



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

LALEVEE ENLEVE LE GROS LOT!

Ça y est, le jury a rendu son verdict, présidé par Georges LECERE, journaliste scientifique d'ANTENNE 2, les spécialistes d'ARIOLA, d'HACHETTE, d'HEBDOGICIEL, d'ILLEL, de la REGLE à CALCUL, de SIDEG et de VIFI-NATHAN ont choisi le programme "ALPHABET FLASH" de Jean-Pierre LALEVEE sur COMMODORE 64. C'est donc lui, l'heureux homme, qui emporte l'APPLE II offert par SHIFT EDITIONS, le CANON X07 offert par CANON FRANCE, le COMMODORE 64 offert par PROCEP, l'ORIC ATMOS offert par ASN, l'agenda électronique CASIO PF 3000 offert par les Etablissements NOBLET, le Texas TI 99/4A offert par la REGLE à CALCUL, l'imprimante EPSON et l'abonnement à vie offerts par HEBDOGICIEL, les deux ordinateurs de poche PC 1245 et PC 1500 offerts par SHARP FRANCE, les 5 logiciels offerts par VIFI-NATHAN et la petite montagne de logiciels divers: 10 pour Commodore, 10 pour Texas et toute la gamme des boîtes jaunes, les HEBDOGICIEL SOFTWARE. Jean-Pierre, qui est

un habitué des envois de programmes à l'HEBDO, ne va sûrement pas s'ennuyer, en plus de l'apprentissage rapide de la frappe au clavier avec les deux pieds, il va lui falloir se faire greffer deux paires de bras supplémentaires pour pouvoir taper sur tous ses ordinateurs à la fois! Et si à la rentrée, il est encore en manque, il pourra se précipiter chez son marchand de logiciels préféré pour acheter son propre logiciel ainsi que celui de ses petits copains de l'hebdo qui ont aussi gagné la semaine dernière. Un ordinateur ça va, huit ordinateurs: etc.....

EDITO

Encore du nouveau cette semaine: vous pouvez acheter des Thomson TO7 en passant par l'Hebdo. Regardez les prix, ils sont pas tristes! Nous vous préparons encore quelques petites surprises: un numéro quadruple pour les vacances, plus de soixante pages grand format de programmes! L'édition des pro-

grammes de Le Breton (le vampire fou!) qui a écrit des programmes pour Apple et Commodore que même les américains nous envient! L'ouverture d'ici à la fin de l'année d'une boutique à Paris où vous pourrez venir nous voir et, dès la rentrée, un paquet de nouveaux logiciels "Boîtes jaunes" inédits. Et enfin le plus gros-génial-extra-fabuleux recueil de programmes que la terre ait jamais porté!

Gérard CECCALDI

PARTEZ EN VACANCES AVEC UN TO7

Nous ne voulons pas nous transformer en vendeur de matériel, pas encore! Pourtant une opportunité nous permet de faire une offre exceptionnelle aux lecteurs d'HEBDOGICIEL: un ordinateur THOMSON TO7 avec sa cartouche de Basic et la boîte jaune de 12 programmes Hebdogiciel Software. C'est quelque chose qui coûte dans les 2500 à 3000 francs selon les boutiques, (même les "grosses", suivez mon regard...), avec «HEBDOGICIEL» vous aurez le tout pour 2000 francs, et c'est le facteur qui vous apportera ça chez vous, en recommandé pour pas que ça se perde. Envoyez vos sous avec un petit mot pour nous dire où il faut vous le livrer, et grouillez-vous nous n'en avons pas beaucoup de disponibles. Les premiers arrivés seront les seuls servis (comptez une huitaine de jours pour la livraison), les autres n'auront rien et en plus on leur rendra leur chèque, gniak-gniak!

TEMPLE sur CANON X-07

Les flèches → et ↑ vont vous être indispensables pour venir à bout de ce jeu où foisonnent des lianes et des monstres. Votre vie ne tient qu'à un fil!
→ permet d'avancer et d'attraper les lianes.
↑ permet de sauter les obstacles.

Patrice LEON

```
1 CLS:LOCATE 3,1:PRINT "NIVEAU (1/2) 145 GOSUB3500
2 IFTKEY("1") THEN GOTO5 150 GOSUB3600
3 IFTKEY("2") THEN DEFINT A-Z:GOTO5 160 GOSUB2505
4 GOTO2 165 SC=SC-1:GOTO115
5 CONSOLE,,0,1 1000 BEEP15,1:GOSUB4000
6 SC=100:ET=1 1005 X=X+1:AS="0"
7 FONT(128)="252,132,132,132,132,13 1010 GOSUB4050:RETURN
8 FONT(129)="0,0,0,0,252,132,132,2 2000 GOSUB4000:Y=Y-1:AS=CHR(134):GO
2,132,252" SUB4050:GOSUB2505:GOSUB4000:BEEP20,1
10 FONT(129)="0,0,0,0,252,132,132,2 2005 FORG=1TO2
52" 2010 GOSUB4000:X=X+1:AS=CHR(134+G)
11 CLS:PRINT "*****" 2015 GOSUB4050:GOSUB2505:GOSUB4000:B
EFP12,1:BEEP20,1
12 GOSUB7000:GOSUB7000 2020 NEXTG
13 FONT(130)="0,24,24,240,188,48,76 2025 GOSUB4000:Y=Y+1:AS="0":GOSUB405
,132" 0:BEEP12,1
14 FONT(131)="0,96,96,60,244,48,200 2030 RETURN
,132" 2500 IFX=130RX=7THENGOSUB5550
16 FONT(132)="96,112,112,48,16,36,7 2502 RETURN
2,48" 2505 FORH=1TOC:IFX(H)=XANDY(H)=YTHEN
18 FONT(133)="12,28,28,24,16,72,36, 60SUB5555
24" 2507 NEXTH:RETURN
20 FONT(134)="0,128,64,40,112,156,2 3000 BEEP25,1:GOSUB4000
8,16" 3010 X=X-1:AS="8"
22 FONT(135)="0,4,8,80,60,228,224,3 3020 GOSUB4050:RETURN
2 3500 FORH=1TOC
24 FONT(136)="0,192,200,144,96,156, 3502 LOCATE X(H),Y(H):PRINT "1
32,64" 3504 X(H)=X(H)+1:H:IFC<3THENGOTO35
26 FONT(137)="192,40,220,44,252,132 08
,132,252" 3506 IFY(H)=1THENY(H)=2ELSEY(H)=1
28 FONT(138)="96,96,64,120,96,48,40 3507 LOCATE X(H),Y(H):IFY(H)=1THENPR
,68"30 FONT(139)="48,52,36,60,48,24 INTCHR(134):ELSEPRINTCHR(133):GOT
,20,36" 03510
100 CLS:LOCATE 0,0:PRINT "1 3508 LOCATE X(H),Y(H):IFI(H)=1THENPR
101 LOCATE 0,3:PRINT "8"1 INTCHR(133):ELSEPRINTCHR(132):
105 X=0:Y=2:X(1)=9:X(2)=16:I(1)=1:I 3510 NEXTH:RETURN
21=-1:C=2:Y(1)=2:Y(2)=2 3600 IFX(1)=8ORX(1)=12THENTI(1)=-1(I
110 AS="0":GOSUB4050 3605 IFX(2)=14ORX(2)=17THENTI(2)=-1(I
115 W=STICK(0) 3607 RETURN
120 IFW=3THENGOSUB1000 3650 FORH=1TOC
125 IFW=7ANDX<>0THENGOSUB3000 3655 IFX(H)=0THENLOCATE X(H),Y(H):PR
130 IFW=1ANDX<>17THENGOSUB2000 INT "1:X(H)=18
135 GOSUB2500:GOSUB2505
140 IFX=18THENGOTO20000
```

Suite page 12

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 . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET
ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET
SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7.**

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

ON LE CONVOQUAIT AVANT L'ARRIERE



ACCORD DU KREMLIN !...



AVEC LUI PAS DE PROBLEME DE COMMUNICATION!



MANQUE DE MAGNETISME...



TO 7

Paul ADORNO

```

1)1+P,Y(I)-1),6:LOCATE29,13:COLOR6,4:PRINT " :LOCATE35,13:PRINT "
75 J=J+1:LOCATE3,5,0:ATTRB1,1:COLOR1,4:PRINTJ:ATTRB0,0
85 IFL=6ANDG=1ANDQ<>1THENQ=1:PLAYC0$:GOTO300
90 IFL=14ANDG=2ANDQ<>2THENQ=2:PLAYC0$:GOTO310
97 IFL=18ANDG=0ANDQ<>3THENQ=3:PLAYC0$:GOTO330
98 LOCATEL+1,20,0:PRINT " :IFJ=20THENGOTO730ELSEGOTO650
99 '-----POSITION CATAPULTE
-----
100 PRINTCHR$(14)
110 LOCATE,22,0:COLOR0,4
120 PRINTCHR$(60);CHR$(111);CHR$(47);CHR$(63)
142 LOCATEL+2,21,0:PRINTCHR$(53)
160 IFL=19THENGOTO270
170 IFL=0THENGOTO280
180 '-----CONTROLE
-----ARRIVEE DU BOULET
190 IFL=10RL=2THENN=10:GOTO290
195 IFL=100RL=11THENN=9:GOTO280
196 IFL=12THENN=8:GOTO280
198 N=9'-----DEPLACEMENT
-----TIR
200 H=RND:A$=INKEY$
210 IFA$="."THENL=L+1 :GOTO250
220 IFA$=","THENL=L-1 :GOTO260
230 IFA$="3"THENGOTO370
240 GOTO190
250 LOCATEL-1,22,0:COLOR4,4:PRINTCHR$(127)
252 LOCATEL+1,21,0:PRINTCHR$(127)
255 GOTO190
260 LOCATEL+4,22,0:COLOR4,4:PRINTCHR$(127)
262 LOCATEL+3,21:PRINTCHR$(127)
265 GOTO190 '-----CHUTE

```

```

-----DE LA CATAPULTE
270 FORT=I0T0100
271 NEXTT
272 LOCATE19,22,8;COLOR4,8;PRINTCHR$(127);
   CHR$(127);CHR$(127);CHR$(127);LOCATE22,
   ,21,8;PRINTCHR$(127)
273 LOCATE22,23,8;COLOR0,4;PRINTCHR$(126)
274 PLAY"OIL5SISibLALabSOsoBfAMIMibEREFE
DODODOOOODOOOODOOOODOOOODOOPPPPPPPPPP"
275 PRINTCHR$(15):GOTO2
280 FORT=I0T0100
281 NEXTT
282 LOCATE0,22,0;COLOR4,4;PRINTCHR$(127);
   CHR$(127);CHR$(127);CHR$(127);LOCATE2,2
   :PRINTCHR$(127)
283 COLOR0,4;LOCATE1,23,0;PRINTCHR$(126)
284 PLAY"OI5SiSIbLlAlAbSOsoBfAMIMibEREFE
DODODOOOODOOOODOOOODOOOODOOPPPPPPPPPP"
285 PRINTCHR$(15):GOTO2 '-----LE GARDE
                               -----EST TOUCHE
300 LOCATE26,10,0;GOTO340
310 LOCATE32,9,0;GOTO340
330 LOCATE38,10,0;GOTO340'-----AFFICHAGE
                               -----DU SCORE
340 COLOR0,4;PRINT " ":LOCATE+1,20,0;PRIN
NT" ":ATTRB1,1;COLOR1,4;LOCATE12,5,0;S=S
+1;PRINT$;ATTRB0,3
350 IFJ=20THEN730
360 GOTO650 '-----LES 2 GARDES
                               -----SE BAISSENT
370 PRINTCHR$(15):COLOR7,4;IF(=.33THEN3
80 ELSEIFH)=.66THEN390
375 LOCATE26,10,0;PRINT " ":LOCATE26,11,0;
   PRINTGR$(0);LOCATE32,9,0;PRINT " ":LOCAT
E32,10,0;PRINTGR$(0);G=0;GOTO17
380 LOCATE32,9,0;PRINT " ":LOCATE32,10,0;
   PRINTGR$(0);LOCATE38,10,0;PRINT " ":LOCAT
E38,11,0;PRINTGR$(0);G=1;GOTO17
390 LOCATE38,10,0;PRINT " ":LOCATE38,11,0;
   PRINTGR$(0);LOCATE26,10,0;PRINT " ":LOCA
TE26,11,0;PRINTGR$(0);G=2;GOTO17
399 '-----DESSIN DU
                               -----DECOR
400 BOXF(202,96)--(220,184),6
410 BOXF(298,96)--(316,184),6
420 BOXF(250,88)--(268,184),6
425 BOXF(221,112)--(297,184),6
430 LOCATE25,11,0;COLOR0,6;PRINT " "
440 LOCATE27,11,0;PRINT " "
450 LOCATE31,10,0;PRINT " "
460 LOCATE33,10,0;PRINT " "
470 LOCATE37,11,0;PRINT " "
480 LOCATE39,11,0;PRINT " "
490 LOCATE28,13,0;PRINT " "
500 LOCATE30,13,0;PRINT " "
510 LOCATE32,13,0;PRINT " "
520 LOCATE34,13,0;PRINT " "
530 LOCATE36,13,0;PRINT " "
540 BOXF(^ ^ 192)--(317,200),6
545 BO^ ^--(174,199),3
550 BO^ ^ 17)- (317,199),3
560 '-----SELECTION
                               -----NIVEAU DE DIFFICULTÉ
580 LOCATE5,2,0;COLOR1,6;PRINT"jets"
590 LOCATE12,2,0;PRINT"points"
600 LOCATE22,2,0;PRINT"niveau de":LOCATE
22,4,0;PRINT"dificulte":LOCATE22,6;PRIN
T"(1,2 ou 3)"ND$=INKEY$
605 IFND$="1" THENF=4:GOT0625
610 IFND$="2" THENF=6:GOT0625
615 IFND$="3" THENF=8:GOT0625
620 GOT0600
625 LOCATE29,2,0;PRINTND$;" ":LOCATE20,4
,0;PRINT"pour assieger le":LOCATE20,6,0;
PRINT"chateau, il faut":LOCATE20,8,0;PRI
NT"atteindre";F;"gardes"
626 FORT=I0T0500
627 NEXTT:GOTO639 '-----REGLE
                               -----DU JEU
628 ATTRB1,0;LOCATE2,12,0;COLOR3,0;PRINT
"&";COLOR1,4;LOCATE8,12,0;PRINT"fait ava
ncer"
630 FORT=I0T0100
631 NEXTT:LOCATE2,16,0;COLOR3,0;PRINT"&"
;COLOR1,4;LOCATE8,16,0;PRINT"fait recule
r"
632 FORT=I0T0100
633 NEXTT:LOCATE2,20,0;COLOR3,0;PRINT"^"
;COLOR1,4;LOCATE8,20,0;PRINT"lance la bo
ulet"
634 FORT=I0T0900;ATTRB0,0
638 NEXTT:COLOR0,4;CLS:RETURN
639 FORT=4T08:LOCATE20,T,0;COLOR4,4;PRIN
TSPC(19):NEXTT
640 DEFGR$(0)=(12,30,127,255,127,30,12)

```

```

654 DEFGR(1)=30,62,62,62,62,62,62,62
655 COLOR7,4:IFQ=1THENGOTO66ELSEIFQ=2TH
ENGOTO67ELSEIFQ=3THENGOTO68
656 -----DESSINS
-----DES GARDES
660 LOCATE26,10,0:PRINTGR(0):LOCATE26,1
1,0:PRINTGR(1):LOCATE32,9,0:PRINTGR(0)
:LOCATE32,10,0:PRINTGR(1):LOCATE38,10,0
:PRINTGR(0):LOCATE38,11,0:PRINTGR(1):G
OTO100
665 LOCATE32,9,0:PRINTGR(0):LOCATE32,10
,0:PRINTGR(1):LOCATE38,10,0:PRINTGR(0)
:LOCATE38,11,0:PRINTGR(1):GOTO100
670 LOCATE38,10,0:PRINTGR(0):LOCATE38,1
1,0:PRINTGR(1):LOCATE26,10,0:PRINTGR(0)
:LOCATE26,11,0:PRINTGR(1):GOTO100
680 LOCATE26,10,0:PRINTGR(0):LOCATE26,
11,0:PRINTGR(1):LOCATE32,9,0:PRINTGR(0)
:LOCATE32,10,0:PRINTGR(1):GOTO100
730 LOCATE,22,0:COLOR6,4:PRINTCHR(14):
CHR(60):CHR(15):IF S=F THENGOTO800
735 -----AFFICHAGE
-----RESULTAT
740 LOCATE4,10,0:COLOR6,1:ATTRB1,1:PRINT
"PRISE DU "
750 LOCATES,14,0:PRINT"CHATEAU"
760 LOCATER,18,0:PRINT"RATE"
770 FORT=1T01000
780 NEXTT:ATTRB0,0:CLS:SCREEN0,4,2:L=2:0
=0:S=0:J=0:GOTO400
790 -----LE FONT-LEVIS-
-----SE BAISSSE
800 DEFGR(3)=0,96,96,48,56,88,12,76
805 DEFGR(4)=6,71,3,67,0,64,0,64
810 DEFGR(5)=0,8,24,12,14,6,7,3
815 DEFGR(6)=0,64,0,64,0,64,0,64
820 DEFGR(7)=3,1,0,0,0,0,0,0
825 DEFGR(8)=0,192,128,192,96,96,48,48
830 DEFGR(9)=24,24,12,14,6,7,3,3
835 DEFGR(10)=0,0,0,0,12,15,19,240
840 DEFGR(11)=0,0,0,0,0,0,192,240
845 DEFGR(12)=0,8,0,8,0,8,0,8
850 DEFGR(13)=124,31,7,1,0,0,0,0
855 DEFGR(14)=0,0,32,56,62,15,3,0
860 DEFGR(15)=0,8,0,8,0,136,224,248
862 DEFGR(16)=62,15,3,0,0,0,0,0
865 DEFGR(17)=0,128,224,248,62,15,7,1
870 DEFGR(18)=0,63,63,63,0,32,0,32
875 DEFGR(19)=0,255,255,255,0,0,0,0
880 DEFGR(20)=0,32,0,32,0,32,0,32
885 DEFGR(21)=0,0,0,0,0,255,255,255
890 DEFGR(22)=0,32,0,32,0,255,255,255
895 COLOR0,4
900 LOCATE24,18,0:PRINTGR(3):LOCATE24,1
9,0:PRINTGR(8)
905 LOCATE23,20,0:PRINTGR(5):LOCATE24,2
0,0:PRINTGR(6)
910 LOCATE23,21,0:PRINTGR(7):LOCATE24,2
1,0:PRINTGR(8)
915 LOCATE24,22,0:PRINTGR(9)
920 FORT=1T020:PLAYDOS
922 NEXTT:FORT=1T020:PLAYSIS
925 NEXTT:FORT=1T020:PLAYDOS
930 NEXTT:FORT=1T020:PLAYRES
935 NEXTT:FORT=1T040:PLAYDOS
940 NEXTT:FORT=1T022
945 LOCATE23,1,0:PRINT" "
950 NEXTI
960 LOCATE23,18,0:PRINTGR(10):LOCATE24,
18,0:PRINTGR(11)
965 LOCATE23,19,0:PRINTGR(12):LOCATE24,
19,0:PRINTGR(13)
970 LOCATE23,20,0:PRINTGR(12):LOCATE22,
21,0:PRINTGR(14)
975 LOCATE23,21,0:PRINTGR(15):LOCATE23,
22,0:PRINTGR(16)
980 LOCATE24,22,0:PRINTGR(17)
982 FORT=1T0400
984 NEXTT
985 FORT=1T022
990 LOCATE22,1,0:PRINT" "
995 NEXTI
1000 LOCATE23,19,0:PRINTGR(18):LOCATE24,
19,0:PRINTGR(19)
1005 LOCATE23,20,0:PRINTGR(20):LOCATE23,
21,0:PRINTGR(20)
1010 LOCATE22,22,0:PRINTGR(21):LOCATE23,
22,0:PRINTGR(22):LOCATE24,22,0:PRINTGR
(21)
1020 ATTRB1,1:COLOR1,6
1030 LOCATE4,10,0:PRINT"PRISE DU "
1040 LOCATE4,14,0:PRINT"CHATEAU"
1050 LOCATE4,18,0:PRINT"REUSSIE"
1060 FORT=1T01500
1070 NEXTT:ATTRB0,0:CLS:SCREEN0,4,2:L=2:
0=0:S=0:J=0:GOTO400

```

Christophe REULIER.

```

80 PRINT " "
90 PRINT "      0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1
```

VIC 20

[illegible]

VIC 20

DRAPEAUX

Ce programme dessine des drapeaux simples, et vous devez trouver le nom du pays concerné

M. MONINO-LIBERT

A la place de la réponse en frappant la lettre T, un tableau apparaît reprenant tous les pays (24). Le programme peut-être amélioré en incluant d'autres drapeaux plus difficiles. Essayez de rajouter les emblèmes qui se trouvent au milieu des drapeaux.

MZ 700

```
80 PRINT
90 GOTO 4400
100 REM-----
110 GOSUB 4100
120 REM-----
130 CLS
140 REM-----
150 PRINT(7,0)"QUEL EST CELUI-CI ?"
160 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
170 PRINT:PRINT:PRINT
180 FOR I=1 TO 20
190 PRINT(1,1)TAB(2)" "":PRIN
T(7,7)TAB(14)" "":PRINT(2,2)
AB(26)"
200 NEXT I
210 PRINT
220 REM-----
230 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
240 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
250 IF A$="FRANCE" THEN PRINT"C'EST BIEN"
":PRINT:GOTO 290
260 IF A$<"FRANCE"THENPRINT "ENCORE UNE
FOIS ":GOTO160
270 REM-----
280 REM-----
290 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
300 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
310 PRINT:PRINT:PRINT
320 FOR I=1 TO 5
330 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
340 FOR I=1 TO 10
350 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
360 FOR I=1 TO 5
370 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
380 PRINT
390 REM-----
400 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
410 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
420 IF A$="ESPAGNE" THEN PRINT"C'EST BIE
N":GOTO460
430 IF A$<"ESPAGNE"THENPRINT"ENCORE UNE
FOIS ":GOTO300
440 REM-----
450 REM-----
460 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
470 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
480 PRINT:PRINT:PRINT
490 FOR I=1 TO 7
500 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
510 FOR I=1 TO 7
520 PRINT(1,1)TAB(2)" "":NEXT I
530 FOR I=1 TO 7
540 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
550 PRINT
560 REM-----
570 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
580 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
590 IF A$="VENEZUELA" THEN PRINT"C'EST B
IEN":GOTO630
600 IF A$<"VENEZUELA"THENPRINT"ENCORE U
NE FOIS ":GOTO470
610 REM-----
620 REM-----
630 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
640 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
650 PRINT:PRINT:PRINT
660 FOR I=1 TO 7
670 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
680 FOR I=1 TO 7
690 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
700 FOR I=1 TO 7
710 PRINT(1,1)TAB(2)" "":NEXT I
720 PRINT
730 REM-----
740 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
750 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
760 IF A$="PAYS BAS" THEN PRINT"C'EST BI
EN":GOTO800
770 IF A$<"PAYS BAS"THENPRINT"ENCORE UN
E FOIS ":GOTO640
780 REM-----
790 REM-----
800 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
810 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
820 PRINT:PRINT:PRINT
830 FOR I=1 TO 20
840 PRINT(4,4)TAB(2)" "":PRIN
T(7,7)TAB(14)" "":PRINT(2,2)T
AB(26)"
850 NEXT I
860 PRINT
870 REM-----
880 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
890 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
900 IF A$="ITALIE" THEN PRINT"C'EST BIEN"
":GOTO 920
910 IF A$<"ITALIE"THENPRINT"ENCORE UNE
FOIS ":GOTO810
920 COLOR,,0,7
930 REM-----
940 REM-----
950 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
960 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
970 PRINT:PRINT:PRINT
980 FOR I=1 TO 7
```

```
990 PRINT(0,0)TAB(2)" "":NEXT I
1000 FOR I=1 TO 7
1010 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
1020 FOR I=1 TO 7
1030 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
1040 PRINT
1050 REM-----
1060 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
1070 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
1080 IF A$="ALLEMAGNE" THEN PRINT"C'EST
BIEN":COLOR,,7,0:GOTO1120
1090 IF A$<"ALLEMAGNE"THENPRINT"ENCORE
UNE FOIS ":COLOR,,0,7:GOTO960
1100 REM-----
1110 REM-----
1120 CLS:PRINT(7,0)"QUEL EST CELUI-CI ?"
1130 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
1140 PRINT:PRINT:PRINT
1150 FOR I=1 TO 7
1160 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
1170 FOR I=1 TO 7
1180 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
1190 FOR I=1 TO 7
1200 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
1210 PRINT
1220 REM-----
1230 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
1240 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
1250 IF A$="AUTRICHE" THEN PRINT"C'EST B
IEN":GOTO1290
1260 IF A$<"AUTRICHE"THENPRINT"ENCORE U
NE FOIS ":GOTO1130
1270 REM-----
1280 REM-----
1290 COLOR,,0,7:CLS:PRINT"QUEL EST CELUI
-CI ?"
1300 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
1310 PRINT:PRINT:PRINT
1320 FOR I=1 TO 20
1330 PRINT(0,0)TAB(2)" "":PRI
NT(6,6)TAB(14)" "":PRINT(2,2)
TAB(26)"
1340 NEXT I
1350 PRINT
1360 REM-----
1370 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT:PRINT
1380 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
1390 IF A$="BELGIQUE" THEN PRINT"C'EST B
IEN":GOTO1430
1400 IF A$<"BELGIQUE"THENPRINT"ENCORE U
NE FOIS ":COLOR,,0,7:GOTO1300
1410 REM-----
1420 REM-----
1430 COLOR,,7,0:CLS:PRINT"QUEL EST CELUI
-CI ?"
1440 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
1450 PRINT:PRINT:PRINT
1460 FOR I=1 TO 7
1470 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
1480 FOR I=1 TO 7
1490 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
1500 FOR I=1 TO 7
1510 PRINT(4,4)TAB(2)" "":NEXT I
1520 PRINT
1530 REM-----
1540 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
1550 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
1560 IF A$="HONGRIE" THEN PRINT"C'EST BI
EN":GOTO1600
1570 IF A$<"HONGRIE"THENPRINT"ENCORE UN
E FOIS ":GOTO1440
1580 REM-----
1590 REM-----
1600 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
1610 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
1620 PRINT:PRINT:PRINT
1630 FOR I=1 TO 20
1640 PRINT(1,1)TAB(2)" "":PRI
NT(6,6)TAB(14)" "":PRINT(2,2)
TAB(26)"
1650 NEXT I
1660 PRINT
1670 REM-----
1680 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
1690 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
1700 IF A$="TCHAD" THEN PRINT"C'EST BIEN"
":PRINT:GOTO 1740
1710 IF A$<"TCHAD"THENPRINT"ENCORE UNE
FOIS ":GOTO1610
1720 REM-----
1730 REM-----
1740 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
1750 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
1760 PRINT:PRINT:PRINT
1770 FOR I=1 TO 20
1780 PRINT(4,4)TAB(2)" "":PRI
NT(7,7)TAB(14)" "":PRINT(4,4)
TAB(26)"
1790 NEXT I
1800 PRINT
1810 REM-----
1820 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT:PRINT
1830 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
1840 IF A$="NIGERIA" THEN PRINT"C'EST BI
```

```
EN":PRINT:GOTO 1880
1850 IF A$<"NIGERIA"THENPRINT"ENCORE UN
E FOIS ":GOTO1790
1860 REM-----
1870 REM-----
1880 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
1890 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
1900 PRINT:PRINT:PRINT
1910 FOR I=1 TO 10
1920 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
1930 FOR I=1 TO 5
1940 PRINT(1,1)TAB(2)" "":NEXT I
1950 FOR I=1 TO 5
1960 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
1970 PRINT
1980 REM-----
1990 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
2000 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
2010 IF A$="COLOMBIE" THEN PRINT"C'EST B
IEN":GOTO 2050
2020 IF A$<"COLOMBIE"THENPRINT"ENCORE U
NE FOIS ":GOTO1890
2030 REM-----
2040 REM-----
2050 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
2060 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
2070 PRINT:PRINT:PRINT
2080 FOR I=1 TO 4
2090 PRINT(1,1)TAB(2)" "":NEXT I
2100 FOR I=1 TO 3
2110 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
2120 FOR I=1 TO 7
2130 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
2140 FOR I=1 TO 3
2150 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
2160 FOR I=1 TO 4
2170 PRINT(1,1)TAB(2)" "":NEXT I
2180 PRINT
2190 REM-----
2200 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
2210 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
2220 IF A$="COSTA RICA" THEN PRINT"C'EST
BIEN":PRINT:PRINT:GOTO2260
2230 IF A$<"COSTA RICA"THENPRINT"ENCORE
UNE FOIS ":GOTO2060
2240 REM-----
2250 REM-----
2260 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
2270 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
2280 PRINT:PRINT:PRINT
2290 FOR I=1 TO 2
2300 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
2310 FOR I=1 TO 2
2320 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
2330 FOR I=1 TO 2
2340 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
2350 FOR I=1 TO 2
2360 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
2370 FOR I=1 TO 2
2380 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
2390 FOR I=1 TO 2
2400 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
2410 FOR I=1 TO 2
2420 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
2430 FOR I=1 TO 2
2440 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
2450 FOR I=1 TO 2
2460 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
2470 PRINT:PRINT
2480 REM-----
2490 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
2500 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
2510 IF A$="CATALAN" THEN PRINT"C'EST BI
EN":PRINT:GOTO2550
2520 IF A$<"CATALAN"THENPRINT"ENCORE UN
E FOIS ":GOTO2270
2530 REM-----
2540 REM-----
2550 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
2560 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
2570 PRINT:PRINT:PRINT
2580 FOR I=1 TO 10
2590 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
2600 FOR I=1 TO 10
2610 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
2620 PRINT
2630 REM-----
2640 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
2650 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
2660 IF A$="MONACO" THEN PRINT"C'EST BIE
N":PRINT:GOTO2700
2670 IF A$<"MONACO"THENPRINT"ENCORE UNE
FOIS ":GOTO2560
2680 REM-----
2690 REM-----
2700 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
2710 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
2720 PRINT:PRINT:PRINT
2730 FOR I=1 TO 20
2740 PRINT(4,4)TAB(2)" "":PRI
NT(6,6)TAB(14)" "":PRINT(2,2)
TAB(26)"
2750 NEXT I
2760 PRINT
2770 REM-----
2780 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT:PRINT
2790 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
2800 IF A$="MALI" THEN PRINT"C'EST BIEN"
":PRINT:GOTO 2840
2810 IF A$<"MALI"THENPRINT"ENCORE UNE F
OIS ":GOTO2710
2820 REM-----
2830 REM-----
2840 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
2850 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
2860 PRINT:PRINT:PRINT
2870 FOR I=1 TO 10
```

```
2880 PRINT(7,7)TAB(2)" "":PRI
NT(2,2)TAB(14)" "":PRINT(2,2)
TAB(18)"
2890 NEXT I
2900 FOR I=1 TO 10
2910 PRINT(7,7)TAB(2)" "":PRI
NT(4,4)TAB(14)" "":PRINT(2,2)
TAB(18)"
2920 NEXT I
2930 PRINT
2940 REM-----
2950 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT:PRINT
2960 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
2970 IF A$="MADAGASCAR" THEN PRINT"C'EST
BIEN":GOTO 3010:PRINT
2980 IF A$<"MADAGASCAR"THENPRINT"ENCORE
UNE FOIS ":GOTO2890
2990 REM-----
3000 REM-----
3010 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
3020 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
3030 PRINT:PRINT:PRINT
3040 FOR I=1 TO 7
3050 PRINT(4,4)TAB(2)" "":NEXT I
3060 FOR I=1 TO 7
3070 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
3080 FOR I=1 TO 7
3090 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
3100 PRINT
3110 REM-----
3120 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
3130 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
3140 IF A$="ETHIOPIE" THEN PRINT"C'EST B
IEN":GOTO3180
3150 IF A$<"ETHIOPIE"THENPRINT"ENCORE U
NE FOIS ":GOTO3020
3160 REM-----
3170 REM-----
3180 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
3190 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
3200 PRINT:PRINT:PRINT
3210 FOR I=1 TO 10
3220 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
3230 FOR I=1 TO 10
3240 PRINT(2,2)TAB(2)" "":NEXT I
3250 PRINT
3260 REM-----
3270 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
3280 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
3290 IF A$="POLOGNE" THEN PRINT"C'EST BI
EN":GOTO3330
3300 IF A$<"POLOGNE"THENPRINT"ENCORE UN
E FOIS ":GOTO3190
3310 REM-----
3320 REM-----
3330 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
3340 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
3350 PRINT:PRINT:PRINT
3360 FOR I=1 TO 7
3370 PRINT(4,4)TAB(2)" "":NEXT I
3380 FOR I=1 TO 7
3390 PRINT(6,6)TAB(2)" "":NEXT I
3400 FOR I=1 TO 7
3410 PRINT(1,1)TAB(2)" "":NEXT I
3420 PRINT
3430 REM-----
3440 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
3450 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
3460 IF A$="GABON" THEN PRINT"C'EST BIEN"
":PRINT:GOTO3480
3470 IF A$<"GABON"THENPRINT"ENCORE UNE
FOIS ":GOTO3340
3480 REM-----
3490 CLS:PRINT"QUEL EST CELUI-CI ?"
3500 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
3510 PRINT:PRINT:PRINT
3520 FOR I=1 TO 8
3530 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRI
NT(7,7)TAB(14)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3540 FOR I=1 TO 4
3550 PRINT(7,7)TAB(2)" "":NEXT I
3560 FOR I=1 TO 8
3570 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRI
NT(7,7)TAB(14)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3580 PRINT
3590 REM-----
3600 POKES4200,0:INPUT A$:PRINT
3610 IF A$="T" THEN GOSUB 4100
3620 IF A$="DANEMARK" THEN PRINT"C'EST B
IEN":GOTO3640
3630 IF A$<"DANEMARK"THENPRINT"ENCORE U
NE FOIS ":GOTO3500
3640 REM-----
3650 CLS:PRINT(7,0)"QUEL EST CELUI-CI ?"
3660 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT:CLS
3670 PRINT:PRINT:PRINT
3680 FOR I=1 TO 7
3690 PRINT(1,1)TAB(2)" "":NEXT I
3700 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3710 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3720 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3730 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3740 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3750 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3760 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3770 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3780 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3790 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3800 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3810 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3820 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3830 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3840 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3850 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3860 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3870 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3880 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3890 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3900 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3910 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3920 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3930 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3940 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3950 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3960 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3970 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3980 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
3990 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4000 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4010 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4020 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4030 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4040 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4050 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4060 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4070 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4080 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4090 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4100 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4110 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4120 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4130 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4140 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4150 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4160 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4170 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4180 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4190 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4200 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4210 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4220 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4230 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4240 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4250 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4260 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4270 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4280 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4290 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4300 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4310 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4320 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4330 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4340 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4350 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4360 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4370 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4380 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4390 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4400 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4410 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4420 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4430 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4440 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4450 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4460 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4470 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4480 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4490 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4500 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4510 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4520 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4530 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4540 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4550 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4560 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4570 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4580 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4590 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4600 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4610 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4620 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4630 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4640 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4650 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4660 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4670 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4680 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4690 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4700 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4710 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4720 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4730 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4740 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4750 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4760 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4770 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4780 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4790 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4800 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4810 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4820 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4830 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4840 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4850 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4860 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4870 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4880 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4890 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4900 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4910 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4920 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4930 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4940 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4950 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4960 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4970 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4980 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
4990 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5000 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5010 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5020 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5030 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5040 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5050 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5060 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5070 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5080 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5090 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5100 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5110 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5120 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5130 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5140 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5150 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5160 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5170 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5180 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5190 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5200 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5210 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5220 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5230 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5240 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5250 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5260 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5270 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5280 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5290 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5300 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5310 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5320 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5330 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5340 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5350 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5360 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5370 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5380 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5390 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5400 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5410 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5420 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5430 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5440 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5450 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5460 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5470 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5480 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5490 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5500 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5510 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5520 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5530 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5540 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5550 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5560 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5570 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5580 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5590 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5600 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5610 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5620 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5630 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5640 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5650 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5660 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5670 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5680 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5690 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5700 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5710 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5720 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5730 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5740 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5750 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5760 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5770 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5780 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5790 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5800 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5810 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5820 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5830 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5840 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5850 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5860 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
5870 PRINT(2,2)TAB(2)" "":PRINT(2,2)TAB(18)"
588
```


BELOTE DE COMPTOIR

Restez chez vous et profitez des joies de la belote de comptoir grâce à ce programme qui vous fournira trois partenaires. Attention, ils jouent bien. En prime, pour les malchanceux, vous pouvez éventuellement vous "refaire" en jouant à l'Oubliette du Donjon.

Daniel BOTTON

Mode d'emploi:
Les règles pour les néophytes sont dans le programme. Tapez d'abord la table des formes (\$ 1000 à \$ 1220). Sauvegardez la (nom: CARTES) par BSAVE CARTES, \$ 1000, L\$ 220. Rajouter ensuite dans le programme la ligne:
7 PRINT CHR\$(4); "BLOAD CARTES".

```
1 REM LA BELOTE DE COMPTOIR
2 HOME : PRINT : PRINT : PRINT :
3 LA BELOTE DE COMPTOIR
4 IR : PRINT : PRINT : PRINT :
5 DIM VL$(7), KL$(3), JC(31)
6 DIM P1(31), T1(4), CJ(4), J9(4)
7 DIM PO(7)
8 RESTORE
9 FOR I = 0 TO 7: READ VL$(I): NEXT I
10 FOR I = 0 TO 3: READ KL$(I): NEXT I
11 DATA SEPT, HUIT, DAME, ROI, DIX,
12 AS, NEUF, VALET
13 DATA PIQUE, TREFLE, CARREAU, COEUR
14 NOIR = 3: ROUGE = 3
15 FOR I = 0 TO 31: JC(I) = 1: NEXT I
16 REM VALEUR DES CARTES
17 FOR I = 0 TO 3:
18 P1(8 * I) = 0: P1(8 * I + 1) =
19 0: P1(8 * I + 2) = 3: P1(8 * I +
20 3) = 4
21 P1(8 * I + 4) = 10: P1(8 * I +
22 5) = 11: P1(8 * I + 6) = 14: P1(
23 8 * I + 7) = 20
24 NEXT I
25 PO(0) = .41: PO(1) = .51: PO(2) =
26 .58: PO(3) = .65
27 PO(4) = .73: PO(5) = .81: PO(6) =
28 .9: PO(7) = 1
29 PRINT : PRINT : PRINT "VOULEZ
30 -VOUS LA REGLE DU JEU ? "
31 GET R$
32 IF R$ < "O" THEN GOTO 80
33 HOME : PRINT "ON JOUE AVEC UN
34 JEU DE 32 CARTES. " : PRINT "
35 LE PRINCIPE EST D'ENGAGER DE
36 S PARIS SUR " : PRINT "LES RES
37 ULTATS D'UNE LEVEE DE VBELOT
38 E " : PRINT "A TOUT-ATOUT"
39 PRINT : PRINT "CHACUN DISTRIB
40 UE A TOUR DE ROLE. " : PRINT
41 "CHACUN JOUEUR RECOIT UNE CA
42 RTE. " : PRINT "LES ENCHERES V
43 ONT DETERMINER QUEL " : PRINT
44 "JOUEUR VA JOUER EN PREMIER.
45 "
46 PRINT "COMME IL N'Y A QU'UN S
47 EUL PLI, JOUE A " : PRINT "TOU
48 T-ATOUT, SA CARTE DETERMINER
49 A LA " : PRINT "COULEUR DEMAND
50 EE. "
51 PRINT : PRINT "CHACUN JOUEUR,
```

```
A SON TOUR, PEUT " : PRINT
" - PASSER " : PRINT " - DI
RE UN NOMBRE SUPERIEUR AUX A
UTRES " : PRINT "NOMBRES EVENT
UELLEMENT LANCES " : PRINT "A
UPARAVANT : CA L'ENGAGE A JO
UER EN " : PRINT "PREMIER"
71 PRINT : PRINT "APPUYEZ SUR UN
E TOUCHE POUR CONTINUER " : GET
R$
72 HOME
73 PRINT "LES ENCHERES CESSENT L
ORSQUE, APRES " : PRINT "UNE A
NNONCE, TOUS LES AUTRES JOUE
URS " : PRINT "ONT PASSE. CEL
UI QUI A LANCE LA " : PRINT "
DERNIERE ANNONCE POSE SA CAR
TE EN "
74 PRINT "PREMIER. LES AUTRES L'
IMITENT. "
75 PRINT : PRINT "LE VAINQUEUR D
U PLI EST LE POSSESSOR " : PRINT
"DE LA PLUS FORTE CARTE DE L'
A COULEUR " : PRINT "DEMANDEE.
" : PRINT "LA PLUS FORTE CAR
TE EST LE VALET, PUIS " : PRINT
"LE NEUF, PUIS AS, DIX, ROI,
DAME, HUIT, " : PRINT "SEPT"
76 PRINT : PRINT "LE VAINQUEUR D
U PLI MARQUE AUTANT DE " : PRINT
"POINTS QUE DE JOUEURS SI LE
S POINTS DE " : PRINT "LA LEVE
E DEPASSENT OU EGALENT L'ENC
HERE " : PRINT "OBTENUE. SINON
, IL PERD CE NOMBRE DE " : PRINT
"POINTS. "
77 PRINT : PRINT "APPUYEZ SUR UN
E TOUCHE POUR COMMENCER " : GET
R$ : PRINT : PRINT
80 REM DEBUT DE LA PARTIE
81 REM MISE A ZERO DU TOTAL DE
CHACUN JOUEUR
82 FOR I = 1 TO 4: T1(I) = 0: NEXT
I
83 PRINT : PRINT
84 PRINT : PRINT "COMBIEN VOULEZ
-VOUS FAIRE DE MANCHES ? " : INPUT
NM
85 TD = INT (4 * RND (1) + 1)
86 N9 = 0: REM INITIALISATION DU
NOMBRE DE MANCHES JOUEES
87 HGR
88 HOME : VTAB 21
89 N9 = N9 + 1: PRINT TAB(10); "
```



APPLE II

```
MANCHE NUMERO " : N9: PRINT :
PRINT
100 IF TD = 1 THEN PRINT "VOUS
DISTRIBUEZ " : GOTO 105
102 PRINT "LE JOUEUR NUMERO " : TD
: " DISTRIBUE "
104 REM BRASSAGE DES CARTES
105 FOR I = 31 TO 1 STEP - 1
106 H1 = INT (1 * RND (1))
107 K1 = JC(I): JC(I) = JC(H1): JC(
H1) = K1
109 NEXT I
110 FOR I = 1 TO 4: CJ(I) = JC(I)
: NEXT I
120 HGR
130 PRINT "VOICI VOTRE CARTE " : C
A = CJ(I): GOSUB 1000: TJ = 1
: GOSUB 1100
149 REM DETERMINATION DE L'ATOU
T
150 TJ = TDIEC = 0: JP = 0
151 SPEED = 100
152 TJ = TJ + 1: IF TJ > 4 THEN T
J = TJ - 4
154 IF TJ = JP THEN PRINT : PRINT
"TOUS LES JOUEURS ONT PASSE
" : GOTO 199
155 PRINT "JOUEUR " : TJ: " :
157 IF TJ < 1 THEN 166
159 PRINT "ENCHERE (E) OU PASSE
(P) ? "
160 GET R$
161 IF R$ = "P" THEN 152
162 IF R$ < "E" THEN 159
163 INPUT "MONTANT DE L'ENCHERE
? " : E7
164 IF E7 < EC THEN PRINT "E
NCHERE INSUFFISANTE. " : PRINT
"L'ENCHERE PRECEDENTE EST :
" : EC: GOTO 163
165 EC = E7: JP = 1: GOTO 152
166 K5 = TJ: GOSUB 1200
168 IF CT = 1 THEN EC = E7: JP =
K5
169 GOTO 152
198 REM JEU DE LA CARTE
199 SPEED = 255
200 HOME : VTAB 21
201 PRINT "C'EST LE JOUEUR NUME
RO " : JP: PRINT "QUI A FAIT L
A PLUS FORTE ENCHERE " : JC
210 PRINT "C'EST A LUI DE JOUER
LE PREMIER. "
220 PRINT CHR$(7); "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE " : GET R$
```

```
225 HGR
226 HOME : VTAB 21
230 TJ = JP: CA = CJ(JP): GOSUB 10
00
235 A1 = C1: GOSUB 1100
240 FOR I1 = 1 TO 3
245 TJ = TJ + 1
247 IF TJ > 4 THEN TJ = TJ - 4
250 CA = CJ(TJ): GOSUB 1000: GOSUB
1100
255 NEXT I1
299 REM RECHERCHE DU GAGNANT DU
COUP
319 REM RECHERCHE DE LA PLUS F
ORTE CARTE
320 JG = 0
330 CF = 0
332 FOR I = 1 TO 4
333 CA = CJ(I): GOSUB 1000
335 IF C1 < CA THEN 340
337 IF CJ(I) < CF THEN 340
338 JG = I
339 CF = CJ(JG)
340 NEXT I
350 PRINT "GAGNANT DU PLI " : JG:
359 REM CALCUL DES POINTS DU PL
I
360 PC = 0
362 FOR I = 1 TO 4: PC = PC + P1(
CJ(I)): NEXT I
363 PRINT "POINTS DU PLI " : J
PC
405 PRINT TAB(10); "L'ENCHERE
ETAIT : " : JEC
410 IF PC > EC THEN PRINT "L
E JOUEUR NUMERO " : JG: " GAGNE
4 POINTS " : T1(JG) = T1(JG) +
4
415 IF PC < EC THEN PRINT "LE J
OUEUR NUMERO " : JG: " PERD 4 P
OINTS " : T1(JG) = T1(JG) - 4
420 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E " : GET R$
422 TEXT
425 HOME : PRINT "VOICI LES RES
ULTATS " :
427 PRINT : FOR I = 1 TO 4: PRINT
TAB(5); "JOUEUR NUMERO " : I1:
" : T1(I1): NEXT I
429 IF N9 = NM THEN 450
430 PRINT : PRINT : PRINT "ON CO
NTINUE. "
432 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E " : GET R$
435 TD = TD + 1: IF TD > 4 THEN T
```

```
D = TD - 4
440 GOTO 97
450 PRINT : PRINT "LA PARTIE EST
TERMINEE. "
455 PRINT : PRINT
459 REM RECHERCHE DU GAGNANT
460 TF = T1(1): NG = 1: J9(NG) = 1
462 FOR I = 2 TO 4
464 IF T1(I) < TF THEN 469
465 IF T1(I) > TF THEN NG = 1: TF
= T1(I): J9(NG) = 1: GOTO 46
9
466 NG = NG + 1: J9(NG) = 1
469 NEXT I
470 IF NG = 1 THEN PRINT "LE JO
EUR NUMERO " : J9(1): " A GAG
NE " : GOTO 480
472 PRINT "LES JOUEURS SUIVANTS
ONT GAGNE " :
473 FOR I = 1 TO NG: PRINT "JOUE
UR NUMERO " : J9(I): NEXT I
480 PRINT : PRINT "VOULEZ-VOUS F
AIRE UNE AUTRE PARTIE ? "
485 GET R$
487 IF R$ = "O" THEN 80
490 PRINT : PRINT "AU REVOIR. "
MERCI D'AVOIR JOUE " : PRINT
495 END
1000 C1 = INT (CA / 8): V1 = CA -
8 * C1: RETURN
1099 REM AFFICHAGE DES CARTES D
U PLI
1100 IF TJ = 1 THEN XC = 125: YC =
65: GOSUB 4000
1110 IF TJ = 2 THEN XC = 80: YC =
40: GOSUB 4000
1120 IF TJ = 3 THEN XC = 125: YC =
5: GOSUB 4000
1130 IF TJ = 4 THEN XC = 170: YC =
40: GOSUB 4000
1135 RETURN
1199 REM RECHERCHE DES ENCHERES
1200 N = 4: REM NOMBRE DE JOUEUR
S
1205 CA = CJ(K5): GOSUB 1000
1210 BA = INT ((10 + P1(CJ(K5)))
* PO(V1))
1215 K7 = INT (5 * RND (1))
1220 IF K7 = 0 THEN E7 = BA - 5
1222 IF K7 = 1 THEN E7 = BA - 2
1224 IF K7 = 2 THEN E7 = BA
1226 IF K7 = 3 THEN E7 = BA + 2
1228 IF K7 = 5 THEN E7 = BA + 5
1230 IF E7 > EC THEN 1290
1235 IF EC - E7 > 5 THEN GOTO 1
293
1285 K1 = INT (5 * RND (1) + 1)
1287 IF K1 < 3 THEN GOTO 1293
1288 E7 = EC + K1
1290 CT = 1: PRINT "ENCHERE " : J
E7: " POINTS " : GOTO 1295
1293 CT = 0: PRINT "JE PASSE"
1295 RETURN
3999 REM DESSIN D'UNE CARTE JOU
EE
4000 HCOLOR = 3
4002 HPLOT XC, YC TO XC + 27, YC TO
XC + 27, YC + 40 TO XC, YC + 4
0 TO XC, YC
4004 IF V1 < 2 THEN DV = V1 + 2
4006 IF V1 = 2 THEN DV = 7
4008 IF V1 = 3 THEN DV = 8
4010 IF V1 = 4 THEN DV = 5
4012 IF V1 = 5 THEN DV = 1
4014 IF V1 = 6 THEN DV = 4
4016 IF V1 = 7 THEN DV = 6
4020 HCOLOR = NOIR
4022 IF C1 > 1 THEN HCOLOR = ROU
GE
4024 DRAW DV AT XC + 2, YC + 10
4026 DRAW C1 + 9 AT XC + 5, YC +
32
4030 RETURN
```

Suite page 18

ASPIC

Le joueur fait évoluer un serpent qui doit avaler des champignons bleus, afin de s'allonger et d'incrémenter son score en évitant toutefois de se mordre la queue, les champignons rouges, ou les murs entourant l'écran.

Olivier JOB

HECTOR HR

Tout de suite il est demandé de choisir un nombre de "vies", celles du serpent de 1 à 7. L'écran s'efface et le "terrain" apparaît. En haut à gauche, un rectangle indique votre score S. Un autre, situé en haut et au centre, indique la valeur C, de chaque champignon bleu. Cette valeur varie entre 1 et 9. Si le serpent avale le champignon, un bruit retentit, le score est augmenté de cette valeur et le serpent s'allonge d'autant. En haut à droite, se trouve le compte à rebours indiquant le temps restant pour attraper le champignon. Ce temps est de 10 secondes au départ, puis est incrémenté de 1 à chaque vie perdue. Si le serpent n'attrape pas le champignon dans le délai imparti, celui-ci change de place, le score est réduit de 3 points et le serpent s'allonge d'autant, ceci afin d'éviter que le joueur n'essaye d'avalier que les champignons facilement accessibles. En bas à droite L: représente la longueur du serpent et en bas à gauche, V: indique le nombre de vies restant.

Un cliquetis indique que le serpent est prêt. Le joueur peut alors appuyer sur une des 4 touches qu'il a sélectionnées afin de faire partir le serpent dans la direction voulue. Le serpent part du bord à gauche de l'écran. Lorsque le serpent évolue dans un sens, il faut éviter d'appuyer sur la touche permettant le déplacement en sens contraire. Si le joueur appuie sur une touche différente de celle dirigeant le serpent, celui-ci part automatiquement vers la droite au début du jeu. Par la suite, cela n'affecte en rien le déplacement. Le système est le même avec le joystick, le pencher dans la direction voulue et au départ, appuyer sur le bouton. Le but du jeu est donc d'avalier le champignon bleu, mais des manoeuvres incertaines peuvent amener le serpent à se manger la queue ou à rentrer dans les murs entourant l'écran. Dans ces deux cas, il s'efface purement et simplement mais s'il avale un champignon rouge, c'est tout son corps qui se métamorphose en une ribambelle de champignons, créant ainsi un labyrinthe. Lorsque toutes les vies sont consommées, vous pouvez rejouer en tapant O et dans les mêmes conditions en retapant O.

ASPIC HECTOR CHR Basic III version 2.0.
HECTOR, 2° tour: Un jeu superbe, ASPIC qui nous prouve que les "pros" d'HECTOR sont des as du clavier. Remarque: Envoyez-nous vos programmes S.V.P.!

N.D.L.R.



```
140 speed800: restore770: poke&F8A0, 160: f
or&F800to&F8B0
150 readV: pokeA, V: nextA
160 poke&5FE3, 00: poke&5FE4, &FB
170 goto1160
180 tiset: X1=14: Y1=126: X3=14: Y3=126: L1=
5: L2=5: P1=0: G0=0: G1=0: poke24529, 0: T(K3/7
, Y3/7)=2: K1=peek(&F8A1): K2=peek(&F8A2): K
3=peek(&F8A3): K4=peek(&F8A4): Plot210, 31,
16, 20, 2: outPutL1, 205, 24, 1: sound3, 12
190 iffine(0)=0orpeek(24529)<0then goto
200: else goto190
200 sound7, 4896: outPutE$, 14, 126, 0: tiset
: D1=0
210 P=peek(24529): W=Joy(0)
220 S0=Int((time(50))) : Plot214, 220, 16, 20,
2: outPutZ=S0, 209, 213, 1: ifS0<Zthen goto25
0
230 outPutC$, C1, C2, 0: gosub980: Plot124, 2
20, 16, 20, 2: outPutC, 120, 213, 1: S0=0: tiset
240 ifS1>2thenS1=S1-3: Plot30, 220, 20, 20,
2: outPutS1, 24, 213, 1: L1=L1+3: L2=L2+3: Plot
210, 31, 16, 20, 2: outPutL1, 205, 24, 1
250 U1=X1/7: V1=Y1/7
260 ifW=1andX1>14andY1>126orP=K1andX1
>14andY1>126thenD1=1
270 ifW=2orP=K2thenD1=2
```

```
280 ifW=4orP=K3thenD1=3
290 ifW=8orP=K4thenD1=4
300 ifD1=0thenD1=2
310 onD1goto320, 360, 400, 440
320 ifT(U1, V1)=3thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1-1, Y1-1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o350
330 ifT(U1, V1)=4thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1-1, Y1+1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o350
340 outPutE1$, X1, Y1, 0: outPutH$, X1, Y1, 2:
outPutD$, X1, Y1, 0
350 T(U1, V1)=1: X1=X1-7: outPutT1$, X1, Y1,
2: goto480
360 ifT(U1, V1)=3thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1+1, Y1-1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o390
370 ifT(U1, V1)=4thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1+1, Y1+1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o390
380 outPutE1$, X1, Y1, 0: outPutH$, X1, Y1, 2:
outPutD$, X1, Y1, 0
390 T(U1, V1)=2: X1=X1+7: outPutT2$, X1, Y1,
2: goto480
400 ifT(U1, V1)=1thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1-1, Y1+1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o430
```

```
410 ifT(U1, V1)=2thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1-1, Y1+1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o430
420 outPutE2$, X1, Y1, 0: outPutV$, X1, Y1, 2:
outPutD$, X1, Y1, 0
430 T(U1, V1)=3: Y1=Y1+7: outPutT3$, X1, Y1,
2: goto480
440 ifT(U1, V1)=1thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1+1, Y1-1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o470
450 ifT(U1, V1)=2thenoutPutE$, X1, Y1, 0: ou
tPutC$, X1-1, Y1-1, 2: outPutD$, X1, Y1, 0: got
o470
460 outPutE2$, X1, Y1, 0: outPutV$, X1, Y1, 2:
outPutD$, X1, Y1, 0
470 T(U1, V1)=4: Y1=Y1-7: outPutT4$, X1, Y1,
2
480 U1=X1/7: V1=Y1/7: ifX1=C1andY1=C2then
goto490: else goto500
490 tone500, 10: Plot210, 31, 20, 20, 2: Plot3
0, 220, 20, 20, 2: L1=L1+C1: L2=L2+C1: S1=S1+C1: ou
tPutL1, 205, 24, 1: outPutS1, 24, 213, 1: gosub9
80: Plot124, 220, 16, 20, 2: outPutC, 120, 213, 1
: tiset: S0=0
500 ifT(U1, V1)>0then goto630: elseT(U1, V
1)=D1
510 ifL2=0then goto530
520 L2=L2-1: goto210
530 U3=X3/7: V3=Y3/7: D3=T(U3, V3): T(U3, V3
)=0: outPutE$, X3, Y3, 0
540 ifD3=1thenX3=X3-7
550 ifD3=2thenX3=X3+7
560 ifD3=3thenY3=Y3+7
570 ifD3=4thenY3=Y3-7
580 T3=T(X3/7, Y3/7): ifT3=1thenoutPutH$,
X3, Y3, 2: outPutQ1$, X3, Y3, 0
590 ifT3=2thenoutPutH$, X3, Y3, 2: outPutQ2
$, X3, Y3, 0
600 ifT3=3thenoutPutV$, X3, Y3, 2: outPutQ3
$, X3, Y3, 0
610 ifT3=4thenoutPutV$, X3, Y3, 2: outPutQ4
$, X3, Y3, 0
620 goto210
630 ifT(U1, V1)=7andX3>14orT(U1, V1)=7an
dY3>126thenP1=2: G0=1: G1=7: goto670
640 ifT(U1, V1)=6thenP1=1: G0=0: G1=0: goto
670
650 ifT(U1, V1)=0thenP1=-1: G0=0: G1=0: got
o670
660 P1=0: G0=0: G1=0
670 U3=X3/7: V3=Y3/7: D3=T(U3, V3): outPutE
$, X3, Y3, 0: outPutC$, X3, Y3, 0: T(U3, V3)=G1
680 ifD3=1thenX3=X3-7
690 ifD3=2thenX3=X3+7
700 ifD3=3thenY3=Y3+7
710 ifD3=4thenY3=Y3-7
720 U3=X3/7: V3=Y3/7: ifT(U3, V3)=7orT(U3,
V3)=6orT(U3, V3)=0then goto730: else goto670
730 outPutE$, X3, Y3, 0: T(U3, V3)=G1: ifP1=
2thenoutPutE$, X3, Y3, 0: outPutC$, X3, Y3, 1: T
(U3, V3)=7
740 ifP1=1thenoutPutE$, X3, Y3, 0: outPutO$,
X3, Y3, 3: T(U3, V3)=6
750 ifP1=-1thenoutPutE$, X3, Y3, 2: outPutO
$, X3, Y3, 3: T(U3, V3)=8
```

Suite page 14

CHEMIN

Jeu de réflexion, original et nouveau, CHEMIN est facilement transposable sur d'autres micros (même HP41C). Une lutte contre le hasard, le temps et la logique.

Philippe LE FRANCOIS

Le mode d'emploi et "diverses explications" sont incluses dans le programme. Pour ceux que la présentation ennue, appuyez sur la barre d'espacement.

Pour les curieux, le RND(-TI) de la ligne 2510 sert à obtenir un tirage complètement aléatoire.

Pour les pressés, enlever l'indexation à l'intérieur des boucles FOR...NEXT.

Pour les paresseux, ne pas taper les lignes entre 280 et 1030 incluses, et ne pas taper les REM.

Enfin, pour ceux qui ont une télévision couleur, changer la couleur.

```
200 REM *****
201 REM *
202 REM * INITIALISATION - GENERIQUE *
203 REM *
204 REM *****
210 POKE53280,6:POKE53281,12
220 DIMT$(6,6),TJ$(6,6),CH$(16)
230 AA=1:AB=1:NC=0
240 IFPEEK(203)=60THEN1510
250 PRINT"*****"
260 PRINT"
270 PRINT"
280 FORI=1TO200:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
290 NEXTI
300 PRINT"***** PRINCE DU JEU : LES 26 LETTRES DE
310 PRINT" L'ALPHABET ET LES 10 CHIFFRES ONT ETE
320 PRINT" MELANGES."
330 FORI=1TO400:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
340 NEXTI
350 PRINT"***** BUT : VOUS DEVEZ RETROUVER L'ORDRE
360 PRINT" DANS LEQUEL ILS ONT ETE PLACES SUR UN
370 PRINT" PLATEAU 6 X 6."
380 FORI=1TO600:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
390 NEXTI
400 PRINT"***** TAB(12) COMMENT FAIRE ?
410 PRINT"***** VOUS PARTEZ DE LA CASE SITUÉE EN HAUT"
420 PRINT" ET A GAUCHE (CASE 11), ET VOUS DEMAN-
430 PRINT" DEZ A ALLER JUSQU'A UNE LETTRE OU UN
440 PRINT" CHIFFRE DE VOTRE CHOIX : POUR CELA VOUS
450 PRINT" APPUYEZ SIMPLEMENT SUR CETTE LETTRE OU
460 PRINT" SUR CE CHIFFRE."
470 FORI=1TO1500:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
480 NEXTI
490 PRINT"***** LE COMMODORE VOUS REPONDRA PAR UNE
500 PRINT" SUITE DE LETTRES ET DE CHIFFRES QUI COR-
510 PRINT" RESPONDENT A L'UN DES PLUS COURTS CHE-
520 PRINT" MINS ENTRE LA CASE DE DEPART ET LA CASE
530 PRINT" D'ARRIVÉE : A CE MOMENT, VOTRE CASE
540 PRINT" D'ARRIVÉE DEVIENT VOTRE CASE DE DEPART, ETC ...
550 FORI=1TO1500:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
560 NEXTI
570 PRINT"***** BATTEZ-VOUS CONTRE LE HASARD, LE
580 PRINT" TEMPS, OU BIEN ENCORE, CONTRE VOTRE
590 PRINT" LOGIQUE ...
600 FORI=1TO5000:NEXT
610 PRINT"***** PAR EXEMPLE, IMAGINONS (AVEC UN ECHI-
620 PRINT" QUIER PLUS PETIT) :
630 PRINT" LA CASE 21 CONTIENT 11
640 PRINT" LA CASE 41 CONTIENT 11
650 PRINT" VOUS VENEZ DE DEMANDER A ALLER EN 11
660 PRINT" DONC VOTRE NOUVELLE CASE DE DEPART EST
670 PRINT" 21. VOUS VOLEZ ALLER EN 11.
680 PRINT"
690 PRINT" I E K D P I
700 PRINT" I L M C J I
710 PRINT" I O H N I I
720 PRINT" I M B G 11
730 PRINT"
740 PRINT" PARMIS LES DIFFÉRENTES RÉPONSES POSSI-
750 PRINT" BLES, IL Y A :
760 PRINT" - F C J I A : PRINT - F H N G A
770 PRINT" - F C N G A : PRINT - ET C'EST LA ...
780 PRINT" APPUYEZ SUR SHIFT : WAIT653,1
790 PRINT" REMARQUES :
800 PRINT"
810 PRINT" 1) ATTENDEZ POUR JOUER QUE LE CHRONOMÈ-
820 PRINT" TRE COMMENCE A TOURNER."
830 PRINT" 2) POUR LE PREMIER COUP, VOUS ÊTES MÊ-
840 PRINT" MÊME A GAUCHE DU TABLEAU."
850 FORI=1TO500:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
860 NEXTI
870 PRINT" 3) LA SOLUTION EST EN FAIT DOUBLE, CAR
880 PRINT" PAR SYMMÉTRIE :
890 PRINT" D C E D 1 L
900 PRINT" 1 B G EQUIVAUT A C B P
910 PRINT" L P 2 E G 2
920 FORI=1TO500:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
930 NEXTI
940 PRINT" 4) DONC, MÊME LE PREMIER COUP, VOUS POU-
950 PRINT" VEZ PLACER 2 SIGNES (LETTRE OU CHIFFRE) :
960 PRINT" - LE 11 ERME 'SIGNE' DE LA RÉPONSE MÊME
970 PRINT" HAUT A GAUCHE.
980 PRINT" - LE 21 ERME 'SIGNE' DE LA RÉPONSE MÊME
990 PRINT" DROITE, SOIT EN DESSOUS.
1000 FORI=1TO400:IFPEEK(203)=60THEN2000:GOTO1510
1010 NEXTI
1020 PRINT" APPUYEZ SUR SHIFT :
1030 WAIT653,1
1500 REM *****
1501 REM *
1502 REM * CORPS DU PROGRAMME *
1503 REM *
1504 REM *****
1510 GOSUB2010:REM PREPARE L'ECRAN
1520 GOSUB2510:REM REPREPARE TRS ET TJ$
1530 GOSUB3010:REM SAISIE DU JEU
1540 GOSUB3510:REM TROUVE UN CHEMIN
1550 GOSUB4010:REM RESULTAT
1560 GOTO1530:--- CORPS DU PROGRAMME -
```

```
2000 REM *****
2001 REM *
2002 REM * PREPARE L'ECRAN *
2003 REM *
2004 REM *****
2010 PRINT"***** CHEMIN *****"
2020 PRINT"***** A B C D E F *****"
2030 PRINT"
2040 FORA=1TO6
2050 : PRINTA"11. . . . .1"
2060 : PRINT"
2070 NEXTA
2080 PRINT"
2090 PRINT"***** TAB(26) *****"
2100 FORI=1TO14
2110 : PRINTTAB(26);"
2120 NEXTI
2130 PRINT"***** TAB(17) ***** COUP No"
2140 PRINTTAB(59);"0 0"
2150 PRINTTAB(138);"TEMPS"
2160 PRINTTAB(58);"00 00"
2170 GOSUB5510
2180 RETURN:----- PREPARE L'ECRAN -
2500 REM *****
2501 REM *
2502 REM * INITIALISE TR$(B,C) *
2503 REM *
2504 REM *****
2510 H=RND(-TI)
2520 FORA=65TO90
2530 : B=INT(RND(1)*6)+1
2540 : C=INT(RND(1)*6)+1
2550 : IFTR$(B,C)=""THEN2530
2560 : TR$(B,C)=CHR$(A):TJ$(B,C)="."
2570 NEXTA
2580 FORA=0TO9
```

```
2590 : B=INT(RND(1)*6)+1
2600 : C=INT(RND(1)*6)+1
2610 : IFTR$(B,C)=""THEN2590
2620 : TR$(B,C)=RIGHT$(STR$(A),1):TJ$(B,C)="."
2630 NEXTA
2640 TI$="000000"
2650 RETURN:----- INITIALISE TR$(B,C) -
3000 REM *****
3001 REM *
3002 REM * SAISIE DU JEU *
3003 REM *
3004 REM *****
3010 POKE198,0
3020 PRINT"***** TAB(18);MID$(TI$,
3,2);" :RIGHT$(TI$,2)
3030 FL=0:GETC$
3040 IFCA$=""THEN4510:REM TOUCHE F1
3050 IFCA$=""THEN6010:REM TOUCHE F7
3060 IFCA$=""ORCA$="Z"THENFL=1
3070 IFCA$=""ORCA$="9"THENFL=FL+1
3080 IFFL=2THEN3020
3090 RETURN:----- SAISIE DU JEU -
3500 REM *****
3501 REM *
3502 REM * TROUVE UN CHEMIN *
3503 REM *
3504 REM *****
3510 A=1:B=1:CH$=TR$(A,B)
3520 NC=NC+1
3530 NC$=STR$(NC)
3540 PRINT"***** TAB(19);MID$(NC$,
LEN(NC$)-1,1);" :RIGHT$(NC$,1)
3550 IFCA$=TR$(A,B)THEN3590
3560 A=A+1
3570 IFA>6THENA=1:B=B+1
3580 IFB>7THEN3550
3590 DH=A-A
3600 DV=B-B
3610 A=AA
3620 B=BB
3630 IFINT(RND(1)>.5)THEN3680
3640 IFDH=0THEN3730
3650 A=SGN(DH)+A
3660 DH=DH-SGN(DH)
3670 GOTO3710
3680 IFDV=0THEN3730
3690 B=SGN(DV)+B
3700 DV=DV-SGN(DV)
3710 PRINT"
3720 CH$=CH$+TR$(A,B)
3730 IFDH<0ORDV<0THEN3630
3740 AA=AA
3750 BB=BB
3760 RETURN:----- TROUVE UN CHEMIN -
4000 REM *****
4001 REM *
4002 REM * AFFICHE RESULTAT *
4003 REM *
4004 REM *****
4010 FORA=15TO1STEP-1
4020 : CH$(A)=CH$(A-1)
4030 NEXTA
4040 CH$=CH$+"
4050 CH$(1)=LEFT$(CH$,13)
4060 PRINT"***** TAB(27);CH$(13)
4070 FORCH=12TO1STEP-1
4080 : PRINTTAB(27);"CH$(CH);"

```

```
4090 NEXTCH
4100 PRINT"
4110 RETURN:----- AFFICHE RESULTAT -
4500 REM *****
4501 REM *
4502 REM * PLACE UNE LETTRE *
4503 REM *
4504 REM *****
4510 GOSUB5540
4520 POKE198,0
4530 FL=0:GETC$
4540 IFLE$=""ORLE$="Z"THENFL=1
4550 IFLE$=""ORLE$="9"THENFL=FL+1
4560 IFLE$=""THENFL=FL+1
4570 IFFL=3THEN4530
4580 PRINTLE$
4590 GOSUB5570
4600 POKE198,0
4610 GETC$
4620 IFCA$=""ORCA$="F"THEN4610
4630 PRINTCA$
4640 POKE198,0
4650 GETLI$
4660 IFLI$=""ORLI$="6"THEN4650
4670 PRINTLI$
4680 TJ$(ASC(CA$)-64,VAL(LI$))=LE$
4690 GOSUB5010
4700 GOSUB5510
4710 GOTO3010:----- PLACE UNE LETTRE -
5000 REM *****
5001 REM *
5002 REM * PLACE LETTRE DANS TJ$(I,J) *
5003 REM *
5004 REM *****
5010 PRINT"
5020 LI=VAL(LI$)
5030 FORI=1TO3+2*LI
5040 : PRINT
5050 NEXTI
5060 PL=(ASC(CA$)-64)*2+1
5070 PRINTTAB(PL);LE$
5080 RETURN:--- LETTRE DANS TJ$(I,J) -
5500 REM *****
5501 REM *
5502 REM * MESSAGES PLACEMENT *
5503 REM *
5504 REM *****
5510 PRINT"***** F1 => PLACER UNE LETTRE OU UN CHIFFRE"
5520 PRINT"***** F7 => VERIFIER"
5530 RETURN:-----
5540 PRINT"*****
5550 PRINT"***** QUEL 'SIGNE' VOLEZ-VOUS PLACER ? *****"
5560 RETURN:-----
5570 PRINT"***** A QUELLE PLACE (COLONNE - LIGNE) ? *****"
5580 RETURN:-----
6000 REM *****
6001 REM *
6002 REM * VERIFICATION *
6003 REM *
6004 REM *****
6010 FORA=1TO6
6020 : FORB=1TO6
6030 : IFTR$(A,B)=TJ$(A,B)THENZ1=Z1+1
6040 : IFTR$(A,B)=TJ$(B,A)THENZ2=Z2+1
6050 : NEXTB
6060 NEXTA
6070 IFZ1=36ORZ2=36THEN6510
6080 GOTO6540:----- VERIFICATION -
6500 REM *****
6501 REM *
6502 REM * MESSAGES DE FIN *
6503 REM *
6504 REM *****
6510 PRINT"***** BRAVO ! VOUS AVEZ TROUVE EN"NC" COUPS "
6520 PRINTTAB(40);"ET "MID$(TI$,3,2)" MIN "RIGHT$(TI$,2)" SEC "
6530 PRINT"***** END : *****"
6540 PRINT"***** DOMMAGE ! MALGRE"NC" COUPS "
6550 PRINTTAB(40);"ET "MID$(TI$,3,2)" MIN "RIGHT$(TI$,2)" SEC "
6560 PRINT"***** LA SOLUTION ETAIT : "
6570 PRINT"
6580 FORA=1TO6
6590 : PRINTA"11. . . . .1"
6600 : PRINT"
6610 NEXTA
6620 PRINT"
6630 FORA=1TO6
6640 : FORB=1TO6
6650 : PRINT"
6660 : FORC=1TO8+2*AA
6670 : PRINT
6680 : NEXTC
6690 : PL=B*2+1
6700 : PRINTTAB(PL);TR$(A,B)
6710 : NEXTB
6720 NEXTA
6730 PRINT"*****
6740 PRINTTAB(23);"
6750 FORA=1TO6
6760 : PRINTTAB(21);A"11. . . . .1"
6770 : PRINTTAB(23);"
6780 NEXTA
6790 PRINTTAB(23);"
6800 FORA=1TO6
6810 : FORB=1TO6
6820 : PRINT"
6830 : FORC=1TO8+2*AA
6840 : PRINT
6850 : NEXTC
6860 : PL=B*2+22
6870 : PRINTTAB(PL);TR$(A,B)
6880 : NEXTB
6890 NEXTA
6900 PRINT"***** VOTRE SOLUTION ETAIT : "
6910 FORA=1TO6
6920 : FORB=1TO6
6930 : PRINTTAB(16);TJ$(B,A);
6940 : NEXTB
6950 : PRINT
6960 NEXTA
6970 PRINT"***** END : *****"
```



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 :

PILOTE DE CHASSE

Protégez votre coéquipier de l'appareil qui tente de l'abattre. N'oubliez pas de vous ravitailler lorsque le besoin s'en fait sentir.
Ce jeu est totalement compatible ORIC1 et ATMOS.

Andre VEZON

ORIC 1



```
2 REM-- COMPATIBLE ORIC-1 ATMOS
3 POKE48835,0:PRINTCHR$(6):PRINTCHR$(
17):PAPER 0:INK 2
4 GOSUB1000:REM Presentation PILOTE
DE CHASSE
5 TEXT:PTS=KEY$
6 IFPEEK(ND000)=166THENCALL#F89B:GOTO
10
7 CALL#F8D0
10 CLS:PAPER0:INK7:REM Efface.Fond no
ir.Ecriture Blanche
11 FOR I=48800 TO 48839:POKEI,10:NEXT
I:REM Efface 'CAPS'.Couleur iere ligr
e
12 PRINTCHR$(17):DIM CZ(30)
13 GOSUB10500:REM Niveau de difficu
lte
20 REM*****
*
21 REM*** Initialisation des variab
les ***
22 REM-----
24 PAPER0:INK7
25 S=0:SP=0:REM S=Score, SP=Score pr
ecedent
30 MS=40:REM MS=Pas de l'affichage
des missiles
40 FP=0:REM FP=Drapeau de fin de
Partie
41 E=1
42 TX=0:REM *** LIMITE DE TIR ***
43 RX=0:REM *** LIMITE DE RAVITAILLEM
ENT ***
45 IFPEEK(ND000)=166THENCALL#F89B:GOT
049:Retour aux caracteres normaux
46 CALL#F8D0
49 CLS
50 HIRSE:PAPER4:INK7:PRINTCHR$(17):RE
M Haute resolution, Ciel Bleu, Avions
Blancs
51 REM*****
*****
52 REM*** TRACE DU VISEUR ***
*****
53 REM-----
55 CURSET120,95,0:DRAW0,10,1
60 CURSET115,100,0:DRAW10,0,1
65 GOSUB9000:REM Trace les missiles
70 MUSIC 3,4,11,SN:PLAY PL,01,5,2000
80 GOSUB8000:REM Trace le tableau de
bord
90 PK=49079:REM Indicateur de carbu
rant
91 REM***** Initialisation coordonnees
de depart avion *****
92 FOR I=0 TO PEEK(ND76):X=INT(RND(1))
:NEXT I
93 Y=INT(RND(1)*150+25):U=Y
94 X=INT(RND(1)*150+40):C=X
96 REM*** Initialisation du dessin de
l'avion *****
97 AG=12:SH=AG:R=3:T=R
98 GD=24:HF=GD:GA=3:HS=GA
99 DA=3:FS=DA
100 AD=12:EP=3:SF=AD:RA=EP
101 REM-----
102 IF FP=1 THEN 10000:REM Fin de Pa
rtie
103 IFE=1THENC=CX:VC=Y:GOSUB5000:E=0
:GOTO93
104 REM*****
*****
105 REM*** DEBUT DE PARTIE ***
*****
106 REM-----
107 CB=CB+1:REM Usure carburant
130 IF CB=6 THEN PK=PK-1:POKE PK,16:C
B=0:REM Affichage du carburant
131 IFPEEK(PK)=18THENPOKE49000,82
132 IFPEEK(PK)=19THENPOKE49000,67
135 IF PK=49040 THEN 7600:REM Plus d
e carburant
138 IFPEEK(ND000)=132THEN GOSUB 6000:
GOSUB7000:IF E=1 THEN233:IFE=0 THEN210
140 IFPEEK(ND000)=172THEN X=X+8:GOTO10
0
150 IFPEEK(ND000)=188THEN X=X-8:GOTO10
0
160 IFPEEK(ND000)=180THEN Y=Y-8:GOTO10
0
170 IFPEEK(ND000)=156THENY=Y+8:GOTO100
175 IFPEEK(ND000)=186THENGOTO 2000:RE
M ravitaillement en vol
180 GOSUB1000:REM Vitesse de l'avio
n cible
190 CURSET115,100,0:DRAW10,0,1
200 CURSET120,95,0:DRAW0,10,1
207 GOSUB 7000:REM Efface l'avion
208 IF P=1THEN S=S-(ND*10):GOSUB9500:
P=0:GOTO93
210 GOSUB 5000:REM Dessine l'avion
220 IFX>HC-5 AND X<HC+5 AND R>3 THEN
7500
230 IFX>HC-5 AND X<HC+5 AND R<3 THEN
7800
233 CURSET115,100,0:DRAW10,0,1
234 CURSET120,95,0:DRAW0,10,1
235 IFE=1THEN GOSUB9500:E=0:GOTO 93
237 IF FP=1 THEN 10000:REM Fin de P
artie
240 GOTO107:REM La Partie continue
999 REM*****
*****
1000 REM *** VITESSE
*****
1001 REM-----
1005 Q=RND(1)
1010 V=1
1015 IF Q<.4 THEN V=V+1
1016 IFR>V/6 THEN V=0
1020 R=R+V
1030 AG=AG+(V*4)
1040 GA=GA+V
1050 GD=GD+(V*8)
1060 EP=EP+V
1065 IF R<1 THEN P=1
1070 Q=RND(1)
1080 D=INT(RND(1)*ND)
1090 IF Q>.5 THEN 1110
1100 D=D*-1
```

```
1110 X=X+D
1120 IF X<35 OR X>200 THEN P=1
1130 Q=RND(1)
1140 M=INT(RND(1)*ND)
1150 IFQ>.5 THEN 1170
1160 M=M*-1
1170 Y=Y+M
1180 IF Y<35 OR Y>184 THEN P=1
1200 RETURN
1999 REM*****
*****
2000 REM----- RAVITAILLEMENT EN VOL--
-----
2001 REM-----
2002 IF PK>49055THEN180
2003 IFR>2 THEN 180
2004 RX=RX+1
2005 GOSUB7000:REM Efface l'avion
2006 FOR I=41760 TO 42000 STEP40:POKE
I+18,18:POKEI+23,20:NEXTI
2010 FORI=40951TO40991 STEP 40:POKEI,
0:NEXTI
2020 FOR I=14 TO20:CURSETI,199,1:DRAW
0,-30,1:DRAW12,-16,1:DRAW0,-5,1:NEXT
2030 X=INT(RND(1)*140+50):Y=INT(RND
(1)*134+50):R=2:COORDONEES RAVITAILLEU
R
2035 AC=0
2040 R=R+1:IFR>17THENR=17
2050 RX=RX:RY=Y
2055 IF X<55 THEN X=55:RX=RX
2060 IF X>185 THEN X=185:RX=RX
2065 IF Y<45 THEN Y=45:RY=Y
2070 IF Y>165 THEN Y=165:RY=Y
2080 CURSETRX,RY,1:CIRCLE R,1:CURSET X
R,YR,0:DRAW0,-(R-1),0:DRAW0,-R,1
2085 IFR>4THEN CURSETRX,RY,0:CIRCLE-
2,1:CIRCLE R-4,1
2090 CURSETRX-(R/2),YR-(R/2-2),1:DRAW
R,0,1
2095 CURSETRX-(R*3),YR-(R-3),1:DRAW R
*3,-3,1:DRAW R*3,3,1
2081 IFR<7 THEN 2090
2082 DRAW-(R*6),0,1
2083 IFR<11 THEN 2090
2084 CURSETRX-1,YR-R,1:DRAW0,-(R/2),1
:DRAW2,0,1:DRAW0,R/2,1
2085 CURSETRX-(R/2-2),YR-(R/2-3),1:DR
AW-4,0,1:DRAW-2,1,1:DRAW-(R-8),0,1
2090 CURSETRX-(R/2),YR-R/2,0:IF R>4TH
ENCIRCLE R/2,1:CIRCLE R/4,1
2100 CURSETRX-(R/2),YR-R/2,0:IF R>4 T
HEN CIRCLE R/2,1:CIRCLE R/4,1
2210 HR=INT(RND(1)*9):VR=INT(RND(1)*9
)
2220 Q=RND(1):IFQ<.5 THEN 2240
2230 HR=HR*-1
2240 X=X+HR
2250 Q=RND(1):IFQ<.5 THEN GOTO2270
2260 VR=VR*-1
2270 Y=Y+VR
2275 CB=CB+1
2276 IF CB=10THEN PK=PK-1:POKE PK,16:
CB=0
2277 IFPK=49040 THEN 10000
2286 IFAC=1 THEN 2360
2290 IFPEEK(ND000)=172THEN X=X+8
2300 IFPEEK(ND000)=188THEN X=X-8
2310 IFPEEK(ND000)=180THEN Y=Y+8
2320 IFPEEK(ND000)=156THENY=Y-8
2330 IFPEEK(ND000)=132THEN 2350
2340 GOTO2560
2350 IFX<115 OR X>135THEN 2560
2351 IFY<85 OR Y>115 THEN 2560
2355 IFV=1THEN 2360
2356 FOR I=41760 TO 42000 STEP40:POKE
I+18,17:POKEI+23,20:NEXTI
2357 VA=1
2360 IFR<17 THEN X=120:Y=100:AC=1:G
OTO2560
2365 IF PA=1 THEN PA=0:GOTO2370
2368 X=120:Y=100:AC=1:PA=1:GOTO2560
2369 GOTO 2560
2370 CURSETRX+4,RY-5,1:FORI=1 TO 10 S
TEP2:DRAW5,0,1:DRAW0,1,1:DRAW-6,0,1
2380 DRAW0,1,1:NEXTI
2390 FOR I=41760 TO 42000 STEP40:POKE
I+18,18:POKEI+23,20:NEXTI
2400 XD=RX-1:YD=RY+5:XT=INT(RND(1)*18
0+40):YT=INT(RND(1)*40+140)
2440 DY=YD-DX:DX=XD-TX:TY=YT
2450 CX=INT(RND(1)*5+.5):CY=INT(RND(1
)*5+.5)
2460 Q=RND(1):IFQ<.5 THEN CX=CX*-1
2470 Q=RND(1):IF Q<.5 THEN CY=CY*-1
2475 CB=CB+1
2476 IF CB=10THEN PK=PK-1:POKE PK,16:
CB=0
2477 IFPK=49040 THEN 10000
2480 XT=XT+CX:YT=YT+CY
2490 IFPEEK(ND000)=180THENXT=XT-6:GOTO
3000
2491 IFPEEK(ND000)=172THENXT=XT+6:GOTO
3000
2492 IFPEEK(ND000)=180THEN YT=YT-6:GOT
03000
2493 IFPEEK(ND000)=156THEN YT=YT+6:GOT
03000
2494 IFPEEK(ND000)=132THEN 2496
2495 GOTO 3000
2496 IFR<30 OR X>45 THEN 3000
2497 IFY<143 OR Y>155 THEN3000
2498 FOR I=41760 TO 42000 STEP40:POKE
I+18,17:POKEI+23,20:NEXTI
2499 CURSETXD,YD,0:DRAW TX-XD,TY-YD,0
:CIRCLE5,0
2500 CURSETXD,YD,1:DRAW XT-XD,YT-YD,1
:CIRCLE 5,1:GOTO3500
2505 CURSETRX,RY,0:CIRCLE R,0:CURSET R
X,YR,0:DRAW0,-(R-1),0:DRAW0,-R,0
2505 IFR>4THEN CURSETRX,RY,0:CIRCLE-
2,0:CIRCLE R-4,0
2570 CURSETRX-(R/2),RY-(R/2-2),0:DRAW
R,0,0
2580 CURSETRX-(R*3),RY-(R-3),0:DRAW R
*3,-3,0:DRAW R*3,3,0
2582 DRAW-(R*6),0,0
2583 IFR<11 THEN 2590
2584 CURSETRX-1,YR-R,0:DRAW0,-(R/2),0
:DRAW2,0,0:DRAW0,R/2,0
2595 CURSETRX-(R/2-2),RY-(R/2-3),0:DR
AW-4,0,0:DRAW-2,1,0:DRAW-(R-8),0,0
2599 CURSETRX-(R/2),RY-R/2,0:IF R>4TH
ENCIRCLE R/2,0:CIRCLE R/4,0
```

```
2600 CURSETRX+(R*2),RY-R/2,0:IF R>4 T
HEN CIRCLE R/2,0:CIRCLE R/4,0
2610 GOTO2040
2999 REM*****
*****
3000 REM*** Deploiement du tuyau de
ravitaillage *****
3001 REM-----
3005 IF XT<17 OR XT>230 THEN XT=TX
3006 IF YT<110 OR YT>179 THEN YT=TY
3010 CURSETXD,YD,0:DRAW TX-XD,TY-YD,0
:CIRCLE5,0
3020 CURSETXD,YD,1:DRAW XT-XD,YT-YD,1
:CIRCLE 5,1
3030 GOTO 2440
3499 REM*****
*****
3500 REM*** Deplacement du tuyau d
e ravitaillage *****
3505 E=1
3508 FOR I=14 TO20:CURSETI,199,1:DRAW
0,-30,1:DRAW12,-16,1:DRAW0,-5,1:NEXT
3509 FORI=49040TO49079:POKEI,0:NEXT
3510 FOR I=49040TO49079 STEP5
3530 FOR R=45601 TO 49001 STEP40
3540 E=E*-1:IF E<0 THEN3560
3550 POKE R,1:GOTO3570
3560 POKE R,3
3570 NEXT R
3580 E=E*-1
3650 IF I<49046 THEN CL=17
3660 IF I>49045 THEN CL=19
3670 IF I>49055 THEN CL=18
3680 POKEI,CL:POKE I+5,16:NEXTI
3700 GOSUB 8000:REM Tableau de bor
d
3750 FOR R=45601 TO 49001 STEP40:POKE
R,0:NEXT R
3755 WAIT50
3760 CURSET37,149,0:CIRCLE5,0:DRAWXD-
37,YD-149,0
3770 FOR I=41760 TO 42000 STEP40:POKE
I+18,17:POKEI+23,20:NEXTI
3780 RV=1:GOSUB 9000:MS=40:PK=49079
3790 CURSETRX+4,RY-5,0:FORI=1 TO 10 S
TEP2:DRAW5,0,0:DRAW0,1,0:DRAW-6,0,0
3795 DRAW0,1,0:NEXTI
3798 R=17
3799 REM*****
*****
3800 REM*** Branchement du tuyau de r
avitaillement
3801 REM-----
3805 X=120:Y=100
3810 RX=RX:RY=Y
3820 CURSETRX,RY,1:CIRCLE R,1:CURSET X
R,YR,0:DRAW0,-(R-1),0:DRAW0,-R,1
3830 IFR>4THEN CURSETRX,RY,0:CIRCLE-
2,1:CIRCLE R-4,1
3840 CURSETRX-(R/2),YR-(R/2-2),1:DRAW
R,0,1
3850 CURSETRX-(R*3),YR-(R-3),1:DRAW R
*3,-3,1:DRAW R*3,3,1
3860 IFR<7 THEN 3890
3870 DRAW-(R*6),0,1
3880 IFR<11 THEN 3910
3890 CURSETRX-1,YR-R,1:DRAW0,-(R/2),1
:DRAW2,0,1:DRAW0,R/2,1
3900 CURSETRX-(R/2-2),YR-(R/2-3),1:DR
AW-4,0,1:DRAW-2,1,1:DRAW-(R-8),0,1
3910 CURSETRX-(R/2),YR-R/2,0:IF R>4TH
ENCIRCLE R/2,1:CIRCLE R/4,1
3920 CURSETRX+(R*2),YR-R/2,0:IF R>4 T
HEN CIRCLE R/2,1:CIRCLE R/4,1
3942 CURSETRX,RY,0:CIRCLE R,0:CURSET R
X,YR,0:DRAW0,-(R-1),0:DRAW0,-R,0
3943 IFR>4THEN CURSETRX,RY,0:CIRCLE-
2,0:CIRCLE R-4,0
3944 CURSETRX-(R/2),RY-(R/2-2),0:DRAW
R,0,0
3945 CURSETRX-(R*3),RY-(R-3),0:DRAW R
*3,-3,0:DRAW R*3,3,0
3946 DRAW-(R*6),0,0
3947 IFR<11 THEN 3950
3948 CURSETRX-1,RY-R,0:DRAW0,-(R/2),0
:DRAW2,0,0:DRAW0,R/2,0
3949 CURSETRX-(R/2-2),RY-(R/2-3),0:DR
AW-4,0,0:DRAW-2,1,0:DRAW-(R-8),0,0
3950 CURSETRX-(R/2),RY-R/2,0:IF R>4TH
ENCIRCLE R/2,0:CIRCLE R/4,0
3960 CURSETRX+(R/2),RY-R/2,0:IF R>4 T
HEN CIRCLE R/2,0:CIRCLE R/4,0
3965 IF EF=1 THEN EF=0:GOTO3972
3970 R=R-2:IFR>1 THEN 3810
3971 EF=1:GOTO3942
3972 FOR I=14 TO20:CURSETI,199,0:DRAW
0,-30,0:DRAW12,-16,0:DRAW0,-5,0:NEXT
3975 FOR I=41760 TO 42000 STEP40:POKE
I+18,20:POKEI+23,20:NEXTI
3976 VA=0:AC=0
3980 INK7:MS=30:TR=1:GOSUB4500:TR=0:S
=25:ND=ND+2:CB=0:GOTO50
4499 REM*****
*****
4500 REM----- COULEUR ECRAN -----
4501 REM-----
4510 FOR I=40960 TO 41280STEP40:POKE
I,20:NEXTI
4520 FOR I=40961 TO 41281 STEP40:POKE
I,0:NEXTI
4530 POKE48601,1:POKE48641,1:POKE4868
1,3:POKE48721,1:POKE48761,3
4540 POKE 48801,1:POKE48841,3:POKE488
81,1:POKE48921,3:POKE 48561,1
4550 RETURN
4999 REM*****
*****
5000 REM*** TRACER DE L'AVION ***
5001 REM-----
5010 CURSETX,Y,0
5020 CIRCLE R,1
5025 CURSET X,(Y-R),1
5030 DRAW-AG,GA,1
5040 DRAW GD,0,1
5050 DRAW -AG,-GA,1
5060 DRAW 0,-EP,1
5070 CURSET X,Y,0
5100 RETURN
5999 REM*****
*****
6000 REM *** TIR ***
```

```
6001 REM-----
6005 IFR=1THEN 6110
6006 T=T+1
6010 ZAP:SHOOT
6015 CURSETMS,191,0:DRAW 120-MS,-91,1
6016 CURSETMS,199,0:DRAW 0,-8,0
:DRAW120-MS,-91,0
6017 MS=MS+10:IF MS>190THENTR=1
6020 IF X<R<120 OR X>R>120 THEN 6100
6030 IF Y<R<100 OR Y>R>100 THEN 6100
6035 T=0
6040 EXPLODE:E=1
6045 INK1
6050 CURSET120,100,1:DRAW 0,-100,1
6060 CURSET120,100,1:DRAW 0, 90,1
6070 CURSET120,100,1:DRAW-50,-50,1
6080 CURSET120,100,1:DRAW+50,+50,1
6090 CURSET120,100,1:DRAW+50,-50,1
6091 CURSET120,100,1:DRAW-50,+50,1
6092 CURSET120,100,1:DRAW-100,0,1
6093 CURSET120,100,0:DRAW 0,-100,0
6094 CURSET120,100,0:DRAW 0, 90,0
6095 CURSET120,100,0:DRAW-50,-50,0
6096 CURSET120,100,0:DRAW+50,+50,0
6097 CURSET120,100,0:DRAW+50,-50,0
6098 CURSET120,100,0:DRAW-50,+50,0
6099 CURSET120,100,0:DRAW-100,0,0:G
OSUB 7000:INK7:GOSUB 4500
6100 MUSIC 3,4,11,SN:PLAY PL,01,4,200
0
6105 IFT=3 THEN7500
6110 RETURN
6999 REM*****
*****
7000 REM*** EFFACE DE L'AVION ***
7001 REM-----
7010 CURSETC,U,0
7020 IFT>0THEN CIRCLE T,0
7025 CURSET C,(U-T),0
7030 DRAW-SH,HS,0
7040 DRAW HF,0,0
7050 DRAW -SH,-HS,0
7060 DRAW 0,-RA,0
7070 CURSET C,U,0
7100 CX=X:UY=Y:TR=SH=AG:HS=GA:HF=GD:RA
=EP
7200 RETURN
7500 REM*** TIR ENNEMI ***
7550 CURSETX,Y,0:DRAW0,VC-Y,1:CURSETX
,Y,0:DRAW0,VC-Y,0
7560 INK1:EXPLODE
7570 CURSETHC,VC,0
7580 FORI=1 TO 22:CIRCLEI,1:NEXT
7590 FORI=1 TO 11:CIRCLEI,0:CIRCLE(23
-1),0:NEXT
7600 IFPK=49040 AND RX=2 THEN GOSUB11
000:GOTO7625
7610 TEXT:INK2:PRINT:PRINT" MISSION T
ERMINEE !!!!!"
7620 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" VOUS AV
EZ FAIT 'S.' POINTS." :GOTO7635
7625 TEXT:INK4:PRINT:PRINT" BR
AVO MISSION ACCOMPLIE !!!!!" :S=S+2
7630 PRINT:PRINT:PRINT" VOUS AVEZ FAI
T UN SCORE DE 'S.' POINTS."
7635 IFS>SMTHEN7645
7640 PRINT:PRINT"Vous ne battez pas l
e score detenu Par "
7641 FORI=0 TO 2:IFCZ(I)>64THENPRINTC
H$(CZ(I))
7642 NEXTI
7643 PRINT".Il est de 'S.M.' Points."
7644 GOTO7650
7645 PRINT:PRINT" Vous detenez le pl
us gros score." :Z=0:SM=S
7646 PRINT" Ecrivez votre nom.(appuy
ez sur la"
7647 PRINT"touche 'I' pour l'enregist
rer )."
7648 GETN$:IFN$=""THEN10000
7649 PRINTN$:"CZCZ)=ASC(N$):Z=Z+1:GOT
07648
7650 WAIT500:GOTO 10000
7800 REM *** TIR AVION RECONNAISSA
NCE ***
7801 REM-----
7810 CURSETHC,VC,0:DRAW0,Y-VC,1:CURSE
THC,VC,0:DRAW0,Y-VC,0
7820 INK1:EXPLODE
7830 CURSETX,Y,0
7840 FORI=1 TO 22:CIRCLEI,1:NEXT
7850 FORI=1 TO 11:CIRCLEI,0:CIRCLE(23
-1),0:NEXT
7860 INK7:GOSUB9500:E=1:X=HC:Y=VC:GOT
096
7999 REM*****
*****
8000 REM----- TABLEAU DE BORD -----
8001 REM-----
8010 PRINT:PRINT"SPC(15)"CARBURANT"
8015 POKE49041,7
8020 POKE49040,17
8030 POKE49046,19
8040 POKE49056,18
8050 GOSUB 4500:REM Couleur ecran
8500 RETURN
9499 REM*****
*****
9500 REM----- SCORE -----
9501 REM-----
9502 IF P=1 THEN9510
9503 IF R=1 THEN S=S+1000*ND
9504 IF R=2 THEN S=S+500*ND
9505 IF R=3 THEN S=S+250*ND
9506 IF R=4 THEN S=S+100*ND
```

Suite page 9

Le TIC TAC TOE: vous y avez sûrement joué très souvent. En voici un programme. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, sachez que vous allez jouer contre votre 702 P, sur un damier de 3×3 et qu'à tour de rôle vous placerez un de vos pions. Le but étant d'en aligner horizontalement, verticalement ou en diagonale. Bonne chance, amusez-vous bien!

M. LEVEQUE

Mode d'emploi:

Faire DEFM4, rentrer le programme, puis le lancer.

Le 702 commence, politesse oblige (c'est une grosse calculatrice ou un petit ordinateur). Celui-ci, après que vous ayez perdu ou gagné, ou après vous avoir dit que la partie est bloquée, vous en proposera obligatoirement une autre et si vous refusez, c'est très courtoisement qu'il vous saluera.

```

LIST #0
1 VAC
2 L=INT (1+3*RAM#
   )C=INT (1+3*RA
   N#):GOTO 600
5 INP "COLONNE ",
   C,"LIGNE ",L:(
   L,C)=1:Y=1:GOTO
   700
10 FOR R=1 TO 3:S=
   R:FOR I=1 TO 3:
   T=I:IF A(R,I)≠0
   :GOTO 50
40 6SB 200:6SB 570
50 NEXT R:NEXT I:G
   OTO 600
200 FOR J=1 TO 3:A=
   A+(R,J):NEXT J
   :6SB 520:A=0:FO
   R J=1 TO 3:A=A
   +(J,I)
210 NEXT J:6SB 520:
   A=0
260 IF R=1:IF I=1 T
   HEN 400
270 IF R=3:IF I=3 T

```

```

      HEN 400
275 IF R=2:IF I=2 T
      HEN 400
280 IF R=1:IF I=3 T
      HEN 450
290 IF R=3:IF I=1 T
      HEN 450
300 RET
400 FOR J=1 TO 3:K=
      K+1:A=A+(J,K):
      NEXT J:6SB 520:
      A=0:K=0
435 IF R=2:IF I=2 T

```

```

HEN 450
440 RET
450 FOR J=3 TO 1 ST
    EP-1:K=K+1:A=A
    +A(K,J):NEXT J:
    GSB 520:A=0:K=0
    :RET
520 IF A=2:Z=Z+1000
530 IF A=10:Z=Z+500
    8
911 A4=A4+A(I,1):A5
    =A5+A(I,2):A6=A
    6+A(I,3):A7=A7+
    A(I,1):J=4-1
912 A8=A8+A(I,J):NE
    XT 1
913 FOR I=1 TO 8
914 IF A(I)*7:IF A(I)
    :*6:IF A(I):*11
    :I=8:GOTO 949
915 NEXT I:PRT "PAR
    TIE NULLE ! "8:
    OT0 900
949 FOR I=1 TO 3:A(I)
    =0:NEXT I
950 IF V=1:GOTO 10
951 GOTO 5

```

```

540 IF A=6;Z=Z+10
550 IF A=1;Z=Z+5
560 IF A=5;Z=Z+20
565 RET
570 IF Z>X;X=L:L=5:
    C=T:Z=0
580 Z=0:RET
600 A(L,C)=5;Z=0:PR
    T"JE JOUE EN L
    IGNE";L;" COLON
    NE";C:X=0
601 V=5
700 IF B1+B2+B3=3*V
    :60T0 800
701 IF C1+C2+C3=3*V
    :60T0 800
702 IF D1+D2+D3=3*V
    :60T0 800
703 IF B1+C1+D1=3*V
    :60T0 800
704 IF B2+C2+D2=3*V
    :60T0 800
705 IF B3+C3+D3=3*V
    :60T0 800
706 IF B1+C2+D3=3*V
    :60T0 800
707 IF B3+C2+D1=3*V

```

```

      :GOTO 800
700 GOTO 910
800 IF 3*V=15:PRT "
      J A1 GAGNE !":G
      OTO 900
801 PRT "VOUS AVEZ
      GAGNEZ !"
900 INP "DESIREZ VO
      US UNE AUTRE PA
      RTIE OUI OU NON
      ",Q$
901 IF Q$="OUI":GOT
      O 1
902 PRT "UNE AUTRE
      FOIS PUE: PRT "E
      UT-ETRE !!!"
903 PRT "AU REVOIR
      !":END
910 FOR I=1 TO 3:A1
      =A1+A(1,I):A2=A
      1+A(2,I):A3=A3+
      A(3,I)

```



MURENVRAC

Votre but est simple, déplacez les cubes de manière à pouvoir aligner les quatre briques vertes. Pour vous gêner, deux petites bestioles méchantes ne pensent qu'à vous manger. Il ne faut pas hésiter à les écraser avec les blocs!

M. SEBAN

Mode d'emploi dans le programme.

Entrez le programme de redéfinition des caractères, sauvez-le sur cassette, puis tapez le programme de jeu et sauvez-le après le premier programme.

Deux conseils pratiques:

- Pour déplacer un cube, vos pieds doivent se trouver contre le cube que vous voulez pousser.

- Pour interrompre une partie en cours, tapez sur la touche Caps SHIFT.



SPECTRUM

```
7500 INK 6: PAPER 1: BORDER 0: C  
7501 PRINT AT 10,8; FLASH 1;"ARR  
7502 LE TAPE!!"  
7510 FOR f=0 TO 10: BEEP .1,20:  
NEXT f  
7900 *****  
7901 *****  
7902 * REDEFINITION DES *  
7903 * CARACTERES U-D-G *  
7904 *****
```

```

73005> REM *****
73006 FOR f=USR "a" TO USR "s"+7
73007 READ a: POKE f,a
73008 NEXT f
73009 REM
73010 DATA BIN 0011110000
73011 DATA BIN 0110110011
73012 DATA BIN 1010111111
73013 DATA BIN 1110110011
73014 DATA BIN 1101111000
73015 DATA BIN 0110111000
73016 DATA BIN 0011110000
73017 REM
73018 DATA BIN 0011110000
73019 DATA BIN 0110110000
73020 DATA BIN 1010111000
73021 DATA BIN 1110110000
73022 DATA BIN 1101111111
73023 DATA BIN 0110110001

```

```

0001112301> DATA BIN 001111000-
0001112302 REM
0001112303 DATA BIN 0111100000
0001112304 DATA BIN 0010000000
0001112305 DATA BIN 001011110
0001112306 DATA BIN 111111111
0001112307 DATA BIN 100000001
0001112308 DATA BIN 111111111
0001112309 DATA BIN 010111010
0001112310 DATA BIN 00111100
0001112311 REM
0001112312 DATA BIN 000001110
0001112313 DATA BIN 000001000
0001112314 DATA BIN 011101000
0001112315 DATA BIN 111111111
0001112316 DATA BIN 100000001
0001112317 DATA BIN 111111111
0001112318 DATA BIN 010111010
0001112319 DATA BIN 00111100
0001112320 REM
0001112321 DATA BIN 001111000
0001112322 DATA BIN 010111010

```

00	DATA	IN	11111111
01	DATA	IN	10000001
02	DATA	IN	11111111
03	DATA	IN	11111111
04	DATA	IN	00000100
05	DATA	IN	00001110
06	DATA	IN	00000000
07	DATA	IN	00111100
08	DATA	IN	01011100
09	DATA	IN	11111111
0A	DATA	IN	10000001
0B	DATA	IN	11111111
0C	DATA	IN	00111100
0D	DATA	IN	01110000
0E	DATA	IN	00001100
0F	DATA	IN	00011001
10	DATA	IN	00011001
11	DATA	IN	00011001
12	DATA	IN	11110001
13	DATA	IN	11110001
14	DATA	IN	11110001
15	DATA	IN	11110001
16	DATA	IN	11110001
17	DATA	IN	11110001
18	DATA	IN	11110001
19	DATA	IN	11110001
1A	DATA	IN	11110001
1B	DATA	IN	11110001
1C	DATA	IN	11110001
1D	DATA	IN	11110001
1E	DATA	IN	11110001
1F	DATA	IN	11110001

```

0167 DATA BIN 100101110
0168 DEM BIN 000111001
0169 DEM BIN 000111001
0170 DATA BIN 000111100
0171 DATA BIN 100101101
0172 DATA BIN 111101010
0173 DATA BIN 100101111
0174 DATA BIN 100101111
0175 DATA BIN 000110111
0176 DATA BIN 000110111
0177 DATA BIN 000110110
0178 DATA BIN 000111001
0179 DEM BIN 000111001
0180 DEM BIN 011111100
0181 DATA BIN 111000111
0182 DATA BIN 110000111
0183 DATA BIN 100110011
0184 DATA BIN 100110011
0185 DATA BIN 100110011
0186 DATA BIN 110000111
0187 DATA BIN 111000111
0188 DATA BIN 011111100
0189 DEM BIN 011111100
0190 DEM BIN 011111100
0191 DATA BIN 011111100

```

```

00000000 DATA BIN 001111100
00000001 DATA BIN 011111101
00000002 DATA BIN 111002111
00000003 DATA BIN 111002111
00000004 DATA BIN 011111110
00000005 DATA BIN 001111100
00000006 DATA BIN 011111110
00000007 REM
00000008 DATA BIN 000100000
00000009 DATA BIN 010000010
00000010 DATA BIN 101001000
00000011 DATA BIN 010000000
00000012 DATA BIN 000000010
00000013 DATA BIN 010010010
00000014 DATA BIN 010010100
00000015 DATA BIN 000100100
00000016 REM
00000017 DATA BIN 000000000
00000018 DATA BIN 000100100
00000019 DATA BIN 010000000
00000020 DATA BIN 100100101
00000021 DATA BIN 000100100

```

```

00000000 DATA BIN 00100000
00000001 DATA BIN 01001001
00000002 DATA BIN 01011110
00000003 REM
00000004 DATA BIN 00011000
00000005 DATA BIN 00111100
00000006 DATA BIN 10111101
00000007 DATA BIN 01011010
00000008 DATA BIN 00100100
00000009 DATA BIN 01011010
0000000A DATA BIN 10000001
0000000B DATA BIN 10000001
0000000C REM
0000000D DATA BIN 00011000
0000000E DATA BIN 00111100
0000000F DATA BIN 00111100
00000010 DATA BIN 01011010
00000011 DATA BIN 10100101
00000012 DATA BIN 01011010
00000013 DATA BIN 10000001
00000014 DATA BIN 10000001

```

[illegible][illegible]

```

000000 REM *****
000001 REM *
000002 REM * PRESENTATION *
000003 REM *
000004 LET Z$="A": LET A$="A": LET
000005 B$="A"
000006 CLS : PRINT AT 2,7: INK 4:
000007 FLASH 1: PAPER 2: "M U R E N U R
000008
000009 PRINT AT 7,10: INK 6: "@" 1
000010 4"
000011 PRINT AT 12,7: INK 0: " S E
000012 R N G U I L "
000013 PRINT AT 17,5: INK 5: "P R E
000014 N T A T I O N"
000015 PAUSE 1: PAUSE 100
000016 FOR J=2 TO 17 STEP 5
000017 FOR I=3 TO 30 STEP 2
000018 FOR K=0 TO 1
000019 PRINT AT J,I+1: INK 2: " "; Z

```

```

05525 PRINT AT J,I+1-5; INK 3;"
05530 "INK 6;"
05535 BEEP .05;10*SIN (I/30*PI)
05540 IF a$="A" THEN LET z$="A"
05545 LET b$="A"
05550 IF z$="Q" THEN LET z$="Q"
05555 NEXT I
05560 LET z$="Q"; LET a$="A"; LET
05565 "A"; NEXT J
05570 PRINT AT J,I-5;"
05575 NEXT J
05580 REM *****
05585 REM *****
05590 REM ***** REGLES DU JEU *****
05595 REM *****
05600 REM *****
05605 PRINT AT 10,5; FLASH 1; INK
05610 7; PAPER 2;"Voulez-vous les reg
05615 les ?
05620 PAUSE 1; PAUSE 0
05625 IF INKEY$="Y" AND INKEY$="Y"
05630 THEN GOTO 9900

```

```

0650 BORDER 1: CLS : PRINT AT 2,
      INK 1;" " ; INK 2;" MURENURAC
0660 PRINT INK 5;" " AUX comman
des d'un robot:" bipede,vous de
vez reussir a ras-"-sembler t
es 4 composantes d'un "-"mur (
).Vous pouvez vous "-"diriger
dans tous les sens,ainsi "-"que
pousser les petits cubes (C)
voir meme les detruire pour
reussir le lever le U.
0670 PRINT 80; APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE!" PAUSE 1: PAUSE 0: CLS
0680 PRINT INK 7;" " Les petit
cubes ne peuvent "-"etre detruit
s que s'ils sont "-"pousses dan
s une direction ou un "-"obstac
e immediat se presente." Deux
petits monstres vous pour "-"s
uivent dans le but de vous "-"

```

0659 PRINT 80: APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE! PAUSE 1: PAUSE 0: CL5
0690 PRINT INK 0: Il existe
dix niveaux de difficulté et
vous disposez de trois vies:
à chaque mur apparaît sur
la droite un petit motif ou
s'indiquent le "niveau que vous
avez atteint."
0700 PRINT 80: APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE! PAUSE 1: PAUSE 0: PAP
ER 4: BORDER 4: INK 0: CL5

```
P 000001 PPRM *****  
000002 PPRM *  
000003 PPRM *DEPLACEMENTS*  
000004 PPRM *et COMMANDES*  
000005 PPRM *  
000006 PPRM *****  
000007 PPRM  
000008 PPRM INT AT 2.7; FLASH 1; INK
```

```

0000 0000 PAPER 6: "LES COMMANDES:"
0001 0000 PRINT "a droite --> ";
0002 0000 PRINT "1";
0003 0000 PRINT "a gauche <-- ";
0004 0000 PRINT "en haut ↑ "; INK
0005 0000 PRINT "en bas ↓ "; INK
0006 0000 PRINT INK 0: "pousser ou cesser
0007 0000 PRINT INK 3: "si le mur est ter
0008 0000 PRINT "0: APPUYEZ SUR UNE
0009 0000 PAPER 6: INK 4: CLÉ PRINT
0010 0000 AT 10,7; FLASH 1: "DEMARREZ LE T
0011 0000 LOAD "SCREENS : REM
0012 0000
0013 0005 PRINT AT 20,0: INK 0: LOAD
0014 0000 SAVE "HURENURAC" LINE 1

```

```

14 INK 2: BORDER 1: PAPER 0: C
LS 30 LET K$=1000
LET LEV=0: LET S=0: L
40 INPUT "DIFFICULTE (1 & 10)?"
45 IF D<1 OR D>10 THEN GO TO 4
50 PRINT INK 1, AT 9, 0, "SCORE:"
AT 10, 0, " ", AT 11, 0, " "
55 INK 1: PLOT 40, 7: DRAW 100,
DRAW 0, 101: DRAW -101, 0: DRAW
-101, INK 2
60 FOR I=1 TO (ABS (D-11)/3)+5
70 LET A=INT (RND*20): LET B=I
NT (RND*20)
80 PRINT INK 5: PAPER 1, AT A+1
, 0, 0, "NEXT I"
100 LET ZZ=0: LET Y=A+1: LET X=
B-6: LET A$="": LET B$="":

```

```

130 FOR F=0 TO 3: LET A1=INT (R
N0+18)+2: LET B1=INT (RND*5)+7
140 IF A1=Y AND B1=X THEN LET B1=B1
+1
140 IF A1=10 AND (B1=10 OR B1=2
0) THEN LET A1=A1+1
145 PRINT INT 4/AT A1,B1;"Q": N
EXP
150 LET LEV=LEV+1: LET IT=4: DI
M N(2): DIM N(2): DIM G(2): LET
M(1)=10: LET N(1)=10: LET M(2)=1
0: LET N(2)=20: LET G(1)=0: LET
G(2)=0
210 RESTORE 300: FOR F=2 TO 12:
IF F=LEV THEN GO TO 300
240 READ IN PA,X: PRINT INK IN
PAPER PA,AT 25-F*2,28-X: NEXT
F
300 DATA 2,4,"Q",0,0,"X",5,3,"Q
",3,0,"Q",0,1,4,3,"X",0,3,
5,1,1,2,"Q",2,7,"X",0,3,
320 IF LEV=10 THEN LET LEV=0

```

```

2700 DIM Z(2) : PRINT INK 6, AT 1,
2701 " "
500 LET S=S+.1 : LET G=INT (RND*
(1+.5))
510 IF G=1 AND G(2)=0 THEN GO 3
UB 3000
520 IF G(1)=1 THEN LET R=1 : INK
6 : GO SUB 3100
530 IF G(2)=1 THEN LET R=2 : INK
3 : GO SUB 3300
550 IF (M(1)=Y AND N(1)=X AND G
(1)=1) OR (M(2)=Y AND N(2)=X AND
G(2)=1) THEN GO TO 4000
560 PRINT AT 11,1:INT S
572 REM DEPLACEMENTS
590 IF INKEY="" THEN GO TO 641
593 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 1
595
597 IF INKEY$="3" THEN GO SUB 9
600
600 PRINT AT Y,X: " "
610 IF INKEY$="1" AND X.5 THEN

```

```

0000 SUB 7300
0005 IF INKEY$="0" AND X<25 THEN
0010 GO SUB 7100
0015 IF INKEY$="9" AND Y>1 THEN
0020 GO SUB 7200
0025 IF INKEY$="2" AND Y<20 THEN
0030 GO SUB 7300
0035 IF IN 65270=254 THEN PAUSE
0040
0045 IF ZZ=1 THEN PRINT AT Y,X;B
0050 LET ZZ=0: GO TO 711
0055 PRINT AT Y,X;A$: LET ZZ=1
0060 GO TO 600
0065 IF TT=1 THEN LET L=ATTR (Y,
X-1)
0070 IF TT=2 THEN LET L=ATTR (Y,
X+1)
0075 IF TT=3 THEN LET L=ATTR (Y-
1,X)
0080 IF TT=4 THEN LET L=ATTR (Y+
1,X)
0085
0090 IF L=13 AND L=4 THEN RETURN

```

```

RN 040 LET F=0. LET I=0: IF L=13 T
HEN LET Z9="0": LET CL=6: LET PA
=1
050 IF L=4 THEN LET Z8="": LET
CL=4: LET PA=0: LET S=3+2: LET
060 GO TO TT+100+000
1000 GO TO ATTR (Y,X-2)=13 OR ATTR
(Y,X-2)=4 OR ATTR (Y,X-2)=1 THEN
LET F=-1: GO TO 0000

```

Suite page 12

Voilà un programme pour ceux qui veulent régater dans leur salon, ou bien s'initier aux principes de la voile. Tous les commentaires utiles sont dans les REM des premières lignes. Les CALL CHAR sont longs à taper, mais le graphisme est indispensable pour une bonne compréhension du jeu.

Vous pouvez jouer seul, au début, afin de vous initier aux déplacements. suivant la direction du vent (le jeu est prévu pour deux joueurs).

```

10 REM LE BUT DU JEU EST DE FAIRE DEUX FOIS LE TOUR DES TROIS BOUEES.
20 REM LES VOILIERS ONT DIFFERENTES VITESSES PAR RAPPORT A LA DIRECTION DU VENT.
30 REM LA DIRECTION DU VENT, QUI VARIE, EST INDIQUEE PAR LA FLECHE PLACEE EN HAUT
  DE L'ECRAN.
40 REM SI UN VOILIER RENCONTRE LA FLECHE MOBILE, QUI REPRESENTE LA RISEE, SA VITES
  SE EST DOUBLEE.
50 REM CHAQUE BOUEE FRANCHIE EST VISUALISEE EN HAUT A GAUCHE DE L'ECRAN.
60 REM LA DUREE DU JEU EST SYMBOLISEE PAR LE SOLEIL.
70 REM CE JEU EST PREVU POUR FONCTIONNER AVEC LES JOYSTICKS, IL FAUT DONC METTRE
  EN POSITION MINUSCULE.
80 REM LA REACTION DES VOILIERS EST RELATIVEMENT LENTE, CECI EST DU A LA MANOEUV
  RE DES VOILES!
90 REM DEFINITION DES CARACTERES.
100 CALL CLEAR
110 CALL CHAR(32,"071F3F7F7FFFFFFF7F7F3F1F0FE0F8FCFEFEFFFFFFF7FEFCFB
  E0")
120 CALL CLEAR
130 CALL COLOR(2,6,6)
140 CALL SCREEN(2)
150 CALL COLOR(8,16,5)
160 CALL COLOR(1,5,5)
170 CALL COLOR(3,16,7)
180 CALL CHAR(116,"000010381C0E0703010000000103000000000000000048CCCEC7C3CFCC0
  000")
190 CALL COLOR(5,16,5)
200 CALL COLOR(6,16,5)
210 CALL COLOR(7,16,5)
220 CALL COLOR(4,16,16)
230 CALL CHAR(124,"000000000000203133373E3C3F00000000081C3B70E0C08000000080C00
  000")
240 CALL CHAR(128,"0000040C1B307FFF7F301B0C040000000000000000FFFFF00")
250 CALL CHAR(112,"00000000000000FFFFF0000000000000000020301B0CFEFFFFE0C1B30200
  000")
260 CALL CHAR(120,"0303030303030303030331B0F070301B080B080B080B080B080B080B080B0
  000")
270 CALL CHAR(104,"03070E1E1E3E3E3E21FF3F0F03000080C0E0F0F8FCFEFFFB0C0FFFEFCFBF
  838")
280 CALL CHAR(108,"0003070F1F3F7F67783E3F1F1F0F0F0348CCCCCECECFEFFF7E7EEEECECE
  8EB")
290 LPE=1::PE=1::O=16::R=120::FO=96::LF=96::CALL CHAR(100,"0103070F1
  F3F1FBF7F7B7F3F1F1F1FOCC0E0787C7E3F3F7F7FFF3FBEE0FEFF00")
300 E=30::L=30::CALL CHAR(96,"03071E3E7EFCFCFEFEFFFC71077FFF0080C0E0F0F8FCF
  BF1E7DFFEFCFBFB830")::CALL MAGNIFY(3)
310 DISPLAY AT(8,8):"PHILIPPE PAYEN
  PRESENTE"
320 REM AFFECTATION DES VITESSES
330 DIM L(40)::DIM D(40)
340 FOR I=1 TO 40
350 READ L(I),D(I)::NEXT I
360 DATA -3,0,-2,-2,0,0,2,-2,3,0,4,4,0,3,-4,4,-2,0,0,0,0,-2,3,-3,4,0,3,3,0,4,-3,
  3
370 DATA 0,0,-2,-2,0,-3,4,-4,3,0,4,4,0,3,-2,2,-2,0,-3,-3,0,-4,3,-3,4,0,3,3,0,2,0
  ,0,-3
380 DATA 0,-4,-4,0,-3,4,-4,3,0,2,2,0,0,-2,2
390 DISPLAY AT(13,8):"REGATE OLYMPIQUE"
400 DIM LL(40)::DIM LD(40)
410 FOR I=1 TO 40
420 READ LL(I),LD(I)::NEXT I
430 DATA -3,0,-2,-2,0,0,2,-2,3,0,4,4,0,3,-4,4,-2,0,0,0,0,-2,3,-3,4,0,3,3,0,4,-3,
  3
440 DATA 0,0,-2,-2,0,-3,4,-4,3,0,4,4,0,3,-2,2,-2,0,-3,-3,0,-4,3,-3,4,0,3,3,0,2,0
  ,0,-3
450 DATA 0,-4,-4,0,-3,4,-4,3,0,2,2,0,0,-2,2
460 DIM G(5)::DIM F(5)
470 FOR I=1 TO 5
480 READ G(I),F(I)::NEXT I
490 DATA 0,15,15,15,15,0,15,-15,0,-15
500 CALL CHAR(132,"0103070F1F3F7FFF1F03FF7F3F1F1F1CC0E070787B7C7C7C84FFFCF0F0C
  00000")

```

```

510 CALL CHAR(136,"101737373777F7FF77773310000B0E0F0B7C1CFCFBF8E0E0B0B
000")
520 CALL CLEAR
530 CALL COLOR(8,2,2)
540 DISPLAY AT(1,1):"*****"
*****
550 DISPLAY AT(7,16):"2"
560 DISPLAY AT(18,5):"1"
570 DISPLAY AT(4,1):" BOUEE"
580 CALL SPRITE(1,96,16,160,99):: RANDOMIZE
590 CALL SPRITE(4,96,2,155,104)
600 CALL SPRITE(2,15,150,35)
610 CALL SPRITE(6,32,11,1,1)
620 CALL SPRITE(5,112,15,10,128)
630 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL JOYST(2,LX,LY)
640 IF X=4 AND Y=0 THEN M=7 :: FO=132 :: GOTO 720
650 IF X=4 AND Y=4 THEN M=8 :: FO=132 :: GOTO 720
660 IF X=0 AND Y=4 THEN M=1 :: FO=136 :: GOTO 720
670 IF X=-4 AND Y=4 THEN M=2 :: FO=104 :: GOTO 720
680 IF X=-4 AND Y=0 THEN M=3 :: FO=104 :: GOTO 720
690 IF X=-4 AND Y=-4 THEN M=4 :: FO=96 :: GOTO 720
700 IF X=0 AND Y=-4 THEN M=5 :: FO=108 :: GOTO 720
710 IF X=4 AND Y=-4 THEN M=6 :: FO=100
720 IF LX=4 AND LY=0 THEN LM=7 :: LF=132 :: GOTO 800
730 IF LX=4 AND LY=4 THEN LM=8 :: LF=132 :: GOTO 800
740 IF LX=0 AND LY=4 THEN LM=1 :: LF=136 :: GOTO 800
750 IF LX=-4 AND LY=4 THEN LM=2 :: LF=104 :: GOTO 800
760 IF LX=-4 AND LY=0 THEN LM=3 :: LF=104 :: GOTO 800
770 IF LX=-4 AND LY=-4 THEN LM=4 :: LF=96 :: GOTO 800
780 IF LX=0 AND LY=-4 THEN LM=5 :: LF=108 :: GOTO 800
790 IF LX=4 AND LY=-4 THEN LM=6 :: LF=100
800 Z=INT(20*RND)+1 :: IF Z=2 THEN 1380
810 IF Z=3 THEN 1400
820 J=M+0 :: LJ=LM+0
830 IF X=0 AND Y=0 THEN J=0
840 IF LX=0 AND LY=0 THEN J=0
850 CALL COINC(1,2,30,LD)
860 CALL COINC(2,4,30,LG)
870 IF LG=-1 THEN LL(LJ)=LL(LJ)*1.6 :: LD(LJ)=LD(LJ)*1.6
880 IF LD=-1 THEN L(J)=L(J)*1.6 :: D(J)=D(J)*1.6
890 CALL PATTERN(1,FO):: CALL MOTION(1,L(J),D(J))
900 CALL PATTERN(4,LF):: CALL MOTION(4,LL(LJ),LD(LJ))
910 CALL PATTERN(2,R):: CALL MOTION(2,6*(D/8)+1,F*(D/8)+1)
920 CALL PATTERN(5,R)
930 S=S+0.025
940 CALL MOTION(6,0,S)
950 IF S=1 THEN S=0
960 CALL POSITION(6,M,N)
970 IF N>250 THEN 1180
980 CALL POSITION(1,C,V)
990 CALL POSITION(4,LC,LV)
1000 ON PE GOTO 1040,1060,1080,1100,1150
1010 ON LPE GOTO 1250,1270,1290,1310,1360
1020 IF PA=2 OR LPA=2 THEN 1190
1030 GOTO 630
1040 IF C>130 AND V<40 THEN PE=2 :: DISPLAY AT(30,E)BEEP:">"
1050 GOTO 1010
1060 IF C<50 AND V>130 AND V<140 THEN PE=3 :: DISPLAY AT(30,E+1)BEEP:">"
1070 GOTO 1010
1080 IF C>130 AND V>220 THEN PE=4 :: DISPLAY AT(30,E+2)BEEP:">"
1090 GOTO 1010
1100 IF V>120 AND V<150 THEN PE=4 :: E=33 :: PA=PA+1 :: GOTO 1110 ELSE 1010
1110 DISPLAY AT(17,5):" 4 I 6 I"
1120 DISPLAY AT(22,5):" I ARRIVEE"
1130 DISPLAY AT(22,16):"I"
1140 DISPLAY AT(7,16):"5"
1150 PE=1
1160 GOTO 630
1170 IF LC<45 AND LV>130 AND LV<140 THEN LPE=3 :: DISPLAY AT(30,LE+1):"Y"
1180 DISPLAY AT(14,10):" LE JOUR VIENT DE TOMBER LA REGATE EST FINIE"
1190 CALL MOTION(1,0,0)
1200 CALL MOTION(2,0,0)
1210 CALL MOTION(6,0,0)
1220 CALL MOTION(4,0,0)
1230 DISPLAY AT(18,15)SIZE(4):"FIN"
1240 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I :: END
1250 IF LC>130 AND LV<40 THEN LPE=2 :: DISPLAY AT(31,LE)BEEP SIZE(8):"Y"
1260 GOTO 1020
1270 IF LC<50 AND LV>130 AND LV<140 THEN LPE=3 :: DISPLAY AT(31,LE+1)BEEP SIZE(8):"Y"
1280 GOTO 1020
1290 IF LC>130 AND LV>220 THEN LPE=4 :: DISPLAY AT(31,LE+2)BEEP SIZE(8):"Y"
1300 GOTO 1020
1310 IF LV>120 AND LV<150 THEN LPE=4 :: LE=33 :: LPA=LPA+1 :: GOTO 1320 ELSE 1020
1320 DISPLAY AT(17,5):" 4 I 6 I"
1330 DISPLAY AT(22,5):" I ARRIVEE"
1340 DISPLAY AT(22,16):"I"
1350 DISPLAY AT(7,16):"5"
1360 LPE=1
1370 GOTO 630
1380 R=R+4 :: O=O+8 :: IF R=132 THEN R=128 :: O=32
1390 GOTO 820
1400 R=R-4 :: O=O-8 :: IF R=108 THEN R=112 :: O=0
1410 GOTO 820

```



ARRIVEE" **BASIC**
O, LE+1): "Y"
ATE EST FINIE"
ETENDU

TRS 80

Eric BERTREN.

- 1: Cette commande permet l'écriture des données sur disque pour le professeur, c'est à dire la question et la réponse.
- 2: Grâce à celle-ci, l'élève peut tester ses connaissances. L'ordinateur pose une question à laquelle il faut qu'il réponde. Si il y a erreur, la bonne réponse est affichée à l'écran. A la fin du test (fin de fichier ou commande S), l'ordinateur affiche les résultats.
- 3: cette commande est obligatoire avant d'arrêter l'ordinateur. Elle forme le fichier et prévient l'utilisateur lorsque c'est terminé.
- 4: La correction du fichier est très utile en cas d'erreur de frappe. Taper le numéro de l'article et taper la rubrique question ou réponse.
- 5: Avec cette commande, l'ordinateur se positionne à la fin du fichier pour continuer à enregistrer.

Lorsque "Numéro d'enregistrement?" s'affiche, il faut répondre le numéro de l'article à créer. Si l'on entre - 1, la liste du fichier s'inscrit à l'écran. Si l'on entre - 2, on retourne au menu.

```
50 ' CONFIGURATION : TRS 80 MODELE 1 OU 3
60 ' 16 A 48K DE RAM.
70 ' DISQUETTE.
80 '
-----
90 CLS
100 CLEAR2000
110 SS=STRING$(63,140)
120 OPEN "R".1,"ANG/TXT"
```

```

130 FIELD1,30ASD$,30ASR$
140 CLS:PRINT:PRINTS$:PRINT
150 PRINTTAB(25)"MENU":PRINTTAB(25)"-----":PRINT
160 PRINTTAB(20)"1 - ECRITURE DES DONNEES"
170 PRINTTAB(20)"2 - LECTURE / TEST"
180 PRINTTAB(20)"3 - CLOTURE DU FICHIER"
190 PRINTTAB(20)"4 - CORRECTION DU FICHIER"
200 PRINTTAB(20)"5 - POSITION ENREGISTREMENT SUIVANT":PRINT
210 PRINTTAB(150)"VOTRE CHOIX ?":PRINT:PRINTS$
220 GOSUB830:ONVAL(A$)GOTO260,350,670,520,690:GOTO220
230 '
240 ' ** ENREGISTREMENT DES DONNEES **
250 '
260 CLS:GOSUB730
270 CLS:PRINT$35,"ENREGISTREMENT NUMERO : "IN:LINEINPUT"ENTREZ L
A QUESTION ---" :I$:=IFLEN(A$):50THEN270
280 LINEINPUT"ENTREZ LA REPONSE ---" :I$:=IFLEN(B$):30THEN280
290 LSETQ$=A$+I$B$+B$+PUT1,N
300 PRINT:PRINTTAB(20)"E - ENCORE"
310 GOSUB830:IFA$="E"THENN=N+1:CLS:GOTO270ELSE310
320 '
330 ' ** LECTURE DU FICHIER : COMPTE LES REPONSES **
340 '
350 CLS
360 FORN=1TOLOF(1)
370 GET1,N
380 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(20)"QUESTION : " :I$
390 PRINTTAB(20):LINEINPUT"REPONSE : " :I$:=PRINT
400 IFLEN(B$):30THENB$=B$+STRING$(20-LEN(B$),32)
410 IFA$=B$THENPRINTTAB(20)"REPONSE CORRECTE ! :I$=B+1ELSEPRINTA
B(20)"IL FALLAIT TROUVER : " :I$:=I$+M+1
420 PRINTS:PRINT:PRINTTAB(20)"E - ENCORE":PRINTTAB(20)"S - STOP
/ AFFICHAGE DES SCORES"
430 A$=INKEY$:IFA$="E"THENCLS:NEXTNELSEIFA$="S"THEN440ELSE430
440 CLS:PRINTS$
450 PRINTTAB(15)"NOMBRE DE BONNES REPONSES : " :I$
460 PRINTTAB(15)"NOMBRE DE MAUVAISES REPONSES : " :I$
470 PRINTS:PRINTTAB(20)"APPUYEZ SUR ( SHIFT )"
480 GOSUB830:GOTO400
490 '
500 ' ** CORRECTION DU FICHIER **

```

```

510 '
520 CLS:GOSUB730
530 GET1,N
540 CLS:PRINT:PRINT:PRINTTAB(20)"QUESTION : "10$
550 PRINTTAB(20)"REPONSE : "1R$
560 PRINT$1:PRINT
570 PRINTTAB(20)"1 - QUESTION":PRINTTAB(20)"2 - REPONSE"
580 PRINTTAB(20)"MENU : APPUYEZ SUR ( SHIFT )"
590 GOSUB830:ONVAL(A$)GOTO610,650
600 GOTO590
610 CLS:PRINTTAB(20)"CORRECTION QUESTION"
620 PRINTTAB(20)"-----"1:PRINT
630 PRINT"ANCIENNE QUESTION : "10$
640 LINEINPUT"NOUVELLE QUESTION : "1A$:LSETQ$=A$:PUT1,N:GOTO530
650 CLS:PRINTTAB(20)"CORRECTION REPONSE"
660 PRINTTAB(20)"-----"1:PRINT
670 PRINT"ANCIENNE REPONSE : "1R$
680 LINEINPUT"NOUVELLE REPONSE : "1B$:LSETR$=B$:PUT1,N:GOTO530
690 N=LOF(1)+1:GOTO270
700 '
710 ' ** NUMERO DE L'ENREGISTREMENT **
720 '
730 PRINT" -1 : AFFICHAGE DU FICHIER"1:PRINT" -2 : RETOUR AU MENU
"1:INPUT"NUMERO DE L'ENREGISTREMENT"1N
740 IFN=-2THEN140ELSEIFN=-1THEN760ELSEIFN(=0)THEN730
750 RETURN
760 CLS
770 FORI=1TODOF(1)
780 GET1,I:PRINTTAB(10)0$:R$1:"(I)":"CHR$(13):S$
790 NEXTI:GOTO730
800 '
810 ' ** TEST DU CLAVIER : (SHIFT) = RETOUR AU MENU **
820 '
830 A$=INKEY$:IFA$=""THENIFPEEK(14464)=1THEN140ELSE830ELSERETURN
840 '
850 ' ** FERMETURE DU FICHIER OBLIGATOIRE A LA FIN **
860 '
870 CLOSE:CLS
880 A$="( ETEINGNEZ LE DISQUE )"1:PRINT9465,A$:1:FORK=1T090:NEXTK1:P
RINT9465,STRING$(LEN(A$),32)1:FORK=1T090:NEXTK1:GOTO880

```


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 Gal FOY - 75008 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

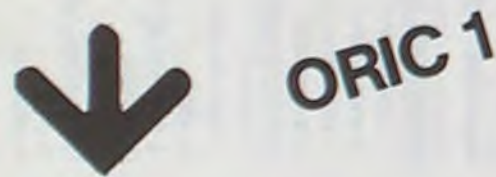
● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

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

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

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

Suite de la page 6



```
9507 IF R=5 THEN S=S+50 *ND
9508 IF R=6 THEN S=S+10 *ND
9510 S=S-STR(S)
9512 SP=STR(S)
9515 IF S<1 THEN 9700
9520 Z="SCORE="
9580 CURSET100,0,0
9590 FOR I=1 TO LEN(Z)
9600 CHAR ASC(MID$(Z,I,1)),0,1
9610 CURMOV 7,0,0
9620 NEXT I
9640 CURSET 142,0,0
9644 FOR I=2 TO LEN(SP)
9645 CHAR ASC(MID$(SP,I,1)),0,0
9646 CURMOV 7,0,0
9647 NEXT I
9648 CURSET 142,0,0
9650 FOR I=2 TO LEN(S)
9660 CHAR ASC(MID$(S,I,1)),0,1
9670 CURMOV 7,0,0
9680 NEXT I
9690 PING :WAIT100
9691 PLAY0,0,0,0
9692 MUSIC 3,4,11,SN:PLAY PL,01,4,200
9698 SP=S
9700 RETURN
9999 REM*****
10000 REM----- NOUVELLE PARTIE -----
10001 REM-----
10002 PAPER0:INK2:PRINT:PRINT
10005 PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER ? (O/N)"
10008 POKE49040,10:POKE49041,0
10010 PLAY 0,0,0,0
10011 MUSIC3,2,10,SN:PLAY7,0,4,200
10055 GET RP#
10070 IFRP#="O"THEN PLAY0,0,0,0:GOTO10100
10080 IFRP#="N"THENTEXT:PAPER0:INK2:CLS:PLAY0,0,0,0:END
10090 GOTO10055
10100 PRINT:PRINT"Quel est le niveau de difficulté.(1a9)"
10101 GET ND$:IFND#="1" ORND#="9"THEN 10101
10102 ND=VAL(ND$):GOTO21
10499 REM*****
10500 REM----- NIVEAU DE DIFFICULTE -----
10501 REM-----
10510 PAPER2:INK0
10512 PRINTCHR$(4)
10515 PRINTCHR$(27);CHR$(82);CHR$(27);
"J PILOTE DE CHASSE"
10530 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"T"
```

```
PRINTCHR$(27);"W":PRINTCHR$(27);"Q"
10540 PRINT:PRINT" BUT DU JEU "
10541 PRINT" Mener à bien une mission aérienne"
10542 PRINT"de reconnaissance,d'une durée limitée"
10543 PRINT"Par:":PRINT:PRINT" - La Perte d'un appareil."
10544 PRINT" - L'épuisement de votre carburant."
10545 PRINT" - Trois tirs rates."
10546 PRINT:PRINT"SCORE:"
10550 PRINT" Il est en fonction du niveau de "
10551 PRINT"difficulté choisi."
10552 PRINT" Il s'affiche en haut de l'écran une "
10553 PRINT"fois le premier point acquis."
10554 PRINT:PRINT:PRINT"Pour continuer r,appuyez sur une touche"
10556 GET R$:CLS
10560 CLS:PRINT
10564 PRINT" STRUCTURE DU JEU "
10565 PRINT" Une Patrouille est constituée par:":PRINT
10566 PRINT" - Un premier appareil chargé de la "
10567 PRINT"reconnaissance.(Avion blanc fixe )"
10568 PRINT" - Un autre, assurant sa protection":PRINT"le suit à peu de distance"
10569 PRINT"(C'est l'appareil que vous pilotez. )"
10570 PRINT" - Un avion de ravitaillement en vol "
10571 PRINT"permettant de prolonger la durée des ":PRINT"missions.(Avion noir. )"
10572 PRINT:PRINT"-----"
10573 PRINT" En permanence,(sauf pendant votre "
10574 PRINT"ravitaillement.) votre coéquipier est "
10575 PRINT"menacé par l'adversaire.(Avion blanc clignotant)."
10576 PRINT:PRINT:PRINT"Pour continuer appuyez sur une touche."
10577 PRINT:PRINT" ACCROCHAGE DU TUYAU":PRINT:PRINT
10578 PRINT" PAR OUS MEME "
10579 PRINT"collimateur.(croix blanche ) à l'aide "
10580 PRINT"des touches flechées."
10581 PRINT" - Déclencher le tir en appuyant sur "
10582 PRINT:PRINT" PAR VOTRE COEQUIPIER."
10585 PRINT" - Automatiquement lorsqu'il l'ennemi "
10586 PRINT"est devant lui,(plus petit) et dans "
10587 PRINT"sa ligne de tir.(même axe
```

```
vertical. )"
10588 PRINT:PRINT" PAR L'ADVERSAIRE "
10589 PRINT" - Automatiquement si l'appareil de "
10590 PRINT"votre coéquipier est devant lui,et "
10591 PRINT"s'il se trouve dans sa ligne de mire."
10592 PRINT" - Automatiquement si vous tirez sur "
10593 PRINT"l'adversaire,trois fois de suite sans "
10594 PRINT"l'atteindre."
10595 PRINT:PRINT:PRINT"Pour continuer r,appuyez sur une touche":GETR$:CLS
10596 PRINT:PRINT" RAVITAILLEMENT EN VOL":PRINT:PRINT
10597 PRINT" Des que l'indicateur de carburant "
10598 PRINT"atteint le jaune,vous pouvez Procéder "
10599 PRINT"à un ravitaillement en vol. Pour cela "
10600 PRINT"il vous faut:":PRINT" - Appuyer sur la touche 'C'.Des cet "
10601 PRINT"instant un voyant apparaît en haut de "
10602 PRINT"l'écran.Sa couleur indique que vous "
10603 PRINT"pouvez diriger votre appareil.(voyant "
10604 PRINT"vert) ou que vous êtes en Pilotage "
10605 PRINT"automatique (voyant rouge)."
10606 PRINT" - L'avion ravitailleur (en noir)."
10607 PRINT"s'approche alors.Vous devez, à l'aide "
10608 PRINT"des touches flechées,l'amener dans ":PRINT"votre collimateur.Ceci fait: "
10609 PRINT" - Appuyer sur la touche 'ESPACE'pour "
10610 PRINT"synchroniser vos commandes sur celles":PRINT"du ravitailleur(voyant rouge)"
10611 PRINT" - Lorsque le ravitailleur est à une "
10612 PRINT"distance suffisante,une porte s'ouvre "
10613 PRINT"et un tuyau se déploie."
10614 PRINT:PRINT"Pour continuer appuyez sur une touche"
10615 GETR$:CLS
10616 PRINT:PRINT" ACCROCHAGE DU TUYAU":PRINT:PRINT
10617 PRINT" Le voyant Passe alors à u vert Pour "
10618 PRINT"vous Permettre d'amener l'extrémité "
10619 PRINT"du tuyau (le rond noir),à u bout de la "
10620 PRINT"Perche de ravitaillement (en noir sur "
10621 PRINT"la gauche de votre écran) "
10622 PRINT" Quand le rond noir se situe sur le "
10623 PRINT"bout de la Perche:":PRINT" - Appuyez sur'ESPACE'pour savoir si "
10624 PRINT"le ravitaillement est ren
```

```
du Possible "":PRINT" (le voyant Passe au rouge)"
10625 PRINT" Le ravitaillement s'effectue alors:":PRINT"automatiquement."
10626 PRINT" Après le départ du ravitailleur,la "
10627 PRINT"partie continue."
10628 PRINT" Chaque ravitaillement augmente le "
10629 PRINT"niveau de difficulté."
10630 PRINT" ATTENTION: Vous n'avez droit qu'à ":PRINT"deux ravitaillements."
10631 PRINT:PRINT:PRINT"Pour continuer r,appuyez sur une touche":GETR$:CLS
10632 PRINT:PRINT" NIVEAU DE DIFFICULTE":PRINT:PRINT
10633 PRINT" Le nombre de points obtenus par tir "
10634 PRINT"réussi est Proportionnel au niveau de ":PRINT"difficulté choisi."
10635 PRINT:PRINT:PRINT" Choisissez le niveau de difficulté "
10636 PRINT"de 1(facile) à 9 (difficile)."
10637 GET ND$:
10638 ND=VAL(ND$)
10639 IF ND<1 THEN 10633
10640 IF ND>9 THEN 10633
10641 PRINT:PRINT:PRINT" Choisissez le niveau sonore (0 à 5)"
10642 GET SN$:IF SN#="0" OR SN#="5"TH EN 10638
10643 SN=VAL(SN$):SN=SN*3
10644 IF SN<0 THEN PL=4:OI=5
10645 RETURN
11000 REM*****
11001 REM*** PRESENTATION PILOTE DE CHASSE ***
11002 REM-----
11004 GOSUB 12000:REM CODAGE DES CARACTERES
11005 X=0:INK2:HIRE:INK 6:PRINTCHR$(17):PRINTCHR$(6)
11006 PLAY7,7,7,32000:REM BRUIT AVION
11007 REM*****
11008 REM*** GENERIQUE ***
11009 REM-----
11010 CURSET0,0,0:FILL150,1,20:WAIT400
11020 FORV=40 TO 140
11030 Z=Z+1:IF Z=5 THEN X=X+1:Z=0
11040 CURSET0,V,3
11050 DRAW 115-(X*2),0,3
11060 DRAW 1+X,0,1
11070 DRAW5+(X*2),0,3
11080 DRAW1+X,0,1
11090 DRAW5+(X*2),0,3
11100 DRAW1+X,0,1
11110 NEXTV
11120 FORV=141 TO 0 STEP -1
11130 Z=Z+1:IF Z=5 THEN X=X+1:Z=0
```

Suite page 19



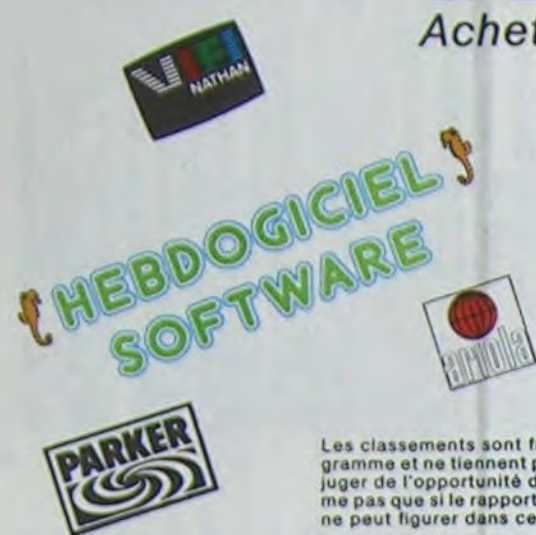
DEMANDEZ LE PROGRAMME

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 fixés : ramener les prix à une plus juste valeur !

SOFT-PARADE



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



ONE-ON-ONE (Dr & Larry Bird)

Époustouflant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé : dribbles, esquives, feintes, paniers, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degrés de difficulté.

TEMPLE D'APSHAI

Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redimensionnables (à l'aube du jeu) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Plus de 100 niveaux en français et on peut jouer tout seul.



AXIS ASSASSIN

C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jeu) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la fortune de poignée et le joystick qui explose !

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1

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



"bidul"

"pilot"

CHOPFLIFTER

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

LODE RUNNER

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



CANON X07 N°1

ARCHON

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

A.E. et ZAXXON

Beaux mais barbares ! Et pas drôles !

JEOP

Wouah ! wouah, bon-bon-bon sur la lune. Bien fiché et marrant !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1

Cette petite machine n'a pas fini de nous étonner, voilà qu'elle rivalise avec les grandes : un mur de briques, un donkey-king, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un génial jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces, un must pour 150 francs.



QUEST

BUGABOO

QUEST

QUEST

QUEST



APPLE II, II' N°1

Le monde : six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Chopflifter de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN

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



HARD HAT MACK

Vous avez vu la tête un jeu d'arcade est parfait : graphisme, animation, scénario... Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, et course.

PACMAN & Mrs PACMAN

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

PINBALL CONSTRUCTION

Pinball, c'est un jeu où vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couloirs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Tout !

AZTEC

L'aventurier de l'arche perdue, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamite, les revolvers et les machettes que vous avez trouvés. Bon graphisme, jeu passionnant.

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1

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



simulateurs de vol

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

CHOC DES MULTINATIONALES

Le jeu de réflexion qui vous fait passer de la réflexion à l'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

HUBERT

Bonne version de Qbert et pas chère du tout.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°1

Des jeux de réflexion comme laide, Puzzle ou Solitaire, en passant par les classiques Poker, Othello ou Cesse-à-leu, vous avez tous les jeux d'arcade : Bomber, Métronome et Mission impossible, il vous faudra de longues heures pour essayer ces douze jeux et des semaines pour en venir à bout. Si vous êtes fatigués, détendez-vous avec une partie de Pêche ou avec Achille et sa taupe.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°2

Le basic attendu de Texas est prêt, et cela se voit dans les douze programmes de ce logiciel : Master Frog, Commands, Bowling et Crocodile avant n'ont rien à envier aux modules dont ils s'inspirent. Roland Garros vous permet de monter au 11^{ème} de la liste des amants et de devenir le champion de tennis que le monde nous envoie. La Grande bouffe, Monckha, Mortelle randonnée, Tunnel, Superman et Roméo et Juliette sont des créations originales et nous vous laissons la surprise de leur découverte. Voilà, un très joli jeu d'aventure achève le festival !

QUEST

QUEST



MANOIR DU DOCTEUR GENIUS

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

TIME ZONE

Le monde : six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Chopflifter de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN

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

HARD HAT MACK

Vous avez vu la tête un jeu d'arcade est parfait : graphisme, animation, scénario... Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, et course.

PACMAN & Mrs PACMAN

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

PINBALL CONSTRUCTION

Pinball, c'est un jeu où vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couloirs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Tout !

AZTEC

L'aventurier de l'arche perdue, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamite, les revolvers et les machettes que vous avez trouvés. Bon graphisme, jeu passionnant.

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1

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

simulateurs de vol

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

CHOC DES MULTINATIONALES

Le jeu de réflexion qui vous fait passer de la réflexion à l'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

HUBERT

Bonne version de Qbert et pas chère du tout.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°1

Des jeux de réflexion comme laide, Puzzle ou Solitaire, en passant par les classiques Poker, Othello ou Cesse-à-leu, vous avez tous les jeux d'arcade : Bomber, Métronome et Mission impossible, il vous faudra de longues heures pour essayer ces douze jeux et des semaines pour en venir à bout. Si vous êtes fatigués, détendez-vous avec une partie de Pêche ou avec Achille et sa taupe.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°2

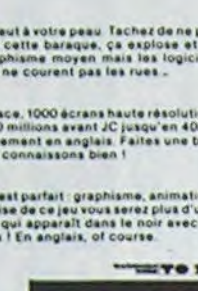
Le basic attendu de Texas est prêt, et cela se voit dans les douze programmes de ce logiciel : Master Frog, Commands, Bowling et Crocodile avant n'ont rien à envier aux modules dont ils s'inspirent. Roland Garros vous permet de monter au 11^{ème} de la liste des amants et de devenir le champion de tennis que le monde nous envoie. La Grande bouffe, Monckha, Mortelle randonnée, Tunnel, Superman et Roméo et Juliette sont des créations originales et nous vous laissons la surprise de leur découverte. Voilà, un très joli jeu d'aventure achève le festival !

QUEST

QUEST

QUEST

QUEST



LA BELLE AU BOIS DORMANT

Encore un bon logiciel IMAGIC pour TEXAS, un graphisme cauchemardesque et une bonne rapidité !

LUNAR LANDER

Arrivez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ? Indispensable pour les amoureux des grands espaces.

BIDUL

Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO7. Mais ne vous laissez pas abuser : les réels ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

METEO 7

Encore un jeu d'arcade en langage machine pour TO7. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourront-ils, grâce à leur point, les éliminer à temps ?

PILOT

Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

COMMODORE 64

1. LODE RUNNER (Anisoft) A J M ++ 300,00
2. CHOPFLIFTER (Anisoft) A J M ++ 300,00
3. PACMAN (Anisoft) A J M ++ 300,00
4. Mrs PACMAN (Anisoft) A J M ++ 300,00
5. PINBALL CONSTRUCTION (Anisoft) A J M ++ 300,00
6. ARCHON (Anisoft) A J M ++ 300,00
7. AXIS ASSASSIN (Anisoft) A J M ++ 300,00
8. DROL (Anisoft) A J M ++ 300,00
9. HARD HAT MACK (Anisoft) A J M ++ 300,00
10. HUBERT (Anisoft) A J M ++ 300,00
11. MUSTER (Anisoft) A J M ++ 300,00
12. RADAR RAT RACE (Anisoft) A J M ++ 300,00
13. JEOP (Anisoft) A J M ++ 300,00
14. BUGABOO (Anisoft) A J M ++ 300,00
15. BOUNZY (Anisoft) A J M ++ 300,00
16. ZAXXON (Anisoft) A J M ++ 300,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1

LA BELLE AU BOIS DORMANT

HANSEL ET GRETEL

EDI-LOGO

COMMODORE 64

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

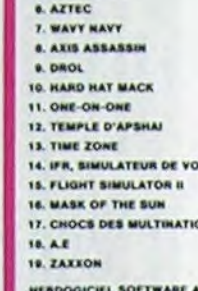
MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)



VIC 20

1. LODE RUNNER (Anisoft) A J M ++ 300,00
2. CHOPFLIFTER (Anisoft) A J M ++ 300,00
3. PACMAN (Anisoft) A J M ++ 300,00
4. Mrs PACMAN (Anisoft) A J M ++ 300,00
5. PINBALL CONSTRUCTION (Anisoft) A J M ++ 300,00
6. ARCHON (Anisoft) A J M ++ 300,00
7. AXIS ASSASSIN (Anisoft) A J M ++ 300,00
8. DROL (Anisoft) A J M ++ 300,00
9. HARD HAT MACK (Anisoft) A J M ++ 300,00
10. HUBERT (Anisoft) A J M ++ 300,00
11. MUSTER (Anisoft) A J M ++ 300,00
12. RADAR RAT RACE (Anisoft) A J M ++ 300,00
13. JEOP (Anisoft) A J M ++ 300,00
14. BUGABOO (Anisoft) A J M ++ 300,00
15. BOUNZY (Anisoft) A J M ++ 300,00
16. ZAXXON (Anisoft) A J M ++ 300,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N°1

COMMODORE 64

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

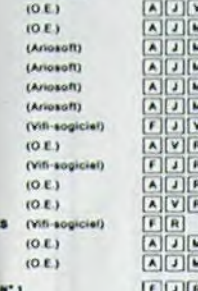
MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)



ORIC 1/2

1. LODE RUNNER (Anisoft) A J M ++ 300,00
2. CHOPFLIFTER (Anisoft) A J M ++ 300,00
3. PACMAN (Anisoft) A J M ++ 300,00
4. Mrs PACMAN (Anisoft) A J M ++ 300,00
5. PINBALL CONSTRUCTION (Anisoft) A J M ++ 300,00
6. ARCHON (Anisoft) A J M ++ 300,00
7. AXIS ASSASSIN (Anisoft) A J M ++ 300,00
8. DROL (Anisoft) A J M ++ 300,00
9. HARD HAT MACK (Anisoft) A J M ++ 300,00
10. HUBERT (Anisoft) A J M ++ 300,00
11. MUSTER (Anisoft) A J M ++ 300,00
12. RADAR RAT RACE (Anisoft) A J M ++ 300,00
13. JEOP (Anisoft) A J M ++ 300,00
14. BUGABOO (Anisoft) A J M ++ 300,00
15. BOUNZY (Anisoft) A J M ++ 300,00
16. ZAXXON (Anisoft) A J M ++ 300,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N°1

COMMODORE 64

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

MODULE (Anisoft)

LABYRINTHE

C'est encore un programme de labyrinthe, mais celui-ci n'est pas présenté comme d'habitude. En effet, on choisit la grandeur du dédale, on est parachuté à un coin de la grille (en bas à droite) et l'on doit atteindre l'autre extrémité (en haut à gauche). Apparemment la voie est libre mais lorsqu'on avance on peut se heurter à des murs (carrés noirs), il faut alors les contourner et si l'on ne peut atteindre la lettre A (de arrivée) GAME OVER (la partie est terminée).

Arnaud MAITRET.

Comme il est écrit on appuie sur 1, si l'on veut voir la grille en totalité on appuie une deuxième fois sur 1. Des informations sont indiquées pour renseigner le joueur. Pour passer aux explications ou au jeu, il faut appuyer sur une touche lorsque le programme est lancé. Le joueur est représenté par un S, les cases sont des . et lorsqu'il est passé ses traces sont des .. Pour se mouvoir, se servir des touches fléchées sans Shift.



ZX 81

```

3 PRINT AT 9,3:"POUR PASSER A
UX SEQUENCES"
4 PRINT AT 11,13:"SUIVANTES ,
5 PRINT AT 13,3:"VOUS APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE"
7 IF INKEY="" THEN GOTO 7
8 GOSUB 3000
9 CLS
10 PRINT AT 11,11:"FORMAT ?"
11 LET P=0
12 INPUT F
13 IF F=20 OR F<5 THEN GOTO 70
14 LET N=INT F*F/5
15 FAST
16 CLS
120 LET X=F
130 LET Y=F
140 LET C=0
145 REM *****
146 REM TRACE DE LA GRILLE
147 REM *****
150 FOR U=1 TO F
160 FOR U=1 TO F
170 PRINT AT 0,U;"."
180 NEXT U
190 NEXT C
200 REM *****
201 REM PLACEMENT DES MURS
202 REM *****
203 RAND INT (RAND*255)
204 DIM A(F*F)
205 LET G=F*F-1
206 FOR I=1 TO INT N

```

```

250 LET R=RND
260 LET A(INT (R*G+1))=1
270 NEXT I
280 LET A(1)=0
290 LET A(F*F)=0
300 PRINT AT 1,1:"A"
310 PRINT AT 21,0:"SI VOUS ETES
ENFERME(E) TAPÉZ 1"
320 SLOW
330 PRINT AT Y,X;"S"
340 IF X=1 AND Y=1 THEN GOTO 90
350 PRINT AT Y,X;" "
360 IF INKEY="1" THEN GOTO 100
370 IF INKEY="" THEN GOSUB 50
380 IF INKEY="5" THEN GOSUB 50
390 IF INKEY="" THEN GOSUB 50

```

```

400 IF INKEY="" THEN GOSUB 70
410 IF INKEY="" THEN GOSUB 80
420 GOTO 340
430 REM *****
431 REM DEPLACEMENT
432 REM *****
433 IF X=1 THEN LET X=X-1
434 LET C=C+1
435 IF A(INT (Y*F-F+X))=1 THEN
GOTO 340
436 RETURN
437 PRINT AT Y,X;" "
438 LET X=X+1
439 IF Y=1 THEN LET Y=Y+1
440 LET C=C+1
441 IF A(INT (Y*F-F+X))=1 THEN
GOTO 340
442 RETURN
443 PRINT AT Y,X;" "
444 LET Y=Y-1
445 IF Y=1 THEN LET Y=Y-1
446 LET C=C+1
447 IF A(INT (Y*F-F+X))=1 THEN
GOTO 340
448 RETURN
449 PRINT AT Y,X;" "
450 LET Y=Y+1
451 IF Y=1 THEN LET X=X+1
452 LET C=C+1
453 IF A(INT (Y*F-F+X))=1 THEN
GOTO 340
454 RETURN
455 PRINT AT Y,X;" "
456 LET X=X-1
457 REM *****
458 REM FIN DE PARTIE
459 REM *****
460 PRINT AT 21,0:"GAGNE EN "
COUPS
461 LET U=U+1
462 LET P=P+(1.5*U*F)/(1.5*F+U)
463 FOR D=1 TO 50
464 NEXT D
465 IF AND(.4 THEN GOTO 950
466 LET N=N+INT F*(RAND*10)/10
467 GOTO 100
468 IF F=20 THEN GOTO 100
469 LET F=F+1
470 LET N=N+INT F*(RAND*10)/10
471 GOTO 100
472 REM *****
473 REM GAME-OVER
474 REM *****
475 CLS
476 PRINT AT 6,5;"
CORR SPOND A UN CERTAIN NOMBRE D
MURS"
477 PRINT AT 8,5;"A CHAQUE TABLEAU
C'EST-A-DIRE LORSQUE VOUS ATT
RIVEZ LE POINT "A""
478 PRINT AT 10,5;"LE ZX PASSE A U
N NIVEAU DE DIFFICULTE SUPER
IEUR"
479 PRINT AT 12,5;"LE DEPLACEMENT
EFFECTUE A L'AIDE DES TOU
CHES FLECHES"
480 IF INKEY="" THEN GOTO 2042
481 CLS
482 PRINT AT 4,2:"VOUS NE RISQUEZ
PAS DE VOUS PERDRE MAIS SEU
LEMENT DE SETER ENFERME DE PLU
VOUS NE DECOUVRIREZ VOTRE CH
MIN OU AU COURS DU JEU"
483 PRINT AT 10,2:"LES POINTS S
ONT PROPORTIONNELS AU FORMAT"
484 SI VOUS LE PRENEZ TROP PETIT U
OS RISQUEZ D'AVOIR DES POINTS
NGRATS"
485 PRINT AT 16,2:"BONNE CHANCE
2000
2001 LET S=S+1
2002 RETURN
2003 IF G(1)=0 THEN LET G(1)=1
2004 RETURN
2005 IF G(2)=0 THEN LET G(2)=1
2006 RETURN
2007 PRINT INK 2;AT M(R),N(R);"
2008
2009 LET G=INT (RAND*(ABS ((D-0.5)
(2)+G+2))
2010 IF G=5 THEN GO TO 3200
2011 IF G=3 THEN GO TO 3200
2012 IF G=1 OR G=14 THEN GO TO
3100
2013 IF G=4 THEN GO TO 3100
2014 IF G=2 OR G=6 OR G=9 THEN
GO TO 3220
2015 PRINT AT M(R),N(R);"A"; INK
2
2016 RETURN
2017 IF Y=M(R) THEN LET M(R)=M(R)
+1
2018 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THEN
LET M(R)=M(R)-1
2019 IF Y<M(R) THEN LET M(R)=M(R)
-1
2020 IF Y=M(R) THEN LET M(R)=M(R)
+1
2021 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THEN
LET M(R)=M(R)+1
2022 GO TO 3200
2023 IF Y=N(R) THEN LET N(R)=N(R)
+1
2024 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THEN
LET N(R)=N(R)-1
2025 IF Y<N(R) THEN LET N(R)=N(R)
-1
2026 IF Y=N(R) THEN LET N(R)=N(R)
+1
2027 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THE
N LET N(R)=N(R)-1
2028 IF Z=1 THEN PRINT AT M(R)
N(R);"A"; LET Z(R)=0; INK 2; R
TURN
2029 PRINT AT M(R),N(R);"A"; LET
Z(R)=1
2030 INK 2; RETURN
2031 IF G(R)=0 THEN RETURN
2032 PRINT AT M(R),N(R);"B"; BEE
P .1,2
2033 PRINT AT M(R),N(R);"B"; BEE
P .1,2
2034 PRINT INK 2;AT M(R),N(R);"
BEE P .1,10
2035 LET M(R)=10; LET N(R)=INT (
RAND*1.9+1);10; LET G(R)=0; LET S
=5+10; RETURN
2036 FOR I=0 TO 5
2037 INK 1+1; FOR F=0 TO 7
2038 PRINT AT Y,X;CHR$ (144+F);
BEEP .02+I
2039 NEXT F; NEXT I
2040 PRINT AT Y,X;"B"; BEEP .1,2
2041 PRINT AT Y,X;"B"; BEEP .1,3
2042 PRINT AT Y,X;" " ; BEEP .1,5
2043
2044 LET X=INT (RAND*18)+6; LET Y
=INT (RAND*18)+1
2045 IF ATTR (Y,X)=4 THEN GO TO
4070
2046 LET S=S-5; LET K=K+(1 TO L
EN K)-2
2047 IF LEN K=0 THEN GO TO 4500
2048 PRINT INK 5;AT 1,27;K;" "
2049 INK 2; GO TO 500
2050 CLS
2051 IF H=5 THEN PRINT AT
10,10;"RECORD !!!"; LET H=5; P
AUSE 50
2052 PRINT AT 10,10;"SCORE " ; IN
T H;AT 12,7;"HIGH SCORE " ; IN
T H;
2053 PAUSE 100; CLS ; GO TO 30
2054 LET X=X-1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET X=X+1; LET TT=
1
2055 RETURN
2056 LET X=X+1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET X=X-1; LET TT=
2
2057 RETURN
2058 LET Y=Y-1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET Y=Y+1; LET TT=
3
2059 RETURN
2060 LET Y=Y+1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET Y=Y-1; LET TT=
4
2061 RETURN
2062 PRINT "TOUTENVRAC" LINE 1
2063 SAVE "TOUTENVRAC" LINE 1

```

```

1100 CLS
1110 FAST
1120 GOSUB 1500
1130 FOR T=1 TO F
1140 FOR Z=1 TO F
1150 PRINT AT Z,T;" "
1160 IF A(INT (Z*F-F+T))=1 THEN
PRINT AT Z,T;" "
1170 NEXT T
1180 NEXT Z
1190 PRINT AT Y,X;"S"
1200 SLOW
1210 CAUSE 4E4
1220 GOTO 30
1230 REM *****
1231 REM INFORMATIONS
1232 REM *****
1233 PRINT AT 8,22;"FORMAT " ; F
1234 PRINT AT 2,22;"PTS " ; INT P
1235 PRINT AT 4,22;"SCORE " ; INT
1236
1237 PRINT AT 6,22;"TOURS " ; U
1238 PRINT AT 8,22;"MURS " ; INT
N
1239 PRINT AT 1,1;"A"
1240 RETURN
1241 REM *****
1242 REM REGLE DU JEU
1243 REM *****
1244 PRINT AT 1,10;"LABYRINTHE"
1245 PRINT AT 2,10;"LE ZX PRESENTE"
1246 PRINT AT 3,10;"UNE GRILLE CARR
EE DU FORMAT QUE VOUS AUREZ C
HOISI"
1247
1248 PRINT AT 1,10;"CE FORMAT CORR
SPOND A UN CERTAIN NOMBRE D
MURS"
1249 PRINT AT 3,10;"A CHAQUE TABLEAU
C'EST-A-DIRE LORSQUE VOUS ATT
RIVEZ LE POINT "A""
1250 PRINT AT 5,10;"LE ZX PASSE A U
N NIVEAU DE DIFFICULTE SUPER
IEUR"
1251 PRINT AT 7,10;"LE DEPLACEMENT
EFFECTUE A L'AIDE DES TOU
CHES FLECHES"
1252 IF INKEY="" THEN GOTO 2042
1253 CLS
1254 PRINT AT 4,2;"VOUS NE RISQUEZ
PAS DE VOUS PERDRE MAIS SEU
LEMENT DE SETER ENFERME DE PLU
VOUS NE DECOUVRIREZ VOTRE CH
MIN OU AU COURS DU JEU"
1255 PRINT AT 10,2;"LES POINTS S
ONT PROPORTIONNELS AU FORMAT"
1256 SI VOUS LE PRENEZ TROP PETIT U
OS RISQUEZ D'AVOIR DES POINTS
NGRATS"
1257 PRINT AT 16,2;"BONNE CHANCE
2000
2001 LET S=S+1
2002 RETURN
2003 IF G(1)=0 THEN LET G(1)=1
2004 RETURN
2005 IF G(2)=0 THEN LET G(2)=1
2006 RETURN
2007 PRINT INK 2;AT M(R),N(R);"
2008
2009 LET G=INT (RAND*(ABS ((D-0.5)
(2)+G+2))
2010 IF G=5 THEN GO TO 3200
2011 IF G=3 THEN GO TO 3200
2012 IF G=1 OR G=14 THEN GO TO
3100
2013 IF G=4 THEN GO TO 3100
2014 IF G=2 OR G=6 OR G=9 THEN
GO TO 3220
2015 PRINT AT M(R),N(R);"A"; INK
2
2016 RETURN
2017 IF Y=M(R) THEN LET M(R)=M(R)
+1
2018 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THEN
LET M(R)=M(R)-1
2019 IF Y<M(R) THEN LET M(R)=M(R)
-1
2020 IF Y=M(R) THEN LET M(R)=M(R)
+1
2021 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THEN
LET M(R)=M(R)+1
2022 GO TO 3200
2023 IF Y=N(R) THEN LET N(R)=N(R)
+1
2024 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THEN
LET N(R)=N(R)-1
2025 IF Y<N(R) THEN LET N(R)=N(R)
-1
2026 IF Y=N(R) THEN LET N(R)=N(R)
+1
2027 IF ATTR (M(R),N(R))<2 THE
N LET N(R)=N(R)-1
2028 IF Z=1 THEN PRINT AT M(R)
N(R);"A"; LET Z(R)=0; INK 2; R
TURN
2029 PRINT AT M(R),N(R);"A"; LET
Z(R)=1
2030 INK 2; RETURN
2031 IF G(R)=0 THEN RETURN
2032 PRINT AT M(R),N(R);"B"; BEE
P .1,2
2033 PRINT AT M(R),N(R);"B"; BEE
P .1,2
2034 PRINT INK 2;AT M(R),N(R);"
BEE P .1,10
2035 LET M(R)=10; LET N(R)=INT (
RAND*1.9+1);10; LET G(R)=0; LET S
=5+10; RETURN
2036 FOR I=0 TO 5
2037 INK 1+1; FOR F=0 TO 7
2038 PRINT AT Y,X;CHR$ (144+F);
BEEP .02+I
2039 NEXT F; NEXT I
2040 PRINT AT Y,X;"B"; BEEP .1,2
2041 PRINT AT Y,X;"B"; BEEP .1,3
2042 PRINT AT Y,X;" " ; BEEP .1,5
2043
2044 LET X=INT (RAND*18)+6; LET Y
=INT (RAND*18)+1
2045 IF ATTR (Y,X)=4 THEN GO TO
4070
2046 LET S=S-5; LET K=K+(1 TO L
EN K)-2
2047 IF LEN K=0 THEN GO TO 4500
2048 PRINT INK 5;AT 1,27;K;" "
2049 INK 2; GO TO 500
2050 CLS
2051 IF H=5 THEN PRINT AT
10,10;"RECORD !!!"; LET H=5; P
AUSE 50
2052 PRINT AT 10,10;"SCORE " ; IN
T H;AT 12,7;"HIGH SCORE " ; IN
T H;
2053 PAUSE 100; CLS ; GO TO 30
2054 LET X=X-1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET X=X+1; LET TT=
1
2055 RETURN
2056 LET X=X+1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET X=X-1; LET TT=
2
2057 RETURN
2058 LET Y=Y-1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET Y=Y+1; LET TT=
3
2059 RETURN
2060 LET Y=Y+1; LET A="0"; LET
B="0"; IF ATTR (Y,X)=13 OR ATTR
(Y,X)=4 THEN LET Y=Y-1; LET TT=
4
2061 RETURN
2062 PRINT "TOUTENVRAC" LINE 1
2063 SAVE "TOUTENVRAC" LINE 1

```

TEMPLE

Les flèches → et ↑ vont vous être indispensables pour venir à bout de ce jeu où foisonnent des lianes et des monstres. Votre vie ne tient qu'à un fil!
→ permet d'avancer et d'attraper les lianes.
↑ permet de sauter les obstacles.

Patrice LEON

```

3460 NEXTH:RETURN
4000 LOCATE X,Y:PRINT " *":RETURN
4050 LOCATE X,Y:PRINT A$:RETURN
5550 GOSUB4000:LOCATE X,3:PRINT CHR$
(137);:GOTO5560
5555 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(138)
5560 FORH=26TO6STEP-1:BEEP,1:BEEP-
5,1:NEXTH
5565 CLS:PRINT " *," VOUS AVEZ SUCCOM
BE A LA*ETI*ETAPE*1:IFET)ITHENPRI
NT "S"
5566 GOSUB7000:GOSUB7000
5568 IFSC=HCTHENHC=SCLESGOTO5575
5570 CLS:PRINT " * MAIS VOUS DETENEZ
LE MEILLEUR SCORE *":HC:GOTO55
80
5575 CLS:PRINT " *," HIGT SCORE:"*H
C," VOTRE SCORE:"*SC
5580 FORH=12TO39:BEEP,1:BEEP+5,1:H
EXT5585 CLS:PRINT " *," DESIREZ VOUS
REJOUER"
5590 IF TKEY("N")THENCLS:END
5595 IF TKEY("O")THENCLS:GOTO5
5597 GOTO5590
4000 FORH=0TO70:NEXTH:RETURN
7000 FORH=1TO30:BEEP,1:NEXTH:FORH=3
0TO1STEP-1:BEEP,1:NEXTH:RETURN
8000 LOCATE 0,3:PRINT "*****"
8002 FONT$(133)="252,4,4,8,8,16,16,3
2"
8004 FONT$(132)="252,128,128,64,64,3
2,32,16"
8010 X(1)=10:X(2)=15:Y(1)=1:Y(2)=1:I
(1)=1:I(2)=1:C=2
8050 W=STICK(0):SC=SC-1:A$="O"
8060 IFW<3THENGOTO8100
8065 GOSUB1000
8067 IFX=18THENGOTO20000
8070 IFX=13ORX(0)X=18THENGOTO8100
8075 IFX=X(1)ORX=X(2)THENGOTO8100
8080 GOSUB5550
8100 IFX=X(1)ORX=X(2)THENBEEP,0,ELSE
GOTO8200
8105 A$=CHR$(139):GOSUB3400:GOSUB350
0
8108 GOSUB4000
8110 IF X+I(1)=X(1)THENX=X(1)
8115 IFX+I(2)=X(2)THENX=X(2)
8120 GOSUB4050
8125 GOTO8050
8200 GOSUB3400:GOSUB3500:GOTO8050
9000 LOCATE 0,3:PRINT " *"
9005 FONT$(133)="0,0,132,132,72,72,4
8,0*9007 FONT$(132)="0,48,72,72,132,
132,0,0*9010 C=3:Y(1)=4:Y(2)=12:Y(3)
=18:I(1)=1:I(2)=1:I(3)=1:Y(1)=2:Y
(2)=1:Y(3)=2
9020 W=STICK(0):SC=SC-1
9030 IF W=1ANDX<17THENGOSUB2000
9040 IFW=3THENGOSUB1000
9050 IFW=7THENGOSUB3000

```

CANON X-07



Suite de la page 1

Suite de la page 7

SPECTRUM

```

1000 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=X
-1 TO 0 STEP -1; PRINT INK CL; P
APER PA;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1007 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1008 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1009 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1010 IF F=5 THEN RETURN
1011 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1017 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1018 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1019 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1020 IF F=5 THEN RETURN
1021 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1027 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1028 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1029 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1030 IF F=5 THEN RETURN
1031 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1037 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1038 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1039 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1040 IF F=5 THEN RETURN
1041 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1047 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1048 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1049 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1050 IF F=5 THEN RETURN
1051 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1057 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1058 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1059 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1060 IF F=5 THEN RETURN
1061 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1067 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1068 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1069 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1070 IF F=5 THEN RETURN
1071 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1077 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1078 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1079 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1080 IF F=5 THEN RETURN
1081 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1087 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1088 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1089 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1090 IF F=5 THEN RETURN
1091 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1097 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1098 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1099 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1100 IF F=5 THEN RETURN
1101 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1107 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1108 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1109 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1110 IF F=5 THEN RETURN
1111 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1117 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1118 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1119 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1120 IF F=5 THEN RETURN
1121 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1127 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1128 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1129 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1130 IF F=5 THEN RETURN
1131 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1137 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1138 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1139 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1140 IF F=5 THEN RETURN
1141 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1147 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1148 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1149 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1150 IF F=5 THEN RETURN
1151 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1157 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1158 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1159 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1160 IF F=5 THEN RETURN
1161 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1167 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1168 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1169 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1170 IF F=5 THEN RETURN
1171 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1177 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1178 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1179 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1180 IF F=5 THEN RETURN
1181 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1187 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1188 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1189 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1190 IF F=5 THEN RETURN
1191 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1197 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1198 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1199 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1200 IF F=5 THEN RETURN
1201 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1207 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1208 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1209 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1210 IF F=5 THEN RETURN
1211 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1217 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1218 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1219 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1220 IF F=5 THEN RETURN
1221 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1227 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1228 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1229 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1230 IF F=5 THEN RETURN
1231 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1237 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1238 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1239 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1240 IF F=5 THEN RETURN
1241 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1247 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1248 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1249 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1250 IF F=5 THEN RETURN
1251 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1257 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1258 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1259 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1260 IF F=5 THEN RETURN
1261 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1267 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1268 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1269 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1270 IF F=5 THEN RETURN
1271 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1277 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1278 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1279 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1280 IF F=5 THEN RETURN
1281 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1287 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1288 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1289 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1290 IF F=5 THEN RETURN
1291 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1297 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1298 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1299 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1300 IF F=5 THEN RETURN
1301 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1307 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1308 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1309 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1310 IF F=5 THEN RETURN
1311 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1317 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1318 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1319 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1320 IF F=5 THEN RETURN
1321 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1327 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1328 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1329 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1330 IF F=5 THEN RETURN
1331 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1337 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1338 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1339 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1340 IF F=5 THEN RETURN
1341 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1347 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1348 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1349 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1350 IF F=5 THEN RETURN
1351 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1357 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1358 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1359 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1360 IF F=5 THEN RETURN
1361 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1367 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1368 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1369 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1370 IF F=5 THEN RETURN
1371 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1377 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1378 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1379 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1380 IF F=5 THEN RETURN
1381 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1387 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1388 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1389 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1390 IF F=5 THEN RETURN
1391 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1397 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1398 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1399 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1400 IF F=5 THEN RETURN
1401 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1407 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1408 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1409 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1410 IF F=5 THEN RETURN
1411 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1417 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1418 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1419 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1420 IF F=5 THEN RETURN
1421 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1427 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1428 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1429 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1430 IF F=5 THEN RETURN
1431 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1437 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1438 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1439 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1440 IF F=5 THEN RETURN
1441 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1447 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1448 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1449 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1450 IF F=5 THEN RETURN
1451 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1457 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1458 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1459 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1460 IF F=5 THEN RETURN
1461 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1467 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1468 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1469 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1470 IF F=5 THEN RETURN
1471 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1477 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1478 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1479 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1480 IF F=5 THEN RETURN
1481 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y
-1 TO 0 STEP -1; PRINT PAPER PA;
INK CL;AT Y,X-1; BEEP .05,-30:
1487 IF U=3 THEN LET R=2: GO SUB
1488 IF U=5 THEN LET R=1: GO SUB
1489 IF U=13 OR U=4 THEN RETURN
1490 IF F=5 THEN RETURN
1491 PRINT AT Y,X-1;" " ; FOR F=Y

```


FICH.UTIL

Cet article est destiné en partie, à la HP 41 munie du module X functions et 4 cartes magnétiques contenant les programmes correspondants.

Je pense que cet article intéressera beaucoup de possesseurs du module, déçus par la faible maniabilité des fichiers alphanumériques. En effet, il est assez difficile d'évaluer la taille d'un fichier avant même de le créer. Pour cela, le plus souvent on prend la taille maximale, mais une fois le fichier créé, la mémoire étendue est saturée. Il faut donc compacter le fichier mais cette fonction n'existe pas à l'origine. De plus, si on essaie d'évaluer sa taille et qu'elle est trop petite, on doit tout recommencer avec une taille plus grande.

Serge VAUDENAY

Voici quelques nouvelles fonctions illustrant la gestion de fichiers sur le module X-FUNCTIONS, pour toutes les HP 41C (avec ou sans périphériques). La configuration du premier programme est donc un HP 41C et un module de mémoire simple (au minimum avec, bien entendu, le formidable module X-FUNCTIONS).

Imaginons que vous vouliez créer un fichier ASCII contenant, par exemple, la liste de votre matériel Hewlett Packard et son prix. Au début, vous devez donc évaluer la taille de votre fichier!!! Vous dites un chiffre approximatif, (honnêtement, j'ai pris 10 registres au départ), vous commencez à introduire votre fichier, et au bout d'un certain temps, ce qui devait arriver arriva: la calculatrice s'arrête sur "END OF FL". Déçu, vous recommencez avec une taille maximale, et une fois votre fichier terminé, votre mémoire étendue est saturée. Voici donc, 7 nouvelles fonctions destinées à vous faciliter la vie.

La première de ces routines est indispensable pour les autres programmes: elle permet de transférer un fichier alphanumérique quelconque, de la mémoire étendue à la mémoire centrale, sous forme de registres de données (l'opération inverse est heureusement possible). Cette fonction nous permettra par la suite de compacter des fichiers, de les agrandir (ou de les raccourcir), et de les sauvegarder sur cartes magnétiques.

Cette routine se nomme "GETFL" (pour plus de facilités, j'ai utilisé la sémantique du HP 41). Un XEQ"GETFL" demande le nom du fichier à transférer; après avoir écrit son nom, pressez R/S, et si la calculatrice s'arrête en affichant "NO ROOM", c'est qu'il n'y a pas assez de place en mémoire de données et que le transfert est donc impossible. "LOADING" signifie que le programme est en train de charger le fichier. Le transfert se termine enfin par "SIZEenn" qui indique le nombre de registres de données utilisées (nous verrons par la suite que ceci est très important). Au début du chargement, le programme essaie de mettre le SIZE maximum (que nous symboliserons par la variable y), calculé en fonction de la taille du fichier (x): $y = 6x / 7 + 3$.

Le SIZE final est donc inférieur à y, car il tient compte de la place non utilisée dans le fichier.

L'opération inverse porte le nom de "SAVEFL". Si la calculatrice s'arrête sur "NO ROOM" après XEQ"SAVEFL", il n'y a pas assez de place en mémoire étendue pour transférer le fichier. "DUP FL" indique qu'il en existe déjà un portant le nom de celui que vous voulez transférer. "LOADING" témoigne du chargement.

La structure du fichier en mémoire principale est la même qu'en mémoire étendue: une ligne commence par un octet indiquant le nombre de caractères de la ligne et il y a deux registres d'en tête (ROO et RO1) indiquant le nom du fichier complété, éventuellement, de quelques espaces (sixième caractère de ROO+ les six caractères de RO1) et sa taille (divisée par 100 et complétée par une étoile pour faire 5 caractères dans ROO).

Prenons un exemple: vous avez un fichier ASCII de 20 registres nommé "FACTURE" dont voici le listing:

```
00 HP-41CV:2250F
01 X-FUNCTIONS:690F
02 CARD-READER:1460F
03 40 CARTES:215F
04 3 ETUIS:135F
05 MATH1:330F
06 4 PILES:18F
07 TOTAL:5098F

Après avoir introduit ce fichier, faites XEQ"GETFL". A "FICHIER ?", vous répondez "FACTURE" R/S. Normalement, "LOADING" s'affiche sans problème, puis le programme s'arrête sur "SIZE 021". Explorons donc les registres de ROO à R20:
```

00.0...	2.0...	F.....	taille:020
01.A.C.T.U.R.E.....	nom:FACTURE		
02.(13).H.P.-4.1.....	taille de RECO: 13 caractères		
03.C.V...2.2.5.....	"HP 41CV:2250F"		
04.O.F.(16).X.-F.....	taille de RECO:16 caractères		
05.U.N.C.T.I.O.....	"X-FUNCTIONS:690F"		
06.N.S...6.9.0.....			
07.F.(17).C.A.R.D.....	taille de RECO2: 17 caractères		

```
18...1.8.F.(11).T.....taille de RECO7:11 caractères
19.O.T.A.L.:5....."TOTAL:5098F"
20.0.9.8.F.
```

La fonction "PACKFL" sert à compacter un fichier se trouvant déjà en mémoire centrale. En reprenant notre exemple, faites maintenant XEQ"PACKFL", et après le message "PACKING", la machine s'arrête sur "FLSIZE 017": nous pouvons donc économiser 3 registres en mémoire étendue (20-17) en effaçant le fichier "FACTURE" et en lançant "SAVEFL": en mode alpha, écrivez "FACTURE", puis en mode calcul, faites un XEQ"PURFL", puis XEQ"SAVEFL". Après "LOADING" faites XEQ"EMDIR", vous obtenez "FACTURE AO17".

Hélas, il vous faut insérer l'enregistrement "ACCUS:545F" car vous venez d'acheter des batteries à votre HP41. Vous pouvez désormais agrandir un fichier grâce à la fonction "FLSIZE+ ". Vous lancez donc ce programme par XEQ"FLSIZE 018". Vous pouvez alors mettre en alpha "ACCUS:545F", faire 7, SEEKPT, INSREC, GETREC, DELREC, mettre en alpha "TOTAL:5643F", APPREC.

Si vous voulez visualiser votre fichier, lancez le programme "VIEWFL" et répondez "FACTURE"R/S à "FICHIER ?". Pour arrêter momentanément la visualisation d'un enregistrement, on peut faire comme dans le cas d'un EMDIR: appuyer sur une touche quelconque autre que ON ou R/S. Vous obtenez:

```
00: HP-41CV:2250F
01: X-FUNCTIONS:690F
02: CARD-READER:1460F
03: 40 CARTES:215F
04: 3 ETUIS 135F
05: MATH1:330F
06: 4 PILES:18F
07: ACCUS:545F
08: TOTAL:5643F
```

A noter que "VIEWFL" visualise même les enregistrements de plus de 24 caractères: la différence est à peine visible. Exemple: - créer un fichier ASCII "ALPHA" de 5 registres par CRFLAS

- introduisez "ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ", APPREC, "YC", APPCHR;

- Visualisez le fichier "ALPHA" avec VIEWFL.

Si vous voulez sauvegarder un fichier alphanumérique sur cartes magnétiques, vous pouvez utiliser "WFL". Le SIZE qui vous est donné à la fin du chargement vous sera redemandé lors de la lecture (avec FL), c'est pourquoi il est recommandé de l'écrire sur les cartes. L'emploi de WFL est très simple: vous introduisez le nom du fichier à sauvegarder après XEQ"WFL", R/S, et vous passez les cartes magnétiques après LOADING. Par exemple, si vous voulez sauvegarder le fichier "ALPHA", vous faites XEQ"WFL", le programme vous demande alors "FICHIER?". Vous répondez "ALPHA", R/S, et après un "LOADING", SIZE 007" s'affiche. Vous passez alors une carte, sur laquelle vous écrivez "FL ALPHA SIZE 007". Pour la lecture, le programme demande le SIZE immédiatement après XEQ"RFL", vous faites "ALPHA" XEQ"RFL" et ensuite R/S et vous passez les cartes. Dans notre exemple, vous faites "ALPHA" XEQ"RFL" pour détruire le fichier "XEQ"RFL", la machine vous demande "SIZE?", vous répondez 7(que vous lisez sur la carte), R/S, puis vous voyez apparaître "CARD". Vous passez donc votre carte, "LOADING" s'affiche, puis la machine s'arrête. Pour vérifier que le fichier a bien été introduit, vous faites XEQ"VIEWFL", la machine vous demande "FICHIER ?", vous répondez donc "ALPHA" R/S et vous obtenez: ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ.

Voici maintenant un petit programme servant à mesurer la taille des programmes "PGSIZE". Son emploi est simple: après XEQ"PGSIZE", le programme vous demande "PROGRAMME ?", après avoir écrit le nom du programme à mesurer, vous faites R/S et la machine vous retourne sa taille en registres arrondie par excès. Si le programme s'arrête sur "NO ROOM", votre programme n'a pas la place d'être transféré en mémoire étendue, et donc "PGSIZE" ne peut pas le mesurer. Comme exemple, vous pouvez mesurer la taille de "PGSIZE" lui-même!!!(normalement, vous devez trouver 5 registres).

```
18:45 16.01
01*LBL "UTFICH"
02*LBL "SAVEFL"
03 "S. VAUDENAY"
04*LBL 10
05 "A"
06 ARCL 00
07 ARCL 01
08 ANUM
09 100
10 *
11 ASHF
12 CRFLAS
13 "LOADING"
14 AVIEW
15 2
16 CLA
17 CF 17
18 CF 05
19*LBL 05
20 SF 25
21 ARCL IND X
22 1
23 +
24 FS? 05
25 X<Y
26*LBL 08
27 FC? 05
28 ATOX
29 FS? 17
30 APPCHR
31 FC? 17
32 APPREC
33 ALENG
34 CF 05
35 X<Y?
36 GT0 06
37 X*Y?
38 SF 17
39 X*Y?
40 SF 05
41 X=0?
42 CF 17
43 -
44 CLA
45 X<Y
46 FS? 25
47 GT0 05
48 RTN
49*LBL 06
50 -
51 CHS
52 RCL X
53 1 E3
54 /
55 CHS
56 RCLPT
57 +
58 SEEKPT
59 RDN
60 DELCHR
```

```
61 CHS
62 ALENG
63 +
64*LBL 07
65 ATOX
66 RDN
67 DSE X
68 GT0 07
69 RDN
70 GT0 08
71*LBL "GETFL"
72*LBL 11
73 "FICHIER ?"
74 AON
75 PROMPT
76 AVIEW
77 ROFF
78 0
79 SEEKPTA
80 FLSIZE
81 RCL X
82 XEQ 09
83 "t*"
84 7
85 *
86 6
87 /
88 2.99
89 +
90 PSIZE
91 -5
92 AROT
93 ASTO 00
94 ASHF
95 ASTO 01
96 "LOADING"
97 AVIEW
98 2
99 CLA
100 ENTER+
101 CF 17
102*LBL 01
103 RDN
104 FS? 17
105 GT0 02
106 ASTO Y
107 CLA
108 0
109 XEQ 04
110 FC? 25
111 GT0 03
112 RCLPT
113 INT
114 SEEKPT
115 RDN
116 CLA
117 ARCL Z
118 XTOA
119 RDN
120*LBL 02
121 ASTO Y
```

```
122 "ABCDEF"
123 ASTO L
124 ARCL L
125 ARCL L
126 ARCL Y
127 ARCLREC
128 ASHF
129 ASHF
130 ASHF
131 ALENG
132 6
133 -
134 ASTO IND Y
135 X<0?
136 GT0 01
137 RDN
138 1
139 +
140 ENTER+
141 CLA
142 GT0 01
143*LBL 04
144 SF 25
145 GETREC
146 FC? 25
147 CF 17
148 ALENG
149 +
150 FS? 17
151 GT0 04
152 RTN
153*LBL 09
154 RCLFLAG
155 X<Y
156 100
157 /
158 FIX 2
159 ARCL X
160 RDN
161 STOFAG
162 RDN
163 RTN
164*LBL 03
165 RDN
166 RCL IND X
167 SF 25
168 ABS
169 SIGN
170 1
171 -
172 CHS
173 +
174 PSIZE
175 "SIZE "
176 XEQ 09
177 -3
178 AROT
179 ATOX
180 2
181 AROT
182 AVIEW
```



```
183 RTN
184*LBL "PACKFL"
185 "PACKING"
186 AVIEW
187 SIZE?
188 1
189 -
190 CLA
191 ARCL IND X
192 2
193 -
194 6
195 *
196 ALENG
197 +
198 2
199 +
200 7
201 /
202 INT
203 LASTX
204 FRC
205 X*0?
206 SIGN
207 +
208 "A"
209 ARCL 00
210 ASHF
211 100
212 /
213 RCLFLAG
214 FIX 2
215 ARCL Y
216 STOFAG
217 "t*"
218 1
219 AROT
220 ASTO 00
221*LBL 12
222 CLA
223 ARCL 00
224 ANUM
225 RCLFLAG
226 FIX 2
227 "FLSIZE "
228 ARCL Y
229 STOFAG
230 8
231 AROT
232 ATOX
233 2
234 AROT
235 AVIEW
236 RTN
237*LBL "FLSIZE+"
238 XEQ 11
239 "A"
240 ARCL 00
241 ARCL 01
242 ANUM
243 ASHF
244 PURFL
245 "REG+"
246 PROMPT
247 100
248 /
249 +
250 RCLFLAG
251 FIX 2
252 "A"
253 ARCL 00
254 ASHF
```

255 ARCL Y	18:50 16.01
256 STOFAG	01*LBL "PGSIZE"
257 "t*"	02 "PROGRAMME ?"
258 -5	03 AON
259 AROT	04 PROMPT
260 ASTO 00	05 ROFF
261 XEQ 10	06 SAVEP
262 GT0 12	07 FLSIZE
263*LBL "RFL"	08 PURFL
264 "SIZE ?"	09 END
265 PROMPT	
266 PSIZE	
267 XROM 30.02	
268 GT0 10	
269*LBL "WFL"	
270 XEQ 11	
271 XROM 30.07	
272 RTN	
273*LBL "VIEWFL"	
274 "FICHIER ?"	
275 AON	
276 PROMPT	
277 ROFF	
278 0	
279 SEEKPTA	
280*LBL 13	
281 SF 25	
282 GETREC	
283 FC? 25	
284 RTN	
285 SF 25	
286 SF 99	
287 SF 25	
288 AVIEW	
289*LBL 14	
290 FC? 25	
291 RTN	
292 FC? 17	
293 GT0 13	
294 12	
295 AROT	
296 ASTO X	
297 ASHF	
298 ASTO Y	
299 CLA	
300 ARCL X	
301 ARCL Y	
302 ATOX	
303 ARCLREC	
304 AVIEW	
305 CLST	
306 GT0 14	
307 END	

HP 41

TI 99/4A

```

1230 output"Y",13,Y-80,1,output"Haut",
    ",24,Y-80,3 K3=instr$(1:K3=asc(K3))/o
    utPutK3,76,Y-80,2,Poke&FBA3,K3
1240 output"X",13,Y-100,1,output"Bas
    ",24,Y-100,3,K4=instr$(1:K4=asc(K4)
    /outputK4,76,Y-100,2,Poke&FBA4,K4
1250 T1$=chr$(192):T2$=chr$(193):T3$=chr
    $(194):T4$=chr$(195):E1$=chr$(196):E2$=
    chr$(197):H$=chr$(198):V$=chr$(199):O$=c
    hr$(200):E$=chr$(201)
1260 C1$=chr$(202):C2$=chr$(203):C3$=chr
    $(204):C4$=chr$(205):Q1$=chr$(206):Q2$=
    chr$(207):Q3$=chr$(208):Q4$=chr$(209):C$
    =chr$(210):O$=chr$(211):Pause!
1270 u$=pe:bright!dimT(50,50):E1=Peek(&
    FBA5):S1=O:E0=Z:Z=0
1280 forX=7to32step1:output0$,X,224,3:
    TX(X/7,32)=6:output0$,X,14,3:TX(X/7,2)=6:n
    ext
1290 forY=224to14step1:output0$,7,Y,3:
    TY(1,Y/7)=6:output0$,231,Y,3:TC3(Y/7)=6:n
    ext
1300 gosub1040:Plot11,220,41,20:2,output
    T$9,18,213,1,outputS1,24,213,1:Plot193
    ,220,41,20:2,Plot11,31,41,20:2,output"V",
    21,24,1,outputE1,28,24,1:Plot193,31,41
    ,20:2,output"T",202,213,1,output"L",19
    8,24,1
1310 gosub1000:gosub900:output"C",114,
    213,1:outputC,120,213,1:gotol0
1320 u$=Print:Pen2:end

```


Sommaire

POMMES: Un graphisme super pour éviter de compter sur ses doigts, par Roger FOURNIER.

ACIDE BASE, pour tout savoir sur les réactions et les PH, par Gilbert ARRIBET.

POMMES

Sur l'écran, au milieu d'un décor, apparaît un bonhomme armé d'une lance.
Au signal musical il se déplace...
Le joueur doit appuyer sur la barre d'espacement pour que le bonhomme tire sa flèche sur la bonne pomme (celle qui contient la bonne réponse à la question posée)

Les niveaux de difficulté n'interviennent que sur le temps de déplacement du bonhomme.
Lorsque le compteur est à 0, celui-ci tire sa flèche qu'il soit ou non sous une pomme, sans qu'on le lui "demande". Au niveau 1, il fera 3 passages sous les arbres, au niveau 2, 2 ; et au 1, 1; il faudra calculer vite si la réponse est contenue dans l'une des 2 premières pommes.
Le programme est largement commenté.
En enlevant le générique, le message de fin et les commentaires on doit pouvoir l'utiliser sans extension 16K.

TO 7



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

stages LOGO: une procédure spéciale Hebdogiciel.

LOGO répond présent, grâce à GREPACIFIC (association spécialiste de l'enseignement et de la réflexion autour de LOGO, 51 bd des Batignolles, 75008 PARIS), des stages de formation aux lecteurs d'Hebdogiciel (25% de réduction sur les prix de base!). Une occasion à ne pas manquer.

STAGES PROPOSES PAR GREPACIFIC.

1) ORGANISATION

Ces stages ont une durée de trente heures (cinq journées de six heures) et couvrent les cinq micro-mondes classiques (nombres, texte, tortue, musique et lutins).
Les matériels utilisés sont divers, pour permettre à chacun de découvrir les différentes versions de LOGO qui existent actuellement et de se faire une opinion libre sur le matériel et le langage par une manipulation personnelle. Aucun pré-acquis théorique n'est demandé (ni en mathématiques, ni en informatique, et l'expérience prouve qu'il vaut mieux ne pas avoir été "déformé" par un apprentissage préalable de Basic); toutefois, il est vivement conseillé d'avoir lu, de manière attentive les carnets d'Hélène, fascicules 1 et 2 (édité par GREPACIFIC) ou les articles LOGO parus dans HEBDOGICIEL, avant le début du stage : cela permet de tirer un plus grand profit du travail sur les micro-ordinateurs.
Les stages sont essentiellement consacrés au travail sur machine, dans des conditions analogues à ce que sera le fonctionnement avec les enfants en classe : L'apport théorique magistral est très réduit, au profit d'une libre exploration par des projets de groupes. Une part importante du stage est consacrée à l'utilisation dans un cadre éducatif, avec compte rendu des recherches et expérimentations en cours.

Les stagiaires des années précédentes qui ont eu la chance de faire équiper leur lieu de travail d'un (ou plus rarement plusieurs) postes LOGO ont tous été à même de démarrer des projets avec leurs élèves. Il est donc indispensable d'avoir déjà une certaine pratique pédagogique (dans le cadre scolaire...ou familial) C'est dire que nos ateliers ne sont pas destinés aux enfants eux-mêmes.
La participation à l'atelier (non compris les frais d'hébergement) est de 1000 F.

2) LISTE DES STAGES :

LILLE : 2 au 6 juillet
MENDE : 2 au 6 juillet (hébergement possible à l'école normale de Mende, pour une somme modique de 360 F., comprenant le logement et les 3 repas de la journée).
MONTPELLIER : 2 au 6 juillet.
BORDEAU : 2 au 6 juillet.
QUIMPER : 2 au 6 juillet.
PARIS ou proche banlieue : 9 au 13 Juillet.
DORDOGNE : 30 Juillet au 3 Aout (quelques places région de BERGERAC) seulement, il est demandé d'avoir déjà manipuler un peu LOGO, quelle que soit la version).
ALES : 27 Aout au 1er Septembre.
LILLE : 30 Aout au 4 septembre.

3) INSCRIPTION :

Le bulletin d'inscription est à retourner à GREPACIFIC, 51 bld des Batignolles, 75008 PARIS.

NOM:

PRENOM:

Profession:

Adresse:

Tel:
désire m'inscrire au stage d'initiation à l'approche LOGO qui aura lieu :
du.....au.....

du.....au.....

Ci joint un chèque de 375 F., à l'ordre de GREPACIFIC, dans le cas où le stage serait annulé faute d'un nombre insuffisant de candidats (moins de 6 inscrits), le chèque ci-joint me sera restitué. Je verserai le solde soit 375 F., à l'ouverture du stage, c'est seulement dans le cas où je ne me rendrais pas au stage que GREPACIFIC aurait la faculté de garder mon acompte.

Lu et approuvé.

Date et signature.

(à retourner à GREPACIFIC, 51 bld des Batignolles 75008 PARIS)

```

100 CLEAR , , 30
100 GOSUB 1000:**** preparation
200 GOSUB 2000:****generique
250 GOSUB 2500:****CHOIX NIVEAU
300 GOSUB 3000:****affichage
400 GOSUB 4000:****PARTIE
500 GOSUB 5000:****bilan
600 GOSUB 6000:****test pour rejouer
700 IF RP=1 THEN 250
800 GOSUB 8000:****message de fin
900 END

1000 ****INITIALISATION
1020 DEFGR$(0)=255,255,255,255,255,255,2
55,255
1030 DEFGR$(1)=255,255,127,127,63,63,15,
3,AR$(1)=GR$(1)
1040 DEFGR$(2)=3,15,63,63,127,127,255,25
5,AR$(2)=GR$(2)
1050 DEFGR$(3)=192,240,252,252,254,254,2
55,255,AR$(3)=GR$(3)
1060 DEFGR$(4)=255,255,254,254,252,252,2
40,192,AR$(4)=GR$(4)
1070 DEFGR$(5)=1,1,1,1,0,62,255
1080 DEFGR$(6)=128,128,128,128,128,128,0,126
,255
1090 PH$=GR$(5)+GR$(6)
1100 DEFGR$(7)=1,1,3,3,3,3,1,1
1110 DEFGR$(8)=128,128,192,192,192,192,1
28,128
1120 POM$=GR$(7)+GR$(8)+GR$(0)+GR$(8)
1130 DEFGR$(9)=25,29,25,17,125,187,185,1
85,HD$=GR$(9)
1140 DEFGR$(10)=152,184,152,136,190,221,
157,157,HD$=GR$(10)
1150 DEFGR$(11)=185,57,62,34,34,35,32,48
,8D1$=GR$(11)
1160 DEFGR$(12)=185,57,56,40,232,136,8,1
2,8D2$=GR$(12)
1165 DEFGR$(13)=1,1,1,1,1,1,1,1:F$=GR$(1
3)
1170 DEFGR$(15)=157,156,28,124,68,68,196
,12,8G1$=GR$(15)
1180 DEFGR$(14)=157,156,28,28,23,17,16,4
8,8G2$=GR$(14)
1190 DEFGR$(16)=254,124,0,0,0,0,0,0
1200 DEFGR$(17)=127,62,0,0,0,0,0,0:PB$=G
R$(16)+GR$(17)
1205 DEFGR$(18)=185,57,41,41,40,40,40,60
,8D0$=GR$(18)
1210 DEFGR$(19)=187,57,57,41,41,41,41,10
8,8T$=(1)=GR$(19)
1220 DEFGR$(20)=16,56,56,16,124,189,189,
189,HT$(1)=GR$(20)
1230 DEFGR$(21)=185,57,56,40,40,40,40,10
8,8T$(2)=GR$(21)
1240 DEFGR$(22)=17,57,59,19,125,185,185,
185,HT$(2)=GR$(22)
1250 DEFGR$(23)=184,56,56,40,40,40,40,10
8,8T$(3)=GR$(23)
1260 DEFGR$(24)=16,57,57,17,126,184,184,
184,HT$(3)=GR$(24)
1270 DEFGR$(25)=146,186,186,146,124,56,5
6,56,HL$=GR$(25)
1280 DEFGR$(26)=56,56,56,40,40,40,40,108
,8L$=GR$(26)
1290 DEFGR$(27)=89,121,89,73,62,28,28,28
,HR$=GR$(27)
1300 DEFGR$(28)=28,28,28,124,68,68,196,1
2,8G3$=GR$(28)
1305 DEFGR$(29)=28,28,28,28,23,17,16,48:
8G4$=GR$(29)
1310 Y=14
1320 AS="A1T104L351"
1330 BS="A1T104L350"
1340 TC(1)=99:TC(2)=70:TC(3)=48:PUS$=""
1350 CS="T403A0L16H1M1L16S0L32S104M103L
48S11L604D0803S1LAL36S0FAL64M1"
1360 RESTORE 3920:FOR L=1 TO 5:READ X:FO
R D=1 TO 2:S=S+1:P(S)=X+D:NEXTD,L
1370 RESTORE 3920:FOR I=1 TO 5:READ X:PK(I
)=X:NEXT
1380 D$="T702A0L16H1M1D1M1D1M1"
1390 E$="T501A3L48D0"
1900 RETURN
2000 ****GENERIQUE*****
2005 CLS:SCREEN 1,0,0
2010 ATTRB 1,1,1:LOCATE 0,0,0
2020 BOX(12,8)-(25,11):" "
2025 GOSUB 30300
2110 COLOR2:XB=0:FOR I=1 TO 50:GOSUB 406
00
2120 NEXT I
2130 GOSUB 41000
2150 UNMASK:COLOR 3:ATTRB 1,1
2160 LOCATE 13,10,0:PRINT"POMMES"
2165 ATTRB 0,0:PLAY E$
2170 FOR S=1 TO 1:FOR C=0 TO 6
2180 BOX(11-C,7-C)-(26+C,12+C):" ",C,0:PL
AY"05A0L13T500"
2190 NEXTC
2200 LOCATE 0,23:RETURN
2185 BOX(12-C,8-C)-(25+C,11+C):" ",0,0
2190 NEXTC,S
2200 LOCATE 9,15:COLOR 7:PRINT<REVISION
DES TABLES>"
2210 LOCATE 10,16,0:COLOR 3:PRINT"Roger
Fournier 1984"
2220 FOR T=1 TO 800:NEXTT
2230 PLAY C$:RETURN
2500 ****CHOIX NIVEAU*****
2510 SCREEN0,0,0:CLS:ATTRB 0,1:COLOR 1,3
:LOCATE 6,2,0:PRINT"CHOISISSEZ VOTRE NIV
EAU:"
2520 FOR I=1 TO 3:COLOR1,2:LOCATE 6,1*6,
0:ATTRB 1,0:PRINT"NIVEAU ";I
2530 ATTRB0,0:LOCATE 0,1*6+2,0:COLOR 7,0
:PRINT"POINTS PAR REPONSE JUSTE:";I*10
2540 LOCATE 0,1*6+3,0:COLOR3:PRINT"Temps
de reflexion:"; " "secondes"
2550 PRINT"-----"
2560 NEXTI
2570 COLOR 1:LOCATE 20,9,0:ATTRB1,0:PRIN
T"99"
2575 LOCATE20,15,0:PRINT"70"
2580 LOCATE 20,
21,0:PRINT"40"
2590 COLOR1,7:LOCATE 0,23:PRINT"TAPEZ...
1..2 ou 3"
2600 FOR I=1 TO 500
2610 RP$=INKEY$:IF RP$<>" " THEN 2700
2620 GOSUB 30100:NEXT I:PLAY C$
2630 GOTO 2600
2700 D=VAL(RP$):IF D<1 OR D>3 THEN 2600
2710 ATTRB 1,1:LOCATE 32,2,0:PRINTD:FOR
T=1 TO 800:NEXT
2790 ATTRB 0,0,:RETURN
2990 ****AFFICHAGES*****
3000 ****AFFICHAGES*****
3001 ****AFFICHAGES*****
3010 GOSUB 3100:"AFF DECOR(FOND)*****
3020 GOSUB 3300:"AFF POMMES"
3030 GOSUB 3400:"AFF 1 BONHOMME"
3040 GOSUB 3500:"AFF FLECHES"
3050 GOSUB 3600:"AFF SCORE"
3060 RETURN
3100 ****DECOR(FOND)
3110 SCREEN 1,4,6:CLS
3120 RESTORE 3900
3130 READ X:IF X=1000 THEN 3170
3140 READ Y1,X2,Y2
3150 BOXF(X1,Y1)-(X2,Y2):" ",2,2
3160 GOTO 3130
3170 RESTORE 3910
3180 READ X:IF X=1000 THEN 3220
3190 READ Y,C
3200 COLOR 2,4:LOCATE X,Y,0:PRINT AR$(C)
3210 GOTO 3180
3220 BOXF(0,10)-(39,21):" ",1,3
3230 BOXF(0,21)-(39,24):" ",1,6
3235 BOXF(0,17)-(39,17):" ",1,5
3240 BOXF(12,13)-(14,23):" ",0,0
3250 BOXF(27,12)-(29,21):" ",1,0
3300 RESTORE 3920
3310 Y=14
3320 FOR I=1 TO 5
3335 IF I=4 THEN Y=13
3340 READ X
3350 LOCATE X,Y:COLOR 1,4:PRINTPOM$
3360 LOCATE X+1,Y-1:PRINTPH$
3370 LOCATE X+1,Y+1:PRINTPB$
3380 NEXTI
3390 RETURN
3400 ****AFF 1 BONHOMME*****
3410 ATTRB1,1:COLOR 1,6:LOCATE 0,22,0:PR
INTB0$:ATTRB1,1:COLOR 1,3:LOCATE 0,20,0
:PRINTB0$
3420 ATTRB0,0,:RETURN
3500 ****FLECHES*****
3510 BOXF(0,0)-(39,0):" ",0,7:LOCATE 4,0
:PRINT"FLECHES:"; " "
3520 FOR I=1 TO 10:PRINT"";NEXT
3530 RETURN
3600 ****SCORE*****
3610 LOCATE 26,0:PRINT"SCORE:"
3620 RETURN
3700 ****EFF BAS POM*****
3710 RESTORE 3920:Y=16:FOR I=1 TO 5
3720 READ X:IF I>3 THEN Y=15
3730 LOCATE X+1,Y:COLOR1,4:PRINT" ":NEX
T
3740 RETURN
3900 DATA 2,12,22,12,2,8,38,11,3,4,37,7,
4,3,36,3,6,2,19,2,24,2,35,2,8,1,17,1,27,
1,32,1,1000
3910 DATA 1,12,1,2,10,1,1,11,2,2,8,2,3,7
,1,3,4,2,4,3,2,6,2,2,8,1,2,12,1,3,13,1,2
,17,1,3,19,2,3,21,3,3,22,3,2,24,2,2,26,1
,2,29,1,3,30,1,2,33,1,3,35,2,3,36,3,3,37
,4,3,37,7,4,38,0,3,23,12,4,1000
3920 DATA 5,16,21,30,34
3999 ****

```


TO 7

```

00020 T(1)=A*B
00030 R=T(1):N1=100
00040 FOR I=2 TO 5
00050 GOSUB 30100:IF X=T(1-1) THEN 40050
00060 ELSE T(1)=X
00070 NEXT I:RETURN
00080 *****
00090 *****MELANGE NOMBRES*****
00100 *****
00110 FOR I=1 TO 10
00120 N1=5:N2=1:GOSUB 30100:M=X:GOSUB 30
00130 N=X
00140 K=T(M):T(M)=T(N):T(N)=K
00150 NEXT I:RETURN
00160 *****
00170 *****AFF QUESTION*****
00180 *****
00190 ATTRB1,1:COLOR 1,3:LOCATE 10,8:O:P
00200 RINTA,"X";B;"=":"COLOR 5,7:PRINT"??"
00210 *****
00220 ATTRB0,0:RETURN
00230 *****
00240 *****AFF REPONSE*****
00250 *****
00260 RESTORE 3920
00270 Y=14:FOR I=1 TO 5
00280 IF I>3 THEN Y=13
00290 READ X
00300 RE$(I)=MID$(STR$(T(1)),2,2)
00310 LOCATE X+1,Y:PRINTRE$(I)
00320 NEXT I
00330 RETURN
00340 *****
00350 *****MOD DEPLACEMENT*****
00360 *****
00370 IF XB=0 THEN DEP=1:***DEPL VERS DR
00380 OITE
00390 IF XB=35 THEN DEP=2:***DEP GAUCHE
00400 OM DEP GOSUB 40700,40850
00410 RETURN
00420 *****
00430 *****DEPLACEMENT DROITE*****
00440 *****
00450 PLAY A$:ATTRB 1,1
00460 LOCATE XB,22,0:PRINTCHR$(32)+BD1$
00470 LOCATE XB,20,0:PRINTCHR$(32)+HD$

```

```

40750 XB=XB+1:IF XB>36 THEN 40810
40760 PLAY B$
40770 LOCATE XB,20,0:PRINTCHR$(32)+HD$
40780 LOCATE XB,22,0:PRINTCHR$(32)+BD$
40800 RETURN
40840 '*****
40850 *****DEPLACEMENT GAUCHE*****
40860 '*****
40885 PLAY A$:ATTRB 1,1
40890 LOCATE XB,22,0:PRINT BG$+CHR$(32)
40897 LOCATE XB,20,0:PRINTHG$+CHR$(32)
40900 XB=XB-1:IF XB<1 THEN 40960
40910 PLAY B$
40920 LOCATE XB,22,0:PRINT BG$+CHR$(32)
40930 LOCATE XB,20,0:PRINTHG$+CHR$(32)
40960 RETURN
40990 '*****
41000 *****TIR*****
41005 IF DEP=1 THEN XX=XB+2:XF=XX-1:ELS
E XX=XB:XF=XX+1
41008 GOSUB 41045:GOSUB 41010:GOSUB 410
0:RETURN
41010 FOR I=1 TO 3
41020 ATTRB1,1:LOCATE XX,22,0:PRINTBT$(I
)
41030 LOCATE XX,20,0:PRINTHT$(I)
41040 NEXT I
41042 RETURN
41045 T1=0
41050 FOR I=1 TO 10:IF XF=P(I) THEN T1=1
:GOTO 41080
41060 NEXT I
41070 IF XF<24 THEN YF=13: ELSE YF=12
41075 RETURN
41080 IF XF<30 THEN YF=17 ELSE YF=16
41090 RETURN
41099 '*****
41100 *****TEST*****
41110 RESTORE 3920 :FOR I=1 TO5
41120 READ X:IF XF=X+1 THEN 41150
41130 IF XF=X+2 THEN 41150
41140 NEXT I:T1=0:TE=0:RETURN
41150 IF T(I)=R THEN TE=1 ELSE TE=0
41190 T1=0:RETURN
41200 '*****BON TIR...CHUTE POMME*****

```

```

41210 IF XF>30 THEN YP=13 ELSE YP=14
41220 FOR C=Y TO 16
41225 LOCATE PX(I)+1,G+1:PRINTPB$
41230 LOCATE PX(I),G:PRINTPOM$;LOCATE PX
(I),G-1:PRINT CHR$(32)+PH$+CHR$(32)
41240 LOCATE PX(I),G-2:PRINT "NEXT
41245 LOCATE PX(I),G+1:PRINTPOM$;LOCATE
PX(I),G:PRINT CHR$(32)+PH$+CHR$(32);ATT
B1,1:LOCATE PX(I),G-1:PRINT "
41250 LOCATE PX(I)-1,22:PRINTCHR$(32)+BL
$;LOCATEPX(I)-1,20:PRINTCHR$(32)+HL$
41260 FOR W=PX(I) TO 1 STEP-1
41265 PLAY $
41270 ATTRB 1,1:LOCATE W,22:PRINTBG3$+CH
R$(32);LOCATEW,20:PRINTHR$+CHR$(32)+LOCA
TEW-1,18:ATTRB0,0:PRINT POM$+" ";LOCATE
W,17:PRINTPH$+" "
41275 PLAY B$
41280 ATTRB 1,1:LOCATE W,22:PRINTBG4$+CH
R$(32);LOCATEW,20:PRINTHR$+CHR$(32);LOCA
TEW-1,18:ATTRB0,0:PRINT POM$+" ";LOCATE
W,17:PRINTPH$+" "
41290 NEXTM:RETURN
41300 *****AFF SCORE*****
41350 LOCATE 34,0:ATTRB1,0:PRINTUSING "
##";SC
41360 SC=SC+10*D
41390 ATTRB 0,0:RETURN
41400 *****EFF FLECHE*****
41410 NF=NF-1:XF=10-NF
41430 LOCATE 23-XF,0 :PRINT "
41490 RETURN
41500 *****FLECHE*****
41510 FOR C= 18 TO YF STEP -1
41520 ATTRB0,1:LOCATE XF,C:PRINTF$
41530 FOR TX=1 TO 30:NEXT TX
41540 LOCATEXF,C:PRINT "
41550 NEXT C
41555 LOCATE XF,C:PRINTF$
41590 ATTRB0,0:RETURN
41600 *****AFF REP
41605 L=LEN(STR$(A)+STR$(B)+"" "
41610 LOCATE 1,1:LOCATE 12+(2*L),0,0:PRIN
TRIGHT$(STR$(R),2)
41620 ATTR 0,0:RETURN

```



```

250 !
260 CALL CHAR(139,"010101070101010101010101010101010101010101")
270 CALL CHAR(142,"FB80B080000000FF"): : CALL CLEAR
280 CALL TEXTE :: CALL CHOIX
290 !
300 ! ** AXES **
310 !
320 SUB AXES
330 CALL VCHAR(4,6,141,19):: CALL HCHAR(23,7,143,21)! trace des axes
340 FOR I=0 TO 6 :: CALL HCHAR(21-3*I,6,139):: CALL HCHAR(22-3*I,6,140):: DISPLA
Y AT(21-3*I,1-(I<5))SIZE(2-(I>4)):2*I+1 :: NEXT I !marquage de l'axe vertical
350 FOR I=0 TO 2 :: CALL HCHAR(23,8+I*10,142):: DISPLAY AT(24,5+I*10)SIZE(2):I
: NEXT I !marquage de l'axe horizontal
360 DISPLAY AT(1,4)SIZE(2):"pH" :: DISPLAY AT(22,24)SIZE(5):"Vb/Va" :: SUBEND
370 !
380 ! ** POINT **
390 !
400 SUB POINT(PK,AC,CN,J,N)!affichage du point sur l'ecran
410 J=J+1 :: KA=10~-PK :: PH=-LOG((-KA*(KA*KA+4*(KA*AC+10~-14))^-.5)*.5)/LOG(10):
: PH=INT((100*PH)/100 :: PHO=PH
420 H=10~-PH :: BC=AC
430 VB=10*(KA*10~-14+H*(AC*KA+10~-14-KA*H-H*H))/((KA+H)*(BC*H-10~-14+H*H))
440 IF VB>22 THEN SUBEXIT
450 IF J>1 AND VB>9.95 THEN SUBEXIT
460 XD=VB*H :: YD=23-1.5*PH :: X=INT(XD):: Y=INT(YD):: IF X<1 OR X>32 THEN SUBEXIT
! XD et Y:coordonnees du point sur l'ecran;X et Y:coordonnees du caractere
470 XC=INT((XD-X)*8+1):: VX=2^(4-4*(XC)-XC)'XC:abscisse du point dans le caractere;VX code hexadecimal du point:8,4,2,1
480 XS=STR$(VX)
490 YC=INT((YD-Y)*8+1)!ordonnee du point dans le caractere
500 CALL GCHAR(Y,X,CA)!lecture du caractere deja en place en X,Y (caractere ancien)
510 IF CA<>" " THEN 590
520 AS=RPT$("0"),2*YC-2-(XC>4)&XS !"patron" du nouveau caractere (caractere "vid
e" auquel est ajoute le point)
530 CALL CHAR(CN,AS)
540 CALL HCHAR(Y,X,CN):: CALL SOUND(10,440,6)!affichage du nouveau caractere
550 CN=CN+1-2*(CN=39)-(CN=60)-(CN=66)-2*(CN=71)-(CN=74)-(CN=85)-2*(CN=96)-2*(CN=
107)-2*(CN=110):: IF CN=46 THEN CN=58
560 IF N=1 THEN CN=CN-(CN=63)-(CN=65)-(CN=69)-2*(CN=78)-(CN=82)-2*(CN=84)
570 IF CN>138 THEN SUBEXIT
580 GOTO 680
590 CALL CHARPAT(CA,AA$)!identification du caractere ancien
600 !dans les 6 lignes suivantes:insertion du point dans l'ancien caractere
610 X$=SEG$(AA$,2*YC-1-(XC>4),1)
620 IF ASC(XA$)<58 THEN V=VAL(XA$)ELSE V=ASC(XA$)-55
630 V=V OR VX
640 IF V<10 THEN X$=STR$(V)ELSE X$=CHR$(V+55)
650 A$=SEG$(AA$,1,2*YC-2-(XC>4)&X$&SEG$(AA$,2*YC-(XC>4),16)
660 CALL CHAR(CA,A$)
670 CALL HCHAR(Y,X,CA):: CALL SOUND(10,392,6)!affichage du caractere modifie
680 IF PK<=2.5 THEN PH=PH+.15+.18*(PH*PH+.8)*(PH<12.9+LOG(AC)/LOG(10))+ (PH*PH+.
2.5)*(PH<10.5+LOG(AC)/LOG(10)): GOTO 420
690 IF PK>3.5 THEN PH=PH+.15-.1*(PH<11.7)*(1-(PH*PK+1))*(1-(PH<11.3))+ (PH*PK+2)*
(PH<9.7)): GOTO 420
700 PH=PH+.1-.15*(PH<12)+(PH*PK+1.8)*(PH<10):: GOTO 420
710 SUBEND
720 !
730 ! ** CHOIX **
740 !
750 SUB CHOIX
760 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL SCREEN(4):: FOR I=1 TO 13 :: CALL COLOR(I
,5,16):: NEXT I :: CALL COLOR(14,2,16)
770 DISPLAY AT(2,5):"INDEX DES CHAPITRES:"
URBE pH(Vb/Va), POUR UN pKa DONNE"
*****"," ", " 1 UNE CO
780 DISPLAY AT(7,3):" 2 INFLUENCE DU pKa, POUR UNE CONCENTRATION
DONNEE Ca DE L'ACIDE"
790 DISPLAY AT(11,3):" 3 INFLUENCE DE LA CONCEN- TRATION CA DE L'ACIDE,
POUR UN pKa DONNE"," ", " 0 FIN"
```

```

800 DISPLAY AT(18,3):" DANS TOUS LES CAS, LA CON- CENTRATION Cb DE LA SOUDE ES
T EGALE A LA CONCENTRATIONCa DE L'ACIDE."
810 CALL KEY(0,TH,E):: IF TH<48 OR TH>51 THEN 810
820 ON TH-47 GOTO 830,840,850,860
830 CALL FIN
840 CALL COURBE :: GOTO 760
850 CALL PK :: GOTO 760
860 CALL CA :: GOTO 760
870 SUBEND
880 !
890 ! ** COURBE **
900 !
910 ! trace d'une courbe pour un pKa donne
920 !
930 SUB COURBE
940 CALL CLEAR :: CALL COLOR(0,9,9):: CALL AXES :: DISPLAY AT(1,12)BEEP SIZE(17)
:"Ca=Cb=0.100 mol/l"
950 DISPLAY AT(3,12)BEEP SIZE(5):"pKa=5" :: ON WARNING NEXT :: ACCEPT AT(3,16)VA
LIDATE(NUMERIC)SIZE(-3):PK
960 AC=.1 :: CN=33 :: J=0 :: N=1 :: CALL POINT(PK,AC,CN,J,N):: CALL SON1
970 DISPLAY AT(15,19):"UN AUTRE" :: DISPLAY AT(16,19):"pKa"(0/N/0) :: ACCEPT AT(
16,28)BEEP VALIDATE("ON")SIZE(-1):A#
980 IF A#="0" THEN 940 ELSE CALL SON2 :: SUBEXIT
990 SUBEND
1000 !
1010 ! ** PK **
1020 !
1030 !influence du pKa, pour une concentration donnee Ca de l'acide
1040 !
1050 SUB PK
1060 CALL CLEAR :: CALL AXES :: DISPLAY AT(1,12):"Ca=Cb=0.100 mol/l" :: DISPLAY
AT(13,26):"pKa" :: AC=.1 :: CN=33 :: PK=0 :: J=0 :: N=0
1070 DISPLAY AT(20-J,26)BEEP:PK :: CALL POINT(PK,AC,CN,J,N):: PK=PK+1-(PK=0)
1080 IF J=6 THEN CALL SON1 :: CALL INDEX(I):: CALL SON2 ELSE 1070
1090 SUBEND
1100 !
1110 ! ** CA **
1120 !
1130 ! influence de la concentration Ca de l'acide, pour un pKa donne
1140 !
1150 SUB CA
1160 CALL CLEAR :: CALL AXES :: DISPLAY AT(1,19):"pKa=0" :: DISPLAY AT(14,17)SIZ
E(12):"Ca=Cb(mol/l)" :: AC=.1 :: CN=33 :: PK=0 :: J=-4 :: N=0
1170 DISPLAY AT(16-J,18)BEEP:"0"&STR$(AC)&"00" :: CALL POINT(PK,AC,CN,J,N):: AC=
AC/10
1180 IF J=0 THEN CALL SON1 :: CALL INDEX(I):: CALL SON2 ELSE 1170
1190 SUBEND
1200 !
1210 ! ** INDEX **
1220 !
1230 SUB INDEX(I)
1240 CALL COLOR(0,9,9):: DISPLAY AT(24+I,1-27*I)SIZE(1):CHR$(30)
1250 CALL KEY(0,TH,E):: DISPLAY AT(24+I,1-27*I)SIZE(1):"I" :: CALL SOUND(50,220,
28):: IF E=0 THEN 1240
1260 IF TH<>-1 THEN SUBEXIT
1270 SUBEND
1280 !
1290 ! ** SON 1**
1300 !
1310 SUB SON1
1320 FOR V=0 TO 30 :: CALL SOUND(-100,196*(1+.0065),V,196*(1-.0065),V,587,10+2*V
/3):: NEXT V :: SUBEND
1330 !
1340 ! ** SON 2**
1350 !
1360 SUB SON2
1370 FOR V=0 TO 30 :: CALL SOUND(100,131,V,392,V):: CALL SOUND(-100,165,V,494,V)
:: NEXT V :: SUBEND
1380 !
1390 ! ** SON 3**
1400 !
1410 SUB SON3
1420 CALL SOUND(250,392,2):: CALL SOUND(500,494,2):: CALL SOUND(250,392,2):: CAL
L SOUND(1000,587,0):: SUBEND
1430 !
1440 ! ** TEXTE **
1450 !
1460 SUB TEXTE
1470 CALL SCREEN(4):: FOR I=1 TO 12 :: CALL COLOR(1,5,16):: NEXT I
1480 DISPLAY AT(3,5):"REACTION ACIDE-BASE:" *****" ", " Ce progr
amme donne des courbes de variation du pH au cours de la reaction d'une"
1490 DISPLAY AT(9,1):"BASE FORTE (la soude) sur unACIDE FORT (pKa=0) ou sur unAC
IDE FAIBLE (pKa>0)."
1500 DISPLAY AT(13,1):"Va est le volume de l'acide.", " ", "Vb est le volume de la
soudeverse."
1510 DISPLAY AT(20,1):"APPUYER SUR N'IMPORTE QUELLETOUCHE POUR PASSER A", " ", ""
L'INDEX DES CHAPITRES"---->"
1520 I=-1 :: CALL INDEX(I):: SUBEND
1530 !
1540 ! ** FIN **
1550 !
1560 SUB FIN
1570 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(11):: CALL CHARSET :: DISPLAY AT(12,9):"AU REVOIR
!" :: CALL SON1 :: CALL CLEAR :: END :: SUBEND

```

TI-99 4/A

à la semaine prochaine ●●●

DRAGON 32

```

423 IF#="S" THEN700
483 IF#="L" THEN800
404 IF#="H" THENGOSUB810:GOTO390
405 IF#="C" THENGOSUB830:GOTO390
406 IF#="I" THENCLS:PRINT032;"SORTIE DE PROGRAMME":PRINT:PRINT"VOS PAGES VONT ET
RE PERDUES SI TOUTEFOIS VOUS AVEZ FAIT UNE ERREUR TAPÉZ":PRINT"CONT enter":P
RINT:STOP:GOTO390
407 IF#="," THENGOSUB850
408 IF#="-" THENGOSUB950
409 IF#="A" THENGOSUB900:GOTO390
420 GOTO400
500 GOSUB2000
502 X=0:Y=0
504 PO=1024+Y*32+X
505 M=PEEK(PO)
507 POKEPO,201
508 FORI=1TO50:AS=INKEY$:IF#="" THENNEXTI ELSEPOKEPO,M:GOTO510
509 POKE PO,M:FORI=1TO50:AS=INKEY$:IF#="" THENNEXTI:GOTO507
510 IF#<>CHR$(8) ANDAS<>CHR$(9) ANDAS<>CHR$(10) ANDAS<>CHR$(14) THEN$1SELSEIF#<CHR
$(8) THENIFX<>0 THENX=X-1:GOTO504
512 IF#<CHR$(9) THENIFX<31 THENX=X+1:GOTO504
514 IF#<CHR$(14) THENIFY<>0 THENY=Y-1:GOTO504
516 IF#<CHR$(10) THENIFY<1 THENY=Y+1:GOTO504
517 GOTO504
518 IF#="0" THENGOSUB2010:GOTO390
520 B=PEEK(1024):PRINT00,CHR$(ASC(A$)):POKE PO,PEEK(1024):POKE1024,B:IFX<31 THEN
Y=X+1ELSEX=0:IFY<1 THENY=Y+1
521 IFPO=1024 THENPRINT00,CHR$(ASC(A$))
522 GOTO504
600 GOSUB2000:B=159:C=0
609 GOSUB690
615 M=PEEK(PO):IFC=0 THEN POKEPO,B:GOTO520
616 SET(X,Y,(B-127)/16)
620 FORI=1TO2:GOSUB680:IFA=0 THENNEXTI ELSEPOKEPO,M:GOTO640
630 POKE PO,M:FORI=1TO2:GOSUB680:IFA=0 THENNEXTI:GOTO609
640 GOSUB2010:IF#="0" THEN390
642 IF#="C" THENGOSUB830:GOTO500
644 IF#="H" THENGOSUB810:GOTO500
646 IF#="," THENGOSUB850:GOTO500
648 IF#="-" THENGOSUB950:GOTO500
650 GOTO609
680 A=0:IF(PEEK(65280)=126ORPEEK(65280)=254) ANDPEEK(65282)=255 THEN684 ELSEAS=INKE
Y$:IF#="" THEN686
681 IF#="0" THENB=128:RETURN ELSEFORJ=1TO8:IFA#<CHR$(48+J) THENB=J*16+127
682 NEXTJ:IFA#="9" THENC=ABS(C-1):RETURN
683 A=1:RETURN
684 IFC=1 THENSET(X,Y,(B-127)/16) ELSEPOKEPO,B
685 M=PEEK(PO):POKE PO,M:RETURN
686 RETURN
690 X=JOYSTK(0):Y=INT(JOYSTK(1)/2):PO=1024+INT(Y/2)*32+INT(X/2):RETURN
700 GOSUB809:PRINT"enregistrement"
702 AS=INKEY$:IF#="" THEN702
705 IF#="0" THEN390
707 CLS:PRINT0160,"QUEL NOM DONNEZ VOUS AU FICHIER":INPUTA$:AS=LEFT$(A$,8):IFA#
="" THEN390
710 IFP<3 THENCSAVEMA$,16601,17920,16601
712 IFP<2 ANDP<5 THENCSAVEMA$,16601,18944,16601
714 IFP<4 ANDP<9 THENCSAVEMA$,16601,20992,16601
716 IFP<8 ANDP<15 THENCSAVEMA$,16601,20736,16601
717 IFP<15 THENCSAVEMA$,16601,32256,16601
720 GOTO390
800 GOSUB809:PRINT"lecture"
802 AS=INKEY$:IF#="" THEN802
805 IF#="0" THEN390 ELSELOADM:GOTO390
809 I=3:GOSUB150:GOSUB180:PRINT0440,"PUSSEZ UNE TOUCHE SI C'EST FAIT":PRINT012
8,"METTEZ LE MAGNETOPHONE EN MARCHERosition":RETURN
810 I=0:GOSUB150:FORI=0TO8:PRINT0160+I*32,CHR$(48+I):IFI<>0 THENPRINT0161+I*32,CH
R$(143+16*(I-1))
811 NEXTI
812 PRINT0440,"9 ERREUR NE PAS EFFACER LA PAGE":PRINT072,"EFFACEMENT PAGE":PRI
NT0104,"COULEUR DE FOND":PRINT0171,"PAGE":PP
820 AS=INKEY$:IF#="" THEN820
822 FORI=0TO8:IFA#<CHR$(48+I) THEN822 ELSENEXTI:GOTO820
824 CLS:GOSUB2010:RETURN
830 I=4:GOSUB150:PRINT0105,"COPIE DE PAGES":PRINT0224,"ORIGINAL NUMERO DE LA PA
GE":INPUTA1:A1=INT(ABS(A1)):IFA1=P THEN830
834 PRINT0320,"COPIE NUMERO DE LA PAGE":INPUTJ:J=INT(ABS(J)):IFJ=P THEN834
840 A1=A1*2+66:A2=4:GOSUB1000:PLAY"D":A2=J*2+66:GOSUB1000:RETURN
850 PP=PP+1:IFPP=P THENPP=0
851 RETURN
900 I=6:GOSUB150:PRINT075,"ANIMATION":PRINT0128,"+ = PAGE + 1":PRINT"- = PAGE -
1":PRINT00 A 9 = VITESSE DE DEFILEMENT":GOSUB180:I=1:J=5
902 AS=INKEY$:IF#="" THEN902
905 EXEC16601:RETURN
950 PP=PP-1:IFPP<0 THENPP=P-1
951 RETURN
999 END
1000 POKE16884,A1:POKE16885,0:POKE16886,A2:POKE16887,0:EXEC16840
1001 RETURN
2000 A1=PP*2+66:A2=4:GOSUB1000:RETURN
2010 A1=4:A2=PP*2+66:GOSUB1000:RETURN
3000 DATA204,66,0,253,65,244,204,4,0,253,65,246,79,183,65,253,183,65,250,134,0,1
83,65,252,134,11,176,65,252,183,65,252,182,65,252,187,65,252,246,65,252,61,247,6
5,238,189,65,200,122,65
3001 DATA238,182,65,238,39,67,198,155,90,39,243,189,128,6,39,248,183,65,254,198,
45,241,65,254,38,6,79,183,65,250,32,50,198,59,241,65,254,38,7,79,76,183,65,250,3
2,36,198,57,134,1
3002 DATA92,90,76,241,65,254,38,3,183,65,252,193,48,38,242,198,64,241,65,254,38,
1,57,182,65,252,128,11,38,2,32,156,182,65,250,39,17,124,65,253,182,65,251,176,65
,253,38,4,79,183
3003 DATA65,253,32,14,182,65,253,38,6,182,65,251,183,65,253,122,65,253,95,182,65
,253,187,65,253,195,66,0,253,65,244,32,203,57,32,203,57
3004 FORX=16601TO16787:READY:POKEY,Y:NEXTX:RETURN

```

```

AGE** "
505:IF D>0 PRINT INT (D)
    : " AVANT LA PISTE
    : " GOTO 400
506:IF D<-1200 PRINT " P
    :ISTE DEPASSEE "
    :GOTO 400
510:W=1200-(V+V/16)+D
520:IF W<0 PRINT " FREIN
    :AGE TROP COURT "
    :GOTO 400
530:IF A<0 PRINT " VOUS
    :PIQUEZ DU NEZ "
    :GOTO 400
540:IF A>30 PRINT " VOUS
    :VOUS ETES RETOURNEZ
    : " GOTO 400
560:PRINT " ** BRAVO
    :**
570:S=4*(100-C)+4*W*(120
    :0+D)
580:PRINT " SCORE: "
    :INT (S)
590:IF S>R LET R=S
    :PRINT " RECORD "
    :INPUT "NOM" :N$
595:PRINT "RECORD " :INT
    : (R) " PAR " :N$
600:END

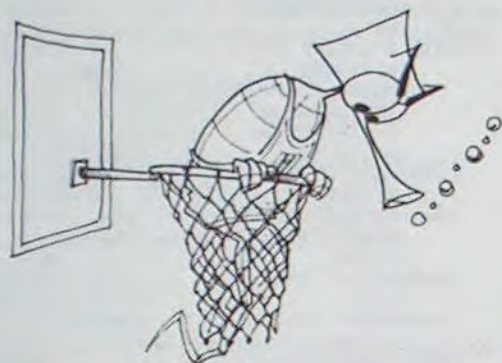
```

PC 1251

18

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

ONE ON ONE ...
par Electronic Arts (E.O.A.)
pour APPLE II



Encore une des splendides réalisations EOA pour votre APPLE. Mais cette fois-ci, pas d'aventure galactique, pas d'enfants à éliminer. Alors en quoi consiste ce programme ? Bonne question ! Vous avez sans doute regardé des matchs de basket à la télé (ou mieux, peut-être y avez-vous joué ?) Maintenant pratiquez ! Le jeu vous propose une démonstration des possibilités exceptionnelles des deux joueurs (Docteur J et son acolyte). Le logiciel vous offre de multiples possibilités de jeu, seul contre l'ordinateur, à deux joueurs, en temps réel, en parties courtes. L'utilisation se pratique intégralement avec le joystick (1 au moins est nécessaire pour utiliser le jeu, seul contre l'ordinateur). Vous voilà parti dans des dribbles extraordinaires ? Oui, mais méfiez-vous de Larry, ses bras

roulés vous laisseront muet de stupeur (les bras vous en tomberont !). Il est essentiel de souligner la qualité unique du graphisme : l'animation des personnages est extrêmement soignée. Quelques gags vous remonteront le moral, si vous n'avez pu vaincre, dès le départ, votre concurrent. Ainsi essayez de vous accrocher au panier, le panneau en plexi ne résistera pas à votre charge... Alors patience ! Attendez que le balayeur soit passé avant de reprendre la partie. Enfin, il est inutile de préciser que toutes les règles du jeu doivent être respectées. Si vous perpérez une infraction, l'arbitre viendra vous expliquer sa façon de voir les choses. Et votre adversaire aura droit aux lancers francs. Alors prêts pour le coup d'envoi ?

Michael THEVENET

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENTS pour TI99/4A carte contrôleur + PHP 1240 et unité intégrée de disquette, PHP1250, achetée mai 84. Jean François DYBA. Tel: (23) 63. 21. 34.

VENTS ORIC 1 48K + câble Péritel + alimentation + manuel français + Forth + K7 nombreux jeux et utilitaires: 1850 F. Monsieur TARDIT 3 allée du 8 mai 92150 SURESNES Tel: 728. 96. 94.

VENTS ZX 81 (année 84) + 16Ko + Clavier ABS. (Valeurs 1119 F.), Vendu: 800 F. VENTS pour ZX81: ZX 81: "A la conquête des jeux": 30F. (1K et 16K). + 102 programmes pour ZX 81 et TIMEX: 70 F (1K), SPACEGAMES: 20 F., 70 programmes pour Sinclair ZX 81 (1K et 16K): 40 F. + Interceptor Cobalt: 50F. Panique: 50F. Gulp: 50F. Scramble: 50F. + nombreux programmes. Rémi LACOMBE "Le Progres" 3 impasse Charles Lecoq 34500 BEZIERS. Tel: (67) 76 75 57.

VENTS pour TI99/4A BLACK-JACK, POKER, MUNCH MAN, La K7 du Basic par soi-même (le tout sous garantie): 415 F. Demander REGIS au (62) 93 62 59.

VENTS COMMODORE VIC 20 (bon état) + imprimante (VIC 1515) + feuilles pour imprimante (environ 2000) + extension 8 Ko RAM + lecteur enregistreur de K7 (VIC 1530) le tout 5000 F. C. COIGNAT Bourg de Guebriac 35190 TINTENIAC. Tel: (99) 68 04 29

ACHETE pour TI99/41 contrôleur + lecteur de disquette + RS 232. Patrice JEAN 8 place chemin de ronde 78340 LES CLAYES SOUS BOIS Tel: 055 28 65 (après 19H)

ACHETE extension mémoire 16K pour T07. Stéphane FERRY 83200 TOULON. Tel: (94) 91. 43. 08.

VENTS CASIO FX 702 P + 4 Ko sous garantie 6 mois. (valeur 2200 F.) Vendu 1800 F. Alain CHEMTOB 4 avenue du professeur Macaigne 95320 SAINT LEU LA FORET. Tel: (3) 960. 17. 22.

VENTS Imprimante MCP40, 4 couleurs, graphique + 2 manuels + crayons + papier: 2600 F. Contacter Bruno BOUCHAUD 24 rue de Vouneuil 86000 POITIERS Tel: (49) 57. 20. 10.

VENTS TI99/4A bon état (sous garantie) + prise Péritel, Câble K7, manettes jeux (neuves), module Parsec, 60 programmes, dont 15 sur K7. le tout 1400 F. Stéphane VASSORT, 39 rue d'Ingres, 45380 LA CHAPELLE SAINT MESMIN. Tel: (38) 72. 63. 16 (après 18H).

VENTS pour T07, programmes LOGO avec explications détaillées. Vendu entre 350 F et 400 F. Pierre AULENAT Tel: (40) 46. 45. 69. (après 20H)

Achète pour boîtier d'extension TI99 4/A. Carte contrôleur de disquettes Carte RS 232, Lecteur de disquettes. Jacques Yves, 124, rue de la Convention 75015 Paris. Tel: 558.10.07

TI 99/4A : Echange modules Munch-man et Sneggit contre nouveaux modules Texas. Vends ou échange le Basic par soi-même et Beginning Grammar. Vends livre : Jeux et programmes pour l'ordinateur familial Texas Instruments (tome 1) à 80 F. Demandez Fernando au : 666.73.54.



TI/99 4/A : Echange Minimémoire + Assembleur langage machine avec manuel contre module Basic étendu. M. Guyot J.P.D.S.F.A. les Geais 78170 La Celle St Cloud. Tél. : H. Bur. 244.55.29 - Tél. D 918.58.69

Vends : Sharp PC 1500 : 1200 F + CE 159 (8 ko Ram protégée) : 700 F + Papier + stylos + livres (4) + Malette : Le tout 2470 F. Cherche contact Apple II. M. Le-moine Joël, 2, rue A. Leyge, Bat. 28, Esc. 2 - 95340 Persan.

VDS Micro Ordinateur TI 99/4A + magnéto K7 + manettes jeux (16 Ko, 16 couleurs, son) Modules : TI INVADERS, PARSEC, ECHEC, EXTENDED BASIC + MINI MEMOIRE (+ mode assembleur) + livres : 50 prog., Assembleur, 3 "Magazines 99" + 2 K7 99. Reste abonnement 99 : magazines + K7. Luc MARCOTTE 88, rue Etienne Flament 62300 LENS. Tél. : (21) 28.01.02.

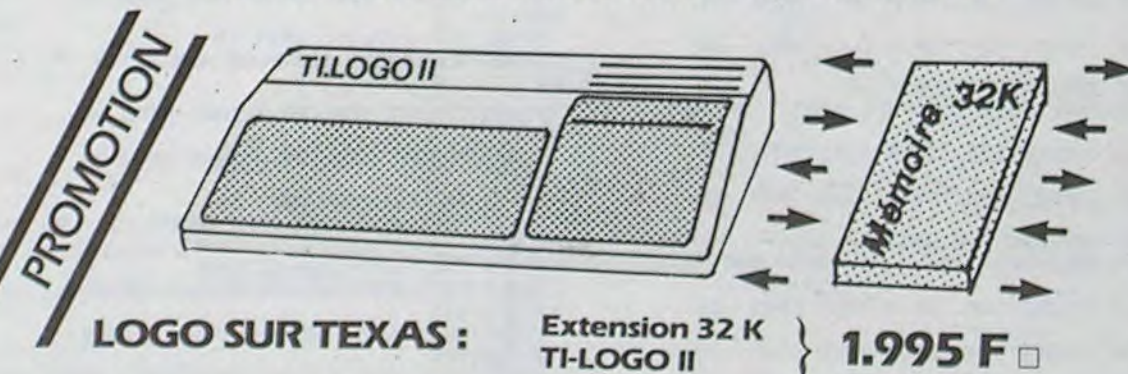
VDS TI 99/4A (1983) : 800 F., magnéto TI + K7 le basic par soi-même + K7 programmes : 300 F., PARSEC + MUNCH MAN : 300 F., Basic Etendu + K7 "basic Etendu" : 900 F., Joystick : 150 F., Livres : "pratique de l'ordinateur familial TI" niveau 1 : 60 F., niveau 2 : 60 F., "Jeux et programmes pour TI 99" : 60 F., "50 programmes pour TI" : 60 F., "TI à l'affiche PSI" : 60 F. Le tout : 2500 F. Monsieur BESNARD Tél. : (76) 96.20.86. (GRENOBLE).

APPLE II La belote de comptoir	Page 4
Daniel BOTTON	Page 4
CANON X-07	Page 1
Patrice LEON	Page 1
FX 702 P	Page 7
Amédée LEVEQUE	Page 7
Business	Page 18
Frédéric PICARD	Page 18
COMMODORE 64	Page 5
Philippe LEFRANCOIS	Page 5
VIC 20	Page 2
Christophe REULIER	Page 2
DRAGON	Page 17
Rémi RUNSER	Page 17
HECTOR	Page 4
Olivier JOB	Page 4
HP 41	Page 13
Serge VAUDENAY	Page 13
ORIC 1	Page 6
André VEZON	Page 6
MZ 700	Page 3
M. MONINO-LIBERT	Page 3
PC 1251	Page 17
Philippe FOUSSEREAU	Page 17
PC 1500	Page 19
Jean Luc HANROT	Page 19
ZX81	Page 12
Arnaud MAITRET	Page 12
SPECTRUM	Page 7
Guillaume SEBAN	Page 7
TRS80	Page 8
Eric BERTREM	Page 8
TI 99/4A(b.s.)	Page 14
Eric TROUILLET	Page 14
TI99/4A(b.s.)	Page 8
Philippe PAYEN	Page 8
TO 7	Page 2
Paul ADORNO	Page 2

Directeur de la Publication -
Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD
Responsable Informatique :
Pieric GLAJEAN
Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE
Éditeur :
SHIFT EDITIONS,
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 A CALCUL
sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4.
Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants,
utiliser le logo II (en français),
outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.



ACCESSOIRES TI 99/4	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 RADIOLA + Câble compris	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble compris	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

Imprimante Seikoshia GP 100	2.300,00
Interface parallèle TI/99 - GP 100 (externe)	1.090,00

*Électricité	375,00
*Résistance des matériaux	375,00
*Mathématiques	252,00
*N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension PHP 1200 et le contrôleur de disquettes plus l'unité de disques.	

PROGRAMMATION en cours de fabrication	
* Extended basic	
Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00
TI LOGO II	795,00
(extension 32 K indispensable)	
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 EDUCATION	
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 track	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

HEBDOLOGICIELS SOFTWARE	
TI N° 1 Basic simple K7 - 12 jeux	150,00
TI N° 2 Basic étendu - 12 jeux	150,00
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu	90,00

MODULES ROMOX	
Ant eater	390,00
Rotor Raiders	390,00
Hen Pecked	390,00
Princess and frog	390,00

MODULES FUNWARE	
Rabbit trail	285,00
Driving Demon	285,00
Ambulance	285,00
Saint Nick	285,00
Hen House	285,00

NOUVEAU : DEUX MAGNIFIQUES JEUX HAUTE RÉOLUTION SUR CARTOUCHE	
---	--

Microsurgeon :	252,00
Devenez un chirurgien expert en apprenant la médecine sans dommage pour le patient.	

Moonsweeper :	252,00
Un fabuleux jeu d'arcades intergalactiques. En orbite autour de Saturne vous vous heurtez au vaisseau ennemi.	

LA PROMOTION DE LA SEMAINE	
LUNAR LANDER 2	
Jeux de simulation de vols spatiaux avec 25 étapes K7 Basic étendu	95,00



LOGO II en français : Module enfichable
Ce langage destiné aux jeunes fait comprendre la philosophie informatique tout en laissant à l'élève la maîtrise de l'ordinateur par l'obligation de lui donner des informations complémentaires à votre demande.
Mathématiques et autres disciplines d'enseignement peuvent être abordées d'une manière naturelle.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 2/7/1984

Nom : _____
Prenom : _____
Adresse : _____
Tél. : _____
Code Postal : _____
Ville : _____
Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220.064 F/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.