



HEBDOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-26-8-F

IMAGES

Ces photos sont des photos d'écran. Impressionnant, non ? Ces graphismes aussi réalistes sont maintenant réalisables grâce à la carte PLUTO, conçue par la société Anglaise I/O RESEARCH et distribuée par JCS. La carte PLUTO, qui permet des manipulations graphiques sophistiquées est connectable aux micro-ordinateurs APPLE II, APRI-COT, BBC et tout système disposant du bus S 100.



(8088 à 8 MHz), un logiciel intégré (en ROM), un contrôleur vidéo et 192 K de mémoire d'écran, le tout commandé par un jeu de 60 instructions. Un coffret standard PLUTO conçu pour recevoir la carte de base (640 X 576 points en 8 couleurs) et d'autres cartes d'extensions, peut être raccordé aux ordinateurs cités. Ces cartes d'extensions donnent accès à de puissantes fonctions : Choix de 256 couleurs simultanées parmi 16,7 millions. Oui, vous avez bien lu ! (carte PALETTE), digitalisation d'image restituant 256 nuances de gris. Le prix est, bien entendu, à la mesure des capacités de cette carte. Elle s'adresse aux concepteurs et utilisateurs intéressés par les recherches graphiques et artistiques, la CAO, les animations et manipulations d'images.



La carte PLUTO adaptée en VIC-TOR est directement enfichable dans l'un des connecteurs de bus et propose une résolution de 768 X 576 points en 16 couleurs (rien que ça !). Une plaque arrière est prévue pour la liaison à un moniteur couleur haute résolution. Elle contient un micro-processeur

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

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

ATARISTES attention, vos programmes se bousculent au portillon, il nous faudra bientôt nous agrandir pour pouvoir stocker tous vos envois. C'est à un tel point que si nous n'avons pas reçu d'envois supplémentaires d'ici deux numéros, XL400, 800 et consort, se retrouveront sur la touche pour un mois. Du chantage ? Parfaitement, du chantage et caractérisé de surcroît ! Agitez vos cellules grises et le bout de vos doigts, vos consoles ne servent pas qu'aux jeux.

Suite page 8

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).



Il s'agit en utilisant les manettes de jeu, de détruire le maximum de sous-marin. Vous avez 60 grenades au début de la partie. 7 sous-marins sont lancés ensemble, puis votre Bateau. Utilisez la manette n°1 pour diriger votre bateau et le bouton de tir pour les grenades sous-marines.

Mode d'emploi :

Ce programme peut également fonctionner sans manettes de jeu si on lui apporte les modifications suivantes :

- La touche ALPHA-LOCK doit être enfoncée.
- 620 : CALL KEY (O,U,T)
- 630 : IF U=83 THEN CALL PATTERN (#8,112):: CALL MOTION(#8,0,20)::GOTO620
- 640 : IF U=65 THEN CALL MOTION(#8,0,-20)::CALL PATTERN(#8,44)::GOTO620
- 650 : IF T=0 THEN 620
- Les touches A et S servent à diriger le bateau et les autres touches à tirer



```

100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN(16)
120 DISPLAY AT(12,4):"*****"
130 DISPLAY AT(14,4):"*LA BATAILLE DU PACIFIQUE*"
140 DISPLAY AT(16,4):"*****"
150 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I :: CALL CLEAR
160 CALL SCREEN(16)
170 DISPLAY AT(1,12):"UTILISEZ LES MANETTES"
180 FOR I=1 TO 100
190 NEXT I
200 REM
210 CALL CLEAR
220 CALL SCREEN(16)
230 DISPLAY AT(12,5):"vous etes a bord d'un porte-avion de l'armee et vous devez
    detruire des sous-marins de nationalite inconnue"
240 FOR O=1 TO 1000
250 NEXT O
260 DISPLAY AT(17,5):"VOUS AVEZ 60 GRENADES SOUS-MARINES"
270 FOR I=1 TO 200
280 NEXT I
290 CALL CLEAR
300 W=0 :: A=50
310 CALL CLEAR
320 S=60 :: R=0 :: A=A+10
330 RANDOMIZE
340 CALL SCREEN(INT((15-3)*RND)+3)
350 REM BOAT GAUCHE
360 CALL CHAR(44,"00000000FFFF7F3F0000000000000000040E040FFFFF8FF00000000000000
    ")
370 CALL CHAR(32,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
380 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
390 CALL COLOR(1,5,1)
400 CALL COLOR(2,16,1)
410 REM DECOR
420 CALL HCHAR(1,1,40,96)
430 CALL HCHAR(4,1,32,640)

```

```

440 DISPLAY AT(1,3): "SCORE:"
450 DISPLAY AT(1,9): W
460 DISPLAY AT(1,15): "GRENADES:"
470 DISPLAY AT(1,24): A
480 FOR U=30 TO 0 STEP -2
490 CALL SOUND(50,-S,U)
500 NEXT U
510 REM GRENADES
520 CALL CHAR(100,"00001B1B1B00000000000000000000000000000000000000000000000")
530 REM BOAT DROITE
540 CALL CHAR(112,"00040E04FFFFF3F1F000000000000000000000FFFEFC000000000000")
550 REM SOUS MARIN
560 CALL CHAR(60,"009BEFFFFEB00000000000000000000000000000000000000000000000")
565 S=60
570 FOR I=1 TO 7
580 S=S+10
590 RANDOMIZE :: CALL SPRITE(#I,60,2,S,1,0,INT((40-10)*RAND)+10):: NEXT I
600 CALL MAGNIFY(3)
610 CALL SPRITE(#B,44,2,1B,100,0,0)
620 CALL JOYST(I,U,T):: CALL KEY(1,P,L)
630 IF U=4 THEN CALL PATTERN(#B,112):: CALL MOTION(#B,0,20):: GOTO 620
640 IF U=-4 THEN CALL PATTERN(#B,44):: CALL MOTION(#B,0,-20):: GOTO 620
650 IF L=0 THEN 620
660 CALL POSITION(#B,X,Y):: CALL SOUND(10,-1,0):: CALL SPRITE(#9,100,15,X,Y,30,0)
670 FOR J=1 TO 15 :: NEXT J
680 FOR I=1 TO 45 :: CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 700
690 NEXT I
700 CALL MOTION(#9,0,0):: CALL POSITION(#9,F,G):: CALL DELSPRITE(#9):: F=F-4
710 IF F<71 THEN V=1 :: GOTO 800
720 IF F>73 AND F<83 THEN V=2 :: GOTO 800
730 IF F>83 AND F<93 THEN V=3 :: GOTO 800
740 IF F>93 AND F<103 THEN V=4 :: GOTO 800
750 IF F>104 AND F<113 THEN V=5 :: GOTO 800
760 IF F>113 AND F<123 THEN V=6 :: GOTO 800
770 IF F>123 AND F<133 THEN V=7 :: GOTO 800
780 IF F>135 THEN CALL DELSPRITE(#9)
790 A=A-1 :: DISPLAY AT(1,24):A :: IF A=0 THEN 930 ELSE 620
800 CALL DELSPRITE(#9)
810 CALL PATTERN(#V,95)
820 CALL DELSPRITE(#V)
830 CALL SOUND(200,-7,0)
840 W=W+10 :: DISPLAY AT(1,9) SIZE(4):W
850 A=A-1 :: IF A=0 THEN 930
860 DISPLAY AT(1,24):A
870 R=R+1 :: IF R=7 THEN 880 ELSE 620
880 CALL MOTION(#B,0,0)
890 FOR I=1 TO 40
900 DISPLAY AT(12,12): "BRAVO, ON RECOMMENCE"
910 NEXT I
920 GOTO 310
930 FOR I=1 TO 8
940 CALL MOTION(#1,0,0)
950 NEXT I
960 DISPLAY AT(12,12): "FIN DE LA PARTIE"
970 DISPLAY AT(14,12): "UNE AUTRE?"
980 DISPLAY AT(16,12): "TAPPEZ 1 POUR OUI"
990 CALL KEY(0,N,M)
1000 IF M=0 THEN 990
1010 IF N=49 THEN 300
1020 FOR I=1 TO 16
1030 CALL SCREEN(1)
1040 NEXT I
1050 CALL CLEAR
1060 CALL DELSPRITE(ALL)
1070 PRINT : "SALUT"

```

**TI 99/4
BASIC ETEN**

VO, ON RECOMMENCE"

TI 99/4A

DE LA PARTIE"
AUTRE?"
EZ 1 POUR OUI"

BASIC ETENDU

BON DE COMMANDE
TARIFS AU 16/3/84

Nom. 1 2 3 4 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 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Prénom.....

Adresse

Code Postal :

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés

Produits disponibles dans la limite de nos stocks

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en... 44 points de crédit : 1,305

Promotion complète APPI E : transporteur :

20 kilos + 185 F.

LA RÈGLE A CALCUL :

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 33 1 48 89 11 00 - Tél. Fax : 33 1 48 89 11 05

Tel.: 329.66.66 - Telex: ETRAV 2200041/1505 R

NOUVEAU PRODUIT:		
CMOS mémoire constante (2 KRAM)	450,00	☐
module 2 K supplémentaire jusqu'à 16 K.	55,00	☐

JEUX	Prix T.T.C.
	65,00

Patrouille de l'espace	65.00	☐
Scramble	75.00	☐

Rex Tyrannosaur	75.00	☐
Gulp	75.00	☐
	25.00	☐

Stock car	75.00	☐
Panique	75.00	☐
Casse briquet et perdu	75.00	☐

JEUX DE RÉFLEXION	95,00	11
--------------------------	-------	----

Échecs	95,00	11
Simulation de vol	95,00	11

Tric-Trac (Backgammon)	85.00	11
Awari	85.00	11

VOUS		
Biorythmes	85,00	11

Chiromancie	119,00	17
GESTION		

Compte bancaire	95,00	11
Vu-calc	110,00	11
	110,00	11

VU-file	1'20,00	1.1
ZX Multifichiers		

Assembleur Artic	75,00	11
Maintenance des assembleurs	75,00	11

Fast load monitor 16 K	75.00	11
Fast load monitor 64 K	75.00	11

Tool kit Artic	75,00	11
ZX Tri	75,00	11

$$x^2 + 10x + 25 = (x + 5)^2$$

2

Mots cachés géographie	293,20 F	☐
Mots croisés et mots secrets		

Bonne réussite !

Christian PASCAL

Mélange des cartes : il s'effectue de façon pseudo-aléatoire (fonction RND) suivant le temps mis pour appuyer sur ENTREE lors de son apparition dans le coin supérieur gauche sur le dos des cartes.



```

FOR I=1 TO 20:LOCATE 33,23:COLOR 6:P
PRINT " " :NEXT
510 FOR I=1 TO 20:LOCATE 33,23:COLOR3,0:
PRINT"ENTREE":NEXT
520 L$=INKEY$:IF L$(<>)CHR$(13) THEN 505
530 SCREEN,0,6:CLS:COLOR3,4:PRINT"
540 COLOR 3,4:PRINT:PRINT" " * POUR JOU
ER *
545 LOCATE0,6:PRINT" " (En appuyant le cr
ayon sur la carte) "
550 PRINT:PRINT:PRINT" " 1- Retourner la
lere carte du talon "
560 PRINT" " 2- L'enlever (elle s'efface)
et la poser a l'emplacement choisi.
(elle remplace alors la carte qui s
e trouvait a cet endroit la)
570 PRINT" " 3- Placer cette nouvelle car
te a l'em placement de la lere carte (c
oin supe rieur droit)
580 PRINT:PRINT" " 4- Recommencer en enle
vant cette carte .....etc.....
590 FOR I=1 TO 20:LOCATE 33,23:COLOR 6:P
PRINT " " :NEXT
600 FOR I=1 TO 20:LOCATE 33,23:COLOR3,0:
PRINT"ENTREE":NEXT
610 L$=INKEY$:IF L$(<>)CHR$(13) THEN 590
615 SCREEN0,6,6:CLS:COLOR3,4:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" " ***
REMARQUES *** "
620 COLOR0,6:PRINT:PRINT:PRINT" " Lorsqu
a vous retournez un 7, vous ne pouver
z pas le deplacer et vous devez alors re
tourner la carte suivante du talon"
630 PRINT:PRINT:PRINT" " - Le jeu se termi
ne lorsque les quatre sept sont sortis.
Les cartes sont alors toutes retournees
par l'ordinateur, et le resultat s'aff
iche."
650 FOR I=1 TO 20:LOCATE 33,21:COLOR 6:P
PRINT " " :NEXT
660 FOR I=1 TO 20:LOCATE 33,21:COLOR3,0:
PRINT"ENTREE":NEXT
670 L$=INKEY$:IF L$(<>)CHR$(13) THEN 650
990 GOTO 11
998 "
999 "
1000 /----- DEFINITION DES CARTES
1010 /.....7 DE CARREAU
1015 "
1020 COLOR 1:LOCATEC,L:PRINT"7 " :LOCATE
C,L+1:PRINTA$:LOCATEC,L+2:PRINTA$:LOCATE
C,L+3:PRINTA$:LOCATEC,L+4:PRINT" " +GR$(0)
" " :LOCATEC,L+5:PRINTSPC(4)
1029 RETURN
1030 /.....8 DE CARREAU
1036 "
1040 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"8 " :LOCATE
C,L+1:PRINTA$:LOCATEC,L+2:PRINTA$:LOCATE
C,L+3:PRINTA$:LOCATEC,L+4:PRINTA$:LOCATE
C,L+5:PRINTSPC(4)
1049 RETURN
1050 /.....9 DE CARREAU
1054 "
1060 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"9 " :LOCATE
C,L+1:PRINTA$:LOCATEC,L+2:PRINTA$:LOCATE
C,L+3:PRINTA$:LOCATEC,L+4:PRINTA$:LOCATE
C,L+5:PRINT" " +GR$(0) + "
1069 RETURN
1070 /.....10 DE CARREAU
1074 "
1080 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"10 " :LOCATE
C,L+1:PRINTA$:LOCATEC,L+2:PRINTA$:LOCATE
C,L+3:PRINTA$:LOCATEC,L+4:PRINTA$:LOCATE
C,L+5:PRINTA$
1089 RETURN
1090 /..... V DE CARREAU
1095 "
1100 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"V":COLOR0:P
RINTG$:COLOR1:PRINTGR$(0):LOCATEC,L+1:P
RINTGR$(6):COLOR0:PRINTC$:COLOR1:PRINT
GR$(9):COLOR4:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10)::
COLOR0,5:PRINTR$:COLOR4,7:PRINTGR$(10)
1105 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):COLOR0,5:
PRINTS$:COLOR4,7:PRINTGR$(10):COLOR1:LO
CATEC,L+4:PRINTGR$(13):COLOR0:PRINTU$:
COLOR1:PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$
(0):COLOR0:PRINTV$:COLOR1:PRINTGR$(19)
1109 RETURN
1110 /..... D DE CARREAU
1115 "
1120 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"D":COLOR0:P
RINTD$:COLOR1:PRINTGR$(0):LOCATEC,L+1:P
RINTGR$(6):COLOR0:PRINTC$:COLOR1:PRINT
GR$(9):COLOR3:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10)::
COLOR0,5:PRINTR$:COLOR3,7:PRINTGR$(10)
1125 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):COLOR0,5:
PRINTS$:COLOR3,7:PRINTGR$(10):COLOR1:LO
CATEC,L+4:PRINTGR$(13):COLOR0:PRINTU$:
COLOR1:PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$
(0):COLOR0:PRINTH$:COLOR1:PRINTGR$(25)
1129 RETURN
1130 /..... R DE CARREAU
1135 "
1140 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"R":COLOR0:P
RINTO$:COLOR1:PRINTGR$(0):LOCATEC,L+1:P
RINTGR$(6):COLOR0:PRINTC$:COLOR1:PRINT
GR$(9):COLOR2:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10)::
COLOR0,5:PRINTR$:COLOR2,7:PRINTGR$(10)
1141 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):COLOR0,5:
PRINTS$:COLOR2,7:PRINTGR$(10)
1145 LOCATEC,L+4:COLOR1:PRINTGR$(13):CO
LOR0:PRINTU$:COLOR1:PRINTGR$(16):LOCATE
C,L+5:PRINTGR$(0):COLOR0:PRINTI$:COLOR
1:PRINTGR$(24)
1149 RETURN
1150 /..... A DE CARREAU
1155 "
1156 DEFGR$(35)="0,0,0,0,0,1,3,7:DEFGR$(3
6)="0,0,0,0,0,0,128,192:DEFGR$(37)="15,7,3
,1,0,0,0,0:DEFGR$(38)="224,192,128,0,0,0,
0,0
1160 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"A " :LOCATE
C,L+1:PRINTB$:LOCATEC,L+2:PRINT" " +G
R$(35)+GR$(36) + " :LOCATEC,L+3:PRINT" " +G
R$(37)+GR$(38) + " :LOCATEC,L+4:PRINTSPC
(4):LOCATEC,L+5:PRINT" " +GR$(34)
1209 RETURN
1210 /.....7 DE COEUR
1215 "
1220 COLOR 1:LOCATEC,L:PRINT"7"+" " :LO
CATEC,L+1:PRINTB$:LOCATEC,L+2:PRINTB$:LO
CATEC,L+3:PRINTB$:LOCATEC,L+4:PRINT" " +G
R$(1) + " " :LOCATEC,L+5:PRINTSPC(4)
1229 RETURN
1230 /..... 8 DE COEUR
1236 "
1240 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"8"+" " :LOC
ATEC,L+1:PRINTB$:LOCATEC,L+2:PRINTB$:LO
CATEC,L+3:PRINTB$:LOCATEC,L+4:PRINTB$:LO
CATEC,L+5:PRINTSPC(4)

```

```

1249 RETURN
1250 '..... 9 DE COEUR
1254 '
1260 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"9"+" ":LOCATEC,L+1:PRINTB#:LOCATEC,L+2:PRINTB#:LOCATEC,L+3:PRINTB#:LOCATEC,L+4:PRINTB#:LOCATEC,L+5:PRINT" "+GR$(1)+" "
1269 RETURN
1270 '.....10 DE COEUR
1274 '
1280 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"10 ":LOCATEC,L+1:PRINTB#:LOCATEC,L+2:PRINTB#:LOCATEC,L+3:PRINTB#:LOCATEC,L+4:PRINTB#:LOCATEC,L+5:PRINTB#
1289 RETURN
1290 '..... V DE COEUR
1295 '
1300 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"V":;COLOR0:PRINTB#:;COLOR1:PRINTGR$(1):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6):;COLOR0:PRINTC#:;COLOR1:PRINTGR$(9):COLOR4:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10):;COLOR0:PRINTR#:;COLOR4:PRINTGR$(10)
1305 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):;COLOR0:PRINTB#:;COLOR4:PRINTGR$(10):COLOR1:LOCATEC,L+4:PRINTGR$(13):;COLOR0:PRINTU#:;COLOR1:PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(1):;COLOR0:PRINTV#:;COLOR1:PRINTGR$(19)
1309 RETURN
1310 '..... D DE COEUR
1315 '
1320 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"D":;COLOR0:PRINTB#:;COLOR1:PRINTGR$(1):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6):;COLOR0:PRINTC#:;COLOR1:PRINTGR$(9):COLOR3:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10):;COLOR0:PRINTR#:;COLOR3:PRINTGR$(10)
1325 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):;COLOR0:PRINTB#:;COLOR3:PRINTGR$(10):COLOR1:LOCATEC,L+4:PRINTGR$(13):;COLOR0:PRINTU#:;COLOR1:PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(21):;COLOR0:PRINTM#:;COLOR1:PRINTGR$(25)
1329 RETURN
1330 '..... R DE COEUR
1335 '
1340 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"R":;COLOR0:PRINTB#:;COLOR1:PRINTGR$(1):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6):;COLOR0:PRINTC#:;COLOR1:PRINTGR$(9):COLOR2:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10):;COLOR0:PRINTR#:;COLOR2:PRINTGR$(10)
1341 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):;COLOR0:PRINTB#:;COLOR2:PRINTGR$(10)
1345 LOCATEC,L+4:COLOR1:PRINTGR$(13):;COLOR0:PRINTU#:;COLOR1:PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(21):;COLOR0:PRINTI#:;COLOR1:PRINTGR$(24)
1349 RETURN
1350 '..... A DE COEUR
1355 '
1356 DEFG$(39)=0,0,0,0,0,4,14,15:DEFG$(40)=0,0,0,0,0,64,224,224:DEFG$(41)=7,7,3,1,0,0,0,0:DEFG$(42)=192,192,128,0,0,0,0,0
1360 COLOR1:LOCATEC,L:PRINT"A ":LOCATEC,L+1:PRINTSPC(4):LOCATEC,L+2:PRINT" "+GR$(39)+GR$(40)+" ":LOCATEC,L+3:PRINT" "+GR$(41)+GR$(42)+" ":LOCATEC,L+4:PRINTSPC(4):LOCATEC,L+5:PRINT" "+GR$(34)
1409 RETURN
1410 '.....7 DE PIQUE
1415 '
1420 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"7 ":LOCATEC,L+1:PRINTB#:LOCATEC,L+2:PRINTB#:LOCATEC,L+3:PRINTB#:LOCATEC,L+4:PRINT" "+GR$(21)+" ":LOCATEC,L+5:PRINTSPC(4)
1429 RETURN
1430 '.....8 DE PIQUE
1436 '
1440 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"8 ":LOCATEC,L+1:PRINTB#:LOCATEC,L+2:PRINTB#:LOCATEC,L+3:PRINTB#:LOCATEC,L+4:PRINTB#:LOCATEC,L+5:PRINTSPC(4)
1449 RETURN
1450 '.....9 DE PIQUE
1454 '
1460 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"9 ":LOCATEC,L+1:PRINTB#:LOCATEC,L+2:PRINTB#:LOCATEC,L+3:PRINTB#:LOCATEC,L+4:PRINTB#:LOCATEC,L+5:PRINT" "+GR$(2)+" "
1469 RETURN
1470 '.....10 DE PIQUE
1474 '
1480 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"10 ":LOCATEC,L+1:PRINTB#:LOCATEC,L+2:PRINTB#:LOCATEC,L+3:PRINTB#:LOCATEC,L+4:PRINTB#:LOCATEC,L+5:PRINTB#
1489 RETURN
1490 '..... V DE PIQUE
1495 '
1500 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"V":;PRINTGR$(2):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6):;COLOR0:PRINTC#:;PRINTGR$(9):COLOR4:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10):;COLOR0,6:PRINTR#:;COLOR4,7:PRINTGR$(10)
1505 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):;COLOR0,6:PRINTB#:;COLOR4,7:PRINTGR$(10):COLOR0:LOCATEC,L+4:PRINTGR$(13):;COLOR0:PRINTU#:;PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(22):;COLOR0:PRINTV#:;PRINTGR$(19)
1509 RETURN
1510 '..... D DE PIQUE
1515 '
1520 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"D":;COLOR0:PRINTB#:;PRINTGR$(2):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6):;PRINTC#:;PRINTGR$(9):COLOR3:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10):;COLOR0,6:PRINTR#:;COLOR3,7:PRINTGR$(10)
1525 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):;COLOR0,6:PRINTB#:;COLOR3,7:PRINTGR$(10):COLOR0:LOCATEC,L+4:PRINTGR$(13):;PRINTU#:;PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(22):;PRINTM#:;PRINTGR$(25)
1529 RETURN
1530 '..... R DE PIQUE
1535 '
1540 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"R":;PRINTB#:;PRINTGR$(2):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6):;PRINTC#:;PRINTGR$(9):COLOR2:LOCATEC,L+2:PRINTGR$(10):;COLOR0,6:PRINTR#:;COLOR2,7:PRINTGR$(10)
1541 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10):;COLOR0,6:PRINTB#:;COLOR2,7:PRINTGR$(10)
1545 LOCATEC,L+4:COLOR0:PRINTGR$(13):;PRINTU#:;PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(22):;PRINTI#:;PRINTGR$(24)
1549 RETURN
1550 '..... A DE PIQUE
1555 '
1556 DEFG$(43)=0,0,0,0,1,3,7,15:DEFG$(44)=0,0,0,0,0,128,192,224:DEFG$(45)=15,7,1,3,0,0,0,0:DEFG$(46)=224,192,0,128,0,0,0,0
1560 COLOR0:LOCATEC,L:PRINT"A ":LOCATEC,L+1:PRINTSPC(4):LOCATEC,L+2:PRINT" "+GR$(43)+GR$(44)+" ":LOCATEC,L+3:PRINT" "+GR$(45)+GR$(46)+" "

```

```

C,L+1:PRINTSPC(4):LOCATEC,L+2:PRINT* "G
GR$(43)+GR$(44)+* "LOCATEC,L+3:PRINT* "G
GR$(45)+GR$(46)+* "LOCATEC,L+4:PRINTSPC
(4):LOCATEC,L+5:PRINT* "GR$(34)
1609 RETURN
1610 / .....7 DE TREFLE
1615
1620 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*7 "LOCATE
C,L+1:PRINT*#LOCATEC,L+2:PRINT*#LOCATE
C,L+3:PRINT*#LOCATEC,L+4:PRINT* "GR$(
3)+* "LOCATEC,L+5:PRINTSPC(4)
1629 RETURN
1630 / .....8 DE TREFLE
1636
1640 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*8 "LOCATE
C,L+1:PRINT*#LOCATEC,L+2:PRINT*#LOCATE
C,L+3:PRINT*#LOCATEC,L+4:PRINT*#LOCATE
C,L+5:PRINTSPC(4)
1649 RETURN
1650 / .....9 DE TREFLE
1654
1660 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*9 "LOCATE
C,L+1:PRINT*#LOCATEC,L+2:PRINT*#LOCATE
C,L+3:PRINT*#LOCATEC,L+4:PRINT*#LOCATE
C,L+5:PRINT* "GR$(3)+*
1669 RETURN
1670 / .....10 DE TREFLE
1674
1680 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*10 "LOCATE
C,L+1:PRINT*#LOCATEC,L+2:PRINT*#LOCATE
C,L+3:PRINT*#LOCATEC,L+4:PRINT*#LOCATE
C,L+5:PRINT*#
1689 RETURN
1690 / ..... V DE TREFLE
1695
1700 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*V":PRINT*#;
:PRINTGR$(3):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6);:CO
LOR8:PRINT*#;:PRINTGR$(9):COLOR4:LOCATEC
,L+2:PRINTGR$(10);:COLOR0:PRINT*#;:COLOR
4:PRINTGR$(10)
1705 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10);:COLOR8:PR
INT*#;:COLOR4:PRINTGR$(10):COLOR0:LOCATE
C,L+4:PRINTGR$(13);:COLOR0:PRINT*#;:PRIN
TGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(23);:COLOR
0:PRINT*#;:PRINTGR$(19)
1709 RETURN
1710 / ..... D DE TREFLE
1715
1720 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*D"::COLOR0:P
RINT*#;:PRINTGR$(3):LOCATEC,L+1:PRINTGR$
(6);:PRINT*#;:PRINTGR$(9):COLOR3:LOCATEC
,L+2:PRINTGR$(10);:COLOR0:PRINT*#;:COLOR
3:PRINTGR$(10)
1725 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10);:COLOR8:P
RINT*#;:COLOR3:PRINTGR$(10):COLOR0:LOCATE
C,L+4:PRINTGR$(13);:PRINT*#;:PRINTGR$(16
):LOCATEC,L+5:PRINTGR$(23);:PRINT*#;:PRIN
TGR$(25)
1729 RETURN
1730 / ..... R DE TREFLE
1735
1740 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*R"::PRINT*#;
:PRINTGR$(3):LOCATEC,L+1:PRINTGR$(6);:PR
INT*#;:PRINTGR$(9):COLOR2:LOCATEC,L+2:PR
INTGR$(10);:COLOR8:PRINT*#;:COLOR2:PRIN
TGR$(10)
1741 LOCATEC,L+3:PRINTGR$(10);:COLOR8:P
RINT*#;:COLOR2:PRINTGR$(10)
1745 LOCATEC,L+4:COLOR0:PRINTGR$(13);:PR
INT*#;:PRINTGR$(16):LOCATEC,L+5:PRINTGR$
(23);:PRINT*#;:PRINTGR$(24)
1749 RETURN
1750 / ..... A DE TREFLE
1755
1756 DEFGR$(47)=0,0,0,0,1,3,1,5:DEFGR$(4
8)=0,0,0,0,0,128,0,64:DEFGR$(49)=15,5,1,
1,0,0,0,0:DEFGR$(50)=224,64,0,0,0,0,0,0
1760 COLOR8:LOCATEC,L:PRINT*A "LOCATE
C,L+1:PRINTSPC(4):LOCATEC,L+2:PRINT* "G
R$(47)+GR$(48)+* "LOCATEC,L+3:PRINT* "G
R$(49)+GR$(50)+* "LOCATEC,L+4:PRINTSPC
(4):LOCATEC,L+5:PRINT* "GR$(34)
1769 RETURN
1797
1798
1799 /----- QUADRILLAGE
4000 CLS:SCREEN6,6
4010 FOR I=0 TO 199 STEP5
4020 LINE(0,I)-(1,0)
4030 NEXT I
4040 FOR I=1 TO 120 STEP5
4050 LINE(1,199)-(1+199,0)
4060 NEXT I
4070 FOR I=1 TO 199 STEP 5
4080 LINE (120+I,199)-(319,1)
4090 NEXT I
4100 FOR I=199 TO 0 STEP-5
4110 LINE(0,I)-(199+I,199)
4120 NEXT I
4130 FOR I=1 TO 120 STEP 5
4140 LINE(1,0)-(199+I,199)
4150 NEXT I
4160 FOR I=1 TO 199 STEP 5
4170 LINE (120+I,0)-(319,199+I)
4180 NEXT I
4190 SCREEN 4,7
4197
4198
4199 /----- CADRES
5000 FOR I=0 TO 199 STEP48
5010 LINE(0,I)-(319,I),6
5020 NEXT
5030 FOR J=4 TO 39 STEP 5
5040 LINE(J,0)-(J,24)CHR$(127),6:NEXT
5050 LINE(0,24)-(39,24)CHR$(127)
5060 LINE(34,0)-(34,23)+"*,0,6
5070 COLOR,7
5090
5091
5099 /----- TABLEAUX
H:COMPTEUR (No des cases)
A:REMPLISSAGE (test de fin)
T:NO DES CARTES
6000 DIM A(32),T(32)
6005 LOCATE0,0:COLOR3,0:PRINT"ENTREE"
6010 K$=INKEY$
6011 Q=0
6012 IF K$<<CHR$(13)THEN 6010
6013 LOCATE0,0:COLOR4,7:PRINT* "FO
R I=0 TO 50 STEPS
6014 LINE(0,1)-(1,0)
6015 NEXT I
6016 FOR I=1 TO 51 STEP 5
6017 LINE(1,0)-(12+1,12)
6018 NEXT I
6019 COLOR6:LOCATE4,0:PRINTCHR$(127):LOC
ATE4,1:PRINTCHR$(127):LOCATE4,2:PRINTCHR
$(127):LINE(0,5)-(5,10),4
6020 FOR I=1 TO 32
6030 R=INT(RND*32)+1
6040 IF A(R)=0 THEN A(R)=I:T(I)=R:GOTO
6130
6050 R=R+1:IF R=33 THEN R=1
6060 GOTO 6040
6130 NEXTI
6197
6199 /-----
RETOURNEMENT
7000 /
7005 F=8
7010 GOSUB 20000
7015 IF I<> F THEN 7010
7020 GOSUB 30000
7025 IF T(1)MOD8=1 THEN 7200
7030 FOR I=1 TO 200:NEXT
7098
7099
7100 /----- EFFACER UNE CARTE
ET LA DEPLACER
7103 /
7110 GOSUB 20000
7120 IF I<>F THEN 7110
7130 B=T(I)
7132 BOXP<((I-1)MOD8)*40,INT(I/8,3)*48)-
<((I-1)MOD8)*40+24,INT(I/8,3)*48+47,7
7135 FOR I=1 TO 500:NEXT
7140 GOSUB 20000
7150 B=T(I):T(I)=H

```


DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus !

Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

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

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

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

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

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

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

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

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :
N° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LA RÉGIE 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 A ÉCRIRE BROTHER EP22, 2 KO DE MÉMOIRE, INTERFACE RS. 232. C.

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

CONCOURS "GEORGES LECLERE"

RÈGLEMENT

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). 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 (!, :, 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.

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 côté à donner la préférence à SHIFT EDITIONS pour cette commercialisation, et ce, pour tout pays.

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

ALPHABET
JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
D1: ECRAN DE JEU

ALPHABET
JOUEUR 1 ABCDEFGH*JKLMNOPQRSTUVWXYZ
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
JOUEUR 2 ABC EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
L'ORDINATEUR JOUE (D), ET DEMANDE I (*)

ALPHABET
JOUEUR 1 ABCDEFGH JKLMNOPQRS*UVWXYZ
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
JOUEUR 2 ABC EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 1

ALPHABET
JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRS*UVWXYZ
CAMP
JOUEUR 1
CAMP
JOUEUR 2
ALPHABET
JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
REPONSE INCORRECTE (EX:W) DU JOUEUR 1

BON DE PARTICIPATION CONCOURS Georges LECLERE

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :

N° Téléphone :
Nom du matériel utilisé :

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

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

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

FIL CONDUCTEUR

Au fur et à mesure de notre évolution dans la programmation, nous sommes amenés à rajouter des tas d'accessoires à nos micros favoris, et nous nous trouvons devant des problèmes de raccordement qui sont très souvent résolus quand on a trouvé le bon câble, celui qui va enfin pouvoir faire fonctionner la petite imprimante pas chère que nous venons de dénicher.

La société RS 80 s'est depuis longtemps spécialisée dans ce type de câble et sa gamme de produit est impressionnante. Tous les câbles classiques sont évidemment disponibles, Péritel, RCA, cassettes, etc., pour un grand nombre d'ordinateurs. Mais, et c'est là le but de cet article, il existe aussi toute une série de câbles qui permettent de faire des branchements, qui ne sont (théoriquement) pas possibles. C'est du moins ce qu'affirme la quasi-totalité des vendeurs de micro qui ne veulent pas se lancer dans des essais de branchement longs et fastidieux.

Voilà une partie de la gamme RS 80 : Boîtier PERITEL pour 1, 2 ou 4 entrées Câble RCA/RCA, PERITEL/PERITEL, RCA/ANTENNE. Pour APPLE câble VIDEO/PERITEL, carte parallèle/matricielle, carte EVE/TAXAN. Pour ALICE, moniteur et K7. Pour PC 1500, PHC 25, HX 20, T07, T199 et ORIC, câble CENTRONICS. Pour MZ 700, T1 99 Câble Moniteur. Pour ORIC PERITEL avec alimentation séparée, magnéto K7 avec son, moniteur VIDEO et TAXAN. Et la gamme ne cesse d'augmenter. Les produits sont en général fiables et bien finis et on les trouve dans toutes les "bonnes boutiques".



TI-99/4A / MONITEUR AVEC SON



ORIC 1 / MONITEUR TAXAN (EIAJ)



APPLE 2E CARTE EVE F2ECM01 / MONITEUR TAXAN (EIAJ)



ORIC 1 / IMPRIMANTE PARALLELE TYPE CENTRONICS



UNIVERSEL RCA / ANTENNE



SANYO PHC 25 / IMPRIMANTE PARALLELE TYPE CENTRONIC



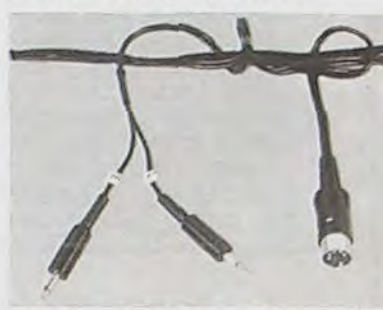
ORIC 1 / MONITEUR VIDEO



T0-7 / IMPRIMANTE PARALLELE TYPE CENTRONICS



BOITIER POUR DEUX FICHES PERITEL UNIVERSELLES



ALICE / MAGNETO K7



SHARP PC 1500 / IMPRIMANTE PARALLELE TYPE CENTRONIC

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

COMMODORE A MAIN

Il n'est pas tout à fait nouveau, il n'est pas tout à fait bon marché, mais bon sang, qu'est ce qu'il est beau cet engin là ! Construit à partir d'un Commodore 64, le SX 64 pèse 12 kilos, mesure 40 x 37 x 13 centimètres et coûte environ 13000 francs, le prix d'un Apple. Pour ce prix là, vous avez droit à un microprocesseur 6510 (compatible 6502), 64 Ko de RAM, dont 38 Ko pour les programmes en basic ou 54 Ko pour le basic résident. Une monodisque est intégrée, 170 Ko et un bus série permet la liaison à une autre unité de disquette. Le système d'exploitation est un DOS de chez Commodore et CP/M est disponible en option. En option également, les interfaces RS 232 et IEEE488. D'origine par contre, 2 ports de jeux pour joystick sont disponibles ainsi qu'un port cartouche et un port pour la connexion d'un écran extérieur.

Le moniteur incorporé est en couleurs et affiche 20 lignes de 40 caractères. La haute résolution offre 320 x 200 points, et, vu la taille de l'écran, les points ne doivent pas être bien gros ! Les 8 sprites du Commodore 64 sont présents ainsi que la synthèse musicale, 3 voies de 8 octaves. Le clavier, très bien fini, est détachable, et on doit pouvoir écrire de beaux programmes avec un maximum de confort. A moins que l'on préfère utiliser les cartouches de jeux du Commodore 64 et, dans ce cas là, le clavier ne sera que le couvercle d'une console de jeu, ce serait dommage !

Avant de terminer, un petit calcul intéressant : un Commodore 64 coûte 3850 francs, une unité de disquette 3380 francs, un câble péritel 166 francs, comptons environ 3500 francs pour un moniteur couleur, nous arrivons à 10 896 francs pour une configuration Commodore 64. Le SX 64



coûte lui 13 639 francs. Vous aurez donc à déboursier environ 2743 francs pour devenir l'heureux possesseur d'un SX 64 portable sans câble ni fil superflu dont vous pourrez vous servir partout, à condition de trouver une prise de courant.

COMMODORE PUR

Utilisateurs de Commodore, à vos portefeuilles ! Les nouveaux produits sont nombreux, et il va vous falloir vendre votre or pour les acquérir tous ! Une imprimante pour commencer : la MPS 801, matricielle à traction, spécialement étudiée pour le 64. Le PIXSTIK 64, un super crayon lumineux pour peindre, dessiner ou fabriquer des dessins animés. Walt Disney doit s'en retourner dans sa tombe !

Vous avez besoin d'aide pour programmer ? Assembleur 64, Simon's basic pour faciliter la mise au point des programmes, le graphique et la programmation structurée et, annoncé depuis longtemps, Programme PAC 64. HORDAC 64 enfin, l'arme absolue de l'autoformation sur 64, ne comporte pas moins de 13 cas-

settes de 150 à 430 francs, qui feront de vous le gagnant des dix prochains concours d'Hebdogiciel.

Mercurie 64 est un logiciel de gestion de fichier sympa qui peut même être "gonflé" avec Master 1-64.

Si vous préférez jouer avec les programmes des autres jeux d'arcades : SPACE ACTION, zim-boum-laser sur fond étoilé ; TOOTH INVADERS, où vous devez vous battre contre les bactéries qui attaquent votre dentier ; LAZARIAN, zim-boum-laser one more time ; AVENGER, zim-boum-laser derechef et SUPER SMASH, un classique mur de brique.

Un bridge est aussi annoncé, ainsi qu'un logiciel qui a l'air intéressant et dont nous ferons rapidement un essai : MAGIC DESK fortement inspiré du principe de Lisa ou du Mac d'Apple, ce logiciel représente un bureau dessiné sur l'écran où l'on peut accéder à des programmes en déplaçant une main vers des objets : une machine à écrire donne accès au traitement de texte, un meuble à tiroir à une question de fichiers, etc. Devinez ce que l'on fait avec la corbeille à papier, la calculette, la pendule et la porte de sortie ?

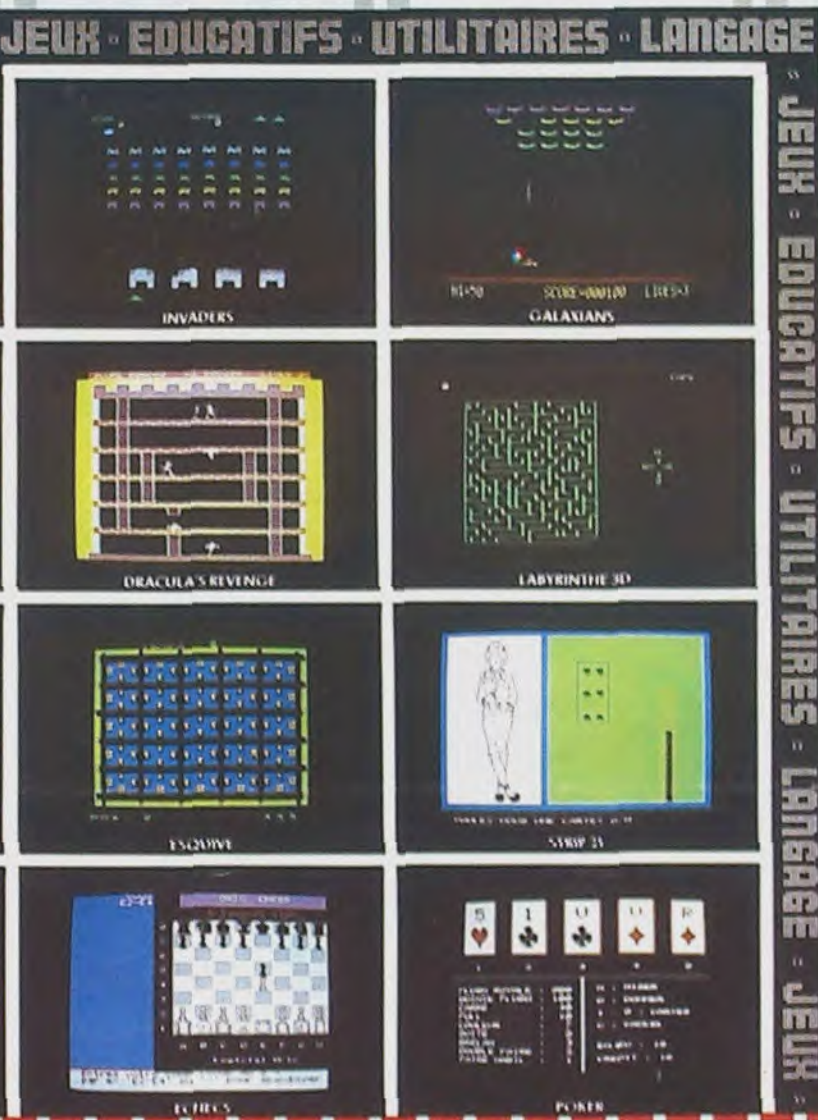
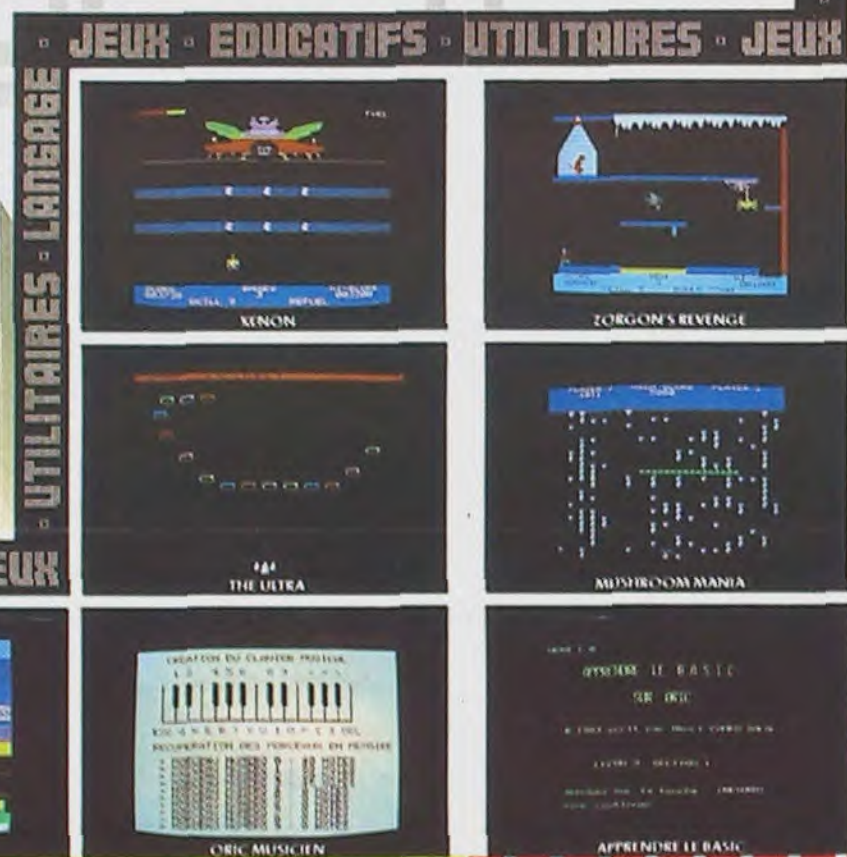
Suite de la page 1

Déjà des réponses au concours Georges LECLERE et des programmes assez bien faits, c'est bien parti ! N'hésitez pas à nous envoyer vos travaux dès à présent, quitte à nous renvoyer une deuxième version par la suite, ce la fait plaisir au fils de Georges LECLERE qui peut jouer avec les lettres, son sport favori !

Gérard CECCALDI

LA PROGITHEQUE!

PRORICIEL



ET POUR VOTRE BIBLIOTHEQUE DE NOMBREUX OUVRAGES.

DES LOGICIELS POUR ORIC, SUR MESURE.



ORIC FRANCE. BON DE COMMANDE SANS RISQUE

A retourner d'urgence à : A.S.N. - Diffusion Electronique S.A., Z.I. la Haie-Griselle - 94470 Boissy-St-Leger, BP 48

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

Je paie comptant par CCP (1) ou par chèque bancaire (1) à l'exclusion de tout autre mode de paiement.

LOGICIELS + LIBRAIRIE = TOTAL

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

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

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

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

[illegible]

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SOLITAIRE, un jeu classique au graphisme soigné.

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

BON DE COMMANDE A 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 :

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



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

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. **Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons** : Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.) Jeux de réflexion : Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoï, 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**.

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, Tactichosque, 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 !

[illegible]

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.

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



avec le module "mini-micro"

Du **jeu de réflexion** classique (Tours de Hanoï, Pendu, Colormind, Awele, etc.) aux utilitaires performants (Générateur de Caractères, Tri, Calendrier, Histogramme, etc.) en passant par les **jeux de réflexes** (Terroric, La Plume et le Poussin, Labyrinthe, etc.) les **jeux d'attention** (Dames, Rotations, Enigmes, Coffre-fort, La Reine, etc.) ou de **hasard** (Poker, Quinze-Vainc, etc.) et sans oublier les **mathématiques** (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiprécision, etc.), Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphisme et sons très soignés.

une mine d'or pour votre ORIC 1.
Existe aussi pour ORIC ATMOS.

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, biorhythms, etc. **Des jeux** : loto, poker, ardoise magique, un peu d'EAO, 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.

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

Norm/prénom	TOME 1 TEXAS	☐ 155 F	100 pages 21 x 29,7	- CONTRE REMBOURSEMENT: France : ☐ + 20 F étranger : ☐ + 30 F OU
adresse	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	- Règlement joint.....,00 chèque ☐ CCP ☐
code postal Ville.....	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	

DATE : SIGNATURE :

OTHELLO

Mesurez-vous aux capacités de "raisonnement" de votre MPF II. Un bon programme d'OTHELLO où vous n'avez pas toujours la partie belle. Le mode d'emploi ainsi que la règle du jeu se trouvent dans le programme.

Laurent KOENIG



```
70 TEXT
80 HIMEM: 37000: RESTORE
90 GOTO 300
100 S = 0
105 FOR K = 1 TO 8
110 IS = KXK:JS = YKX:IS = I + IS:JS = J + JS:SI = 0
115 IF A(I6 + 1,J6 + 1) < > T2
120 S1 = S1 + 1:IS = IS + IS:JS = JS + JS
125 IF A(I6 + 1,J6 + 1) = T2 THEN 120
130 IF A(I6 + 1,J6 + 1) < > T1
135 S = S + S1
140 IF U < > 1 THEN 190
145 IS = IS:JS = JS
150 FOR Z = 0 TO S1
155 A(I6 + 1,J6 + 1) = T1
160 HCOLOR = 0
165 DRAW 17 AT J6 + 16 + 62:(I6 + 1) + 16
170 HCOLOR = T1
175 IF T1 = 2 THEN HCOLOR = 1
180 I6 = I6 + IS:JS = JS + JS
185 NEXT Z
190 NEXT K
195 IF U = 1 THEN 220
200 IF I = 17 AND I7 > 1 THEN I7 = I7 - 1
205 IF I = 18 AND I < 8 THEN I8 = I8 + 1
210 IF J = 17 AND J7 > 1 THEN J7 = J7 - 1
215 IF J = 18 AND J < 8 THEN J8 = J8 + 1
220 RETURN
222 REM
224 REM
226 REM ** L'ORDINATEUR JOUE **
228 REM
229 REM
230 B1 = B9:I9 = 0:T2 = H:J9 = 0:T1 = 0
240 FOR I = 17 TO 18
245 FOR J = 17 TO 18
247 IF A(I + 1,J + 1) < > 1 THEN 270
249 U = - 1:GOSUB 100
251 S1 = S
253 IF S = 0 THEN 270
255 IF I = 1 OR I = 8 THEN S1 = S1 + P
257 IF I = 2 OR I = 7 THEN S1 = S1 - P
259 IF J = 1 OR J = 8 THEN S1 = S1 + P
261 IF J = 2 OR J = 7 THEN S1 = S1 - P
263 IF S1 < B1 THEN 270
265 IF S1 > B1 THEN B1 = S1:N2 = 1:I9 = I:J9 = J:GOTO 270
267 N2 = N2 + 1
269 IF INT(RND(1) * N2) = 0
270 THEN I9 = I:J9 = J
271 NEXT J: NEXT I
274 IF B1 = B9 THEN UTAB 21: HTAB 8: PRINT "JE DOIS PASSER MON TOUR":P9 = P9 + 1:GOTO 232
275 P9 = 0:I = 19:J = 19
276 HOME: HTAB 8: PRINT "JE JOUE EN ": MID$(C$(J + 1),1):I
277 U = 1:GOSUB 100
278 O1 = 01 + S + 1:H1 = H1 - S:N1 = N1 + 1
279 HTAB 8: PRINT "CE QUI ME DONNE ":S:
280 IF S < 1 THEN PRINT " PION"
285 IF S > 1 THEN PRINT " PIONS"
286 HTAB 34: UTAB 5: PRINT " "
287 HTAB 34: UTAB 5: PRINT O1
288 HTAB 37: UTAB 5: PRINT H1
290 FOR F = 1 TO 2000: NEXT F
292 RETURN
293 REM
294 REM
295 REM ** INITIALISATION TABLEAUX ET VARIABLES **
296 REM
297 REM
300 DIM A(10,10),X(8),Y(8),T(20)
305 C$ = " ABCDEFGH " : B = 2 : N = 3 : B9 = - 100
310 FOR I = 1 TO 8: READ X(I),Y(I): NEXT I
330 FOR I = 1 TO 10: FOR J = 1 TO 10: A(I,J) = 1: NEXT J: NEXT I
335 A(5,5) = B:A(6,6) = B:A(5,6) = N:A(6,5) = N
340 O1 = 2:H1 = 2:N1 = 4:P9 = 0:I7 = 3:I8 = 6:J7 = 3:J8 = 6
345 REM
350 REM
355 REM ** INITIALISATION DRAW **
360 REM
370 REM
400 S = 37000
405 POKE 233, INT(S / 256): POKE 232,S - (INT(S / 256) * 256)
410 READ M: POKE S,M: POKE S + 1,O
415 I1 = 2 + 2 * M: POKE S + 2,I1: POKE S + 3,O
420 IN = I1
425 FOR F = 1 TO M - 1
430 READ TCF: IN = IN + TCF
435 POKE S + 2 * (F + 1),IN - (INT(IN / 256) * 256)
440 POKE S + 2 * (F + 1) + 1,INT(IN / 256)
445 NEXT F
450 READ TCM
455 L = IN - I1 + TCM
460 FOR F = 0 TO L - 1
465 READ X
470 POKE F + S + I1,X
475 NEXT F
476 REM
477 REM
480 REM ** EXPLICATIONS **
485 REM
490 REM
500 HOME
505 PRINT TAB(15):"OTHELLO"
506 PRINT TAB(15):"-----": PRINT
510 SPEED = 100
520 PRINT " LE JEU OTHELLO SE JOUE SUR UN PLATEAU","DE 64 CASES AVEC 64 PIONS REVERSIBLES","UN COTE BLANC ET UN COTE VERT": PRINT
525 PRINT " LE BUT DU JEU EST D'ENTOURER LES PIONS","ADVERSES POUR QU'ILS SOIENT DE LA","COULEUR DES VOTRES": PRINT
530 PRINT " ENTOURER, C'EST ENFERMER UN PION OU","UNE RANGEE DE PIONS DE L'ADVERSAIRE","ENTRE UN DE VOS PIONS DEJAPOSE ET","CELUI QUE VOUS PLACEZ": PRINT
535 PRINT " VOUS DEVEZ TOUJOURS ENTOURER AU MOINS","UN PION ADVERSE A CHAQUE TOUR, OU ALORS","VOUS DEVEZ PASSER VOTRE TOUR": PRINT
538 PRINT
539 SPEED = 255
```

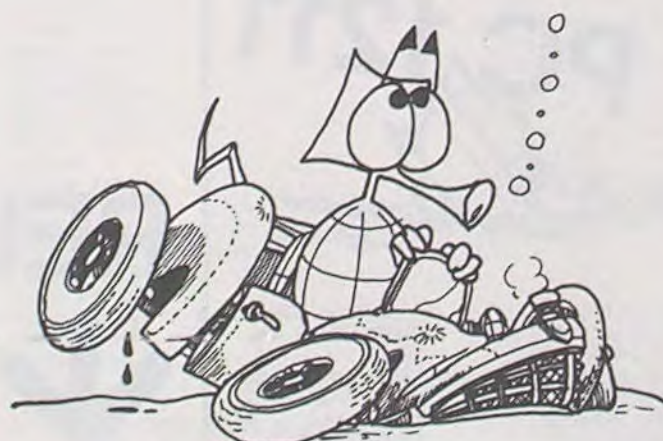
```
540 PRINT TAB(9):"PRESSER UNE TOUCHE"
541 GET P#
542 REM
544 REM
546 REM ** DESSIN DU DAMIER **
548 REM
550 REM
560 HGR: HCOLOR = 2
565 FOR Y = 20 TO 140 STEP 10
570 HPLLOT 70,Y TO 190,Y
575 NEXT Y
580 FOR X = 70 TO 190 STEP 10
585 HPLLOT X,20 TO X,140
590 NEXT X
591 SCALE = 1
595 HCOLOR = 5
596 FOR I1 = 1 TO 8
597 DRAW I1 AT 59.20 + 16 * (I1 - 1): DRAW I1 + 8 AT 77 + 16 * (I1 - 1):9
598 NEXT I1
599 GOSUB 3000
600 HOME
615 PRINT "VOULEZ-VOUS LES PIONS BLANCS OU JAUNES","(1 OU 2)": GET P#
616 PRINT P#
620 IF P# = "2" THEN O = H:H = B:GOTO 631
625 IF P# = "1" THEN O = B:H = H:GOTO 631
630 GOTO 615
631 HOME: GOSUB 2000
635 PRINT "VOULEZ-VOUS COMMENCER (O/N)": GET P#: PRINT P#
640 IF P# < > "O" AND P# < > "N" THEN 635
645 IF P# = "O" THEN 700
650 GOSUB 230
655 IF H1 = 0 OR N1 = 64 OR P9 = 2 THEN 855
657 REM
659 REM
661 REM ** LE JOUEUR JOUE **
663 REM
665 REM
700 T1 = H:T2 = 0
705 HOME
710 HTAB 8: INPUT "OU JOUEZ VOUS ?":Z#
715 I = VAL(MID$(Z#,2,1)):R# = MID$(Z#,1,1)
720 IF I < 0 OR I > 8 THEN 705
725 IF I > 8 THEN 755
730 PRINT: HTAB 8: PRINT "PASSEZ VOUS VOTRE TOUR?": GET R#
735 IF R# = "N" THEN 705
740 GOSUB 900
745 IF N2 > 0 THEN 795
750 IF N2 < 2 THEN P9 = P9 + 1:GOTO 850
755 J = 0
760 FOR Z = 1 TO 8
765 IF R# = MID$(C$,Z + 1,1) THEN J = Z:Z = 8
770 NEXT Z
775 IF J = 0 THEN 705
780 IF A(I + 1,J + 1) < > 1 THEN 705
785 U = - 1:GOSUB 100
790 IF S = 0 THEN 705
795 P9 = 0:U = 1:GOSUB 100
800 HOME: HTAB 8
805 PRINT "CECI VOUS DONNE ":S:
810 IF S < 1 THEN PRINT " PION"
815 IF S > 1 THEN PRINT " PIONS"
825 H1 = H1 + S + 1:O1 = O1 - S:N1 = N1 + 1
830 HTAB 34: UTAB 5: PRINT " "
831 HTAB 37: UTAB 5: PRINT H1
832 HTAB 34: UTAB 5: PRINT O1
840 IF O1 > 0 AND N < 64 AND P9 < 2 THEN 650
850 REM
851 REM
852 REM ** FIN DE LA PARTIE **
853 REM
854 REM
855 HOME
860 PRINT "VOUS AVEZ ":H1:" PIONS ET MOI ":O1
865 IF H1 > O1 THEN PRINT "BRAVO,VOUS AVEZ GAGNE":GOTO 880
870 IF H1 = O1 THEN PRINT "NOUS SOMMES EX-AEQUO":GOTO 880
875 PRINT "J'AI GAGNE."
```

```
880 PRINT
885 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER AVEC MOI"
890 GET R#
895 IF R# = "N" THEN TEXT END
891 TEXT: RUN
892 REM
893 REM
895 REM ** VOUS PASSEZ VOTRE TOUR ET L'ORDINATEUR JOUE POUR VOUS **
897 REM
899 REM
900 N2 = 0:I9 = 0:J9 = 0
905 FOR I = 17 TO 18
910 FOR J = 17 TO 18
915 IF A(I + 1,J + 1) < > 1 THEN 940
920 U = - 1:GOSUB 100
925 IF S = 0 THEN 940
930 N2 = N2 + 1
935 IF INT(RND(1) * N2) = 0
940 THEN I9 = I:J9 = J
940 NEXT J: NEXT I
950 IF N2 = 0 THEN 975
955 I = 19:J = 19
960 HOME: HTAB 8: PRINT "VOUS AVEZ ":N2:" POSSIBILITE":
965 IF N2 > 1 THEN PRINT "S"
970 PRINT: HTAB 8: PRINT "VOUS JOUEZ EN ": MID$(C$(J + 1),1):I
972 FOR F = 1 TO 2000: NEXT F
975 RETURN
1000 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,-1,0,1,1
1005 DATA 17,11,23,21,18,21,17,13,23,25,23,19,19,19,17,23,35
1010 DATA 54,54,36,36,36,62,62,62,62,0
1020 DATA 45,45,36,36,63,63,63,19,18,45,45,45,18,18,63,63,63,36,36,0
1030 DATA 45,45,36,36,63,63,63,63,18,18,9,45,45,54,54,63,63,63,63,0
1040 DATA 45,45,63,63,63,63,44,44,44,4,44,44,54,54,54,54,54,0
1050 DATA 18,18,63,63,45,45,45,45,36,36,36,63,63,63,36,44,45,45,45,0
1060 DATA 63,63,36,36,54,54,54,54,45,45,45,45,36,63,63,0
1070 DATA 18,18,9,9,36,36,36,63,63,6,3,63,0
1080 DATA 18,18,63,63,36,36,44,45,4,5,37,36,63,63,54,46,45,45,53,54,54,63,63,0
1090 DATA 45,45,36,36,63,63,63,63,54,54,45,45,45,54,54,27,27,27,27,36,36,45,45,0
1100 DATA 63,63,36,36,45,45,45,54,54,63,63,63,54,54,54,54,45,45,45,45,36,36,6,3,63,0
1110 DATA 27,27,36,36,45,45,45,45,18,18,18,18,63,63,63,36,36,0
1120 DATA 27,27,36,36,45,45,45,53,53,54,54,62,62,63,63,36,36,0
1130 DATA 63,63,36,36,45,45,45,45,18,18,18,18,63,63,63,36,36,0
1140 DATA 63,63,36,36,45,45,45,45,18,18,18,18,27,27,27,27,36,36,0
1150 DATA 45,45,54,54,54,63,63,63,36,36,6,36,36,45,45,45,0
1160 DATA 63,63,36,36,9,9,9,9,54,54,54,54,27,27,27,36,36,45,45,45,45,0
1170 DATA 63,63,60,60,36,36,37,37,45,45,46,46,54,54,55,55,63,60,60,60,36,37,37,45,46,46,54,55,55,39,60,36,45,54,39,0
1900 REM
1905 REM
1910 REM ** DESSIN DES QUATRES PIONS DE DEPARTS **
1920 REM
1930 REM
2000 HCOLOR = 1
2010 DRAW 17 AT 126,80: DRAW 17 AT 142,96
2020 HCOLOR = 3
2030 DRAW 17 AT 142,80: DRAW 17 AT 126,96
2060 HCOLOR = 0
2061 IF O = 2 THEN HCOLOR = 1
2062 DRAW 17 AT 240,20
2070 HCOLOR = H
2071 IF H = 2 THEN HCOLOR = 1
2072 DRAW 17 AT 260,20
2080 RETURN
3000 UTAB 8: PRINT "OTHELLO"
3010 PRINT "-----"
3011 NORMAL
3020 PRINT "REVERSI"
3100 RETURN
```

REFLEXES

Un petit programme histoire de voir si vous n'etes pas un danger public au volant de votre voiture. Pour utiliser le programme il suffit de se conformer aux messages et appuyer sur sa touche aux tops sonores ou lumineux.

Alain LEDMIRAL



```
_90 INK5:PAPER0:CLS
_100 PRINTCHR$(17):CHR$(20):CHR$(4)
_110 PLOT0,3,6:PLOT0,4,6
_115 PRINT:PRINT
_120 PRINTCHR$(27):"N":SPC(11):"---" REFLEXE ("---":PRINTCHR$(4))
_130 FORI=10TO12:PLOT0,I,1:NEXTI
_140 PLOT1,10," TESTEZ VOS REFLEXES SEUL OU EN
_150 PLOT1,11," MATCH A DEUX, SUR UNE SERIE DE
_160 PLOT1,12," 19 TOPS SONORES OU LUMINEUX.
_170 WAIT500
_180 PLOT2,15,3:PLOT3,15,12
_185 PLOT4,15,"---" VOICI UN TOP SONORE"
_190 WAIT100:MUSIC1,4,4,0:PLAY1,0,1,2000:WAIT200
_200 PLOT2,17,3:PLOT3,17,12
_205 PLOT4,17,"---" VOICI UN TOP LUMINEUX"
_210 WAIT200:CLS:PAPER7:WAIT7:PAPER0
_220 WAIT100:HIRE5:PRINTCHR$(20):CHR$(17)
_230 PRINT"JEU SEUL OU A DEUX ? (1/2)"
_240 GETNB$:NB=VAL(NB$)
_245 PRINT:PRINT
_250 PRINT:INPUT"1er PRENOM : "J1$:PRINT
_260 PRINTJ1$+"", VOUS AUREZ LA TOUCHE (Q1):WAIT200
_265 PRINT:PRINT
_270 IFNB=1THEN300
_280 PRINT:INPUT"2em PRENOM : "J2$:PRINT
_290 PRINTJ2$+"", VOUS AUREZ LA TOUCHE (P1):WAIT300
_300 PRINT:PRINT:PRINT"PRET ?... ALORS TAPÉZ UNE TOUCHE"
```

```
_305 REM
_310 GETW$:TR=44:PRINT:PRINT
_312 REM
_315 REM *****
_320 REM *** JEU ***
_325 REM *****
_327 REM
_330 FORCU=6TO22STEP12:CP=CP+1
_340 IF RND(1) > .993THEN400
_345 TS=""
_350 TS=KEY$:IF TS="" THEN340
_360 IF TS="Q" THENPRINTJ1$
_370 IF TS="P" THENPRINTJ2$
_380 PRINT " NE FAITES PAS N'IMPORTE QUOI !!!"
_385 WAIT100:PRINT:PRINT:PRINT
_390 GOTO 340
_400 A=RND(1):IFA).5THEN420
_410 PAPER7:WAIT5:PAPER0:GOTO430
_420 MUSIC1,4,4,0:PLAY1,0,1,2000
_430 DOKW27,0
_440 TS=KEY$
_450 IFS=""THEN440
_460 TP=(HEXFF-DEEK(W27)):IFA<.5THENTP=TP+5
_465 IFTP>44THENPRINT:PRINT"TOP LENT...ON LE REFAIT !":GOTO340
_470 IFS="Q"THENPRINTJ1$:J1=J1+1:T1=T1+P
_480 IFS="P"THENPRINTJ2$:J2=J2+1:T2=T2+P
_490 IFS<>"Q"ANDTS<>"P"THENPRINT"REGARDEZ OU VOUS TAPÉZ !":WAIT200:
```

```
PRINT:PRINT:GOTO350
_500 PRINT", GAGNE LE COUP "ICP
_510 PRINT"AVEC "ITP" CENTIEMES DE SECONDE":
_520 CURSETCU,20,3
_530 FILL100,1,INT(RND(1)*6)+1
_535 PLAY1,0,0,0
_540 FORI=199TO199-(TP*4)STEP-1
_550 CURSETCU+S,E,3:DRAW6,0,1
_555 SOUND1,E,5
_560 NEXTE
_565 PLAY0,0,0,0
_570 GOSUB2000
_580 PRINT:PRINT:PRINT
_590 IFTP<TRTHENTR=TP:JRS=TS
_600 NEXTCU
_601 REM
_602 REM *****
_603 REM *** RESULTATS ***
_604 REM *****
_605 REM
_610 PRINT:PRINT:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE POUR LES RESULTATS":GETW$
_620 TEXT:PRINTCHR$(17):CHR$(20):CHR$(4)
_630 PRINT:PRINT
_640 PLOT0,3,3:PLOT0,4,3
_650 PRINTCHR$(27):"N":SPC(9):"---" RESULTATS ("---"
_660 PRINTCHR$(4))
_670 PLOT0,10,2:PLOT9,10,"CHOUETTE ! LES RESULTATS":WAIT200
_680 PLOT9,10,"SUSPENS..."
_690 WAIT200:PLOT1,10,"RECORD DE "+STR$(TR)+" CENTIEMES
_700 PLOT2,12,4:PLOT3,12,12:PLOT15,12,"PAR"
_710 IFJRS="Q"THENPLOT20,12,J1$:GOTO730
_720 PLOT20,12,J2$
_730 FORI=1TO10:PRINT:NEXTI
_740 PRINTJ1$+" GAGNE "J1$+" COUP(S)
_750 PRINT:PRINT"AVEC UN TEMPS MOYEN DE (INT(T1/J1))
_760 IFNB=1THEN790
_770 PRINT:PRINTJ2$+" GAGNE "J2$+" COUP(S)
_780 PRINT:PRINT"AVEC UN TEMPS MOYEN DE (INT(T2/J2))
_790 PLOT0,25,6:PLOT5,25,"ON EN REFAIT UNE ?"
_800 GETR$:IFR$="Q"THENCLEAR:PRINTCHR$(17):GOTO220
_810 CALLWF42D
_1995 REM
_1996 REM *****
_1997 REM *** AFFICHAGE COUPS ***
_1998 REM *****
_1999 REM
_2000 FORU=0TO20:CURSET6,U,3
_2010 FILL1,1,INT(RND(1)*6)+1
_2020 NEXTU
_2030 CURSETCU+S,0,3
_2040 IFCP<10THENCHAR40+CP,0,1:RETURN
_2050 CHAR49,0,1
_2060 CURSETCU+S,9,3
_2070 CHAR40+(CP-10),0,1
_2080 RETURN
```


CALENDRIER PERPETUEL

Grâce à ce programme vous pouvez connaître le jour de la semaine de n'importe quelle date comprise entre 1582 (année où le calendrier grégorien fut instauré) et 2200. Ce qui est largement suffisant pour un individu normalement constitué, non ?

Stéphane DUNGLAS

BASIC SIMPLE



```
100 CALL CLEAR
110 GOSUB 3730
120 GOSUB 3460
130 REM COULEURS (DE L'ECRAN ET DES CARACTERES)
140 CALL CLEAR
150 CALL CHAR(64,"003844040810001")
160 CALL SCREEN(12)
170 FOR W=5 TO 8
180 CALL COLOR(W,5,12)
190 NEXT W
200 FOR W=3 TO 4
210 CALL COLOR(W,13,12)
220 NEXT W
230 CALL COLOR(1,5,1)
240 CALL COLOR(2,9,12)
250 REM *****DEMANDE DU JOUR*****
****
260 CALL CLEAR
270 NB=2
280 C$="JOUR @ "
290 LI=18
300 CO=3
310 GOSUB 3410
320 CALL SOUND(200,700,3)
330 GOSUB 3200
340 A=L
350 P=A
360 IF (A<1)+(A>31) THEN 330
370 PRINT :
380 REM REMISE DE TOUTES LES VARIABLES UTILISEES A 0
390 B=0
400 C=0
410 D=0
420 G=0
430 H=0
440 Z=0
450 Y=0
460 J=0
470 GOSUB 1790
480 A=B
490 B=0
500 REM *****DEMANDE DU MOIS*****
****
510 C$="MOIS @ "
520 LI=18
530 CO=3
540 GOSUB 3410
550 CALL SOUND(200,700,3)
560 NB=2
570 GOSUB 3200
580 C=L
590 IF (C=2)*(P>29) THEN 330
600 IF (C<1)+(C>12) THEN 370
610 FOR I=2 TO 11 STEP 2
620 IF I=B THEN 630 ELSE 640
630 I=I+1
640 IF (P=31)*(C=I) THEN 330
650 NEXT I
660 PRINT :
670 ON C GOTO 680,740,740,800,700,760,800,720,780,680,740,780
680 D=0
690 GOTO 810
700 D=1
710 GOTO 810
720 D=2
730 GOTO 810
740 D=3
750 GOTO 810
760 D=4
770 GOTO 810
780 D=5
790 GOTO 810
800 D=6
810 A=A+D
820 GOSUB 1790
830 REM *****DEMANDE DE L'ANNEE*****
****
840 C$="ANNEE @ "
850 LI=18
860 CO=3
870 GOSUB 3410
880 CALL SOUND(200,700,3)
890 NB=4
900 GOSUB 3200
910 F=L
920 PRINT :
930 IF F>2200 THEN 940 ELSE 970
940 PRINT TAB(3);"IMPOSSIBLE REESAYEZ : "
950 PRINT :
960 GOTO 840
970 PRINT :
980 G=F/4
990 H=INT(F/4)
1000 IF (H<0)*(C=2)*(P=29) THEN 1010 ELSE 1070
1010 C$="IMPOSSIBLE"
1020 LI=17
1030 CO=3
1040 GOSUB 3410
1050 PRINT :
1060 GOTO 270
1070 IF (F<1840)*(F>1581) THEN 2930
1080 IF F<1900 THEN 2470
1090 IF H<G THEN 1620
1100 REM RECHERCHE DE L'ANNEE CONSIDERE ~~~~~
1110 IF (F>1900)*(F<1928) THEN 1170
1120 FOR I=1900 TO 2184 STEP 28
1130 IF F<I THEN 1160
1140 Z=0
1150 GOTO 1520
1160 NEXT I
1170 IF (F>1904)*(F<1928) THEN 1230
1180 FOR I=1904 TO 2184 STEP 28
1190 IF F<I THEN 1220
1200 Z=5
1210 GOTO 1520
1220 NEXT I
1230 IF (F>1908)*(F<1928) THEN 1290
1240 FOR I=1908 TO 2188 STEP 28
1250 IF F<I THEN 1280
1260 Z=3
1270 GOTO 1520
1280 NEXT I
1290 IF (F>1912)*(F<1928) THEN 1350
1300 FOR I=1912 TO 2192 STEP 28
1310 IF F<I THEN 1340
1320 Z=1
1330 GOTO 1520
1340 NEXT I
1350 IF (F>1916)*(F<1928) THEN 1410
1360 FOR I=1916 TO 2196 STEP 28
1370 IF F<I THEN 1400
1380 Z=6
1390 GOTO 1520
1400 NEXT I
1410 IF (F>1920)*(F<1928) THEN 1470
1420 FOR I=1920 TO 2200 STEP 28
1430 IF F<I THEN 1460
1440 Z=4
```

```
1450 GOTO 1520
1460 NEXT I
1470 FOR I=1924 TO 2176 STEP 28
1480 IF F<I THEN 1510
1490 Z=2
1500 GOTO 1520
1510 NEXT I
1520 A=Z+B
1530 B=0
1540 GOSUB 1790
1550 IF Y<0 THEN 1680
1560 IF F=1900 THEN 1610
1570 IF C=1 THEN 1590
1580 IF C=2 THEN 1590 ELSE 1610
1590 IF B=0 THEN 2440
1600 B=B-1
1610 GOTO 1940
1620 J=H+4
1630 Y=G-H
1640 REM L'ANNEE CONSIDEREE N'EST PAS UNE ANNEE BISSEXTILE
~~~~~
1650 REM J=ANNEE MILLESIMME (Y=0.25 OU 0.50 OU 0.75)
1660 F=J
1670 GOTO 1120
1680 ON Y*4 GOTO 1690,1710,1730
1690 B=B+1
1700 GOTO 1740
1710 B=B+2
1720 GOTO 1740
1730 B=B+3
1740 A=B
1750 B=0
1760 GOSUB 1790
1770 GOTO 1940
1780 REM A > 6 :RAMENER A<6 *****
****
1790 IF A>6 THEN 1820
1800 B=A
1810 GOTO 1920
1820 IF A>13 THEN 1850
1830 B=A-7
1840 GOTO 1920
1850 IF A>20 THEN 1880
1860 B=A-14
1870 GOTO 1920
1880 IF A>27 THEN 1910
1890 B=A-21
1900 GOTO 1920
1910 B=A-28
1920 RETURN
1930 REM AFFICHAGE DU JOUR*****
****
1940 LI=13
1950 CO=24
1960 ON B+1 GOTO 1970,2030,2090,2150,2210,2270,2330
1970 C$="DIMANCHE"
1980 GOSUB 3410
1990 C$="-----"
2000 LI=14
2010 GOSUB 3410
2020 GOTO 2380
2030 C$="LUNDI"
2040 GOSUB 3410
2050 C$="-----"
2060 LI=14
2070 GOSUB 3410
2080 GOTO 2380
2090 C$="MARDI"
2100 GOSUB 3410
2110 C$="-----"
2120 LI=14
2130 GOSUB 3410
2140 GOTO 2380
2150 C$="MERCREDI"
2160 GOSUB 3410
2170 C$="-----"
2180 LI=14
2190 GOSUB 3410
2200 GOTO 2380
2210 C$="JEUDI"
2220 GOSUB 3410
2230 C$="-----"
2240 LI=14
2250 GOSUB 3410
2260 GOTO 2380
2270 C$="VENDREDI"
2280 GOSUB 3410
2290 C$="-----"
2300 LI=14
2310 GOSUB 3410
2320 GOTO 2380
2330 C$="SAMEDI"
2340 GOSUB 3410
2350 C$="-----"
2360 LI=14
2370 GOSUB 3410
2380 PRINT :
2390 CALL SOUND(200,600,1)
2400 CALL SOUND(200,800,1)
2410 CALL SOUND(200,1000,1)
2420 GOTO 270
2430 REM B<0 : IL FAUT : 0<B<8
2440 B=B+7
2450 GOTO 1590
2460 REM 1840 < L'ANNEE < 1900 *****
****
2470 IF F<1582 THEN 2480 ELSE 2570
2480 CALL SOUND(100,220,0)
2490 PRINT "IMPOSSIBLE " " : PAS D'ANNEES INFERIEURES A " : "
1582 " : "
2500 FOR I=1 TO 200
2510 NEXT I
2520 PRINT " DATE A LAQUELLE LE " : " CALENDRIER GREGORIEN FUT " : " INS
TAURE " : " :
2530 FOR I=1 TO 700
2540 NEXT I
2550 PRINT :
2560 GOTO 840
2570 IF H<G THEN 2890
2580 IF (F=1860)+(F=1888) THEN 2590 ELSE 2610
2590 Z=0
2600 GOTO 2800
2610 IF (F=1864)+(F=1892) THEN 2620 ELSE 2640
2620 Z=5
2630 GOTO 2800
2640 IF (F=1840)+(F=1868)+(F=1896) THEN 2650 ELSE 2670
2650 Z=3
2660 GOTO 2800
2670 IF (F=1848)+(F=1876) THEN 2680 ELSE 2700
2680 Z=6
2690 GOTO 2800
2700 IF (F=1852)+(F=1880) THEN 2710 ELSE 2730
2710 Z=4
2720 GOTO 2800
2730 IF (F=1856)+(F=1884) THEN 2740 ELSE 2760
2740 Z=2
2750 GOTO 2800
2760 IF (F=1844)+(F=1872) THEN 2770 ELSE 2790
2770 Z=1
```

```
2780 GOTO 2800
2790 GOTO 890
2800 A=Z+B
2810 B=0
2820 GOSUB 1790
2830 IF Y<0 THEN 1680
2840 IF C<3 THEN 2850 ELSE 2860
2850 B=B-1
2860 IF B<0 THEN 2870 ELSE 2880
2870 B=B+7
2880 GOTO 1940
2890 F=H+4
2900 Y=G-H
2910 GOTO 2580
2920 REM ANNEE < 1840 *****
****
2930 IF (F>=1800)*(F<=1839) THEN 2940 ELSE 2970
2940 X=2
2950 F=F+100
2960 GOTO 3160
2970 IF (F>=1700)*(F<=1739) THEN 2980 ELSE 3010
2980 X=4
2990 F=F+200
3000 GOTO 3160
3010 IF (F>=1600)*(F<=1639) THEN 3020 ELSE 3050
3020 X=6
3030 F=F+300
3040 GOTO 3160
3050 IF (F>=1500)*(F<=1539) THEN 3060 ELSE 3090
3060 X=2
3070 F=F+100
3080 GOTO 3160
3090 IF (F>=1400)*(F<=1439) THEN 3100 ELSE 3130
3100 X=4
3110 F=F+200
3120 GOTO 3160
3130 IF (F>=1300)*(F<=1339) THEN 3140 ELSE 3170
3140 X=6
3150 F=F+300
3160 A=X+B
3170 B=0
3180 GOSUB 1790
3190 GOTO 980
3200 REM ***LECTURE DU NOMBRE SUR LE CLAVIER***
3210 L=0
3220 O$=""
3230 FJ=0
3240 CALL HCHAR(18,13,32,6)
3250 FOR T=1 TO NB
3260 CALL KEY(S,K,TE)
3270 FJ=FJ+1
3280 IF FJ>1000 THEN 3840
3290 IF K=13 THEN 3840
3300 IF K=7 THEN 3220
3310 IF K=15 THEN 260
3320 IF TE=0 THEN 3260
3330 IF (K<48)+(K>57) THEN 3260
3340 CALL SOUND(100,800,7)
3350 O$=O$+CHR$(K)
3360 CALL HCHAR(18,13+T,K)
3370 NEXT T
3380 L=VAL(O$)
3390 RETURN
```

```
3400 REM TEXTE *****
3410 FOR I=1 TO LEN(C$)
3420 CALL HCHAR(LI,CO+I,ASC(SEG$(C$,I,1)))
3430 NEXT I
3440 RETURN
3450 REM EXPLICATIONS *****
3460 CALL CLEAR
3470 FOR I=1 TO 8
3480 CALL COLOR(I,6,6)
3490 NEXT I
3500 PRINT " GRACE A CE PROGRAMME , VOUS " : " POUVEZ CONNAITRE LE JOUR DE " : " LA
SEMAINE DE N'IMPORTE " : "
3510 PRINT " QUELLE DATE COMPRISE ENTRE " : " 1582 , L'ANNEE OU LE " : " CALENDRI
ER GREGORIEN FUT " : " INSTAURE , ET 2200 . " : " :
3520 PRINT " PRESSER UNE TOUCHE... "
3530 FOR I=1 TO 8
3540 CALL COLOR(I,16,6)
3550 NEXT I
3560 CALL SOUND(100,800,4)
3570 CALL KEY(0,K,S)
3580 IF S=0 THEN 3570
3590 CALL CLEAR
3600 FOR I=1 TO 8
3610 CALL COLOR(I,6,6)
3620 NEXT I
3630 PRINT " (ON PEUT FACILEMENT " : " AUGMENTER CE CHIFFRE (2200) " : " EN NE MODIFIAN
T QUE LA LIGNE " : " :
3640 PRINT " 930 ET LES VALEURS MAX. DES " : " BOUCLES DES LIGNES 1110 " : " ET SUIVAN
TES -28 PAR 28- ) " : " :
3650 PRINT " PRESSER UNE TOUCHE... "
3660 FOR I=1 TO 8
```

ERRATA

Dans Mission impossible sur
TI 99 4/A paru dans le N°25,
la ligne 2910 x=x+x est à
remplacer par x=x+Dx

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Koala painter et Koalapad ...sur COMMODORE 64



Vous pouvez (temporairement, bien entendu) mettre de côté le clavier de votre ordinateur favori grâce à ce nouveau produit : une tablette au nom évocateur de "KOALA". KOALA se présente sous la forme d'une tablette équipée de deux boutons poussoirs sur laquelle il est possible de déplacer un stylo. Cette tablette est connectée suivant l'ordinateur utilisé, au port réservé aux manettes de jeux. La surface de la tablette est constituée d'un matériau sensible à une pression quelconque (doigt, stylo, etc...). Les circuits internes de la tablette transforment le contact ainsi établi en une information transmise à l'ordinateur. Les deux boutons permettent de valider ou non l'information. KOALA peut être utilisé de bien des façons, seule l'imagination limitant son domaine d'application : sélection de menu, jeux, conception graphique, applications musicales, etc... Les logiciels KOALA PAINTER, testé sur COMMODORE 64 est contenu dans une cartouche insérée dans le connecteur réservé à cet usage. KOALA utilise la tablette sensible et permet la conception de dessins avec une très grande facilité. Il est possible de réaliser des dessins libres ou d'utiliser les fonctions spécifiques du logiciel. Ces

fonctions sont accessibles grâce à une page d'écran où sont symbolisés les différents graphismes, couleurs et utilitaires, par l'intermédiaire de la tablette. Parmi ces fonctions on trouve : dessins automatiques de cercles, disques pleins, carrés, rectangles, lignes, rayons, etc... sélection de couleurs, du type de tracé, remplissage de forme en couleur, inversion de couleur. Certaines fonctions sont particulièrement intéressantes : copie de dessins, effet de zoom, échange de position d'une partie de dessin, effet miroir assurant une symétrie parfaite, etc. Bien entendu, un dessin peut être sauvegardé sur disque et, plus utile, peut être utilisé dans un programme basic, sans avoir initialement chargé le programme KOALA PAINTER. Un logiciel bien fait, rendu très agréable par l'utilisation de la tablette (qui se révèle très fiable et très précise) qui facilite grandement la tâche des concepteurs de graphismes. (Ceux qui possèdent un COMMODORE 64 connaissent les difficultés lors de l'élaboration de dessins...). KOALAPAD, tablette sensible, et KOALA PAINTER, diffusé par B I P sur ATARI, APPLE, COMMODORE 64 et IBM.

P. GLAJEAN

PETITES ANNONCES GRATUITES



ACHETE pour ZX 81 Extension 16 ou 32K RAM + manettes de jeux et carte + cassettes de jeux + carte graphique. Philippe PETIT 17, rue Dauphiné 80100 ABBEVILLE. Tél. (22) 31.03.29.

VENDS pour ZX 81 : Carte CHR5 + mère + 2 K7 (soft) 300 F. + carte sonore + K7 250 F. + VENDS programme utilitaire TOOLKIT 1° Merge et 2° Renum 80F. Hight Res (soft) 60 F. PSS MCODER (compilateur) 60 F. Astro Chin 40 F. QS Astéroïde 50 F. Flight Simulation 50 F. VENDS livres anglais, machine langage 70F. Mast your MC 60F. + Français langage machine ZX 81 70 F. + TRUC ET ASTUCE 50 F. Monsieur LANGLOIS : Tél. 203.41.28 poste 322 ou 323.

VENDS pour ZX SPECTRUM programme scope (langage graphique) 120 F. FIFTH (langage sprite) 100 F. PAINTBOX (prog. graphic) 80 F. Logilivre Othello/Isola 90 F. Simulateur de vol Cobalt 80 F. K7 Spect. Computing Issue n° 4 (déc. 83) 30 F. Livre anglais SPECT Hardware Manuel 50 F. Français le petit livre du SPECTRUM 60 F. Monsieur LANGLOIS : Tél. 203.41.28 poste 322 ou 323.

VENDS ATARI 400 sous garantie 12/84 centipède Basic, Joystick, programmes 2300 F. Mosieur LEMAITRE Tél. (3) 095.54.06.

PROCEP, l'importateur de COMMODORE en FRANCE, aimerait connaître des clubs qui utilisent des COMMODORE 64 et VIC 20. Ecrire au journal qui transmettra.

VENDS livres APPLE : Passeport pour APPLESOFT, La conduite de l'APPLE II tome 2, Manuel d'utilisateurs APPLE II, Pratique de l'APPLE II tome 3, l'APPLE et ses fichiers tome 1, le basic en gestion sur APPLE II. Valeur 470 F. Vendu 280 F. Antoine CRAME Tél. (7) 880.94.47.

ACHETE pour TI 99/4A contrôleur et lecteur de disquettes indépendant (sans boîtier périphérique) René BARREAU Tél. (56) 28.58.56. (le soir).

VENDS TI 99/4A + manettes + cordon + magnéto + music Master + PARSEC avec Speech Synthétiseur + programmes sur livres et cassettes. Roland PREMESNIL 23, rue de la Justice 93800 EPINAY SUR SEINE. Tél. 823.11.90.

VENDS Lecteur enregistreur de prog. THOMSON MK 90.0.90 : 500 F. + codeur modulateur SECAM THOMSON MS 90.100 : 300 F. + synthé de marque Elec-

trel avec interface parallèle centronique : 800 F. Monsieur POIROT 43, bld Charles Péguy 28000 CHARTRES.

VENDS SHARP PC 1500 : 1200 F. + CE 150 (imprimante) 1200 F. + CE 159 (8Ko RAM protégée) : 700 F. + CE 153 (tablette graphique) 900 F. + papier + stylo + livres (4) + maillottes le tout 4600 F. VENDS Référence Manual (U.S.) de l'APPLE II : 150 F. Monsieur LEMOINE Joël 2, rue A. Leyge, Bat. 28, esc. 2 95340 PERSAN.

VENDS logiciel neuf langage APPLE PASCAL USCD. 1000 F. (Valeur 1850 F.) Imprimante OKI 80 + interface : 3000 F. ANDRE : Tél. 990.21.06.

VENDS TI 99/4A (11.83) + magnéto + cordon magnéto + manettes de jeu + boîte d'extension périphérique + carte RS232 + extension mémoire 32K + contrôleur de disquettes + unité de disquette interne + extended Basic + Editor Assembler + terminal Emulator II + divers jeux. Le tout 11000 F. (à débattre). CAIZES Didier 11, rue Victor Hugo 69800 ST PRIEST Tél. (7) 820.57.59 après 20 heures. PS : possibilité de détailler le matériel.

VENDS ORDINATEUR DE POCHE CASIO FX 702 P + interface FA2. Matériel garantie 11 mois (acheté le 12/3/84). Valeur 1500 F. Vendu 1100 F. (à débattre). Antoine CRAME 17, rue Anatole France 69120 VAULX EN VELIN Tél. (7) 880.94.47.

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)

APPLE II	Pascal DUPUY	Poker
ATARI	Didier MAAS	Barricades
CANON X-07	F. LAGRANA	Page 15
CASIO FX 702 P	Philippe BARREAU	Rapt vampir
COMMODORE 64	Pascal LIN	Page 6
VIC 20	Bruno INTERNICOLA	Page 10
HP 41	Thierry JORISSENS	Page 14
MPF II	Laurent KOENIG	Page 12
ORIC 1	Alain LADMIRAL	Page 11
MZ 80	Olivier MORIN	Page 10
PC 1211	Alain DUBUS	Page 12
PC 1500	P. GARRIC	Page 14
ZX 81	Michel PERRAUT	Page 6
SPECTRUM	Raphaël SEBAN	Page 15
TRS 80	Pierre DAO-DUY	Page 4
TI 99 4/A (b.s.)	Stéphane DUNGLAS	Page 13
THOMSON T07	Pascal VETWILLER	Page 2
Christian PASCAL	Reussite	Page 3

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoîte PICAUD

Responsable Informatique :
Pierre 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.

CADEAUX DE PAQUES



la Règle à Calcul



TEXAS INSTRUMENTS

A LA RÈGLE A CALCUL



CONFIGURATION THOMSON :

- 1 T07 THOMSON
- 1 Lecteur de cassettes
- 1 Module mémo 7 basic
- 1 Cassette basic
- 1 Cassette jeu

□ L'ensemble :
3.600,00 F TTC



LOGICIELS EDUCATIFS THOMSON/T07

- Initiation au basic (Vol. 1 à 6)
- le volume
- La clé des chants
- La ronde des formes
- Mélinénot
- Quest (module de base)
- Quest (K7 histoire-géo)
- Quest (K7 Sport)
- Quest (Sciences et découvertes)
- Yams, poker, solitaire
- Cocktail 3
- Le loto

PRIX TTC :	
195 F	
175 F	
145 F	
425 F	
325 F	
65 F	
65 F	
175 F	
95 F	
125 F	

CONFIGURATION N° 1 POUR DÉMARRER :

- 1 TI 99/4 TEXAS 16 K
- 1 Magnétocassettes TEXAS avec compteur
- 1 Paire manettes jeux
- 1 Cassette "le basic par soi-même"
- 1 Les techniques Programmation de jeux n° 1
- 1 Introduction au TI 99/4
- 1 Module jeux Mundman
- 1 Module jeux Parsec
- 1 Module Hoppel
- 1 Basic étendu

□ L'ensemble :
3.100,00 F TTC

CONFIGURATION N° 2 ORGANISATION :

- 1 TI 99/4 TEXAS
- 1 Magnétocassettes TEXAS avec compteur
- 1 Module gestion de fichier
- 1 Module gestion de rapports
- 1 Module statistiques
- 1 Module TI calc
- 1 Gestion privée
- 1 Basic étendu

□ L'ensemble :
3.900,00 F TTC

CONFIGURATION N° 3 JEUX :

- 1 Paire manettes jeux
- 1 Basic par soi-même
- 1 Module Adventure avec la cassette Pirate
- 5 Cassettes assorties pour jouer avec le module
- 1 Module jeu Mundman
- 1 Module Dragon attack
- 1 Module Mash
- 1 Module Star Trek

□ L'ensemble :
2.200,00 F TTC

BONS DE COMMANDE TARIFS AU 6/3/84

Nom
Prénom
Adresse
Code postal Ville

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé : + 30 francs.

La Règle à Calcul
65/67, bd St-germain 75005 Paris
Tél. : 325.68.88 - Télex ETRAV 220064 F/1303 RAC

