soir).



ACHETE pour TI 99/4A module basic étendu + Livres JEUX ET PROGRAMME TOME 1.2.3. Tél. 709.42.42 (après 18 h en semaine) Jean Claude ZINGRAFF

ACHETE manettes de jeu pour TI 99/4A + logiciels + Basic étendu Prix modéré Julien ALEZRA 52 avenue du 8 Mai 95400 VILLIERS LE BEL Tel. (3) 990.58.16.

ACHETE pour TI 99/4A module Basic Etendu 500 F. Yves SIMON-NARD 5 rue des Peupliers MUZON 51140 FOURGERY SUR VESLE

VENDS TI 99/4A + magnéto + cordon magnéto + Manettes jeu + Pars. EC + livres + programmes 2500 F (acheté 3500 F. 11/83) + EXT. BASIC + ECHECS 1000 F + EXT. MEM. 32 K (boîtier périphérique non nécessaire) 2000 F. Ou le tout 5000 F. Patrice GIAMI Tel. 725.21.18 à NANTERRE

VENDS câble interface pour connecter directement TRS 80 sur SEIKOSHA GP 100 ou GP 80 ou ligne PRINTER Prix 600 F. Patrick MEGHAZI Tel. (20) 05.57.49. VENDS également manuel mode d'emploi TRS 80 L1 : 30 F

VENDS ZX81 complet 290 F + Extension 16K 190 F + générateur de caractères 100 F + Interface poignées de jeu 90 F + 1 poignée de jeu 60 F + 5 livres (5x40 F) 200 F + K7 Assembleur + Manuel 40 F + 1 K7 DE NOMBREUX JEUX 50 F ou le tout 900 F Pierre MEUNIER Tel. 960.41.86 (VAL D'OISE)

APPLE II	Aidimprime	Page 3
André AIRY	Alunissage	Page 15
ATARI	Stat	Page 5
Fédéric DUPONT	Pilotage	Page 13
CANON X-07	Scrabble	Page 11
Frédéric BERTHET	Tremplin	Page 4
CASIO FX-702P	EXD	Page 2
François RABOISSON	Survie	Page 10
COMMODORE 64	Balle	Page 6
Y.A. BORRI	Minos	Page 13
VIC 20	Les dames anglaises	Page 13
Christophe REULLER	Synthétiseur	Page 6
HP 41	Croaaac	Page 3
Laurent GERVAT	Emploi du temps	Page 4
MPF II	Graphiques	Page 5
Gérard ROUGEVIN	Jackpot	Page 14
ORIC 1	Zarbak	Page 12
George AUTHIER	Night flight	Page 15
MZ 80		
Denis ROS		
PC 1211		
Jocelyn DONZE		
PC 1500		
Brice BOUFFARD		
ZX 81		
Marc PARADINAS		
SPECTRUM		
Antoine LEMAITRE		
TRS 80		
M. VINCENT		
TI 99 4/A (b.s)		
Stéphane GERMAIN		
TI 99 4/A (b.e)		
Bernard FEUILLEN		
THOMSON T07		
Michel PIPON		

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 : NÉOTYP MONTREUIL



TEXAS INSTRUMENTS

JEUX ÉDUCATIFS TEXAS INSTRUMENTS POUR ENFANTS À PARTIR DE 6 ANS

	Prix T.T.C.
DICTÉE MAGIQUE L'enfant apprend l'orthographe en dialoguant avec l'appareil	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

	Prix T.T.C.
Ordinateur familial TI 99/4 disponible	1190,00
Moduleur SECAM	500,00

Manuel assembleur	252,00
Câble liaison magnéto-cassettes	150,00
Paire manette-jeux	255,00
Synthétiseur de parole	680,00
Magnétophone cassettes Radiola	496,00

ÉDUCATION À PARTIR DE 5 ANS

	Prix TTC
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

	Prix TTC
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

	Prix TTC
Blasto	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
Yahtzee	134 F
Adventure	188 F
Jeux Rétro II	134 F

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

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

ORGANISATION

	Prix TTC
Fichier d'adresses	695 F
Gestion de rapport	375 F
Conseil financier	66 F
Statistics	188 F
Ti Writer	1.190 F

PROGRAMMATION

	Prix TTC
Editor assembleur	500 F
Extended basic	500 F
Mini memory	500 F



AUTRES LOGICIELS

	Prix TTC
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 (1)	134 F
Les techniques des programmes de jeux (2)	134 F
Jeux de mémoire	134 F
Sneegit	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

	Prix T.T.C.
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 220064 F/1303 RAC