

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

SONS sur COMMODORE 64

Vous avez toujours rêvé d'avoir un synthé de recherche? C'est fait...
Le mode d'emploi est dans le programme.

Christophe LEPECO

```

120 DIM#(255)
130 Z$(0)=" "
140 Z$(1)=" " : Z$(16)=Z$(1)
150 Z$(2)=" " : Z$(32)=Z$(2)
160 Z$(3)=" " : Z$(48)=Z$(3)
170 Z$(4)=" " : Z$(64)=Z$(4)
180 Z$(5)=" " : Z$(80)=Z$(5)
190 Z$(6)=" " : Z$(96)=Z$(6)
200 Z$(7)=" " : Z$(112)=Z$(7)
210 Z$(8)=" " : Z$(128)=Z$(8)
220 Z$(9)=" " : Z$(144)=Z$(9)
230 Z$(10)=" " : Z$(160)=Z$(10)
240 Z$(11)=" " : Z$(176)=Z$(11)
250 Z$(12)=" " : Z$(192)=Z$(12)
260 Z$(13)=" " : Z$(208)=Z$(13)
270 Z$(14)=" " : Z$(224)=Z$(14)
280 Z$(15)=" " : Z$(240)=Z$(15)
290 Z$(33)="DENTS DE SCIE"
300 Z$(17)="TRIANGLE"
310 Z$(65)="PULSATION"
320 Z$(129)="BRUIT BLANC"
330 DIM#(2,6):DIMF(26):DIMK(255):FORM=0T02:FORN=1T06
340 R(M,N)=0:NEXTN:R(M,0)=17:NEXTM
350 PRINT" "
360 POKE53280,11:POKE53281,11
370 PRINT" "
380 PRINT" / RECHERCHE DE SONS / "
390 PRINT" "
400 PRINT" "
410 PRINT" :: BONJOUR... CE LOGICIEL POSSEDE"
420 PRINT" :: LES FONCTIONS SUIVANTES:"
430 PRINT" "
440 PRINT" :: -INTERVENTION FACILE ET RAPIDE"
450 PRINT" :: SUR LES DIFFERENTS PARAMETRES"
460 PRINT" :: DE CONTROLE SONORE QU'OFFRE"
470 PRINT" :: LE COMMODORE 64."
480 PRINT" "
490 PRINT" :: -EXECUTION DES SONORITES CREEES."
500 PRINT" "

```

Suite page 3

COUCOU..... NOUS REVOILOU!



Et oui, c'est encore nous! Nous sommes rentrés de vacances, bien bronzés, bien reposés, tout fringants pour se remettre à essayer les trois containers de programmes qui nous attendaient devant la porte, qu'est ce que ça va être dur! Ca n'a pas dû être très dur par contre pour les gens d'ATARI et de DRAGON qui ne se sont pas trop cassés la tête pendant les vacances: pas de programmes intéressants, ils restent sur la touche pour quatre semaines. Espérons que c'est seulement le retard habituel de nos chers PTT français. Hector, rentré dans le spécial vacances, reste par contre parmi nous, les Hectorigistes ont usiné tout l'été!

Gérard CECCALDI

SOS BUG

Votre programme est planté? HEB-
 DOGICIEL a fait une boulette dans
 un programme? Appelez-nous le
 VENDREDI au 16 (1) 577 19 04 de
 10 H à 18 heures.

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)

MENU

APPLE II	Figurines
Didier POGGIO	Page 2
CANON X07	Le prix du danger
François BERNEZ	Page 17
FX 702P	Mini golf
Christophe CHARLES	Page 6
COMMODORE 64	Sons
Christophe LEPECQ	Page 1
VIC 20	Protecteur
Thierry PONSADA	Page 4
HECTOR	Géographie
Michel BAILLY	Page 16
HP41	Etude de fonctions
J.P.CHOLET	Page 4
ORIC 1	Spies killer
Dominique MALLET	page 5
MZ 80	Yams
Rémy GERMAIN	Page 18
PC 1251	Fichier téléphonique
Laurent FICHTER	Page 14
PC 1500	Utiliformes
Hervé POMMIER	Page 9
ZX 81	Spatio Jeep
Nicolas TRUB	Page 15
SPECTRUM	Demoniak
Benoît GABORIT	Page 12
TRS 80	Gestion familiale
Claude GAUCEL	Page 14
TI 99/4A(b.s.)	Dédale
P.G.RAVERDY	Page 13
TI99/4A(b.e.)	Sabre laser
Eric CASSINI	Page 6
TO 7	Space fighter
Sylvain BOULAIRE	Page 1

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE
CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 .
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).

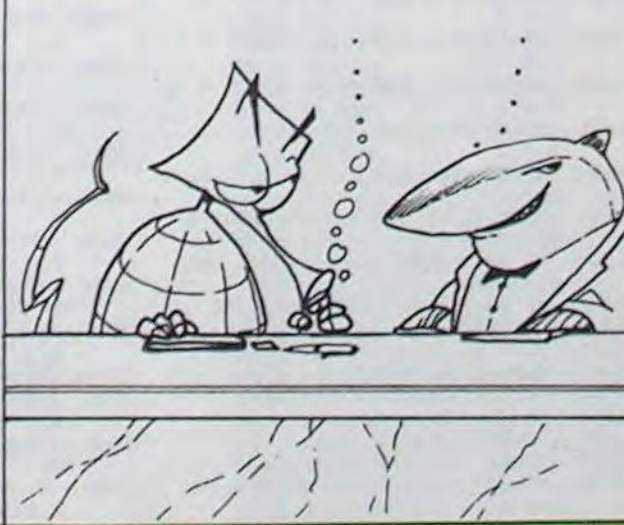
UN SAINT, CONVENTIONNEL, MAIS PAS TRÈS
CATHOLIQUE ...



AVEC CES ARBRES ON METTRAIT LONDRES
EN BOUTEILLE



NE SIGNIFIE PAS FORCÉMENT SUIVRE
A L'AVEUGLETTE



OPÉRATION DE CADRAGE



FIGURINES

Ce programme est un programme d'aide à la programmation: il permet à l'utilisateur d'avoir de disponible, 24 figurines (personnages, vaisseaux spatiaux, hélicoptères...). Ces figurines sont très facilement insérables dans un programme telles quelles ou alors très simplement modifiées par l'utilisateur.

Didier POGLIO

Lignes 140 à 180: DATA pour la production de sons.
L. 210: effacement de l'écran en noir (HGR).

APPLE II

```

130 HOME :B = 20
140 FOR C = 0 TO 138: READ D: POKE
    768 + C, D: NEXT C
150 DATA 4,0,10,0,63,0,115,0,14
    5,0,45,45,45,45,224,63,63,63
    ,63,191,14,101,1,32,60,39,63
    ,63,63,44,45,45,45,44,36,45,
    46,46,46,54
160 DATA 45,53,53,53,53,62,55,6
    3,63,63,63,63,63,39,39,39
    ,44,37,45,45,6,0,36,37,45,10
    ,0,100,32,252,51,62,54,39,39
    ,39,252,54,22,174
170 DATA 14,55,53,30,24,24,24,2
    4,24,32,55,61,24,24,8,8,37,3
    9,45,72,65,8,40,37,44,54,77,
    73,54,85,9,54,37,0,45,0,0,0,
    0
180 DATA 173,48,192,136,208,4,1
    98,1,240,8,202,208,246,166,0
    ,76,120,3,96
190 HGR2
200 B$ = "NO"
210 HCOLOR= 0: HPLLOT 0,0: CALL -
    3082
220 HCOLOR= 3
230 B = 20
240 A = 40
250 GOSUB 760
260 A = A + 40
270 GOSUB 1000
280 A = A + 40
290 GOSUB 1350
300 A = A + 40
310 GOSUB 1560
320 A = A + 40
330 GOSUB 1740
340 A = A + 40
350 GOSUB 2000
360 A = 40
370 B = 60
380 GOSUB 2340
390 A = A + 40
400 GOSUB 2630
410 A = A + 40
420 GOSUB 2830
430 A = A + 40
440 GOSUB 3020
450 A = A + 40
460 GOSUB 3250
470 A = A + 40
480 GOSUB 3420
490 A = 40: B = 100
500 GOSUB 3650
510 A = A + 40
520 GOSUB 3860
530 A = A + 40
540 GOSUB 4110
550 A = A + 40
560 GOSUB 4290
570 A = A + 40
580 GOSUB 4580
590 A = A + 40
600 GOSUB 4770
610 B = 140: A = 40
620 GOSUB 4990
630 A = A + 40
640 GOSUB 5190
650 A = A + 40
660 GOSUB 5380
670 A = A + 40
680 GOSUB 5630
690 A = A + 40
700 GOSUB 5850
710 A = A + 40
720 GOSUB 6070
730 GOTO 6210
740 END
750 REM
760 REM PERSONNAGE 1
770 REM
780 HPLLOT A - 4, B - 5 TO A + 4, B
    - 5
790 HPLLOT A - 4, B - 4: HPLLOT A +
    4, B - 4
800 HPLLOT A - 4, B - 3: HPLLOT A +
    4, B - 3
810 HPLLOT A - 7, B - 2 TO A + 7, B
    - 2
820 HPLLOT A - 8, B - 1 TO A + 8, B
    - 1
830 FOR E = 0 TO 2
840 HPLLOT A - 8, B + E TO A - 6, B
    + E
850 HPLLOT A - 4, B + E TO A + 4, B
    + E
860 HPLLOT A + 6, B + E TO A + 8, B
    + E
870 NEXT E
880 FOR F = 3 TO 5
890 HPLLOT A - 4, B + F TO A - 2, B
    + F
900 HPLLOT A + 2, B + F TO A + 4, B
    + F
910 NEXT F
920 HPLLOT A - 2, B + 6 TO A - 6, B
    + 6
930 HPLLOT A + 2, B + 6 TO A + 6, B
    + 6
940 HPLLOT A + 1, B - 4: HPLLOT A -
    1, B - 4
950 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 88
    B
960 IF B$ = "OK" THEN LIST 760,
    940
970 IF B$ = "OK" THEN GET C$
980 RETURN
990 REM
1000 REM PERSONNAGE 2
1010 REM
1020 HPLLOT A - 1, B - 8 TO A, B -
    8

```



L.230 à 720: aller en sous-programme de dessin des différentes figurines, A: axe des X (de 0 à 279). B: axe des Y (de 0 à 189).
L.6210: sous-programme de choix de la figurine. pour déplacer la flèche de choix on appuie sur n'importe quelle touche sauf RETURN et pour choisir la figurine RETURN. Pour arrêter le programme: ESCAPE (I.5000).
Après sélection d'une figurine, elle se redessine en noir sur fond blanc. Quand vous l'avez bien vue, appuyez sur une touche, répondre à la question par O ou N. Pour arrêter le listing en cours de défilement: CONTROL S.
Figurines proposées:
ROBOT (I.760): GUARDIAN.
PERSONNAGE 2 (L.1000): GUARDIAN.
PERSONNAGE 3 (1350): CHOPLIFTER.
PERSONNAGE 4 (1560): SABOTAGE.
PERSONNAGE 5 (1740): COSMONAUTE de mon invention.
PERSONNAGE 6 (2000): DRACULA de mon invention.
HELICOPTERE (2340): CHOPLIFTER (bien sûr!)
AVION (2630): PEGASUS.
SOUCOUPE VOLANTE (2830): SUPER INVADERS.
SOUCOUPE VOLANTE 2 (3020): ELIMINATOR.

OEIL SPATIAL (3250): MING'S CHALLENGE.
BIDULE SPATIAL 1 (3420): de mon invention.
BIDULE SPATIAL 2 (3650), 3 (3860), 4 (4110): SUPER INVADERS
BIDULE SPATIAL 5 (4290): MING'S CHALLENGE
BIDULE SPATIAL 6 (4580), 7 (4770), 8 (4990): de mon invention.
BIDULE SPATIAL 9 (5190): ELIMINATOR.
BIDULE SPATIAL 10 (5380): de mon invention.
BIDULE SPATIAL 11 (5630): ELIMINATOR.
CANON SPATIAL 1 (5850): de mon invention.
CANON SPATIAL 2 (6070): SUPER INVADERS.
Toutes ces figurines ont été refaites à partir de l'édition des jeux sur écran. les figurines sont reconstituées point par point, du haut vers le bas.
J'espère que tout le monde trouvera là ou les figurines qui lui conviennent.
Et maintenant tous à vos claviers pour détrôner GOTLIB ou pour entreprendre un grand voyage dans la contrée fantastique des jeux informatiques...

ATTENTION!
LES ERRATA SUR APPLE
SONT EN PAGES 6 ET 18.

```

1030 FOR G = - 7 TO - 5
1040 HPLLOT A - 2, B + G TO A + 1,
    B + G
1050 NEXT G
1060 HPLLOT A - 1, B - 4 TO A, B -
    4
1070 HPLLOT A - 3, B - 3 TO A + 2,
    B - 3
1080 HPLLOT A - 4, B - 2 TO A - 5,
    B - 2
1090 HPLLOT A - 5, B - 1 TO A - 6,
    B - 1
1100 HPLLOT A - 6, B TO A - 7, B
1110 HPLLOT A + 3, B - 2 TO A + 4,
    B - 2
1120 HPLLOT A + 4, B - 1 TO A + 5,
    B - 1
1130 HPLLOT A + 5, B TO A + 6, B
1140 FOR H = - 2 TO 2
1150 HPLLOT A - 2, B + H TO A + 1,
    B + H
1160 NEXT H
1170 HPLLOT A - 2, B + 3 TO A - 3,
    B + 3
1180 HPLLOT A - 2, B + 4 TO A - 3,
    B + 4
1190 HPLLOT A - 3, B + 5 TO A - 4,
    B + 5
1200 HPLLOT A - 3, B + 6 TO A - 4,
    B + 6
1210 HPLLOT A - 5, B + 7 TO A - 3,
    B + 7
1220 HPLLOT A + 1, B + 3 TO A + 2,
    B + 3
1230 HPLLOT A + 1, B + 4 TO A + 2,
    B + 4
1240 HPLLOT A + 2, B + 5 TO A + 3,
    B + 5
1250 HPLLOT A + 2, B + 6 TO A + 3,
    B + 6
1260 HPLLOT A + 2, B + 7 TO A + 4,
    B + 7
1270 HCOLOR= 0
1280 HPLLOT A - 1, B - 6 TO A + 1,
    B - 6
1290 HCOLOR= 3
1300 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
1310 IF B$ = "OK" THEN LIST 100
    0,1290
1320 IF B$ = "OK" THEN GET D$
1330 RETURN
1340 REM
1350 REM PERSONNAGE 3
1360 REM
1370 HPLLOT A, B - 5
1380 HPLLOT A - 1, B - 4 TO A + 1,
    B - 4
1390 HPLLOT A - 1, B - 3 TO A + 1,
    B - 3
1400 HPLLOT A, B - 2
1410 HPLLOT A - 2, B - 1 TO A + 2,
    B - 1
1420 FOR I = 0 TO 3
1430 HPLLOT A - 1, B + I TO A + 1,
    B + I
1440 NEXT I
1450 HPLLOT A - 3, B: HPLLOT A + 3,
    B
1460 HPLLOT A - 4, B + 1: HPLLOT A +
    4, B + 1
1470 HPLLOT A - 1, B + 4: HPLLOT A +
    1, B + 4
1480 HPLLOT A - 2, B + 5: HPLLOT A +
    2, B + 5
1490 HPLLOT A - 3, B + 6: HPLLOT A +
    3, B + 6
1500 HPLLOT A - 3, B + 7 TO A - 4,
    B + 7: HPLLOT A + 3, B + 7 TO
    A + 4, B + 7
1510 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
1520 IF B$ = "OK" THEN LIST 135
    0,1500
1530 IF B$ = "OK" THEN GET E$
1540 RETURN
1550 REM
1560 REM PERSONNAGE 4
1570 REM
1580 HPLLOT A, B - 2
1590 HPLLOT A - 1, B - 1 TO A + 1,
    B - 1
1600 HPLLOT A - 1, B TO A + 1, B
1610 HPLLOT A, B + 1
1620 HPLLOT A - 2, B + 2 TO A + 2,
    B + 2
1630 HPLLOT A - 3, B + 3: HPLLOT A -
    1, B + 3 TO A + 1, B + 3: HPLLOT
    A + 3, B + 3
1640 HPLLOT A - 1, B + 4 TO A + 1,
    B + 4
1650 HPLLOT A - 1, B + 5: HPLLOT A +
    1, B + 5
1660 HPLLOT A - 2, B + 6: HPLLOT A +
    2, B + 6
1670 HPLLOT A - 2, B + 7 TO A - 3,
    B + 7
1680 HPLLOT A + 2, B + 7 TO A + 3,
    B + 7
1690 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
1700 IF B$ = "OK" THEN LIST 156
    0,1680
1710 IF B$ = "OK" THEN GET F$
1720 RETURN
1730 REM
1740 REM PERSONNAGE 5
1750 REM
1760 B = B - 11
1770 HPLLOT A, B - 1
1780 HPLLOT A - 1, B TO A + 1, B
1790 HPLLOT A - 2, B + 1 TO A + 2,
    B + 1
1800 HPLLOT A, B + 2 TO A + 2, B +
    2
1810 HPLLOT A - 2, B + 3 TO A + 2,
    B + 3
1820 FOR J = 5 TO 9
1830 HPLLOT A - 1, B + J TO A + 3,
    B + J
1840 NEXT J
1850 HPLLOT A - 1, B + 8 TO A - 2,
    B + 8
1860 HPLLOT A - 1, B + 9 TO A - 3,
    B + 9
1870 HPLLOT A - 3, B + 10 TO A - 4,
    B + 10
1880 HPLLOT A - 1, B + 10 TO A + 2,
    B + 10
1890 FOR J = 11 TO 17
1900 HPLLOT A - 1, B + J TO A + 1,
    B + J
1910 NEXT J
1920 HPLLOT A + 1, B + 18 TO A - 3,
    B + 18
1930 HPLLOT A + 1, B + 19 TO A - 3,
    B + 19
1940 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
1950 B = B + 11
1960 IF B$ = "OK" THEN LIST 174
    0,1910
1970 IF B$ = "OK" THEN GET G$
1980 RETURN
1990 REM
2000 REM PERSONNAGE 6
2010 REM
2020 HPLLOT A - 4, B - 6: HPLLOT A +
    4, B - 6
2030 HPLLOT A - 4, B - 5 TO A + 4,
    B - 5
2040 HPLLOT A - 4, B - 4 TO A + 4,
    B - 4
2050 HPLLOT A - 3, B - 3 TO A + 3,
    B - 3
2060 HPLLOT A, B - 2
2070 HPLLOT A - 5, B - 1 TO A + 5,
    B - 1
2080 HPLLOT A - 3, B TO A + 3, B
2090 HPLLOT A - 5, B TO A - 7, B
2100 HPLLOT A - 6, B + 1 TO A - 8,
    B + 1
2110 HPLLOT A - 5, B + 2 TO A - 7,
    B + 2
2120 HPLLOT A + 5, B TO A + 7, B
2130 HPLLOT A + 6, B + 1 TO A + 8,
    B + 1
2140 HPLLOT A + 5, B + 2 TO A + 7,
    B + 2
2150 FOR L = - 1 TO 7
2160 HPLLOT A - 2, B + L TO A + 2,
    B + L
2170 NEXT L
2180 HPLLOT A - 5, B + 8 TO A - 2,
    B + 8
2190 HPLLOT A + 5, B + 8 TO A + 2,
    B + 8
2200 HCOLOR= 0
2210 HPLLOT A - 2, B - 4: HPLLOT A +
    2, B - 4
2220 HPLLOT A, B
2230 HPLLOT A, B + 2
2240 HPLLOT A, B + 4
2250 HPLLOT A, B + 6
2260 HCOLOR= 3
2270 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
2280 IF B$ = "OK" THEN LIST 200
    0,2260
2290 IF B$ = "OK" THEN GET H$
2300 RETURN
2310 REM
2320 REM HELICOPTERE
2330 REM
2340 M = A: K = B
2350 HPLLOT M - 10, K + 5 TO M + 1
    0, K + 5
2360 HPLLOT M - 10, K + 4 TO M + 1
    1, K + 4
2370 HPLLOT M - 6, K + 3 TO M - 4,
    K + 3: HPLLOT M + 4, K + 3 TO
    M + 6, K + 3
2380 HPLLOT M + 10, K + 3 TO M + 1
    2, K + 3
2390 HPLLOT M + 9, K + 2 TO M - 11,
    K + 2
2400 HPLLOT M + 11, K + 1 TO M - 1
    5, K + 1
2410 HPLLOT M + 13, K TO M - 16, K
2420 HPLLOT M + 13, K - 1 TO M + 1
    1, K - 1
2430 HPLLOT M + 3, K - 1 TO M - 17,
    K - 1
2440 HPLLOT M + 12, K - 2 TO M + 1
    0, K - 2
2450 HPLLOT M + 2, K - 2 TO M - 18,
    K - 2
2460 HPLLOT M + 11, K - 3 TO M + 9,
    K - 3
2470 HPLLOT M + 2, K - 3 TO M - 5,
    K - 3
2480 HPLLOT M - 19, K - 3 TO M - 1
    5, K - 3
2490 HPLLOT M + 10, K - 4 TO M + 8,
    K - 4
2500 HPLLOT M + 2, K - 4 TO M - 7,
    K - 4
2510 HPLLOT M - 13, K - 4 TO M - 2
    1, K - 4
2520 HPLLOT M + 9, K - 5 TO M - 7,
    K - 5
2530 HPLLOT M - 16, K - 5 TO M - 1
    8, K - 5
2540 HPLLOT M + 2, K - 6 TO M - 4,
    K - 6
2550 HPLLOT M + 1, K - 7 TO M - 3,
    K - 7
2560 HPLLOT A - 1, B - 8
2570 HPLLOT M - 20, K - 9 TO M + 2
    0, K - 9
2580 POKE 0,17: POKE 1,5: CALL 8
    BB
2590 IF B$ = "OK" THEN LIST 232
    0,2570
2600 IF B$ = "OK" THEN GET I$
2610 RETURN
2620 REM
2630 REM AVION
2640 REM
2650 HPLLOT A - 10, B - 5: HPLLOT A
    - 10, B - 4
2660 HPLLOT A - 10, B - 3 TO A - 9,
    B - 3
2670 HPLLOT A - 9, B - 2 TO A - 8,
    B - 2
2680 HPLLOT A - 9, B - 1 TO A + 6,
    B - 1
2690 HPLLOT A - 8, B TO A - 6, B
2700 HPLLOT A - 4, B: HPLLOT A - 2,
    B: HPLLOT A, B
2710 HPLLOT A + 2, B TO A + 4, B
2720 HPLLOT A + 7, B TO A + 8, B
2730 HPLLOT A - 8, B + 1 TO A - 6,
    B + 1
2740 HPLLOT A - 4, B + 1: HPLLOT A -
    2, B + 1: HPLLOT A, B + 1
2750 HPLLOT A + 2, B + 1 TO A + 11,
    B + 1
2760 HPLLOT A - 6, B + 2 TO A + 6,
    B + 2
2770 HPLLOT A, B - 2 TO A + 5, B -
    2
2780 POKE 0,17: POKE 1,7: CALL 8
    BB
2790 IF B$ = "OK" THEN LIST 263
    0,2750
2800 IF B$ = "OK" THEN GET J$
2810 RETURN
2820 REM
2830 REM SOUCOUPE VOLANTE 1
2840 REM
2850 HPLLOT A - 1, B - 4 TO A + 1,
    B - 4
2860 HPLLOT A - 3, B - 3 TO A + 3,
    B - 3
2870 HPLLOT A - 4, B - 2 TO A + 4,
    B - 2
2880 HPLLOT A - 5, B - 1 TO A + 5,
    B - 1
2890 HPLLOT A - 6, B TO A - 4, B
2900 HPLLOT A - 2, B: HPLLOT A, B: HPLLOT
    A + 2, B
2910 HPLLOT A + 6, B TO A + 4, B
2920 HPLLOT A - 6, B + 1 TO A + 6,
    B + 1
2930 HPLLOT A - 5, B + 2 TO A - 3,
    B + 2
2940 HPLLOT A, B + 2
2950 HPLLOT A + 5, B + 2 TO A + 3,
    B + 2
2960 HPLLOT A - 4, B + 3: HPLLOT A +
    4, B + 3
2970 POKE 0,17: POKE 1,7: CALL 8
    BB
2980 IF B$ = "OK" THEN LIST 283
    0,2960
2990 IF B$ = "OK" THEN GET K$
3000 RETURN
3010 REM
3020 REM SOUCOUPE VOLANTE 2
3030 REM
3040 HPLLOT A - 4, B - 4 TO A + 4,
    B - 4
3050 HPLLOT A - 4, B + 4 TO A + 4,
    B + 4
3060 HPLLOT A - 4, B - 3 TO A - 7,
    B - 3
3070 HPLLOT A + 4, B - 3 TO A + 7,
    B - 3
3080 HPLLOT A - 7, B - 2 TO A - 10,
    B - 2
3090 HPLLOT A + 7, B - 2 TO A + 10,
    B - 2
3100 HPLLOT A - 10, B - 1 TO A - 1
    3, B - 1
3110 HPLLOT A + 10, B - 1 TO A + 1
    3, B - 1
3120 HPLLOT A - 15, B TO A + 15, B
3130 HPLLOT A - 13, B + 1 TO A - 1
    0, B + 1
3140 HPLLOT A + 10, B + 1 TO A + 1
    3, B + 1
3150 HPLLOT A - 10, B + 2 TO A - 7,
    B + 2
3160 HPLLOT A + 10, B + 2 TO A + 7,
    B + 2
3170 HPLLOT A - 7, B + 3 TO A - 4,
    B + 3
3180 HPLLOT A + 7, B + 3 TO A + 4,
    B + 3
3190 HPLLOT A - 7, B + 3 TO A - 6,
    B + 3
3200 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
3210 IF B$ = "OK" THEN LIST 302
    0,3190
3220 IF B$ = "OK" THEN GET L$
3230 RETURN
3240 REM
3250 REM OEIL SPATIAL
3260 REM
3270 HPLLOT A - 2, B - 3 TO A + 2,
    B - 3
3280 HPLLOT A - 4, B - 2 TO A + 4,
    B - 2
3290 HPLLOT A - 6, B - 1 TO A - 2,
    B - 1
3300 HPLLOT A + 2, B - 1 TO A + 6,
    B - 1
3310 HPLLOT A - 6, B TO A - 2, B
3320 HPLLOT A + 2, B TO A + 6, B
3330 HPLLOT A - 6, B + 1 TO A - 2,
    B + 1
3340 HPLLOT A + 2, B + 1 TO A + 6,
    B + 1
3350 HPLLOT A - 4, B + 2 TO A + 4,
    B + 2
3360 HPLLOT A - 2, B + 3 TO A + 2,
    B + 3
3370 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
3380 IF B$ = "OK" THEN LIST 325
    0,3360
3390 IF B$ = "OK" THEN GET A$
3400 RETURN
3410 REM
3420 REM BIDULE SPATIAL 1
3430 REM
3440 HPLLOT A - 5, B - 5 TO A + 5,
    B - 5
3450 HPLLOT A - 3, B - 4 TO A + 3,
    B - 4
3460 HPLLOT A - 1, B - 3 TO A + 1,
    B - 3
3470 HPLLOT A - 3, B - 2 TO A + 3,
    B - 2
3480 HPLLOT A - 6, B - 1
3490 HPLLOT A - 3, B - 1 TO A - 1,
    B - 1
3500 HPLLOT A + 1, B - 1 TO A + 3,
    B - 1
3510 HPLLOT A + 6, B - 1
3520 HPLLOT A - 6, B
3530 HPLLOT A - 3, B TO A - 1, B
3540 HPLLOT A + 1, B TO A + 3, B
3550 HPLLOT A + 6, B
3560 HPLLOT A - 3, B + 1 TO A + 3,
    B + 1
3570 HPLLOT A - 1, B + 2 TO A + 1,
    B + 2
3580 HPLLOT A - 3, B + 3 TO A + 3,
    B + 3
3590 HPLLOT A - 5, B + 4 TO A + 5,
    B + 4
3600 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
3610 IF B$ = "OK" THEN LIST 342
    0,3590
3620 IF B$ = "OK" THEN GET A$
3630 RETURN
3640 REM
3650 REM BIDULE SPATIAL 2
3660 REM
3670 HPLLOT A - 3, B - 4 TO A + 3,
    B - 4
3680 HPLLOT A - 5, B - 3 TO A + 5,
    B - 3
3690 HPLLOT A - 6, B - 2 TO A + 6,
    B - 2
3700 HPLLOT A - 6, B - 1 TO A - 4,
    B - 1
3710 HPLLOT A - 1, B - 1 TO A + 1,
    B - 1
3720 HPLLOT A + 4, B - 1 TO A + 6,
    B - 1
3730 HPLLOT A - 6, B TO A + 6, B
3740 HPLLOT A - 4, B + 1 TO A - 2,
    B + 1
3750 HPLLOT A + 4, B + 1 TO A + 2,
    B + 1
3760 HPLLOT A - 6, B + 2 TO A - 4,
    B + 2
3770 HPLLOT A - 1, B + 2 TO A + 1,
    B + 2
3780 HPLLOT A + 4, B + 2 TO A + 6,
    B + 2
3790 HPLLOT A - 4, B + 3 TO A - 6,
    B + 3
3800 HPLLOT A + 4, B + 3 TO A + 6,
    B + 3
3810 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
3820 IF B$ = "OK" THEN LIST 365
    0,3800
3830 IF B$ = "OK" THEN GET 0$
3840 RETURN
3850 REM
3860 REM BIDULE SPATIAL 3
3870 REM
3880 HPLLOT A - 3, B - 6: HPLLOT A +
    3, B - 6
3890 HPLLOT A - 3, B - 7 TO A - 4,
    B - 7
3900 HPLLOT A + 3, B - 7 TO A + 4,
    B - 7
3910 HPLLOT A - 4, B - 5 TO A + 4,
    B - 5
3920 HPLLOT A - 5, B - 4 TO A - 4,
    B - 4
3930 HPLLOT A - 2, B - 4 TO A + 2,
    B - 4
3940 HPLLOT A + 5, B - 4 TO A + 4,
    B - 4
3950 HPLLOT A - 6, B - 3 TO A + 6,
    B - 3
3960 HPLLOT A - 6, B - 2 TO A - 6,
    B - 1
3970 HPLLOT A + 6, B - 2 TO A + 6,
    B - 1
3980 HPLLOT A - 4, B - 2 TO A + 4,
    B - 2
3990 HPLLOT A - 4, B - 1 TO A + 4,
    B - 1
4000 HPLLOT A - 4, B: HPLLOT A + 4,
    B
4010 HPLLOT A - 4, B + 1 TO A - 3,
    B + 1
4020 HPLLOT A + 4, B + 1 TO A + 3,
    B + 1
4030 HCOLOR= 0: HPLLOT A - 1, B -
    3 TO A + 1, B - 3
4040 HPLLOT A, B - 1
4050 HCOLOR= 3
4060 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
    BB
4070 IF B$ = "OK" THEN LIST 386
    0,4050
4080 IF B$ = "OK" THEN GET P$
4090 RETURN
4100 REM
4110 REM BIDULE SPATIAL 4
4120 REM
4130 HPLLOT A - 2, B - 5 TO A + 2,
    B - 5
4140 HPLLOT A - 3, B - 4 TO A + 3,
    B - 4
4150 HPLLOT A - 4, B - 3 TO A + 4,
    B - 3
4160 HPLLOT A - 5, B - 2 TO A - 4,
    B - 2
4170 HPLLOT A - 2, B - 2 TO A + 2,
    B - 2
4180 HPLLOT A + 4, B - 2 TO A + 5,
    B - 2
4190 HPLLOT A - 5, B - 1 TO A + 5,
    B - 1
4200 HPLLOT A - 4, B: HPLLOT A + 4,
    B

```


Christophe LEPECO

Dans le programme "Assembleur/Désassembleur" pour CBM 64 paru dans le numéro 40, deux erreurs nous ont échappées: il fallait lire la ligne 230 comme suit: 230 LG = 2: GOSUB 8500, et nous avons préemptoirement dénommé "Jacques VERT" le pauvre Jacques VEROT qui n'en demandait pas tant.

Suite de la page 1

```

520 PRINT:" -AFFICHAGE DES ADRESSES ET DES "
530 PRINT:" VALEURS NUMERIQUES A UTILISER "
540 PRINT:" "
550 PRINT:" -CREATION ET APPEL DE FICHIERS "
560 PRINT:" DE PARAMETRES. "
570 PRINT:" "
580 PRINT:" "
590 PRINT:" FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER..."
600 GET$:IFA$=""THEN600
610 PRINT:" "
620 PRINT:" "
630 PRINT:" / RECHERCHE DE SONS / "
640 PRINT:" "
650 PRINT:" "
660 PRINT:" #LES REGLAGES S'EFFECTUENT SUR 3 VOIX "
670 PRINT:" INDEPENDANTES, CELLES-CI POUVANT ETRE "
680 PRINT:" ECOUTEES SEPAREMENT OU SIMULTANEMENT "
690 PRINT:" "
700 PRINT:" "
710 PRINT:" LES CONTROLES OFFERTS SONT: "
720 PRINT:" "
730 PRINT:" -4 TYPES DE MODULATION (ET REGLAGE "
740 PRINT:" EVENTUEL DES TAUX DE PULSATION ) "
750 PRINT:" "
760 PRINT:" -ENVELOPPE DU SON (ATTAQUE,CHUTE, "
770 PRINT:" SOUTIEN ET RELACHE). "
780 PRINT:" "
790 PRINT:" "
800 PRINT:" CE REGLAGE N'INTERVIENT BIEN ENTENDU "
810 PRINT:" QUE DANS LA MODULATION DU MEME NOM. "
820 PRINT:" "
830 PRINT:" "
840 PRINT:" FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER..."
850 GET$:IFA$=""THEN850
860 PRINT:" "
870 POKE53280,11:POKE53281,11
880 PRINT:" "
890 PRINT:" / RECHERCHE DE SONS / "
900 PRINT:" "
910 PRINT:" "
920 PRINT:" "
930 PRINT:" "
940 PRINT:" "
950 PRINT:" MENU INITIAL "
960 PRINT:" "
970 PRINT:" "
980 PRINT:" "
990 PRINT:" "
1000 PRINT:" REGLAGES "
1010 PRINT:" "
1020 PRINT:" EXECUTION "
1030 PRINT:" "
1040 PRINT:" ECRITURE DES DONNEES SUR K7 "
1050 PRINT:" "
1060 PRINT:" LECTURE DE DONNEES SUR K7 "
1070 PRINT:" "
1080 PRINT:" AFFICHAGE DES DONNEES A 'POKER' "
1090 PRINT:" "
1100 PRINT:" "
1110 GET$:IFA$=""THEN1110
1120 IFA$="R"THEN1180
1130 IFA$="A"THEN1690
1140 IFA$="E"THEN2380
1150 IFA$="S"THEN#="" ECRITURE DES DONNEES
1160 IFA$="C"THEN#="" LECTURE DE DONNEES
1170 GOTO1110
1180 PRINT:" "
1190 POKE53280,11:POKE53281,11
1200 PRINT:" "
1210 PRINT:" / RECHERCHE DE SONS / "
1220 PRINT:" "
1230 PRINT:" "
1240 PRINT:" "
1250 PRINT:" M+MVOIX M1 M1+MODULATION: "
1260 PRINT:" "
1270 PRINT:" "
1280 PRINT:" "
1290 PRINT:" " 5 10 15 "
1300 PRINT:" M+MTAUX DE PULS. H10 "
1310 PRINT:" M+MTAUX DE PULS. L00 "
1320 PRINT:" "
1330 PRINT:" "
1340 PRINT:" "
1350 PRINT:" " 5 10 15 "
1360 PRINT:" M+ATTACHE "
1370 PRINT:" M+ECHUTE "
1380 PRINT:" M+SOUTIEN "
1390 PRINT:" M+RELACHE "
1400 PRINT:" "
1410 PRINT:PRINT:" TAPPEZ RETOURN POUR REVENIR AU MENU "
1420 M=0:GOSUB1540
1430 GET$:
1440 IFA$="V"THENM=M+1:GOSUB1540
1450 IFA$="M"THENR(M,0)=R(M,0)*2-1:GOSUB1630
1460 IFA$="H"THENN=1:R%=1:GOSUB1660:PRINT" "
1470 IFA$="L"THENN=2:R%=16:GOSUB1660:PRINT" "
1480 IFA$="A"THENN=3:R%=16:GOSUB1660:PRINT" "
1490 IFA$="C"THENN=4:R%=1:GOSUB1660:PRINT" "
1500 IFA$="S"THENN=5:R%=16:GOSUB1660:PRINT" "
1510 IFA$="R"THENN=6:R%=1:GOSUB1660:PRINT" "
1520 IFA$=CHR$(13)THEN860
1530 GOTO1430
1540 IFM=3THENM=0
1550 POKE55544,7:POKE1272,49+M:GOSUB1630
1560 PRINT"TAB(21);Z%(R(M,1))"
1570 PRINTTAB(21);Z%(R(M,2))
1580 PRINT"TAB(21);Z%(R(M,3))"
1590 PRINTTAB(21);Z%(R(M,4))
1600 PRINTTAB(21);Z%(R(M,5))
1610 PRINTTAB(21);Z%(R(M,6))
1620 RETURN
1630 IFR(M,0)>129THENR(M,0)=17
1640 PRINT"TAB(25);Z%(R(M,0))"
1650 RETURN
1660 R(M,N)=R(M,N)+R%
1670 IFR(M,N)>15*R%THENR(M,N)=0
1680 RETURN
1690 PRINT:" "
1700 PRINT:" "
1710 PRINT:" / RECHERCHE DE SONS / "
1720 PRINT:" "
1730 PRINT:" "
1740 PRINT:" "
1750 PRINT:" AFFICHAGE DES ADRESSES ET DES VALEURS "
1760 PRINT:" (POKER) DANS UN PROGRAMME: "
1770 PRINT:" "

```

```

0000 PRINT:PRINT"
1790 PRINT"
1800 PRINT"
1810 PRINT"
1820 PRINT"
1830 PRINT"
1840 PRINT"
1850 PRINT"
1860 PRINT"
1870 PRINT"
1880 PRINT"
1890 PRINT"
1900 PRINT"
1910 PRINT"
1920 PRINT:PRINTTAB(12):R(0,1):PRINTTAB(12):R(0,2):PRINT
1930 PRINTTAB(12):R(0,3)+R(0,4):PRINTTAB(12):R(0,5)+R(0,6)
1940 PRINT:PRINTTAB(12):R(0,7)+R(0,8):PRINTTAB(12):R(0,9)+R(0,10)
1950 PRINT:PRINTTAB(12):R(0,11)+R(0,12):PRINTTAB(12):R(0,13)+R(0,14)
1960 PRINTTAB(12):R(0,15)+R(0,16):PRINTTAB(12):R(0,17)+R(0,18)
1970 PRINT:PRINTTAB(12):R(0,19)+R(0,20):PRINTTAB(12):R(0,21)+R(0,22)
1980 PRINT:PRINTTAB(12):R(0,23)+R(0,24):PRINTTAB(12):R(0,25)+R(0,26)
1990 PRINTTAB(12):R(0,27)+R(0,28):PRINTTAB(12):R(0,29)+R(0,30)
2000 GETA$:IFA$=CHR$(13)THEN860
2010 GOTO2000
2020 PRINT"
2030 PRINT"
2040 PRINT" / RECHERCHE DE SONS / "
2050 PRINT"
2060 PRINT
2070 PRINT
2080 PRINT
2090 PRINT"
2100 PRINT" ",B$::PRINT"
2110 PRINT"
2120 PRINT"
2130 FORV=1TO21
2140 POKE55296+40*V,12:POKE1024+40*V,101
2150 POKE55334+40*V,12:POKE1062+40*V,103
2160 NEXTV
2170 PRINT"
2180 PRINT" CONFIRMEZ-VOUS
L'OPERATION ? (O/N)"
2190 GETO$:IFO$=""THEN2190
2200 IFO$="N"THEN860
2210 PRINT"
2220 INPUT"
2230 IFA$="C"THEN8050SUB2320
2240 IFA$="S"THEN8050SUB2260
2250 FORI=1TO3000:NEXT:RETURN
2260 PRINT" OPEN1,1,1,N$
2270 FORI=0TO2:FORN=0TO6
2280 PRINT" I,R(M,N)::CHR$(13);
2290 NEXTN:NEXTM
2300 CLOSE1:PRINT" ECRITURE TERMINEE..."
2310 RETURN
2320 PRINT" OPEN1,1,0,N$
2330 FORI=0TO2:FORN=0TO6
2340 INPUT" I,R(M,N)
2350 NEXTN:NEXTM
2360 CLOSE1:PRINT" LECTURE TERMINEE..."
2370 RETURN
2380 S=13*4096+1024:HB=256:Z=0:CL=0:OC=4
2390 PRINT"
2400 FORI=0TO28:POKE5+I,0:NEXT
2410 PRINT"
2420 PRINT" / RECHERCHE DE SONS / "
2430 PRINT"
2440 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2450 PRINT" UN INSTANT SVP, J'ANALYSE VOS REGLAGES..."
2460 F1=7040:FORI=1TO26:F(27-I)=F1*5.8+30:F1=F1/2+(1/12):NEXT
2470 A1=R(0,3)+R(0,4):A2=R(1,3)+R(1,4):A3=R(2,3)+R(2,4)
2480 IFA1>A2THENAC1=A1:GOTO2500
2490 AC1=A2:IFA2>A3THENAC2=A2
2500 IFA2>A3THENAC2=A2:GOTO2520
2510 AC2=A3:IFA3>A1THENAC3=A3
2520 IFA3>A1THENAC3=A3:GOTO2540
2530 AC3=A1:IFA1>A2THENAC=A1:GOTO2550
2540 IFA1>A2AND2>A3THENAC=A1
2550 PRINT"
2560 PRINT"
2570 PRINT"
2580 PRINT"
2590 PRINT"
2600 PRINT"
2610 PRINT"
2620 PRINT"
2630 PRINT"
2640 PRINT"
2650 PRINT"
2660 PRINT"
2670 PRINT"
2680 PRINT"
2690 PRINT"
2700 PRINT"
2710 PRINT"
2720 PRINT"
2730 PRINT"
2740 PRINT"
2750 PRINT"
2760 PRINT"
2770 PRINT"
2780 PRINT"
2790 PRINT"
2800 PRINT"
2810 PRINT"
2820 PRINT"
2830 PRINT"
2840 PRINT"
2850 PRINT"
2860 PRINT"
2870 PRINT"
2880 PRINT"
2890 PRINT"
2900 PRINT"
2910 PRINT"
2920 PRINT"
2930 PRINT"
2940 PRINT"
2950 PRINT"
2960 PRINT"
2970 PRINT"
2980 PRINT"
2990 PRINT"
3000 PRINT"
3010 PRINT"
3020 PRINT"
3030 PRINT"
3040 PRINT"
3050 PRINT"
3060 PRINT"
3070 PRINT"
3080 PRINT"
3090 PRINT"
3100 PRINT"
3110 PRINT"
3120 PRINT"
3130 PRINT"
3140 PRINT"
3150 PRINT"
3160 PRINT"
3170 PRINT"
3180 PRINT"
3190 PRINT"
3200 PRINT"
3210 PRINT"
3220 PRINT"
3230 PRINT"
3240 PRINT"
3250 PRINT"
3260 PRINT"
3270 PRINT"
3280 PRINT"
3290 PRINT"
3300 PRINT"
3310 PRINT"
3320 PRINT"
3330 PRINT"
3340 PRINT"
3350 PRINT"
3360 PRINT"
3370 PRINT"
3380 PRINT"
3390 PRINT"
3400 PRINT"
3410 PRINT"
3420 PRINT"
3430 PRINT"
3440 PRINT"
3450 PRINT"
3460 PRINT"
3470 PRINT"
3480 PRINT"
3490 PRINT"
3500 PRINT"
3510 PRINT"
3520 PRINT"
3530 PRINT"
3540 PRINT"
3550 PRINT"
3560 PRINT"
3570 PRINT"
3580 PRINT"
3590 PRINT"
3600 PRINT"
3610 PRINT"
3620 PRINT"
3630 PRINT"
3640 PRINT"
3650 PRINT"
3660 PRINT"
3670 PRINT"
3680 PRINT"
3690 PRINT"
3700 PRINT"
3710 PRINT"
3720 PRINT"
3730 PRINT"
3740 PRINT"
3750 PRINT"
3760 PRINT"
3770 PRINT"
3780 PRINT"
3790 PRINT"
3800 PRINT"
3810 PRINT"
3820 PRINT"
3830 PRINT"
3840 PRINT"
3850 PRINT"
3860 PRINT"
3870 PRINT"
3880 PRINT"
3890 PRINT"
3900 PRINT"
3910 PRINT"
3920 PRINT"
3930 PRINT"
3940 PRINT"
3950 PRINT"
3960 PRINT"
3970 PRINT"
3980 PRINT"
3990 PRINT"
4000 PRINT"

```

MANOIR du N° SPECIAL
AOUT.
Pauvres CBM'istes, qui n'avez
pu taper le programme "MA-
NOIR" du numéro spécial! Trop
de caractères ont sauté sur une
ligne dans le mode d'emploi. Il
fallait lire:
"POKE 44,64: POKE 64* 256,0:
NEW"

```

2560 PRINT" "
2570 PRINT" "
2580 PRINT" "
2590 PRINT" "
2600 PRINT
2610 PRINT" "
2620 PRINT" "
2630 PRINT" "
2640 PRINT" "
2650 PRINT" "
2660 PRINT" "
2670 PRINT" "
2680 PRINTTAB(14); " "
2690 PRINTTAB(14); " "
2700 PRINTTAB(14); " "
2710 PRINTTAB(14); " "
2720 PRINTTAB(14); " "
2730 PRINT" "
2740 PRINT" "
2750 PRINT" "
2760 PRINT" "
2770 PRINTTAB(23); Z*(R(1,0)); PRINTTAB(23); Z*(R(2,0))
2780 0*=" "
2790 FORV=13TO15:POKE55333+40*V,4:NEXT
2800 POKE1581,81
2810 K$="0243E5T6V7U19000-00"

```

```

2820 FORI=1TOLEN(K$):K(ASC(MID$(K$,I)))=I:NEXT
2830 FORM=0T02:POKE54274+7*M,R(M,2)
2840 POKE54275+7*M,R(M,1)
2850 POKE54277+7*M,R(M,3)+R(M,4)
2860 POKE54278+7*M,R(M,5)+R(M,6)
2870 NEXTM
2880 M=0:POKE54295,14
2890 GETA$:IFA$=""THEN2890
2900 FR=F(K(ASC(A$)))/DC:T=M#7:IFFR=ZTHEN3170
2910 ONCLGOTO2950,3020,3070,3120
2920 POKES+T,FR-HB*INT(FR/HB):POKES+T+1,FR/HB
2930 POKES+T+4,R(M,0):FORB=1T020+R(M,3)+R(M,4):NEXT
2940 POKES+T+4,R(M,0)-1:GOTO2890
2950 HF=FR-HB*INT(FR/HB):LF=FR/HB
2960 POKES,HF:POKES+1,LF
2970 POKES+7,HF:POKES+8,LF
2980 POKES+14,HF:POKES+15,LF
2990 POKES+4,R(0,0):POKES+11,R(1,0):POKES+18,R(2,0)
3000 FORB=1T010+AC:NEXT
3010 POKES+4,R(0,0)-1:POKES+11,R(1,0)-1:POKES+18,R(2,0)-1:GOTO2890
3020 HF=FR-HB*INT(FR/HB):LF=FR/HB
3030 POKES,HF:POKES+1,LF
3040 POKES+7,HF:POKES+8,LF
3050 POKES+4,R(0,0):POKES+11,R(1,0):FORT=1T015+AC1:NEXT
3060 POKES+4,R(0,0)-1:POKES+11,R(1,0)-1:GOTO2890
3070 HF=FR-HB*INT(FR/HB):LF=FR/HB
3080 POKES+7,HF:POKES+8,LF
3090 POKES+14,HF:POKES+15,LF
3100 POKES+11,R(1,0):POKES+18,R(2,0):FORB=1T015+AC2:NEXT
3110 POKES+11,R(1,0)-1:POKES+18,R(2,0)-1:GOTO2890
3120 HF=FR-HB*INT(FR/HB):LF=FR/HB
3130 POKES,HF:POKES+1,LF
3140 POKES+14,HF:POKES+15,LF
3150 POKES+4,R(0,0):POKES+18,R(2,0):FORB=1T015+AC3:NEXT
3160 POKES+4,R(0,0)-1:POKES+18,R(2,0)-1:GOTO2890
3170 IFA$=""THENM=0:CL=0:POKE1581,81:POKE1621,32:POKE1661,32:
GOTO2890
3180 IFA$=""THENM=1:CL=0:POKE1581,32:POKE1621,81:POKE1661,32:
GOTO2890
3190 IFA$=""THENM=2:CL=0:POKE1581,32:POKE1621,32:POKE1661,81:
GOTO2890
3200 IFA$=""THENCL=2:POKE1581,81:POKE1621,81:POKE1661,32:GOTO2890
3210 IFA$=""THENCL=4:POKE1581,81:POKE1621,32:POKE1661,81:GOTO2890
3220 IFA$=""THENCL=3:POKE1581,32:POKE1621,81:POKE1661,81:GOTO2890
3230 IFA$=""THENCL=1:POKE1581,81:POKE1621,81:POKE1661,81:GOTO2890
3240 IFA$=CHR$(13)THENPOKE54296,0:GOTO0860
3250 IFA$=""THENOC=0:0$=""
3260 IFA$=""THENOC=4:0$=""
3270 IFA$=""THENOC=2:0$=""
3280 IFA$=""THENOC=1:0$=""
3290 IFA$=""THENO$="BOUCLE 1"
3300 IFA$=""THENO$="BOUCLE 2"
00SUB3360
3310 IFA$=""THENO$="BOUCLE 3"
GOSUB3580
3320 IFA$=""THENGOSUB3820
3330 GOTO2890
3340 PRINT" ";TAB(24);0$
3350 RETURN
3360 GOSUB3340
3370 READM:IFM=-1THENRESTORE:GOTO3560
3380 READL
3390 ONCLGOTO3430,3470,3500,3530
3400 POKE54273+7*M,H:POKE54272+7*M,L:POKE54276+7*M,R(M,0)
3410 FORT=1T040:NEXT:POKE54276+7*M,R(M,0)-1
3420 GOTO3370
3430 POKE54273,H:POKE54280,H:POKE54287,H:POKE54272,L:POKE54279,L:
POKE54286,L
3440 POKE54276,R(0,0):POKE54283,R(1,0):POKE54290,R(2,0):FORT=1T030:
NEXT
3450 POKE54276,R(0,0)-1:POKE54283,R(1,0)-1:POKE54290,R(2,0)-1
3460 GOTO3370
3470 POKE54273,H:POKE54280,H:POKE54272,L:POKE54279,L
3480 POKE54276,R(0,0):POKE54283,R(1,0):FORT=1T040:NEXT
3490 POKE54276,R(0,0)-1:POKE54283,R(1,0)-1:GOTO3370
3500 POKE54280,H:POKE54287,H:POKE54279,L:POKE54286,L
3510 POKE54283,R(1,0):POKE54290,R(2,0):FORT=1T040:NEXT
3520 POKE54283,R(1,0)-1:POKE54290,R(2,0)-1:GOTO3370
3530 POKE54273,H:POKE54287,H:POKE54272,L:POKE54286,L
3540 POKE54276,R(0,0):POKE54290,R(2,0):FORT=1T040:NEXT
3550 POKE54276,R(0,0)-1:POKE54290,R(2,0)-1:GOTO3370
3560 0$=""
3570 RETURN
3580 GOSUB3340

```

```

3590 IFCL=10RCL=20RCL=30RCL=4)THENM=0:POKE1581,81:POKE1621,32:POKE1661,32
3600 FORM=0T0:POKE54275+7*M,R(M,1):POKE54274+7*M,R(M,2)
3610 POKE54277+7*M,R(M,3)+R(M,4):POKE54278+7*M,R(M,5)+R(M,6):NEXTM
3620 READH1:IFH1=-1)THENRESTORE:GOTO3690
3630 READL1:READH2:READL2:READH3:READL3
3640 POKE54273,H1:POKE54272,L1:POKE54280,H2:POKE54279,L2:POKE54287,H3
3650 POKE54286,L3:POKE54276,R(M,0):POKE54283,R(M,0):POKE54290,R(M,0)
3660 FOR=1T040:NEXT
3670 POKE54276,R(M,0)-1:POKE54283,R(M,0)-1:POKE54290,R(M,0)-1
3680 GOTO3620
3690 FORM=0T0:POKE54275+7*M,R(M,1):POKE54274+7*M,R(M,2)
3700 POKE54277+7*M,R(M,3)+R(M,4):POKE54278+7*M,R(M,5)+R(M,6):NEXTM

```

```

3710 03="BOUCLE 2" "OC=4:GOSUB3340
3720 ONCLGOSUB3740,3760,3780,3800
3730 RETURN
3740 POKE1581,81:POKE1621,81:POKE1661,81
3750 RETURN
3760 POKE1581,81:POKE1621,81:POKE1661,32
3770 RETURN
3780 POKE1581,32:POKE1621,81:POKE1661,81
3790 RETURN
3800 POKE1581,81:POKE1621,32:POKE1661,81
3810 RETURN
3820 W1=R(0,0):W2=R(1,0):W3=R(2,0)
3830 03="BOUCLE 4" GOSUB3340
3840 POKE1581,81:POKE1621,32:POKE1661,32
3850 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54276,W1
3860 FORT=1:10300 NEXT:POKE54276,W1-1
3870 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
3880 FORT=1:10300 NEXT:POKE54276,W1-1
3890 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
3900 FORT=1:10200 NEXT:POKE54276,W1-1
3910 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54276,W1
3920 FORT=1:10300 NEXT:POKE54276,W1-1
3930 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
3940 FORT=1:10300 NEXT:POKE54276,W1-1
3950 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
3960 FORT=1:10200 NEXT:POKE54276,W1-1
3970 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54276,W1
3980 FORT=1:10300 NEXT:POKE54276,W1-1
3990 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4000 FORT=1:10300 NEXT:POKE54276,W1-1
4010 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4020 FORT=1:10200 NEXT:POKE54276,W1-1
4030 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54276,W1

```

Suite page 13

ORIC 1 ET ATMOS

Ce programme est entièrement compatible sur Atmos, aucune modification n'est nécessaire.

```

10512 CURSET112,12,1: DRAW0,-6,1: DRA
12,0,1: DRAW0,6,1: DRAW-12,0,1
10514 DRAW-6,0,1: DRAW0,12,1: DRAW-6,
1: DRAW0,12,1: DRAW0,0,1: DRAW0,6,1: D
RAW0,0,1
10516 DRAW0,-6,1: DRAW0,0,1: DRAW0,12
1: DRAW-6,0,1: DRAW0,6,1: DRAW-6,0,1: D
RAW0,6,1
10518 DRAW-6,0,1: DRAW0,6,1: DRAW12,0
1: DRAW0,6,1: DRAW0,0,1: DRAW0,6,1: DPA
6,0,1
10520 DRAW0,6,1: DRAW12,0,1: DRAW0,-6
1: DRAW0,0,1: DRAW0,-6,1: DRAW0,0,1: DRA
W0,-6,1
10522 DRAW12,0,1: DRAW0,-6,1: DRAW-6,
1: DRAW0,-6,1: DRAW-6,0,1: DRAW0,-6,1
10524 DRAW-6,0,1: DRAW0,-12,1: DRAW0,
1: DRAW0,6,1: DRAW0,0,1: DRAW0,-6,1
10526 DRAW0,0,1: DRAW0,-12,1: DRAW-6,
0,1: DRAW0,-12,1: DRAW-10,0,1: DRAW0,-6
1,1
10528 DRAW12,0,1: DRAW0,6,1
10530 CURSET112,12,1: DRAW0,24,1: DRA
W36,0,1: DRAW0,-24,1: DRAW0,24,1: DRAW
6,0,1
10532 CURSET100,60,1: DRAW60,0,1: DRA
W0,6,1: DRAW-60,0,1: DRAW0,-6,1
10534 CURSET112,102,1: DRAW0,-24,1: D
RAW0,6,1: DRAW0,12,1: DRAW0,0,1: DRAW0,
6,1
10536 DRAW-6,0,1: DRAW0,6,1: DRAW-12,
0,1
10538 DRAW0,24,1: DRAW-6,0,1: DRAW0,1
2,1: DRAW10,0,1: DRAW0,6,1: DRAW0,6,0,1
10540 DRAW0,-6,1: DRAW36,0,1: DRAW0,6
1: DRAW-6,0,1: DRAW0,-6,1: DRAW10,0,1
10542 DRAW0,-12,1: DRAW-6,0,1: DRAW0,
6,1: DRAW-6,0,1: DRAW0,-6,1: DRAW-12,0,
1
10544 DRAW0,6,1: DRAW-12,0,1: DRAW0,-
6,1: DRAW-12,0,1: DRAW0,6,1: DRAW-6,0,1
10546 DRAW0,-6,1: DRAW0,0,1: DRAW0,-2
4,1
10548 CURSET136,96,1: DRAW-12,0,1: DRA
W0,30,1: DRAW12,0,1: DRAW0,-36,1: DRAW
6,0,1
10550 DRAW0,-12,1: DRAW0,0,1: DRAW0,4
0,1: DRAW0,0,1: DRAW0,-24,1: DRAW-12,0
1
10552 DRAW0,-6,1: DRAW-6,0,1
10560 FORX=140T020STEP=5: FL=1
10561 Y=50
10562 GOSUB10785
10565 GOSUB10900
10566 IFFL=1THENFL=0: GOTO10561
10570 NEXTX
10572 FORX=50T0120STEP5: FL=1
10573 IFY=115THENCURSET106,12,1: DRA
W0,12,1: CURSET112,12,1: DRAW0,10,1
10574 GOSUB10785
10575 GOSUB10900
10576 IFFL=1THENFL=0: GOTO10574
10578 NEXTY
10580 FL=1: GOSUB10900
10582 CURSET12,160,1: DRAW110,-143,1
CURSET238,160,1: DRAW-100,-143,1: ZAP
10583 FORB=1T04
10585 FORA=1T07: INK0: PAPER(8-A): NEX
T
10590 NEXTB: PAPER0: INK1
10591 IFKEY="F"THEN10620
10592 PRINT "CHR$(27)"OLE champ de
force a resiste !!!
10594 PRINT "CHR$(27)"GS.O.S S.O.
S.O.S S.O.S .....
10595 MOS="... --- ... "
10597 FORM0=1T06
10599 FORCH=1TOLEN(MOS)
10600 IFID0<(MOS,CH,1)="." THENDE=7
10605 IFID0<(MOS,CH,1)="-" THENDE=1
10610 IFID0<(MOS,CH,1)="." THEN10610
10612 MUSIC(5,3,(13-M0):WAIT0
10613 SOUND1,0,0
10614 NEXTCH
10615 NEXTMO
10616 GOTO10620
10617 PRINT: PRINT
10618 SOUND1,0,1: WAIT30: GOTO10614
10620 FORB2=1T07
10622 CURSET12,160,1: DRAW110,-143,1
CURSET238,160,1: DRAW-100,-143,1: ZAP
10624 CURSET12,160,0: DRAW110,-143,0
CURSET238,160,0: DRAW-100,-143,0: NEX
T
10630 SHOOT: WAIT10: SHOOT
10640 EXPLODE
10650 FORIN=1T07: INKIN: NEXT: FORPA=1
T07: PAPERPA: NEXT
10655 FOREX=1T030: INK7: PAPER7: INK0:
PAPER0: EXPLODE: NEXT
10660 EXPLODE: EXPLODE: EXPLODE
10665 PAPER7: INK7: WAIT10: PAPER0: INK0
EXPLODE: WAIT40: HIRES
10667 PRINTCHR$(17)
10670 WAIT100: TEXT: PAPER0: INK3: PRIN
TCHR$(17): PRINTCHR$(20): PRINTCHR$(12
)
10672 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"H V
ictoire totale des '%'"
10675 PRINTCHR$(4)
10676 PRINT
10677 PRINT "CHR$(27)"OHos bases s
ont destruites."
10678 PRINT
10680 PRINT "CHR$(27)"Des SPLURBS
ont les copier chez eux."
10685 PRINT: PRINT: VOTRE SCORE: ",S9:
PRINT
10690 IFKEY<">"THEN10686
10697 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"D"CHR
$(27)"L APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E"
10690 GETAR: CLS
10691 SM=DEEK(49140): IFPEEK(49138)=
THENSM=DEEK(49140)*10
10692 IF$M<S9THEN10751
10695 S3=C3+1
10696 PLOT7,4,1: PLOT9,4,3
10698 FORLA=1TOLEN(D$)
10699 PA$=MID$(D$,LA,1)
10700 PLOTX2,Y2,PA$*X2=X2+2: IFX2=30
THENX2=0: Y2=Y2+2
10702 NEXTLA

```

```

000000 DRAM17,0,1;CURSET222,20,1;PATTERN2
5
21049 CURSET206,21,1;DRAM14,0,1;CUR
SET208,22,1;DRAM10,0,1;CURSET210,23,
1
21042 DRAMS,0,1
21045 CURSET211,17,0;CURSET215,17,0
21050 RETURN
24999 END
25000 INK(CHKHI-1);PING,PING,PING,
PING,PING,WAIT10
25002 CURSETX,Y,0;FORB0=0TONIV-1
25005 CURSETPX(B0),PY(B0),0;CHAP37,
0,0
25007 NEXTB0
25010 GOSUB27000
25011 PH#="#",00,-+)+--+--+,00,-+)+
--+)+--+--+,00,-+)+--+--+,00,-+)+--+
+)
25012 SOUND,0,10;SOUND2,0,3
25015 FORN0=1TO62
25020 OC=3;IFN0=47THEN OC=2
25022 IFHIDC(PH#,NO,1)=?"?THEBBI
0/GOTO25035
25025 M1=ASC(MID$(PH#,NO,1))-40
25030 MUSIC1,OC,M1,0;PLAY1,0,1,4000
25035 WAIT20
25040 NEXTN0
25041 M3=0;FORB0=0TO2
25042 IFFIX(B0)>0THENM3=M3+FIX(B0)
25043 NEXTB0
25044 S9=INT(S9+(50*(INT(PH/2))<>10
0/PJ))+((50*(M3-(100-PJ))));PH=PH-INT(P
H/2)
25045 CLS;PRINT "CHR%(27)"FVotre s
core"/S9
25050 PRINT"!! reste ",PH," photo",
;IFH1>THENPRINT"s";ELSEPRINT
25052 IFN1>4THENGOSUB2
25054 IFKEY%<">"THEN25054
25055 PRINTCHR%(27)*$CHR%(27)"D"CH
R%(27)*L APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E")
25060 GETZZ#
25065 NI=N1+1;GOSUB11000
25075 CLS
25080 GOT0170
26999 END
27000 PRINTCHE%(12)
27002 PRINT "CHR%(27)*F"CHR%(27)*H
25 EsPions ont ete detruits
27003 PRINT "CHR%(27)*F"CHR%(27)*H
25 EsPions ont ete detruits";
27009 INK3
27010 FORY=10T079STEP14
27015 FORX=115T0155STEP10
27020 CURSETX,Y,0;CHAP37,0,1
27030 NEXTY,Y
27035 RETURN
30000 CLS;PRINT "CHR%(27)"OLa base
NO,"DA" FAIT FEU
30010 PRINT "CHR%(27)"OIl reste "I
UKAR-1") missiles
30020 PRINT "CHR%(27)"RNombre d'ei
emis detruits "/ED;
30030 RETURN
30100 FORB0=0TONI-1
30110 IFPX(B0)<>0ORPY(B0)<>0THEN301
24
30120 PY(B0)=140-INT(RND(1)*140);PX
(B0)=INT(RND(1)*200)
30124 NEXTB0
30130 RETURN
30200 HIRE5
30201 IFFCL<0THEN30205
30202 PRINTCHE%(17);PRINTCHE%(6);FL
W=1
30205 INK3;PAPER1
30230 CURSET228,21,1;FILL159,1,17
30240 CURSET42,40,1;FILL121,1,16
30325 CURSET18,21,1;FILL159,1,20
30330 CURSET24,27,1;FILL147,1,22
30335 CURSET30,33,1;FILL135,1,23
30340 CURSET222,21,1;FILL159,1,20
30345 CURSET216,27,1;FILL147,1,22
30350 CURSET206,33,1;FILL135,1,23
30355 X=C5;Y=S0
30357 GOT030369
30369 CURSETX,Y,1;DRAM0,30,1;DRAM15
,0,1;DRAM0,10,1;DRAM-15,0,1;DRAM0,10
,1
30365 DRAM20,0,1;DRAM0,-30,1;DRAM
5,0,1;DRAM0,-10,1;DRAM15,0,1;DRAM0,-
10,1
30367 DRAM-20,0,1
30368 RETURN
30369 GOSUB30360
30370 X=X+25;CURSETX,Y,1;DRAM0,50,1
;DRAMS,0,1;DRAM0,-20,1;DRAM15,0,1
30375 DRAM0,-30,1;DRAM-20,0,1;CURSE
TX+5,Y+10,1;DRAM0,10,1;DRAM10,0,1
30377 DRAM0,-10,1;DRAM-10,0,1
30380 X=X+25;CURSETX,Y,1;DRAM0,10,1
;DRAM0,0,1;DRAM0,30,1;DRAM-0,0,1;DRAM
0,10,1
30385 DRAM20,0,1;DRAM0,-10,1;DRAM-7
,0,1;DRAM0,-30,1;DRAM7,0,1;DRAM0,-10
,1
30387 DRAM-20,0,1
30390 X=X+25;CURSETX,Y,1;DRAM0,50,1
;DRAM20,0,1;DRAM0,-10,1;DRAM-15,0,1
30392 DRAM0,-10,1;DRAMS,0,1;DRAM0,5
,1;DRAM10,0,1;DRAM0,-20,1;DRAM-10,0,1
30395 DRAM0,5,1;DRAM-5,0,1;DRAM0,-1
0,1;DRAM15,0,1;DRAM0,-10,1;DRAM-20,0
,1
30397 X=X+25
30400 GOSUB30360
30401 X=40;Y=105
30410 CURSETX,Y,1;DRAM0,45,1;DRAMS,
0,1;DRAM0,-15,1;DRAMS,0,1;DRAM0,10,1
30412 DRAMS,0,1;DRAM0,5,1;DRAMS,0,1
;DRAM0,-10,1;DRAM-5,0,1;DRAM0,-10,1
30415 DRAM-5,0,1;DRAM0,-5,1;DRAMS,0
,1;DRAM0,-10,1;DRAMS,0,1;DRAM0,-10,1
30417 DRAM-5,0,1;DRAM0,5,1;DRAM-5,0
,1;DRAM0,10,1;DRAM-5,0,1
30419 DRAM0,-15,1;DRAM-5,0,1
30420 X=X+25;CURSETX,Y,1;DRAM0,10,1
;DRAM7,0,1;DRAM0,25,1;DRAM-7,0,1
30425 DRAM0,10,1;DRAM20,0,1;DRAM0,-
10,1;DRAM-0,0,1;DRAM0,-25,1;DRAM0,0,
1

```


SABRE LASER

Les règles du jeu sont simples, il faut toucher son adversaire 4 fois pour le tuer. A chaque fois que vous le toucherez, il changera de couleur, au dernier assaut il s'effondrera.
Ce jeu se joue à deux. Les explications complémentaires sont dans le programme.

Eric CASSINI



TI 99/4A

```
230 CALL CLEAR
240 CALL SCREEN(7)
250 TITRE$="SKYWALKER"
260 DISPLAY AT(8,9):TITRE$ : FOR I=1 TO 500 : NEXT I
270 FOR I=1 TO 16
280 READ CA,CB
290 CALL SOUND(CA,CB,10)
300 NEXT I
310 DATA 500,220,430,165,100,147,100,139
320 DATA 100,123,500,220,430,165,100,147,100,139
330 DATA 100,123,500,220
340 DATA 430,165,100,147,100,139,170,147,600,123
350 CALL CLEAR
360 PRINT "APPUYEZ SUR R
POUR LES REGLES DU JEU
J POUR JOUER" : INPUT RJ
370 IF RJ$="J" THEN 460
380 REGL$="Vous devez toucher 4 fois vo
tre adversaire pour le tuer."
390 REGL$=" A chaque fois que vous le t
oucherez, il changera de couleur, a cause
de la recharge que lui aura inflige votr
e"
380 LSE$="...EPEE LASER..."
390 CALL CLEAR
400 DISPLAY AT(8,2):REGL$ : DISPLAY AT
(11,2):REGL$ : DISPLAY AT(17,7):LSE$
410 INPUT "APPUYEZ SUR C POUR CONTINUER."
:CONT$ : IF CONT$="C" THEN 420
420 CALL CLEAR
430 MANIP$="TOUCHE E:EPEE EN HAUT
TOUCHE X:EPEE EN BAS TOUCHE D:ATT
AQUE JOUEUR A GAUCHE"
440 MANIP2$="TOUCHE P:EPEE EN HAUT
TOUCHE >:EPEE EN BAS TOUCHE L:AT
TAQUE JOUEUR A DROITE"
450 DISPLAY AT(2,2):MANIP$ : DISPLAY AT
(10,2):MANIP2$ : INPUT " C POUR CONTINU
ER." :CONT$ : IF CONT$="C" THEN 460
```

```
460 CALL CLEAR
470 CALL MAGNIFY(3)
480 CALL CHAR(72,"707E3F3E7E1B617FFFFF
7F1E7F3B60800000000000000000000000
FE")
490 CALL CHAR(48,"000103030408091010141B
0000000000000000000000000000000000
00")
500 CALL CHAR(96,"FF1F0F0F0F090909080A0D
0000000000000000000000000000000000
00")
510 CALL CHAR(36,"1C3E7D7D7D3E1C003C7E77
6F6F6E6D6F000000000000000000000000
F0")
520 CALL CHAR(108,"000000010204081020408
080800000000204080000000000000000000
00")
530 CALL CHAR(32,"1C3E7D7D7D3E1C003C7E77
6F6F6E6D6F000000000000000000000000
FF")
540 CALL SCREEN(2)
550 CALL CHAR(64,"0000000000000000000000
00FFFFF0000000000000000000000000000
40A09FA0")
560 CALL CHAR(52,"0000000000000000000000
40A09FA040000000000000000000000000FF
00")
570 CALL SPRITE(1,36,13,140,88,0,0,2,7
2,13,156,88,0,0)
580 CALL SPRITE(3,48,13,172,80,0,0,4,9
6,13,172,96,0,0)
590 CALL SPRITE(5,108,9,140,104,0,0)
600 CALL CHAR(64,"0000000000000000000000
38BC7F3F0F387CBEBE7C38003C7EEF6F676B6
F6")
610 CALL CHAR(40,"060100000000000000000103
070F1F3F7F0E7EFC7C7E1B467EFFFFFBE7CF
DF")
620 CALL CHAR(44,"00000000000000000000F0B07
0000000000FFB0F0F090909105080000000000
00")
630 CALL CHAR(80,"3F1F0F0F02010003040403
```

BASIC

ETENDU

```
0000000000000000000000000000000000
00")
640 CALL CHAR(88,"0402010000000000000000
0000000000000000000000000000000000
00")
650 CALL CHAR(60,"0000000000000000000000
0000FFFFF387CBEBE7C38003C7EEF6F676B6
F6")
660 CALL CHAR(56,"0000000000000000000000
0000FF000000000000000000000000000000
0205F905
02")
670 CALL SPRITE(7,64,11,140,122,0,0,8,
40,11,156,122,0,0)
680 CALL SPRITE(9,44,11,172,114,0,0,10,
80,11,172,130,0,0)
690 CALL SPRITE(11,88,8,140,106,0,0)
700 CALL CHAR(136,"1F20444B64320C7F")
710 CALL CHAR(137,"82CD40201018107C") :
CALL HCHAR(20,3,136) : CALL HCHAR(20,4,1
37)
720 CALL HCHAR(22,26,136) : CALL HCHAR(2
2,27,137,2) : CALL HCHAR(17,1,128,32)
730 CALL HCHAR(17,22,129) : CALL HCHAR(1
8,21,130) : CALL HCHAR(18,22,131)
740 CALL COLOR(14,14,1)
750 CALL CHAR(128,"0000000000000000FF")
760 CALL CHAR(132,"0000000100000000")
770 RANDOMIZE
780 FOR I=1 TO 46 : ASE=INT(RND*16)+1
790 BSE=INT(RND*32)+1
800 CALL HCHAR(ASE,BSE,132) : NEXT I
810 CALL CHAR(121,"070F3F1F5FEFEB87")
820 CALL CHAR(122,"8080B00800040C8C")
830 CALL CHAR(123,"C767F2F0F0700000")
840 CALL CHAR(124,"8C8B8F0C08000000")
850 CALL HCHAR(2,22,121)
860 CALL HCHAR(3,22,123)
870 CALL HCHAR(2,23,122)
880 CALL HCHAR(3,23,124)
890 CALL CHAR(129,"10102828242526A")
900 CALL CHAR(130,"080C12111644AFF")
910 CALL CHAR(131,"8682A115090101FF")
920 CALL HCHAR(16,26,129)
930 CALL HCHAR(17,25,130,3)
940 CALL HCHAR(17,26,131) : CALL HCHAR(1
7,5,129) : CALL HCHAR(16,7,129) : CALL H
CHAR(17,6,130,3) : CALL HCHAR(17,7,131)
950 CALL HCHAR(17,10,130) : CALL HCHAR(1
7,14,130,2)
960 CALL COLOR(13,15,1)
970 CALL COLOR(12,8,2)
980 CALL CHAR(112,"003844B82824438")
990 CALL CHAR(113,"003F409FA09F807F")
1000 CALL CHAR(114,"00F10AFC1FFC00EB")
1010 CALL CHAR(115,"00FC0200FF00FE00")
1020 CALL CHAR(116,"0000FF08C808FF00")
1030 CALL CHAR(117,"382828E81008F818")
1040 COUP=0 : CP=0 : AQ=1 : AW=5 : B
D=7 : BW=11 : Y=10
1050 REM TEST
1060 CALL KEY(1,R,S) : CALL KEY(2,K,T)
1070 IF S=0 AND T=0 THEN 1050
1080 IF Y=10 THEN 1100
1090 IF T<>0 THEN 1300
1100 IF S<>0 THEN 1110 ELSE 1300
1110 IF R<>5 THEN 1140
1120 CALL DELSPRITE(86,12)
1130 AQ=1 : AW=5 : CALL SPRITE(AQ,36,
13,140,88,0,0,AW,108,9,140,104,0,0) : G
OTO 1160
1140 IF R<>0 THEN 1160
1150 CALL DELSPRITE(81,15) : AQ=6 : AW=
12 : CALL SPRITE(AQ,32,13,140,88,0,0,8
```

```
AW,52,9,140,104,0,0)
1160 Y=9 : CALL COINC(85,11,10,TIL) :
CALL COINC(12,22,10,TOL)
1170 IF TIL=1 THEN CALL SOUND(100,-6,8)
: GOTO 1050
1180 IF TOL=1 THEN CALL SOUND(100,-8,6)
: GOTO 1050
1190 IF R<>3 THEN 1050
1200 CALL LOCATE(AQ,140,103,2,156,103)
1210 CALL LOCATE(83,172,95,4,172,111)
1220 CALL LOCATE(AW,140,119)
1230 CALL COINC(85,20,10,TUL)
1240 IF TUL=1 THEN CALL COLOR(20,7,8,
7,8,7,8,7,10,7) : COUP=COUP+1 : IF C
OUP=4 THEN 1280
1250 CALL DELSPRITE(86,12,1,85)
1260 CALL LOCATE(AQ,140,88,2,156,88) :
CALL LOCATE(83,172,80,4,172,96) : CALL
LOCATE(AW,140,104)
1270 CALL COLOR(87,11,8,11,8,11,10,11
,20,11) : GOTO 1050
1280 CALL DELSPRITE(87,8,8,10,11,20,
,22)
1290 GOTO 1490
1300 IF K<>11 THEN 1330
1310 CALL DELSPRITE(820,22)
1320 BD=7 : BW=11 : CALL SPRITE(BD,64
,11,140,122,0,0,BW,88,8,140,106,0,0) :
GOTO 1360
1330 IF K<>13 THEN 1360
1340 CALL DELSPRITE(87,11)
1350 BD=20 : BW=22 : CALL SPRITE(BD,6
0,11,140,122,0,0,BW,56,8,140,106,0,0)
1360 Y=10 : CALL COINC(11,15,10,TYL) :
CALL COINC(22,12,10,TAL)
1370 IF TYL=1 THEN CALL SOUND(100,-6,8)
: GOTO 1050
1380 IF TAL=1 THEN CALL SOUND(100,-8,6)
: GOTO 1050
1390 IF K<>12 THEN 1050
1400 CALL LOCATE(880,140,107,8,156,107)
1410 CALL LOCATE(89,172,99,10,172,115)
1420 CALL LOCATE(BW,140,91)
1430 CALL COINC(82,11,14,TCL)
1440 IF TCL=1 THEN CALL COLOR(81,7,8,2,7
,8,7,8,7,6,7) : CP=CP+1 : IF CP=4 TH
EN 1480
1450 CALL DELSPRITE(87,11,20,22)
1460 CALL LOCATE(880,140,122,8,156,122)
: CALL LOCATE(89,172,114,10,172,130) :
CALL LOCATE(BW,140,106)
1470 CALL COLOR(81,13,13,13,13,8,13,
8,13) : GOTO 1050
1480 CALL DELSPRITE(81,8,8,5,8,8,8,1
2)
1490 CALL HCHAR(24,12,112)
1500 CALL HCHAR(24,13,113)
1510 CALL HCHAR(24,14,114)
1520 CALL HCHAR(24,15,115)
1530 CALL HCHAR(24,16,116)
1540 CALL HCHAR(24,17,117)
1550 CALL COLOR(11,7,1)
1560 FOR I=1 TO 200 : NEXT I
1570 CALL CHARSET : CALL COLOR(5,16,1,6
,16,1,7,16,1,8,16,1)
1580 CALL DELSPRITE(ALL)
1590 FIN$="POUR REJOUER APPUYEZ SUR R
SINON SUR N"
: DISPLAY AT(5,7)BEEP:FIN$
1600 ACCEPT AT(10,2):FIN$
1610 IF FIN$="R" THEN 460
1620 END
```

MINI GOLF

Avez-vous déjà joué sur un FX au golf? Voici un programme qui vous permettra de vous initier aux joies et passions de ce sport.
N.B.: Vous n'avez pas besoin de porteur pour vos clubs.

Christophe CHARLES

Le programme est constitué de deux parties:
P1 constitue le programme principal (gestion mouvements, tirs, déplacements).
P2 affiche les messages, gère le score.
Une fois 702 MINIGOLF tapé, il faudra initialiser les scores par:
STAT 1000, 1000 < EXE >.
Lancer le programme par F2 RUN # 1. Le joueur est représenté par I, les trous par T et la balle par B.
Vous vous déplacez avec L et N. Vous déclenchez le tir avec T. Plus vous appuyez longtemps, plus le tir sera puissant.
Les deux niveaux de jeux se différencient par:
Niveau 1, 10 trous, 10 essais par trou.
Niveau 2, 20 trous, 6 essais par trou.
Si vous échouez à un trou, la partie s'arrête. La touche A vous permet alors de connaître le nombre de coups joués par trou.



FX 702 P

```
LIST #1
2 VAC :P=1:X=12:G
OTO 4
3 "++CHARLES CHR
ISTOPHE++"
4 WAIT 10:$="+MI
NI-GOLF-":FOR
I=1 TO 5:PRT CS
R 5:$:"NEXT I
9 INF "NIVEAU (1/
2)":N:IF N=1:IF
N=2 THEN 9
10 IF N=2:L=6:M=21
:X=52:GOTO 15
12 L=10:M=11
15 R=0:B=1:E=5
20 C=INT (RAN#12)
```

```
+3
25 GOTO 730
40 PRT CSR 15:$:V
$=KEY:IF V$="L"
:GSB 1000
50 IF V$="N":GSB 2
000
60 IF V$="T" THEN
3000
62 IF V$="R":PRT "
",COUPS":O:GS
B 1004
65 GOTO 40
70 IF B=C:Z=1:GOTO
700
75 D=0+1:IF D=L TH
EN 300
```

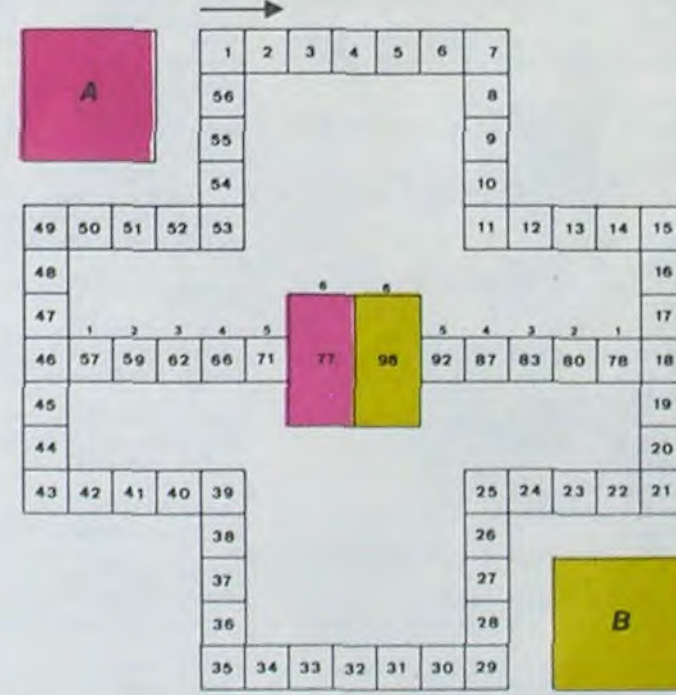
```
100 GOTO 40
300 WAIT 40:PRT "
",TROP MAUVAIS..
":GOTO 900
700 P=1:Q=0:O=0
:R=P+Q:IF P=M T
HEN #2
705 S=X+R
710 WAIT 15:PRT "
",CSR 4:"JOLI COU
P...":
730 WAIT 10:PRT "TR
OU N":P:IF Z=1
:Z=0:GOTO 15
735 GSB 1004:GOTO 4
0
900 WAIT 15:PRT "UN
```

```
E AUTRE PARTIE
!"
905 D$=KEY:IF D$=""
THEN 905
910 IF D$="0" THEN
2
915 PRT "AU REVOIR.
.",":END
1000 PRT CSR A:" ":
1002 A=A+1:IF A=0:A=
0
1004 PRT CSR B:" ":C
SR C:" ":
1006 PRT CSR A:"I":
RET
2000 PRT CSR A:" ":
2002 A=A+1:IF A>14:A
=14
2004 PRT CSR B:" ":C
SR C:" ":
2006 PRT CSR A:"I":
RET
3000 IF A=B+1:IF A=0
-1:WAIT 10:PRT
",NON":GSB 10
04:GOTO 40
3002 IF B=A:Y=1:GOTO
3006
3004 Y=0
3006 PRT CSR A:"-":
FOR I=0 TO 29:M
$=KEY
3008 IF M$="T" THEN
4002
3010 NEXT T
4002 PRT CSR A:"I":
FOR I=0 TO T
4004 PRT CSR B:" ":
4006 IF Y=1:B=B-1:IF
B<0:B=14
4007 IF Y=1 THEN 401
0
4008 B=B+1:IF B>14:B
=0
4010 PRT CSR C:"+":C
SR A:"I":
4012 PRT CSR B:" ":
NEXT I
4020 GOTO 70
```

```
LIST #2
10 $="CONGRATULATI
ONS":PRT
20 FOR I=1 TO LEN(
$)
25 WAIT 10:PRT CSR
3: MID(1,I):NE
XT I
30 FOR I=0 TO 5:PR
T CSR 3:$,"":NE
XT I
35 PRT "RESULTATS
:"
40 R=P+Q:WAIT 40
100 IF Q=M:PRT "FEL
ICITATIONS":PA
S UNE FRAITE !"
110 IF Q=M:IF Q<M+1
0:PRT "BON PARC
OURS !"
120 IF Q>M+10:IF Q<
M+20:PRT "TRES
MOYEN.."
130 IF Q>M+20:PRT "
CHANGEZ DE CANN
E..!"
140 S=X+R:PRT "COUP
S":Q:PRT "SCOR
E":S
200 IF S<SX:IF N=1:
E=SY:SAC:STAT
S:E:PRT "NOUVEA
U RECORD..!"
210 PRT "RECORD 1:"
: SX
215 IF S<SY:IF N=2:
E=SY:SAC:STAT
S:E:PRT "NOUVEA
U RECORD..!"
217 PRT "RECORD 2:"
: SY
229 WAIT 0
300 PRT "UNE AUTRE
PARTIE !"
305 V$=KEY:IF V$=""
THEN 305
310 IF V$="0" THEN
#1
320 WAIT 15:PRT "AU
REVOIR...":
END
```

ERRATUM sur FX 702 P
PETITS CHEVAUX Hebdo n° 39
Nous avons oublié de mettre le schéma de déplacement des chevaux

SCHEMA DU PARCOURS



A: HANGAR DES CHEVAUX DE L'ORDINATEUR.
77: SON ECURIE.

B: VOTRE HANGAR.
98: VOTRE ECURIE.

ERRATUM sur APPLE
COMPLEMENT DU PRO-
GRAMME RECORD 2 (N° SPE-
CIAL AOUT).
Dans l'option "suppression d'une
fiche", il faut considérer le cas
où l'utilisateur ne souhaite pas
confirmer l'effacement de la
fiche. Cette omission ne peut
pas entraîner de véritable
comportement défectueux de la
part de l'ordinateur, mais peut-
être à la source d'une erreur de
manipulation (involontaire !). Au
lieu des deux lignes (pour
APPLE IIe):
5200 X= PEEK (- 16384):
POKE- 16368,0: IF X< >127
THEN 5200

5210 HOME.
Il fallait mettre (pour APPLE IIe):
5200 WAIT- 16384,128: X=
PEEK (- 16384):IF X< >255
THEN RETURN
5210 POKE- 16368,0: HOME.
Pour adapter cette modification
à l'APPLE II, ou APPLE II+, il
faut procéder comme décrit
dans l'article c'est à dire rempla-
cer le message: "confirmer la sup-
pression par < DEL >..." par
le message "Confirmer la sup-
pression par ESC" et corriger la
ligne 5200 comme suit:
5200 WAIT- 16384,128: X=
PEEK(- 16384): IF< >155
THEN RETURN.

ILS SONT TOUS LÀ !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrités PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS
10 % DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !**

PORT GRATUIT !



GALAXIAN
D'innombrables hordes d'extra-terrestres en rang d'oignons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des tirs de laser implacables, ils sont tous des enfants de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les escadrons de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le rectiligne !



DIG-DUG
DIG-DUG, le petit mineur, n'a que son scaphandre et sa pompe à vélo pour anéantir Pooka - la taupe hargneuse - en la gonflant d'air jusqu'à ce qu'elle éclate. Mais Fygar le dragon et ses frères cracheurs de feu sont aussi là pour l'empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les écraser avec des rochers ?

CENTIPEDE
La commande par boule qui actionne ce jeu dans les cafés est difficile à manipuler. Avec un joystick ou même avec le clavier le jeu est encore plus attrayant : Les mille-pattes zigzaguent à travers l'écran, la puce diabolique sème des champignons partout face à votre pulvérisateur de DDT, sans oublier les araignées sauteuses et les scorpions venimeux !



ROBOTRON
Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut se déplacer et choisir la direction de tir de votre anti-robot laser gun avec le même joystick, il vous faudra un grand entraînement pour arriver aux 25.000 points qui vous donneront droit à une vie supplémentaire.



DEFENDER
Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart bombs ? Aussi dur de gagner que sur l'original même avec le scanner !



MS. PAC-MAN
La petite amie de PAC-MAN a beau avoir une faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pires ennuis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et il lui faut, elle aussi, errer dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie bleues. Ce n'est pas une vie, même pour un glouton femelle !

MOON PATROL
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, pulvérisant les rochers, abattant les météorites, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10.000, 30.000 et 50.000, vous gagnez un véhicule de patrouille supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !



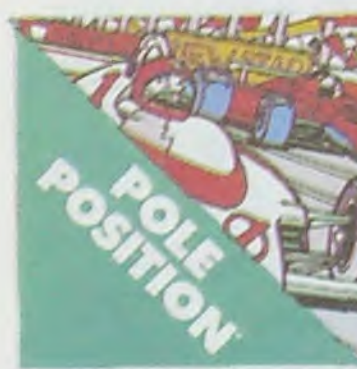
DONKEY KONG
Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui la retient captive tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs fous ou encore errer dans un dédale de tapis roulants charriant des barquets de sable. Dur, dur !



JUNGLE HUNT
Sauter d'une liane à l'autre, dépouiller des crocodiles, se faufiler sous des blocs de pierre, enjamber des éboulements et affronter de sauvages cannibales alors que vous n'étiez qu'un amoureux transi et oisif ? C'est peut-être la vue de votre petite amie en train de commencer à cuire dans cette marmite qui vous a changé ainsi !



STARGATE
Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus sournois les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelques-uns des humanoïdes qui comptent sur vous pour rentrer chez eux !



POLE POSITION
D'abord les essais pour savoir où sera placé votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus et accidents avec voitures en flamme ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, la star des jeux de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !



JOUST
A califourchon sur une autruche, une lance à la main, vous combattez les buzzards sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vaincus pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser éclore. La joute est ouverte !



PAC-MAN
Le seul, l'unique, l'incomparable : toujours copié, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la cerise à la clé en passant par les citrons et les cloches. Blinky le rapide, Pinky le sournois, Inky le malin et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10.000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTIPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	MS. PAC-MAN	GALAXIAN	MOON PATROL	JOUST	DIG DUG	DONKEY KONG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MODULE)	315	355	335	355	335	355	355	355	355	315	335	335	335
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	395	365	395	395	345	395	345	365	365	365
T.I. 99/4A (MODULE)	330		345	375		375		345		345		345	405
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380	400	405	405	405

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Nom/Prénom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL				
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

date de la commande :
Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chaque renvoyé sous huitaine.

SPACE-FIGHTER

constante. Si par malheur votre capital tir est nul, vous avez perdu la partie. Bonne chance et...longue vie!

Sylvain BOULAIRE

Le titre du jeu est "Space Fighter". Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous êtes dans une situation embarrassante: un chevalier de l'espace nommé Space Fighter vous a lancé un défi et communique avec vous par l'intermédiaire de votre téléviseur. De ce combat, vous ne sortirez pas vivant, et vous devez vous battre pour vivre le plus longtemps possible. Votre ennemi dirige vers vous ses "Spattles", vaisseaux de combat rouges qui cherchent à entrer en collision avec votre vaisseau pour le détruire. Chaque col-

lision vous fait perdre une vie, et votre capital au départ se monte à 3 vies. Les deux astéroïdes représentent eux aussi un danger permanent, car ils peuvent vous heurter, mais leur vitesse de déplacement est lente, et vous pouvez les éviter. Du moins je l'espère pour vous! Quant aux vaisseaux blancs, leur rôle est particulier: en les détruisant, vous recevez un bonus qui augmente votre capital-tir, affiché en haut à droite de l'écran et qui est au départ de 100. Ils sont difficiles à viser et représentent eux aussi une mémoire

Ce programme est destiné à une utilisation avec manettes. Sans manette il faut opérer les changements suivants:
2000 AS = INKEY\$
2010 BS = INKEY\$
5000 IF AS = CHR\$(11) THEN LET YA = YA - 1.
5005 IF AS = CHR\$(10) THEN LET YA = YA + 1
5500 IF BS = CHR\$(70) THEN 5511.
Le programme est en deux parties. La première partie (les règles) charge le jeu proprement dit qui doit porter le nom B57 2 (sinon changer la ligne 800).
La première partie est facultative.

```
12 REM:***** EMBARQUEZ-VOUS POUR L'AVEN
13 TURE SPATIALE! *****
14 ATTRB 0,0
15 Y=0
16 X=0
17 CLEAR,,9
18 M=100
19 REM:***** DEFINITION GRAPHIQUE:*****
20 SCREEN 0,4,4
21 DEFGR$(4)=0,14,126,252,240,240,176,11
22
23 DEFGR$(5)=240,112,176,240,240,252,126
24
25 DEFGR$(6)=0,0,0,0,1,3,7,14
26 DEFGR$(7)=251,14,7,3,1,0,0,0
27 DEFGR$(8)=240,240,252,255,255,252,240
28
29 DEFGR$(9)=56,76,82,186,86,124,40,15
30 CLS
31 DEFGR$(1)=240,240,156,255,255,156,240
32
33 DEFGR$(2)=24,52,100,126,127,53,46,24
34 DEFGR$(3)=28,26,97,113,114,60,22,2
35 REM:***** DONNEES:*****
36 XA=30
37 XB=39
38 YA=12
39 YB=2
40 A=2
41 B=12
42 C=1
43 D=16
44 E=1
45 F=6
46 G=1
47 H=18
48 I=1
49 J=8
50 M=1
51 N=20
52 REM:***** DEPLACEMENT SUR OX:*****
53 I=1:3:M=M+2
54 A=A+2:C=C+2:E=E+1:G=G+1
55 REM:***** DEPLACEMENT SUR OY:*****
56 U=RND
57 IF U<0.5 THEN GOTO 558
58 IF U<0.5 THEN GOSUB 570
59 IF U<0.2 THEN 590
60 B=B-1
61 F=F+1
62 D=D-1
63 H=H-1
64 J=J-1
65 N=N-1
66 GOTO 700
67 B=B+1
68 F=F-1
69 D=D+1
70 H=H+1
71 J=J+1
72 N=N+1
73 RETURN
74 A=A-1
75 E=E+1
76 C=C+1
77 A=A+1
78 REM:***** LIMITES DE L'ECRAN:*****
79 IF A>30 THEN 1000
80 IF B>23 THEN LET B=23
81 IF C>16 THEN LET C=16
82 IF D>23 THEN LET D=23
83 IF E>1 THEN LET E=1
84 IF F>6 THEN LET F=6
85 IF G>1 THEN LET G=1
86 IF H>18 THEN LET H=18
87 IF I>1 THEN LET I=1
88 IF J>8 THEN LET J=8
89 IF M>20 THEN LET M=20
90 REM:***** AFFICHAGE:*****
91 CLS
92 LOCATE A,B:COLOR 1
93 GOSUB 990
94 LOCATE C,D:COLOR 1
95 GOSUB 990
96 LOCATE E,F:COLOR 5
97 PRINT GR$(3)
98 LOCATE G,H:COLOR 5
99 PRINT GR$(2)
100 LOCATE I,J:COLOR 6
101 PRINT GR$(8)
102 LOCATE M,N:COLOR 1
103 GOSUB 990
104 GOTO 2000
105 PRINT GR$(1)
106 RETURN
107 REM:***** COLLISION ? *****
108 IF B=YB OR D=YB THEN 10000
109 A=1
110 B=INT(RND*24)
111 GOTO 200
112 IF D=YB OR D=YB THEN 10000
113 C=1
114 D=INT(U*23)
115 GOTO 200
116 IF F=YB OR F=YB THEN 10000
117 E=1
118 F=INT(U*23)
```

DIAMANTS sur TO 7
PERSISTONS ET SIGNONS.
Aux personnes qui ont téléphoné à SOS BUGS, vendredi d'un ton indigné...Vérifiez bien votre listing, il n'y a ni bugs, ni fautes d'impression dans le nôtre. Sans rancune.



```
1023 GOTO 200
1024 IF H=YB OR H=YB THEN 10000
1025 G=1
1026 H=INT(RND*23)
1027 GOTO 200
1028 IF J=YB OR J=YB THEN 10000
1029 I=1
1030 I=INT(U*23)
1031 GOTO 200
1032 IF N=YB OR N=YB THEN 10000
1033 M=1
1034 M=INT(U*2)
1035 GOTO 200
1036 REM:***** MOUVEMENT DU JOUEUR:*****
1037 L=STICK(0)
1038 GOSUB 5000
1039 IF YA=21 THEN LET YA=21
1040 IF YA=0 THEN LET YA=0
1041 YB=YB+1
1042 LOCATE XB,YA:PRINT GR$(4):LOCATE X
1043 YB:PRINT GR$(5):LOCATE XA,YA:PRINT
1044 GR$(6):LOCATE XA,YB:PRINT GR$(7)
1045 Z=STRIG(0)
1046 GOSUB 5500
1047 GOTO 200
1048 IF L=1 THEN LET YA=YA-1
1049 IF L=5 THEN LET YA=YA+1
1050 RETURN
1051 IF Z=-1 THEN 5511
1052 RETURN
1053 REM:***** ORDRE DE TIR:*****
1054 M=M-1
1055 LOCATE 36,0:PRINT M
1056 IF M=0 THEN 10300
1057 IF YA=F THEN 5750
1058 IF YA=H THEN 5770
1059 IF YA=B THEN 5700
1060 IF YA=D THEN 5725
1061 IF YA=N THEN 5800
1062 IF YA=J THEN 5785
1063 REM:***** TIR RATE:*****
1064 BEEP
1065 FOR FGH=304 TO 14 STEP (-10)
1066 LINE(FGH-6,(YB*8)-(FGH,YB*8)),3
1067 NEXT FGH
1068 RETURN
1069 REM:***** TIR REUSSE:*****
1070 FOR FGH=304 TO ((A*8)+6) STEP (-10)
1071 LINE(FGH-6,(YB*8)-(FGH,YB*8)),3
1072 NEXT FGH
1073 LOCATE A,B:COLOR 2:PRINT 500
1074 X=X+500
1075 FOR BGT=0 TO 20
1076 NEXT BGT
1077 A=1
1078 B=INT(U*23)
1079 RETURN
1080 FOR FGH=304 TO ((C*8)+6) STEP (-10)
1081 LINE(FGH-6,(YB*8)-(FGH,YB*8)),3
1082 NEXT FGH
1083 LOCATE C,D:COLOR 2:PRINT 500
1084 X=X+500
1085 FOR BGT=0 TO 20
1086 NEXT BGT
1087 C=1
1088 D=INT(U*23)
1089 RETURN
1090 FOR FGH=304 TO ((E*8)+6) STEP (-10)
1091 LINE(FGH-6,(YB*8)-(FGH,YB*8)),3
1092 NEXT FGH
1093 E=1
1094 F=INT(U*23)
1095 RETURN
1096 FOR FGH=304 TO ((G*8)+6) STEP (-10)
1097 LINE(FGH-6,(YB*8)-(FGH,YB*8)),3
1098 NEXT FGH
1099 G=1
1100 H=INT(U*23)
1101 RETURN
1102 FOR FGH=304 TO ((I*8)+6) STEP (-10)
1103 LINE(FGH-6,(YB*8)-(FGH,YB*8)),3
1104 NEXT FGH
1105 I=1
1106 J=INT(U*23)
1107 RETURN
1108 REM:***** COLLISION:*****
1109 Y=Y+1
1110 CLS
1111 REM:***** BRUITAGE:*****
1112 GOSUB 20000
1113 REM:***** NOMBRE DE COLLISIONS:*****
1114 IF Y=1 THEN 10100
1115 IF Y=2 THEN 10200
1116 IF Y=3 THEN 10300
1117 REM:***** 1ere COLLISION:*****
1118 CLS
1119 SCREEN 4,6,1
1120 PRINT"VOISITES FORCES COMMENCENT A
```

```
510 C1$="L2400D0"
520 C2$="L2450S0"
530 C3$="L244ALA"
540 C4$="L24FAFA"
550 C5$="L24HIMI"
560 C6$="L24REREMI"
570 C7$="L480D"
580 PLAYC1+C2+C3+C4+C5+C6+C7$
585 CLS
586 FOR BGT=0 TO 145
587 NEXT BGT
588 PLAY"REREREFALAFASI"
589 PRINT"IL EST MAINTENANT TROP TARD PO
590 UR RECULER,TOM SORT EST ENTRE MES MAINS!
591 DEJA MES FORCES ARMES S'APPRETENT. TU
592 ES PRIS!!BIENTOT TU SUCCOMBERAS A MES A
593 SUTS...."
594 PRINT"
595 IL FAUT QUE TU SACHES QU'APRES
596 PERDU,TU SERAS MON VASSAL,ET C
597 E POUR
598 L'ETERNITE"
599 PRINT"
600 REGARDE DONC UNE DERNIERE FOIS
601 LE LIEU DE NOTRE DUEL ET DE TON SACRIF
602 ICE..."
603 PRINT"...OU TU DISPARAITRAS SOIT PAR
604 MANQUE DE MISSILES SOIT PAR COLLISION AV
605 EC UN DES AUTRES OBJETS VOLANTS"
606 D=INKEY$
607 IF D="" THEN 610 ELSE GOTO 625
608 CLS
609 SCREEN 1,0,0
610 FOR TGB=0 TO 2
611 FOR X=0 TO 320
612 Y=RND*199
613 COUL=RND*7
614 PSET(X,Y),COUL
615 NEXT X
616 NEXT TGB
617 LOCATE 10,12:COLOR 2:PRINT"VOICI TON
618 TOMBEAU!"
619 FOR BGT=0 TO 1000
620 NEXT BGT
621 CLS
622 LOAD"BS7 2",R
623
624 TE FAIRE
625 DEFALT.MAIS IL EST TROP TARD
626 BIENNOT TU SUCCOMBERAS A MES ATTAQUES.J
627 E T'AVAIS
628 PREVENU:JE SUIS LE PLUS FORT
629 !!!!!!!
630 10115 PRINT"IL TE RESTE ENCORE LE TEMPS
631 DE DEUX VIESET ALORS TU DISPARAITRAS POU
632 R AVOIR OSE ME DEFIER:SPACE-FIGHTER TE S
633 ALUE....."
634 10120 INPUT L$
635 10125 GOTO 20
636 10199 REM:***** 2nde COLLISION:*****
637 10200 CLS:SCREEN 4,6,1
638 10205 PRINT"TE VOILA A NOUVEAU VAINCUTU
639 NE SEMBLES PLUS A LA HAUTEUR,LA VICTOIR
640 E ME PARAIT DEJA TROP FACILE,RELEVETOI
641 POUR JOUIR DE TA DERNIERE VIE!"
642 10210 INPUT K$
643 10215 GOTO 20
644 10299 REM:***** PLUS DE VIES:*****
645 10300 CLS
646 10305 PRINT"CELA FUT UNE JOIE POUR MOI D
647 E TE VAINCREBIEN QUE CELA ME PARU FACILE
648 "
649 10306 PRINT"REGARDE TON SCORE:"
650 10310 ATTRB 1,1:COLOR 1:LOCATE 10,12:PRI
651 NT X
652 10315 PLAY"L12DOL26REL26MIL36FA"
653 10320 INPUT M$
654 10330 REM:***** CHOIX D'UNE AUTRE PARTIE
655 10340 CLS:ATTRB 1,1
656 10350 LOCATE 0,2:PRINT"AUTRE PARTIE?"
657 10360 LOCATE 0,5:PRINT"O OU N"
658 10370 V$=INKEY$
659 10380 IF V$=CHR$(79) THEN 10
660 10385 IF V$=CHR$(78) THEN 10390
661 10390 GOTO 10370
662 10390 SCREEN 0
663 10400 END
664 19999 REM:***** s.p. DE BRUITAGE:*****
665 20000 AS="DODO#REREMIFASO#LALA#SI"
666 20005 PLAY"T3A0L3"
667 20010 FOR I=0 TO 7
668 20013 ATTRB 1,1
669 20015 LOCATE 10,10:COLOR 1:PRINT"COLLISI
670 ON"
671 20020 PLAY"04"+A$+"05"+A$
672 20030 NEXT I
673 20035 ATTRB 0,0
674 20040 RETURN
```

ERRATUM sur TO7
JEREMIE LE GRIMPEUR du N°
SPECIAL AOUT.
Une ligne de REM a été coupée
au montage, il faut taper 5 REM
pour que le programme fonc-
tionne normalement. Et en plus,
comme si le programme n'était
pas assez long, les lignes 13999
à la fin ne servent à rien, elles
proviennent d'un autre listing.

```
1 CLS:SCREEN 0,4,0
2 PRINT"
JE SUIS UN JEU SPATIAL.J'AI ETE
ELABORE PAR BS7 ET VOICI MON MENU:"
3 FOR BGT=0 TO 1000
```

```
4 NEXT BGT
5 PRINT"
1: TU VEUX AVOIR CONNAISSANCE DES
REGLES QUI REGISSENT CE JEU"
6 PRINT"
2: TU VEUX TOUT DE SUITE PASSER A
UX ACTES"
7 PRINT"
APPUIE SUR LE CLAVIER LE CHIFFRE
QUI CORRESPOND A CE QUE TU VEUX FAIR
E"
9 AS=INKEY$
10 IF AS=CHR$(49) THEN GOTO 33
11 IF AS=CHR$(50) THEN 800
12 GOTO 9
13 CLS
14 SCREEN 0,4,0
15 PRINT"
16 ATTRB 1,1:COLOR 1:PRINT" SPACE-FIGH
17 TER"
18 50 ATTRB 0,0:COLOR 0:PRINT"
19 60 PLAY"REREREFALAFASI"
20 70 PRINT"MON NOM EST SPACE-FIGHTER,L'INV
21 INCIBLE, ET JE TE LANCE UN DEFI:OSERAS T
22 U LUTTER CONTRE MON ARMEE ET CELA AU PRI
23 X DE TA VIE?"
24 80 PRINT"
25 90 PRINT"SI TU ACCEPTES,TU AURAS L'HONNE
26 UR DE M'AFFRONTER DANS L'ESPACE,ET D'
27 Y PERDRE ,CAR JE SUIS L'INVINCIBLE....."
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
```

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 :

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 quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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.

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

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III. Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

UTILFORMES

Ce programme est un utilitaire de création et de manipulation de formes pour PC 1500. Il reprend certaines options d'ordinateurs plus gros, ramenées aux dimensions, somme toute modestes, de l'afficheur de notre vénérée bécane.

Hervé POMMIER

Les touches 1 à 9 sont les commandes de direction.

5 : Commande deux modes d'état du curseur (point clignotant à l'affichage) grâce à la bascule de la ligne 40 : une pression fait passer du mode écriture au mode neutre et réciproquement. Une première pression du 5 fait de plus sortir du mode effacement (touche 0) par retour au mode neutre.

0 : commande le passage au mode effacement.

Les parenthèses, touches) et (, permettent de déplacer le curseur de 8 colonnes en 8 colonnes (quantum modifiable lignes 410 à 420) le passage en mode neutre est automatique.

. et + sont les deux touches d'analyse qui permettent d'obtenir le codage hexadécimal de toute forme présente à l'affichage (pour les codes, voir C).

+ : analyse de tout l'afficheur.

.. ne permet d'analyser qu'une partie de ce qui se trouve à l'affichage. positionner à l'aide de) et (et des touches numériques, le curseur sur la colonne figurant à l'extrémité gauche (incluse) de la zone à analyser, appuyer sur . (un signal sonore signale l'acceptation de la commande). Répéter l'opération avec la colonne figurant à l'extrémité droite : un second appui sur . provoque l'analyse de la zone ainsi délimitée qui va réapparaître seule à l'affichage.

* est une touche qui vous permettra après analyse, de multiplier le nombre de fois précisé par l'appui (après *) d'une touche numérique ou alphabétique, la forme analysée en dernier.

- Vous permettra, selon le même principe que * de passer en vidéo inverse une longueur d'afficheur modulo la longueur de dernière forme analysée.

/ est la touche de sélection des différentes options : une pression et l'indicateur DEF s'allume grâce à l'astuce POKE de la ligne 5 qui fait passer en mode DEF et réserve I.

Les options accessibles sont les suivantes :

A : initialisation totale (écran et variables effacés).

B : initialisation partielle (remise à 0 des variables mais conservation de l'écran).

L'option 3 est particulièrement utile si l'on veut travailler sur des lettres ou sur une forme prédéfinie : il suffit de taper les lettres au clavier ou de faire apparaître la forme en tapant (en mode direct) 67 "....." ENTER, puis de lancer le programme par DEF B (DEF ne modifie pas l'affichage contrairement à RUN).

V : réaffiche la dernière forme analysée (à condition de ne pas avoir entre temps utilisé A ou B). A utiliser après appui accidentel ou non motivé sur /, ou pour reprendre un travail interrompu (BREAK puis OFF) relancer le programme par DEFV).

C : permet d'afficher par groupe de 8, les codes hexadécimaux de la dernière forme analysée (la succession se fait par ENTER).

F et L : à utiliser après avoir analysé la forme à manipuler (obligatoire), vous permettront de retourner celle-ci de deux façons (elles agissent directement sur les codes, pas besoin de réanalyser).

F : retourne la forme frontalement (F) sur elle-même (V deviendra L). L : retourne la forme latéralement (L) sur elle-même (>deviendra <).

H enfin, est une option HARD COPY (H) qui imprimera la forme (en long) et ses codes en hexadécimal, permettant ainsi de se constituer un "catalogue" de formes.

Un dernier mot : le programme ne tient pas compte de la première colonne, à gauche, pensez donc à taper un caractère "tampon" avant les lettres à manipuler ou 00 au début de tout GPRINT avant de faire DEF B. Une fois lancé le problème disparaît puisque vous ne pouvez accéder à cette colonne.

Ce programme est ouvert, mais pour tout faire tenir en 1845 octets, il a fallu tasser : je vous conseille donc, pour mieux comprendre sa structure, d'analyser la ligne 10, véritable centre de tri du programme.

5: BEEP 3: POKE &7

04E, 192: WAIT :

GCURSOR 0:

GPRINT 0

8: "A"CLS

9: "B" BEEP 1:

CLEAR : C=1: H=1

: D=1: Z= "01234

56789ABCDEF

10: WAIT 5: ON ASC

INKEY# -39

GOSUB 410, 420,

300, 70, 9, 200, 4

00, 5, 60, 29, 15,

31, 10, 40, 20, 33

, 22, 35

11: GCURSOR C:P=

POINT C: GOSUB

50+10*(D=2):

GOTO 10

13: REM HUIT DIREC

TIONS

15: H=H+H*(H<64):

WAIT 0: RETURN

18: C=C-(C>1): WAIT

0: RETURN

20: C=C+(C<155):

WAIT 0: RETURN

22: H=H+H*(H>1):

WAIT 0: RETURN

29: GOSUB 15: GOSUB

18: RETURN

33: GOSUB 22: GOSUB

18: RETURN

35: GOSUB 22: GOSUB

20: RETURN

37: REM BASCULE NE

UTRE/TRACE/EFF

ACE

40: D=(D=0)+(D=2):

BEEP 3: RETURN

50: GPRINT POR H:

GCURSOR C:

GPRINT POINT C

-H: GCURSOR C:

GOTO 53+2*D

53: GPRINT POR H:

RETURN

55: GPRINT P: :

RETURN

60: D=2: GCURSOR C:

IF P=(POR H)

GCURSOR C:

GPRINT P-H:

RETURN

64: D=1: GOSUB 50: D

=2: RETURN

68: REM CALCUL DU

MAX DE VAR0 NE

CESSAIRES

70: BEEP 3: WAIT :

FOR F=155 TO 1

.STEP -1: IF

POINT F=0 NEXT

F

75: M=F: K=INT (M/8

): K=K+(M/8-K)

<0>

78: REM CALCUL DES

CODES

80: FOR F=1 TO K: G#

(F)="": FOR E=

2 TO 0: A=8*F+E:

IF A<ROR A>C*(

R>0)+M*(R=0)

GOTO 85

82: A=POINT A: IF A

>16>=0 LET B=A/

16

83: GOSUB 90: B=A-1

6*INT B: GOSUB

90

85: NEXT E: NEXT F

86: IF RIGHT# (G#(

K), 2)="00" LET

G#(K)=LEFT# (G

#(K), LEN G#(K)

-2): GOTO 86

87: GOTO 100

90: G#(F)=G#(F)+

MID# (Z#, 1+INT

B, 1): RETURN

95: "C"CLS: FOR F=

1 TO K: BEEP 1:

PRINT G#(F):

NEXT F

100: "U" WAIT 0: CLS

: GCURSOR 1: FOR

F=1 TO K: GPRINT

G#(F): BEEP 1,

F: NEXT F: D=1: M

=M+(C-R-M+1)*(

R>0): R=0: GOTO

10

198: REM VIDEO INVE

RSE: -

200: BEEP 1: L=ASC

INKEY# -48: IF

L<16 GOTO 200

210: L=L*11: IF L>155

OR L=0 LET L=15

5

220: WAIT 0: BEEP 1:

FOR E=1 TO L:

GCURSOR E:

GPRINT 127-

POINT E: NEXT

E: RETURN

525: NEXT J: NEXT I

530: TEXT : LF 2:

290: REM MULTIPLICA

TION: *

300: BEEP 1: L=ASC

INKEY# -48: IF

L<16 GOTO 300

301: IF L>155/LET

L=INT (155/M)

305: CLS : GCURSOR 1

: WAIT 0: FOR E=

1 TO L: BEEP 1, E

: FOR F=1 TO K:

GPRINT G#(F): :

NEXT F: NEXT E:

RETURN

390: REM ANALYSE PA

RTIELLE: .

400: BEEP 3: IF R=0

LET R=C: RETURN

405: GOTO 70

408: REM CURSEUR (

)

410: D=1: C=C-8*(C>8

): RETURN

420: D=1: C=C+8*(C<1

48): RETURN

500: "H" BEEP 1: TEXT

: CSIZE 1: FOR F

=1 TO K: LCURSOR

9: LPRINT G#(F)

: NEXT F: LF -K-

1

515: GRAPH :

GLCURSOR (30, 0

): SORGN : FOR I

=1 TO M: L=POINT

1: IF L=0 NEXT I

: GOTO 530

520: FOR J=0 TO 6: Z=

2*J: IF ZAND L

GLCURSOR (-4*J

, -4*J): RLIN -

(3, 0)-(0, 3)-(

3, 0)-(0, -3)-(3

, 3)

525: NEXT J: NEXT I

530: TEXT : LF 2:

GOTO 10

600: "L" BEEP 1: ON

ERROR GOTO 620

610: FOR F=1 TO K: X#

="": FOR S=LEN

G#(F)-1 TO 1

STEP -2: X#=X#+

MID# (G#(F), S,

2): NEXT S: G#(F

)=X#: NEXT F

620: FOR F=1 TO INT

(.5+K/2): X#=G#(

F): G#(F)=G#(K

-F+1): G#(K-F+1

)=X#: NEXT F:

GOTO 86

700: "F" FOR F=1 TO K

: W#=G#(F): G#(F

)="": FOR E=2 TO

LEN W# STEP 2: X

#=MID# (W#, E, 1

): Y#=MID# (W#,

E-1, 1)

710: IF ASC X#>57

LET B=ASC X#-6

3: GOSUB 740:

GOSUB 90: B=VAL

Y#: GOSUB 740: B

=B+8: GOSUB 90:



REVENDEURS
NOUS POUVONS VOUS FOURNIR TOUS LES LOGICIELS DE CETTE PAGE A UN TARIF PREFERENTIEL. N'HE-SITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU : 16 (1) 294.28.50.

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

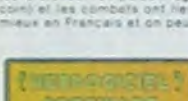
HEBDOGICIEL SOFTWARE

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



ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustouflant ! 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.

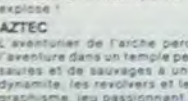
TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnables (à l'auberge du coin) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.



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



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



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



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

Lode Runner
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle échafaudage donkey Kong. 150 différentes chambres au total, 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 !



ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Archon réunit adroitement sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses, l'interminable !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais fatals ! Et pas d'armes !

JEOP
Vieux jeu, bon jeu, bon jeu sur la lune. Bien fichu et marrant !

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



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur 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 monstre à 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 Césaire de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Avez-vous fait le jeu d'aventure parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer à 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, of course.



HARD HAT MACK
Vous avez vu la tête d'un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

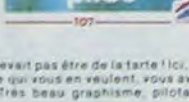
PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! 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
Magnifique ! Vous 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 couleurs, 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... Titi !



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



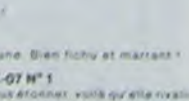
AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la foulure de poignée et le joystick qui explosent !



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



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



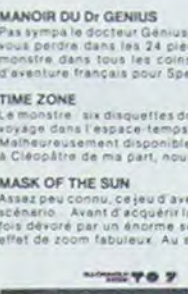
AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la foulure de poignée et le joystick qui explosent !



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



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

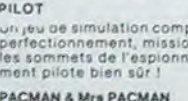


ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustouflant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé : dribbles, esquives, feintes, paniers, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degrés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

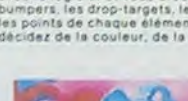
TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnables (à l'auberge du coin) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.



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



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

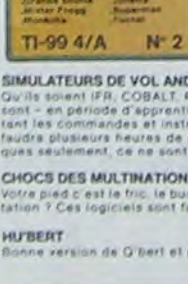


HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un logiciel français avec des instructions redimensionnables, un Logi 5, utilisables hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 590 francs ?



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

Lode Runner
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle échafaudage donkey Kong. 150 différentes chambres au total, 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 !

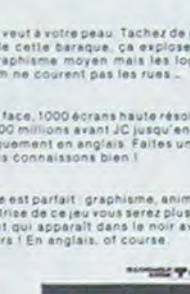
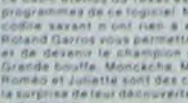


ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Archon réunit adroitement sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses, l'interminable !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais fatals ! Et pas d'armes !

JEOP
Vieux jeu, bon jeu, bon jeu sur la lune. Bien fichu et marrant !

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

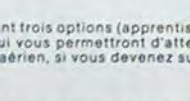


ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustouflant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé : dribbles, esquives, feintes, paniers, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degrés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

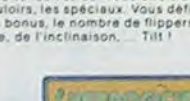
TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnables (à l'auberge du coin) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.



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



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

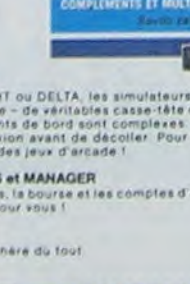


HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un logiciel français avec des instructions redimensionnables, un Logi 5, utilisables hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 590 francs ?



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

Lode Runner
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle échafaudage donkey Kong. 150 différentes chambres au total, 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 !

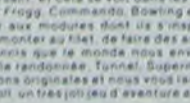


ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Archon réunit adroitement sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses, l'interminable !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais fatals ! Et pas d'armes !

JEOP
Vieux jeu, bon jeu, bon jeu sur la lune. Bien fichu et marrant !

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



APPLE			
1. LODE RUNNER	(O.E.)	A J M ++	300,00
2. CHOPFLIFTER	(O.E.)	A J M ++	300,00
3. PINBALL CONSTRUCTION	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
4. PACMAN	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
5. Mrs PACMAN	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
6. AZTEC	(O.E.)	A J M ++	360,00
7. AXIS ASSASSIN	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
8. DROL	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
9. HARD HAT MACK	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
10. ONE-ON-ONE	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
11. TEMPLE D'APSHAI	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
12. TIME ZONE	(O.E.)	A J M ++	360,00
13. IFR, SIMULATEUR DE VOL	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
14. FLIGHT SIMULATOR II	(O.E.)	A J M ++	400,00
15. MASK OF THE SUN	(O.E.)	A J M ++	390,00
16. CHOCS DES MULTINATIONALES	(AtariSoft)	A J M ++	360,00
17. A.E.	(O.E.)	A J M ++	360,00
18. ZAXXON	(O.E.)	A J M ++	360,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1

EDUCATIFS

LA BELLE AU BOIS DORMANT

HANSEL ET GRETEL

CANON

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N°1

COMMODORE 64

1. LODE RUNNER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
2. CHOPFLIFTER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
3. PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
4. Mrs PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	DISK (AtariSoft)	A J M ++	360,00
6. ARCHON	DISK (AtariSoft)	A J M ++	360,00
7. AXIS ASSASSIN	DISK (AtariSoft)	A J M ++	360,00
8. DROL	DISK (AtariSoft)	A J M ++	360,00
9. HARD HAT MACK	DISK (AtariSoft)	A J M ++	360,00
10. HUBERT	K7 (Loricel)	A J M ++	120,00
11. MUSTLER	K7 (Ere)	A J M ++	90,00
12. RADAR RAT RACE	MODULE (O.E.)	A J M ++	160,00
13. JEEP	K7 (Loricel)	A J M ++	120,00
14. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	90,00
15. BOUNZY	K7 (Loricel)	A J M ++	120,00
16. ZAXXON	K7 (AtariSoft)	A J M ++	300,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N°1

VIC 20

1. LODE RUNNER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
2. CHOPFLIFTER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
3. PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
4. Mrs PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	360,00
5. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	90,00
6. A.E.	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	250,00

ORIC 1/ ATMOS

1. DEFENSE FORCE	K7 (Infogrames)	A J M ++	110,00
2. AIGLE D'OR	K7 (Loricel)	A J M ++	180,00
3. HOBBIT	K7 (A.R.)	A J M ++	160,00
4. MISSION DELTA	K7 (Ere)	A J M ++	90,00
5. GASTRONOM	K7 (Loricel)	A J M ++	90,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE

HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE

SPECTRUM

1. ANDROIDE	K7 (Ere)	A J M ++	70,00
2. ZOOM	K7 (Imagis)	A J M ++	70,00
3. ALCHEMIST	K7 (Imagis)	A J M ++	70,00
4. INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)	A J M ++	90,00
5. MANOIR DU GENIUS	K7 (Loricel)	A J M ++	140,00
6. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	90,00
7. MANAGER	K7 (Ere)	A J M ++	140,00

EDUCATIFS

CROQUE NUMBRES

LA COURSE DU ROBOT

COMBIEN FONT ?

DES EN CHUTE LIBRE

TEXAS TI/99

1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J M ++	420,00
2. MOONSWEEPER	MODULE (O.E.)	A J M ++	260,00
3. MICROBURSTON	MODULE (O.E.)	A J M ++	260,00
4. SUPER DEMON ATTACK	MODULE (O.E.)	A J M ++	200,00
5. DRIVING DEMON	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	260,00
6. AMBULANCE	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	260,00
7. RABBIT RAIL	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	260,00
8. LUNAR LANDER	Basic etendu K7 (V.C.)	A J M ++	90,00
9. ANT EATER	MODULE (Homex)	A J M ++	360,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE

EDUCATIFS

COMPLÉMENTS ET MULTIPLES

MOTS CROISÉS

MOTS CROISÉS 2

LA CAROTTE MALICIEUSE

THOMSON T07

1. PILOT	DISK/K7 (Infogrames)	A J M ++	190,00
2. BIDUL	DISK/K7 (Infogrames)	A J M ++	190,00
3. METEO 7	DISK/K7 (Infogrames)	A J M ++	190,00
4. TRIDI 444	MODULE (VIR)	A J M ++	320,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1

EDUCATIFS

QUEST

QUEST Histoire

QUEST Sciences

QUEST Sports

RONDE DES FORMES

NOIX DE COCO

SIGNES DANS L'ESPACE

ZX 81

1. INTERCEPTEUR COBALT

2. PULGA

3. CROCKY

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

nouveau

HOBBIT

DEFENSE FORCE

LUNAR LANDER

BIDUL

<

DEMONIAK est un jeu dans lequel le joueur est un pauvre personnage enfermé dans un labyrinthe avec des monstres à ses trousses. Comme dans les classiques de ce genre, le but est de manger le plus de pièces possible sans se faire attraper par un fantôme. Cependant, le déroulement du jeu est différent des divers PAC MAN et autres MUNCH MAN...En effet, le joueur ne dispose pas de super pastilles pour manger les monstres, par contre tous les 300 points, les fantômes entrent dans leur cycle de reproduction et sont alors vulnérables pendant quelques instants. A la fin de ce cycle, 4 nouveaux fantômes naissent et le joueur passe au niveau supérieur.

Mode d'emploi inclus dans le programme.
PS: Pour sortir vivant du labyrinthe, il faut arriver à manger 1500 pièces. Bon entraînement.



```

31215 PRINT "CHR$(27)"&"Cesont destru
tes a moitie
31220 PRINT "CHR$(27)"&"C'et vous e
levant des points)
31225 PRINT
31230 PRINT "CHR$(27)"&"D"CHR$(27)"
ATTENTION !!! "CHR$(27)"&"P
31235 PRINT "CHR$(27)"&"DSi le nomb
e de Photos dePasse 25,
31240 PRINT "CHR$(27)"&"Dles SPLURB
perceront le systeme de
31245 PRINT "CHR$(27)"&"Ddefense de
bases et les detruiront
31249 PRINT:PRINT
31250 IFKEY$(27)"&"THEN31250
31255 PRINT"Entrez maintenant le t
mps de Pose indispensable entre
eux Photos":
31260 INPUT"Temps (de 10 a 100)";P
31265 IFPU(100/PU)*100THEN31260
31267 PRINT
31270 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"D"C
R$(27)"L APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E":
31275 GETZZ$:RETURN

```

```

30427 DRAW0,-10,1 DRAW-20,0,1
30430 FORB1=1T02
30431 X%+25 CURSETX,Y,1 DRAW0,45
DRAW20,0,1 DRAW0,-10,1 DRAW-15,0,1
30435 DRAW0,-35,1 DRAW-5,0,1
30437 NEXTB1
30440 X%+25 CURSETX,Y,1 DRAW0,45
DRAW20,0,1 DRAW0,-10,1 DRAW-15,0,1
30442 DRAW0,-10,1 DRAW5,0,1 DRAW0
1 DRAW10,0,1 DRAW0,-15,1 DRAW-10,
1
30445 DRAW0,5,1 DRAW-5,0,1 DRAW0,
0,1 DRAW15,0,1 DRAW0,-10,1 DRAW-20
,1
30450 X%+25 CURSETX,Y,1 DRAW0,45
DRAW5,0,1 DRAW0,-20,1 DRAW15,0,1

```

```

30452 DRAW0,-25,1: DRAW-20,0,1
30455 CURSETX+5,Y+10,1: DRAW0,10,1: D
RAW10,0,1: DRAW0,-10,1: DRAW-10,0,1
30457 CURSETX+10,Y+25,1: DRAW0,10,1:
DRAW5,0,1: DRAW0,10,1: DRAW5,0,1
30459 DRAW0,-15,1: DRAW-5,0,1: DRAW0,
-5,1
30460 CURSET6,195,1: FILL4,1,6
30462 PRINT "Etre ESPIONNE ou ne Pas
l'etre ..."
30465 PRINT "Voila la question.
30467 PRINT " "
30480 CURSET88,196,1: CURSET88,197,1
CURSET87,198,1
30499 RETURN
31000 PRINTCHR$(12)
31015 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"H
SPIES KILLER"CHR$(4)
31017 PRINT "PRINT
31020 PRINT " "CHR$(27)"VOULEZ-VOUS
AVOIR DES EXPLICATIONS ?
31030 GETC@: IF C@="n" THEN31250
31032 IF C@<"n" THEN31030
31035 PRINT " "CHR$(27)" "A nous somm
es tous espionnes.
31040 PRINT " "CHR$(27)" "A quoi de pl

```

```

US NORMAL ?
31050 PRINT:PRINT"MAIS lorsque les
immenses SPLURBS          decident de co
ier nos bases ";
31060 PRINT"secretes,il faut resoi
!!!
31070 PRINT:PRINT " "CHR$(27)"D
oici les commandes utilisables:
31075 PRINT
31080 PRINT "CHR$(27)"D-Les flech
s dirigent le curseur
31090 PRINT "CHR$(27)"D indiquant
l'endroit ou le rayon se
31100 PRINT "CHR$(27)"D concentre
*
31105 PRINT "CHR$(27)"D-La barre
'espaceant declanche le":PRINT "C
R$(27);
31107 PRINT"D tir
31110 PRINT "CHR$(27)"D-'X':curseu
r en haut a gauche
31120 PRINT "CHR$(27)"D-'C':curseu
r en haut a droite
31130 PRINT "CHR$(27)"D-'.'':curseu
r en bas a gauche
31135 PRINT "CHR$(27)"D-'/'':curseu

```

r en bas a droite
 31140 PRINT "CHR\$(27)"D-"B'course
 p au centre de l'ecran":PRINT
 31145 IF KEY\$(0)"THEN31145
 31150 PRINTCHR\$(27)"S"CHR\$(27)"D"
 R\$(27)"L APPLUYE SUR UNE TOU
 V E";
 31155 GETZZ\$
 31160 CLS:INK1
 31170 PRINT" Le but avoue des SPL
 BS est de Photographier nos b
 ses de MARS"
 31180 PRINT:PRINT"Pour atteindre
 but, des vaisseaux espions vont",
 31181 PRINT" survoler ces bases
 31185 PRINT:PRINT" CHR\$(27)"Cles
 scadrilles comptent 25 avions:
 31190 PRINT" CHR\$(27)"Csi vous ne
 détruisez pas une
 31195 PRINT" CHR\$(27)"Cscadrille
 complete avec 45 missiles"
 31200 PRINT" CHR\$(27)"Cles Photos
 seront avooyees au OG":PRINT" CHR\$(
 7)"cenermi"
 31213 PRINT" CHR\$(27)"CDans le c
 contraire, les Photos

```

31215 PRINT "CHR$(27)"Csnont detru
tes a moitie
31220 PRINT "CHR$(27)"C( et vous e
levant des Points)
31225 PRINT
31230 PRINT "CHR$(27)"D"CHR$(27)"
ATTENTION !!! "CHR$(27)"P
31235 PRINT "CHR$(27)"DSi le nomb
e de Photos depasse 25,
31240 PRINT "CHR$(27)"Dles SPLURB
perceront le systeme de
31245 PRINT "CHR$(27)"Ddefense de
bases et les detruiront
31249 PRINT:PRINT
31250 IFKEY$(27) THEN31250
31255 PRINT"Entrez maintenant le t
mps de Pose indispensable entre
eux Photos:
31260 INPUT"Temps (de 10 a 100)";P
31265 IFPU(100PU)100THEN31260
31270 PRINT
31270 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"D"C
R$(27)"L APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E";
31275 GETZZ$:RETURN

```


DEDALE

Il faut arriver à sortir du labyrinthe, dont vous aurez une vision aérienne au début du jeu. Tout le reste se déroule en 3 dimensions.

Pierre Guillaume RAVERDY

Les touches E,S,D,X du clavier vous serviront à vous déplacer (ce qui mettra votre sens de l'orientation à rude épreuve). La direction que vous suivez est indiquée en haut à gauche de l'écran, ainsi que votre position en X et Y, plus vous X est grand plus vous vous approchez de la sortie...

TI 99/4A BASIC SIMPLE



```
10 CALL CLEAR
20 FOR X=3 TO 7
30 CALL COLOR(X,16,2)
40 NEXT X
50 CALL SCREEN(2)
60 CALL COLOR(13,7,2)
70 CALL CHAR(128,"FF")
80 CALL CHAR(129,"00000000000000FF")
90 CALL CHAR(130,"0303030303030303")
100 CALL CHAR(131,"C0C0C0C0C0C0C0C0")
110 CALL CHAR(132,"010204081020408")
120 CALL CHAR(133,"8040201008040201")
130 CALL COLOR(14,4,4)
140 CALL COLOR(15,11,11)
150 CALL COLOR(16,6,6)
160 CALL CHAR(136,"")
170 CALL CHAR(152,"")
180 P=80
190 DIM C(22,30)
200 FOR J=3 TO 22
210 FOR I=3 TO 28
220 RANDOMIZE
230 X=INT(RND*100)+1
240 IF X<P THEN 330
250 A=152
260 CALL HCHAR(J,I,A)
270 A=152
280 C(J,I)=A
290 P=P-1
300 IF P<52 THEN 360
310 P=97
320 GOTO 360
330 A=0
340 C(J,I)=A
350 GOTO 290
360 NEXT I
370 NEXT J
380 CALL SOUND(110,110,2)
390 X0=X
400 Y0=Y
410 FOR TT=3 TO 28
420 FOR BB=3 TO 22 STEP 19
430 C(BB,TT)=152
440 NEXT BB
450 NEXT TT
460 FOR FF=3 TO 28 STEP 25
470 FOR KK=3 TO 22
480 C(KK,FF)=152
490 NEXT KK
500 NEXT FF
510 C(12,27)=134
520 CALL HCHAR(12,27,136)
530 CALL KEY(1,K,S)
540 IF K>5 THEN 530
550 XX=STR$(XN)
560 FOR I=1 TO LEN(STR$(XN))
```

```
570 CALL VCHAR(7,2+I,ASC(SEG$(XX$,I,2)))
580 NEXT I
590 YY=STR$(YN)
600 FOR I=1 TO LEN(STR$(YN))
610 CALL VCHAR(9,2+I,ASC(SEG$(YY$,I,2)))
620 NEXT I
630 IF S=0 THEN 530
640 CALL CLEAR
650 ON K+1 GOTO 660,830,700,740,830,780
660 XN=X
670 YN=Y
680 CALL HCHAR(3,3,ASC("S"))
690 GOTO 870
700 XN=X-1
710 YN=Y
720 CALL HCHAR(3,3,ASC("O"))
730 GOTO 1070
740 XN=X+1
750 YN=Y
760 CALL HCHAR(3,3,ASC("E"))
770 GOTO 1270
780 YN=Y-1
790 XN=X
800 CALL HCHAR(3,3,ASC("N"))
810 GOTO 1470
820 GOTO 1670
830 GOSUB 2880
840 X=XN
850 Y=YN
860 GOTO 530
870 A=C(YN,XN)
880 IF A=0 THEN 950
890 IF A=134 THEN 2940
900 CALL SOUND(110,110,2)
910 XN=X
920 YN=Y
930 M(1)=1
940 GOTO 820
950 FOR I=1 TO 3
960 A=C(YN+I,XN)
970 IF A=0 THEN 990
980 M(I)=1
990 A=C(YN+I,XN-1)
1000 IF A=0 THEN 1020
1010 D(I)=1
1020 A=C(YN+I,XN+1)
1030 IF A=0 THEN 1050
1040 G(I)=1
1050 NEXT I
1060 GOTO 820
1070 A=C(YN,XN)
1080 IF A=0 THEN 1150
1090 IF A=134 THEN 2940
1100 CALL SOUND(110,110,2)
1110 XN=X
1120 YN=Y
```

```
1130 M(1)=1
1140 GOTO 820
1150 FOR I=1 TO 3
1160 A=C(YN,XN-1)
1170 IF A=0 THEN 1190
1180 M(I)=1
1190 A=C(YN-1,XN-1)
1200 IF A=0 THEN 1220
1210 D(I)=1
1220 A=C(YN+1,XN-1)
1230 IF A=0 THEN 1250
1240 G(I)=1
1250 NEXT I
1260 GOTO 820
1270 A=C(YN,XN)
1280 IF A=0 THEN 1350
1290 IF A=134 THEN 2940
1300 CALL SOUND(110,110,2)
1310 XN=X
1320 YN=Y
1330 M(1)=1
1340 GOTO 820
1350 FOR I=1 TO 3
1360 A=C(YN,XN+1)
1370 IF A=0 THEN 1390
1380 M(I)=1
1390 A=C(YN+1,XN+1)
1400 IF A=0 THEN 1420
1410 D(I)=1
1420 A=C(YN-1,XN+1)
1430 IF A=0 THEN 1450
1440 G(I)=1
1450 NEXT I
1460 GOTO 820
1470 A=C(YN,XN)
1480 IF A=0 THEN 1550
1490 IF A=134 THEN 2940
1500 CALL SOUND(110,110,2)
1510 XN=X
1520 YN=Y
1530 M(1)=1
1540 GOTO 820
1550 FOR I=1 TO 3
1560 A=C(YN-1,XN)
1570 IF A=0 THEN 1590
1580 M(I)=1
1590 A=C(YN-1,XN+1)
1600 IF A=0 THEN 1620
1610 D(I)=1
1620 A=C(YN-1,XN+1)
1630 IF A=0 THEN 1650
1640 G(I)=1
1650 NEXT I
1660 GOTO 820
1670 IF M(1)=1 THEN 1770
1680 IF M(2)=1 THEN 1820
```

```
1690 IF M(3)=1 THEN 1870
1700 IF G(3)=1 THEN 1920
1710 IF D(3)=1 THEN 2090
1720 IF G(2)=1 THEN 2260
1730 IF D(2)=1 THEN 2440
1740 IF G(1)=1 THEN 2620
1750 IF D(1)=1 THEN 2750
1760 GOTO 830
1770 CALL HCHAR(1,6,128,24)
1780 CALL HCHAR(24,6,129,24)
1790 CALL VCHAR(1,5,130,24)
1800 CALL VCHAR(1,30,131,24)
1810 GOTO 830
1820 CALL HCHAR(6,12,129,12)
1830 CALL HCHAR(19,12,128,12)
1840 CALL VCHAR(7,11,130,12)
1850 CALL VCHAR(7,24,131,12)
1860 GOTO 1720
1870 CALL HCHAR(10,16,129,4)
1880 CALL HCHAR(15,16,128,4)
1890 CALL VCHAR(11,15,130,4)
1900 CALL VCHAR(11,20,131,4)
1910 GOTO 1700
1920 IF G(2)=1 THEN 1960
1930 CALL HCHAR(10,12,129,4)
1940 CALL VCHAR(11,11,130,4)
1950 CALL HCHAR(15,12,128,4)
1960 CALL VCHAR(11,15,130,4)
1970 IF M(3)=1 THEN 1710
1980 D=15
1990 W=10
2000 E=15
2010 FOR T=1 TO 2
2020 Q=Q+1
2030 W=W+1
2040 E=E-1
2050 CALL HCHAR(W,Q,133)
2060 CALL HCHAR(E,Q,132)
2070 NEXT T
2080 GOTO 1710
2090 IF D(2)=1 THEN 2130
2100 CALL HCHAR(10,20,129,4)
2110 CALL HCHAR(15,20,128,4)
2120 CALL VCHAR(11,24,131,4)
2130 CALL VCHAR(11,20,131,4)
2140 IF M(3)=1 THEN 1720
2150 R=17
2160 S=13
2170 FD=12
2180 FOR T=1 TO 2
2190 R=R+1
2200 S=S-1
2210 FD=FD+1
2220 CALL HCHAR(S,R,132)
2230 CALL HCHAR(FD,R,133)
2240 NEXT T
```

```
2250 GOTO 1720
2260 IF G(1)=1 THEN 2300
2270 CALL HCHAR(6,6,129,6)
2280 CALL HCHAR(19,6,128,6)
2290 CALL VCHAR(7,5,130,12)
2300 CALL VCHAR(7,11,130,12)
2310 IF M(2)=1 THEN 1730
2320 Q=11
2330 W=6
2340 E=19
2350 FOR T=1 TO 4
2360 Q=Q+1
2370 W=W+1
2380 E=E-1
2390 CALL HCHAR(W,Q,133)
2400 CALL HCHAR(E,Q,132)
2410 NEXT T
2420 CALL VCHAR(11,15,130,4)
2430 GOTO 1730
2440 IF D(1)=1 THEN 2480
2450 CALL HCHAR(6,24,129,6)
2460 CALL HCHAR(19,24,128,6)
2470 CALL VCHAR(7,30,131,12)
2480 CALL VCHAR(7,24,131,12)
2490 IF M(2)=1 THEN 1740
2500 RR=19
2510 SS=11
2520 DD=14
2530 FOR T=1 TO 4
2540 RR=RR+1
2550 SS=SS-1
2560 DD=DD+1
2570 CALL HCHAR(SS,RR,132)
2580 CALL HCHAR(DD,RR,133)
2590 NEXT T
2600 CALL VCHAR(11,20,131,4)
2610 GOTO 1740
2620 CALL VCHAR(1,5,130,24)
2630 CALL VCHAR(7,11,130,12)
2640 HH=5
2650 KK=25
2660 LL=0
2670 FOR T=1 TO 6
2680 HH=HH+1
2690 KK=KK-1
2700 LL=LL+1
2710 CALL HCHAR(LL,HH,133)
2720 CALL HCHAR(KK,HH,132)
2730 NEXT T
2740 GOTO 1750
2750 CALL VCHAR(7,24,131,12)
2760 CALL VCHAR(1,30,131,24)
2770 H=23
2780 K=18
2790 L=7
2800 FOR T=1 TO 6
2810 H=H+1
2820 K=K+1
2830 L=L-1
2840 CALL HCHAR(K,H,133)
2850 CALL HCHAR(L,H,132)
2860 NEXT T
2870 GOTO 830
2880 FOR I=1 TO 3
2890 G(I)=0
2900 D(I)=0
2910 M(I)=0
2920 NEXT I
2930 RETURN
2940 FOR BD=12 TO 21
2950 FOR DB=12 TO 23
2960 CALL VCHAR(DB,BD,152)
2970 NEXT DB
2980 NEXT BD
2990 PRINT "VOUS AVEZ REUSSE !!!"
3000 INPUT "UNE AUTRE PARTIE (O/N) :";AA$
3010 IF AA$="O" THEN 20
```

Suite de la page 3

```
4040 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4050 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4060 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4070 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4080 POKE1621,81
4090 FORT=1T095:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4100 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4110 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,38:POKE54279,126
4120 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4130 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4140 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4150 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4160 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4170 FORT=1T095:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4180 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4190 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,34:POKE54279,75
4200 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4210 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4220 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4230 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4240 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4250 FORT=1T095:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4260 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4270 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,32:POKE54279,94
4280 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4290 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4300 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4310 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4320 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4330 FORT=1T095:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4340 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4350 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,34:POKE54279,75
4360 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4370 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4380 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4390 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4400 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4410 FORT=1T095:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4420 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4430 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,38:POKE54279,126
4440 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4450 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1
4460 POKE54287,19:POKE54286,63:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4470 POKE1661,81
4480 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4490 FORT=1T090:NEXT:POKE54290,W3
4500 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4510 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4520 FORT=1T0100:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4530 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4540 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,34:POKE54279,75
4550 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4560 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4570 POKE54287,17:POKE54286,37:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4580 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4590 FORT=1T090:NEXT:POKE54290,W3
4600 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4610 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4620 FORT=1T0100:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4630 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4640 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,32:POKE54279,94
4650 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4660 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4670 POKE54287,16:POKE54286,47:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4680 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4690 FORT=1T090:NEXT:POKE54290,W3
4700 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4710 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4720 FORT=1T0100:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
```

```
4730 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4740 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,34:POKE54279,75
4750 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4760 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4770 POKE54287,17:POKE54286,37:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4780 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4790 FORT=1T090:NEXT:POKE54290,W3
4800 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4810 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4820 FORT=1T0100:NEXT:POKE54280,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4830 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4840 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54280,38:POKE54279,126
4850 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4860 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4870 FORT=1T0200:NEXT:FORX=2T076:POKE54273,X:NEXTX:POKE54276,W1-1
4880 POKE1621,32:POKE1661,32:M=0:GOTO3710
4890 DATA8,147,9,159,10,205,8,147,6,206,6,108,21,154,22,227,25,177,19,63,17,37
4900 DATA21,154,12,216,19,63,25,177,13,156,19,63,25,177,14,107,12,216,11,114
4910 DATA10,205,9,159,8,147,5,103,10,205,5,25,10,60,4,208,9,159,4,73,-1
4920 DATA2,37,3,54,3,8,2,179,3,155,4,12,3,54,4,208,4,73,6,108,6,16,5,103,7,53
4930 DATA8,23,6,108,9,159,8,147,12,216,12,32,10,205,14,107,16,47,12,216,19,63
4940 DATA17,37,25,177,24,63,21,154,28,214,32,94,25,177,38,126,34,75,51,97
4950 DATA48,127,43,52,57,172,64,188,51,97,76,252,68,149,102,194,96,254,86,105
4960 DATA115,88,129,120,102,194,153,247,137,43,122,52,108,223,96,254,68,149
4970 DATA61,126,54,111,48,127,34,75,30,141,27,56,24,63,17,37,15,70,13,156
4980 DATA12,32,8,147,7,163,6,206,6,16,4,73,3,210,3,103,3,8,2,37,-1
4990 DATA8,147,12,216,15,70,8,147,11,114,15,70,8,147,12,216,14,107
5000 DATA8,147,11,114,14,107,6,206,9,159,12,216,6,206,9,159,11,114
5010 DATA6,108,8,147,10,205,5,185,8,147,10,205,5,185,8,147,9,159
5020 DATA6,108,8,23,9,159,4,73,6,108,8,147,-1
10000 REM 0120-0340: INITIALISATIONS
10010 REM
10020 REM 0350-0850: TABLEAUX DE PRESENTATION
10030 REM
10040 REM 0860-1170: MENU INITIAL,CONTROLE DES TOUCHES POUR
10050 REM LES DIFFERENTS BRANCHEMENTS
10060 REM
10070 REM 1180-1420: TABLEAU 1 (REGLAGES)
10080 REM
10090 REM 1430-1680: CONTROLE DES TOUCHES POUR L'INCREMENTATION
10100 REM ET L'AFFICHAGE DES REGLAGES
10110 REM
10120 REM 1690-2010: TABLEAU 2 (AFFICHAGE DES VALEURS A UTILISER
10130 REM DANS UN PROGRAMME
10140 REM
10150 REM 2020-2250: TABLEAU 3 (ECRITURE ET LECTURE SUR K7)
10160 REM
10170 REM 2260-2310: SOUS-PROGRAMME ECRITURE D'UN FICHIER
10180 REM
10190 REM 2320-2370: SOUS-PROGRAMME LECTURE D'UN FICHIER
10200 REM
10210 REM 2380-2880: TABLEAU 4 (EXECUTION),INITIALISATIONS ET MISE EN
10220 REM SERVICE DES REGLAGES EFFECTUES
10230 REM
10240 REM 2890-2910: CALCUL IMMEDIAT DE LA VALEUR DE LA TOUCHE ENFONCEE
10250 REM SI CETTE VALEUR EST 0,BRANCHEMENT SUR 3170
10260 REM
10270 REM 2920-2940: UNE VOIX A LA FOIS
10280 REM
10290 REM 2950-3010: VOIX 1,2 ET 3
10300 REM
10310 REM 3020-3060: VOIX 1 ET 2
10320 REM
10330 REM 3070-3110: VOIX 2 ET 3
10340 REM
10350 REM 3120-3160: VOIX 1 ET 3
10360 REM
10370 REM 3170-3350: CONTROLE DES TOUCHES POUR LES DIFFERENTES OPTIONS
10380 REM (CHOIX DES VOIX,DE L'OCTAVE,DES BOUCLES)
10390 REM
10400 REM 3360-3570: SOUS-PROGRAMME BOUCLES 1 ET 2
10410 REM
10420 REM 3580-3810: SOUS-PROGRAMME BOUCLE 3
```

COMMODORE 64

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```
10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 74,85,83,84,
73,70,73,69,82
```


GESTION FAMILIALE

Ce programme est destiné à l'enregistrement des recettes et dépenses de la famille. Cinq postes de recettes sont prévus et treize de dépenses. Ce nombre peut bien sûr être modifié ainsi que l'intitulé de chaque poste.

Claude GAUCEL

Matériel: TRS 80 modèle III 16 K Cassettes.

Lors de l'entrée d'un montant, le cumul est automatiquement effectué, pour le mois, et ce depuis l'initialisation. Il suffit, chaque fin de mois de noter le total de chaque rubrique si l'on désire conserver un détail. Il aurait bien sûr été possible d'enregistrer le détail des entrées/sorties de chaque mois, mais vu la lenteur des entrées/sorties cassettes, il a été jugé préférable de les limiter.

Au menu, 5 options, prise en compte d'une entrée, d'une dépense, d'un état des comptes. Celui-ci offre le total des recettes du mois et le cumul, le total des dépenses du mois et le cumul, puis le solde recettes/dépenses et enfin un histogramme simplifié des pourcentages des différentes rubriques.

La quatrième option, à ne pas omettre, en fin de travail, permet l'enregistrement des données.

La cinquième option, à utiliser en fin de mois, remet les comptes du mois à 0 et demande le nom du nouveau mois.

Le programme en l'absence de données, ne peut démarrer que par un RUN 5000 pour initialisation.

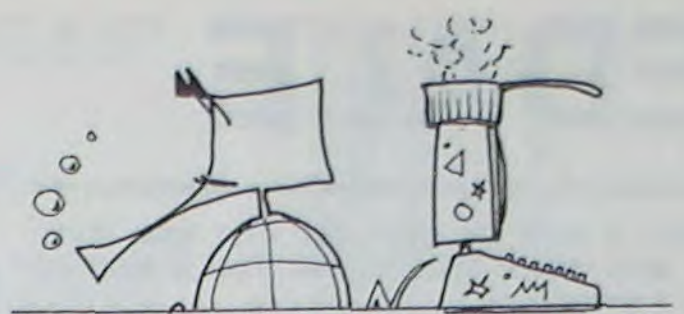
Le nombre de rubriques dépense ne doit pas être modifié vu l'option prise d'affichage en 32 caractères par ligne pour une parfaite lisibilité, ce qui entraîne l'impossibilité d'afficher le titre de la rubrique sur les histogrammes.

A titre d'exemple, le présent programme, dans sa version initiale, occupait plus de 9 K sans cumul ni histogrammes. Une deuxième version n'en occupait plus que 7 et la présente, avec les deux fonctions supplémentaires, en occupe 5.

TRS 80

```
10 GOTO 100
20 FORI=1TO4:CSAVE"0":PRINT:NEXTI:END
100 CLS:PRINTCHR$(23)
110 CLEAR 500:DEFDBL D,R,M,X,Y
120 DIM D(13),DC(13),DI(13)
130 PRINT@64,STRING$(31,140)
140 PRINT@450,"GESTION FAMILIALE"
150 PRINT@750,STRING$(31,140)
160 FORI=1TO1500:NEXT
170 CLS:PRINTCHR$(23)
180 GOSUB 2000
1000 REM *****
1010 REM *** MENU PRINCIPAL ***
1020 REM *****
1030 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT@64,"MENU"
1040 PRINT@266,"A - PASSAGE DES RECETTES"
1050 PRINT@330,"B - PASSAGE DES DEPENSES"
1060 PRINT@394,"C - VISUALISATION"
1070 PRINT@458,"D - FIN DE TRAVAIL"
1080 PRINT@522,"E - NOUVEAU MOIS"
1090 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1090
1100 A=ASC(AS):A=A-64
1110 IF A(1 OR A)5 THEN 1000
1120 IF A=1 GOSUB 3000:GOTO 1000
1130 IF A=2 GOSUB 3500:GOTO 1000
1140 IF A=3 GOSUB 4000:GOSUB 6000:GOTO 1000
1150 IF A=4 GOSUB 2500:GOTO 1000
1160 IF A=5 GOSUB 5000:GOTO 1000
```

```
2000 REM *****
2010 REM *** ENTREE DES DONNEES ***
2020 REM *****
2030 CLS:PRINTCHR$(23)
2040 PRINT@128,"CHARGEMENT DES DONNEES":"@384,"MAGNETOPHONE EN
POSITION (PLAY)":"@440,"TAPER (SPACE)":
2050 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 2050
2060 INPUT#-1,M$
2070 FORI=1TO5
2080 INPUT#-1,R(I),RC(I)
2090 NEXT
2100 FORI=1TO13
2110 INPUT#-1,D(I),DC(I)
2120 NEXT
2130 RETURN
2500 REM *****
2510 REM *** MEMORISATION DES DONNEES ***
2520 REM *****
2530 CLS:PRINTCHR$(23)
2540 PRINT@128,"MEMORISATION DES DONNEES":"@384,"MAGNETO EN POS
ITION (RECORD)":"@440,"TAPER (SPACE)":
2550 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 2550
2560 PRINT#-1,M$
2570 FORI=1TO5
2580 PRINT#-1,R(I),RC(I)
2590 NEXT
2600 FORI=1TO13
2610 PRINT#-1,D(I),DC(I)
2620 NEXT
2630 RETURN
3000 REM *****
3010 REM *** RECETTES ***
3020 REM *****
3030 CLS:PRINTCHR$(23)
3040 PRINT@80,"RECETTES":"@TAB(30),M$
3050 PRINT@140,"A - SALAIRES":"@284,"B - LOYERS":"@268,"C - GA
NS FIN":"@332,"D - REMBOURSEMENTS":"@396,"E - VENTES":"@460,"F
- RETOUR AU MENU":
3060 PRINT@704,"CHOIX : "
3070 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 3070
3080 A=ASC(AS):X=A-64:PRINT@724,A$:IF X(1 OR X)6 THEN 3000
3090 IF X=6 THEN RETURN
3100 PRINT:INPUT"ENTREZ VOTRE RECETTE ":"M
3110 R(X)=R(X)+M
3120 RC(X)=RC(X)+M
3130 GOTO 3000
3500 REM *****
3510 REM *** DEPENSES ***
3520 REM *****
3530 CLS:PRINTCHR$(23)
3540 PRINT@80,"DEPENSES":"@TAB(30),M$
3550 PRINT@128,"A - ALIMENTATION":"@160,"G - EMPRUNTS":"@192,"B -
EDF/GDF/EAU":"@224,"H - SANTE/ENTRET":"@256,"C - IMPOTS":"@288,"
I - TRANSPORTS":"@320,"D - COURRIER":"@352,"J - REVUES-CIG":"@384
,"E - LOISIRS":"@416,"K - EQUIPEMENT"
3560 PRINT@448,"F - ASSURANCES":"@480,"L - HABILLEMENT":"@524,"M
- IMPREVUS":"@560,"N - RETOUR AU MENU"
3570 PRINT@704,"CHOIX : "
3580 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 3580
3590 A=ASC(AS):X=A-64:PRINT@724,A$:IF X(1 OR X)14 THEN 3500
3600 IF X=14 THEN RETURN
3610 PRINT:INPUT"ENTREZ VOTRE DEPENSE ":"M
3620 D(X)=D(X)+M
3630 DC(X)=DC(X)+M
3640 GOTO 3500
4000 REM *****
4010 REM *** VISUALISATION ***
4020 REM *****
4030 CLS:PRINTCHR$(23)
4040 PRINTSTRING$(31,140)
4050 PRINT:PRINT"MOIS DE ":"M$:" CUMUL"
4060 PRINT:PRINT"SALAIRES":"@USING"#####,"@R(1):RC(1)
4070 PRINT:"LOYERS":"@USING"#####,"@R(2):RC(2)
4080 PRINT:"GAINS FIN":"@USING"#####,"@R(3):RC(3)
4090 PRINT:"REBOURS":"@USING"#####,"@R(4):RC(4)
4100 PRINT:"VENTES":"@USING"#####,"@R(5):RC(5)
```



```
4110 X=0:FORI=1TO5:X=X+R(I):NEXT
4115 XC=0:FORI=1TO5:XC=XC+RC(I):NEXT
4120 PRINTTAB(10):STRING$(10,140):" "STRING$(10,140)
4130 PRINT"TOTAL ":"@USING"#####,"@X:XC
4140 PRINTSTRING$(31,140)
4150 PRINT:TAPER (SPACE)"
4160 IF INKEY$(") THEN 4160
4170 CLS:PRINTCHR$(23)
4180 PRINT"ALIMENT."@"@USING"#####,"@D(1):DC(1)
4190 PRINT:"EDF/EAU"@"@USING"#####,"@D(2):DC(2)
4200 PRINT:"IMPOTS"@"@USING"#####,"@D(3):DC(3)
4210 PRINT:"COURRIER"@"@USING"#####,"@D(4):DC(4)
4220 PRINT:"LOISIRS"@"@USING"#####,"@D(5):DC(5)
4230 PRINT:"ASSURANCES"@"@USING"#####,"@D(6):DC(6)
4240 PRINT:"EMPRUNTS"@"@USING"#####,"@D(7):DC(7)
4250 PRINT:"SANTE ENT."@"@USING"#####,"@D(8):DC(8)
4260 PRINT:"TRANSPORTS"@"@USING"#####,"@D(9):DC(9)
4270 PRINT:"REVUES CIG"@"@USING"#####,"@D(10):DC(10)
4280 PRINT:"EQUIPEMENT"@"@USING"#####,"@D(11):DC(11)
4290 PRINT:"VETEMENTS"@"@USING"#####,"@D(12):DC(12)
4300 PRINT:"IMPREVUS"@"@USING"#####,"@D(13):DC(13)
4305 PRINTTAB(10):STRING$(10,140):" "STRING$(10,140):
4310 Y=0:FORI=1TO13:Y=Y+D(I):NEXT
4315 YC=0:FORI=1TO13:YC=YC+DC(I):NEXT
4320 PRINT@960,"(SPACE)"@"@USING"#####,"@Y:YC:
4330 IF INKEY$(") THEN 4330
4340 M=X-Y:MC=XC-YC
4350 CLS:PRINTCHR$(23)
4360 PRINT:PRINT:PRINTSTRING$(31,131):PRINT
4370 PRINT:PRINT"RECETTES":"@USING"#####,"@X:XC
4380 PRINT:PRINT"DEPENSES":"@USING"#####,"@Y:YC
4390 PRINT:PRINT"SOLDE"@"@USING"#####,"@M:MC
4400 PRINT:PRINT:PRINTSTRING$(31,131)
4410 PRINT:TAPER (SPACE)
4420 IF INKEY$(") THEN 4420
4430 RETURN
5000 REM *****
5010 REM *** INITIALISATION ***
5020 REM *****
5030 CLS:PRINTCHR$(23)
5040 PRINT:"(I)INITIALISATION OU
5050 PRINT:"(N)OUVEAU MOIS"
5060 PRINT:INPUT A$
5070 IF AS="N" THEN FORI=1TO5:R(I)=0:NEXT:FORI=1TO13:D(I)=0:NEXT
:INPUT"NOUVEAU MOIS":"M$:RETURN
5080 AS="I":DIM D(13),DC(13),DI(13)
5090 FORI=1TO5:R(I)=0:RC(I)=0:NEXT
5100 FORI=1TO13:D(I)=0:DC(I)=0:NEXT
5110 INPUT"NOM DU MOIS":"M$
5120 GOTO 1000
6000 REM *****
6010 REM *** HISTOGRAMMES ***
6020 REM *****
6030 CLS:PRINTCHR$(23):B=1
6040 PRINT@128,"RECETTES":"@USING"#####,"@X
6050 FORI=1TO5
6060 R(I)=INT(R(I)+100)/X
6070 PRINT@256+I+64,USING"#####,"@R(1):PRINT@268+I+64,"X"
6080 A=INT(R(I))/B:IFA 24 THEN B=B+.4:PRINT@270+I+64,CHR$(30):
GOTO 6050
6090 PRINT@270+I+64,STRING$(A,143)
6100 NEXT
6110 PRINT@960,"(SPACE)":
6120 AS=INKEY$:IFA$(") THEN 6120
6130 CLS:PRINTCHR$(23):B=1
6140 PRINT@80,"DEPENSES":"@USING"#####,"@Y
6150 FORI=1TO13
6160 D(I)=INT(D(I)+100)/Y
6170 PRINT@64+I+64,USING"#####,"@D(1):PRINT@76+I+64,"X"
6180 A=INT(D(I))/B:IFA 24 THEN B=B+.4:PRINT@64,CHR$(31):GOTO 61
70
6210 PRINT@76+I+64,STRING$(A,143)
6220 NEXT
6230 PRINT@960,"(SPACE)":
6240 AS=INKEY$:IFA$(") THEN 6240
6500 RETURN
```

FICHIER TELEPHONIQUE

PC 1251

Votre mémoire vous fait défaut? Vous aviez noté le numéro sur une boîte d'allumettes? Voici de quoi vous simplifier la vie!

Laurent FICHTER

Il est nécessaire de connaître deux commandes:

M: donne l'accès au menu.

I: permet de sortir du programme.

Lancer le programme par defA.

NB: N'oubliez pas de suivre scrupuleusement les conseils indiqués dans les lignes de data si vous ne voulez pas avoir de problèmes!

```
11:DATA "/
12:DATA "/
13:DATA "/ *****
14:DATA "/ ATTENTION
15:DATA "/ *****
16:DATA "/
17:DATA "/ VEILLEZ A ME
18:DATA "/RIEN MODIFIER
19:DATA "/ DS LES DATAS
20:DATA "/SOUS PEINE DE
21:DATA "/ DEVOIR LES
22:DATA "/ RETAPER.
23:DATA "/UNE LIGNE DE
24:DATA "/ DATA SE
25:DATA "/ COMPOSE DU
26:DATA "/ MOT ADATAA
27:DATA "/ SUIVI DE
28:DATA "/GUILLEMETS ET
29:DATA "/ DU SIGNE DE
30:DATA "/DIVISION ^^
31:DATA "/ENSUITE IL Y
32:DATA "/A 15 ESPACES
33:DATA "/PUIS DE NOU-
34:DATA "/ VEAU DES
35:DATA "/GUILLEMETS+
36:DATA "/ UNE VIRGULE
37:DATA "/ ET DES
38:DATA "/GUILLEMETS
39:DATA "/SUIVIS DE
40:DATA "/ 7 ESPACES.
41:DATA "/ C EST A CE
42:DATA "/MOMENT OU IL
43:DATA "/FAUT APPUYER
44:DATA "/ SUR ^ENTER^
```

```
45:DATA "/
46:DATA "/
47:DATA "/
48:DATA "/
49:DATA "/
50:DATA "/
51:DATA "/
52:DATA "/
53:DATA "/
54:DATA "/
55:DATA "/
70:DATA "/,F
75:"A" CLEAR: DIM B$(1
)>16: BEEP 1:U=47157
:O=211E0:P=0+5:
RESTORE: PRINT =
PRINT: USING
78:G$=INCONNU
80:WAIT 0: PRINT "LEQUE
L ?": CALL 0
85:AS=INKEY$: IF AS$
CALL P: GOTO 90
87:GOTO 85
90:IF AS$="F" END
100:IF AS$="M" GOSUB "I":
GOSUB "M": PRINT =
PRINT
104:IF VAL AS$<1 OR VAL A
$>6 GOTO 80
106:GOSUB AS: GOTO "A
119:"
120:"2" GOSUB "I
130:READ B$(1),AS$:J=J+1
135:IF AS$="F" PAUSE K:
NOMS, RESTE "J-K:
GOTO "A
140:IF LEFT$ (B$(1),1)="
/" GOTO 130
145:GOSUB "P": CALL P:K=
K+1: GOTO 130
164:"
```

```
165:"3" INPUT "NOM : "B
$(0):L= LEN B$(0)
180:I=I+1: READ B$(1),AS$
: IF AS$="F" AND F=1
GOTO "A
186:IF AS$="F" BEEP 1:
PAUSE G$: RETURN
190:IF LEFT$ (B$(1),L)=B
$(0) POKE U+311-31,5
6: RETURN
195:GOTO 180
199:"
200:"1" GOSUB "U":Q$=
LEFT$ (Q$,7):L= LEN
B$(0):B$(0)=B$(0)+
225:READ B$(1),AS$:I=J+1:
IF LEFT$ (B$(1),1)="
/" GOTO "Y
235:IF AS$="F" BEEP 1:
PAUSE "COMPLET":
RETURN
240:GOTO 225
245:"Y"K=16: FOR L=2 TO
3
250:FOR J=1 TO K
255:AS= MID$ (B$(0),J,1)
: POKE U+311+J-32,
PEEK &C699: NEXT J:K
=7:B$(0)=Q$:Z=19:
NEXT L: RETURN
304:"
305:"5" INPUT "NOM : "B
$(0):L= LEN B$(0)
315:READ B$(1),AS$:I=J+1:
IF AS$="F" PAUSE G$:
GOTO "A
325:IF LEFT$ (B$(1),L)=B
$(0) GOSUB "F":
GOSUB "U":B$(0)=B$(0
)+
: GOTO "Y
330:GOTO 315
339:"
355:"4" WAIT 0: PRINT "(
1)NOM, (2)TEL": CALL
0
365:AS= INKEY$: IF AS$
CALL P: GOTO 375
370:GOTO 365
375:GOSUB "I": ON VAL AS$
GOSUB "N","T":
RETURN
385:GOTO "4
395:"N" INPUT "NOM : "B
$(0):L= LEN B$(0)
400:READ B$(1),AS$: IF AS$
="F" AND F=0 BEEP 1:
PAUSE G$: GOTO "A
410:IF AS$="F" RETURN
415:IF LEFT$ (B$(1),L)=B
$(0) GOSUB "P":F=1
417:GOTO 400
420:"T" INPUT "TEL : "B
$(0):L= LEN B$(0)
427:READ B$(1),AS$: IF AS$
="F" AND F=0 BEEP 1:
PAUSE G$: GOTO "A
431:IF AS$="F" RETURN
435:IF LEFT$ (B$(1),1)="
/" GOTO 427
440:IF LEFT$ (AS$,L)=B$(0
) GOSUB "P":F=1
445:GOTO 427
449:"
450:"6" WAIT 0: PRINT "S
AVE FICHIER": CALL 0
: CSAVE "D": RETURN
600:WAIT 0: PRINT USING
"#####B
$(1): USING " "
USING "#####I$
CALL 0: RETURN
800:"F" WAIT 0: PRINT B$
(1): (0/N)": CALL 0
810:AS= INKEY$: IF AS$
CALL P: GOTO 820
815:GOTO 810
820:IF AS$="0" PRINT ":
RETURN
825:IF AS$>"N" GOTO "F
830:PRINT ": GOTO 315
850:"P" IF AS$="0" GOSUB
600: CALL P: RETURN
855:GOSUB 600
856:Q$= INKEY$: IF Q$
CALL P: GOTO 858
857:GOTO 856
858:CALL P: IF Q$="^"
GOTO "A
860:USING: RETURN
900:"I" WAIT 0: PRINT "I
MPRIMANTE (0/N) ?":
CALL 0
```



15

GEOGRAPHIE



Saurez-vous déjouer les griefs d'Hector, votre prof de Géo?

M.BAILLY

```
3 CLS:WIPE:COLOR2,1,4,0:PLOT15,190,200,49,3
4 PLOT20,180,3,30,1:PLOT23,150,10,4,1:PLOT23,184,10
4,1:PLOT33,160,3,10,1:PLOT28,163,5,4,1
5 PLOT42,180,3,30,1:PLOT45,150,10,4,1:PLOT45,184,10
4,1:PLOT46,163,8,4,1
6 PLOT61,180,3,30,1:PLOT64,150,10,4,1:PLOT64,184,10
4,1:PLOT74,180,3,30,1
7 PLOT83,180,3,30,1:PLOT86,150,10,4,1:PLOT86,184,10
4,1:PLOT96,160,3,10,1:PLOT90,163,5,4,1
8 PLOT105,180,3,34,1:PLOT118,180,3,17,1:PLOT108,184
10,4,1:PLOT109,163,9,4,1:PLOT116,158,3,4,1:PLOT117,
154,3,4,1:PLOT118,150,3,4,1
9 PLOT127,180,3,34,1:PLOT140,180,3,34,1:PLOT130,184
10,4,1:PLOT131,163,8,4,1
10 PLOT149,180,3,34,1:PLOT162,180,3,17,1:PLOT152,18
4,10,4,1:PLOT153,163,9,4,1
11 PLOT171,184,3,38,1:PLOT184,184,3,38,1:PLOT175,16
3,8,4,1
12 PLOT193,184,3,38,1
13 PLOT204,180,3,30,1:PLOT207,150,10,4,1:PLOT207,18
4,10,4,1:PLOT208,163,8,4,1
14 PLOT15,138,200,49,3
15 PLOT20,134,3,30,1:PLOT23,134,10,4,1:PLOT23,100,1
0,4,1:PLOT33,130,3,30,1
16 PLOT40,130,3,30,1:PLOT43,100,10,4,1:PLOT43,134,1
0,4,1:PLOT44,113,8,4,1
17 PLOT69,134,3,34,1:PLOT72,100,10,4,1
18 PLOT85,130,3,34,1:PLOT98,130,3,34,1:PLOT88,134,1
0,4,1:PLOT89,113,8,4,1
19 PLOT115,130,3,34,1:PLOT118,134,10,4,1:PLOT119,11
3,8,4,1
20 PLOT131,130,3,34,1:PLOT144,130,3,17,1:PLOT134,13
4,10,4,1:PLOT135,113,9,4,1:PLOT142,108,3,4,1:PLOT143
104,3,4,1:PLOT144,100,3,4,1
21 PLOT150,130,3,34,1:PLOT163,130,3,34,1:PLOT153,13
4,10,4,1:PLOT154,113,8,4,1
22 PLOT169,134,3,38,1:PLOT182,134,3,38,1:PLOT173,12
6,3,4,1:PLOT176,122,3,4,1:PLOT178,118,3,4,1
23 PLOT188,130,3,30,1:PLOT191,134,10,4,1:PLOT191,10
0,10,4,1
24 PLOT204,130,3,30,1:PLOT207,100,10,4,1:PLOT207,13
4,10,4,1:PLOT208,113,8,4,1
25 PLOT18,60,200,18,3:OUTPUT* ".COPYRIGHT MBR/03/1
984. *",35,55,1:PAUSE1
26 FLASH4:FLASH1
27 CLS:WIPE:COLOR4,1,0,6:RESTORE
28 CLS:COLOR0,1,4,2
29 X=129:Y=160
30 LINEX,Y,X,Y,3
31 FORI=1TO108
32 READDX,DY
33 X=X+DX:Y=Y+DY
34 LINEX,Y,3
35 NEXT
36 DATA-1,-4,4,0,0,-1,-3,-1,0,-1,3,-1,-4,0,0,-2,3,-
2,1,-1,1,1,6,-3,1,-3,1,2,0,-2,8,-8,-1,-6,7,-6,0,-14
37 DATA1,-2,1,-2,3,-9,-5,7,0,-8,-1,-12,-1,-7,-3,-2,
10,-8,3,0,0,-2,7,1,0,2,14,-3,0,-4,3,0,6,3,-3,3,1,8,1
-3,8,3,2,0,0,-2,0,-2,2,1,10,-2
38 DATA6,4,5,10,1,5,-6,1,0,10,-3,4,3,1,0,6,-3,5,2,3
,-3,7,-3,0,-1,-6,0,8,1,3,0,5,7,10,0,8,1,13,1,4,-3,0,
-3,1,-5,0,-2,4,-8,0,-3,5,0,4,-3,-3,-2,0,0,6,-4,1,0,2
,-3,0,0,4,-1,0,-1,6,-9,-5,-1,-12,2,0,-6,-6,-2,0,-4,-
7,4,0
39 DATA-5,-4,-3,1,-4,1,-1,8,-3,-1,-3,1,0,-4,3,-7,0,
-8,2,-2,-4,0,0,2,-4,0,-2,-2,-2,5,-3,-2,-2,-1,-2,1,-4
,-3,-2,0
40 GOTD41
41 X=216:Y=50
42 LINEX,Y,X,Y,3
43 FORI=1TO19
44 READDX,DY
45 X=X+DX:Y=Y+DY
46 LINEX,Y,3
47 NEXT
48 DATA3,3,0,2,2,1,1,1,1,2,5,1,0,1,-9,1,-5,-2,-5,
-1,-8,-1,-3,-2,2,-2,1,0,3,-2,1,1,4,-2,3,-1,2
49 LINE184,205,188,208,1:LINE192,214,1:LINE196,217,
1
```

```
50 LINE150,73,140,70,1:LINE130,73,1
51 LINE193,62,195,57,1:LINE192,55,1:LINE190,50,1:LI
NE190,45,1
52 LINE226,93,230,100,1:LINE234,102,1:LINE238,106,1
```

```
53 X=177:Y=188
54 LINEX,Y,X,Y,2
55 FORI=1TO3
56 READDX,DY
57 X=X+DX:Y=Y+DY
58 LINEX,Y,2
59 DATA6,-6,2,3,3,-3
60 NEXT
61 X=168:Y=175
62 LINEX,Y,X,Y,2
63 FORI=1TO19
64 READDX,DY
65 X=X+DX:Y=Y+DY
66 LINEX,Y,2
67 NEXT
68 DATA4,-3,3,-2,1,-2,6,-3,2,0,2,7,8,3,7,-1,2,-4,1,
-8,-1,8,-2,4,-7,1,-8,-3,-2,-7,5,-3,7,6,3,-8,3,-2
69 X=148:Y=137
70 LINEX,Y,X,Y,2
71 FORI=1TO13
72 READDX,DY
73 X=X+DX:Y=Y+DY
74 LINEX,Y,2
75 NEXT
76 DATA5,2,8,-3,6,2,8,8,5,1,2,-1,8,-16,0,-12,-1,-3,
0,-3,2,-7,-2,-7,3,-4
77 X=161:Y=96
78 LINEX,Y,X,Y,2
79 FORI=1TO6
80 READDX,DY
81 X=X+DX:Y=Y+DY
82 LINEX,Y,2
83 NEXT
84 GOTD86
85 DATA4,-5,2,-5,5,-3,-3,-8,-4,-4,-2,-2
86 X=201:Y=79
87 LINEX,Y,X,Y,2
88 FORI=1TO32
89 READDX,DY
90 X=X+DX:Y=Y+DY
91 LINEX,Y,2
92 NEXT
93 DATA3,9,1,-11,-1,11,3,4,3,-4,3,-1,1,1,3,-1,5,3
,-3,-1,4,1,-4,-3,-3,1,-5,-1,-3,-1,-1,-3,1,-3,5,-1,20,
1,2,3,-2,3,7,1,3,-1,-3,-3,-7,-3,2,-2,-1,-2,7,3,23,6,
10,-4,5,4,5
94 PAUSE1
95 POKE&FF10,1:PLOT19,220,169,13,3:OUTPUT* " 3 CHOIX
S'OFFRENT A VOUS !",20,218,4
96 COLOR0,1,4,6
97 SCREEN8,150,110,100:CLS4
98 OUTPUT* "1- LES VILLES *",20,144,1:OUTPUT* "2- LES F
LEUVES *",20,129,1:OUTPUT* "3- LES OCEANS &",20,114,1:
OUTPUT* "LES MERS *",80,99,1:OUTPUT* "Tapez 1 . 2 . 3 p
uis :RETURN",30,40,3
99 PLOT8,22,230,22,3:OUTPUT* "VOUS VOLEZ ARRETER LE
JEU Tapez .0. ",10,18,4:FLASH4:CURSOR60,60:INPUT* IF
A3)THEN GOTD97
100 PLOT19,220,169,13,4:OUTPUT* "LES MERS *",80,99,4:
PLOT8,41,224,41,4
101 CLS:IFA=1THENGOTO102:ELSEIFA=2THENGOTO133:ELSEI
FA=3THENGOTO144:ELSEIFA=0THENGOTO156
102 OUTPUT* "DES VILLES VONT SE POSITIONNER ",20,228,
3:OUTPUT* "DEVANT VOUS",40,212,3:OUTPUT* "Vous devrez d
onner",12,196,1:OUTPUT* "LEURS NOMS",30,180,1:OUTPUT* "PO
UR JOUER TAPPEZ UNE TOUCHE",20,25,3
103 OUTPUT* "Pour arreter tapez FIN",20,15,3:CLS
104 CLS:OUTPUT* "0. ",129,158,1:V$="BREST":GOSUB150
105 CLS:PLOT129,156,5,5,1:OUTPUT* "0. ",146,140,1:V$="N
ANTES":GOSUB150
106 CLS:PLOT146,138,5,5,1:OUTPUT* "0. ",169,177,1:V$="R
OUE":GOSUB150
107 CLS:PLOT169,175,5,5,1:OUTPUT* "0. ",173,200,1:V$="B
OULOGNE":GOSUB150
108 CLS:PLOT173,198,5,5,1:OUTPUT* "0. ",205,116,1:V$="L
YON":GOSUB150
109 CLS:PLOT205,114,5,5,1:OUTPUT* "0. ",183,199,1:V$="L
ILLE":GOSUB150
110 CLS:PLOT183,197,5,5,1:OUTPUT* "0. ",195,186,1:V$="M
EZIERES":GOSUB150
111 CLS:PLOT195,184,5,5,1:OUTPUT* "0. ",206,175,1:V$="M
ETZ":GOSUB150
```

HECTOR HR

```
112 CLS:PLOT206,173,5,5,1:OUTPUT* "0. ",222,88,1:V$="NI
CE":GOSUB150
113 CLS:PLOT222,86,5,5,1:OUTPUT* "0. ",208,78,1:V$="MAR
SEILLE":GOSUB150
114 CLS:PLOT208,76,5,5,1:OUTPUT* "0. ",190,69,1:V$="PER
PIGNAN":GOSUB150
115 CLS:PLOT190,67,5,5,1:OUTPUT* "0. ",168,142,1:V$="TO
URS":GOSUB150
116 CLS:PLOT168,140,5,5,1:OUTPUT* "0. ",187,139,1:V$="N
EVERS":GOSUB150
117 CLS:PLOT187,137,5,5,1:OUTPUT* "0. ",181,186,1:V$="A
MIENS":GOSUB150
118 CLS:PLOT181,184,5,5,1:OUTPUT* "0. ",180,169,1:V$="P
ARIS":GOSUB150
119 CLS:PLOT180,167,5,5,1:OUTPUT* "0. ",172,89,1:V$="MO
NTAUBAN":GOSUB150
120 CLS:PLOT172,87,5,5,1:OUTPUT* "0. ",172,164,1:V$="CH
ARTRES":GOSUB150
121 CLS:PLOT172,162,5,5,1:OUTPUT* "0. ",151,185,1:V$="C
HERBOURG":GOSUB150
122 '
123 CLS:PLOT151,183,5,5,1:OUTPUT* "0. ",146,164,1:V$="S
AINT MALO":GOSUB150
124 CLS:PLOT146,162,5,5,1:OUTPUT* "0. ",140,149,1:V$="V
ANNES":GOSUB150
125 CLS:PLOT140,147,5,5,1:OUTPUT* "0. ",150,80,1:V$="BI
ARRITZ":GOSUB150
126 CLS:PLOT150,78,5,5,1:OUTPUT* "0. ",160,104,1:V$="BO
RDEAUX":GOSUB150
127 CLS:PLOT160,102,5,5,1:OUTPUT* "0. ",151,124,1:V$="L
A ROCHELLE":GOSUB150
128 CLS:PLOT150,122,5,5,1:OUTPUT* "0. ",172,120,1:V$="L
IMOGES":GOSUB150
129 CLS:PLOT172,118,5,5,1:OUTPUT* "0. ",190,110,1:V$="S
AINT ETIENNE":GOSUB150
130 CLS:PLOT190,108,5,5,1:OUTPUT* "0. ",216,165,1:V$="S
TRASBOURG":GOSUB150
131 CLS:PLOT190,106,5,5,1:OUTPUT* "0. ",222,63,1:V$="BR
STIA":GOSUB150
132 GOTD27
133 OUTPUT* "DES FLEUVES VONT SE POSITIONNER ",20,228
,3:OUTPUT* "DEVANT VOUS",40,212,3:OUTPUT* "Vous devrez d
onner",12,196,1:OUTPUT* "LEURS NOMS",30,180,1:OUTPUT* "PO
UR JOUER TAPPEZ UNE TOUCHE",20,25,3
134 OUTPUT* "Pour arreter tapez FIN",20,15,3:CLS:COLO
R0,5,4,3
135 CLS:OUTPUT* "0. ",168,89,1:V$="GIRONNE":GOSUB150
136 CLS:PLOT168,89,5,8,1:OUTPUT* "0. ",187,139,1:V$="LO
IRE":GOSUB150
137 CLS:PLOT187,139,5,8,1:OUTPUT* "0. ",202,136,1:V$="S
AONE":GOSUB150
138 CLS:PLOT202,136,5,8,1:OUTPUT* "0. ",209,120,1:V$="R
HONE":GOSUB150
139 CLS:PLOT209,120,5,8,1:OUTPUT* "0. ",212,95,1:V$="DU
RANCE":GOSUB150
140 CLS:PLOT212,95,5,8,1:OUTPUT* "0. ",181,186,1:V$="SO
MME":GOSUB150
141 CLS:PLOT181,186,5,8,1:OUTPUT* "0. ",171,172,1:V$="S
EINE":GOSUB150
142 CLS:PLOT171,172,5,8,1:OUTPUT* "0. ",198,176,1:V$="M
ARNE":GOSUB150
143 GOTD27
144 OUTPUT* "DES MERS & OCEANS VONT SE POSITIONNER ",
20,228,3:OUTPUT* "DEVANT VOUS",40,212,3:OUTPUT* "Vous de
vrez donner",12,196,1:OUTPUT* "LEURS NOMS",30,180,1:OU
TPUT* "POUR JOUER TAPPEZ UNE TOUCHE",20,25,3
145 OUTPUT* "Pour arreter tapez FIN",20,15,3:CLS:COLO
R0,1,4,2:OUTPUT* "0. (PACIFIQUE. )",10,165,3
146 CLS:PLOT125,110,10,1,1:OUTPUT* "0. ",135,113,1:V$="
ATLANTIQUE":GOSUB150
147 CLS:PLOT125,110,10,1,4:OUTPUT* "0. ",135,113,4:PLO
T160,218,1,15,1:OUTPUT* "0. ",158,203,1:OUTPUT* "0. ",158,19
5,1:V$="MANCHE":GOSUB150
148 CLS:PLOT160,218,1,15,4:OUTPUT* "0. ",158,203,4:OUTP
UT* "0. ",158,195,4:OUTPUT* "0. ",158,195,4:OUTPUT* "0. ",198,31,1
:OUTPUT* "0. ",198,41,1:V$="MEDITERRANEE":GOSUB150
149 GOTD27
150 CURSOR20,130:INPUT*
151 IFA$=V$THENGOTO152:ELSEIFA$="FIN"THENGOTO27:ELS
EIFA$<>V$THENGOTO154
152 OUTPUT* "BRAVO VOUS ",10,115,3:OUTPUT* "ETES SUPER
",40,95,3:Z$=INSTR$(1)
153 RETURN
154 OUTPUT* "C'EST FAUX",10,115,1:OUTPUT* "C'EST ",10
,105,1:OUTPUT* "0. ",30,80,3:Z$=INSTR$(1)
155 RETURN
156 WIPE:COLOR0,1,2,3:OUTPUT* "VOUS ETES SUR DE VOUS
?",50,180,2:OUTPUT* "SI VOUS AVEZ UN REMORDS",50,160,2
:OUTPUT* "Tapez OUI sinon Tapez STOP",40,120,1:CURSOR
100,80:INPUT*
157 IFY$="OUI"THENGOTO27:ELSEIFY$="STOP"THENGOTO158
159 END
```

Suite de la page 2

APPLE II

```
4210 HPLLOT A - 2,B TO A + 2,B
4220 HPLLOT A - 5,B + 1: HPLLOT A +
5,B + 1
4230 HPLLOT A - 4,B + 2: HPLLOT A +
4,B + 2
4240 POKE 0,17: POKE 1,7: CALL B
88
4250 IF B$ = "OK" THEN LIST 411
0,4230
4260 IF B$ = "OK" THEN GET D$
4270 RETURN
4280 REM
4290 REM BIDULE SPATIAL 5
4300 REM
4310 HPLLOT A - 3,B - 5 TO A + 3,
B - 5
4320 HPLLOT A - 4,B - 4 TO A - 3,
B - 4
4330 HPLLOT A - 1,B - 4 TO A + 1,
B - 4
4340 HPLLOT A + 3,B - 4 TO A + 4,
B - 4
4350 HPLLOT A - 4,B - 3 TO A - 3,
B - 3
4360 HPLLOT A - 1,B - 3 TO A + 1,
B - 3
4370 HPLLOT A + 3,B - 3 TO A + 4,
B - 3
4380 HPLLOT A - 4,B - 2 TO A + 4,
B - 2
4390 HPLLOT A - 4,B - 1 TO A - 3,
B - 1
4400 HPLLOT A - 1,B - 1 TO A + 1,
B - 1
4410 HPLLOT A + 3,B - 1 TO A + 4,
B - 1
4420 HPLLOT A - 4,B TO A - 1,B
4430 HPLLOT A + 1,B TO A + 4,B
4440 HPLLOT A - 3,B + 1 TO A + 3,
B + 1
4450 HPLLOT A - 3,B + 2 TO A - 1,
B + 2
4460 HPLLOT A + 3,B + 2 TO A + 1,
B + 2
4470 HPLLOT A - 3,B + 3 TO A - 1,
B + 3
4480 HPLLOT A + 3,B + 3 TO A + 1,
B + 3
4490 HPLLOT A - 5,B + 4 TO A - 1,
B + 4
4500 HPLLOT A + 5,B + 4 TO A + 1,
B + 4
4510 HPLLOT A - 5,B + 5 TO A - 1,
B + 5
```

```
4520 HPLLOT A + 5,B + 5 TO A + 1,
B + 5
4530 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
88
4540 IF B$ = "OK" THEN LIST 429
0,4520
4550 IF B$ = "OK" THEN GET R$
4560 RETURN
4570 REM
4580 REM BIDULE SPATIAL 6
4590 REM
4600 HPLLOT A - 3,B - 5 TO A + 3,
B - 5
4610 HPLLOT A - 4,B - 4 TO A + 4,
B - 4
4620 HPLLOT A - 5,B - 3 TO A + 5,
B - 3
4630 HPLLOT A - 2,B - 2 TO A + 2,
B - 2
4640 HPLLOT A - 5,B - 1 TO A + 5,
B - 1
4650 HPLLOT A - 4,B TO A + 4,B
4660 HPLLOT A - 4,B + 1 TO A - 6,
B + 1
4670 HPLLOT A + 4,B + 1 TO A + 6,
B + 1
4680 HPLLOT A - 2,B + 1 TO A + 2,
B + 1
4690 HPLLOT A - 5,B + 2 TO A - 7,
B + 2
4700 HPLLOT A + 5,B + 2 TO A + 7,
B + 2
4710 HPLLOT A - 2,B + 2 TO A + 2,
B + 2
4720 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
88
4730 IF B$ = "OK" THEN LIST 458
0,4710
4740 IF B$ = "OK" THEN GET S$
4750 RETURN
4760 REM
4770 REM BIDULE SPATIAL 7
4780 REM
4790 REM
4800 P = A: T = B
4810 FOR U = - 5 TO 5
4820 HPLLOT P - 10,T + U TO P - 8
,T + U: HPLLOT P + 8,T + U TO
P + 10,T + U
4830 NEXT U
4840 HPLLOT P - 8,T TO P + 8,T
4850 HPLLOT P - 4,T - 1 TO P + 4,
T - 1
4860 HPLLOT P - 3,T - 2 TO P + 3,
T - 2
4870 HPLLOT P - 2,T - 3 TO P + 2,
T - 3
4880 HPLLOT P - 1,T - 4 TO P + 1,
T - 4
4890 HPLLOT P,T - 5
```

```
4900 HPLLOT P - 4,T + 1 TO P + 4,
T + 1
4910 HPLLOT P - 2,T + 2 TO P + 2,
T + 2
4920 HPLLOT P - 1,T + 3 TO P + 1,
T + 3
4930 HPLLOT P,T + 4: HPLLOT P,T +
5
4940 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
88
4950 IF B$ = "OK" THEN LIST 477
0,4930
4960 IF B$ = "OK" THEN GET T$
4970 RETURN
4980 REM
4990 REM BIDULE SPATIAL 8
5000 REM
5010 HPLLOT A - 1,B - 5 TO A + 1,
B - 5
5020 HPLLOT A - 5,B - 4 TO A + 5,
B - 4
5030 HPLLOT A - 4,B - 3 TO A - 2,
B - 3
5040 HPLLOT A + 2,B - 3 TO A + 4,
B - 3
5050 HPLLOT A - 4,B - 2 TO A - 2,
B - 2
5060 HPLLOT A + 2,B - 2 TO A + 4,
B - 2
5070 HPLLOT A - 5,B - 1 TO A + 5,
B - 1
5080 HPLLOT A - 1,B TO A + 1,B
5090 FOR V = 1 TO 5
5100 HPLLOT A - 1,B + V: HPLLOT A +
1,B + V
5110 HPLLOT A - 3,B + (V - 1): HPLLOT
A + 3,B + (V - 1)
5120 HPLLOT A - 5,B + (V - 1): HPLLOT
A + 5,B + (V - 1)
5130 NEXT V
5140 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
88
5150 IF B$ = "OK" THEN LIST 499
0,5120
5160 IF B$ = "OK" THEN GET U$
5170 RETURN
5180 REM
5190 REM BIDULE SPATIAL 9
5200 REM
5210 HPLLOT A - 10,B - 5 TO A + 1
0,B - 5
5220 HPLLOT A - 1,B - 4 TO A + 1,
B - 4
5230 HPLLOT A - 1,B - 3 TO A + 1,
B - 3
5240 HPLLOT A - 8,B - 4 TO A - 4,
B - 4
5250 HPLLOT A + 4,B - 4 TO A + 8,
B - 4
5260 HPLLOT A - 6,B - 3 TO A - 4,
```

```
B - 3
5270 HPLLOT A + 4,B - 3 TO A + 6,
B - 3
5280 HPLLOT A - 4,B - 2 TO A + 4,
B - 2
5290 HPLLOT A - 1,B - 1 TO A + 1,
B - 1
5300 HPLLOT A,B
5310 HPLLOT A - 5,B - 1: HPLLOT A +
5,B - 1
5320 HPLLOT A - 6,B: HPLLOT A + 6,
B
5330 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
88
5340 IF B$ = "OK" THEN LIST 519
0,5320
5350 IF B$ = "OK" THEN GET W$
5360 RETURN
5370 REM
5380 REM BIDULE SPATIAL 10
5390 REM
5400 HPLLOT A,B - 5
5410 HPLLOT A - 4,B - 4 TO A + 4,
B - 4
5420 HPLLOT A - 5,B - 5: HPLLOT A +
5,B - 5
5430 HPLLOT A - 6,B - 6: HPLLOT A +
6,B - 6
5440 HPLLOT A - 7,B - 7: HPLLOT A +
7,B - 7
5450 HPLLOT A - 5,B - 3 TO A + 5,
B - 3
5460 HPLLOT A - 8,B - 2 TO A + 8,
B - 2
5470 HPLLOT A - 5,B - 1 TO A - 5,
B
5480 HPLLOT A - 3,B - 1 TO A - 3,
B
5490 HPLLOT A + 3,B - 1 TO A + 3,
B
5500 HPLLOT A + 5,B - 1 TO A + 5,
B
5510 HPLLOT A - 8,B + 1 TO A + 8,
B + 1
5520 HPLLOT A - 2,B + 2 TO A - 4,
B + 2
5530 HPLLOT A - 3,B + 3 TO A - 5,
B + 3
5540 HPLLOT A - 4,B + 4 TO A - 6,
B + 4
5550 HPLLOT A + 2,B + 2 TO A + 4,
B + 2
5560 HPLLOT A + 3,B + 3 TO A + 5,
B + 3
5570 HPLLOT A + 4,B + 4 TO A + 6,
B + 4
5580 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
88
5590 IF B$ = "OK" THEN LIST 538
0,5570
```

```
5600 IF B$ = "OK" THEN GET V$
5610 RETURN
5620 REM
5630 REM BIDULE SPATIAL 11
5640 REM
5650 HPLLOT A,B - 5
5660 HPLLOT A - 3,B - 4 TO A + 3,
B - 4
5670 HPLLOT A - 5,B - 3 TO A + 5,
B - 3
5680 HPLLOT A - 6,B - 4: HPLLOT A +
6,B - 4
5690 HPLLOT A - 7,B - 5: HPLLOT A +
7,B - 5
5700 HPLLOT A - 7,B - 2 TO A - 5,
B - 2
5710 HPLLOT A,B - 2
5720 HPLLOT A + 5,B - 2 TO A + 7,
B - 2
5730 HPLLOT A - 9,B - 1 TO A + 9,
B - 1
5740 HPLLOT A - 5,B TO A - 4,B
5750 HPLLOT A + 5,B TO A + 4,B
5760 HPLLOT A - 6,B + 1 TO A - 7,
B + 1
5770 HPLLOT A + 6,B + 1 TO A + 7,
B + 1
5780 HPLLOT A - 5,B + 2 TO A - 4,
B + 2
5790 HPLLOT A + 5,B + 2 TO A + 4,
B + 2
5800 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
88
5810 IF B$ = "OK" THEN LIST 563
0,5790
5820 IF B$ = "OK" THEN GET W$
5830 RETURN
5840 REM
5850 REM CANON SPATIAL 1
5860 REM
5870 FOR X = B - 13 TO B - 9
5880 HPLLOT A - 1,X TO A + 1,X
5890 NEXT X
5900 HPLLOT A - 2,B - 8 TO A + 2,
B - 8
5910 HPLLOT A - 4,B - 7 TO A + 4,
B - 7
5920 HPLLOT A - 4,B - 8: HPLLOT A +
4,B - 8
5930 HPLLOT A - 4,B - 9: HPLLOT A +
4,B - 9
5940 HPLLOT A - 5,B - 7 TO A + 5,
B - 7
5950 HPLLOT A - 6,B - 6 TO A + 6,
B - 6
5960 HPLLOT A - 7,B - 5 TO A + 7,
B - 5
```

Suite page 17

ERRATUM CANON X07
Dans le programme BATTLE du numéro 40, une ligne s'est malencontreusement glissée dans le listing, la ligne 96. Elle est bien entendu à supprimer purement et simplement. Ah, l'éditeur plein écran!

Francois BERNEZ

Le ou les chasseurs partent à votre poursuite quand le chrono atteint 90. Les chasseurs sont armés et vous tirent dessus uniquement dans les lignes droites, sachez cependant que plus vous êtes loin d'eux et plus vous avez de chances de leur échapper. Les déplacements du pourchassé se font grâce aux flèches du clavier, notez cependant que des déplacements en diagonale sont possible et conseillés, par la pression des deux flèches simultanément. Pour vous débarrasser de vos poursuivants il vous faudra atteindre une des deux cases situées devant le bâtiment à l'extrême gauche de l'écran.

Attention, un balayeur récalcitrant électrifie certaines dalles du sol, il est évident qu'il ne faut pas se trouver dessus, sinon... Les déplacements de votre personnage qui se trouve à l'extrême droite de l'écran s'effectuent de la même manière que lors de la première épreuve. Vous devrez faire face au balayeur (situé à l'extrême gauche) et appuyer sur la barre d'espacement. Si vous avez terrassé le balayeur, l'ordinateur vous félicitera et vous accordera le droit de... recommencer!



```

00000000
2 11FAR:FONT#(128)*="56,56,16,124,144,40,
7,136":H#="STRINGS(4,CHR#(128))
3 CLS:A=RND(0)
5 ONERRORGOTO60000
6 *BERNEF Francois
7 *LE PRIX DU DANGER
8 *POUR CANON X-07
20 CLS:INPUT"Nombre de chasseurs":N
90 X=90:Y=13:X1=X:Y1=Y:TS="110
91 FORJ=1TON
92 X(1)=R6:Y(1)=INT(RND(1)*32):IFY(1)=13
THEN92
93 NEXT
95 H#="LEFT$(H#,LEN(H#)-1)
100 CLS:LINE(0,0)-(2,0):LINE(0,1)-(2,1):
LINE(0,2)-(2,2)
110 LINE(18,0)-(4,0):LINE(4,2):LINE(15,
2):LINE(15,1)-(16,1)
120 LINE(0,7)-(3,7):LINE(0,8)-(3,8)
130 LINE(3,10)-(0,10):LINE(0,21):LINE(
3,21):LINE(1,11)-(1,20)
133 LINE(40,7)-(41,7):LINE(41,8):LINE(
40,8)
135 LINE(2,14)-(2,17):LINE(3,14)-(3,17)
140 LINE(0,31)-(0,26):LINE(15,26):LINE(
15,31):LINE(13,31):LINE(13,28)
145 LINE(2,28)-(11,28):LINE(11,31):LINE(
5,30)-(9,30):LINE(3,31)-(3,30)
146 PRESET(7,28):PRESET(3,26):PRESET(15,
28)
150 LINE(6,9)-(6,12):LINE(7,9)-(7,20)
160 LINE(10,7)-(15,7)
170 LINE(11,9)-(11,12):LINE(13,12):LINE(
13,13)-(15,13):LINE(15,9):PSET(12,9)
175 PSET(14,9):PRESET(14,13)
180 LINE(12,17)-(15,17):LINE(15,19):LIN
E(10,19):PSET(10,18)
190 LINE(20,2)-(21,2):LINE(20,5)-(21,5)
200 LINE(24,0)-(36,0):LINE(24,1)-(36,1)
210 FORI=7709:LINE(19,1)-(36,1):NEXT:LIN
E(23,6)-(36,6)
220 FORI=127015:LINE(19,1)-(22,1):NEXT
230 LINE(19,17)-(19,21):LINE(22,21):LIN
E(22,17):LINE(19,17):PRESET(19,19)
235 PRESET(22,19)
240 FORI=267030:LINE(19,1)-(22,1):NEXT
250 LINE(25,21)-(25,12):LINE(29,12):LIN
E(29,21):LINE(26,21)-(26,13)
255 LINE(28,21)-(28,13):PRESET(28,16):PR
ESET(25,17):PRESET(26,17)
260 LINE(32,12)-(32,21):LINE(47,21):LIN
E(47,12):LINE(33,12)-(38,12)
261 LINE(37,21)-(39,21)
262 LINE(41,12)-(46,12):LINE(43,17)-(46,
17)
264 LINE(43,14)-(46,14)
266 LINE(33,20)-(36,20):LINE(43,20)-(46,
20):PRESET(47,16):PRESET(32,16)
267 FORI=397041STEP3
268 FORI=157019STEP2:PSET(I,J):NEXTJ,I:P
RESET(37,21)
269 LINE(33,14)-(36,14)
270 FORI=327038STEP6:FORJ=237027:LINE(I,

```

```

280 LINE (43,27)-(43,23):LINE-(47,23):LIN
E-(47,27):PSET(44,27):PSET(46,27)
281 PRESET(44,23)
290 LINE(40,0)-(47,0):LINE(40,1)-(47,1)
300 FORJ=6TO9:LINE(45,J)-(47,J):NEXT
310 FORJ=6TO12STEP6:FORI=50TO53:LINE(I,J)
-I,(J+3):NEXTI,J
320 FORJ=50TO53:LINE(J,27)-(J,17):PRESET
(J,21):NEXT
330 LINE(50,0)-(61,0):LINE(50,1)-(61,1)
340 FORJ=6TO9:LINE(56,J)-(61,J):NEXT
350 LINE(61,17)-(61,12):LINE-(56,12):LIN
E-(56,17):LINE-(59,17)
355 LINE(58,14)-(58,15):LINE-(59,15):PRE
SET(56,13)
360 LINE(59,27)-(61,27):LINE-(61,19):LIN
E-(56,19):LINE-(56,27):PSET(57,27)
365 PSET(58,25)
366 PRESET(61,22):PRESET(56,21)
370 LINE(65,0)-(75,0):LINE(65,1)-(75,1)
380 FORJ=6TO9:LINE(66,J)-(73,J):LINE(87,
J)-(93,J):NEXT
390 LINE(71,12)-(71,27):FORI=66TO70:LINE
(I,12)-(I,22):NEXT
392 FORJ=25TO27:LINE(66,J)-(71,J):NEXT
394 FORJ=66TO71:PRESET(J,15):PRESET(J,21)
I:NEXT
400 LINE(75,17)-(75,27):PRESET(75,22)
410 LINE(75,12)-(75,15):LINE-(83,15):LIN
E-(83,12):LINE-(75,12):PRESET(76,12)
415 PRESET(82,12):PSET(79,13)
416 PRESET(76,15)
420 LINE(80,6)-(80,8):LINE-(82,8):LINE-(
82,6):LINE-(80,6)
430 FORI=78TO83:LINE(I,17)-(I,19):LINE(I
,22)-(I,27):NEXT:LINE(84,22)-(84,27)
440 LINE(87,0)-(93,0):LINE(87,1)-(93,1)
450 LINE(93,12)-(87,12):LINE-(87,15):LIN
E-(93,15):PRESET(87,13)
460 LINE(93,17)-(87,17):LINE-(87,27):LIN
E-(93,27):PRESET(87,19)
470 FORI=89TO92STEP3:FORJ=19TO23STEP4:LI
NE(I,J)-(I,J+2)
480 LINE(I+1,J)-(I+1,J+2):NEXTJ,I
490 LINE(94,0)-(94,3):LOCATE16,0:PRINT"
TIME":LOCATE16,3:PRINT#8
491 FORJ=1TON:PSET(X(J),Y(J)):NEXT
500 PSET(X,Y):A=STICK(0):IFATHENBEEP2,2
501 IFX=4AND(Y=15ORY=16)THEN10000
510 GOSUB4000
520 IPOINT(X1,Y1)THENX1=X:Y1=Y
525 PRESET(X,Y)
530 X=X1:Y=Y1:PSET(X,Y):BEEP49,1
1000 TS=STR$(VAL(TS)-1):LOCATE20-LEN(TS)
,1:PRINT#8
1010 IFVAL(TS)>90THEN500
1020 FORJ=1TON:A=X(J):B=Y(J)
1025 C=SGN(A-X):D=SGN(B-Y)
1026 IFD(J)ORV(J)THEN1045
1030 DX=A-C:DY=B-D
1035 IFC=OTHENGOSUB6000
1037 IFC=OTHENGOSUB7000
1040 IPOINT(NX,NY):OTHPENY(I)=DX:Y(I)=DY

```

```

1:GOTO3000
1050 IFPOINT(X(J),DY)=0THENY(J)=DY:GOTO3
000
1060 IFPOINT(DX,Y(J))=0THENX(J)=DX:GOTO3
000
1065 IFX(J)=D(J)THEND(J)=0:Y(J)=Y(J)+SGN
(Y-Y(J))
1067 IFV(J)=Y(J)THENV(J)=0:X(J)=X(J)+SGN
(X-X(J))
1070 IFD(J)=0ANDC=0THENGOSUB8020
1075 IFV(J)=0ANDD=0THENGOSUB8500
1080 IFD(J)THENX(J)=X(J)+SGN(D(J)-X(J))
1090 IFV(J)THENY(J)=Y(J)+SGN(V(J)-Y(J))
1000 PRESET(A,B):PSET(X(J),Y(J)):NEXT
3010 IFVAL(1#)>0THEN500
3020 FORI=1TO20:CIRCLE(X,Y),I:BEEP1#99,2
:NEXTI:GOTO6060
4000 IFA=1THENY1=Y-1:RETURN
4010 IFA=2THENY1=Y-1:X1=X+1:RETURN
4020 IFA=3THENX1=X+1:RETURN
4030 IFA=4THENX1=X+1:Y1=Y+1:RETURN
4040 IFA=5THENY1=Y+1:RETURN
4050 IFA=6THENX1=X-1:Y1=Y+1:RETURN
4060 IFA=7THENX1=X-1:RETURN
4070 IFA=8THENX1=X-1:Y1=Y-1
4080 RETURN
6000 FORH=B-DTOY+DSTEP-D:IFPOINT(A,H)THE
NRETURN
6010 NEXTH
6015 IFABS(B-Y)>20THENRETURN
6020 BEEP2000,1:BEEP1500,2:BEEP1000,3
6030 G=INT(RND(1)*ABS(B-Y)*2)
6040 IFQ>9THENRETURN
6050 FORG=1TO15STEP3:CIRCLE(X,Y),G:BEEPI
,1:NEXT
6060 IFHS<>CHR$(128) THEN90
6070 GOTO20010
7000 FORH=A-CTOX+CSTEP-C:IFPOINT(H,B)THE
NRETURN
7010 NEXTH
7015 IFABS(A-X)>25THENRETURN
7020 BEEP2000,1:BEEP1500,2:BEEP1000,3
7030 G=INT(RND(1)*ABS(A-X)*2)
7040 GOTO6060
8020 CN=X(J)
8030 CN=CN+1:IFPOINT(CN,B-D)THEN8030ELSE
D1=CN
8040 CN=X(J)
8050 CN=CN-1:IFPOINT(CN,B-D)THEN8050
8060 IFABS(X(J)-D1)>ABS(X(J)-CN)THEND(J)
=CNELSE(J)=D1
8070 RETURN
8500 CN=Y(J)
8510 CN=CN+1:IFPOINT(X(J)-C,CN)THEN8510E
LSED1=CN
8520 CN=Y(J)
8530 CN=CN-1:IFPOINT(X(J)-C,CN)THEN8530
8540 IFABS(Y(J)-D1)>ABS(Y(J)-CN)THENV(J)
=CNELSEV(J)=D1
8550 RETURN
10000 A=RND(O):HS=HS+CHR$(128):IFT#*10*
THENHS=HS+CHR$(128)
10005 CLS:LOCATE6,0:PRINT"Seconde":LOCAT
E4,2:PRINT"Epreuve":FORI=1TO200:NEXT

```

```

0010 FONT*(129)="0,24,60,44,44,44,60,24,
*
10015 FONT*(130)="96,24,208,40,164,80,136,48"
10020 FONT*(131)="168,84,168,84,168,84,168,84"
10030 FONT*(132)="0,0,0,112,248,252,196,156"
10040 FONT*(133)="156,196,252,248,112,0,0,0"
10050 CLS:LOCATE,1:PRINTCHR*(132),CHR*(133):X1=18:Y1=1
10060 LOCATEX1,Y1
10065 PRINTCHR*(129):X=X1:Y=Y1
10070 A=STICK(0):GOSUB4000:LOCATEX,Y:PRINT*":LOCATEX1,Y1:PRINTCHR*(129):
10080 C=Y:B=INT(RND(1)*X)
10090 IFC=0THENLINE(3,10)-(9,3)ELSEIFC=1THENLINE(3,10)-(9,11)
10095 IFC=2THENLINE(3,20)-(9,19)ELSEIFC=3THENLINE(3,20)-(9,27)
10100 FORI=1TOB:LOCATEX1,C:PRINTCHR*(131):I
10110 BEEP1000-I*70,1
10120 A=STICK(0):IFATHENGOSUB4000
10121 LOCATEX,Y:PRINT*":LOCATEX1,Y1:PRINTCHR*(129):X=X1:Y=Y1
10122 IFY=CANDX<=1THEN20000
10123 IFSRIG(0)ANDX=1ANDY=10200
10124 NEXTI
10130 IFB=4THEN10200
10140 D=C+SGN(Y-C)
10145 IFD<0THEND=1
10150 E=INT(RND(1)*5)
10160 FORI=BTOB+E:LOCATEI,D:PRINTCHR*(131):I
10170 A=STICK(0):IFATHENGOSUB4000
10180 LOCATEX,Y:PRINT*":LOCATEX1,Y1:PRINTCHR*(129):X=X1:Y=Y1
10190 IFY=DANDX<=IANDX)=BTHEN20000
10195 NEXTI
10200 IFSRIG(0)ANDX=1AND(Y=10RY=2)THEN10300
10210 IFD<0THEND=1
10220 IFD<3THEND=2
10280 LOCATEI,C:PRINTSTRING*(B," "):LOCATEI,D:PRINTSTRING*(E+B," "):
10290 LOCATE,1:PRINTCHR*(132),CHR*(133):GOTO10080
10300 LOCATE10,1:PRINT*SWORD *
10310 LOCATE,1:PRINTCHR*(131),CHR*(131):BEEP2000,1:BEEP1500,2:BEEP600,3:BEEP200,4
10320 FORI=1TOINT(RND(1)*10)+25:PRESET(INT(RND(1)*7),INT(RND(1)*17)+8):NEXTI
10330 LOCATE,1:PRINTCHR*(130),CHR*(130):BEEP2000,1:BEEP1600,2:BEEP500,3:BEEP2000,4
10340 CLS:LOCATES,0:PRINT* Toutes mes":LOCATE4,2:PRINT*FELICITATIONS*
10350 GOTO20040
19000 LOCATE,1:PRINTCHR*(132),CHR*(133):GOTO10080
20000 LOCATEX,Y:PRINTCHR*(130):BEEP2000,1:BEEP1500,2:BEEP700,3
20005 IFH<=CHR*(128) THENH=LEFT$(H,LEN(H)-1):GOTO10050
20010 CLS:PRINT*Vous etes un","excellent joueur":FORI=1TO500:NEXT
20020 PRINT*Mais ilas pour vous","PAS ASSEZ FORT POUR"," MOI ...":
20040 FORI=1TO500:NEXT:CLS:PRINT*Voulez-vous rejouer"?
20050 A$=INKEY$:IFAS$=""THEN20050
20060 IFAS$="N"THENOFF
20070 IFAS$="O"THEN2
20080 GOTO20050
50000 CLS:FORI=1TOINT(RND(1)*50)+100
50010 PSET(INT(RND(1)*120),INT(RND(1)*32)):BEEP1*10,1:NEXTI
50100 LOCATE7,3:PRINT* DANGER":LOCATE9,0:PRINT*LE"
50110 LOCATE9,2:PRINT*DU":LOCATEB,1:PRINT*PRIX"
52000 FORI=1TO300:NEXT:RETURN
60000 IFRAND=STHENY=Y:X=X:RESUME
60010 PRINT*ERREUR":END

```

Suite de la page 16



APPLE II

```

5970 HPLOT A - 8,B - 4 TO A - 6,
      B - 4: HFPLOT A - 4,B - 4 TO
      A - 2,B - 4: HFPLOT A + 2,B -
      4 TO A + 4,B - 4: HFPLOT A
      6,B - 4 TO A + 8,B - 4
5980 HFPLOT A - 9,B - 3 TO A + 9,
      B - 3
5990 HFPLOT A - 9,B - 2 TO A + 9,
      B - 2
6000 HFPLOT A - 9,B - 1 TO A + 9,
      B - 1
6010 HFPLOT A - 10,B TO A + 10,B
6020 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL 8
      88
6030 IF B$ = "OK" THEN LIST 585
      0,6010
6040 IF B$ = "OK" THEN GET X$
6050 RETURN
6060 REM
6070 REM CANDON SPAIAL 2
6080 REM
6090 HFPLOT A,B - 5
6100 HFPLOT A - 1,B - 4 TO A + 1,
      B - 4
6110 HFPLOT A - 1,B - 3 TO A + 1,
      B - 3
6120 HFPLOT A - 4,B - 2 TO A + 4,
      B - 2
6130 FOR Y = - 1 TO 2
6140 HFPLOT A - 5,B + Y TO A + 5,
      B + Y
6150 NEXT Y
6160 POKE 0,16: POKE 1,6: CALL 8
      88
6170 IF B$ = "OK" THEN LIST 607
      0,6150
6180 IF B$ = "OK" THEN GET Y$
6190 RETURN
6200 REM
6210 REM CHOIX DE LA FIGURINE
6220 REM
6230 FOR I = 10 TO 130 STEP 40
6240 FOR A1 = 40 TO 270 STEP 40
6250 S = PEEK ( - 16336) - 2
6255 POKE 0,12: POKE 1,3: CALL 8
      88

```

```

6260 HCOLOR= 3: GOSUB 6350
6270 GET A$
6280 IF A$ = CHR$ (27) THEN GOTO
7000
6290 IF A$ = CHR$ (13) THEN GOTO
6430
6300 HCOLOR= 0: GOSUB 6350
6310 S = PEEK ( - 16336)
6320 IF Z = 130 AND A1 = 240 THEN
GOTO 6230
6330 NEXT A1
6340 NEXT Z
6350 HPLLOT A1 - 5,Z - 10 TO A1 +
5,Z - 10
6360 HPLLOT A1 - 4,Z - 9 TO A1 +
4,Z - 9
6370 HPLLOT A1 - 3,Z - 8 TO A1 +
3,Z - 8
6380 HPLLOT A1 - 2,Z - 7 TO A1 +
2,Z - 7
6390 HPLLOT A1 - 1,Z - 6 TO A1 +
1,Z - 6
6400 HPLLOT A1,Z - 5
6410 RETURN
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 HCOLOR= 3
6460 HPLLOT 0,0: CALL - 3082
6470 HCOLOR= 0
6480 A = 140:B = 95
6490 IF Z = 0 THEN GOSUB 6540
6500 IF Z = 50 THEN GOSUB 7290
6510 IF Z = 90 THEN GOSUB 7360
6520 IF Z = 130 THEN GOSUB 7430

6530 GOTO 6620
6540 REM
6550 IF A1 = 40 THEN GOSUB 7600
6560 IF A1 = 80 THEN GOSUB 1000

6570 IF A1 = 120 THEN GOSUB 135
0
6580 IF A1 = 160 THEN GOSUB 156
0
6590 IF A1 = 200 THEN GOSUB 174
0
6600 IF A1 = 240 THEN GOSUB 200
0
6610 RETURN
6620 GET Z

```

```

6630      TET : HOME : NORMAL
6640      VTAB 2: PRINT "VOULEZ LE LI
      STING DE LA FIGURINE CHOISIE
      "
6650      VTAB 4: HTAB 17: PRINT "(O/
      N)"
6660      VTAB 5: HTAB 19: GET A1$
6670      IF A1$ = CHR$(27) THEN GOTO
      7000
6680      IF A1$ = "N" OR A1$ = "n" THEN
      GOTO 190
6690      B$ = "OK"
6700      IF Z = 10 THEN GOTO 6740
6710      IF Z = 50 THEN GOTO 6810
6720      IF Z = 90 THEN GOTO 6860
6730      IF Z = 130 THEN GOTO 6930
6740      IF A1 = 40 THEN GOSUB 760
6750      IF A1 = 80 THEN GOSUB 1000
6760      IF A1 = 120 THEN GOSUB 135
      0
6770      IF A1 = 160 THEN GOSUB 156
      0
6780      IF A1 = 200 THEN GOSUB 174
      0
6790      IF A1 = 240 THEN GOSUB 200
      0
6800      GOTO 190
6810      IF A1 = 40 THEN GOSUB 2340
6820      IF A1 = 80 THEN GOSUB 2630
6830      IF A1 = 120 THEN GOSUB 283
      0
6840      IF A1 = 160 THEN GOSUB 302
      0
6850      GOTO 190
6860      IF A1 = 40 THEN GOSUB 3650
6870      IF A1 = 80 THEN GOSUB 3860
6880      IF A1 = 120 THEN GOSUB 411
      0
6890      IF A1 = 160 THEN GOSUB 429
      0
6900      IF A1 = 200 THEN GOSUB 458
      0
6910      IF A1 = 240 THEN GOSUB 477
      0
6920      GOTO 190
6930      IF A1 = 40 THEN GOSUB 4990

```

```

6940 IF A1 = 80 THEN GOSUB 5190
6950 IF A1 = 120 THEN GOSUB 538
6960 IF A1 = 160 THEN GOSUB 563
6970 IF A1 = 200 THEN GOSUB 585
6980 IF A1 = 240 THEN GOSUB 607
6990 GOTO 190
7000 FOR P = 1 TO 5
7010 HOME
7020 POKE 0,16: POKE 1,14: CALL
7030 HCOLOR= P
7040 POKE 0,P: POKE 1,P + P: CALL
7050 POKE 0,12: POKE 1,2: CALL 8
7060 POKE 0,4: POKE 1,5: CALL 8
7070 HPLOT 0,0: CALL ~ 3082
7080 POKE 0,P: POKE 1,14: CALL 8
7090 POKE 0,P + 2: POKE 1,4: CALL
7100 POKE 0,P: POKE 1,P + 2: CALL
7110 POKE 0,P: POKE 1,P: CALL 8
7120 NEXT P
7130 TEXT
7140 INVERSE
7150 FOR X = 2 TO 24 STEP 4
7160 FOR Y = 2 TO X STEP 4
7170 FOR H = 1 TO 10: NEXT H
7180 POKE 0,X + 2: POKE 1,X + 5:
7190 CALL 88
7200 HOME : HTAB X: VTAB Y: PRINT
7205 HTAB X: VTAB Y - 1: NORMAL
7210 POKE 0,X: POKE 1,4: CALL 88
7220 POKE 0,Y + 5: POKE 1,15: CALL
7230 POKE 0,X: POKE 1,Y: CALL 88

```

```

7240      POKE 0,Y: POKE 1,2: CALL 88
      B
7250      POKE 0,X + Y: POKE 1,4: CALL
      888
7260      NEXT Y: NEXT X
7270      NORMAL
7280      VTAB 22: END
7290      IF A1 = 40 THEN      GOSUB 2340

7300      IF A1 = 80 THEN      GOSUB 2630

7310      IF A1 = 120 THEN      GOSUB 283
      0
7320      IF A1 = 160 THEN      GOSUB 302
      0
7330      IF A1 = 200 THEN      GOSUB 325
      0
7340      IF A1 = 240 THEN      GOSUB 342
      0
7350      RETURN
7360      IF A1 = 40 THEN      GOSUB 3650

7370      IF A1 = 80 THEN      GOSUB 3860

7380      IF A1 = 120 THEN      GOSUB 411
      0
7390      IF A1 = 160 THEN      GOSUB 429
      0
7400      IF A1 = 200 THEN      GOSUB 458
      0
7410      IF A1 = 240 THEN      GOSUB 477
      0
7420      RETURN
7430      IF A1 = 40 THEN      GOSUB 4990

7440      IF A1 = 80 THEN      GOSUB 5190

7450      IF A1 = 120 THEN      GOSUB 538
      0
7460      IF A1 = 160 THEN      GOSUB 563
      0
7470      IF A1 = 200 THEN      GOSUB 585
      0
7480      IF A1 = 240 THEN      GOSUB 607
      0
7490      RETURN

```


YAMS

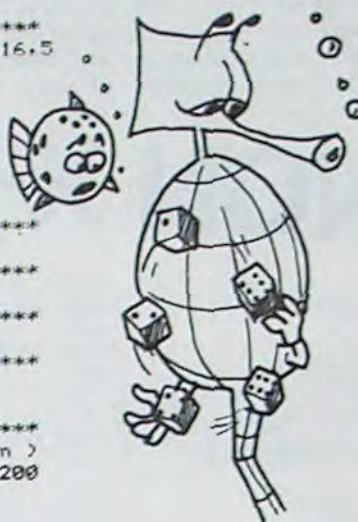
Voici un classique des dés pour votre MZ. Les règles du YAM sont scrupuleusement respectées. Vous pouvez jouer de un à 4 joueurs avec l'ordinateur, ou de 1 à 5 joueurs sur l'ordinateur comme partenaire. Bons dés!!
Mode d'emploi dans le programme.

Rémy GERMAIN

```
100 REM * presentation * *****
120 CHANGE:CONSOLE C 80:DIM DP(5):POKE # 8947,05
140 GOSUB 26000:REM * + presentation *
200 REM * initialisation * *****
220 CLR:DIM L$(20,7),D$(5),V1$(6),V2$(6),V3$(6),D(5),N1$(5),D1(5),N1$(5),P(16,5)
240 GOSUB 22000:REM * + dessin du tableau *
260 GOSUB 23000:REM * + dessin du pourtour des des *
280 GOSUB 23300:REM * + valeurs des des *
300 GOSUB 25100:REM * + case jouée par l'ordinateur *
320 GOSUB 18000:REM * + grille de jeu sur GP 100 DB *
340 GOSUB 26700:REM * + randomise *
360 REM * regle du jeu * *****
380 GOSUB 15000
400 REM * debut de partie * *****
420 GOSUB 2300
440 REM * partie * *****
460 GOSUB 3000
480 GOSUB 9000:REM * + fin de partie *
500 REM * fin du jeu * *****
520 CONSOLE S 0,4:PRINT CHR$(6):"Voulez vous faire une autre partie ( o u n )"
540 GOSUB 10200:GOSUB 10060:IF MM$="o" THEN CONSOLE S 0,24:PRINT CHR$(6):GOTO 200
560 DIM DP(5):GOSUB 26000:REM * + presentation *
580 GOSUB 26500:REM * + allegro ma non troppo *
600 CHANGE:CONSOLE S 0,24:POKE # 8947,06
620 END
1000 REM * debut de partie * *****
1020 PRINT CHR$(6);
1100 POKE # 8947,05:CONSOLE S 0,4:FOR I=1 TO 5:PRINT D$(I):NEXT I:REM * + dess
in du
1120 FOR I=1 TO 5:D(I)=I:NEXT I
1140 GOSUB 11000:REM * + dessin de la valeur des des *
1200 CONSOLE S 5,21:PRINT:PRINT
1220 PRINT"Vous avez plusieurs possibilites pour jouer : "
1240 PRINT" - l'ordinateur et 1 a 4 joueurs,"
1260 PRINT" - 1 a 5 joueurs."
1280 PRINT"Voulez-vous jouer avec l'ordinateur ? : "
1300 GOSUB 10300:REM * + musique 1 *GOSUB 10060:REM * + continuer *NO$=MM$:PR
INT NO$:GOSUB 10100:REM * + oui ou non *MZ=NO:IF MZ=2 THEN MZ=0
1320 PRINT:PRINT"Combien de joueurs etes-vous ? : "
1340 GOSUB 10300:REM * + musique 1 *GOSUB 10060:REM * + continuer *PRINT MM$
1360 MM=ASC(MM$)-48:NJ=5:IF MZ=1 THEN NJ=4
1380 IF (MM<0)+(MM>NJ) THEN PRINT"Un nombre entre 1 et "NJ: s.v.p. ? : "GOTO
1340
1400 NJ=MM:NH=MM:IF MZ=1 THEN NJ=NJ+1
1420 PRINT:FOR I=1 TO NH
1440 I$="eme":IF I=1 THEN I$="er"
1460 PRINT"Donnez moi le nom du "I:I$:" joueur "GOSUB 10300:REM * + musique 1
*INPUT NJ$(I)
1480 NEXT I
1500 IF MZ=1 THEN PRINT"Le "NJ:"eme joueur est le \ MZ-80B ".NJ$(NJ)="MZ-80B"
1520 REM * le de le plus fort commence *
1540 PRINT:PRINT"Vous allez lancer un de a tour de role. Le joueur qui aura obt
enu la valeur la"
1560 PRINT"plus elevee commencera et ainsi de suite en valeur decroissante."GOTO
1600
1580 PRINT"Dans le cas ou plusieurs des auraient la meme valeur, les joueurs co
rrespondants relanceront les des:"
1600 PRINT:PRINT"Appuyez une touche pour continuer."GOSUB 10300:REM * + musique
2 *GOSUB 10060:REM * + continuer *
1620 PRINT CHR$(6):PRINT"Vous avez trois manieres de lancer les des : "
1640 PRINT" - doucement , dans ce cas vous appuyez sur la lettre \ D , "
1660 PRINT" - moyennement , dans ce cas vous appuyez sur la lettre \ M , "
1680 PRINT" - fort , dans ce cas vous appuyez sur la lettre \ F , "
1700 PRINT:FOR I=1 TO NH
```

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

La Rédaction



MZ 80

```
1720 GOSUB 11600:REM * + lancer les des *
1820 FOR J=1 TO 5:D1(J)=0:NEXT J:D1(1)=1:CV=CURV:CURSOR 76,2:PRINT I:GOSUB 76
2:PRINT I:GOSUB 11200:REM * + jet des des *
1840 CURSOR 8,CV:PRINT NJ$(1):" tu as obtenu "D1(1):" avec ton de."
1860 NEXT I
1880 IF MZ=0 THEN 1960
1900 GOSUB 11400:REM * + jet des des de l'ordinateur *
1920 FOR J=1 TO 5:D1(J)=0:NEXT J:D1(1)=1:CV=CURV:CURSOR 76,2:PRINT NJ:CURSOR 7
6,2:PRINT I:GOSUB 11200:REM * + jet des des *
1940 CURSOR 8,CV:PRINT"J'ai obtenu "D1(1):" avec mon de."
1960 REM
1980 K=1:FOR I=6 TO 1 STEP -1
2000 FOR J=1 TO NJ
2020 IF D(J)=I THEN NH(K)=NJ(J):K=K+1
2040 NEXT J
2060 NEXT I
2080 PRINT CHR$(6):MM$="er":FOR I=1 TO NJ:NJ$(I)=NH$(I)
2100 PRINT:PRINT NJ$(1):" sera le "I:MM$:" joueur."I:MM$="eme"
2120 NEXT I:IF MZ=0 THEN 2200
2140 FOR I=1 TO NJ
2160 IF NJ$(I)="MZ-80B" THEN MZ=1
2180 NEXT I
2200 GOSUB 10200:REM * + continuer *PRINT CHR$(6):I
2220 RETURN
2300 REM * preparation de l'ecran * *****
2320 FOR I=1 TO 5:D(I)=I:NEXT I:GOSUB 11000:REM * + dessin de la valeur des des
*CURSOR 77,2:PRINT "
2340 CONSOLE S 5,24
2360 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO NJ+1
2380 IF (I=10)+(I=11)+(I=19) THEN 2460
2400 PRINTL$(I,J)
2420 NEXT J
2440 PRINTL$(1,7)
2460 NEXT I
2480 CH=29:FOR I=1 TO NJ:NH$=NH$(I):IF LEN(NH$)>7 THEN NH$=LEFT$(NH$,7)
2500 CH=CH+8:CURSOR CH,6:PRINT NH$
2520 NEXT I
2540 RETURN
3000 REM * partie * *****
3020 CONSOLE S 22,24
3100 FOR K=1 TO 13:REM * nombre de cases a jouer *
3200 FOR I=1 TO NJ:REM * nombre de joueurs *
3240 IF I=MZ GOSUB 5000:REM * + c'est a l'ordinateur de jouer *GOTO 4360
3280 PRINT NJ$(I):" c'est a toi de jouer."
3320 FOR J=1 TO 5:D1(J)=I:NEXT J
3360 FOR J=3 TO 1 STEP -1:REM * nombre de coups a jouer *
3400 PRINT"Lance les des (doucement \D, moyennement \M ou fort \F) "I:CV=CUR
V:CH=CURH
3440 CONSOLE S 0,4:CURSOR 76,2:PRINT J:CURSOR 76,2:PRINT I:CONSOLE S 22,24:CUR
SOR CH,CV
3480 GOSUB 11600:REM * + lancer les des *GOSUB 11200:REM * + jet des des *
3500 IF J=1 THEN 3800
3520 CONSOLE S 22,24:PRINT CHR$(6):"Si tu es satisfait de tes des, appuie sur 1
a touche \ CR , "
3540 PRINT"Quels des veux-tu rejouer ? "I:GOSUB 10300:REM * + musique 2 *FOR L
=1 TO 5:D1(LL)=0:NEXT LL
3560 FOR L=1 TO 5
3600 GOSUB 10060:REM * + continuer *IF (ASC(MM$)=13)+(L=1) THEN 3800
3620 IF ASC(MM$)=13 THEN 3760
3640 MM=ASC(MM$)-48:IF (MM<1)+(MM>5) THEN PRINT:PRINT"Un nombre entre 1 et 5 s.
v.p."GOSUB 10200:REM * + musique 1 *GOTO 3520
3680 D1(MM)=1:PRINT MM$
3720 NEXT L
3760 PRINT:NEXT J
3800 CONSOLE S 0,4:CURSOR 77,2:PRINT "0":CURSOR 76,2:PRINT I:CONSOLE S 22,24
:CURSOR CH,CV
3840 PRINT CHR$(6):I:ON 1 GOSUB 11820,11840,11860,11880,11900:REM * + position du
curseur *
3880 PRINT"Dans quelle case choisis-tu de marquer tes points ? "
3920 PRINT"Pour deplacer le curseur, appuie sur n'importe quelle touche."
3960 PRINT"Lorsque le curseur sera sur la bonne case, appuie sur la touche \CR"
I:GOSUB 10300:REM * + musique 2 *
4000 CONSOLE S 5,21
4040 FOR LL=8 TO 20
4060 IF P(LL-7,I)<>0 THEN 4200
4080 CURSOR CH,LL:PRINT"+":GOSUB 10060:REM * + continuer *GOSUB 10400:REM * +
musique 3 *
4120 IF ASC(MM$)=13 THEN 4280
4160 CURSOR CH,LL:PRINT " "
4200 NEXT LL
4240 GOTO 4040
4280 C=LL-7:DA=0:DB=0:DC=0:DE=0:DF=0:FOR NH=1 TO 6:D3(NH)=0:NEXT NH:FOR NH=1 TO
3:D2(NH,1)=0:D2(NH,2)=0:NEXT NH
4320 ON C GOSUB 12100,12120,12140,12160,12180,12200,12220,12240,12260,12280,123
00,12320,12340:REM * + calcul des points *
4360 IF DE=99 THEN DE=0
4400 CURSOR CH,C+7:PRINT " "I:IF DE<10 THEN PRINT " "
4440 PRINT DE:
4480 CONSOLE S 22,24:PRINT CHR$(6):
```

Suite page 19

ERRATUM sur APPLE

BELOTE DE COMPTOIR SUR
APPLE DU N° 38.

Mieux vaut tard que jamais:
deux très jolis oublis dans ce
programme. Que Daniel BOT-
TON nous excuse...

Tout d'abord, il manquait la
table de formes ci-dessous pour
le dessin des cartes. La sauve-
garde avec BSAVE CARTES,AS
1000,LS 220. Ensuite, le pro-
gramme principal que vous avez
déjà tapé ne tient pas à l'empla-
cement habituel, il faut l'implan-
ter à l'adresse \$ 4001. Sauve-
garder le normalement avec
SAVE BELOTE DE COMPTOIR,
et lancez le petit programme
suivant qui en même temps,
chargera la table des formes. A
vos comptoirs!

*1000,1220

```
1000- 0C 00 1A 00 26 00 2F 00
1008- 3C 00 4B 00 5B 00 62 00
1010- 6D 00 7A 00 E5 00 47 01
1018- A4 01 21 24 64 0C 0E 0E
1020- 36 3F 77 09 2E 00 21 64
1028- 0C 0C E4 3A 3F 07 00 09
1030- 2D 0C E4 3F D6 24 0C 0C
1038- 2D 0E 36 00 29 63 0C 3C
1040- 3F 07 20 0C 2D 15 2E 00
1048- 21 24 24 6C 09 2D 0E 36
1050- 36 1E 3F 07 20 24 24 00
1058- 49 E4 E4 24 4D 31 36 33
1060- 07 00 21 24 24 2C 2D 2A
1068- 32 3E BA 3F 00 21 24 24
1070- 2C 2D 15 F6 3F 0E 15 15
1078- 07 00 49 09 2D 2D 2E 5B
1080- 3B 3F 0C 6D 49 3B FF 3F
1088- DF 3F 07 2B 2D 6D 6D 2D
1090- 2D 05 3B 3F 3F 3F 3F 3F
1098- 3F 3F 07 2B 2D 2D 2D 2D
10A0- 2D 2D 2D 2D 3C 3F 3F 3F
10A8- 3F 3F 3F 3F 3F 2C 2D 2D
10B0- 2D 2D 2D 2D 2D 1C 3F 3F
10B8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 27 2D
10C0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D E5 3F
10C8- 3F 3F 3F 3F 3F 67 2D 2D
10D0- 2D 2D 2D E5 3F 3F 3F 3F
```

```
10D8- 67 2D 2D 2D E5 3F 3F 67
10E0- 2D E5 27 2D 00 49 09 2D
10E8- 2D 2D E5 3F 3F 0C 6D 49
10F0- 3B FF 3B DF 3F 07 2B 2D
10F8- 6D 6D 2D 2D 05 3B 3F 3F
1100- 3F 3F 3F 3F 3F 07 2B 2D
1108- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 3C
1110- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F
1118- 2C 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D
1120- 2D 1C 3F 3F 3F 3F 3F 3F
1128- 3F 67 29 6D 2D 6D 2D DC
1130- 1B 3F FF 0B 2D 2D 2D 3B
1138- 3F 3F 3F 2C 2D 2D 2D 1C
1140- 3F 3F 67 2D E5 3F 00 49
1148- 49 09 25 FF 2B 2D 2D 3C
1150- 3F 3F 1F 2B 2D 2D 2D 2D
1158- 3C 3F 3F 3F 3F 1F CB 2D
1160- 2D 2D 2D 2D 2D 25 3F 3F
1168- 3F 3F 3F 3F FF 2B 2D 2D
1170- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 3C 3F
1178- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 4C
1180- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 25 3F
1188- 3F 3F 3F 3F 3F 67 29 2D
1190- 2D 2D 2D 3C 3F 3F 3F 3F
1198- 4C 2D 2D 2D 1B 3F 3F 67
11A0- 29 3C 07 00 49 49 09 25
11A8- FF 2B 2D 2D 3C 3F 3F 1F
11B0- 2B 2D 2D 2D 2D 3C 3F 3F
11B8- 3F 3F 1F 2B 2D 2D 2D 2D
11C0- 2D 2D 3C 3F 3F 3F 3F 3F
11C8- 3F 1F 2B 2D 2D 2D 2D 2D
11D0- 2D 2D 2D 3C 3F 3F 3F 3F
11D8- 3F 3F 3F 3F 2C 2D 2D 2D
11E0- 2D 2D 2D 2D 2D 3C 3F 3F
11E8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 4C 2D
11F0- 2D 6D 29 2D 2D 3C 3F 3F
11F8- DF 3F 3F 27 2D 2D 6D 29
1200- 2D 2D 12 12 DB 1B 67 2B
1208- 1D 4D 49 C9 25 FF DB 1B
1210- 3F 00 20 4A 45 55 00 49
1218- 12 26 02 81 41 D0 31 C1
1220- 00
```

APPLE II

```
1 HOME
10 POKE 103,1: POKE 104,64: POKE
16384,0
20 PRINT CHR$(4):"BLOAD CARTES"
30 POKE 232,0: POKE 233,16
40 ROT=0: SCALE=1
50 PRINT CHR$(4):"RUN BELOTE D
E COMPTOIR"
```

Suite de la page 15

ZX 81

```
810 REM *BOUCLE;*****
811 IF B=2 THEN GOTO 814
812 LET B=B-1
814 PRINT AT A,B;"0-0";AT A-1,
B;"")
816 PRINT AT 21,0;" "
817 IF B=2 THEN GOTO 819
818 PRINT AT 21,J+8;" "AT 20
J+12;" "AT 19,J+12;" "
AT 18,J+12;"(000)"AT 17,J+12
820 PRINT AT 21,0;" "
822 IF B=2 THEN LET J=J-1
824 IF J=5 THEN GOTO 900
826 GOTO 810
828 REM *-----
830 PRINT AT 21,10;" "
832 LET M=0
834 LET B=2
836 PRINT AT 20,16;"L"
838 LET A=20
840 REM *BOUCLE;*****
841 IF M=1 THEN GOTO 843
842 LET B=B+1
844 IF INKEY$="B" AND B=12 THE
N LET M=1
846 PRINT AT A,B;"0-0";AT A-1,
B;"")
848 IF INKEY$="B" THEN LET SC=5
C=5
850 IF INKEY$="B" AND B=12 THEN
GOTO 950
852 IF B=12 THEN GOTO 920
854 GOTO 834
856 GOSUB 1000
858 PRINT AT 20,13;"0-0";AT 19
13;"")
860 GOTO 850
862 PRINT AT 19,2;" "AT 20,2;
864 GOTO 810
866 REM *-----
868 PAUSE 30
870 REM *BOUCLE;*****
872 LET A=A-1
874 PRINT AT A,13;"0-0";AT A-1,
13;"")
876 IF A=20 THEN PRINT AT A+1,0
3;"")
878 IF A=10 THEN PRINT AT A+2,0
3;"")
880 IF A=10 THEN GOTO 972
882 GOTO 860
884 PRINT AT 17,16;" "
886 LET B=B+1
888 PRINT AT 16,8-1;"0-0";AT 1
6,8-1;"")
890 IF B=10 THEN GOTO 902
```

```
900 GOTO 972
902 PRINT AT 7,0;"VOUS ETES PAR
VENU A MENER VOTRE VEHICULE JUS
QU'A LA BASE "OU VOUS ETES
3 RECUS AVEC LES MONNEURS RE
SERVES AU HEROS (CAMPAGNE,C
AVALAR,HEDAILLE)"
904 PRINT AT 5,11;"BRAVO";AT 5,
11;" "
906 PRINT AT 2,0;" "
908 PRINT AT 12,11;"SCORE";AT 1
2,11;" "AT 13,12;(SC+100)+(
100*5)
910 PRINT AT 14,8;" "
912 AT 15,11;" "
914 IF INKEY$="0" THEN GOTO 210
916 IF INKEY$="N" THEN GOTO 300
918 GOTO 902
920 REM *-----
922 LET S=5-1
924 LET SC=SC-10
926 IF SC<0 THEN LET SC=0
928 IF S=0 THEN GOTO 2000
930 PRINT AT 1,20;5
932 PRINT AT 2,17;" "
934 RETURN
936 REM *-----
938 REM *LOGICIEL
2000 REM *LOGICIEL
2002 REM *LOGICIEL
2004 REM *LOGICIEL
2006 REM *LOGICIEL
2008 REM *LOGICIEL
2010 REM *LOGICIEL
2012 REM *LOGICIEL
2014 REM *LOGICIEL
2016 REM *LOGICIEL
2018 REM *LOGICIEL
2020 REM *LOGICIEL
2022 REM *LOGICIEL
2024 REM *LOGICIEL
2026 REM *LOGICIEL
2028 REM *LOGICIEL
2030 REM *LOGICIEL
2032 REM *LOGICIEL
2034 REM *LOGICIEL
2036 REM *LOGICIEL
2038 REM *LOGICIEL
2040 REM *LOGICIEL
2042 REM *LOGICIEL
2044 REM *LOGICIEL
2046 REM *LOGICIEL
2048 REM *LOGICIEL
2050 REM *LOGICIEL
2052 REM *LOGICIEL
2054 REM *LOGICIEL
2056 REM *LOGICIEL
2058 REM *LOGICIEL
2060 REM *LOGICIEL
2062 REM *LOGICIEL
2064 REM *LOGICIEL
2066 REM *LOGICIEL
2068 REM *LOGICIEL
2070 REM *LOGICIEL
2072 REM *LOGICIEL
2074 REM *LOGICIEL
2076 REM *LOGICIEL
2078 REM *LOGICIEL
2080 REM *LOGICIEL
2082 REM *LOGICIEL
2084 REM *LOGICIEL
2086 REM *LOGICIEL
2088 REM *LOGICIEL
2090 REM *LOGICIEL
2092 REM *LOGICIEL
2094 REM *LOGICIEL
2096 REM *LOGICIEL
2098 REM *LOGICIEL
2100 REM *LOGICIEL
```

ERRATA pour ZX 81

Nous publions dans ce numéro,
les premières lignes des pro-
grammes sur ZX 81 supprimées
par erreur, parus dans le nu-
mero spécial du mois d'Aout.

LDIR

ECRITURE NORMALE DES LIGNES EN U
IDEO INVERSEE

2...TOUTES LES LIGNES DE REM 50
NT INDISPENSABLES AU FONCTIONNEM
ENT DU LOGICIEL.

3...LDIR X30

1 REM

2 REM

3 REM

4 REM

5 REM

6 REM

7 REM

PARC FANTASTIQUE

1 REM

2 REM

3 REM

4 REM

5 REM

6 REM

7 REM

OBSTACLE

1 REM

2 REM

3 REM

4 REM

5 REM

6 REM

7 REM

8 REM

9 REM

10 REM

11 REM

12 REM

13 REM

14 REM

15 REM

16 REM

17 REM

18 REM

19 REM

20 REM

21 REM

22 REM

23 REM

24 REM

25 REM

26 REM

27 REM

28 REM

29 REM

30 REM

31 REM

32 REM

33 REM

34 REM

35 REM

36 REM

37 REM

38 REM

39 REM

40 REM

41 REM

42 REM

43 REM

44 REM

45 REM

46 REM

47 REM

48 REM

49 REM

50 REM

51 REM

52 REM

53 REM

54 REM

55 REM

56 REM

57 REM

58 REM

59 REM

60 REM

61 REM

62 REM

63 REM

64 REM

65 REM

66 REM

67 REM

68 REM

69 REM

70 REM

71 REM

72 REM

73 REM

74 REM

75 REM

76 REM

77 REM

78 REM

79 REM

80 REM

81 REM

82 REM

83 REM

84 REM

85 REM

86 REM

87 REM

88 REM

89 REM

90 REM

91 REM

92 REM

93 REM

94 REM



```

4320 NEXT I
4360 NEXT K
4400 RETURN
5000 REM * c'est à l'ordinateur de jouer * *****
5100 FOR J=1 TO 5:D1(J)=1:NEXT J
5150 PRINT"C'est à moi de jouer. "
5160 FOR J=3 TO 1 STEP -1:REM * nombre de coups à jouer *
5190 CV=CSRV:CH=CSRH:GOSUB 11400:REM * + jet des des de l'ordinateur *
5220 CONSOLE S 0,4:CURSOR 76,2:PRINT J:CURSOR 76,2:PRINT"I":
5250 GOSUB 11200:REM * + jet des des +CONSOLE S 22,24
5280 FOR J1=1 TO 6:D4(J1)=0:NEXT J1:FOR J1=1 TO 5:D4(D(J1))=D4(D(J1))+1:NEXT J1
5310 IF J=1 THEN 7400:REM * suite *
5320 FOR J1=1 TO 5:D1(J1)=0:NEXT J1
5340 REM * suite *
5350 DB=0:DC=0:DD=0:DF=0
5370 IF P(10,I)<0 THEN 5790:REM * suite *
5400 FOR J1=1 TO 5:IF D4(J1)=1 THEN DB=DB+1:NEXT J1
5430 FOR J1=2 TO 6:IF D4(J1)=1 THEN DC=DC+1:NEXT J1
5460 IF (DB=5)+(DC=5) THEN 7400:REM * suite *
5490 DB=0:FOR J1=1 TO 4:IF (D4(J1)=1)+(D4(J1)=2) THEN DB=DB+1:NEXT J1
5520 IF DB=4 THEN 5580
5530 DC=0:FOR J1=2 TO 5:IF (D4(J1)=1)+(D4(J1)=2) THEN DC=DC+1:NEXT J1
5560 IF DC=4 THEN 5580
5590 FOR J1=3 TO 6:IF (D4(J1)=1)+(D4(J1)=2) THEN DD=DD+1:NEXT J1
5620 IF (DB=4)+(DC=4)+(DD=4) THEN 5790:REM * suite *
5650 IF (DB=4)+(D4(6)=1) THEN DF=6:GOTO 5730
5680 IF (DD=4)+(D4(1)=1) THEN DF=1:GOTO 5730
5700 FOR J1=2 TO 5:IF D4(J1)=1 THEN NEXT J1
5720 DF=J1
5730 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)=DF THEN D1(J1)=1:GOTO 7300:REM * suite *
5760 NEXT J1:DF=0:FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DF=J1:GOTO 5780
5790 NEXT J1
5790 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)=DF THEN D1(J1)=1:GOTO 7300:REM * suite *
5795 NEXT J1:GOTO 7300:REM * suite *
5799 REM * fool *
5800 DB=0:DC=0:DD=0
5820 IF P(11,I)<0 THEN 6240:REM * suite *
5850 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=3 THEN DB=3:GOTO 5910
5880 NEXT J1:IF DB=3 THEN 6000
5910 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DC=2:GOTO 5970
5940 NEXT J1:IF DC=2 THEN 6000
5970 IF DC=2 THEN 7400:REM * suite *
6000 DB=0:FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DB=J1:GOTO 6060
6030 NEXT J1:IF DB=0 THEN 6240:REM * suite *
6060 DC=0:FOR J1=1 TO 6:IF (D4(J1)=2)+(J1<DB) THEN DC=J1:GOTO 6120
6090 NEXT J1:GOTO 6240:REM * suite *
6120 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=1 THEN DD=J1:GOTO 6180
6150 NEXT J1
6180 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)=DD THEN D1(J1)=1:GOTO 7300:REM * suite *
6210 NEXT J1
6240 REM * 2 des de la meme valeur *
6270 DB=0:DC=0:DD=0
6300 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DB=J1:GOTO 6360
6330 NEXT J1:GOTO 6960:REM * suite *
6360 FOR J1=1 TO 6:IF (D4(J1)=2)+(J1<DB) THEN DC=J1:GOTO 6420
6390 NEXT J1
6420 IF (D4(DB)=D4(DC))+(P(DB,I)=0) THEN 6510
6450 IF (D4(DC)=D4(DB))+(P(DC,I)=0) THEN 6570
6480 IF (D4(DB)=2)+(P(DB,I)=0) THEN 6510
6490 IF (D4(DC)=2)+(P(DC,I)=0) THEN 6570
6500 GOTO 6630
6510 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<DB THEN D1(J1)=1
6540 NEXT J1:GOTO 7300:REM * suite *
6570 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<DC THEN D1(J1)=1
6600 NEXT J1:GOTO 7300:REM * suite *
6630 IF ((D4(DB)=5)+(D4(DC)=5))+(P(13,I)=0)+(P(12,I)=0)+(P(9,I)=0) THEN 7400:
REM * suite *
6660 IF ((D4(DB)=4)+(D4(DC)=4))+(P(12,I)=0)+(P(9,I)=0) THEN 6720
6690 GOTO 6780
6720 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<DB THEN D1(J1)=1
6750 NEXT J1:GOTO 7300:REM * suite *
6780 IF ((D4(DB)=3)+(DB=3))+(D4(DC)=3)+(DC=3))+(P(9,I)=0) THEN 6840
6810 GOTO 6960:REM * suite *
6840 IF DB=3 THEN 6900
6870 IF DC=3 THEN DB=DC
6900 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<DB THEN D1(J1)=1
6930 NEXT J1:GOTO 7300:REM * suite *
6960 REM * max min *
6990 DB=0:DC=0:DD=0
7020 IF P(8,I)<0 THEN 7110
7050 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<4 THEN D1(J1)=1
7080 NEXT J1:GOTO 7300:REM * suite *
7110 IF P(7,I)<0 THEN 7260:REM * suite *
7140 FOR J1=1 TO 5:DB=DB+D(J1):NEXT J1
7170 IF (DB>15)+(DB<20)+(DB<P(8,I))+(P(8,I)<0)) THEN 7400:REM * suite *
7200 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<3 THEN D1(J1)=1
7230 NEXT J1:GOTO 7300:REM * suite *
7260 FOR J1=1 TO 5:D1(J1)=1:NEXT J1:GOSUB 13600:REM * + avant de rejouer tous l
es des *
7300 CONSOLE S 22,24:PRINTCHR$(6):"Je rejoue les des";
7330 FOR J1=1 TO 5:IF D1(J1)=1 THEN PRINT J1;
7360 NEXT J1:PRINT:GOSUB 10400:REM * + musique 3 *
7390 NEXT J
7400 REM * case à choisir * *****
7500 CONSOLE S 0,4:CURSOR 77,2:PRINT"0";CURSOR 76,2:PRINT"I":CONSOLE S 22,24:
PRINTCHR$(6):
7530 GOSUB 13500:REM * + preparation au calcul des points *
7560 REM * suite *
7590 C=10:IF P(10,I)<0 THEN 7680:REM * suite *
7620 GOSUB 12200:REM * + calcul des points *IF P(C,I)=99 THEN P(C,I)=0:GOSUB 1
3500:GOTO 7680:REM * suite *
7650 GOTO 8900:REM * suite *
7680 REM * yams *
7710 C=13:IF P(C,I)<0 THEN 7800:REM * suite *
7740 GOSUB 12340:REM * + calcul des points *IF P(C,I)=99 THEN P(C,I)=0:GOSUB 1
3500:GOTO 7800:REM * suite *
7770 GOTO 8900:REM * suite *
7800 REM * carre *
7830 C=12:IF P(C,I)<0 THEN 7920:REM * suite *
7860 GOSUB 12320:REM * + calcul des points *IF P(C,I)=99 THEN P(C,I)=0:GOSUB 1
3500:GOTO 7920:REM * suite *
7890 GOTO 8900:REM * suite *
7920 REM * fool *
7950 C=11:IF P(C,I)<0 THEN 8040:REM * suite *
7980 GOSUB 12300:REM * + calcul des points *IF P(C,I)=99 THEN P(C,I)=0:GOSUB 1
3500:GOTO 8040:REM * suite *
8010 GOTO 8900:REM * suite *
8040 REM * 3 des de la meme valeur *
8070 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=3 THEN C=J1:GOTO 8130
8100 NEXT J1:GOTO 8280:REM * suite *
8130 IF P(C,I)<0 THEN 8190:REM * suite *
8160 ON C GOSUB 12100,12120,12140,12160,12180,12200:REM * + calcul des points *
:GOTO 8900:REM * suite *
8190 REM * brelan *
8220 C=9:IF (P(C,I)<0)+(J1<4) THEN 8280:REM * suite *
8250 GOSUB 12260:REM * + calcul des points *GOTO 8900:REM * suite *
8280 REM * max *
8310 C=8:IF P(C,I)<0 THEN 8400:REM * suite *
8340 GOSUB 12240:REM * + calcul des points *IF (P(C,I)=99)+(P(C,I)<20) THEN P(C
,I)=0:GOSUB 13500:GOTO 8400:REM * suite *
8370 GOTO 8900:REM * suite *
8400 REM * min *
8430 C=7:IF P(C,I)<0 THEN 8520:REM * suite *
8460 GOSUB 12220:REM * + calcul des points *IF (P(C,I)=99)+(P(C,I)<20) THEN P(C
,I)=0:GOSUB 13500:GOTO 8520:REM * suite *
8490 GOTO 8900:REM * suite *
8520 REM * 2 des de la meme valeur *
8550 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN C=J1:GOTO 8610
8580 NEXT J1:GOTO 8670:REM * suite *
8610 IF P(C,I)<0 THEN 8670:REM * suite *
8640 ON C GOSUB 12100,12120,12140,12160,12180,12200:REM * + calcul des points *
:GOTO 8900:REM * suite *
8670 REM * les 1 *
8700 C=1:IF P(C,I)<0 THEN 8760:REM * suite *
8730 GOSUB 12100:REM * + calcul des points *GOTO 8900:REM * suite *
8760 REM * les 2 *
8790 C=2:IF P(C,I)<0 THEN 8790:REM * suite *
8820 GOSUB 12120:REM * + calcul des points *GOTO 8900:REM * suite *
8850 REM * la suite *
8880 C=10:IF P(C,I)<0 THEN 8920:REM * suite *
8910 DE=99:P(C,I)=99:GOTO 8900:REM * suite *
8920 REM * le yams *
8930 C=13:IF P(C,I)<0 THEN 8950:REM * suite *

```

```

8940 DE=99:P(C,I)=99:GOTO 8900:REM * suite *
8970 REM * case restante *
8980 FOR J2=1 TO 13:IF P(J2,I)=0 THEN 8980
8970 NEXT J2
8975 DG=1:GOTO 8960
8980 C=12:GOSUB 13500:ON C GOSUB 12100,12120,12140,12160,12180,12200,12220,1224
0,12260,12280,12300,12320,12340
8981 IF DG=1 THEN DG=0:GOTO 8900:REM * suite *
8985 IF DE=99 THEN P(C,I)=0:GOSUB 13500:GOTO 8970
8990 GOTO 8900:REM * suite *
9000 REM * joueur suivant *
9010 CONSOLE S 22,24:PRINTCHR$(6):"Je choisis "C(C):"
9020 ON 1 GOSUB 11820,11840,11860,11880,11900:REM * + position du curseur *
9030 CONSOLE S 5,21
9040 RETURN
9080 REM * fin de partie * *****
9100 FOR I=1 TO 5:D(I)=1:NEXT I:GOSUB 11000:REM * + dessin de la valeur des des
*
9120 CONSOLE S 5,24:PRINTCHR$(6):
9140 FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO NJ+1:PRINT L$(I,J):NEXT J:PRINT L$(I,7):NEXT I:
=20:FOR J=1 TO NJ+1:PRINT L$(I,J):NEXT J:PRINT L$(I,7):
9160 FOR I=1 TO NJ:DE=0:ON I GOSUB 11820,11840,11860,11880,11900:REM * + posi
on du curseur *
9180 FOR J=1 TO 6
9190 CURSOR CH,6:PRINT NH$(I);
9200 IF P(J,I)=99 THEN P(J,I)=0
9220 DE=DE+P(J,I)
9240 NEXT J
9260 P(14,I)=0:IF DE=63 THEN P(15,I)=35
9280 DE=8
9300 FOR J=7 TO 15
9320 IF P(J,I)=99 THEN P(J,I)=0
9340 DE=DE+P(J,I)
9360 NEXT J
9380 P(16,I)=DE
9420 CURSOR CH+1,CV
9440 FOR J=1 TO 6
9460 GOSUB 9800
9480 NEXT J
9500 J=14:GOSUB 9800
9520 J=15:GOSUB 9800
9540 FOR J=7 TO 13
9560 GOSUB 9800
9580 NEXT J
9600 J=16:GOSUB 9800
9620 NEXT I
9640 CURSOR 0,0:RETURN
9680 IF P(J,I)<100 THEN PRINT " "
9720 IF P(J,I)<10 THEN PRINT " "
9740 PRINT P(J,I):IF CV=24 THEN 9880
9860 CV=CV+1:CURSOR CH+1,CV
9880 RETURN
9999 END

```

```

10000 REM * sous programmes * *****
10020 REM * continuer * *****
10040 CURSOR 0,23:PRINT"Tapez une touche pour continuer."GOSUB 10200:REM * + m
usique 1 *
10060 GET MH:IF MH="" THEN 10060
10080 RETURN
10100 REM * oui ou non * *****
10120 IF NO="" THEN NO=1:RETURN
10140 IF NO="" THEN NO=2:RETURN
10160 PRINT"o ou n s.v.p. "GOSUB 10200:INPUT NO:GOTO 10100
10200 REM * musique 1 * *****
10220 TEMPO 7:MUSIC "4B9":RETURN
10240 REM * musique 2 * *****
10260 TEMPO 7:MUSIC "4B3":RETURN
10280 REM * musique 3 * *****
10300 TEMPO 7:MUSIC "4B3":RETURN
10320 REM * dessin de la valeur des des * *****
11100 CURSOR 0,1:PRINTV1$(D(1)):CURSOR23,1:PRINTV1$(D(2)):CURSOR38,1:PRINTV1$
(D(3)):CURSOR53,1:PRINTV1$(D(4)):CURSOR68,1:PRINTV1$(D(5)):
11120 CURSOR 0,2:PRINTV2$(D(1)):CURSOR23,2:PRINTV2$(D(2)):CURSOR38,2:PRINTV2$
(D(3)):CURSOR53,2:PRINTV2$(D(4)):CURSOR68,2:PRINTV2$(D(5)):
11140 CURSOR 0,3:PRINTV3$(D(1)):CURSOR23,3:PRINTV3$(D(2)):CURSOR38,3:PRINTV3$
(D(3)):CURSOR53,3:PRINTV3$(D(4)):CURSOR68,3:PRINTV3$(D(5)):
11160 RETURN
11200 REM * jet des des * *****
11220 CONSOLE S 0,4:FOR I=1 TO 5
11240 IF D(I)=1 THEN D(I)=INT(6*RND(1))+1
11250 GOSUB 11000:REM * + dessin de la valeur des des *
11260 NEXT I
11280 MM=RND(1):IF (MM<5-F)+(MM>5+F) THEN 11220
11300 CONSOLE S 5,24:RETURN
11400 REM * jet des des de l'ordinateur * *****
11420 D=INT(3*RND(1)):IF=1:MM="moyennement":IF D<1 THEN F=2:MM="doucement"
11440 IF D>1 THEN F=0.5:MM="fort"
11460 PRINT"Je lance les des "MM";":GOSUB 10400:REM * + musique 3 *
11480 RETURN
11500 REM * traitement des ex aequo * *****
11520 RETURN
11600 REM * lancer les des * *****
11620 PRINT NH$(I);
11640 PRINT " lance le de (doucement 'D', moyennement 'M' ou fort 'F').";
11660 GOSUB 10300:REM * + musique 2 *GOSUB 10060:REM * + continuer *PRINT MM$
11680 D=ASC(MM$):IF (D<100)+(D>102)+(D>109) THEN PRINT"Doucement 'D',moyenne
ment 'M' ou fort 'F' s.v.p. "GOTO 11660
11700 F=.02:IF D<101 THEN F=.1
11720 IF D>103 THEN F=.05
11740 RETURN
11800 REM * position du curseur * *****
11820 CH=37:CV=08:RETURN
11840 CH=45:CV=08:RETURN
11860 CH=53:CV=08:RETURN
11880 CH=61:CV=08:RETURN
11900 CH=69:CV=08:RETURN
12000 REM * calcul des points * *****
12100 REM * 1 *DA=1:GOSUB 12400:RETURN
12120 REM * 2 *DA=2:GOSUB 12400:RETURN
12140 REM * 3 *DA=3:GOSUB 12400:RETURN
12160 REM * 4 *DA=4:GOSUB 12400:RETURN
12180 REM * 5 *DA=5:GOSUB 12400:RETURN
12200 REM * 6 *DA=6:GOSUB 12400:RETURN
12220 REM * min *GOSUB 12600:RETURN
12240 REM * max *GOSUB 12600:RETURN
12260 REM * brelan *DB=3:DC=0:DF=20:GOSUB 12900:RETURN
12280 REM * suite *DF=20:GOSUB 13300:RETURN
12300 REM * fool *DB=3:DC=2:DF=30:GOSUB 12900:RETURN
12320 REM * carre *DB=4:DC=0:DF=40:GOSUB 12900:RETURN
12340 REM * yams *DB=5:DC=0:DF=50:GOSUB 12900:RETURN
12400 REM * 1 a 6 *
12440 FOR LL=1 TO 5
12460 IF D(LL)=DA THEN DE=DE+1
12480 NEXT LL
12500 DE=DE+DA:IF DE=0 THEN DE=99
12520 P(C,I)=DE
12540 RETURN
12600 REM * min - max *
12640 FOR LL=1 TO 5
12660 DE=DE+D(LL)
12680 NEXT LL
12700 IF C=9 THEN 12820
12720 IF C=7 THEN 12760
12740 IF C=8 THEN 12800
12760 IF (P(8,I)<0)+(DE=P(8,I)) THEN DE=99
12780 GOTO 12820
12800 IF (P(7,I)<0)+(DE=P(7,I)) THEN DE=99
12820 P(C,I)=DE
12840 RETURN
12900 REM * brelan - fool - carre - yams *
12940 FOR LL=1 TO 5

```

```

12960 FOR NN=1 TO 3
12980 IF D2(NH,1)=0 THEN D2(NH,1)=D(LL)
13000 IF D2(LL)=D2(NH,1) THEN D2(NH,2)=D2(NH,
2)+1:GOTO 13040
13020 NEXT NH
13040 NEXT LL
13060 FOR NN=1 TO 3
13080 IF D2(NH,2)=DB THEN DB=99
13085 IF DB=99 THEN 13095
13090 NEXT NH
13095 FOR NN=1 TO 3
13100 IF D2(NH,2)=DC THEN DC=99
13110 IF DB=99 THEN 13140
13120 NEXT NH
13140 DE=99:IF C=11 THEN 13200
13160 IF DB=99 THEN DE=DF
13180 GOTO 13220
13200 IF (DB=99)+(DC=99) THEN DE=DF
13220 IF (C=9)+(DE=DF) THEN DE=0:GOTO 12600:
REM * min - max *
13240 P(C,I)=DE
13260 RETURN
13300 REM * suite *
13340 FOR LL=1 TO 5
13360 D3(D(LL))=1
13380 NEXT LL
13400 DE=99:FOR LL=1 TO 5:DB=DB+D3(LL):NEXT LL
13420 FOR LL=2 TO 6:DC=DC+D3(LL):NEXT LL
13440 IF (DB=5)+(DC=5) THEN DE=DF
13460 P(C,I)=DE
13480 RETURN

```

```

13500 REM * preparation au calcul des points * *****
13520 DA=0:DB=0:DC=0:DE=0:DF=0:FOR J1=1 TO 6:D3(J1)=0:NEXT J1:FOR J1=1 TO 3:D2(
J1,1)=0:D2(J1,2)=0:NEXT J1
13540 RETURN
13600 REM * avant de rejouer tous les des * *****
13620 IF P(9,I)<0 THEN 13700
13640 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=1 THEN 13660
13650 NEXT J1:GOTO 13700
13660 FOR J2=1 TO 6:IF (D4(J2)=1)+(J2<J1) THEN 13680
13670 NEXT J2:IF J2=7 THEN J2=6
13680 IF (J2>J1)+(D4(J2)=1) THEN J1=J2
13690 FOR J2=1 TO 5:IF D(J2)=J1 THEN D1(J2)=0
13695 NEXT J2:GOTO 14240
13700 FOR J1=1 TO 13 STEP 1
13730 IF P(J1,I)<0 THEN 14210:REM * suite *
13760 IF (J1<7)+(J1=9)+(J1=11) THEN 13820
13790 GOTO 14210:REM * suite *
13820 IF J1=6 THEN 13940:REM * suite *
13850 IF D4(J1)=0 THEN 14210:REM * suite *

```

```

13880 FOR J2=1 TO 5:IF D(J2)=J1 THEN D1(J2)=0
13910 NEXT J2:GOTO 14240:REM * suite *
13940 FOR J2=1 TO 6
13970 IF D4(J2)=1 THEN 14030
14000 NEXT J2:GOTO 14240:REM * suite *
14030 FOR J3=1 TO 6
14060 IF (D4(J3)=1)+(J3<J2) THEN 14120
14090 NEXT J3:IF J3=7 THEN J3=1
14120 IF J3=7 THEN J2=J3
14150 FOR J3=1 TO 5:IF D(J3)=J2 THEN D1(J3)=0
14180 NEXT J3:GOTO 14240:REM * suite *
14210 NEXT J1
14240 RETURN

```

```

15000 REM * regles du jeu * *****
15020 CURSOR 0,23:PRINT"Veuillez vous la regle du jeu ( o ou n ) ?":GOSUB 10200:
REM * + musique 1 *GOSUB 10060:REM * + continuer *
15040 IF MH="" THEN RETURN
15100 REM * presentation de l'ecran * *****
15120 FOR I=1 TO 5:D(I)=1:NEXT I
15140 CONSOLE S 0,4:PRINT CHR$(6):FOR I=1 TO 5:PRINT D$(I):NEXT I:GOSUB 11000
:REM * + dessin de la valeur des des *

```

CARACTERES EN VIDEO IN VERSE:

```

5310... CASE A CHOISIR
5370... FOOL
5460... CASE A CHOISIR
5730... REJOUER
5780... REJOUER
5785... REJOUER
5820... DEUX DES DE LA
MEME VALEUR
5970... CASE A CHOISIR
6030... DEUX DES DE LA
MEME VALEUR
6090... DEUX DES DE LA
MEME VALEUR
6180... REJOUER
6330... MAX MIN
6540... REJOUER
6600... REJOUER
6630... CASE A CHOISIR
6750... REJOUER
6810... MAX MIN
6930... REJOUER
7080... REJOUER
7110... REJOUER TOUS L
ES DES
7170... CASE A CHOISIR
7230... REJOUER
7590... YAMS
7620... YAMS
7650... JOUEUR SUIVANT
7710... CARRE
7740... CARRE
7770... JOUEUR SUIVANT
7830... FOOL
7860... FOOL
7890... JOUEUR SUIVANT
7950... TROIS DES DE L
A MEME VALEUR
7980... TROIS DES DE L
A MEME VALEUR
8010... JOUEUR SUIVANT
8100... MAX
8130... BRELAN
8160... JOUEUR SUIVANT
8220... MAX
8250... JOUEUR SUIVANT
8310... MIN
8340... MIN
8370... JOUEUR SUIVANT
8430... DEUX DES DE LA
MEME VALEUR
8460... DEUX DES DE LA
MEME VALEUR
8490... JOUEUR SUIVANT
8580... LES 1
8610... LES 1
8640... JOUEUR SUIVANT
8700... LES 2
8730... JOUEUR SUIVANT
8770... LA SUITE
8780... JOUEUR SUIVANT
8800... LE YAMS
8810... JOUEUR SUIVANT
8830... CASE RESTANTE
8840... JOUEUR SUIVANT
8881... JOUEUR SUIVANT
8890... JOUEUR SUIVANT
13730... NEXT J1
13790... NEXT J1
13820... BRELAN CARRE
YAMS
13850... NEXT J1
13910... RETURN
14000... RETURN
14180... RETURN

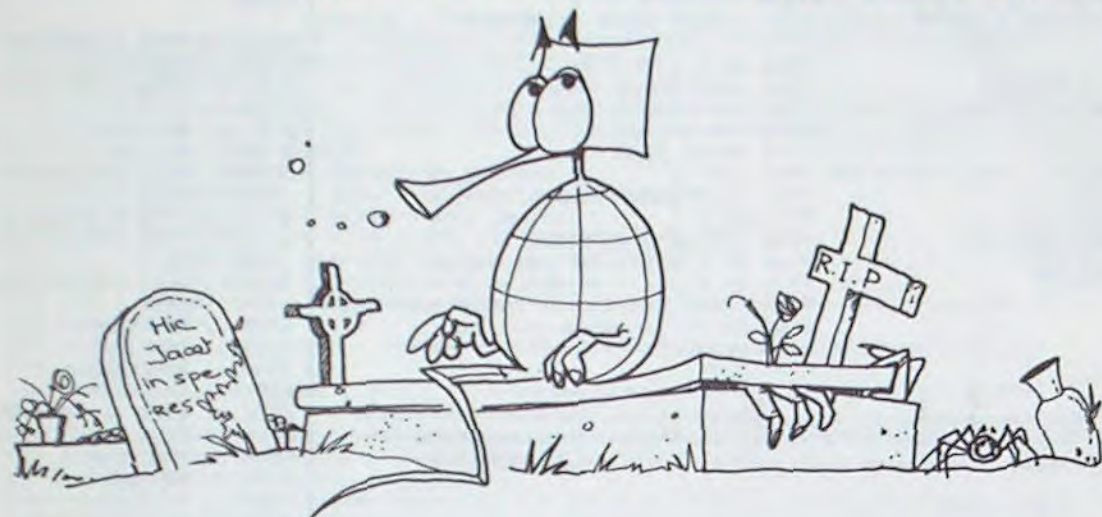
```

à suivre

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LES AVENTURES INTERNECROPHILISTIQUES DE MICHE ET MICHA.

Nécromancer de Synapse Software sur COMMODORE 64 et ATARI



"Salut Miche, t'es pas trop bronzé pour un vacancier! T'aurais pas passé tes vacances dans un tonneau?"
-Merci pour l'enchaînement, Micha. Non je les ai passées au Royaume des Ténébres.
-Tu dois bien être le seul à jouer par là-bas en plein été...
-FAUX!!! Puisque l'on est en train de jouer à deux dans la salle de rédaction. J'ai pas la pêche.
-Forcément, tu détruis les ogres, mais pas l'araignée. En plus, la moitié de tes arbres agonisent. Tu parles d'un druide!
-Sous-entendrais-tu que détruire les ogres me fait perdre des forces, tout comme l'araignée, à moins que je la détruise? J'ai vraiment pas la pêche.
-Bon, laisse-moi la manette, je m'occupe de détruire les larves d'araignées. Tu ne m'as pas

laissé trop d'arbres en réserve.
-Ben qu'est-ce qu'il te faut! Vingt-sept chênes, tu as largement de quoi faire péter toutes les piles du pont.
-OK, mais, ne te plains pas si tu te retrouves face à des dizaines d'araignées zombies, sans oublier les morpions qui te suceront l'énergie sans faiblir.
-Eh, on leur parle du concours Miche et Micha...
-Chut!...Tu détournes la conversation, surveille plutôt le nécromancien, il te prépare un sale coup de derrière les tombes.
-Tombes sur lesquelles je dois passer pour accéder au niveau suivant, je l'avais pas dit ça encore!
-Dis-donc, Miche, t'as vraiment pas du tout la pêche, il te reste cent douze points de force...
-Arrête, je suis vraiment naze, il me reste soixante dix-huit en

force et l'araignée me course...Je m'épuise, je m'es-souffle et le Nécro se réincarne à tout va. La vache, il a au moins neuf vies celui-là!
-T'es égoïste, t'es tellement crevé que t'as même pas l'idée de me passer le joystick pour l'achever ce magicien de bas étage.
-Cà y est, ta force est nulle. A moi...
-Non! Rends-moi le joystick!
-Eh, c'est toi qui as pratiqué tout l'été, alors laisse-moi m'entraîner!
-OK, puisque c'est comme ça, je vais préparer le prochain logiciel...
-Chut! C'est secret, la surprise la semaine prochaine."

Miche et Micha

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS lots matériel TEXAS suivants: 1X console TI99 + module PAL + Box extensions + carte RS 232C: 5000 F. 1X Box extensions + RS 232 + carte contrôleur + lecteur disquettes: 7900 F. Module Mini Mémoire + manuel français Initiation Assembleur: 800 F. Machine à écrire Terminal, EP 44, interfacée RS 232C; 4K M, tout texte: 2850 F. Lots indivisibles.RECHERCHE Term. Emul. II et Echec. Faire offre à Monsieur FILIAS Tel: (3) 980 55 98.

VENDS PHC25 + modulateur noir et blanc + prise magnéto + documentation: 1900 F. Mathieu LAMBARD Tel: (56) 72 23 35.

CHERCHE Jupiter Ace. José CORRAL 13 avenue Marcel BEYENS 59200 TOURCOING.

VENDS Oric 1 48K Peritel (garantie 6 mois) + 2 livres + 3 K7 de jeu. le tout 2250 F. Monsieur JOVE Chemin d'essustia VILLE-FRANQUE 64990 SR PIERRE D'IRUBE. Tel: (59) 59 83 13.

VENDS ZX 81 + 16 Ko + livres "jeux et programmation en langage machine" + 17 jeux sur cassettes + manuel programmation Sinclair. (valeur 1300 F.) Vendu 900 F. Tel: (45) 82 73 24.

VENDS Ordinateur SALORA (compatible Laser 200) branchement sur Antenne UHF Secam + une K7 démonstration. Sous garantie: 1400 F. Robert VIGEAN (67) 97 11 80.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé): 700 F. + papier CE 150 + livres + malette: le tout 2300 F. VENDS interface pour Dot Matrix Apple (permet la copie d'écran graphique directement au clavier): 700 F. CHERCHE contact Apple II. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 Esc.2 95340 PERSAN.

ECHANGE modules "Echecs" et "Star Trek" contre Module "Basic Etendu" avec manuel pour TEXAS INSTRUMENT TI99/4A. Tel: 983 14 48.

VENDS programmes ZX 81 16K. High Résolution: 70 F., Fast Load Monitor, Assembleur (Artic), Phantom, 3D Defenders: 40 F. pièce. Fabrice BAURE Tel: (24) 53 34 53 (après 20 H).

VENDS Console CBS + 10 K7 + poignées "Super action" Le tout 3500 F. Prix à débattre. Vente séparée possible. Monsieur HUE Tel: (93) 88 23 12. VENDS Oric 1 48K + moniteur Zenith (vert) + manuel + Oric 1 Pour tous + 2 K7 + raccordement Moniteur Oric 1. (Valeur 3800 F.) Vendu 2700 F. MOUCHENIK GAD Tel: 808 37 64 (de 20 H à 22 H 30).

VENDS TI99/4A (10/83) sous garantie + manuel + cordon K7 + manettes de jeu + 2 modules: Munchman et Demon Attack + 100 programmes sur K7. le tout 1900 F. P.MONTES 4 rue de Champagne 95200 SARCELLES. Tel: 419 37 11.

VENDS TO7 + livres + Pictor + mélodie + gestion de budget. Possibilité achat séparé. Prix très intéressant. Monsieur GOREN Tel: (3) 987 40 33 (heures bureau) ou (3) 993 64 91 (le soir).

VENDS Multitech MPFII 64 K comp.APPLE (langage APPLE SOFT) et même cartes graph. + nombreux documents + nombreux programmes utilitaires et jeux / lecteur K7 + int. imprimante, Peritel (Valeur 4500 F.) Vendu 3500 F. à débattre. Pierre CROCHET 61 avenue Bournizet 51800 SAINTE-MEHOULD. Tel: (26) 60 84 78 (le week-end).

VENDS TO 7 + mémo 7 Basic + Un livre initiation + K7 de

jeux. le tout 3100 F. Gilles CHAMBONNIERE Tel: (70) 99 85 00.

VENDS pour TI99/4A modulateur PAL UHF (valeur 750 F.) vendu 500 F. Tel: (76) 24 00 37 (après 18 H).

VENDS ZX 81 (10/83) sous garantie + extension 16K + manuel d'utilisation + 2 K7. Le tout 900 F. Laurent PROKOP Tel: (23) 58 31 93.

VENDS APPLE II + 48K, carte langage 16K moniteur vert 12" (année 81): 6000 F. Philippe GODIN 28 bis rue Lucien Clément 95130 FRANCONVILLE.

VENDS pour TRS 80 Imprimante 32 colonnes QUICK PRINTER 2: 600 F. et "la pratique du TRS 80" aux éditions PSI, les 3 volumes 200 F. Franck VANDEGINSTE Tel: 350 92 96.

ACHETE pour ZX 81 extension 16K. François LECA. 36 rue de Buzenval 60000 BEAUVAIS. Tél.: (4) 448.48.94. poste 2901 (après 17H15).

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI

Directeur Technique: Benoîte PICAUD

Maquette: Christine MAHÉ

Dessins: Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur: SHIT ÉDITIONS, 27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

Publicité au journal. Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie: DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC
Modulateur SECAM France	500,00
Câble liaison magéto-cassettes	100,00
Paire manettes jeux	210,00
Magéto-cassettes compatible T.I.	
LANSAY avec compteur + câble magéto compris	370,00

Imprimante GPOA papier thermique	1.305,00
EPSON RX 80	3.440,00
Imprimante Seikosha GP 100	2.300,00
Interface parallèle extérieure pour TI99 - GP 100 (externe)	1.090,00

PROGRAMMATION	PRIX TTC
Extended basic	75,00
Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00
TI LOGO II	795,00
(extension 32 K indispensable).	
Basic par soi-même	70,00
Aide à la programmation	75,00

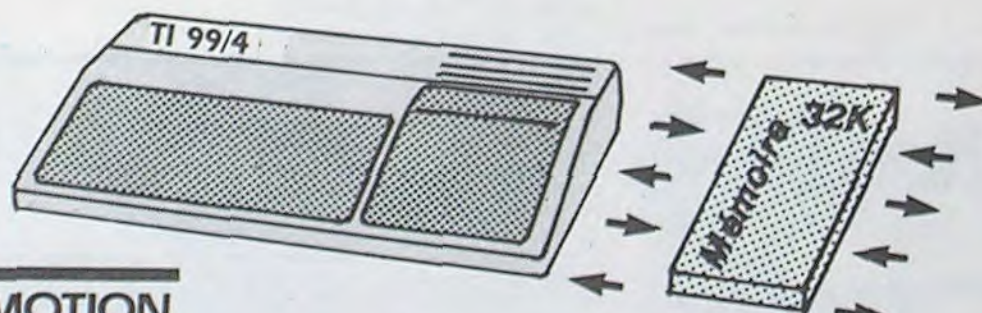
ORGANISATION	PRIX TTC
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	260,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
TI calc	360,00
Gestion privée	360,00

MODULES ÉDUCATION	PRIX TTC
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	PRIX TTC
Connect four	147,00
Munch Man	252,00
Othello	206,00
The attack	147,00
Jeux vidéo I	147,00
Yahzee	147,00
Jeux Rétro II	147,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS	PRIX TTC
Retour pirate	252,00
Demon attack	252,00
Mash	252,00
Burger time	252,00
Microsurgeon	252,00
Moonsweeper	252,00

LA RÈGLE À 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).



PROMOTION

BRANCHEMENT IMMÉDIAT EXTENSION 32 K 1.200 F

Lunar Lander 2 (pour basic étendu) 95,00



PROGRAMMES COLLINS/TEXAS:	PRIX TTC
Introd. au TI 99/4 (1)	75,00
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (1)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00

en cours de fabrication	PRIX TTC
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:	PRIX TTC
An eater	390,00
Hen Pecked	390,00
Rotor Raiders	390,00
Princess and Frog	390,00

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

MODULES ATARI:	PRIX TTC
Pac man	350,00
Moon Patrol	350,00
Jungle hunt	350,00
Defender	350,00

MO5 THOMSON

"Mo 5, LE NOUVEL ORDINATEUR FAMILIAL DE THOMSON"

- LE Mo 48 K DE MÉMOIRE VIVE:
 - Basic Intégré
 - Clavier AZERTY
 - Programmes éducatifs VIFI-NATHAN

- 16 COULEURS AVEC CARACTOR

- NOMBREUX INSTRUMENTS DE MUSIQUE ET RYTHME AVEC SYNTHETIA:

- BASIC MICROSOFT NIVEAU 5

- PRISE PERITÉLÉVISION MÉMOIRE 64 K:

Mo 5 Unité Centrale - Prise PERITEL	PRIX TTC
Lecteur Enregistreur de programmes Mo 5	2.390,00
Crayon Optique	650,00
Extension Musique et Jeux (2 manettes de déplacement permettant la création et la restitution de sons)	200,00
Contrôleur Lecteur de disquettes Mo 5	600,00
Imprimante Thermique 40 colonnes	3.790,00
Moniteur Couleur pour Mo 5 Oceanic	2.200,00
	2.725,00

Logiciels sur Cartouches	PRIX TTC
Gemini	295,00
Motus	295,00
Tridi 444	320,00
Trap	320,00
Pictor	490,00
Mélodie	490,00

Logiciels sur Cassettes	PRIX TTC
Multiplications Casse-tête	190,00
Un mot pour le compte	180,00

Demandez la liste des logiciels communs TO7-70 Mo5



Promotion vacances:
Pour l'achat d'un module édité par Texas, il est offert un programme Collins au choix:
Introduction au TI 99/4 (1)
Introduction au TI 99/4 (2)
Les techniques des programmes de jeux (1)
Les techniques des programmes de jeux (2)
le basic par soi-même.

BON DE COMMANDE TARIFS AOUT 1984

Nom

Prénom

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 re-commande pour les logiciels: + 30 F.

LA RÈGLE À CALCUL:

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tél.: 325.68.88 - Téléc.: ETRAV 220064/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.