

HEBDOGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-25-8-F

CONCOURS HEBDOGICIEL GEORGES LECLERE D'ANTENNE 2

Depuis la semaine dernière et jusqu'au 2 Mai, un concours, indépendant des deux concours permanents est organisé avec Georges LECLERE 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.



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

- 5 modules de jeux TEXAS
- 10 logiciels de jeux pour COMMODORE 64

RECOMPENSE POUR LES GAGNANTS DANS CHAQUE CATEGORIE D'ORDINATEUR :

- Un contrat d'édition de son logiciel
 - Un agenda électronique CASIO PF 3000
 - 20 K7 vierges
 - Un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL
- et bien d'autres prix qui viendront s'ajouter au cours des semaines à venir. Clôture des envois de programmes le 2 mai. Le règlement est en page intérieure. Plus que quatre semaines avant la gloire !

EDITO

J'espère que vous n'avez pas le temps de lire cet éditorial, trop occupé à plancher sur les deux concours permanents et sur le concours de Georges LECLERE. Déjà, cette semaine, de nouveaux prix sont venus s'ajouter pour les gagnants, gageons que les semaines à venir verront le nombre de lots atteindre les sommets. L'objectif étant que le gagnant emporte son poids en ordinateur et matériels divers. Le camion de déménagement ne sera pas fourni, les caméras de télévision, par contre, seront là pour immortaliser la remise des prix.

Gérard CECCALDI

ORDINATEUR DE BORD sur HP 41

Votre HP 41C, équipé de deux modules mémoires (63 reg.) d'un module "X-FUNCTIONS" et de ce super-programme, va se révéler indispensable à toute personne utilisant une voiture, soit pour des Rallyes soit pour des déplacements plus calmes. Un seul reproche, cependant, vous serez obligé de conduire votre HP n'ayant pas (encore ?) son permis !

Pierre André LOTHE

13:57	21.01	17 CF 29	34 PURFL	51 *KM ROUTE REM*
01*LBL *ORDIBOR*	18 CLRG	35 CRFLAS	52 PROMPT	
02 * ORDINATEUR *	19 *CLREG*	36 7	53 FC?C 23	
03 *DE BORD *	20 AVIEW	37 *	54 *	
04 AVIEW	21 SF 27	38 STO 00	55 ALENG	
05 BEEP	22 SF 25	39*LBL 00	56 1	
06 *PA LOTHE*	23 *T*	40 *VILLE R=*	57 +	
07 *POUR HEBDO.*	24 0	41 ARCL 00	58 ST- 00	
08 * HP-41*	25 SEEKPTA	42 AON	59 APPREC	
09 *+2HP82106A*	26 FS?C 25	43 PROMPT	60 RCL 00	
10 *HP82180A*	27 GTO *DEP*	44 FC?C 23	61 31	
11*LBL *INIT*	28 *FICHIER?*	45 GTO 17	62 *DERNIER	
12 10	29 PROMPT	46 ALENG	ENREGIS*	
13 PSIZE	30*LBL *REC*	47 1	63 *TREMMENT*	
14 0	31 SF 25	48 +	64 X?Y?	
15 X<>F	32 120	49 ST- 00	65 PROMPT	
16 FIX 0	33 *T*	50 APPREC		

Suite page 10

LE JURY

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

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 "POURPRES" ÉTAIENT TRÈS APPRÉCIÉES
DE LA CHÈVRE DE M^{re} SEGUIN ...



DETT NOM POUR LA GRANDE MINELLI



DU BOIS, DANS LA CONTINE



REPRÉSENTATION CHIFFRÉE



AQUARIO BUSINESS



Comment faire fortune en 1 an en vendant des petits poissons ? Voilà une question fondamentale à laquelle vous pourrez répondre grâce à ce jeu de réflexion auquel il vous manque (peut-être ?) un peu de graphisme : alors, amateurs, à vos pinces.

J. GOURDET

Mode d'emploi :
AQUARIO BUSINESS est un jeu de réflexion faisant intervenir une petite part de hasard. En effet, un accouplement de GUPPYS peut donner lieu à la naissance au bout d'un mois de 1 à 30 petits...
A vous de prévoir pour ne pas les laisser mourir. Toutes les explications concernant le jeu AQUARIO-BUSINESS figurent dans les règles du jeu apparaissant à l'écran au lancement du programme.

SPECTRUM

```
10 BORDER 1: PAPER 1: INK 0: C
15 PRINT AT 0,7: INK 4: INVERS
17 "AQUARIO-BUSINESS"
27 REM "INITIALISATION"
28 REM "INITIALISATION"
29 REM "INITIALISATION"
30 LET a=1: LET b=1: LET c=1
31 LET d=1: LET e=1: LET f=1
32 LET g=1: LET h=1: LET i=1
33 LET j=1: LET k=1: LET l=1
34 LET m=1: LET n=1: LET o=1
35 LET p=1: LET q=1: LET r=1
36 LET s=1: LET t=1: LET u=1
37 LET v=1: LET w=1: LET x=1
38 LET y=1: LET z=1: LET aa=1
39 LET ab=1: LET ac=1: LET ad=1
40 LET ae=1: LET af=1: LET ag=1
41 LET ah=1: LET ai=1: LET aj=1
42 LET ak=1: LET al=1: LET am=1
43 LET an=1: LET ao=1: LET ap=1
44 LET aq=1: LET ar=1: LET as=1
45 LET at=1: LET au=1: LET av=1
46 LET aw=1: LET ax=1: LET ay=1
47 LET az=1: LET ba=1: LET bb=1
48 LET bc=1: LET bd=1: LET be=1
49 LET bf=1: LET bg=1: LET bh=1
50 LET bi=1: LET bj=1: LET bk=1
51 LET bl=1: LET bm=1: LET bn=1
52 LET bo=1: LET bp=1: LET bq=1
53 LET br=1: LET bs=1: LET bt=1
54 LET bu=1: LET bv=1: LET bw=1
55 LET bx=1: LET by=1: LET bz=1
56 LET ca=1: LET cb=1: LET cc=1
57 LET cd=1: LET ce=1: LET cf=1
58 LET cg=1: LET ch=1: LET ci=1
59 LET cj=1: LET ck=1: LET cl=1
60 LET cm=1: LET cn=1: LET co=1
61 LET cp=1: LET cq=1: LET cr=1
62 LET cs=1: LET ct=1: LET cu=1
63 LET cv=1: LET cw=1: LET cx=1
64 LET cy=1: LET cz=1: LET da=1
65 LET db=1: LET dc=1: LET dd=1
66 LET de=1: LET df=1: LET dg=1
67 LET dh=1: LET di=1: LET dj=1
68 LET dk=1: LET dl=1: LET dm=1
69 LET dn=1: LET do=1: LET dp=1
70 LET dq=1: LET dr=1: LET ds=1
71 LET dt=1: LET du=1: LET dv=1
72 LET dw=1: LET dx=1: LET dy=1
73 LET dz=1: LET ea=1: LET eb=1
74 LET ec=1: LET ed=1: LET ee=1
75 LET ef=1: LET eg=1: LET eh=1
76 LET ei=1: LET ej=1: LET ek=1
77 LET el=1: LET em=1: LET en=1
78 LET eo=1: LET ep=1: LET eq=1
79 LET er=1: LET es=1: LET et=1
80 LET eu=1: LET ev=1: LET ew=1
81 LET ex=1: LET ey=1: LET ez=1
82 LET fa=1: LET fb=1: LET fc=1
83 LET fd=1: LET fe=1: LET ff=1
84 LET fg=1: LET fh=1: LET fi=1
85 LET fj=1: LET fk=1: LET fl=1
86 LET fm=1: LET fn=1: LET fo=1
87 LET fp=1: LET fq=1: LET fr=1
88 LET fs=1: LET ft=1: LET fu=1
89 LET fv=1: LET fw=1: LET fx=1
90 LET fy=1: LET fz=1: LET ga=1
91 LET gb=1: LET gc=1: LET gd=1
92 LET ge=1: LET gf=1: LET gg=1
93 LET gh=1: LET gi=1: LET gj=1
94 LET gk=1: LET gl=1: LET gm=1
95 LET gn=1: LET go=1: LET gp=1
96 LET gq=1: LET gr=1: LET gs=1
97 LET gt=1: LET gu=1: LET gv=1
98 LET gw=1: LET gx=1: LET gy=1
99 LET gz=1: LET ha=1: LET hb=1
100 LET hc=1: LET hd=1: LET he=1
101 LET hf=1: LET hg=1: LET hh=1
102 LET hi=1: LET hj=1: LET hk=1
103 LET hl=1: LET hm=1: LET hn=1
104 LET ho=1: LET hp=1: LET hq=1
105 LET hr=1: LET hs=1: LET ht=1
106 LET hu=1: LET hv=1: LET hw=1
107 LET hx=1: LET hy=1: LET hz=1
108 LET ia=1: LET ib=1: LET ic=1
109 LET id=1: LET ie=1: LET if=1
110 LET ig=1: LET ih=1: LET ii=1
111 LET ij=1: LET ik=1: LET il=1
112 LET im=1: LET in=1: LET io=1
113 LET ip=1: LET iq=1: LET ir=1
114 LET is=1: LET it=1: LET iu=1
115 LET iv=1: LET iw=1: LET ix=1
116 LET iy=1: LET iz=1: LET ja=1
117 LET jb=1: LET jc=1: LET jd=1
118 LET je=1: LET jf=1: LET jg=1
119 LET jh=1: LET ji=1: LET jj=1
120 LET jk=1: LET jl=1: LET jm=1
121 LET jn=1: LET jo=1: LET jp=1
122 LET jq=1: LET jr=1: LET js=1
123 LET jt=1: LET ju=1: LET jv=1
124 LET jw=1: LET jx=1: LET jy=1
125 LET jz=1: LET ka=1: LET kb=1
126 LET kc=1: LET kd=1: LET ke=1
127 LET kf=1: LET kg=1: LET kh=1
128 LET ki=1: LET kj=1: LET kl=1
129 LET km=1: LET kn=1: LET ko=1
130 LET kp=1: LET kq=1: LET kr=1
131 LET ks=1: LET kt=1: LET ku=1
132 LET kv=1: LET kw=1: LET kx=1
133 LET ky=1: LET kz=1: LET la=1
134 LET lb=1: LET lc=1: LET ld=1
135 LET le=1: LET lf=1: LET lg=1
136 LET lh=1: LET li=1: LET lj=1
137 LET lk=1: LET ll=1: LET lm=1
138 LET ln=1: LET lo=1: LET lp=1
139 LET lq=1: LET lr=1: LET ls=1
140 LET lt=1: LET lu=1: LET lv=1
141 LET lw=1: LET lx=1: LET ly=1
142 LET lz=1: LET ma=1: LET mb=1
143 LET mc=1: LET md=1: LET me=1
144 LET mf=1: LET mg=1: LET mh=1
145 LET mi=1: LET mj=1: LET mk=1
146 LET ml=1: LET mn=1: LET mo=1
147 LET mp=1: LET mq=1: LET mr=1
148 LET ms=1: LET mt=1: LET mu=1
149 LET mv=1: LET mw=1: LET mx=1
150 LET my=1: LET mz=1: LET na=1
151 LET nb=1: LET nc=1: LET nd=1
152 LET ne=1: LET nf=1: LET ng=1
153 LET nh=1: LET ni=1: LET nj=1
154 LET nk=1: LET nl=1: LET nm=1
155 LET nn=1: LET no=1: LET np=1
156 LET nq=1: LET nr=1: LET ns=1
157 LET nt=1: LET nu=1: LET nv=1
158 LET nw=1: LET nx=1: LET ny=1
159 LET nz=1: LET oa=1: LET ob=1
160 LET oc=1: LET od=1: LET oe=1
161 LET of=1: LET og=1: LET oh=1
162 LET oi=1: LET oj=1: LET ok=1
163 LET ol=1: LET om=1: LET on=1
164 LET oo=1: LET op=1: LET oq=1
165 LET or=1: LET os=1: LET ot=1
166 LET ou=1: LET ov=1: LET ow=1
167 LET ox=1: LET oy=1: LET oz=1
168 LET pa=1: LET pb=1: LET pc=1
169 LET pd=1: LET pe=1: LET pf=1
170 LET pg=1: LET ph=1: LET pi=1
171 LET pj=1: LET pk=1: LET pl=1
172 LET pm=1: LET pn=1: LET po=1
173 LET pp=1: LET pq=1: LET pr=1
174 LET ps=1: LET pt=1: LET pu=1
175 LET pv=1: LET pw=1: LET px=1
176 LET py=1: LET pz=1: LET qa=1
177 LET qb=1: LET qc=1: LET qd=1
178 LET qe=1: LET qf=1: LET qg=1
179 LET qh=1: LET qi=1: LET qj=1
180 LET qk=1: LET ql=1: LET qm=1
181 LET qn=1: LET qo=1: LET qp=1
182 LET qq=1: LET qr=1: LET qs=1
183 LET qt=1: LET qu=1: LET qv=1
184 LET qw=1: LET qx=1: LET qy=1
185 LET qz=1: LET ra=1: LET rb=1
186 LET rc=1: LET rd=1: LET re=1
187 LET rf=1: LET rg=1: LET rh=1
188 LET ri=1: LET rj=1: LET rk=1
189 LET rl=1: LET rm=1: LET rn=1
190 LET ro=1: LET rp=1: LET rq=1
191 LET rr=1: LET rs=1: LET rt=1
192 LET ru=1: LET rv=1: LET rw=1
193 LET rx=1: LET ry=1: LET rz=1
194 LET sa=1: LET sb=1: LET sc=1
195 LET sd=1: LET se=1: LET sf=1
196 LET sg=1: LET sh=1: LET si=1
197 LET sj=1: LET sk=1: LET sl=1
198 LET sm=1: LET sn=1: LET so=1
199 LET sp=1: LET sq=1: LET sr=1
200 LET ss=1: LET st=1: LET su=1
201 LET sv=1: LET sw=1: LET sx=1
202 LET sy=1: LET sz=1: LET ta=1
203 LET tb=1: LET tc=1: LET td=1
204 LET te=1: LET tf=1: LET tg=1
205 LET th=1: LET ti=1: LET tj=1
206 LET tk=1: LET tl=1: LET tm=1
207 LET tn=1: LET to=1: LET tp=1
208 LET tq=1: LET tr=1: LET ts=1
209 LET tt=1: LET tu=1: LET tv=1
210 LET tw=1: LET tx=1: LET ty=1
211 LET tz=1: LET ua=1: LET ub=1
212 LET uc=1: LET ud=1: LET ue=1
213 LET uf=1: LET ug=1: LET uh=1
214 LET ui=1: LET uj=1: LET uk=1
215 LET ul=1: LET um=1: LET un=1
216 LET uo=1: LET up=1: LET uq=1
217 LET ur=1: LET us=1: LET ut=1
218 LET uu=1: LET uv=1: LET uw=1
219 LET ux=1: LET uy=1: LET uz=1
220 LET va=1: LET vb=1: LET vc=1
221 LET vd=1: LET ve=1: LET vf=1
222 LET vg=1: LET vh=1: LET vi=1
223 LET vj=1: LET vk=1: LET vl=1
224 LET vm=1: LET vn=1: LET vo=1
225 LET vp=1: LET vq=1: LET vr=1
226 LET vs=1: LET vt=1: LET vu=1
227 LET vv=1: LET vw=1: LET vx=1
228 LET vy=1: LET vz=1: LET wa=1
229 LET wb=1: LET wc=1: LET wd=1
230 LET we=1: LET wf=1: LET wg=1
231 LET wh=1: LET wi=1: LET wj=1
232 LET wk=1: LET wl=1: LET wm=1
233 LET wn=1: LET wo=1: LET wp=1
234 LET wq=1: LET wr=1: LET ws=1
235 LET wt=1: LET wu=1: LET wv=1
236 LET ww=1: LET wx=1: LET wy=1
237 LET wz=1: LET xa=1: LET xb=1
238 LET xc=1: LET xd=1: LET xe=1
239 LET xf=1: LET xg=1: LET xh=1
240 LET xi=1: LET xj=1: LET xk=1
241 LET xl=1: LET xm=1: LET xn=1
242 LET xo=1: LET xp=1: LET xq=1
243 LET xr=1: LET xs=1: LET xt=1
244 LET xu=1: LET xv=1: LET xw=1
245 LET xx=1: LET xy=1: LET xz=1
246 LET ya=1: LET yb=1: LET yc=1
247 LET yd=1: LET ye=1: LET yf=1
248 LET yg=1: LET yh=1: LET yi=1
249 LET yj=1: LET yk=1: LET yl=1
250 LET ym=1: LET yn=1: LET yo=1
251 LET yp=1: LET yq=1: LET yr=1
252 LET ys=1: LET yt=1: LET yu=1
253 LET yv=1: LET yw=1: LET yx=1
254 LET yy=1: LET yz=1: LET za=1
255 LET zb=1: LET zc=1: LET zd=1
256 LET ze=1: LET zf=1: LET zg=1
257 LET zh=1: LET zi=1: LET zj=1
258 LET zk=1: LET zl=1: LET zm=1
259 LET zn=1: LET zo=1: LET zp=1
260 LET zq=1: LET zr=1: LET zs=1
261 LET zt=1: LET zu=1: LET zv=1
262 LET zw=1: LET zx=1: LET zy=1
263 LET zz=1: LET aa=1: LET ab=1
264 LET ac=1: LET ad=1: LET ae=1
265 LET af=1: LET ag=1: LET ah=1
266 LET ai=1: LET aj=1: LET ak=1
267 LET al=1: LET am=1: LET an=1
268 LET ao=1: LET ap=1: LET aq=1
269 LET ar=1: LET as=1: LET at=1
270 LET au=1: LET av=1: LET aw=1
271 LET ax=1: LET ay=1: LET az=1
272 LET ba=1: LET bb=1: LET bc=1
273 LET bd=1: LET be=1: LET bf=1
274 LET bg=1: LET bh=1: LET bi=1
275 LET bj=1: LET bk=1: LET bl=1
276 LET bm=1: LET bn=1: LET bo=1
277 LET bp=1: LET bq=1: LET br=1
278 LET bs=1: LET bt=1: LET bu=1
279 LET bv=1: LET bw=1: LET bx=1
280 LET by=1: LET bz=1: LET ca=1
281 LET cb=1: LET cc=1: LET cd=1
282 LET ce=1: LET cf=1: LET cg=1
283 LET ch=1: LET ci=1: LET cj=1
284 LET ck=1: LET cl=1: LET cm=1
285 LET cn=1: LET co=1: LET cp=1
286 LET cq=1: LET cr=1: LET cs=1
287 LET ct=1: LET cu=1: LET cv=1
288 LET cw=1: LET cx=1: LET cy=1
289 LET cz=1: LET da=1: LET db=1
290 LET dc=1: LET dd=1: LET de=1
291 LET df=1: LET dg=1: LET dh=1
292 LET di=1: LET dj=1: LET dk=1
293 LET dl=1: LET dm=1: LET dn=1
294 LET do=1: LET dp=1: LET dq=1
295 LET dr=1: LET ds=1: LET dt=1
296 LET du=1: LET dv=1: LET dw=1
297 LET dx=1: LET dy=1: LET dz=1
298 LET ea=1: LET eb=1: LET ec=1
299 LET ed=1: LET ee=1: LET ef=1
300 LET eg=1: LET eh=1: LET ei=1
301 LET ej=1: LET ek=1: LET el=1
302 LET em=1: LET en=1: LET eo=1
303 LET ep=1: LET eq=1: LET er=1
304 LET es=1: LET et=1: LET eu=1
305 LET ev=1: LET ew=1: LET ex=1
306 LET ey=1: LET ez=1: LET fa=1
307 LET fb=1: LET fc=1: LET fd=1
308 LET fe=1: LET fg=1: LET fh=1
309 LET fi=1: LET fj=1: LET fk=1
310 LET fl=1: LET fm=1: LET fn=1
311 LET fo=1: LET fp=1: LET fq=1
312 LET fr=1: LET fs=1: LET ft=1
313 LET fu=1: LET fv=1: LET fw=1
314 LET fx=1: LET fy=1: LET fz=1
315 LET ga=1: LET gb=1: LET gc=1
316 LET gd=1: LET ge=1: LET gf=1
317 LET gh=1: LET gi=1: LET gj=1
318 LET gk=1: LET gl=1: LET gm=1
319 LET gn=1: LET go=1: LET gp=1
320 LET gq=1: LET gr=1: LET gs=1
321 LET gt=1: LET gu=1: LET gv=1
322 LET gw=1: LET gx=1: LET gy=1
323 LET gz=1: LET ha=1: LET hb=1
324 LET hc=1: LET hd=1: LET he=1
325 LET hf=1: LET hg=1: LET hi=1
326 LET hj=1: LET hk=1: LET hl=1
327 LET hm=1: LET hn=1: LET ho=1
328 LET hp=1: LET hq=1: LET hr=1
329 LET hs=1: LET ht=1: LET hu=1
330 LET hv=1: LET hw=1: LET hx=1
331 LET hy=1: LET hz=1: LET ia=1
332 LET ib=1: LET ic=1: LET id=1
333 LET ie=1: LET if=1: LET ig=1
334 LET ih=1: LET ii=1: LET ij=1
335 LET ik=1: LET il=1: LET im=1
336 LET in=1: LET io=1: LET ip=1
337 LET iq=1: LET ir=1: LET is=1
338 LET it=1: LET iu=1: LET iv=1
339 LET iw=1: LET ix=1: LET iy=1
340 LET iz=1: LET ja=1: LET jb=1
341 LET jc=1: LET jd=1: LET je=1
342 LET jf=1: LET jg=1: LET jh=1
343 LET ji=1: LET jj=1: LET jk=1
344 LET jl=1: LET jm=1: LET jn=1
345 LET jo=1: LET jp=1: LET jq=1
346 LET jr=1: LET js=1: LET jt=1
347 LET ju=1: LET jv=1: LET jw=1
348 LET jx=1: LET jy=1: LET jz=1
349 LET ka=1: LET kb=1: LET kc=1
350 LET kd=1: LET ke=1: LET kf=1
351 LET kg=1: LET kh=1: LET ki=1
352 LET kj=1: LET kl=1: LET km=1
353 LET kn=1: LET ko=1: LET kp=1
354 LET kq=1: LET kr=1: LET ks=1
355 LET kt=1: LET ku=1: LET kv=1
356 LET kw=1: LET kx=1: LET ky=1
357 LET kz=1: LET la=1: LET lb=1
358 LET lc=1: LET ld=1: LET le=1
359 LET lf=1: LET lg=1: LET lh=1
360 LET li=1: LET lj=1: LET lk=1
361 LET ll=1: LET lm=1: LET ln=1
362 LET lo=1: LET lp=1: LET lq=1
363 LET lr=1: LET ls=1: LET lt=1
364 LET lu=1: LET lv=1: LET lw=1
365 LET lx=1: LET ly=1: LET lz=1
366 LET ma=1: LET mb=1: LET mc=1
367 LET md=1: LET me=1: LET mf=1
368 LET mg=1: LET mh=1: LET mi=1
369 LET mj=1: LET mk=1: LET ml=1
370 LET mn=1: LET mo=1: LET mp=1
371 LET mq=1: LET mr=1: LET ms=1
372 LET mt=1: LET mu=1: LET mv=1
373 LET mw=1: LET mx=1: LET my=1
374 LET mz=1: LET na=1: LET nb=1
375 LET nc=1: LET nd=1: LET ne=1
376 LET nf=1: LET ng=1: LET nh=1
377 LET ni=1: LET nj=1: LET nk=1
378 LET nl=1: LET nm=1: LET no=1
379 LET np=1: LET nq=1: LET nr=1
380 LET ns=1: LET nt=1: LET nu=1
381 LET nv=1: LET nw=1: LET ox=1
382 LET oy=1: LET oz=1: LET pa=1
383 LET pb=1: LET pc=1: LET pd=1
384 LET pe=1: LET pf=1: LET pg=1
385 LET ph=1: LET pi=1: LET pj=1
386 LET pk=1: LET pl=1: LET pm=1
387 LET pn=1: LET po=1: LET pq=1
388 LET pr=1: LET ps=1: LET pt=1
389 LET pu=1: LET pv=1: LET pw=1
390 LET px=1: LET py=1: LET pz=1
391 LET qa=1: LET qb=1: LET qc=1
392 LET qd=1: LET qe=1: LET qf=1
393 LET qg=1: LET qh=1: LET qi=1
394 LET qj=1: LET qk=1: LET ql=1
395 LET qm=1: LET qn=1: LET qo=1
396 LET qp=1: LET qq=1: LET qr=1
397 LET qs=1: LET qt=1: LET qu=1
398 LET qv=1: LET qw=1: LET qx=1
399 LET qy=1: LET qz=1: LET ra=1
400 LET rb=1: LET rc=1: LET rd=1
401 LET re=1: LET rf=1: LET rg=1
402 LET rh=1: LET ri=1: LET rj=1
403 LET rk=1: LET rl=1: LET rm=1
404 LET rn=1: LET ro=1: LET rp=1
405 LET rq=1: LET rr=1: LET rs=1
406 LET rt=1: LET ru=1: LET rv=1
407 LET rw=1: LET rx=1: LET ry=1
408 LET rz=1: LET sa=1: LET sb=1
409 LET sc=1: LET sd=1: LET se=1
410 LET sf=1: LET sg=1: LET sh=1
411 LET si=1: LET sj=1: LET sk=1
412 LET sl=1: LET sm=1: LET sn=1
413 LET so=1: LET sp=1: LET sq=1
414 LET sr=1: LET ss=1: LET st=1
415 LET su=1: LET sv=1: LET sw=1
416 LET sx=1: LET sy=1: LET sz=1
417 LET ta=1: LET tb=1: LET tc=1
418 LET td=1: LET te=1: LET tf=1
419 LET tg=1: LET th=1: LET ti=1
420 LET tj=1: LET tk=1: LET tl=1
421 LET tm=1: LET tn=1: LET to=1
422 LET tp=1: LET tq=1: LET tr=1
423 LET ts=1: LET tt=1: LET tu=1
424 LET tv=1: LET tw=1: LET tx=1
425 LET ty=1: LET tz=1: LET ua=1
426 LET ub=1: LET uc=1: LET ud=1
427 LET ue=1: LET uf=1: LET ug=1
428 LET uh=1: LET ui=1: LET uj=1
429 LET uk=1: LET ul=1: LET um=1
430 LET un=1: LET uo=1: LET up=1
431 LET uq=1: LET ur=1: LET us=1
432 LET ut=1: LET uv=1: LET uw=1
433 LET ux=1: LET uy=1: LET uz=1
434 LET va=1: LET vb=1: LET vc=1
435 LET vd=1: LET ve=1: LET vf=1
436 LET vg=1: LET vh=1: LET vi=1
437 LET vj=1: LET vk=1: LET vl=1
438 LET vm=1: LET vn=1: LET vo=1
439 LET vp=1: LET vq=1: LET vr=1
440 LET vs=1: LET vt=1: LET vu=1
441 LET vv=1: LET vw=1: LET vx=1
442 LET vy=1: LET vz=1: LET wa=1
443 LET wb=1: LET wc=1: LET wd=1
444 LET we=1: LET wf=1: LET wg=1
445 LET wh=1: LET wi=1: LET wj=1
446 LET wk=1: LET wl=1: LET wm=1
447 LET wn=1: LET wo=1: LET wp=1
448 LET wq=1: LET wr=1: LET ws=1
449 LET wt=1: LET wu=1: LET wv=1
450 LET ww=1: LET wx=1: LET wy=1
451 LET wz=1: LET xa=1: LET xb=1
452 LET xc=1: LET xd=1: LET xe=1
453 LET xf=1: LET xg=1: LET xh=1
454 LET xi=1: LET xj=1: LET xk=1
455 LET xl=1: LET xm=1: LET xn=1
456 LET xo=1: LET xp=1: LET xq=1
457 LET xr=1: LET xs=1: LET xt=1
458 LET xu=1: LET xv=1: LET xw=1
459 LET xx=1: LET xy=1: LET xz=1
460 LET ya=1: LET yb=1: LET yc=1
461 LET yd=1: LET ye=1: LET yf=1
462 LET yg=1: LET yh=1: LET yi=1
463 LET yj=1: LET yk=1: LET yl=1
464 LET ym=1: LET yn=1: LET yo=1
465 LET yp=1: LET yq=1: LET yr=1
466 LET ys=1: LET yt=1: LET yu=1
467 LET yv=1: LET yw=1: LET yx=1
468 LET yy=1: LET yz=1: LET za=1
469 LET zb=1: LET zc=1: LET zd=1
470 LET ze=1: LET zf=1: LET zg=1
471 LET zh=1: LET zi=1: LET zj=1
472 LET zk=1: LET zl=1: LET zm=1
473 LET zn=1: LET zo=1: LET zp=1
474 LET zq=1: LET zr=1: LET zs=1
475 LET zt=1: LET zu=1: LET zv=1
476 LET zw=1: LET zx=1: LET zy=1
477 LET zz=1: LET aa=1: LET ab=1
478 LET ac=1: LET ad=1: LET ae=1
479 LET af=1: LET ag=1: LET ah=1
480 LET ai=1: LET aj=1: LET ak=1
481 LET al=1: LET am=1: LET an=1
482 LET ao=1: LET ap=1: LET aq=1
483 LET ar=1: LET as=1: LET at=1
484 LET au=1: LET av=1: LET aw=1
485 LET ax=1: LET ay=1: LET az=1
486 LET ba=1: LET bb=1: LET bc=1
487 LET bd=1: LET be=1: LET bf=1
488 LET bg=1: LET bh=1: LET bi=1
489 LET bj=1: LET bk=1: LET bl=1
490 LET bm=1: LET bn=1: LET bo=1
491 LET bp=1: LET bq=1: LET br=1
492 LET bs=1: LET bt=1: LET bu=1
493 LET bv=1: LET bw=1: LET bx=1
494 LET by=1: LET bz=1: LET ca=1
495 LET cb=1: LET cc=1: LET cd=1
496 LET ce=1: LET cf=1: LET cg=1
497 LET ch=1: LET ci=1: LET cj=1
498 LET ck=1: LET cl=1: LET cm=1
499 LET cn=1: LET co=1: LET cp=1
500 LET cq=1: LET cr=1: LET cs=1
501 LET ct=1: LET cu=1: LET cv=1
502 LET cw=1: LET cx=1: LET cy=1
503 LET cz=1: LET da=1: LET db=1
504 LET dc=1: LET dd=1: LET de=1
505 LET df=1: LET dg=1: LET dh=1
506 LET di=1: LET dj=1: LET dk=1
507 LET dl=1: LET dm=1: LET dn=1
508 LET do=1: LET dp=1: LET dq=1
509 LET dr=1: LET ds=1: LET dt=1
510 LET du=1: LET dv=1: LET dw=1
511 LET dx=1: LET dy=1: LET dz=1
512 LET ea=1: LET eb=1: LET ec=1
513 LET ed=1: LET ee=1: LET ef=1
514 LET eg=1: LET eh=1: LET ei=1
515 LET ej=1: LET ek=1: LET el=1
516 LET em=1: LET en=1: LET eo=1
517 LET ep=1: LET eq=1: LET er=1
518 LET es=1: LET et=1: LET eu=1
519 LET ev=1: LET ew=1: LET ex=1
520 LET ey=1: LET ez=1: LET fa=1
521 LET fb=1: LET fc=1: LET fd=1
522 LET fe=1: LET fg=1: LET fh=1
523 LET fi=1: LET fj=1: LET fk=1
524 LET fl=1: LET fm=1: LET fn=1
525 LET fo=1: LET fp=1: LET fq=1
526 LET fr=1: LET fs=1: LET ft=1
527 LET fu=1: LET fv=1: LET fw=1
528 LET fx=1: LET fy=1: LET fz=1
529 LET ga=1: LET gb=1: LET gc=1
530 LET gd=1: LET ge=1: LET gf=1
531 LET gh=1: LET gi=1: LET gj=1
532 LET gk=1: LET gl=1: LET gm=1
533 LET gn=1: LET go=1: LET gp=1
534 LET gq=1: LET gr=1: LET gs=1
535 LET gt=1: LET gu=1: LET gv=1
536 LET gw=1: LET gx=1: LET gy=1
537 LET gz=1: LET ha=1: LET hb=1
538 LET hc=1: LET hd=1: LET he=1
539 LET hf=1: LET hg=1: LET hi=1
540 LET hj=1: LET hk=1: LET hl=1
541 LET hm=1: LET hn=1: LET ho=1
542 LET hp=1: LET hq=1: LET hr=1
543 LET hs=1: LET ht=1: LET hu=1
544 LET hv=1: LET hw=1: LET hx=1
545 LET hy=1: LET hz=1: LET ia=1
546 LET ib=1: LET ic=1: LET id=1
547 LET ie=1: LET if=1: LET ig=1
548 LET ih=1: LET ii=1: LET ij=1
549 LET ik=1: LET il=1: LET im=1
550 LET in=1: LET io=1: LET ip=1
551 LET iq=1: LET ir=1: LET is=1
552 LET it=1: LET iu=1: LET iv=1
553 LET iw=1: LET ix=1: LET iy=1
554 LET iz=1: LET ja=1: LET jb=1
555 LET jc=1: LET jd=1: LET je=1
556 LET jf=1: LET jg=1: LET jh=1
557 LET ji=1: LET jj=1: LET jk=1
558 LET jl=1: LET jm=1: LET jn=1
559 LET jo=1: LET jp=1: LET jq=1
560 LET jr=1: LET js=1: LET jt=1
561 LET ju=1: LET jv=1: LET jw=1
562 LET jx=1: LET jy=1: LET jz=1
563 LET ka=1: LET kb=1: LET kc=1
564 LET kd=1: LET ke=1: LET kf=1
565 LET kg=1: LET kh=1: LET ki=1
566 LET kj=1: LET kl=1: LET km=1
567 LET kn=1: LET ko=1: LET kp=1
568 LET kq=1: LET kr=1: LET ks=1
569 LET kt=1: LET ku=1: LET kv=1
570 LET kw=1: LET kx=1: LET ky=1
571 LET kz=1: LET la=1: LET lb=1
572 LET lc=1: LET ld=1: LET le=1
573 LET lf=1: LET lg=1: LET lh=1
574 LET li=1: LET lj=1: LET lk=1
575 LET ll=1: LET lm=1: LET ln=1
576 LET lo=1: LET lp=1: LET lq=1
577 LET lr=1: LET ls=1: LET lt=1
578 LET lu=1: LET lv=1: LET lw=1
579 LET lx=1: LET ly=1: LET lz=1
580 LET ma=1: LET mb=1: LET mc=1
581 LET md=1: LET me=1: LET mf=1
582 LET mg=1: LET mh=1: LET mi=1
583 LET mj=1: LET mk=1: LET ml=1
584 LET mn=1: LET mo=1: LET mp=1
585 LET mq=1: LET mr=1: LET ms=1
586 LET mt=1: LET mu=1: LET mv=1
587 LET mw=1: LET mx=1: LET my=1
588 LET mz=1: LET na=1: LET nb=1
589 LET nc=1: LET nd=1: LET ne=1
590 LET nf=1: LET ng=1: LET nh=1
591 LET ni=1: LET nj=1: LET nk=1
592 LET nl=1: LET nm=1: LET no=1
593 LET np=1: LET nq=1: LET nr=1
594 LET ns=1: LET nt=1: LET nu=1
595 LET nv=1: LET nw=1: LET ox=1
596 LET oy=1: LET oz=1: LET pa=1
597 LET pb=1: LET pc=1: LET pd=1
598 LET pe=1: LET pf=1: LET pg=1
599 LET ph=1: LET pi=1: LET pj=1
600 LET pk=1: LET pl=1: LET pm=1
601 LET pn=1: LET po=1: LET pq=1
602 LET pr=1: LET ps=1: LET pt=1
603 LET pu=1: LET pv=1: LET pw=1
604 LET px=1: LET py=1: LET pz=1
605 LET qa=1: LET qb=1: LET qc=1
606 LET qd=1: LET qe=1: LET qf=1
607 LET qg=1: LET qh=1: LET qi=1
608 LET qj=1: LET qk=1: LET ql=1
609 LET qm=1: LET qn=1: LET qo=1
610 LET qp=1: LET qq=1: LET qr=1
611 LET qs=1: LET qt=1: LET qu=1
612 LET qv=1: LET qw=1: LET qx=1
613 LET qy=1: LET qz=1: LET ra=1
614 LET rb=1: LET rc=1: LET rd=1
615 LET re=1: LET rf=1: LET rg=1
616 LET rh=1: LET ri=1: LET rj=1
617 LET rk=1: LET rl=1: LET rm=1
618 LET rn=1: LET ro=1: LET rp=1
619 LET rq=1: LET rr=1: LET rs=1
620 LET rt=1: LET ru=1: LET rv=1
621 LET rw=1: LET rx=1: LET ry=1
622 LET rz=1: LET sa=1: LET sb=1
623 LET sc=1: LET sd=1: LET se=1
624 LET sf=1: LET sg=1: LET sh=1
625 LET si=1: LET sj=1: LET sk=1
626 LET sl=1: LET sm=1: LET sn=1
627 LET so=1: LET sp=1: LET sq=1
628 LET sr=1: LET ss=1: LET st=1
629 LET su=1: LET sv=1: LET sw=1
630 LET sx=1: LET sy=1: LET sz=1
631 LET ta=1: LET tb=1: LET tc=1
632 LET td=1: LET te=1: LET tf=1
633 LET tg=1: LET th=1: LET ti=1
634 LET tj=1: LET tk=1: LET tl=1
635 LET tm=1: LET tn=1: LET to=1
636 LET tp=1: LET tq=1: LET tr=1
637 LET ts=1: LET tt=1: LET tu=1
638 LET tv=1: LET tw=1: LET tx=1
639 LET ty=1: LET tz=1: LET ua=1
640 LET ub=1: LET uc=1: LET ud=1
641 LET ue=1: LET uf=1: LET ug=1
642 LET uh=1: LET ui=1: LET uj=1
643 LET uk=1: LET ul=1: LET um=1
644 LET un=1: LET uo=1: LET up=1
645 LET uq=1: LET ur=1: LET us=1
646 LET ut=1: LET uv=1: LET uw=1
647 LET ux=1: LET uy=1: LET uz=1
648 LET va=1: LET vb=1: LET vc=1
649 LET vd=1: LET ve=1: LET vf=1
650 LET vg=1: LET vh=1: LET vi=1
651 LET vj=1: LET vk=1: LET vl=1
652 LET vm=1: LET vn=1: LET vo=1
653 LET vp=1: LET vq=1: LET vr=1
654 LET vs=1: LET vt=1: LET vu=1
655 LET vv=1: LET vw=1: LET vx=1
656 LET vy=1: LET vz=1: LET wa=1
657 LET wb=1: LET wc=1: LET wd=1
658 LET we=1: LET wf=1: LET wg=1
659 LET wh=1: LET wi=1: LET wj=1
660 LET wk=1: LET wl=1: LET wm=1
661 LET wn=1: LET wo=1: LET wp=1
662 LET wq=1: LET wr=1: LET ws=1
663 LET wt=1: LET wu=1: LET wv=1
664 LET ww=1: LET wx=1: LET wy=1
665 LET wz=1: LET xa=1: LET xb=1
666 LET xc=1: LET xd=1: LET xe=1
667 LET xf=1: LET xg=1: LET xh=1
668 LET xi=1: LET xj=1: LET xk=1
669 LET xl=1: LET xm=1: LET xn=1
670 LET xo=1: LET xp=1: LET xq=1
671 LET xr=1: LET xs=1: LET xt=1
672 LET xu=1: LET xv=1: LET xw=1
673 LET xx=1: LET xy=1: LET xz=1
674 LET ya=1: LET yb=1: LET yc=1
675 LET yd=1: LET ye=1: LET yf=1
676 LET yg=1: LET yh=1: LET yi=1
677 LET yj=1: LET yk=1: LET yl=1
678 LET ym=1: LET yn=1: LET yo=1
679 LET yp=1: LET yq=1: LET yr=1
680 LET ys=1: LET yt=1: LET yu=1
681 LET yv=1: LET yw=1: LET yx=1
682 LET yy=1: LET yz=1: LET za=1
683 LET zb=1: LET zc=1: LET zd=1
684 LET ze=1: LET zf=1: LET zg=
```

JEU DU LABYRINTHE

Le but du jeu est de parcourir en un temps record une série d'obstacles. Ceux-ci sont créés aléatoirement à partir de huit caractères redéfinis (le code ASCII est compris entre 240 et 247).

Au début, l'ordinateur affiche le meilleur temps ainsi que le nom de celui qui l'a obtenu. (la première fois, le meilleur temps est égal à 60 secondes et le nom du gagnant est : X07) Le X07 affiche un labyrinthe totalement aléatoire. Le chrono se met en route dès la première pression sur une des touches de déplacement du curseur (initialement le point est à gauche et le jeu est terminé quand il est à l'extrême droite).

A l'arrivée, l'ordinateur affiche en bas et à droite "gagné" et à gauche le temps mis pour effectuer ce parcours. Celui-ci est calculé à partir de la différence de temps entre deux heures données par l'horloge interne. (Ce calcul de temps peut être réutilisé pour d'autres jeux !)

Lorsque le concurrent arrive au terme de son voyage, le X07 joue les 17 premières notes de la Marseillaise et demande, suivant que le record est battu ou non, le nom du gagnant. Ensuite, l'ordinateur affiche "une autre partie ? Oui/non ?" et suivant la réponse arrête ou continue le jeu. Le jeu a été écrit de façon à ce qu'il y ait une possibilité de garder le meilleur temps ainsi que le nom du gagnant même quand l'ordinateur est éteint.

A la fin de la partie, éteindre l'ordinateur par la fonction SLEEP et relancer le programme par l'instruction GOTO 1 (Ne pas utiliser RUN)

Bruno POIGNANT

CANON X-07



```
5 C=1:CONSOLE,4,0,1
8 IFB1=0:THENS1=60
9 IFK=0:THENS1=X-07
10 FONT$(240)="244,16,80,64,108,8,248,32"
20 FONT$(241)="104,0,236,8,184,0,172,36"
30 FONT$(242)="12,224,12,96,248,128,16,84"
40 FONT$(243)="232,136,168,32,180,32,172,8"
50 FONT$(244)="36,16,220,80,4,220,68,80"
60 FONT$(245)="76,24,216,64,20,92,64,20"
70 FONT$(246)="52,84,0,178,204,24,64,212"
80 FONT$(247)="44,128,56,136,156,176,4,20"
90 CLS:LOCATE 7,0:PRINT "Jeu du X07:LOCATE 1
2:PRINT "### LABYRINTHE ###:BEEP 15,2
100 FOR I=1 TO 300:NEXT I
110 CLS:PRINT "Meilleur temps:";S1:LOCATE
18,0:PRINT "S1"
120 PRINT "Obtenu par "IK$:LOCATE 3,3:PRI
NT "*****:BEEP 15,2
130 IF INKEY$="" THEN I=130
140 REM AFFICHAGE DU LABYRINTHE
150 CLS:E=0:RND(0)
160 FOR I=1 TO 19
170 FOR J=0 TO 2
180 A=240+INT(RND(0)*100):LOCATE I,J:BE
EP 1,3,3:PRINT CHR$(A)
190 NEXT J
200 NEXT I
210 FONT$(248)="8,8,8,8,8,8,8,8"
220 FONT$(249)="8,8,248,128,128,248,8"
230 LOCATE 0,0:PRINT CHR$(248)
240 LOCATE 0,1:PRINT CHR$(249)
250 LOCATE 0,2:PRINT CHR$(248)
260 LINE(4,0)-(119,0)
```

```
270 LINE(4,23)-(119,23)
280 REM DEPLACEMENT DU CURSEUR
290 X=2:Y=12:PSET(X,Y)
300 PSET(X,Y):IF INKEY$="I" THEN X=X-1:IF
INKEY$="J" THEN X=X+1:IF INKEY$="K" THEN Y=Y-1:IF
INKEY$="L" THEN Y=Y+1:GOTO 430
310 IFN=0:THENS1=0:GOTO 370
320 PSET(X,Y):IFX=119:THENS1=0
330 R=INKEY$:IFR="I" THEN X=X-1:IFR="J" THEN X=X+1:IFR="K" THEN Y=Y-1:IFR="L" THEN Y=Y+1:GOTO 430
340 BEEP 20,1:IN=INT((STICK(0)+1)/2)
350 IFN=0:THENS1=0:GOTO 370
360 ONN=0:GOTO 390,410,380,400
370 PRESET(X,Y):Y=Y+1:GOTO 430
380 PRESET(X,Y):Y=Y-1:GOTO 430
390 PRESET(X,Y):X=X-1:GOTO 430
400 PRESET(X,Y):X=X+1:GOTO 430
410 REM VERIFICATION
420 V=POINT(X,Y)
430 IFV=0:THENS1=0
440 IFV=0:THENS1=0
450 ONN=0:GOTO 470,490,460,480
460 Y=Y-1:GOTO 330
470 Y=Y+1:GOTO 330
480 X=X-1:GOTO 330
490 X=X+1:GOTO 330
500 US=LEFT$(S1,2):VS=RIGHT$(S1,2):VS=MID
$(S1,4,2)
510 BS=TIME$:PS=LEFT$(BS,2):GS=MID$(BS,4,
2):RS=RIGHT$(BS,2)
520 S=VAL(RS)-VAL(VS)
530 IF S<0:THENS1=0:GOTO 3000
540 M=VAL(GS)-VAL(VS)
550 IF M<0:THENS1=0:GOTO 3000
560 H=VAL(PS)-VAL(VS)
570 IF H<0:THENS1=24+H
580 LOCATE 0,3:PRINT MI:LOCATE 4,3:PRINT SI
:LOCATE 3,3:PRINT "M"
590 LOCATE 7,3:PRINT "S"
```

```
2000 LOCATE 11,3:PRINT "gagné:";S1:IFC=1:THE
N2090
2005 DIMA(17),B(17)
2010 DATA 1,1,6,6,8,8,13,10,6,6,10,6,3,11,
6,5,6
2020 DATA 4,8,8,8,8,12,4,4,4,4,8,16,8,
4,24
2030 FOR I=1 TO 17
2040 READ A(I)
2050 NEXT I
2060 FOR I=1 TO 17
2070 READ B(I)
2080 NEXT I
2090 FOR I=1 TO 17
2100 BEEP A(I),B(I)
2110 NEXT I
2120 CLS
2130 IFM=0:ANDS<1:THENS1=0:GOTO 4000
2200 LOCATE 2,1:PRINT "UNE AUTRE PARTIE
(O/N)?"
2205 AS=INKEY$:IFAS="I" THEN2205
2210 C=C+1:IFAS="O" THEN110
2260 CLS
2270 LOCATE 6,1:PRINTTIME$:LOCATE 3,3:PRIN
T "Fin du Jeu "S1:GOTO 2270
3000 S=S+60
3010 LETB=VAL(VS)+1:VS=STR$(B)
3020 RETURN
3030 M=M+60
3040 LETD=VAL(US)+1:US=STR$(D)
3050 RETURN
4000 PRINT "Vous avez obtenu le meilleur t
emps"
4010 INPUT "Veuillez inscrire votre nom
"IK$
4025 SI=S:CLS
4030 RETURN
```

MORPION

Un classique jeu de MORPION avec visualisation des coups sur l'écran, affichage permanent du nombre de parties gagnées par le joueur, l'ordinateur, le nombre de parties nulles, etc...

- Particularité intéressante, le sous-programme qui fait jouer l'ordinateur est écrit en langage machine (incorporé en data dans le programme). Temps de réponse : moins d'une seconde.

Régis RIVIERRE

Mode d'emploi :

- Lancez le programme.
- Sur l'écran, le TITRE s'affiche pendant l'initialisation du jeu et de la première partie (environ 10 secondes)
- le programme demande alors si vous voulez commencer.
- A votre tour de jouer, rentrer les coordonnées de votre coup.

Exemple : 23 0 1 2 3 4 5
00
10
20.....
30

- Vos coups sont représentés par "O" (ASCII222)
- Ceux de l'ordinateur par "X" (ASCII223)
- Le sous-programme assembleur est implanté entre \$A200 et \$A31D
- Les adresses entre \$A000, \$A1D7 et \$300, \$32C sont également utilisées.

```
50 HOME
60 UTAB 5
62 PRINT "M M 00000 RRRRR PPPPP III 0
0000 H H"
64 PRINT "MM MM 0 0 R R P P I 0
0 HH H"
66 PRINT "M M M 0 0 RRRRR PPPPP I 0
0 H H H"
68 PRINT "M M 0 0 R R P I 0
0 H HH"
70 PRINT "M M 00000 R R P III 0
0000 H H"
72 UTAB 13: HTAB 10
74 PRINT "11 00000 11 00000"
75 HTAB 10
76 PRINT "11 0 00 11 0 00"
77 HTAB 10
78 PRINT "11 0 0 11 0 0"
79 HTAB 10
80 PRINT "11 00 0 11 00 0"
81 HTAB 10
82 PRINT "11 0000 11 0000"
100 REM
101 REM
110 GOSUB 200
112 GOSUB 400
114 HOME
116 GOSUB 500
118 REM
120 UTAB 22: HTAB 5
125 PRINT "VOULEZ VOUS FAIRE UNE AUTRE
PARTIE ?"
126 GOSUB 9000
127 IF R$="O" THEN UTAB 12: HTAB 20
PRINT "OK" GOTO 112
130 GOSUB 7000
150 END
200 REM
201 REM INITIALISATION DU JEU
202 REM
205 DIM U(21),V(21),W(21),X(21)
207 REM
210 FOR R=41472 TO 41757
215 READ OC
220 POKE R,OC
225 NEXT R
230 REM
235 FOR R=776 TO 801
240 READ OC
```



MP-FII

```
245 POKE R,OC
250 NEXT R
255 REM
260 FOR J=0 TO 21
265 POKE 40960+J,0
270 POKE 40983+J,0
275 POKE 41006+J,0
280 NEXT J
285 REM
290 B=0:A=4:C=1
300 FOR J=0 TO A STEP C
302 READ UC(J)
304 U(J)=INT(UC(J)/65536)
306 U2(J)=INT(UC(J)/256)-(256
*U(J))
308 U3(J)=U(J)-256*INT(UC(J)
/256)
310 POKE 40960+J,U1(J)
312 POKE 40983+J,U2(J)
314 POKE 41006+J,U3(J)
316 NEXT J
318 IF C=5 THEN 325
320 B=5:A=20:C=5:GOTO 300
325 REM
330 F1=0:F2=0:F3=0
335 F4=0:F5=0
350 RETURN
400 REM
401 REM INITIALISATION DE LA PARTIE
402 REM
410 FOR J=0 TO 99
412 POKE 41029+J,0
414 POKE 41130+J,0
416 POKE 41231+J,0
418 POKE 41332+J,0
420 NEXT J
425 H=0:F=0
430 RETURN
500 REM
501 REM PARTIE
502 REM
510 UTAB 15: HTAB 9
515 PRINT "VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
520 GOSUB 9000
525 GOSUB 5000:GOSUB 10000
530 IF R$="O" THEN 560
540 GOSUB 1000
550 IF F<0 THEN 500
560 GOSUB 2000
570 IF F=0 THEN 540
600 REM
601 FOR B=0 TO 500:NEXT
602 UTAB 19: HTAB 25:PRINT "
"
603 PRINT "HTAB 27:PRINT "
"
605 UTAB 20: HTAB 5
610 IF F<0 THEN 630
615 F1=F+1
620 F4=F4+H
625 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE EN "
630 IF F<0 THEN 650
635 F2=F2+1
640 F5=F5+H
645 PRINT "J'AI GAGNE EN "
650 IF F<0 THEN 670
655 F3=F3+1
660 PRINT "PARTIE NULLE APRES "
670 PRINT "N" COUPS"
680 REM
690 GOSUB 10000
700 RETURN
1000 REM
1010 REM MPF-II JOUE
1020 REM
1100 HJ=1
1110 UTAB 19: HTAB 25
1120 PRINT "JE POINTE"
1130 CALL 41472
1140 C=PEEK(803)
1150 A=PEEK(-16336)
1160 PRINT "HTAB 27"
1170 PRINT "EN "C
1180 REM
1190 E=C
1200 GOSUB 6000
1210 S=(PEEK(810)*256+PEEK(811
))+(256+PEEK(812))
1220 N=N+1
1230 IF N=100 OR S=0 AND N
>1 THEN F=2
1240 IF S>0=UC20 THEN F=1
1500 RETURN
2000 REM
2010 REM L'ADVERSAIRE JOUE
2020 REM
2100 HJ=2
2120 UTAB 10: HTAB 25
2130 INPUT "VOTRE COUP "IK$
```

```
2140 A=VAL(AS)
2150 IF A>0 AND A<99 THEN 221
0
2160 UTAB 15: HTAB 25
2170 PRINT "UN ENTIER ENTRE"
2180 HTAB 25
2190 PRINT "0 ET 99 SUP"
2200 GOSUB 8000:GOTO 2120
2210 IF PEEK(41029+A)=0 THEN 2270
2220 UTAB 15: HTAB 25
2230 PRINT "CASE DEJA"
2240 HTAB 25
2250 PRINT "OCCUPEE"
2260 GOSUB 8000:GOTO 2120
2270 POKE 41029+A,1
2280 REM
2290 E=A
2300 GOSUB 6000
2310 Z=(PEEK(41130+A)*256+
PEEK(41231+A))*256+
PEEK(41332+A)
2320 N=N+1
2330 IF N=100 THEN F=2
2340 IF Z>0=UC4 THEN F=-1
2350 REM
2360 UTAB 21: HTAB 27:PRINT "
"
2370 RETURN
5000 REM
5010 REM AFFICHAGE DE LA GRILLE
5020 REM
5100 UTAB 6: HTAB 8
5110 PRINT "0123456789"
5120 HTAB 6
5130 PRINT "00.....00"
5140 FOR J=10 TO 90 STEP 10
5150 HTAB 6
5160 PRINT J:".....";J
5170 NEXT J
5180 HTAB 6
5190 PRINT J:".....";J
5200 NEXT J
5210 HTAB 8
5220 PRINT "0123456789"
5230 RETURN
6000 REM
6010 REM AFFICHAGE DES COUPS
6020 REM
6100 UTAB 7+INT(E/10)
6110 HTAB 8+E-INT(E/10)
6120 IF HJ=1 THEN PRINT "O"
GOTO 6500
6130 PRINT "X"
6500 RETURN
7000 REM
7010 REM FIN
7020 REM
7030 IF F1=0 AND F2=0 THEN 7300
7100 IF F1<0 THEN A1=INT(F4
/F1)
7105 IF F2<0 THEN A2=INT(F5
/F2)
7110 NB=F1+F2+F3
7115 AS="AVEC UNE MOYENNE DE "
7120 B$=" COUPS"
7125 UTAB 1: HTAB 14
7130 PRINT "SUR "
7135 INVERSE:PRINT NB: NORMAL
7140 PRINT "PARTIES"
7145 UTAB 8
7147 REM
7150 IF F2=0 THEN 7195
7155 HTAB 15
7160 PRINT "J'EN GAGNE "
7165 INVERSE:PRINT F2: NORMAL
7170 PRINT "HTAB 7"
7175 PRINT A$
7180 INVERSE:PRINT A2: NORMAL
7185 PRINT B$
7190 PRINT "PRINT PRINT PRINT
"
7192 REM
7195 IF F1=0 THEN 7260
7200 HTAB 13
7205 PRINT "VOUS EN GAGNE "
7210 INVERSE:PRINT F1: NORMAL
7215 PRINT "HTAB 7"
7220 PRINT A$
7225 INVERSE:PRINT A1: NORMAL
7230 PRINT B$
7235 PRINT "PRINT PRINT PRINT
"
7237 REM
7240 IF F3=0 THEN 7290
7245 HTAB 8
7250 PRINT "IL Y A EU "
7255 INVERSE:PRINT F3: NORMAL
7260 PRINT "PARTIES NULLE"
7262 REM
7265 GET A$
7270 HOME
7280 REM
```

```
7310 REM
7400 UTAB 8
7405 PRINT "SSSSSSS AAAAAA LL UU
UU TTTTIT "
7410 PRINT "SSSSSSS AA AA LL UU
UU TTTTIT "
7415 PRINT "SS AAAAAA LL UU
UU TT "
7420 PRINT "SSSSSSS AAAAAA LL UU
UU TT "
7425 PRINT "SS AA AA LL UU
UU TT "
7430 PRINT "SSSSSSS AA AA LLLLLL UUUU
UUU TT "
7435 PRINT "SSSSSSS AA AA LLLLLL UUUU
UUU TT "
7440 REM
7450 GET A$
7460 HOME
7500 RETURN
8000 REM
8010 REM TEMPORISATION MESSAGE ERREUR
8020 REM
8100 B=600
8200 FOR J=0 TO B:NEXT
8210 UTAB 15: HTAB 25
8220 PRINT "
"
8230 HTAB 25
8240 PRINT "
"
8500 RETURN
9000 REM
9010 REM OUI OU NON
9020 REM
9100 GET R$
9110 IF R$<>"O" AND R$<>"N"
THEN PRINT "PRINT TAB(16)"OUI OU
NON" GOTO 9100
9200 HOME
9500 RETURN
10000 REM
10010 REM AFFICHAGE SCORE
10020 REM
10100 UTAB 1: HTAB 1
10110 PRINT "JOUER "(F1)
10120 HTAB 13
10130 PRINT "MPF-II "(F2)
10140 HTAB 26
10150 PRINT "PARTIE NULLE "(F3)
10200 PRINT "*****"
10500 RETURN
11000 REM
11010 REM
11020 REM
11100 DATA 162,0,169,0,157,170,160,157
,15,161,157,116,161,232,224,100,208,242
,168,162,0,185,10,3
11110 DATA 157,35,3,200,232,224,6,208,2
44,140,1,3,172,36,3,173,38,3,141,2,3,152
,24,109
11115 DATA 2,3,141,6,3,24,109,40,3,141
,4,3,169,0,141,5,3,173,6,3,170,173,5,7
11120 DATA 24,125,69,160,141,5,3,138,24
,109,35,3,205,4,3,144,235,240,233,174,5
,3,109,0
11125 DATA 160,141,7,3,189,23,160,141,8
,3,189,46,160,141,9,3,208,13,173,6,3,208
,8,173
11130 DATA 7,3,208,3,76,171,162,173,6,7
,170,169,116,161,24,109,9,3,157,116,161
,189,15,161
11135 DATA 109,8,3,157,15,161,189,170,1
60,109,7,3,157,170,160,138,24,109,75,7,2
05,4,3,144
11140 DATA 217,240,215,173,2,3,205,39,3
,240,6,24,105,10,76,42,162,204,37,7,240
,4,208,76
11145 DATA 39,162,172,1,3,192,24,240,3
,76,19,162,169,0,141,42,3,141,43,3,141,44
,3,170
11150 DATA 189,69,160,208,51,189,170,16
0,205,42,3,144,47,208,20,189,15,161,205
,43,3,144,33,208
11155 DATA 10,189,116,161,205,44,3,144
,23,240,19,189,170,160,141,42,3,169,15,16
1,141,43,3,169
11160 DATA 116,161,141,44,3,142,35,7,23
,2,224,100,208,195,174,35,3,169,5,157,59
,160,96
11165 REM
11170 REM
11175 DATA 1,0,9,0,90,4,9,4,9,0,50,76,1
0,0,9,0,50,40,11,0,7,0,50,44
11180 REM
11185 REM
11190 DATA 1,3,50,1000,200000
11200 DATA 10,200,10000,10000000
11500 REM
```

AIDIMPRIME II

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 conceptions 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 part 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

Cette semaine, programme pour l'imprimante APPLE DOT MATRIX PRINTER

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 REM *** INITIALISATION DES VA
LEURS PAR DEFALT
65 CLEAR : ONERR GOTO 2040
70 QA$ = " PICA " : RA$ = " MAIG
RE " : SA$ = " FRANCAIS " : DS$ = CHR$
(4)
80 TZ$ = CHR$ (15)
90 TA$ = "80" : UA$ = "72" : VA$ = "6
3"
100 TT$ = ""
110 WA$ = "00" : XA$ = "00" : YA$ = "
NORMAL " : ZA$ = "00"
120 IM = 63 : LI = 72 : TI = 80 : GS$ =
CHR$ (27) + CHR$ (34) : TY$ =
CHR$ (27) + "N" : CA$ = CHR$
(27) + "2" + " " + "R" + CHR$
(27) + "D" + " " + " " + "R" : MD =
80 : ZE$ = CHR$ (27) + "D" +
CHR$ (10) + "0"
130 REM *** MENU INITIAL : CHOIX S
LOT
140 TEXT : HOME
150 GOSUB 2380
160 INVERSE : HTAB 9 : PRINT " A
I D I M P R I M E "
170 PRINT
180 NORMAL : HTAB 7 : PRINT "APPL
E DOT MATRIX PRINTER"
190 HTAB 9 : PRINT "NEC 8023 - IT
OH 8510"
200 GOSUB 2380
210 VTAB 15 : HTAB 9 : FLASH : PRINT
"ALLUMER L'IMPRIMANTE" : NORMAL
220 GOSUB 2390
230 VTAB 23 : HTAB 4 : PRINT "TAPE
R UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
: GET A$
240 SL = 1
250 VTAB 4 : PRINT SPC(240) : VTAB
11 : HTAB 1 : PRINT " 1- DEFIN
IR UN NOUVEAU FORMAT D'EDITI
ON" : PRINT : PRINT : PRINT "
2- UTILISER UN FORMAT DEJA
DEFINI" : PRINT SPC(40)
260 PRINT : PRINT " 3- CHANGER L
E SLOT DE L'IMPRIMANTE " : INVERSE :
PRINT " < ISL > " : NORMAL : PRINT
270 VTAB 23 : CALL - 958 : VTAB 2
3 : PRINT " VOTRE CHOIX = " :
: GET B$ : PRINT B$ : B = VAL
(B$) : IF B = 2 GOTO 2060
280 IF B = 3 THEN VTAB 22 : CALL
- 958 : VTAB 23 : HTAB 1 : PRINT
"NUMERO DU SLOT (1-7) = " :
: GET SL$ : PRINT SL$ : SL = VAL
(SL$) : IF SL < 1 OR SL > 7 THEN
GOTO 280
290 IF B < 3 THEN HTAB 1 : GOTO
250
300 REM *** MENU CHOIX DES PARAM
ETRES
310 HOME : PRINT
320 DS$ = "TYPE DES CARACTERES"
330 RS$ = "EPAISSEUR DES CARACTERE
S"
340 SS$ = "CARACTERES ETRANGERS"
350 TS$ = "NOMBRE DE CARACTERES/LI
GNE"
360 US$ = "HAUTEUR DE LA PAGE (LIGN
ES)"
370 VS$ = "NOMBRE DE LIGNES IMPRIM
EES"
380 WS$ = "LARGEUR DE LA MARGE GAU
CHE"
390 XS$ = "LARGEUR DE LA MARGE DRO
ITE"
400 YS$ = "VALIDER CES VALEURS"
410 ZS$ = "ZERO (0 < 0)"
420 HOME : PRINT
430 PRINT " 1- " : TS$ : " : INVERSE
: PRINT TS$ : NORMAL : XX$ =
MID$ (QA$, 1, 10) : GOSUB 2360
440 PRINT : PRINT " 2- " : RS$ : XX$ =
MID$ (RA$, 1, 10) : GOSUB 2360
450 PRINT : PRINT " 3- " : SS$ : XX$ =
MID$ (SA$, 1, 10) : GOSUB 2360
460 PRINT : PRINT " 4- " : TS$ : XX$ =
MID$ (TA$, 1, 10) : GOSUB 2360
470 PRINT : PRINT " 5- " : US$ : XX$ =
MID$ (UA$, 1, 10) : GOSUB 2360
480 PRINT : PRINT " 6- " : VS$ : XX$ =
MID$ (VA$, 1, 10) : GOSUB 2360
490 PRINT : PRINT " 7- " : WS$ : XX$ =
MID$ (WA$, 1, 10) : GOSUB 2360
500 PRINT : PRINT " 8- " : XS$ : XX$ =
MID$ (XA$, 1, 10) : GOSUB 2360
510 PRINT : PRINT " 9- " : ZS$ : XX$ =
MID$ (ZA$, 1, 10) : GOSUB 2360
520 PRINT : INVERSE : PRINT "0- "
: TS$ : NORMAL : PRINT
530 GOSUB 2390
```

```
540 PRINT " VOTRE CHOIX : " : GET
K$ : K = VAL (K$) : PRINT K
550 ON (K + 1) GOTO 1760, 570, 840
, 930, 1060, 1220, 1220, 1440, 155
0, 1670
560 REM *** CHOIX TYPE DES CARA
CTERES
570 HOME : INVERSE : PRINT "
: DS$ : " : NORMAL
: PRINT
580 DS$ = "PICA" : QS$ = "ELITE" : OD
$ = "PICA PROPORTIONNEL" : OE$ =
"ELITE PROPORTIONNEL"
590 QS$ = "LARGE" : OS$ = "CONDENSE
" : OH$ = "ULTRA CONDENSE" : OI$ =
"TTRE"
600 PRINT " 1- " : QS$ : PRINT
610 PRINT " 2- " : OS$ : PRINT
620 PRINT " 3- " : OS$ : PRINT
630 PRINT " 4- " : OS$ : PRINT
640 PRINT " 5- " : OS$ : PRINT
650 PRINT " 6- " : OS$ : PRINT
660 PRINT " 7- " : OS$ : PRINT
670 PRINT " 8- " : OI$ : (DOUBLE TA
ILLE) : PRINT
680 PRINT " 9- TAILLE NORMALE" : PRINT
690 GOSUB 2390
700 PRINT " VOTRE CHOIX : " : GET
P$ : P = VAL (P$) : PRINT P
710 IF P = 1 THEN QA$ = OS$ : TY$ =
CHR$ (27) + CHR$ (78)
720 IF P = 2 THEN QA$ = OS$ : TY$ =
CHR$ (27) + CHR$ (69) : TI =
96
730 IF P = 3 THEN QA$ = OS$ : TY$ =
CHR$ (27) + CHR$ (112)
740 IF P = 4 THEN QA$ = OS$ : TY$ =
CHR$ (27) + CHR$ (80)
750 IF P = 5 THEN QA$ = OS$ : TY$ =
CHR$ (27) + CHR$ (110)
760 IF P = 6 THEN QA$ = OS$ : TY$ =
CHR$ (27) + CHR$ (113)
770 IF P = 7 THEN QA$ = OS$ : TY$ =
CHR$ (27) + CHR$ (81)
780 IF P = 8 THEN TS$ = "X2" : TZ$ =
CHR$ (14)
790 IF P = 9 THEN TT$ = " : TZ$ =
CHR$ (15)
800 TI = 80 * (P = 1) + 96 * (P =
2) + 100 * (P = 3) + 115 * (
P = 4) + 72 * (P = 5) + 120 *
(P = 6) + 136 * (P = 7) + 40
* (P = 8)
810 TI$ = STR$ (TI) : TA$ = TI$
820 GOTO 420
830 REM *** CHOIX EPAISSEUR DES
CARACTERES
840 HOME : INVERSE : PRINT "
: RS$ : " : NORMAL
: PRINT
850 RS$ = "GRAS" : RB$ = "MAIGRE"
860 PRINT " 1- " : RS$ : PRINT : PRINT
" 2- " : RS$ : PRINT
870 GOSUB 2390
880 PRINT "VOTRE CHOIX = " : GET
L$ : L = VAL (L$)
890 IF L = 1 THEN GS$ = CHR$ (2
7) + CHR$ (34) : RA$ = RB$
900 IF L = 2 THEN GS$ = CHR$ (2
7) + CHR$ (33) : RA$ = RC$
910 GOTO 420
920 REM *** CHOIX CARACTERES ETR
ANGERS
930 HOME : INVERSE : PRINT "
: SS$ : " : NORMAL
: PRINT
940 SS$ = "FRANCAIS" : SC$ = "AMERI
CAIN" : SD$ = "ANGLAIS" : SE$ =
"ESPAGNOL" : SF$ = "ITALIEN" : S
G$ = "ALLEMAND" : SH$ = "DANOI
S"
950 PRINT " 1- " : SS$ : PRINT : PRINT
" 2- " : SC$ : PRINT : PRINT " 3
- " : SD$ : PRINT : PRINT " 4- " :
SE$ : PRINT : PRINT " 5- " : SF$ :
PRINT : PRINT " 6- " : SG$ : PRINT
: PRINT " 7- " : SH$ : PRINT : GOSUB
2390
960 PRINT "VOTRE CHOIX : " : GET
L$ : L = VAL (L$) : PRINT
970 IF L = 1 THEN CA$ = CHR$ (2
7) + "Z" + " " + "R" + CHR$
(27) + "D" + " " + " " + "R" : SA$ =
SB$
980 IF L = 2 THEN CA$ = CHR$ (2
7) + "Z" + " " + "R" : SA$ = S
C$
990 IF L = 7 THEN CA$ = CHR$ (2
7) + "Z" + " " + "R" + CHR$
(27) + "D" + " " + " " + "R" : SA$ =
SH$
1000 IF L = 4 THEN CA$ = CHR$ (
27) + "D" + " " + " " + "R" : SA$ =
SE$
1010 IF L = 5 THEN CA$ = CHR$ (
27) + "Z" + " " + "R" + CHR$
(27) + "D" + " " + " " + "R" : SA$ =
SF$
1020 IF L = 6 THEN CA$ = CHR$ (
27) + "Z" + " " + "R" + CHR$
(27) + "D" + " " + " " + "R" : SA$ =
```

```
SG$
1030 IF L = 3 THEN CA$ = CHR$ (
27) + "Z" + " " + "R" + CHR$
(27) + "D" + " " + " " + "R" : SA$ =
SD$
1040 GOTO 420
1050 REM *** CHOIX DU NOMBRE DE
CARACTERES PAR LIGNE
1060 HOME : INVERSE : PRINT "
: IT$ : " : NORMAL : PRINT
1070 IF P = 0 THEN P = 1
1080 TI = 80 * (P = 1) + 96 * (P =
2) + 144 * (P = 3) + 160 * (
P = 4) + 72 * (P = 5) + 120 *
(P = 6) + 136 * (P = 7) + 40
* (P = 8)
1090 TI$ = STR$ (TI)
1100 PRINT " POUR LES CARA
CTERES "
1110 : PRINT : INVERSE : HTAB 10 :
PRINT QA$ : NORMAL : PRINT
1120 PRINT " NOMBRE MAXIMU
M DE CARACTERES " : PRINT
1130 HTAB 10 : INVERSE : PRINT TI
$ : NORMAL : PRINT : PRINT
1140 GOSUB 2400
1150 PRINT : PRINT " 1- " : IT$
1160 PRINT : PRINT " 2- AUTRE"
1170 GOSUB 2390
1180 PRINT "VOTRE CHOIX = " : GET
P$ : P = VAL (P$) : PRINT P
1190 IF P = 2 THEN VTAB 23 : INPUT
" COMBIEN ? " : IT$
: TA$ = TI$
1200 GOTO 420
1210 REM *** CHOIX DE LA HAUTEUR
DES PAGES
1220 HOME : INVERSE : PRINT "
: IU$ : " : NORMAL : PRINT
1230 UB$ = "72" : UC$ = "66" : UD$ =
"CONTINU"
1240 PRINT " 1- 21x29,7 " : IU$ :
PRINT : PRINT " 2- 21x27,7
" : UC$ : PRINT : PRINT " 3-
" : IU$ : PRINT : PRINT " 4- AU
TRE"
1250 GOSUB 2390
1260 PRINT "VOTRE CHOIX = " : GET
F$ : F = VAL (F$) : PRINT F
1270 IF F = 4 THEN VTAB 23 : INPUT
" COMBIEN DE LIGNES ? " : LI$ :
: UA$ = LI$ : LI = VAL (LI$)
1280 IF F = 1 THEN LI = 72 : UA$ =
UB$
1290 IF F = 3 THEN UA$ = UD$ : LI =
O : VA$ = UD$ : IM = 0 : GOTO 310
1300 IF F = 2 THEN LI = 66 : UA$ =
UC$
1310 REM *** CHOIX DU NOMBRE DE
LIGNES PAR PAGE
1320 HOME : INVERSE : PRINT "
: IV$ : " : NORMAL :
: PRINT
1330 VB$ = "63" : VC$ = "58"
1340 IF LI < 66 THEN L = 3 : GOSUB
2390 : GOTO 1400
1350 PRINT " 1- 21x29,7 " : IV$ :
PRINT : PRINT " 2- 21x27,7
" : VC$ : PRINT : PRINT " 3-
AUTRE"
1360 GOSUB 2390
1370 PRINT "VOTRE CHOIX = " : GET
L$ : L = VAL (L$) : PRINT L
1380 IF L = 1 THEN IM = 63 : VA$ =
VB$
1390 IF L = 2 THEN IM = 58 : VA$ =
VC$
1400 IF L = 3 THEN PRINT "NOMBR
E DE LIGNES < LI > : INPUT
" : : IV$ : VA$ = VD$ : IM = VAL
(VD$)
1410 IF L = 3 AND IM > LI THEN CALL
- 1052 : VTAB 10 : HTAB 12 : FLASH
: PRINT "MAXIMUM : " : LI : NORMAL
: GOSUB 2390 : VTAB 22 : CALL
- 958 : VTAB 23 : GOTO 1400
1420 GOTO 420
1430 REM *** CHOIX DE LA MARGE D
ROITE
1440 HOME : INVERSE : PRINT "
: IW$ : " : NORMAL :
: PRINT
1450 WB$ = "008"
1460 PRINT " 1- " : WB$ : PRINT : PRINT
" 2- AUTRE"
1470 GOSUB 2390
1480 PRINT "VOTRE CHOIX = " : GET
L$ : L = VAL (L$) : PRINT L
1490 IF L = 1 THEN MG$ = CHR$ (
27) + CHR$ (76) + "008" : WA$ =
WB$ : WW$ = "008"
1500 IF L = 2 THEN VTAB 23 : INPUT
"COMBIEN D'ESPACES ? <000> =
" : WW$ : WA$ = WW$
1510 IF L = 2 THEN MG$ = CHR$ (
27) + CHR$ (76) + WW$
1520 WW = VAL (WW$)
1530 GOTO 420
1540 REM *** CHOIX DE LA MARGE D
ROITE
1550 HOME : INVERSE : PRINT "
: IX$ : " : NORMAL :
: PRINT
1560 XB$ = "05"
1570 PRINT " 1- " : XB$ : PRINT : PRINT
" 2- AUTRE"
1580 VTAB 15 : PRINT " CAR
ACTERES PAR LIGNE : " : IT$
: PRINT : PRINT " MARG
E GAUCHE : " : IW$
1600 GOSUB 2390
1610 PRINT "VOTRE CHOIX : " : GET
G$ : G = VAL (G$) : PRINT G
1620 IF G = 2 THEN VTAB 22 : CALL
- 958 : VTAB 23 : INPUT " COM
BIEN D'ESPACES ? " : XC$ : XA$ =
XC$
1630 IF G = 1 THEN XA$ = XB$
1640 XA = VAL (XA$) : MD = TI - (W
W + XA)
1650 GOTO 310
1660 REM *** CHOIX DU ZERO (0-0)
1670 HOME : INVERSE : PRINT "
: IZ$ : " : NORMAL : PRINT
1680 ZB$ = "00" : ZC$ = "00"
1690 PRINT " 1- ZERO BARRE "
: IZ$ : PRINT : PRINT " 2- ZER
O NON BARRE " : IZ$
1700 GOSUB 2390
1710 PRINT "VOTRE CHOIX : " : GET
L$ : L = VAL (L$) : PRINT L
1720 IF L = 2 THEN ZE$ = CHR$ (
27) + "Z" + CHR$ (10) + "0"
: IZ$ = ZC$
1730 IF L = 1 THEN ZE$ = CHR$ (
27) + "D" + CHR$ (10) + "0"
: IZ$ = ZB$
1740 GOTO 420
1750 REM *** INITIALISATION DE L
'IMPRIMANTE
1760 VTAB 20 : PRINT SPC(40) : VTAB
23 : PRINT "POUR SAUVER CE FO
RMAT : TAPER <S> " : GET A$ : A =
VAL (A$) : PRINT A
1770 IF A$ = "S" GOTO 2060
1780 IF ASC (A$) < 0 > 83 THEN 1
810
```

```
1790 GOTO 1760
1800 MD = TI - (WW + XA)
1810 PR$ SL
1820 PRINT TY$ : PRINT GS$ : PRINT
ZE$ : PRINT CA$ : PRINT MG$ :
: PRINT TZ$ : PRINT CH$ (2
7) + "Z" + " " + "R" : IF IM =
0 GOTO 1900
1830 PRINT CHR$ (29) : AA$ :
FOR T = 1 TO (IM - 2) : PRINT
"AA" : NEXT
1850 PRINT "CA" :
FOR T = 1 TO (LI - IM) : PRINT
"AA" : NEXT
1870 PRINT "AA" : CHR$ (30)
1880 HOME
1890 PRINT CHR$ (12)
1900 PR$ 0
1910 HOME : PRINT "APRES LE MOUV
EMENT DANS L'IMPRIMANTE" : PRINT
: PRINT "PLACER CORRECTEMENT
LE PAPIER" : PRINT : GOSUB 2
410
1920 GOSUB 2400
1930 PRINT "TAPER UNE TOUCHE POU
R CONTINUER " : GET A$
1940 HOME : INVERSE : PRINT "
: POUR IMPRIMER
" : NORMAL
1950 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT " T A P
E R " : PRINT
1960 GOSUB 2400 : PRINT
1970 MD = TI - XA - WW
1980 PRINT " PR$ : SL "
: RETURN > : PRINT
1990 IF MD < 39 THEN END
2000 PRINT " < CTRL > I " : INVERSE :
PRINT MD : NORMAL : PRINT " N <
RETURN > "
2010 PRINT : PRINT : PRINT " (PO
UR LISTING : ^I : MD) : PRINT "
NLIST < RETURN > ) " : GOSUB 2
400
2020 END
2030 REM *** MENU FICHIER DES FO
RMATS
2040 VTAB 22 : CALL - 958 : CALL
- 1052 : FLASH : PRINT " ***
PAS DE FICHIER SOUS CE NO
M ***** " : NORMAL : PRINT :
2050 CALL - 1052 : PRINT " TA
PER UNE TOUCHE POUR CONTINUE
R " : GET A$
2060 HOME : INVERSE : PRINT "
FICHIER DES FORMATS D'IMPRE
SSION " : NORMAL : PRINT :
PRINT : PRINT
2070 PRINT " 1-CHARGER UN FORMAT
" : PRINT : PRINT " 2-SAUVER
UN FORMAT" : PRINT : PRINT "
3-CATALOGUE" : PRINT : PRINT
" 4-ENTRER UN NOUVEAU FORMAT
"
2080 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT : PRINT " 5-DETRUIRE
UN FORMAT" : VTAB 21 : GOSUB
2390
2090 PRINT "VOTRE CHOIX = " : GET
A$ : A = VAL (A$) : PRINT A
2100 ON A GOTO 2110, 2190, 2270, 23
10, 2320
2110 VTAB 23 : CALL - 958 : VTAB
23 : INPUT "NOM DU FICHIER A
CHARGER : " : IH$
2120 PRINT D$ : "OPEN" : H$
2130 PRINT D$ : "READ" : H$
2140 INPUT CA$ : INPUT GS$ : INPUT
TY$ : INPUT MG$ : INPUT ZE$ : INPUT
IM
2150 INPUT LI : INPUT OA$ : INPUT
RA$ : INPUT SA$ : INPUT TA$ : INPUT
UA$
2160 INPUT VA$ : INPUT WA$ : INPUT
XA$ : INPUT YA$ : INPUT ZA$ : INPUT
WW$ : INPUT TZ$ : INPUT TT$
2170 PRINT D$ : "CLOSE"
2180 GOTO 310
2190 VTAB 23 : PRINT SPC(40) : VTAB
23 : INPUT "NOM DU FICHIER A
SAUVER : " : IH$
2200 PRINT D$ : "OPEN" : H$
2210 PRINT D$ : "WRITE" : H$
2220 PRINT CA$ : PRINT GS$ : PRINT
TY$ : PRINT MG$ : PRINT ZE$ : PRINT
IM
2230 PRINT LI : PRINT OA$ : PRINT
RA$ : PRINT SA$ : PRINT TA$ : PRINT
UA$
2240 PRINT VA$ : PRINT WA$ : PRINT
XA$ : PRINT YA$ : PRINT ZA$ : PRINT
WW$ : PRINT TZ$ : PRINT TT$
2250 PRINT D$ : "CLOSE"
2260 GOTO 310
2270 HOME
2280 PRINT D$ : "CATALOG"
2290 PRINT : PRINT : PRINT "TAPE
R UNE TOUCHE POUR RETOURNER
AU MENU" : GET A$
2300 GOTO 2060
2310 GOTO 310
2320 VTAB 23 : CALL - 958 : VTAB
23 : CALL - 1052 : FLASH : PRINT
" NOM DU FICHIER A DETRUIRE
" : NORMAL : INPUT " : IH$
2330 PRINT D$ : "DELETE" : H$
2340 GOTO 2060
2350 REM *** ROUTINES
2360 HTAB 35 - LEN (XX$) / 2 : PRINT
XX$
2370 RETURN
2380 PRINT " : RETURN
2390 VTAB 21 : PRINT " :
: RETURN
2400 PRINT " : RETURN
2410 HTAB 5 : PRINT "0 0" : HTAB
28 : PRINT "0 0"
2420 HTAB 5 : PRINT "0" : HTAB 30
: PRINT "0"
2430 HTAB 5 : PRINT "0-----
0"
2440 HTAB 5 : PRINT "0" : HTAB 30
: PRINT "0"
2450 HTAB 5 : PRINT "0 0" : HTAB
28 : PRINT "0 0"
2460 HTAB 5 : PRINT "0" : HTAB 30
: PRINT "0"
2470 PRINT " =====
=====0000"
2480 HTAB 5 : PRINT "0 0" : HTAB
28 : PRINT "0 0"
2490 HTAB 5 : PRINT "0" : HTAB 30
: PRINT "0"
2500 HTAB 5 : PRINT "0" : HTAB 30
: PRINT "0"
2510 HTAB 5 : PRINT "0 0" : HTAB
28 : PRINT "0 0"
2520 HTAB 5 : PRINT "0" : HTAB 30
: PRINT "0"
2530 PRINT : PRINT "LA BARRE D'A
PUIT DE L'IMPRIMANTE DOIT" : PRINT
"ETRE TANGENTE AU BORD SUPER
IEUR LE LA" : PRINT "SECONDE
PERFORATION SUIVANT LE HAUT"
: PRINT "DE LA PAGE (PLIURE)
"
2540 RETURN
```


MUMPYE

Essayez de trouver le "MUMPYE" qui se cache dans la grille. Attention, plusieurs monstres animés de mauvaises intentions se cachent aussi dans le tableau !

Philippe LEROY

```
10 REM * PROGRAMME PRINCIPAL *
15 PRINTCHR$(17)
20 CP=1
30 DIMA(37),B(37),C(37),D(37)
40 GOSUB1000
50 GOSUB2000
60 CLS:INK4:PAPER1
70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
80 PRINT"Voulez vous les regles du jeu O/N:":GETA$
90 IFAS$="N"THENGOSUB3320:GOTO120
100 IFAS$="O"THEN80
110 GOSUB3000
120 INK4:PAPER3
130 GOSUB5000
140 FORN=1TON1
150 A(N)=INT(RND(1)*19):C(N)=42+A(N)*10
160 B(N)=INT(RND(1)*16):D(N)=162-B(N)*10
170 NEXTN
180 N2=1
190 PRINT
200 PRINT"ESSAI No "ICPI
210 INPUTX,Y
220 IFX<0ORX>19ORY<0ORY>16THEN210
230 X1=42+X*10:Y1=162-Y*10
240 IFABS(X-A(1))+ABS(Y-B(1))=0THENGOSUB4000:GOSUB8000:GOTO120
250 GOSUB7200
260 FORN2=2TON1
270 N3=ABS(X-A(N2))+ABS(Y-B(N2))
280 IFN3=1THENGOSUB7500
290 IFN3=1THEN130
300 NEXTN2
310 GOSUB9000
320 GOTO190
3300 REM-----S.PROG.1
3305 REM * REDEFINITION CARACTERES *
3310 FORE=1TO40
3320 READC,E
3330 NEXTC
3340 FORE=1TO8
3350 READC,E
3360 NEXTC
3370 FORE=1TO8
3380 READC,E
3390 NEXTC
3400 REM-----S.PROG.2
3405 REM * PAGE 1 *
3410 CLS:INK1:PAPER0
3420 PRINT:PRINTCHR$(4):CHR$(27)*F*CHR$(27)*J*
3430 PRINTSPC(16):M P:PRINT
3440 PRINTCHR$(27)*E*CHR$(27)*J*SPC(11):U
3450 PRINTCHR$(27)*J Y:PRINT
3460 PRINTCHR$(27)*D*CHR$(27)*J M*
3470 PRINTSPC(23):CHR$(27)*J E*
3480 PRINT:PRINTCHR$(4)
3490 FORE=1TO22STEP2
3500 READC
3510 FORE=2TO1
3520 PRINTSPC(13):E
3530 NEXTC
3540 T=10:W=5:GOSUB4000
3550 PRINT:PRINTCHR$(27)*P*CHR$(27)*C*
3560 PLOT38,25,"":WAIT200
3570 FORE=4TO37
3580 PLOT,25,"":PLOT,3,25,"":WAIT5
3590 MUSIC(1,5,INT(E/3),11:PLAY1,0,6,30000
3600 MUSIC(1,2,INT(E/3),0:PLAY1,0,4,300:WAIT1:PLAY0,0,0,0
3610 PLOT,25,"":PLOT,3,25,"":
3620 NEXTC
3630 FORE=35TO3STEP-2
3640 PLOT,25,"":PLOT,3,25,"":
3650 MUSIC(1,1,INT(E/3),11:PLAY1,0,7,300
```

```
2260 MUSIC(1,1,INT(E/3)+1,9:PLAY1,0,7,100
2270 PLOT,25,"":PLOT,3,25,"":
2280 NEXTC
2290 WAIT70:PLAY0,0,0,0:EXPLODE:WAIT50
2300 RETURN
3000 REM-----S.PROG.3
3005 REM * REGLES DU JEU *
3010 CLS:INK4:PAPER3
3020 PRINT:PRINTCHR$(4):CHR$(27)*S*
3030 PRINTCHR$(27)*J*CHR$(27)*E \ \ \ M U M P Y E [ [ [
3040 PRINTCHR$(4)
3050 PRINT:PRINT:PRINT
3060 PRINT" Un MUMPYE [ se cache dans une grille"
3070 PRINT" de 20 par 17 cases."PRINT
3080 PRINT" Sa demeure est le point X, Y."PRINT
3090 PRINT" Vous etes le CHASSEUR \. Trouvez sa"
3100 PRINT"position sur la grille en tapant ses"
3110 PRINT"coordonnees X,Y en les separant par"
3120 PRINT"une virgule."PRINT
3130 PRINT" Apres chaque essai, je vous donnerai"
3140 PRINT"la direction approchee "I
3150 PRINT"dans laquelle il faut chercher le MUMPYE [."
3160 T=36:W=2:GOSUB4000
3170 PRINT:PRINT
3180 PRINTCHR$(27)*S*CHR$(27)*F *****
3190 PRINTCHR$(27)*S*CHR$(27)*A PRESSEZ UNE TOUCHE S.V.P*
3200 PRINTCHR$(27)*S*CHR$(27)*F *****
3210 GETA$
3220 CLS:INK4:PAPER6:PRINT
3230 PRINTCHR$(27)*V*CHR$(27)*E AUTRE CHOSE !:PRINT
3240 PRINT"Ce jeu vous parait facile mais sachez"
3250 PRINT"que des ^ se cachent aussi dans la"PRINT
3260 PRINT"grille et malheur a vous si, lours de"PRINT
3270 PRINT"vos deplacements vous vous trouvez a":PRINT
3280 PRINT"proximite d'un ^ car":PRINT
3290 PRINTCHR$(4):CHR$(27)*V*CHR$(27)*A*
3300 PRINTCHR$(27)*J Il vous devorera !:PRINT:PRINTCHR$(4)
3310 T=30:W=3:GOSUB4000
3320 PRINT:PRINT:PRINT" TAPPEZ LA DIFFICULTE DE 2 A 9:"
3330 GETZ:NI=Z*4
3340 IFZ<2ORZ>9THEN3340
3350 RETURN
4000 REM-----S.PROG.4
4005 REM * MUSICALITE *
4010 FORE=1TO7
4020 READC,G
4030 MUSIC(2,W,F,11
4040 GOSUB4060
4050 GOTO4100
4060 PLAY3,0,1,0
4070 WAIT5:PLAY0,0,0,0
4080 WAIT0
4090 RETURN
4100 NEXTC
4110 RETURN
5000 REM-----S.PROG.5
5005 REM * GRILLE *
5010 HIRE:INK0:PAPER2
5020 CURSET15,90,0:CHAR77,0,1
5030 CURSET15,100,0:CHAR85,0,1
5040 CURSET15,110,0:CHAR77,0,1
5050 CURSET15,120,0:CHAR80,0,1
5060 CURSET15,130,0:CHAR89,0,1
5070 CURSET15,140,0:CHAR69,0,1
5080 FORE=17TO100STEP-10
5090 CURSET39,E,0
5100 DRAW200,0,1:NEXTE
5110 FORE=39TO239STEP10
5120 CURSET,E,0
5130 DRAW0,170,1:NEXTE
5140 K=0:L=48
5150 FORE=1TO10
5160 CURSET33,162-K,0:CHARL,0,1
5170 CURSET42+K,172,0:CHARL,0,1
5180 K=K+10:L=L+1:NEXTE
5190 K=0:L=48
5200 FORE=1TO10
5210 CURSET138+K,172,0:CHAR49,0,1
5220 CURSET142+K,172,0:CHARL,0,1
5230 K=K+10:L=L+1:NEXTE
5240 K=0:L=48
5250 FORE=1TO7
5260 CURSET26,61-K,0:CHAR49,0,1
5270 CURMOV7,0,0:CHARL,0,1
5280 K=K+10:L=L+1:NEXTE
5290 CURSET19,170,1:DRAW0,19,1
5300 CURMOV-10,-9,1:DRAW19,0,1
5310 CURMOV-4,-5,1:DRAW10,10,1
5320 CURMOV0,-10,1:DRAW10,10,1
5330 CURMOV-7,-24,0:CHAR78,0,1
```

```
5340 CURMOV15,15,0:CHAR69,0,1
5350 CURMOV-15,15,0:CHAR83,0,1
5360 PRINT:PRINT" ATTENTION AUX MONSTRES "":WAIT100
5370 RETURN
6000 REM-----S.PROG.6
6005 REM * MUMPYE TROUVE *
6010 GOSUB4020:GOTO6050
6020 CURSETC(1),D(1),0:CHAR91,0,1:ZAP
6030 CURSETC(1)+3,D(1)+4,1:CIRCLE8,1:WAIT100
6040 RETURN
6050 CURSETC(1),D(1),0:CHAR91,0,0
6060 CHAR92,0,1
6070 MUSIC(2,4,6,14:GOSUB4060
6080 MUSIC(2,4,6,14:GOSUB4060
6090 MUSIC(2,4,1,14:GOSUB4060
6100 MUSIC(2,4,10,14:GOSUB4060
6110 MUSIC(2,4,6,14:GOSUB4060:WAIT6
6120 MUSIC(2,4,1,14:GOSUB4060
6130 CHAR92,0,0
6140 FORE=1TO3
6150 CHAR93,0,0:WAIT30:CHAR93,0,1:ZAP
6160 NEXTC
6200 PRINT:PRINT"Vous l'avez trouve en "ICPI" essais":WAIT300
6210 PRINT:PRINT"Vous avez eu de la chance de ne pas "I
6220 PRINT"tomber sur les MONSTRES."I
6230 PRINT"Regardez ou ils se trouvaient "I:WAIT700
7000 REM-----S.PROG.7
7005 REM * DECOUVERTE DES MONSTRES *
7010 SHOOT
7020 FORN=2TON1
7030 IFC(N5)=C(1)ANDD(N5)=D(1)THEN7050
7040 CURSETC(N5),D(N5),0:CHAR94,0,1
7050 NEXTN5
7060 EXPLODE
7070 RETURN
7200 REM * IMPRESSION DU CHASSEUR *
7210 CURSETX1,Y1,0:CHAR92,0,1
7220 RETURN
7500 REM * VOUS ETES PRES D'1 MONSTRE *
7510 GOSUB7000
7520 CURSETX1,Y1,0:CHAR92,0,0:CHAR95,0,1
7530 CLS:PRINT:PRINTCHR$(4):CHR$(27)*S*CHR$(27)*E*
7540 PRINTCHR$(27)*J DOMMAGE !:WAIT400
7550 PRINTCHR$(4):CLS
7560 PRINT"LE MUMPYE SE TROUVAIT EN "IA(1):", "IB(1):WAIT200
7570 GOSUB4020
8000 REM-----S.PROG.8
8005 REM * POUR REJOUER *
8010 CLS:PRINT"PRESSEZ LA TOUCHE 'O' POUR ARRETER "I
8020 PRINT"SI NON TAPPEZ LA DIFFICULTE DE 2 A 9:GETZ
8030 IFZ=0THENTEXT:END
8040 IFZ<2ORZ>9THEN8010
8050 NI=Z*4:CP=1
8060 RETURN
9000 REM-----S.PROG.9
9005 REM * DIRECTION A PRENDRE *
9010 GOSUB7200
9020 PRINT"PRENEZ LA DIRECTION "I
9030 IFY=8(1)THEN9080
9040 IFY=8(1)THEN9070
9050 PRINT"SUD "I
9060 GOTO9080
9070 PRINT"NORD "I
9080 IFX=8(1)THEN9130
9090 IFX=8(1)THEN9120
9100 PRINT"OUEST "I
9110 GOTO9130
9120 PRINT"EST "I
9130 CP=CP+1
9140 RETURN
10000 REM-----S.PROG.10
10005 REM * DONNEES *
10010 DATA14,11,30,60,60,28,8,14,12,12,24,31,28,24,22,50
10020 DATA45,45,63,12,12,12,18,33,51,30,45,63,45,33,51,30
10030 DATA12,63,63,12,12,12,12,63,63,63,63,63,63,63,63
10040 DATA111 1111 111111111111 1111 111111111111
10050 DATA111 1111 1111 111111111111
10100 REM * MUSIC-1 *
10110 DATA10,2,6,2,10,2,6,2,10,2,6,2,1,10,1,4,6,4,8,10,1,4,5,6,6,6
10120 DATA4,6,1,10,1,1,1,1,1,1
10200 REM * MUSIC-2 *
10210 DATA1,5,5,5,8,20,1,5,5,5,8,20,1,5,5,5,8,5
10220 DATA10,5,11,5,10,5,8,15,1,4,8,4,6,4,4,15,1,4
10230 DATA8,4,6,4,5,15,6,3,5,3,6,15,6,3,5,3
10240 DATA6,15,6,3,5,3,6,3,6,13,6,3,6,3,5,5,1,3,1,20
10300 REM * MUSIC-3 *
10310 DATA8,4,10,7,8,4,5,7,8,4,6,9,6,1,6,12,6,4,8,7,6,4,3,7,6,4,5,9
10320 DATA5,12,5,4,6,7,5,4,1,7,5,4,3,7,3,1,3,12,3,4,5,7,3,4,1,7,3,4
1,4
```



ORIC 1

JACKPOT

Ce programme permet de transformer les PC1 et PC3 de TANDY ainsi que les PC 1211, 1212, 1250 de SHARP en un JACKPOT actuellement prohibé par la loi. Il utilise 1012 Octets de mémoire.

Didier PARENT



Mode d'emploi :

- Charger le programme avec l'instruction CLOAD "JACKPOT"

- En mode DEF taper SHIFT "SPACE"

Au début de chaque partie, l'ordinateur demande de taper un nombre quelconque. Celui-ci remplace le nombre aléatoire obtenu par l'instruction RND sur les ordinateurs autres que le PC 1211.

Votre capital de départ s'élève à 100 F.

Vous devez ensuite taper la somme que vous misez. Elle ne doit pas être égale à 0 ni supérieure à votre capital.

Après l'affichage des 3 motifs, le PC 1211 inscrit la somme que vous avez gagnée ou perdue.

Remarques importantes : le listing ayant été réalisé avec l'imprimante d'un PC 1500, 3 différences interviennent par rapport à l'imprimante d'un PC 1211 : Ligne 35...x=72*(CE7Y-int CE 7Y) les exposants sur PC 1500 sont notés avec un E normal.

Le 0 correspond au 0 (zéro) sur le PC 1211.

Le 0 correspond au 0 sur le PC 1211.

CERISE	X	X	2 fois la mise
CERISE	CERISE	X	4 fois la mise
PLUME	PLUME	X	8 fois la mise
CERISE	CERISE	CERISE	16 fois la mise
PLUME	PLUME	PLUME	20 fois la mise
CITRON	CITRON	CITRON	25 fois la mise
ORANGE	ORANGE	ORANGE	25 fois la mise
POIRE	POIRE	POIRE	100 fois la mise
POMME	POMME	POMME	500 fois la mise
=BAR=	=BAR=	=BAR=	1000 fois la mise

X TOUT AUTRE MOTIF

PC 1211

Suite de la page 5

ZX 81



```
570 PRINT "ABANDONNEZ-VOUS ? (O
575 INPUT Y$
580 IF Y$="N" THEN GOTO 740
585 LET N=0+100
590 CLS
595 PRINT "VOUS LE TENEZ,BRAVO.
700 GOTO 710
705 CLS
710 PRINT "LE VOLEUR EST "D;"
715 PRINT "VOTRE NIVEAU:"100-N
720 PRINT "UNE AUTRE ENQUETE ? (
O/N)"
725 INPUT Y$
730 IF Y$="O" THEN RUN
735 STOP
740 LET N=N+50
745 LET N=N+1
750 CLS
755 GOTO 330
760 PRINT "PARTIELLEMENT EXACT.
765 PAUSE 300
770 LET N=N+10
775 LET N=N+1
780 CLS
785 GOTO 330
790 STOP
795 SAVE "COURONNE"
800 FOR Z=1 TO 20
805 PRINT "*****
810 NEXT Z
815 PRINT AT 6,5;"LE VOL DE LA
COURONNE"
820 PRINT AT 18,1;"->UNE ENQUET
E DE HERCULE NAVET."
825 PAUSE 300
830 FOR Z=1 TO 20
835 SCROLL
840 NEXT Z
845 PRINT AT 0,0;"DANS LE MUSEE
DE CAROTVILLE,QUELOU UN A VOLE
LA COURONNE DU
SACRE.
LE VOL A ETE
COMMISS ENTRE 1 H. ET 12 H.
LA POLICE LO
CALE DETIENT 5 SUSPECTS QUI SON
T DEMEURES DANS LE "
850 PRINT "MUSEE PENDANT LES DO
UZE HEURES."
855 PRINT "LE COUPABLE EST PAR
MIS CES 5."
860 PRINT "LE PLAN DU MUSEE VO
US SERA MON TRE PLUS TARD."
865 PRINT "UN SUSPECT NE RESTE
PAS DEUX
HEURES CONSECUTIVES D
ANS LA MEME
PIECE,MAIS PEUT Y RE
VENIR PLU-
SIEURS FOIS."
870 PRINT
875 PRINT
880 PRINT
```

```
885 PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POU
R LIRE LA
SUITE."
890 PAUSE 4E4
895 CLS
900 PRINT "SACHEZ QUE
-ILLES INNOCENTS SE
DANS LEURS REPONSES (
EMOTION) 1 FOIS SUR
5"
905 PRINT "2)LE COUPABLE MENT U
NE FOIS SUR DEUX."
910 PRINT "3)LES REPONSES CONCE
RANT LA
SALLE NA.5 ET LA COU
RONNE SONT
TOUJOURS EXACTES"
915 PRINT "4)LE VOL EST TOUJOUR
S COMMISS A
LA FIN D UNE HEURE.L
A COURONNE
PEUT DONC ETRE VUE P
ENDANT L HEURE DU VOL."
920 PRINT "5)APRES AVOIR ETUDIE
LES REPON-
SES D UN SUSPECT,TAP
EZ UNE TOU-
CHE POUR CONTINUER L
INTERROGA
TOIRE."
925 PRINT "6)POUR EHETTRE UNE A
COUSATION,
TAPEZ LA TOUCHE "D"
"
930 PRINT
935 PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POU
R VOIR LE
PLAN DU MUSEE."
940 PAUSE 4E4
945 CLS
950 PRINT TAB 14;"
955 PRINT TAB 14;"
960 PRINT TAB 14;"1 2
965 PRINT TAB 14;"
970 PRINT TAB 14;"
975 PRINT TAB 14;"
980 PRINT TAB 14;"4 5
985 PRINT TAB 14;"
990 PRINT TAB 14;"
995 PRINT TAB 14;"
1000 PRINT TAB 14;"
1005 PRINT TAB 14;"7 8
1010 PRINT TAB 14;"
1015 PRINT TAB 14;"
1020 FOR Z=1 TO 10
1025 PRINT AT 6,21;"
1030 PRINT AT 6,21;"
1035 NEXT Z
1040 PRINT AT 6,21;"8"
1045 PRINT "A VOUS DE"
1050 PRINT "JOUER."
1055 PRINT AT 16,0;"VOUS VOYEZ 5
UR LE PLAN,QUE L ON VOIT D UNE 5
ALLE A L AUTRE."
1060 PRINT
1065 PRINT AT 19,1;"TAPEZ UNE TO
UCHE DES QUE VOUS
AUZEZ ETUDIE
LES LIEUX."
1070 PAUSE 35000
1075 CLS
1080 RUN
1085 REM 2,4,0,1,3,0,2,0,0,,
1090 REM 1,3,7,4,6,8,3,5,9,,
1095 REM 4,0,0,5,7,9,0,0,0,,
```

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

Règlement :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 27, rue du Général 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.

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

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

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

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

destiné. Nous pourrions ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

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

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

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

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

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

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

	N° 21	N° 22	N° 23	N° 24
APPLE II	PETITE COMPTABILITE	DOMINOS	CATA-MARRANT	AIDIMPRIME (1)
ATARI	ENVAHISSEURS	MIAM-MIAM	OVNI QUI MAL Y PENSE	ALUNISSAGE
CASIO FX 702-P	TAQUIN	MACHINE A SOUS	APOLLO 12	PILOTAGE
COMMODORE 64	FROGI	SKY-RAID	GNAFU	SCRABBLE
COMMODORE VIC 20	VIC-DAMES	IMPOTS 84	CLAVIER AZERTY	TREMPIN
SPECTRUM	PARACHUTISTE	GRAPHIQUE	DESSINE	EMPLOI DU TEMPS
HP 41	PIN BALL	ISOLA	MEREX	EXD
MPF II	DEPTHS WAR	MULTI-PUZZLE	SURVIE (1)	SURVIE (2)
ORIC 1	JUMP	MINI-DICTIONNAIRE POUR GUITARE	TANK	BALLE
PC 1211	MICRO ELECTIONS	RALLYE	ENQUETE	DAMES ANGLAISES
PC 1500	TELEPHONE	TRACOURBE LCD	HISTO 3D	SYNTHETISEUR
CANON X-07	LABYRINTHE 3D	FRISSONS	CASSE-BRIQUE	STAT
MZ 80	CARTE DU MONDE (1)	CARTE DU MONDE (2)	CARTE DU MONDE (3)	MINOS (1)
ZX 81	C'EST GORFI QUI A MANGE LE TRESOR	PANNE DE VOITURES	GLUNCH	CROAAAC
TRS 80	SUPER PHOENIX	CREATION DE DESSINS	GEOGRAPHIE FRANÇAISE	GRAPHIQUES CIRCULAIRES ET HISTOGRAMMES
TI 99/4 A (basic simple)	ZAPPER	BIG MUR	PECHE	JACKPOT
TI 99/A A (basic étendu)	QUEST	MONKCHA	MAD MAX	ZARBEK
TO 7	SIMULATEUR DE VOL	ALLUMETTES	MEMO 7	NIGHT FLIGHT

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 5 AVRIL, MINUIT.

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 5 Avril à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 5 Avril minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

HEBDOGICIEL SOFTWARE

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

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

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

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

MINI LOGO permet d'accéder au graphisme tortue et aux procédures simples utilisées par le langage **LOGO**. Les primitives sont adaptées. 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 (LEFTS(MIDS(AS,1,3)))** illisible, mais des fonctions claires comme **GLR**, recherche un groupe de lettres ou **SCH**, extraction de chaîne avec critère d'arrêt alphanumérique.

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

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

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

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

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

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

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

SOLITAIRE, un jeu classique au graphisme soigné.

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

BON DE COMMANDE A 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 :

LE HIT DU BLASÉ

Salut les copains, toute la semaine vous vous êtes éclatés sur de nouveaux jeux, je dis cela parce que l'on a critiqué mes deux derniers articles. Il y en a qui trouve que les logiciels que je résume chaque semaine sont des vieux programmes ; il est vrai que parfois un logiciel datant de 15 jours est déjà un vieux logiciel... No comments... Plaire à tout le monde n'est pas toujours facile ; mais je rappelle aux critiques que ma rubrique est réservée au hit paradoxe donc aux meilleures ventes de la semaine.

Billes en tête arrive cette fois-ci **LODE RUNNER** ; malgré le principe du Donkey-Kong qui une fois de plus est repris ici, **LODE RUNNER** est un programme vraiment captivant et chose rare "ouvert". Je vous expliquerai après pourquoi. Le petit bonhomme que je suis doit récupérer un maximum d'argent devant des brigands de plus en plus féroces et de plus en plus rapides. Je dois jouer d'astuces pour les éviter d'étages en étages grâce à des échelles et des cordes, ou encore grâce à ma pelle, je peux faire des trous pour les retarder. L'intérêt consiste à tenir le plus longtemps possible, une fois toutes les valises de fric ramassées, le scénario suivant s'enchaîne... de plus en plus dur évidemment... le programme est en plus "ouvert", c'est à dire que l'on peut créer soi-même des scénarios, pour les "masos" surtout !

APPLE PANIC est un programme basé sur le même principe que le précédent, toujours des échelles et un petit bonhomme qui court. Cette fois, ce sont des méchantes pommes voulant me dévorer qui me poursuivent, pour me défendre j'ai encore ma pelle, mais une fois que j'ai fait un trou et qu'une méchante pomme est tombée dedans, je lui tape dessus et j'ai des points en plus, sadique n'est-ce pas ! Dans le style envahisseurs, **SPACE EGGS** est un revenant, après quelques temps d'absence, le voici de retour au hit, il faut dire qu'il est terrible ce jeu. Je pilote un superbe vaisseau que je peux mouvoir de droite à gauche en bas de mon écran pour tirer sur des monstres ennemis. D'abord j'ai un petit vaisseau qui se faufile partout, je tire sur la carapace du premier monstre à portée de moi, et le voilà qui m'attaque, le vache.

Mon petit vaisseau a été bousillé, et le voilà aussitôt remplacé, par un vaisseau mieux armé dirait-on, puisqu'équipé de 2 canons mais plus large donc plus difficile à mouvoir. Si je réussis à avoir 1000 points, je récupère mon ancien vaisseau qui grâce à une habileté qui me fait honneur, merci la foule, peut se positionner sur l'autre et devenir en quelque sorte un super vaisseau prêt à faire des ravages. Dernière chance, le "big" vaisseau, dur à manœuvrer celui-là, tellement il est grand.

SNEAKERS reste dans le même style que le précédent, mais je suis mort de rire quand je vois le vaisseau mère "déposer" comme un excrément un vaisseau flamboyant neuf.

GAMMA GOBLINS : le jeu d'envahisseurs par excellence, se promener de droite à gauche, descendre la totalité de la flotte ennemie en une seule fois avant qu'elle n'arrive au bas de l'écran, et j'oublie les grenades spatiales qui viennent agréablement mon sort. Le plus grand calme est de rigueur, la pire est que ce jeu paraît facile.

A la semaine prochaine, si vous voulez bien.

CLAUDIUS.



LOGICIELS FAIT MAIN !

Pourquoi acheter cher des programmes que vous pouvez entrer vous-mêmes dans votre ordinateur ? Utilisez-les tel quel ou améliorez-les pour en faire **VOS** Logiciels. En vente dans les FNAC, les boutiques HACHETTE, la REGLE à CALCUL, chez les principaux revendeurs ou par correspondance en utilisant le bon ci-dessous.

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaire. Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons : Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.), Jeux de réflexion : Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoi, Architecte, etc.) Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.) Des programmes performants : Calcul (Factures, Paye, Biorythmes, etc.) Assistance (Tiercé, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.) Et aussi des Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic.

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

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Plusieurs programmes comprennent des versions fonctionnant soit en basic simple, soit en langage machine avec la mini-mémoire. Les jeux y sont encore plus nombreux : Blackgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachistoscope, Kim, Paires, etc. De la musique à inclure dans vos programmes : Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc.

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

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

Programmes en BASIC ETENDU TI 99-4A

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR du TEXAS INSTRUMENTS TI 99 4/A

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un TI99/4A et un module "Minimémoire" ? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur : Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale, Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme). Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes commentés vous apprend progressivement, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes.

JEUX et PROGRAMMES pour l'ORDINATEUR ORIC 1

Du jeu de réflexion classique (Tours de Hanoi, Pendu, Colorind, 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, Multiplicité, etc.), Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphisme et sons très soignés. une mine d'or pour votre ORIC 1. Existe aussi pour ORIC ATMOS.

Canon X-07 JEUX et PROGRAMMES ORDINATEUR INDIVIDUEL

Explorez les étonnantes possibilités de votre CANON X-07 avec les quelques 40 programmes réunis dans cet ouvrage. Des programmes performants qui fonctionnent sur le X-07 de base (8 KO) : calculs scientifiques : opérations sur les matrices, conversion de coordonnées, racines de polynômes, intégration, interpolation, etc. Des utilitaires : gestion de compte en banque, histogramme, impôt, hard copy, tracé de courbes, biorythmes, etc. Des jeux : loto, poker, ardoise magique, un peu d'ÉAO, un super jeu d'aventures : le Trésor du Galion et 3 "gros" programmes qui nécessitent une carte d'extension 4 K : Astral, Tiercé et Surfaces et Volumes.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR !

GAMME ERE INFORMATIQUE

ERE INFORMATIQUE, déjà spécialiste de SPECTRUM puisque c'est eux qui fournissent la majorité des logiciels de SINCLAIR en français, lancent une gamme de logiciels pour COMMODORE 64 : ROX III, BUGABOO, CICLONS, HUSTLER. Pour Vic 20 : TRAX, COMECOCOS, ABDUCTOR et BUGABOO. Pour ZX 81, FIREBOX, DEFENDER, PULGA, ZXTRI, CHIROMANCIE, CASSE-BRIQUES et INTERCEPTOR COBALT Et pour SPECTRUM : BUGABOO, OTHELLO, PANIQUE, COMBAT ZONE, MATH, HISTOIRE, AWARI, ANDROIDS, MANAGER, TUNNEL et DEFENDER en

trois dimensions, le fameux INTERCEPTOR COBALT et TRANS pour faire tourner vos programmes ZX 81 sur le nouveau SPECTRUM que vous venez de vous payer ! En vente partout et ailleurs.

EPS'STAGE

EPS organise des stages de formation sur DBASE II, WORDSTAR/MAILMERGE, MULTIPLAN, INITIATION A L'INFORMATIQUE, de Mars à Juillet 84. Les stages durent de 2 à 3 jours dans les centres de PARIS, GUYANCOURT, NANTES et LYON. Renseignements au (3) 043.57.90.



Dessiné sur ZX 81 par Fabrice WYBO

BON DE COMMANDE A RENVoyer A : **SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS**

Nom/prénom :
adresse :
code postal : Ville :
DATE : SIGNATURE :

TOME 1 TEXAS	155 F	100 pages 21 x 29,7
TOME 2 TEXAS	155 F	100 pages 21 x 29,7
TOME 3 TEXAS	155 F	100 pages 21 x 29,7
ASSEMBLEUR	195 F	214 pages 21 x 28
ORIC 1	155 F	100 pages 21 x 29,7
ORIC-ATMOS	155 F	100 pages 21 x 29,7
CANON X-07	95 F	128 pages 15 x 21

- CONTRE REMBOURSEMENT :
France : ☐ + 20 F
étranger : ☐ + 30 F
OU
- Règlement joint.,00 F
chèque ☐ CCP ☐

BETE NOIRE

Vous voilà dans une ville où la population est menacée par d'étranges bêtes, surnommées "bêtes noires" qui foudroient tout êtres vivants. Celles-ci trouvent dans les maisons et surtout des immeubles, où elles se reproduisent constamment. Aucun moyen de destruction existe à l'heure actuelle, sauf une arme révolutionnaire que vous détenez.

José PIERRON

Mode d'emploi :

Vous êtes donc dans un immeuble représenté par "R 123456789 T", R signifie Rez de Chaussée T, le toit et chaque numéro correspond à un étage. La bête noire représentée par "T" ne se déplace que dans les escaliers, par contre vous, vous vous déplacez par ascenseur "+" La bête noire fait énormément de bruit, lorsqu'elle se déplace, d'où vous savez dans quelle direction elle se trouve, direction représentée par une flèche clignotante "ou" "ou". Lorsque vous appelez un étage vous appuyez sur le bouton correspondant, pendant un petit moment. Et dès que les portes s'ouvrent "T", si la bête noire apparaît vous tirez immédiatement, en appuyant sur "0". L'étoile clignotante signifie que la bête noire a été pulvérisée. La difficulté du jeu est augmentée par des court-circuits qui font bloquer l'ascenseur (+ clignote), pour y remédier, il faut donc appuyer sur "+" pour mettre le courant. Les points sont comptés en fonction de votre rapidité. (4 degrés de rapidité) :

Pour les points le 1^{er} affichage correspond aux points gagnés durant la partie ; le 2^e aux points gagnés cumulés durant les parties ; et les 3^e aux points mis en jeu pour la prochaine partie. Les points mis en jeu avant chaque partie, sont en fonction de la rapidité de tir choisi : de 5 en 5 points pour le 1^{er} degré, de 3 en 3 pour le 2^e degré ; de 2 en 2 et de 1 en 1 pour le 3^e et 4^e degré. Inutile de tricher en :

- appuyant continuellement sur "+" pour débloquent l'ascenseur car celui-ci se bloquerait tout seul, par votre faute.

- appuyant continuellement sur "0" pour tirer sans arrêt car la bête noire entendant le bruit de l'arme ne se fera pas abattre !

FX 702 P

```

LIST #0
5 VAC :GOTO 10
7 "X"PIERRON JOSE
  "X"
10 PRT "X" X BETE-N
  OIRE "X"
11 INP "TEMPS DE T
  IR:(1-4)"N
12 W=(W*2)+4:IF W=
  6:V=5:GOTO 14
13 V=7-(W/2):IF W>
  12 THEN 1600
14 INP "COURT-CIRC
  UIT:(1-4)"N:H=
  (10-N)/10:IF H<
  0.6 THEN 1600
15 GOTO 900
20 $=" R12345678
  9T "A=4:P=0:
  T=10
30 PRT CSR 0:T:
  32 FOR X=1 TO 35:N
  EXT X
34 E=T
36 C=INT (RAN#*11)
  +4
38 IF C=A THEN 36
  40 PRT CSR 1:$:CSR
  A:$:
45 IF C=A:IF KEY="
  0" THEN 500
50 D=INT (RAN#*3)-
  1:IF D=0 THEN 1
  100 IF C=14:D=-1
  170 IF C=4:D=1
  200 C=C+D
  210 E=E-1
  220 IF RAN#>N:F=1
  225 IF F=0:IF KEY="
  ." THEN 160
  230 IF F=1:IF KEY="
  ." THEN 160
  
```



```

38
60 IF C=14:D=-1
70 IF C=4:D=1
90 IF D=1:IF C>A:P
  RT CSR 16:"=":
  :GOTO 125
100 IF D=1:PRT CSR
  1:"=":GOTO 12
  5
110 IF C>A:PRT CSR
  16:"=":GOTO 1
  25
120 PRT CSR 1:"=":
  125 FOR X=1 TO 25:N
  EXT X
127 C=C+D
130 E=E-1
135 B=KEY:IF B="
  THEN 40
140 FOR Z=4 TO 14:I
  F MID(Z,1)*8$;N
  EXT Z:GOTO 40
142 F=0:G=SGN (Z-A)
144 IF G=0:F=1:G=1
150 FOR Y=A TO Z ST
  EP G
160 PRT CSR 1:$:CSR
  Y:$:
170 D=INT (RAN#*3)-
  1:IF D=0 THEN 2
  10
180 IF C=14:D=-1
190 IF C=4:D=1
200 C=C+D
210 E=E-1
220 IF RAN#>N:F=1
225 IF F=0:IF KEY="
  ." THEN 160
230 IF F=1:IF KEY="
  ." THEN 160
  
```

Suite page 14



Avez-vous vu le Banc d'Essai Duriez ?

des 20 micro-Ordinateurs domestiques ou portatifs ?

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

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

13 portables à Prix-Charter-Duriez :

Sharp PC 1500A i.t.c., F...	2200	Imprimante FP 10	560	Adapteur secteur	98
Imprimante CE 150	1750	FX 802 P	1400	Cordon imprim. parallèle	199
PC 1500 A + CE 150	3900	PB 100	645	Canon XO.7 (8 Ko)	2170
Extension 16K protégée		Interface magnéto FA3	285	Traceur 4 coul.	1650
CE 161	1700	Imprimante FP12	600	XO.7 + traceur	3700
Interface RS 232 parallèle	1890	PB700	1660	Mémoire 8 Ko	780
		Traceur 4 coul.	2280	Carte 4 Ko	389
PC 1251	1190	Magnéto intégrable	850	Cable magnéto	49
PC 1245	750	Mémoire 4 Ko	850	Amplific. RS232 + Cordon	690
Périph. pour 1251 ou 1245		FP200	2290	Cordon imprim. parallèle	245
Interface + magnéto	169	Mémoire 8 Ko	623	Carte fichier	495
Imprimante + inter. magn.	790	Cordon magnéto	85	Epson HX20	5800
Imprim. + magnéto intégré	1590	Traceur 4 coul. av. cordon	2281	Magnéto	1100
		Cordon imprim. parallèle	390	Mémoire 16 Ko	1200
		Lecteur disquettes	4430	Modem + cordon	1755
		Clavier numérique	512		
		Adapteur secteur	225	Paquet Cadeau Duriez	
		Logiciels FP200		Thomson TO7 + Mémo-basic +	
		Extension CETL (ROM)	809	Magnéto + manette jeux et sons	
		Graph (cassette)	155	etc. F.3990	
		Statistiques (cassette)	285		
		File (disquette)	419		
		Manuel Library (livre)	214		
		Olivetti M 10	5990		
		Mémoire 8Ko	828		

Duriez vend aussi par poste

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

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

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

Bon de commande Catalogue Banc-d'essai Micros Duriez

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

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

Je paie par chèque ci-joint, de

F. y compris 40 F port et emballage (ou) Je paierai à réception avec major. de 30 F.

(Rayer un des 2 § ci-dessus).

Nom

Prénoms

Rue

Code et Ville

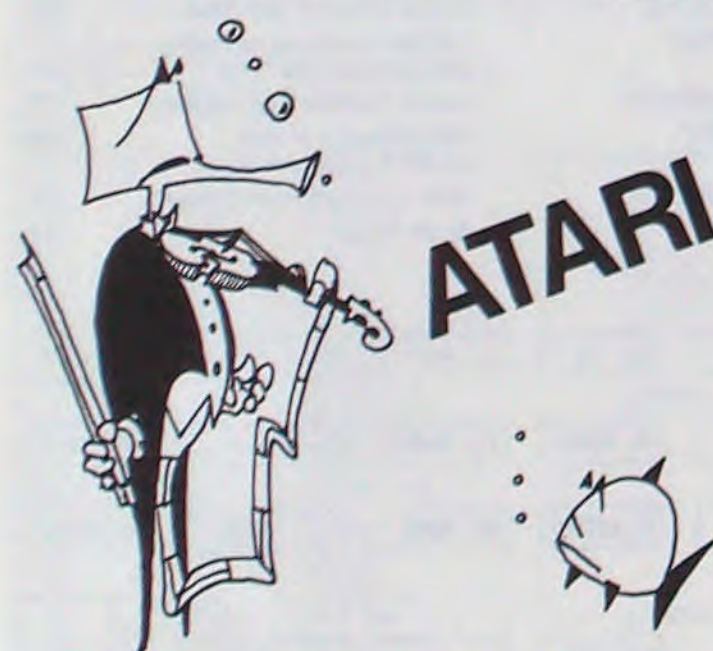
Date & Signature



SIMATARI

Un peu de musique, un peu de couleurs et beaucoup de mémoire pour votre ATARI cette semaine, avec ce jeu classique mais toujours aussi passionnant !

Marc LELONG



```

130 GOSUB 670:REM Instructions
140 GRAPHICS 10:DIM WHICH(100)
150 REM UTILISE UNE PAGE POUR LES CARACTERES
160 CHSET=1024
170 FOR I=0 TO 7:POKE CHSET+I,0:NEXT I
180 REM ONLY CHARACTER IN SET (OTHER THAN SPACE) IS A SQUARE:
190 FOR I=0 TO 7:POKE CHSET+8+I,255:NEXT I
200 POKE 756,4
210 ? "61"
220 ? "61"
230 ? "61"
240 ? "61"
250 ? "61"
260 ? "61"
270 ? "61"
280 ? "61"
290 ? "61"
300 ? "61"
310 ? "61"
320 ? "61"
330 INDEX=INDEX+1
340 WHICH(INDEX)=CHR$(INT(4*RND(0)+1))
350 GOSUB 610
360 FOR I=1 TO INDEX
370 ST=STICK(0):WHICH=(ST-14)*2*(ST-11)+3*(ST-7)+4*(ST-13)
380 IF STICK(0)=0 THEN GRAPHICS 0:END
390 IF WHICH=0 THEN 370
400 POKE 77,0:GOSUB 530
410 IF WHICH<ASC(WHICH(1)) THEN 450
420 NEXT I
430 FOR W=1 TO 100:NEXT W
  
```

```

440 GOTO 330
450 SOUND 0,100,12,8:SETCOLOR 4,3,10:FOR W=1 TO 200:NEXT W
460 GOSUB 610
470 GRAPHICS 10:SETCOLOR 4,0,14:POSITION 6,2: ? "61" * damage *
480 POSITION 5,5: ? "61" * LONGUEUR: "IINDEX-1
490 POSITION 4,0: ? "61" * difficulté: "I DIFF
500 POSITION 3,11: ? "61" * presse feu...
510 POKE 711,PEEK(53770):IF STRIG(0) THEN 510
520 RUN
530 P=PEEK(707+WHICH)
540 HUE=INT(P/16):LUM=P-HUE*16
550 SETCOLOR WHICH-1,HUE,14
560 FOR W=15 TO 0 STEP -1
570 SOUND 0,WHICH*10+50,10,W
580 NEXT W
590 POKE 707+WHICH,P
600 RETURN
610 FOR I=1 TO INDEX
620 WHICH=ASC(WHICH(I))
630 GOSUB 530
640 FOR W=1 TO (9-DIFF)*5:NEXT W
650 NEXT I
660 RETURN
670 REM INSTRUCTIONS
680 GRAPHICS 17:POSITION 7,0: ? "61" * simon: ? "61:SETCOLOR 2,9,6
690 ? "61" REPETE MES NOTES"
700 ? "61" EN POUSSANT TA"
710 ? "61" MANETTE DANS LA"
720 ? "61" BONNE DIRECTION: ? "6
730 ? "61" JE PEUX JOUER"
740 ? "61" CES NOTES DE"
750 ? "61" (1) LENTEMENT A"
760 ? "61" (9) RAPIDEMENT: ? "6
770 ? "61" choisis la difficulté"
780 ? "61" avec ta manette"
790 ? "6
800 ? "61" 1 2 3 4 5 6 7 8 9"
810 ? "61: ? "61" ET APPUIE SUR "
815 ? "61" LE BOUTON ROUGE"
820 DIFF=5
830 COLOR DIFF+16:PLOT DIFF*2-1,16
840 ST=STICK(0):IF ST=15 THEN 890
850 IF ST=STICK(0) THEN 850
860 POKE 53279,0
870 COLOR DIFF+48:PLOT DIFF*2-1,16
880 DIFF=DIFF-(ST-11)*(DIFF-1)+(ST-7)*(DIFF-9)
890 IF STRIG(0) THEN 830
900 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 4,1,10:SETCOLOR 0,7,6:SETCOLOR 2,3,4
910 POSITION 3,4: ? "61" * APPUIE SUR LE"
915 POSITION 3,5: ? "61" * BOUTON ROUGE"
917 POSITION 3,6: ? "61" * POUR QUITTER"
920 FOR W=1 TO 500:NEXT W:RETURN
  
```



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS SANYO PHC 25 (4/83) sortie PERITEL 50 Hz + Cable magnétophone + 25 programmes 1600 F. Eric DESPLANCHES 67 rue de la Fougère 78320 LEVIS SAINT NOM, Tél 461.01.21.

ACHETE POUR TI 99/4A Basic étendu + manuel d'utilisation du B.E. + Jeux et programmes tome 2 et 3 + Docs. pour control et lect. disquette, Frédéric GROSJEAN LA VOIVRE 88470 ST MICHEL/MEURTHE. Tél (29) 56.23.75 (après 20 h Mardi et Vendredi - après 18 h même le Week-End)

VENDS TRS 80 Mod 1 L2 + manuels + K7 Ernest GOETZ. Tél (88) 61.32.81. (après 20 h)

VENDS HP 41 Lecteur de cartes + 40 cartes magnétiques et 2 étuis + batterie + Chargeur + manuels d'utilisation. Peu servi. 2000 F. Bon état dans emballage d'origine. Frédéric RICORDEAU 14 avenue Saint Léonard 60300 SENLIS. Tél (4) 453.05.59 (après 19 h)

CHERCHE ZX 81 d'occasion avec Télévision N/B Prix à débattre Tél 267.26.92 (après 18 h sauf le Week-End)

VENDS COMMODORE 64 PAL + moniteur APPLE II (vert) + magnéto VIC 1530 (+ housses) + 10 K7 vierges + TOOL 64 + Joystick + Jeux (Attack of mutant + stick) + SPEED BINGO MATH + AUTOFORMATION AU BASIC + cables + 4 livres CBM 64 (+ donne nombreuses revues) le tout 6500 F. VENDS unité monodisque CBM 64 (+ housse) + 20 disquettes le tout 3300 F. matériel de fin Déc. 83 sous garantie (emballages d'origine) François CAMBON Tél 885.89.66 (après 19 h)

VENDS PB 100 avec extension dans emballage d'origine en bon état de marche et sous garantie sacrifiée à 599 F. Jean Michel DELOR 13 rue de Champagne 57157 MARLY Tél (8) 763.36.14 (après 19 h)

ACHETE N° 2.6.7.8.9.11. HEBDO-GICIEL Faire offre à Denis ou Marie CHALET 99 rue de Goise 79000 NIORT Tél (49) 24.27.64 le soir.

ACHETE pour TI 99/4A mini mémoire 400 F. + manuel 100 F. Monsieur PERRIN Tél (76) 40.08.31 (après 19 h 30) VENDS ZX 81 16K + 3 livres le tout 800 F. VENDS Magnéto compatible ZX le tout 1000 F. Pascal GOULARD 31 rue de verdun 94260 FRESNES Tél 666.19.66.

VENDS ZX 81 + Impr. + 16K mémo-pak + clavier ABS + 4K7 + 9 livres sur ZX 1500 F. Stéphane PERLINSKI 99 rue Davaine 92380 GARCHES Tél 741.80.47

VENDS SPECTRUM 48 Ko bon état acheté Janvier 84, garantie 10 mois + interface manettes et jeux + K7 ANDROIDE, SIMULATEUR DE VOL + ASS. DESASSEMBLEUR + 5 livres programmation en Langage Basic et Langage Machine Le tout 2490 F. (uniquement la région parisienne). Manu DE FARIA 38 rue G. BOURGOIN 78260 ACHERES Tél 911.45.53 (après 19 h)

VENDS APPLE II+ (11/82) + moniteur + 2 drives + Imprimante GP 100A + nombreux logiciels + documentation importante. Matériel en bon état ; Vendu 15.000 F. (Valeur neuf + 20.000 F.) J.P. HEVE-RAERT Tél (20) 06.74.85 (le soir à partir de 17 f jusqu'à 20 h ou le Week-End)

VENDS TI 99/4A (12/83) sous garantie 1 an + module BASIC ETENDU + K7 "le Basic par soi-même" + manuels et revues + cordon magnéto. Le tout 1.700 F. J. Louis BOREL (GRENOBLE). Tél (76) 75.61.19 (après 17 h)

VENDS pour TI 99/4A boîtier extantion périphérique + controleur disquette interne neuf jamais servi ; Prix à débattre. Tél (42) 21.63.30.

MORSE

Peut-être avez vous été tenté d'apprendre le morse soit pour vous introduire au sein des adeptes de la radio-amateur, soit pour usage dans la navigation de plaisance ou dans l'aéronautique ou tout simplement pour le plaisir de la découverte ? Malheureusement, cet apprentissage s'avère très rébarbatif. Grâce à ce programme, vos progrès seront spectaculaires. Suivez scrupuleusement les consignes données lors du compte rendu de chaque exercice et vous serez peut-être surpris.

Alain MESSELOT

COMMODORE 64

```
10 PRINT "COMMODORE 64 MORSE"
11 FOR Z=561367056175:POKEZ,1:NEXTZ:GOSUB500
12 REM
13 REM***** PRESENTATION *****
14 REM*****
15 REM*****
16 REM
20 PRINT "*****"
25 PRINT "*****"
30 PRINT "*****"
40 PRINT "*****"
45 PRINT "*****"
50 PRINT "*****"
55 PRINT "*****"
56 PRINT "*****"
57 PRINT "*****"
58 PRINT "*****"
60 PRINT "*****"
61 PRINT "*****"
62 PRINT "*****"
63 PRINT "*****"
64 PRINT "*****"
65 PRINT "*****"
66 PRINT "*****"
67 PRINT "*****"
68 PRINT "*****"
69 PRINT "*****"
70 Z=1876:POKEZ+1,1:POKEZ+2,12:POKEZ+3,1:POKEZ+4,9:POKEZ+5,14:
POKEZ+12,12
72 POKEZ+7,13:POKEZ+8,5:POKEZ+9,19:POKEZ+10,19:POKEZ+11,5:
POKEZ+13,15:POKEZ+14,20
75 FOR Z=561367056175:POKEZ,1:NEXTZ
100 L=54272:V=L+24:N=L+4:R=L+5:H=L+1:S=L+6
110 FOR N=L TO L+24:POKEZ,0:NEXTN
120 POKEV,15:F=0
130 POKEZ,128:POKEZ,128
140 POKEH,75:POKEH,60
145 FOR F=53776 TO 56095:POKEZ,G:NEXTF
150 FOR F=1 TO 10:POKEW,33
152 N=INT(1+(2*W*ND(1)))
160 IF N=1 THEN GOSUB 200
162 IF N=2 THEN GOSUB 300
170 POKEW,32:GET R$:IF R$="" THEN 400
180 FOR T=1 TO 100:NEXTT
190 NEXT F:G=G+1:IF G=15 THEN G=0
194 GOTO 145
195 REM
196 REM*****
197 REM*****
198 REM*****
199 REM*****
200 FOR T=1 TO 400:NEXTT
220 RETURN
300 FOR T=1 TO 100:NEXTT
320 RETURN
395 REM
396 REM*****
397 REM*****
398 REM*****
399 REM*****
400 PRINT "COMMODORE 64 MORSE"
405 PRINT "*****"
410 PRINT "*****"
420 PRINT "*****"
430 PRINT "*****"
440 PRINT "*****"
450 GET R$:IF R$="" THEN 450
```

```
460 R=ASC(R$)
465 IFR=133 THEN 1000
470 IFR=134 THEN 2000
475 IFR=135 THEN 3000
480 IFR=136 THEN 4000
490 GOTO 450
495 REM
496 REM *****
497 REM *****
498 REM *****
499 REM *****
500 DIM A$(25):DIM F$(3,3)
501 A$(1)="AFI"
502 A$(2)="BTFFP"
503 A$(3)="CTPTP"
504 A$(4)="DTFFP"
505 A$(5)="EP"
506 A$(6)="FPPTP"
507 A$(7)="GTTP"
508 A$(8)="HFPFP"
509 A$(9)="IFP"
510 A$(10)="JF"
511 A$(11)="KFTT"
512 A$(12)="LFTFF"
513 A$(13)="MTT"
514 A$(14)="NTP"
515 A$(15)="OTTT"
516 A$(16)="PFTTP"
517 A$(17)="QTTTP"
518 A$(18)="RPTT"
519 A$(19)="SPPP"
520 A$(20)="TT"
521 A$(21)="UFTT"
522 A$(22)="VFPPT"
523 A$(23)="WFTT"
524 A$(24)="XTFTT"
525 A$(25)="YFTTT"
526 A$(26)="ZTTPP"
530 RETURN
535 REM *****
536 REM *****
537 REM *****
538 REM *****
539 REM *****
600 A=INT(1+(26*W*ND(1)))
605 B=INT(1+(26*W*ND(1)))
606 C=INT(1+(26*W*ND(1))):RETURN
615 REM *****
616 REM *****
617 REM *****
618 REM *****
619 REM *****
620 F$(1,1)=MID$(A$(A),1,1)
630 F$(2,1)=MID$(A$(B),1,1)
640 F$(3,1)=MID$(A$(C),1,1)
650 F$(1,2)=MID$(A$(A),2,4)
660 F$(2,2)=MID$(A$(B),2,4)
670 F$(3,2)=MID$(A$(C),2,4)
680 F$(1,3)=MID$(A$(A),6)
690 F$(2,3)=MID$(A$(B),6)
695 F$(3,3)=MID$(A$(C),6):RETURN
795 REM *****
796 REM *****
797 REM *****
798 REM *****
799 REM *****
800 FOR N=1 TO 3
802 IF F$(N,1)="" THEN 900
810 FOR L=1 TO 4
812 IF MID$(F$(N,2),L,1)="" THEN 840
815 POKEW,33
820 IF MID$(F$(N,2),L,1)="" THEN 840
830 IF MID$(F$(N,2),L,1)="" THEN 840
835 POKEW,32:FOR T=1 TO 100:NEXTT
840 NEXT L:FOR T=1 TO 300:NEXTT:NEXT N
850 FOR T=1 TO 300:NEXTT
900 RETURN
999 REM *****
1000 REM *****
1010 REM *****
1020 REM *****
1021 REM *****
1025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT "*****"
1030 FOR A=1 TO 26
1040 B=0:C=0
1050 GOSUB 620
1060 PRINT "*****"
F$(1,1)=""
F$(1,3)=""
1070 GOSUB 800
1100 NEXT A:GOTO 400
1999 REM *****
2000 REM *****
2010 REM *****
2020 REM *****
```

```
2021 REM *****
2025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT "*****"
2030 GOSUB 600
2040 B=0:C=0
2050 GOSUB 620
2060 PRINT "*****"
2070 PRINT "*****"
2080 GET R$:IF R$="" THEN 2100
2085 IF R$="" THEN Y=Y+1:PRINT "*****"
2090 IF R$="" THEN Y=Y+1:PRINT "*****"
2095 IF Y=20 THEN 2200
2098 G=0+1:IF G=15 THEN GOSUB 800:G=0
2099 GOTO 2080
2100 X=X+1:Y=Y+1
2105 PRINT "*****"
2110 IF X=1 THEN PRINT "*****"
2120 IF X=1 THEN PRINT "*****"
2140 FOR T=1 TO 1000:NEXTT:GOTO 2030
2200 PRINT "*****"
2210 PRINT "*****"
2220 IF X=18 THEN PRINT "*****"
2230 IF X=12 AND X=18 THEN PRINT "*****"
2240 IF X=13 THEN PRINT "*****"
2250 PRINT "*****"
2260 GET R$:IF R$="" THEN 2260
2270 GOTO 400
2999 REM *****
3000 REM *****
3010 REM *****
3020 REM *****
3021 REM *****
3025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT "*****"
3030 GOSUB 600
3040 B=0:C=0
3050 GOSUB 620
3060 PRINT "*****"
3080 GET R$:IF R$="" THEN 3100
3085 IF R$="" THEN Y=Y+1:PRINT "*****"
3090 IF R$="" THEN Y=Y+1:PRINT "*****"
3095 IF Y=20 THEN 3200
3098 G=0+1:IF G=15 THEN GOSUB 800:G=0
3099 GOTO 3080
3100 X=X+1:Y=Y+1
3105 PRINT "*****"
3110 IF X=1 THEN PRINT "*****"
3120 IF X=1 THEN PRINT "*****"
3140 FOR T=1 TO 1000:NEXTT:GOTO 3030
3200 PRINT "*****"
3210 PRINT "*****"
3220 IF X=18 THEN PRINT "*****"
3230 IF X=12 AND X=18 THEN PRINT "*****"
3240 IF X=13 THEN PRINT "*****"
3250 PRINT "*****"
3260 GET R$:IF R$="" THEN 3260
3270 GOTO 400
3999 REM *****
4000 REM *****
4010 REM *****
4020 REM *****
4021 REM *****
4025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT "*****"
4030 GOSUB 600:R$=""
4050 GOSUB 620:G$=F$(1,1)+F$(2,1)+F$(3,1)
4060 PRINT "*****"
4070 IF LEN(R$)=3 THEN R$=""
4080 GET Z$:R$=R$+Z$
4081 IF LEN(R$)<3 THEN 4090
4082 IF R$="" THEN 4100
4085 IF R$="" THEN Y=Y+1:PRINT "*****"
4086 IF R$="" THEN Y=Y+1:PRINT "*****"
4087 IF R$="" THEN Y=Y+1:PRINT "*****"
4088 IF Y=20 THEN 4200
4090 G=0+1:IF G=25 THEN GOSUB 800:G=0
4095 GOTO 4070
4096 PRINT "*****"
4100 X=X+1:Y=Y+1:IF Y=20 THEN 4200
4105 PRINT "*****"
4107 PRINT "*****"
4108 PRINT "*****"
4109 PRINT "*****"
4110 IF X=1 THEN PRINT "*****"
4120 IF X=1 THEN PRINT "*****"
4140 FOR T=1 TO 3000:NEXTT:GOTO 4030
4200 PRINT "*****"
4210 PRINT "*****"
4220 IF X=18 THEN PRINT "*****"
4230 IF X=12 AND X=18 THEN PRINT "*****"
4240 IF X=13 THEN PRINT "*****"
4250 PRINT "*****"
4260 GET R$:IF R$="" THEN 4260
4270 GOTO 400
```

ORDINATEUR DE BORD

Votre HP 41C, équipé de deux modules mémoires (63 reg.) d'un module "X-FUNCTIONS" et de ce super-programme, va se révéler indispensable à toute personne utilisant une voiture, soit pour des Rallyes soit pour des déplacements plus calmes. Un seul reproche, cependant, vous serez obligé de conduire votre HP n'ayant pas (encore ?) son permis !

Pierre André LOTHE

Mode d'emploi :

INIT : si vous utilisez le programme pour la première fois, ou si les registres ont été modifiés :
XEQ INIT, HP affiche "VILLE R=", puis :
"FICHER?" si le fichier "parcours" ne se trouve pas en mémoire, taper R/S ou XEQ REC pour l'enregistrer (cf REC)
ou "KM=?", pour l'enregistrement des coordonnées de départ (cf DEP)

DEP : Si vous voulez enregistrer ou modifier les coordonnées de départ :
XEQ DEP, HP affiche "KM=?"
*Entrez le kilométrage de la voiture au départ, pour garder le précédent, tapez RIS directement ;
"H DEP=?"
*Heure de départ, même procédure. (format k,mm)
"PRX CARB=?"
*Prix du carburant, même procédure.
- Puis HP "se branche" sur "POS" (cf POS)

POS : Pour entrer la ville où vous vous trouvez et l'heure à laquelle vous vous y trouvez
XEQ POS, HP affiche "h.H=?"
*(h est la dernière heure entrée) entrez l'heure, R/S
"T=durée POS=?"
*ville Position, RS
puis : "ville OK"

REC : pour enregistrer un fichier :
XEQ REC, HP affiche : "VILLE R=" (n est le nombre d'octets encore disponibles) ville R/S
"KM ROUTE REM"
*KM est la distance qui sépare la ville de la précédente.
Pour la première ville, cet enregistrement ne sera pas utilisé par le programme taper directement R/S
- ROUTE et REM sont des aides mémoire non utilisés par le

programme.
*pour arrêter l'enregistrement, taper RIS directement quand HP affiche "VILLE R="

- si HP affiche "DERNIER ENREGISTREMENT", il reste moins de 30 octets.
VIL : Pour consulter l'aide mémoire :
XEQ VIL, HP affiche "VILLE R="

"Ville, RIS et "km route rem."
POS? : Pour afficher la ville "position" :
XEQ POS?, HP affiche "POS : ville h"

LIST : Pour "lister" toutes les étapes de parcours

REST : pour "lister" toutes les étapes restant à parcourir

DIR : pour afficher les directions à prendre à la sortie d'une ville (avec aide-mémoire)

*Le programme a été conçu pour éviter le maximum d'erreurs :
Il y a six messages d'erreurs explicites et des tests de contrôle sur la plupart des entrées.

Suite de la page 1



HP 41

c) messages d'erreurs

MESSAGES	CAUSES	LBL
"VOUS Y ETES"	ville d'entrée = ville "Pos"	20
"PAS APRES"	La ville entrée ne se trouve pas après la ville "Pos"	21
"DEJA ARRIVÉE"	heure d'entrée trop tardive	19
"PAS PARTI"	ville entrée = 1° ville ou MOY encore = 0	18
"INCONNUE"	Ville non inscrite au fichier	22
"ARRIVÉE"	fin de fichier	14

CLAVIER

a	INIT	b	X	c	REC	d	X	e	OFF
A	DEP	B	MOY	C	KMP	D	H/V	E	POS
F	FIN	G	MOY?	H	KMR	I	V/H	J	POS?
K	DIR	L	VIL	M	LIST	S	REST	T	

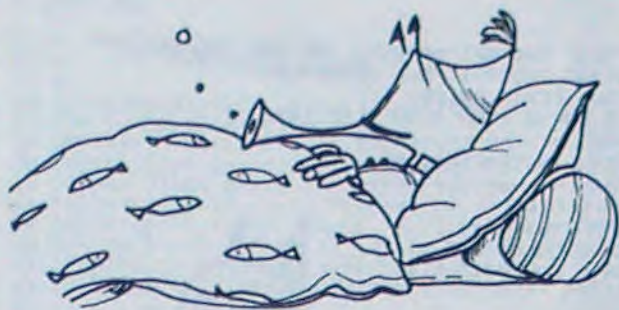
66 GTO 00	83 0	100 RCL 05	112 RCL 00	124 FC?C 25
67 LBL "POS"	84 SEEKPT	101 XEQ 16	113 SEEKPT	125 GTO 14
68 CLA	85 AON	102 ASTO 09	114 "APRES"	126 AVIEW
69 ARCL 09	86 PROMPT	103 TONE 8	115 ARCLREC	127 TONE 5
70 "H H=?"	87 AOFF	104 RTN	116 "H :"	128 PSE
71 RCL 05	88 POSFL	105 GTO 17	117 AVIEW	129 GETREC
72 PROMPT	89 -1	106 LBL "MOY"	118 TONE 4	130 TONE 6
73 STO 05	90 X=Y?	107 "MOY=?"	119 PSE	131 PROMPT
74 RCL 03	91 GTO 22	108 PROMPT	120 GETREC	132 GTO 13
75 XY?	92 RDN	109 STO 04	121 LBL 13	133 LBL 14
76 GTO "POS"	93 INT	110 GTO 17	122 SF 25	
77 HMS-	94 STO 00	111 LBL "DIR"	123 GETREC	
78 "T="	95 SEEKPT			
79 FIX 2	96 GETREC			
80 ARCL X	97 "H OK"			
81 FIX 0	98 AVIEW			
82 "H POS?"	99 "			



ALARME

Avec ce programme vous aurez à coup sûr l'alarme à l'œil. Outre l'avantage indéniable de transformer votre TRS 80 (modèle 1, équipé d'une expansion interface, d'un lecteur de disquettes et de NEWDOS) en réveille-matin, vous trouverez dans ce programme largement commenté des astuces et indications passionnantes pour les fanatiques de l'assembleur.

Laurent DOUBRE



Mode d'emploi :
Le TRS 80 (dans la configuration définie ci-dessus) permet d'afficher l'heure dans le coin supérieur droit de l'écran grâce à deux programmes systèmes :
"Time" initialise l'heure et permet une consultation ponctuelle "Clock" démarre ou arrête l'affichage.
Cette heure-système est stockée dans les emplacements mémoires de 4041H à 4043H. Chaque interruption horloge provoque un branchement en 4610H ou l'heure est mise à jour.

"alarme" modifie l'appel de sous programme conditionnel qui envoie en 4610H (CALL C, 4610H) si tué en 45FDH) en substituant à l'adresse 4610H l'adresse de la routine "detect" (CALL C, DETECT). Cette routine teste si l'heure-système est égale à l'heure d'alarme. Si oui, un écran d'alarme est affiché (DRING !). L'adresse modifiée est rétablie et le programme rend la main à NEWDOS. Sinon, le programme renvoie en 4610H pour le traitement normal des interruptions horloge (mise à jour de l'heure et affichage).

Utilisation : Assembler le programme sur disquette par A NOM/ext (SOUS ESTASM). Appeler le programme par NOM suivi de ENTER (SOUS NEWDOS) rentrer l'heure d'alarme. Vous pouvez ensuite utiliser n'importe quel programme ne modifiant pas la mémoire au delà de FB70H.

Modifications Possibles : Pour modifier l'implantation, il suffit de changer les origines définies par les pseudo instructions org. L'écran d'alarme peut être modifié. Il suffit de définir un autre écran à partir de l'adresse "DRING" mais cela représente quand même un K Octets !



TRS 80

```
00120 ;
00130 ;***** DEFINITION D ADRESSES
00140 ;
00150 ;ADRESSE DU POINT DE BRANCHEMENT A NEWDOS
00160 NEWDOS EQU 4020H
00170 ;ADRESSE DU SAUT A LA ROUTINE DE TRAITEMENT DES INTERRUPTIONS
00180 ;D HORLOGE DANS NEWDOS
00190 HORDOS EQU 45FEH
00200 ;ADRESSE DE LA ROUTINE DE TRAITEMENT DES INTERRUPTIONS D HORLOGE
00210 INTHOR EQU 4610H
00220 ;ADRESSES DES COMPTEURS DE SECONDE, MINUTE, HEURE DE NEWDOS
00230 CPTSEC EQU 4041H
00240 CPTMIN EQU 4042H
00250 CPTHEU EQU 4043H
00260 ;ADRESSES DES ROUTINES DE LA ROM UTILISEES :
00270 AFFECC EQU 33H ;AFFICHAGE A L ECRAN
00280 LECCLA EQU 49H ;LECTURE DU CLAVIER
00290 ATTENT EQU 60H ;TEMPORISATION
00300 ECRBLA EQU 1C9H ;EFFACAGE DE L ECRAN
00310 ;ADRESSE DU DEBUT DE L ECRAN
00320 DEBECC EQU 3C00H
00330 ;LONGUEUR D UNE LIGNE D ECRAN
00340 LIGNE EQU 64T
00350 ;
00360 ;***** MACROINSTRUCTIONS
00370 ;
00380 ;* COMPAR
00390 ;COMPARE LE CONTENU D UN COMPTEUR DE NEWDOS (HEURE, MINUTE, SECONDE)
00400 ;AVEC LE CONTENU DE L HEURE D ALARME. SI CES CONTENUS SONT
00410 ;DIFFERENTS, ON SAUTE A L ADRESSE RETDOS, SINON POURSUITE EN
00420 ;SEQUENCE
00430 ;
00440 ;* COMPAR MACRO #CPT, #ALA
00450 LD A, (#CPT)
00460 LD B, A
00470 LD A, (#ALA)
00480 CP B
00490 JR NZ, RETDOS
00500 ENDM
00510 ;* VERIF
00520 ;VERIFIE LA VALIDITE DE L HEURE TAPEE AU CLAVIER :
00530 ;TOUT CARACTERE NON NUMERIQUE EST REFUSE
00540 ;UN CHIFFRE S IL EST VALABLE (0 A 2 POUR DIZAIN D HEURE
00550 ;0 A 3 POUR HEURE, 0 A 5 POUR DIZAIN MINUTE SECONDE, 0 A 9 POUR
00560 ;MINUTE SECONDE) EST AFFICHE, PUIS SON CODE ASCII EST TRANSFORME
00570 ;EN CHIFFRE HEXADECIMAL STOCKE DANS LES REGISTRES A ET B
00580 ;
00590 ;* VERIF MACRO #LBL, #CDDASC
00600 LBL CALL LECCLA
00610 CP #CDDASC
00620 JP NC, #LBL
00630 CP '0'
00640 JR C, #LBL
00650 CALL AFFECC
00660 SUB 30H
00670 LD B, A
00680 ENDM
00690 ;* TRANSF
00700 ;TRANSFERT A L ADRESSE DEST LE BLOC D OCTETS DEBUTANT A L ADRESSE
00710 ;SOURCE ET DE LONGUEUR LONG
00720 ;
00730 ;* TRANSF MACRO #SOURCE, #DEST, #LONG
00740 LD HL, #SOURCE
00750 LD DE, #DEST
00760 LD BC, #LONG
00770 LDIR
00780 ENDM
00790 ;
00800 ;***** ROUTINE D ENTREE DE L HEURE D ALARME
00810 ;
00820 ;ORG 5200H
00830 ;
00840 ;* SOUS PROGRAMME DIZAIN
00850 ;MULTIPLIE PAR 10 UN CHIFFRE HEXADECIMAL CONTENU DANS LE REGISTRE B
00860 ;LE RESULTAT SE TROUVE DANS LE REGISTRE A
00870 ;
00880 ;DIZAIN LD A, 0
00890 BOUC ADD A, 10T
00900 DJNZ BOUC
00910 RET
00920 ;
00930 ;DEBUT LD SP, 5400H ;INITIALISATION REGISTRE POINTEUR DE PILE
00940 CALL ECRBLA
00950 LD A, 14T ;POSITIONNEMENT
00960 CALL AFFECC ;DU CURSEUR
00970 LD A, 28T ;AU DEBUT
00980 CALL AFFECC ;DE LA
00990 LD A, 26T ;DEUXIEME
01000 CALL AFFECC ;LIGNE
01010 TRANSF MESSA, DEBECC, 35T ;AFFICHAGE DU MESSAGE UTILISATEUR
01020 VERIF LBL1, 51T
01030 CALL DIZAIN
01040 LD A, (ALAHU), A ;ENTREE
01050 VERIF LBL2, 58T
01060 LD A, (ALAHU), A
01070 ADD A, B
01080 LD A, (ALAHU), A
01090 LD A, ' ' ;DE
01100 CALL AFFECC
01110 VERIF LBL3, 54T
01120 CALL DIZAIN
01130 LD A, (ALAMIN), A ;L HEURE
01140 VERIF LBL4, 58T
01150 LD A, (ALAMIN), A
01160 ADD A, B
01170 LD A, (ALAMIN), A ;D ALARME
01180 LD A, ' '
01190 CALL AFFECC
01200 VERIF LBL5, 54T
01210 CALL DIZAIN
01220 LD A, (ALASEC), A ;AU CLAVIER
01230 VERIF LBL6, 58T
01240 LD A, (ALASEC), A
01250 ADD A, B
01260 LD A, (ALASEC), A
01270 LD A, 29T ;REPOSITIONNEMENT
01280 CALL AFFECC ;DU CURSEUR
01290 LD A, 26T ;MODIFICATION DE NEWDOS :
01300 CALL AFFECC ;BRANCHEMENT A LA
01310 DI ;ROUTINE DETECT
01320 TRANSF BRANCH, HORDOS, 2
01330 EI
01340 JP NEWDOS
01350 MESSA DEFH 'RENTREZ L HEURE D ALARME (HH:MM:SS)'
01360 BRANCH DEFH DETECT
01370 ;
01380 ;***** ROUTINE DE DETECTION DE L ALARME
01390 ;
01400 ;ORG 0FB70H
01410 ;
01420 ;* DEFINITION DE L ECRAN D ALARME
01430 ;
01440 ;DRING DEFH P O U R E
01450 DEFH R O U R E
01460 DD DEFH 0BFBFH
01470 DEFH 0BFBFH
```

```
01710 DEFH 0BFBFH
01720 DEFH 0BFBFH
01730 DEFH 0BFBFH
01740 DEFH 0BFBFH
01750 DEFH 0BFBFH
01760 DEFH 0BFBFH
01770 DEFH 0BFBFH
01780 DEFH 0BFBFH
01790 DEFH 0BFBFH
01800 DEFH 0BFBFH
01810 DEFH 0BFBFH
01820 DEFH 0BFBFH
01830 DEFH 0BFBFH
01840 DEFH 0BFBFH
01850 DEFH 0BFBFH
01860 DEFH 0BFBFH
01870 DEFH 0BFBFH
01880 DEFH 0BFBFH
01890 DEFH 0BFBFH
01900 DEFH 0BFBFH
01910 DEFH 0BFBFH
01920 DEFH 0BFBFH
01930 DEFH 0BFBFH
01940 DEFH 0BFBFH
01950 DEFH 0BFBFH
01960 DEFH 0BFBFH
01970 DEFH 0BFBFH
01980 DEFH 0BFBFH
01990 DEFH 0BFBFH
02000 DEFH 0BFBFH
02010 DEFH 0BFBFH
02020 DEFH 0BFBFH
02030 DEFH 0BFBFH
02040 DEFH 0BFBFH
02050 DEFH 0BFBFH
02060 DEFH 0BFBFH
02070 DEFH 0BFBFH
02080 DEFH 0BFBFH
02090 DEFH 0BFBFH
02100 DEFH 0BFBFH
02110 DEFH 0BFBFH
02120 DEFH 0BFBFH
02130 DEFH 0BFBFH
02140 DEFH 0BFBFH
02150 DEFH 0BFBFH
02160 DEFH 0BFBFH
02170 DEFH 0BFBFH
02180 DEFH 0BFBFH
02190 DEFH 0BFBFH
02200 DEFH 0BFBFH
02210 DEFH 0BFBFH
02220 DEFH 0BFBFH
02230 DEFH 0BFBFH
02240 DEFH 0BFBFH
02250 DEFH 0BFBFH
02260 DEFH 0BFBFH
02270 DEFH 0BFBFH
02280 DEFH 0BFBFH
02290 DEFH 0BFBFH
02300 DEFH 0BFBFH
02310 DEFH 0BFBFH
02320 DEFH 0BFBFH
02330 DEFH 0BFBFH
02340 DEFH 0BFBFH
02350 DEFH 0BFBFH
02360 DEFH 0BFBFH
02370 DEFH 0BFBFH
02380 DEFH 0BFBFH
02390 DEFH 0BFBFH
02400 DEFH 0BFBFH
02410 DEFH 0BFBFH
02420 DEFH 0BFBFH
02430 DEFH 0BFBFH
02440 DEFH 0BFBFH
02450 DEFH 0BFBFH
02460 DEFH 0BFBFH
02470 DEFH 0BFBFH
02480 DEFH 0BFBFH
02490 DEFH 0BFBFH
02500 DEFH 0BFBFH
02510 DEFH 0BFBFH
02520 DEFH 0BFBFH
02530 DEFH 0BFBFH
02540 DEFH 0BFBFH
02550 DEFH 0BFBFH
02560 DEFH 0BFBFH
02570 DEFH 0BFBFH
02580 DEFH 0BFBFH
02590 DEFH 0BFBFH
02600 DEFH 0BFBFH
02610 DEFH 0BFBFH
02620 DEFH 0BFBFH
02630 DEFH 0BFBFH
02640 DEFH 0BFBFH
02650 DEFH 0BFBFH
02660 DEFH 0BFBFH
02670 DEFH 0BFBFH
02680 DEFH 0BFBFH
02690 DEFH 0BFBFH
02700 DEFH 0BFBFH
02710 DEFH 0BFBFH
02720 DEFH 0BFBFH
02730 DEFH 0BFBFH
02740 DEFH 0BFBFH
02750 DEFH 0BFBFH
02760 DEFH 0BFBFH
02770 DEFH 0BFBFH
02780 DEFH 0BFBFH
02790 DEFH 0BFBFH
02800 DEFH 0BFBFH
02810 DEFH 0BFBFH
02820 DEFH 0BFBFH
02830 DEFH 0BFBFH
02840 DEFH 0BFBFH
02850 DEFH 0BFBFH
02860 DEFH 0BFBFH
02870 DEFH 0BFBFH
02880 DEFH 0BFBFH
02890 DEFH 0BFBFH
02900 DEFH 0BFBFH
02910 DEFH 0BFBFH
02920 DEFH 0BFBFH
02930 DEFH 0BFBFH
02940 DEFH 0BFBFH
02950 DEFH 0BFBFH
02960 DEFH 0BFBFH
02970 DEFH 0BFBFH
02980 DEFH 0BFBFH
02990 DEFH 0BFBFH
03000 DEFH 0BFBFH
03010 DEFH 0BFBFH
03020 DEFH 0BFBFH
03030 DEFH 0BFBFH
03040 DEFH 0BFBFH
03050 DEFH 0BFBFH
03060 DEFH 0BFBFH
03070 DEFH 0BFBFH
03080 DEFH 0BFBFH
03090 DEFH 0BFBFH
03100 DEFH 0BFBFH
03110 DEFH 0BFBFH
03120 DEFH 0BFBFH
03130 DEFH 0BFBFH
03140 DEFH 0BFBFH
03150 DEFH 0BFBFH
03160 DEFH 0BFBFH
03170 DEFH 0BFBFH
03180 DEFH 0BFBFH
03190 DEFH 0BFBFH
03200 DEFH 0BFBFH
03210 DEFH 0BFBFH
03220 DEFH 0BFBFH
03230 DEFH 0BFBFH
03240 DEFH 0BFBFH
03250 DEFH 0BFBFH
03260 DEFH 0BFBFH
03270 DEFH 0BFBFH
03280 DEFH 0BFBFH
03290 DEFH 0BFBFH
03300 DEFH 0BFBFH
03310 DEFH 0BFBFH
03320 DEFH 0BFBFH
03330 DEFH 0BFBFH
03340 DEFH 0BFBFH
03350 DEFH 0BFBFH
03360 DEFH 0BFBFH
03370 DEFH 0BFBFH
03380 DEFH 0BFBFH
03390 DEFH 0BFBFH
03400 DEFH 0BFBFH
03410 DEFH 0BFBFH
03420 DEFH 0BFBFH
03430 DEFH 0BFBFH
03440 DEFH 0BFBFH
03450 DEFH 0BFBFH
03460 DEFH 0BFBFH
03470 DEFH 0BFBFH
03480 DEFH 0BFBFH
03490 DEFH 0BFBFH
03500 DEFH 0BFBFH
03510 DEFH 0BFBFH
03520 DEFH 0BFBFH
03530 DEFH 0BFBFH
03540 DEFH 0BFBFH
03550 DEFH 0BFBFH
03560 DEFH 0BFBFH
03570 DEFH 0BFBFH
03580 DEFH 0BFBFH
03590 DEFH 0BFBFH
03600 DEFH 0BFBFH
03610 DEFH 0BFBFH
03620 DEFH 0BFBFH
03630 DEFH 0BFBFH
03640 DEFH 0BFBFH
03650 DEFH 0BFBFH
03660 DEFH 0BFBFH
03670 DEFH 0BFBFH
03680 DEFH 0BFBFH
03690 DEFH 0BFBFH
03700 DEFH 0BFBFH
03710 DEFH 0BFBFH
03720 DEFH 0BFBFH
03730 DEFH 0BFBFH
03740 DEFH 0BFBFH
03750 DEFH 0BFBFH
03760 DEFH 0BFBFH
03770 DEFH 0BFBFH
03780 DEFH 0BFBFH
03790 DEFH 0BFBFH
03800 DEFH 0BFBFH
03810 DEFH 0BFBFH
03820 DEFH 0BFBFH
03830 DEFH 0BFBFH
03840 DEFH 0BFBFH
03850 DEFH 0BFBFH
03860 DEFH 0BFBFH
03870 DEFH 0BFBFH
03880 DEFH 0BFBFH
03890 DEFH 0BFBFH
03900 DEFH 0BFBFH
03910 DEFH 0BFBFH
03920 DEFH 0BFBFH
03930 DEFH 0BFBFH
03940 DEFH 0BFBFH
03950 DEFH 0BFBFH
03960 DEFH 0BFBFH
03970 DEFH 0BFBFH
03980 DEFH 0BFBFH
03990 DEFH 0BFBFH
04000 DEFH 0BFBFH
04010 DEFH 0BFBFH
04020 DEFH 0BFBFH
04030 DEFH 0BFBFH
04040 DEFH 0BFBFH
04050 DEFH 0BFBFH
04060 DEFH 0BFBFH
04070 DEFH 0BFBFH
04080 DEFH 0BFBFH
04090 DEFH 0BFBFH
04100 DEFH 0BFBFH
04110 DEFH 0BFBFH
04120 DEFH 0BFBFH
04130 DEFH 0BFBFH
04140 DEFH 0BFBFH
04150 DEFH 0BFBFH
04160 DEFH 0BFBFH
04170 DEFH 0BFBFH
04180 DEFH 0BFBFH
04190 DEFH 0BFBFH
04200 DEFH 0BFBFH
04210 DEFH 0BFBFH
04220 DEFH 0BFBFH
04230 DEFH 0BFBFH
04240 DEFH 0BFBFH
04250 DEFH 0BFBFH
04260 DEFH 0BFBFH
04270 DEFH 0BFBFH
04280 DEFH 0BFBFH
04290 DEFH 0BFBFH
04300 DEFH 0BFBFH
04310 DEFH 0BFBFH
04320 DEFH 0BFBFH
04330 DEFH 0BFBFH
04340 DEFH 0BFBFH
04350 DEFH 0BFBFH
04360 DEFH 0BFBFH
04370 DEFH 0BFBFH
04380 DEFH 0BFBFH
04390 DEFH 0BFBFH
04400 DEFH 0BFBFH
04410 DEFH 0BFBFH
04420 DEFH 0BFBFH
04430 DEFH 0BFBFH
04440 DEFH 0BFBFH
04450 DEFH 0BFBFH
04460 DEFH 0BFBFH
04470 DEFH 0BFBFH
04480 DEFH 0BFBFH
04490 DEFH 0BFBFH
04500 DEFH 0BFBFH
04510 DEFH 0BFBFH
04520 DEFH 0BFBFH
04530 DEFH 0BFBFH
04540 DEFH 0BFBFH
04550 DEFH 0BFBFH
04560 DEFH 0BFBFH
04570 DEFH 0BFBFH
04580 DEFH 0BFBFH
04590 DEFH 0BFBFH
04600 DEFH 0BFBFH
04610 DEFH 0BFBFH
04620 DEFH 0BFBFH
04630 DEFH 0BFBFH
04640 DEFH 0BFBFH
04650 DEFH 0BFBFH
04660 DEFH 0BFBFH
04670 DEFH 0BFBFH
04680 DEFH 0BFBFH
04690 DEFH 0BFBFH
04700 DEFH 0BFBFH
04710 DEFH 0BFBFH
04720 DEFH 0BFBFH
04730 DEFH 0BFBFH
04740 DEFH 0BFBFH
04750 DEFH 0BFBFH
04760 DEFH 0BFBFH
04770 DEFH 0BFBFH
04780 DEFH 0BFBFH
04790 DEFH 0BFBFH
04800 DEFH 0BFBFH
04810 DEFH 0BFBFH
04820 DEFH 0BFBFH
04830 DEFH 0BFBFH
04840 DEFH 0BFBFH
04850 DEFH 0BFBFH
04860 DEFH 0BFBFH
04870 DEFH 0BFBFH
04880 DEFH 0BFBFH
04890 DEFH 0BFBFH
04900 DEFH 0BFBFH
04910 DEFH 0BFBFH
04920 DEFH 0BFBFH
04930 DEFH 0BFBFH
04940 DEFH 0BFBFH
04950 DEFH 0BFBFH
04960 DEFH 0BFBFH
04970 DEFH 0BFBFH
04980 DEFH 0BFBFH
04990 DEFH 0BFBFH
05000 DEFH 0BFBFH
05010 DEFH 0BFBFH
05020 DEFH 0BFBFH
05030 DEFH 0BFBFH
05040 DEFH 0BFBFH
05050 DEFH 0BFBFH
05060 DEFH 0BFBFH
05070 DEFH 0BFBFH
05080 DEFH 0BFBFH
05090 DEFH 0BFBFH
05100 DEFH 0BFBFH
05110 DEFH 0BFBFH
05120 DEFH 0BFBFH
05130 DEFH 0BFBFH
05140 DEFH 0BFBFH
05150 DEFH 0BFBFH
05160 DEFH 0BFBFH
05170 DEFH 0BFBFH
05180 DEFH 0BFBFH
05190 DEFH 0BFBFH
05200 DEFH 0BFBFH
05210 DEFH 0BFBFH
05220 DEFH 0BFBFH
05230 DEFH 0BFBFH
05240 DEFH 0BFBFH
05250 DEFH 0BFBFH
05260 DEFH 0BFBFH
05270 DEFH 0BFBFH
05280 DEFH 0BFBFH
05290 DEFH 0BFBFH
05300 DEFH 0BFBFH
05310 DEFH 0BFBFH
05320 DEFH 0BFBFH
05330 DEFH 0BFBFH
05340 DEFH 0BFBFH
05350 DEFH 0BFBFH
05360 DEFH 0BFBFH
05370 DEFH 0BFBFH
05380 DEFH 0BFBFH
05390 DEFH 0BFBFH
05400 DEFH 0BFBFH
05410 DEFH 0BFBFH
05420 DEFH 0BFBFH
05430 DEFH 0BFBFH
05440 DEFH 0BFBFH
05450 DEFH 0BFBFH
05460 DEFH 0BFBFH
05470 DEFH 0BFBFH
05480 DEFH 0BFBFH
05490 DEFH 0BFBFH
05500 DEFH 0BFBFH
05510 DEFH 0BFBFH
05520 DEFH 0BFBFH
05530 DEFH 0BFBFH
05540 DEFH 0BFBFH
05550 DEFH 0BFBFH
05560 DEFH 0BFBFH
05570 DEFH 0BFBFH
05580 DEFH 0BFBFH
05590 DEFH 0BFBFH
05600 DEFH 0BFBFH
05610 DEFH 0BFBFH
05620 DEFH 0BFBFH
05630 DEFH 0BFBFH
05640 DEFH 0BFBFH
05650 DEFH 0BFBFH
05660 DEFH 0BFBFH
05670 DEFH 0BFBFH
05680 DEFH 0BFBFH
05690 DEFH 0BFBFH
05700 DEFH 0BFBFH
05710 DEFH 0BFBFH
05720 DEFH 0BFBFH
05730 DEFH 0BFBFH
05740 DEFH 0BFBFH
05750 DEFH 0BFBFH
05760 DEFH 0BFBFH
05770 DEFH 0BFBFH
05780 DEFH 0BFBFH
05790 DEFH 0BFBFH
05800 DEFH 0BFBFH
05810 DEFH 0BFBFH
05820 DEFH 0BFBFH
05830 DEFH 0BFBFH
05840 DEFH 0BFBFH
05850 DEFH 0BFBFH
05860 DEFH 0BFBFH
05870 DEFH 0BFBFH
05880 DEFH 0BFBFH
05890 DEFH 0BFBFH
05900 DEFH 0BFBFH
05910 DEFH 0BFBFH
05920 DEFH 0BFBFH
05930 DEFH 0BFBFH
05940 DEFH 0BFBFH
05950 DEFH 0BFBFH
05960 DEFH 0BFBFH
05970 DEFH 0BFBFH
05980 DEFH 0BFBFH
05990 DEFH 0BFBFH
06000 DEFH 0BFBFH
06010 DEFH 0BFBFH
06020 DEFH 0BFBFH
06030 DEFH 0BFBFH
06040 DEFH 0BFBFH
06050 DEFH 0BFBFH
06060 DEFH 0BFBFH
06070 DEFH 0BFBFH
06080 DEFH 0BFBFH
06090 DEFH 0BFBFH
06100 DEFH 0BFBFH
06110 DEFH 0BFBFH
06120 DEFH 0BFBFH
06130 DEFH 0BFBFH
06140 DEFH 0BFBFH
06150 DEFH 0BFBFH
06160 DEFH 0BFBFH
06170 DEFH 0BFBFH
06180 DEFH 0BFBFH
06190 DEFH 0BFBFH
06200 DEFH 0BFBFH
06210 DEFH 0BFBFH
06220 DEFH 0BFBFH
06230 DEFH 0BFBFH
06240 DEFH 0BFBFH
06250 DEFH 0BFBFH
06260 DEFH 0BFBFH
06270 DEFH 0BFBFH
06280 DEFH 0BFBFH
06290 DEFH 0BFBFH
06300 DEFH 0BFBFH
06310 DEFH 0BFBFH
06320 DEFH 0BFBFH
06330 DEFH 0BFBFH
06340 DEFH 0BFBFH
06350 DEFH 0BFBFH
06360 DEFH 0BFBFH
06370 DEFH 0BFBFH
06380 DEFH 0BFBFH
06390 DEFH 0BFBFH
06400 DEFH 0BFBFH
06410 DEFH 0BFBFH
06420 DEFH 0BFBFH
06430 DEFH 0BFBFH
06440 DEFH 0BFBFH
06450 DEFH 0BFBFH
06460 DEFH 0BFBFH
06470 DEFH 0BFBFH
06480 DEFH 0BFBFH
06490 DEFH 0BFBFH
06500 DEFH 0BFBFH
06510 DEFH 0BFBFH
06520 DEFH 0BFBFH
06530 DEFH 0BFBFH
06540 DEFH 0BFBFH
06550 DEFH 0BFBFH
06560 DEFH 0BFBFH
06570 DEFH 0BFBFH
06580 DEFH 0BFBFH
06590 DEFH 0BFBFH
06600 DEFH 0BFBFH
06610 DEFH 0BFBFH
06620 DEFH 0BFBFH
06630 DEFH 0BFBFH
06640 DEFH 0BFBFH
06650 DEFH 0BFBFH
06660 DEFH 0BFBFH
06670 DEFH 0BFBFH
06680 DEFH 0BFBFH
06690 DEFH 0BFBFH
06700 DEFH 0BFBFH
06710 DEFH 0BFBFH
06720 DEFH 0BFBFH
06730 DEFH 0BFBFH
06740 DEFH 0BFBFH
06750 DEFH 0BFBFH
06760 DEFH 0BFBFH
06770 DEFH 0BFBFH
06780 DEFH 0BFBFH
06790 DEFH 0BFBFH
06800 DEFH 0BFBFH
06810 DEFH 0BFBFH
06820 DEFH 0BFBFH
06830 DEFH 0BFBFH
06840 DEFH 0BFBFH
06850 DEFH 0BFBFH
06860 DEFH 0BFBFH
06870 DEFH 0BFBFH
06880 DEFH 0BFBFH
06890 DEFH 0BFBFH
06900 DEFH 0BFBFH
06910 DEFH 0BFBFH
06920 DEFH 0BFBFH
06930 DEFH 0BFBFH
06940 DEFH 0BFBFH
06950 DEFH 0BFBFH
06960 DEFH 0BFBFH
06970 DEFH 0BFBFH
06980 DEFH 0BFBFH
06990 DEFH 0BFBFH
07000 DEFH 0BFBFH
07010 DEFH 0BFBFH
07020 DEFH 0BFBFH
07030 DEFH 0BFBFH
07040 DEFH 0BFBFH
07050 DEFH 0BFBFH
07060 DEFH 0BFBFH
07070 DEFH 0BFBFH
07080 DEFH 0BFBFH
07090 DEFH 0BFBFH
07100 DEFH 0BFBFH
07110 DEFH 0BFBFH
07120 DEFH 0BFBFH
07130 DEFH 0BFBFH
07140 DEFH 0BFBFH
07150 DEFH 0BFBFH
07160 DEFH 0BFBFH
07170 DEFH 0BFBFH
07180 DEFH 0BFBFH
07190 DEFH 0BFBFH
07200 DEFH 0BFBFH
07210 DEFH 0BFBFH
07220 DEFH 0BFBFH
07230 DEFH 0BFBFH
07240 DEFH 0BFBFH
07250 DEFH 0BFBFH
07260 DEFH 0BFBFH
07270 DEFH 0BFBFH
07280 DEFH 0BFBFH
07290 DEFH 0BFBFH
07300 DEFH 0BFBFH
07310 DEFH 0BFBFH
07320 DEFH 0BFBFH
07330 DEFH 0BFBFH
07340 DEFH 0BFBFH
07350 DEFH 0BFBFH
07360 DEFH 0BFBFH
07370 DEFH 0BFBFH
07380 DEFH 0BFBFH
07390 DEFH 0BFBFH
07400 DEFH 0BFBFH
07410 DEFH 0BFBFH
07420 DEFH 0BFBFH
07430 DEFH 0BFBFH
07440 DEFH 0BFBFH
07450 DEFH 0BFBFH
07460 DEFH 0BFBFH
07470 DEFH 0BFBFH
07480 DEFH 0BFBFH
07490 DEFH 0BFBFH
07500 DEFH 0BFBFH
07510 DEFH 0BFBFH
07520 DEFH 0BFBFH
07530 DEFH 0BFBFH
07540 DEFH 0BFBFH
07550 DEFH 0BFBFH
07560 DEFH 0BFBFH
07570 DEFH 0BFBFH
07580 DEFH 0BFBFH
07590 DEFH 0BFBFH
07600 DEFH 0BFBFH
07610 DEFH 0BFBFH
07620 DEFH 0BFBFH
07630 DEFH 0BFBFH
07640 DEFH 0BFBFH
07650 DEFH 0BFBFH
07660 DEFH 0BFBFH
07670 DEFH 0BFBFH
07680 DEFH 0BFBFH
07690 DEFH 0BFBFH
07700 DEFH 0BFBFH
07710 DEFH 0BFBFH
07720 DEFH 0BFBFH
07730 DEFH 0BFBFH
07740 DEFH 0BFBFH
07750 DEFH 0BFBFH
07760 DEFH 0BFBFH
07770 DEFH 0BFBFH
07780 DEFH 0BFBFH
07790 DEFH 0BFBFH
07800 DEFH 0BFBFH
07810 DEFH 0BFBFH
07820 DEFH 0BFBFH
07830 DEFH 0BFBFH
07840 DEFH 0BFBFH
07850 DEFH 0BFBFH
07860 DEFH 0BFBFH
07870 DEFH 0BFBFH
07880 DEFH 0BFBFH
07890 DEFH 0BFBFH
07900 DEFH 0BFBFH
07910 DEFH 0BFBFH
07920 DEFH 0BFBFH
07930 DEFH 0BFBFH
07940 DEFH 0BFBFH
07950 DEFH 0BFBFH
07960 DEFH 0BFBFH
07970 DEFH 0BFBFH
07980 DEFH 0BFBFH
07990 DEFH 0BFBFH
08000 DEFH 0BFBFH
08010 DEFH 0BFBFH
08020 DEFH 0BFBFH
08030 DEFH 0BFBFH
08040 DEFH 0BFBFH
08050 DEFH 0BFBFH
08060 DEFH 0BFBFH
08070 DEFH 0BFBFH
08080 DEFH 0BFBFH
08090 DEFH 0BFBFH
08100 DEFH 0BFBFH
08110 DEFH 0BFBFH
08120 DEFH 0BFBFH
08130 DEFH 0BFBFH
08140 DEFH 0BFBFH
08150 DEFH 0BFBFH
08160 DEFH 0BFBFH
08170 DEFH 0BFBFH
08180 DEFH 0BFBFH
08190 DEFH 0BFBFH
08200 DEFH 0BFBFH
08210 DEFH 0BFBFH
08220 DEFH 0BFBFH
08230 DEFH 0BFBFH
08240 DEFH 0BFBFH
08250 DEFH 0BFBFH
08260 DEFH 0BFBFH
08270 DEFH 0BFBFH
08280 DEFH 0BFBFH
08290 DEFH 0BFBFH
08300 DEFH 0BFBFH
08310 DEFH 0BFBFH
08320 DEFH 0BFBFH
08330 DEFH 0BFBFH
08340 DEFH 0BFBFH
08350 DEFH 0BFBFH
08360 DEFH 0BFBFH
08370 DEFH 0BFBFH
08380 DEFH 0BFBFH
08390 DEFH 0BFBFH
08400 DEFH 0BFBFH
08410 DEFH 0BFBFH
08420 DEFH 0BFBFH
08430 DEFH 0BFBFH
08440 DEFH 0BFBFH
08450 DEFH 0BFBFH
08460 DEFH 0BFBFH
08470 DEFH 0BFBFH
08480 DEFH 0BFBFH
08490 DEFH 0BFBFH
08500 DEFH 0BFBFH
08510 DEFH 0BFBFH
08520 DEFH 0BFBFH
08530 DEFH 0BFBFH
08540 DEFH 0BFBFH
08550 DEFH 0BFBFH
08560 DEFH 0BFBFH
08570 DEFH 0BFBFH
08580 DEFH 0BFBFH
08590 DEFH 0BFBFH
08600 DEFH 0BFBFH
08610 DEFH 0BFBFH
08620 DEFH 0BFBFH
08630 DEFH 0BFBFH
08640 DEFH 0BFBFH
08650 DEFH 0BFBFH
08660 DEFH 0BFBFH
08670 DEFH 0BFBFH
08680 DEFH 0BFBFH
08690 DEFH 0BFBFH
08700 DEFH 0BFBFH
08710 DEFH 0BFBFH
08720 DEFH 0BFBFH
08730 DEFH 0BFBFH
08740 DEFH 0BFBFH
08750 DEFH 0BFBFH
08760 DEFH 0BFBFH
08770 DEFH 0BFBFH
08780 DEFH 0BFBFH
08790 DEFH 0BFBFH
08800 DEFH 0BFBFH
08810 DEFH 0BFBFH
08820 DEFH 0BFBFH
08830 DEFH 0BFBFH
08840 DEFH 0BFBFH
08850 DEFH 0BFBFH
08860 DEFH 0BFBFH
08870 DEFH 0BFBFH
08880 DEFH 0BFBFH
08890 DEFH 0BFBFH
08900 DEFH 0BFBFH
08910 DEFH 0BFBFH
08920 DEFH 0BFBFH
08930
```

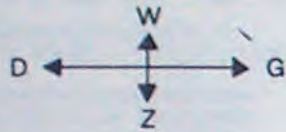
MISSION IMPOSSIBLE

TI-99/4A

Perspicacité et réflexe, sont mis à l'épreuve dans ces 5 missions impossibles. Ouvrez vos yeux et vos oreilles, mais ne vous mordez pas la queue. Ce message se détruira dans...

Lamina MOULDAIA

Mode d'emploi :
Ce programme ne devrait pas poser de problèmes dans son utilisation.
On peut l'utiliser soit avec la manette de jeu n° 1, soit avec le clavier.



Les règles du jeu sont expliquées dans le programme même.

```
420 CALL CLEAR
430 REM -----
440 REM CARACTERES
450 REM -----
460 CALL CHAR(120,"102B44AA442B10")
470 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
480 CALL CHAR(136,"10183C3C3C3C1818")
490 CALL CHAR(144,"C6EEFEFE7C3B1000")
500 REM -----
510 REM **COULEURS**
520 REM -----
530 CALL COLOR(2,5,1)
540 CALL COLOR(13,7,1)
550 CALL SCREEN(2)
560 FOR I=3 TO 8
570 CALL COLOR(1,16,1)
580 NEXT I
590 REM -----
600 REM PRESENTATION
610 REM -----
620 CALL CLEAR
630 ST=1
640 TS="MISSION IMPOSSIBLE"
650 U=2
660 V=6
670 GOSUB 3860
680 TS="-5 STAGES"
690 U=9
700 V=3
710 GOSUB 3860
720 TS="-3 ESSAIS PAR STAGE"
730 U=12
740 V=3
750 GOSUB 3860
760 TS="-BONNE CHANCE"
770 U=15
780 V=3
790 GOSUB 3860
800 TS="-CE MESSAGE SE DETRUIRA"
810 U=18
820 V=3
830 GOSUB 3860
840 TS="-DANS 12 SEC"
850 U=21
860 V=3
870 GOSUB 3860
880 FOR I=1 TO 70
890 NEXT I
900 REM -----
910 REM ***MUSIQUE***
920 REM -----
930 DATA 250,196,0,250,196,2,100,196,3,100,233,5,250,196,0
940 DATA 250,196,2,100,175,3,100,147,5,250,196,0,250,196,2
950 DATA 100,196,5,100,233,5,300,196,2,300,196,0,100,175,3
960 DATA 200,147,5,250,247,2,100,233,5,100,175,5,250,208,2
970 DATA 100,196,5,100,156,5,250,185,2,100,175,5,100,139,5
980 DATA 250,196,0,250,196,2,150,196,3,100,233,5,250,196,0
990 DATA 250,196,2,250,175,3,100,147,5,250,196,0,250,196,0
1000 FOR I=1 TO 10
1010 CALL SOUND(50,-5,5)
1020 NEXT I
1030 RESTORE 930
1040 FOR I=1 TO 10
1050 CALL SOUND(50,-5,3)
1060 NEXT I
1070 FOR I=1 TO 34
1080 READ D,F,IN
1090 CALL SOUND(D,F,IN,F*2,IN+1)
1100 NEXT I
1110 FOR I=1 TO 10
1120 CALL SOUND(50,-5,1)
1130 NEXT I
1140 CALL CLEAR
1150 CALL SCREEN(7)
1160 FOR I=1 TO 4
1170 CALL SOUND(500,-7,0)
1180 NEXT I
1190 CALL SCREEN(2)
1200 REM -----
1210 REM **NIVEAUX**
1220 REM -----
1230 IF ST=1 THEN 3940
1240 IF ST=2 THEN 4020
1250 IF ST=3 THEN 4100
1260 IF ST=4 THEN 4190
1270 IF ST=5 THEN 4270
1280 CALL COLOR(12,16,1)
1290 CALL COLOR(14,4,1)
1300 CALL COLOR(15,11,1)
1310 REM -----
1320 REM ***REGLES***
1330 REM -----
1340 CALL CLEAR
1350 TS="STAGE NO"
1360 U=4
1370 V=11
1380 GOSUB 3860
1390 TS="STR*(ST)"
1400 U=4
1410 V=21
1420 GOSUB 3860
1430 TS="TEMPS:"
1440 U=8
1450 V=2
```

BASIC SIMPLE

```
1930 PRINT TAB(5);"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":
1940 PRINT TAB(9);"POUR COMMENCER"
1950 CALL KEY(5,AA,BB)
1960 IF BB<>0 THEN 2000 ELSE 1950
1970 REM -----
1980 REM INITIALISATION
1990 REM -----
2000 CALL CLEAR
2010 ESSAI=ESSAI+1
2020 CALL COLOR(2,E,1)
2030 CALL COLOR(13,L,1)
2040 TFS=0
2050 BIP=0
2060 SC=0
2070 BLO=0
2080 REM -----
2090 REM **LABYRINTHE**
2100 REM -----
2110 CALL HCHAR(10,3,B3)
2120 FOR I=3 TO 20
2130 CALL HCHAR(I,5,42,25)
2140 NEXT I
2150 CALL HCHAR(15,22,144)
2160 CALL HCHAR(5,23,144)
2170 CALL HCHAR(20,15,144)
2180 RESTORE 2260
2190 FOR LI=2 TO 21
2200 READ DA
2210 FOR COL=1 TO DA
2220 READ CHAR
2230 CALL HCHAR(LI,CHAR,128)
2240 NEXT COL
2250 NEXT LI
2260 DATA 25,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,
21,22,23,24,25,26,27,28,29
2270 DATA 10,5,6,18,19,24,25,26,27,28,29
2280 DATA 11,5,6,10,15,16,18,19,21,22,24,29
2290 DATA 12,5,6,10,12,13,15,16,21,22,26,27,29
2300 DATA 17,5,6,10,12,13,15,16,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29
2310 DATA 8,5,6,10,12,13,15,16,29
2320 DATA 17,5,6,10,12,13,15,16,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29
2330 DATA 8,5,6,10,15,16,22,28,29
2340 DATA 12,10,13,14,15,16,19,20,22,24,25,28,29
2350 DATA 11,5,13,14,15,16,19,20,24,25,28,29
2360 DATA 13,5,9,10,11,16,20,21,22,23,24,25,28,29
2370 DATA 17,5,9,10,11,12,13,14,16,18,20,21,22,23,24,25,28,29
2380 DATA 12,5,9,10,11,12,13,14,16,18,21,28,29
2390 DATA 11,5,13,14,16,18,19,21,23,27,28,29
2400 DATA 12,5,8,9,10,11,13,14,16,21,23,25,29
2410 DATA 13,5,13,14,16,17,18,19,20,21,25,26,27,29
2420 DATA 12,5,9,10,11,12,13,14,22,23,24,25,29
2430 DATA 16,5,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,27,28,29
2440 DATA 8,5,23,24,25,26,27,28,29
2450 DATA 24,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,
23,24,25,26,27,28,29
2460 REM -----
2470 REM *****JEU*****
2480 REM -----
2490 TS="ESSAI NO"
2500 U=1
2510 V=10
2520 GOSUB 3860
2530 TS="STR*(ESSAI)"
2540 U=1
2550 V=19
2560 GOSUB 3860
2570 CALL SOUND(500,330,0)
2580 Y=21
2590 X=22
2600 CALL KEY(1,EE,FF)
2610 IF FF=0 THEN 2740
2620 IF EE=4 THEN 2630 ELSE 2650
2630 DY=4
2640 GOTO 2750
2650 IF EE=15 THEN 2660 ELSE 2680
2660 DY=-4
2670 GOTO 2750
2680 IF EE=3 THEN 2690 ELSE 2710
2690 DX=-4
2700 GOTO 2750
2710 IF EE=17 THEN 2720 ELSE 2600
2720 DX=4
2730 GOTO 2750
2740 CALL JOYST(1,DX,DY)
2750 IF (ST=2)+(ST=5) THEN 2760 ELSE 2840
2760 HH=INT(5*RND)+1
2770 IF (HH<2)*(HH<4) THEN 2840
2780 HX=INT(23*RND)+6
2790 HY=INT(18*RND)+3
2800 IF HH=2 THEN 2810 ELSE 2830
2810 CALL HCHAR(HY,HX,42)
2820 GOTO 2840
2830 CALL HCHAR(HY,HX,128)
2840 BIP=0
2850 TFS=TPS+1.062
2860 IF TFS>CHRON THEN 3230
2870 IF (DX<>0)*(DY<>0) THEN 2600
2880 IF (DX=0)*(DY=0) THEN 3800
2890 DX=DX/4
2900 DY=DY/4
2910 X=X+X
2920 Y=Y-DY
2930 CALL GCHAR(Y,X,B)
2940 IF B=144 THEN 3150
2950 IF (B<>42) THEN 2960 ELSE 3090
2960 CALL GCHAR(Y+DY,X-DX+1,B1)
2970 IF (B1<>42)*(B1<>144) THEN 2980 ELSE 3050
2980 CALL GCHAR(Y+DY,X-DX-1,B2)
2990 IF (B2<>42)*(B2<>144) THEN 3000 ELSE 3050
3000 CALL GCHAR(Y+DY+1,X-DX,B3)
3010 TFS=TPS+0.5
3020 IF (B3<>42)*(B3<>144) THEN 3030 ELSE 3050
3030 CALL GCHAR(Y+DY-1,X-DX,B4)
3040 IF (B4<>42)*(B4<>144) THEN 3220 ELSE 3050
3050 Y=Y+DY
3060 X=X-DX
3070 BIP=1
3080 CALL SOUND(50,440,5)
3090 CALL HCHAR(Y,X,120)
3100 IF BIP=1 THEN 2600
3110 CALL HCHAR(Y+DY,X-DX,136)
3120 IF (Y=10)*(X=5) THEN 3230
3130 SC=SC+10
3140 GOTO 2600
3150 SC=SC+50
3160 CALL HCHAR(Y+DY,X-DX,136)
3170 CALL SOUND(100,110,0,110,0)
3180 GOTO 2600
3190 REM -----
3200 REM **FIN DU JEU**
```



```
3210 REM -----
3220 BLO=1
3230 FOR I=1 TO 20
3240 CALL COLOR(14,5,7)
3250 CALL SOUND(100,880,10)
3260 CALL COLOR(14,4,1)
3270 NEXT I
3280 CALL HCHAR(1,10,32,20)
3290 TS="SCORE:"
3300 U=1
3310 V=10
3320 GOSUB 3860
3330 TS="STR*(SC)"
3340 U=1
3350 V=17
3360 GOSUB 3860
3370 IF BLO=1 THEN 3630
3380 IF SC<POINT THEN 3390 ELSE 3430
3390 TS="SCORE INSUFFISANT"
3400 U=22
3410 V=8
3420 GOSUB 3860
3430 IF (Y<>10)*(X<>5) THEN 3440 ELSE 3490
3440 TS="SORTIE NON ATTEINTE"
3450 U=24
3460 V=7
3470 GOSUB 3860
3480 GOTO 3670
3490 IF (SC>POINT)*(Y=10)*(X=5) THEN 3500 ELSE 3670
3500 IF ST=5 THEN 4450
3510 TS="O.K POUR STAGE NO "
3520 U=23
3530 V=6
3540 GOSUB 3860
3550 ST=ST+1
3560 TS="STR*(ST)"
3570 U=23
3580 V=25
3590 GOSUB 3860
3600 FOR I=1 TO 600
3610 NEXT I
3620 GOTO 930
3630 TS="SERPENT BLOQUE"
3640 U=22
3650 V=9
3660 GOSUB 3860
3670 CALL COLOR(2,5,1)
3680 CALL COLOR(13,7,1)
3690 FOR I=1 TO 600
3700 NEXT I
3710 CALL CLEAR
3720 IF ESSAI=3 THEN 4380
3730 PRINT TAB(5);"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":
3740 PRINT TAB(9);"POUR REJOUER":
3750 CALL KEY(5,AA,BB)
3760 IF BB=0 THEN 3750 ELSE 2000
3770 REM -----
3780 REM EQUILIBRE CHRONO
3790 REM -----
3800 CALL HCHAR(Y,X,120)
3810 TFS=TPS-0.415
3820 GOTO 2600
3830 REM -----
3840 REM *****AFFICHAGE*****
3850 REM -----
3860 FOR I=1 TO LEN(TS)
3870 CALL HCHAR(U,V+I,ASC(SEG$(TS,I,1)))
3880 CALL SOUND(5,-5,9)
3890 NEXT I
3900 RETURN
3910 REM -----
3920 REM *****DONNEES*****
3930 REM -----
3940 E=5
3950 L=7
3960 TEMP="1 MIN"
3970 CHRON=150
3980 POINT=1000
3990 ESSAI=0
4000 R=" "
4010 GOTO 1280
4020 E=5
4030 L=7
4040 TEMP="50 SEC"
4050 CHRON=100
4060 POINT=800
4070 ESSAI=0
4080 R="**LABYRINTHE MOUVANT**"
4090 GOTO 1280
4100 E=5
4110 L=7
4120 TEMP="1 MIN 40 SEC"
4130 CHRON=252
4140 R="**PARCOURS TOIT**"
4150 S="**LE LABYRINTHE**"
4160 ESSAI=0
4170 POINT=2410
4180 GOTO 1280
4190 E=2
4200 L=2
4210 TEMP="1 MIN"
4220 CHRON=150
4230 POINT=1200
4240 R="**LABYRINTHE INVISIBLE**"
4250 ESSAI=0
4260 GOTO 1280
4270 E=2
4280 L=2
4290 TEMP="1 MIN"
4300 CHRON=150
4310 POINT=1000
4320 R="**LABYRINTHE INVISIBLE MOUVANT**"
4330 ESSAI=0
4340 GOTO 1280
4350 REM -----
4360 REM XXXXXXFINXXXXXXXXXX
4370 REM -----
4380 PRINT TAB(11);"GAME OVER":
4390 FOR I=1 TO 20
4400 CALL SOUND(100,-5,0)
4410 NEXT I
4420 FOR I=1 TO 600
4430 NEXT I
4440 GOTO 620
4450 CALL CLEAR
4460 PRINT TAB(6);"TI 99 VOUS FELICITE":
4470 FOR I=1 TO 20
4480 CALL SOUND(100,-5,0)
4490 NEXT I
4500 GOTO 4500
```

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 :

CIRCUIT



Un TO 7 de course, vous avez déjà vu ça ? Non, hé bien tapez ce programme qui risque de malmener vos réflexes. Evitez le café fort avant toute manipulation, et ne dépassez pas la dose prescrite !

Paul ZAOU

TO7

Mode d'emploi :

Une page écran explique la manière d'utilisation du programme. Cette page (entrée en matière) décrit en vidéo plus son, le nom du jeu. Les commentaires en précisent les règles. RUN 10 permet de sauter cette phase.

2^e) caractéristiques du jeu : Le cadre donne la possibilité de choix entre 3 voitures placées sur la case départ (Rouge, Noir et bleu). Le circuit proprement dit défile et donne ainsi le sens à suivre. Il permet également de découvrir les éventuels dangers du parcours à savoir : virages serrés, ou lignes droites. Un choix (de 1 à 9) détermine la vitesse à laquelle la voiture choisie se déplacera.

Cette vitesse est imprimée en haut et à droite par multiples de 20 afin de donner un semblant de vitesse réelle.

La voiture choisie est placée sur la ligne départ. La voiture démarre toute seule après un message de "chance" et d'"attention".

Principes du parcours : La voiture dirigée par les flèches de l'ordinateur ne doit pas

- reculer
- sortir du circuit
- buter dans les virages.

Chaque erreur est sanctionnée par une pénalité en fonction de l'emplacement du véhicule.

Les points s'incrémentent en fonction de l'avancement dans le parcours et des fautes commises

Le score final est le résultat du total de points augmenté des pénalités. Le maximum de points possible est égal à un parcours sans faute, soit un total de 246 points.

L'appui sur une flèche fait changer de direction le véhicule. Il ne faut pas avoir atteint le virage pour tourner, mais prévoir ce changement juste avant.

Cas de pénalités : En plus de l'incrémentation des pénalités une étoile indique l'endroit de l'erreur et une sonnerie de "pompe" retentit alors que les personnes situées sur le parcours s'agitent à cause de l'accident présumé.

Final : En fonction du score final, un message donne la valeur du conducteur. Ce message va de la conduite parfaite au chauffard, en passant par des intermédiaires tels que "passable", "bonne, mauvaise conduite".

Le jeu se termine par une question à deux réponses :

- 1) le joueur peut recommencer en appuyant sur la touche "entrée"
- 2) l'appui sur la touche "RAZ" permet le branchement à la fin du programme qui indique (toujours en musique) au joueur que c'est fini.

```
5 GOTO 850
10 CLS:SCREEN1,2,5:CLER,1,10:L=4:C=2
15 DIM TC(50):DIM TL(50)
20 DEFGR(1)=90,126,90,24,90,126,90
25 DEFGR(2)=90,231,70,235,255,70,231,0
30 DEFGR(3)=90,231,70,235,255,70,231,0
35 DEFGR(4)=90,15,15,15,15,15,15,15
36 DEFGR(5)=90,15,15,15,15,15,15,15
40 BOX (0,0)-(8,3)CHR$(42),7
50 LOCATE1,1:COLOR5:PRINT"DEPART"
60 LOCATE16,1:COLOR4:PRINT"CIRCUIT FORMU
LE 1"
70 LOCATE2,2:COLOR1:PRINTGR(1)
80 LOCATE4,2:COLOR0:PRINTGR(1)
90 LOCATE6,2:COLOR4:PRINTGR(1)
95
96 *** CONSTRUCTION DU CIRCUIT ***
97
100 BOX (0,4)-(30,22)CHR$(127),5
110 FOR T=1 TO 45
120 READ TC(T):Y=TC(T)
130 READ TL(T):Z=TL(T)
140 LINE (0,Y)-(Y,Z)CHR$(127),3
150 C=Y:L=Z
160 NEXT
170 DATA 2,20,14,20,14,18,18,18,20,36
200 DATA 29,14,24,14,24,17,20,17,20,15,2
210 DATA 2,15,22,12,31,12,31,14,34,14
220 DATA 34,12,36,12,36,6,20,6,20,8,34,8
230 DATA 34,10,17,10,17,6,13,6,13,12
240 DATA 10,18,18,15,11,15,11,10,10,8,
4,17,4,4
250 LOCATE20,14:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR
(4):ATTRB0,0
260 LOCATE11,19:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR
(4):ATTRB0,0
270 LOCATE14,14:COLOR5:PRINTGR(3)
280 LOCATE27,17:COLOR5:PRINTGR(3)
290 LOCATE15,9:COLOR5:PRINTGR(3)
300 LOCATE16,20:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR
(4):ATTRB0,0
310 LOCATE6,15:COLOR5:PRINTGR(3)
320 LOCATE34,18:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR
(4):ATTRB0,0
330 FOR T=19 TO 34
340 LOCATE7,19:COLOR7:PRINTGR(5)
350 NEXT
360 LOCATE0,23:COLOR4:INPUT"CHOIX DE LA
VOITURE (R,N,B) : ";A$
370 IF A$="R" THEN V=1:LOCATE2,2:COLOR2:P
RINTCHR$(127):GOTO260
380 IF A$="B" THEN V=4:LOCATE6,2:COLOR2:P
RINTCHR$(127):GOTO260
390 IF A$="N" THEN V=0:LOCATE4,2:COLOR2:P
RINTCHR$(127):GOTO260
400 GOTO 220
410 LOCATE2,4:COLORV:PRINTGR(1)
420 LOCATE0,23:COLOR4:INPUT"CHOIX DE LA
VITESSE (DE 1 A 9) : ";A$
430 IF A$="1" THEN V1=20 :Z=100:GOTO 370
440 IF A$="2" THEN V1=40 :Z=160:GOTO 370
450 IF A$="3" THEN V1=60 :Z=140:GOTO 370
460 IF A$="4" THEN V1=80 :Z=120:GOTO 370
470 IF A$="5" THEN V1=100:Z=100:GOTO 370
480 IF A$="6" THEN V1=120:Z=80 :GOTO 370
490 IF A$="7" THEN V1=140:Z=60 :GOTO 370
500 IF A$="8" THEN V1=160:Z=40 :GOTO 370
510 IF A$="9" THEN V1=180:Z=20 :GOTO 370
520 GOTO 270
```

```
370 LOCATE26,2:COLOR1:PRINT"VITESSE...";
380 LOCATE35,2:ATTRB0,1:COLOR1:PRINTV1
390 ATTRB0,0:LOCATE0,23:COLOR1:PRINT"BO
NNE ROUTE ET W T Y E N T I O N " :CH
R$(11)
400 FOR I=1 TO 500 :NEXT I
410 LOCATE1,1:COLOR5:PRINT"ARRIVEE"
420
430 *** BOUCLE PRINCIPALE ***
440
450 LOCATE2,4:0:0:2:L=4:W=1:I=10
460 A$=INKEY$
470 IF A$="INKEY$ : IF A$=" " THEN 500
480 IF A$="CH" THEN I=9
490 IF A$="CH" THEN I=9
500 IF A$="CH" THEN I=10
510 IF A$="CH" THEN I=11
520 IF I<0 OR I>11 THEN 430
530 FOR T=1 TO Z:NEXT
540 GOSUB800
550 LOCATEC,L:COLOR3:PRINTCHR$(127)
560 IF I=9 THEN 570
570 IF I=9 THEN C=C+1 ELSE C=C-1
580 GOSUB1050
590 LOCATEC,L:COLORV:PRINTGR(2)
600 GOTO 430
610 IF I=10 THEN L=L+1 ELSE L=L-1
620 GOSUB1000
630 LOCATEC,L:COLORV:PRINTGR(1)
640 IF W=46 THEN 1200
650 GOTO 430
660 A=A+1
670 LOCATE0,23:COLOR4:PRINT"POINTS : ";A
680 PENALITE(S) : "B:CHR$(11)
690 RETURN
700
710 *** MODE D'EMPLOI ***
720
730 CLS:SCREEN7,7,0
740 FOR T=1 TO 5
750 BOX (10,1)-(31,6)CHR$(35),4
760 LOCATE12,4:ATTRB0,1:COLOR1:PRINT"CIR
CUIT FORMULE 1"
770 PLAY"LA9SIFA"
780 FOR X=1 TO 500:NEXT
790 SCREEN7,7,0,1
800 NEXT:ATTRB0,0:SCREEN4
810 LOCATE0,8:PRINT"APRES AVOIR CHOISI L
A COULEUR DE VOITURE:"
910 PRINT" VOUS DEVEZ CHOISIR LA VITES
SE."
920 PRINT"LES TOUCHES 'FLECHES' VO
US AIDENT A MANOEUVRER."
930 PRINT"CHAQUE ERREUR DE PILOTAG
E DONNE DES PENALITES."
940 PRINT"LE BUT EST D'EFFECTUER LE
PARCOURS EN OBTENANT UN SCORE FINAL
INFERIEUR A 250 POINTS"
950 PRINT"COLOR1:ATTRB0,1:PRINTTAB(14)"B
ONNE CHANCE"
960 ATTRB0,0:COLOR4:PRINT"APPUYEZ SUR 'E
NTR' POUR COMMENCER..."
970 A$=INKEY$
980 IF A$="INKEY$:IF A$=" " THEN 942
990 IF A$="CH" THEN 950 ELSE GOTO 942
1000 GOTO10
1010
1020 *** RECHERCHE DES VIRAGES ***
1030
1040 IF I=11 THEN 1030
1050 IF I<10 THEN 1050
1060 IF L<TL(W) THEN B=B+L:GOTO1100
1070 IF L<TL(W) THEN 1120
1080 GOTO1100
1090 IF L<TL(W) THEN B=B+L:GOTO1100
1100 IF L<TL(W) THEN 1120
1110 GOTO1100
1120
1130 *** ANIMATION DES BONHOMMES ***
1140
1150 FOR T=1 TO10
1160 LOCATE15,8:COLOR5:PRINTGR(3)
1170 LOCATE15,9:COLOR2:PRINTGR(3)
1180 LOCATE15,14:COLOR5:PRINTGR(3)
1190 LOCATE14,14:COLOR5:PRINTGR(3)
1200 LOCATE26,17:COLOR5:PRINTGR(3)
1210 LOCATE27,17:COLOR2:PRINTGR(3)
1220 LOCATE7,15:COLOR5:PRINTGR(3)
1230 LOCATE15,15:COLOR2:PRINTGR(3)
1240 LOCATE15,9:COLOR5:PRINTGR(3)
1250 LOCATE15,8:COLOR2:PRINTGR(3)
1260 LOCATE14,14:COLOR5:PRINTGR(3)
1270 LOCATE15,14:COLOR2:PRINTGR(3)
1280 LOCATE27,17:COLOR5:PRINTGR(3)
1290 LOCATE26,17:COLOR2:PRINTGR(3)
1300 LOCATE6,15:COLOR5:PRINTGR(3)
1310 LOCATE7,15:COLOR2:PRINTGR(3)
1320 LOCATEC,L:COLOR1:PRINTCHR$(42)
1330 NEXT:RETURN
1340
1350 *** BOUCLE FINALE ***
1360
1370 A=A+B
1380 LOCATE0,23:COLOR1:PRINT"
SCORE FINAL : ";A:CHR$(11)
1390 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<250 THEN PRINT
"TRES BONNE CONDUITE":CHR$(11):GOTO1290
1400 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<350 THEN PRINT
" BONNE CONDUITE ":CHR$(11):GOTO1290
1410 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<450 THEN PRINT
"CONDUITE MOYENNE ":CHR$(11):GOTO1290
1420 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<550 THEN PRINT
"CONDUITE PASSABLE ":CHR$(11):GOTO1290
1430 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<650 THEN PRINT
"MAUVAISE CONDUITE ":CHR$(11):GOTO1290
1440 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<750 THEN PRINT
"PERMIS REFUSE ":CHR$(11):GOTO1290
1450 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<850 THEN PRINT
"CHAUFFARD ":CHR$(11):GOTO1290
1460 FOR T=1 TO 4500:NEXT
1470 LOCATE0,23:COLOR4:PRINT"POUR RECOMM
ENCER APPUYEZ SUR 'ENTREE' ":CHR$(11)
1480 LOCATE0,24:COLOR1:PRINT"POUR ARRETE
R APPUYEZ SUR 'RAZ' ":CHR$(11)
1490 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 1310
1500 IF A$="CH" THEN 10 ELSE SCREEN4,
2,0:CLS
1510
1520 FOR T=12 TO 28 STEP 2
1530 READA$
1540 LOCATE7,12:ATTRB1,1:COLORV:PRINTA$
1550 PLAY"O5L48DOMISORE"
1560 NEXT
1570 DATA A...B...C...D...E...F...G...H...I...J...K...L...M...N...O...P...Q...R...S...T...U...V...W...X...Y...Z...
1580 END
```

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.

Article 1
HEBDOGICIEL organise un concours du 22 Mars au 2 Mai doté de prix récompensant le meilleur logiciel s'inspirant d'une idée de Georges LECLERE et dont le nom est "POKER-ALPHABET".

Article 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 sur K7 ou disquette accompagné du bon de participation "Concours Georges LECLERE" découpé dans l'hebdomadaire constitue l'acte de candidature.

Article 3
La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de la fidélité au thème proposé (POKER ALPHABET) les logiciels qui seront commercialisés.

Article 4
Un jury composé de spécialistes de la distribution de produits informatiques et de pédagogues, présidé par Georges LECLERE déterminera le meilleur logiciel

pour chaque ordinateur et, parmi ces meilleurs logiciels, un gagnant toute catégorie.

Article 5
La clôture du concours se fera le 2 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 coté 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.

BON DE PARTICIPATION CONCOURS Georges LECLERE

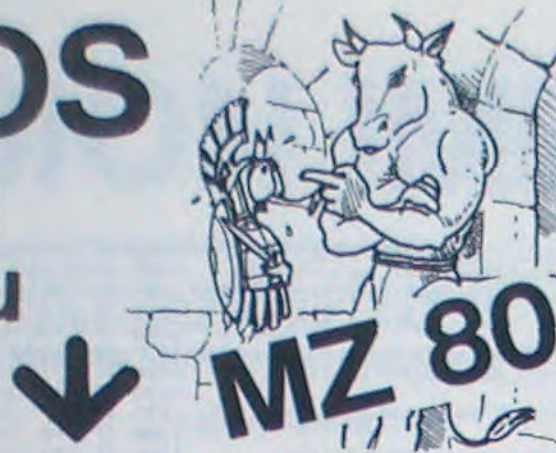
Nom :
Prénom :
Age :
Profession :
Adresse :

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.



```

1490 POKEA,113
1500 NEXTA
1510 REM=====
1520 REM DESSIN DU LABYRINTHE
1530 FORL=1TO20STEP2
1550 CURSOR1,L
1560 PRINT#4
1570 NEXTL
1580 REM=====
1590 REM=====
1600 FORL=1TO21STEP2
1610 CURSOR1,L
1620 PRINT#4
1630 NEXTL
1640 REM=====
1655 DIMB(3)
1660 B(0)=250:B(1)=240
1670 B(2)=230:B(3)=220
1680 DIMA(3)
1690 REM=====
1700 FORL=1TO21STEP2
1710 REM=====
1720 FORC=1TO37STEP2
1730 A=S3248+C+40#L
1740 A(0)=A-1:A(1)=A-40
1750 A(2)=A+1:A(3)=A+40
1760 AB=INT(4#RND(T1))
1770 A=A(AB)
1780 IFPEEK(A)=67THEN1760
1800 POKEA,0
1810 IFRND(T1)<.4THEN1760
1820 NEXTC
1830 REM=====
1840 NEXTL
1850 REM=====
1870 RETURN
1900 REM=====
1910 REM BOULETTE
1920 E=S3248+INT(920#RND(T1))
1930 IFPEEK(E)<0THEN1920

```

```

1940 POKEE,B
1950 USR(62):REM 'BIP'
1970 RETURN
2000 REM=====
2010 REM POS. INIT. HOMME
2015 F=3
2020 X=INT(1+37*RNDD(TI))
2030 Y=INT(1+21*RNDD(TI))
2040 CC=53248+X+40*Y
2050 IFPEEK(CC)0 THEN2220
2060 POKECC,M
2090 RETURN
2100 REM=====
2110 REM POS. INIT. MINOTAURE
2120 U=INT(1+37*RNDD(TI))

```

```

2130 V=INT(1+21*AND(T1))
2140 D=53248+U+48U
2150 IFPEEK(D)0 THEN2120
2160 POKED,M
2190 RETURN
2200 RE1=====
2210 REM CURSEUR
2220 POKE4465,CX:REM COLONNE X
2230 POKE4466,CT:REM LIGNE Y
2290 RETURN
2300 RE1=====
2310 REM MUSIQUE DEBUT DE PARTIE
2312 TEMPO2
2315 MUSIC"+CSB5#A5A5R0+C3R6"
2316 MUSIC"+CSB5#A5A5R0+C3R6"
2317 MUSIC"+CSB5#A5A5R0+CB#A5G5"
2350 RETURN
2400 RE1=====
2410 REM AFFICHAGE DU SCORE
2420 CURSOR0,23
2425 PRINTAB(7);LEFT$(T1$,2);"B";MID$(
T1$,3,2);"B";RIGHT$(T1$,2);
2430 PRINTAB(35);N
2470 PRINTAB(18);F;" ";
2478 GOSUB10000
2480 S=INT(N*TI)
2520 PRINTAB(30);S;
2530 T=INT((T1-(110-S/1000))
2540 IFABS(T)0 THENQ=ABS(T):GOSUB1900
2550 RETURN
2600 RE1=====
2610 REM DEPLACEMENT HOMME
2620 FORS=1TO3
2622 GETR#
2625 NEXTS
2627 B0=0
2630 IF(R#="-")+(R#="+") THENR#=""
2632 W=VAL(R#):IFR#="" THENB0=1
2640 IFW0 THENR#W
2650 DNRGOTO2650,2670,2680,2690,2700,27
0,2720,2730,2740
2660 DX=-1:DY=+1:GOTO2750
2670 DX=00:DT=+1:GOTO2750
2680 DX=+1:DY=+1:GOTO2750
2690 DX=-1:DT=00:GOTO2750
2700 DX=00:DT=00:GOTO2750
2710 DX=+1:DT=00:GOTO2750
2720 DX=-1:DT=-1:GOTO2750
2730 DX=00:DT=-1:GOTO2750
2740 DX=+1:DT=-1:GOTO2750
2750 XP=X+DX:YP=Y+DY
2760 CP=53248-XP+48*YP
2770 K=PEEK(CP)
2780 IFK=113 THENPOKECP,208:REM MUR
2790 IFK0 THEN2830

```

```

2800 F=F-1
2830 IF(K<0)*K(K<0)THENZ510
2840 POKECC,0
2850 IF(B=1)*(F>0)THENPOKECC,B:F=F-1:G
GOSUB3400:GOSUB2400
2860 POKECP,H
2870 CC=CP:X=XP:Y=YP
2900 IFRND(1)<.3THENZ520
2910 GOSUB2400:REM AFF. PARAMETRES
2920 RETURN
3000 REM=====
3010 REM DEPLACEMENT DU MONSTRE
3020 FF=0
3030 DU=SGN(X-U)
3040 DU=SGN(Y-U)
3050 G=0
3060 UP=U+DU:UP=U+DU
3070 K=PEEK(53248+UP+40*UP)
3080 IFK=1)3THENPOKE53248+UP+40*UP,200
3090 IFK=HTHENGOSUB4000:GOTO3300
3100 IFK=BTHENGOSUB3700:GOTO3300
3110 IFK=0THEN3210
3120 IF(K<0)*K(K<0)13)THEN3150
3130 IFPEEK(53248+UP+40*UP)=0THENUP=U:GO
TOST310
3140 IFPEEK(53248+UP+40*UP)=0THENUP=U:GO
TOST310
3150 G=1:REM DEPLACEMENT ALEATOIRE
3160 DU=1:DU=0
3170 IF(RND(1)<.5)*(PEEK(53248+U+(U+1)
*40)<0)67)THENDU=0:DU=1
3180 IF(RND(1)>.5)*(PEEK(53248+U-DU+(U
-DU)*40)<0)67)THENDU=-DU:DU=-DU
3190 IFRND(1)>.1THEN3060
3200 UP=U+DU:UP=U+DU
3210 U=UP:U=UP
3220 DP=53248+U+40*U
3230 POKED,0
3240 D=DP
3250 POKED,N
3260 IF(G=1)*(RND(1)<.1)THEN3160
3290 GOSUB2400
3300 RETURN
3400 REM=====
3405 REM LARGUE BOULETTE
3410 TEMPO7:MUSIC"R0"+"FGBR5":USR(62)
3500 RETURN
3700 REM=====
3710 REM MINOTAURE MEURT
3720 POKED,0:TEMPO7:MUSIC"R0"
3730 D=53248+U+40*UP
3740 I=I+1:N=N+1
3750 GOSUB2400
3760 FORZ=1TO3
3762 MUSICA*(INT(RND(1)*20))
3765 NEXTZ
3770 REM=====
3780 FORJ=1TO5
3790 POKED,91
3800 MUSICA*(INT(RND(1)*20))
3810 POKED,105
3820 MUSICA*(INT(RND(1)*20))
3830 NEXTJ
3840 REM=====
3850 POKED,46
3860 MUSICA*(INT(RND(1)*20))
3870 POKED,0
3880 TEMPO6:MUSIC"R0"+"CSD2C1"
3890 GOSUB2100
3900 I1=2000:GOSUB4300
3910 I1=I1
3930 RETURN
4000 REM=====

```

```

4010 REM      MINGTAURE FANGE HOMME
4020 POKED,B
4030 O=53248+LP+48*LP
4050 REM=====
4060 FOR J=1 TO 50
4070 IF PEER(O)=127 THEN POKED,255:GOTO411
B
4090 POKED,127 .
4100 I=20:GOSUB4300
4110 NEXTJ
4120 REM=====
4130 POKED,72
4140 IFS$STHENSS=SS*3:FF=B:POKED,B:GO
UB2000:GOSUBJ:QO:RETURN
4150 I:=1000
4155 GOSUB4300
4160 GOSUB2400
4170 IFS$STHENHS=S+HS*:STR$(HS)
4180 IF LEN(HS#)<6 THEN HS#= "0"+HS$:GOTO41
B0
4200 CURSOR13,12
4205 PRINT"FIN DE PARTIE"
4210 CURSORJ,14
4215 PRINT"*** HIGH SCORE ";HS#;" ***"
4230 FF=:RETURN
4300 REM=====
4310 REM      TEMPORISATION
4320 FORI=1TO11
4330 NEXTI
4340 RETURN
5000 REM=====
5010 REM
5015 PRINT"B";
5020 PRINT"              7173737373737
37372"
5025 PRINT"          71 MINUS 72"
5030 PRINT"          7174747474747
47472"
5040 PRINT:PRINT:PRINT" Vous etes seul
dans le fameux Labyrin-
5050 PRINT"-the de Minos , roi de Crete
, Votre
5060 PRINT" mission est , vous vous en
doutez , de
5070 PRINT" tuer le Minotaure . Ou plus
exactement
5080 PRINT" le plus de fois possible ,
car il est
5090 PRINT" immortel et renaitra dans u
n endroit
5100 PRINT" different du Labyrinthe cha
que fois
5110 PRINT" que vous le tuerez , vos se
ules armes
5120 PRINT" sont des boites de poison q
ue le monst-;
5130 PRINT"-re avalera des qu'il les tr
ouvera .
5140 PRINT" Vous en avez trois au debut
du jeu et
5150 PRINT" vous pouvez ramasser en pas
tant dessus
5160 PRINT" celles qu'Ariane vous lance
par dessus
5170 PRINT" les murs . Plus le score se
ra eleve et
5180 PRINT" plus elle vous en lancera .
celui-ci
5190 PRINT" est calcule en fonction du
nombre de
5200 PRINT" monstres lues et du temps e
coule depuis";

```

```

5212 A6=
5214 A6=A6+ Poussez une touche pour continuer
5216 FORJ:=TOLEN(A6)+36
5217 CURSOR1,24
5218 PRINTID(A6,1,38);FORJ:=TO50:NEXT J,1
5220 GETR#;IFR#="" THEN5228
5225 PRINT "0";
5238 PRINT 7173737373737
37377
5235 PRINT 71 MINS 72"
5240 PRINT 7174747474747
47472"
5250 PRINT PRINT PRINT Faites attention à ce que le montre
5260 PRINT vous rejoins,vous etes monté à A moins
5270 PRINT Que vous n'ayez depasse 1200 points.
5280 PRINT Dans ce cas-la vous aurez droit à une
5290 PRINT nouvelle vie et a pouvoir encore vous
5300 PRINT racheter si vous perdez apres 30000,
5310 PRINT puis 30000,puis 270000,etc..
5320 PRINT PRINT PRINT Vous etes represente par un "FA"
5330 PRINT Le montre.....par une "x"
5340 PRINT les boulettes.....par des "+"
5360 PRINT PRINT PRINT Avez-vous bien compris ?(O/N)"
5370 GETR#;IFR#="" THEN5378
5375 IFR#="N" THEN5400
5376 IFR#("<"O" THEN5378
5377 PRINT
5378 IFZ=N THENZN=1:GOTO5385
5379 PRINT "J'espere que c'est vrai,cette fois-ci!"
5380 PRINT "Bon,allons-y..."
5382 FORI:=T03200:NEXTI:RETURN
5385 PRINT "hmm...Je suis sur que vous n'avez rien compris.Petit cachottier";
5390 PRINT ",va!Allons,vous relirez bien ca une 2eme fois!"
5392 FORI:=T03200:NEXTI
5395 GOTO5000
5400 PRINT
5410 PRINT "Decidement,vous etes trop bete,inutile de relire,ca ne servira ";
5420 PRINT "a rien,Vous comprendrez a jeux en jouant."
5430 FORI:=T03500:NEXTI
5500 RETURN
9000 REM =====
9010 REM TEST REPONSE
9020 GETR#
9030 IFR#="" THEN9028
9040 REM IF(R#("<"O")*(R#("<"N")) THEN9028
9050 RETURN
10000 REM =====
10010 REM MINUTERIE...
10020 REM
10030 H)=VAL(LEFT$(T$,2))
10040 H2=VAL(MID$(T$,3,2))
10050 H3=VAL(RIGHT$(T$,2))
10060 T1=H1*3600+H2*60+H3

```

Suite de la page 10

HP 41

134 *ARRIVEE*	175 PROMPT
135 GTO 15	176 STO 03
136*LBL *OFF*	177 CLA
137 *OFF*	178 XEQ 16
138 AVIEW	179 ASTO 09
139 PSE	180 *PRIX CARB=?
140 SF 11	181 RCL 01
141 OFF	182 PROMPT
142*LBL *POS?*	183 STO 01
143 RCL 00	184 GTO *POS*
144 *-*	185*LBL *LIST*
145 SEEKPTA	186 0
146 *-POS: *	187 SEEKPT
147 ARCLREC	188 *-DEPART*
148 ARCL 09	189 AVIEW
149 GTO 15	190 PSE
150*LBL *VIL*	191*LBL 02
151 0	192 SF 25
152 SEEKPT	193 GETREC
153 ROM	194 FC?C 25
154 *VILLE?*	195 GTO *POS?*
155 PROMPT	196 AVIEW
156 AOFF	197 GETREC
157 POSFL	198 PSE
158 INT	199 GTO 02
159 -1	200*LBL *REST*
160 X=Y?	201 RCL 00
161 GTO 22	202 SEEKPT
162 X<>Y	203 GTO 02
163 1	204*LBL *KMP*
164 +	205 VIEW 09
165 SEEKPT	206 0
166 GETREC	207 STO 06
167 GTO 15	208 2
168*LBL *DEP*	209 SEEKPT
169 *-KM=?*	210 RCL 00
170 RCL 02	211 X=0?
171 PROMPT	212 GTO 18
172 STO 02	213*LBL 04
173 *-H DEP=?*	214 GETREC
174 RCL 03	215 GETREC

216 ANUM	261 RCL 03
217 ST+ 06	262 HMS+
218 RCLPT	263 *VERS *
219 INT	264 XEQ 16
220 RCL 00	265 GTO 15
221 X/Y?	266*LBL *KM
222 GTO 04	267 CF 23
223 FS? 00	268 RCL 00
224 RTN	269 SEEKPT
* 225 *KM PARC=	270 *DEST?*
226 ARCL 06	271*LBL 09
227 GTO 15	272 AON
228*LBL *MOY?	273 PROMPT
229 SF 00	274 VIEW 09
230 XEQ *KMP*	275 AOFF
231 RCL 06	276 POSFL
232 RCL 05	277 RCL 00
233 RCL 03	278 X=Y?
234 HMS-	279 GTO 20
235 HR	280 X<>Y
236 /	281 FC?C 23
237 STO 04	282 I E4
238 FS? 01	283 INT
239 RTN	284 1
240 *MOY=	285 +
241 ARCL 04	286 STO 07
242 GTO 15	287 X=0?
243*LBL *H/Y*	288 GTO 21
244 RCL 00	289 0
245 STO 00	290 STO 06
246 SEEKPT	291 RCL 00
247 SF 02	292 2
248 0	293 +
249 STO 00	294 SF 25
250 *VILLE?	295 SEEKPT
251 XEQ 09	296 FC?C 25
252 RCL 08	297 GTO 19
253 STO 00	298*LBL 05
254 RDN	299 SF 25
255 RCL 06	300 GETREC
256 RCL 04	301 FC?C 25
257 X=0?	302 GTO 06
258 GTO 18	303 GETREC
259 /	304 ANUM
260 HMS	305 ST+ 06

306 RCLPT
307 INT
308 RCL 07
309 X=Y?
310 GTO 05
311+LBL 06
312 FS? 02
313 RTN
314 *KM RES
315 ARCL 06
316 GTO 15
317+LBL -V
318 *HEURE-
319+LBL 08
320 PROMPT
321 RCL 03
322 X<Y?
323 FS? 30
324 GTO 08
325 VIEW 05
326 HMS-
327 HR
328 RCL 04
329 X=0?
330 GTO 18
331 *
332 STO 07
333 0
334 STO 06
335 2
336 SEEKPT
337+LBL 07
338 SF 25
339 GETREC
340 FC?C 25
341 GTO 19
342 GETREC
343 ANUM
344 ST+ 06
345 RCL 06
346 RCL 07
347 X<Y?
348 FS? 30
349 GTO 07
350 RCLPT

351 INT
352 3
353 -
354 SEEKPT
355 *VERS *
356 ARCLREC
357 GTO 15
358*LBL 20
359 *VOUS Y ETES*
360 GTO 15
361*LBL 21
362 *PAS APRES *
363 RCL 00
364 SEEKPT
365 ARCLREC
366 GTO 15
367*LBL 19
368 *DEJA ARRIVE*
369 GTO 15
370*LBL *FIN*
371 *ARRIVEE*
372 AVIEW
373 PSE
374 *KM=?*
375*LBL 10
376 PROMPT
377 RCL 02
378 X>Y?
379 GTO 10
380 -
381 ENTER↑
382 *d=*
383 ARCL X
384 *↑ KM*
385 AVIEW
386 TONE 5
387 PSE
388 *HEURE=?*
389*LBL 11
390 PROMPT
391 RCL 03
392 X>Y?
393 GTO 11
394 FIX 2
395 HMS-

396 *T=
397 ARCL X
398 FIX 0
399 AVIEW
400 TONE 5
401 PSE
402 HR
403 /
404 *MOY=
405 ARCL X
406 *T KM/H
407 AVIEW
408 TONE 5
409 PSE
410 *CONS=?
411 PROMPT
412 RCL Z
413 /
414 100
415 *
416 *C=
417 FIX 1
418 ARCL X
419 *T L/100
420 AVIEW
421 TONE 5
422 PSE
423 RCL 01
424 *
425 100
426 /
427 CLA
428 FIX 2
429 ARCL X
430 *T F/KM
431 FIX 0
432 GT0 15
433*LBL 16
434 INT
435 ARCL X
436 *H*
437 LASTX
438 FRC
439 100
440 *

```

441 9
442 X<Y
443 X<=Y?
444 "-B"
445 ARCL
446 RTN
447*LBL 22
448 "-NON
449 GTO 13
450*LBL 18
451 "-POS
452*LBL 15
453 0
454 X<Y
455 TONE 7
456 PROMPT
457*LBL 17
458 "-OK
459 ARCL
460 TONE 4
461 AOFF
462 PROMPT
463 GTO 17
464 END

USER KEYS:
11 "DEP"
-11 "INIT"
12 "MOY"
13 "KMP"
-13 "REC"
14 "H/V"
15 "POS"
-15 "OFF"
21 "FIN"
22 "MOY?"
23 "KMR"
24 "V/H"
25 "POS?"
32 "DIR"
33 "VIL"
34 "LIST"
35 "REST"

```

NCRITE
ARTI
9


```

240 F=0
250 NEXT Y:A=Z:GOTO
    40
500 PRT CSR A:"*";
510 FOR X=1 TO W
520 IF KEY="0":NEXT
    X:GOTO 900
530 FOR X=1 TO 6
540 PRT CSR A:" ";
545 PRT CSR A:" ";
550 PRT CSR A:"*";
560 PRT CSR A:"*";
570 NEXT X
580 IF E<0:E=0
590 T=T+V:PRT CSR 0
    :E:
600 FOR X=1 TO 50:H
    EXT X
610 P=P+E:PRT CSR 1
    :H:CSR 16:##
    #:P;
620 FOR X=1 TO 99:H
    EXT X
630 PRT CSR 16:"
    ";
640 GOTO 30
900 FOR X=1 TO 6
910 PRT CSR A:" ";
915 PRT CSR A:" ";
920 PRT CSR A:"*";
930 PRT CSR A:"*";
940 NEXT X
950 PRT :PRT "VOUS

```

```

ETES FOUDDROYE !
";
960 PRT :WAIT 60:PRT
T "SCORE:";P
970 IF P>R THEN 100
0
980 WAIT 40:PRT "RE
CORD://" ;Q$;" "
;R
990 GOTO 1500
1000 INP "NOM";Q$;R=
P;GOTO 980
1500 WAIT 20:PRT CSR
5;"ATTENTION",
CSR 8;"PRET..."
1505 WAIT 4:FOR Z=5
TO 0 STEP -1
1510 PRT CSR 9;Z
1520 NEXT Z
1530 WAIT 11:PRT "BO
NNE CHASSE !!
!";GOTO 20
1600 WAIT 15:PRT "TR
OP FACILE !"
1610 PRT "A RECOMMAN
CER..." ;GOTO 16
30
1630 IF W>12 THEN 11
1640 IF N<0.6 THEN 1
4
1660 WAIT 15:PRT "TR
OP DUR !" ;GOTO
1610

```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```
10 FOR I=1 TO 14
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 68,73,71,
      84,65,76,
      83,65,84,
      79,78
```



LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Magicalc ... sur APPLE



Nouveau né dans le domaine de "CALC" pour APPLE, Magicalc possède des atouts indéniables qui devraient lui assurer un succès mérité. L'atout le plus important est que Magicalc est entièrement en Français et donc très clair pour l'utilisateur. Les "calc" forment sans aucun doute, une des catégories de logiciels professionnels les plus utilisés actuellement dans le domaine de la gestion. Visicalc reste encore l'archetype de ces feuilles de calcul permettant de réaliser en temps réel une foule d'applications courantes : bulletin de salaire, planning, gestion prévisionnelle, gestion de stock etc...

Magicalc est compatible avec Visicalc et constitue en fait une version avancée de Visicalc. Il est donc tout à fait possible d'utiliser avec Magicalc des tableaux créés avec Visicalc. Inversement, il est possible d'utiliser des tableaux créés par Magicalc avec Visicalc, dans la mesure où les caractéristiques supplémentaires de Magicalc ne sont pas employées dans la définition du tableau. Magicalc offre de nouvelles possibilités :

- possibilités de définir des attributs de case (case n'occupant que des labels ou des valeurs, case protégée en entrée, etc...) ou des attributs agissant sur l'ensemble du tableau (attributs glo-

baux) tels que : modification de la largeur des colonnes, blocage de l'évaluation des formules en cours de construction de tableau, définition de formats d'affichage, etc...

- possibilités de largeurs différentes pour chaque colonne
- possibilité de recopie sélective de cases, de modification globale, ROUND pour arrondir déplacement du curseur par touches de contrôle.

Magicalc permet d'une part de sélectionner les fonctions périphériques (disques, imprimantes, configuration de l'ordinateur, format d'impression) par menu et d'autre part de configurer le programme afin de tenir compte de la présence de cartes auxiliaires. (80 colonnes extension mémoire, disque dur, clavier spécial etc...). Doté de toutes les caractéristiques de Visicalc, Magicalc est un outil puissant, entièrement en français, encore plus simple à manipuler grâce à des fonctions complémentaires. Magicalc s'impose visiblement comme étant une des meilleurs feuilles de calcul actuellement sur le marché français.

Magicalc, marque déposée par ARTSCI Distribué en France par BIP.

P. GLAJEAN

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS TI99/4A + Basic étendu + Manettes de jeu + Magnéto K7 PHILIPS + Cable K7 + TI INVADERS + Manuels + 10 livres sur le TI + programmes sur K7 BASIC SIMPLE ET ETENDU Le tout 3900 F. sous garantie Jacob GABSI 3, rue Bleue 75009 PARIS Tél. 824.58.59.

VENDS PC 1500 + CE1558K + imprimante CE 150 + Manuels + Alim. + K7 Programmes, Prix à débattre Tél. 589.17.76 demander Philippe.

VENDS ORIC 148Ko + PERITEL + Alimentation + 2 manuels + 50 programmes Octobre 83 Prix 2500 F. Tél. 589.17.76 Demander Philippe

ACHETE Magnéto d'occasion pour ATARI 400/800. GEORGES, Tél. (7) 870.26.40

VENDS ZX 81 + EXTENSION 16K mémapak sous garantie (12/83) 800 F. Monsieur FRECON Cité EDF de Grangent 42170 ST RAMBERT/LOIRE

RECHERCHE POUR TI99/4A Module + Cassettes ADVENTURE PHM 3041T/US. Emmanuel LE DOUX, 1, rue La Bourdonnais 85100 CHATEAU D'OLONNE

VENDS HP 41 CV, 1982 Bon Etat + module horloge et manuel utilisateur expérimenté. Joseph HEC-TUS, 78, avenue d'Alfortville 94600 CHOISY-LE-ROI.

VENDS ATARI 2600 CVS + 3 K7 Prix 1200 F. Alain GOSSELIN 149, avenue de la République Cité du F.I.A.C. esc. 6, 5° ét. 93230 RO-MAINVILLE

VENDS VIC 20 (3/83) + super expander + Avenger + Radar Ratrice + Livre du VIC + Autoformation 1500 F. Michel CART 17, rue Saint-Quentin 94130 NOGENT/MARNE Tél. 873.68.60.

VENDS TI99/4A + interface SE-CAM + cable magnéto + Manettes de jeu (valeur 2.050 F.) vendu 1.500 F. sous garantie. Jérôme SEROR, Tél. 326.03.32

VENDS ORIC 1 16 Ko bon état sous garantie + Manuel + prise PERITEL + Alim + module noir et blanc + 10 revues + K7 Jeux valeurs 2300 F. Vendu 1300 F. Monsieur DUTOUCH Tél. (61) 86.44.45 (heure repas)

VENDS ZX 81 16 K + Connect. QS + Carte mère + Carte sonore + K7 Echecs + 7 K7 jeux et utilitaires + 4 livres + Magnéto + Abonnement à ECHO SINCLAIR. Valeur 2300, Vendu 1.000 F. (à débattre) Jean LOUISOT 152, cours Gambetta 69007 LYON Tél. 858.37.67 (après 18 H).

VENDS APPLE IIe + moniteur III + lecteur disque + Carte contrôleur + Carte chat mauve étendu (80 Col/64K/Couleur PERITEL) + Joystick + Logiciels + Manuels. Ensemble Neuf garanti, 14.900 F. Jean Laurent BRUEL Tél. 344.72.23.

VENDS ORIC 1 48K + Alim. + 80 programmes sur K7 : 2500 F. Jean Paul GUILLE Tél. 554.84.96 tous les jours.

VENDS ORIC 1 COMPLET 1700 F. + Imprimante MCP 40 4 couleurs 1450 F. le tout 2950 F. Possibilité règlement en trois fois. ACHETE APPLE II occasion à prix modéré. Contacter Pascal PINCON C721, QUINETTE 91150 ETAMPES.

VENDS VIC 20 + 3K RAM + 4 jeux en ROM + magnéto + 8 K7 de jeux + joysticks + 4 livres du VIC + TV N/B PHILIPS le tout 2800 F. Monsieur BRECARD Tél. 245.84.77 (après 19 H)

VENDS SHARP PC 1500 1300 F., CE 150 (imprimante) 1300 F., CE 159 (MEV protégée) 900 F. CE



153 (tablette graphique) 900 F., papiers + stylos + 4 livres + Maquette le tout 5000 F. Référence Manual APPLE IIe (U.S.) 150 F. Joël LEMOINE 2, rue A. Leyge Bat. 28 Esc. 2, 95340 PERSAN.

RECHERCHE pour TI 99/4A module Basic Etendu. Pascal JAN-COURT 878.94.42.

VENDS ORIC 1 48 K PERITEL + manuel + 11 K7 + K7 Demo + guide de l'oric + micro oric vendu 2500 F. Thierry MOAL tél. 464.63.39 (après 8 h)

CHERCHE extension 16 Ko pour ZX 81 Laurent HUGUET 5,11ème avenue 93290 TREMBLAY LES GONNESSES tél. 860.56.27 (après 17 h)

POSSESEUR ZX8132K + 16K recherche contact avec enseignants ou professionnels des divers matériels du bâtiment pour application ordinateur. ECHAN-GE nombreux programmes (jeux et utilitaires). Achetez HEBDOGICIEL n° 2 faire offre. Philippe BAR-RAULT 45 square Costes Bondoufle 91000 EVRY.

CHERCHE pour TI99/4A module TI EXTENDED BASIC + Manuel. Renaud MATHEVET 4, rue A. Renois 07500 GRANGES LES VALENCE. Tél. (75) 41.51.61 (après 17 H)

VENDS programme PC 1500 original de FAST LOAD, Prix 150 F. Renaud TRAMSON 8, rue A. Bayet 75013 PARIS Tél. 535.12.76

APPLE II	Aidimprime
André AIRY	Page 4
ATARI	Simatari
Marc LELONG	Page 9
CANON X-07	Labyrinthe
Bruno POIGNANT	Page 3
CASIO FX 702 P	Bête noire
José PIERRON	Page 9
COMMODORE 64	Morse
Alain MESSELOT	Page 10
VIC 20	Editeur
F. ALLIMANT	Page 15
HP 41	Ordinateur de bord
P.A. LOTHE	Page 10
MFP II	Morpion
Regis RIMIERRE	Page 3
ORIC 1	Mumpye
Philippe LEROY	Page 6
MZ 80	Minos
D. ROS	Page 14
PC 1211	Jadepot
Didier PARENT	Page 6
PC 1500	Formule 1
Marcel GRIESSMANN	Page 15
ZX 81	Vol de la couronne
Roland GALLIER	Page 5
SPECTRUM	Aquario business
J. GOURDET	Page 2
TRS 80	Alarme
Laurent DOUBRE	Page 11
TI 99 4/A (b.s.)	Mission impossible
Lamina MOULDAIA	Page 12
TI 99 4/A (b.e.)	Commando
Thierry HERVE	Page 5
THOMSON T07	Circuit
Paul ZAOUI	Page 13

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoît PICAUD

Responsable Informatique :
Pierrick GLAJEAN

Maquette :
Christine MAHÉ

Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur :
SHIFT ÉDITIONS,
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.



TEXAS INSTRUMENTS

JEUX ÉDUCATIFS TEXAS INSTRUMENTS POUR ENFANTS À PARTIR DE 6 ANS

Dictée Magique	Prix TTC	
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. 505,00 F

CALCULATEURS TEXAS INSTRUMENTS POUR LE LYCÉE

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

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES	Prix TTC	
Ordinateur familial TI99/4 disponible	1290,00	
Moduleur SECAM	550,00	
Manuel assembleur	252,00	
Paire manette-jeux Texas	210,00	
Synthétiseur de parole	680,00	
Magnétophone cassettes Texas avec compteur	540,00	
Câble liaison magnéto-cassettes	150,00	

ÉDUCATION À PARTIR DE 5 ANS

	Prix TTC	
Addition-Subtraction I	147 F	
Addition-Subtraction II	147 F	
Addition Canon	147 F	
Division-démolition	147 F	
Division I	147 F	
Early reading	147 F	
Meteor multiplication	147 F	
Mission moins	147 F	
Multiplication I	147 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	75 F	
Jeux d'entreprise	75 F	
Music maker	206 F	
Numération II	147 F	
TI Logo II	875 F	

PROGRAMMES MAGNARD :

La ponctuation en Français	99 F	
Diviseurs PGCD PPCM	99 F	

LOISIRS

	Prix TTC	
Blasto	147 F	
Car Wars	147 F	
Connect four	147 F	
Football	206 F	
Jeux vidéo II	147 F	
Munch Man	252 F	
Othello	206 F	
Parsec	252 F	
The attack	147 F	
Ti-Invaders	206 F	
Tombstone city	147 F	
Yahtzee	147 F	
Adventure	206 F	
Jeux Rétro II	147 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	415 F	
Conseil financier	77 F	
Statistics	206 F	
Ti Writer	1.190 F	

PROGRAMMATION

	Prix TTC	
Editor assembleur	550 F	
Extended basic	550 F	
Mini memory	550 F	



Programming aids III	249 F	
Terminal Emulator II	550 F	

AUTRES LOGICIELS

	Prix TTC	
Ti-Calc	415 F	
Gestion privée (l'Expansion)	415 F	
Introd. au TI99/4 (I)	75 F	
Introd. au TI99/4 (2)	75 F	
Les techniques des programmes de jeux (I)	75 F	
Les techniques des programmes de jeux (2)	75 F	
Jeux de mémoire	147 F	
Sneggit	252 F	
Adventureland	75 F	
Voodoo Castle	75 F	
The count	75 F	
Mystery fun house	75 F	
Pyramid of doom	75 F	
Ghost town	75 F	
Savage Island I & II	75 F	
Golden voyage	75 F	

MODULES ROMOX POUR TI 99/4

	Prix TTC	
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 pouliller	390,00	
Princess and frog, la grenouille doit traverser un champ rempli de chevaliers en plein tournoi	390,00	

BON DE COMMANDE TARIFS AU 16/3/84

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

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

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

FIN AVRIL • DISPONIBLE