



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

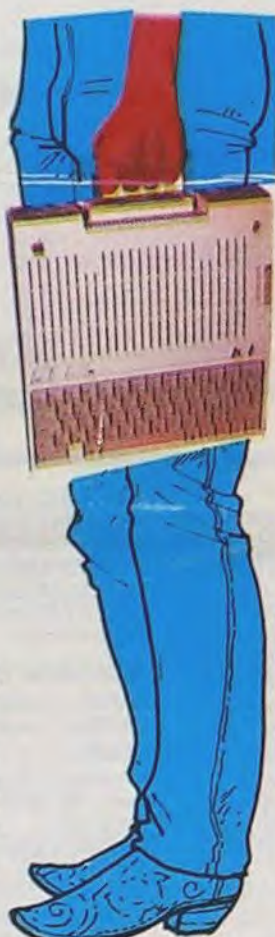
APPLE 2C : L'APPLE DU ROUTARD

NOUVEAU

Partir à pied avec un APPLE 2 à la main est désormais possible, ou presque : après le MACINTOSH, l'APPLE qui nous offrent nouveautés sur nouveautés, commercialise (début Mai), l'APPLE 2C. Utilisant la technologie CMOS, qui assure une faible consommation électrique, l'APPLE 2C est un portable de la taille d'un attaché-case. L'alimentation, problème essentiel de tout portable, est assurée par un transfo externe 12 Volts. Possibilité d'utiliser une batterie de voiture ou de bateau : les batteries devraient d'ailleurs être commercialisées rapidement.



PETIT, MAIS COSTAUD : Malgré ses 3,4 kg, l'APPLE IIC possède une puissance équivalente à un APPLE IIe. Equipé d'un 65C02, de chez NCR, le IIC dispose d'une mémoire de 128 K octets, d'un écran plat à cristaux liquides (24 lignes, 80 colonnes), ainsi que d'une prise Peritel intégrée.



Plus de slot, plus de clavier à deux significations : le clavier est français, (AZERTY), (un bouton permet de revenir en QWERTY). Parmi les points importants, on peut signaler le lecteur de disquette (5 pouces) intégré, les deux portes séries configurables à partir du Basic, (imprimante et modem), et le port dédié à la souris ou au joystick.



Une imprimante thermique devrait voir le jour assez rapidement et permettre l'affichage, en silence sur papier ordinaire et en couleur.

Prix de la configuration (128K, 80 colonnes, lecteur disque, alimentation, adaptateur RVB, un cours d'apprentissage) : 12700 F. Bonne route...

Suite page 9

PAGE EDUCATION : EN RESUME

- UNE RUBRIQUE CREEE PAR ET POUR DES ENSEIGNANTS
- REMUNERATION DES ARTICLES (DROITS D'AUTEUR)
- PRET DE MATERIEL AUX ENSEIGNANTS DESIRANT REALISER UNE EXPERIMENTATION (OPERATION P.O.E.)



OPERATION POE :

Une histoire extraordinaire...

Ne ratez pas le numéro de la semaine prochaine (n° 32) : vous y trouverez la liste des premiers établissements scolaires bénéficiant du prêt d'ordinateurs ainsi que le résumé de leurs projets respectifs.



FORMATEURS : FORMEZ-VOUS OU INFORMEZ-VOUS GRATUITEMENT !

Une première journée avec TEXAS INSTRUMENT sur l'utilisation de la calculatrice en milieu scolaire (date et lieu définis suivant inscriptions, minimum 20 personnes), d'autres stages prochainement avec CASIO...

Il ne nous manque plus que les enseignants ! Alors...

EDITO

Un wagon de logiciels pour le concours Georges LECLERE, que dis-je un wagon ? un train complet ! Vous êtes malade ou quoi ? Je pensais que ce concours allait vous intéresser, mais à ce point ! Pour les résultats le 25 Mai, n'y comptez pas, cela ne sera pas possible, nous sommes capable de tester beaucoup de logiciels mais les journées ne font quand même que 24 heures. Les résultats seront annoncés - pour les gagnants de chaque catégorie - le 15 Juin et le super gagnant il touchera son poids en ordinateur (ou presque !) le 29 Juin. Au moins il saura quoi faire de ses vacances !

Christian PASCAL gagne le gros lot mensuel avec son programme

Suite page 9

HEBDOCICOB

Nous sommes là, sur un tout petit stand du SICOB (niveau 3, Zone E, Stand 540). Venez donc nous voir, ça nous fera plaisir. Si vous voulez une carte d'invitation gratuite, écrivez-nous, nous vous la renverrons d'urgence. A bientôt.

MENU

APPLE II	Agenda informatique	Page 6
Frédéric WARIN	Memory	Page 4
CANON X-07	Contrée magique	Page 3
CASIO FX 702 P	Nibbler	Page 5
J.M. LACOSTE	Astro	Page 7
COMMODORE 64	Chars	Page 17
C. ARCHAMBAULT	Racing	Page 2
VIC 20	Brain	Page 4
V. COGET	Course automobile	Page 8
HP 41	Sous-marin	Page 17
G. OSMONT	Scrabble	Page 7
MPF II	Solitaire	Page 19
J. GODILLON	Vitamines	Page 18
ORIC 1	Tiercé	Page 16
Stéphane CALLEGARI	Memory	Page 15
MZ 80	Sauvetage	Page 14
Francis PEIGNER	Poker	Page 3
PC 1211		
Alain DUBUS		
PC 1500		
W. VON LUNEN		
ZX 81		
Gabriel GELIN		
SPECTRUM		
Yann GEHAN		
TRS 80		
Michel FORTIN		
TI 99 4/A (b.s.)		
STOBINSKY		
TI 99 4/A (b.e.)		
Philippe PAIR		
THOMSON T07		
Yves ALUNNI		

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE . 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 T07

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)

UN PETIT TOUR...



...TELL FILS ... TELL...



FRÉDÉRIC JOUAIT "ELLE", FUMAIT...



"ET LES FACTEURS FRAPPENT TOUJOURS DEUX FOIS..."



RACING

Le but du jeu est de parcourir la distance la plus longue en un temps limite.

Au début de chaque partie, vous entrez le temps choisi (en décimal) puis la vitesse de votre voiture de course.

Votre voiture circule de bas en haut de l'écran sur une piste à trois voies. Une autre voiture arrive en face de vous et tente de vous tamponner, vous pouvez l'éviter en changeant de voie à l'aide de la flèche ← ou →. Mais attention, si vous sortez de la route, c'est l'accident !

Chaque accident vous coûte dix unités de temps ; au bout de dix accidents, votre véhicule devient inutilisable.

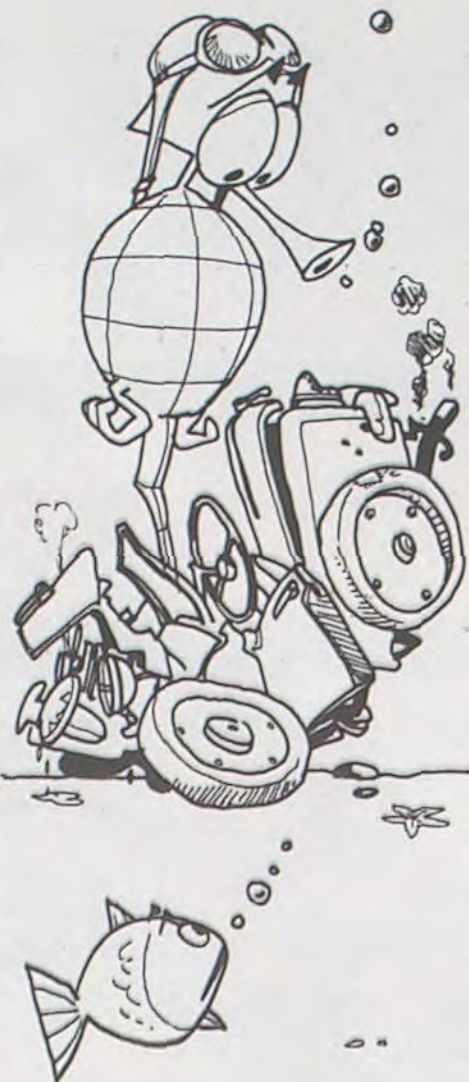
La flèche ↑ vous permet d'augmenter votre vitesse jusqu'à la vitesse maximale choisie. La flèche ↓ vous permet de diminuer votre vitesse jusqu'à l'arrêt complet de votre voiture.

J. GODILLON

Instructions :

Le programme en langage machine destiné à produire les sons audibles au cours du jeu. Ce sous-programme s'appelle "INISON", il est placé de l'adresse 4000\$ à l'adresse 4040\$, il doit être chargé en mode moniteur. Le programme qui suit est le programme principal ("RACING"), qui doit être chargé en mode basic. Après avoir tapé RUN, le jeu se met en route.

NOTA: Il n'y a qu'une modification à apporter au programme basic pour qu'il fonctionne convenablement sur APPLE. Les lignes 20 et 130 du programme doivent être modifiées à l'aide des adresses de scrutation du clavier pour APPLE: \$C000 (-16384) et \$C010 (-16368). Le sous-programme en langage machine INISON ne pose aucun problème sur APPLE.



MP-FII

```
15 HOME
16 INPUT "VOULEZ-VOUS LIRE LES REGLES (
0 OU N) ? " : R$ : HOME
17 REM ---LECTURE CLAVIER---
20 POKE 40952,32: POKE 40953,67:
POKE 40954,240: POKE 40955,133:
POKE 40956,255: POKE 40957,96
```

```
21. POKE 232,0: POKE 233,06: POKE 24576,
1: POKE 24577,0: POKE 24578,4: POKE 2457
9,0
22 FOR I = 1 TO 10
23 READ U: POKE 24580 + I,U
24 NEXT I: RESTORE
25 IF R$ < "0" THEN 85
```

```
26 REM ---REGLE DU JEU---
27 UTAB 1: HTAB 17: PRINT "RACING"
UTAB 2: HTAB 17: PRINT "-----"
28 PRINT "VOUS DEVEZ PARCOURIR
LA PLUS LONGUE " : PRINT "DISTANCE EN UN
TEMPS RECORD QUE VOUS " : PRINT "CHOISIRE
2 EN DEBUT DE PARTIE " : PRINT "M
AIS, ATTENTION ! UNE VOITURE TEN-"
PRINT "TERRA DE VOUS EN EMPECHER EN VO
US"
29 PRINT "TAMPONNANT, VOUS DEVEZ L'EI
TER EN" : PRINT "CHANGEANT DE VOIE " : P
U --->, ET CELA" : PRINT "SANS SORTIR DE
LA PISTE."
30 PRINT "AU BOUT DE 10 ACCIDENTS, VOTR
E VOI-" : PRINT "TURE DEVIENT INUTILISABL
E : CHAQUE " : PRINT "ACCIDENT VOUS COUTE
10 UNITES DE TEMPS " : PRINT "VOUS
US POUVEZ ACCELERER AVEC LA FLECHE"
31 PRINT "MONTANTE ET DECELERER AVEC LA
FLECHE" : PRINT "DESCENDANTE " : PRINT
PRINT "BONNE CHANCE ET BONNE COURSE "
PRINT
32 PRINT "PUSSEZ UNE TOUCHE POUR COMME
NCER." : GET A$
34 REM ---DEPART DU JEU---
35 CALL - 1990: UTAB 12: HTAB 11:
INPUT "TEMPS DESIRE (XXX) " : T$ :
UTAB 14: HTAB 11: INPUT "VITESSE (1-
X<=10) " : M$ : M$ = M$ + 25
36 REM ---DESSIN ROUTE---
37 KM = 0: CR = 0: ACC = 0: XU = 0: YU
= 0
38 HGR : HCOLOR = 3
100 HPLT 69,0 TO 69,191: HPLT 89,0
TO 89,191: HPLT 49,0 TO 49,191
HPLT 109,0 TO 109,191
105 UTAB 15: HTAB 21: PRINT "TEMPS "
UTAB 17: HTAB 21: PRINT "KM "
110 SCALE = 2: ROT = 32
115 X = 79: Y = 180
120 POKE 16385,50: POKE 16407,50
CALL 16384
130 CALL 40952: T = PEEK (255)
131 REM ---TEST ACCIDENT---
132 IF XU = X AND YU = Y THEN
UTAB 10: HTAB 21: PRINT "CRASHHHH "
GOTO 300
133 IF X < 49 OR X > 89 THEN UTAB 10
HTAB 21: PRINT "CRASHHHHHH " : GOTO 290
135 IF K = 0 THEN 140
137 X1 = X: Y1 = Y: R1 = R
136 REM ---ACCELERATION---
140 IF T = 240 THEN ACC = ACC + 2
141 IF ACC > M$ THEN ACC = M$
142 IF T = 241 THEN ACC = ACC - 1
143 IF ACC < 0 THEN ACC = 0
145 Y = Y + ACC: K = 1
146 TP = TP + 1: UTAB 15: HTAB 29
PRINT " " : UTAB 15: HTAB 29:
PRINT TP
147 IF Y < 0 THEN Y = 191: KM
= KM + 1: UTAB 17: HTAB 29: PRINT KM
148 IF TP < 0 THEN UTAB 12:
HTAB 21: PRINT "C'EST FINI ! "
POKE 16385,150: POKE 16407,150
```

```
CALL 16384: GET A$: GOTO 85
149 REM ---CHANGEMENT DE VOIE---
150 IF T = 136 THEN R = 24: X = X
- 20: S = PEEK ( - 16336)
160 IF T = 149 THEN R = 40: X = X
+ 20: S = PEEK ( - 16336)
165 IF T = 0 OR T = 240 THEN R = 32
170 HCOLOR = 3: ROT = R: DRAW 1
AT X,Y
172 IF K = 0 THEN 180
175 HCOLOR = 0: ROT = R1: DRAW 1
AT X1,Y1
176 IF XU < 0 THEN ROT = 0: GOTO 215
177 REM ---VOITURE ADVERSE---
180 XU = INT ( RND (1) * 3 + 1)
190 IF XU = 1 THEN XU = 59
191 IF XU = 2 THEN XU = 79
192 IF XU = 3 THEN XU = 99
210 YU = 0: ROT = 0: HCOLOR = 3
215 HCOLOR = 0: DRAW 1 AT XU,Y2
220 YU = YU + ACC
230 IF YU > 191 THEN XU = 0
HCOLOR = 0: DRAW 1 AT XU,YU - ACC
ROT = R: GOTO 130
240 Y2 = YU
250 HCOLOR = 3: DRAW 1 AT XU,YU
260 ROT = R: GOTO 130
290 FOR I = R TO 64 STEP 8: ROT = I
HCOLOR = 3: DRAW 0 AT X,Y: J =
PEEK ( - 16336): HCOLOR = 0
DRAW 1 AT X,Y: NEXT I: HCOLOR
= 0: DRAW 1 AT X,Y: UTAB 10: HTAB 21
PRINT "
295 POKE 16385,3: POKE 16407,200
CALL 16424: GOTO 305
300 XDRAW 1 AT XU,Y: HCOLOR = 0
DRAW 1 AT XU,YU: DRAW 1 AT X,Y:
FOR I = 1 TO 10: J = PEEK ( - 16336)
NEXT I: UTAB 10: HTAB 21: PRINT "
POKE 16385,1: POKE 16407,255
CALL 16424
305 CR = CR + 1: TP = TP - 10
310 IF CR = 10 THEN UTAB 12: HTAB 21
PRINT "VOITURE FICHUE ! " : POKE 16385,150
POKE 16407,150: CALL 16384: GET A$:
GOTO 85
320 GOTO 110
325 UTAB ---TABLE DE FORME---
330 DATA 23,62,53,36,36,39,54,4
5,45,36,52,54,54,54,44,39,0
CALL=199
44000 4040
4000= 40 01 40 01 60 30 00 00
4000= 16 40 40 00 00 30 00 00
4010= 16 40 00 00 00 60 42 FF
4018= 04 00 FF 00 00 00 00 00
4020= 00 00 FF FF 00 00 FF FF
4028= 40 00 00 17 40 40 20 00
4030= 40 10 60 60 01 00 00 00
4038= F1 60 00 00 00 00 00 00
4040= 00
```

la Règle à Calcul



CONFIGURATION UNO :
- APPLE IIe
- MONITEUR II
- DISK II AVEC CONTRÔLEUR

CONFIGURATION DUO :
- APPLE IIe
- MONITEUR II
- DUODISK
- MONITEUR
- CARTE APPLE TELL (VIDÉOTEXTE)
- SOURIS APPLE + MOUSE PAINT
- PRO-DOS APPLE IIe

LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE IIe ET APPLE II 48 K

EDICIELS
MATHS 1 :
• formes indéterminées, limites, logarithmes et exponentielles
MATHS 2 :
• suites et intégrales
MATHS 3 :
• trigonométrie
• nombres complexes
PHYSIQUE 1 :
• induction et condensateurs
• produit vectoriel
PHYSIQUE 2 :
• circuits oscillants
EDI-LOGO
Le fameux langage LOGO, en français dans la version originale
CARTE PORTE-PAROLE
Une voix claire et articulée vous parle en français

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

VI-FI NATHAN

LOGICIELS ÉDUCATIFS POUR APPLE II ET IIe
• J'améliore mon français
• J'explore l'espace en calculant
• La belle au bois dormant (lecture)
• Hansel et Gretel (lecture)

LOGICIELS DE JEUX POUR APPLE II ET IIe
• Daédalus
• IFR simulateur de vol

LOGICIELS POUR LA VIE PROFESSIONNELLE POUR APPLE II ET IIe
• Calculatrice

Commodore

COMMODORE
Commodore 64 Pal
Lecteur de disques Vic 1541
Traceur de courbes Vic 1520
Câble peritel 64
Câble vidéo 64

ZX spectrum

INTERFACES
Spectrum 48 K PAL
Carte 8 entrées/sorties
Carte 8 entrées analogiques
Interface manette de jeux
Manette de jeux
Modulateur UHF noir et blanc
Imprimante Alphacom 32
Amplificateur sonore
Extension 32 K
Interface Centronics/RS 232
Câble pour Centronics
Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR
Cordon Pétrel/Moniteur
Adaptateur Pétrel
Interface manettes de jeux programmables

JEUX
Panique
Mined out
Space intruder
Androïde
3D Tank
Météorites
Jawz
Fruit machine
Gold mine
Spawn of evil
Road toad
Jumping Jack
Zoom
Arcadia
Ah didum
Molar maul
Zip zap
Alchimist

JEUX DE RÉFLEXION
Simulateur de vol
Othello
Awari
Échecs
Manager
ÉDUCATION
Math
Histoire

GESTION
Directeur financier
Gestion de fichiers
UTILITAIRES
Pascal 4 T
Devpac Assembleur/Désassembleur
ZX Trans

NOUVEAUX LOGICIELS "HAUTE RÉOLUTION"
- ANT ATTACK
- FRED
- FIGHTER PILOT
- NIGHT GUNNER
- BLUE THUNDER
- BLADE ALLEY
- HUNCHBACK

VI-FI NATHAN
LOGICIELS POUR SINCLAIR SPECTRUM
• Croque nombres
• La course au robot
• Combien font ?
• Dés en chute libre
LOGICIELS ÉDUCATIFS
Interceptor
Pillage cosmique

THOMSON TO/7

PROMOTION TO/7
Unité centrale lecteur enregistreur mémo-basis
MATÉRIELS THOMSON TO/7
Unité centrale
Lecteur enregistreur
Extension mémoire 16 K
Contrôleur com.
Son et jeux
Mémo Basis
LOGICIELS ANSWARE
Budget familial
Carnet d'adresses
Gérez votre bibliothèque
Gérez vos fiches
NOUVEAUX LOGICIELS ÉDUCATIFS THOMSON TO/7
Initiation au Basic (vol. 4)
La clé des chants
La ronde des formes
LOGICIELS DE JEUX THOMSON TO/7
Mélémot
Quest (module de base)
Quest (K7 Histoire-Géo.)
Quest (K7 Sport)
Quest (K7 Sciences et Découvertes)
Yams, poker, solitaire
Cocktail 3
Le Loto

sinclair ZX 81

CARTES - INTERFACES BIBLIOGRAPHIE
ZX 81
Clavier mécanique "ABS"
Carte extension 64 K
Carte génératrice de caractères
Carte sonore (5 octaves)
Carte entrées/sorties (8 E/5)
Carte 8 entrées analogiques
Carte interface manette de jeux
Manette de jeux

Interface Centronics
Imprimante graphique Seikosha 100 A
Imprimante alphacom 32
Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR
Extension 16 K

NOUVEAU PRODUIT :
CMOS mémoire constante (2 KRAM)
Module 2 K supplémentaire jusqu'à 16 K.

JEUX
Invaders
Patrouille de l'espace
Scramble
Rex Tyrannosaure
Gulp
Stock car
Panique
Casse briques et pendu

JEUX DE RÉFLEXION
Othello
Échecs
Simulation de vol
Tric-Trac (Backgammon)
Awari
VOUS
Biorythmes
Chiromancie
GESTION
Compte bancaire
Vu-calc
Vu-file
ZX Multifichiers
UTILITAIRES
Assembleur Artic
Moniteur-désassembleur
Fast load monitor 16 K
Fast load monitor 64 K
Tool kit Artic
ZX Tri

990,00
2.500,00
1.190,00
150,00
175,00
360,00
450,00
55,00
65,00
65,00
75,00
75,00
75,00
75,00
75,00
95,00
95,00
95,00
85,00
85,00
85,00
95,00
110,00
110,00
150,00
75,00
75,00
75,00
75,00
75,00

BON DE COMMANDE TARIFS AU 11/5/1984

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.

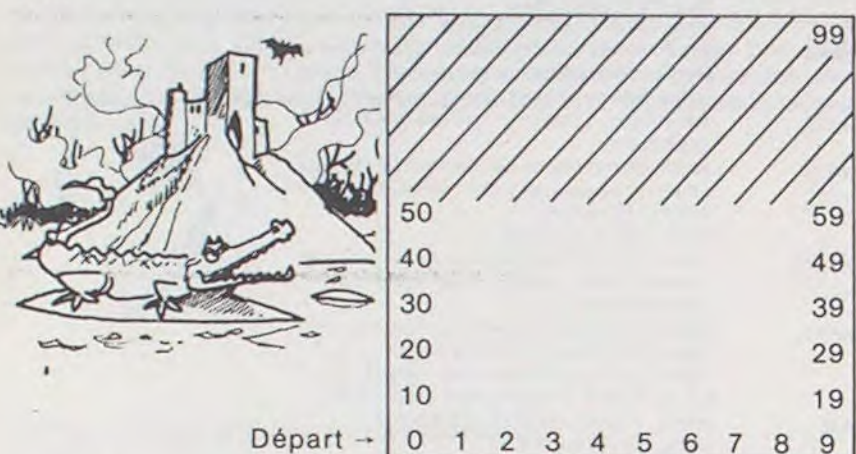
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88
Télex : ETRAV 220 064 F/1303 RAC

CONTREE MAGIQUE FX 702 P

Vous êtes sortis indemnes des donjons précédents, mais celui-ci viendra peut-être à bout de votre adresse en faisant surtout appel à votre réflexion.

J.M. LACOSTE

Votre personnage, au début possède 30 PDV (Points de Vie), 3 flèches et 5 en fraîcheur (votre état physique). Votre personnage va se déplacer sur une surface de 10 x 10, selon les quatre directions habituelles Nord, Est, Sud, Ouest. Il va falloir qu'il découvre le temple situé dans la zone hachurée. Votre route est semée de monstres plus ou moins importants selon la nature de la case traversée. Les monstres rencontrés pourront être de cinq sortes, regroupées dans le tableau suivant :



NOM DU MONSTRE	PDV MAX.	% TOUCHER	POINTS D'EXPERIENCE
Serpent	5	25	10
Loup	30	33	20
Tigre	40	66	30
Balrog	50	70	40
Dragon	100	99	50

Durant le combat : Action (C (combat au contact), F (fuite), A (arc)).
Le personnage selon sa fraîcheur a plus ou moins de chances de toucher le monstre :
Fraîcheur 1 : épuisé : 20 % de chance de toucher
Fraîcheur 2 : fatigué : 60 % de chance de toucher
Fraîcheur 3 : 100 % de chance de toucher

Fraîcheur 4 : lassé : 80 % de chance de toucher
Fraîcheur 5 : normal : 100 % de chance de toucher
Fraîcheur 6+ (jusqu'à 9) pleine forme : 100 % de chance de toucher
(Lorsque la fraîcheur tombe à 0, le personnage est mort).
La fuite ne réussit qu'une fois sur 3 et fait revenir de 1 ligne vers le sud et de 1 ligne vers l'ouest.
La flèche n'a que 3 chances sur 4 de toucher sa cible. Lorsqu'elle la touche, elle tue directement l'animal et le joueur finit de la défendre au contact.
Le joueur perd l'avantage de commencer le combat s'il rate sa cible à l'arc ou s'il rate sa fuite.
Après une victoire, vous pouvez découvrir des trésors : des sorts ponctuels, montent ou descendent votre fraîcheur. La découverte d'un élixir se traduit par une augmentation de 10 PDV ou d'un point de fraîcheur.
On trouve aussi parfois des paires de flèches et des bourses de 25 pièces d'or (PO).
Arrivée au bout de votre périple, n'oubliez pas de payer le gardien du temple 50 PO, car ce monstre est invulnérable et vous étranglera aussitôt si vous n'avez pas cette somme.

```
LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 36 PRG: 1600
P0: 1600 STEPS
2 S=0
5 WAIT 20:PRT "-C
ONTREE MAGIQUE-
":Z=0:W=30:Y=3:
T=5:0=0:I=0
10 U=0:INT (RAN#*
50
15 GSB 50:PRT "VOU
S ETES EN":Z=6S
8 80:GSB 90:IF
K=1 THEN 30
20 GSB 105:IF L=1:
IF N=1:GSB 140
30 GSB 190:GSB 205
:PRT W": PDV,"
#;Y:" FLECHES,"
8=INT (A(I+5):C
=FRAC (A(I+5))*
100
100 0=INT (RAN#*B+1
:PRT "AVEC":Q;"
PDV":RET
105 L=0:INP "ACTION
(C/F/A) ",X:I
F X="C":6=T*20
:H=10:0=0:RET
110 IF X="F" THEN
130
115 IF Y=0:PRT "PLU
S DE FLECHES !"
:GOTO 105
120 Y=Y-1:PRT "TCHA
C !":IF RAN#<7
5:PRT A(I):" T
UE":Q=0:RET
125 PRT "RATE !":M=
1:RET
130 IF RAN#<.33:Z=Z
```

```
-11:PRT "FUI
REUSSIE !":L=1:
R=1:RET
135 PRT "FUI
E !":M=1:RET
140 IF M=1:M=0:GOTO
150
145 GSB 165:IF 0=0:
PRT A(I):" MOR
T":S=S+10*(1+I
:RET
150 GSB 180:IF W=0
THEN 9E3
155 GSB 105:IF L=1:
RET
160 PRT "VOUS CONTI
NUEZ":GOTO 140
165 IF RAN#<100:G:P
RT "TOUCHE !":Q
=0:INT (RAN#*H
+1:J=1:L=0:K=8
170 IF K=8:K=0:GSB
500:RET
175 PRT "RATE !":RE
T
180 IF RAN#<100:C:P
RT "OUCH !":W=W
-INT (RAN#*6+1:
J=0:GSB 500:RET
185 PRT A(I):" VO
S RATE":RET
190 IF R=1:R=0:RET
191 IF RAN#<.75:RET
195 PRT "UN COFFRE
AVEC ":IF RAN#
<.33 THEN 200
196 INP "ELIXIR":X#
:IF X="F":T=T+
1:RET
198 W=W+10:RET
200 PRT "25 PIECES
D'OR":0=0+25:RE
T
205 IF RAN#<.85:T=T
-1:PRT "FRACHE
UR":T:IF T=0 T
HEN 9E3
210 IF RAN#<.9:T=T+
1:PRT "FRACHEU
R":T:A=1:IF T=
9:T=9
212 IF A=1:A=0:RET
215 IF RAN#<.9:Y=Y+
2:PRT "VOUS TR
UVEZ 2 FLECHES"
220 RET
500 IF J=1:PRT "IL
RESTE AU ":A(I
):"0":PDV":RET
505 PRT "IL VOUS RE
STE":M:" PDV":R
ET
1000 PRT "VOUS AFF
RONTEZ LE GYOR"
:IF 0<50 THEN 1
050
1005 PRT "VOUS PAYEZ
LE GYOR":0:" P
IECES D'OR"
1010 PRT "VOUS ETES
LE MAITRE":DE
LA CONTREE MAGI
QUE"
1015 PRT "AVEC":S:"
PE":GSB 9002:I
F S>50:SAC :STA
T S
1025 PRT "RECORD":S
X:STOP :GOTO 5
1050 PRT "LE GYOR VO
US ETRANGLE":Y
OUS DEVEZ AVOIR
50 PO"
VAR: 36 PRG: 1600
A = 0
B = 100
C = 99
D = 2
E = FORET
F = 4
G = 100
H = 10
I = 4
J = 0
K = 0
L = 0
M = 0
N = 0
O = 25
P = 156
Q = 40
R = 0
S = 30
T = 5
U = 69
V = N
W = 22
X = L
Y = 2
Z = 2
A0 = SERPENT
A1 = LOUP
A2 = LIGRE
A3 = BALROG
A4 = DRAGON
A5 = 5.25
A6 = 30.33
A7 = 40.66
A8 = 50.75
A9 = 100.99
```

POKER

Le TO7 sombre dans l'enfer du jeu avec ce programme conforme au poker tel qu'il est possible de le pratiquer sur les machines de café.

Yves ALUNNI

Mode d'emploi :

Le joueur dispose du jeu dont la longueur inférieure à 5K permet de l'utiliser sans extension mémoire.

Il apparaît alors une page de présentation durant laquelle sont effectuées les initialisations. Pour débiter le jeu il faut appuyer sur la touche 'D' ; tant que cette touche n'est pas pressée le générateur de nombres aléatoires tourne, ce qui permet de varier la donne.

Le jeu commence à ce moment là. Il faut tout d'abord miser sans dépasser son crédit qui est à l'origine égal à 10. Cinq cartes sont distribuées et on peut se les faire changer en répondant 'O' à la question "nouvelle donne ?". Dans cette hypothèse on demande le nombre de cartes qu'il faut changer et leur numéro si ce nombre est inférieur à cinq.

A ce moment là le programme établit la valeur de la donne et si elle correspond à un cas gagnant place un carré à côté du cas considéré ; le joueur peut alors quitter ou doubler en tapant sur les touches 'Q' ou 'D'. S'il double une carte est tirée, il aura préalablement dû deviner si elle est inférieure ou supérieure à 8 (touches 'I' ou 'S').

Si son choix est juste il peut remettre en jeu son gain. Si il perd ou si le 8 sort ou s'il quitte le joueur doit miser à nouveau jusqu'à ce que son crédit soit nul. Dans ce cas la page de fin de jeu apparaît qui offre la possibilité de rejouer en répondant 'O' à la question "nouvelle partie ?".



```
2 CLEAR,,6:CONSOLE0,24:CLS:SCREEN0,0,0
3 DEFGR$(0)=162,68,168,17,58,76,140,27
5 DEFGR$(5)=0,142,145,145,145,145,142,0
10 DEFSTR$:DEFINTB-R:DIMH$(52),B$(52),O(14)
15 CR=10
20 IFY<>0 THENPSET(FX,FY)" "
23 *PRESENTATION
25 RESTORE:GOSUB1000:C=0:FT=0
40 ONL GOTO90,100
50 RESTORE
55 BOXF(0,109)-(319,110),2
57 *AFFICHAGE DES DIFFERENTS GAINS POSSI
BLES
60 ATTRB0,0:LOCATE0,15:COLOR6,0:PRINT"FL
USH ROYALE: 500":CHR$(124):"FLUSH: 200":
CHR$(124):"COULEUR: 20":
62 PRINT"DOUBLE PAIRE: 2":CHR$(124):"C
ARRE: 100":CHR$(124):"SUITE...: 10":
64 PRINT"PAIRE (9):...: 1":CHR$(124):"F
```

```
ULL: 50:CHR$(124):"BRELAN: 5"
66 GOSUB1500:AFFICHAGE DE LA MISE
70 BOXF(0,149)-(319,150),2
80 BOXF(0,173)-(319,174),2
90 CONSOLE22,24:CLS:SCREEN6,0
95 PRINTCHR$(17):LINE INPUT" COMBIEN MIS
EZ VOUS ? ":AN=VAL(AN):IFN=0:CR OR EN<
1 THEN95
100 CR=CR-EN:GOSUB1500
120 GOSUB2000
130 CLS:COLOR6:PRINTCHR$(17):PRINT"NOUVE
LLE DONNE ?":AN=INPUT$(1)
135 IF AN="N" THEN300 ELSEIF AN<"O" THEN13
0
150 CLS:PRINTCHR$(17):PRINT"NUMERO DE CA
RTES ?":AN=INPUT$(1)
155 N=VAL(AN):IFN>50RN(1) THEN150
160 FORI=1TON
165 IFN=5 THENE(1)=1:GOTO174
170 CLS:PRINTCHR$(17):PRINT"NUMERO DE LA
```

```
"I:"E CARTE":E(I)=VAL(INPUT$(1)):IFE(I)
<10RE(1))>5 THEN170
172 FORK=1TOI-1:IFE(K)=E(I) THEN170 ELSENE
XTK
174 X=(E(I)-1)*8
176 PRINTCHR$(20):COLOR4,2:BOXF(X+1,1)-(
X+6,10):GR$(0):COLOR6,0
180 FS=-1:R=C(E(I))
190 A(R)=MID$(A(R),2)
200 GOSUB2230:NEXTI
210 FORI=1TON:JE(E(I)
220 FS=1
230 GOSUB2200
270 GOSUB2100 :ATTRB0,0:NEXTI
300 GOSUB3000:IFFY<0 THENPSET(FX,FY)" "
310 GOSUB1500
320 FORJ=1TO5:A(C(J))=MID$(A(C(J)),2)
330 0=ASC(A(C(J))>Q(0-48)=Q(0-48)-1
340 K=ASC(RIGHT$(A(C(J)),1))-64:D(K)=D(K)
-1
350 NEXTJ
360 IFGA>0 THENCLS:PRINT"<Q>UITE/<D>OUBLE
? ":PRINTCHR$(17):AN=INPUT$(1):IFAN="D"
THEN FL=2:GOTO400
370 FL=1:SCREEN,0:CR=CR+GA:EN=0:GOSUB150
0:IFCR>0 THEN 20
380 *FIN DE PARTIE
382 RESTORE:CONSOLE0,24:CLS:GOSUB1000:CO
NSOLE0,24:LOCATE0,0:COLOR,0:PRINTCHR$(11)
:CHR$(11):CHR$(11)
385 ATTRB1,1:COLOR4,5:LOCATE1,1:PRINT"LE
":LOCATE1,18:PRINT"VOUS A RUINE..."
390 LOCATE0,23:COLOR3,0:ATTRB1,0:PRINT"U
NE AUTRE PARTIE ?"
395 AN=INPUT$(1):IFAN="O" THEN CLS:FL=3:C
R=10:GOTO25 ELSEEND
400 *LE JOUEUR TENDE DE DOUBLER
405 CONSOLE0,12:CLS:SCREEN6,0
410 ATTRB,1:PRINT
420 PRINT"LA CARTE QUI VA ETRE TIREE", "
SERA-T-ELLE INFIEURE (I)", "OU SUPERIEU
RE (S) A "
430 AR=INPUT$(1):ATTRB0,0
440 IFAR<"I" ANDAR<"S" THEN430
450 R=INT(RND*52)+1
460 Q=ASC(A(R))
470 J=5:FS=0:GOSUB2240:GOSUB2100
475 IFQ=49 THENQ=62
480 IF(Q>56 ANDAR="S") OR(Q<56 ANDAR="I") TH
ENGAGA#2 ELSEGA=0:FORK=1TO500:NEXTK:CLS
:GOTO370
485 COLOR2,0:PRINT"ENJEU ":GA
490 PSET(21,11):CHR$(17):ATTRB0,1:COLOR6:
LOCATE0,18:PRINT"<Q>UITE OU <D>OUBLE":AT
TRB0,0
500 AR=INPUT$(1):ATTRB0,0
510 IFAR<"O" ANDAR<"D" THEN500
520 IFAR="D" THEN400 ELSECLS:GOTO370
999 END
1000 *PRESENTATION
1001 IFFL=0 THENCLS:SCREEN4,0,0
1005 FORJ=1TO5
1010 X=(J-1)*8
1020 BOX(X*8+7,7)-(X*8+56,88),7
1030 BOX(X*8+6,6)-(X*8+57,89),7
1040 COLOR4,5:BOXF(X+1,1)-(X+6,10):GR$(0)
1050 ATTRB1,1:LOCATEX+3,6,0:READA1:PRINT
A1:ATTRB0,0
1060 NEXTJ
1070 IFFL>0 THENCONSOLE12,24:RETURN
1075 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1080 COLOR3,0
1090 PRINT"APRES AVOIR MISE VOUS RECEVEZ
5 CARTES. SI UNE OU PLUSIEURS DE CELLES
CI NE VOUS CONVENAIENT PAS VOUS AVEZ LA
POSSIBILITE DE VOUS LES FAIRE REDISTRIBUE
R UNE FOIS."
1100 X=1
1110 FORJ=2TO14
1120 FORI=1TO4
1130 A(X)=CHR$(J+48)+CHR$(I+64):B(X)=2*(
14-J):X=X+1
1140 NEXTI,J
1150 COLOR2
1200 PRINT:PRINT:PRINT" TAPEZ SUR 'D' P
OUR COMMENCER LE JEU"
1210 Z=RND:IFINKEY"<">"D" THEN1210
1280 CONSOLE12,24:CLS
1290 RETURN
1500 *AFFICHAGE DE LA MISE ET DES GAINS
1501 BOX(0,19)-(39,20)" ",0:COLOR1:ATTR
B0,1
1510 LOCATE6,20:PRINT"CREDIT ":CR:TAB(2
```

MEMORY

MEMORY est un jeu très simple, dans son principe. Un certain nombre de cartes est représenté face cachée sur l'écran et il s'agit de les retrouver. Pour cela on dispose des touches de déplacement du curseur dont on se sert pour placer le point d'interrogation sur les cartes que l'on veut voir. On l'indique alors au X07 en appuyant sur la touche de fonction F6. On ne peut voir que deux cartes à la fois. Si elles sont identiques, elles sont enlevées du jeu, sinon après un court instant elles sont de nouveau retournées.

Alain TARDY

Mode d'emploi :

Au début du jeu, le CANON X07 demande combien de joueurs vont jouer et leur nom. Puis il demande le niveau du jeu. Plus il est élevé, plus il y a de cartes : au niveau 1 on a 16 cartes et au niveau 6, 72 cartes. Le niveau des réflexes règle proportionnellement la durée de l'affichage simultanée des deux cartes demandées. A noter que le X07 affiche d'abord la première carte avant de demander la deuxième.

Si le jeu se déroule à plusieurs, chaque joueur rejoue s'il trouve un couple de cartes, sinon c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Le gagnant est alors celui qui découvre le plus de couple de cartes.

Si vous êtes seul à jouer, alors sans aucun doute que vous trouverez toutes les paires de cartes. Il s'agit alors de les trouver en un minimum de coups et un minimum de temps.

La fonction SCREEN (X,Y) qui renvoie le code du caractère aux coordonnées X et Y permet de donner un effet de superposition au point d'interrogation "?" comme les lutins sur d'autres matériels.

Bonne chance et bonne mémoire ! Remarque : si la touche de fonction F6 était déjà prédefinie, la fin de la ligne 40 est inutile.



CANON

X-07



```
10 CONSOLE,,0:CLS:CLER500:LOCATE 7,1:PRINT "MEMORY"
20 LINE(39,5)-(79,5):LINE(179,17):LINE(139,17):LINE(139,5)
30 FOR I=1 TO 500: NEXT
40 FONTS(255)=248,136,168,168,168,136,248,0:"KEYS(6)="mem"
50 CLS:GOSUB 4000
60 IF Z%1 THENE=3:CA=8
70 IF Z%2 THENE=7:CA=12
80 IF Z%3 THENE=6:CA=16
90 IF Z%4 THENE=4:CA=22
100 IF Z%5 THENE=3:CA=28
110 IF Z%6 THENE=1:CA=36
120 "GENERATIONS DES CARTES
200 CT=2*CA:DIMA(CT-1):X=RND(0)
210 FOR I=0 TO CA-1
220 R=INT(62*RND(1))+160:L=1
230 IFAS(L)="" THENAS(L)=CHR$(R)E
LSEL=L+1:GOTO 230
240 Z=INT(RND(3)*(CT-1)+1)
250 IFAS(ZMODCT)="" THENAS(ZMODCT)=CHR$(R)ELSEZ=Z+1:GOTO 250
260 NEXT I
290 "AFFICHAGE
300 CLS:CA/2:FORX=0 TO 3:LOCATE E,X
310 FORY=1 TO C:PRINTCHR$(255):;NE
XTY,X
320 TIME$="00:00:00":N=0:U=0
380 "CHOIX
390 X=E-1:Y=0:A=32
395 FORNB=1 TO NJ:LOCATE E-1,3:PR
INTMD$(STR$(NB),2,1)
400 OS=CHR$(255):N=N+1:LOCATE X,
Y:PRINT"?";
410 GOSUB 2000:X1=X:Y1=Y:OS=AS(T
420 GOSUB 2000:X2=X:Y2=Y:OS=AS(T
425 "PAIRE ?
430 IFOS=50 THENGOSUB 3000
440 FORI=1 TO DU:NEXT
445 "FIN ?
450 IFU=CATHEN500
460 LOCATE X1,Y1:PRINTOS1:LOCATE
X2,Y2:PRINTOS1A=SCREEN(X2,Y2)
470 IFOS=50 THEN400
480 NEXTNB
490 GOTO 395
500 "FIN
510 CLS:S=0:PRINT "BRAVO!!!-GAGNE
"
520 IFNJ%1 THENPRINTN(1):;":N1
"COUPS EN":LOCATE 7,3:PRINTTIME$
1:GOTO 580
530 FORX=1 TO NJ%
535 PRINTN(X):;":; " /;NJ(X
); "paires"
540 IFNJ(X)>STHENS=NJ(X):S=N(X
)
550 IFINKEY$="" THEN550
560 NEXTX
570 CLS:PRINT "Le(s) vainqueur(s)
":;S$;"/;S": "paires"
580 FORX=1 TO NJ%
590 IFNJ(X)=SANDN(X)<>S THENPRI
NT"et":;N(X)
600 NEXTX
630 IFINKEY$="" THEN630
640 CLS:PRINT "Une autre":LOCATE
5,1:INPUT "partie (O/N)":R$
650 IFR$="O" THEN10ELSECLS:CONSOL
E,,,1:END
2000 LOCATE X,Y
2010 S$=INKEY$:IFSS$="" THEN2010
```

```
2015 V=STRIG(1):IFV=-1 THEN2100
2020 IFASC(S$)<28 ORASC(S$)>31 THE
N2010
2030 X0=X:Y0=Y
2040 IFS=CHR$(28) THENX=X+1:IFX>
9+C/2 THENX=X+C/2
2050 IFS=CHR$(29) THENX=X-1:IFX<
ETHENX=E
2060 IFS=CHR$(30) THENY=Y+1:IFY<
OTHENY=0
2070 IFS=CHR$(31) THENY=Y+1:IFY>
3 THENY=3
2080 LOCATE X0,Y0:PRINTCHR$(A);
2090 A=SCREEN(X,Y):LOCATE X,Y:PR
INT"?":GOTO 2010
2100 IFA<255 THEN2010
2110 T=Y+C-X-E:LOCATE X,Y:PRINTA
$(T):A=SCREEN(X,Y):RETURN
3000 FORI=1 TO 25:BEPI,1:NEXT
3010 U=U+1:OS="" :NJ(NB)=NJ(NB)+
1:RETURN
4000 PRINT "Nombre de":LOCATE 6,1
:INPUT "joueurs(1-9)":INJ:IFNJ<0
ORNJ% THEN45
4010 FORI=1 TO NJ%
4020 CLS:PRINT "Joueur":;I:;":INP
UT "Quel est votre nom ":N$(I)
4030 NEXT I
4040 CLS:INPUT "quel niveau(1-6)
":Z:IFZ<1 ORZ>6 THEN4040
4050 CLS:PRINT "Niveau des":LOCAT
E3,1:INPUT "reflexes(1-6)":DUX
4060 IFDUX<1 ORDUX>6 THEN4050
4070 DU=DUX/100
4080 RETURN
```

BRAIN

Deux cartes sont choisies par le joueur. Oric les présente à l'écran.

Le but du jeu est de disposer les pions de la carte à gauche de l'écran (carte joueur) dans le même ordre que ceux de la carte située à droite (carte modèle).

Stéphane CALLEGANI

Présentation :

Il y a 25 pions disposés initialement en 5 piles de 5 pions chacune. Les piles sont appelées A, B, C, D, et E. A tout moment du jeu, une pile peut contenir entre 0 et 7 pions, ni plus ni moins.

Mouvement :

Il existe 2 types de mouvements : On peut déplacer un pion en haut d'une pile pour le placer sur une autre pile. Pour effectuer ce mouvement il suffit de taper le nom de la pile de départ suivi du nom de la pile d'arrivée. La validation de la commande se fait en appuyant sur la touche RETURN. On peut déplacer 2 pions simultanément s'ils sont de même couleur et s'ils viennent se déplacer au-dessus d'un pion qui est aussi de la même couleur qu'eux. Pour cela il faut taper un 2 suivi du nom de la pile de départ et du nom de la pile d'arrivée. La validation s'effectue en appuyant sur la touche RETURN.

FIN DU JEU : Le jeu s'arrête lorsque tous les pions de la carte de gauche ont été disposés dans le même ordre que ceux de la carte d'arrivée située à droite de l'écran.

Autres commandes :

S (suivi de RETURN) stopper le jeu

J (suivi de RETURN) affiche la règle du jeu

R permet de revenir d'un mouvement en arrière

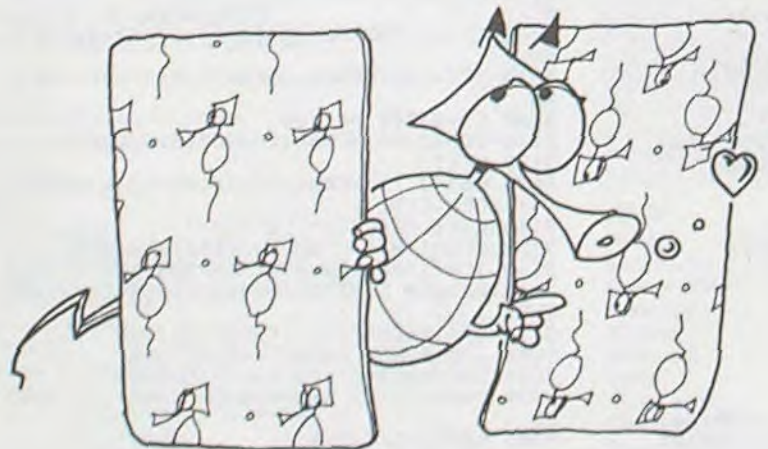
DEL (la touche DEL) efface le dernier caractère de la commande s'il existe.

Exemple : choisissez la carte de départ BA et la carte d'arrivée VB.

Liste des commandes :

(1) AD, (7) CA, (13) 2ED
(2) 2AE, (8) 2CB, (14) 2CE
(3) BC, (9) DB, (15) CE
(4) 2BA, (10) 2DC, (16) BD
(5) DA, (11) EC, (17) AC
(6) CB, (12) 2EC
TOTAL 17 mouvements, record égalé.

ORIC 1



```
10 PRINT CHR$(17)
11 CLEAR
13 GOSUB 2700 "INITIALISATION
15 GOSUB 2000 "REGLE DU JEU
17 GOSUB 2100 "AFFICHAGE DU CHOIX
20 ON IA+1 GOSUB 1000,1100,1200,1300,
1400,1500,16
00,1700
30 ON ID+1 GOSUB 1000,1100,1200,1300,
1400,1500,16
00,1700
40 GOSUB 2200 "AFFICHAGE DU JEU
50 GOSUB 2300 "LECTURE COMMANDE
60 GOSUB 2600 "EST-CE TERMINE
70 IF NOT FIN THEN 50
80 GOSUB 2800 "AFFICHAGE MOUVEMENTS
90 INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) "
:REP$
100 IF LEFT$(REP$,1)="" THEN11
110 IF LEFT$(REP$,1)="" THEN90
130 PRINT CHR$(17):END
1000 REM POUR CREER LA CARTE ROUGE A
```

```
1001 DIM RA$(7,5)
1002 :RA$(2,0)="" :RA$(2,1)="" :V
1004 :RA$(2,2)="" :RA$(2,3)="" :V
1006 :RA$(2,4)="" :RA$(2,5)="" :V
1008 :RA$(3,1)="" :RA$(3,2)="" :V
1010 :RA$(3,3)="" :RA$(3,4)="" :V
1012 :RA$(4,0)="" :RA$(4,1)="" :V
1014 :RA$(4,2)="" :RA$(4,3)="" :V
1016 :RA$(4,4)="" :RA$(4,5)="" :V
1018 :RA$(5,1)="" :RA$(5,2)="" :V
1020 :RA$(5,3)="" :RA$(5,4)="" :V
1022 :RA$(6,0)="" :RA$(6,1)="" :V
1024 :RA$(6,2)="" :RA$(6,3)="" :V
1026 :RA$(6,4)="" :V
1028 IF ID=0 THEN 1040
1030 FOR I=0 TO 6
1032 FOR J=0 TO 4
1034 TAB(I,J)=RA$(I,J)
1036 NEXT J,I
1038 RETURN
1040 REM POUR CREER LA CARTE BLEUE A
1041 DIM BA$(7,5)
1042 :BA$(2,0)="" :BA$(2,1)="" :R
1044 :BA$(2,2)="" :BA$(2,3)="" :R
1046 :BA$(2,4)="" :BA$(2,5)="" :R
1048 :BA$(3,1)="" :BA$(3,2)="" :R
1050 :BA$(3,3)="" :BA$(3,4)="" :R
1052 :BA$(4,0)="" :BA$(4,1)="" :R
1054 :BA$(4,2)="" :BA$(4,3)="" :R
1056 :BA$(4,4)="" :BA$(4,5)="" :R
1058 :BA$(5,1)="" :BA$(5,2)="" :R
1060 :BA$(5,3)="" :BA$(5,4)="" :R
1062 :BA$(6,0)="" :BA$(6,1)="" :R
1064 :BA$(6,2)="" :BA$(6,3)="" :R
1066 :BA$(6,4)="" :R
1068 IF ID=0 THEN 1040
1070 FOR I=0 TO 6
1072 FOR J=0 TO 4
1074 TAB(I,J)=BA$(I,J)
1076 NEXT J,I
1078 RETURN
1080 REM POUR CREER LA CARTE ORANGE B
1081 DIM OB$(7,5)
1082 :OB$(2,0)="" :OB$(2,1)="" :V
1084 :OB$(2,2)="" :OB$(2,3)="" :V
1086 :OB$(2,4)="" :OB$(2,5)="" :V
1088 :OB$(3,1)="" :OB$(3,2)="" :V
1090 :OB$(3,3)="" :OB$(3,4)="" :V
1092 :OB$(4,0)="" :OB$(4,1)="" :V
1094 :OB$(4,2)="" :OB$(4,3)="" :V
1096 :OB$(4,4)="" :OB$(4,5)="" :V
1098 :OB$(5,1)="" :OB$(5,2)="" :V
1100 :OB$(5,3)="" :OB$(5,4)="" :V
1102 :OB$(6,0)="" :OB$(6,1)="" :V
1104 :OB$(6,2)="" :OB$(6,3)="" :V
1106 :OB$(6,4)="" :V
1108 IF ID=0 THEN 1040
1110 FOR I=0 TO 6
1112 FOR J=0 TO 4
1114 TAB(I,J)=OB$(I,J)
1116 NEXT J,I
1118 RETURN
1120 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1121 DIM VB$(7,5)
1122 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1124 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1126 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1128 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1130 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1132 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1134 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1136 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1138 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1140 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1142 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1144 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1146 :VB$(6,4)="" :R
1148 IF ID=0 THEN 1040
1150 FOR I=0 TO 6
1152 FOR J=0 TO 4
1154 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1156 NEXT J,I
1158 RETURN
1160 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1161 DIM VB$(7,5)
1162 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1164 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1166 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1168 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1170 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1172 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1174 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1176 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1178 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1180 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1182 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1184 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1186 :VB$(6,4)="" :R
1188 IF ID=0 THEN 1040
1190 FOR I=0 TO 6
1192 FOR J=0 TO 4
1194 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1196 NEXT J,I
1198 RETURN
1200 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1201 DIM VB$(7,5)
1202 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1204 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1206 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1208 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1210 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1212 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1214 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1216 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1218 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1220 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1222 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1224 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1226 :VB$(6,4)="" :R
1228 IF ID=0 THEN 1040
1230 FOR I=0 TO 6
1232 FOR J=0 TO 4
1234 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1236 NEXT J,I
1238 RETURN
1240 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1241 DIM VB$(7,5)
1242 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1244 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1246 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1248 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1250 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1252 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1254 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1256 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1258 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1260 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1262 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1264 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1266 :VB$(6,4)="" :R
1268 IF ID=0 THEN 1040
1270 FOR I=0 TO 6
1272 FOR J=0 TO 4
1274 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1276 NEXT J,I
1278 RETURN
1280 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1281 DIM VB$(7,5)
1282 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1284 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1286 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1288 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1290 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1292 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1294 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1296 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1298 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1300 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1302 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1304 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1306 :VB$(6,4)="" :R
1308 IF ID=0 THEN 1040
1310 FOR I=0 TO 6
1312 FOR J=0 TO 4
1314 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1316 NEXT J,I
1318 RETURN
1320 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1321 DIM VB$(7,5)
1322 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1324 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1326 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1328 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1330 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1332 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1334 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1336 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1338 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1340 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1342 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1344 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1346 :VB$(6,4)="" :R
1348 IF ID=0 THEN 1040
1350 FOR I=0 TO 6
1352 FOR J=0 TO 4
1354 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1356 NEXT J,I
1358 RETURN
1360 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1361 DIM VB$(7,5)
1362 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1364 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1366 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1368 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1370 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1372 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1374 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1376 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1378 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1380 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1382 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1384 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1386 :VB$(6,4)="" :R
1388 IF ID=0 THEN 1040
1390 FOR I=0 TO 6
1392 FOR J=0 TO 4
1394 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1396 NEXT J,I
1398 RETURN
1400 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1401 DIM VB$(7,5)
1402 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1404 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1406 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1408 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1410 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1412 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1414 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1416 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1418 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1420 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1422 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1424 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1426 :VB$(6,4)="" :R
1428 IF ID=0 THEN 1040
1430 FOR I=0 TO 6
1432 FOR J=0 TO 4
1434 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1436 NEXT J,I
1438 RETURN
1440 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1441 DIM VB$(7,5)
1442 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1444 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1446 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1448 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1450 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1452 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1454 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1456 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1458 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1460 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1462 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1464 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1466 :VB$(6,4)="" :R
1468 IF ID=0 THEN 1040
1470 FOR I=0 TO 6
1472 FOR J=0 TO 4
1474 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1476 NEXT J,I
1478 RETURN
1480 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1481 DIM VB$(7,5)
1482 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1484 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1486 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1488 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1490 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1492 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1494 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1496 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1498 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1500 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1502 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1504 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1506 :VB$(6,4)="" :R
1508 IF ID=0 THEN 1040
1510 FOR I=0 TO 6
1512 FOR J=0 TO 4
1514 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1516 NEXT J,I
1518 RETURN
1520 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1521 DIM VB$(7,5)
1522 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1524 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1526 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1528 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1530 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1532 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1534 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1536 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1538 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1540 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1542 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1544 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1546 :VB$(6,4)="" :R
1548 IF ID=0 THEN 1040
1550 FOR I=0 TO 6
1552 FOR J=0 TO 4
1554 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1556 NEXT J,I
1558 RETURN
1560 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1561 DIM VB$(7,5)
1562 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1564 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1566 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1568 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1570 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1572 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1574 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1576 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1578 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1580 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1582 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1584 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1586 :VB$(6,4)="" :R
1588 IF ID=0 THEN 1040
1590 FOR I=0 TO 6
1592 FOR J=0 TO 4
1594 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1596 NEXT J,I
1598 RETURN
1600 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1601 DIM VB$(7,5)
1602 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1604 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1606 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1608 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1610 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1612 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1614 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1616 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1618 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1620 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1622 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1624 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1626 :VB$(6,4)="" :R
1628 IF ID=0 THEN 1040
1630 FOR I=0 TO 6
1632 FOR J=0 TO 4
1634 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1636 NEXT J,I
1638 RETURN
1640 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1641 DIM VB$(7,5)
1642 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1644 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1646 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1648 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1650 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1652 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1654 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1656 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1658 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1660 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1662 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1664 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1666 :VB$(6,4)="" :R
1668 IF ID=0 THEN 1040
1670 FOR I=0 TO 6
1672 FOR J=0 TO 4
1674 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1676 NEXT J,I
1678 RETURN
1680 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1681 DIM VB$(7,5)
1682 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1684 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1686 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1688 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1690 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1692 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1694 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1696 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1698 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1700 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1702 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1704 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1706 :VB$(6,4)="" :R
1708 IF ID=0 THEN 1040
1710 FOR I=0 TO 6
1712 FOR J=0 TO 4
1714 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1716 NEXT J,I
1718 RETURN
1720 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1721 DIM VB$(7,5)
1722 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1724 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1726 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1728 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1730 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1732 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1734 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1736 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1738 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1740 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1742 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1744 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1746 :VB$(6,4)="" :R
1748 IF ID=0 THEN 1040
1750 FOR I=0 TO 6
1752 FOR J=0 TO 4
1754 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1756 NEXT J,I
1758 RETURN
1760 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1761 DIM VB$(7,5)
1762 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1764 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1766 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1768 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1770 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1772 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1774 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1776 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1778 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1780 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1782 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1784 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1786 :VB$(6,4)="" :R
1788 IF ID=0 THEN 1040
1790 FOR I=0 TO 6
1792 FOR J=0 TO 4
1794 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1796 NEXT J,I
1798 RETURN
1800 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1801 DIM VB$(7,5)
1802 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1804 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1806 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1808 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1810 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1812 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1814 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1816 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1818 :VB$(5,1)="" :VB$(5,2)="" :R
1820 :VB$(5,3)="" :VB$(5,4)="" :R
1822 :VB$(6,0)="" :VB$(6,1)="" :R
1824 :VB$(6,2)="" :VB$(6,3)="" :R
1826 :VB$(6,4)="" :R
1828 IF ID=0 THEN 1040
1830 FOR I=0 TO 6
1832 FOR J=0 TO 4
1834 TAB(I,J)=VB$(I,J)
1836 NEXT J,I
1838 RETURN
1840 REM POUR CREER LA CARTE VERTE B
1841 DIM VB$(7,5)
1842 :VB$(2,0)="" :VB$(2,1)="" :R
1844 :VB$(2,2)="" :VB$(2,3)="" :R
1846 :VB$(2,4)="" :VB$(2,5)="" :R
1848 :VB$(3,1)="" :VB$(3,2)="" :R
1850 :VB$(3,3)="" :VB$(3,4)="" :R
1852 :VB$(4,0)="" :VB$(4,1)="" :R
1854 :VB$(4,2)="" :VB$(4,3)="" :R
1856 :VB$(4,4)="" :VB$(4,5)="" :R
1858 :VB$(5,
```

C. ARCHAMBAULT

```

900 PRINT"#####TAB(25)NIBBLER RAN"PRINTTAB(25)OUT OF TIME"
910 GOTO710
997 REM
998 REM ### TABLEAUX #####
999 REM
1000 PRINT"#####"
1010 PRINT"      O  #"
1020 PRINT"#####  #####  #"
1030 PRINT"#####  #####  #"
1040 PRINT"#####  #####  #"
1050 PRINT"#####  O  O  #####  #"
1060 PRINT"#####  #####  #####  #"
1070 PRINT"#####  #####  #####  #"
1080 PRINT"#####  #####  #####  #"
1090 PRINT"#####  #####  #####  #"
1100 PRINT"#####  #####  #####  #"
1110 PRINT"#####  #####  #####  #"
1120 PRINT"#####  #####  #####  #"
1130 PRINT"#####  #####  #####  #"
1140 PRINT"#####  #####  #####  #"
1150 PRINT"#####  #####  #####  #"
1160 PRINT"#####  #####  #####  #"
1170 PRINT"#####  #####  #####  #"
1180 PRINT"#####  #####  #####  #"
1190 PRINT"#####  #####  #####  #"
1200 PRINT"#####  #####  #####  #"
1210 PRINT"#####  #####  #####  #"
1220 PRINT"#####  #####  #####  #"
1230 PRINT"#####  #####  #####  #"
1240 Q=1835 :T=1837 :F=3
1250 RETURN
2000 PRINT"#####"
1827 PRINT"#####  O  #"
2020 PRINT"#####  #####  #####  #"
2030 PRINT"#####  #####  #####  #"
2040 PRINT"#####  #####  #####  #"
2050 PRINT"#####  #####  #####  #"
2060 PRINT"#####  #####  #####  #"
2070 PRINT"#####  #####  #####  #"
2080 PRINT"#####  #####  #####  #"
2090 PRINT"#####  #####  #####  #"
2100 PRINT"#####  #####  #####  #"
2110 PRINT"#####  #####  #####  #"
2120 PRINT"#####  #####  #####  #"
2130 PRINT"#####  #####  #####  #"
2140 PRINT"#####  #####  #####  #"
2150 PRINT"#####  #####  #####  #"
2160 PRINT"#####  #####  #####  #"
2170 PRINT"#####  #####  #####  #"
2180 PRINT"#####  #####  #####  #"
2190 PRINT"#####  #####  #####  #"
2200 PRINT"#####  #####  #####  #"
2240 Q=1835 :T=1837 :F=3
2250 RETURN
3000 PRINT"#####"
3010 PRINT"#####  O  #"
3020 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3030 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3040 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3050 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3060 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3070 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3080 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3090 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3100 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3110 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3120 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3130 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3140 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3150 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3160 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3170 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3180 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3190 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3200 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
3240 Q=1835 :T=1837 :F=3
3250 RETURN
4000 PRINT"#####"
4005 PRINT"#####  O  O  #"
4010 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4020 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4030 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4040 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4050 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4060 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4070 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4080 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4090 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4100 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4110 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4120 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4130 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4140 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4150 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4160 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4170 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4180 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4190 PRINT"#####  #####  #####  #####  #"
4240 Q=1835 :T=1837 :F=3
4250 RETURN
5000 PRINT"#####"
5010 PRINT"#####  O  O  O  O  O  O  #"
5020 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
4899 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5040 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5050 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5060 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5070 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5080 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5090 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5100 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5110 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5120 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5130 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5140 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5150 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5160 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5170 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5180 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5190 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5200 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
5240 Q=1835 :T=1837 :F=3
5250 RETURN
6000 PRINT"#####"
6010 PRINT"#####  O  O  O  O  O  O  #"
6020 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6030 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6040 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6050 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6060 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6070 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6080 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6090 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6100 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6110 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6120 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6130 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6140 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6150 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6160 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6170 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6180 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6190 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6200 PRINT"#####  #####  #####  #####  #####  #"
6205 REM"xxxx"
6240 Q=1835 :T=1837 :F=3
6250 RETURN
54037 REM
54038 REM ### DBT PROCHAIN TABLEAU ###
54039 REM
55000 PRINT"#####"
55005 FORI=1504 TO 1543:POKE I+54272,
55010 FOR J=1 TO 60:NEXTJ:POKE 54276,
55012 NEXTI
55020 FORI=1 TO 155:POKE54273,I:POKE5
55025 POKE54276,32:RETURN
55998 REM
60000 REM ### PRESENTATION #####
60001 REM
60002 POKE53280,11:POKE53281,11
60010 PRINT"#####"
60020 PRINT"#####"
60030 PRINT"#####"
60040 PRINT"#####"
60050 PRINT"#####"
60060 PRINT"#####"
60070 PRINT"#####"
60080 PRINT"#####"
60095 PRINT"#####FAR BRIC
60096 POKE54296,15:POKE54295,248:POK
60097 RESTORE FORI=1TO18:READD1,D2,D
60098 POKE54276,I7:FORJJ=1TOD3*1,3,N
60099 POKE54277,9:POKE54278,0:POKE54
60100 REM
60101 REM ### OPTION CLAVIER #####
60102 REM
60109 PRINT"#####"
60110 PRINT"#####"
60120 PRINT:PRINT "1---F5(CHAUT),AKGA
60130 PRINT:PRINT "2---Y(CHAUT),G(CA
60150 PRINT:PRINT"VOTRE CHOIX ???"
60151 PRINT"#####PROGRAMME DE C.A.R
60152 PRINT"VERSION FINALE AVEC L'AI
60160 GETA#:=0C:=VAL(A#):IFA#="OROC3
60170 IFOC=1THEN(1)=6:T(2)=10:T(3)=
60180 IFOC=2THEN(1)=25:T(2)=26:T(3)
60200 RETURN
61995 REM
61996 REM ### DATAS MUSICAUX I #####
62000 DATA 76,252,50
62005 DATA 86,105,50
62010 DATA 68,149,50
62015 DATA 57,172,100
62020 DATA 64,188,50
62025 DATA 51,197,200
62030 DATA 38,126,50
62035 DATA 43,52,50
62040 DATA 34,75,50
62045 DATA 28,214,100
62050 DATA 32,94,50
62055 DATA 25,177,200
62060 DATA 19,63,50
62065 DATA 21,154,50
62070 DATA 17,37,50
62075 DATA 14,107,100
62080 DATA 16,47,50
62085 DATA 25,177,500
62086 REM
62087 REM ### DATAS MUSICAUX II #####
62088 REM
62090 DATA 43,52,50
62095 DATA 40,200,50
62100 DATA 43,52,200
62110 DATA 38,126,50
62115 DATA 34,75,50
62120 DATA 32,94,50
62125 DATA 28,214,50
62130 DATA 27,56,150
62135 DATA 28,214,500

```

COMMODORE 64



```

PRINT"#####"
5010 PRINT"#O O O O O#"
5020 PRINT"##### #"
5030 PRINT"#O#O O O O O#O#"
5040 PRINT"##### #"
5050 PRINT"##### O O O #"
5060 PRINT"##### O# #"
5070 PRINT"# O O O O O#"
5080 PRINT"#O# # # # # O#"
5090 PRINT"##### O O # #"
5100 PRINT"#O#O#O# # # O#O#O#"
5110 PRINT"##### O O # #"
5120 PRINT"#O# # # # # O#"
5130 PRINT"# O #O O# O #"
5140 PRINT"# O# ##### O# #"
5150 PRINT"##### O O # #"
5160 PRINT"##### # #"
5170 PRINT"#O#O O O O O#O#"
5180 PRINT"##### # #"
5190 PRINT"#O O O O#O O#"
5200 PRINT"##### "
5205 REM"XXX"
5240 O=1835 :T=1837 :F=3
5250 RETURN
54097 REM
54098 REM ### DBT PROCHAIN TABLEAU ###
54099 REM
55000 PRINT">#####DISTAGE":TA+R0*6
55005 FORI=1504 TO 1543:POKE I+54272,INT(RND(1)*2)*3+1:POKE I,81:POKE I-10,32
55010 FOR J=1 TO 60:NEXTJ:POKE 54276,128:IF PEEK(I+1)O32 THEN POKES4276,129
55012 NEXTI
55020 FORI=1 TO 155:POKE54273,I:POKE54276,32:POKE54276,33:NEXT I
55025 POKES4276,32:RETURN
55993 REM
60000 REM ### PRESENTATION #####
60001 REM
60002 POKES3280,11:POKE53281,11
60010 PRINT"XXXXXXXXX"
60020 PRINT"X"
60030 PRINT"X"
60040 PRINT"X"
60050 PRINT"X"
60060 PRINT"X"
60070 PRINT"X"
60080 PRINT"X"
60095 PRINT"XXXXXXXXXXXXXPAR BRICOLOGICIEL"
60096 POKES4296,15:POKE54295,248:POKE54277,9:POKE54278,0
60097 RESTORE:FORI=1TO18:READD1,D2,D3:POKE54273,D1:POKE54272,D2
60098 POKES4276,17:FORJJ=1TOD3*1.3:NEXTJJ:POKE54276,16:NEXTI
60099 POKES4277,9:POKE54278,0:POKE54296,8
60100 REM
60101 REM ### OPTION CLAVIER #####
60102 REM
60103 PRINT">#####OPTION CLAVIER"
60110 PRINT"#####-----"
60120 PRINT:PRINT "1---F5(HAUT),A(GAUCHE),D(DROITE),F7(BAS)"
60130 PRINT:PRINT "2---Y(HAUT),G(GAUCHE),H(DROITE),B(BAS)"
60150 PRINT:PRINT"VOTRE CHOIX ???"
60151 PRINT"#####PROGRAMME DE JC.ARCHAMBAULT"
60152 PRINT"VERSION FINALE AVEC L'AIDE DE P.MERCKLE"
60160 GETAF:OC=VAL(AF):IFA#="OROC30ROC(1)THEN60160
60170 IFOC=1THEN(1)=6:T(2)=10:T(3)=18:T(4)=3
60180 IFOC=2THEN(1)=25:T(2)=26:T(3)=29:T(4)=28
60200 RETURN
61995 REM
61996 REM ### DATAS MUSICAUX I #####
62000 DATA 76,252,50
62005 DATA 86,105,50
62010 DATA 68,149,50
62015 DATA 57,172,100
62020 DATA 64,188,50
62025 DATA 51,197,200
62030 DATA 38,126,50
62035 DATA 43,52,50
62040 DATA 34,75,50
62045 DATA 28,214,100
62050 DATA 32,94,50
62055 DATA 25,177,200
62060 DATA 19,63,50
62065 DATA 21,154,50
62070 DATA 17,37,50
62075 DATA 14,107,100
62080 DATA 16,47,50
62085 DATA 25,177,500
62086 REM
62087 REM ### DATAS MUSICAUX II #####
62088 REM
62090 DATA 43,52,50
62095 DATA 40,200,50
62100 DATA 43,52,200
62110 DATA 38,126,50
62115 DATA 34,75,50
62120 DATA 32,94,50
62125 DATA 28,214,50
62130 DATA 27,56,150
62135 DATA 28,214,500

```



MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

AGENDA INFORMATIQUE

Ce programme est un agenda informatique. Il vous permettra de stocker treize rendez-vous par jour, de 8 heures à 20 heures, heure par heure.

La limitation des noms en longueur est de 24 caractères, ceci afin de permettre le stockage d'une année de rendez-vous sur une seule face de disquette.

La totalité des rendez-vous de la journée sera affichée à l'écran, de même la date sera affichée clairement (ex. : LUNDI 31 DECEMBRE 1984), ainsi que l'ordre du jour dans l'année (ex. : JOUR 366).

Frédéric WARIN

Mode d'emploi

- Première utilisation

Lorsque vous avez rentré les deux programmes et que vous les avez sauvegardés sur disque, tapez "RUN INIT AGENDA" (ce programme pourra ensuite être effacé car il crée un fichier nécessaire au programme principal avant d'appeler ce dernier). Après la présentation, lorsque le menu sera affiché, il vous faudra alors impérativement initialiser une année.

- Utilisations ultérieures

Tapez "RUN AGENDA INFORMATIQUE"

Après la présentation, vous avez accès au premier menu. Trois choix s'offrent alors à vous :

- ; dupliquer le programme principal et par la même occasion le fichier nécessaire à son fonctionnement (d'où l'inutilité du programme init agenda après la première utilisation) ; lequel fichier s'appelle "année".

- ; créer le fichier d'une année. En effet, chaque face de disquette contiendra les rendez-vous d'une année, mais cela nécessite une initialisation préalable de chaque face de disquette. Le programme vous demande alors quelle année vous désirez initialiser, puis il vous réclame une disquette vierge mais sous D.O.S. Il travaille alors quelques minutes, termine par 3 bips, et vous redonne le menu. Vous pouvez alors utiliser le fichier que vous venez de créer.

- ; consulter les rendez-vous après avoir inséré votre disquette fichier. Le programme vous demande alors la date à consulter, affiche les rendez-vous de la journée ; puis propose un second menu :

- ; consulter une autre date (touche A)

- ; modifier ou inscrire un rendez-vous (touche F)

- ; quitter le programme (touche Q)

- ; il existe en outre les commandes - et - qui permettent de passer au fichier du jour précédent ou suivant sans avoir à retaper la date dans son intégralité. Il est à noter que le passage d'une disquette à une autre est prévu (ex : passage du 31/12/84 au 1/1/85 ou réciproquement). Le programme vérifie alors que la disquette que vous avez insérée dans le lecteur à sa demande est bien la bonne.

Si vous avez choisi l'option vous permettant d'inscrire ou de modifier un rendez-vous (touche F), vous aurez alors accès à un troisième menu vous laissant alors le choix entre :

- modifier l'heure d'un rendez-vous (touche F)

- fixer un rendez-vous (ou effacer en ne donnant aucun nom).

L'utilisation de ce programme est complexe à expliquer, mais il s'avère d'une grande simplicité à l'usage comme vous pourrez vous même vous en rendre compte.

5LIST

```
10 AN = 1984
20 PJ = 7
30 D% = CHR$(4)
40 PRINT D%:"OPEN ANNEE,L16"
50 PRINT D%:"WRITE ANNEE,RO"
60 PRINT AN
70 PRINT PJ
80 PRINT D%:"CLOSE ANNEE"
90 PRINT D%:"RUN AGENDA INFORMATIQUE"
```

APPLE II

```
1 REM "AGENDA INFORMATIQUE"
2 REM "PAR FREDERIC WARIN"
3 REM "APPLE 2E 64K,UN DRIVE"
10 TEXT : HOME
20 HTAB 11: VTAB 9
30 PRINT "AGENDA INFORMATIQUE"
40 HTAB 18: VTAB 13
50 PRINT "PAR"
60 HTAB 13: VTAB 15
70 PRINT "FREDERIC WARIN"
80 FOR CO = 1 TO 3000
90 NEXT CO
100 DIM JS$(7)
110 FOR CO = 1 TO 7
120 READ JS$(CO)
130 NEXT CO
140 DATA LUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI,VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE
150 D% = CHR$(4): HOME
160 DIM MA$(12)
170 DIM A$(20)
```

```
180 DIM JH(12)
190 GOSUB 2130
200 FOR CO = 1 TO 12
210 READ MA$(CO)
220 READ JH(CO)
230 NEXT CO
240 DATA JANVIER,31,FEVRIER,28,MARS,31,AVRIL,30,MAI,31,JUIN,30,JUILLET,31,AOUT
,31,SEPTEMBRE,30,OCTOBRE,31,NOVEMBRE,30,DECEMBRE,31
250 GOSUB 2390
260 HOME : HTAB 11: VTAB 1: INVERSE
270 PRINT "AGENDA INFORMATIQUE": NORMAL
280 HTAB 11: VTAB 2
290 PRINT "PAR FREDERIC WARIN"
300 POKE 34,3
310 GOTO 1440
320 POKE 34,3
330 HOME : HTAB 1: VTAB 12
340 INPUT "DATE A CONSULTER (JJ/MM) :";DA$
350 JD = VAL ( LEFT$( DA$,2) )
360 MD = VAL ( RIGHT$( DA$,2) )
370 IF JD < 1 OR JD > 31 THEN 320
380 MD = INT (MD)
390 IF MD < 1 OR MD > 12 THEN 320
400 IF JD > JH(MD) THEN 320
410 GOSUB 2130
420 GOSUB 2020
430 POKE 34,3
440 D% = CHR$(4)
450 PRINT D%:"OPEN M";MD;"L325"
460 PRINT D%:"READ M";MD;"R";JD
470 FOR CO = 8 TO 20
480 INPUT A$(CO)
490 NEXT CO
500 PRINT D%:"CLOSE M";MD
510 HOME
520 NORMAL : HTAB 1: VTAB 4
530 PRINT JS$(VA); " ";JD;" ";MA$(MD); " ";AN
540 HTAB 32: VTAB 4
550 PRINT "JOUR ";MD
560 HTAB 4: VTAB 6
570 PRINT "8 HEURES : "
580 HTAB 4: VTAB 7
590 PRINT "9 HEURES : "
600 FOR CO = 10 TO 20
610 HTAB 3: VTAB CO - 2
620 PRINT CO; " HEURES : "
630 NEXT CO
640 FOR CO = 8 TO 20
650 HTAB 14: VTAB CO - 2
660 PRINT A$(CO)
670 NEXT CO
680 HTAB 1: VTAB 20
690 PRINT "DESIREZ-VOUS : "
700 HTAB 1: VTAB 21
710 PRINT "-CHOISIR UNE AUTRE DATE ? (A)"
720 HTAB 1: VTAB 22
730 PRINT "-FIXER OU CHANGER UN RENDEZ-VOUS ? (F)"
740 HTAB 1: VTAB 23
750 PRINT "-QUITTER LE PROGRAMME ? (Q)"
760 POKE 34,23
770 GET B%: PRINT " "
780 HOME
790 IF B% < > "A" AND B% < > "F" AND B% < > "Q" AND ASC (B%) < > 21 AND A
SC (B%) < > 8 THEN 680
800 POKE 34,3: IF ASC (B%) < > 21 THEN 940
810 IF JD < > 31 OR MD < > 12 THEN 910
820 HOME : HTAB 1: VTAB 12
830 IF AN = 9999 THEN PRINT "PAS D'AGENDA 10000": GOTO 440
840 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE DE L'ANNEE ";AN + 1
850 MD = 1:JD = 1
860 GET B%: PRINT " "
870 AN = AN + 1
880 GOSUB 2130: IF AN < > AN THEN HOME : HTAB 1: VTAB 12: PRINT "DISQUETTE IN
NCORRECTE , RECOMMENCEZ": GET B%: PRINT " ": GOTO 880
890 GOSUB 2390
900 GOTO 420
910 JD = JD + 1
920 IF JD > JH(MD) THEN LET JD = 1:MD = MD + 1
930 GOTO 370
940 IF ASC (B%) < > 8 THEN 1090
950 POKE 34,3
960 IF JD < > 1 OR MD < > 1 THEN 1060
970 HOME : HTAB 1: VTAB 12
980 IF AN = 1984 THEN PRINT "PAS D'AGENDA 1983": GOTO 440
990 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE DE L'ANNEE ";AN - 1
1000 MD = 12:JD = 31
1010 GET B%: PRINT " "
1020 AN = AN - 1
1030 GOSUB 2130: IF AN < > AN THEN HOME : HTAB 1: VTAB 12: PRINT "DISQUETTE I
NCORRECTE , RECOMMENCEZ": GET B%: PRINT " ": GOTO 1030
1040 GOSUB 2390
1050 GOTO 420
1060 JD = JD - 1
1070 IF JD < 1 THEN LET MD = MD - 1:JD = JH(MD)
1080 GOTO 370
1090 IF B% = "A" THEN 320
1100 IF B% = "Q" THEN TEXT : HOME : END
1110 HTAB 1: VTAB 21
1120 PRINT "-MODIFIER L'HEURE D'UN RENDEZ-VOUS ? (H)"
1130 HTAB 1: VTAB 22: CALL - 868
1140 PRINT "-FIXER UN NOUVEAU RENDEZ-VOUS ? (F)"
1150 POKE 34,3
1160 CALL - 868
1170 GET B%: PRINT " "
1180 IF B% < > "H" AND B% < > "F" THEN 1110
1190 IF B% = "H" THEN 1260
1200 VTAB 20: HTAB 8: CALL - 958
1210 INPUT "HEURE DU RENDEZ-VOUS A INSCRIRE :";HR
1220 IF HR > 20 OR HR < 8 THEN 1200
1230 INPUT "NOM DU RENDEZ-VOUS :";A$(HR)
1240 IF LEN (A$(HR)) > 26 THEN LET A$(HR) = LEFT$ (A$(HR),26)
1250 GOTO 1370
1260 VTAB 20: HTAB 1: CALL - 958
1270 INPUT "ANCIENNE HEURE :";AH
1280 IF AH < 8 OR AH > 20 THEN 1260
```



```
1290 IF LEN (A$(AH)) < 2 THEN LET A$(AH) = A$(AH) + " "
1300 HTAB 1: VTAB 20: CALL - 868
1310 PRINT "LE RENDEZ-VOUS ";A$(AH): PRINT "ETAIT A ";A$(
" HEURES"
1320 HTAB 1: VTAB 23
1330 INPUT "NOUVELLE HEURE :";NH
1340 IF NH < 8 OR NH > 20 THEN 1260
1350 A$(NH) = A$(AH)
1360 A$(AH) = " "
1370 PRINT D%:"OPEN M";MD;"L325"
1380 PRINT D%:"WRITE M";MD;"R";JD
1390 FOR CO = 8 TO 20
1400 PRINT A$(CO)
1410 NEXT CO
1420 PRINT D%:"CLOSE M";MD
1430 GOTO 440
1440 HOME : HTAB 1: VTAB 13
1450 PRINT "-UTILISATION DU PROGRAMME (RETURN)"
1460 HTAB 1: VTAB 14
1470 PRINT "-INITIALISATION DES FICHIERS (I)"
1480 HTAB 1: VTAB 15
1490 PRINT "-DUPLICATION DU PROGRAMME (D)"
1500 A$(B) = " "
1510 FOR CO = 1 TO 24
1520 A$(B) = A$(B) + " "
1530 NEXT CO
1540 FOR CO = 9 TO 20
1550 A$(CO) = A$(B)
1560 NEXT CO
1570 PRINT
1580 GET B%: PRINT " "
1590 IF B% < > "I" AND B% < > "D" AND B% < >
CHR$(13) THEN 1440
1600 HOME
1610 IF B% = CHR$(13) THEN 320
1620 IF B% = "D" THEN 2200
1630 HOME : HTAB 1: VTAB 10
1640 PRINT "INSEREZ UNE DISQUETTE VIERGE , PUIS (RETURN)"
1650 GET B%: PRINT " "
1660 IF B% < > CHR$(13) THEN 1630
1670 HOME
1680 HTAB 10: VTAB 13
1690 INPUT "ANNEE :";AN
1700 AN = ABS ( INT (AN) )
1710 IF AN < 1984 OR AN > 9999 THEN 1440
1720 GOSUB 2390
1730 PJ = INT ( 2 + 1.25 * ( AN - 1985 ) )
1740 IF PJ < 1 THEN LET PJ = PJ + 7: GOTO 1740
1750 IF PJ > 7 THEN LET PJ = PJ - 7: GOTO 1750
1760 HOME
1770 HTAB 1: VTAB 15
1780 PRINT "CREATION DU FICHIER DE L'ANNEE ";AN
1790 PRINT D%:"OPEN ANNEE,L16"
1800 PRINT D%:"WRITE ANNEE,RO"
1810 PRINT AN
1820 PRINT PJ
1830 PRINT D%:"CLOSE ANNEE"
1840 PRINT D%:"LOCK ANNEE"
1850 FOR C1 = 1 TO 12
1860 HOME
1870 V% = "DE "
1880 IF C1 = 4 OR C1 = 8 OR C1 = 10 THEN LET V% = "D"
1890 HTAB 1: VTAB 15: CALL - 958
1900 PRINT "INITIALISATION DU MOIS ";V%;MA$(C1); " ";AN
1910 PRINT D%:"OPEN M";C1;"L325"
1920 FOR C2 = 1 TO JH(C1)
1930 PRINT D%:"WRITE M";C1;"R";C2
1940 FOR C3 = 8 TO 20
1950 PRINT A$(C3)
1960 NEXT C3
1970 NEXT C2
1980 PRINT D%:"CLOSE M";C1
1990 NEXT C1
2000 CALL - 1052: CALL - 1052: CALL - 1052
2010 GOTO 320
2020 HO = 0
2030 IF MD = 1 THEN 2070
2040 FOR CO = 1 TO MD - 1
2050 HO = HO + JH(CO)
2060 NEXT CO
2070 HO = HO + JD
2080 VA = PJ - 1 + HO - 7 * ( INT (HO / 7) )
2090 VA = INT (VA)
2100 IF VA < 1 THEN LET VA = VA + 7: GOTO 2100
2110 IF VA > 7 THEN LET VA = VA - 7: GOTO 2110
2120 RETURN
2130 PRINT D%:"OPEN ANNEE,L16"
2140 PRINT D%:"READ ANNEE,RO"
2150 INPUT AN
2160 INPUT PJ
2170 PRINT D%:"CLOSE ANNEE"
2180 GOSUB 2390
2190 RETURN
2200 HOME : HTAB 8: VTAB 12
2210 PRINT "DUPLICATION DU PROGRAMME"
2220 HTAB 1: VTAB 17
2230 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE , PUIS (RETURN)"
2240 GET B%: PRINT " "
2250 POKE 34,14
2260 HOME
2270 POKE 34,3
2280 IF B% < > CHR$(13) THEN 2200
2290 PRINT D%:"SAVE AGENDA INFORMATIQUE"
2300 PRINT D%:"LOCK AGENDA INFORMATIQUE"
2310 AN = 1984
2320 PJ = 7
2330 PRINT D%:"OPEN ANNEE,L16"
2340 PRINT D%:"WRITE ANNEE,RO"
2350 PRINT AN
2360 PRINT PJ
2370 PRINT D%:"CLOSE ANNEE"
2380 GOTO 1440
2390 IF AN / 4 = INT (AN / 4) THEN LET JH(2) = 29: RETURN
2400 JH(2) = 28
2410 RETURN
```

Suite de la page 4

↓ ORIC 1

```
2264 IF Y%="B" THEN NM=20: RETURN
2266 IF Y%="J" THEN NM=19: RETURN
2268 IF Y%="R" THEN NM=17: RETURN
2270 IF Y%="O" THEN NM=23: RETURN
2272 IF Y%="V" THEN NM=18: RETURN
2280 REM *****
2300 REM LIT LA COMMANDE ET L'ANALYSE
2302 PLOT 19,22,"":CM%="":PLOT 21,22
,""
2304 P%="":Z%="":NM%="":Z%="":IFZ=3
THEN NM%="":
2306 IF NM%="O" THEN Y%="":
GOT
02312
2308 Y%="STR$(Z-1)+" pion"+P%+" "
2310 Y%="Y%+MID$(Z%,"Z",1)+"-":RIGHT$(
Z%,1)+" "
2312 PLOT 21,20,Y%
2314 GET Z%:IFZ%="CHR$(13) OR LEN(CM%)>21
HEN 2318
2316 IFZ%="CHR$(12) THEN 2317 ELSE Z%="LEN
(CM%)
```

```
2316 IFZ%="O" THEN 2314 ELSE Z%="LEFT$(CM%,Z
-1):PLOT 21,Z,22," " :GOTO 2314
2317 PLOT 22+LEN(CM%),22,Z%:CM%="CM%+Z%
":GOTO 2314
2318 R%="O":PLOT 19,22," "
2319 Z%="LEN(CM%):IFZ=3 OR Z%="O" THEN 2400
2320 IF Z%="I" THEN 2350
2322 IF CM%="J" THEN GOSUB 2000:GOSUB 2200
: RETURN
2324 IF CM%="S" THEN PLOT 22,22,"ARRET du
JEU":WAIT 200:PRINT CHR$(17):EN
D
2326 IF CM%="R" OR NM="O" THEN 2408
2328 CM%="TM$(NM):R%="TRUE":NM="NM-1
2330 CM%="LEFT$(CM%,LEN(CM%)-2)+RIGHT$(
CM%,1)+MID$(CM%,LEN(CM%)-1,1)
":GOTO 2319
2332 G%="ASC(MID$(CM%,LEN(CM%)-1,1))-65
": D%="ASC(RIGHT$(CM%,1))-65:
BOU=0
2335 IF G%>40 OR G%<40 OR D%>40 OR D%<40
2337 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2339 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2341 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2343 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2345 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2347 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2349 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2351 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2353 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2355 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2357 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2359 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2361 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2363 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2365 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2367 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2369 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2371 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2373 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2375 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2377 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2379 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2381 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2383 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2385 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2387 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2389 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2391 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2393 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2395 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2397 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2399 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2401 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2403 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2405 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2407 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2409 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2411 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2413 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2415 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2417 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2419 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2421 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2423 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2425 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2427 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2429 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2431 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2433 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2435 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2437 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2439 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2441 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2443 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2445 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2447 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2449 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2451 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2453 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2455 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2457 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2459 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2461 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2463 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2465 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2467 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2469 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2471 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2473 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2475 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2477 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2479 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2481 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2483 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2485 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2487 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2489 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2491 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2493 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2495 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2497 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2499 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2501 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2503 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2505 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2507 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2509 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2511 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2513 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2515 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2517 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2519 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2521 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2523 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2525 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2527 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2529 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2531 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2533 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2535 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2537 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2539 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2541 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2543 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2545 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2547 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2549 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2551 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2553 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2555 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2557 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2559 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2561 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2563 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2565 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2567 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2569 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2571 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2573 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2575 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2577 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2579 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2581 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2583 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2585 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2587 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2589 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2591 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2593 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2595 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2597 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2599 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2601 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2603 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2605 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2607 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2609 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2611 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2613 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2615 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2617 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2619 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2621 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2623 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2625 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2627 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2629 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2631 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2633 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2635 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2637 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2639 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2641 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2643 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2645 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2647 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2649 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2651 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2653 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2655 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2657 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2659 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2661 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2663 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2665 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2667 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2669 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2671 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2673 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2675 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2677 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2679 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2681 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2683 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2685 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2687 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2689 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2691 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2693 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2695 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2697 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2699 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2701 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2703 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2705 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2707 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2709 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2711 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2713 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2715 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2717 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2719 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2721 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2723 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2725 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2727 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2729 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2731 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2733 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2735 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2737 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2739 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2741 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2743 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2745 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2747 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2749 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2751 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2753 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2755 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2757 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2759 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2761 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2763 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2405
2765 IF G%>40 OR D%<40 THEN 2
```


DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus!

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

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

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

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal. Bonne chance!

Règlement :

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

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

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

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

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

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

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

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

ART. 8: HEBDOGICIEL se réserve

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

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

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

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

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 : BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

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

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

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

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 "GRAPH" POUR LE MEILLEUR PROGRAMME CANON.

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

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Christian PASCAL pour REUSSITE sur T07

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE

Jérôme DENOT pour HUBERT MINEUR DE FONDS sur ORIC

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

Philippe BARREAU pour AGENDA sur FX 702P
Marcel GRIESMANN pour FORMULE 1 sur PC 1500

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL ET DE 5 CASSETTES VIERGES DATA OR OFFERTES PAR DDI

Marcel GRIESMANN pour FORMULE 1 sur PC 1500
Philippe BARREAU pour AGENDA sur FX 702 P
Jérôme DENOT pour HUBERT MINEUR DE FONDS sur ORIC
Christian PASCAL pour REUSSITE sur T07
Lionel LIGNON pour JE DESSINE sur APPLE
Didier MAAS pour BARRICADE sur ATARI
F. DESJARDINS pour BUDGET FAMILIAL sur COM. 64
B. INTERNICOLA pour LABYRINTHE INVISIBLE sur VIC 20
J. GOURDET pour AQUARIO BUSINESS sur SPECTRUM
P.A. LOTHE pour ORDINATEUR DE BORD sur HP 41
Régis RIVIERRE pour MORPION sur MPF II
Didier PARENT pour JACKPOT sur PC 1211
Yvan HARY pour DONJON sur CANON X07
Ch. LEFORESTIER pour SPACE SHUTTLE sur MZ 80
R. GALLIER pour VOL DE LA COURONNE sur ZX 81
P. DAO-DUY pour GRENOUILLE sur TRS 80
Stéphane DUNGLAS pour CALENDRIER sur TI 99 Basic Simple
A. RUYER pour MOTS CROISES sur TI 99 Basic Etendu

LE HIT DU BLASÉ

Article du 1^{er} Mai 1984.
Bonjour, je regrette pas d'article cette semaine, je suis en vacances. Alors à la semaine prochaine.

Bien à vous, CLAUDIUS.

↓ Suite de la page 1

Fiche technique

Microprocesseur : 65C02 (1 Mhz)
Mémoire RAM : 128 K octets
Affichage écran : 80 colonnes - Adaptateur RVB péritel en standard
Clavier : AZERTY - idem Apple 2e
Ports série : 2
Port : Joystick ou souris
Unité disquettes : 5"25 intégrée
Un port pour 1 unité supplémentaire
Système d'exploitation : Prodos
Poids : 3,4 kg
Extensions :
- écran plat (LCD), 24 lignes x 80 col.
- souris
- imprimante à transfert thermique
Prix : 12 700 TTC environ (avec un cours interactif en 6 disquettes).

↓ Suite de la page 1

me "REUSSITE" sur T07. C'est normal à triple titre :
1) Qui d'autre que PASCAL pouvait gagner pour PAQUES.
2) Sa réussite en est une.
3) T07 ne pouvait gagner que maintenant puisque T07 est mort, vive M05, T07/70 et consort.

Ne croyez pas que nous avons triché, c'est une vraie coïncidence, c'est vous qui avez voté !

G. CECCALDI

PETITES ANNONCES GRATUITES

Ch. mod. TI EXTENDED BASIC + Manuel J. Pierre RICAUD 32 rue Albert Thomas 75010 PARIS.

Vds MATTEL Intelevison tbe + 11 K7 : le tt 2500 F. ou la console + 1 K7 : 1090 F. Laurent LETHON 90 rue Jeanne d'Arc 75013 PARIS. Tél. : 583.12.93.

Vds console CBS (11/83) + 3 K7 + Adapt. antenne : 2500 F. Olivier AZOULAY 8 rue Centrale 69290 CRAPONNE. Tél. : (7) 857.28.03. (ap.17 H)

Vds ORIC 1 48K + Peritel + ass./ Dess. + Forth avec manuel + 50 prgs + revues + livres : 3500 F. J.L. AMBROISE, 53 chemin du Perreux 94400 VITRY SUR SEINE. Tél. : 681.18.54.

Vds ATARI 2600 + 24 K7 + man. à levier + man. à touches + man. Rotatives. Le tout 5000 F. M. DUMINY Chemin des Ecus 59600 MAUBEUGE Tél. : (27) 62.20.26. (ap. 17 H)

Vds SHARP PC 1500 + CE 150 (imp.) + stylos + papier. Px à débattre Hervé ANGLADE Tél. : 969.26.46.

Ch. pour TI99/4A mod.B.E. : 500 F prgs pour TI parus ds HEDBO. n°1 à 8. Eric DAURIS 13 rue Hélène Boucher 17300 ROCHEFORT. Tél. : (46) 99.87.46.

Vds ZX 81 + Ext 16K + 4 livres + 3 K7 : 800 F. FCREPIN 3 allée Boris Vian 93870 PIERREFITTE Tél. : 827.87.22.

Ach. ou Ech. Prgs jeux PET, CBM, COMMODORE 4000, 64, VIC 20. Mr CASTRO Club Magenta, 18 bdl Magenta. Tél. : 208.69.29.

VENDS TI 99/4A + cordon magnéto + interface SECAM + manettes de jeu + tome 3 de JEUX ET PROGRAMMES + 30 programmes (valeur 2.310 F). Vendu 2.000 F. Etat neuf sous garantie. Thierry NOVERRAZ. Tél. 324.08.10.

VENDS TI 99/41 + cordon K7 + joystick + logiciel de jeu importé USA + prise PERITEL. Acheté janvier 84. Vendu 1.900 F. David ARNAUD, 14 allée d'Orléans 33000 BORDEAUX. Tél. (56) 52.64.60 (après 18 h).

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 65,77,80,69,
82,83,65,78,
68
```





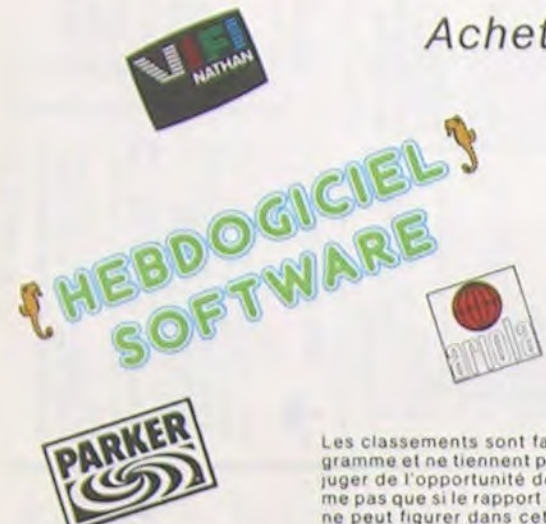
DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes au fur et à mesure que nous les testerons. Pourtant, vous cherchez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles. Nous avons classé à part les logiciels éducatifs et, par souci d'honnêteté, nos propres produits : les Hebdogiciel Software.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché surtout pour les abonnés - anciens et nouveaux - qui bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixés : ramener les prix à une plus juste valeur !

SOFT-PARADE ©



Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !



ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Emulation d'un jeu de basket-ball jamais réalisé - dribbles, esquives, feintes, paniers, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degré de difficulté.

TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnables à l'aube du jour et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.



IFR (Interplanetary Flight Recorder)
12 programmes de jeu pour COMMODORE 64

AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'espions, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus spectaculaire. Pour battre le record, c'est la foule de poignées et le joystick qui explosent !

AZTEC
L'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade ou vous pouvez utiliser la dynamite, les revolvers et les machettes que vous avez trouvés. Bon graphisme, jeu passionnant.

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un basic français avec des instructions redéfinissables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 590 francs ?



CHOPFLIFTER
Pilote d'hélicoptère au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! Ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez droit aux projectiles des satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super logiciel.

LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey-kong - 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super-graphisme et une animation hyper-réalistes. Plus beau que ça, tu meurs !



PACMAN & MRS PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égale. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !

YAMS POKER SOLITAIRE
12 programmes de jeu pour CANON X-07

ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Interminable !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroum-vroum, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la petite machine à gas-fini de nous donner, voilà qu'elle réalise avec les grandes - un mur de briques, un donkey-kong, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un génial jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU DR GENIUS
Pas sympa le docteur Génius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploite et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le monstre - six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4002. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Césaire de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, et course.



LA BELLE AU BOIS DORMANT
(Vid) J'apprends à lire et à raconter

HANSEL & GRETEL
(Vid) J'apprends à lire et à raconter

EDI-LOGO
(Ediciel) Le langage des enfants et des parents 1.490.00

ATARI
1. O'BERT
2. SUPER COBRA
3. POPEYE
4. SPAR BUGS
5. SEA CHASE

CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 F J R V 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. PINBALL CONSTRUCTION
6. ARCHON
7. AXIS ASSASSIN
8. HARD HAT MACK
9. HUBERT
10. HUSTLER
11. RADAR RAT RACE
12. JEEP
13. BUGABOO
14. BOUNZY
15. ZAXXON
16. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
K7 F J R V 150.00

VIC 20
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. BUGABOO
6. A.E.

ORIC 1/ ATMOS
1. AIGLE D'OR
2. MISSION DELTA
3. GASTRONOM

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE
K7 F J R V 90.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE
K7 F J R V 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE
2. INTERCEPTEUR COBALT
3. MANOIR DU DR GENIUS
4. BUGABOO
5. MANAGER

EDUCATIFS
CROQUE NOMBRES
LA COURSE DU ROBOT
COMBIEN FONT ?
OFR EN CHUTE LIBRE

TEXAS TI-99
1. O'BERT
2. DRIVING DEMON
3. ANT EATER
4. AMBULANCE
5. RABBIT RAIL
6. HEN PECKED

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE
K7 F J R V 90.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

THOMSON T07
TRIDI 444
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 F J R V 150.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

ZX 81
INTERCEPTEUR COBALT
PULGA

APPLE
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PINBALL CONSTRUCTION
4. PACMAN
5. MRS PACMAN
6. AZTEC
7. WAVE NAVY
8. AXIS ASSASSIN
9. DROL
10. HARD HAT MACK
11. ONE-ON-ONE
12. TEMPLE D'APSHAI
13. TIME ZONE
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL
15. FLIGHT SIMULATOR II
16. MASK OF THE SUN
17. CHOCS DES MULTINATIONALES
18. LES VAUTOURS
19. A.E.
20. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT
HANSEL & GRETEL
EDI-LOGO

ATARI
1. O'BERT
2. SUPER COBRA
3. POPEYE
4. SPAR BUGS
5. SEA CHASE

CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 F J R V 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. PINBALL CONSTRUCTION
6. ARCHON
7. AXIS ASSASSIN
8. HARD HAT MACK
9. HUBERT
10. HUSTLER
11. RADAR RAT RACE
12. JEEP
13. BUGABOO
14. BOUNZY
15. ZAXXON
16. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
K7 F J R V 150.00

VIC 20
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. BUGABOO
6. A.E.

ORIC 1/ ATMOS
1. AIGLE D'OR
2. MISSION DELTA
3. GASTRONOM

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE
K7 F J R V 90.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE
K7 F J R V 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE
2. INTERCEPTEUR COBALT
3. MANOIR DU DR GENIUS
4. BUGABOO
5. MANAGER

EDUCATIFS
CROQUE NOMBRES
LA COURSE DU ROBOT
COMBIEN FONT ?
OFR EN CHUTE LIBRE

TEXAS TI-99
1. O'BERT
2. DRIVING DEMON
3. ANT EATER
4. AMBULANCE
5. RABBIT RAIL
6. HEN PECKED

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE
K7 F J R V 90.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

THOMSON T07
TRIDI 444
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 F J R V 150.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

ZX 81
INTERCEPTEUR COBALT
PULGA

APPLE
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PINBALL CONSTRUCTION
4. PACMAN
5. MRS PACMAN
6. AZTEC
7. WAVE NAVY
8. AXIS ASSASSIN
9. DROL
10. HARD HAT MACK
11. ONE-ON-ONE
12. TEMPLE D'APSHAI
13. TIME ZONE
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL
15. FLIGHT SIMULATOR II
16. MASK OF THE SUN
17. CHOCS DES MULTINATIONALES
18. LES VAUTOURS
19. A.E.
20. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT
HANSEL & GRETEL
EDI-LOGO

ATARI
1. O'BERT
2. SUPER COBRA
3. POPEYE
4. SPAR BUGS
5. SEA CHASE

CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 F J R V 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. PINBALL CONSTRUCTION
6. ARCHON
7. AXIS ASSASSIN
8. HARD HAT MACK
9. HUBERT
10. HUSTLER
11. RADAR RAT RACE
12. JEEP
13. BUGABOO
14. BOUNZY
15. ZAXXON
16. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
K7 F J R V 150.00

VIC 20
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. BUGABOO
6. A.E.

ORIC 1/ ATMOS
1. AIGLE D'OR
2. MISSION DELTA
3. GASTRONOM

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE
K7 F J R V 90.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE
K7 F J R V 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE
2. INTERCEPTEUR COBALT
3. MANOIR DU DR GENIUS
4. BUGABOO
5. MANAGER

EDUCATIFS
CROQUE NOMBRES
LA COURSE DU ROBOT
COMBIEN FONT ?
OFR EN CHUTE LIBRE

TEXAS TI-99
1. O'BERT
2. DRIVING DEMON
3. ANT EATER
4. AMBULANCE
5. RABBIT RAIL
6. HEN PECKED

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE
K7 F J R V 90.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

THOMSON T07
TRIDI 444
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 F J R V 150.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

ZX 81
INTERCEPTEUR COBALT
PULGA

APPLE
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PINBALL CONSTRUCTION
4. PACMAN
5. MRS PACMAN
6. AZTEC
7. WAVE NAVY
8. AXIS ASSASSIN
9. DROL
10. HARD HAT MACK
11. ONE-ON-ONE
12. TEMPLE D'APSHAI
13. TIME ZONE
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL
15. FLIGHT SIMULATOR II
16. MASK OF THE SUN
17. CHOCS DES MULTINATIONALES
18. LES VAUTOURS
19. A.E.
20. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT
HANSEL & GRETEL
EDI-LOGO

ATARI
1. O'BERT
2. SUPER COBRA
3. POPEYE
4. SPAR BUGS
5. SEA CHASE

CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 F J R V 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. PINBALL CONSTRUCTION
6. ARCHON
7. AXIS ASSASSIN
8. HARD HAT MACK
9. HUBERT
10. HUSTLER
11. RADAR RAT RACE
12. JEEP
13. BUGABOO
14. BOUNZY
15. ZAXXON
16. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
K7 F J R V 150.00

VIC 20
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. BUGABOO
6. A.E.

ORIC 1/ ATMOS
1. AIGLE D'OR
2. MISSION DELTA
3. GASTRONOM

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE
K7 F J R V 90.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE
K7 F J R V 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE
2. INTERCEPTEUR COBALT
3. MANOIR DU DR GENIUS
4. BUGABOO
5. MANAGER

EDUCATIFS
CROQUE NOMBRES
LA COURSE DU ROBOT
COMBIEN FONT ?
OFR EN CHUTE LIBRE

TEXAS TI-99
1. O'BERT
2. DRIVING DEMON
3. ANT EATER
4. AMBULANCE
5. RABBIT RAIL
6. HEN PECKED

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE
K7 F J R V 90.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

THOMSON T07
TRIDI 444
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 F J R V 150.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

ZX 81
INTERCEPTEUR COBALT
PULGA

APPLE
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PINBALL CONSTRUCTION
4. PACMAN
5. MRS PACMAN
6. AZTEC
7. WAVE NAVY
8. AXIS ASSASSIN
9. DROL
10. HARD HAT MACK
11. ONE-ON-ONE
12. TEMPLE D'APSHAI
13. TIME ZONE
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL
15. FLIGHT SIMULATOR II
16. MASK OF THE SUN
17. CHOCS DES MULTINATIONALES
18. LES VAUTOURS
19. A.E.
20. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT
HANSEL & GRETEL
EDI-LOGO

ATARI
1. O'BERT
2. SUPER COBRA
3. POPEYE
4. SPAR BUGS
5. SEA CHASE

CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 F J R V 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. PINBALL CONSTRUCTION
6. ARCHON
7. AXIS ASSASSIN
8. HARD HAT MACK
9. HUBERT
10. HUSTLER
11. RADAR RAT RACE
12. JEEP
13. BUGABOO
14. BOUNZY
15. ZAXXON
16. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
K7 F J R V 150.00

VIC 20
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. BUGABOO
6. A.E.

ORIC 1/ ATMOS
1. AIGLE D'OR
2. MISSION DELTA
3. GASTRONOM

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE
K7 F J R V 90.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE
K7 F J R V 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE
2. INTERCEPTEUR COBALT
3. MANOIR DU DR GENIUS
4. BUGABOO
5. MANAGER

EDUCATIFS
CROQUE NOMBRES
LA COURSE DU ROBOT
COMBIEN FONT ?
OFR EN CHUTE LIBRE

TEXAS TI-99
1. O'BERT
2. DRIVING DEMON
3. ANT EATER
4. AMBULANCE
5. RABBIT RAIL
6. HEN PECKED

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu
K7 F J R V 150.00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE
K7 F J R V 90.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

THOMSON T07
TRIDI 444
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 F J R V 150.00

EDUCATIFS
QUEST
QUEST Histoire
QUEST Sciences
QUEST Sports
RONDE DES FORMES
NOIX DE COCO
SIGNES DANS L'ESPACE

ZX 81
INTERCEPTEUR COBALT
PULGA

APPLE
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PINBALL CONSTRUCTION
4. PACMAN
5. MRS PACMAN
6. AZTEC
7. WAVE NAVY
8. AXIS ASSASSIN
9. DROL
10. HARD HAT MACK
11. ONE-ON-ONE
12. TEMPLE D'APSHAI
13. TIME ZONE
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL
15. FLIGHT SIMULATOR II
16. MASK OF THE SUN
17. CHOCS DES MULTINATIONALES
18. LES VAUTOURS
19. A.E.
20. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT
HANSEL & GRETEL
EDI-LOGO

ATARI
1. O'BERT
2. SUPER COBRA
3. POPEYE
4. SPAR BUGS
5. SEA CHASE

CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 F J R V 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. PINBALL CONSTRUCTION
6. ARCHON
7. AXIS ASSASSIN
8. HARD HAT MACK
9. HUBERT
10. HUSTLER
11. RADAR RAT RACE
12. JEEP
13. BUGABOO
14. BOUNZY
15. ZAXXON
16. ZAXXON

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
K7 F J R V 150.00

VIC 20
1. LODE RUNNER
2. CHOPFLIFTER
3. PACMAN
4. MRS PACMAN
5. BUGABOO
6. A.E.

ORIC 1/ ATMOS
1. AIGLE D'OR
2. MISSION DELTA
3. GASTRONOM

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
K7 F J R V

• **UNE DIVISION ?** pas si simple, même avec un diviseur à un seul chiffre. J.C. LEGRAND.



```

1980 GOSUB 2480
1990 R=1+(X=0)
2000 GOTO 2410
2010 IF MOT=>"C." THEN 2060
2020 MOT="Chante "
2030 IN=1
2040 GOSUB 2480
2050 GOTO 2410
2060 IF MOT=>"D." THEN 2150
2070 MOT="Depart "
2080 IN=4
2090 GOSUB 2480
2100 IF ERR<>0 THEN 2140
2110 Y=X
2120 IF (X<0)*(X<31) THEN 2140
2130 ERR=4
2140 GOTO 2410
2150 IF MOT=>"S." THEN 2200
2160 MOT="Silence "
2170 IN=2
2180 GOSUB 2480
2190 GOTO 2410
2200 IF MOT=>"M." THEN 2300
2210 MOT="Monte "
2220 IN=3
2230 GOSUB 2480
2240 IF ERR<>0 THEN 2290
2250 Y=Y+X
2260 IF Y<31 THEN 2410
2270 Y=Y-X
2280 ERR=4
2290 GOTO 2410
2300 IF MOT=>"B." THEN 2330
2310 ERR=1
2320 GOTO 2410
2330 MOT="Baisse "
2340 IN=6
2350 GOSUB 2480
2360 IF ERR<>0 THEN 2410
2370 Y=Y-X
2380 IF Y<0 THEN 2410
2390 Y=Y+X
2400 ERR=4
2410 NL=NL+1+34*(NL<34)
2420 IF ERR=0 THEN 2470
2430 GOSUB 2760
2440 IF NT<>ND(SP) THEN 930
2450 SP=SP-1
2460 GOTO 620
2470 RETURN
2480 REM *****ENTREE VALEURS
2490 C=C-2
2500 FOR I=1 TO LEN(MOT)
2510 CALL HCHAR(L,C,ASC(SEG$(MOT$,I,1)))
2520 C=C+1
2530 NEXT I
2540 PA=""
2550 CALL HCHAR(L,C,30)
2560 CALL KEY(0,KE,ET)
2570 CALL HCHAR(L,C,32)
2580 IF ET<1 THEN 2550
2590 IF KE<>7 THEN 2620
2600 ERR=2
2610 GOTO 2750
2620 IF KE=13 THEN 2710
2630 IF (KE<45)*(KE<58) THEN 2660
2640 ERR=5
2650 GOTO 2750
2660 PA=PA+CHR$(KE)
2670 CALL HCHAR(L,C,KE)
2680 CALL SOUND(100,-2,5)
2690 C=C+1
2700 GOTO 2550
2710 IF PA<>" " THEN 2740
2720 ERR=5
2730 GOTO 2750
2740 X=VAL(PA)
2750 RETURN
2760 REM *****ERREUR

```

```

2770 FOR W=1 TO 8
2780 CALL HCHAR(24,12+W,30)
2790 CALL SOUND(-100,-W,5)
2800 CALL HCHAR(24,12+W,130)
2810 NEXT W
2820 CALL HCHAR(19,1,130,192)
2830 ON ERR GOTO 2840,2850,2880,2900,2920,2940
2840 MS="Je ne sais pas faire cela"
2850 GOTO 2950
2860 MS="D'accord, j'efface la ligne"
2870 GOTO 2950
2880 MS="Je ne connais pas "NSP$
2890 GOTO 2950
2900 MS="Ca sort de mon registre"
2910 GOTO 2950
2920 MS="J'attends une valeur"
2930 GOTO 2950
2940 MS="Je repete quoi, au juste ?"
2950 H=22
2960 GOSUB 4340
2970 FOR W=1 TO 500
2980 NEXT W
2990 CALL HCHAR(L,3+16*INT(NL/17),32,13)
3000 CALL HCHAR(22,2,130,30)
3010 NL=NL-1
3020 ERR=0
3030 RETURN
3040 REM ***** EXECUTION DES INSTRUCTIONS
3050 REM SILENCE
3060 CALL SOUND(X*100,440,30)
3070 IF COL<X<33 THEN 3100
3080 CALL HCHAR(18,1,130,224)
3090 COL=2
3100 CALL HCHAR(18,COL,130,X)
3110 COL=COL+X
3120 RETURN
3130 REM CHANTE
3140 IF (Y<0)*(Y<31) THEN 3170
3150 ERR=4
3160 GOTO 3240
3170 CALL SOUND(X*100,F(Y),5)
3180 IF COL<X<33 THEN 3220
3190 CALL HCHAR(18,1,130,224)
3200 CALL HCHAR(10,1,32,256)
3210 COL=2
3220 CALL HCHAR(24-INT(Y/2),COL,128+Y-2*INT(Y/2),X)
3230 COL=COL+X
3240 RETURN
3250 REM MONTE
3260 Y=Y+X
3270 RETURN
3280 REM BAISSSE
3290 Y=Y-X
3300 RETURN
3310 REM DEPART
3320 Y=PG(N+1)
3330 RETURN
3340 REM REPETE
3350 IF X=0 THEN 3390
3360 NREP=X-1
3370 NDR=N+2
3380 GOTO 3400
3390 NFR=N-2
3400 RETURN
3410 REM FAIS NNN
3420 NF=N
3430 N=ND(X)
3440 RETURN
3450 REM *****MARCHE/ARRET
3460 MS="Taper la barre pour la suite"
3470 H=24
3480 GOSUB 4340
3490 FOR SD=1 TO 4
3500 CALL SOUND(-200,1047,5)
3510 CALL SOUND(-200,988,5)
3520 CALL SOUND(-200,1047,5)
3530 CALL SOUND(-200,1175,5)
3540 NEXT SD
3550 CALL HCHAR(24,32,30)

```

A VOS MARQUES...

Qui assistera à la première journée formation gratuite HEBDO-GICIEL-TEXAS, concernant l'utilisation pédagogique des calculatrices TEXAS ? Alors ne perdez pas de temps ! (inscription au journal). Un conseil : ces journées concernent un groupe d'une vingtaine d'enseignants, n'importe où en France.



```

3560 CALL KEY(0,CL,ST)
3570 CALL HCHAR(24,32,32)
3580 IF ST=0 THEN 3550
3590 CALL HCHAR(24,1,130,32)
3600 RETURN
3610 REM ***** RECHERCHE PGM
3620 NSP$=SEG$(MOT$,6,LEN(MOT$)-5)
3630 TT=0
3640 FOR Z=1 TO SP
3650 IF NSP$<>A$(Z) THEN 3690
3660 NS=Z
3670 N=ND(Z)
3680 TT=1
3690 NEXT Z
3700 IF TT=1 THEN 3730
3710 ERR=3
3720 GOSUB 2760
3730 RETURN
3740 REM ***** CORRECTION
3750 MS="MODIF. LIGNE No (0 sinon)"
3760 H=19
3770 GOSUB 4340
3780 P=NS
3790 D=ND(NS)
3800 CR$=""
3810 CH=0
3820 CALL HCHAR(19,30+CH,30)
3830 CALL KEY(0,Q,S)
3840 CALL HCHAR(19,30+CH,32)
3850 IF S<1 THEN 3820
3860 IF Q=13 THEN 3940
3870 IF (Q<47)*(Q<58) THEN 3890
3880 GOTO 3820
3890 CR$=CR$+CHR$(Q)
3900 CALL HCHAR(19,30+CH,Q)
3910 CH=CH+1
3920 CALL SOUND(100,-2,5)
3930 GOTO 3820
3940 NC=VAL(CR$)
3950 IF NC=0 THEN 4330
3960 MS="INSTRUCTION NOUVELLE (1.1) ?"
3970 H=21
3980 GOSUB 4340

```

```

3990 MS="ENTER direct annule la ligne"
4000 H=23
4010 GOSUB 4340
4020 CALL HCHAR(1,2,32,16)
4030 NL=1
4040 GOSUB 1790
4050 IF SEG$(MOT$,1,4)<>"FAIS" THEN 4090
4060 GOSUB 3610
4070 X=NS
4080 IN=7
4090 IF NC/2=INT(NC/2) THEN 4140
4100 IF MOT$="" THEN 4250
4110 PG(D+NC-1)=IN
4120 PG(D+NC)=X
4130 GOTO 4330
4140 REM *** LIGNE AJOUTEE
4150 FOR I=NT TO D+NC STEP -1
4160 PG(I+2)=PG(I)
4170 NEXT I
4180 NT=NT+2
4190 FOR I=P+1 TO SP
4200 ND(I)=ND(I)+2
4210 NEXT I
4220 PG(D+NC)=IN
4230 PG(D+NC+1)=X
4240 GOTO 4330
4250 REM *** LIGNE EFFACEE
4260 FOR I=D+NC+2 TO NT
4270 PG(I-2)=PG(I)
4280 NEXT I
4290 NT=NT-2
4300 FOR I=P+1 TO SP
4310 ND(I)=ND(I)-2
4320 NEXT I
4330 RETURN
4340 REM ***** AFFICH MESSAGES
4350 FOR G=1 TO LEN(MS)
4360 CALL HCHAR(H,2+G,ASC(SEG$(MS$,G,1)))
4370 NEXT G
4380 RETURN
4390 REM *****FIN*****

```



C'est une excellente initiative que vous avez prise quant à l'ouverture de votre journal aux programmes pédagogiques. Depuis bientôt deux ans je me suis engagé dans la voie de la pédagogie assistée par ordinateur. Cette voie demande beaucoup de travail, j'ai une multitude d'idées que je ne peux pas toujours mettre en œuvre faute de temps et parfois de compétences informatiques. Néanmoins, je dispose actuellement d'une bonne série de programmes en mathématiques, grammaire, conjugaison.

Ce que j'essaie de rechercher ce sont des programmes qui permettent d'abord l'apprentissage plutôt que le contrôle. Je dispose en classe d'un VIC 20 16 K et j'ai personnellement un C 64 que j'utilise à l'occasion en classe. Je vous joins à tout hasard le dernier programme de ma production concernant le suivi d'une division (le diviseur n'a qu'un chiffre). Il est encore loin d'être un modèle de travail informatique mais il fonctionne normalement : pour moi c'est l'important.



```

49 PRINTCHR$(147)
50 PRINTTAB(5) " "
51 PRINTTAB(5) "ESSAI SUR LA DIVISION"
52 PRINTTAB(5) " "
60 FOR I=1 TO 2000: NEXT
100 A=INT(0+10*RNDR(1))
110 A$=STR$(A)
120 A1=ASC(MID$(A$,2,1))
130 B=INT(0+10*RNDR(1))
140 B$=STR$(B)
150 B1=ASC(MID$(B$,2,1))
160 C=INT(0+10*RNDR(1))
170 C$=STR$(C)
180 C1=ASC(MID$(C$,2,1))
190 D=INT(1+9*RNDR(1))
200 D$=STR$(D)
210 D1=ASC(MID$(D$,2,1))
220 E=INT(1+9*RNDR(1))
230 E$=STR$(E)
240 E1=ASC(MID$(E$,2,1))
300 PRINTCHR$(147)
310 POKE1240,D1:POKE1242,C1:POKE1244,B1
320 POKE1246,A1
330 POKE1250,117:POKE1290,117:POKE1330,117:POKE1370,117:POKE1410,117
340 POKE1291,111:POKE1292,111
350 POKE1252,E1
400 POKE214,18:PRINT:PRINT"ATTENTION AU NOMBRE DE CHIFFRES"
410 FOR I=1 TO 2000: NEXT
415 IFD>ETHENK=1:GOTO430
420 IFD<ETHENK=2:GOTO500
430 POKE214,6:PRINT:PRINTTAB(26):INPUTQ1
431 POKE1330,117
435 RE=D-(Q1#E):IFRE>ETHENGOTO450
440 IF(Q1#E)<DTHENGOTO470
450 IF(Q1#E)>DTHENGOTO214,18:PRINT:PRINT"
460 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE..."FORI=1TO1000:NEXT:GOTO430
470 POKE214,18:PRINT:PRINT"
480 POKE214,18:PRINT:PRINT"DONNE LE RESTE";R
485 IFR<RETHEN470
490 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1320,R1
495 GOTO600
500 T1=VAL(D$+C$)
510 POKE214,6:PRINT:PRINTTAB(26):INPUTQ4
511 POKE1330,117
520 RE=T1-(Q1#E):IFRE>ETHEN510
530 IF(Q1#E)<T1THEN560
540 IF(Q1#E)>T1THENGOTO214,18:PRINT:PRINT"
550 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE..."FORI=1TO1000:NEXT:GOTO510
560 POKE214,18:PRINT:PRINT"
570 POKE214,18:PRINT:PRINT"DONNE LE RESTE";R
575 IFR<RETHEN560
580 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1322,R1
590 GOTO700
600 POKE1322,C1:T2=VAL(R$+C$)
610 IFT2>ETHEN630
630 POKE214,18:PRINT:PRINT"
635 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T2;" COMBIEN DE FOIS ";E:INPUTQ2
636 Q2$=STR$(Q2):Q2%=ASC(MID$(Q2$,2,1))
637 POKE1334,Q2%
640 RE=T2-(Q2#E)
641 IFR<RETHEN650
642 IF(Q2#E)>T2THEN650
645 IF(Q2#E)<T2THEN670
650 POKE214,18:PRINT:PRINT"
655 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE..."FORI=1TO1000:NEXT:GOTO630
670 POKE214,18:PRINT:PRINT"
680 POKE214,18:PRINT:PRINT"DONNE LE RESTE";R
685 IFR<RETHEN670
690 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1402,R1
695 GOTO800
700 POKE1324,B1:T2=VAL(R$+B$)

```

```

720 POKE214,18:PRINT:PRINT"
725 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T2;" COMBIEN DE FOIS ";E:INPUTQ2
736 Q2$=STR$(Q2):Q2%=ASC(MID$(Q2$,2,1))
737 POKE1334,Q2%
740 RE=T2-(Q2#E)
741 IFR<RETHEN750
742 IF(Q2#E)>T2THEN750
743 IF(Q2#E)<T2THEN770
750 POKE214,18:PRINT:PRINT"
755 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE..."FORI=1TO1000:NEXT:GOTO720
770 POKE214,18:PRINT:PRINT"
780 POKE214,18:PRINT:PRINT"DONNE LE RESTE";R
785 IFR<RETHEN770
790 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1404,R1
795 GOTO900
800 POKE1404,B1:T3=VAL(R$+B$)
810 IFT3>ETHEN830
820 REM
830 POKE214,18:PRINT:PRINT"
835 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T3;" COMBIEN DE FOIS ";E:INPUTQ3
836 Q3$=STR$(Q3):Q3%=ASC(MID$(Q3$,2,1))
837 POKE1336,Q3%
840 RE=T3-(Q3#E)
841 IFR<RETHEN850
842 IF(Q3#E)>T3THEN850
845 IF(Q3#E)<T3THEN870
850 POKE214,18:PRINT:PRINT"
855 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE..."FORI=1TO1000:NEXT:GOTO830
870 POKE214,18:PRINT:PRINT"
880 POKE214,18:PRINT:PRINT"DONNE LE RESTE";R
885 IFR<RETHEN870
890 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1484,R1
895 GOTO1000
900 POKE1484,A1:T3=VAL(R$+A$)
920 POKE214,18:PRINT:PRINT"
925 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T3;" COMBIEN DE FOIS ";E:INPUTQ3
936 Q3$=STR$(Q3):Q3%=ASC(MID$(Q3$,2,1))
937 POKE1336,Q3%
940 RE=T3-(Q3#E)
941 IFR<RETHEN950
942 IF(Q3#E)>T3THEN950
943 IF(Q3#E)<T3THEN970
950 POKE214,18:PRINT:PRINT"
955 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE..."FORI=1TO1000:NEXT:GOTO920
970 POKE214,18:PRINT:PRINT"
980 POKE214,18:PRINT:PRINT"DONNE LE RESTE";R
985 IFR<RETHEN970
990 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1486,R1
995 GOTO1500
1000 POKE1486,A1:T4=VAL(R$+A$)
1010 REM
1020 REM
1030 POKE214,18:PRINT:PRINT"
1035 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T4;" COMBIEN DE FOIS ";E:INPUTQ4
1036 Q4$=STR$(Q4):Q4%=ASC(MID$(Q4$,2,1))
1037 POKE1338,Q4%
1040 RE=T4-(Q4#E)
1041 IFR<RETHEN1050
1042 IF(Q4#E)>T4THEN1050
1045 IF(Q4#E)<T4THEN1070
1050 POKE214,18:PRINT:PRINT"
1055 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE..."FORI=1TO1000:NEXT:GOTO1030
1070 POKE214,18:PRINT:PRINT"
1080 POKE214,18:PRINT:PRINT"DONNE LE RESTE";R
1085 IFR<RETHEN1070
1090 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1566,R1
1100 GOTO1500
1500 POKE214,20:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS UNE AUTRE OPERATION O/N"
1510 GETX$:IFX$=""THEN1510
1520 IFX$="O"THEN CLR:GOTO100
1530 IFX$="N"THEN PRINT"C'EST TERMINE POUR AUJOURD'HUI..."
1600 END

```

TI 99/4A
BASIC ETENDU

Philippe PAIR

Cramponnez-vous à votre manette et en avant pour le SAUVETAGE.



15

16

SOUS-MARIN



Exercez votre mémoire ! Dans ce jeu il vous faudra localiser cinq sous-marins dans un volume de 10 x 10. Vous disposez d'un stock de fuel, plus ou moins important suivant le niveau choisi. Ce fuel est consommé au cours de vos déplacements. Méfiez-vous de la panne ! Si vous effectuez cinq essais infructueux, le sous-marin se déplace...

Alain DUBUS

Mode d'emploi :

Faites démarrer le jeu en mode DEF par SHIFT =
Entrez le niveau de jeu, puis les coordonnées où vous voulez sauter par longitude, latitude et profondeur. Bonne chasse !

```

5:REM
10:T=(9711+T+K)
*97:K=INT (T
/E3):T=T-E3K
15:IF T=0 THEN 1
0
20:T=(E3/T)^5:V
=T-INT T:W=
INT ABS (RV+
1):RETURN
305:=""BEEP 3:
PAUSE "*****
* SOUS-MARIN

S *****:
INPUT " QUEL
NIVEAU ?(1)
OU(2) " :D
510:IF D=1PAUSE
" C'EST SANS
RISQUE..." :E
=90
515:IF D=2PAUSE
" SOYEZ PRUD
ENT.....":E
=60
520:IF (D<>1)*(D
<>2)GOTO 505
530:M=0:S=0:J=0:
L=5:BEEP 1:
PAUSE "ATTEN
TION:IL APPR
OCHE..."
535:F=0:G=0:H=0
540:R=10:FOR I=1
TO 3:GOSUB 1
O:A(I)=W:
NEXT I
565:BEEP 1:PAUSE
" ENERGIE=":

```

```

E:M=N+1:J=J+
1
575:IF M=6BEEP 2
:PAUSE "LE S
OUS-MARIN A
BOUGE!":
PAUSE "ATTEN
TION:IL REVI
ENT!":M=0:
GOTO 535
580:IF FGOTO 590
585:INPUT " LONG
ITUDE=":X
590:IF GGOTO 600
595:INPUT " LATI
TUDE=":Y
600:IF HGOTO 610
605:INPUT " PROF
ONDEUR=":Z
610:E=E-X-Y-Z
615:IF O=EGOTO
760
620:IF X=AIF Y=B
IF Z=CGOTO 6
80
625:IF XCAPAUSE
" A L'EST"
630:IF XCAPAUSE
" A L'OUEST"
635:IF XCAPAUSE
" LONGITUDE

CORRECTE":F=
1:X=0:A=0
640:IF YCAPAUSE
" AU SUD"
645:IF YCAPAUSE
" AU NORD"
650:IF YCAPAUSE
" LATITUDE C
ORRECTE":G=1
:Y=0:B=0
655:IF ZCAPAUSE
" PLUS PROF
OND"
660:IF ZCAPAUSE
" MOINS PROF
OND"
665:IF ZCAPAUSE
" PROFONDEUR
CORRECTE":H
=1:Z=0:C=0
670:GOTO 565
680:BEEP 3:PAUSE
" VOUS EN AV
EZ EU UN!":
R=100:GOSUB
10
700:U=30*(W/33)+
40*(X/33)*(
W/66)+50*(W
/66)
710:IF U=0LET R=
R+1:GOTO 700
720:BEEP 1:PAUSE
" BONUS=":
U=E+U:S=S+
1:L=5-S:IF S
=5THEN 780
745:PAUSE " IL E
N RESTE ":L:
M=0:PAUSE "
EN VOICI UN
AUTRE!":GOTO
535
760:BEEP 5:PAUSE
" ENERGIE EP
UISEE....."
:PAUSE "IL R
ESTE ":L:" S
OUS-MARINS":
GOTO 855
780:BEEP 5:PAUSE
"***** VICT
OIRE *****
":PAUSE " VO
US LES AVEZ
TOUS EU!"
800:PAUSE " ENER
GIE RESTANTE
=":E
810:O=83*(J/15)+
84*(J/15)*(
J/20)+85*(J
/20)
820:IF O=0LET J=
J+1:GOTO 810
825:GOTO 100
830:BEEP 2:PAUSE
" VOUS ETES
UN CHAMPION!
":GOTO 855
840:BEEP 2:PAUSE
" ESSAYEZ DE
FAIRE MIEUX
":GOTO 855
850:BEEP 2:PAUSE
" VOUS AVEZ
EU CHAUD!"
855:INPUT " ON R
EJOUE?(O/N)"
:AE
860:IF AE="O"
GOTO 505
890:PRINT "AU RE
VOIR!"

```

PC 1211

CHARS

HP 41

Aux commandes de votre AMX 30, vous traquez un char ennemi T. 72, sur un terrain miné... Vous disposez d'un radar et d'un détecteur de mines, mais attention, ce T. 72 n'est pas sans défenses...

OSMONT

INSTRUCTIONS:
Le terrain présente 400 cases repérées par leurs coordonnées (x,y) où x et y valent 0 et 19 ;
Au départ vous avez :
50 l. de carburant
30 obus
20 utilisations du radar
10 utilisations du détecteur de mines
5 mines sont sur le terrain

Début du jeu :
- NB ALEA 1? entrer un nombre inférieur à 1, R/S
- FACILE N.O ? taper sur O pour OUI ou sur N pour NON, R/S. Si OUI le T.72 ne se déplace pas.
Ensuite le programme vous pose des questions où il faut répondre par O (pour OUI) ou par N (pour NON).
Le détecteur de mines ne scrute que les 8 cases autour de l'AMX 30. Séquence de tir : "TIR X+Y?" introduire la case où vous voulez tirer de la façon suivante : X. ENTER. Y R/S. Si le tir est à plus de 5,5 cases du T.72 : "TIR PERDU", sinon affichage de IMPACT=xx CASES", distance entre case d'impact et T.72. Si l'impact est à moins de 0,5 case vous avez gagné...
Séquence de déplacement :
"DEPLAC. X Y?" introduire la case où vous voulez aller par X ENTER. Y R/S. Si vous voulez rester à la même place faites simplement R/S. La consommation de carburant est égale au carré de la distance parcourue.
Le T.72 ne se déplace que d'une case à maximum à la fois en se rapprochant de l'AMX 30.
Quand vous êtes touché la première fois, une chenille de l'AMX 30 est H.S. Vous ne vous déplacez plus, mais vous pouvez tirer. A la deuxième fois... BOOM... Le radar ne détecte que jusqu'à 7 cases de rayon autour de l'AMX 30.



03 CF 29	21 STO 07	39 XEQ 20	116 "TIR 0,N ?"	175 GTO 29	234 GTO 14	293 RCL 13	352*LBL 20
04 CF 00	22 10	40 *	117 AON	176 "TIR MANQUE"	235 RCL 01	294 100	353 RCL 00
05 CF 01	23 STO 08	41 INT	118 TONE +	177 TONE 7	236 RCL 02	295 *	354 9821
06 CF 02	24 "NB ALEA <1 ?"	42 STO 03	119 PROMPT	178 AVIEW	237 "DEPLAC. X+Y ?"	296 INT	355 *
07 CF 03	25 TONE +	43 20	120 ASTO Y	179 PSE	238 TONE 1	297 RCL 16	356 .211327
08 CF 04	26 PROMPT	44 XEQ 20	121 "N"	180*LBL 10	239 TONE +	298 X=Y?	357 +
09 "AMX.30 * T.72"	27 STO 00	45 *	122 ASTO X	181 FS? 03	240 PROMPT	299 GTO 34	358 FRC
10 AVIEW	28 20	46 INT	123 AOFF	182 GTO 12	241 STO 14	300 RCL 15	359 STO 00
11 TONE [	29 XEQ 20	47 STO 04	124 X=Y?	183 FS? 04	242 RDN	301 STO 01	360 RTN
12 TONE +	30 *	48 TONE +	125 GTO 06	184 GTO 12	243 STO 15	302 RCL 14	361*LBL 21
13 TONE]	31 INT	49 XEQ 21	126 TONE 7	185 FS? 01	244 RCL 01	303 STO 02	362 FIX 0
14 "TERRAIN MINE"	32 STO 01	50 9	127 "TIR X+Y ?"	186 GTO 12	245 -	304 XEQ 21	363 TONE 5
15 AVIEW	33 20	51 STO 14	128 PROMPT	187 "DET. MINE 0,N?"	246 X+2	305 RCL 05	364 "AMX.30 X:"
16 50	34 XEQ 20	52 XEQ 22	129 STO 14	188 AON	247 STO 16	306 X<=0?	365 ARCL 01
17 STO 05	35 *	53 TONE +	130 RDN	189 TONE +	248 RCL 14	307 XEQ 35	366 "T.Y.:"
18 30	36 INT	54 10	131 RCL 03	190 PROMPT	249 RCL 02	308*LBL 14	367 ARCL 02
19 STO 06	37 STO 02	55 STO 14	132 -	191 ASTO Y	250 -	309 FS? 00	368 AVIEW
20 20	38 20	56 XEQ 22	133 X+2	192 "N"	251 X+2	310 GTO 02	369 PSE
			134 STO 15	193 ASTO X	252 ST+ 16	311 "DEPLAC. T.72..."	370 RTN
			135 RCL 14	194 AOFF	253 RCL 16	312 TONE 9	371*LBL 22
			136 RCL 04	195 X=Y?	254 RCL 05	313 AVIEW	372 20
			137 -	196 GTO 12	255 -	314 XEQ 20	373 XEQ 20
			138 X+2	197 1	256 X>0?	315 .8	374 *
			139 ST+ 15	198 ST- 08	257 GTO 33	316 +	375 INT
			140 RCL 15	199 0	258 RCL 16	317 INT	376 STO IND 14
			141 SQRT	200 STO 14	259 ST- 05	318 STO 14	377 20
			142 STO 15	201 9	260 RCL 15	319 3	378 XEQ 20
			143 5.5	202 STO 15	261 100	320 STO 16	379 *
			144 -	203 XEQ 30	262 *	321 RCL 03	380 INT
			145 X>0?	204 10	263 RCL 14	322 RCL 01	381 100
			146 XEQ 24	205 STO 15	264 +	323 -	382 /
			147 RCL 15	206 XEQ 30	265 STO 16	324 X>0?	383 ST+ IND 14
			148 .5	207 11	266 RCL 09	325 XEQ 36	384 RTN
			149 -	208 STO 15	267 100	326 RCL 03	385*LBL 23
			150 X<0?	209 XEQ 30	268 *	327 RCL 01	386 "MUNITIONS H.S."
			151 GTO 26	210 12	269 INT	328 -	387 TONE 5
			152 RCL 15	211 STO 15	270 RCL 16	329 X<0?	388 TONE 3
			153 5.5	212 XEQ 30	271 X=Y?	330 XEQ 37	389 AVIEW
			154 -	213 13	272 GTO 34	331 XEQ 20	390 GTO 40
			155 X<=0?	214 STO 15	273 RCL 10	332 .8	391*LBL 24
			156 XEQ 25	215 XEQ 30	274 100	333 +	392 "TIR PERDU"
			157 1	216 FIX 0	275 *	334 INT	393 TONE 3
			158 ST- 06	217 CLA	276 RCL 16	335 STO 14	394 AVIEW
			159 RCL 06	218 TONE 7	277 X=Y?	336 4	395 PSE
			160 X<=0?	219 ARCL 14	278 GTO 34	337 STO 16	396 RTN
			161 GTO 23	220 "T MINE"	279 RCL 11	338 RCL 04	397*LBL 25
			162*LBL 06	221 RCL 14	280 100	339 RCL 02	398 FIX 1
			163 "TIR T.72 .."	222 2	281 *	340 -	399 "IMPACT "
			164 TONE 0	223 X<=Y?	282 INT	341 X>0?	400 TONE 7
			165 AVIEW	224 "T-S"	283 RCL 16	342 XEQ 36	401 ARCL 15
			166 XEQ 28	225 AVIEW	284 X=Y?	343 RCL 04	402 AVIEW
			167 5	226 PSE	285 GTO 34	344 RCL 02	403 PSE
			168 XEQ 20	227 RCL 08	286 RCL 12	345 -	404 RTN
			169 *	228 X=0?	287 100	346 X<0?	405*LBL 26
			170 INT	229 XEQ 38	288 *	347 XEQ 37	406 "T.72 DETRUIT"
			171 3	230*LBL 12	289 INT	348 "T.72 DEPLACE"	
			172 +	231 FS? 03	290 RCL 16	349 TONE 5	
			173 RCL 14	232 GTO 14	291 X=Y?	350 AVIEW	
			174 X<=Y?	233 FS? 04	292 GTO 34	351 GTO 02	

Suite page 19

VITAMINES

Vous devez essayer de marquer le plus de points possible en dévorant les pastilles vitaminées du labyrinthe. Pour vous ennuyer au maximum, vous aurez à faire face à un certain nombre de fantômes (dont vous aurez préalablement défini le nombre), et à l'affreux OTO, un petit être ignoble qui n'hésitera pas à vous dépecer, si vous vous trouvez en travers de sa route. De plus, ce cher OTO vous remet des points. Pour vous aider dans votre périple, vous pourrez mettre en marche deux tapis roulants, en dévorant un quart (celui en haut et à droite) d'un camembert ; ou prendre un des passages secrets (ceux indiqués par des flèches). Lors de votre entrée dans le cimetière, un éclair vous préviendra de votre arrivée dans le royaume de la mort. Lorsque vous atteindrez 420 points un deuxième labyrinthe beaucoup plus difficile viendra faire place au précédent. Ce labyrinthe gardera les mêmes propriétés de jeux sauf pour la mise en route des tapis roulants ; où il faudra manger un point rouge à la place d'un des quarts du camembert.

YANN GENAN

Conseil à ceux qui recopieront ce programme :

A chaque rencontre dans le listing : — d'un carré plein (■) ; veuillez lui définir la couleur Green.

— D'un point (GRAPHICS H), la couleur Cyan

(Sauf dans le cimetière (couleur magenta))

— D'un dieze (■), la couleur red

— de OTO (■ GRAPHICS E), la couleur magenta

— d'une tombe (■ GRAPHICS T), la couleur cyan

— d'un fantôme (■ GRAPHICS U), la couleur yellow

— du pacman (■ GRAPHICS A)

(■ GRAPHICS B)

(■ GRAPHICS C)

(■ GRAPHICS D)

— d'une flèche orientée du côté gauche (GRAPHICS J), la couleur green

— d'une flèche orientée du côté droit (GRAPHICS I), la couleur green



SPECTRUM

```
1 LET a$="" : LET h=0 : LET j=
2 LET xn=0 : LET yn=0 : LET nb=3 :
3 LET z=0
4 GO SUB 9000
5 GO SUB 4001 : GO SUB 3000 : L
6 ET pas=0
7 BORDER 0 : PAPER 0 : CLS : GO
8 SUB 9000 : BORDER 0 : CLS : GO SU
9 B 9500
10 RESTORE 3050 : FOR i=0 TO 7 :
11 READ t : POKE USR "t"+i,t : NEXT
12 i
13 CLS : GO SUB 5000 : CLS
14 BEEP .01,20 : PRINT "PAC MAN
15 GEHAN Yann"
16 GO SUB 1000
17 DIM c(5) : DIM l(5)
18 LET ng=INT ng
19 GO SUB 900
20 BEEP 1,5 : BEEP .2,10
21 GO SUB 500
22 FOR g=1 TO ng
23 PRINT AT 1,2 : "POINTS : " : PO
24 s=nb5 THEN GO SUB 7000
25 IF pas=nb1 OR pas=nb2 OR pa
26 s=nb5 THEN GO SUB 7000
27 IF pas=nb3 OR pas=nb4 OR pa
28 s=nb5 THEN GO SUB 7000
29 GO SUB 700
30 GO SUB 500
31 NEXT g
32 GO TO 50
33 FOR d=1 TO 200 : NEXT d
34 LET po=0 : LET dy=0
35 IF PEEK 23560=53 THEN LET d
36 x=-1 : GO TO 580
37 IF PEEK 23560=54 THEN LET d
38 y=1 : GO TO 580
39 IF PEEK 23560=55 THEN LET d
40 y=-1 : GO TO 580
41 IF PEEK 23560=56 THEN LET d
42 x=1 : GO TO 580
43 RETURN
44 LET xn=x+dx
45 LET yn=y+dy
46 IF yn=0 THEN RETURN
47 IF POINT (xn+6+4,(21-yn)*8+
48 4)=1 THEN LET po=po+1
49 IF po=420 THEN GO SUB 9100
50 IF POINT (xn+6,(21-yn)*8)=1
51 THEN RETURN
52 IF xn=16 AND yn=13 THEN LET
53 h=1 : LET j=1 : BEEP .2,30 : PRINT
54 AT 21,9 : " : PRINT AT 1,10 : " : P
55 RINT AT 1,11 : " : BEEP .009,10 :
56 NEXT i : LET xn=21 : LET yn=1 : LE
57 T j=0 : PRINT AT 1,0 : "
58 IF xn=29 AND yn=5 THEN FOR
59 i=30 TO -10 : BEEP .005,i : NEXT
60 i : FOR i=5 TO 7 : PAUSE 2 : BORDER
61 i : NEXT i : BORDER 0
62 IF xn=1 AND yn=15 THEN BEEP
63 .09,0 : LET xn=30 : PRINT AT 15,1
64 : GO TO 634
65 IF xn=30 AND yn=15 THEN BEE
66 P .09,0 : PRINT AT 15,30 : " : LET
67 xn=1
68 INK 4 : IF a$="" THEN PRINT
69 AT y,x : " : GO TO 640
70 INK 5 : PRINT AT y,x : "
71 640 BEEP .004,10 : LET x=xn : LET
72 pas=pas+1
73 LET y=yn
74 INK 6 : PRINT AT y,x : "
75 IF PEEK 23560=55 THEN PRINT
76 AT y,x : "
77 IF PEEK 23560=54 THEN PRINT
78 AT y,x : "
79 IF PEEK 23560=53 THEN PRINT
80 AT y,x : "
81 670 RETURN
```

```
700 LET dx=SGN (x-c(g))*INT (RN
710 D=nb)
720 LET dy=SGN (y-l(g))*INT (RN
730 D=nb)
740 LET xgn=c(g)+dx
750 LET ygn=l(g)+dy
760 IF xgn<0 OR xgn>31 THEN RET
770 URN
780 IF ygn<0 OR ygn>21 THEN RET
790 URN
800 IF POINT (xgn*8+2,(21-ygn)*
810 8)=1 THEN RETURN
820 PRINT AT l(g),c(g) : "
830 LET c(g)=xgn
840 LET l(g)=ygn
850 INK 6 : PRINT AT l(g),c(g) : "
860 IF g=4 THEN INK 6 : PRINT AT
870 l(g),c(g) : "
880 IF x<0 THEN RETURN
890 IF y<0 THEN RETURN
900 PRINT AT 21,0 : "C'est votre
910 enterrement!" : GO SUB 4000
920 POKE 23524,6 : BEEP .1,10 : I
930 NPUT "Nouvelle partie (o/n) : a$
940 IF a$="n" THEN STOP : NEU
950 GO SUB 9000 : GO TO 6
960 FOR d=1 TO 200 : NEXT d
970 STOP
980 LET x=5 : LET y=11
990 LET po=0 : LET pas=0
1000 INK 5 : PRINT AT y,x : "
1010 FOR g=1 TO ng
1020 LET c(g)=21 : LET l(g)=INT (
1030 16+g/ng)
1040 INK 6 : PRINT AT l(g),c(g) : "
1050 IF g=4 THEN INK 6 : PRINT AT
1060 l(g),c(g) : "
1070 NEXT g
1080 RETURN
1090 INK 4
1100 FOR i=1 TO 21 : PRINT AT 1,i
1110 : NEXT i : PRINT AT 1,22 : "
1120 PRINT AT 2,1 : "
1130 PRINT AT 2,2 : "
1140 PRINT AT 3,1 : "
1150 FOR i=1 TO 21 : PRINT AT 3,i
1160 : NEXT i : PRINT AT 3,22 : "
1170 PRINT AT 4,1 : "
1180 PRINT AT 4,2 : "
1190 PRINT AT 5,1 : "
1200 PRINT AT 5,2 : "
1210 PRINT AT 6,1 : "
1220 PRINT AT 6,2 : "
1230 PRINT AT 7,1 : "
1240 PRINT AT 7,2 : "
1250 PRINT AT 8,1 : "
1260 PRINT AT 8,2 : "
1270 PRINT AT 9,1 : "
1280 PRINT AT 9,2 : "
1290 PRINT AT 10,1 : "
1300 PRINT AT 10,2 : "
1310 PRINT AT 11,1 : "
1320 PRINT AT 11,2 : "
1330 PRINT AT 12,1 : "
1340 PRINT AT 12,2 : "
1350 PRINT AT 13,1 : "
1360 PRINT AT 13,2 : "
1370 PRINT AT 14,1 : "
1380 PRINT AT 14,2 : "
1390 PRINT AT 15,1 : "
1400 PRINT AT 15,2 : "
1410 PRINT AT 16,1 : "
1420 PRINT AT 16,2 : "
1430 PRINT AT 17,1 : "
1440 PRINT AT 17,2 : "
1450 PRINT AT 18,1 : "
1460 PRINT AT 18,2 : "
1470 PRINT AT 19,1 : "
1480 PRINT AT 19,2 : "
1490 PRINT AT 20,1 : "
1500 PRINT AT 20,2 : "
1510 INK 4 : FOR i=0 TO 31 : PRINT
1520 AT 0,i : " : AT 21,i : " : NEXT i
1530 PRINT AT 21,1 : "
1540 PRINT AT 21,2 : "
1550 PRINT AT 21,3 : "
1560 PRINT AT 21,4 : "
1570 PRINT AT 21,5 : "
1580 PRINT AT 21,6 : "
1590 PRINT AT 21,7 : "
1600 PRINT AT 21,8 : "
1610 PRINT AT 21,9 : "
1620 PRINT AT 21,10 : "
1630 PRINT AT 21,11 : "
1640 PRINT AT 21,12 : "
1650 PRINT AT 21,13 : "
1660 PRINT AT 21,14 : "
1670 PRINT AT 21,15 : "
1680 PRINT AT 21,16 : "
1690 PRINT AT 21,17 : "
1700 PRINT AT 21,18 : "
1710 PRINT AT 21,19 : "
1720 PRINT AT 21,20 : "
1730 PRINT AT 21,21 : "
1740 PRINT AT 21,22 : "
1750 PRINT AT 21,23 : "
1760 PRINT AT 21,24 : "
1770 PRINT AT 21,25 : "
1780 PRINT AT 21,26 : "
1790 PRINT AT 21,27 : "
1800 PRINT AT 21,28 : "
1810 PRINT AT 21,29 : "
1820 PRINT AT 21,30 : "
1830 PRINT AT 21,31 : "
1840 PRINT AT 21,32 : "
1850 PRINT AT 21,33 : "
1860 PRINT AT 21,34 : "
1870 PRINT AT 21,35 : "
1880 PRINT AT 21,36 : "
1890 PRINT AT 21,37 : "
1900 PRINT AT 21,38 : "
1910 PRINT AT 21,39 : "
1920 PRINT AT 21,40 : "
1930 PRINT AT 21,41 : "
1940 PRINT AT 21,42 : "
1950 PRINT AT 21,43 : "
1960 PRINT AT 21,44 : "
1970 PRINT AT 21,45 : "
1980 PRINT AT 21,46 : "
1990 PRINT AT 21,47 : "
2000 PRINT AT 21,48 : "
2010 PRINT AT 21,49 : "
2020 PRINT AT 21,50 : "
2030 PRINT AT 21,51 : "
2040 PRINT AT 21,52 : "
2050 PRINT AT 21,53 : "
2060 PRINT AT 21,54 : "
2070 PRINT AT 21,55 : "
2080 PRINT AT 21,56 : "
2090 PRINT AT 21,57 : "
2100 PRINT AT 21,58 : "
2110 PRINT AT 21,59 : "
2120 PRINT AT 21,60 : "
2130 PRINT AT 21,61 : "
2140 PRINT AT 21,62 : "
2150 PRINT AT 21,63 : "
2160 PRINT AT 21,64 : "
2170 PRINT AT 21,65 : "
2180 PRINT AT 21,66 : "
2190 PRINT AT 21,67 : "
2200 PRINT AT 21,68 : "
2210 PRINT AT 21,69 : "
2220 PRINT AT 21,70 : "
2230 PRINT AT 21,71 : "
2240 PRINT AT 21,72 : "
2250 PRINT AT 21,73 : "
2260 PRINT AT 21,74 : "
2270 PRINT AT 21,75 : "
2280 PRINT AT 21,76 : "
2290 PRINT AT 21,77 : "
2300 PRINT AT 21,78 : "
2310 PRINT AT 21,79 : "
2320 PRINT AT 21,80 : "
2330 PRINT AT 21,81 : "
2340 PRINT AT 21,82 : "
2350 PRINT AT 21,83 : "
2360 PRINT AT 21,84 : "
2370 PRINT AT 21,85 : "
2380 PRINT AT 21,86 : "
2390 PRINT AT 21,87 : "
2400 PRINT AT 21,88 : "
2410 PRINT AT 21,89 : "
2420 PRINT AT 21,90 : "
2430 PRINT AT 21,91 : "
2440 PRINT AT 21,92 : "
2450 PRINT AT 21,93 : "
2460 PRINT AT 21,94 : "
2470 PRINT AT 21,95 : "
2480 PRINT AT 21,96 : "
2490 PRINT AT 21,97 : "
2500 PRINT AT 21,98 : "
2510 PRINT AT 21,99 : "
2520 PRINT AT 21,100 : "
2530 PRINT AT 21,101 : "
2540 PRINT AT 21,102 : "
2550 PRINT AT 21,103 : "
2560 PRINT AT 21,104 : "
2570 PRINT AT 21,105 : "
2580 PRINT AT 21,106 : "
2590 PRINT AT 21,107 : "
2600 PRINT AT 21,108 : "
2610 PRINT AT 21,109 : "
2620 PRINT AT 21,110 : "
2630 PRINT AT 21,111 : "
2640 PRINT AT 21,112 : "
2650 PRINT AT 21,113 : "
2660 PRINT AT 21,114 : "
2670 PRINT AT 21,115 : "
2680 PRINT AT 21,116 : "
2690 PRINT AT 21,117 : "
2700 PRINT AT 21,118 : "
2710 PRINT AT 21,119 : "
2720 PRINT AT 21,120 : "
2730 PRINT AT 21,121 : "
2740 PRINT AT 21,122 : "
2750 PRINT AT 21,123 : "
2760 PRINT AT 21,124 : "
2770 PRINT AT 21,125 : "
2780 PRINT AT 21,126 : "
2790 PRINT AT 21,127 : "
2800 PRINT AT 21,128 : "
2810 PRINT AT 21,129 : "
2820 PRINT AT 21,130 : "
2830 PRINT AT 21,131 : "
2840 PRINT AT 21,132 : "
2850 PRINT AT 21,133 : "
2860 PRINT AT 21,134 : "
2870 PRINT AT 21,135 : "
2880 PRINT AT 21,136 : "
2890 PRINT AT 21,137 : "
2900 PRINT AT 21,138 : "
2910 PRINT AT 21,139 : "
2920 PRINT AT 21,140 : "
2930 PRINT AT 21,141 : "
2940 PRINT AT 21,142 : "
2950 PRINT AT 21,143 : "
2960 PRINT AT 21,144 : "
2970 PRINT AT 21,145 : "
2980 PRINT AT 21,146 : "
2990 PRINT AT 21,147 : "
3000 PRINT AT 21,148 : "
3010 PRINT AT 21,149 : "
3020 PRINT AT 21,150 : "
3030 PRINT AT 21,151 : "
3040 PRINT AT 21,152 : "
3050 PRINT AT 21,153 : "
3060 PRINT AT 21,154 : "
3070 PRINT AT 21,155 : "
3080 PRINT AT 21,156 : "
3090 PRINT AT 21,157 : "
3100 PRINT AT 21,158 : "
3110 PRINT AT 21,159 : "
3120 PRINT AT 21,160 : "
3130 PRINT AT 21,161 : "
3140 PRINT AT 21,162 : "
3150 PRINT AT 21,163 : "
3160 PRINT AT 21,164 : "
3170 PRINT AT 21,165 : "
3180 PRINT AT 21,166 : "
3190 PRINT AT 21,167 : "
3200 PRINT AT 21,168 : "
3210 PRINT AT 21,169 : "
3220 PRINT AT 21,170 : "
3230 PRINT AT 21,171 : "
3240 PRINT AT 21,172 : "
3250 PRINT AT 21,173 : "
3260 PRINT AT 21,174 : "
3270 PRINT AT 21,175 : "
3280 PRINT AT 21,176 : "
3290 PRINT AT 21,177 : "
3300 PRINT AT 21,178 : "
3310 PRINT AT 21,179 : "
3320 PRINT AT 21,180 : "
3330 PRINT AT 21,181 : "
3340 PRINT AT 21,182 : "
3350 PRINT AT 21,183 : "
3360 PRINT AT 21,184 : "
3370 PRINT AT 21,185 : "
3380 PRINT AT 21,186 : "
3390 PRINT AT 21,187 : "
3400 PRINT AT 21,188 : "
3410 PRINT AT 21,189 : "
3420 PRINT AT 21,190 : "
3430 PRINT AT 21,191 : "
3440 PRINT AT 21,192 : "
3450 PRINT AT 21,193 : "
3460 PRINT AT 21,194 : "
3470 PRINT AT 21,195 : "
3480 PRINT AT 21,196 : "
3490 PRINT AT 21,197 : "
3500 PRINT AT 21,198 : "
3510 PRINT AT 21,199 : "
3520 PRINT AT 21,200 : "
3530 PRINT AT 21,201 : "
3540 PRINT AT 21,202 : "
3550 PRINT AT 21,203 : "
3560 PRINT AT 21,204 : "
3570 PRINT AT 21,205 : "
3580 PRINT AT 21,206 : "
3590 PRINT AT 21,207 : "
3600 PRINT AT 21,208 : "
3610 PRINT AT 21,209 : "
3620 PRINT AT 21,210 : "
3630 PRINT AT 21,211 : "
3640 PRINT AT 21,212 : "
3650 PRINT AT 21,213 : "
3660 PRINT AT 21,214 : "
3670 PRINT AT 21,215 : "
3680 PRINT AT 21,216 : "
3690 PRINT AT 21,217 : "
3700 PRINT AT 21,218 : "
3710 PRINT AT 21,219 : "
3720 PRINT AT 21,220 : "
3730 PRINT AT 21,221 : "
3740 PRINT AT 21,222 : "
3750 PRINT AT 21,223 : "
3760 PRINT AT 21,224 : "
3770 PRINT AT 21,225 : "
3780 PRINT AT 21,226 : "
3790 PRINT AT 21,227 : "
3800 PRINT AT 21,228 : "
3810 PRINT AT 21,229 : "
3820 PRINT AT 21,230 : "
3830 PRINT AT 21,231 : "
3840 PRINT AT 21,232 : "
3850 PRINT AT 21,233 : "
3860 PRINT AT 21,234 : "
3870 PRINT AT 21,235 : "
3880 PRINT AT 21,236 : "
3890 PRINT AT 21,237 : "
3900 PRINT AT 21,238 : "
3910 PRINT AT 21,239 : "
3920 PRINT AT 21,240 : "
3930 PRINT AT 21,241 : "
3940 PRINT AT 21,242 : "
3950 PRINT AT 21,243 : "
3960 PRINT AT 21,244 : "
3970 PRINT AT 21,245 : "
3980 PRINT AT 21,246 : "
3990 PRINT AT 21,247 : "
4000 PRINT AT 21,248 : "
4010 PRINT AT 21,249 : "
4020 PRINT AT 21,250 : "
4030 PRINT AT 21,251 : "
4040 PRINT AT 21,252 : "
4050 PRINT AT 21,253 : "
4060 PRINT AT 21,254 : "
4070 PRINT AT 21,255 : "
4080 PRINT AT 21,256 : "
4090 PRINT AT 21,257 : "
4100 PRINT AT 21,258 : "
4110 PRINT AT 21,259 : "
4120 PRINT AT 21,260 : "
4130 PRINT AT 21,261 : "
4140 PRINT AT 21,262 : "
4150 PRINT AT 21,263 : "
4160 PRINT AT 21,264 : "
4170 PRINT AT 21,265 : "
4180 PRINT AT 21,266 : "
4190 PRINT AT 21,267 : "
4200 PRINT AT 21,268 : "
4210 PRINT AT 21,269 : "
4220 PRINT AT 21,270 : "
4230 PRINT AT 21,271 : "
4240 PRINT AT 21,272 : "
4250 PRINT AT 21,273 : "
4260 PRINT AT 21,274 : "
4270 PRINT AT 21,275 : "
4280 PRINT AT 21,276 : "
4290 PRINT AT 21,277 : "
4300 PRINT AT 21,278 : "
4310 PRINT AT 21,279 : "
4320 PRINT AT 21,280 : "
4330 PRINT AT 21,281 : "
4340 PRINT AT 21,282 : "
4350 PRINT AT 21,283 : "
4360 PRINT AT 21,284 : "
4370 PRINT AT 21,285 : "
4380 PRINT AT 21,286 : "
4390 PRINT AT 21,287 : "
4400 PRINT AT 21,288 : "
4410 PRINT AT 21,289 : "
4420 PRINT AT 21,290 : "
4430 PRINT AT 21,291 : "
4440 PRINT AT 21,292 : "
4450 PRINT AT 21,293 : "
4460 PRINT AT 21,294 : "
4470 PRINT AT 21,295 : "
4480 PRINT AT 21,296 : "
4490 PRINT AT 21,297 : "
4500 PRINT AT 21,298 : "
4510 PRINT AT 21,299 : "
4520 PRINT AT 21,300 : "
4530 PRINT AT 21,301 : "
4540 PRINT AT 21,302 : "
4550 PRINT AT 21,303 : "
4560 PRINT AT 21,304 : "
4570 PRINT AT 21,305 : "
4580 PRINT AT 21,306 : "
4590 PRINT AT 21,307 : "
4600 PRINT AT 21,308 : "
4610 PRINT AT 21,309 : "
4620 PRINT AT 21,310 : "
4630 PRINT AT 21,311 : "
4640 PRINT AT 21,312 : "
4650 PRINT AT 21,313 : "
4660 PRINT AT 21,314 : "
4670 PRINT AT 21,315 : "
4680 PRINT AT 21,316 : "
4690 PRINT AT 21,317 : "
4700 PRINT AT 21,318 : "
4710 PRINT AT 21,319 : "
4720 PRINT AT 21,320 : "
4730 PRINT AT 21,321 : "
4740 PRINT AT 21,322 : "
4750 PRINT AT 21,323 : "
4760 PRINT AT 21,324 : "
4770 PRINT AT 21,325 : "
4780 PRINT AT 21,326 : "
4790 PRINT AT 21,327 : "
4800 PRINT AT 21,328 : "
4810 PRINT AT 21,329 : "
4820 PRINT AT 21,330 : "
4830 PRINT AT 21,331 : "
4840 PRINT AT 21,332 : "
4850 PRINT AT 21,333 : "
4860 PRINT AT 21,334 : "
4870 PRINT AT 21,335 : "
4880 PRINT AT 21,336 : "
4890 PRINT AT 21,337 : "
4900 PRINT AT 21,338 : "
4910 PRINT AT 21,339 : "
4920 PRINT AT 21,340 : "
4930 PRINT AT 21,341 : "
4940 PRINT AT 21,342 : "
4950 PRINT AT 21,343 : "
4960 PRINT AT 21,344 : "
4970 PRINT AT 21,345 : "
4980 PRINT AT 21,346 : "
4990 PRINT AT 21,347 : "
5000 PRINT AT 21,348 : "
5010 PRINT AT 21,349 : "
5020 PRINT AT 21,350 : "
5030 PRINT AT 21,351 : "
5040 PRINT AT 21,352 : "
5050 PRINT AT 21,353 : "
5060 PRINT AT 21,354 : "
5070 PRINT AT 21,355 : "
5080 PRINT AT 21,356 : "
5090 PRINT AT 21,357 : "
5100 PRINT AT 21,358 : "
5110 PRINT AT 21,359 : "
5120 PRINT AT 21,360 : "
5130 PRINT AT 21,361 : "
5140 PRINT AT 21,362 : "
5150 PRINT AT 21,363 : "
5160 PRINT AT 21,364 : "
5170 PRINT AT 21,365 : "
5180 PRINT AT 21,366 : "
5190 PRINT AT 21,367 : "
5200 PRINT AT 21,368 : "
5210 PRINT AT 21,369 : "
5220 PRINT AT 21,370 : "
5230 PRINT AT 21,371 : "
5240 PRINT AT 21,372 : "
5250 PRINT AT 21,373 : "
5260 PRINT AT 21,374 : "
5270 PRINT AT 21,375 : "
5280 PRINT AT 21,376 : "
5290 PRINT AT 21,377 : "
5300 PRINT AT 21,378 : "
5310 PRINT AT 21,379 : "
5320 PRINT AT 21,380 : "
5330 PRINT AT 21,381 : "
5340 PRINT AT 21,382 : "
5350 PRINT AT 21,383 : "
5360 PRINT AT 21,384 : "
5370 PRINT AT 21,385 : "
5380 PRINT AT 21,386 : "
5390 PRINT AT 21,387 : "
5400 PRINT AT 21,388 : "
5410 PRINT AT 21,389 : "
5420 PRINT AT 21,390 : "
5430 PRINT AT 21,391 : "
5440 PRINT AT 21,392 : "
5450 PRINT AT 21,393 : "
5460 PRINT AT 21,394 : "
5470 PRINT AT 21,395 : "
5480 PRINT AT 21,396 : "
5490 PRINT AT 21,397 : "
5500 PRINT AT 21,398 : "
5510 PRINT AT 21,399 : "
5520 PRINT AT 21,400 : "
5530 PRINT AT 21,401 : "
5540 PRINT AT 21,402 : "
5550 PRINT AT 21,403 : "
5560 PRINT AT 21,404 : "
5570 PRINT AT 21,405 : "
5580 PRINT AT 21,406 : "
5590 PRINT AT 21,407 : "
5600 PRINT AT 21,408 : "
5610 PRINT AT 21,409 : "
5620 PRINT AT 21,410 : "
5630 PRINT AT 21,411 : "
5640 PRINT AT 21,412 : "
5650 PRINT AT 21,413 : "
5660 PRINT AT 21,414 : "
5670 PRINT AT 21,415 : "
5680 PRINT AT 21,416 : "
5690 PRINT AT 21,417 : "
5700 PRINT AT 21,418 : "
5710 PRINT AT 21,419 : "
5720 PRINT AT 21,420 : "
5730 PRINT AT 21,421 : "
5740 PRINT AT 21,422 : "
5750 PRINT AT 21,423 : "
5760 PRINT AT 21,424 : "
5770 PRINT AT 21,425 : "
5780 PRINT AT 21,426 : "
5790 PRINT AT 21,427 : "
5800 PRINT AT 21,428 : "
5810 PRINT AT 21,429 : "
5820 PRINT AT 21,430 : "
5830 PRINT AT 21,431 : "
5840 PRINT AT 21,432 : "
5850 PRINT AT 21,433 : "
5860 PRINT AT 21,434 : "
5870 PRINT AT 21,435 : "
5880 PRINT AT 21,436 : "
5890 PRINT AT 21,437 : "
5900 PRINT AT 21,438 : "
5910 PRINT AT 21,439 : "
5920 PRINT AT 21,440 : "
5930 PRINT AT 21,441 : "
5940 PRINT AT 21,442 : "
5950 PRINT AT 21,443 : "
5960 PRINT AT 21,444 : "
5970 PRINT AT 21,445 : "
5980 PRINT AT 21,446 : "
5990 PRINT AT 21,447 : "
6000 PRINT AT 21,448 : "
6010 PRINT AT 21,449 : "
6020 PRINT AT 21,450 : "
6030 PRINT AT 21,451 : "
6040 PRINT AT 21,452 : "
6050 PRINT AT 21,453 : "
6060 PRINT AT 21,454 : "
6070 PRINT AT 21,455 : "
6080 PRINT AT 21,456 : "
6090 PRINT AT 21,457 : "
6100 PRINT AT 21,458 : "
6110 PRINT AT 21,459 : "
6120 PRINT AT 21,460 : "
6130 PRINT AT 21,461 : "
6140 PRINT AT 21,462 : "
6150 PRINT AT 21,463 : "
6160 PRINT AT 21,464 : "
6170 PRINT AT 21,465 : "
6180 PRINT AT 21,466 : "
6190 PRINT AT 21,467 : "
6200 PRINT AT 21,468 : "
6210 PRINT AT 21,469 : "
6220 PRINT AT 21,470 : "
6230 PRINT AT 21,471 : "
6240 PRINT AT 21,472 : "
6250 PRINT AT 21,473 : "
6260 PRINT AT 21,474 : "
6270 PRINT AT 21,475 : "
6280 PRINT AT 21,476 : "
6290 PRINT AT 21,477 : "
6300 PRINT AT 21,478 : "
6310 PRINT AT 21,479 : "
6320 PRINT AT 21,480 : "
6330 PRINT AT 21,481 : "
6340 PRINT AT 21,482 : "
6350 PRINT AT 21,483 : "
6360 PRINT AT 21,484 : "
6370 PRINT AT 21,485 : "
6380 PRINT AT 21,486 : "
6390 PRINT AT 21,487 : "
6400 PRINT AT 21,488 : "
6410 PRINT AT 21,489 : "
6420 PRINT AT 21,490 : "
6430 PRINT AT 21,491 : "
6440 PRINT AT 21,492 : "
6450 PRINT AT 21,493 : "
6460 PRINT AT 21,494 : "
6470 PRINT AT 21,495 : "
6480 PRINT AT 21,496 : "
6490 PRINT AT 21,497 : "
6500 PRINT AT 21,498 : "
6510 PRINT AT 21,499 : "
6520 PRINT AT 21,500 : "
6530 PRINT AT 21,501 : "
6540 PRINT AT 21,502 : "
6550 PRINT AT 21,503 : "
6560 PRINT AT 21,504 : "
6570 PRINT AT 21,505 : "
6580 PRINT AT 21,506 : "
6590 PRINT AT 21,507 : "
6600 PRINT AT 21,508 : "
6610 PRINT AT 21,509 : "
6620 PRINT AT 21,510 : "
6630 PRINT AT 21,511 : "
6640 PRINT AT 21,512 : "
6650 PRINT AT 21,513 : "
6660 PRINT AT 21,514 : "
6670 PRINT AT 21,515 : "
6680 PRINT AT 21,516 : "
6690 PRINT AT 21,517 : "
6700 PRINT AT 21,518 : "
6710 PRINT AT 21,519 : "
6720 PRINT AT 21,520 : "
6730 PRINT AT 21,521 : "
6740 PRINT AT 21,522 : "
6750 PRINT AT 21,523 : "
6760 PRINT AT 21,524 : "
6770 PRINT AT 21,525 : "
6780 PRINT AT 21,526 : "
6790 PRINT AT 21,527 : "
6800 PRINT AT 21,528 : "
6810 PRINT AT 21,529 : "
6820 PRINT AT 21,530 : "
6830 PRINT AT 21,531 : "
6840 PRINT AT 21,532 : "
6850 PRINT AT 21,533 : "
6860 PRINT AT 21,534 : "
6870 PRINT AT 21,535 : "
6880 PRINT AT 21,536 : "
6890 PRINT AT 21,537 : "
6900 PRINT AT 21,538 : "
6910 PRINT AT 21,539 : "
6920 PRINT AT 21,540 : "
6930 PRINT AT 21,541 : "
6940 PRINT AT 21,542 : "
6950 PRINT AT 21,543 : "
6960 PRINT AT 21,544 : "
6970 PRINT AT 21,545 : "
6980 PRINT AT 21,546 : "
6990 PRINT AT 21,547 : "
7000 PRINT AT 21,548 : "
7010 PRINT AT 21,549 : "
7020 PRINT AT 21,550 : "
7030 PRINT AT 21,551 : "
7040 PRINT AT 21,552 : "
7050 PRINT AT 21,553 : "
7060 PRINT AT 21,554 : "
7070 PRINT AT 21,555 : "
7080 PRINT AT 21,556 : "
7090 PRINT AT 21,557 : "
7100 PRINT AT 21,558 : "
7110 PRINT AT 21,559 : "
7120 PRINT AT 21,560 : "
7130 PRINT AT 21,561 : "
7140 PRINT AT 21,562 : "
7150 PRINT AT 21,563 : "
7160 PRINT AT 21,564 : "
7170 PRINT AT 21,565 : "
7180 PRINT AT 21,566 :
```

SOLITAIRE

Voilà un solitaire multiple ! : Vous pouvez choisir votre champ de bataille : en croix, en carré ou en octogone.

Une fois le programme entré (OUF !!!) il sera sauvegardé sur cassette par CLEAR puis GOTO 1300. Le programme se met en route automatiquement dès la fin du chargement et propose les règles du jeu, très détaillées. S'il obtient une réponse affirmative il les donne puis propose 4 versions du jeu, sinon il demande tout de suite la version choisie.

La réponse est prise pour un INKEY\$, puis le jeu commence sur un carré de 13 x 13 (+ 1 ligne de chaque côté pour marquer le contour). Le but est d'éliminer tous les pions sauf un. SOLITAIRES, A VOS CLAVIERS !

Gabriel CELIM

ZX 81

```
24 PRINT AT 1,10;"#solitaire#"
AT 16,0;"VOULEZ VOUS LES REGLES"
25 LET T$=INKEY$
26 IF T$="O" THEN GOTO 900
27 IF T$="N" THEN GOTO 1200
28 GOTO 25
29 CLS
30 DIM B$(4,3)
31 DIM M$(4)
32 REM =====
33 REM -INITIALISATION DU JEU-
34 REM =====
35 DIM N$(15,15)
36 LET N$(1,1)=""
37 LET N$(15,15)=""
38 PRINT AT 5,5;"VEUILLEZ PATI"
39 REM =====
40 FOR X=2 TO 14
41 LET N$(X,1)=""
42 LET N$(X,15)=""
43 NEXT X
44 LET S=0
45 LET A$="0000"
46 FOR X=2 TO 14
47 LET N$(X,2 TO 14)="000000000"
48 NEXT X
49 IF H=4 THEN GOSUB 1050
50 IF H=3 THEN GOSUB 1100
51 IF H=2 THEN GOSUB 1120
52 CLS
53 LET C=15
54 LET L=8
55 REM =====
56 REM -DESSIN DU JEU-
57 REM =====
58 LET N$(8,8)=""
59 PRINT AT 2,0
60 FOR X=1 TO 15
61 PRINT TAB 8;N$(X)
62 NEXT X
63 PRINT AT L,C;"O"
64 PRINT AT 0,9;"SCORE :";A$
65 PRINT AT 1,0;"MEILLEUR SCORE :";B$(H)
66 REM =====
67 REM -CHOIX DE LA CASE DE DEPART AVANT UNE PRISE-
68 REM =====
69 REM
70 LET M$=INKEY$
71 IF M$="P" THEN GOTO 170
72 IF M$="S" THEN GOTO 700
73 IF M$="5" THEN GOSUB 300
74 IF M$="6" THEN GOSUB 350
75 IF M$="7" THEN GOSUB 400
76 IF M$="8" THEN GOSUB 450
77 GOTO 170
78 REM =====
79 REM -CHOIX DE LA DIRECTION-POUR UNE PRISE-
80 REM =====
81 LET V$=INKEY$
82 IF V$=" " THEN GOTO 240
83 IF V$="5" AND V$(8,6)="" AND V$(8,7)="" AND V$(8,8)="" THEN GOTO 24
84 IF V$="5" THEN GOSUB 500
85 IF V$="6" THEN GOSUB 550
86 IF V$="7" THEN GOSUB 600
87 IF V$="8" THEN GOSUB 650
88 LET A$=STR$ S
```

```
272 IF LEN A$=1 THEN LET A$="00"
273 IF LEN A$=2 THEN LET A$="0"
274 REM =====
275 PRINT AT 0,15;A$
276 GOTO 170
277 REM =====
278 REM -DEPLACEMENT VERS LA -GAUCHE SANS PRISE-
279 REM =====
280 IF N$(L-2,C-8)="" OR N$(L-2,C-7)="" THEN RETURN
281 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
282 LET C=C-1
283 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(L-2,C-7)+128)
284 RETURN
285 REM =====
286 REM -DEPLACEMENT VERS LE -BAS SANS PRISE-
287 REM =====
288 IF N$(L-1,C-7)="" OR N$(L-1,C-7)="" THEN RETURN
289 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
290 LET L=L+1
291 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(L-2,C-7)+128)
292 RETURN
293 REM =====
294 REM -DEPLACEMENT VERS LA -DROITE SANS PRISE-
295 REM =====
296 IF N$(L-3,C-7)="" OR N$(L-3,C-7)="" THEN RETURN
297 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
298 LET L=L-1
299 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(L-2,C-7)+128)
300 RETURN
301 REM =====
302 REM -DEPLACEMENT VERS LA -DROITE AVEC PRISE-
303 REM =====
304 IF N$(L-2,C-6)="" OR N$(L-2,C-6)="" THEN RETURN
305 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
306 LET C=C+1
307 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(L-2,C-7)+128)
308 RETURN
309 REM =====
310 REM -DEPLACEMENT VERS LA -GAUCHE AVEC PRISE-
311 REM =====
312 IF N$(L-2,C-8)="" OR N$(L-2,C-9)="" THEN GOTO 515
313 PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBLE";
314 IF C<10 THEN PRINT "VOUS SORTEZ DU JEU"
315 IF C<10 THEN GOTO 510
316 IF N$(L-2,C-8)<>"O" THEN PRINT "VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
317 IF N$(L-2,C-8)<>"O" THEN GOTO 510
318 PRINT "VOUS N'ARRIVEZ PAS SUR UNE CASE BLANCHE"
319 PAUSE 200
320 PRINT AT 20,0;"
```

```
512 RETURN
513 PRINT AT L,C;" ";AT L,C-1;" ";AT L,C-2;"O"
514 LET S=S+1
515 LET N$(L-2,C-8)=""
516 LET N$(L-2,C-9)=""
517 LET N$(L-2,C-7)=""
518 LET C=C-2
519 RETURN
520 REM =====
521 REM -DEPLACEMENT VERS LE -BAS AVEC PRISE-
522 REM =====
523 IF L>15 THEN GOTO 552
524 IF N$(L-2,C-7)="" AND N$(L-1,C-7)="" AND N$(L,C-7)="" THEN GOTO 565
525 PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBLE";
526 IF L>15 THEN PRINT "VOUS SORTEZ DU JEU"
527 IF L>15 THEN GOTO 560
528 IF N$(L-1,C-7)="" THEN PRINT "VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
529 IF N$(L-1,C-7)="" THEN GOTO 560
530 IF N$(L-2,C-7)<>"O" THEN PRINT "VOUS ETES SUR UNE CASE VIDE"
531 IF N$(L-2,C-7)<>"O" THEN GOTO 560
532 PRINT "VOUS N'ARRIVEZ PAS SUR UNE CASE BLANCHE"
533 PAUSE 200
534 PRINT AT 20,0;"
535 RETURN
536 PRINT AT L,C;" ";AT L+1,C;" ";AT L+2,C;"O"
537 LET S=S+1
538 LET N$(L-1,C-7)=""
539 LET N$(L,C-7)=""
540 LET L=L+2
541 RETURN
542 REM =====
543 REM -DEPLACEMENT VERS LE -HAUT AVEC PRISE-
544 REM =====
545 IF L<5 THEN GOTO 604
546 IF N$(L-2,C-7)="" AND N$(L-3,C-7)="" AND N$(L-4,C-7)="" THEN GOTO 615
547 PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBLE";
548 IF L<5 THEN PRINT "VOUS SORTEZ DU JEU"
549 IF L<5 THEN GOTO 612
550 IF N$(L-3,C-7)<>"O" THEN PRINT "VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
551 IF N$(L-3,C-7)<>"O" THEN GOTO 612
552 IF N$(L-2,C-7)<>"O" THEN PRINT "VOUS ETES SUR UNE CASE VIDE"
553 IF N$(L-2,C-7)<>"O" THEN GOTO 612
554 PRINT "VOUS N'ARRIVEZ PAS SUR UNE CASE BLANCHE"
555 PAUSE 200
556 PRINT AT 20,0;"
557 RETURN
558 PRINT AT L,C;" ";AT L-1,C;" ";AT L-2,C;"O"
559 LET S=S+1
560 LET N$(L-3,C-7)=""
561 LET N$(L-4,C-7)=""
562 LET L=L-2
563 RETURN
564 REM =====
565 REM -DEPLACEMENT VERS LA -DROITE AVEC PRISE-
566 REM =====
567 IF C>20 THEN GOTO 652
568 IF N$(L-2,C-7)="" AND N$(L-2,C-6)="" AND N$(L-2,C-5)="" THEN GOTO 665
569 PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBLE";
570 IF C>20 THEN PRINT "VOUS SORTEZ DU JEU"
571 IF C>20 THEN GOTO 660
572 IF N$(L-2,C-6)="" THEN PRINT "VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
573 IF N$(L-2,C-6)="" THEN GOTO 660
574 IF N$(L-2,C-7)<>"O" THEN PRINT "VOUS ETES SUR UNE CASE VIDE"
575 IF N$(L-2,C-7)<>"O" THEN GOTO 660
576 PRINT "VOUS N'ARRIVEZ PAS SUR UNE CASE BLANCHE"
577 IF M$(H)>10 THEN GOTO 720
578 LET B$(H,3)=B$(H)
579 LET B$(H,1 TO 2)="00"
580 GOTO 730
581 IF M$(H)>10 THEN GOTO 730
582 LET B$(H,2 TO 3)=B$(H)
583 LET B$(H,1)=""
584 PRINT AT 1,16;B$(H)
```

```
750 PRINT AT 21,0;"UNE AUTRE PARTIE ?"
751 LET V$=INKEY$
752 IF V$=" " THEN GOTO 760
753 IF V$="O" THEN GOTO 840
754 IF V$="N" THEN GOTO 810
755 GOTO 760
756 CLS
757 PRINT AT 10,0;"TANT PIS ";AT 21,10;"AU REVOIR..."
758 STOP
759 CLS
760 PRINT "VERSION ?"
761 PRINT
762 PRINT "-1- CARRE ENTIER"
763 PRINT "-2- CROIX GRECQUE"
764 PRINT "-3- OCTOGONE"
765 PRINT "-4- CROIX (2EME VERSION)"
766 PRINT "ENTREZ LE CHIFFRE DE SIRE..."
767 LET H$=INKEY$
768 IF H$="1" OR H$="4" THEN GOTO 988
769 LET H$=VAL H$
770 CLS
771 GOTO 32
772 PRINT AT 16,0;"
773 PRINT AT 3,0;"C'EST LE JEU TRES CONNU OU IL"
774 PRINT "FAUT ESSAYER D'ELIMINER TOUS "
775 PRINT "LES PIONS EN EN GARDE UN SEUL"
776 PRINT "POUR CECI ON DOIT LE PRENDRE"
777 PRINT "UN PAR UN EN PASSANT PAR DESSUS"
778 PRINT "EN LONG OU EN LARGE MAIS JAMAIS"
779 PRINT "EN DIGONALE."
780 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE S,V,P."
781 IF INKEY$="" THEN GOTO 929
782 GOTO 927
783 CLS
784 PRINT "UN PION EN VIDEO O H ARQUE LA"
785 PRINT "CASE DE DEPART DE VOUS TRE PION O"
786 PRINT "ET SI LE PION EST ALORS VOUS"
787 PRINT "ETES SUR UNE CASE BLANCHE ET"
788 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS PRENDRE"
789 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS EN PLUS"
790 PRINT "PRENDRE UNE CASE BLANCHE NI"
791 PRINT "LORS D'UNE PRISE A RIVER SUR"
792 PRINT "UNE CASE DEJA OCCUPEE"
793 PRINT "UNE CASE DEJA OCCUPEE"
794 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
795 IF INKEY$="" THEN GOTO 951
796 GOTO 949
797 CLS
798 PRINT AT 0,0;"POUR LES DIFFERENTS MOUVEMENTS:"
799 PRINT "SANS PRISE DE PION"
800 PRINT "5 POUSSE LA CAS DE DEPART A GAUCHE DE UNE CASE"
801 PRINT "8 LA POUSSE A DROITE DE"
802 PRINT "6 LA DESCEND DE UNE CASE"
803 PRINT "7 LA MONTE DE UNE CASE"
804 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
805 IF INKEY$="" THEN GOTO 968
806 GOTO 966
807 CLS
808 PRINT "AVEC UNE PRISE"
809 PRINT
```

```
972 PRINT " - P POUR POUVOIR PRENDRE"
973 PRINT
974 PRINT " - 5 PREND VERS LA GAUCHE"
975 PRINT
976 PRINT " - 8 PREND VERS LA DROITE"
977 PRINT
978 PRINT " - 6 PREND VERS LE BAS"
979 PRINT
980 PRINT " - 7 PREND VERS LE HAUT"
981 PRINT
982 PRINT " - 3 ARRETE LE JEU ET PROPOSE UNE AUTRE PARTIE."
983 PRINT
984 PRINT
985 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
986 IF INKEY$="" THEN GOTO 988
987 GOTO 986
988 CLS
989 PRINT "QUELLE VERSION VOULEZ VOUS:"
990 PRINT
991 PRINT "-1- CARRE ENTIER"
992 PRINT
993 PRINT "-2- CROIX GRECQUE"
994 PRINT
995 PRINT "-3- OCTOGONE"
996 PRINT
997 PRINT "-4- CROIX (2EME VERSION)"
998 PRINT
999 PRINT "ENTREZ LE CHIFFRE DE SIRE"
1000 LET H$=INKEY$
1001 IF H$="1" OR H$="4" THEN GOTO 1009
1002 LET H$=VAL H$
1003 GOTO 29
1004 FOR X=2 TO 5
1005 LET N$(X,11 TO 14)=""
1006 LET N$(X+9,2 TO 5)=""
1007 LET N$(X+9,11 TO 14)=""
1008 LET N$(X,2 TO 5)=""
1009 NEXT X
1010 LET Y=6
1011 LET Z=6
1012 FOR X=2 TO 6
1013 LET N$(X,(Z+8) TO 14)=""
1014 LET N$(X,2 TO Y)=""
1015 LET N$(X+9,2 TO 5)=""
1016 LET N$(X+9,Y+8 TO 14)=""
1017 LET Y=Y-1
1018 LET Z=Z+1
1019 NEXT X
1020 RETURN
1021 FOR X=2 TO 5
1022 LET N$(X,11 TO 14)=""
1023 LET N$(X+9,2 TO 5)=""
1024 LET N$(X+9,11 TO 14)=""
1025 LET N$(X,2 TO 5)=""
1026 NEXT X
1027 LET Y=Y-1
1028 LET Z=Z+1
1029 NEXT X
1030 RETURN
1031 PRINT "QUELLE VERSION VOULEZ VOUS:"
1032 PRINT
1033 PRINT "-1- CARRE ENTIER"
1034 PRINT
1035 PRINT "-2- CROIX GRECQUE"
1036 PRINT
1037 PRINT "-3- OCTOGONE"
1038 PRINT
1039 PRINT "-4- CROIX (2EME VERSION)"
1040 PRINT
1041 PRINT "ENTREZ LE NOMBRE DES IRE..."
1042 LET H$=INKEY$
1043 IF H$="1" OR H$="4" THEN GOTO 1254
1044 LET H$=VAL H$
1045 GOTO 29
1046 SAVE "SOLITAIRE"
1047 RUN
```



suite de la page 17

HP 41

```
407 TONE 7
408 TONE 7
409 TONE 7
410 TONE 9
411 AVIEW
412 PSE
413 "...BRAVO ..."
414 AVIEW
415 GTO 40
416+LBL 27
417 FS? 02
418 RTN
419 "RADAR H.S."
420 TONE 5
421 TONE 3
422 AVIEW
423 PSE
424 SF 02
425 RTN
426+LBL 28
427 RCL 03
428 RCL 01
429 -
430 X+2
431 STO 14
432 RCL 04
433 RCL 02
434 -
435 X+2
436 ST+ 14
437 RCL 14
438 SQRT
439 STO 14
440 RTN
441+LBL 29
442 "TOUCHE..."
```

```
443 TONE 5
444 TONE 3
445 AVIEW
446 PSE
447 FS? 04
448 GTO 39
449 SF 04
450 "CHENILLE H.S."
451 TONE 5
452 TONE 3
453 AVIEW
454 PSE
455 GTO 10
456+LBL 30
457 RCL IND 15
458 XEQ 31
459 RCL IND 15
460 FRC
461 100
462 *
463 INT
464 XEQ 32
465 1.5
466 RCL 16
467 SQRT
468 XYY?
469 RTN
470 1
471 ST+ 14
472 RTN
473+LBL 31
474 RCL 01
475 -
476 X+2
477 STO 16
478 RTN
479+LBL 32
480 RCL 02
481 -
482 X+2
483 ST+ 16
484 RTN
485+LBL 33
486 "CARB. INSUFF."
```

```
487 AVIEW
488 TONE 1
489 GTO 12
490+LBL 34
491 "...MINE ..."
492 TONE 5
493 TONE 3
494 AVIEW
495 PSE
496 GTO 39
497+LBL 35
498 "CARBURANT H.S."
499 TONE 5
500 TONE 3
501 AVIEW
502 PSE
503 SF 03
504 RTN
505+LBL 36
506 RCL 14
507 ST- IND 16
508 RTN
509+LBL 37
510 RCL 14
511 ST+ IND 16
512 RTN
513+LBL 38
514 "DETECTEUR H.S."
515 TONE 5
516 TONE 2
517 AVIEW
518 PSE
519 SF 01
520 RTN
521+LBL 39
522 TONE 3
523 TONE 3
524 TONE 3
525 TONE 1
526 "AMX.30....BOOM"
527 AVIEW
528 PSE
529+LBL 40
530 .END.
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Drol Electronic Art ... sur APPLE IIe



Le graphisme de ce jeu est extraordinaire. Et quand je dis extraordinaire, je pèse mes mots : arriver à un niveau de qualité aussi parfait sur un APPLE qui n'aime pas trop manier les couleurs, chapeau ! La couleur est d'ailleurs fortement recommandée pour pouvoir apprécier à sa juste valeur toutes les subtilités du jeu. Les règles du jeu sont simples, enfantines, même : vous êtes un petit robot qui se déplace dans des couloirs répartis sur trois étages. Vous disposez d'un pistolet qui tire des projectiles de la grosseur d'une balle de tennis, d'un radar pour pouvoir prévoir l'arrivée de vos ennemis et deux réacteurs sont accrochés dans votre dos pour pouvoir vous déplacer d'un étage à l'autre. Votre mission (si vous l'acceptez !) se déroule en trois parties. Le premier tableau vous oblige à rechercher un charmant bébé et son hélicoptère qui erre dans ce dédale. Des scorpions vous attaquent pour vous empêcher de le trouver, il vous faudra les tuer. Une série de méchants volatiles en veut aussi à votre carcasse de robot ; si vous réussissez à les descendre il se transforme en poulet cuit, présent-

té sur un plat fumant et assaisonné à votre goût (à l'huile de vidange, sans doute). Le gamin retrouvé, il vous faudra alors chercher son chien qui est muni d'un réacteur et qui a tendance à jouer la fille de l'air. Ça y est, vous les avez. Rideau. Acte II. C'est la petite sœur avec son ballon vert qui est ce coup-ci, perdu dans un des trois couloirs, son compagnon à réaction est un crocodile, et les attaquants sont des gros gnomes blancs, dont le chef est un petit nain rouge à couronne, l'air grimaçant. Pour corser le tout, des aimants volent un peu partout et se collent soit sur votre pistolet, soit sur votre réacteur, il faut changer d'étage pour s'en débarrasser. Quand la petite fille et croco sont récupérés, Rideau et acte III. Cette fois-ci des lézards volant bleus, des fleches, des plantes carnivores, des Kriss, des sabres, des broches à dents et des plantes carnivores vont vous empêcher de retrouver la maman des deux bébés égarés. Astiquez votre armure, huilez vos engrenages et en avant !

PETITES ANNONCES GRATUITES

VDS ZX 81 + Imprimante SINCLAIR + 16K Mémopax + clavier ABS + K7 + 9 livres sur ZX 81 : 1500 F. Stéphane 9, rue Davaine 92380 GARCHES. Tél. : 741.80.47.

VDS console Mattel peu servie + 5 K7. Le tout 1700 F. Paul LAURENT 28, rue Emile Leven 95140 GARGES LES GONESSE. Tél. : 993.04.30.

VDS pour TI 99/4A Boitier d'extension jamais servi : 500 F. Jean Jacques MERCIER Quartier de l'Isle 69470 GOURS.

VDS ZX 81 + 16 Ko + Schémas manettes de jeux, de la sonorisation du clavier, de la haute résolution graphique + nombreux programmes (US + Français) + jeux de poche le tout 1100 F. à débattre. Bruno BERTHIER Tél. : (7) 894.00.59 ou (7) 459.00.84. (Après 18 h).

VDS Console TI 99/4A + Alim. 220 V + Interface Peritel + cordon magnéto + paire de manettes + K7 basic par soi-même : 1800 F., 1 mémoire 32 Ko à incorporer dans coffret extension : 1000 F. Monsieur CANON Tél. : 371.12.71, poste 246 (heures bureau).

ECHANGE VIBICAL APPLE II II+ et IIe contre programme comptabilité ou nouveau plan comptable. Achetez occasion drive APPLE II. Tél. : 203.79.26. (le soir).

VDS jeux d'action Réflexion pour ORIC 148K prix intéressant (1/4 du prix d'achat). Maurice RAVAT, 68, rue A. France 69800 SAINT PRIEST. Tél. : (7) 820.22.68. (18 et 19 h).

VDS ORIC 148K neuf + alim. + 4 livres (manuels, programmes) + 28 jeux sur K7 : 2200 F. (étudie toute proposition) Gilles HAERI Tél. : (7) 820.38.36. (après 19 h).

VDS pour TI 99/4A "Les techniques des programmes de jeux" (2^e partie) : 70 F., "Pratique de l'ordinateur familiale TI 99/4A" (tome 1 et 2) : 55 et 80 F., "50 programmes pour TI 99/4A" : 55 F., "Les grands classiques de jeu pour votre TI 99/4A" : 45 F., Revues d'informatiques + magnéto K7 RADIOLA RA 310 502/84) : 250 F. Jean Michel SOISSONG Tél. : (8) 709.54.08. (le Week-End).

VDS ZX 81 + alim. + clavier ABS + livre "La conduite du ZX 81". Le tout : 500 F. Emmanuel NICOTEME 9, rue du 8 Mai 1945, 59172 ROEULX Tél. : (27) 43.33.39.

VDS VIC 20 + 16K RAM + lecteur K7 + autoformation Basic + BONZO + adaptateur noir et blanc + Prise PERITEL : 1800 F. Catherine, Tél. : (7) 860.25.53, poste 884. (heures bureau).

VDS PC 1500 (10/83) + Ext 8K + CE 160 (imprimante) + 3 livres. Découverte du PC 1500 (tome 1 et 2) et suite pour PC 1500 + 60 programmes + 2 K7 logistiques (n° 1 et 2) le tout : 2700 F. François FURLAN, Tél. : 848.67.02.

VDS pour ZX 81 prog. M/C ZXAS : 50 F., CALCULER III VECTORIEL : 80 F., TOCL MERGE/RENUM 2 K7 : 50 F., ZX Ass Artic : 50 F., ZX HX-MON : 45 F., ZX REMLOAD : 45 F. Livre lang. Mach. IS :



70 F., Lang. Mach. Trucs et astuces : 55 F., Graph. 3D : 40 F., En anglais ZX 81 Pocket Book : 40 F., ZX 81 comp. : 40 F., Mach. Lang. made simple : 40 F., Revue Echo sinclair 1 à 7 : 70 F., ORDI 5 4 numéros : 50 F., Pour SPECTRUM ZX simulateur de Vol : 60 F., OTHELLO/ISOLA : 80 F., CDS OTHELLO : 50 F., Livre anglais Over the Spectrum : 70 F., PCW the Best : 50 F., Revue anglaise Yours computer Déc. 81 à Déc. 83 : 200 F., Popular Computing Weekly Avril 82 à Avril 84 environ 100 numéros, 4 F. le n°. SINCLAIR User 12 n° 82 : 120 F., SINCLAIR Prog. 3 numéros à 10 F. le n°. ZX Computing 4 numéros à 10 F. le numéro. Pratical Computing 82/83 à 15 F. le n°. Personnel Computer World 9 n° 10 F. le n°, SOFT n° 1, 4, 5, 9 à 10 F. le n°. Diverses revues Computer et Vidéo Game, Personnel Computer news, Interface, Personnel computing today à 5 F. le n°. Monsieur LANGLOIS Tél. : 203.41.28, poste 322/323.

Achetez 50 F. Basic par soi-même pour TI 99/4A. Patrick VOLTO Tél. : (56) 36.55.51.

Cherchez pour TI99/4A, carte interface RS 232 à prix intéressant. Thierry JOUAULT 19, rue J.B. Clément 62300 LENS.

Recherche Module Basic Etendu TI 99/4A Philippe CARDON, tél. : (28) 24.19.95.

VDS TI 99/4A + Parsec + Burger Time + jeux vidéo 2 + jeux rétro 2 + Golf + Billard + La tombe du sorcier + 2 cordons magnéto + interface pour branchement antenne + 6 livres de programmes (+ de 200 prog.) + interface pour manette format ATARI. Valeur + 4000 F., Vendu 2000 F., ou échange contre ORIC ATMOS. Faire offre à Marc BOYER 41, rue du Rendez-vous 75012 PARIS. Tél. : 345.76.92.

Achetez pour TI 99/4A module Basic Etendu + manuel. Thierry GATEAU "La Tenthaire" 72330 YVRE LE POLIN. Tél. : (43) 87.41.05.

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD
Responsable Informatique :
Pierre GLAJEAN
Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REDIÈRE
Éditeur :
SHIFT ÉDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS
Publicité au journal.
Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.
Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES :	PRIX TTC	
Ordinateur familial TI 99/4	1.290,00	☐
Modulateur SECAM France	500,00	☐
Modulateur SECAM K.K.	600,00	☐
Modulateur SECAM GH	600,00	☐
Câble liaison magnéto-cassettes	120,00	☐
Paire manettes jeux	210,00	☐
Magnéto-cassettes compatible TEXAS/RADIOLA avec câble de liaison.	496,00	☐
Magnéto-cassettes compatible TEXAS marque LANSAY avec câble de liaison.	350,00	☐

*PÉRIPHÉRIQUES :

* Carte extension mémoire 32 K	1.190,00	☐
* Carte P. code	1.800,00	☐
* UCSD Pascal Compiler	600,00	☐
* UCSD Pascal Linker	600,00	☐
* UCSD Pascal Editor	600,00	☐
* Imprimante TI 99/4 par centronix	3.000,00	☐

*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :

* Fichier d'adresses	415,00	☐
* Aide à la programmation 2	206,00	☐
* Aide à la programmation 3	206,00	☐
* Éditeur assembleur	500,00	☐
* Électricité	375,00	☐
* Résistance des matériaux	375,00	☐
* Mathématiques	252,00	☐
* N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension PHP 1200 et le contrôleur.		

PROGRAMMATION

Manuel Éditeur assembleur	252,00	☐
• MINI MEMORY avec traité sur l'initiation au langage assembleur.	550,00	☐
• Extender basic	550,00	☐
• Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00	☐
• TI LOGO II (extension 32 K indispensable).	795,00	☐

ORGANISATION

Conseil financier	75,00	☐
Gestion fichier	252,00	☐
Gestion rapports	375,00	☐
Statistics	206,00	☐
Ti calc	415,00	☐
Gestion privée	415,00	☐

MODULES ÉDUCATION

Addition-Substraction I	147,00	☐
Addition-Substraction II	147,00	☐
Addition-Canon	147,00	☐
Basic par soi-même	75,00	☐
Division-démolition	147,00	☐
Early Reading	147,00	☐
Meteor multiplication	147,00	☐
Multiplication I	147,00	☐
Music Maker	206,00	☐
Aide à la programmation	75,00	☐

TEXAS INSTRUMENTS

MODULES LOISIRS

Connect Four	147,00	☐
Munch Man	252,00	☐
Othello	206,00	☐
Parsec	252,00	☐
The attack	147,00	☐
Ti-invaders	206,00	☐
Jeux vidéo I	147,00	☐
Jeux vidéo II	147,00	☐
Yahtzee	147,00	☐
Jeux Rétro I	147,00	☐
Jeux Rétro II	147,00	☐

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	252,00	☐	Hopper	252,00	☐
Demon attack	252,00	☐	Star trek	252,00	☐
Mash	252,00	☐	Jo breaker	252,00	☐
Burger time	252,00	☐	Treasure Island	252,00	☐

PROGRAMMES MAGNARD :

La ponctuation en Français	99,00	☐
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00	☐

PROGRAMMES VIFI NATHAN :

Carotte malicieuse	175,00	☐
Comp. et mult.	125,00	☐
Mots croisés vol. 1	125,00	☐
Mots croisés vol. 2	125,00	☐

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :

Introd. au TI 99/4 (I)	75,00	☐
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00	☐
Les techniques des programmes de jeux (I)	75,00	☐
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00	☐

MODULES ROMOX :

Motor raises	390,00	☐
Anteater	390,00	☐
Hen pecked	390,00	☐
Princess and frog	390,00	☐

MODULES FUNWARE :

Rabbit Rail	285,00	☐
Driving Demon	285,00	☐
Ambulance	285,00	☐
Saint Nick	285,00	☐
Hen House	285,00	☐

LIBRAIRIE TEXAS 99/4 :

Édition SHIFT :		
Jeux et programmes - Tome 1.	155,00	☐
Jeux et programmes - Tome 2.	155,00	☐
Jeux et programmes - Tome 3.	155,00	☐

Éd. RADIO :

Pratique du TI 99/4 - Niveau 1.	120,00	☐
Pratique du TI 99/4 - Niveau 2.	120,00	☐
50 programmes TI 99	85,00	☐
Initiation basic	95,00	☐
Initiation au fichier basic	95,00	☐

EYROLLES :

Conduite du TI 99/4 WILLARD		
Mon TI 99/4 A/CEYRAT		

P.S.I. :

Exercices pour TI 99/4 - F. LÉVY	90,00	☐
A l'affiche le TI 99/4 A - J.F. SEHAN	90,00	☐

Inter éditions :

(Bob CONNORS)	72,00	☐
Les grands classiques du jeu pour votre TI 99/4 A.		

• disponible en juin.

Nous tenons à nous excuser auprès de nombreux clients de n'avoir pu honorer ou tarder à expédier leur commande. Notre but est de vous permettre dans les mois à venir, de profiter au maximum de votre console TEXAS. Nous vous annonçons une mémoire 32 K extérieurement qui vous permettra d'utiliser le LOGO II. Porter le TI à 48 K, c'est un bon résultat.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 11/5/1984

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 - Télex : ETRAV 220 064 F/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.