

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

HEBDOCICOB

A tout seigneur tout honneur ! La présence d'HEBDOGICIEL au SICOB est une des nouveautés de l'année. A signaler : HEBDOGICIEL récidive avec un stand à la MICRO-EXPO, au palais des congrès ce qui constitue avouons le une raison suffisante pour s'y rendre ! Trêve de chauvinisme et parlons un peu des nouveautés de ce Sicob qui cherche son identité. On peut d'ailleurs lui pardonner, ce Sicob de Mai est la première édition du genre.

CANON ouvre le bal avec un produit très attendu par les fans de ce micro portable : une interface permettant l'utilisation d'un écran couleur (un vrai !!) Bien évidemment, l'aspect portable du CANON XO7 devient discutable !

Restons dans le portable pour signaler l'apparition de plusieurs produits à vocation différentes.

Chez EPSON (représentant Technology Ressources), à part l'imprimante matricielle

LQ1500 d'une qualité et d'un design irréprochables, le HX20 tient le haut du pavé. 16K RAM (extensible jusqu'à 32K), clavier professionnel, écran LCD et imprimante graphique professionnelle écran LCD et imprimante graphique intégrés, Basic Micro-soft, interface RS232C, Micro-cassettes, tout ça pèse 1,7 kg.

Pour faire un peu plus le poids si nécessaire, l'interface TV (32 X 16), le lecteur de disque 5 pouces et le coupleur acoustique sont disponibles sur option EVA, un portable français, est directement connectable un réseau télématique VIDEOTEXT.

Beaucoup de mémoire (jusqu'à 264K RAM et 450 Ko d'EPROM), sortie Vidéo (PERITEL), interface série avec modem incorporé, interface micro disquette, imprimante, code à barre, lecteur enregistreur de cartes de crédits, même sur option, ça laisse rêveur, non ! En ce qui concerne les langages outre les PASCAL, BASIC et FORTRAN classique, PROLOG, LISP et LOGO ne sont pas oubliés. C'est assez rare.

SICOB

Devant l'avalanche de demande de cartes d'invitation pour le SICOB, nous n'avons pas pu tous vous satisfaire. Sans rancune.

NDLR

EVA est un système basé sur BLAISE, son petit frère. Allez jeter un œil chez computer concept, 21, rue de Tournefort, 75005 PARIS. Prix : 1000 F. sur le microphone du combiné téléphonique, appuyez sur le bouton, la transmission est immédiate. Gadget ? pas sur ! Vous pouvez raccorder le PX1000 à une imprimante ; en fait, il assure l'ensemble des fonctions d'un traitement de texte, avec en prime, la transmission des informations Text Tell, Distributeur exclusif CE21, 45, rue Croulebarbe 75018 PARIS.

Pierre GLAJEAN

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.)

page 12

EDITO

Mon éditorial de la semaine dernière a reçu un accueil particulièrement "chaleureux" de la part de quelques revendeurs parisiens de logiciels : cela est allé de la menace à l'annulation de la publicité en passant sur les pressions sur nos fournisseurs. Il semble évident qu'il doit devenir difficile pour eux de continuer à vendre leurs produits aux prix qu'ils avaient l'habitude de pratiquer. Je tiens tout de même à préciser qu'il reste beaucoup de fournisseurs qui pratiquent des prix honnêtes, qui l'ont toujours fait et qui continueront à le faire et ils sont nombreux, heureusement ! Il en existe même qui "rame" dans le même sens que nous pour ramener les prix des logiciels à une plus juste valeur. Je ne peux malheureusement pas vous en donner une liste - publicité comparative oblige - mais il vous suffit de comparer leurs prix aux nôtres et de faire une soustraction ! Nous entrons cette semaine deux nouveaux logiciels pour Texas : Moonsweeper - un superbe jeu de l'espace en trois dimensions qui est un modèle du genre et une exclusivité Hebdogiciel - et Microsurgeon qui va vous transformer en chirurgien lilliputien. La semaine prochaine des nouveautés pour spectrum et peut-être pour ORIC.

Vous avez été nombreux - comme d'habitude - à venir nous voir au Sicob malgré notre petit stand où vous étiez bien serré. Venez donc encore nous voir à Micro Expo, vous serez encore

plus serré et les prix seront encore plus spéciaux. Par exemple, pendant le salon les disquettes Memorex seront à 150 francs la boîte, uniquement pour les abonnés bien entendu !

Gérard CECCALDI

MENU

APPLE II	Bruitages
Didier POGGIO	Page 15
CANON X 07	King Frog
Patrick DE RUEL	Page 7
CASIO FX 702 P	Memento
Antoine CRAME	Page 2
COMMODORE 64	Concentration
André MALEYRAN	Page 18
VIC 20	Bolide Circus
Pierre-Marie BERNEZ	Page 8
DRAGON	Traité
Amara CONTE	Page 13
HP 41	Géant
JO HECTUS	Page 8
MPF II	Multi-utilitaire
Alain JACQUOT	Page 5
ORIC 1	Music-machine
Pascal CLOCHARD	Page 19
MZ 80	Chiffres et lettres
VILLAIN	Page 6
PC 1251	Calcul mental
Michel DUPONT	Page 9
PC 1500	Scramble
Pierre BERGER	Page 16
ZX 81	Poker
P. CORDAILLAT	Page 9
SPECTRUM	Noisettes
Marc VILAIN	Page 7
TRS 80	Programme
	Gestion/bas
	Page 14
Luc WEYNACHTER	Galactica
TI 99/4A (b.s.)	Page 3
Jean-Luc MOUQUOT	Compte bancaire
TI 99/4A (b.e.)	Page 4
Guy COHEN	Master
THOMSON T07	Page 5
Pierre MILLARD	

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.
DRAGON. 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)



MEMENTO ELECTRONIQUE

MEMENTO ELECTRONIQUE a pour but d'aider les amateurs en électronique dans le décodage des couleurs sur les résistances et les condensateurs polyester. A qui n'est-ce pas arrivé de mélanger les valeurs des couleurs et de voir son œuvre ne pas fonctionner ? Et tout ça parce qu'une résistance est 10 fois plus forte que celle prévue par le montage. Maintenant finit l'angoisse des petites bandes de couleurs, votre FX-702 prend la chose en mémoire. Il vous donnera la valeur d'une résistance ou d'un condensateur polyester sans s'arracher les octets de la tête. Et vous n'avez qu'à faire ce qu'il demande, c'est à dire lui donner seulement les couleurs des petites bandes dans l'ordre. Il avale tout, et vous donne la valeur du composant avec en plus la tolérance admissible pour le composant. Ci après mesure à l'ohmmètre la valeur d'une résistance dépasse la tolérance donnée, il ne vous reste plus qu'une chose à faire : c'est de la jeter car elle pourrait vous jouer des mauvais tours.

Bon travail...

Antoine CRAME

- Consigne pour le chargement du programme -

Avant de charger le programme définir le nombre de variables à 36.

- F2 DEFM 1 EXE -

Ensuite rentrer le programme.

- Décomposition du programme -

1 à 5 Initialisation des variables.

10 Présentation.

20/22 Entrée des données.

25 à 110 Décodage des couleurs.

120 à 155 Calcul de la valeur du composant.

160 Impression des résultats.

170 à 195 Attente d'un ordre pour poursuivre le programme.

200 à 205 Salutations de départ.

210 à 240 Présentations du menu.

300 Salutations de fin de programme et fin.

400 à 440 Exemple de fonctionnement du programme.

450 Retour au menu.

460 à 500 Explication/Utilisation.

- Utilisation du programme -

Après avoir chargé le programme et fait F2 DEFM 1 EXE faire F1 0 le programme commence.

- EXEMPLE -

On veut connaître la valeur d'une résistance dont voici les couleurs :

Marron Noir Rouge Or

Après avoir pressé (1) après votre choix notre FX demande les couleurs :

Soit : MA NO RO OR (EXE)

On rentre les couleurs en mettant les 2 premières lettres de chaque couleur. Ne pas mettre d'espace entre les couleurs comme sur l'exemple.

Ecrire comme ceci : MANOROOR sans espaces.

ATTENTION : Le bleu et le blanc ont les mêmes premières lettres, donc, pour les différencier écrire BC pour le BLANC (1^{ère} et dernière lettre) sinon FX penserait que c'est aussi du bleu.

Ensuite FX calcule et vous donne le résultat :

1 KOHMS +/- 0.05 KO

Ce qui est écrit après +/- est la tolérance mini et maxi de la résistance.

Soit : Mini 1.05 KOHMS ou 1050 OHMS

Maxi 0.95 KOHMS ou 950 OHMS.

Pour continuer il suffit de presser : C pour un autre calcul

M pour retourner au menu

A pour arrêter le programme.

Si vous rentrer n'importe quelles lettres pour les couleurs, FX vous donnera un résultat dont lui seul connaît la signification.

MENU

1) Pour le calcul des résistances

2) Pour le calcul des condensateurs

3) Pour voir un exemple sur la façon de rentrer les couleurs

4) Pour connaître l'utilisation des touches A M et C.

Ceci dit même si l'on égare Hebdogiciel (DUR) notre FX-702P gardera son mode d'emploi dans ses octets...

FX 702 P

READY P0: 123456789

LIST

1 VAC : Q\$="NO":R\$

="MA":S\$="RO":T

\$="OR":U\$="JR":

V\$="VE":W\$="BL"

X\$="VI":Y\$="GR"

Z\$="BC"

10 WAIT 30:PRT "ME

MENTO ELECTRONI

QUE", "A. CRAME

FX-702P":GOTO 2

00

20 IF 6=1:IMP "VOS

COULEURS RESIS

22 IF 6=2:IMP "VOS

COULEURS COND.

"\$,

25 PRT "JE CALCULE

POUR VOUS"

30 FOR I=1 TO 5 ST

EP 2:L\$=MID(1,2

)

35 IF L\$="NO":H=0

40 IF L\$="MA":H=1

45 IF L\$="RO":H=2

50 IF L\$="OR":H=3

55 IF L\$="JR":H=4

60 IF L\$="VE":H=5

65 IF L\$="BL":H=6

70 IF L\$="VI":H=7

75 IF L\$="GR":H=8

80 IF L\$="BC":H=9

85 A(1)=H:NEXT I

90 Q\$=MID(7,2)

95 IF Q\$="OR":A7=5

100 IF Q\$="AR":A7=1

0

105 IF Q\$="BC":A7=1

0

110 IF Q\$="NO":A7=2

0

120 A=1*10+A5:B=(A1

*10+A3)*A

125 IF 6=1:IF B<1E3

:C\$=" OHMS":GOTO

0 155

130 IF 6=1:IF B<1E3

135 IF 6=1:IF B<1E3

:C\$=" OHMS":GOTO

0 155

140 IF 6=2:IF B<1E3

:C\$=" PF":GOTO

155

145 IF 6=2:IF B<1E3

:IF B<1E6:C\$="

MF":B=8/1E3:GOTO

0 155

150 IF 6=2:IF B<1E6

:C\$=" MF":GOTO 1

55

155 D=(B+A7)/100:\$=

C\$:F\$=MID(1,3)

160 PRT B:C\$:"/-":

D:F\$

170 E\$=KEY:IF E\$="A

":GOTO 300

180 IF E\$="C":GOTO

20

190 IF E\$="M":GOTO

205

195 GOTO 170

200 WAIT 30:PRT CSR

4:"**BONJOUR**

":QUE FAIT-ON

?"

205 PRT "****LE MEN

U****"

210 WAIT 40:PRT "1)

RESISTANCE", "2)

CONDENSATEUR",

3)EXEMPLE"

215 PRT "4)RAPPEL D

ES TOUCHES"

220 IMP "VOTRE CHOI

X", 6

225 IF 6=1:GOTO 20

230 IF 6=2:GOTO 20

235 IF 6=3:GOTO 400

240 IF 6=4:GOTO 470

300 VAC:WAIT 40:PR

T "BONNE JOURNE

E", "AU REVOIR..

"PRT:END

400 WAIT 30:PRT "**

*EXEMPLE**"

405 PRT "ENTREZ DAN

S L'ORDRE", "LES

4 COULEURS,"

410 PRT "PAR LEURS

2 PREMIERES LET

TRES", "EXEM 151

"

420 PRT "=> MANORO

OR":FOR I=1 TO

200:NEXT I

423 FOR I=1 TO 5

425 PRT "ATTENTIO

N**":PRT

427 NEXT I

430 PRT "Ecrire

,"POUR DISTINGU

ER DU BLEU"

440 PRT "C'EST PAS

PLUS DIFFICILE.

"

450 WAIT 20:PRT "JE

460 FOR I=1 TO 10:AI

APPEL DES TOUCH

ES*","APRES LE

RESULTAT"

475 PRT "PRESSEZ (C

) POUR CONTINUE

R", "(A) POUR AR

RETER"

480 PRT "(M) RE 49

"

READY P0: 123456789

LIST 400

READY P0

LIST 400

400 PRT "(M) RETOUR

AU MENU."

490 PRT "OK C'EST P

ARTI...."

500 FOR I=1 TO 200:

NEXT I:GOTO 205

la Règle à Calcul

apple

NOUVEAU
L'APPLE IIc
est arrivé

Prix T.T.C.

12800,00

CONFIGURATION DE BASE

- APPLE IIc

- MONITEUR II

- DISK II AVEC CONTRÔLEUR

12.400,00

CONFIGURATION DUO DISQUE

- APPLE IIc

- MONITEUR II

- DUODISK

- MONITEUR

- CARTE APPLE TELL (VIDÉOTEXTE)

- SOURIS APPLE + MOUSE PAINT

- PRO-DOS APPLE IIc

17.500,00

6.866,94

1.209,00

557,00

LOGICIELS SUR DISQUETTES

POUR APPLE IIc 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

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

295,00

LOGICIELS DE JEUX

POUR APPLE II ET IIc

• Daédalus

• IFR simulateur de vol

395,00

495,00

LOGICIELS

POUR LA VIE PROFESSIONNELLE

POUR APPLE II ET IIc

• Calculatrice

585,00

commodore

COMMODORE

Commodore 64 Pal

Lecteur de disques Vic 1541

Traceur de courbes Vic 1520

Câble péritel 64

Câble vidéo 64

Programmer réf. : guide 64

Magnétophone cassette

Prix T.T.C.

2.990,00

3.380,00

1.950,00

150,00

150,00

250,00

450,00

ZX spectrum

INTERFACES

Spectrum 48 KPAL

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

Vous êtes aux commandes du plus sophistiqué des croiseurs de bataille de la TERRE. Mais il est encore en expérimentation.

Brusquement les téléradars longue portée détectent que notre galaxie est envahie par nos ennemis jurés : les IMPERATORS.

Vous avez sous votre commandement le seul navire capable de leur résister avec succès, bien qu'il ne soit pas fiable à 100 %.

Votre mission sera donc de les mettre en fuite ou de mourir...

Jean-Luc MOUQUOT

Plusieurs couleurs d'écran indiquent différentes situations :

- VERTE, que vous êtes en sécurité dans un quadrant ne contenant aucun ennemi.
- ROUGE, qu'un quadrant est infecté par les Impérateurs.
- JAUNE, que votre niveau d'énergie est dangereusement bas et qu'il est urgent et vital de vous ravitailler à une base.
- BLEU, que vous êtes amarré à une base. Elle persiste même si le quadrant contient des Impérateurs.

L'espace est divisé en 64 quadrants (8x8) numérotés de 1 à 8,8. Il n'y a que là que vous trouverez vos ennemis. Attention donc à ne pas vous perdre dans le quadrant -7,2 ou 10,34 qui existe bien mais qui est absolument vide.

Chaque quadrant est divisé en 64 secteurs (8x8). Votre vaisseau occupe un secteur complet. En appuyant sur n'importe quelle touche vous aurez la liste des commandes :

(A) = liste des (A)varies. Un chiffre négatif indique une avarie. Si le chiffre est inférieur à -3, vous ne pouvez faire de réparation immédiate et il vous faut attendre 2 ou 3 tours pour que votre situation s'améliore...
(R) = (R)éparations. Il vous suffit de donner de l'énergie au robot en lui désignant le numéro de l'appareil à réparer.
(B) = (B)oucliers. Il est vital pour vous de les maintenir à un niveau d'énergie suffisant pour pouvoir "encaisser" les tirs ennemis.
(C) = radar (C)ourte portée. Sert principalement à faire réapparaître le quadrant où vous vous trouvez, surtout lorsque l'affichage des événements le fait disparaître.
(D) = (D)éplacements. Vous donnez en premier la direction puis la distance :

- DIRECTION DE 1 A 8 : 1 = est
2 = nord-est
3 = nord
4 = nord-ouest
5 = ouest
6 = sud-ouest
7 = sud
8 = sud-est

- DISTANCE DE 0,2 A 8 : 0,2 = 1 seul secteur
0,5 = 4 secteurs dans le quadrant
1 = 1 quadrant
4 = 4 quadrants
4,4 = 4 quadrants + 3 secteurs

(L) = radar (L)ongue portée. Vous permet de visualiser le contenu des quadrants voisins. Cela se traduit par un nombre qui s'interprète comme suit :

- les centaines = nombre d'Impérateurs
- les dizaines = nombre de bases
- les unités = nombre d'étoiles dans le quadrant considéré. Vous vous trouvez bien entendu au centre.

(M) = lancement d'un (M)issile. Il vous suffit de lui indiquer la direction à prendre (voir à déplacement). Il ne peut détruite qu'un seul ennemi et il s'auto-détruit en sortie de quadrant.

(T) = (T)ir laser. Il est omnidirectionnel et peut, si vous lui donnez suffisamment d'énergie, détruire d'un seul coup, tous les Impérateurs du quadrant où vous vous trouvez.

Les bases que vous découvrirez ça et là vous permettront de vous ravitailler en énergie et en missiles. N'oubliez pas qu'à chaque tir ou déplacement, les Impérateurs vous tirent dessus.

D'autre part, toutes les actions que vous entreprenez vous font consommer de l'énergie en plus ou moins grande quantité.

Il me reste à vous parler du tout dernier cri de la technique Terrienne : le rayon "X". Il consomme beaucoup d'énergie. Il peut être très utile ou très dangereux. Il peut modifier l'espace, suspendre le temps pour vous ou pour les Impérateurs, vous transporter dans un autre quadrant, détruire tous les Impérateurs ou encore vous détruire... en fin de partie, le jeu recommence.

Ce programme fait 16 Ko, aussi il peut arriver, très rarement, qu'un "MEMORY FULL" s'affiche. Je n'y peux rien et cela est vraiment exceptionnel.

Bonne chance et pensez que la TERRE vous regarde...

```
48 G(I,J)=K3*100+B3*10+53
49 Z(I,J)=0
50 NEXT J
51 NEXT I
52 K9=INT(K9/4)
53 K7=K9
54 IF (B9<0)+(K9<0) THEN 34
55 CALL CLEAR
56 PRINT "VOICI VOTRE MISSION..." : "ABATTRE" : K9
57 IF B9<2 THEN 59
58 PRINT "S"
59 PRINT :
60 K3=0
61 B3=0
62 S3=0
63 T5=0
64 V7=0
65 R5=R5+2
66 IF (Q1<1)+(Q1>8)+(Q2<1)+(Q2>8) THEN 74
67 X=G(Q1,Q2)*.01
68 K3=INT(X)
69 B3=INT((X-K3)*10)
70 S3=G(Q1,Q2)-INT(G(Q1,Q2)*.1)*10
71 IF (K3=0)+(S3>200) THEN 74
72 CALL SCREEN(9)
73 PRINT TAB(7); "DEFENSE FAIBLE" : ""
74 FOR I=1 TO 8
75 K(I,3)=0
76 NEXT I
77 Q5=Z5
78 R5=Z5
79 S5=SEG$(Z5,1,36)
80 IF K3=0 THEN 91
81 FOR I=1 TO K3
82 GOSUB 152
83 A5="I"
84 Z1=R1
85 Z2=R2
86 GOSUB 160
87 K(I,1)=R1
88 K(I,2)=R2
89 K(I,3)=S9
90 NEXT I
91 IF B3=0 THEN 99
92 FOR I=1 TO B3
93 GOSUB 152
94 A5="P"
95 Z1=R1
96 Z2=R2
97 GOSUB 160
98 NEXT I
99 IF S3=0 THEN 107
100 FOR I=1 TO S3
101 GOSUB 152
102 A5="X"
103 Z1=R1
104 Z2=R2
105 GOSUB 160
106 NEXT I
107 A5="ab"
108 Z1=S1
109 Z2=S2
110 GOSUB 160
111 GOSUB 407
112 PRINT "COMMANDE" :
113 GOSUB 166
114 A5="a"
115 IF (K1)+(A>24) THEN 118
116 PRINT
117 ON A GOTO 397,387,111,190,118,118,118,118,118,118,274,314,118,442,118,11
8,458,118,290,118,118,118,472
118 CALL CLEAR
119 PRINT : "A)=RAPPORT DES (A)VARIES" : "B)=CONTROLE DES (B)OUCLIER" : "C)=RAD
AR (C)OURTE PORTEE"
120 PRINT "D)=D)EPLACEMENT" : "L)=RADAR (L)ONGUE PORTEE" : "M)=LANCEMENT D'UN (M
)ISSILE"
121 PRINT "R)=R)EPARATIONS" : "T)=T)IR LASER" : "X)=RAYON E(X)PERIMENTAL" : ""
122 GOTO 112
123 PRINT "IMPERATOR DU SECTEUR" : K(I,1); ", " : K(I,2); "DETRUIT !!!"
124 CALL SOUND(700,-7,0)
125 CALL SOUND(100,660,1)
126 CALL SOUND(100,550,1)
127 CALL SOUND(100,880,1)
128 K3=K3-1
129 K9=K9-1
130 A5=" "
131 Z1=K(I,1)
132 Z2=K(I,2)
133 GOSUB 160
134 K(I,1)=0
135 K(I,2)=0
136 G(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)-100
137 RETURN
138 IF C5="" THEN 142
139 IF B3=0 THEN 141
140 PRINT "LA BASE PROTEGE LE VAISSEAU"
141 RETURN
142 IF (K3<0)+(T5=1) THEN 151
143 FOR I=1 TO 8
144 IF K(I,3)<0 THEN 150
145 H=(K(I,3)/SQRT((K(I,1)-S1)^2+(K(I,2)-S2)^2))*2*PI*2*PI
146 S=S-H
147 H=INT(H*100)/100
148 PRINT "VAISSEAU TOUCHE" : INT(S); "GIGAJOULES RESTENT"
149 IF S<0 THEN 509
150 NEXT I
151 RETURN
152 R1=RD
153 R2=RD
154 A5=" "
155 Z1=R1
156 Z2=R2
157 GOSUB 171
158 IF Z3=0 THEN 152
159 RETURN
160 S8=Z1*16+Z2*2-17
161 IF S8>47 THEN 164
162 Q5=SEG$(Q5,1,S8-1)*A5%SEG$(Q5,S8+2,47-S8)
163 RETURN
164 IF S8>95 THEN 167
165 R5=SEG$(R5,1,S8-49)*A5%SEG$(R5,S8-46,95-S8)
166 RETURN
167 S5=SEG$(S5,1,S8-97)*A5%SEG$(S5,S8-94,127-S8)
168 RETURN
169 PRINT SEG$(Q5,R1*10-9,10)
170 RETURN
171 Z1=INT(Z1+.5)
172 Z2=INT(Z2+.5)
173 S8=Z1*16+Z2*2-17
174 Z3=0
175 IF S8>47 THEN 179
176 IF SEG$(Q5,S8-2)<>A5 THEN 185
177 Z3=1
178 RETURN
179 IF S8>95 THEN 183
180 IF SEG$(R5,S8-48,2)<>A5 THEN 185
181 Z3=1
182 RETURN
183 IF SEG$(S5,S8-96,2)<>A5 THEN 185
184 Z3=1
185 RETURN
186 CALL KEY(3,A,ET)
187 IF ET=0 THEN 186
188 PRINT CHR$(A)
189 RETURN
190 INPUT "DIRECTION (1-9) : " : C1
191 IF C1=0 THEN 112
192 IF (C1<1)+(C1>9) THEN 190
```

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

La Rédaction

TI 99/4A

```
193 INPUT "DISTANCE (0-8) : " : W1
194 IF (W1<0)+(W1>8) THEN 190
195 IF (D1)>0)+(W1<2) THEN 198
196 PRINT "MOTEURS ENDOMMAGES..." : VITESSE*(W1/8) : ""
197 GOTO 190
198 IF K3<0 THEN 203
199 GOSUB 138
200 IF K3<0 THEN 203
201 IF S<0 THEN 509
202 GOTO 207
203 IF E>0 THEN 207
204 IF S<1 THEN 503
205 PRINT "VOUS AVEZ" : E; "GIGAJOULES" : "ET" : S; "SUR VOS BOUCLIER" : ""
206 GOTO 112
207 FOR I=1 TO 8
208 IF D(I)>0 THEN 210
209 D(I)=D(I)+1
210 NEXT I
211 IF RND>.2 THEN 223
212 R1=RD
213 IF RND>.5 THEN 219
214 D(R1)=D(R1)-INT(RND*5+1)
215 PRINT
216 GOSUB 169
217 PRINT "ENDOMMAGE" : ""
218 GOTO 223
219 D(R1)=D(R1)+1+INT(RND*5)
220 PRINT
221 GOSUB 169
222 PRINT "ETAT AMELIORE" : ""
223 NN=INT(W1*8)
224 A5=" "
225 Z1=S1
226 Z2=S2
227 GOSUB 160
228 X=S1
229 Y=S2
230 C2=INT(C1)
231 X1=C(C2,1)+(C(C2+1,1)-C(C2,1))*C(C1-C2)
232 X2=C(C2,2)+(C(C2+1,2)-C(C2,2))*C(C1-C2)
233 FOR I=1 TO NN
234 S1=S1+X1
235 S2=S2+X2
236 IF (S1<.5)+(S1>8.5)+(S2<.5)+(S2>8.5) THEN 259
237 A5=" "
238 Z1=S1
239 Z2=S2
240 GOSUB 171
241 IF Z3<0 THEN 247
242 PRINT "COLLISION !"
243 CALL SOUND(300,110,1)
244 S1=S1-X1
245 S2=S2-X2
246 GOTO 248
247 NEXT I
248 A5="ab"
249 S1=INT(S1+.5)
250 S2=INT(S2+.5)
251 Z1=S1
252 Z2=S2
253 GOSUB 160
254 E=E-NN
255 IF W1<1 THEN 257
256 T=T+1
257 IF T>T0+T9 THEN 507
258 GOTO 111
259 X=Q1*8+X1*NN
260 Y=Q2*8+Y1*NN
```



```
5 RANDOMIZE
6 GOSUB 519
7 FOR I=1 TO 24
8 Z5=Z5*2
9 NEXT I
10 DIM G(8,8),C(9,2),K(8,3),N(8,3),Z(8,8)
11 T0=INT(RND*20)*100+2000
12 T=T0
13 PESTORE
14 T9=39
15 T5=0
16 D0=0
17 E0=3000
18 E=E0
19 P0=10
20 P=10
21 S9=200
22 S=0
23 H8=0
24 DEF RD=INT(8*RND)+1
25 Q1=RD
26 Q2=RD
27 S1=RD
28 S2=RD
29 FOR I1=1 TO 9
30 READ C(I1,1),C(I1,2)
31 NEXT I1
32 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,0,1,1,0,1
33 D5="MOTEURS RADAR CP RADAR LP LASER MISSILES
CONTROLE BOUCLIER ORDINATEUR"
34 B9=0
35 K9=0
36 FOR I=1 TO 8
37 FOR J=1 TO 8
38 R1=RND
39 K3=-(R1+.44)-(R1+.58)-(R1+.7)-(R1+.82)-(R1+.9)-(R1
+.95)-(R1+.98)-(R1+.99)
40 K9=K9+K3
41 R1=RND
42 IF R1>.95 THEN 45
43 B3=0
44 GOTO 47
45 B3=1
46 B9=B9+1
47 S3=RD
```

```
261 Q1=INT(X/8)
262 Q2=INT(Y/8)
263 S1=INT(X-Q1*8+.5)
264 S2=INT(Y-Q2*8+.5)
265 IF S1<0 THEN 268
266 Q1=Q1-1
267 S1=8
268 IF S2<0 THEN 271
269 Q2=Q2-1
270 S2=8
271 T=T+1
272 E=E-NN
273 IF T>T0+T9 THEN 507 ELSE 60
274 IF D(3)>0 THEN 277
275 PRINT "RADAR LONGUE PORTEE H.S."
276 GOTO 112
277 PRINT "VAISSEAU AU QUADRANT" : Q1; ", " : Q2; "SEP"
278 FOR I=Q1-1 TO Q1+1
279 FOR J=Q2-1 TO Q2+1
280 IF (I=1)*(I=8)*(J=1)*(J=8) THEN 283
281 N(J-Q2+2)=0
282 GOTO 286
283 K(J-Q2+2)=G(I,J)
284 IF D(7)<0 THEN 286
285 Z(I,J)=G(I,J)
286 NEXT J
287 PRINT "N(1);TAB(10);N(2);TAB(20);N(3);SEP"
288 NEXT I
289 GOTO 112
290 IF K3<0 THEN 405
291 IF D(4)>0 THEN 294
292 PRINT "LASER H.S."
293 GOTO 112
294 IF D(7)>0 THEN 296
295 PRINT "ORDINATEUR H.S." : "CALCULS FAUSSES"
296 PRINT "LASERS PRETS" : "ENERGIE DISPONIBLE" : E
297 INPUT "COMBIEN POUR LE TIR ?" : X
298 IF X<0 THEN 112
299 IF E-X<0 THEN 294
300 E=E-X
301 GOSUB 138
302 IF D(7)>0 THEN 304
303 X=X*PI*2
304 FOR I=1 TO 8
305 IF K(I,3)<0 THEN 312
306 H=(X-K3/(RND+.1))*2*PI*2*PI
307 K(I,3)=K(I,3)-H
308 PRINT "IMPERATOR DU SECTEUR" : K(I,1); ", " : K(I,2);
"TOUCHE" : K(I,3); "UNITE RESTENT"
309 IF K(I,3)>0 THEN 312
310 GOSUB 123
311 IF K9<0 THEN 515
312 NEXT I
313 IF E<0 THEN 509 ELSE 112
314 IF D(5)>0 THEN 317
315 PRINT "LANCE-MISSILES H.S."
316 GOTO 112
317 IF V7<1 THEN 320
318 PRINT "LES IMPERATORS SONT " : TAB(17); "INVISIBLES !"
319 GOTO 112
320 IF P>0 THEN 323
321 PRINT "IL N'Y A PLUS DE MISSILES !"
322 GOTO 112
323 INPUT "DIRECTION DU TIR (1-9) : " : C1
324 IF C1=0 THEN 112
325 IF (C1<1)+(C1>9) THEN 323
326 C2=INT(C1)
```

à suivre

GESTION DE COMPTE BANCAIRE

Un super programme de gestion de compte spécial course ! Il vous facilitera vos problèmes de gestion mais ne vous permettra pas, malheureusement, de dépenser plus que ce que vous possédez !

Guy COHEN

L'accent a été mis sur la sécurité d'utilisation et quelques astuces évitent la frappe répétitive de certains renseignements. Le fichier est actuellement limité à 160 écritures, pour la version de base du TI99 (sans extension). A la première utilisation du programme, il faut remplacer la ligne 200 par :
200 N = 0: SOLDS = "3895.25" si votre solde est 3895.25
et répondre OUI à la question "le fichier est-il en mémoire (O/N)?"
Faites figurer le libellé d'un chèque (ex : C.3885281/PAINVIN) c'est à dire le numéro du chèque et un commentaire, vous gagnerez du temps par la suite. Le programme est prévu pour un numéro de chèque à 7 chiffres. Adaptez-le si nécessaire.
En supprimant les commentaires vous pourrez stocker 190 écritures environ. Modifiez alors la ligne 180 :
180 DIMES (190): MAX=190
Remarques sur la recherche d'écriture : Il est possible d'effectuer une recherche par date, montant ou libellé, avec l'option "recherche par libellé, on peut indiquer le nombre de caractères utiles à la recherche (oubli du libellé complet, etc...)
Lorsqu'une écriture est trouvée, il est possible d'effacer, de continuer, de modifier le montant. Le message "conflit du montant" indique une erreur due à la banque ou à vous-même.
Il est possible de vérifier le solde du relevé en fonction du solde indiqué par l'ordinateur. Ne pas oublier, en fin d'utilisation, de sauvegarder le fichier (optionnel).



TI-99 4/A BASIC ETENDU



```
170 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) :: CALL COLOR(1,3,3) :: FOR I=2 TO 8 :: CALL COLO
R(1,2,7) :: NEXT I :: ON WARNING NEXT
180 DIM E$(160) :: NMAX=160
190 !*****
210 !*****
220 DEF DAT$(A$)=SEG$(A$,1,2)&"/"&SEG$(A$,3,2)&"/"&SEG$(A$,5,2)
230 DEF DOT$(A$)=SEG$(A$,1,2)&SEG$(A$,4,2)&SEG$(A$,7,2)
240 M$="CORRECT (O/N) ? O" :: M2$="VOTRE CHOIX ?" :: M3$="TERMINE"
250 DISPLAY AT(10,4)BEEP:"DATE DU JOUR ? JJ/MM/AA"
260 ACCEPT AT(10,19)SIZE(-8)VALIDATE(DIGIT,"/"):J$
270 DISPLAY AT(13,4)BEEP:M$
280 ACCEPT AT(13,20)VALIDATE("ON")SIZE(-1):R$
290 IF R$="N" THEN 260
300 !*****
310 !* MENU PRINCIPAL *
320 !*****
330 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL BEEP:"1.LIRE LE FICHIER"
340 DISPLAY AT(3,1):"2.SAUVER LE FICHIER"
350 DISPLAY AT(5,1):"3.AFFICHER LE FICHIER"
360 DISPLAY AT(7,1):"4.ENTREER DES ECRITURES"
370 DISPLAY AT(9,1):"5.RECHERCHER DES ECRITURES"
380 DISPLAY AT(11,1):"6.VERIFIER LE SOLDE"
390 DISPLAY AT(13,1):"7.TERMINER"
400 DISPLAY AT(20,9):M2$
410 ACCEPT AT(20,23)VALIDATE("1234567")SIZE(1):R
420 ON R GOSUB 460,700,560,770,1010,1520,1460 :: GOTO 330
430 !*****
440 !* LECTURE DU FICHIER *
450 !*****
460 DISPLAY AT(18,1)ERASE ALL BEEP:"LECTURE DU FICHIER"
470 OPEN #1:"CSI",INPUT,SEQUENTIAL,INTERNAL,FIXED 37
480 INPUT #1:E$(0)
490 N=VAL(SEG$(E$(0),1,3)): SOLDS=SEG$(E$(0),4,10)
500 FOR I=1 TO N :: INPUT #1:E$(I): NEXT I :: CLOSE #1
510 DISPLAY AT(13,10)ERASE ALL:M3$
520 GOSUB 1580 :: RETURN
530 !*****
540 !* AFFICHAGE DU FICHIER*
550 !*****
560 GOSUB 1590 :: D$=DAT$(SEG$(E$(0),14,6))
570 DISPLAY AT(10,1)ERASE ALL BEEP:"SOLDE AU "&D$&":&SOLDS :: GOSUB 1580
580 J=INT(N/8): L=0
590 FOR I=1 TO J+1 :: CALL CLEAR
600 FOR K=1 TO 24 STEP 3 :: L=L+1
610 IF L>N THEN 630 ELSE GOSUB 1560
620 NEXT K
630 DISPLAY AT(24,1)BEEP:"SUITE AFFICHAGE (O/N) ? O" :: ACCEPT AT(24,25)SIZE(-1)
VALIDATE("ON"):R$
640 IF R$="N" THEN RETURN
650 NEXT I
660 DISPLAY AT(13,10)BEEP ERASE ALL:M3$ :: GOSUB 1580 :: RETURN
670 !*****
```

```
680 !*SAUVEGARDE DU FICHIER*
690 !*****
700 DISPLAY AT(18,1)ERASE ALL BEEP:"SAUVEGARDE DU FICHIER"
710 OPEN #1:"CSI",OUTPUT,SEQUENTIAL,INTERNAL,FIXED 37
720 FOR I=0 TO N :: PRINT #1:E$(I): NEXT I :: CLOSE #1
730 DISPLAY AT(13,10)ERASE ALL:M3$ :: RETURN
740 !*****
750 !* ENTREE DES ECRITURES*
760 !*****
770 GOSUB 1590 :: I=N :: SOLDE=VAL(SOLDS): CALL CLEAR :: D$="JJ/MM"&SEG$(J$,6,3)
:: L$=" "
780 FOR K=1 TO 24 STEP 4
790 IF I+1>NMAX THEN INPUT "PLUS DE PLACE,FAITES 'ENTER'":A$ :: GOTO 960
800 DISPLAY AT(K,1):"DATE: "&D$ :: E=10
810 DISPLAY AT(K+1,1):"MONTANT: (MOINS POUR DEBIT)"
820 DISPLAY AT(K+2,1):"LIBELLE:"
830 ACCEPT AT(K,7)SIZE(-8)BEEP VALIDATE(DIGIT,"/"):D$
840 ACCEPT AT(K+1,10)SIZE(8)BEEP VALIDATE(DIGIT,".-+"):M :: DISPLAY AT(K+1,20):"
"
850 IF SEG$(L$,1,2)="C." AND SEG$(L$,10,1)="/" THEN L$=SEG$(L$,1,3)&STR$(VAL(SEG
$(L$,4,6))+1)&"/" :: DISPLAY AT(K+2,9):L$
860 ACCEPT AT(K+2,9)SIZE(-20)BEEP:L$
870 DISPLAY AT(K+3,1):M$
880 ACCEPT AT(K+3,17)VALIDATE("ON")SIZE(-1)BEEP:R$
890 IF R$="N" THEN E=-10 :: GOTO 830
900 I=I+1 :: E$(I)=DOT$(D$)&SEG$(STR$(M)&RPT$(" ",11),1,11)&SEG$(L$&RPT$(" ",20)
&1,20):: SOLDE=SOLDE+M
910 DISPLAY AT(K+3,1):"ENCORE UNE ? (O/N) O"
920 ACCEPT AT(K+3,20)SIZE(-1)VALIDATE("ON")BEEP:R$
930 IF R$="N" THEN 960
940 DISPLAY AT(K+3,1):" " :: NEXT K
950 CALL CLEAR :: GOTO 780
960 SOLDS=STR$(SOLDE): N=1 :: E$(0)=SEG$(STR$(N)&RPT$(" ",3),1,3)&SEG$(SOLDS&RPT
$(" ",10),1,10)&DOT$(J$)&RPT$(" ",18)
970 DISPLAY AT(13,7)ERASE ALL BEEP:"SOLDE:" :: DISPLAY AT(13,14):USING "*****.
##":SOLDE :: GOSUB 1580 :: RETURN
980 !*****
990 !*RECHERCHE D'ECRITURES*
1000 !*****
1010 GOSUB 1590 :: R=2 :: A=20
1020 J=0 :: C=1 :: DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"RECHERCHE DES ECRITURES D'APRES
:"
1030 DISPLAY AT(5,8):"1.DATE" :: DISPLAY AT(7,8):"2.MONTANT" :: DISPLAY AT(9,8):"
3.LIBELLE"
1040 DISPLAY AT(15,8):M2$ :: DISPLAY AT(15,20):R :: ACCEPT AT(15,21)BEEP VALIDAT
E("123")SIZE(-1):R
1050 ON R GOTO 1060,1110,1160
1060 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"DATE ? JJ/MM"&SEG$(J$,6,3)
1070 ACCEPT AT(1,8)BEEP SIZE(-8)VALIDATE(DIGIT,"/"):D$ :: GOSUB 1420
1080 IF R$="N" THEN 1070 ELSE DISPLAY AT(2,1):" " :: D$=DOT$(D$)
1090 FOR L=C TO N :: IF D$=SEG$(E$(L),1,6)THEN 1280
1100 NEXT L :: GOTO 1230
1110 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"MONTANT ?"
1120 ACCEPT AT(1,11)BEEP SIZE(-10)VALIDATE(DIGIT,".-+"):MT$ :: GOSUB 1420
1130 IF R$="N" THEN 1120 ELSE DISPLAY AT(2,1):" "
1140 MT$=SEG$(MT$&RPT$(" ",10),1,10):: FOR L=C TO N :: IF MT$=SEG$(E$(L),7,10)TH
EN 1280
1150 NEXT L :: GOTO 1230
1160 DISPLAY AT(9,17):"SUR COMBIEN" :: DISPLAY AT(10,8):"DE CARACTERES ?" :: DI
SPLAY AT(10,23):A
1170 ACCEPT AT(10,24)SIZE(-2)VALIDATE(DIGIT," ")BEEP:A
1180 IF A>20 THEN 1170 ELSE DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"LIBELLE?"
1190 ACCEPT AT(1,9)BEEP SIZE(-A):L$ :: GOSUB 1420
1200 IF R$="N" THEN 1190 ELSE DISPLAY AT(2,1):" "
1210 FOR L=C TO N :: IF L$=SEG$(E$(L),18,A)THEN 1280
1220 NEXT L
1230 FOR I=20 TO 24 :: DISPLAY AT(I,1):" " :: NEXT I
1240 DISPLAY AT(20,1):"FICHIER TERMINE"
1250 DISPLAY AT(19,1)BEEP:RPT$(" ",28):: DISPLAY AT(22,1):"1.AUTRE RECHERCHE" ::
DISPLAY AT(23,1):"2.RETOUR AU MENU"
1260 DISPLAY AT(24,9):M2$ :: DISPLAY AT(24,22):1 :: ACCEPT AT(24,23)VALIDATE("12
")SIZE(-1):S
1270 IF S=1 THEN 1020 ELSE RETURN
1280 K=(J-INT(J/6)*6)*3+1 :: J=J+1 :: GOSUB 1560
1290 DISPLAY AT(19,1):RPT$(" ",28):: DISPLAY AT(20,1):"1.OK,EFFACER"
1300 DISPLAY AT(21,1):"2.CONTINUER LA RECHERCHE" :: DISPLAY AT(22,1):"3.MODIFIER
LE MONTANT"
1310 DISPLAY AT(23,1):"4.CONFLIT SUR LE MONTANT" :: DISPLAY AT(24,1):M2$ :: DISP
LAY AT(24,14):1
1320 ACCEPT AT(24,15)VALIDATE("1234")SIZE(-1)BEEP:B
1330 ON B GOTO 1340,1350,1360,1400
1340 N=N-1 :: FOR I=L TO N :: E$(I)=E$(I+1): NEXT I :: GOTO 1410
1350 C=L+1 :: ON R GOTO 1090,1140,210
1360 ACCEPT AT(K,17)SIZE(-10)VALIDATE(DIGIT,".-+"):BEEP:M :: SOLDS=STR$(VAL(SOLDS
)+M-VAL(SEG$(E$(L),7,10)))
1370 E$(L)=SEG$(E$(L),1,6)&SEG$(STR$(M)&RPT$(" ",11),1,11)&SEG$(E$(L),18,20)
1380 DISPLAY AT(K+2,1):"EFFACER ? (O/N) O" :: ACCEPT AT(K+2,17)SIZE(-1)VALIDATE(
"ON")BEEP:R$
1390 IF R$="N" THEN 1410 ELSE 1340
1400 DISPLAY AT(K,27)BEEP:"?" :: E$(L)=SEG$(E$(L),1,16)&"?"&SEG$(E$(L),18,20)::
GOSUB 1580
1410 E$(0)=SEG$(STR$(N)&RPT$(" ",3),1,3)&SEG$(SOLDS&RPT$(" ",10),1,10)&DOT$(J$)&
RPT$(" ",18):: CALL CLEAR :: GOTO 1250
1420 DISPLAY AT(2,4)BEEP:M$ :: ACCEPT AT(2,20)VALIDATE("ON")SIZE(-1):R$ :: RETUR
N
1430 !*****
1440 !* FIN D'UTILISATION *
1450 !*****
1460 DISPLAY AT(13,1)ERASE ALL BEEP:"AVEZ-VOUS SAUVEGARDER LE FICHIER ? (O/N)
N"
1470 ACCEPT AT(14,17)SIZE(-1)VALIDATE("ON"):R$
1480 IF R$="N" THEN GOSUB 700 ELSE STOP :: RETURN
1490 !*****
1500 !*VERIFICATION DU SOLDE
1510 !*****
1520 DISPLAY AT(13,3)ERASE ALL BEEP:"VERIFICATION DU SOLDE"
1530 SOLDE=VAL(SOLDS): FOR I=1 TO N :: SOLDE=SOLDE-VAL(SEG$(E$(I),7,10)): NEXT
I
1540 DISPLAY AT(16,1)BEEP:"SOLDE CORRIGE:" :: DISPLAY AT(16,16):USING "*****.#
#":SOLDE :: GOSUB 1580 :: RETURN
1550 !*****
1560 DISPLAY AT(K,1):DAT$(SEG$(E$(L),1,6))&" M="&SEG$(E$(L),7,11)
1570 DISPLAY AT(K+1,9):SEG$(E$(L),18,20):: RETURN
1580 INPUT "ENTER POUR CONTINUER":A$ :: RETURN
1590 DISPLAY AT(13,1)ERASE ALL BEEP:"LE FICHIER EST-IL EN MEMOIRE ? (O/N) O"
1600 ACCEPT AT(14,10)VALIDATE("ON")SIZE(-1):R$
1610 IF R$="!" THEN GOSUB 460 ELSE RETURN
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

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

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

MULTI UTILITAIRE

MP-FII

Après l'APPLE II et le COMMODORE 64, c'est maintenant au tour du MPFII de parler français. Avec ce seul programme vous aurez la possibilité, non seulement de "franciser" votre banc mais aussi de sonoriser le clavier, d'obtenir une version AZERTY de se disposer de minuscule au clavier !

Alain JACQUOT

Mode d'emploi :

Une fois le menu à l'écran, tapez sur la touche correspondant à votre choix.

Si vous avez choisi les minuscules vous disposerez alors d'une commande très intéressante : (mode direct ou dans un programme). Si vous êtes en majuscule, l'exécution de vous fera basculer en minuscule et réciproquement.

Cela permet, dans vos programmes, d'alterner les 2 modes d'affichage. Si vous avez choisi le clavier AZERTY, voici les différences :

CLAVIER QWERTY

CLAVIER AZERTY

Q
W
A
Z
:
M

A
Z
Q
W
M
:

tout le reste est inchangé.

100 REM INIT : INTERPRETEUR EN RAM

110 RESTORE
120 FOR I = 768 TO 836
130 READ A: POKE I, A: NEXT I
142
143 REM BASIC: C100-FFFF -> 4000-7EFF

150 POKE 60,0: POKE 61,193
160 POKE 62,255: POKE 63,253
170 POKE 66,0: POKE 67,64
180 CALL 768
185
190 REM C100-FFFF DEVIENT RAM
195 REM PUIS 4000-7EFF -> C100-FFFF

210 CALL 803
220
230 REM VERIFICATION ETAT DU CLAVIER

235 AZ = 0: SN = 0
240 IF ((PEEK(56) = 0) AND (PEEK(57) = 144)) THEN SN = 1
250 IF ((PEEK(36881) = 0) AND (PEEK(36882) = 144)) THEN SN = 1
260 IF ((PEEK(56) = 16) AND (PEEK(57) = 144)) THEN AZ = 1
270 IF ((PEEK(36868) = 16) AND (PEEK(36869) = 144)) THEN AZ = 1
499
500 REM MENU ET BRANCHEMENTS

510 HOME
520 UTAB 1: HTAB 17: PRINT " * MENU *"
530 UTAB 2: HTAB 17: PRINT "-----"
540 UTAB 5
550 PRINT: PRINT TAB(11): "1" BASIC
FRANCAIS
570 PRINT: PRINT TAB(11): "2" CLAVIER
AZERTY
590 PRINT: PRINT TAB(11): "3" CLAVIER
R SONORISE
600 PRINT: PRINT TAB(11): "4" MINUSC
ULES (M)
620 PRINT: PRINT TAB(11): "5" QUIT
700 UTAB 22: HTAB 12: PRINT " - VOTRE CH
OIX ? - "



710 GET R: FOR I = 1 TO 5: ZZ =
PEEK(-16336): NEXT
720 R = VAL(R\$)
730 IF R < 1 OR R > 5 THEN 710
740 UTAB 22: HTAB 12: PRINT SPC(23)
750 HTAB 7: UTAB 5 + 2 * R: PRINT " -"
760 ON R GOTO 1000, 8000, 7000, 5000, 600
800 HOME: END: REM

1000 REM CREATION BASIC FRANCAIS

1010 RESTORE
1020 FOR I = 1 TO 69
1030 READ A: NEXT I
1040 INC = 0: ADR = 32768
1050 FOR I = 1 TO 129
1060 READ A: L = LEN(A\$)
1070 IF L > 1 THEN 1200
1080 A = ASC(A\$) + 128
1090 POKE ADR + INC, A
1100 INC = INC + 1
1120 GOTO 1200
1200 FOR J = 1 TO L - 1
1210 A = ASC(MID\$(A\$, J, 1))
1220 POKE ADR + INC, A
1230 INC = INC + 1
1240 NEXT J
1250 A = ASC(RIGHT\$(A\$, 1)) + 128
1260 POKE ADR + INC, A
1270 INC = INC + 1
1280 NEXT I
1290
1300 REM MOTS CLES : 8000 -> C332

1320 POKE 60,000: POKE 61,128
1330 POKE 62,140: POKE 63,130
1340 POKE 66,146: POKE 67,193
1350 CALL 768
1360
1400 REM POUR ERROR ET BREAK

1410 POKE 50400,00: POKE 50719,58
1420 POKE 50720,32: POKE 50721,69
1430 POKE 50722,82: POKE 50723,82
1440 POKE 50724,69: POKE 50725,85
1450 POKE 50726,82: POKE 50730,69
1460 POKE 50735,65: POKE 50736,82
1470 POKE 50737,82: POKE 50738,69
1480 POKE 50739,84: POKE 50773,31
2000
2010 REM PATCHES MESSAGES D'ERREUR

2050 REM IDEM
2055 POKE 53910,13
2060 POKE 52529,28
2070 POKE 52557,35: POKE 54588,35
2080 POKE 54585,46
2090 POKE 56734,60
2095 POKE 50942,71
2100 POKE 52532,85
2110 POKE 54582,99
2120 POKE 54514,113

2130 POKE 57205,126
2140 POKE 54974,142
2150 POKE 53523,156
2160 POKE 55769,173
2170 POKE 55237,190
2180 POKE 51827,210
2190 POKE 54977,223
2200 GOTO 500: REM

5000 REM MINUSCULES AU CLAVIER

5010 RESTORE
5020 FOR I = 1 TO 190
5030 READ A: NEXT I
5040
5050 REM CARACT: F200-F400 -> 9200-9400

5060 POKE 60,0: POKE 61,242
5070 POKE 62,255: POKE 63,243
5080 POKE 66,0: POKE 67,146
5090 CALL 768
5100
5110 REM MODIFICATION DE L'ALPHABET

5140 FOR I = 37384 TO 37590
5150 READ A: POKE I, A: NEXT I
5160 POKE 61469,146
5170
5200 REM INITIALISATION DE M

5210 FOR I = 1 TO 48: READ A: NEXT
5220 FOR I = 36928 TO 36958
5230 READ A: POKE I, A: NEXT
5240 POKE 1013,76: POKE 1014,64
5250 POKE 1015,144
5260 GOTO 500: REM

7000 REM SONORISATION CLAVIER

7015 ON SN GOTO 7100
7020 POKE 36864,173: POKE 36865,48
7030 POKE 36866,192: POKE 36867,76
7040 Z = PEEK(56): POKE 36868,Z
7050 Z = PEEK(57): POKE 36869,Z
7060
7065 REM DETOURNER LA ROUTINE STANDARD

7070 POKE 56,0: POKE 57,144
7080 SN = 1: GOTO 500
7090
7100 HOME
7110 UTAB 10: PRINT "ATTENTION, CLAVIER
DEJA SONORISE !"
7120 FOR I = 1 TO 3
7130 FOR J = 1 TO 30
7140 A = PEEK(-16336): NEXT J
7150 FOR J = 1 TO 60: NEXT J, I
7160 GOTO 500: REM

8000 REM CLAVIER AZERTY

8015 ON AZ GOTO 8120
8020 RESTORE
8025 FOR I = 1 TO 406
8030 READ A: NEXT I
8050 FOR I = 36880 TO 36926
8060 READ A: POKE I, A: NEXT I
8080 Z = PEEK(56): POKE 36881,Z
8090 Z = PEEK(57): POKE 36882,Z
8100 POKE 56,16: POKE 57,144
8105 AZ = 1: GOTO 500
8110
8120 HOME
8130 UTAB 10: PRINT "ATTENTION, CLAVIER
DEJA AZERTY !"
8140 FOR I = 1 TO 3
8150 FOR J = 1 TO 30
8160 A = PEEK(-16336): NEXT J
8170 FOR J = 1 TO 60: NEXT J, I
8180 GOTO 500: REM

9010 REM ROUTINE LANGAGE MACHINE
POUR MOVE ET ROM -> RAM

19000 DATA 169,0,169,177,60,145,66,32,1
3,3,144,247,96,230,66,208,2,230,67,165,6
0,197,62,165,61,229,63,230,60,208,2,230,
61,96
19500 DATA 255,44,91,192,169,0,133,60,1
69,64,133,61,169,255,133,62,169,126,133,
63,169,0,133,66,169,193,133,67,169,0,169
32,0,3,96
19510
19520 REM MOTS CLES DU BASIC FRANCAIS

19800 DATA FIN, POUR, AUTRE, INFO, DEMANDE
19810 DATA OTE, DIM, LIT, OR, TEXTE, #, #
19820 DATA UA-PM, POINT, MIN, MIN, AGRE
19830 DATA HGR, MODUL, HPOINT, BESSINE
19840 DATA XDESSINE, HTAB, EFFACE, ROT,
19850 DATA ECH, CH, PISTE, NONPST
19860 DATA NORMAL, INVERSE, #, COUL, FOR
19870 DATA UTAB, MARK, #, MIN, #, SIERR
19880 DATA REPEND, ACL, STR, VIT, #, SOIT
19890 DATA UA-EN, EXEC, SI, DESINFO, #
19900 DATA UA-SP, RETOUR, REM, STOP, SELON
19910 DATA ATTD, CHARGE, SAUVE, DEF, #, #
19920 DATA ECRIT, CONT, LISTE, RAZ, CARTE
19930 DATA NPG, TAB, #, JUSQUE, FN, ESP
19940 DATA ALORS, EN, NON, PAS, #, #, #
19950 DATA ET, OU, #, #, #, #, #, #, #, #, #
19960 DATA LIB, ECR, #, #, #, #, #, #, #, #, #
19970 DATA EXP, COS, SIN, TAN, ATN, MULT
19980 DATA LON, CHNS, UAL, ASC, CAR#
19990 DATA GAUCHE, DROITE, #, #, #, #, #, #
20000 DATA NIMP, MP, MA
20010
20020 REM MESSAGES D'ERREUR

20050 DATA #AUTRE SS POUR
20055 DATA SYNTAXE
20060 DATA RETOUR SS UA-SP
20070 DATA PLUS D'INFO
20080 DATA VALEUR ERREUR
20090 DATA DEBOREMENT
20095 DATA MEMOIRE PLEINE
20100 DATA LIGNE INCONNUE
20110 DATA MAUVAIS INDICE
20120 DATA TABLEAU REDIM
20130 DATA DIVISION P. ZERO
20140 DATA DIRECT ILLEGAL
20150 DATA DESACCORD DE TYPE
20160 DATA CHAINE TR. LONGUE
20170 DATA FORMULE TR. COMPLEXE
20180 DATA NE PEUT CONT.
20190 DATA FONCT. INCONNUE
20195
20200 REM DATAS MINUSCULES

30000 DATA 0,0,0,28,32,60,34,60,0,2,2,3
0,34,34,34,30,0,0,0,60,2,2,2,60,0,32,32,
60,34,34,60,0,0,0,28,34,62,2,60,0,24,
36,4,30,4,4,4,00,00,28,34,34,60,32,28,00

30010 DATA 2,2,30,34,34,34,34,0,0,0,12,
0,0,0,28,0,16,0,24,16,16,18,12,0,0,2,34,
18,14,18,34,0,12,0,0,0,8,0,28,0,0,0,54,4
2,42,34,34,0,0,0,30,34,34,34,34,0,0,0,28,
34

30050 DATA 34,34,28,0,0,30,34,34,50,2,2,
0,0,60,34,34,60,32,32,0,0,0,58,6,2,2,2,
0,0,0,60,2,28,32,30,0,4,4,30,4,4,36,24,0
0,0,34,34,34,50,44,0,0,0,34,34,34,20,0,
0

30060 DATA 0,0,34,34,42,42,54,0,0,0,34,
20,0,20,34,0,0,34,34,60,32,28,0,0,0,6
2,16,0,4,62
30070
30080 REM ROUTINE LM -> CLAVIER AZERTY

40000 DATA 32,15,253,201,193,208,3,169,
209,96,201,209,208,3,169,193,96,201,218,
208,3,169,215,96,201,215,208,3,169,218,9
6,201,205,208,3,169,186,96,201,186,208,2
1,69,205,96,32,0
45000

45010 REM ROUTINE LM -> M
50000 DATA 201,77,208,24,173,29,240,201
242,240,0,169,242,141,29,240,76,80,144,
169,146,141,29,240,32,177,0,96,76,149,21
0

MASTER

TO 7

Un super mastermind au graphisme évolué et utilisant le crayon optique. Idéal pour les forts en thème ! Les règles du jeu sont dans le programme.

Pierre MILLARD



4 CLEAR, 2
5 CLS
6 DEFGR\$(0)=0,126,126,126,126,126,126,0
7 DEFGR\$(1)=0,0,0,0,24,0,0,0
10 SCREEN 0,7,7
11 *****
12 * PRESENTATION DU JEU *
13 *****
15 CLS
20 LOCATE 9,8,0: ATTB 1,1: PRINT "MASTERMI
ND": ATTB 0,0
30 LOCATE 6,14,0: PRINT "POUR COMMENCER: AP
PUYEZ SUR UNE TOUCHE..."
40 Y=RND: IF INKEY\$(Y)="" THEN 41 ELSE 40
41 CLS: LOCATE 0,14,0: PRINT "VOULEZ VOUS
LES REGLES DU JEU ? (O ou N)": A\$=INPUT\$(1
A\$="O" THEN 2000
42 CLS: LOCATE 2,3,0: PRINT "VOUS POUVEZ CH
OISIR LA DIFFICULTE DU JEU"
43 LOCATE 2,5,0: PRINT "VOUS AVEZ LE CHOIX
ENTRE 2,3,4,5 ou
6 COULEURS REPARTIES SUR 2,3,4
5,6 ou 7 CASES"
44 LOCATE 2,10,0: PRINT "QUELS SONT VOS CH
OIX..."
45 LOCATE 0,13,0: INPUT "NOMBRE DE COULEU
RS: "; A: IF A<2 OR A>6 OR A<INT(A) THEN L
OCATE 0,12,0: PRINT "Un entier compris ent
re 2 et 6...": PRINT SPC(40): GOTO 45
46 LOCATE 0,15,0: INPUT "NOMBRE DE CASES
: "; B: IF B<2 OR B>7 OR B<INT(B) THEN LOCA
TE 0,14,0: PRINT "Un entier compris entre
2 et 7...": PRINT SPC(40): GOTO 46
47 LOCATE 6,18,0: PRINT "POUR CONTINUER: A
PUYEZ SUR UNE TOUCHE..."
48 Y=RND: IF INKEY\$(Y)="" THEN 50 ELSE 48
49 *****RECHERCHE D'UNE COMBINAISON*****
50 FOR I=1 TO B

60 W(I)=(INT(1000*RND)/MOD 4)
70 NEXT I
75 CLS
80 C=0
81 *****
82 * DEFINITION ET ECRITURE DES ZONES *
83 * POUR LE CRAYON OPTIQUE *
84 *****
90 FOR I=0 TO A-1
100 PEN I: (C,168)-(C+39,191)
110 BOXF(C,168)-(C+39,191), I: BOXF(C+8,17
1)-(C+31,188), 7
120 C=C+48
130 NEXT I
131 PEN 6: (280,72)-(319,95): PEN 7: (280,1
04)-(319,127)
132 BOXF(280,72)-(319,95), 4: BOXF(280,75)
-(319,92), 7
133 BOXF(280,104)-(319,127), 4: BOXF(280,1
07)-(319,124), 7
134 LOCATE 36,10,0: PRINT "EFF": LOCATE 36,
14,0: PRINT "FIN"
136 *****
137 * PROPOSITION FAITE PAR LE JOUEUR *
138 *****
140 LOCATE 0,1,0: PRINT "propositions": LOC
ATE 16,1,0: PRINT "reponses"
145 K=0
150 K=K+1: COLOR 0
170 LOCATE 0,K+2,0: PRINT CHR\$(129)
180 I=0
181 I=I+1: FOR J=1 TO 400: NEXT J
182 LOCATE 0,19,0: PRINT "DONNEZ VOTRE PRO
POSITION...": PRINT SPC(40)
183 IF I>0 THEN LOCATE 0,19,0: PRINT "Prop
osition terminée...": PRINT
Appuyez sur FIN ou EFF"
190 ON PEN GOTO 1000,1100,1200,1300,1400,
1500,1600,1700

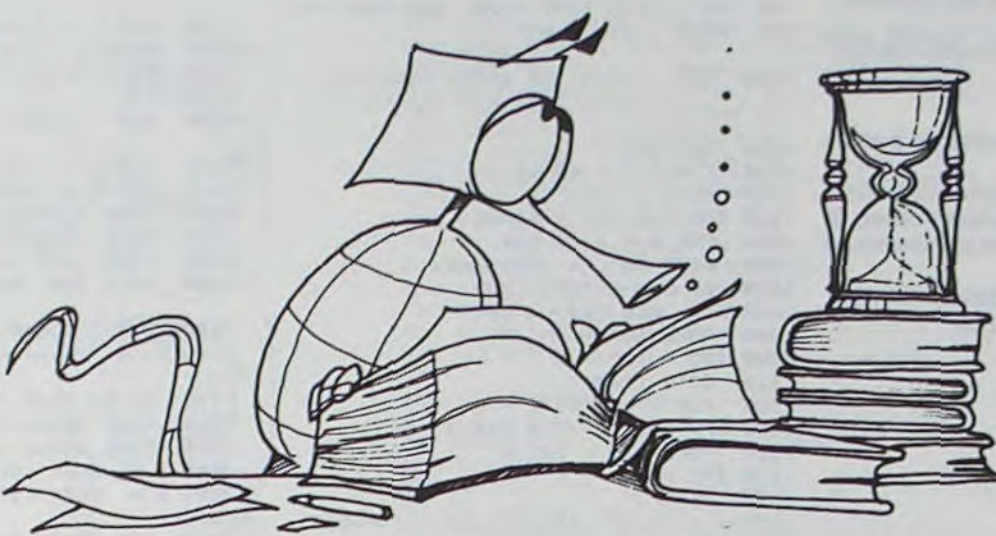
Un programme idéal pour les amateurs de ce jeu classique qui rencontre le succès que l'on sait. Votre MZ80 va vous aider à faire s'activer, si nécessaire, vos petites cellules grises ! Matériel nécessaire : un dictionnaire et du temps...

LE JEU NE POSE AUCUN PROBLEME

LE PROGRAMME

51 boucle permettant de lire les règles.
52 P = 242 NOMBRE DE MOTS QUE CONNAIT L'ORDINATEUR. Si vous ajoutez des DATA modifier P en conséquences.
69 70 affichage du pavé en fonction du nbre de tours.
74 choix aléatoire d'un mot dans son répertoire ce mot est X\$, c'est à dire le mot Z\$ qui a été mélangé.
80 81 compteur horloge (la boucle 1 à 857 avoisinant la seconde).
100 notes fin du temps de réflexion.
101 104 demande et analyse votre réponse (PSEUDO analyse car c'est à vous de spécifier que votre réponse est valable... un dico ça doit servir).
105 108 compteur de pts C1 joueur 1/C2 joueur 2
109 donne sa réponse : Z\$
110 affichage du score.
113 114 effaçage.
116 compteur de tours D+1.
125 CHIFFRES.
125 126 TIRE 5 PLAQUES valeur de 1 à 10.
127 131 TIRE la sixième plaque parmi 25 50 75 100
132 169 CHOIX D'UN CALCUL.
204 205 affiche les plaques.
300 début des DATA.
541 FIN.

UNE première version avait été faite de cette manière : choix de Z\$ puis découpage de ce mot et affichage des différentes lettres qui le composent de manière aléatoire. C'était beaucoup plus élégant mais bien moins performant en pratique !!! L'affichage aléatoire étant beaucoup trop proche du mot d'origine !!!! fonction RND ???!!!



MZ 80

[illegible]

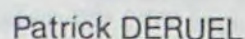
```

A(1);)*A(2);-";A(5)
158 GOTO110
159 U2=A(6)*A(3)-A(1)+(A(2)*A(4))-A(5)
160 GOSUB197
161 PRINT(A(6);)*A(3);-";A(1);+";A(2);)*A(4);)*A(5)
162 GOTO110
163 U2=(A(1)*A(2)-A(5))+A(6)-A(3)
164 GOSUB197
165 PRINT("";A(1);)*A(2);-";A(5);)+";A(6);-";A(3)
166 GOTO110
167 U2=(A(1)+A(3))*A(4)+A(6)*A(5)-A(2)
168 GOSUB197
169 PRINT("";A(1);+";A(3);)*A(4);)+";A(6);)*A(5);-";A(2)
170 GOTO110
197 IF(U2(100)+(U2)999)GOTO125
198 IFHK=THENPRINT"####";TAB(10); " ";TAB(20);"F1"
199 IFHK=9GOTO204
200 IFD<0>INT(X/2)THENPRINT"####";TAB(10);"F1";TAB(20);" "
201 IFD/2=INT(X/2)THENPRINT"####";TAB(10);" ";TAB(20);"F1"
204 PRINT"#####
205 PRINT"#####";A(1);A(2);A(3);A(4);A(5);A(6)
206 PRINT"##";TAB(22);U2*HK=9
208 MUSIC"ACD"
209 PRINT"#####";TAB(23);" "
210 FORK=1TO50:PRINT"#####";TAB(24);K
211 FORG=1TO52:NEXTG:NEXTK
212 MUSIC"CDE"
213 PRINT"#####
214 INPUT"MEILLEUR COMPTE CORRECT(1-2)";E
215 IFE<2GOTO214:PRINT
216 INPUT"INTRODUISEZ CE COMPTE:";CP
217 IF(E=1)*A(CP-U2)THENC1=C1+8
218 IF(E=2)*A(CP-U2)THENC2=C2+8
219 IF(E=1)*A(CP-U2)THENC1=C1+6
220 IF(E=2)*A(CP-U2)THENC2=C2+6
222 IFCP=UGOTO110
224 PRINT:PRINT"VOICI UNE SOLUTION:";PRINT
225 RETURN
226 C1=0:C2=0
227 INPUT"UNE AUTRE PARTIE(1-0)?";PA
228 IFPA=0GOTO55
229 PRINT"0":PRINT:PRINT"A BIENTOT,...":PRINT:PRINT
300 DATAABONDANCE,ONNECBDA
301 DATABOIENET,ENMAOBIE
302 DATAABONDANCE,OLABNIDM
303 DATAACABLAN,TACNBALCA
304 DATAACCELERER,LAERCECE
305 DATAAEROPORTE,ROETRAOEP
306 DATAAGGRESSION,RESNAOGIS
307 DATAAPPRENDRE,DEPNEPAR
308 DATAAVENTURER,UEANURET
309 DATABETTERAVE,URTEATEBE
310 DATABIOMETRIE,MROEIBTE
311 DATABIPOLAIRE,LEIAPIBO
312 DATABOUBOULIER,LEUBBOURD
313 DATABRANCHIES,SBREHNAC
314 DATABREUVIAIRE,BERREIUIAI
315 DATABRODEQUIN,NBRUIQED
316 DATACAPITIVITE,TEUIIPCA
317 DATACASSENMENT,STMECAEN
318 DATACERISETTE,TEETERSEN
319 DATACATHAGNE,CEITAGHNA
320 DATACISELEURS,SRICLSEEU
321 DATACONFERIE,ERCONEFRI
322 DATACORBILLAT,LATLRIOCB
323 DATACOLEUVRE,ULCEOUUER
324 DATADECOUPE,CAPAUODE
325 DATADELISSAGE,SDLEAIEGE
326 DATADIGESTION,TEIDGINS
327 DATADIURGENT,EURDGNT
328 DATA?,SESLRUIG
329 DATA?,2OENTHIR
330 DATA?,TNABIROLU
331 DATA?,EUSEIRACN
332 DATA?,ILELERTS
333 DATA?,IROLPRNE
334 DATA?,TAISNRSOL
335 DATA?,SDNUIRTER
336 DATATREMBLOTE,ENRTOTEBL
337 DATATRANSPIRE,ETARSIRPN
338 DATA TRESORIER,ROSETRRIE
339 DATAINDUCTEUR,ENIEUCUT
340 DATAKLONETRE,OLNITERKE
341 DATAULCANISE,UCINEULAS
342 DATAVOLAILLER,LLLIOREAU
343 DATACANDREUSE,EERDENCUS
344 DATACASSONADE,SEADCNODE
345 DATACAUTIONNE,NAITNEUCO
346 DATACAGESIMAL,CEMLSAGI
347 DATABELLOTTE,TEBGLLOE

```

348	DATAGLISSIERE,S	G R E I L E	449	DATAT,I	N T D E R S U U
349	DATAGERMANIUM,N	I E G R A U E	450	DATAT?,E	I D S R U T B
350	DATAGLOSSAIRE,S	O R I G L S A E	451	DATAT?,H	I T R E S E C G
351	DATAINEFFABLE,F	E I F L B N A E	452	DATAT?,U	R I T Q U N A E
352	DATAINDUSTRIE,N	I S T U E R D I	453	DATACHOREUSE,C	R U H S O I E E
353	DATAINDISCITE,S	C E N I I D U T	454	DATAPHOSTYLE,T	O P S H L Y E T
354	DATAINCOMPRIS,P	C N I I N R O S	455	DATAPARAPLUIE,A	U L P R I E A P
355	DATASPONGIEUX,G	P I E X U O S N	456	DATAPANNACHURE,A	U R H C E P N A
356	DATASUSCRIBRE,C	U S S R I E R O	457	DATAPARAPHYSE,A	T P E A H S R P
357	DATASOUTRAIT,U	O S I A T R T S	458	DATAPOLYGAME,D	L A P Y G I M E
358	DATASOUTENANT,N	T U S E O A T	459	DATARETRIBUER,R	R U T I E E R B
359	DATASPIRITUEL,R	L T I I E U S P	460	DATAREMEMBRER,R	R B M M E E E R
360	DATATERMINALE,M	E A L R T I E N	461	DATARESSOUDER,S	E R S O D U R E
361	DATATELIGRANE,I	E N G A F R I L	462	DATAREPUGNANT,E	U R P N G T A N
362	DATATELINALISTE,F	L A I E T S N I	463	DATAREPARABLE,E	R L A B P A E R
363	DATATELISCALITE,I	S T A C I E F L	464	DATADOLORISME,E	D L I N S O O R
364	DATATELAGELLER,R	L G F E A L L E	465	DATATELICIENCY,I	R C N C L I E E
365	DATATELAGRANDE,R	L G F E A N A T	466	DATATELARYNGIE,A	I Y L E D R N G
366	DATATELARRAILLE,R	L E A L R E I F	467	DATATELAMPONDE,A	O P M E L N G
367	DATATELLOTTANTE,T	E A T N T F O L	468	DATATELANGUEYER,A	N R U Y L G E E
368	DATATELLOLLE,C	O L E I F L U L C	469	DATATEMAMBOULE,N	A I D L E U M B
369	DATATELOPHONIE,O	R M E R I N P O	470	DATATELOPHAGIE,I	G O H A P N O E
370	DATATELOPRONATION,O	R A T I O N P	471	DATATELOMETRE,R	E O D N M T E E
371	DATATELOPRONOSTIC,R	C T I O S N P O	472	DATATELOJORTATIF,I	P J A F R E O T
372	DATATELOPROPAGULE,O	R G L A U P E P			
373	DATATELOPRESIDENT,T	S E D N R E I P	473	DATATELOPERFUSION,F	P R I E U N O S
374	DATATELOPRESSES,R	T E S E P E R	474	DATATELOPLAGIOLUE,L	I U P Q A E E G
375	DATATELOPROSATEUR,O	R A S U R E P T	475	DATATELOPEINTURER,R	T R U I P N E E
376	DATATELOPROSCRIRE,D	R S E I P R C R	476	DATATELOPLOCARE,I	L A P O R E C P
377	DATATELOPROCONSUL,R	O U S C L O N P	477	DATATELOPISCICOLE,S	C L O E P I I C
378	DATATELOPSALMODIE,E	S L A O M I D P	478	DATATELOPISGLAS,I	L E X P G A S L
379	DATATELOPROSELYTE,D	O P T E R S T E L	479	DATATELOPRECIPIENT,T	I N C I E P R E
380	DATATELOPERPHERAL,U	P L R A E P R E	480	DATATELOFISTILE,U	O P
381	DATATELOPROXYLIE,Y	E L L O P R Y	481	DATATELOEUMHJFDRS	
382	DATATELOPYRRHIQUE,I	E R H R P Y Q U	482	DATATELODILPEES	O
383	DATATELOPULLORESE,O	R U L P L O E S	483	DATATELOUCUERTPOI	I
384	DATATELOPRINCIPAT,R	I T P A I C N P	484	DATATELODERJLLOIGE	
385	DATATELOPVERBALISER,R	V A L B I E E S	485	DATATELOASDHLPJIE	
386	DATATELOVETILLANT,T	E I V A L T L N	486	DATATELOFOLRLIOU	
387	DATATELOVEUGLAIRE,E	R I A L A G U E	487	DATATELOIGETBROS	
388	DATATELOVERTUORE,E	R I U M D E U R	488	DATATELOFJLPEIOB	
389	DATATELOUNIVOCITE,E	U I T U N O C I	489	DATATELOMNJROEBRE	
390	DATATELOUNICELLE,U	E I U T C L E L N	490	DATATELOFGFRUTPEO	
391	DATATELOUNICOLE,E	R I L U O N C O	491	DATATELOTEEDATCURP	
392	DATATELOCLARIFIER,I	R A L C I F R E	492	DATATELOSYNDICALE,D	I N L A C T E S
393	DATATELOCONAGULANT,O	C G T N A U L A	493	DATATELOTRANSIGER,R	T E R A G I N S
394	DATATELOCINERAIRE,R	I C A N I E E R	494	DATATELOTRILINGUE,I	I N G T E R L U
395	DATATELOCLORIQUE,O	R H U E L I O C	495	DATATELOTRAMANT,A	E M T N A A T N
396	DATATELOCHOEPHORE,D	R H P E C E H E	496	DATATELOZYTHOGALE,A	L Y G Z H T E O
397	DATATELOHESICENT,E	T I H C S D E N	497	DATATELOZIRCONITE,U	I E T Z O C N
398	DATATELOHESOPILER,E	L I R D O S P E	498	DATATELOZIRCONIUM,U	O Z R C N M U I
399	DATATELOREVULSER,E	R U S U L R E G	499	DATATELOZELOTISME,E	O T M Z I L S E
400	DATATELORIAVALE,D	I L R U S A I E	500	DATATELOVITRIFIER,I	R E F U T I R F
401	DATATELORHAPSODE,R	P D H A T S E O	501	DATATELOPLAISIR,L	A I R S G O P I
402	DATATELORESTITUE,F	S I T E U R Y E	502	DATATELOPIETINE,T	O U E I I E N P
403	DATATELOJUELAGE,U	E J A G L O M E	503	DATATELOPLUMEAU,U	O A L M P E U
404	DATATELOJAROUSSE,U	E S O I A J R	504	DATATELOPUBEUTE,Y	B R E O E P T
405	DATATELOJONCHAIE,A	H E U I N O C J	505	DATATELOETHUOPS	E
406	DATATELOJACASSER,S	R S E A R J A C	506	DATATELOMITRFOASL	
			507	DATATELOHKLRSROUTE	
407	DATATELOJAMBETTE,A	T E M J R T B E	508	DATATELOLUGRESIB	
408	DATATELOJARDINET,T	I N A P J R D E			

Aidez la grenouille à franchir autoroute et fleuve grâce aux curseurs... Votre aide sera la bienvenue pour éviter camions et noyade !
Mode d'emploi évident !



CANON
X-07

```

0 PRINT*3E CHARGE LES CARACTERE 20
S*:BEEP49,1 190 DATA138,68,68,44,20,28,76,60
10 DATA128,132,132,132,132,132, 32
32,132,132 200 DATA139,196,196,232,208,240,
20 DATA129,4,4,252,128,128,128,1 228,20,8
28,252 210 DATA140,4,4,60,32,60,4,124,6
40 DATA130,124,124,56,56,76,48,4 220 DATA141,64,124,4,60,32,60,4,
8,76 240
40 DATA131,76,48,48,76,124,124,5 230-DATA224,0,0,0,0,0,0,0,100
6,56 240 DATA225,96,240,220,252,252,2
50 DATA132,4,4,252,204,176,176,2 52,188,192
04,252 250 DATA226,24,60,236,252,252,2
60 DATA133,204,180,180,204,132,1 2,244,12
32,132,132 260 DATA227,0,0,0,0,0,0,0,152
70 DATA134,132,132,132,132,204,1 270 DATA228,244,244,252,124,124,
80,180,204 60,28,28
80 DATA137,56,124,84,40,56,0,56, 280 DATA229,252,252,252,252,252,
0 252,252,252
90 DATA135,76,48,48,76,120,120,1 290 DATA230,188,188,252,248,248,
20,48 240,224,224
100 DATA136,48,120,120,120,76,48 300 DATA231,12,4,4,12,28,56,16,0
,48,76 310 DATA232,252,224,192,224,240,
110 DATA148,124,124,56,56,0,0,0, 184,144,0
0 320 DATA233,252,28,12,28,60,124,
120 DATA149,124,124,56,56,124,12 36,0
4,56,56 330 DATA234,192,128,128,192,224,
130 DATA150,0,0,0,0,124,124,56,5 112,32,0
6 500 FORI=1TO33:FORJ=1TO9:READJ(J
140 DATA151,76,48,48,76,0,0,0,0  ):NEXT
150 DATA152,0,0,0,0,76,48,48,76 510 FONT$(J(1))="J(2),J(3),J(4),
160 DATA153,120,120,120,48,0,0,0  J(5),J(6),J(7),J(8),J(9)"
,0 520 NEXT:PRINT"C'EST FINI,CHARGE
170 DATA148,48,120,120,120,120,  Z LE PROGRAMME KING FROG"
20,120,48
180 DATA155,0,0,0,0,48,120,120,1

```

Voici un logiciel qui permet de connaître les intérêts des dépôts sur un livret de Caisse d'Epargne. Ce programme permet aussi la tenue d'un fichier des opérations, de connaître la dernière position du compte, et de sauvegarder l'ensemble.

Marc VILAIN

Mode d'emploi :

Taper d'abord la première partie du programme pour obtenir les titres et le graphisme. Puis :

- Faire GOTO 6010
- Par prudence la sauvegarder à l'aide d'un GOTO 4300
- Supprimer ensuite les lignes 4430 à 6300 et 7200 à 7260 afin de regagner de la place en mémoire.

Taper la deuxième partie sur la première. Doivent être entrées en mode G les lettres majuscules entre guillemets des lignes 60, 70, 505, 2035 (sauf POSITION) et 5066. Puis :

- Faire GOTO 7215
- Le message "2 variable not found 7215:4" apparaît
- Faire alors GOTO 50.
- Quand le menu s'affiche, choisir d'abord 1. INITIALISATION.

(On peut aussi charger la 2^e partie sur la 1^{ère} à l'aide de MERGE).

Il suffit de répondre aux questions posées par l'ordinateur. Prendre en considération une quinzaine complète (du 1 au 15 ou du 16 au 31). Il faut d'abord entrer le ou les retraits en une seule opération arithmétique (exemple : -600 -800, puis ENTER) puis le ou les dépôts, de la même façon (exemple : 1500 +600 puis ENTER). Le fichier est prévu pour 24 opérations. On peut en augmenter la capacité en modifiant les lignes 1150, 4025, 7215, et en supprimant les lignes de REM.

Bien sûr, on peut aussi changer les couleurs !



SPECTRUM

```

55 REM *****
4300 SAVE "NOISSETTES" LINE 7100
4400 SAVE "N"CODE 32255 300
4405 SAVE "N"CODE USR "A",64
4420 SAVE "N" DATA J$(I)
4430 STOP
5010 CLEAR 32255
5020 FOR n=32255 TO 32556
5030 READ x: POKE n,x
5040 NEXT n
5100 DATA 62,33,15,91,126,35,34,
0,91,111,60,200,38,0,41,41,41,23,
7,75,54,92,9,62,8,50,4,91,58,11,
5110 DATA 91,50,9,91,50,10,31,50,
8,91,62,9,50,5,91,126,35,34,2,9,
1,7,50,6,91,58,5,91,61,32,50,4,
5120 DATA 4,91,61,32,24,58,14,91,
7,1,50,12,91,79,58,10,91,29,5,9,
1,252,50,10,91,42,0,91,195,
5130 DATA 1,32,50,9,91,42,3,91,
5140 DATA 91,126,50,9,91,42,3,91,
195,32,126,50,5,91,58,12,91,71,
5150 DATA 58,9,91,50,7,91,58,13,
91,79,197,205,164,126,193,58,7,9,
1,60,50,7,91,13,32,241,58,8,91,
6150 DATA 60,50,8,91,5,32,221,58,
6,91,195,48,126,120,64,32,16,8,
4,2,1,58,142,92,238,255,71,58,
5160 DATA 141,92,160,71,58,8,91,
230,248,111,58,7,91,254,192,208,
31,31,31,230,31,103,203,28,203,
5170 DATA 29,203,28,203,29,203,2,
8,203,29,62,88,180,103,58,142,92,
1,66,176,119,58,7,91,7,230,7,
5180 DATA 246,64,103,120,31,3,
24,220,24,180,103,13,23,230,2,
24,111,58,1,31,31,31,230,
5190 DATA 31,141,111,235,39,156,

```

```

125,120,230,7,79,6,0,9,70,26,33,
5,91,205,70,40,3,176,10,201,47,
5200,0,175,47,18,201,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,23,220,10,20
5,11,231,80,26,23,220
6300 GO TO 7210
7100 CLEAR 32255
7200 LOAD "N"CODE 32256
7201 LOAD "N"CODE USR "A"
7205 LOAD "N" DATA J*(I)
7210 DIM J(10); DIM J*(10)
7220 FOR a=0 TO 63: READ b: POKE
USR "a",b: NEXT a
7230 DATA 20,60,92,252,124,60,60
252,62,62,62,126,254,255,127,25
5,0,0,254,224,254,240,254,248,25
4,242,254,254,252,252,248,240
1,127,63,127,63,127,63,127,15,127,3
0,58,63,62,60,60,63,63,31,15,40,
1,126,127,255,254,255
7250 FOR N=1 TO 18: READ y: LET
J(N)=y: NEXT N
7260 DATA 97,2,19,27,26,22,2,47,
67,64,69,2,56,43,46,35,43,48

```

```

1711E01400
180 DATAEDB0C92020201101F2114
19F3060000A0132330C27E1E21F41EED
A01323EDA011F
190 DATA2171B1F3E0600EDAB1B2B3D
C29B1E21F7EEDB0A2B1BEDB421FC1E11
F41E0104000000
200 DATA11FC1E21711E010400EDB0C9
21101FC36F1D21141FC36F1D21191FC3
61FD211C1FC36F1D
210 G0T035000
500 BATADBC1DPC1D1CD1C1D1C1CCD1CD1
CD1C1C1D1C1D1C1D1DCC1D1C1D1C1C1
CD1C1C1D1C1D1E
520 BATADBC3D1CD4D2DC2DCC1C1CCD1C1
DCC4DCCDDC3D2DC2CC3CCD4D3C2D3D
DC3DC2D2D1CDCE
530 BATADBC49C3CC3CC3DDB3CC2DDDD3D
C3CCD0C4CC4CC4D04D3CC3D2DDDD2D4
C2C4C2D4C2DCE
530 BATAC23D1C3D1C4D4D0C3D1C4D1CD4
C2D1C3D1D4D1D3C1C3C1D04C2C4C2C4
1C34C2D1C1C3DE
540 BATADBC3CC2DCC3D3DCC3CC2DCC3D
DC3CDB3CC2DDDCDCDC3CCD3C2DDB2CC
CD3DC2DDBDCCD
550 BATAD2C41C341D3CDB3CC2D41CCD
D2CD1D3C1D31D2DCCDCC1D4C2D4CC3C
D3D1C2D4D2CDE
900 READALB,TA$;B0$=STRING$(4,32)
;B1$=B0$;B2$=B0$;B3$=B0$;GR=3:C
ONSOLE,,0
910 CLS
920 FORI=0T03;H$(I)=STRING$(4,32)
;L$(I)=STRING$(4,32);NEXT
1000 B0=100
1005 FORI=0T03;LOCATEI,1;PRINTCHR
$(I29);" ";CHR$(I28);" ";
CHR$(I28);NEXT
1010 LOCATE 12,0;PRINT"Score":LO
CATE 12,2;PRINT"Time.:"
1020 GX=10;GY=2;CO=151;FE=128;PO
KE7201,GX;POKE7222,2;POKE7202,CO
1030 LOCATE13,1;PRINTUSING"*****
;SC:LOCATE17,2;PRINTUSING"*****;B
0";
1035 LOCATE 14,3;PRINTCHR$(I38);
CHR$(I39);USING" *";GOTO
2000 A=1;POKE7206,STR$(O):CX=GX
:CY=GY;EXEC7205;CA=CO
2010 GX=PEEK(7201):GY=PEEK(7222)
:CO=PEEK(7202)
2020 IFGX=GXANDCY=GYTHENPOKE7297
,FEELSEPOKE7297,SCREEN(GX,GY)
2030 EXEC7296:1FPEEK(7200)=1THEN
10000
2035 CP=PEEK(7203):IFGX=100RGX=5
THENCP=CO-18
2040 LOCATEGX,CY;PRINTCHR$(FE);:
LOCATEGY,CY;PRINTCHR$(CP);
2045 IF(CX<)>GX1OR(CY<)>GY1OR(CA<
CO)THENSC=SC+3;BEEP49,1
2047 IFTHEN1FGX=ANDGY=RXTHENS
C=SC+50;BEEP40,1;BEEP30,1;BEEP44,
1;C=0
2049 IFRANDGX=5ANDGY=YTHEN10000
2050 A=0;FE=PEEK(7297):IFPEEK(72
04)=151THEN20000
2060 IFFFTHEN2100
2070 ALB=USR(7424,ALB):B0$=USR(7
550,B0$):B1$=USR(7556,B1$):B2$=

```

```

SR(7562,828)
2080 B3H=USR(7568,B3H):FF=-1:E=0
2100 IFBTHEN2150
2110 H$ (3):=H$ (2):H$ (2):=H$ (1):H$ (1):=H$ (0):H$ (0):=B0:B0=B2:B2=S
TRNG$ (4,*)
2120 B=-1:FORI=0TO3:LOCATE5,1:PR
INTCHR$(128):H$(1):CHR$(128):NEXT
I:GOTO2172
2150 L$ (3):=L$ (2):L$ (2):=L$ (1):L$ (1):=L$ (0):L$ (0):=B1:B1=B3:B3=S
TRNG$ (4,*)
2160 B=0:E=1:IFE)MTHENFF=0
2170 FORI=3TOOSTEP-1:LOCATES,1:P
RINTCHR$(128):L$(1):CHR$(128):N
EXT
2172 IFGX(4)THENF=SCREEN(GX,GY)
2173 POKE7297,FE:EXEC7296:IFPEEK
(7200)=1THEN10000
2175 A=1:POKE7206,STICK(0):CX=GX
:CY=GY:EXEC7205:CA=CO
2178 GX=PEEK(7201):GY=PEEK(7222)
:CO=PEEK(7202)
2180 IFCX<GXANDCY<GYTHENC=FEELS
ECP=SCREEN(GX,GY)
2185 POKE7297,CP:EXEC7296:IFPEEK
(7200)=1THEN10000
2187 CP=PEEK(7203):IFGX=100RGX=5
THENC=CO-18
2190 LOCATECX,CY:PRINTCHR$(FE):
LOCATEGY,GY:PRINTCHR$(CP):
2191 IFCRTHENLOCATE5,Y:PRINTCHR$
(P1)
2192 IF(CX<GX)OR(CY<GY)OR(CA<
CO)THENS=C+3:1BEEP49,1
2193 IFCRANDGX=5ANDGY=YTHEN10000
2194 IFTCHENIFGX=0ANDGY=RTTHENS=
C+50:1BEEP40,1:1BEEP30,1:1BEEP44,
1:C=0
2195 A=0:FE=PEEK(7297):IFPEEK(72
04)=151THEN20000
2200 IFFTTHEN2220
2210 TAB=USR(7598,TAB):FT=-1:G=0
2220 IFBTHEN2260
2230 EXEC7718:H=-1
2240 FORI=0TO3:LOCATE1,1:PRINTU
R(7574+6*I,STRING$(4,32)):NEXT:
GOTO2300
2260 EXEC7797:H=0:G=1:1FG)2THE
NFT=0
2280 FORI=3TOOSTEP-1:LOCATE1,1:P
RINTUR(7872+6*I,STRING$(4,32)):
NEXT
2300 IFGX(4)THEN2350
2310 POKE7206,-(GX=10RGX=3)-5*(G
X=20RGX=4):EXEC7205
2320 GY=PEEK(7222):CO=PEEK(7202)
:FE=SCREEN(GX,GY)
2330 POKE7297,FE:EXEC7296:CP=PE
K(7203):LOCATEGX,GY:PRINTCHR$(CP
)
2350 B0=B0-1:IFB0<1THEN10000
2360 IFTA=0THEN2410
2370 IFCRTHENLOCATES,Y:PRINTCHR$
(128):Y=Y+Y:IFY=40RY=-1THENC=0
2380 IFCR=0ANDNRD(0)<TA/10THENC=
-1:F=1:P=140:Y=0
2390 IFCR=0ANDNRD(0)<(-1+TA/10THE
NCR=-1:F=-1:P=141:Y=3
2400 IFCRTHENLOCATES,Y:PRINTCHR$
(P1):IFGX=5ANDGY=YTHEN10000

```

```

2410 IF C=OTHER%:RND(10)*4:IF SCORE
END, R%:=12*ANDRND(10)*3:THENCE--1
SCN:=12ELSE1030
2420 CN=C%+1:IF CN=1THEN2450
2430 S=(8R%+1)*4:IF CN=1THENPSET
3,5:PSET(3,S*2):PSET(2,S*1)
2440 GOTO1030
2450 C=0:LOCATE0,R%:PRINTCHR$(12
911:GOTO1030
10000 LOCATECK,CY:PRINTCHR$(FE11
:IFA=IANDGX:4THENLOCATECK,CYELSE
LOCATEGX,GY
10010 PRINTCHR$(1371):FORI=20*00
STEP-3:BEEP1,8:NEXTI:BEEP1,8:POKE
7200,0:GR=GR-1
10020 IFGR=0THENB0=100:GOTO1020
00030 LOCATE0,1:PRINT"GAME OVER"
1
10040 FORI=0T02:FORI=400T0100STE
P=20:BEEP1,2:NEXTI,J
10050 LOCATE0,2:PRINT"Voulez-vou
s rejouer ?"
10060 A$=INKEY$:IFCN$("N"THEN1006
0
10065 PRINTA$:BEEP49,2
10070 IF A$="O"THENCLEAR:RESTORE
0:CLS:GOTO35070
10080 FORI=7200T0770:POKE1,0:NEXT
I:END
20000 FORI=0T03:FORI=1T08:BEEP1,
1:NEXTI,J:FORI=0T03:FORI=9T015:
BEEP1,1:NEXTI,J
20010 FORI=0T03:FORI=15T023:BEEP
1,1:NEXTI,J:FORI=0T03:FORI=1T03
2:BEEP1,1:NEXTI,J
20020 POKE7204,0:RE=RE+1:SC=SC+B
0:BO=100
20030 IFRE=4THEN1020
20040 FORI=1T04:FORI=31T048:BEEP
1,1:IFI=20RMDMOD1=0THENBEEPJ#1,1
20050 NEXTJ,1:TA=TA+1:IFTA=3THEN
READAL$,TA$:R%=R%+1:IFN(L=1THENM=1
20055 LOCATE1,1:PRINT"LEVEL:"TA
20060 RE=0:FORI=1T042:BEEP1,2:IFI
MOD3THENBEEP1#100,1
20070 NEXT:GOTO920
35000 CLEAR180,7199:K=7200:FORI=
1T020:READTA$:FORJ=1T0LEN(TA$)ST
EP2
35010 POKEK,VAL("&H"+MID$(TA$,J,
2)):K=K+1:NEXTJ,1
35020 CLS:LOCATE 7,0:PRINTCHR$(1
371)*"ICHRS(137):CHR$(137)"*
CHR$(137)
35025 LOCATE6,1
35030 PRINTCHR$(1371)*"CHR$(224
CHR$(225)CHR$(226)CHR$(227)"*
CHR$(137)
35040 PRINT"KING"CHR$(228)CH
R$(229)CHR$(229)CHR$(230)"FRO
G"
35050 LOCATE7,3:PRINTCHR$(1371)C
HR$(231)CHR$(232)CHR$(233)CHR$(2
34)CHR$(1371)
35060 FORJ=1T05:FORI=J#100TJ#20
STEP-10:BEEP1,1:IFIMOD5=0THENBEE
P1/10,1:NEXTI,J
35070 DEFINAT=2
35080 LOCATE0,0:INPUT"NIVEAU(1-2
)"M:IFM(10R%2)THEN35080ELSEM=3-
M:GOTO900

```

```

1, a; " " : AT 20, a; " " : AT 2
1, 70 FOR a=2 TO 18 STEP 2: PRINT
AT a, 0; " " : AT a, 30; " " : AT a+1
, 0; " " : AT a+1, 30; " " : NEXT a
80 INK 0: LET xs=4: LET ys=5:
LET yy=16: LET p$="LIURET": GO SUB
7020
90 LET xs=3: LET yy=80: LET p$
="D E R R A G E": GO SUB 7020
95 PRINT AT LEN J$ (1), 3, 7; J$ (1)
97 PRINT AT 18, 5; FLASH 1; C$
98 PRINT AT 21, 7; "© 1984 Marc
UTLAIN"
100 PAUSE 0
500 CLS
502 FOR a=0
503 INK 2: a=1 TO 30 STEP 4: PAPER
2, 2, a; " " : AT 7, a; " " : AT 8,
a; " " : NEXT a
510 INK 0: LET xs=2: LET ys=3:
LET yy=25: LET p$=" VOTRE CHOIX
X " : GO SUB 7020
515 BORDER 0: PAPER 7
520 PRINT AT 10, 5; " " -INITIALI
SATION
530 PRINT AT 12, 5; " " -POSITION
DU LIURET "
540 PRINT AT 14, 5; " " -OPERATIO
NS SUR LIURET"
550 PRINT AT 16, 5; " " -SAUVEGAR
DE
560 PRINT AT 18, 5; " " -LISTE DE
S OPERATIONS
600 INPUT E: GO SUB 9000
610 IF E<1 OR E>5 THEN GO TO 600
0
620 GO TO E*1000
1000 CLS
1005 PRINT AT 10, 10; FLASH 1; " A
TTENTION "
1010 FOR a=30 TO -30 STEP -2: BE
EP .05 a; NEXT a
1020 LET xs=2: LET ys=3: LET yy=
80: LET p$="INITIALISATION": FLA
SH 1: GO SUB 7020
1025 INPUT "OUI/NON"; B$
1027 FLASH 0
1030 IF B$="OUT" OR B$="oui" THE
N GO TO 1120
1040 GO TO 500
1120 LET T=0
1130 LET T=0
1140 LET C=0
1150 DIM H$ (1, 10): DIM A$ (24, 8)
1150 LET U=1
1200 GO TO 3000
2000 REM *****
2010 REM * POSITION *
2030 CLS.
2035 INK 0: LET xs=2: LET ys=3:
LET yy=0: LET p$="POSITION": GO
SUB 7020: INK 5: PRINT AT 1, 2; "
" : AT 1, 27; " " : AT 2, 2; " " : AT 2
, 27; " "
2037 GO SUB 8000
2040 INK 0: PRINT AT 5, 8; "Date:
" : BRIGHT 1; H$ (1)
2070 PRINT AT 3, 0; "CAPITAL: " : B
RIGHT 1; C: " F"
2080 LET T$=STR$ T+0$
2090 LET T$=INT T
2095 LET U$=T$ (TO LEN STR$ T1+3
)
2100 PRINT AT 13, 0; "TOTAL DES IN
TERETS = " : BRIGHT 1; U$; " F"
2110 LET C1=C+T0: LET E$=STR$ C1
+0$: LET C2=INT C1
2120 LET F$=E$ (TO LEN STR$ C2+3
)
2130 PRINT AT 16, 0; "Capital+Inte
rets = " : INVERSE 1; F$; " F"
2200 PRINT AT 19, 8; "RETOUR AU ME
NU " : AT 20, 5; C$
2300 PAUSE 0: GO SUB 9000
2310 CLS
2400 GO TO 500
3000 REM -----
3001 REM OPERATIONS SUR LIURET
3005 CLS
3080 PRINT AT 18, 5; C$
3090 PAUSE 0: GO SUB 9000
3100 CLS
3110 PRINT : PRINT "A QUEL TAUX?
(EN
%)....."
3120 INPUT "TAUX: "; T: GO SUB 90
00
3130 PRINT AT 1, 27; BRIGHT 1; T; "
%"
3135 GO SUB 8000
1400 LET Q=0
3145 PLOT 7, 15: DRAW 0, 10: DRAW
235, 0: DRAW 0, -10: DRAW -235, 0

```

```

3150 PRINT AT 10,2;"OPERER D'ABO
RD LES RETRAITS";AT 19,2;"EVENTU
ELS DE LA QUINZAINES."
3160 PRINT AT 4,0;"RETRAIT OU ";
AT 5,0;"VERSEMENT ?....."
3170 PRINT AT 21,2;"(Ne pas oubl
ier le signe -)"
3180 INPUT "Retrait / Versement:
";S: BEEP .1,3: BEEP .1,3
3190 LET S$=STR$ S: PRINT AT 5,3
0-LEN S$; BRIGHT 1;S$
3195 IF SGN S=-1 THEN LET R(U)=S
3197 LET U(U)=0: GO TO 3200
3195 LET U(U)=S: LET R(U)=0
3200 PRINT AT 5,0;"DATE DU VERSE
MENT OU";AT 9,0;"DU RETRAIT? (Jou
ur-Mois)....."
3210 INPUT "Jour: ";J1: BEEP .1,
5: BEEP .1,5
3220 LET A=1
3230 IF J1=1 AND J1<=15 THEN LE
T A=0
3240 INPUT "Mois: ";M1: LET B=(M
1)*2: BEEP .1,6: BEEP .1,6
3250 LET D=B+A
3260 IF J1=1 AND M1=1 THEN LET C
=5: LET S=0: LET TO=0: INPUT "An
nee (2 derniers chiffres)";A1: GO
SUB 9000
3265 LET A$(U)=STR$ J1+CHR$ 47+S
TR$ M1+CHR$ 47+STR$ A1
3270 PRINT AT 9,24; BRIGHT 1;A$(
U)
3280 PRINT AT 12,0;"DATE DU CALC
UL DES";AT 13,0;"INTERETS ? (Jou
ur-Mois)....."
3290 INPUT "Jour: ";J2: BEEP .1,
0: BEEP .1,0
3300 LET E=1
3310 IF J2=1 AND J2<=15 THEN LE
T E=0
3320 INPUT "Mois: ";M2: BEEP .1,
10: BEEP .1,10
3330 LET G=(M2-1)*2
3340 LET F=G+E
3350 PRINT AT 13,27; BRIGHT 1;J2
,"";M2
3360 LET G=F-D
3370 IF J2=31 AND M2=12 THEN LET
0=G+1
3380 LET P=0
3390 LET I=0: LET I1=0
3392 PRINT AT 15,10;"FLASH 1;"ES
T-CE CORRECT? (O/N)"
3394 PAUSE 0
3395 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
THEN LET U=U-1: GO TO 3100
3400 PRINT AT 15,10;"
3405 IF SGN (S)=1 AND P=0 THEN G
O TO 3420
3410 IF SGN (S)=1 THEN LET P=0-1
: LET I1=(C+T/100)/24: PRINT AT
15,12;"+"
3415 PRINT AT 15,10;P;AT 15,15;"
QUINZAINES(S)"
3420 LET C=C+S
3430 LET K=2400/T
3440 LET I=(C+P/K)
3450 LET TO=TO+I+I1
3455 LET U=U+1
3460 FOR N=17 TO 21
3460 PRINT AT N,0;"
3461 NEXT N
3465 LET I$=STR$ (I+I1)+G$
3466 LET L=INT I+I1
3470 PRINT AT 17,0;"INTERETS = "
+STR$ I$;AT 18,0;"(EN STR$ L+3)";
"FRANCS"
3475 BEEP .1,10: BEEP .1,8: BEEP
.1,6: BEEP .1,5: BEEP .1,3: BEE
P .1,1
3480 PRINT AT 20,7;"ENCORE? (OUI
/NON)"
3490 INPUT R$: GO SUB 9000
3500 IF R$="NON" OR R$="non" THE
N GO TO 3560
3510 CLS
3520 PRINT AT 20,5;"TAUX DIFFERE
NT ? (O/N)"
3530 PAUSE 0
3540 IF INKEY$="O" OR INKEY$="o"
THEN GO SUB 9000: GO TO 3100
3550 GO SUB 9000: CLS : PRINT AT
1,0;"Taux:....."
GO TO 3130
3560 INPUT "DATE ?";H$(1)
3560 CLS : BEEP .1,5: BEEP .1,1
3590 GO TO 2000

```


Lourd et volumineux le tout premier ordinateur, l'ENIAC effectuait la multiplication de deux nombres de dix chiffres. Le programme GRAND paru dans HEBDOGICIEL n° 20 permet d'en faire autant avec une machine tenant dans ma poche. (La touche de multiplication n'est efficace qu'avec deux nombres de cinq chiffres). GEANT est la réunion de deux programmes complémentaires. Le programme Lb1* Ter marque une nouvelle étape dans la manipulation des grands nombres : il effectue la multiplication de deux nombres de cinq cent chiffres chacun. Le résultat est débité en tranches de vingt chiffres et est stocké des registres 100 à 199. Stocker 1 dans le registre 00 c'est en fait y mettre 1×10^{490} .

Joseph HECTUS

Ligne 6 à 11 : suppression de tous les fichiers de la mémoire d'extension (Pas 08 : fonction EMDRIX).
Ligne 12 à 32 : inversion de l'ordre des nombres constituant le 1^{er} terme de 50 registres en mémoire d'extension.
Ligne 33 à 37 : conditionnement pour que la boucle de multiplication soit exécutée 50 fois pour une même partie du 2^e terme (Pas 28 : fonction CLRGX).
Ligne 38 à 84 : multiplication partielle (Lb1* bis).
Ligne 85 à 95 ainsi que 112 à 122 : addition partielle.
Ligne 96 à 106 ainsi que 123 à 133 : addition de la retenue.
Ligne 107 à 111 : conditionnement pour la fin de l'addition partielle.
Ligne 134 à 143 : conditionnement après les tests de sortie de boucle.
Ligne 144 à 151 : recherche de la 1^{ère} valeur non nulle du registre 100 vers le registre 199.
Ligne 152 à 162 : impression de cette valeur si elle est située dans un registre impair.
Ligne 163 à 179 : accumulation dans le registre tampon de la valeur située dans un registre pair. Si cette valeur est inférieure à 10 elle est complétée par des zéros.
Ligne 180 à 195 : procédure identique à celui qui précède, mais pour les valeurs situées dans les registres impairs.

Mode d'emploi :
Faire SIZE 200, entrer le programme et le compacter, entrer les termes et faire Xeq* Ter.
Le programme Lb1 CASES est une routine facilitant l'entrée des termes avant l'exécution du Lb1* Ter.
Lb1 CASES équivaut pour la mémoire principale à la fonction étendre SAVEX, elle agit séquentiellement et en croissant. Lb1 CASES demande dans quel registre sera stocké le nombre de début ; après avoir inscrit le numéro du registre faire RUN.
Pour le stockage proprement dit, mettre dans le registre X un nombre et faire RUN, inscrire le nombre suivant et faire RUN et ainsi de suite pour autant de nombres à stocker.
DESCRIPTION DU PROGRAMME Lb1* Ter
Ligne 3 à 5 : conditionnement de l'affichage.

14:28	25.02	54 ST* T	81 X<? Z	108 DSE 00	135 DSE 04	162 ADV	189 ARCL X
01+LBL "GEANT"	28 XROM 25,50	55 ST* Z	82 FRC	109 RCL 00	136 GTO B	163+LBL 00	190 ATOX
02+LBL "*" TER"	29 199	56 X<? L	83 +	110 STO 02	137 49	164 CLA	191 ARCL IND 00
03 SF 25	30 STO 00	57 INT	84 *	111 RCL 01	138 ST+ 00	165 RCL 00	192 ACA
04 CF 29	31 99.049	58 ST* 01	85 RCL IND 00	112 RCL IND 00	139 DSE 03	166 199	193 ADV
05 FIX 0	32 STO 03	59 *	86 1 E10	113 1 E10	140 GTO A	167 X<Y?	194 GTO 00
06+LBL 00	33+LBL A	60 INT	87 STO T	114 STO T	141 ADV	168 STOP	195 RTN
07 1	34 50	61 ST+ 01	88 -	115 -	142 48.802	169 ISG 00	196+LBL "CASES"
08 XROM 25,52	35 STO 04	62 X<? L	89 +	116 +	143 ST- 00	170 ARCL IND 00	197 CF 25
09 PURFL	36 CLX	63 FRC	90 STO L	117 STO L	144+LBL 06	171 10	198 "DEBUT A ?"
10 FS? 25	37 SEEKPT	64 X<Y	91 X<0?	118 X<0?	145 RCL IND 00	172 ALENG	199 PROMPT
11 GTO 00	38+LBL B	65 INT	92 +	119 +	146 X=0?	173 -	200 .4
12 25	39 RCL 00	66 ST+ 01	93 STO IND 00	120 STO IND 00	147 GTO 07	174 10+X	201 +
13 "*" "	40 STO 02	67 X<? L	94 ISG L	121 ISG L	148 ISG 00	175 CLA	202 STO L
14 .049	41 RCL IND 03	68 FRC	95 GTO 03	122 GTO 05	149 GTO 06	176 ARCL X	203+LBL 10
15 PRREGX	42 GETX	69 +	96+LBL 02	123+LBL 04	150 VIEW IND 00	177 ATOX	204 STOP
16+LBL 01	43 1 E5	70 X<Y	97 DSE 02	124 DSE 02	151 STOP	178 ARCL IND 00	205 STO IND L
17 REGSWAP	44 STO T	71 INT	98 1	125 1	152+LBL 07	179 ACA	206 ISG L
18 .999	45 ST/ Z	72 1 E5	99 ST+ IND 02	126 ST+ IND 02	153 ACX	180+LBL 09	207 GTO 10
19 +	46 /	73 /	100 1 E10	127 1 E10	154 .1	181 CLA	208 .END.
20 DSE Y	47 FRC	74 +	101 RCL IND 02	128 RCL IND 02	155 ST+ 00	182 ISG 00	
21 GTO 01	48 ST* Z	75 INT	102 X=Y?	129 X=Y?	156 RCL 00	183 ARCL IND 00	
22 50.099	49 LASTX	76 ST+ 01	103 GTO 03	130 GTO 05	157 INT	184 10	
23 CRFLD	50 INT	77 X<? L	104 CLX	131 CLX	158 2	185 ALENG	
24 PRREGX	51 STO 01	78 FRC	105 STO IND 02	132 STO IND 02	159 MOD	186 -	
25 .049	52 X<? Z	79 1 E5	106 GTO 02	133 GTO 04	160 X=0?	187 10+X	
26 SAVERX	53 FRC	80 ST* Y	107+LBL 03	134+LBL 05	161 GTO 09	188 CLA	



HP 41

Le but du jeu est de réaliser le maximum de tours de piste. Le sens du parcours est celui des aiguilles d'une montre. Le temps est limité à 2 minutes. A chaque sortie de piste, la voiture explose, vous faisant perdre de précieuses secondes. Quand le bolide ne clignote plus, il est prêt à repartir. A chaque tour, la voiture va de plus en plus vite. Néanmoins, vous pouvez accélérer en cours de jeu en maintenant les touches enfoncées.

Pierre-Marie BERNEZ



```

10 REM***JEU***
13 PRINT"J" : POKE36879,27
15 PRINT"#####";
17 PRINT"#####BOLIDE#####CIRCUS#####";
19 PRINT"#####";
20 PRINT"DIRIGEZ VOTRE BOLIDE A L'AIDE DES TOUCHES:"
25 PRINT"#####HAUTS.....A"
27 PRINT"#####BAS.....Z"
30 PRINT"#####GAUCHE.....<"
31 PRINT"#####DROITE.....>"
34 PRINT"#####ACCELERATION EST OBTENUE EN LAISSANT ENFONCER LES TOUCHES"
35 PRINT"#####BONNE CHANCE"
50 FOR I=1 TO 9000 : NEXT
100 G=36874:H=7680:C0=38400:POKEG+4,15:PRINT"#####VEUILLEZ PATIENTER SVP":GO
SUB600

```

```

120 PRINT "J";:POKEG+5,59
140 PRINT "          东东东东东东东东东东东东东东东东东东";
160 PRINT "东东          东东          东东";
180 PRINT "东东          东东";
200 PRINT "东东          东东";
220 PRINT "东东          东东          东东";
240 PRINT "东东          东东东东          东东";
260 PRINT "东东          东东东东          东东";
280 PRINT "东东          东东          东东";
300 PRINT "东东          东东          东东";
320 PRINT "东东          东东          东东";
340 PRINT "东东          东东          东东";
360 PRINT "东东          东东          东东东东";
380 PRINT "东东东东东东          东东东东东东";
400 PRINT "东东          东东          东东";
420 PRINT "东东          东东          东东";
440 PRINT "东东          东东东东东东          东东";
460 PRINT "东东          东东          东东";
480 PRINT "东东          东东          东东";
500 PRINT "东东          东东东东东东东东东东";
520 PRINT "东东          DE          东东";
540 PRINT "东东          4- DE          东东";
560 PRINT "东东          DE          东东";
580 PRINT "东东东东东东东东东东东东东东东东东东";:GOTO68

```

```

000 POKE36869,255:POKE52,28:POKE56,28
020 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
040 FORL=0T047:READF:POKEA+L,F:NEXT:RETURN
060 DATA60,255,255,60,60,231,255,255,103,103,255,251,251,255,103,103
065 DATA255,255,231,60,60,255,255,60,230,230,255,223,223,255,230,230
070 DATA1,2,4,8,8,4,2,1,0,0,0,170,85,0,0,0
080 X=9:Y=20:B=1:Z=9:W=20:T=0:TS=0:TT=0:SC=0:NT=0:PRS=0:IM=0:IN=0:VI=0
090 POKEH+X+Y*22,B:POKEC0+X+Y*22,0
120 POKEG,128
140 IFSC=0THENITI#="000000"
160 TT=VAL(TI#):IFTT>200GOTO1300
180 IFT=29THEND=-1:E=0:B=1:GOTO880
200 IFT=37THEND=1:E=0:B=3:GOTO880
220 IFT=17THEND=0:E=-1:B=0:GOTO880
240 IFT=33THEND=0:E=1:B=2:GOTO880
260 GOTO1140
280 X=X+D:Y=Y+E:U=H+X+22*Y:UU=PEEK(U)
300 IFUU=42THEN1220
320 IFUU=5THENPRS=1:IM=1
340 IFUU=4AND PRS=0THEN1220
360 IFUU=4AND PRS=1THENPRS=0:NT=NT+1:IN=1
380 FORL=1TO220-(TS*5)-(NT*40):NEXT
400 POKEU,B:POKEG,180+TS/15:POKEU+30720,0
420 HH=H+Z+22*W:POKEHH,32
440 IFNI=1GOTO1100
460 IFMI<>1GOTO1120
480 IFIM=1THENPOKEHH,5:IM=0:GOTO1120
500 IFIN=1THENPOKEHH,4:IN=0
520 Z=X:W=Y:K=T:MI=IM:NI=IN
540 T=PEEK(203):IFT<>KTHENTS=40
560 TS=TS+15:IFT=64THENT=K:TS=0
580 IFT<>0THENS=SC+1
600 GOTO740
620 POKEG,0:POKEG+3,220:FORL=15TOSTEP-1:POKEG+4,L:POKEH+Z+22*W,32
640 FORI=1TO50:NEXT:POKEH+Z+22*W,B:POKEC0+Z+22*W,2:NEXT
660 POKEG+3,0:POKEG+4,10:POKEC0+Z+22*W,0
680 T=0:K=0:D=0:E=0:X=Z:Y=W:VI=VI+1:GOTO1140
700 POKE36869,240:POKEG,0
720 PTS=NT*SC-VI*10+NT*40+SC
730 IFPTS<0THENPTS=0
740 POKEG+5,27:PRINT"#####";
750 PRINT"VOTRE SCORE:";PRINT"-----":PRINT"
760 PRINT"#####":PRINT"####"
770 PRINT"UNE AUTRE PARTIE/N?"
780 PRINT"MODE BOLIDE CIRCUS...."
790 IFPEEK(197)=52THENPOKE36869,255:CLR:GOTO100
810 IFPEEK(197)=28THENPRINT" A BIENTOT."END
830 GOTO1350

```

VIC 20

";PTS



Suite de la page 7

```

4000 REM #####
4010 REM # SAUVEGARDE
4025 DIM Y(69) : FOR N=1 TO 24:
ET Y(N)=U(N) : LET Y(N+24)=A(N) :
NEXT N : LET Y(49)=C : LET Y(50)=
O : LET N=51 : J=U : FOR N=1 TO 18:
LET Y(N+51)=J(N) : NEXT N
4300 SAVE "NOISETES" LINE 7100
4400 SAVE "N"CODE 3225,300
4405 SAVE "N"CODE 35R "A",64
4410 SAVE "N" DATA A$(
4415 SAVE "N" DATA H$(
4420 SAVE "N" DATA Y(
4450 GO TO 500
5000 REM
5010 REM LISTE DES OPERATIONS
5025 CLS

```

```

5030>PRINT AT 0,0;" "
5035 FOR L=1 TO U-1
5040 FOR L=1 TO U-1
5050 PRINT TAB 0;A$(L);TAB 9;"%
      :V(L);TAB 21;"%";R(L)
5055 BEEP .1,L
5060 NEXT L
5063 PRINT : PRINT ;"CAPITAL :
      :BRIGHT 1,C PRINT ;"INTERETS :
      :BRIGHT 1;TO
5066 PRINT : PRINT TAB 14; INK 5
      : "1.": PRINT TAB 14; INK 5;"1
5070 PRINT AT 21,5;C$
5075 PAUSE 8
5080 GO TO 506
      LET XX=(256-8*x$*LEN P$)/2
7030>LET X=2396: POKE 1,X: POK
E I+1,Y: POKE I+2,X: POKE I+3,
Y: POKE I+4,3: LET I:=I+4: LET W
=N
=LEN P$: FOR N=1 TO W: POKE I+N,
CODE P$(N): NEXT N: POKE I+W+1,2
55: LET W=USR 32256: RETURN
7100 CLEAR 32256
7200 LOAD "N" CODE 32256
7300 LOAD "N" CODE USR "A"
7400 LOAD "N" DATA A$(1)
7500 LOAD "N" DATA H$(1)
7600 LOAD "N" DATA Y(1)
7700 DIM J(18): DIM JS(18): FOR
N=1 TO 18: LET J(N)=Y(N+51): LET
JS(N)=CHR$(J(N)+30): NEXT N
7800 DIM U(24): DIM R(24): FOR N
=1 TO 24: LET U(N)=Y(N): LET R(N
)=Y(N+4): NEXT N: LET C=Y(49):
LET TO=Y(50): LET U=Y(51)
7900 GO TO 50
8000 FOR n=150 TO 50 STEP -30
8010,PLOT 0,n: DRAW 255,0
8020 NEXT n
8030 RETURN
9000 BEEP .1,1: BEEP .1,1: RETUR
N

```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```
10 FOR I=1 TO 8
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 79,80,69,82,
        65,78,68,69
```



POKER

Avec un peu de chance, vous pouvez gagner de quoi vous offrir un SINCLAIR QL! Sinon, ne revendez pas votre ZX81!
Dominique CORDAILLAT

Description :

Une fois le programme en mémoire faire RUN.

Il apparaît le mot POKER qui reste environ 2 à 3 secondes puis apparaissent quelques lignes expliquant l'entrée des données du jeu, appuyer "C", l'ordinateur vous propose la règle du jeu "P" ou sinon "", vous demande la somme que l'on veut engager et la mise de départ. Appuyer "J". A partir de ce moment, le ZX dessine les cartes de dos, les cadres CREDIT et MISE, avec un crédit déjà décompté de la mise de départ. Il passe aussitôt en mode Fast pour choisir la carte puis les affiche à l'écran.

Il y a maintenant plusieurs cas :

- soit vous n'avez pas gagné, il vous demande quelles cartes vous voulez changer.

- soit vous avez gagné, vous pouvez : encaisser directement ou changer des cartes ou faire quitte ou double.

Pour changer des cartes, il suffit de mettre les numéros des cartes à changer les uns après les autres puis Newline et les cartes seront changées.

Si vous n'avez toujours pas gagné, le ZX vous demande votre nouvelle mise et on recommence.

Si vous avez gagné vous pouvez soit encaisser, soit faire quitte ou double.

Si vous choisissez quitte ou double, les cartes se retournent, et le ZX vous demande noir (N) ou blanc (B), puis il apparaît pendant 2 à 3 secondes, la couleur qu'a choisi le ZX sur la carte du milieu. Si vous avez gagné, vous pouvez recommencer, sinon la mise passe à zéro et il vous redemande la mise.

Quand il ne vous reste plus de crédit, 3 zéros clignotent et le ZX vous demande si vous voulez rejouer ou arrêter. Si vous voulez rejouer, il repart à zéro.

Remarques :

Le ZX affiche ce que vous avez gagné.

Les tests prévus pour bien respecter la règle du jeu du POKER (on ne change pas 5 cartes, ni 4 sans avoir d'AS)

Il est préférable de ne pas miser plus d'un million de \$ sinon il y a interférence entre le cadre MISE et CREDIT.



```
15 RAND
16 GOSUB 5000
20 PRINT AT 21,15;"PAR D.CORDA
ILLAT"
30 PAUSE 150
40 CLS
50 DIM B$(5,2)
60 DIM M$(2)
65 DIM M$(2)
70 DIM K(5)
80 DIM A$(17)
100 DIM A$(17)
110 LET A$=" 7 8 9 10U D R AS"
115 LET OUT=0
120 GOSUB 1400
130 GOSUB 1000
140 GOTO 100
150 IF VAL C$(=0 THEN GOTO 590
151 LET D$="0"
152 GOSUB 1200
153 IF OUT=1 THEN GOTO 160
154 FOR D=1 TO 5
155 GOSUB 5000
156 NEXT D
160 PRINT AT 13,3;"MISE "
```

```
162 LET OUT=0
164 INPUT D$
165 IF VAL D$>VAL C$ THEN GOTO
550
166 IF INT (VAL D$)-VAL D$=0 TH
EN GOTO 170
167 LET I$=STR$ (ABS (VAL D$-IN
T (VAL D$)))
168 LET D$=STR$ (INT (VAL D$)+U
AL I$(1 TO 3))
170 LET C$=STR$ (VAL C$-VAL D$)
173 IF VAL D$=0 THEN GOTO 570
174 GOSUB 1000
```

```
175 PRINT AT 13,3;"
180 GOSUB 1200
190 FAST
200 FOR D=1 TO 5
210 GOSUB 1700
220 FOR D=1 TO D
230 FOR F=0 TO D-1
240 IF B$(D)=B$(F+1) AND B$(D)=B
(F+1) THEN GOTO 210
250 NEXT F
260 NEXT D
270 NEXT D
280 SLOW
290 FOR D=1 TO 5
300 GOSUB 2000
310 NEXT D
320 GOSUB 3000
330 SLOW
340 IF R=1 THEN GOTO 430
345 IF R=0 THEN PRINT AT 14,3;"
VOULEZ-VOUS ENCAISSER (E) ;AT 15
67;"CHANGER DES CARTES (C) ;AT 15
67;"DOUBLER (D) ?" THEN GOTO 370
343 IF INKEY$="C" THEN GOTO 420
344 IF INKEY$="D" THEN GOTO 350
345 GOTO 342
350 PRINT AT 14,3;"
;AT 15,7;"
;AT 16,7;"
```

```
351 GOSUB 2200
352 GOTO 380
370 PRINT AT 14,3;"
;AT 15,7;"
;AT 16,7;"
380 LET M$=VAL C$
385 LET M$=VAL D$
390 LET M$=M$+(M$*55)
400 LET C$=STR$ M$
```

```
410 GOSUB 1000
420 GOTO 500
420 PRINT AT 14,3;"
;AT 15,7;"
;AT 16,7;"
```

```
430 PRINT AT 13,3;"QUELLES CART
ES VOULEZ-VOUS CHANGER ? (123
43)
435 INPUT F$
438 IF F$=" " THEN GOTO 560
440 PRINT AT 13,3;"
```

```
441 FOR I=1 TO LEN F$
442 IF VAL F$(I)<1 AND VAL F$(
I)>2 AND VAL F$(I)<3 AND VAL F
$(I)>4 AND VAL F$(I)<5 THEN GO
TO 430
443 NEXT I
450 IF LEN F$<5 THEN GOTO 460
455 PRINT AT 13,3;"TRICHEUR...O
N NE CHANGE PAS 5 CARTES;JE VOUS
PRENDS LA MISE.
460 PAUSE 200
465 GOTO 560
470 LET N=0
475 FOR M=1 TO 5
480 IF B$(M)="AS" THEN LET N=N+
```

```
1
490 NEXT M
500 IF N<1 AND LEN F$=4 THEN GO
TO 500
502 LET AS=0
503 FOR I=1 TO LEN F$
504 IF B$(VAL F$(I))="AS" THEN
LET AS=AS+1
505 NEXT I
506 IF LEN F$=4 AND AS=0 THEN G
OTO 510
507 IF LEN F$=4 AND AS=1 AND N<
=1 THEN GOTO 4000
510 FOR L=1 TO LEN F$
511 LET D$=VAL (F$(L))
512 GOSUB 5000
515 FOR L=1 TO LEN F$
520 LET D$=VAL (F$(L))
525 LET Z$=B$(D)
530 SLOW
535 GOSUB 1700
540 FOR F=1 TO 5
550 IF B$(D)=B$(F) AND B(D)=B(F
) AND D<F THEN GOTO 530
555 IF B$(D)=Z$ AND B(D)=Z THEN
GOTO 530
560 NEXT F
570 GOSUB 2000
580 NEXT L
585 FAST
590 GOSUB 3000
595 SLOW
600 IF R=1 THEN GOTO 660
610 IF R=0 THEN PRINT AT 14,3;"
QUITTE (Q) OU DOUBLE (D) ? "
```

```
620 IF INKEY$="Q" THEN GOTO 380
630 IF INKEY$="D" THEN GOTO 645
640 GOTO 620
645 GOSUB 2200
650 GOTO 380
660 LET SS=0
661 LET SA=VAL C$
662 LET SB=VAL D$
670 GOTO 400
680 GOTO 150
690 FOR T=1 TO 10
700 PRINT AT 20,1;"
701 PAUSE 20
702 PRINT AT 20,1;"000"
710 NEXT T
715 PAUSE 150
720 CLS
730 PRINT AT 6,0;"
;AT 6,6;"VOULEZ-VOUS ;AT 10
7;"REJOUER (J) ;AT 11,7;"ARRET
ER (A) "
```

```
740 IF INKEY$="J" THEN GOTO 40
750 IF INKEY$="A" THEN GOTO 760
760 GOTO 740
765 CLS
770 STOP
800 PRINT AT 13,3;"TRICHEUR...U
OUS CHANGEZ 4 CARTES SANS AVOIR
D'AS ;JE VOUS PRENDS LA MISE.
810 PAUSE 200
820 GOTO 600
830 PRINT AT 13,3;"ON NE MISE P
AS PLUS D'ARGENT QUE CE QU'ON
EN A.
855 PAUSE 200
860 GOTO 150
870 PRINT AT 13,3;"RADIN...MISE
Z PLUS FORT.
875 PAUSE 150
880 GOTO 150
890 CLS
901 PRINT "VOUS DISEPOSEZ DE 5 C
ARTES. VOUS DEVEZ REALISER
LES FIGURES SUIVANTES:"
902 PRINT AT 5,3;"-DEUX PAIRES"
904 PRINT AT 6,3;"-BRELAN (EX:
U U U 7 8)"
906 PRINT AT 7,3;"-SUITE (EX:1
0 U D R AS)"
908 PRINT AT 8,3;"-COULEUR (EX
: 5 CARTES A COEUR) (EX:U
U U R R)"
912 PRINT AT 11,3;"-CARRE (EX:
AS AS AS AS 7)"
914 PRINT AT 12,3;"-QUINTE FLUS
H (SUITE MEN COULEUR)"
916 PRINT AT 14,3;"-FLUSH ROYAL
E (QUINTE FLUSH A L"AS)"
920 PRINT AT 10,3;"POUR CONTINU
ER APPUYER "C"
925 IF INKEY$="C" THEN GOTO 92
5
```

```
930 CLS
935 GOTO 1430
940 REM "CHANGER DES CARTES"
1000 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
1010 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
1020 NEXT G
1030 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
1040 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1050 RETURN
1100 REM "ENCASSER"
1200 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
1210 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
1220 NEXT G
```

```
1230 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
1240 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1250 RETURN
1300 REM "DOUBLER"
1400 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
1410 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
1420 NEXT G
1430 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
1440 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1450 RETURN
```

```
1460 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
1470 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1480 RETURN
1500 REM "CHANGER DES CARTES"
1600 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
1610 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
1620 NEXT G
1630 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
1640 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1650 RETURN
```

```
1660 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
1670 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1680 RETURN
1700 REM "ENCASSER"
1800 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
1810 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
1820 NEXT G
1830 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
1840 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1850 RETURN
```

```
1860 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
1870 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
1880 RETURN
1900 REM "DOUBLER"
2000 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
2010 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
2020 NEXT G
2030 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2040 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2050 RETURN
```

```
2060 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2070 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2080 RETURN
2100 REM "CHANGER DES CARTES"
2200 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
2210 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
2220 NEXT G
2230 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2240 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2250 RETURN
```

```
2260 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2270 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2280 RETURN
2300 REM "ENCASSER"
2400 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
2410 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
2420 NEXT G
2430 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
2440 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2450 RETURN
```

```
2460 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
2470 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2480 RETURN
2500 REM "DOUBLER"
2600 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
2610 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
2620 NEXT G
2630 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2640 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2650 RETURN
```

```
2660 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2670 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2680 RETURN
2700 REM "CHANGER DES CARTES"
2800 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
2810 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
2820 NEXT G
2830 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2840 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2850 RETURN
```

```
2860 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
2870 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
2880 RETURN
2900 REM "ENCASSER"
3000 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
3010 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
3020 NEXT G
3030 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
3040 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3050 RETURN
```

```
3060 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
3070 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3080 RETURN
3100 REM "DOUBLER"
3200 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
3210 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
3220 NEXT G
3230 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
3240 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3250 RETURN
```

```
3260 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
3270 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3280 RETURN
3300 REM "CHANGER DES CARTES"
3400 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
3410 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
3420 NEXT G
3430 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
3440 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3450 RETURN
```

```
3460 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
3470 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3480 RETURN
3500 REM "ENCASSER"
3600 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
3610 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
3620 NEXT G
3630 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
3640 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3650 RETURN
```

```
3660 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
3670 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3680 RETURN
3700 REM "DOUBLER"
3800 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
3810 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
3820 NEXT G
3830 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
3840 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3850 RETURN
```

```
3860 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
3870 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
3880 RETURN
3900 REM "CHANGER DES CARTES"
4000 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
4010 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
4020 NEXT G
4030 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
4040 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4050 RETURN
```

```
4060 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
4070 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4080 RETURN
4100 REM "ENCASSER"
4200 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
4210 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
4220 NEXT G
4230 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
4240 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4250 RETURN
```

```
4260 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
4270 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4280 RETURN
4300 REM "DOUBLER"
4400 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
4410 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
4420 NEXT G
4430 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
4440 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4450 RETURN
```

```
4460 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
4470 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4480 RETURN
4500 REM "CHANGER DES CARTES"
4600 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
4610 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
4620 NEXT G
4630 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
4640 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4650 RETURN
```

```
4660 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
4670 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4680 RETURN
4700 REM "ENCASSER"
4800 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
4810 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
4820 NEXT G
4830 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
4840 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4850 RETURN
```

```
4860 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
4870 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
4880 RETURN
4900 REM "DOUBLER"
5000 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
5010 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
5020 NEXT G
5030 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5040 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5050 RETURN
```

```
5060 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5070 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5080 RETURN
5100 REM "CHANGER DES CARTES"
5200 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
5210 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
5220 NEXT G
5230 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5240 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5250 RETURN
```

```
5260 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5270 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5280 RETURN
5300 REM "ENCASSER"
5400 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
5410 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
5420 NEXT G
5430 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
5440 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5450 RETURN
```

```
5460 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
5470 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5480 RETURN
5500 REM "DOUBLER"
5600 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
5610 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
5620 NEXT G
5630 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5640 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5650 RETURN
```

```
5660 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5670 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5680 RETURN
5700 REM "CHANGER DES CARTES"
5800 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
5810 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
5820 NEXT G
5830 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5840 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5850 RETURN
```

```
5860 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
5870 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
5880 RETURN
5900 REM "ENCASSER"
6000 FOR G=0 TO (LEN D$+1)
6010 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
6020 NEXT G
6030 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
6040 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
6050 RETURN
```

```
6060 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN D$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN D$+3);CH
R$ 129;"
6070 PRINT AT 20,1;D$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
6080 RETURN
6100 REM "DOUBLER"
6200 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
6210 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
6220 NEXT G
6230 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
6240 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
6250 RETURN
```

```
6260 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
6270 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
6280 RETURN
6300 REM "CHANGER DES CARTES"
6400 FOR G=0 TO (LEN C$+1)
6410 PRINT AT 19,(1+G);CHR$ 3;AT
21,(1+G);CHR$ 131
6420 NEXT G
6430 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
6440 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
6450 RETURN
```

```
6460 PRINT AT 19,0;CHR$ 7;AT 19,
(LEN C$+3);CHR$ 132;AT 21,0;
CHR$ 130;AT 21,(LEN C$+3);CH
R$ 129;"
6470 PRINT AT 20,1;C$;"
;AT 10,0;"CREDIT "
6480 RETURN
6
```




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 chercherez 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 fixé : ramener les prix à une plus juste valeur !

SOFT-PARADE ©

APPLE			
1. LODE RUNNER	(Omni Electronics)	A J M ++	390,00
2. CHOPFLIFTER	(Omni Electronics)	A J M ++	390,00
3. PINBALL CONSTRUCTION	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
4. PACMAN	(Ariosoft)	A J M ++	369,00
5. MRS PACMAN	(Ariosoft)	A J M ++	369,00
6. AZTEC	(Omni Electronics)	A J M ++	390,00
7. WAVY NAVY	(Omni Electronics)	A J M ++	390,00
8. AXIS ASSASSIN	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
9. DROL	(Ariosoft)	A J M ++	430,00
10. HARD HAT MACK	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
11. ONE-ON-ONE	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
12. TEMPLE D'APSHAI	(Vifi-software)	F J V ++	365,00
13. TIME ZONE	(Omni Electronics)	A J M ++	390,00
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL	(Vifi-software)	F J V ++	365,00
15. FLIGHT SIMULATEUR II	(Omni Electronics)	A J M ++	430,00
16. MASK OF THE SUN	(Omni Electronics)	A J M ++	430,00
17. CHOCOS DES MULTINATIONALES	(Vifi-software)	F J V ++	365,00
18. LES VAUTOURS	(Vifi-software)	F J V ++	295,00
19. A.E.	(Omni Electronics)	A J M ++	390,00
20. ZAXXON	(Omni Electronics)	A J M ++	410,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1 F J M R L 590,00

EDUCATIFS			
LA BELLE AU BOIS DORMANT	(Vifi) J'apprends à lire et à raconter	F J V R L	385,00
HANSEL ET GRETEL	(Vifi) J'apprends à lire et à raconter	F J V R L	385,00
EDI-LOGO	(Ediciel) Le langage des enfants et des parents	F J V R L	1.490,00

ATARI			
1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J M ++	450,00
2. SUPER COBRA	MODULE (Parker)	A J M ++	450,00
3. POPEYE	MODULE (Parker)	A J M ++	480,00
4. SPAR BUGS	MODULE (Romex)	A J M ++	398,00
5. SEA CHASE	MODULE (Romex)	A J M ++	398,00

CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N°1 K7 F J V R Y 150,00

COMMODORE 64			
1. LODE RUNNER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	490,00
2. CHOPFLIFTER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	490,00
3. PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	369,00
4. MRS PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	369,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
6. ARCHON	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
7. AXIS ASSASSIN	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
8. HARD HAT MACK	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
9. HU'BERT	K7 (Loricels)	F J V R L	120,00
10. HUSTLER	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
11. RADAR RAT RACE	MODULE (Oli)	A J M ++	170,00
12. JEEP	K7 (Loricels)	F J V R L	120,00
13. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
14. BOUNZY	K7 (Loricels)	F J V R L	120,00
15. ZAXXON	DISK (Ariosoft)	A J M ++	360,00
16. ZAXXON	K7 (Ariosoft)	A J M ++	360,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N°1 K7 F J M R 150,00

VIC 20			
1. LODE RUNNER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
2. CHOPFLIFTER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
3. PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
4. MRS PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
5. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
6. A.E.	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00

ORIC 1/ ATMOS
K7 (Loricels) F J V R L 180,00

ORIC 1/ ATMOS			
1. AIGLE D'OR	K7 (Loricels)	F J V R L	180,00
2. MISSION DELTA	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
3. GASTRONOM	K7 (Loricels)	F J V R L	95,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 K7 F J V R L 150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE K7 F J V R L 90,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE K7 F J V R L 90,00

SPECTRUM
K7 (Ere) F J V R L 75,00

SPECTRUM			
1. ANDROIDE	K7 (Ere)	F J V R L	75,00
2. INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)	F J V R L	85,00
3. MANOIR DU GENIUS	K7 (Loricels)	F J V R L	140,00
4. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
5. MANAGER	K7 (Ere)	F J V R L	140,00

EDUCATIFS
K7 (Vifi) Faire des opérations à partir de 6 ans 125,00
K7 (Vifi) Multiplications à partir de 6 ans 125,00
K7 (Vifi) 5 amuser avec les nombres de 4 à 8 ans 125,00
DES EN CHUTE LIBRE K7 (Vifi) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 8 ans 125,00

TEXAS TI99
K7 (Vifi) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 8 ans 125,00

TEXAS TI99			
1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J M ++	420,00
2. MOONSWEEPER	Omni Electronics	A J M ++	250,00
3. MICROBUREAU	Omni Electronics	A J M ++	250,00
4. DRIVING DEMON	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
5. ANT EATER	MODULE (Romex)	A J M ++	398,00
6. AMBULANCE	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
7. RABBIT RAIL	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
8. HEN PECKED	MODULE (Romex)	A J M ++	398,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple K7 F J V R L 150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu K7 F J V R L 150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE K7 F J V R L 90,00

EDUCATIFS
K7 (Vifi) Minimaux de 6 à 10 ans 125,00
K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans 125,00
MOTS CROISES 2 K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans 125,00
LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vifi) Minimaux de 7 à 9 ans 175,00

THOMSON T07
K7 (Vifi) Minimaux de 7 à 9 ans 175,00

TRIDI 444
MODULE (Vifi) F J V R L 335,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 F J V R L 150,00

EDUCATIFS			
QUEST	MODULE (Vifi)	F J V R L	335,00
QUEST Histoire	K7 (Vifi)	F J V R L	85,00
QUEST Sciences	K7 (Vifi)	F J V R L	85,00
QUEST Sports	K7 (Vifi)	F J V R L	85,00
RONDE DES FORMES	K7 (Vifi)	F J V R L	145,00
NOIX DE COCO	K7 (Vifi)	F J V R L	145,00
SIGNES DANS L'ESPACE	K7 (Vifi)	F J V R L	175,00

ZE'BT
K7 (Vifi) Minimaux de 7 à 9 ans 175,00

INTERCEPTEUR COBALT
K7 (Ere) F J V R L 85,00

PULGA
K7 (Ere) A J M ++ 85,00

A	Logiciel en anglais
F	Logiciel en français
V	Jeu d'aventure
R	Jeu de réflexion
J	Jeu d'arcade rapide
E	Educatif
L	Langage
M	Manette de jeu nécessaire
++	Logiciel Indispensable
+	Logiciel Recommandé

BUGABOO et PULGA
Essayez donc de sortir du trou dans lequel vous êtes tombé. Quelques bonds y suffiront peut-être, à moins que vous soyez bête avant Graphisme extra, un peu lent.

RADAR RAT RACE
Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le graphisme n'est pas terrible.

HUSTLER
Un billard américain à trous pour 95 francs, un cadeau !

HU'BERT
Bonne version de O'bert et pas chère du tout.

BOUNZY
Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.

DRIVING DEMON
Pilotez d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compteur-tour et radar pour voir ce qui se passe devant, sur la piste. Très réaliste, graphisme correct.

ANT EATER
Très amusant jeu souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivi par des tapis qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qui n'est pas simple, c'est que vous pouvez des œufs explosifs et que vous pouvez traverser votre propre labyrinthe. Rapide et graphisme soigné.

HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON T07 N°1
Enfin de vrais jeux pour T07, et douze d'un coup ! Des classiques Othello et Solitaire aux jeux de l'espace originaux, en passant par le Tennis et la Labyrinthe, votre Thomson n'en croira pas ses yeux. Il croyait n'être qu'un ordinateur éducatif !

SPARS BUGS
Petit serpent, vous devez empiéter des carreaux pour fabriquer un mot qui va arrêter la libellule qui vous bombarde de ses œufs. Heureusement que vous avez appris à vous servir des ascenseurs et des ladders des humains car les œufs explosent vite et échouent d'énormes sacs rabaies qui ne pensent qu'à détruire votre mur. Graphisme, musique rapide et variété du jeu hors pair.

SEA CHASE
La destruction de votre sous-marin est imminente : vous êtes coincé au beau milieu d'un champ de mines et les bateaux en surface vous encerclent, copieusement de grenades sous-marines. En plus votre réservoir de carburant est percé et il vous faut chercher la baie où sont cachés les missiles qui vous sortiront peut-être de cette situation. Pilotez très précis du sous-marin, quittez sans reproche du programme.

DROL
Très drôle, DROL ! Une petite fille, un petit garçon et leur maman comptent sur vous pour les épauler dans des situations pas possibles. Léopards, scorpions et dragons volants essayent encore une fois, de vous trahir. Balles rouges, aspirateurs verts et avions radar constituent la surprise du chef. Superbe graphisme, très rapide, un très bon soft.

MOONSWEEPER
Commentaire par H.A.G.C. ce module devait à l'origine être commercialisé par TEXAS INSTRUMENT au même, c'est dire la qualité. Deux tableaux, trois dimensions et vous devez récupérer des passagers égarés dans différentes planètes. Bien évidemment, les extra-terrestres ne sont pas d'accord et il vous faudra aller du leur pour les récupérer.

MICRO SUR GEON
Votre mission est au plus mal, une nouvelle technique chirurgicale se veut permettre de pénétrer dans son corps pour combattre directement les microbes, cancéres et autres désagréments qui le menacent. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.

TRIDI 444
Très belle réalisation de Marjolin en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement directement les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du T07.

SUPER COBRA
Le jeu de Café bien connu : vous pilotez un hélicoptère dans un souterrain, et vous disposez d'un canon et de bombes pour détruire les fusées, la DCA et les tanks qui vous attaquent. Graphisme, sons et rapide sans reproche.

L'AIGLE D'OR
Super-graphisme extra, le petit dernier de Loricels casse la baraque, ça c'est du logiciel d'aventure, ça c'est de l'animation ! Si vous n'avez pas 160 pixels, sautez un repas ou deux et jouez à ce jeu ! Une critique ? Un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

GASTRONOM
C'est le principe du jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des cornichons, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Rigolons un brin ! A éviter si vous avez déjà un espace invadé de rangers d'ignons.

ANDROIDE
Istanbul c'est Constantinople et Androïde c'est Pac-Man !

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
Un logiciel qui vous propose de l'Oric et de l'Atmos sont utilisés à leur maximum pour ces douze programmes d'une qualité à toute épreuve. Le labyrinthe, Scotland Yard et Bouillabaisse sont même des modèles du genre !

LE CHATEAU DU DIABLE
Le jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des cornichons, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Rigolons un brin ! A éviter si vous avez déjà un espace invadé de rangers d'ignons.

Q'bert
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

HEN PECKED
Un jeu bizarre où il faut respecter les règles en vigueur dans un hôpital. Le jeu est moyen, le graphisme est superbe, mais le jeu ne peut passer qu'à la limite.

RABBIT RAIL
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE RUBIS SACRE
Un jeu qui monte, qui monte et qui aime les capotins. Récupérez, bricchez et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le porc n'est pas si facile à élever ! Très bon graphisme.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu qui monte, qui monte et qui

la page pédagogique

JEU DE L'OIE,

l'orthographe pas à pas, sur TRS80 par E. CLERC

A VOS MARQUES

CALENDRIER DES JOURNEES GRATUITES TEXAS. Organisées par TEXAS INSTRUMENTS D.O.M., avec le concours d'HEBDOGICIEL, journées gratuites concernant l'utilisation des calculatrices programmables ou non, en milieu scolaire et animées par Roger DIDI, spécialiste en la matière. Renseignements et inscriptions : OPTIMA CONSEIL, Tél. : (7) 894.60.06, ou au journal.

Dates :
30 Mai STRASBOURG
6 Juin GRENOBLE
13 Juin LYON
20 Juin CLERMONT-FERRAND.

LES VEINARDS

Voici la liste des premiers établissements bénéficiant du prêt d'ordinateurs. Le choix fut difficile, les demandes étant nombreuses et variées.

Il nous a semblé nécessaire de privilégier dans un premier temps, les établissements de province ne possédant pas (ou si peu) de matériel. Pour les autres pas de P.O.E. !

Du moins, pour l'instant, puisque les candidatures sont étudiées avec soin. Nous essaierons de contacter tout le monde dans la mesure de nos possibilités. Seul le thème essentiel des projets apparaît dans cette liste, les expérimentations proposées se présentant souvent sous la forme de volumineux dossiers.

Maison des jeunes et de la culture ESTRABLIN, commune de 2800 habitants, développement de la micro-informatique en milieu rural. Utilisation grand public et pédagogique. Contact : Marc CHAMAY, professeur en Maths ENNA de LYON. M05 ou T07

Ecole annexe Hôpital Psychiatrique, LA ROCHELLE. Simulation et création de situations d'apprentissage en rapport avec les potentialités des enfants grâce à un outil dépourvu d'activité. Matériel : M05. Contact : BEY Michel, instituteur spécialisé.

ECOLE DE BEAUVALLON, 26220 DIEULEFIT. Institut Médico-pédagogique Privé, enfants caractériels. Mise à profit des propriétés ludiques et créatives de l'ordinateur dans le cadre des matières essentielles (français, anglais, maths). Contact : E. WHITENER, professeur d'anglais.

Ecole Primaire EPINEAU LES VOVES 89400 MIGENNES. Ecole à deux classes. Contact : M.J. MEISTER, Directrice. CBM 64

Ecole de PICOTIERES OUEST 83110 SANARY. Classe de perfectionnement. Lettre publiée dans HEBDOGICIEL. Aspect ludique et éducatif de l'ordinateur. T07. Contact : J. FAGE, instituteur.

CEP "LA FLORIDE" MARSEILLE E.A.O. et club informatique CBM 64. Contact : Jean-Marc MAZIZA, professeur d'électrotechnique.

Ecole de garçons, LA CHAPELLE SAINT-LUC, 10600. Utilisation de Logo, travail individualisé bénéfique aux élèves en difficulté. COM. 64. Contact : M. André MEIRHAEGER.

Lycée Privé Technique Industriel St-Joseph, 44230 SAINT-SEBASTIEN SUR LOIRE. Adapter les élèves de la section électroménager à l'utilisation des moyens informatiques (gestion de centre, de ventes et services après vente, etc...). Contact : M. Lucien LE BERRE, Chef d'Atelier.

Monsieur

Je suis instituteur (46 ans !) dans une classe de Cours moyen 2^e année à NEUVILLE SUR SAONE. Depuis 2 ans, je pratique l'EAO dans cette classe à l'aide d'un TRS 80 (Thérèse) auquel je viens d'ajouter un VGS 3003 (Virginie). Ces appareils sont en service pendant toute la journée et les élèves y ont libre accès. Ils y passent chacun 10 à 20 mn chaque jour. J'ai une quarantaine de programmes, pratiquement tous de ma main, qui me permettent de varier de l'exercice répétitif au jeu éducatif en passant par la leçon "informatisée". Les élèves ne semblent pas se lasser, au contraire. Ils n'oublient pas, chaque matin de me demander si les ordinateurs sont en fonction. Les anciens élèves reviennent de temps en temps rendre une visite à "Thérèse" notre première venue. Il me semble que les acquisitions faites par l'intermédiaire de l'ordi sont solides et de plus, je suis délivré de certaines tâches fastidieuses pour les élèves et pour moi, du type tables d'opérations ou difficultés orthographiques telles que les homonymes leur et leurs - ce et se - c'est et s'est... où le caractère correction immédiate fait merveille.

CLERC Emile, Instituteur
01600 TREVoux

JEU DE L'OIE ORTHOGRAPHIQUE TRS 80 VIDEO GENIE

Le but du jeu est de faire compléter un mot dans une phrase, ce qui oblige l'élève de faire les recherches d'accord. En cas d'erreur, l'affichage immédiat de la bonne orthographe est très formateur. Présentation : Le parcours est affiché en permanence sur 3 côtés de l'écran. Règles du jeu et questions sont affichées au centre. Chaque fois que l'élève donne une bonne réponse, son pion avance d'une case. En cas de mauvaise réponse, le pion recule au contraire d'une case. Il faut atteindre la case 23 et on dispose de 36 questions pour franchir la ligne d'arrivée. Ce qui n'est pas toujours évident ! Mais il faut que le jeu soit difficile pour qu'il présente un intérêt (je n'aurais personnellement aucun plaisir à jouer aux échecs contre mon ordinateur si j'étais sûr de gagner !)

```
5 CLEAR1000:DIMP(36),R(36),J(36),K(36),E(36),M(36),N(36),
  IK(36),SC(36),F(36)
10 PL=0:F=0:M=0:SC=0
100 CLS:INPUT"QUEL EST TON CODE":K=IFK<1000:39THEN100
110 IFK=3,14THEN111ELSE150
111 PRINT"CODE, NOM, CASE / QUESTIONS ## FAUTES"
115 FORI=1TO15:PRINTI:N(E)="",SC(E)="/",M(E)"/",F(E),
  NEXTE:PRINT"POUR CONTINUER ENTER":INPUTC$:GOTO120
120 FORI=1TO30:PRINTI:N(E)="/",SC(E)="/",M(E)"/",F(E),
  NEXTE:PRINT"POUR CONTINUER ENTER":INPUTC$:GOTO100
150 INPUT"QUEL EST TON PRENOM":N(K):IFN(K)=""THEN150
200 CLS:PRINTCHR(23):PRINT@128,STRING$(32,"*"):PRINT@210,
  "JEU DE L'OIE":PRINT
@256,STRING$(32,"*"):
300 PRINT@515,"BONJOUR, "N(K)
310 PRINT@710,"POUR COMMENCER, APPUIE SUR
  ENTER":INPUTC$:CLS
900 FORI=15363TO15421:POKEI,131:NEXTI
910 FORI=15499TO15549:POKEI,131:NEXTI
1000 FORI=15362TO16259:STEP64:POKEI,191:NEXTI
1010 FORI=15368TO16255:STEP64:POKEI,191:NEXTI
1020 FORI=15416TO16312:STEP64:POKEI,191:NEXTI
1030 FORI=15422TO16318:STEP64:POKEI,191:NEXTI
1200 FORI=15619TO16137:STEP128:FORJ=0TO4:POKEI+J,131:NEXTJ:NEXTI
1210 FORI=15673TO16259:STEP128:FORJ=0TO4:POKEI+J,131:NEXTJ:NEXTI
1220 FORI=16259TO16263:POKEI,191:NEXTI
1230 FORI=16313TO16317:POKEI,191:NEXTI
1240 FORI=15368TO15410:STEP64:POKEI,191:NEXTI
1250 FORI=15432TO15474:STEP64:POKEI,191:NEXTI
```



RESTONS SIMPLES !

Cette page éducative étant réservée aux enseignants, l'équipe de Rédaction ne portera aucun jugement de valeur quant à la qualité pédagogique des programmes ou articles publiés. Les critiques émanant d'enseignants seront toujours les bienvenues : elles seront publiées et transmises aux auteurs concernés.

P. GLAJEAN



```
1300 P=67:FORI=6TO1STEP1:P=P+128:POKEP+15360,48+I:NEXTI
1350 P=121:FORI=17TO19:P=P+128:POKEP+15360,49+I:NEXTI
1360 FORI=20TO22:P=P+128:POKEP+15360,50+I:NEXTI
1400 P=61:FORI=7TO9:P=P+6:POKEP+15360,48+I:NEXTI
1450 FORI=10TO16:P=P+6:POKEP+15360,49+I:NEXTI
1500 PRINT@963,"DEPART":PRINT@1016,"ARRIVEE"
2000 PRINT@201,"REGLE DU JEU"
2010 PRINT@265,"JUSTE TON PION AVANCE D'UNE CASE"
2020 PRINT@329,"ERREUR TON PION REULE D'UNE CASE"
2030 PRINT@393,"TU AS 36 QUESTIONS POUR GAGNER"
2100 PRINT@521,"P H R A S E : "
2200 FORI=1TO46:POKEI5360+584+I,61:NEXTI
2250 FORI=1TO46:POKEI5360+584+128+I,61:NEXTI
2300 PRINT@777,"QU'AJOUTES-TU A LA FIN DU MOT INCOMPLET?"
3000 DATA36
3010 DATA"LES HIRONDELLES SONT REPARTIES..."ES,"LES HIRONDELLES SONT REPARTIES."
3020 DATA"JE SUIS TOMB..."DIT NADINE,"EE,"JE SUIS TOMBEE, DIT NADINE."
3030 DATA"MES DENTS DE LAIT VONT TOMBER..."ER,"MES DENTS DE LAIT VONT TOMBER."
3040 DATA"JOU... DE LA FLUTE N'EST PAS FACILE..."ER,"JOUER DE LA FLUTE N'EST PAS FACILE."
3050 DATA"IL FAUT CHERCHER... LA BONNE REPONSE..."ER,"IL FAUT CHERCHER LA BONNE REPONSE."
3060 DATA"AVEZ-VOUS PRI... VOTRE IMPERMEABLE?"S,"AVEZ-VOUS PRIS VOTRE IMPERMEABLE?"
3070 DATA"QUE RAPORTE... LES CHASSEURS?"NT,"QUE RAPPORTENT LES CHASSEURS?"
3080 DATA"UN LEGER... VENT SOUFFLE SUR LA REGION..."R,"UN LEGER VENT SOUFFLE SUR LA REGION."
3090 DATA"DEMAIN, TU APPRENDRA... UNE POESIE..."AS,"DEMAIN, TU APPRENDRAS UNE POESIE."
3100 DATA"ARRIV... AU SOMMET, ILS SE REPOSENT..."ES,"ARRIVES AU SOMMET, ILS SE REPOSENT."
3110 DATA"PAUL ET TOI JOU... ENSEMBLE..."EZ,"PAUL ET TOI JOUEZ ENSEMBLE."
3120 DATA"TOUTES LES PAGES LU... SONT INTERESSANTES..."ES,"TOUTES LES PAGES LUES SONT INTERESSANTES."
3130 DATA"TON PERE ET LUI LAVE... LA VOITURE..."NT,"TON PERE ET LUI LAVENT LA VOITURE."
3140 DATA"BIEN ECRIT... CES LETTRES SONT LISIBLES..."ES,"BIEN ECRITES, CES LETTRES SONT LISIBLES."
3150 DATA"LA JOURNEE S'EST BIEN PASSEE..."EE,"LA JOURNEE S'EST BIEN PASSEE."
3160 DATA"LE CYCLISTE A APPU... SUR LES PEDALES..."YE,"LE CYCLISTE A APPUYE SUR LES PEDALES."
3170 DATA"LES HIRONDELLES COMMENCENT A ARRIVER..."ER,"LES HIRONDELLES COMMENCENT A ARRIVER."
3180 DATA"ELLE A BIEN APPR... LE CODE..."IS,"ELLE A BIEN APPRIS LE CODE."
3190 DATA"LES INVITEES SONT ARRIVE... EN RETARD..."ES,"LES INVITEES SONT ARRIVEES EN RETARD."
3200 DATA"UNE FILE DE VOITURES EST ARRETE..."EE,"UNE FILE DE VOITURE EST ARRETEE."
3210 DATA"BIEN ECLAIR... LA MAISON EST GAIE..."EE,"BIEN ECLAIREE LA MAISON EST GAIE."
3220 DATA"CE LIVRE RACONTE DES HISTOIRES VECU..."ES,"CE LIVRE RACONTE DES HISTOIRES VECUES."
3230 DATA"ELLES AVAIENT RAPPOR... DES FLEURS..."TE,"ELLES AVAIENT RAPPORTE DES FLEURS."
3240 DATA"LES CHAMPS ET LES PRAIRIES SONT FLEUR..."IS,"LES CHAMPS ET LES PRAIRIES SONT FLEURIS."
3250 DATA"LA MACHINE A LAV... EST CASSEE..."ER,"LA MACHINE A LAYER EST CASSEE."
3260 DATA"ELLE A FAIT COUP... SES CHEVEUX..."ER,"ELLE A FAIT COUPER SES CHEVEUX."
3270 DATA"LA FILLETTE ENDORM... SUCE SON POUCE..."IE,"LA FILLETTE ENDORMIE SUCE SON POUCE."
3280 DATA"LES PROBLEMES DONN... SONT FACILES..."ES,"LES PROBLEMES DONNES SONT FACILES."
3290 DATA"CRI... N'EST PAS CHANTER!"ER,"CRIER N'EST PAS CHANTER!"
3300 DATA"LA VIANDE GRILL... EST BONNE..."EE,"LA VIANDE GRILLEE EST BONNE."
3310 DATA"MON FER A REPASS... EST CASSE..."ER,"MON FER A REPASSER EST CASSE."
3320 DATA"LA MOTO NE S'EST PAS ARRETE..."EE,"LA MOTO NE S'EST PAS ARRETEE."
3330 DATA"NOUS AVONS NAVIG... LONGTEMPS..."UE,"NOUS AVONS NAVIGUE LONGTEMPS."
3340 DATA"ELLE A MANGE LA MOIT... DE LA POMME..."IE,"ELLE A MANGE LA MOITIE DE LA POMME."
3350 DATA"L'AFFAIRE S'EST BIEN TERMINE..."EE,"L'AFFAIRE S'EST BIEN TERMINEE."
3360 DATA"LA PARTIE EST FIN..."IE,"LA PARTIE EST FINIE."
4000 READN
4010 FORI=1TON:READP(I),R(I),J(I),K(I),E(I),M(I),N(I),IK(I),SC(I),F(I)
5000 AS="":BS="":CS="":DS="":FORI=1TON:PRINT@650,STRING$(44," "):FORT=1TO300:NE
  XTT:PRINT@650,P(I):M(I)=I
6000 L=LENR(I)
6010 AS=INKEY$:IFAS=""THEN6010ELSE6020
6020 IFL>1THENBS=INKEY$:IFBS=""THEN6020ELSEAS=AS+BS
6025 FORT=1TO50:CS=INKEY$:DS=INKEY$:NEXTI
6050 IFAS=R(I)THEN7000ELSE8000
7000 PL=PL+1:SC=PL
7010 PRINT@910,"J U S T E = TON PION AVANCE!"
7020 PRINT@650,STRING$(44," "):PRINT@650,J(I)
7100 IFPL<85GOTO7200
7110 IFPL<7ANDPL<17GOTO7300
7120 IFPL<16ANDPL<23GOTO7400
7130 IFPL<23GOTO11000
7150 GOTO10000
7200 PI=15360+837-(128*(PL-1)):POKEPI,191:IFPI<800+15360THENPOKEPI+128,32:GOTO10000
7210 GOTO10000
7300 PI=15360+69+(64*(PL-7)):POKEPI,191:POKEPI-6,32:GOTO10000
7400 PI=15360+251+(128*(PL-17)):POKEPI,191:POKEPI-128,32:GOTO10000
8000 IFPL<0PRINT@910,"E R R E U R = TU NE DEMARRES PAS":F=F+1:GOTO10000
8005 PL=PL-1:SC=PL
8010 PRINT@910,"E R R E U R = TON PION REULE !!!":F=F+1
8020 PRINT@650,STRING$(44," "):PRINT@650,J(I)
8100 IFPL<7GOTO8200
8110 IFPL<6ANDPL<17GOTO8300
8120 IFPL<16ANDPL<23GOTO8400
8150 GOTO10000
8200 PI=15360+837-(128*PL):POKEPI,132:IFPI<837+15360THENPOKEPI+128,191:GOTO10000
8250 GOTO10000
8300 PI=15360+69+(64*(PL-6)):POKEPI,32:POKEPI-6,191:POKEI5360+251,32:GOTO10000
8400 PI=15360+251+(128*(PL-17)):POKEPI,191:POKEPI+128,32:GOTO10000
10000 FORT=1TO1000:NEXTI:PRINT@910,STRING$(40," "):FORT=1TO200:NEXTI:NEXTI
10100 CLS:PRINTCHR(23):"TU N'AS PAS FRANCHI LA LIGNE D'ARRIVEE !!!"
  TU AS TERMINE A LA CASE "JSC
10110 PRINT"TU FERRAS MIEUX LA PROCHAINE FOIS AU REVOIR "N(K)
10120 PRINT" THERESE":GOTO12000
11000 FORT=1TO500:NEXTI:CLS:PRINTCHR(23)" G A G N E !!! "
11010 PRINT"PRINT"TU AS FRANCHI LA LIGNE D'ARRIVEE EN "M" QUESTIONS."
11020 PRINT"PRINT"AU REVOIR "N(K)
11030 PRINT" THERESE":GOTO12000
12000 F(K)=F:SC(K)=SC:M(K)=M:RESTORE:FORT=1TO2000:NEXTI:CLS:GOTO10
13000 END
```

TRS 80

10 Avenue du Maréchal Foch 92011 Paris Cedex 16 Tél. (1) 47 50 10 10

Paris, le 17 avril 1985

Messieurs,

Vous nous adressez chaque semaine avec beaucoup de courtoisie votre intéressante revue pour laquelle nous ne pouvons souhaiter que prospérité et succès.

Je note cependant en page 8 du n° 27 sous la signature de HANDBOX, une information qui "titille" notre amour-propre. Vous ébauchez dans cet article un palmarès des ventes d'ordinateurs familiaux où arrive en tête un tiers TEXAS, APPLE, ORIC en oubliant au passage la marque qui a effectivement vendu le plus d'ordinateurs sur le marché français c'est à dire SINCLEAR.

En effet, la fantasia la plus totale règne parmi les chiffres avancés par les importateurs, je puis cependant vous indiquer de façon tout à fait précise, que le nombre de ZX 81 vendus sur le marché français dépassera allègrement fin 1984, les 200 000 unités et que d'ores et déjà le SPECTRUM a largement dépassé le chiffre de 30 000 appareils dont vous créditez l'un de nos estimés confrères.

La dernière statistique officielle publiée (que je tiens à votre disposition) qui couvrait l'intégralité de l'exercice 1982 crédite SINCLEAR de quelques 55 % du marché quantitatif de petits ordinateurs familiaux. Nous pensons que cette position s'est sensiblement maintenue en 1983 et que notre part de marché augmentera en 1984.

Vous nous pardonnerez, j'en suis sûr, cette laborieuse mise au point mais il m'apparaît important de rectifier, dans le sens d'une plus grande exactitude, les informations publiées par les magazines qui nous sont sentimentalement les plus proches.

Je vous prie d'agréer, Messieurs, mes salutations distinguées.

Claude WALLEZ

LE HIT DU BLASÉ

Bonjour à tous, me voici de retour avec mon HIT PARADE DES MEILLEURES VENTES DE LA SEMAINE sur un nouveau micro-ordinateur, chaque semaine. J'ai passé de bonnes vacances, merci... J'ai beaucoup pianoté sur de superbes nouveautés que dévoilera le Hit d'HEBDOGICIEL, dans les semaines à venir.

Cette semaine, je vais faire plaisir aux ATARI' MEN, avec, sans aucun doute, le programme le plus dément de ces dernières années, à avoir obligatoirement dans sa logithèque, je parle de POLE POSITION. POLE POSITION se joue seul, les piliers de bistros le connaissent à fond dans des versions plus ou moins différentes, et ATARISOFT nous offrent ici une version qui n'a rien à envier à ses grands frères. Je suis pilote F1, et je dois affronter 3 courses au choix, le Malibu Speedway, le Namco Speedway et l'Atari Speedway, classées par ordre de difficulté. Première opération, il faut se qualifier pour la course, il suffit pour cela, de faire le premier tour du circuit dans un temps minimum et en conséquence, d'avoir le moins d'accident possible, car l'utilisation du "Turbo" devient nécessaire. Une fois qualifié, je choisis le nombre de tour que je

veux effectuer. Et là, je roule pour moi ! Réalisme saisissant, impressionnant, un crash après un dérapage non contrôlé à 300 km/h. Je rappelle que le compteur est en miles, évidemment et que le jeu POLE POSITION se trouve sur une cartouche et se charge automatiquement.

SHAMUS, vous connaissez, non ? Mes fidèles lecteurs en ont déjà entendu parler ; voici ce dont il s'agit : me voilà transformé en petit bonhomme et je dois explorer un labyrinthe avec mon pistolet laser, tuant à qui mieux mieux tout ce qui bouge pour augmenter le nombre de mes vies, attraper plein de clés pour passer dans des chambres protégées. Dans ce jeu il y en a 32, alors avant d'en venir à bout ! Ce jeu est également en cartouche.

NECROMANCER dans le genre est assez fabuleux pour le nombre de scénarios qui s'enchaînent durant ce jeu, d'une rapidité à vous couper le souffle (cardiaques s'abstenir...) et d'une qualité graphique exceptionnelle. L'importateur ARIOLA a donné comme titre français "LE NECROMANCIEN" qu'est ce que c'est que ça ? Et bien je dis lever une armée d'arbres dans la forêt en-

chantée et avancer avec eux sous la voute du nécromancien pour détruire le malin qui se cache dans sa tanière. Etant druide, je dois faire pousser un maximum d'arbres sans que les ogres ne les écrasent ou que l'araignée ne les empoisonnent et le tout, en regardant La Force. Une fois rencontré le nécromancien, je dois détruire toutes les larves d'araignées qui le protègent. Pour ce faire, je dois faire pousser mes arbres ou les faire marcher (oui c'est possible quand on est druide) dans des caveaux afin qu'elles tombent et s'écrasent au fond, ces larves de malheur.

Enfin, dans l'antre du Nécromancien, la destruction de tous les tombeaux aboutit à la suppression du MAL et m'apporte la puissance de La Force. Logiciel existant sous forme de cassette ou disquette.

JUNGLE HUNT est le rêve de Tarzan personnifié sur votre ordinateur ; Moi Tarzan dois arracher Jane aux Cannibales : saut au-dessus du vide de liane en liane, fleuve à traverser et j'en passe. Cartouche amusante.

CENTIPEDE encore un jeu connu. Restant dans le style "envahis-



seurs", avec plusieurs scénarios, je dois tirer sur des méchants, pour protéger mon centipède.

Encore une cartouche de chez ATARISOFT. Bonne semaine à Tous.

CLAUDIUS

MINI-TRAITEMENT DE TEXTE

DRAGON 32

Voici un programme à qui vous pourrez confier tous vos problèmes de courriers, de composition, de mise au net ou tout simplement d'écriture.

Amara CONTE.

Mode d'emploi :
La configuration de base requise est un micro-ordinateur DRAGON 32, un magnétophone standard (ou moyennant quelques adaptations, un lecteur de disquettes), et une imprimante 80 colonnes.
Ce programme Basic a besoin pour fonctionner de toute la mémoire vive de votre DRAGON 32. Vous devrez donc, avant de le charger dans votre ordinateur, taper POKE 25,6 : NEW Ceci sert à porter les 24871 octets utilisateurs à la mise sous tension de votre ordinateur à 31015 octets. Ce POKE libère la place mémoire utilisée pour la gestion des pages graphiques ; étant donné que le programme n'a besoin que des pages texte, on peut se permettre ce gain de mémoire. Ceci est très important : sans ce POKE 25,6 ce programme ne peut être exécuté.
Je REPEAT : avant de charger ce programme en mémoire vive, taper POKE 25,6 : NEW puis charger votre programme par CLOAD.
Taper RUN après le chargement.
TRAITEXT offre les commandes suivantes à l'utilisateur :
COMMANDES, CREER, NCREER, CHARGER, DETRUIRE, EDITER, FUSIONNER, INSERER, LISTER, NLISTER, MEMOIRE, OPTION, QUITTER, REMPLACER, SAUVEGARDER, TROUVER.
A l'exécution, le programme vous affiche un menu :
1 CREATION D'UNE LETTRE
2 CHARGER UN FICHIER EN MEMOIRE
3 AVOIR LA LISTE DES COMMANDES
4 EXECUTER UNE AUTRE COMMANDE
Entrez votre choix.
Sachez que chaque commande peut être entrée en toute lettre ou seulement en abrégé. Par exemple, CR pour CREER, NC pour NCREER, ED pour EDITER, OP pour OPTION, LI pour LISTER, etc.
Vous trouverez la liste ainsi que la signification de chaque commandes ci-après :

Commandes : cette commande permet d'avoir la liste des commandes ainsi que leur signification sommaire utilisées dans ce mini-traitement de texte.
Créer : cette commande permet de créer un texte ou d'ajouter des lignes au texte déjà en mémoire centrale.
NCCréer : idem que Créer mais la ligne courante est affichée avec un n° de ligne à son début.
Charger : cette commande permet de charger un texte sur bande magnétique en mémoire centrale. Pour annuler la commande entrez " / " à la question : NOM DU FICHIER ?
Si un texte se trouve en mémoire, celui-ci est effacé de la mémoire.
Detruire : cette commande permet de détruire tout ou partie du texte se trouvant en mémoire.
exemple : DETRUIRE n1 : détruit la ligne n° n1
DETRUIRE n1 to n2 : détruit les lignes se trouvant entre n1 et n2.
Editer : cette commande permet de corriger une ligne donnée. Les instructions ci-après peuvent être utilisées en mode d'édition.
C caractère : change un caractère.
nC caract. : change n caractères.
I : insère des caractères.
D : détruit le caractère suivant.
nD : détruit les n caractères suivants.
H : détruit le reste de la ligne à partir de la position du curseur et se met en mode d'insertion.
X : positionne le curseur en fin de ligne.
S caractère : cherche la première position à partir du curseur où ce caractère apparaît.
ESPACE : avance le curseur d'un espace.
n ESPACE : avance le curseur de n espaces.
← : recule le curseur d'un espace.
n← : recule le curseur de n espaces.
shift ↑ : met fin au mode d'insertion et retourne au mode d'édition.
ENTER : met fin à l'opération d'édition.
exemple : soit à corriger la ligne n° 18 ci-après :
JE VOU PRY D'AGREER, MONSIEUR, MAIS SALUTATIONS DISTINGUET.

ordre : EDIT 18 ENTER
affichage au bas de l'écran de la ligne à corriger.
affichage en haut de l'écran du curseur.
taper
6 ESPACE avance de six espaces vers l'avant.

I s shift insère le caract. S après VOUS et retourne en mode d'édition.
S Y avance le curseur jusqu'au caract. Y
C I change le caract. y en I
I E shift insère le caract. E après le I et retourne en mode d'édition.
S A avance le curseur jusqu'au caract. A
D efface le caract. A
C E change le caract. I en E
24 ESPACE avance le curseur de vingt-quatre espaces.
H efface le reste de la ligne à partir de la position du curseur et se met en mode d'insertion.
E S. insère les caract. ES. après le E.
ENTER valide la ligne et quitte le mode d'édition.

Fusionner : cette commande permet de charger un texte à partir d'une bande magnétique en mémoire sans pour autant effacer celui qui s'y trouve déjà. Le nouveau texte est placé à la suite de celui déjà présent en mémoire centrale.
Insérer : cette commande permet d'entrer de nouvelles lignes de texte au milieu d'un texte déjà existant. Ce nouveau texte est placé après celui dont le n° est donné comme paramètre à l'instruction INSERER.
exemple : INSERE 2 insère de nouvelles lignes après la ligne n° 2.
Lister : cette commande permet de lister tout ou partie du texte sur l'écran ou sur l'imprimante.
NLister : idem que LISTER mais le n° de la ligne est affiché en début de chaque ligne.
Mémoire : cette commande permet d'effacer complètement la mémoire de votre ordinateur et de retourner ensuite au menu.
Option : cette commande permet de changer la présentation de vos textes sur écran ou sur imprimante.
Il y a dix options disponibles.
1/ caract. de tabulation : entrez le caractère qui sera reconnu par le système pour créer une tabulation sur écran ou sur imprimante.
2/ valeurs de tabulation écran : entrez les valeurs de vos tabulations sur écran.
3/ valeurs de tabulation imprimante : idem que 2 mais pour imprimante.
4/ marge de gauche : entrez la valeur de la marge à gauche.
5/ marge de droite imprimante : entrez la valeur de la marge à droite sur imprimante.
6/ marge de droite écran : idem que 5 mais pour l'écran.
7/ interlignage : entrez la valeur de l'interlignage
8/ chargement d'options : possibilité pour l'utilisateur de charger en mémoire ses propres options.
9/ sauvegarder vos options : possibilité pour l'utilisateur de sauvegarder sur bande magnétique, ses propres options.
10/ quitter le mode : quitter le mode OPTION pour retourner à la suite du programme.

Quitter : permet de quitter le programme TRAITEXT.
REEMPLACER : cette commande permet de remplacer une ligne donnée par une nouvelle
exemple : REMPLACER : remplace la ligne courante.
RE 11 : remplace la ligne n° 11
Sauver : cette commande permet de sauvegarder votre texte à partir de la mémoire sur bande magnétique.
Vous pouvez sauvegarder tout ou partie de votre texte.
exemple : SA : sauvegarde de la ligne courante sur cassette.
Sa 1 TO - : sauvegarde de l'ensemble du texte sur cassette.
Sa 1 TO 8 : sauvegarde sur cassette les lignes 1 à 8.
Trouver : cette commande permet de rechercher un caractère ou un groupe de caractères sur toute ou seulement une partie du texte.
exemple : TROUVE 1 TO 11 puis BB : recherche le groupe de caract. BB entre les lignes 8 et 11 et affiche les lignes où le groupe de caract. BB apparaît.
Voilà, ce programme de traitement de texte comporte un grand nombre de lignes. A vous de les frapper : ce sera assez long. Mais je pense qu'il en vaut la peine !
Le petit mot de la fin (voir fin du listing) est totalement facultatif. Il n'est là que pour faire joli ! Vous pouvez donc ne pas frapper les lignes 6360 et suivantes.

DRAGON 32 pour sa première apparition dans l'Hebdo propose un programme de qualité : Un traitement de texte, rien que ça ! En avant les amateurs de Dragoniste, nous attendons vos programmes.

```

220 / PRESENTATION
230 :
240 POKE 65495,0
250 CLS
260 FOR I=1 TO 32:PRINTCHR$(128);NEXT I:PRINT
270 PRINTTAB(4);"MINI-TRAITEMENT DE TEXTE":PRINT
280 PRINTTAB(8);"PAR AMARA CONTE":PRINT:PRINT (C)
HEBDOGICIEL ET AMARA CONTE":PRINT
290 FOR I=1 TO 32:PRINTCHR$(128);NEXT I:PRINT
300 :
310 CLEAR 6000
320 GOSUB 6110
330 :
340 PRINT"1 CREATION D'UN TEXTE "
350 PRINT"2 CHARGEMENT D'UN FICHIER "
360 PRINT"3 AVOIR LA LISTE DES COMMANDES"
370 PRINT "4 EXECUTER UNE AUTRE COMMANDE":PRINT
380 PRINT "VOTRE CHOIX ?":
390 SA=INKEY$:IF SA="" THEN GOTO 390
400 IF ASC(SA)<49 OR ASC(SA)>52 THEN GOTO 390
ELSE PRINT SA:FOR T=1 TO 500:NE
XT T:CLS
410 IF SA="1" THEN B="CREER":GOTO 570
420 IF SA="2" THEN B="CHARGER":GOTO 570
430 IF SA="3" THEN B="COMMANDES":GOTO 570
440 IF SA="4" THEN CLS:GOTO 550
450 :
460 :
470 :
480 / ROUTINE PRINCIPALE
490 :
500 :
510 :
520 :
530 / LECTURE DE L'ORDRE
540 :
550 POKE65495,0:PRINT:LINE INPUT "ordre : ";B$
560 IF LEN(B$)=0 THEN 550
570 PRINT
580 J=1:J1=0:O$="":N$="":M$=""
590 :
600 / DECODAGE DE L'ORDRE
610 :
620 C$=MID$(B$,J,1)
630 IF (ASC(C$)<65) OR (ASC(C$)>90) THEN GOTO 690
640 O$=O$+C$:J=J+1
650 IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880 ELSE GOTO 620
660 :
670 / DECODAGE DU PREMIER PARAMETRE
680 :
690 C$=MID$(B$,J,1)
700 IF (ASC(C$)<48) OR (ASC(C$)>57) THEN GOTO 730
710 N$=N$+C$:J=J+1
720 IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880 ELSE GOTO 690
730 IF C$="-" THEN J=1
740 J=J+1:IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880
750 IF N$="" THEN GOTO 690
760 :
770 / DECODAGE DU SECOND PARAMETRE
780 :
790 C$=MID$(B$,J,1)
800 IF (ASC(C$)<48) OR (ASC(C$)>57) THEN GOTO 830
810 M$=M$+C$:J=J+1
820 IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880 ELSE GOTO 790
830 IF C$="-" THEN J=1
840 J=J+1:IF (J>LEN(B$)) AND (M$="") THEN GOTO 790
850 :
860 / INTERPRETATION DES ORDRES
870 :
880 IF N$<>"" THEN N=VAL(N$)
890 IF M$<>"" THEN M=VAL(M$) ELSE IF J1=0 THEN M=N ELSE M=I-1
900 T1=LEN(O$):IF T1>9 THEN GOTO 1000
910 :
920 IF T1=2 AND O$=LEFT$(O$,"CREER ",T1) THEN V1=2:GOTO 1170
930 IF T1=2 AND O$=LEFT$(O$,"NCREER ",T1) THEN V1=1:GOTO 1170

```

Suite page 16

PROGRAMME GESTION/BAS

Ce programme permet la tenue d'un compte en banque et devrait vous faciliter sa gestion... Lorsque je vous aurais dit que la consultation des informations qu'il contient n'est permise que contre un numéro de code (que vous pourrez changer à loisir), vous ne craignez pas de lui confier toutes vos opérations sans crainte d'une indiscretion de la part de votre ordinateur préféré. De plus le programme n'autorise que 3 essais dans un temps de 30 secondes pour fournir le code, après quoi il détruit le fichier (ou bien retourne au DOS si vous n'avez pas confiance en votre mémoire). De plus si vous avez pris soin de faire fonctionner votre programme en mode "RUN ONLY" et si vous désactivez la touche <BREAK> vous aurez je pense suffisamment bien protégé votre programme devant une personne indiscrete (à moins que celle-ci connaisse très bien le TRS 80...).

Le programme est long (plus de 650 lignes) aussi pour accroître sa lisibilité et diminuer les risques d'erreurs de frappe, je vous propose un listing utilisant 64 caractères de large. Ceci permet d'avoir un listing correspondant exactement à ce que vous lirez sur votre écran (j'ai évité autant que possible de tronquer les lignes). Pour l'affichage du titre j'utilise l'astuce des chaînes graphiques, c'est-à-dire que je POKE à l'intérieur d'une chaîne normale des codes correspondants à des caractères graphiques. Grâce à cela on obtient un affichage très rapide et une occupation

mémoire minimale, mais oblige à une petite manipulation lors de l'introduction du programme. Si l'on procède comme suit, il n'y a aucun problème : 1) Introduire le listing du programme "CHAINGRA/BAS" tel qu'il se trouve. 2) Le sauvegarder au cas où vous auriez commis une erreur. 3) Le lancer. Si tout va bien, après quelques secondes le programme affiche le titre en GROS CARACTÈRES. Si aucune erreur n'est détectée dans le graphisme passez au point suivant, sinon rechargez le programme et vérifiez-le. 4) Effacer les lignes inutiles : DELETE 1-170 et DELETE 25000-25220. Le programme ne devrait plus contenir que les lignes 20000 à 20110. NE PAS EDITER UNE DE CES LIGNES !!! 5) Introduire alors le reste du programme principal "GESTION/BAS".

AUTRE POINT PARTICULIER : Comme vous allez le voir ce programme contient un numéro de code. Or pour que ce code soit invisible au listing j'ai dû le cacher derrière une ligne de programme (ici en l'occurrence la ligne 230). Lorsque vous aurez à introduire cette ligne vous vous reporterez aux instructions suivantes : 1) Tapez : 230 ES="0000": 2) Faites <ENTER>. 3) Puis EDIT 230, <ENTER>, <X>. 4) Appuyez sur <SHIFT> puis (flèche à gauche), jusqu'à recouvrir le E. 5) Tapez alors : "-----" jusqu'à recouvrir la ligne. 6) Faites <ENTER>. 7) Si vous listez la ligne 230 le code doit rester invisible, celui-ci ne devient visible que lorsque vous éditez la ligne.

DERNIER PETIT DETAIL : Si dans le listing vous apercevez le caractère <> cela correspond à la touche (flèche à gauche), de même <v> correspond à (flèche en bas). Certains d'entre vous se demandent peut-être comment introduire ces caractères puisque les touches fléchées n'affichent pas la flèche correspondante (à part la touche <>). Il suffit pour cela de presser simultanément les touches <V> <L> et sans les relâcher de presser une des touches <M> ou <L>. Puis en éditant la ligne il faudra supprimer les caractères superflus. Cela vous paraît peut-être bien compliqué mais cela donne bien meilleur aspect au listing (Pure affaire de goût...).

Luc WEYNACHTER

INSTRUCTIONS D'EMPLOI DU PROGRAMME "GESTION/BAS"
Le programme est très facile d'emploi et guide suffisamment l'utilisateur pour que l'on puisse se passer de tout mode d'emploi (ce qui permettra de se consacrer à l'introduction du programme, ce qui est loin d'être une sinécure...).

Explications complémentaires : s'adresser à l'auteur : Luc WEYNACHTER 111 rue de Brunswick 30000 NIMES.

TRS 80

```
170 CMD"BREAK,N"      'SUPPRIME L'USAGE DE (BREAK)
180 CLEAR 3000
190 D=CHR$(191)
200 DEFINT T-Z
210 DEF FNA(A)=PEEK(&H4020)+256*PEEK(&H4021)-15360
220 ON ERROR GOTO 50000
230 ES="1111":
240 '-----
250 ' AFFICHAGE DU TITRE ET PRESENTATION
260 CLOSE
270 CLS
280 GOSUB 20030
290 '**** AFFICHAGE TITRE EN GROS CARACTÈRES ****
300 PRINT@13,A$(1):PRINT@77,A$(2) ')) GESTION
310 PRINT@217,A$(3):PRINT@281,A$(4) ')) DE
320 PRINT@397,A$(5):PRINT@461,A$(6) ')) COMPTE
330 PRINT@585,A$(7):PRINT@649,A$(8) ')) BANCAIRE
340 PRINT@832,STRING$(63,140):PRINT@960,STRING$(63,131):
350 '**** AFFICHAGE BANDE GLISSANTE BAS ECRAN ****
360 C$="(C) 1983 par Luc WEYNACHTER Version 3.0 du 6 Mai 1983 "
370 GOSUB 410:IF I$(0)="" THEN IF ASC(I$)=13 THEN 540
380 C$="POUR CONTINUER PRESSER (ENTER)" +STRING$(31,32)
390 GOSUB 410:IF I$(0)="" THEN IF ASC(I$)=13 THEN 540
400 GOTO 360
410 FOR T=1 TO 63
420 FOR K=1 TO 5:NEXT K
430 D$=STRING$(63-T,32)+LEFT$(C$,T)
440 PRINT@896,D$
450 I$=INKEY$: IF I$(0)="" THEN IF ASC(I$)=13 THEN RETURN
460 NEXT T
470 FOR T=1 TO 63
480 FOR K=1 TO 5:NEXT K
490 D$=RIGHT$(C$,64-T)
500 PRINT@896,D$
510 I$=INKEY$: IF I$(0)="" THEN IF ASC(I$)=13 THEN RETURN
520 NEXT T
530 RETURN
540 '-----
550 ' CODE CONFIDENTIEL
560 '
570 CLS
580 PRINT@128,CHR$(188):STRING$(62,140):CHR$(188)
590 PRINT@192,Q$;PRINT@255,Q$;PRINT@256,Q$;PRINT@319,Q$;
600 PRINT@261,"L'entree dans ce programme n'est permise que contre"
610 PRINT@320,Q$;PRINT@383,Q$;
620 PRINT@325,"un numero de code confidentiel. Ceci afin de garantir"
630 PRINT@384,Q$;PRINT@447,Q$;
640 PRINT@389,"le secret des informations contenues dans le fichier."
650 PRINT@448,Q$;PRINT@511,Q$;
660 PRINT@512,CHR$(143):STRING$(62,140):CHR$(143)
670 PRINT
680 PRINT "ENTREZ VOTRE NUMERO DE CODE A 4 CHIFFRES : ....":
690 PRINT@960,"VOUS AVEZ 3 ESSAIS ET 30 SECONDES POUR INTRODUIRE VOTRE CODE.":
700 TR=0:POKE &H4041,0 'INITIATION TATTON VARIANTE
710 B$=""
720 TR=1
730 FOR T=1 TO 4
740 TU=751+T:GOSUB 10000
750 IF I$("0" OR I$) "9" THEN GOTO 740
760 PRINT@TU,"#":
770 B$=B$+I$
780 NEXT T
790 IF B$=B$ THEN 800 ELSE TS=TS+1
795 IF TS=3 THEN GOTO 15000:ELSE PRINT@970,3-TS:
...:IF TS=2 THEN PRINT@979,"":GOTO 710 ELSE GOTO 710
800 TR=0 'REMISE A ZERO DRAPEAU
810 PRINT@752," OK ":
820 '*** OUVERTURE DU FICHIER PRINCIPAL ***
830 OPEN "R",1,"FICHPRIN/FIC",60
840 FIELD #1, B AS DA$, E AS NA$, F AS FO$, 3 AS DE$, B AS MO$, 29 AS LI$
850 FIELD #1, E0 AS B1$
860 UB=LOF(1):ZZ=UB
870 '*** OUVERTURE DU FICHIER SECONDAIRE ***
880 OPEN "R",2,"FICHSECO/FIC",60
890 FIELD #2, B AS BG$, E AS BD$, E AS BE$, 3 AS BF$, B AS BH$, 29 AS BI$
900 FIELD #2, E0 AS B2$
910 UC=LOF(2)
1000 '-----
1010 ' MENU
1020 '
1030 TX=0 'mise a zero drapeau "suppression"
1040 TZ=0 'mise a zero drapeau "modif"
1050 UB=ZZ
1060 CLS
1070 PRINT STRING$(26,140):Q$;" M E N U ":STRING$(26,140)
1080 PRINT:PRINT
1090 PRINT TAB(15)"(1) ..... Entree d'une operation."
1100 PRINT TAB(15)"(2) ..... Modification d'une operation."
1110 PRINT TAB(15)"(3) ..... Suppression d'une operation."
1120 PRINT TAB(15)"(4) ..... Impression du fichier."
1130 PRINT TAB(15)"(5) ..... Recherche d'une operation."
1140 PRINT TAB(15)"(6) ..... Fin du programme."
1150 PRINT TAB(15)"(7) ..... Modification no de code."
1160 PRINT TAB(15)"(8) ..... Mise en attente du programme."
1170 PRINT@960,"Indiquez l'option choisie : ":
1180 TU=999:GOSUB 10000
1190 IF I$("1" OR I$) "8" THEN 1180
1200 ON VAL(I$) GOTO 2000,3000,4000,5000,6000,7500,8000,230
2000 '-----
2005 ' SAISIE D'UNE OPERATION
2010 '
2015 UB=UB+1:ZZ=ZZ+1
2020 CLS
2025 PRINT STRING$(19,140):Q$;" SAISIE D'UNE OPERATION ":Q$;
140):
2030 PRINT@202,CHR$(188):STRING$(43,140):CHR$(188):
2035 PRINT@266,Q$;" NATURE : .....":PRINT@310,Q$;
2040 PRINT@330,Q$;" FORME : .....":PRINT@374,Q$;
```

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

La Rédaction



```
2045 PRINT@394,Q$;" DATE : .. / .. / ..":PRINT@438,Q$;
2050 PRINT@458,Q$;" MONTANT : ..... F":PRINT@502,Q$;
2055 PRINT@522,Q$;" LIBELLE : .....":PRINT@566,Q$;
2060 PRINT@586,STRING$(10,179):STRING$(25,131):STRING$(10,179):
2065 PRINT@650,STRING$(45,Q$):PRINT@714,STRING$(45,131)
2070 PRINT@660,"":PRINT USING " OPERATION NUMERO : #### " :UB
2075 IF TZ=1 THEN PRINT@896," (0) pour revenir au menu - (4) pour conserve
r le champ.":GOTO 2085
2080 PRINT@914," (0) pour revenir au menu."
2085 '**** SAISIE DES INFORMATIONS ****
2090 '---NATURE---
2095 GOSUB 2560
2100 TU=200:GOSUB 10000
2105 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,NA$;" ":LSET NA$=NA$: GOTO 2130
2110 IF I$="0" THEN 2655
2115 IF I$="D" AND I$="C" THEN 2100
2120 IF I$="D" THEN PRINT@TU,"DEBIT ":LSET NA$="DEBIT "
2125 IF I$="C" THEN PRINT@TU,"CREDIT ":LSET NA$="CREDIT "
2130 '---FORME---
2135 GOSUB 2575
2140 TU=344:GOSUB 10000
2145 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,FO$;" ": LSET FO$=FO$
GOTO 2190
2150 IF ASC(I$)=64 THEN 2655
2155 IF I$="V" THEN PRINT@TU,"VIREMENT ":LSET FO$="VIREMT" :GOTO 2190
2160 IF I$="C" THEN 2140
2165 PRINT@TU,"C":TU=TU+1
2170 GOSUB 10000
2175 IF I$="A" AND I$="H" THEN 2170
2180 IF I$="A" THEN PRINT@TU,"ARTE BLEUE":LSET FO$="CARTE "
2185 IF I$="H" THEN PRINT@TU,"HEQUE ":LSET FO$="CHEQUE"
2190 '---DEBITE ?---
2195 IF TZ=1 THEN LSET DE$=" "
2200 IF FO$="CHEQUE" AND NA$="DEBIT " THEN
DEBITE : ...:ELSE GOTO 2240
2205 GOSUB 2590
2210 TU=367:GOSUB 10000
2215 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,DE$:LSET DE$=DE$: GOTO 2240
2220 IF ASC(I$)=64 THEN 2655
2225 IF I$="0" AND I$="N" THEN 2210
2230 IF I$="0" THEN PRINT@TU,"OUI":LSET DE$="OUI"
2235 IF I$="N" THEN PRINT@TU,"NON":LSET DE$="NON"
2240 '---DATE---
2245 GOSUB 2605
2250 TU=408:GOSUB 10000
2255 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,LEFT$(DA$,2):" / " :
2):" / " :RIGHT$(DA$,2):LSET DA$=DA$:GOTO 2350
2260 IF I$="0" THEN 2655
2265 IF I$="0" OR I$="9" THEN 2250 ELSE D$=I$:PRINT@TU,I$:
TU=TU+1
2275 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / .. / ..": GOTO 2240
2280 IF I$="0" OR I$="9" THEN 2275 ELSE D$=D$+I$+ "/" :
2285 TU=TU+4
2290 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / .. / ..": GOTO 2240
2295 IF I$="0" OR I$="9" THEN 2290 ELSE D$=D$+I$:PRINT@TU,I$:
TU=TU+1
2305 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / .. / ..": GOTO 2240
2310 IF I$="0" OR I$="9" THEN 2305 ELSE D$=D$+I$+ "/" :
2315 TU=TU+4
2320 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / .. / ..": GOTO 2240
2325 IF I$="0" OR I$="9" THEN 2320 ELSE D$=D$+I$:PRINT@TU,I$:
TU=TU+1
2335 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / .. / ..": GOTO 2240
2340 IF I$="0" OR I$="9" THEN 2335 ELSE D$=D$+I$:
2345 LSET DA$=D$
2350 '---MONTANT---
2355 GOSUB 2620
2360 M$=""
2365 TU=472
2370 GOSUB 10000
2375 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 AND TU=472 THEN PRINT@TU,MO$: LSET MO$=MO$
GOTO 2430
2380 IF ASC(I$)=64 THEN 2655
2385 IF ASC(I$)=13 THEN LSET MO$=M$+STRING$(8-LEN(M$),32):
2390 IF ASC(I$)=8 THEN IF TU=472 THEN PRINT@TU,"":
LEFT$(M$,LEN(M$)-1)
2395 IF ASC(I$)=24 THEN PRINT@472,".....":GOTO 2350
2400 IF (I$="," AND I$=".") AND (I$="0" OR I$="9") THEN 2370
2405 IF TU=479 THEN 2370
2410 IF I$="," THEN I$="."
2415 PRINT@TU,I$:TU=TU+1
2420 IF I$="," THEN I$="." :M$=M$+I$ ELSE M$=M$+I$
2425 GOTO 2370
2430 '---LIBELLE---
2435 GOSUB 2640
2440 L$=""
2445 TU=536
2450 GOSUB 10000
2455 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 AND TU=536 THEN PRINT@TU,LI$: LSET LI$=LI$
GOTO 2505
2460 IF I$="0" THEN 2655
2465 IF ASC(I$)=24 THEN
.....:GOTO 2430
2470 IF ASC(I$)=8 THEN IF TU=536 PRINT@TU,"":TU=TU-1:
LEN(L$)-1)
2475 IF ASC(I$)=13 THEN 2500
2480 IF TU=564 THEN 2450
2485 IF I$=" " THEN 2495
2490 IF I$="!" OR I$="?" THEN 2450
2495 PRINT@TU,I$:L$=L$+I$:TU=TU+1:GOTO 2450
2500 LSET LI$=L$+STRING$(29-LEN(L$),32)
2505 '*** FIN DE LA SAISIE ***
```

à suivre

BRUITAGES

APPLE II

Devenez le roi des sons avec ce programme génial, qui facilite la création de sons. Idéal pour les amateurs et créateurs de jeux truffés de bruits bizarres venus d'ailleurs ! Envoyez nous vos bruitages les plus insolites...

Didier POGGIO

Mode d'emploi :

Après la présentation (qui se déroule de la ligne 150 à 490), les datas sont lues (lignes 750 à 780). Ces datas sont très importantes pour la création des sons. Il ne faut pas les modifier, sauf si l'on est sûr de soi, pour les adapter à ces propres besoins. Puis le menu principal apparaît (lignes 790 à 1280), composé de 10 options.

Options 1 à 9 : sons divers que vous vous amuserez à écouter. Ces bruits sont des exemples de ce que peut faire la 10^{ème} option : création de sons.

REMARQUE SUR L'OPTION 10

- La durée des notes n'est pas en secondes.

- Le nombre de notes qui composent le son est limité à 10.

- La note la plus grave est 0, la plus aiguë 254.

- La durée d'une note grave est plus courte que celle d'une note aiguë.

Après les recommandations concernant l'option 10, on voit apparaître sur l'écran la question : NOMBRE DE SONS ? puis ensuite NOM DU BRUIT ? Si vous n'avez pas d'idée, tapez simplement RETURN.

Puis arrivent les questions "NOTE" et "DUREE". Si la note est inférieure à 0 ou supérieure à 254, la question est reposée. Attention : ne pas répondre RETURN à la question "DUREE", ceci ferait retourner le programme au menu principal.

Après l'introduction de toutes vos notes, la "MELODIE" est jouée.

Viens ensuite la question : VOULEZ-VOUS CREER UN AUTRE SON (O/N) ? si oui, le programme repart au début de l'option (ligne 3530).

Pour quitter le menu principal (donc pour arrêter le programme) taper 0 à la question concernant le choix de l'option.

POSSIBILITES DE MODIFICATION

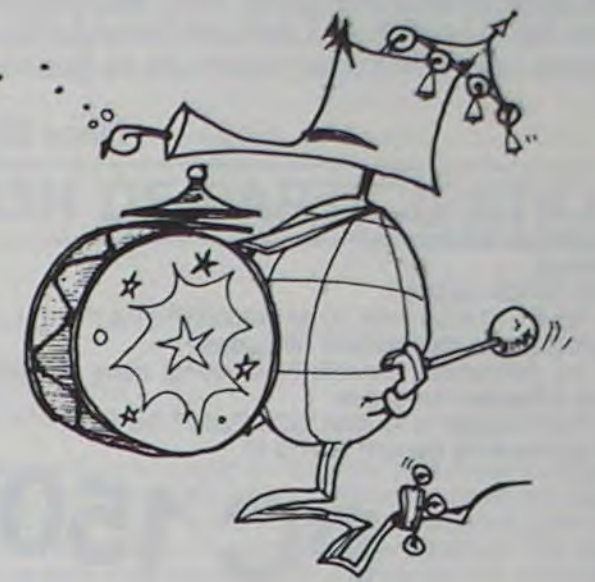
- Un programme qualifié peut modifier les Datas des lignes 750 à 780 pour créer des bruits personnalisés (par exemple : plus "galactiques", plus aigus, plus graves etc...).

- On peut ajouter vers la ligne 4000, un petit programme de création, puis de lecture de fichiers permettant l'enregistrement et la lecture de mélodies (voir manuel APPLE : MANUEL DOS, page 55).

- Les différents bruits préprogrammés (sifflet, hélicoptère, alarme, sirène, téléphone...) peuvent être aisément transformés en changeant l'intensité ou la durée de une ou plusieurs notes.

- On peut aussi créer de la musique. Les notes se situent entre 100 et 200.

Et maintenant tous à vos claviers pour détrôner BEETHOVEN ou Jean Michel JARRE.



```
140 REM
150 REM --> PRESENTATION
160 REM
170 HOME
180 NORMAL
190 ST$ = "POGLIO DIDIER"
200 VTAB 4: GOSUB 380
210 ST$ = "-----": VTAB
220 ST$ = "*****": VTAB
230 ST$ = "*****": VTAB
240 ST$ = "*****": VTAB
250 ST$ = "*****": VTAB
260 ST$ = "*****": VTAB
270 ST$ = "*****": VTAB
280 ST$ = "*****": VTAB
290 ST$ = "*****": VTAB
300 ST$ = "*****": VTAB
310 ST$ = "*****": VTAB
320 ST$ = "*****": VTAB
330 ST$ = "*****": VTAB
340 ST$ = "*****": VTAB
350 ST$ = "*****": VTAB
360 ST$ = "*****": VTAB
370 ST$ = "*****": VTAB
380 ST$ = "*****": VTAB
390 ST$ = "*****": VTAB
400 ST$ = "*****": VTAB
410 ST$ = "*****": VTAB
420 ST$ = "*****": VTAB
430 ST$ = "*****": VTAB
440 ST$ = "*****": VTAB
450 ST$ = "*****": VTAB
460 ST$ = "*****": VTAB
470 ST$ = "*****": VTAB
480 ST$ = "*****": VTAB
490 ST$ = "*****": VTAB
500 ST$ = "*****": VTAB
510 ST$ = "*****": VTAB
520 ST$ = "*****": VTAB
530 ST$ = "*****": VTAB
540 ST$ = "*****": VTAB
550 ST$ = "*****": VTAB
560 ST$ = "*****": VTAB
570 ST$ = "*****": VTAB
580 ST$ = "*****": VTAB
590 ST$ = "*****": VTAB
600 ST$ = "*****": VTAB
610 ST$ = "*****": VTAB
620 ST$ = "*****": VTAB
630 ST$ = "*****": VTAB
640 ST$ = "*****": VTAB
650 ST$ = "*****": VTAB
660 ST$ = "*****": VTAB
670 ST$ = "*****": VTAB
680 ST$ = "*****": VTAB
690 ST$ = "*****": VTAB
700 ST$ = "*****": VTAB
710 ST$ = "*****": VTAB
720 ST$ = "*****": VTAB
730 ST$ = "*****": VTAB
740 ST$ = "*****": VTAB
750 DATA 173,48,192,136,208,4,1
760 DATA 98,1,240,8,202,208,246,166,0
770 DATA 76,120,3,96
780 DATA 173,48,192,136,208,4,1
790 REM
800 HOME
810 VTAB 1
820 PRINT "*****"
830 INVERSE
840 VTAB 2
850 PRINT " BRUITAGES, (C) POG
860 LIO DIDIER, 1984 "
870 NORMAL
880 VTAB 3
890 PRINT "*****"
900 FOR UA = 1 TO 5: POKE 0,45: POKE
910 1,46: CALL 888: NEXT UA
920 POKE 0,13: POKE 1,14: CALL 8
930 SPEED=250
940 PRINT : PRINT : PRINT
950 PRINT " 1) SIFFLET"
960 PRINT " 2) DECOLLAGE HELICO"
970 PRINT " 3) TELEPHONE "
980 PRINT " 4) ALERTE !"
990 PRINT " 5) ALERTE SOUS-MARIN
1000 PRINT " 6) SIRENE POMPIER"
1010 PRINT " 7) RAFALE GALACTIQUE
1020 PRINT " 8) BRUITS ETRANGES"
1030 PRINT " 9) GAME"
1040 PRINT "10) CREATION DE SONS
1050 VTAB 5: PRINT " POUR ARRETE
1060 R --> TAPER '0'
1070 FOR UB = 1 TO 3
1080 POKE 0,56: POKE 1,57: CALL
1090 888
1100 POKE 0,11: POKE 1,12: CALL
1110 888
1120 POKE 0,26: POKE 1,27: CALL
1130 888
1140 NEXT UB
1150 VTAB 8: HTAB 30: INPUT "":A
1160 ONERR GOTO 520
1170 IF A = 0 THEN INVERSE : FOR
1180 PO = 1 TO 24: PRINT "
1190 " : NEXT PO: SPEED= 10
1200 IF A = 0 THEN VTAB 12: HTAB
1210 14: POKE 0,32: POKE 1,32: CALL
1220 888: PRINT "A"
1230 IF A = 0 THEN VTAB 12: HTAB
1240 15: POKE 0,45: POKE 1,46: CALL
1250 888: PRINT " " : VTAB 12: HTAB
1260 16: POKE 0,13: POKE 1,14: CALL
1270 888: PRINT "BI": VTAB 12: HTAB
1280 18: POKE 0,34: POKE 1,35: CALL
1290 888: PRINT "EN": VTAB 12: HTAB
1300 20: POKE 0,20: POKE 1,21: CALL
1310 888: PRINT "TO"
1320 IF A = 0 THEN POKE 0,34: POKE
1330 1,35: CALL 888: VTAB 12: HTAB
1340 22: PRINT "T " : POKE 0,30: POKE
1350 1,31: CALL 888: VTAB 12: HTAB
1360 24: PRINT "I"
1370 IF A = 0 THEN NORMAL : FOR
1380 ML = 1 TO 35: PRINT : NEXT M
1390 L: SPEED= 255: END
1400 IF A = 1 THEN GOSUB 1300
1410 IF A = 2 THEN GOSUB 1410
1420 IF A = 3 THEN GOSUB 3070
1430 IF A = 4 THEN GOSUB 1650
1440 IF A = 5 THEN GOSUB 1800
1450 IF A = 6 THEN GOSUB 1940
1460 IF A = 7 THEN GOSUB 2060
1470 IF A = 8 THEN GOSUB 2380
1480 IF A = 9 THEN GOSUB 2220
1490 IF A = 10 THEN GOSUB 3460
1500 GOTO 1110
1510 REM
1520 REM --> SIFFLET
1530 REM
1540 FLASH
1550 VTAB 22: HTAB 16: PRINT "SI
1560 FFLET"
1570 FOR I = 1 TO 60
1580 POKE 0,10: POKE 1,10: CALL
1590 888
1600 NEXT I
1610 NORMAL
1620 VTAB 22: PRINT "
1630 RETURN
1640 REM
1650 REM --> DECOLLAGE HELICO
1660 REM
1670 FLASH
1680 VTAB 22: HTAB 12: PRINT "DE
1690 COLLAGE HELICO"
1700 FOR C = 200 TO 50 STEP - 1
1710 POKE 0,C: POKE 1,C + 1: CALL
1720 888
1730 NEXT C
1740 FOR D = 1 TO 100
1750 POKE 0,C: POKE 1,C + 1: CALL
1760 888
1770 NEXT D
1780 NORMAL
1790 VTAB 22: PRINT "
1800 RETURN
1810 REM
1820 REM --> BRUITS ETRANGES"
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 RETURN
1930 REM
1940 REM --> SIRENE POMPIER
1950 REM
1960 FLASH
1970 VTAB 22: HTAB 13: PRINT "SI
1980 RENE POMPIER"
1990 FOR S = 1 TO 15
2000 POKE 0,254: POKE 1,255: CALL
2010 888
2020 POKE 0,200: POKE 1,201: CALL
2030 888
2040 NEXT S
2050 NORMAL
2060 VTAB 22: PRINT "
2070 RETURN
2080 REM
2090 REM --> RAFALE GALACTIQUE
2100 REM
2110 FOR W = 1 TO 50
2120 POKE 0,1: POKE 1,2: CALL 88
2130 8
2140 NEXT W
2150 FOR AB = 1 TO 2
2160 POKE 0,5: POKE 1,6: CALL 88
2170 8
2180 NEXT AB
2190 VTAB 22: PRINT "
2200 RETURN
2210 REM
2220 REM --> GAME
2230 REM
2240 FLASH
2250 VTAB 22: HTAB 17: PRINT "GA
2260 ME"
2270 FOR ZE = 250 TO 140 STEP -
2280 10
2290 POKE 0,ZE: POKE 1,ZE + 1: CALL
2300 888
2310 NEXT ZE
2320 FOR ZF = 140 TO 250 STEP 10
2330 POKE 0,ZF: POKE 1,ZF + 1: CALL
2340 888
2350 NEXT ZF
2360 NORMAL
2370 VTAB 22: PRINT "
2380 RETURN
2390 REM
2400 REM --> BRUITS ETRANGES"
2410 REM
2420 REM
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 REM
2490 REM
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 REM
2560 REM
2570 REM
2580 REM
2590 REM
2600 REM
2610 REM
2620 REM
2630 REM
2640 REM
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 REM
2700 REM
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
2770 REM
2780 REM
2790 REM
2800 REM
2810 REM
2820 REM
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM
5010 REM
5020 REM
5030 REM
5040 REM
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM
5090 REM
5100 REM
5110 REM
5120 REM
5130 REM
5140 REM
5150 REM
5160 REM
5170 REM
5180 REM
5190 REM
5200 REM
5210 REM
5220 REM
5230 REM
5240 REM
5250 REM
5260 REM
5270 REM
5280 REM
5290 REM
5300 REM
5310 REM
5320 REM
5330 REM
5340 REM
5350 REM
5360 REM
5370 REM
5380 REM
5390 REM
5400 REM
5410 REM
5420 REM
5430 REM
5440 REM
5450 REM
5460 REM
5470 REM
5480 REM
5490 REM
5500 REM
5510 REM
5520 REM
5530 REM
5540 REM
5550 REM
5560 REM
5570 REM
5580 REM
5590 REM
5600 REM
5610 REM
5620 REM
5630 REM
5640 REM
5650 REM
5660 REM
5670 REM
5680 REM
5690 REM
5700 REM
5710 REM
5720 REM
5730 REM
5740 REM
5750 REM
5760 REM
5770 REM
5780 REM
5790 REM
5800 REM
5810 REM
5820 REM
5830 REM
5840 REM
5850 REM
5860 REM
5870 REM
5880 REM
5890 REM
5900 REM
5910 REM
5920 REM
5930 REM
5940 REM
5950 REM
5960 REM
5970 REM
5980 REM
5990 REM
6000 REM
6010 REM
6020 REM
6030 REM
6040 REM
6050 REM
6060 REM
6070 REM
6080 REM
6090 REM
6100 REM
6110 REM
6120 REM
6130 REM
6140 REM
6150 REM
6160 REM
6170 REM
6180 REM
6190 REM
6200 REM
6210 REM
6220 REM
6230 REM
6240 REM
6250 REM
6260 REM
6270 REM
6280 REM
6290 REM
6300 REM
6310 REM
6320 REM
6330 REM
6340 REM
6350 REM
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300 REM
7310 REM
7320 REM
7330 REM
7340 REM
7350 REM
7360 REM
7370 REM
7380 REM
7390 REM
7400 REM
7410 REM
7420 REM
7430 REM
7440 REM
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 REM
7490 REM
7500 REM
7510 REM
7520 REM
7530 REM
7540 REM
7550 REM
7560 REM
7570 REM
7580 REM
7590 REM
7600 REM
7610 REM
7620 REM
7630 REM
7640 REM
7650 REM
7660 REM
7670 REM
7680 REM
7690 REM
7700 REM
7710 REM
7720 REM
7730 REM
7740 REM
7750 REM
7760 REM
7770 REM
7780 REM
7790 REM
7800 REM
7810 REM
7820 REM
7830 REM
7840 REM
7850 REM
7860 REM
7870 REM
7880 REM
7890 REM
7900 REM
7910 REM
7920 REM
7930 REM
7940 REM
7950 REM
7960 REM
7970 REM
7980 REM
7990 REM
8000 REM
8010 REM
8020 REM
8030 REM
8040 REM
8050 REM
8060 REM
8070 REM
8080 REM
8090 REM
8100 REM
8110 REM
8120 REM
8130 REM
8140 REM
8150 REM
8160 REM
8170 REM
8180 REM
8190 REM
8200 REM
8210 REM
8220 REM
8230 REM
8240 REM
8250 REM
8260 REM
8270 REM
8280 REM
8290 REM
8300 REM
8310 REM
8320 REM
8330 REM
8340 REM
8350 REM
8360 REM
8370 REM
8380 REM
8390 REM
8400 REM
8410 REM
8420 REM
8430 REM
8440 REM
8450 REM
8460 REM
8470 REM
8480 REM
8490 REM
8500 REM
8510 REM
8520 REM
8530 REM
8540 REM
8550 REM
8560 REM
8570 REM
8580 REM
8590 REM
8600 REM
8610 REM
8620 REM
8630 REM
8640 REM
8650 REM
8660 REM
8670 REM
8680 REM
8690 REM
8700 REM
8710 REM
8720 REM
8730 REM
8740 REM
8750 REM
8760 REM
8770 REM
8780 REM
8790 REM
8800 REM
8810 REM
8820 REM
8830 REM
8840 REM
8850 REM
8860 REM
8870 REM
8880 REM
8890 REM
8900 REM
8910 REM
8920 REM
8930 REM
8940 REM
8950 REM
8960 REM
8970 REM
8980 REM
8990 REM
9000 REM
9010 REM
9020 REM
9030 REM
9040 REM
9050 REM
9060 REM
9070 REM
9080 REM
9090 REM
9100 REM
9110 REM
9120 REM
9130 REM
9140 REM
9150 REM
9160 REM
9170 REM
9180 REM
9190 REM
9200 REM
9210 REM
9220 REM
9230 REM
9240 REM
9250 REM
9260 REM
9270 REM
9280 REM
9290 REM
9300 REM
9310 REM
9320 REM
9330 REM
9340 REM
9350 REM
9360 REM
9370 REM
9380 REM
9390 REM
9400 REM
9410 REM
9420 REM
9430 REM
9440 REM
9450 REM
9460 REM
9470 REM
9480 REM
9490 REM
9500 REM
9510 REM
9520 REM
9530 REM
9540 REM
9550 REM
9560 REM
9570 REM
9580 REM
9590 REM
9600 REM
9610 REM
9620 REM
9630 REM
9640 REM
9650 REM
9660 REM
9670 REM
9680 REM
9690 REM
9700 REM
9710 REM
9720 REM
9730 REM
9740 REM
9750 REM
9760 REM
9770 REM
9780 REM
9790 REM
9800 REM
9810 REM
9820 REM
9830 REM
9840 REM
9850 REM
9860 REM
9870 REM
9880 REM
9890 REM
9900 REM
9910 REM
9920 REM
9930 REM
9940 REM
9950 REM
9960 REM
9970 REM
9980 REM
9990 REM
10000 REM
```


SCRAMBLE

En l'an 2020, votre vieille planète la terre, est convoitée par une race supérieure d'androïdes. Vous le STARMASTER, (ou maître des étoiles) êtes la dernière force qui puisse encore vaincre ces formidables machines de guerre...

Pierre BERGER

Mode d'emploi du programme

1) Chargement :
- Faire NEX (14533+3000)
- Taper la ligne : 10 FOR I=M TO M+1000:INPUT A:POKE I,A:NEXT I (c'est un programme chargement de codes)
- Charger les différentes routines (voir listing) dans la mémoire du PC1500, aux adresses indiquées.
exemple : Pour charger la routine "SC RELIEF", faire :
M = 38C5 (adresse de départ) GOTO 10
&68 ENTER
&71 ENTER

&9E ENTER
&26 ENTER

pour charger la routine "DEPLACHASSEUR", faire :
M=&392F
GOTO10

PC 1500

```
1:WAIT 0:POKE &7
  &87,&50:POKE &
  &705E,0:POKE &7
  &8A2,0:GOSUB 85
  0
2:POKE &7086,6:
  POKE &70A5,0:
  POKE &70A3,0:0
  =0
3:WAIT 0:GOSUB 14:GPRINT 127,
  127:127:CURSOR
  0:PRINT 6
4:GOSUB 33.
  GPRINT "74070
  406040":
  GCURSOR 78:
  GPRINT 127
5:A=&7050:FOR I=
  &71010 TO &7140
  STEP 2:POKE I,
  PEEK A:A=A+1:
  BEEP 1,3,3:
  NEXT I
6:POKE &7077,2:
  POKE &7108,2:
  POKE &7102,4:
  POKE &7104,4:
  POKE &7106,4
  7:POKE &7093,&C0
  ,00
8:POKE &7079,0:
  POKE &7150,1,1
  ,1:POKE &70A3,
  0
9:POKE &7082,3:
  GCURSOR 83:
  GPRINT "004060
  64606060606060
  60606060606060
  6040":GOSUB 102:
  PRINT PEEK
  &7082:TIME =0
10:CURSOR 8:PRINT
  PEEK &7086
11:CALL 14760
20:IF PEEK &7086=
  0 THEN 100
21:IF PEEK &7110<
  0 THEN 200
22:IF PEEK &70A2=
  1 THEN 300
40:CALL 14852:
```

&BE ENTER
&9A ENTER
Faire bien attention de charger toutes les routines (15 au total).
Quand toutes les routines sont chargées, faire 10 ENTER, pour effacer la ligne 10.
- Taper le programme basic
- Si lors du chargement des codes des routines en langage machine vous avez fait une faute de frappe, le programme "D" de la ligne 1001 (contrôleur de code) vous permettra de la corriger.
exemple : Pour vérifier les codes de la routine "SC MORI." faire :
Z=&3980 ENTER
DEF "D"
Si le code qui apparaît à l'affichage est le bon, faire ENTER (et ainsi de suite)
Si ce n'est pas le bon, faire :
POKE I, "bon code" ENTER ENTER (et ainsi de suite)
2) le jeu
Faire RUN ENTER
A la question "niveau de jeu" répondre par un nombre compris entre 1 et 3 (3 : très difficile)
Votre vaisseau apparaît alors sur la gauche de l'afficheur. (voir dessin)
Pour descendre appuyer sur Z
Pour monter Q
Pour tirer sur les ennemis (arrivant de la droite) appuyer sur ENTER
Pour larguer des bombes, appuyer sur I
Les bombes servant à détruire des réserves de fuel (voir dessin).
Chaque réservoir détruit redonne 1 point de carburant (voir jauge sur dessin).
Lors du combat trois choses peuvent se produire :
- Vous n'avez plus de fuel ; votre vaisseau est perdu
- Les vaisseaux ennemis se sont approchés trop près de vous, vous êtes cerné.
- Un missile ennemi vous heurte, vous explosez.
Dans chaque cas vous perdez une vie.
Le but du jeu est bien entendu, de tenir le plus de temps possible face aux ennemis ! Bonne chance !



```
302:POKE &7108,4:
  POKE &7102,0:
  POKE &7104,1:
  POKE &7106,2:
  GOSUB 400
304:POKE &7108,5:
  POKE &7102,6:
  POKE &7104,0:
  POKE &7106,2:
  GOSUB 400
310:POKE &70A2,0:
  POKE &7108,0:
  POKE &7102,0:
  POKE &7104,0:
  POKE &7106,0:
  GOSUB 400
311:GOSUB 119:
  PRINT "touche"
  :FOR J=1 TO 5:
  CALL 16100:
  BEEP 1,200,50:
  NEXT J:GOSUB 118:
  PRINT "
  "
312:GOTO 102
400:FOR J=1 TO 5:
  POKE &7108,10
  0:NEXT J:
  RETURN
850:CALL 17000:FOR
  J=0 TO 155:CALL
  14720:NEXT J
853:BEEP 4:INPUT "
  Niveau de jeu
  (1-3) ? "A:
  POKE 16408,(A=
  1)*15+(A-2)*7+
  (A-3)*5
854:POKE 14799,(A=
  3)*7+(A-2)*10+
  (A-1)*15:CLS:
  POKE &70A4,A:
  855:ON AGOSUB 856,
  857,858:RETURN
856:GOSUB 22:
  GPRINT "606060
  60606060606060:
  RETURN
857:GOSUB 22:
  GPRINT "606070
  70707060606060:
  RETURN
858:GOSUB 22:
  5040:A=TIME *1E4:
  WAIT 100
  5042:PRINT "Score
  " :A
  5043:ON PEEK &70A
```

```
3AB4:32 AE 3F 5D
3AB8:BE 3F 48 A5
3AB8:71 84 AE 70
3AC0:9D AE 71 08
3AC4:AE 71 8A AE
3AC8:71 0C 68 71
3ACC:6A 0C 64 64
3AD0:25 A9 70 9D
3AD4:87 00 89 4B
3AD8:4A 84 25 AB
3ADC:70 9D 2E 66
3AE0:66 42 4E 80
3AE4:99 0C A5 70
3AE8:9D 8D FF 29
3AEC:2E 48 86 4A
3AF0:FF 42 99 83
3AF4:FD 42 99 89
3AF8:85 08 64 DF
3AFC:87 08 99 06
3B00:6E 46 99 36
3B04:4A 84 A5 70
3B08:9D 8D FF AE
3B0C:70 9D 25 A9
3B10:78 9D 2E 66
3B14:66 42 4E 80
3B18:99 0C A5 70
3B1C:9D 8D FF AE
3B20:71 06 9A 6E
3B24:14 83 87 FD
3B28:88 BE 3E B2
3B2C:FD 2A 4A 84
3B30:66 66 85 00
3B34:2E 42 4E 80
3B38:99 0A 85 00
3B3C:64 DF 87 00
3B40:99 0A 85 70
3B44:9D AE 71 06
3B48:4A 88 85 64
3B4C:FD AE FA 00
3B50:42 4E 00 99
3B54:89 85 00 2E
3B58:64 64 2E 64
3B5C:64 2E 9A 8F
SYNT.
3F48:68 02 6A 04
3F4C:48 01 4A 04
3F50:BE 3F 67 62
3F54:6E 00 99 08
3F58:BE 3F 67 60
3F5C:6E 1E 99 08
3F60:FD 62 6C 00
3F64:99 1C 9A FD
3F68:AS FD 88 BE
3F6C:E6 6F FD 0A
3F70:FD 2A 9A 64
PRESENTATION
4268:68 41 6A 3C
426C:FD AB 85 98
4270:BE EE 22 FD
4274:2A 25 FD AB
4278:CD 88 BE 39
427C:88 FD 2A 64
4280:6C DA 99 18
4284:9A 36 37 42
VAR PRESENTATION
413C:40 40 40 70
4140:5C 4F 5C 70
4144:40 40 70 5C
4148:4F 5C 70 40
414C:40 40 40 40
4150:40 40 41 47
4154:4F 5E 5C 58
4158:58 58 5C 5C
415C:5C 58 58 50
4160:50 58 50 40
4164:40 40 40 40
4168:40 52 55 55
416C:55 48 40 40
4170:54 54 54 40
4174:5C 48 44 44
4178:48 48 54 54
417C:4C 50 40 58
4180:44 58 44 58
4184:40 5F 54 54
4188:48 40 5F 40
4190:48 40 55 55
4194:51 40 40 40
4198:40 40 40 40
419C:5C 5C 5C 54
41A0:40 40 40 40
41A4:44 44 44 44
41A8:4E 4E 4E 4E
41AC:4A 42 40 40
41B0:40 40 40 40
41B4:40 70 5C 4F
41B8:5C 70 40 40
41BC:70 5C 70 40
41C0:40 70 5C 4F
41C4:5C 70 40 40
41C8:00 AE 70 A3
41CC:40 40 40 60
41D0:70 70 7E 7F
VAR RELIEF
7850:04 04 04 06
7854:04 04 04 06
7858:04 07 04 07
785C:04 07 04 07
7860:04 07 04 07
7864:04 07 04 07
7868:04 04 04 07
786C:04 06 04 04
7870:07 04 07 04
7874:06 04 06 01
VAR VAISSEAU
7089:00 01 01 01
7090:01 02 02 02
7091:02 04 04 04
7095:04 08 08 08
```



Suite de la page 13

```
940 IF T1=2 AND O=LEFT$("CHARGER",T1) THEN GOTO 1310
950 IF T1=2 AND O=LEFT$("SAUVER",T1) THEN GOTO 1610
960 IF T1=1 AND O=LEFT$("INSERER",T1) THEN GOTO 2010
970 IF T1=2 AND O=LEFT$("LISTER",T1) THEN CH=1:GOTO 2150
980 IF T1=2 AND O=LEFT$("HLISTER",T1) THEN CH=2:GOTO 2150
990 IF T1=2 AND O=LEFT$("EDITEUR",T1) THEN GOTO 2890
1000 IF T1=2 AND O=LEFT$("DETRUIRE",T1) THEN GOTO 4040
1010 IF T1=2 AND O=LEFT$("REPLACER",T1) THEN GOTO 4100
1020 IF T1=1 AND O=LEFT$("TROUVER",T1) THEN GOTO 4290
1030 IF T1=2 AND O=LEFT$("OPTIONS",T1) THEN GOTO 4500
1040 IF T1=3 AND O=LEFT$("QUITTER",T1) THEN GOTO 5500
1050 IF T1=1 AND O=LEFT$("COMMANDES",T1) THEN GOTO 5560
1060 IF T1=3 AND O=LEFT$("MEMOIRE",T1) THEN GOTO 5900
1070 IF T1=1 AND O=LEFT$("FUSIONNER",T1) THEN GOTO 1540
1080 PRINT "ERREUR DE SYNTAXE":GOTO 550
1090
1100
1110
1120
1130 S/PROGRAMMES GENERAUX
1140
1150
1160
1170
1180 S/PGM : CREER
1190
1200 FOR I=1 TO 1000
1210 IF VI=2 THEN 1230
1220 PRINT USING "####",I:GOTO 1240
1230 PRINT TAB(5);":LINE INPUT A(I):GOTO 1250
1240 PRINT " ":LINE INPUT A(I)
1250 IF A(I)="/" THEN GOTO 550
1260 FT=1:N=I:M=I
1270 NEXT I
1280
1290 PRINT:PRINT=PRINT "buffer plein":GOTO 550
1300
1310
1320 S/PGM : CHARGER
1330
1340 CLS:PRINTTAB(6)*****CHARGEMENT*****:PRINT:PRINT
1350 CLEAR 6000
1360 GOSUB 6110
1370 GOSUB 1830
1380 PRINT:PRINT:PRINT
1390 POKE65494,0
1400 INPUT "NOM DU FICHIER":B$
1410 IF B$="/" THEN GOTO 550
1420 GOSUB 1970
1430 OPEN "I",#-1,B$
1440 NL=0
1450 IF EOF(-1) THEN GOTO 1500
1460 LINE INPUT#-1,A$(NL+1)
```

```
1470 NL=NL+1
1480 GOTO 1450
1490
1500 I=I+NL
1510 PRINT:PRINT:PRINT"FICHIER DE ";NL;" LIGNES"
1520 CLOSE#-1:GOTO 550
1530
1540
1550 S/PGM : FUSIONNER
1560
1570 CLS:PRINT TAB(6)*****FUSIONNER*****:PRINT:PRINT
1580 GOTO 1370
1590
1600
1610
1620 S/PGM : SAUVEGARDER
1630
1640 CLS:PRINTTAB(6)*****SAUVEGARDE*****:PRINT:PRINT
1650 IF I<1 THEN PRINT TAB(10)"Pas de texte":GOTO 550
1660 IF N<1 THEN N=1
1670 IF N>1 THEN N=I-1
1680 IF M<N THEN M=N
1690 IF M>1 THEN M=I-1
1700 GOSUB 1830
1710 PRINT:PRINT:PRINT
1720 POKE65494,0
1730 INPUT "NOM DU FICHIER":B$
1740 IF B$="/" THEN GOTO 550
1750 GOSUB 1970
1760 OPEN "O",#-1,B$
1770 FOR NL=N TO M
1780 PRINT#-1,A$(NL)
1790 NEXT NL
1800 CLOSE#-1:FT=0
1810 N=M:GOTO 550
1820
1830
1840 S/PGM : ANNEXE FICHIER
1850
1860 PRINT "VOULEZ-VOUS LA MISE EN ROUTE
DU MAGNETOPHONE (O/N) ?":
1870 SA$=INKEY$:IF SA$="" THEN 1870
1880 IF SA$<"O" AND SA$<"N" THEN 1870
1890 PRINTSA$
1900 IF SA$="O" THEN MOTORON:GOTO 1920
1910 IF SA$="N" THEN RETURN
1920 PRINT:PRINT:PRINT"APPUIEZ < enter > POUR ARRETER"
1930 SA$=INKEY$:IF SA$="" THEN 1930
1940 IF SA$=CHR$(13) THEN 1950 ELSE GOTO 1930
1950 MOTOROFF
1960 RETURN
1970 PRINT:PRINT:FOR TP=1 TO 250:NEXT TP
1980 PRINT"APPUIEZ < enter > QUAND VOUS SEREZ PRET I"
1990 SA$=INKEY$:IF SA$="" THEN 1990
2000 IF SA$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE GOTO 1990
2010
2020 S/PGM : INSERER
2030
2040 PRINT
2050 IF I<1 THEN PRINT TAB(10)"Pas de texte":GOTO 550
2060 IF N<1 OR N>I-1 THEN PRINTTAB(4)"erreur sur le
Parametre":GOTO 550
```

```
2070 N=N+1:PRINT N:LINE INPUT B$
2080 IF B$="/" THEN GOTO 550
2090 FOR J=1 TO N STEP -1
2100 AS(J+1)=AS(J)
2110 NEXT J
2120 AS(N)=B$:FT=1
2130 I=I+1:IF I>1000 THEN PRINT:PRINT:PRINT"buffer plein":GOTO 550
2140 GOTO 2070
2150
2160 S/PGM : LISTER
2170
2180 CLS:PRINTTAB(8)*****LISTER*****:PRINT:PRINT
2190 IF I<1 THEN PRINTTAB(10)"Pas de texte":GOTO 550
2200 INPUT "TERMINAL OU IMPRIMANTE (T/I) ?":SA$
2210 IF SA$<"T" AND SA$<"I" THEN GOTO 2150
2220 IF SA$="T" THEN VS=32:VT=0:VU=PS:01=S1:02=S2:CLS:GOTO 2290
2230 IF SA$="I" THEN VS=80:VT=-2:VU=MO:01=P1:02=P2
2240 PRINT:PRINT:PRINT "IMPRIMANTE CONNECTEE (O/N) ? ":
2250 SA$=INKEY$:IF SA$<"O" AND SA$<"N" THEN GOTO 2250
2260 IF SA$="N" THEN GOTO 2810
2270 CLS:PRINT:PRINT:PRINTTAB(6)"Impression en cours..."
2280 PRINT:PRINT:PRINTTAB(7)"UN INSTANT, S.V.P. !"
2290 IF N<1 THEN N=1
2300 IF N>I-1 THEN N=I-1
2310 IF M<N THEN M=N
2320 IF M>I-1 THEN M=I-1
2330
2340 FOR J=N TO M
2350 E2$="":E3$=""
2360 F1$="":F2$="":F3$=""
2370 T1=INSTR(A$(J),T0)
2380 IF T1=0 THEN E1$=A$(J):GOTO 2450
2390 E1$=MID$(A$(J),1,T1-1)
2400 T2=INSTR(T1+1,A$(J),T0)
2410 IF T2=0 THEN E2$=MID$(A$(J),T1+1,LEN(A$(J))-T1):GOTO 2450
2420 E2$=MID$(A$(J),T1+1,T2-(T1+1))
2430 E3$=MID$(A$(J),T2+1,LEN(A$(J))-T2)
2440
2450
2460 IF CH=2 THEN PRINT#VT,USING"####",J:
2470 IF IN=2 THEN PRINT#VT
2480 PRINT#VT,TAB(MG);":Z1=1
2490 IF POS(VT)=VU THEN PRINT#VT,STRING$(VS-VU)+MG,32);
2500 FOR PO=1 TO LEN(E1$)
2510 F1$=F1$+MID$(E1$,PO,1)
2520 IF Z1=1 AND (POS(VT)+LEN(F1$))=VU THEN
PRINT#VT,F1$+STRING$(VS-VU)+MG,32);
F1$="":Z1=2:GOSUB 2780
2530 IF Z1=2 AND LEN(F1$)=VU-MG THEN PRINT#VT,
F1$+STRING$(VS-VU)+MG,32);F1$=""
:GOSUB 2780
2540 NEXT PO
2550 PRINT#VT,F1$:F1$=""
2560 IF E2$="" THEN GOTO 2660
2570 PRINT#VT,TAB(MG+01);":Z1=1
2580 IF POS(VT)=VU THEN PRINT#VT,STRING$(VS-VU)+MG,32);
2590 GOTO 3340
2600 FOR PO=1 TO LEN(E2$)
2610 F2$=F2$+MID$(E2$,PO,1)
```

à suivre

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. Bonne chance !

Règlement :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HEBDGICIEL : 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

LA RÉGIE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE 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 CATEGORIE.

LOGISTICK 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 EGALEMENT UN "CALC" ET UN "GRAPHE" 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.

	N° 29	N° 30	N° 31	N° 32
APPLE II	FIC 1	COURBES	AGENDA INFORMATIQUE	DEVIS
CASIO FX 702-P	TORPILLE	CROISADE	CONTREE MAGIQUE	BOMBER
COMMODORE 64	BUDGET FAMILIAL (2)	BALLONS FOUS	NIBBLER	CHAMP DE MINES
COMMODORE VIC 20	COMBINAISONS	INDIENS	ASTRO	BAGNARD
SPECTRUM	LASER ATTACK	CARACTERES	VITAMINES	DEDALE
HP 41	CALCUL	CHATEAU DES SORTILEGES	CHARS	MISSILE
MPF II	SOLITAIRE	MEMO	RACING	FUTÉ
ORIC 1	GLOUTORIC	POURSUITE	BRAIN	PROBLEME DU CHARPENTIER
PC 1211	COMBAT DE CHARS	TV SAT	SOUS-MARIN	COFFRE-FORT
PC 1500	DIVISION EUCLIDIENNE	SCRABBLE (1)	SCRABBLE (2)	MONKEY-KONG
CANON X-07	PAYE	STAR-WAR	MEMORY	LABYR
MZ 80	SPACE-INVADERS	TRANSCODAGE	COURSE AUTOMOBILE	SCRABBLE
ZX 81	CAMBRIOLAGE	MINES	SOLITAIRE	YETI ATTAQUE
TRS 80	PAYS ET CAPITALES	EMPRUNT	TIERCE	TRANSAT
TI 99/4A (basic simple)	BOMBER	BASES	MEMORY	CITE MAUDITE
TI 99/A A (basic étendu)	AWALE	RAID	SAUVETAGE	STAR FIGHTERS
T0 7	PUISSANCE 4	ANNUAIRE	POKER	ISOLA

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 31 MAI MINUIT.

AUX URNES !

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

La marche à suivre est simple :

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

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 31 Mai à minuit.

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

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 31 Mai minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS

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

NOM DU PROGRAMME :

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

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

18

MUSIC MACHINE

Réservé aux virtuoses du clavier, ce programme transforme votre ORIC en instrument de musique. Conçu sous forme de jeu, vous subirez deux épreuves : dictée musicale et un peu du type simon. Un programme à votre portée !

Pascal CLOCHARD



Rectifications à apporter pour adapter ce programme sur ATMOS :

Remplacer #E6CA par #E76A en lignes 2025, 3035 et 9289.

Remplacer #E804 par #E93D en lignes 2080, 3080, 9350.

Supprimer les lignes 3515 et 8005 puis remplacer la ligne 5720 par :
5720 : IF P < 20 THEN WAIT 300:CALL583

Mode d'emploi :

Vous êtes accueilli par une petite présentation, puis l'ordinateur va vous demander si vous désirez avoir les instructions.

Vous disposez des touches suivantes :

ESC pour DO

1 pour RE

2 pour MI

etc...

DEL pour DO (octave supérieur).

Vous occupez deux octaves, de plus vous pouvez avoir les bémols : la touche inférieure à gauche donnera le demi-ton de la note supérieure.

Avant de jouer, l'ordinateur vous demandera l'octave :

- grâce, normal ou aigu, puis l'enveloppe. Si vous répondez oui, trois paramètres s'offrent à vous :

- notes liées

- notes moyennement liées

- notes peu liées ;

Chaque note jouée sera représentée sur une portée. Lorsque vous en avez assez de composer des mélodies, vous presserez la touche, ESPACE.

Avant de pouvoir rejouer, l'ordinateur va vous faire subir deux épreuves.

ATTENTION : la première doit être réussie pour passer à la seconde !!

PREMIERE EPREUVE :

C'est un genre de dictée musicale. L'ordinateur va émettre une note qui servira de point de repère puis vous devrez donner 20 notes en entrant simplement leur nom au clavier.

DEUXIEME EPREUVE :

Elle consiste à reconnaître parmi toute une suite, la note donnée au départ par l'ordinateur. Toutefois, vous avez le choix entre 3 vitesses. A vous de frapper sur ESPACE quand vous l'avez reconnue.

ATTENTION : Si vous voulez obtenir le point, il faut : garder ESPACE enfoncé pendant toute la durée de la note, chaque faute vous enlève un point.

Cette épreuve demande un certain entraînement !!

ORIC 1

```

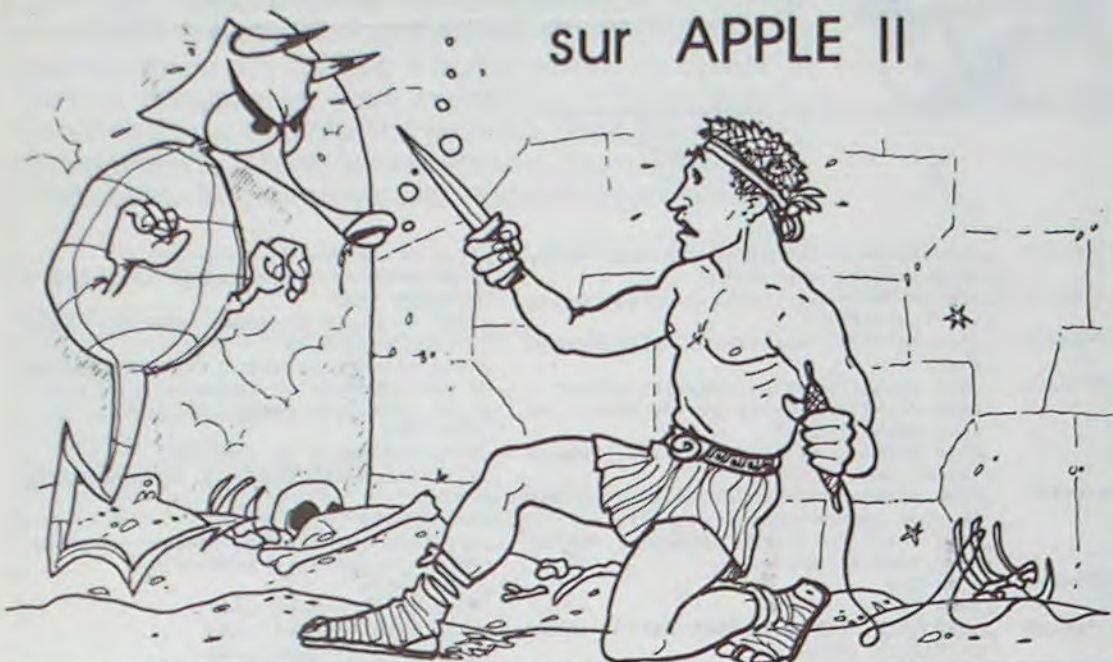
3 REM ORIC-1 (14 OU 48 Ko)
4 HIMEM#97FF
5 TEXT
7 CLS
8 GOSUB9000
9 PAPER0
10 POKE618,10 'OFF DU CURSEUR ET DU B
IP SONORE
12 FORR=#BBA4TO#BBA7:POKE,32:NEXT
14 CLS
16 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4)
17 PRINTCHR$(27)*3 ORIC-MUS
ICIEN*:PRINTCHR$(4)
18 PRINT:PRINT:PRINT*****
*****
22 REPEAT
23 READ O,N,D:PLAY1,0,1,4000
24 MUSIC1,0,N,15
25 WAITD*7:PLAY0,0,0,0
26 INKINT(RND(1)*8)
29 UNTILD=200
30 ZAP:PAPER0:INK1:CLS
33 PRINT:VOULEZ-VOUS AVOIR LES INSTRU
CTIONS ?*:GETT$:IF T#0 THEN40
ELSE250
40 PRINT:PRINT "BONJOUR,VOICI UN PRO
GRAMME MUSICAL."
50 PRINT:PRINTCHR$(96)CHR$(27)*B PASC
AL CLOCHARD *** 1984 ***:PRI
NT
60 PRINT:PRINT "VOUS ALLEZ POU
VOIR CREER DES MORCEAUX"
70 PRINT:PRINT "QUE VOUS JOUEREZ
DIRECTEMENT SUR LE"
75 PRINT:PRINT"CLAVIER DE VOTRE ORIC.
.."
80 PRINT:PRINT"VOUS DISEPOSEZ DES TOUC
HES SUIVANTES : "
83 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
84 PRINTCHR$(27)*L PRESSEZ
UNE TOUCHE,*GETT$
86 CLS
90 PRINT"ESC"***** 90*
95 MUSIC1,3,1,15:WAIT100
100 PRINT" 1 ***** RE*
105 MUSIC1,3,3,15:WAIT100
110 PRINT" 2 ***** MI*
115 MUSIC1,3,5,15:WAIT100
120 PRINT" 3 ***** FA*
125 MUSIC1,3,6,15:WAIT100
130 PRINT" 4 ***** SOL*
135 MUSIC1,3,8,15:WAIT100
140 PRINT" 5 ***** LA*
145 MUSIC1,3,10,15:WAIT100
150 PRINT" 6 ***** SI*
155 MUSIC1,3,12,15:WAIT100
160 PRINT" 7 ***** DO*
165 MUSIC1,4,1,15:WAIT100
170 PRINT" 8 ***** RE*
175 MUSIC1,4,3,15:WAIT100
180 PRINT" 9 ***** MI*
185 MUSIC1,4,5,15:WAIT100
190 PRINT" 0 ***** FA*
195 MUSIC1,4,6,15:WAIT100
200 PRINT" - ***** SOL*
205 MUSIC1,4,8,15:WAIT100
210 PRINT" * ***** LA*
215 MUSIC1,4,10,15:WAIT100
220 PRINT" \ ***** SI*
225 MUSIC1,4,12,15:WAIT100
230 PRINT"DEL"***** DO*
235 MUSIC1,5,1,15:WAIT100
236 PLAY0,0,0,0
237 PRINT:PRINTCHR$(27)*EIL VOUS EST
POSSIBLE D'AVOIR LES *:PRINT"B
EMOLS*
238 PRINT:PRINT"JE VOUS DONNE UN EXEM
PLE:"
239 PRINT:PRINT"Supposons que vous vo
ulez avoir le *:PRINT"SI" (6)
bémol*
240 PRINT"il faudra taper 'I' c'est à
dire la *:PRINT"touche en des
sous à gauche"
241 PRINT:PRINT"DE MEME POUR LE RESTE
DE LA GAMME"
242 PRINT:PRINT"Le clavier étant peu
adequat ,le 'RE' bémol n'exist
e pas...*:PRINT
243 PRINT:PRINTCHR$(27)*LPRESSEZ UNE
TOUCHE...*:GETT$:SHOOT
245 PRINT:PRINT"POUR SORTIR DU PROGRA
MME,TAPEZ SPACE*:WAIT300
250 CLS:INK7:PRINT*****
*****PAPER0
255 DIMX(8):DIMY(8,8)
260 C#="0":C#ASC(C#):A=46080:D=C#8
270 FORN=0TO7
280 READX(N)
290 POKE(A+D*N),X(N)
300 NEXT
320 CLEAR
330 PAPER0:INK5
340 PRINT:DEUX PETITES CHOSES AVANT D
E DEMARRER.*
350 PRINT
355 PRINT*****
*****
360 PRINT"VOULEZ-VOUS JOUER VOTRE MOR
CEAU DANS*
370 PRINT"-1) LES TONS GRAVES
-2) LES TONS AIGUS*
375 PRINT"-3) LES TONS NORMAUX*
380 GETT$:T=VAL(T$)
400 IF T=1 THENA=2
410 IF T=2 THENA=4
420 IF T=3 THENA=3
422 PRINT:PRINT"ENVELOPPE ? O/N *:PRI
NT:PRINT"SI VOUS REPONDEZ NON
LES NOTES SERONT LIEES*
423 GETT$
424 IF T#0 THENO=0:GOTO430
425 IF T#0 THENO=15:M=2000:GOTO515
430 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS QUE VOS N
OTES SOIENT : "
440 PRINT
450 PRINT"-1) LIEES*
460 PRINT"-2) MOYENNEMENT LIEES*
470 PRINT"-3) PEU LIEES*
480 GETT$:E=VAL(E$)
490 IF E=1 THENM=5000
500 IF E=2 THENM=2500
510 IF E=3 THENM=800
515 HIRE5
517 CURSET1,80,0:DRAW238,0,1:CURSET1,
90,0:DRAW238,0,1:CURSET1,100,0
519 DRAW238,0,1:CURSET1,110,0:DRAW238
,0,1:CURSET1,120,0:DRAW238,0,1
560 REM *** LECTURE DES NOTES ***
5610 CURSET10,10,0
5650 X=1:Y=A
5660 PLAY0,0,0,0
5700 IFPEEK(#208)=#B3THENX=1:Y=A+1
C
HAR64,0,0:GOTO700
5800 IFPEEK(#208)=#A9THENX=1:Y=A:CURSE
T30,135,0:CHAR64,0,1
5810 IFPEEK(#208)=#B4THENGOTO2000
5850 IFPEEK(#208)=#B8THENX=3:Y=A:CURSE
T50,125,0:CHAR64,0,1
5870 IFPEEK(#208)=#B2THENX=5:Y=A:CURSE
T70,115,0:CHAR64,0,1
5890 IFPEEK(#208)=#B5THENX=6:Y=A:CURSE
T90,105,0:CHAR64,0,1
5920 IFPEEK(#208)=#9ATHENX=8:Y=A:CURSE
T110,95,0:CHAR64,0,1
5960 IFPEEK(#208)=#90THENX=10:Y=A:CURS
ET130,85,0:CHAR64,0,1
5970 IFPEEK(#208)=#97ETHENX=7:Y=A
5980 IFPEEK(#208)=#91THENX=9:Y=A
5972 IFPEEK(#208)=#B9THENX=11:Y=A
5975 IFPEEK(#208)=#B5THENX=11:Y=A+1
5977 IFPEEK(#208)=#B1THENX=4:Y=A
5979 IFPEEK(#208)=#B8THENX=4:Y=A+1
5982 IFPEEK(#208)=#9DTHENX=7:Y=A+1
5984 IFPEEK(#208)=#B8THENX=9:Y=A+1
5987 IFPEEK(#208)=#B5THENX=11:Y=A+1
1000 IFPEEK(#208)=#BATHENX=12:Y=A:CUR
SET150,75,0:CHAR64,0,1
1040 IFPEEK(#208)=#B0THENX=1:Y=A+1:CU
RSET30,135,0:CHAR64,0,1
1070 IFPEEK(#208)=#B7THENX=3:Y=A+1:CU
RSET50,125,0:CHAR64,0,1
1090 IFPEEK(#208)=#B8THENX=5:Y=A+1:CU
RSET70,115,0:CHAR64,0,1
1140 IFPEEK(#208)=#97THENX=6:Y=A+1:CU
RSET90,105,0:CHAR64,0,1
3290 PRINT:PRINT"Apres ces deux table
aux,s'ils ont été*:PRINT
3300 PRINT"reussi,vous pourrez 'retap
oter' sur*:PRINT
3310 PRINT"le clavier de votre ORIC p
refere !!*
3320 PRINT:PRINT"UN CONSEIL*:PRINT
3330 PRINT"N'essayez pas de sortir du
programme,*:PRINT
3340 PRINT"vous auriez de desagreable
s surprises.*:PRINT
3350 PRINT:PRINT"SAUVEGARDEZ-LE AVANT
DE VOUS LANCER*:PRINT
3360 PRINT"ENFIN,BON COURAGE...PRESSE
Z UNE TOUCHE*:GETT$
3370 CLS
3380 INK1
3390 PRINT"CETTE EPREUVE EST UN GENRE
DE PETITE*:PRINT
3400 PRINT"DICTEE MUSICALE.L'ORDINATE
UR VA VOUS*:PRINT
3410 PRINT"DONNER UN POINT DE REPERE
ET VOUS *PRINT
3420 PRINT"DEVREZ RECONNAITRE UN CER
TAIN NOMBRE*
3430 PRINT:PRINT"DE NOTES.(20) C'EST
RAISONNABLE !!! *:PRINT
3450 PRINT:PRINT"J'ESPERE QUE VOUS ET
ES PRET ALORS*:PRINT
3460 PRINT"OUVREZ VOS OREILLES ET NE
TRAINEZ PAS.*:PRINT
3470 PRINT:PRINTCHR$(140)* PRESSEZ UN
E TOUCHE POUR JOUER.*GETT$
:CLS
3480 REM
3500 REM***IERE EPREUVE:DICTEE***
3510 REM
3515 POKE555,64*PROTECTION CONTRE RES
ET
3520 HIRE5
3522 Z=INT(RND(1)*7)
3523 IFZ=0 THENB=1:B#="DO"
3524 IFZ=1 THENB=3:B#="RE"
3525 IFZ=2 THENB=5:B#="MI"
3526 IFZ=3 THENB=6:B#="FA"
3527 IFZ=4 THENB=8:B#="SOL"
3528 IFZ=5 THENB=10:B#="LA"
3529 IFZ=6 THENB=12:B#="SI"
3535 PRINT"VOICI LE POINT DE REPERE,E
COUTEZ*:MUSIC1,4,8,15
3537 PRINT"C'EST UN =====* :B$:WAIT50
0:SOUND1,1,0
3538 PRINT:PRINT
3545 P=20:G=10
3550 FORU=1TO20
3580 A=INT(RND(1)*7)
3600 IFA=0 THENB=1:C#="DO"
3650 IFA=1 THENB=3:C#="RE"
3700 IFA=2 THENB=5:C#="MI"
3900 IFA=3 THENB=6:C#="FA"
4100 IFA=4 THENB=8:C#="SOL"
4180 IFA=5 THENB=10:C#="LA"
4300 IFA=6 THENB=12:C#="SI"
4400 PRINT"VOICI LA NOTE No*:U:PRINT
"QUEL EST SON NOM ?*
4500 MUSIC1,3,8,15:WAIT100:PLAY0,0,0,
0
4700 INPUTA:PRINTA$
4750 IFA#C# THENP=P+1:CURSET120,100,0
:CIRCLE50,1:CHAR64,0,1
4780 IFA#C# THEN WAIT100:
CURSET120,100,0:CIRCLE50,0:CHA
R64,0,0
4785 IFA#C# THENG=G+10
4790 IFA#C# THENCURSET0,1,0:CHAR64,0,
1:PING
4791 IFA#C# THENPRINT"
PERDU !!*
4795 IFA#C# THENCURSET0,180,0:FORI=1
TO20:FILL1,1,INT(RND(1)*4):NEX
T
4800 IFA#C# THENP=P-1
4810 IFA#C# THENCURSET0,180,0:FORI=1
TO20STEP2
4820 IFA#C# THENDRAW180,1,1:CURSET0,
180,0:NEXT:ZAP
5000 NEXT
5500 TEXT:PAPER6:INK4
5600 IFP<20 THENPRINT"C'EST PAS MAL,LE
2eme TABLEAU VOUS EST OFFERT.
"
5680 IFP<20 THENPRINT"EH BIEN ! CE N'E
ST PAS VOTRE POINT FORT..."
5700 IFP<20 THENPRINT:PRINT"DESOLE...J
E NE PEUX VOUS FAIRE CONTINU
ER !!!*
5720 IFP<20 THENWAIT300:POKE555,76:CAL
L555
5800 PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE*:
GETT$:CLS
5810 PRINT*****
*****
5820 PRINT" VOICI LA DERNIERE EP
REUVE*
5830 PRINT*****
*****
5840 PRINT
5850 PRINT"Ce jeu consiste à repérer
une note.*
5860 PRINT:PRINT"L'oric va en jouer u
n certain nombre*:PRINT
5870 PRINT"et à chaque fois que vous
entendrez*:PRINT
5880 PRINT"la note predefinie au depa
rt,il vous*
5890 PRINT:PRINT"faudra presser 'ESPA
CE**:PRINT
5900 PRINT"SI VOUS REUSSISEZ L'EPREUV
E,ALORS VOUS*:PRINT
5910 PRINT"SAVEZ CE QUI VOUS ATTEND !
*"
5920 PRINT:PRINTCHR$(140)*PRESSEZ UNE
TOUCHE POUR JOUER...*:GETT$:C
LS
5950 CLEAR
6000 PAPER0:INK1
6030 A=INT(RND(1)*7)
6040 IFA=0 THEN N=1:X#="DO"
6050 IFA=1 THEN N=3:X#="RE"
6060 IFA=2 THEN N=5:X#="MI"
6070 IFA=3 THEN N=6:X#="FA"
6080 IFA=4 THEN N=8:X#="SOL"
6090 IFA=5 THEN N=10:X#="LA"
7100 IFA=6 THEN N=12:X#="SI"
7200 PRINT"IL VOUS FAUDRA RETROUVER P
LUSIEURS *X#*
7220 PRINT:PRINT"AYANT POUR SON*:WAIT
100:MUSIC1,3,8,15
7230 WAIT300:SOUND1,3,0:PRINT"AVEZ-VO
US BIEN ENTENDU ?*:GETO$
7240 IFO#<>"0" THENCLS:GOTO7200
7300 REM
7310 REM DEBUT 2e EPREUVE
7315 CLS:PRINT"AVANT DE COMMENCER,ETE
S-VOUS:"
7317 PRINT
7318 PRINT"-(R)APIDE*:PRINT"-(M)OYEN*
:PRINT"-(D)UR A LA DETENTE"
7320 GETT$
7322 IF T#0 THEN V=40
7323 IF T#0 THEN V=60
7327 IF T#0 THEN V=80
7328 POKE618,11
7330 HIRE5
7335 FORA=0TO1
7339 FORP=0TO23STEP4
7340 CURSET0,199A,1
7345 DRAWB,199-398A,1
7348 CURSET239,199A,1
7350 DRAWB,199-398A,1
7355 NEXT:NEXT
7360 H=0
7360 FORP=1TO80
7400 K=INT(RND(1)*7)
7420 IFK=0 THENL=1:X=1
7430 IFK=1 THENL=3:X=2
7440 IFK=2 THENL=5:X=3
7450 IFK=3 THENL=6:X=4
7460 IFK=4 THENL=8:X=5
7570 IFK=5 THENL=10:X=6
7580 IFK=6 THENL=12:X=7
7600 MUSIC1,3,15:PAPERX:INKINT(RND(1)
*8)
7660 WAIT V:PRINT:PRINT:PRINT:SOUND1,
1,0
7670 IFL=NANDPEEK(#208)=#B4THENPRINT"
BRAVO
BRAVO*:H=H+1
7680 IFL=NANDPEEK(#208)=#B3THENPRINT"
LOUPE !!!*:ZAP:H=H+1
7690 IFL<NANDPEEK(#208)=#B4THENPRINT
"CE N'EST PAS UN *X#*H=H+1
7700 NEXT
8000 TEXT:PAPER3:INK1:GETT$
8005 POKE555,76 'RETABLIT LE RESET
8010 PRINT*****
*****
8020 PRINTCHR$(27)*D RESU
LTATS*
8025 PRINT
8030 PRINT*****
*****
8040 PRINT:PRINT
8050 IFH<0 THENPRINT"VOTRE SCORE N'EST
PAS TRES FAMEUX....*
8060 IFH<0 THENPRINT:PRINT"JE NE VOUS
AUTORISE PAS A REJOUER !!!*:WA
IT600:CALL555
8070 PRINT:PRINT
8080 PRINT"C'EST EXTRA !! VOUS AVEZ R
EUSSE LES 2*
8090 PRINT:PRINT"EPREUVES DONC JE VOU
S AUTORISE A *
8100 PRINT:PRINT"REJOUER... ENCORE BR
AVO !!!*
8110 PRINT:PRINT:PRINT"JE NE VOUDRAIS
PAS QUE CELA VOUS *:PRINT
8120 PRINT"DERANGE,JE VOUS POSE LA QU
ESTION*:PRINT
8130 PRINTCHR$(140)*VOULEZ-VOUS RECOM
MENCER LE JEU A ZERO*
8140 PRINT:PRINT:GETT$:T=ASC(T$)
8150 FORR=63TOT
8170 PLOT1,26,R:PLOT37,26,R
8175 WAIT20:SOUND4,400,0:PLAY0,5,3,60
0
8180 NEXT
8190 IF T#0 THENPLAY0,0,0,0:WAIT500:
RUN
8195 IF T#0 THENPLAY0,0,0,0:ZAP:PRIN
T"SAUT...*:WAIT1000:CALL555
8200 CLS:PLAY0,0,0,0:GOTO8130
9000 REM ***PRESENTATION***
9010 REM
9020 REM
9025 PAPER0:INK7:WAIT100
9030 HIRE5
9040 FILL200,1,20
9050 CURSET80,0,3
9060 FILL200,1,23
9070 CURSET160,0,3
9080 FILL200,1,17
9090 PING
9095 PRINT
9100 PRINTCHR$(140)*PROGRAMME TYPIQUE
MENT FRANCAIS !!!*
9200 WAIT500
9210 TEXT
9220 FORR=1TO26
9230 PRINT"POUR UN ORIC-1*:SOUND1,R#R
,15
9250 NEXT
9255 PLAY0,0,0,0
9260 WAIT100:HIRE5:INK2:GOTO9289
9270 FORI=1TOLEN(S$):CHAR(ASC(MID$(S$,
I,1))),0,1:CURMOV7,0,3:NEXT:R
ETURN
9280 DRAW6,0,1:DRAW-1,4,1:DRAW-6,0,1:
DRAW1,-4,1:CURMOV12,0,3:RETURN
9289 CALL#E6CA
9290 CURSET50,10,3:DRAW100,0,1:DRAW-1
0,60,1:DRAW-100,0,1:DRAW10,-60
,1
9300 CURSET149,18,3:DRAW100,0,1:CURMOV
-1,2,3:DRAW-100,0,1
9310 S#="oric-1":CURSET90,11,3:GOSUB9
270
9320 FORY=25TO45STEP10:CURSET55-Y/8,Y
,3:FORX=1TO8:GOSUB9280:NEXT:NE
XT
9330 CURSET52,60,3:GOSUB9280:CURSET12
0,60,3:GOSUB9280
9340 CURSET70,60,3:DRAW33,0,1:DRAW-1,
4,1:DRAW-33,0,1:DRAW1,-4,1
9350 CALL#E804:WAIT400:TEXT:RETURN

```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

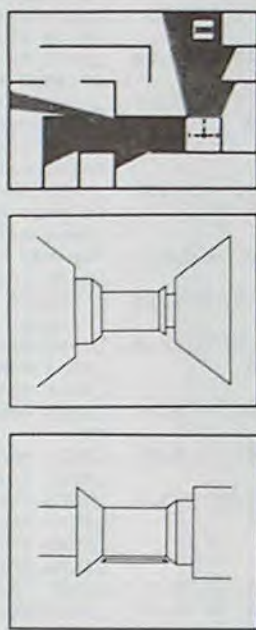
THESEUS and the MINOTAUR...

sur APPLE II



Vous connaissez tous la légende du Minotaure ? MINOS roi de CRETE, demande chaque année au roi de GRECE, sept garçons et sept filles qui serviront de nourriture au Minotaure. Pour vaincre le Minotaure, Thésée (le fils du roi de Grèce), part avec les esclaves. Dans le logiciel THESEUS AND THE MINOTAUR, vous l'avez déjà compris, vous êtes Thésée. Seulement, Le Minotaure a capturé la fille de Minos et la cache au cœur d'un labyrinthe et vous devez aller la sauver. Pour cela, vous vous déplacez dans le labyrinthe, comme si vous y étiez vraiment, les dessins donnant une représentation tridimensionnelle de l'endroit où vous vous trouvez. Des portes par tous les trous dans le plancher ou dans le plafond et des

pièces pour se perdre dans ce labyrinthe, d'où l'on ne peut sortir que par là où l'on est entré. Mais ce n'est pas tout ! Ce labyrinthe a trois étages et vous réservez d'autres surprises, car vous luttez aussi pour rester vivant. Les créatures diaboliques du Minotaure peuvent vous attaquer au tournant et diminuer ou augmenter, selon l'arme du combat, vos ressources de vie ; et de plus, il serait fou de vouloir tuer le Minotaure sans s'être bien armé au préalable. Vous gagnez donc, si vous sortez du labyrinthe. Meilleur encore sera votre score si vous y parvenez avec la princesse ou en tuant le Minotaure. Mais, méfiez-vous, car même si vous trouvez la princesse, celui-ci peut très bien vous la reprendre et la partie est loin d'être finie.



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS zx 81 + 32 Ko + 32 Ko + K7 + livres pour 1300 F. Possibilité d'acheter séparément pour avoir les prix au détail : écrire à CHAMARD, 35, rue des Sablonnières 77670 SAINT MAMMES. Tél. : (6) 423.50.27

VENDS TO7 (février 84) sous garantie + enregistreur K7 + cartouche Basic + 3 livres parfait état : 3200 F. Monsieur HUYNN 48, rue de la Citadelle à CACHAN. Tél. : 664.98.93.

Echange ATARI 600 XL + magnéto ATARI 1010 + joyst + tablette graphique + cartouches QIX - DONKEY KONG - STARS RAIDERS - ATARI ARTIST + 6 K7 de jeu + interface PAL-PERITEL. Le tout sous garantie contre APPLII + Disk drive + écran + manuel. Ecrire ou téléphoner à J. Michel MABILLE, 50, rue P. Dulac 94120 FONTENAY SOUS BOIS. Tél. : 875.44.62 (après 18 H).

VENDS ORIC 1 48Ko complet + PERITEL + ORIC 1 POUR TOUS + 20 programmes : 18500 F. Christian au 921.29.66 (après 18 H).

VENDS ensemble complet nOV/83 sous garantie : SHARP PC 1251 + imprimante + interface K7 avec manuel + K7 SHARP préprogrammée (20 programmes) + 3 K7 SONY vierges + 2 livres de programmes pour PC 1251 + étui transport + adaptateur rechargeur sur secteur + 6 rouleaux de papier imprimante + câble pour magnéto supplémentaire. Le tout 1800 F. Georges BASSES 67/69, rue de la Colonnie 75013 PARIS. Tél. : 265.18.18 (bureau) ou 580.92.06 (domicile).

VENDS imprimante MCP 40 état neuf, 4 couleurs, graphique : 1650 F. (de préférence dans la Vienne) Bruno BOUCHAUD 24, rue de Vouneuil 86000 POITIERS.

Echange pour ORIC 1/ATMOS propose nouveautés "RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR", et "MISSION DELTA" contre autres programmes. Patrick VIGOUROUX. Tél. : (56) 48.25.08 (entre 9 H et 17 H).

VENDS FX 702P + imprimante FP10 + interface FA2 + 2 cahiers de programmes. Le tout : 1000 F. Tél. : 374.40.45 (le soir).

VENDS Interface CGV PHS60 (PERITEL UHF SECAM) sous garantie 6 mois : 400 F. avec régulateur de tension. Recherche contacts avec possesseurs PSECTUM en vue échange diverses. Patrick CAMPANOTTO 34, rue Villiers de l'Isle Adam 75020 PARIS. Tél. : 636.93.05.

VENDS TO7 Neuf (janvier 84 sous garantie) + K7 basic + lecteur-enregistreur de K7 THOMSON + livres "LA DECOUVERTE DE TO7", "UN ORDINATEUR EN FETE", "JEUX SUR TO7" + programmes. Le tout 3500 F. VENDS console jeux vidéo PHILIPS VIDEOPAC C52 (nov. 83) + K7 n° 4, 6, 38, 39. Vendu 1000 F. Jean Yves LEFEBVRE. Tél. (96) 94.51.90. (le soir après 20 H) étudie toutes propositions.

RECHERCHE bon état TI99/4A (+ manuel) Gonzague DANESSE 61, rue Jules Massenet 59223 RONCQ. Tél. : (20) 94.48.20.

VENDS ATARI VCS + 5 K7 et SPECTRUM 48K le tout excellent état. Tél. : (27) 66.03.36.

VENDS console jeux CBS COLECO + 5 K7 : 2500 F. + adaptateur ATARI : 400 F. + 10 K7 (ATARI PARKER ACTIVISION). Prix à débattre Monsieur COURLEUX 187, bd Davout 75020 PARIS. Tél. : 373.37.82.

CHERCHE pour TI99/4A le module TI EXTENDED BASIC : prix maximum 650 F. François ALONSO 5, chemin de Maugrain TERVES 79300. BRESSUIRE. Tél. : (49) 65.18.84.

VENDS CBM 64 + moniteur couleur TAXAN + lecteur disquette VIC 1541 + 2 poignées + "La découverte du CBM 64" + 7 n° HEBDOGICIEL : le tout 9000 F. P. GOUJON 22/26, rue des Carrières 92150 SURESNES. Tél. : 772.51.00 poste 6629 (bureau) ou 506.25.73. (après 19 H 15).

VENDS logiciels AZTEC : 250 F. ZAXXON : 300 F. possibilité de vente pour autres logiciels Monsieur DINE 68, bd Diderot 75012 PARIS.

VENDS TI99/4A (12/83) + manettes jeux + câble K7 + mods + divers programmes + liaison pour fonctionnement : 1600 F. Eric HANACEK 21, avenue Antoine Heurlier 02600 VILLERS COTTERETS. Tél. : (23) 96.16.06 (lycée).

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoîte PICAUD

Responsable Informatique :
Pierrick GLAJEAN

Maquette :
Christine MAHÉ

Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur :
SHIFT 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

La Règle à Calcul
sort pour le 1^{er} juin une extension mémoire 32 K
extérieure pour la console TI99/4, avec 48 K ram,
ce qui permet de réaliser des programmes plus performants,
d'utiliser le logo II (en français),
outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.

LOGO SUR TEXAS :

Extension 32 K
TI-LOGO II } 1.995 F

TEXAS INSTRUMENTS

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES :	PRIX TTC	
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 RADIALA + câble	496,00	☐
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble	350,00	☐

*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :

Carte P. code (nécess. Pascal)	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	☐
*Fichier d'adresses	415,00	☐
*Aide à la programmation 2	206,00	☐
*Aide à la programmation 3	206,00	☐
*Electricité	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 de disquettes plus l'unité de disques.		

PROGRAMMATION

*Extender basic Juillet	550,00	☐
Mémoire extension 32 K extérieure TI LOGO II	1.200,00	☐
(extension 32 K indispensable).	815,00	☐
Basic par soi-même	75,00	☐
Aide à la programmation	75,00	☐

ORGANISATION

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

MODULES ÉDUCATION

Addition-Subtraction I	147,00	☐
Addition-Subtraction II	147,00	☐
Addition-Canon	147,00	☐
Division-démolition	147,00	☐
Early Reading	147,00	☐
Meteor multiplication	147,00	☐
Multiplication I	147,00	☐
Music Maker	206,00	☐

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	☐
Demon attack	252,00	☐
Mash	252,00	☐
Burger time	252,00	☐
Hopper	252,00	☐
Star trek	252,00	☐
Jaw breaker	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	☐

HEBDOGICIELS SOFTWARE

TI N° 1 Basic simple K7	150,00	☐
TI N° 2 Basic étendu	150,00	☐
TI Rubis sacré	90,00	☐

MODULES FUNWARE :		
Rabbit trail	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 (basic étendu).	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	89,00	☐
Mon TI 99/4 A/CEYRAT	75,00	☐

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.		

LA PROMOTION DE LA SEMAINE

Modules jeux :		
Munch-man, Retour du pirate, Hopper, Technique programmation des jeux n° 1 et 2	600,00	☐



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.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 25/5/1984

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 220064F/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.