



HEBDOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-5-8F

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR: APPLE II et II^e. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. GOUPIL. HEWLETT PACKARD HP 41 et HP 75. ORIC 1. SHARP PC 1211, PC 1251, PC 1500, MZ 80. SINCLAIR ZX 81 et SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7.

DEUX SUPER CONCOURS: 10 000 francs de prix au meilleur programme **CHAQUE MOIS.** 1 VOYAGE en CALIFORNIE pour le meilleur logiciel **CHAQUE TRIMESTRE.**

A voté !

Tout au long des quatre premiers numéros d'HEBDOGICIEL vous avez, nous l'espérons, apprécié les programmes publiés pour votre ordinateur. Il va falloir maintenant choisir celui que vous avez préféré. Les auteurs des logiciels comptent sur vous et attendent fébrilement votre décision: 10 000 francs et un voyage en Californie sont en jeu, sans compter les prix offerts par TEXAS, la RÉGLE à CALCUL et DURIEZ ! Vous savez que vous seul pouvez décider des gagnants: avec HEBDOGICIEL pas de jury ni de décision fantaisiste de la rédaction. Nous comptons sur vous pour envoyer massivement vos bulletins de vote, n'oubliez pas que le jour où ce sera votre tour d'être publié, vous aurez besoin que l'on vote pour vous ! Et, en plus, l'hippocampe ne vous oubliera pas: nous tirerons 10 bulletins de vote au sort et HIPPORÉBUS: 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 page centrale).

leurs expéditeurs recevront une calculatrice solaire CASIO. En comptant bien, cela fera 32 prix: une chèque de 10 000 francs, 10 calculatrices solaires CASIO, un module TEXAS, 18 livres offerts par la RÉGLE à CALCUL et une option pour le voyage en Californie et sur la BROTHER offerte par DURIEZ. Vous trouverez la marche à suivre pour voter en page centrale.

Menu

Cette semaine les jeux sont à l'honneur, à part l'éditeur de texte pour TRS 80 d'Emmanuel FLESSELLES et le programme graphique de Brigitte Le BARH sur MZ 80, tous les autres logiciels sont ludiques. Tout d'abord des jeux de télévision avec "Le compte est bon", HP 75 de Marc MAIZIER et "Le mot le plus long" de Denis BONOMO où votre ZX 81 peut non seulement jouer à ce

célèbre jeu mais, en plus, apprendre des nouveaux mots à chaque partie. Pour jouer complètement à l'illustrissime émission d'Armand Jammot, il vous faudra acheter les deux ordinateurs ! Les jeux d'argent ne sont pas oubliés: TRILOTO de Pierre GARRE sur HP 41 et TIERCE pour COMMODORE 64 par Frédéric MIRAN. La guerre sur terre, sur mer et dans l'espace avec TANK de François EDELIN (PC 1500), TORPILLE de Pierre VIOLENT (TI 99), SOUS-MARIN de Didier CAPDEVIELLE (VIC 20) et METEORE de René NICOD (TO 7). Des jeux de société: CASSE-TÊTE pour GOUPIL de Philippe CARON, COCHON QUI RIT de Jean-Pierre OLIVIER (APPLE), ALLUMETTES pour SPECTRUM, SOLITAIRE GÉANT de J.-P. GRANGER sur TI 99 et CERISES de J.-L. MESPLE pour PC 1211. Un méchant jeu de la vérité pour PC 1251 par J.-F. CHAPIN et un superbe jeu d'aventure: LA VAL-LÉE MAUDITE pour FX 702-P par Jean-Yves BISCHOFF. A vos claviers !

Edito

Ça commence à venir, tout est presque parfait, presque plus de Mastermind, plus du tout de pendu, nous avons presque terminé la série des Memory, vous commencez à envoyer des programmes dignes du nom de "Logiciel". Je le savais bien que les Français n'étaient pas plus bêtes que les Américains ou que les Anglais. Je le savais bien que vous aviez des programmes cachés dans vos tiroirs. Je le savais bien que vous étiez capables d'écrire des programmes aussi costauds que "Apple parle Français" (pour la petite histoire, une société que je ne nommerai pas commercialise un logiciel similaire au prix de 1 200 francs. Avec les 8 francs d'Hebdogiciel, ils auront peut-être du mal à le vendre !). Quand je vois vos productions, comme faire apprendre des mots à un ZX 81, faire faire des jeux d'aventure à une petite machine comme le Casio

FX 702-P ou encore faire augmenter la vitesse de transmission K 7 à un TRS 80 ou faire des jeux graphiques avec un PC 1500, je dis: tout est presque parfait. Il ne vous reste plus qu'à non seulement continuer, mais encore aller plus loin dans l'originalité. Cette semaine nous déplorons le départ du MPFII, trop peu de programmes reçus, il restera sur la touche pendant un mois, Gérard ROUGEVIN, le seul lecteur à avoir été publié gagnera quand même un livre qu'il pourra choisir dans la bibliothèque de la Règle à Calcul. Utilisateurs de MPFII, n'abandonnez pas votre ordinateur, envoyez-nous des programmes de qualité pour que MPFII revienne dès le mois de décembre.

Par contre, un nouveau venu, GOUPIL, avec un programme de jeu (casse-tête). Les possibilités de cet ordinateur nous laissent espérer des programmes de qualité. A vos claviers !

G. CECCALDI



TRILOTO

Vous jouez au loto un bulletin d'abonnement de 8 grilles valable pour 5 tirages, et vous attendez le 5^e tirage pour contrôler vos grilles. Vous possédez une HP 41 C avec son imprimante et des modules mémoire supplémentaires. Rentrez donc ce programme qui vérifiera vos grilles sans erreur et imprimera les résultats.

Faire SIZE 108, FIX 0 et rentrer ce programme de 1043 octets (425 lignes). Rentrer dans les registres R00 et R47 les 48 numéros de votre bulletin (8 grilles à 6 numéros). Si vous jouez toujours les mêmes grilles, profitez-en pour les enregistrer sur cartes magnétiques.

Faire RTN et lancer le programme par RIS. Affichage de 7 x 5 tirages. A chaque tonalité, vous introduisez un numéro de tirage (vous en avez 35 à introduire car il y a 5 tirages de 7 numéros). Ne pas faire RIS, la boucle de demande d'introduction des tirages repart automatiquement.

Après l'introduction du 35^e numéro, le programme compare les grilles du joueur aux numéros des tirages et imprime les résultats.

Pierre GARRE



```

*****
TIRAGES LOTO
*****

RESULTAT
*****

TIRAGE 1.
-----
GRILLE 1= AUCUN NUMERO
GRILLE 2= 10.
GRILLE 3= 12.- 17.
GRILLE 4= 21.- 19.
GRILLE 5= AUCUN NUMERO
GRILLE 6= 31.
GRILLE 7= AUCUN NUMERO
GRILLE 8= 44.

TIRAGE 2.
-----
GRILLE 1= AUCUN NUMERO
GRILLE 2= AUCUN NUMERO
GRILLE 3= 13.- 16.
GRILLE 4= 21.- 20.
GRILLE 5= AUCUN NUMERO
GRILLE 6= 35.
GRILLE 7= AUCUN NUMERO
GRILLE 8= 42.

TIRAGE 3.
-----
GRILLE 1= AUCUN NUMERO
GRILLE 2= AUCUN NUMERO
GRILLE 3= 14.- 17.
GRILLE 4= 19.- 23.
GRILLE 5= AUCUN NUMERO
GRILLE 6= 35.
GRILLE 7= AUCUN NUMERO
GRILLE 8= 46.- 42.

TIRAGE 4.
-----
GRILLE 1= 48.
GRILLE 2= AUCUN NUMERO
GRILLE 3= 15.
GRILLE 4= AUCUN NUMERO
GRILLE 5= 25.- 27.
GRILLE 6= 30.
GRILLE 7= 38.
GRILLE 8= 45.

TIRAGE 5.
-----
GRILLE 1= 48.
GRILLE 2= AUCUN NUMERO
GRILLE 3= 15.
GRILLE 4= AUCUN NUMERO
GRILLE 5= 25.- 27.
GRILLE 6= 30.
GRILLE 7= 38.
GRILLE 8= 45.
    
```

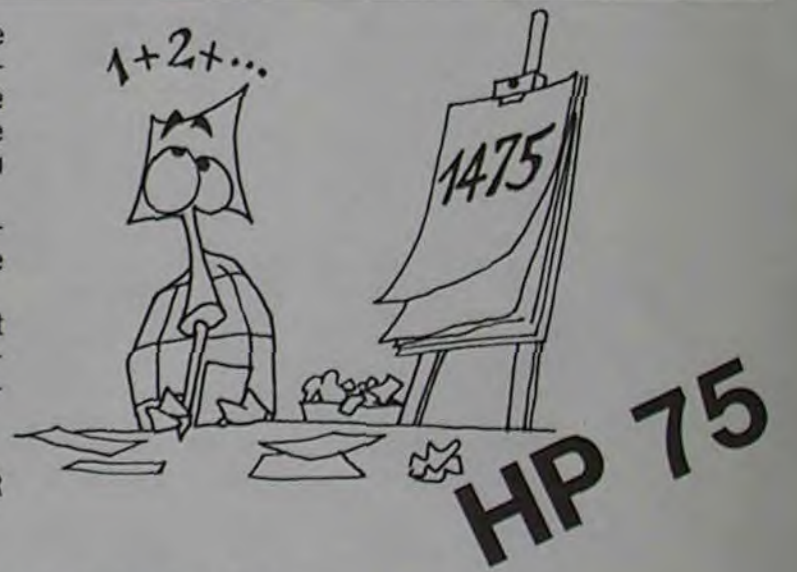
129 STO 87	179 RCL 88	229 RCL 88	279 RCL 88	329 STO 99	379 XEQ 83
130 ISG 98	180 X=Y?	230 X=Y?	280 X=Y?	330 RCL IND 99	380 *1=
131 RCL IND 98	181 STO IND 99	231 STO IND 99	281 STO IND 99	331 X=0?	381 ACA
132 STO 88	182 ISG 99	232 ISG 99	282 ISG 99	332 XEQ 09	382 XEQ 07
133 RCL 89	183 RCL 91	233 RCL 93	283 RCL 95	333 GTO 08	383 6.01101
134 RCL 83	184 RCL 83	234 RCL 83	284 RCL 83	334*LBL 10	384 STO 98
135 X=Y?	185 X=Y?	235 X=Y?	285 X=Y?	335 RCL IND 99	385 XEQ 03
136 STO IND 99	186 STO IND 99	236 STO IND 99	286 STO IND 99	336 X=0?	386 *2=
137 RCL 89	187 RCL 91	237 RCL 93	287 RCL 95	337 GTO 08	387 ACA
138 RCL 84	188 RCL 84	238 RCL 84	288 RCL 84	338 PCL IND 99	388 XEQ 07
139 X=Y?	189 X=Y?	239 X=Y?	289 X=Y?	339 X=0?	389 12.01701
140 STO IND 99	190 STO IND 99	240 STO IND 99	290 STO IND 99	340 XEQ 09	390 STO 98
141 RCL 89	191 RCL 91	241 RCL 93	291 RCL 95	341*LBL 08	391 XEQ 03
142 RCL 85	192 RCL 85	242 RCL 85	292 RCL 85	342 ISG 99	392 *3=
143 X=Y?	193 X=Y?	243 X=Y?	293 X=Y?	343 GTO 10	393 ACA
144 STO IND 99	194 STO IND 99	244 STO IND 99	294 STO IND 99	344 100.10601	394 XEQ 07
145 RCL 89	195 RCL 91	245 RCL 93	295 RCL 95	345 STO 99	395 18.02301
146 RCL 86	196 RCL 86	246 RCL 86	296 RCL 86	346 CLX	396 STO 98
147 X=Y?	197 X=Y?	247 X=Y?	297 X=Y?	347*LBL 13	397 XEQ 03
148 STO IND 99	198 STO IND 99	248 STO IND 99	298 STO IND 99	348 RCL IND 99	398 *4=
149 RCL 89	199 RCL 91	249 RCL 93	299 RCL 95	349 +	399 ACA
150 RCL 87	200 RCL 87	250 RCL 87	300 RCL 87	350 ISG 99	400 XEQ 07
151 X=Y?	201 X=Y?	251 X=Y?	301 X=Y?	351 GTO 13	401 24.02901
152 STO IND 99	202 STO IND 99	252 STO IND 99	302 STO IND 99	352 X=0?	402 STO 98
153 RCL 89	203 RCL 91	253 RCL 93	303 RCL 95	353 XEQ 14	403 XEQ 03
154 RCL 88	204 RCL 88	254 RCL 88	304 RCL 88	354 PRBUF	404 *5=
155 X=Y?	205 X=Y?	255 X=Y?	305 X=Y?	355 CF 05	405 ACA
156 STO IND 99	206 STO IND 99	256 STO IND 99	306 STO IND 99	356 100.10601	406 XEQ 07
157 ISG 99	207 ISG 99	257 ISG 99	307 XEQ 04	357 STO 99	407 30.03501
158 RCL 90	208 RCL 92	258 RCL 94	308 RTN	358*LBL 11	408 STO 98
159 RCL 83	209 RCL 83	259 RCL 83	309*LBL 04	359 0	409 XEQ 03
160 X=Y?	210 X=Y?	260 X=Y?	310 *GRILLE	360 STO IND 99	410 *6=
161 STO IND 99	211 STO IND 99	261 STO IND 99	311 ACA	361 ISG 99	411 ACA
162 RCL 90	212 RCL 92	262 RCL 94	312 RTN	362 GTO 11	412 XEQ 07
163 RCL 84	213 RCL 84	263 RCL 84	313*LBL 05	363 RTN	413 36.04101
164 X=Y?	214 X=Y?	264 X=Y?	314 ADV	364*LBL 09	414 STO 98
165 STO IND 99	215 STO IND 99	265 STO IND 99	315 SF 12	365 45	415 XEQ 03
166 RCL 90	216 RCL 92	266 RCL 94	316 * TIRAGE	366 FS? 05	416 *7=
167 RCL 85	217 RCL 85	267 RCL 85	317 ACA	367 ACCHR	417 ACA
168 X=Y?	218 X=Y?	268 X=Y?	318 RTN	368 RCL IND 99	418 XEQ 07
169 STO IND 99	219 STO IND 99	269 STO IND 99	319*LBL 06	369 ACX	419 42.04701
170 RCL 90	220 RCL 92	270 RCL 94	320 ACX	370 SF 05	420 STO 98
171 RCL 86	221 RCL 86	271 RCL 86	321 PRBUF	371 RTN	421 XEQ 03
172 X=Y?	222 X=Y?	272 X=Y?	322 * -----	372*LBL 14	422 *8=
173 STO IND 99	223 STO IND 99	273 STO IND 99	323 ACA	373 * AUCUN NUMERO	423 ACA
174 RCL 90	224 RCL 92	274 RCL 94	324 PRBUF	374 ACA	424 XEQ 07
175 RCL 87	225 RCL 87	275 RCL 87	325 CF 12	375 RTN	425 RTN
176 X=Y?	226 X=Y?	276 X=Y?	326 RTN	376*LBL 12	426 END
177 STO IND 99	227 STO IND 99	277 STO IND 99	327*LBL 07	377 0.00501	
178 RCL 90	228 RCL 92	278 RCL 94	328 100.10601	378 STO 98	

LE COMPTE EST BON

Avec 4 modes de fonctionnement, ce programme "CPTBON" n'a rien à envier à la télévision. Il peut calculer en temps limité (mode 1), en temps illimité (mode 2), en imposant tous les paramètres à la machine (mode 3) ou en laissant l'ordinateur tirer les chiffres au hasard.

Seuls les nombres 1 à 10 et 25, 50, 75 et 100 sont utilisables et ils ne peuvent servir que 2 fois pour un même tirage.

Le programme recherche en priorité le compte exact et, s'il est introuvable, il décrémente le nombre à trouver de 1 pour s'approcher le plus possible de la solution.



Marc MAIZIER

```

10 | 01.02.83 CPTBON
20 WIDTH INF
30 DELAY 0
40 BEEP ON
50 ! presentation
60 A$=" Simulation du c
ompte est bon #
70 FOR J=1 TO 16 @ B$=A$
[1,1]
80 FOR J=I+1 TO 32-I @ B
$=B$ " @ NEXT J
90 DISP B$A$[33-I]
100 NEXT I
110 FOR I=1 TO 32
120 A$[I,I]=CHR$(NUM(A$[
I,I])+128)
130 NEXT I
140 DISP A$ @ WAIT 3
150 ! choix
160 DISP "Reponse au plu
s rapide [";CHR$(207);"/
";CHR$(206);"] ";CHR$(19
1)
170 GOSUB 1050
180 IF K$="0" THEN Q1=1
@ T=3600 @ GOTO 240
190 IF K$="N" THEN Q1=0
200 IF K$="0" AND K$="N"
THEN 170
210 INPUT "temps de refl
exion:";T;"45";T
220 T=ABS(T)+.1
230 DISP "Temps de refle
xion:";T;"1 @ WAIT 2
240 DISP "[*CHR$(193)&"
Jutomaticue / [*CHR$(20
5)&"Januel [*CHR$(191)
250 ! initialisation
260 FOR A=0 TO 8 @ M(A),
E(A),H(A),B(A)=0 @ NEXT
A
270 GOSUB 1050
280 IF K$="A" THEN 1200
290 IF K$="M" THEN 270
300 FOR I=1 TO 6
310 RESTORE
320 DISP USING "6a,x,d,2
a"; "Plaque",I," ";
330 ON ERROR GOTO 320
340 INPUT B(I) @ Y=0
350 ! plaque valable ?
360 FOR J=1 TO 14
370 READ @ @ IF @=B(I) T
HEN Y=1
380 NEXT J
390 IF Y=1 THEN 400 ELSE
GOSUB 1090 @ GOTO 310
400 GOSUB 1320
410 IF F=3 THEN GOSUB 10
90 @ GOTO 310
420 NEXT I
430 OFF ERROR
440 ON ERROR GOTO 510
450 DISP "Un nombre de 3
chiffres :";
460 INPUT A(0) @ Z(1)=A(
0)
470 OFF ERROR
480 IF A(0)<=0 THEN 510
490 IF FP(A(0))00 THEN 5
10
500 IF IP(LOG10(A(0)))=2
THEN 520
510 GOSUB 1090 @ GOTO 44
0
520 DISP USING 530 ; *1
;A(0);*1";B(1);B(2);B(3)
;B(4);B(5);B(6)
530 IMAGE a,x,3d,x,a,6(x
,3d)
540 ! init chronos
550 ! duree recherche
560 ON TIMER @ 0,T GOTO
860
570 ! fin reflexion
580 ON TIMER @ 1,T BEEP
590;.4 @ GOTO 860
590 ! metronome
600 ON TIMER @ 2,1 BEEP
600;.001
610 ! debut recherche
620 X=TIME @ Z,W=0
630 S,B(8),M(0),E(0),B(7
)=0
640 FOR D=1 TO 6 @ H(D)=
B(D) @ NEXT D
    
```

Suite page 3

CASSE-TÊTE

S'il n'est pas chinois, ce casse-tête n'en est pas moins démoniaque ; il vous faudra de longs moments pour arriver à sortir le grand carré "J" de l'enchevêtrement de pièces du puzzle. Déplacez les morceaux du casse-tête avec les flèches du puzzle.

Philippe CARON

```

10 EXEC,"TTYSET PS=N"
20 REM INITIALISATION ECRAN COULEUR
30 COLOR 7:GR:GR
40 POKE HEX("EBF8"),1
50 EXEC,"0,0encar"
60 POKE HEX("E7FE"),0:POKE HEX("E7FF"),B6
70 REM INITIALISATION TABLEAUX
80 DIM C(35),T(56)
90 DATA 11,12,13,14,15,22,32,23,33,41,42,43,44,45,24,25,34,35
100 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,1,1,1,1,1,1,-1,-1,0,1,1,1,-1
110 DATA -1,0,1,1,1,1,-1,-1,1,1,1,1,1,1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
120 FOR IX=1 TO 10:READ C(IX):NEXT IX
130 FOR JX=0 TO 5
140 FOR JY=0 TO 5
150 READ T(IX+10*JY)
160 NEXT JY
170 NEXT JX
180 COLOR 0
190 PORT 3
200 PRINT CHR$(20):CHR$(40):CHR$(2):CHR$(2):"CASSE-TETE"
205 GOSUB 3000
210 PORT 0
220 PLOT 20,78 TO 20,50:PLOT TO 20,50:PLOT TO 20,163
230 PLOT TO 20,163:PLOT TO 20,135
240 PLOT 19,78 TO 19,49:PLOT TO 121,49:PLOT TO 121,164
250 PLOT TO 19,164:PLOT TO 19,135
260 GOSUB 1540
270 L$=INCH$(0)
280 L=ASC(L$)
290 IF L(65 OR L)74 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 270
295 K=K+1
300 L=L-64
310 D=ASC(INCH$(0))
320 IF D(1)S AND D(1)0 AND D(1)1 AND D(1)29 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 310
330 IF D=0 THEN V=-1
340 IF D=29 THEN V=1
350 IF D=10 THEN V=10
360 IF D=11 THEN V=-10
370 ON L GOTO 380,460,600,730,860,940,1020,1100,1240,1380
380 N=C(1)+V
390 IF T(N)() THEN 1530
400 DX=C(1)/10:UX=C(1)-DX+10
410 COLOR 7:GOSUB 1920
420 T(C(1))=0:C(1)=N:T(N)=1
430 DX=C(1)/10:UX=C(1)-DX+10
440 COLOR 2:GOSUB 1920
450 GOTO 2200
460 REM
470 IF V=-1 THEN C1=C(2)+V:C2=C(2)+V
480 IF V=1 THEN C1=C(3)+V:C2=C(1)
490 IF V=-10 OR V=10 THEN C1=C(2)+V:C2=C(3)+V
500 IF T(C(1))() OR T(C(2))() THEN 1530
510 DX=C(2)/10:UX=C(2)-DX+10
520 COLOR 7:GOSUB 1990
530 IF V=-1 THEN T(C(3))=0:C(2)=C(2)-1:C(3)=C(3)-1:T(C(2))=1
540 IF V=1 THEN T(C(2))=0:C(2)=C(2)+1:C(3)=C(3)+1:T(C(3))=1
550 IF V=10 THEN T(C(2))=0:T(C(3))=0:C(2)=C(2)+10:C(3)=C(3)+10:T(C(2))=1:T(C(3))=1
560 IF V=-10 THEN T(C(2))=0:T(C(3))=0:C(2)=C(2)-10:C(3)=C(3)-10:T(C(2))=1:T(C(3))=1
570 DX=C(2)/10:UX=C(2)-DX+10
580 COLOR 1:GOSUB 1990
590 GOTO 2200
600 REM
610 IF V=-1 THEN C1=C(4)+V:C2=C(4)+V
615 IF V=1 THEN C1=C(5)+V:C2=C(5)+V
620 IF V=-10 OR V=10 THEN C1=C(4)+V:C2=C(5)+V
630 IF T(C(1))() OR T(C(2))() THEN 1530
640 DX=C(4)/10:UX=C(4)-DX+10
650 COLOR 7:GOSUB 1990
660 IF V=-1 THEN T(C(5))=0:C(4)=C(4)-1:C(5)=C(5)-1:T(C(4))=1
670 IF V=1 THEN T(C(4))=0:C(4)=C(4)+1:C(5)=C(5)+1:T(C(5))=1
680 IF V=10 THEN T(C(4))=0:T(C(5))=0:C(4)=C(4)+10:C(5)=C(5)+10:T(C(4))=1:T(C(5))=1
690 IF V=-10 THEN T(C(4))=0:T(C(5))=0:C(4)=C(4)-10:C(5)=C(5)-10:T(C(4))=1:T(C(5))=1
700 DX=C(4)/10:UX=C(4)-DX+10
710 COLOR 1:GOSUB 1990
720 GOTO 2200
730 N=C(6)+V
740 IF V=-10 THEN C1=C(6)+V:C2=C(1)
750 IF V=10 THEN C1=C(7)+V:C2=C(1)
760 IF V=-1 OR V=1 THEN C1=C(6)+V:C2=C(7)+V
770 IF T(C(1))() OR T(C(2))() THEN 1530
780 DX=C(6)/10:UX=C(6)-DX+10
790 COLOR 7:GOSUB 2130
800 IF V=-1 THEN T(C(7))=0:T(C(7))=0:C(6)=C(6)-1:C(7)=C(7)-1:T(C(6))=1:T(C(7))=1
810 IF V=1 THEN T(C(6))=0:T(C(7))=0:C(6)=C(6)+1:C(7)=C(7)+1:T(C(6))=1:T(C(7))=1
820 IF V=-10 THEN T(C(7))=0:C(6)=C(6)-10:C(7)=C(7)-10:T(C(6))=1
830 IF V=10 THEN T(C(6))=0:C(6)=C(6)+10:C(7)=C(7)+10:T(C(6))=1
840 DX=C(6)/10:UX=C(6)-DX+10:COLOR 1:GOSUB 2130
850 GOTO 2200
860 N=C(8)+V
870 IF T(N)() THEN 1530
880 DX=C(8)/10:UX=C(8)-DX+10
890 COLOR 7:GOSUB 1920
900 T(C(8))=0:C(8)=N:T(C(8))=1
910 DX=C(8)/10:UX=C(8)-DX+10
920 COLOR 2:GOSUB 1920
930 GOTO 2200
940 N=C(9)+V
950 IF T(N)() THEN 1530
960 DX=C(9)/10:UX=C(9)-DX+10
970 COLOR 7:GOSUB 1920
980 T(C(9))=0:C(9)=N:T(C(9))=1
990 DX=C(9)/10:UX=C(9)-DX+10
1000 COLOR 2:GOSUB 1920
1010 GOTO 2200
1020 N=C(10)+V
1030 IF T(N)() THEN 1530
1040 DX=C(10)/10:UX=C(10)-DX+10
1050 COLOR 7:GOSUB 1920
1060 T(C(10))=0:C(10)=N:T(C(10))=1
1070 DX=C(10)/10:UX=C(10)-DX+10
1080 COLOR 2:GOSUB 1920
1090 GOTO 2200
1100 N=C(11)+V
1110 IF V=-1 THEN C1=C(11)+V:C2=C(11)+V
1120 IF V=1 THEN C1=C(12)+V:C2=C(12)+V
1130 IF V=-10 OR V=10 THEN C1=C(11)+V:C2=C(12)+V
1140 IF T(C(1))() OR T(C(2))() THEN 1530
1150 DX=C(11)/10:UX=C(11)-DX+10
1160 COLOR 7:GOSUB 1990
1170 IF V=-1 THEN T(C(12))=0:C(11)=C(11)-1:C(12)=C(12)-1:T(C(11))=1
1180 IF V=1 THEN T(C(11))=0:C(11)=C(11)+1:C(12)=C(12)+1:T(C(12))=1
1190 IF V=10 THEN T(C(11))=0:T(C(12))=0:C(11)=C(11)+10:C(12)=C(12)+10:T(C(11))=1:T(C(12))=1
1200 IF V=-10 THEN T(C(11))=0:T(C(12))=0:C(11)=C(11)-10:C(12)=C(12)-10:T(C(11))=1:T(C(12))=1
1210 DX=C(11)/10:UX=C(11)-DX+10
1220 COLOR 1:GOSUB 1990
1230 GOTO 2200
1240 N=C(13)+V
1250 IF V=-1 THEN C1=C(13)+V:C2=C(13)+V
1260 IF V=1 THEN C1=C(14)+V:C2=C(14)+V
1270 IF V=-10 OR V=10 THEN C1=C(13)+V:C2=C(14)+V
1280 IF T(C(1))() OR T(C(2))() THEN 1530
1290 DX=C(13)/10:UX=C(13)-DX+10
1300 COLOR 7:GOSUB 1990
1310 IF V=-1 THEN T(C(14))=0:C(13)=C(13)-1:C(14)=C(14)-1:T(C(13))=1
1320 IF V=1 THEN T(C(13))=0:C(13)=C(13)+1:C(14)=C(14)+1:T(C(14))=1
1330 IF V=10 THEN T(C(13))=0:T(C(14))=0:C(13)=C(13)+10:C(14)=C(14)+10:T(C(13))=1:T(C(14))=1
1340 IF V=-10 THEN T(C(13))=0:T(C(14))=0:C(13)=C(13)-10:C(14)=C(14)-10:T(C(13))=1:T(C(14))=1
1350 DX=C(13)/10:UX=C(13)-DX+10
1360 COLOR 1:GOSUB 1990
1370 GOTO 2200

```

```

1380 N=C(15)+V
1390 IF V=-1 THEN C1=C(15)+V:C2=C(17)+V
1400 IF V=1 THEN C1=C(16)+V:C2=C(18)+V
1410 IF V=-10 THEN C1=C(15)+V:C2=C(16)+V
1420 IF V=10 THEN C1=C(17)+V:C2=C(18)+V
1430 IF T(C(1))() OR T(C(2))() THEN 1530
1440 DX=C(15)/10:UX=C(15)-DX+10
1450 COLOR 7:GOSUB 2060
1460 IF V=-1 THEN T(C(16))=0:T(C(18))=0:C(15)=C(15)-1:C(16)=C(16)-1:C(17)=C(17)-1:C(18)=C(18)-1:T(C(15))=1:T(C(17))=1
1470 IF V=1 THEN T(C(15))=0:T(C(17))=0:C(15)=C(15)+1:C(16)=C(16)+1:C(17)=C(17)+1:C(18)=C(18)+1:T(C(15))=1:T(C(17))=1
1480 IF V=-10 THEN T(C(16))=0:T(C(18))=0:C(15)=C(15)-10:C(16)=C(16)-10:C(17)=C(17)-10:C(18)=C(18)-10:T(C(15))=1:T(C(17))=1
1490 IF V=10 THEN T(C(15))=0:T(C(17))=0:C(15)=C(15)+10:C(16)=C(16)+10:C(17)=C(17)+10:T(C(15))=1:T(C(17))=1
1500 DX=C(15)/10:UX=C(15)-DX+10
1510 COLOR 7:GOSUB 2060
1520 GOTO 2200
1530 PRINT CHR$(7):GOTO 270
1540 DX=C(1)/10:UX=C(1)-DX+10
1550 L$="A"
1555 COLOR 2
1560 GOSUB 1920
1570 DX=C(8)/10:UX=C(8)-DX+10
1580 L$="E"
1585 COLOR 2
1590 GOSUB 1920
1600 DX=C(9)/10:UX=C(9)-DX+10
1610 L$="F"
1615 COLOR 2
1620 GOSUB 1920
1630 DX=C(10)/10:UX=C(10)-DX+10
1640 L$="G"
1645 COLOR 2
1650 GOSUB 1920
1660 DX=C(2)/10:UX=C(2)-DX+10
1670 L$="B"
1675 COLOR 1
1680 GOSUB 1990
1690 DX=C(4)/10:UX=C(4)-DX+10
1700 L$="C"
1705 COLOR 1
1710 GOSUB 1990
1720 DX=C(11)/10:UX=C(11)-DX+10
1730 L$="H"
1735 COLOR 1
1740 GOSUB 1990
1750 DX=C(13)/10:UX=C(13)-DX+10
1760 L$="I"
1765 COLOR 1
1770 GOSUB 1990
1780 DX=C(15)/10:UX=C(15)-DX+10
1790 L$="J"
1795 COLOR 4
1800 GOSUB 2060
1810 DX=C(6)/10:UX=C(6)-DX+10
1820 L$="D"
1825 COLOR 1
1830 GOSUB 2130
1840 PORT 3
1850 COLOR 1
1860 PRINT CHR$(10):CHR$(180):CHR$(1):"VOUS DEVEZ SORTIR LE GRAND CARRE J"
1870 PRINT CHR$(10):CHR$(190):CHR$(1):"TAPER LA LETTRE DE LA PIECE QUE VOUS"
1880 PRINT CHR$(10):CHR$(200):CHR$(1):"VOULEZ DEPLACER, PRESSER UNE DES QUATRE"
1890 PRINT CHR$(10):CHR$(210):CHR$(1):"FLECHES POUR INDICUER LE DEPLACEMENT"
1900 RETURN
1910 END
1920 PLOT TO 20+20*UX,23+20*DX TO 20+20*UX,23+20*DX
1930 PLOT TO 20+20*UX,50+20*DX
1940 PLOT TO 1+20*UX,50+20*DX
1950 PLOT TO 1+20*UX,23+20*DX
1960 PORT 3
1970 PRINT CHR$(3+20*UX):CHR$(45+20*DX):CHR$(2):L$
1980 PORT 0:RETURN
1990 PLOT TO 1+20*UX,23+20*DX TO 40+20*UX,23+20*DX
2000 PLOT TO 40+20*UX,50+20*DX
2010 PLOT TO 1+20*UX,50+20*DX
2020 PLOT TO 1+20*UX,23+20*DX
2030 PORT 3
2040 PRINT CHR$(10+20*UX):CHR$(45+20*DX):CHR$(2):L$
2050 PORT 0:RETURN
2060 PLOT TO 1+20*UX,23+20*DX TO 40+20*UX,23+20*DX
2070 PLOT TO 40+20*UX,78+20*DX
2080 PLOT TO 1+20*UX,78+20*DX
2090 PLOT TO 1+20*UX,23+20*DX
2100 PORT 3
2110 PRINT CHR$(10+20*UX):CHR$(58+20*DX):CHR$(2):L$
2120 PORT 0:RETURN
2130 PLOT TO 1+20*UX,23+20*DX TO 20+20*UX,23+20*DX
2140 PLOT TO 20+20*UX,78+20*DX
2150 PLOT TO 1+20*UX,78+20*DX
2160 PLOT TO 1+20*UX,23+20*DX
2170 PORT 3
2180 PRINT CHR$(3+20*UX):CHR$(58+20*DX):CHR$(2):L$
2190 PORT 0:RETURN
2200 IF C(15)() THEN 270
2210 FOR I=1 TO 10
2220 PRINT CHR$(7)
2230 NEXT I
2231 OPEN "note" AS1
2232 DIM N(1)
2233 RE=N(1)
2234 IF K(RE THEN N(1)=K
2235 CLOSE 1
2240 COLOR 0:PORT 3
2241 PRINT CHR$(10):CHR$(220):CHR$(1):"GAGNE EN "K;" COUPS"
2242 PRINT CHR$(10):CHR$(230):CHR$(1):"LE RECORD ETAIT DE "IRE
2243 PORT 0:END
3000 PRINT CHR$(136):CHR$(60):CHR$(1):"Philippe CARON"
3010 PRINT CHR$(140):CHR$(80):CHR$(1):"ADEMIR-TROARN"
3020 RETURN

```



Suite de la page 2



GOUPIL

```

650 S=S+1
660 M(S)=M(S)+1
670 IF H(M(S))=-1 THEN 7
70
680 E(S)=E(S)+1 @ IF E(S)
)=7 THEN 680
690 IF H(E(S))=-1 OR E(S)
)=M(S) THEN 760
700 IF B(E(S))=1 OR B(E(S))=B(M(S)) THEN 760
710 A(S)=(A(S)-1)-B(M(S))
)/B(E(S))
715 DISP
A(S-1):";";B(M(S));"/";B
(E(S));"/";A(S)
720 IF A(S)() THEN 740
730 IF A(S)=IP(A(S)) THE
N 800
740 A(S)=(A(S)-1)+B(M(S))
)/B(E(S))
745 DISP
A(S-1):";";B(M(S));"/";B
(E(S));"/";A(S)
750 IF A(S)=IP(A(S)) THE
N 800
760 IF E(S)() THEN 680 E
LSE E(S)=0
770 IF M(S)() THEN 660 E
LSE M(S)=0
780 IF S=1 THEN 1130
790 S=S-1 @ H(M(S))=B(M(S)) @ H(E(S))=B(E(S)) @
GOTO 760
800 IF A(S)=0 OR A(S)=1
THEN 830
810 IF M(S)=7 THEN 820 E
LSE H(M(S))=-1
820 IF E(S)=8 THEN 650 E
LSE H(E(S))=-1 @ GOTO 65
0
830 W=1 @ OFF TIMER @ 0
@ E=TIME
840 IF Q1=1 THEN 860
850 FOR I=1 TO INF @ NEX
T I
860 GOSUB 1170 @ IF W=0
THEN DISP TAB(4);"Je n'a
i pas de solution" @ GOS
UB 1050 @ GOTO 980
870 IF W=1 THEN DISP USI
NG "4a,x,3d,x,3a,x,4d,d,
a"; "J'ai",A(0),"en ";
E-X,"" @ GOSUB 1050
880 IF Z=0 AND W=1 THEN
DISP TAB(8);"Le compte e
st bon" @ GOSUB 1050
890 IF W=1 AND Z=1 THEN
DISP TAB(3);"Je n'ai tro
uve que";A(0) @ GOSUB 1
050
900 FOR F=S TO 1 STEP -1
910 R=A(F) @ P=B(E(F)) @
G=R+P
920 IF R=G OR P=G THEN 9
40
930 DISP USING 1020 ; R;
";";P;";";G @ GOSUB 1050 @
940 IF G=A(F-1) OR B(M(F
))=A(F-1) THEN 970
950 IF G<A(F-1) THEN S$=
"*" ELSE S$=""
960 DISP USING 1020 ; G;
S$;B(M(F));"/";A(F-1) @
GOSUB 1050
970 NEXT F
980 DISP "Fin [*&CHR$(17
6)&"] --- [touche] sauf
[ATTN]" @ GOSUB 1050
990 IF K$="" THEN 160
1000 DISP TAB(13);"Au re
voir" @ CLEAR VARS
1010 !
1020 IMAGE 5X,2(4D,2X,A,
2X),4D
1030 ! saisie clavier
1040 ! attente maxi 2 mi
nutes
1050 ON TIMER @ 3,120 OF
F TIMER @ 4 @ BYE
1060 ! rappel de 5 en 5
secondes
1070 ON TIMER @ 4,5 BEEP
1080 K$=KEY$ @ IF K$=""
THEN 1080 ELSE K$=UPRC(K$) @ OFF TIMER @ 3 @ OF
F TIMER @ 4 @ RETURN
1090 DISP TAB(10);"Non a
utorisez" @ WAIT 2 @ RET
URN
1100 ! nombres autoriser
1110 DATA 1,2,3,4,5,6,7,
8,9,10,25,50,75,100
1120 ! decrementation ci
ble
1130 Z=1 @ A(0)=A(0)-1
1140 IF A(0)() THEN 63
0
1150 DISP "Je n'ai pas d
e solution" @ GOSUB 1050
@ GOTO 980
1160 ! arrete chronos
1170 FOR I=0 TO 2 @ OFF
TIMER @ I @ NEXT I @ RET
URN
1180 ! generation aleato
ire
1190 ! cible et plaques
1200 RANDOMIZE
1210 A(0)=IP(RND*1000) @
IF A(0)() THEN 1210
1220 Z(1)=A(0)
1230 FOR I=1 TO 6
1240 A=IP(14*RND) @ IF A
=0 THEN 1240
1250 RESTORE
1260 FOR Y=1 TO A @ READ
V @ NEXT Y
1270 B(1)=V
1280 GOSUB 1320
1290 IF F=3 THEN 1240
1300 NEXT I @ GOTO 520
1310 ! f=3 si 3fois meme
plaque
1320 X=0 @ FOR Z=1 TO I
1330 IF B(Z)=B(1) THEN X
=X+1
1340 NEXT Z
1350 IF X>=3 THEN F=3 @
RETURN
1360 F=1 @ RETURN

```

COCHON QUI RIT

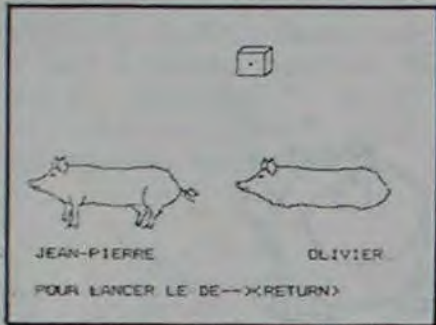
La majorité des membres de la famille peut se servir de l'ordinateur familial: Papa fait de la programmation, Maman gère son budget et les grands pratiquent des jeux ou s'initient au Basic. Par contre, les petits sont très souvent oubliés.

Ce programme tente de combler cette lacune et est une réplique sur écran du célèbre "COCHON QUI RIT" qui a bercé notre enfance.

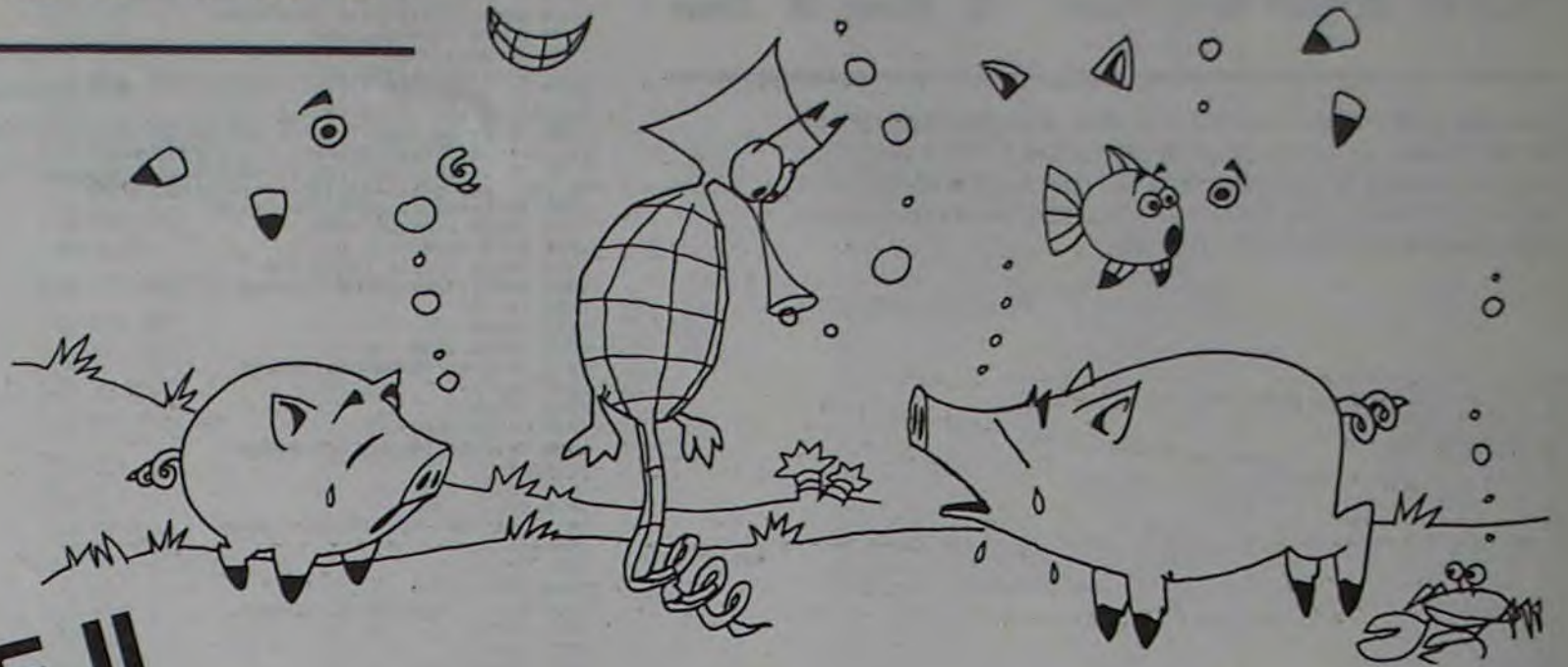
Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et doivent d'abord faire un 6 pour obtenir le corps du cochon. Pour obtenir les autres éléments (4 pattes, 2 oreilles, 1 œil et la queue), il faut faire un AS.

Le vainqueur est celui qui a terminé le premier son cochon.

Jean-Pierre OLIVIER



APPLE II



```

1 REM *** COCHON QUI RIT ***
2 REM ** JEAN-PIERRE ROGER 23/10/82 **
20 D1 = 0:D2 = 0:A1 = 0:A2 = 0
30 HOME : GOSUB 20000
40 HGR
50 REM ***** ENTREE DES NOMS DES JOUEURS **
60 VTAB 21: HTAB 1: INPUT "NOM DU JOUEUR N.1:";
N1$
70 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
"
80 INVERSE : VTAB 21: HTAB 2: PRINT N1$: NORMAL
90 INPUT "NOM DU JOUEUR N.2:";N2$
100 INVERSE : VTAB 21: HTAB 2: PRINT N2$: NORMAL
150 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "
"
200 GOSUB 10000
205 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "LANCEZ VOTRE DE (RE
TURN)";JD1$
206 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
"
207 JD1 = INT (6 + RND (1)) + 1
208 P = JD1: GOSUB 7000
210 IF JD1 = 6 THEN D1 = D1 + 1: GOTO 240
220 IF JD1 < > 6 THEN 300
240 X = 5: GOSUB 5000
250 GOSUB 10000
252 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "LANCEZ VOTRE DE (RE
TURN)";JJ1$
253 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
"
255 JJ1 = INT (6 + RND (1)) + 1
256 P = JJ1: GOSUB 7000
260 IF JJ1 < > 1 THEN 300
270 IF JJ1 = 1 THEN A1 = A1 + 1:Y = 5: GOSUB 40
00: GOTO 250
300 IF D2 = 0 THEN 320
310 IF D2 < > 0 THEN 350
320 GOSUB 10100
325 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "LANCEZ VOTRE DE (RE
TURN)";JD2$
326 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
"
327 JD2 = INT (6 + RND (1)) + 1
328 P = JD2: GOSUB 7000
330 IF JD2 = 6 THEN D2 = D2 + 1: GOTO 340
335 IF JD2 < > 6 THEN 300
340 X = 120: GOSUB 5000: GOTO 350
350 GOSUB 10100
355 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "LANCEZ VOTRE DE (RE
TURN)";JJ2$
356 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
"
357 JJ2 = INT (6 + RND (1)) + 1
358 P = JJ2: GOSUB 7000
360 IF JJ2 = 1 THEN A2 = A2 + 1:Y = 120: GOSUB
4100: GOTO 350
370 IF JJ2 < > 1 THEN 372
372 IF D1 = 0 THEN 200
375 IF D1 < > 0 THEN 250
380 IF D1 = 0 THEN 200
390 IF D1 > 0 THEN 250
4000 VTAB 22: HTAB 1: PRINT CHR$ (7): ON A1 GOSUB
5100,5200,5300,5400,5500,5600,5700,5800,590
0
4005 IF A1 < > 9 THEN 4099
4010 IF A1 = 9 THEN 4020

```

```

4020 VTAB 23: HTAB 1: INVERSE : PRINT N1$: NORMAL
: PRINT " A "; FLASH : PRINT "GAGNE"; NORMAL
: PRINT "
"
4025 VTAB 24: HTAB 1: FOR I = 1 TO 10: PRINT CHR$
(7):; NEXT I: FOR I = 1 TO 1000: NEXT
4030 GOTO 40000
4099 RETURN
4100 VTAB 22: HTAB 1: PRINT CHR$ (7): ON A2 GOSUB
5100,5200,5300,5400,5500,5600,5700,5800,590
0
4110 IF A2 < > 9 THEN 4199
4120 IF A2 = 9 THEN 4130
4130 VTAB 23: HTAB 1: INVERSE : PRINT N2$: NORMAL
: PRINT " A "; FLASH : PRINT "GAGNE"; NORMAL
: PRINT "
"
4135 VTAB 24: HTAB 1: FOR I = 1 TO 10: PRINT CHR$
(7):; NEXT I: FOR I = 1 TO 1000: NEXT
4140 GOTO 40000
4199 RETURN
4999 END
5000 REM ***** DESSIN : CORPS *****
5015 HCOLOR= 3
5020 HPLLOT X + 28,90 TO X + 30,90 TO X + 40,92 TO
X + 48,92 TO X + 68,90 TO X + 78,94 TO X +
85,106
5030 HPLLOT TO X + 82,112 TO X + 78,116 TO X +
72,118 TO X + 70,118 TO X + 65,116 TO X + 5
6,117 TO X + 52,117
5040 HPLLOT TO X + 38,115 TO X + 30,117 TO X +
20,114 TO X + 26,114 TO X + 32,108 TO X + 3
4,102 TO X + 32,96 TO X + 28,90
5099 RETURN
5100 REM ***** DESSIN : TETE *****
5110 HCOLOR= 0
5120 HPLLOT X + 20,114 TO X + 26,114 TO X + 32,1
08 TO X + 34,102 TO X + 32,96 TO X + 28,90
5125 HCOLOR= 3
5130 HPLLOT X + 20,114 TO X + 10,107 TO X + 4,10
5 TO X + 3,104 TO X + 2,104 TO X + 1,102 TO X +
1,100 TO X + 4,100 TO X + 6,99 TO X + 8,98 TO
X + 14,92 TO X + 16,91 TO X + 20,90 TO X +
28,90
5135 HPLLOT X + 2,104 TO X + 2,102 TO X + 1,100:
HPLLOT X + 2,104 TO X + 7,104
5199 RETURN
5200 REM ***** DESSIN : OREILLE GAUCHE ***
5202 HCOLOR= 0: HPLLOT X + 18,91 TO X + 20,90 TO
X + 22,90
5205 HCOLOR= 3
5210 HPLLOT X + 20,96 TO X + 17,92 TO X + 17,88 TO
X + 18,86 TO X + 20,84 TO X + 20,86 TO X +
22,90 TO X + 22,92 TO X + 20,96
5299 RETURN
5300 REM ***** DESSIN : OREILLE DROITE *****
5310 HPLLOT X + 14,92 TO X + 14,88 TO X + 16,84 TO
X + 17,87
5399 RETURN
5400 REM ***** DESSIN : DEIL *****
5410 HPLLOT X + 12,97 TO X + 13,96 TO X + 14,96 TO
X + 15,97 TO X + 14,97 TO X + 13,97 TO X +
12,97
5499 RETURN
5500 REM ***** DESSIN : PATTE GAUCHE ****
5510 HCOLOR= 0
5520 HPLLOT X + 78,116 TO X + 72,118 TO X + 70,1
18 TO X + 64,116
5530 HCOLOR= 3
5540 HPLLOT X + 78,116 TO X + 74,118 TO X + 73,1
20 TO X + 74,121 TO X + 71,124 TO X + 70,12
6 TO X + 69,130 TO X + 69,132 TO X + 68,132

```

```

5550 HPLLOT X + 68,132 TO X + 67,130 TO X + 64,1
32 TO X + 67,128 TO X + 68,124 TO X + 69,12
2
5560 HPLLOT X + 69,122 TO X + 67,118 TO X + 65,1
16 TO X + 64,114 TO X + 64,110 TO X + 66,10
4
5599 RETURN
5600 REM ***** DESSIN PATTE DROITE *****
5610 HPLLOT X + 67,118 TO X + 65,120 TO X + 66,1
21 TO X + 64,124 TO X + 62,130 TO X + 61,13
0 TO X + 61,128 TO X + 60,130
5620 HPLLOT X + 60,130 TO X + 62,122 TO X + 61,1
20 TO X + 58,117
5699 RETURN
5700 REM ***** DESSIN PATTE AV GAUCHE *****
5710 HCOLOR= 0: HPLLOT X + 29,117 TO X + 24,115
5720 HCOLOR= 3: HPLLOT X + 32,110 TO X + 30,116 TO
X + 28,118 TO X + 28,124 TO X + 27,132 TO X
+ 26,130 TO X + 22,132
5730 HPLLOT X + 22,132 TO X + 25,126 TO X + 25,1
20 TO X + 23,110
5799 RETURN
5800 REM ***** DESSIN : PATTE AV DROIT *****
5810 HPLLOT X + 25,118 TO X + 23,124 TO X + 22,1
28 TO X + 21,126 TO X + 19,128 TO X + 21,12
2 TO X + 20,114
5899 RETURN
5900 REM ***** DESSIN : QUEUE *****
5910 HPLLOT X + 86,106 TO X + 90,110 TO X + 94,1
00 TO X + 90,104 TO X + 86,110 TO X + 92,11
4
5999 RETURN
6000 REM ***** DESSIN DU DE *****
6005 HCOLOR= 3
6010 HPLLOT 120,30 TO 120,15 TO 135,15 TO 135,30
TO 139,26 TO 139,11 TO 123,11 TO 120,15
6020 HPLLOT 135,15 TO 139,11
6030 HPLLOT 120,30 TO 135,30
6099 RETURN
6100 REM ***** EFFACEMENT INTERIEUR DE ***
6105 HCOLOR= 0
6110 FOR I = 121 TO 134
6120 FOR J = 16 TO 29
6130 HPLLOT I,J
6140 NEXT J: NEXT I
6199 RETURN
6200 REM ***** DE 1 *****
6210 HCOLOR= 3: HPLLOT 123,18 TO 124,18 TO 124,1
9 TO 123,19
6299 RETURN
6300 REM ***** DE 2 *****
6310 HCOLOR= 3: HPLLOT 123,22 TO 124,22 TO 124,2
3 TO 123,23
6399 RETURN
6400 REM ***** DE 3 *****
6410 HCOLOR= 3: HPLLOT 123,26 TO 124,26 TO 124,2
7 TO 123,27
6499 RETURN
6500 REM ***** DE 4 *****
6510 HCOLOR= 3: HPLLOT 127,22 TO 128,22 TO 128,2
3 TO 127,23
6599 RETURN
6600 REM ***** DE 5 *****
6610 HCOLOR= 3: HPLLOT 131,18 TO 132,18 TO 132,1
9 TO 131,19
6699 RETURN
6700 REM ***** DE 6 *****
6710 HCOLOR= 3: HPLLOT 131,22 TO 132,22 TO 132,2
3 TO 131,23
6799 RETURN
6800 HCOLOR= 3: HPLLOT 131,26 TO 132,26 TO 132,2
7 TO 131,27

```

```

6899 RETURN
6999 END
7000 REM *****AFFICHAGE POINTS DE ****
7010 GOSUB 6100: GOSUB 6000
7020 ON P GOSUB 7100,7200,7300,7400,7500,7600
7030 RETURN
7100 GOSUB 6500: RETURN
7200 GOSUB 6200: GOSUB 6800: RETURN
7300 GOSUB 6200: GOSUB 6500: GOSUB 6800: RETURN
7400 GOSUB 6200: GOSUB 6600: GOSUB 6800: GOSUB
6400: RETURN
7500 GOSUB 6200: GOSUB 6600: GOSUB 6800: GOSUB
6400: GOSUB 6500: RETURN
7600 GOSUB 6200: GOSUB 6300: GOSUB 6400: GOSUB
6600: GOSUB 6700: GOSUB 6800: RETURN
10000 REM AFFICHAGE JOUEUR N.1*****
10010 VTAB 21: HTAB 2: FLASH : PRINT N1$: NORMAL
10020 VTAB 21: HTAB 2: PRINT N2$
10030 RETURN
10100 REM ***** AFFICHAGE JOUEUR N.2*****
10110 VTAB 21: HTAB 2: PRINT N1$
10120 VTAB 21: HTAB 2: FLASH : PRINT N2$: NORMAL
10130 RETURN
20000 REM ***** PRESENTATION *****
20010 VTAB 9: HTAB 8: PRINT "*****"
20020 VTAB 10: HTAB 8: PRINT "A"
20030 VTAB 10: HTAB 10: FLASH : PRINT "LE COCHO
N QUI RIT"
20040 NORMAL
20050 VTAB 10: HTAB 28: PRINT "A"
20060 VTAB 11: HTAB 8: PRINT "*****"
20090 FOR I = 1 TO 2000: NEXT
20100 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "VOULEZ-VOUS LA RE
GLE DU JEU (O/N)";R$
20110 IF R$ = "N" THEN HOME : GOTO 20500
20120 IF R$ = "O" THEN HOME : GOTO 20130
20130 SPEED= 100: PRINT "CHAQUE JOUEUR LANCE LE
DE A TOUR DE ROLE"
20140 PRINT "LORSQUE SON NOM CLIGNOTE."
20145 PRINT
20150 PRINT : PRINT "POUR AFFICHER LE CORPS VOU
S DEVEZ FAIRE": PRINT "UN 6."
20155 PRINT
20160 PRINT "VOUS AVEZ ALORS LE DROIT DE REJOU
E."
20165 PRINT
20170 PRINT : PRINT "POUR AFFICHER LES AUTRES E
LEMENTS DU": PRINT "COCHON, VOUS DEVEZ FAIR
E DES 1."
20175 PRINT
20180 PRINT "A CHAQUE FOIS QUE VOUS FAITES UN 1
VOUS": PRINT "REJOUER"
20185 PRINT : PRINT : PRINT
20187 SPEED= 255
20190 PRINT : PRINT : INPUT "POUR COMMENCER LE
JEU ---> (RETURN) ";R$
20200 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "
"
20500 RETURN
40000 REM ***** TEST FIN PARTIE *****
40010 VTAB 24: HTAB 1: INPUT "VOULEZ VOUS UNE A
UTRE PARTIE(O/N)";R$
40020 IF R$ = "O" THEN 10
40030 IF R$ = "N" THEN HOME : TEXT : HOME : VTAB
12: HTAB 15: INVERSE : PRINT "A BIENTOT": NORMAL
40035 GOTO 40010
40040 END

```

VALLÉE MAUDITE



faudra combattre de nouveau cinq à treize monstres en revenant au château.

c) Une fois devant le coffre. Vous avez réussi toutes les épreuves, vous êtes devant le coffre et vous devez trouver le code (entre 1 et 199), vous avez sept essais. Après chaque essai, le coffre ensorcelé vous dit si vous êtes trop haut ou trop bas.

LA VALLÉE MAUDITE

Un soir, rompu d'une longue journée de marche, vous décidez de passer la nuit dans cette auberge, que vous venez juste de remarquer. Tout en mangeant le repas copieux que l'aubergiste venait de vous servir, vous surprenez une conversation; deux hommes parlent d'un trésor. Attiré par la bonne odeur de l'or, vous écoutez:

"Dans cette vallée, à vingt kilomètres seulement, il y a un château, il a appartenu à un vieux magicien. On raconte que cette vallée est maudite, personne n'en est jamais revenu..." Intrigué, vous décidez dès l'aube de vous rendre à ce château...

BUT DE L'AVENTURE.

Vous devez parcourir les vingt kilomètres vous séparant du château, affronter ou non les différents monstres qui tentent de vous arrêter. Puis, une fois arrivé dans le château, tuer les gardes protégeant le coffre; ouvrir le coffre codé et vous emparer de la couronne... Il est à noter que la possession de cette couronne vous permettra de quitter sans encombre cette "maudite" vallée, car les monstres effrayés par la puissance magique qu'elle représente n'oseront plus se montrer...

PRÉSENTATION DU PROGRAMME.

a) Sur la route. Vingt kilomètres à parcourir, chaque kilomètre, il y a deux chances sur trois pour qu'il y ait un monstre, lorsqu'un monstre attaque, trois solutions s'offre à vous:

- Accepter le combat. Dans ce cas, vous vous battez contre le monstre, vous frappez toujours le premier.
- Refuser le combat. Vous décidez de fuir, vous courez tellement que vous vous retrouvez à trois kilomètres en arrière. Attention, vous avez une chance sur trois d'être vu !!, si vous êtes vu, le monstre frappe le premier.
- Décocher une flèche. Le monstre visé est immédiatement détruit, seulement vous ne disposez que de trois flèches. Attention, un vampire ne peut pas être détruit par une flèche.
- Utiliser l'épée magique. Seulement dans le cas où vous l'avez, cette épée ne vous permet que de détruire un vampire.

b) Dans le château. Une fois dans le château, vous devez affronter cinq à treize monstres pour parvenir au coffre, il vous faudra tous les tuer !! Vous disposez des mêmes actions possibles que sur la route, à la seule différence que la fuite vous mènera à trois kilomètres du château, et qu'il vous

- PRINCIPE DE RÉSOLUTION DES COMBATS.

Lorsque vous acceptez le combat, vous avez une chance sur quatre de rater le monstre (c'est votre tentative de coup) si vous réussissez à le toucher, le monstre recevra un coup plus ou moins fort suivant le nombre de points de vie que vous lui ôterez. Immédiatement après, pareil à vous, il tentera de vous toucher (une chance sur trois de vous manquer), le nombre de points de vie qu'il vous prendra varie suivant le type de monstre.

- AVANT DE JOUER...

Après avoir rentré le programme en P0, il est nécessaire d'initialiser les variables suivantes:

VS = "FLECHE"
 A0\$ = "LEZARD" A6 = 4 B2 = 3
 A1\$ = "ZOMBIE" A7 = 5 B3 = 4
 A2\$ = "ORQUE" A8 = 6 B4 = 4
 A3\$ = "BANDIT" A9 = 7 B5 = 5
 A4\$ = "COBRA" B0 = 10 B6 = 6
 A5\$ = "DRAGON" B1 = 10 B7 = 7
 B8\$ = "VAMPIRE"

Faites ensuite "RUN".

Jean-Yves BISCHOFF

FX 702-P



Type	pdv	Tentative de coup	dé de coup	Vulnérab. aux armes	épée épée		fréquence d'apparition	
				norm.	magiq.	flèche	sur la route	comme monstre
Héros	30 pdv	1 chance sur 4 de rater	1 à 6 pdv					
Lézard	2 à 5 pdv	1 chance sur 3 de rater	1 à 3 pdv	oui	non	oui	1 chance sur 3 pour rien	1 chance sur 6 d'apparaître
Zombie	2 à 6 pdv	1 chance sur 3 de rater	1 à 4 pdv	oui	non	oui	1 chance sur 3 pour rien	1 chance sur 6 d'apparaître
Orque	2 à 7 pdv	1 chance sur 3 de rater	1 à 4 pdv	oui	non	oui	1 chance sur 3 pour rien	1 chance sur 6 d'apparaître
Bandit	2 à 8 pdv	1 chance sur 3 de rater	1 à 5 pdv	oui	non	oui	1 chance sur 3 pour rien	1 chance sur 6 d'apparaître
Cobra	2 à 11 pdv	1 chance sur 3 de rater	1 à 6 pdv	oui	non	oui	1 chance sur 3 pour rien	1 chance sur 6 d'apparaître
Dragon	2 à 11 pdv	1 chance sur 3 de rater	1 à 7 pdv	oui	non	oui	1 chance sur 3 pour rien	1 chance sur 6 d'apparaître
Vampire	20 pdv	1 chance sur 3 de rater	1 à 5 pdv	oui	oui	non	1 chance sur 3 pour rien	1 chance sur 9 d'apparaître

Tableau récapitulatif

Type	Fréquence	Conséquence	Particularité
Anneau de force	1 chance sur 9 de l'avoir	Fait passer le dé du coup du héros à 1 à 8 pdv	Apparaît une seule fois par partie...
Élixir de vie	1 chance sur 9 de l'avoir	Donne + 7 pdv	
Épée magique	1 chance sur 15 de l'avoir	Permet de détruire un vampire d'un seul coup...	Utilisable qu'une seule fois...

Tableau des équipements supplémentaires

Touche	Action	Conséquences	Particularité
O	Acceptation du combat	Combat!!	
N	Fuite...	1 chance sur 3 d'être vu	On recule de 3 km...!
F	Tir d'une flèche	Monstre détruit...	On a seulement 3 flèches
M	Utilisation d'une épée magique	Vampire détruit!	Utilisable qu'une seule fois et seulement pour un vampire

Tableau des actions possibles

```

VAR: 46 PRG: 1520
P0: 1520 STEPS
1 GOTO 30
20 J=A:INT (B*RAM#):RET
30 WAIT 10:PRT "LA VALLÉE MAUDITE"
40 S=0:D=20:C=30:H=3:E=6:I=0:Y=0:H=0:O=0:GSB 120
60 GSB 200:A=1:B=3:GSB 20:IF J=2:GSB 800:GOTO 56
80 IF Y=0:GSB 140:IF D<0:Y=1:PRT "ENFIN LE CHATEAU"
90 IF D<0 THEN 260
100 GOTO 60
120 PRT "VOUS AVEZ":C:PDV:RET
140 D=0-1:IF J=1:PRT "TOUT EST CALME":RET
150 RET
180 GOTO 80
200 PRT D:" KM DU CHATEAU":RET
220 IF C=0:RET
240 PRT "VOUS ETES MORT!!":END
260 IF H=0:A=5:B=9:GSB 20:H=J:H=1
280 PRT "ENCORE":H:MONSTRE":IF N:1:PRT "S"
291 PRT "":IF N:0 THEN 555
300 PRT "BRAVO, TOUT MORTS":YOICI LE COFFRE"
301 R=7:O=INT (RAM#*200)
320 INP "QUEL EST LE CODE":P
340 IF P=Q THEN 460
360 IF P<Q:PRT "TROP BAS":GOTO 400
380 PRT "TROP HAUT"
400 R=R-1:PRT "PLUS QUE":R:ESSAI S:IF R=0 THEN 320
420 PRT "LE COFFRE N'EST PAS OUVERT":UNE TRAPPE S'OUVRE!!"
440 GOTO 240
460 PRT "LA COURONNE!! VOUS ETES RICHE!":END
515 IF S=1 THEN 580
518 S=Y$
519 IF M:2:$=Y$+"S"
520 IF M:0:PRT "TCHAC!":M=M-1:PRT "PLUS QUE":M:"":GOTO 640
540 PRT "PLUS DE ":
V$:S":GOTO 680
555 GSB 800
560 PRT "UN ":U$:AVEC":G:PDV"
580 PRT "COMBAT":F$=KEY:IF F$="T" THEN 580
581 IF F$="F" THEN 515
582 IF F$="N":A=1:B=3:GSB 20:GOTO 720
585 IF F$="M":IF O=1:IF S=1:PRT U$:DETUIT":S=0:O=0:GOTO 650
586 IF F$="O" THEN 580
600 A=1:B=4:GSB 20:IF J=4:PRT "RATÉ!":GOTO 630
620 PRT "ET RAAR! TU UCHE":A=1:B=E:G:SB 20:G=J
630 PRT "PDV ":U$:":G:IF G>0 THEN 680
640 PRT "COUC LE MONSTRE!!":IF S=1:S=0
650 N=N-1:A=1:B=9:G:SB 20
651 IF J=3:PRT "UN ELIXIR DE VIE!":C=C+7:GSB 120
653 IF O=0:A=1:B=15
:GSB 20:IF J=7:PRT "EPEE MAGIQUE":O=1
655 A=1:B=9:GSB 20:IF I=0:IF J=5:PRT "L'ANNEAU DE FORCE":E=E+2:I=1
660 GOTO 80
680 A=1:B=3:GSB 20:IF J=2:PRT "IL RATE":GOTO 600
700 PRT "OUILLE!":A=1:B=X:GSB 20:C=C-J:GSB 120:GSB 220:GOTO 580
720 IF J=3:PRT "OUF, REUSSE!":D=D+3:S=0:H=0:Y=0:GOTO 760
740 PRT "DAMNÉ, VOUS!":GOTO 680
760 IF D>20:D=20
780 GOTO 80
800 A=1:B=9:GSB 20:IF J=9:U$=88$G=-20:X=5:S=1:RET
805 A=0:B=6:GSB 20:U$=A$(J):N=J:A=1:B=A*(N+12):GSB 20:Y=J
810 A=2:B=A*(N+6):GSB 20:G=J:RET

```



MÉTÉORE

En l'an 425 de la Nouvelle Ère, après le Grand Chamberement, le vieil empire galactique a éclaté en deux empires rivaux qui veulent étendre leur suprématie sur tout l'Univers : les Kliniens (gouvernés par le roi Klinik IV) et les Huxons (issus de la grande dynastie Huxus d'Andromède). L'Univers entier est embrasé par une guerre interminable qui oppose les deux royaumes. Les forces en présence sont identiques et aucun ne paraît pouvoir l'emporter... Le vieux mage Polunius a prédit en 432 N.E. que celui qui se rendrait maître de Sol, le berceau originel de l'humanité, ne tarderait pas à dominer l'Univers et à refonder un nouvel empire galactique encore plus puissant que le précédent. Nous sommes en 437 N.E. Toutes les forces sont présentes autour du système solaire. Les lasers illuminent le vide obscur, les boucliers thermiques sont chauffés à blanc. Depuis deux mois (temps sidéral de Véga), les vaisseaux se sont concentrés autour de Saturne, place stratégique avant l'invasion de l'antique terre. Les anneaux des astéroïdes sont l'endroit idéal pour cette guérilla intersidérale.

Vous allez participer à cette grande conquête, et votre action fera peut-être pencher les forces en présence en faveur de votre camp. Le jeu se joue à deux, chacun représentant un camp et possédant un vaisseau. Tant que vous possédez de l'énergie, vos boucliers thermiques vous protègent des tirs laser de l'adversaire. Des boules d'énergie dérivent entre les astéroïdes. Vous pouvez augmenter votre énergie en vous emparant de ces boules. Attention, tout tir dépense de l'énergie. Soyez donc attentif à ne pas trop presser le bouton de votre manette de jeux. A chaque nouvelle boule d'énergie, des astéroïdes disparaissent et il devient de plus en plus difficile de se cacher parmi les blocs de pierre. Le programme est écrit en basic, plus huit sous-programmes en assembleur pour les tirs laser, chacun représentant une direction. Ces sous-programmes sont appelés par la fonction EXEC après la mise par POKE en 42000 et 42001 de l'adresse du départ du tir. Les sous-programmes mettent en 42002 et 42003 l'adresse de l'objet touché (astéroïde, adversaire ou boule d'énergie). Ces sous-programmes servent aussi à l'explosion d'une des deux fusées en fin de partie ou d'une boule d'énergie si vous tirez dessus. Pour cela, on modifie par POKE en 40237 la boucle de temporisation des tirs et on fait exécuter tous les sous-programmes les uns après les autres.

René NICOU



```
10 GOTO20000
20 REM DEPLACEMENT BOULE D'ENERGIE
30 CM=0
40 IF SCREEN(L(0),C(0)+1)<127 THEN LOCATE(L(0),C(0)+1):PRINTCHR(32):C(0)=C(0)+1:GOTO60
50 IF INT(RND*2)=0 THEN A=1:IF SCREEN(L(0)+1,C(0))=127 THEN 50 ELSE 55
53 A=-1:IF SCREEN(L(0)-1,C(0))=127 THEN 50
55 LOCATE(L(0),C(0)):COLOR,6:PRINTCHR(32):L(0)=L(0)+A
60 LOCATE(L(0),C(0)):COLOR,4:PLAY"AITIL120400":PRINTGR(8)
70 FOR I=1 TO 2:IF L(1)=L(0) AND C(1)=C(0) THEN E(1)=E(1)+100:GOSUB800:NEXT I
80 IF C(0)=21 THEN LOCATE(L(0),C(0)):COLOR,6:PRINTCHR(32):C(0)=1:L(0)=12:GOSUB200
100 REM DEPLACEMENT DES JOUEURS
110 CM=CM+1
120 D=STICK(CM-1):IF D=0 THEN 160
130 LOCATE(L(CM),C(CM)):COLOR,5:PRINTCHR(32):H=L(CM):I=C(CM)
140 ON D GOSUB 510,520,530,540,550,560,570,580:IF SCREEN(L(CM),C(CM))=127 OR SCREEN(L(CM),C(CM))=42 THEN L(CM)=H:C(CM)=I
150 PLAY"TSAB102D0REMI":COLOR,8:LOCATE(L(CM),C(CM)):PRINTGR(8)
160 IF L(CM)=L(0) AND C(CM)=C(0) THEN E(CM)=E(CM)+100:GOSUB800:C(0)=1:L(0)=12:GOSUB200
170 IF STRIG(CM-1)=1 THEN E(CM)=E(CM)-20:GOSUB800:GOTO1000
180 IF CM=1 THEN 110 ELSE 30
185 END
190 REM ON ENLEVE DEUX METEORITES
200 IF ME<0 THEN RETURN
205 FOR I=1 TO 2
210 RESTORE:XX=RND*50+1:FOR J=1 TO XX:READL:READC:NEXT J
220 IF SCREEN(L,C)=32 THEN READL:C:GOTO200 ELSE COLOR,6:LOCATE(L,C):PRINTCHR(32):ME=ME-1
240 NEXT I
240 RETURN
500 REM NOUVELLE POSITION JOUEUR
510 C(CM)=C(CM)-1:RETURN
520 C(CM)=C(CM)+1:L(CM)=L(CM)+1:RETURN
530 L(CM)=L(CM)+1:RETURN
540 C(CM)=C(CM)+1:L(CM)=L(CM)+1:RETURN
550 C(CM)=C(CM)+1:RETURN
560 C(CM)=C(CM)+1:L(CM)=L(CM)-1:RETURN
570 L(CM)=L(CM)-1:RETURN
580 C(CM)=C(CM)-1:L(CM)=L(CM)-1:RETURN
600 REM AFFICHAGE ENERGIE
610 COLOR1,0:LOCATE35,4:PRINT(1)
620 COLOR2,0:LOCATE35,8:PRINT(2)
630 IF E(1)<=0 OR E(2)<=0 THEN 10000
640 RETURN
1000 REM TIR
1010 PLAY"415T3L405D0D0D0D0D0":COLOR1
1015 ON D GOSUB1100,1200,1300,1400,1500,1600,1700,1800
1020 YT=INT((DD/320)+1):XT=(DD-INT((DD/320)*320)/MOD40
1040 IF XT=L(0) AND YT=C(0) THEN PLAY"TL502D0REMI":COLOR,6:LOCATE(L(0),C(0)):PRINTCHR(32):AD=16384+L(0)+C(0)*320+160:GOSUB1900:GOSUB2000:C(0)=1:L(0)=12:GOTO30
1050 FOR I=1 TO 2:IF XT=L(1) AND YT=C(1) THEN PLAY"AT8T3L1804SILAS0FAL14MIREL20D0REMI"
1060 GOTO20000
1070 IF RESTE<MAX THEN GO TO 120
```

```
10100 COLOR0,6:LOCATE4,20:PRINT"VOULEZ-V OUS REJOUER (O OU N) ?":INPUT#
10110 IF AS<>"O" AND AS<>"N" THEN LOCATE 10,23:PRINT"PARDON ?":GOTO10100
10120 IF AS="O" THEN 20100 ELSE END
20000 REM PRESENTATION
20010 CLS:SCREEN1,3:0:ATTRB1,1:LOCATE10,8:PRINT"METEORITES":PLAY"L48D0L24D0L12D0L18D0L30D0L42D0L54D0L66D0L78D0L90D0L102D0L114D0L126D0L138D0L150D0L162D0L174D0L186D0L198D0L210D0L222D0L234D0L246D0L258D0L270D0L282D0L294D0L306D0L318D0L330D0L342D0L354D0L366D0L378D0L390D0L402D0L414D0L426D0L438D0L450D0L462D0L474D0L486D0L498D0L510D0L522D0L534D0L546D0L558D0L570D0L582D0L594D0L606D0L618D0L630D0L642D0L654D0L666D0L678D0L690D0L702D0L714D0L726D0L738D0L750D0L762D0L774D0L786D0L798D0L810D0L822D0L834D0L846D0L858D0L870D0L882D0L894D0L906D0L918D0L930D0L942D0L954D0L966D0L978D0L990D0L1002D0L1014D0L1026D0L1038D0L1050D0L1062D0L1074D0L1086D0L1098D0L1110D0L1122D0L1134D0L1146D0L1158D0L1170D0L1182D0L1194D0L1206D0L1218D0L1230D0L1242D0L1254D0L1266D0L1278D0L1290D0L1302D0L1314D0L1326D0L1338D0L1350D0L1362D0L1374D0L1386D0L1398D0L1410D0L1422D0L1434D0L1446D0L1458D0L1470D0L1482D0L1494D0L1506D0L1518D0L1530D0L1542D0L1554D0L1566D0L1578D0L1590D0L1602D0L1614D0L1626D0L1638D0L1650D0L1662D0L1674D0L1686D0L1698D0L1710D0L1722D0L1734D0L1746D0L1758D0L1770D0L1782D0L1794D0L1806D0L1818D0L1830D0L1842D0L1854D0L1866D0L1878D0L1890D0L1902D0L1914D0L1926D0L1938D0L1950D0L1962D0L1974D0L1986D0L1998D0L2010D0L2022D0L2034D0L2046D0L2058D0L2070D0L2082D0L2094D0L2106D0L2118D0L2130D0L2142D0L2154D0L2166D0L2178D0L2190D0L2202D0L2214D0L2226D0L2238D0L2250D0L2262D0L2274D0L2286D0L2298D0L2310D0L2322D0L2334D0L2346D0L2358D0L2370D0L2382D0L2394D0L2406D0L2418D0L2430D0L2442D0L2454D0L2466D0L2478D0L2490D0L2502D0L2514D0L2526D0L2538D0L2550D0L2562D0L2574D0L2586D0L2598D0L2610D0L2622D0L2634D0L2646D0L2658D0L2670D0L2682D0L2694D0L2706D0L2718D0L2730D0L2742D0L2754D0L2766D0L2778D0L2790D0L2802D0L2814D0L2826D0L2838D0L2850D0L2862D0L2874D0L2886D0L2898D0L2910D0L2922D0L2934D0L2946D0L2958D0L2970D0L2982D0L2994D0L3006D0L3018D0L3030D0L3042D0L3054D0L3066D0L3078D0L3090D0L3102D0L3114D0L3126D0L3138D0L3150D0L3162D0L3174D0L3186D0L3198D0L3210D0L3222D0L3234D0L3246D0L3258D0L3270D0L3282D0L3294D0L3306D0L3318D0L3330D0L3342D0L3354D0L3366D0L3378D0L3390D0L3402D0L3414D0L3426D0L3438D0L3450D0L3462D0L3474D0L3486D0L3498D0L3510D0L3522D0L3534D0L3546D0L3558D0L3570D0L3582D0L3594D0L3606D0L3618D0L3630D0L3642D0L3654D0L3666D0L3678D0L3690D0L3702D0L3714D0L3726D0L3738D0L3750D0L3762D0L3774D0L3786D0L3798D0L3810D0L3822D0L3834D0L3846D0L3858D0L3870D0L3882D0L3894D0L3906D0L3918D0L3930D0L3942D0L3954D0L3966D0L3978D0L3990D0L4002D0L4014D0L4026D0L4038D0L4050D0L4062D0L4074D0L4086D0L4098D0L4110D0L4122D0L4134D0L4146D0L4158D0L4170D0L4182D0L4194D0L4206D0L4218D0L4230D0L4242D0L4254D0L4266D0L4278D0L4290D0L4302D0L4314D0L4326D0L4338D0L4350D0L4362D0L4374D0L4386D0L4398D0L4410D0L4422D0L4434D0L4446D0L4458D0L4470D0L4482D0L4494D0L4506D0L4518D0L4530D0L4542D0L4554D0L4566D0L4578D0L4590D0L4602D0L4614D0L4626D0L4638D0L4650D0L4662D0L4674D0L4686D0L4698D0L4710D0L4722D0L4734D0L4746D0L4758D0L4770D0L4782D0L4794D0L4806D0L4818D0L4830D0L4842D0L4854D0L4866D0L4878D0L4890D0L4902D0L4914D0L4926D0L4938D0L4950D0L4962D0L4974D0L4986D0L4998D0L5010D0L5022D0L5034D0L5046D0L5058D0L5070D0L5082D0L5094D0L5106D0L5118D0L5130D0L5142D0L5154D0L5166D0L5178D0L5190D0L5202D0L5214D0L5226D0L5238D0L5250D0L5262D0L5274D0L5286D0L5298D0L5310D0L5322D0L5334D0L5346D0L5358D0L5370D0L5382D0L5394D0L5406D0L5418D0L5430D0L5442D0L5454D0L5466D0L5478D0L5490D0L5502D0L5514D0L5526D0L5538D0L5550D0L5562D0L5574D0L5586D0L5598D0L5610D0L5622D0L5634D0L5646D0L5658D0L5670D0L5682D0L5694D0L5706D0L5718D0L5730D0L5742D0L5754D0L5766D0L5778D0L5790D0L5802D0L5814D0L5826D0L5838D0L5850D0L5862D0L5874D0L5886D0L5898D0L5910D0L5922D0L5934D0L5946D0L5958D0L5970D0L5982D0L5994D0L6006D0L6018D0L6030D0L6042D0L6054D0L6066D0L6078D0L6090D0L6102D0L6114D0L6126D0L6138D0L6150D0L6162D0L6174D0L6186D0L6198D0L6210D0L6222D0L6234D0L6246D0L6258D0L6270D0L6282D0L6294D0L6306D0L6318D0L6330D0L6342D0L6354D0L6366D0L6378D0L6390D0L6402D0L6414D0L6426D0L6438D0L6450D0L6462D0L6474D0L6486D0L6498D0L6510D0L6522D0L6534D0L6546D0L6558D0L6570D0L6582D0L6594D0L6606D0L6618D0L6630D0L6642D0L6654D0L6666D0L6678D0L6690D0L6702D0L6714D0L6726D0L6738D0L6750D0L6762D0L6774D0L6786D0L6798D0L6810D0L6822D0L6834D0L6846D0L6858D0L6870D0L6882D0L6894D0L6906D0L6918D0L6930D0L6942D0L6954D0L6966D0L6978D0L6990D0L7002D0L7014D0L7026D0L7038D0L7050D0L7062D0L7074D0L7086D0L7098D0L7110D0L7122D0L7134D0L7146D0L7158D0L7170D0L7182D0L7194D0L7206D0L7218D0L7230D0L7242D0L7254D0L7266D0L7278D0L7290D0L7302D0L7314D0L7326D0L7338D0L7350D0L7362D0L7374D0L7386D0L7398D0L7410D0L7422D0L7434D0L7446D0L7458D0L7470D0L7482D0L7494D0L7506D0L7518D0L7530D0L7542D0L7554D0L7566D0L7578D0L7590D0L7602D0L7614D0L7626D0L7638D0L7650D0L7662D0L7674D0L7686D0L7698D0L7710D0L7722D0L7734D0L7746D0L7758D0L7770D0L7782D0L7794D0L7806D0L7818D0L7830D0L7842D0L7854D0L7866D0L7878D0L7890D0L7902D0L7914D0L7926D0L7938D0L7950D0L7962D0L7974D0L7986D0L7998D0L8010D0L8022D0L8034D0L8046D0L8058D0L8070D0L8082D0L8094D0L8106D0L8118D0L8130D0L8142D0L8154D0L8166D0L8178D0L8190D0L8202D0L8214D0L8226D0L8238D0L8250D0L8262D0L8274D0L8286D0L8298D0L8310D0L8322D0L8334D0L8346D0L8358D0L8370D0L8382D0L8394D0L8406D0L8418D0L8430D0L8442D0L8454D0L8466D0L8478D0L8490D0L8502D0L8514D0L8526D0L8538D0L8550D0L8562D0L8574D0L8586D0L8598D0L8610D0L8622D0L8634D0L8646D0L8658D0L8670D0L8682D0L8694D0L8706D0L8718D0L8730D0L8742D0L8754D0L8766D0L8778D0L8790D0L8802D0L8814D0L8826D0L8838D0L8850D0L8862D0L8874D0L8886D0L8898D0L8910D0L8922D0L8934D0L8946D0L8958D0L8970D0L8982D0L8994D0L9006D0L9018D0L9030D0L9042D0L9054D0L9066D0L9078D0L9090D0L9102D0L9114D0L9126D0L9138D0L9150D0L9162D0L9174D0L9186D0L9198D0L9210D0L9222D0L9234D0L9246D0L9258D0L9270D0L9282D0L9294D0L9306D0L9318D0L9330D0L9342D0L9354D0L9366D0L9378D0L9390D0L9402D0L9414D0L9426D0L9438D0L9450D0L9462D0L9474D0L9486D0L9498D0L9510D0L9522D0L9534D0L9546D0L9558D0L9570D0L9582D0L9594D0L9606D0L9618D0L9630D0L9642D0L9654D0L9666D0L9678D0L9690D0L9702D0L9714D0L9726D0L9738D0L9750D0L9762D0L9774D0L9786D0L9798D0L9810D0L9822D0L9834D0L9846D0L9858D0L9870D0L9882D0L9894D0L9906D0L9918D0L9930D0L9942D0L9954D0L9966D0L9978D0L9990D0L10000
```

```
10100 COLOR0,6:LOCATE4,20:PRINT"VOULEZ-V OUS REJOUER (O OU N) ?":INPUT#
10110 IF AS<>"O" AND AS<>"N" THEN LOCATE 10,23:PRINT"PARDON ?":GOTO10100
10120 IF AS="O" THEN 20100 ELSE END
20000 REM PRESENTATION
20010 CLS:SCREEN1,3:0:ATTRB1,1:LOCATE10,8:PRINT"METEORITES":PLAY"L48D0L24D0L12D0L18D0L30D0L42D0L54D0L66D0L78D0L90D0L102D0L114D0L126D0L138D0L150D0L162D0L174D0L186D0L198D0L210D0L222D0L234D0L246D0L258D0L270D0L282D0L294D0L306D0L318D0L330D0L342D0L354D0L366D0L378D0L390D0L402D0L414D0L426D0L438D0L450D0L462D0L474D0L486D0L498D0L510D0L522D0L534D0L546D0L558D0L570D0L582D0L594D0L606D0L618D0L630D0L642D0L654D0L666D0L678D0L690D0L702D0L714D0L726D0L738D0L750D0L762D0L774D0L786D0L798D0L810D0L822D0L834D0L846D0L858D0L870D0L882D0L894D0L906D0L918D0L930D0L942D0L954D0L966D0L978D0L990D0L1002D0L1014D0L1026D0L1038D0L1050D0L1062D0L1074D0L1086D0L1098D0L1110D0L1122D0L1134D0L1146D0L1158D0L1170D0L1182D0L1194D0L1206D0L1218D0L1230D0L1242D0L1254D0L1266D0L1278D0L1290D0L1302D0L1314D0L1326D0L1338D0L1350D0L1362D0L1374D0L1386D0L1398D0L1410D0L1422D0L1434D0L1446D0L1458D0L1470D0L1482D0L1494D0L1506D0L1518D0L1530D0L1542D0L1554D0L1566D0L1578D0L1590D0L1602D0L1614D0L1626D0L1638D0L1650D0L1662D0L1674D0L1686D0L1698D0L1710D0L1722D0L1734D0L1746D0L1758D0L1770D0L1782D0L1794D0L1806D0L1818D0L1830D0L1842D0L1854D0L1866D0L1878D0L1890D0L1902D0L1914D0L1926D0L1938D0L1950D0L1962D0L1974D0L1986D0L1998D0L2010D0L2022D0L2034D0L2046D0L2058D0L2070D0L2082D0L2094D0L2106D0L2118D0L2130D0L2142D0L2154D0L2166D0L2178D0L2190D0L2202D0L2214D0L2226D0L2238D0L2250D0L2262D0L2274D0L2286D0L2298D0L2310D0L2322D0L2334D0L2346D0L2358D0L2370D0L2382D0L2394D0L2406D0L2418D0L2430D0L2442D0L2454D0L2466D0L2478D0L2490D0L2502D0L2514D0L2526D0L2538D0L2550D0L2562D0L2574D0L2586D0L2598D0L2610D0L2622D0L2634D0L2646D0L2658D0L2670D0L2682D0L2694D0L2706D0L2718D0L2730D0L2742D0L2754D0L2766D0L2778D0L2790D0L2802D0L2814D0L2826D0L2838D0L2850D0L2862D0L2874D0L2886D0L2898D0L2910D0L2922D0L2934D0L2946D0L2958D0L2970D0L2982D0L2994D0L3006D0L3018D0L3030D0L3042D0L3054D0L3066D0L3078D0L3090D0L3102D0L3114D0L3126D0L3138D0L3150D0L3162D0L3174D0L3186D0L3198D0L3210D0L3222D0L3234D0L3246D0L3258D0L3270D0L3282D0L3294D0L3306D0L3318D0L3330D0L3342D0L3354D0L3366D0L3378D0L3390D0L3402D0L3414D0L3426D0L3438D0L3450D0L3462D0L3474D0L3486D0L3498D0L3510D0L3522D0L3534D0L3546D0L3558D0L3570D0L3582D0L3594D0L3606D0L3618D0L3630D0L3642D0L3654D0L3666D0L3678D0L3690D0L3702D0L3714D0L3726D0L3738D0L3750D0L3762D0L3774D0L3786D0L3798D0L3810D0L3822D0L3834D0L3846D0L3858D0L3870D0L3882D0L3894D0L3906D0L3918D0L3930D0L3942D0L3954D0L3966D0L3978D0L3990D0L4002D0L4014D0L4026D0L4038D0L4050D0L4062D0L4074D0L4086D0L4098D0L4110D0L4122D0L4134D0L4146D0L4158D0L4170D0L4182D0L4194D0L4206D0L4218D0L4230D0L4242D0L4254D0L4266D0L4278D0L4290D0L4302D0L4314D0L4326D0L4338D0L4350D0L4362D0L4374D0L4386D0L4398D0L4410D0L4422D0L4434D0L4446D0L4458D0L4470D0L4482D0L4494D0L4506D0L4518D0L4530D0L4542D0L4554D0L4566D0L4578D0L4590D0L4602D0L4614D0L4626D0L4638D0L4650D0L4662D0L4674D0L4686D0L4698D0L4710D0L4722D0L4734D0L4746D0L4758D0L4770D0L4782D0L4794D0L4806D0L4818D0L4830D0L4842D0L4854D0L4866D0L4878D0L4890D0L4902D0L4914D0L4926D0L4938D0L4950D0L4962D0L4974D0L4986D0L4998D0L5010D0L5022D0L5034D0L5046D0L5058D0L5070D0L5082D0L5094D0L5106D0L5118D0L5130D0L5142D0L5154D0L5166D0L5178D0L5190D0L5202D0L5214D0L5226D0L5238D0L5250D0L5262D0L5274D0L5286D0L5298D0L5310D0L5322D0L5334D0L5346D0L5358D0L5370D0L5382D0L5394D0L5406D0L5418D0L5430D0L5442D0L5454D0L5466D0L5478D0L5490D0L5502D0L5514D0L5526D0L5538D0L5550D0L5562D0L5574D0L5586D0L5598D0L5610D0L5622D0L5634D0L5646D0L5658D0L5670D0L5682D0L5694D0L5706D0L5718D0L5730D0L5742D0L5754D0L5766D0L5778D0L5790D0L5802D0L5814D0L5826D0L5838D0L5850D0L5862D0L5874D0L5886D0L5898D0L5910D0L5922D0L5934D0L5946D0L5958D0L5970D0L5982D0L5994D0L6006D0L6018D0L6030D0L6042D0L6054D0L6066D0L6078D0L6090D0L6102D0L6114D0L6126D0L6138D0L6150D0L6162D0L6174D0L6186D0L6198D0L6210D0L6222D0L6234D0L6246D0L6258D0L6270D0L6282D0L6294D0L6306D0L6318D0L6330D0L6342D0L6354D0L6366D0L6378D0L6390D0L6402D0L6414D0L6426D0L6438D0L6450D0L6462D0L6474D0L6486D0L6498D0L6510D0L6522D0L6534D0L6546D0L6558D0L6570D0L6582D0L6594D0L6606D0L6618D0L6630D0L6642D0L6654D0L6666D0L6678D0L6690D0L6702D0L6714D0L6726D0L6738D0L6750D0L6762D0L6774D0L6786D0L6798D0L6810D0L6822D0L6834D0L6846D0L6858D0L6870D0L6882D0L6894D0L6906D0L6918D0L6930D0L6942D0L6954D0L6966D0L6978D0L6990D0L7002D0L7014D0L7026D0L7038D
```

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

LOGIC' CUISINE :

C'est avec trois formules originales d'assistance qu'ORD' ASSIST fait son entrée sur le marché de la micro-informatique. Cette nouvelle société propose en effet aux CONSTRUCTEURS, DISTRIBUTEURS, REVENDEURS et UTILISATEURS trois services pour s'y retrouver dans le dédale des logiciels et de leurs applications particulières :

- Une ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE basée sur la signature d'un contrat CAT (Convention d'Assistance Téléphonique) où le client pourra par simple appel téléphonique obtenir la réponse aux problèmes d'utilisation de son logiciel.

- Un GUICHET SELF SERVICE pour les grandes sociétés où une permanence de ORD' ASSIST est dans les locaux mêmes de la société ou dans les locaux d'un distributeur; ou encore chez ORD' ASSIST sur des matériels mis à disposition (APPLE, IBM PC, TO7 THOMSON,...).

- Des FICHES CUISINE établies à partir des documentations de logiciels standards : Multiplan, Visicalc, Database 2, etc., où l'utilisateur pourra trouver la solution à son problème particulier sans avoir à consulter la volumineuse documentation des modes d'emploi.

De quoi simplifier considérablement la vie de pas mal d'informaticiens amateurs ou professionnels.

ORD' ASSIST - 5 bis, rue Martel - 75010 PARIS.

COMMODORE 64 :

PROGRAM PACK 64, ce package comporte plusieurs programmes utilitaires pour l'aide à la programmation en BASIC et en ASSEMBLEUR : GESTION DU DISQUE, LANGAGE MACHINE, GRAPHISME (éditeur de caractères et de sprites), SONS (création et stockage de musiques et de sons), EMULATEUR PET (pour charger et exécuter les anciens programmes en BASIC 2.0) et EDITEUR D'ÉCRAN.

AUTOFORMATION AU BASIC, constitué d'un manuel et de deux cassettes, ce cours est divisé en quinze leçons contenant théorie, pratique et programme d'application.

DIARY 64, agenda électronique, pour mémoriser des informations dans de petits fichiers créés sur cassettes ou disquettes (adresses, téléphones, rendez-vous, anniversaires, etc.).

VIC-RELAY, pour transformer votre Commodore 64 en robot! Contrôle des sonneries d'alarme, portes, serrures, chauffage, lampes, et toutes sortes d'instruments électriques. Avec 6 sorties relais et 2 entrées de type optocoupleur.

UNE SÉRIE DE JEUX : JUPITER LANDER, atterrissage d'un vaisseau spatial. KICKMAN, un cycliste sur un monocycle doit attraper des ballons, des fantômes et des gloutons. SEAWOLF, bataille navale. RADAR RATRAGE, des rats, des souris, un chat et des froma-

ges, le tout perdu dans un labyrinthe. CLOWNS, deux clowns attrapent des ballons en sautant sur une bascule. SPEED et BINGO MATH, deux jeux éducatifs de calcul.

Plus sérieux, des programmes de calcul électroniques : CALCRESULT 64, 32 feuilles de calcul sur cartouche + disquette, CALCRESULT Easy, feuille de calcul sur cartouche. EASY SCRIPT 64, traitement de texte sur disquette.

TITI ET TOTO SONT DANS UN BATEAU!

Ti (Texas Instruments) et To (Thomson TO 7) sont dans un bateau, Ti tombe à l'eau : qui est-ce qui reste ?

Heureusement, il reste un TI 99 à 1190 francs avec des logiciels entre 66 (contre 98 avant la baisse) et 500 francs (au lieu de 950 francs avant la baisse).

Que ceux qui ne se précipitent pas pour acheter le basic étendu texas, ou la mini-mémoire (500 francs au lieu de 950 francs), nous écrive, ils ont gagné le droit de ne plus lire Hebdomadaire.

Et puis, il reste aussi un TO (7) à 2990 francs au lieu de 3250 francs. Ceux qui n'ont pas encore d'ordinateur peuvent acheter un Thomson, ça commence à devenir intéressant d'acheter français.

LE PREMIER TOME EST DÉJÀ UN BEST-SELLER, VOICI DEUX NOUVEAUX RECUEILS DE LOGICIELS, ENCORE PLUS COMPLETS, ENCORE PLUS BEAUX!

JEUX et PROGRAMMES
pour
l'ordinateur familial
TEXAS INSTRUMENT



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

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. **Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons** : Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.). Jeux de réflexion : Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoi, Architecte, etc.). Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.).

Des programmes performants : Calcul (Factures, Paye, Byorythmes, etc.). Assistance (Tiercé, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.).

Et aussi des **Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic** : AND et OR, Arrondi, Alignement, HCHAR multiples, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux : Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachitoscope, Kim, Paires, etc... De la musique à inclure dans vos programmes : Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

en vente dans les **fnac** et chez les revendeurs **TEXAS INSTRUMENTS**.

JEUX et PROGRAMMES
pour l'ordinateur familial
TEXAS INSTRUMENTS
Tome 2



Programmes en TI BASIC pour TI 99/4A

INITIATION AU
LANGAGE ASSEMBLEUR du
TEXAS INSTRUMENTS
Ti 99 4/A



avec le module "mini-mémoire"

Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calculatrice scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom!

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un Ti 99/4A et un module "Mini-mémoire"? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur : Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme).

Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes **commentés** vous apprend **progressivement**, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes.

Par **Denise AMROUCHE** et **Roger DIDI**. 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

JEUX et PROGRAMMES
pour l'ordinateur familial
TEXAS INSTRUMENTS
Tome 3



PROGRAMMES en BASIC ETENDU TI 99/4A

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHIFT ÉDITIONS, 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS

Nom/Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____

TOME 1 155 F TOME 3 155 F
TOME 2 155 F ASSEMBLEUR 195 F
CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE + 20 F
CONTRE REMBOURSEMENT ÉTRANGER + 30 F

DATE : _____ SIGNATURE : _____
REGLEMENT JOINT 100 F
chèque ccp

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

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

Règlement :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nous reviendrons plus en détail à la fin du mois sur le système de dépouillement du vote.

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Âge :
Adresse :
n° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées seront de 1 000 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, et d'un emballage timbré permettant la réexpédition du matériel non publié.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Indiquez sur le support magnétique lui-même votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Rien n'est plus difficile que d'essayer de charger un programme d'Apple sur PC 1500.

- 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 pour-

rons ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

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

- Envoyez un seul programme par support magnétique et un seul mode d'emploi par programme. Votre lettre d'accom-

plément et vos autres courriers doivent également être séparés car traités par d'autres services.

- Joignez, si possible, un listing du programme et un organigramme.

- Enfin, le fin du fin, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

DURIEZ CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE A ÉCRIRE BROTHER EP.22, 2 KO DE MEMOIRE, INTERFACÉE RS. 232. C.

TEXAS INSTRUMENTS OFFRE UN MODULE (A CHOISIR DANS LA GAMME DES LOGICIELS TI 99/4A) AU MEILLEUR LOGICIEL TEXAS DU MOIS.

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

APPLE II	FONCTIONS SUPPLÉMENTAIRES	INPUT FORMATE	APPLE II PARLE FRANÇAIS	CODIFICATION DE FORMES
CASIO FX 702-P	COCKTAIL	LOTO	ELECTRONS	BIORYTHMES
COMMODORE 64		CAO SPRITE	BELOTE	ZORG
COMMODORE VIC 20	CONJUGAISONS	GOLF	FLECHEGO	ÉPONGE
HP 41	POKER	ALUNISSAGE DÉS	FACTORISATION	FONCTIONS
HP 75	FORMULE 1	DELREM	COMPOSITION MUSICALE	EXTENSION BASIC
MP-FII	CHIFFRES ET MOTS	MASTERMIND	MICRO-SYNTHÉTISEUR	LABYRINTHE VIVANT
ORIC1	ANNUAIRE ÉLECTRONIQUE	PUITS, FEUILLES, CISEAUX	MEMORIC	LABYRINTHE
PC 1211	MASTERMIND	BASHIC MEMORY	CALENDRIER	NIM
PC 1251	OTHELLO	EDITEXT	TOUR DE HANOÏ	ACHAT DE VOITURES
PC 1500	PUISSANCE 4	PASSWORD	PRISONNIER	FRACTIONS
MZ 80	SUPER HÉROS	MUR DE BRIQUES	PENDU	MORSE
ZX 81	GOLF	TANK	MÉMÉ SE NOIE SAFARI	CARBOX
SPECTRUM	MASTERMIND	CINÉMA	ÉDITEUR PLEINE PAGE	TOUR DE HANOÏ
TRS 80	FOOTBALL	CHARGEUR 1000 BANDS	BATAILLE NAVALE MEMORY	DÉMONS ET SORCIERS
TI 99/4A (basic simple)	PUISSANCE 4	ALIEN	LARGAGE	FRANCE
TI 99/4A (basic étendu)	421	MAGIBRIQUES	GRANDE BOUFFE	TIRS CROISÉS
T07	FRANCE	SURFACE	PEINTURE	AWARI

AUX URNES !

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

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général FOY, 75008 PARIS, avant le jeudi 17 novembre à minuit.

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

Directeur de la Publication -
Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI.
Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A.
1, rue Gay-Lussac, Z.I. N° 1,
27000 ÉVREUX.
Éditeur :
SHIFT ÉDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS.
Publicité au journal.
Distribution NMPP.
Commission paritaire en cours.
N° R.C. 83 B 6621.

DIX BULLETINS DE VOTE TIRÉS AU SORT GAGNERONT UNE CALCULATRICE SOLAIRE CASIO.

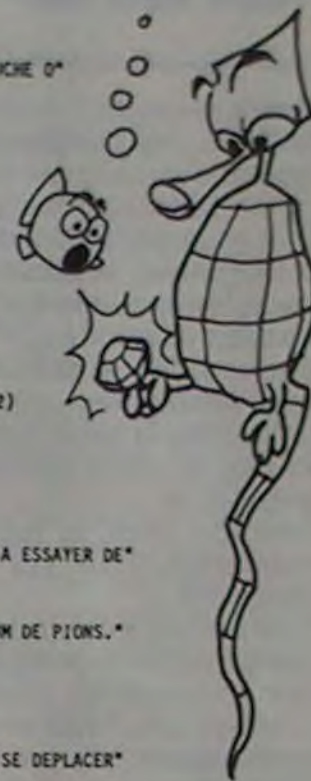
DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 17 NOVEMBRE, MINUIT.

SOLITAIRE GÉANT

Le jeu du solitaire est déjà loin d'être facile à solutionner. Quand en plus il est géant, réservez des soirées complètes pour essayer d'en voir le bout.

J.-P. GRANGER

BASIC SIMPLE TI 99/4A



```

100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN(13)
120 CALL COLOR(2,2,1)
130 CALL COLOR(9,9,2)
140 CALL COLOR(14,2,16)
150 CALL COLOR(15,2,16)
160 FOR I=3 TO 8
170 CALL COLOR(I,16,2)
180 NEXT I
190 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFF")
200 CALL CHAR(41,"0000000406FF0604")
210 CALL CHAR(96,"3C7EFFFFFFFFE3C")
220 CALL CHAR(136,"FFFC0C0CFCFCFC")
230 CALL CHAR(137,"FFFF0000FFFFFF")
240 CALL CHAR(138,"FFF0303F3F3F3")
250 CALL CHAR(139,"CFCFCFCFCFCFC")
260 CALL CHAR(140,"F3F3F3F3F3F3")
270 CALL CHAR(141,"CFCFOFOFOFOFO")
280 CALL CHAR(142,"F3F3F3F3F3F3")
290 CALL CHAR(143,"CFCFCFCFCFCFC")
300 CALL CHAR(144,"F3F3F3F3F3F3")
310 CALL CHAR(145,"FFFFFFFF0000FFFF")
320 CALL CHAR(146,"FFFFFFFF0000FFFF")
330 CALL CHAR(147,"FFFFFFFF0000FFFF")
340 CALL HCHAR(1,10,136)
350 CALL HCHAR(1,11,137,5)
360 CALL HCHAR(1,16,138)
370 CALL VCHAR(2,10,139,5)
380 CALL VCHAR(2,16,140,5)
390 CALL HCHAR(7,10,141)
400 CALL HCHAR(7,16,142)
410 CALL HCHAR(7,4,136)
420 CALL HCHAR(7,22,138)
430 CALL HCHAR(7,5,137,5)
440 CALL HCHAR(7,17,137,5)
450 CALL VCHAR(8,4,139,5)
460 CALL VCHAR(8,22,140,5)
470 CALL HCHAR(13,4,143)
480 CALL HCHAR(13,22,144)
490 CALL HCHAR(13,5,145,5)
500 CALL HCHAR(13,17,145,5)
510 CALL HCHAR(13,10,146)
520 CALL HCHAR(13,16,147)
530 CALL VCHAR(14,10,139,5)
540 CALL VCHAR(14,16,140,5)
550 CALL HCHAR(19,10,143)
560 CALL HCHAR(19,16,144)
570 CALL HCHAR(19,11,145,5)
580 REM *****FOND*****
590 FOR I=2 TO 18
600 CALL HCHAR(1,11,40,5)
610 NEXT I
620 FOR I=8 TO 12
630 CALL HCHAR(1,5,40,17)
640 NEXT I
650 FOR I=2 TO 6 STEP 2
660 FOR J=11 TO 15 STEP 2
670 CALL HCHAR(1,J,96)
680 NEXT J
690 NEXT I
700 FOR I=8 TO 12 STEP 2
710 FOR J=5 TO 21 STEP 2
720 CALL HCHAR(1,J,96)
730 NEXT J
740 NEXT I
750 FOR I=14 TO 18 STEP 2
760 FOR J=11 TO 15 STEP 2
770 CALL HCHAR(1,J,96)
780 NEXT J
790 NEXT I
800 M$="SOLITAIRE"
810 FOR I=1 TO LEN(M$)
820 CALL HCHAR(10,8+I,ASC(SEG$(M$,I,1)))
830 CALL SOUND(150,-7,0)
840 NEXT I

```

```

850 GOSUB 3170
860 FOR I=9 TO 17 STEP 2
870 CALL HCHAR(10,I,96)
880 NEXT I
890 FOR I=10 TO 16 STEP 2
900 CALL HCHAR(10,I,40)
910 NEXT I
920 M$="1 2 3 4 5 6 7 8 9"
930 FOR I=1 TO LEN(M$)
940 CALL HCHAR(21,4+I,ASC(SEG$(M$,I,1)))
950 NEXT I
960 M$="1 2 3 4 5 6 7 8 9"
970 FOR I=1 TO LEN(M$)
980 CALL VCHAR(1+I,3,ASC(SEG$(M$,I,1)))
990 NEXT I
1000 FOR I=5 TO 8
1010 CALL COLOR(I,2,1)
1020 NEXT I
1030 CALL HCHAR(24,4,41)
1040 CALL SOUND(200,110,0)
1050 L=24
1060 C=4
1070 M$=" REGLES DU JEU...O/N"
1080 GOSUB 2550
1090 CALL KEY(0,K,S)
1100 IF S=0 THEN 1090
1110 IF (K<78)+(K>79)--1 THEN 1090
1120 IF K=79 THEN 3270
1130 CALL HCHAR(24,1,32,32)
1140 CALL HCHAR(1,19,41)
1150 CALL SOUND(200,110,0)
1160 L=1
1170 C=20
1180 M$="J'ENLEVE"
1190 GOSUB 2550
1200 L=3
1210 C=19
1220 M$="QUEL PION"
1230 GOSUB 2550
1240 L=16
1250 C=23
1260 M$="LIGNE"
1270 GOSUB 2550
1280 CALL KEY(0,KEY1,STATUS)
1290 IF STATUS=0 THEN 1280
1300 IF (KEY1<49)+(KEY1>57)--1 THEN 1240
1310 CALL HCHAR(16,30,KEY1)
1320 L=17
1330 C=21
1340 M$="COLONNE"
1350 GOSUB 2550
1360 CALL KEY(0,KEY2,STATUS)
1370 IF STATUS=0 THEN 1360
1380 IF (KEY2<49)+(KEY2>57)--1 THEN 1320
1390 CALL HCHAR(17,30,KEY2)
1400 REM **ENLEVEMENT PION**
1410 GOSUB 3200
1420 L=KEY1-48
1430 C=KEY2-48
1440 CALL SOUND(100,-5,2)
1450 CALL HCHAR(L*2,C*2+3,40)
1460 GOSUB 2890
1470 REM **IMPRESSION DE 7**
1480 NP=44
1490 CALL HCHAR(1,27,68)
1500 CALL HCHAR(1,28,69)
1510 REM **LIGNE/COLONNE**
1520 CALL HCHAR(3,24,32,9)
1530 CALL HCHAR(3,21,41)
1540 CALL SOUND(200,110,0)
1550 L=3
1560 C=24
1570 M$="LIGNE"
1580 GOSUB 2550
1590 CALL KEY(0,L1,S1)

```

```

1600 IF S1=0 THEN 1590
1610 IF L1=32 THEN 2940
1620 IF (L1>57)+(L1<49)--1 THEN 1520
1630 CALL HCHAR(3,31,L1)
1640 CALL HCHAR(4,22,32,11)
1650 CALL HCHAR(4,21,41)
1660 CALL SOUND(200,110,0)
1670 L=4
1680 C=22
1690 M$="COLONNE"
1700 GOSUB 2550
1710 CALL KEY(0,C1,S1)
1720 IF S1=0 THEN 1710
1730 IF (C1<49)+(C1>57)--1 THEN 1640
1740 CALL HCHAR(4,31,C1)
1750 REM **IMPRESSION A 7***
1760 CALL HCHAR(14,28,65)
1770 CALL HCHAR(16,20,32,11)
1780 CALL HCHAR(16,21,41)
1790 CALL SOUND(200,110,0)
1800 L=16
1810 C=24
1820 M$="LIGNE"
1830 GOSUB 2550
1840 CALL KEY(0,L2,S2)
1850 IF S2=0 THEN 1840
1860 IF (L2<49)+(L2>57)--1 THEN 1770
1870 CALL HCHAR(16,31,L2)
1880 CALL HCHAR(17,20,32,12)
1890 CALL HCHAR(17,21,41)
1900 CALL SOUND(200,110,0)
1910 L=17
1920 C=22
1930 M$="COLONNE"
1940 GOSUB 2550
1950 CALL KEY(0,C2,S2)
1960 IF S2=0 THEN 1950
1970 IF (C2<49)+(C2>57)--1 THEN 1880
1980 CALL HCHAR(17,31,C2)
1990 IF (L1<L2)+(C1<C2)--2 THEN 2420
2000 IF L1<L2 THEN 2200
2010 IF C1<C2 THEN 2110
2020 GOSUB 2590
2030 IF CA<CD-4 THEN 2420
2040 GOSUB 2680
2050 CALL GCHAR(LD,CD-2,X)
2060 IF X<96 THEN 2420
2070 GOSUB 3930
2080 CALL HCHAR(LD,CD-2,40)
2090 CALL SOUND(100,220,0)
2100 GOTO 2380
2110 GOSUB 2590
2120 IF CA<CD+4 THEN 2420
2130 GOSUB 2680
2140 CALL GCHAR(LD,CD+2,X)
2150 IF X<96 THEN 2420
2160 GOSUB 3930
2170 CALL HCHAR(LD,CD+2,40)
2180 CALL SOUND(100,220,0)
2190 GOTO 2380
2200 IF L1>L2 THEN 2300
2210 GOSUB 2590
2220 IF LA>LD+4 THEN 2420
2230 GOSUB 2680
2240 CALL GCHAR(LD+2,CD,X)
2250 IF X<96 THEN 2420
2260 GOSUB 3930
2270 CALL HCHAR(LD+2,CD,40)
2280 CALL SOUND(100,220,0)
2290 GOTO 2380
2300 GOSUB 2590
2310 IF LA<LD-4 THEN 2420
2320 GOSUB 2680
2330 CALL GCHAR(LD-2,CD,X)
2340 IF X<96 THEN 2420

```

```

2350 GOSUB 3930
2360 CALL HCHAR(LD-2,CD,40)
2370 CALL SOUND(100,220,0)
2380 REM **FIN DE L'ESSAI**
2390 NP=NP-1
2400 GOSUB 2890
2410 GOTO 2540
2420 GOSUB 2890
2430 L=1
2440 C=24
2450 M$="ERREUR"
2460 GOSUB 2550
2470 L=2
2480 C=19
2490 M$="RECOMMENCEZ"
2500 GOSUB 2550
2510 CALL SOUND(200,220,0)
2520 CALL HCHAR(1,24,32,7)
2530 CALL HCHAR(2,19,32,13)
2540 GOTO 1520
2550 FOR I=1 TO LEN(M$)
2560 CALL HCHAR(L,C+I,ASC(SEG$(M$,I,1)))
2570 NEXT I
2580 RETURN
2590 L1=L1-48
2600 L2=L2-48
2610 C1=C1-48
2620 C2=C2-48
2630 LD=L1+2
2640 LA=L2+2
2650 CD=C1+2+3
2660 CA=C2+2+3
2670 RETURN
2680 REM **VALIDE*****
2690 CALL GCHAR(LD,CD,Z)
2700 IF Z<96 THEN 2420
2710 CALL GCHAR(LA,CA,S)
2720 IF S<40 THEN 2420
2730 RETURN
2740 REM **SCINTILLEMENT**
2750 FOR I=1 TO 4
2760 CALL HCHAR(LD,CD,40)
2770 FOR DELAY=1 TO 100
2780 NEXT DELAY
2790 CALL HCHAR(LD,CD,96)
2800 FOR DELAY=1 TO 100
2810 NEXT DELAY
2820 NEXT I
2830 RETURN
2840 CALL HCHAR(LD,CD,40)
2850 CALL SOUND(100,220,0)
2860 CALL HCHAR(LA,CA,96)
2870 CALL SOUND(500,880,0)
2880 RETURN
2890 FOR I=19 TO 32
2900 CALL VCHAR(1,1,32,5)
2910 CALL VCHAR(14,1,32,4)
2920 NEXT I
2930 RETURN
2940 GOSUB 2890
2950 CALL VCHAR(2,3,32,20)
2960 CALL HCHAR(21,5,32,20)
2970 L=21
2980 C=6
2990 M$="IL NE RESTE QUE"
3000 GOSUB 2550
3010 M$=STR$(NP)
3020 L=23
3030 C=12
3040 GOSUB 2550
3050 M$="PIONS."
3060 C=15
3070 GOSUB 2550
3080 GOSUB 3170
3090 GOSUB 3230

```

```

3100 C=5
3110 M$="POUR REJOUER,TOUCHE O"
3120 GOSUB 2550
3130 CALL KEY(0,K,S)
3140 IF S=0 THEN 3130
3150 IF K=79 THEN 100
3160 IF K<79 THEN 3130
3170 FOR DELAY=1 TO 700
3180 NEXT DELAY
3190 RETURN
3200 FOR DELAY=1 TO 300
3210 NEXT DELAY
3220 RETURN
3230 FOR I=21 TO 24
3240 CALL HCHAR(1,1,32,32)
3250 NEXT I
3260 RETURN
3270 GOSUB 3230
3280 L=21
3290 C=2
3300 M$="LE JEU CONSISTE A ESSAYER DE"
3310 GOSUB 2550
3320 L=22
3330 M$="MANGER LE MAXIMUM DE PIONS."
3340 GOSUB 2550
3350 GOSUB 3170
3360 GOSUB 3230
3370 L=21
3380 M$="UN PION NE PEUT SE DEPLACER"
3390 GOSUB 2550
3400 L=22
3410 M$="QU'EN SAUTANT PAR DESSUS"
3420 GOSUB 2550
3430 L=23
3440 C=6
3450 M$="SON VOISIN IMMEDIAT."
3460 GOSUB 2550
3470 GOSUB 3170
3480 GOSUB 3230
3490 L=21
3500 C=2
3510 M$="CELUI-CI DISPARAIT TANDIS QUE"
3520 GOSUB 2550
3530 L=22
3540 M$="L'AUTRE SE DEPLACE COMME CECI"
3550 GOSUB 2550
3560 GOSUB 3170
3570 L=23
3580 C=8
3590 M$="REGARDES"
3600 GOSUB 2550
3610 REM **TI/99 SIMULE LE JEU*****
3620 CALL HCHAR(10,13,40)
3630 CALL SOUND(200,110,0)
3640 GOSUB 3170
3650 LD=10

```

ERRATA

ZX 81

Mémé se noie : Si l'on n'a pas la carte QS SOUND, enlever les lignes avec les variables XX, YY et, par exemple, 11 à 22, 61, 171... sauf 1640 et 1650.

TANK :
- Si l'on n'a pas la carte QS SOUND, enlever les lignes avec les variables XX, YY.
- Problème des caractères en inversion vidéo s'obtient par SHIFT et 9 puis le caractère, par exemple, en 9005, faire SHIFT et 9 puis SHIFT et H.
- 9010 # correspond à * inversion vidéo.
- Toutes les minuscules sont en inversion vidéo, par exemple, lignes 260 à 271, il s'agit des chiffres de 1 à 16.
- Ligne 250 à % est équivalent à 10.
- Ligne 271 à % = à s'écrit 10 = 7.

MOT LE PLUS LONG

d'orthographe. Soyez honnête et bonne chance !
Denis BONOMO

L'intérêt du programme est qu'il permet de jouer au jeu du mot le plus long contre l'ordinateur et que ce dernier apprend au fur et à mesure que l'on joue avec lui. Plus vous jouerez et plus il connaîtra de nouveaux mots. Au départ il faut, bien sûr, lui en apprendre quelques-uns, disons 200 ou 300, selon votre courage, qui seront patiemment introduits avant la première partie. Avec une mémoire 16 K, le ZX pourra en apprendre jusqu'à 500. Les mots feront, au maximum, 8 lettres.

Dans un premier temps, vous allez taper les lignes du début du listing, avant la ligne 100. En ligne 1, vous écrirez REM suivi de 64 espaces ou caractères. Cette ligne recevra, par la suite, une routine en langage machine. Voici la ligne 1 avant transformation.

```
1 REM .....
```

Après avoir écrit les premières lignes, faites RUN. La machine vous demande la zone de mémoire à remplir. Vous pouvez par exemple répondre 1 (new-line) puis 200 (new-line).

```

RYOSATEHD INEZUORAFSGELD JURHEURER
T ILPUNBFLS0RBT EGHUCFCARHLCENHDESL
DNUXRML INGEPRB INECTOPAEFHUASNO
EUGIKUNADSTIRHTE

```

La machine va écrire un nombre et attend que vous entriez un mot (jusqu'à 8 lettres) suivi de new-line, puis

passera au suivant. Après le dernier mot, un STOP est exécuté. Faites alors GOTO 84 (et new-line) et introduisez une par une chaque lettre de la liste (suivie de new-line).

Sauvegardez maintenant ce travail (SAVE "MOT"), sur K 7. A partir de maintenant, il ne faudra jamais plus faire RUN.

Entrez, à la suite des premières lignes, tout le programme et faites GOTO 6000. Faites alors GOTO 965 après introduction de la dernière ligne. La machine vous proposera de lire sa mémoire. Répondez N ou NON, pour cette fois. Elle vous indiquera la marche à suivre pour sauvegarder le programme. A partir de maintenant, le programme se lancera automatiquement à chaque partie. A chaque fois que vous jouerez, la machine, si elle a appris des nouveaux mots, vous proposera de sauvegarder son nouveau dictionnaire, ce que vous ferez en suivant ses directives.

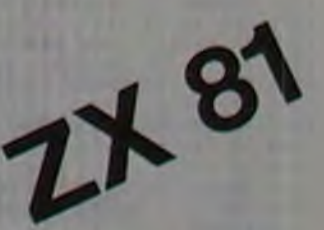
Le temps de réflexion est de 45 secondes. Passé ce temps, vous avez 10 secondes pour annoncer votre nombre de lettres (0 à 8), faute de quoi, vous serez traité de tricheur. N'appuyez pas trop brièvement sur la touche numérique correspondante car la boucle BASIC de saisie est lente. Le new-line est inutile. La machine contrôlera que le mot que vous proposez est fait avec les lettres tirées au sort. Elle ne peut, bien sûr, pas contrôler l'existence réelle de ce mot ou les fautes

16 K

```

1 REM IK2 GOSUB 7,RNDVAL U,RAN
OR 7DDD) 2;=2? PRINT UAL STR# PA
ST LN 0 LPRINT SGN AT LET EVAL
14 FOR 7AT BVAL +4 STOP AT TAN .
...
5 REM "HOT+LONG"
6 REM
8 REM DEPART AUTOMATIQUE OU
PAR GOTO 100 JAMAIS PAR RUN
9 REM
10 LET Z$="99/99/99"
12 REM POUR MODIFIER UNE ZONE
DE LA MEMOIRE DICTIONNAIRE,FAIRE
GOTO 45
15 REM
20 DIM X$(112)
30 LET MMS=0
35 LET UMS=0
40 DIM D$(500,0)
45 PRINT "ZONE DE MEMOIRE A RE
MPLIR "
50 INPUT L1
55 INPUT L5
60 FOR I=L1 TO L5
62 SCROLL
65 PRINT I,
70 INPUT D$(I)
75 PRINT D$(I)
80 NEXT I
81 CLS
82 STOP
84 FOR I=1 TO 112
88 INPUT X$(I)
89 PRINT X$(I);
90 NEXT I
92 STOP
100 LET T1=0
110 LET T2=0
115 SLOW
120 PRINT "LE SORT A DECIDE QUE
C'EST "
140 LET K=INT (RND*2)+1
145 FOR G=1 TO 10
150 IF K=2 THEN GOTO 170
155 PRINT "A DEBUT DE JOUER";
165 GOTO 400
170 PRINT "A DEBUT DE JOUER";
180 PRINT "...JEU NO "G
405 PRINT
410 LET A=INT (RND*500)+1 suite page 15

```



GESTION GRAPHIQUE

Possesseur de la carte graphique haute résolution du MZ80B, ne perdez plus votre temps. Voici un programme qui élimine tous les calculs fastidieux et simplifie l'aspect rébarbatif de la fonction PATTERN.

Il va vous permettre de créer tous les graphismes que vous pouvez souhaiter, aussi bien un nouveau jeu de caractères que la carte du monde, en passant par les bandes dessinées.

Il vous suffit de dessiner dans une grille grand format, tout simplement en "allumant" des cases de cette grille avec le pavé numérique, le programme vous restituera le motif réalisé en taille normale sur l'écran graphique.

Une fois créé, le motif peut être modifié à volonté, mémorisé, listé sur imprimante ou enregistré sur disquette.

Si le dessin à créer dépasse la taille des grilles proposées, il suffit de le décomposer, le programme permettant d'assembler plusieurs dessins.

Vous pouvez également saisir un motif en valeurs numériques, récupérant ainsi vos graphismes déjà existants.

Bon graphisme!

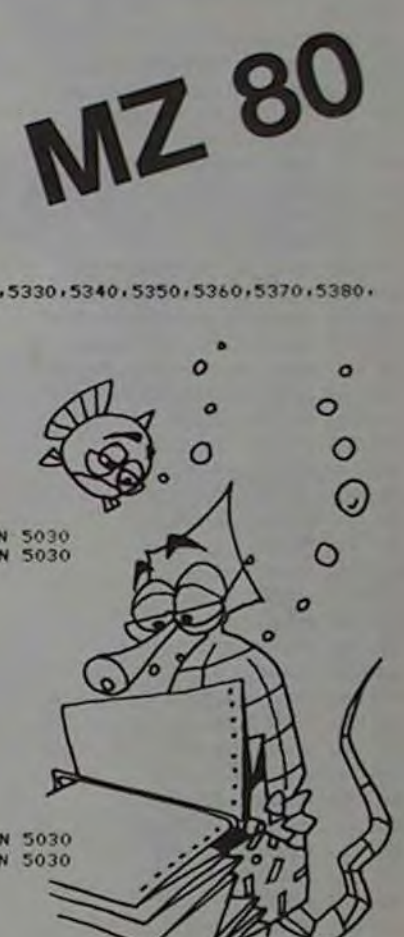
Configuration nécessaire : MZ80B, 64 K, 1 page graphique, disquette, imprimante et disk Basic SB-6510.

Brigitte LE BARH

```
1 REM *****
2 REM *** PROGRAMME GESTION GRAPHIQUE ***
3 REM *** Brigitte LE BARH ***
4 REM *****
5 ON ERROR GOTO 60000
10 CONSOLE C40,S0,24
15 DIM E$(254),X(8)
20 GRAPH I1,C,00
30 TEMPO 7
98 REM ---- [F1]
100 PRINTCHR$(6):CURSOR 10,0:PRINT "-----"
110 PRINT STRING$( "-",40)
120 CURSOR 4,5:PRINT "Ce programme genere des chaines de caracteres
    utilisables avec la fonction PATTERN."
125 PRINT
130 PRINT " Il permet ainsi de se preparer des elements de
    dessins en haute resolution."
140 PRINT " Les chaines de caracteres generees peuvent
    etre stockees sur disquette ou listees sur papier ."
150 PRINT " Composer le numero de la taille de
    schema choisie :
160 CURSOR 5,22:PRINT " 1 = 1      2 = 2      3 = 3"
170 CURSOR 14,23:PRINT "-----"
180 CURSOR 24,21:PRINT "-----"
190 GET Y$:IF(Y=0)+Y<3 GOTO 190
195 A=Y*8:GOTO 20000
200 GOSUB 10000
210 CURSOR 26,0:PRINT "-----"
220 GOTO 1150
300 REM ---- [F2]
301 CURSOR 26,0:PRINT "-----"
302 CURSOR 26,07:PRINT "-----"
303 CURSOR 26,08:PRINT "Touche Jaunes"
305 CURSOR 26,09:PRINT "-----"
320 CURSOR 26,12:PRINT "Pave Numerique"
330 CURSOR 26,10:PRINT "  +  "
340 CURSOR 26,11:PRINT "  78+ "
350 CURSOR 26,12:PRINT "  +4 6+ "
360 CURSOR 26,13:PRINT "  123 "
370 CURSOR 26,14:PRINT "  4 "
376 CURSOR 26,15:PRINT "  0=Effacement "
377 CURSOR 26,16:PRINT "  5=CHR$(31) "
380 CURSOR 26,18:PRINT "  Fin=CR "
400 RETURN
500 REM ---- [F3]
510 CONSOLE C40
520 CURSOR 10,2:PRINT "-----"
530 CURSOR 0,6:PRINT "Fichier de Lecture : "CHR$(34)
540 CURSOR 21,6:INPUT "F1$
550 CURSOR 0,8:PRINT "Fichier d'Ecriture : "CHR$(34)
560 CURSOR 21,8:INPUT "F2$
570 CURSOR 0,14:PRINT "Les Fichiers doivent se trouver
    sur l'unité 2"
580 CURSOR 0,20:PRINT "Presser une Touche "
590 GET Y$:IF Y$="" THEN 590
595 GOTO 20000
899 REM ---- [F4]
900 PRINTCHR$(6):PRINT "GESTION GRAPHIQUE est fini."CURSOR 0,7:END
999 REM ---- [F5]
1000 GOSUB 10000
1005 GOSUB 3000:GOSUB 5000
1010 CURSOR 26,22:PRINT "-----"
1020 REM --- [Lecture de fichier]
1025 CR$=""E$=""
1030 FOR I1=1 TO AYS
1040 FOR I2=1 TO AVV:I2:OL=0
1050 FOR I3=1 TO 8
1060 HH=(I1*8-I3)*I3:I$=CHARACTER$(HH, VV)
1070 IF(I$=CHR$(32))+I1=CHR$(0) THEN C=0:GOTO 1090
1080 C=1
1090 OL=OL+C*2*(8-I3)
1100 NEXT I3:CR$=CR$+CHR$(OL)
1101 A2=ASC(CHR$(OL)):A$=STR$(A2)
1102 IF LEN(A$)<3 THEN A$="0"+A$:GOTO 1102
1103 E$=E$+A$
1110 NEXT I2,I1
1111 GOTO 1120
1112 CURSOR 25,23:INPUT "NOM: "N0$
1113 PRINT/P "NOM DE LA GRILLE : "N0$
1115 FOR I=1 TO LEN(CR$):PRINT/P ASC(MID$(CR$, I,1)):NEXT I:PRINT/P
1116 GOTO 3000
1117 REM ---- [Ajout d'un dessin]
1120 POSITION 259-A/2,16:PATTERN-A,CR$
1130 FOR I=0 TO 22:CURSOR 26,I:PRINTSPACE$(14):NEXT I
1140 CURSOR 26,0:PRINT " Et voici : "
1150 CURSOR 26,7:PRINT " Au choix : "
1160 CURSOR 26,8:PRINT " "
1165 IF DI+CA=0 GOTO 1170
1170 CURSOR 26,10:PRINT "1=Creation "
1171 CURSOR 26,11:PRINT "2=Modification"
1172 CURSOR 26,12:PRINT "3=Memorisation"
1173 CURSOR 26,13:PRINT "4=Enreg.Fich."
1174 CURSOR 26,14:PRINT "5=Edition "
1175 CURSOR 26,15:PRINT "6=Appel Grille"
1177 CURSOR 26,16:PRINT "7=Retour Menu"
1220 GET Y$:IF Y$="" GOTO 1220
1225 IF Y$="1" THEN PRINTCHR$(6):GOTO 1000
1230 IF Y$="2" GOTO 20000
1231 IF Y$="3" GOSUB 2100:GOTO 1130
1232 IF Y$="4" GOSUB 2200:GOTO 1130
1233 IF Y$="5" GOSUB 2400:GOTO 1130
1234 IF Y$="6" GOTO 6000
1260 IF Y$="7" GOTO 20000
1270 MUSIC "BORBRRC3":GOTO 1220
1300 REM ---- [Enregistrement]
1310 CONSOLE C40
1320 CURSOR 10,2:PRINT "-----"
1330 CURSOR 0,6:PRINT "M = Grilles memorisees"
1340 CURSOR 0,8:PRINT "E = Grilles Enregistrees sur Fichier"
1350 GET Y$:IF Y$="" THEN 1350
1360 IF Y$="M" THEN CURSOR 10,10:PRINT "-----"
    AI=1:GOTO 1400
1370 IF Y$="E" THEN CURSOR 10,10:PRINT "-----"
    AI=2:GOTO 1400
1380 GOTO 1350
```

```
1400 CURSOR 0,12:INPUT "Premier Numero "IN1
1410 IF N1=0 THEN 20000
1420 IF (N1<0)+(N1>255) THEN 1400
1430 CURSOR 0,14:INPUT "Dernier Numero "IN2
1440 IF N2=0 THEN 20000
1450 IF (N2<0)+(N2>255) THEN 1430
1460 IF N1>N2 THEN 1400
1470 CURSOR 0,20:PRINT "Listing en Decimal ou en Hexadecimal"
1475 GET L$:IF L$="" THEN 1475
1476 PRINTL$
1480 IF L$="H" THEN 1500
1481 IF L$="D" THEN 1500
1482 GOTO 1470
1490 ON AI GOTO 1500,1600
1500 FOR N=N1 TO N2
1510 E$=E$(N)
1520 GOSUB 30000
1530 IF L$="D" GOSUB 12000:GOTO 1540
1535 GOSUB 12100
1540 NEXT N
1550 GOTO 20000
1600 FOR N=N1 TO N2
1610 GOSUB 2350
1620 GOSUB 30000
1630 GOSUB 12000
1640 NEXT N
1650 GOTO 20000
1700 REM ---- [Compo Numerique]
1710 GOSUB 1910
1735 E$=""
1740 FOR IX=1 TO (A/8+A/8)
1750 CURSOR 10,8:PRINT "Tableau N.":IX
1755 FOR I=1 TO 8
1760 CURSOR 0,I+9:PRINT "Valeur "I:CURSOR 13,I+9:INPUT "":X(I)
1770 IF(X(I)<0)+(X(I)>255) THEN 1760
1780 NEXT I
1790 CURSOR 0,20:PRINT " OK ? Oui=0 Non=1 Abandon=A"
1800 GET Y$:IF Y$="" THEN 1800
1810 IF Y$="0" GOSUB 1910:GOTO 1850
1820 IF Y$="1" THEN CURSOR 0,20:PRINT "
    Modification
    "GOTO 1750
1825 IF Y$="A" THEN E$="":IX=24:GOTO 1860
1830 MUSIC "BORBRRC3":GOTO 1790
1850 FOR I=1 TO 8
1852 X$=STR$(X(I))
1853 IF LEN(X$)<3 THEN X$="0"+X$:GOTO 1853
1854 E$=E$+X$
1855 NEXT I
1860 NEXT IX
1910 GOTO 9000
1920 CURSOR 5,2:PRINT "Composition Numerique d'un Fichier"
1925 X=A/8+A/8
1926 IF X=1 THEN 1935
1930 CURSOR 0,4:PRINT "Chacune de vos Grilles se decompose en "
    PRINT TAB( 5):X" Tableaux de 8 Valeurs chacuns"
1935 RETURN
1999 REM ---- [Modif. Dessin]
2000 REM GRAPH01
2010 FOR I=0 TO 22:CURSOR 26,I:PRINTSPACE$(14):NEXT I
2020 GOTO 1005
2100 REM ---- [Lecture d'un fichier]
2120 CURSOR 26,18:PRINT "-----"
2130 CURSOR 26,20:PRINT "Numero "
2131 GOSUB 20200
2132 ON ERROR GOTO 2130
2133 N=VAL(R$)
2134 ON ERROR GOTO 60000
2135 IF N=0 THEN 20000
2140 IF (N<0)+(N>255) THEN 2130
2150 E$(N)=E$
2160 RETURN
2200 REM ---- [ENREGISTREMENT GRILLE]
2220 CURSOR 26,18:PRINT "-----"
2225 IF F2$="" THEN 2280
2230 CURSOR 26,20:PRINT "Numero "
2231 GOSUB 20200
2232 ON ERROR GOTO 2230
2233 N=VAL(R$)
2234 ON ERROR GOTO 60000
2235 IF N=0 THEN 20000
2240 IF (N<0)+(N>255) THEN 2230
2250 X=N*(A/8+A/8)-((A/8+A/8)-1)-1
2260 XOPEN #1,FD2,F2$
2261 FOR I=1 TO (A/8+A/8)
2262 X$=MID$(E$, (I*24-23),24)
2263 PRINT #1(X+1),X$
2264 NEXT I
2265 CLOSE #1
2270 RETURN
2280 CURSOR 26,20:PRINT "Fichier non "
2282 CURSOR 26,21:PRINT "Selectionne"
2283 CURSOR 26,23:PRINT "Frappier 1"
2284 GET Y$:IF Y$="" THEN 2284
2285 IF Y$="1" THEN 2290
2286 GOTO 2284
2290 FOR I=20 TO 23:CURSOR 26,I:PRINTSPACE$(14):NEXT I
2291 RETURN
2300 REM ---- [LECTURE D'UNE GRILLE]
2330 CURSOR 0,12:INPUT "Numero d'ordre de la grille ? "IN
2335 IF N=0 THEN 20000
2340 IF (N<0)+(N>255) THEN 2330
2350 X=N*(A/8+A/8)-((A/8+A/8)-1)-1
2355 IF F1$="" GOSUB 2375:GOTO 20000
2360 XOPEN #1,FD2,F1$:E$=""
2361 FOR I=1 TO (A/8+A/8)
2362 INPUT #1(X+1),X$
2363 E$=E$+LEFT$(X$,24)
2364 NEXT I
2365 CLOSE #1
2370 RETURN
2375 CURSOR 10,20:PRINT "Fichier non selectionne"
2380 CURSOR 10,22:PRINT "Presser une Touche"
2381 GET Y$:IF Y$="" THEN 2381
2382 RETURN
2400 REM ---- [EDITION GRILLE]
2420 CURSOR 26,18:PRINT "-----"
2430 CURSOR 26,20:PRINT "Numero "
2431 GOSUB 20200
2432 ON ERROR GOTO 2130
2433 N=VAL(R$)
2434 ON ERROR GOTO 60000
2440 GOSUB 12000
2450 RETURN
3000 REM ---- [ASSEMBLAGE DES GRILLES]
3010 CONSOLE C40
3019 CURSOR 10,1:PRINT "-----"
3020 CURSOR 10,2:PRINT "-----"
3021 CURSOR 10,3:PRINT "-----"
3030 CURSOR 10,4:PRINT "Position de Depart"
3040 CURSOR 0,6:INPUT "Coordonnee X (0 A 319) "IX
3050 CURSOR 0,7:INPUT "Coordonnee Y (0 A 199) "IY
3060 CURSOR 0,10:INPUT "Nombre de Grilles sur une ligne "IZ
3070 CURSOR 0,12:INPUT "Nombre de Lignes "IT
3080 GOTO 4000
3100 CONSOLE C40:GRAPH I1,C,01:CR$=""
3210 FOR T1=1 TO T
3220 Y1=Y+(T1+A)-A
3230 FOR Z1=1 TO Z
3240 X1=X+(Z1+A)-A
3245 GOSUB 3400
3250 FOR IZ=1 TO LEN(E$)/3
3260 CR$=CR$+CHR$(VAL(MID$(E$, (IZ*3-2),3)))
3270 NEXT IZ
3280 POSITION X1,Y1:PATTERN-A,CR$:CR$=""
3290 NEXT Z1
3300 NEXT T1
3305 IF AI=2 THEN CLOSE #1
3306 GOSUB 10300
3310 GET Y$:IF Y$="" THEN 3310
3311 IF Y$="2" THEN GRAPH01:GOTO 3310
3312 IF Y$="1" THEN GRAPH01:GOTO 3310
3320 GOTO 20000
3400 REM ---- [APPEL D'UNE GRILLE]
3420 N=(T1*Z)-Z+1
3430 E$=E$(N)
3440 ON AI GOTO 3470,3450
3450 X9=N*(A/8+A/8)-((A/8+A/8)-1)-1
3460 E$=""
3461 FOR I8=1 TO (A/8+A/8)
```

```
3462 INPUT #1(X9+1),X8
3463 E$=E$+LEFT$(X8,24)
3464 NEXT I8
3470 RETURN
3550 X9=N*(A/8+A/8)-((A/8+A/8)-1)-1
3560 FOR I8=1 TO (A/8+A/8)
3570 I$=MID$(E$, (I8*24-23),24)
3580 PRINT #1(X9+1),X8
3590 NEXT I8
3595 RETURN
4000 REM ---- [CONSOLE]
4010 CONSOLE C40
4020 CURSOR 10,2:PRINT "-----"
4030 CURSOR 0,6:PRINT "M = Grilles memorisees"
4040 CURSOR 0,8:PRINT "E = Grilles Enregistrees sur Fichier"
4050 GET Y$:IF Y$="" THEN 4050
4060 IF Y$="M" THEN CURSOR 10,10:PRINT "-----"
    AI=1:GOTO 4100
4070 IF Y$="E" THEN CURSOR 10,10:PRINT "-----"
    AI=2:GOTO 4100
4080 GOTO 4050
4100 CURSOR 0,12:INPUT "Premier Numero "IN1
4110 IF N1=0 THEN 20000
4120 IF (N1<0)+(N1>255) THEN 4100
4130 IF AI=1 THEN 4200
4140 IF F1$="" THEN CURSOR 0,22:PRINT "Fichier non selectionne"
    GOTO 20000
4145 XOPEN #1,FD2,F1$
4200 GOTO 3100
5000 REM ---- [Lecture d'un fichier]
5005 HH=A/2
5010 VV=A/2
5020 A$=CHARACTER$(HH, VV)
5030 CURSOR HH, VV
5040 PRINTA$
5050 CURSOR HH, VV
5060 PRINT " "
5070 GET B$
5080 IF B$="" THEN 5030
5090 IF B$=CHR$(1) THEN 5500
5100 IF B$=CHR$(2) THEN 5510
5110 IF B$=CHR$(3) THEN 5520
5120 IF B$=CHR$(4) THEN 5530
5130 IF B$=CHR$(5) THEN 5540
5140 IF B$=CHR$(13) THEN 5560
5220 B=VAL(B$)
5230 ON(B+1)GOTO 5300,5310,5320,5330,5340,5350,5360,5370,5380,
    5390
5300 A$=""GOTO 5030
5310 X=-1:Y=1:GOTO 5400
5320 X=0:Y=1:GOTO 5400
5330 X=1:Y=1:GOTO 5400
5340 X=-1:Y=0:GOTO 5400
5350 A$=CHR$(31):GOTO 5030
5360 X=-1:Y=0:GOTO 5400
5370 X=-1:Y=-1:GOTO 5400
5380 X=0:Y=-1:GOTO 5400
5390 X=1:Y=-1:GOTO 5400
5400 IF (HH>X)+ (HH<X(1) THEN 5030
5410 IF (VV>Y)+ (VV<Y(1) THEN 5030
5420 CURSOR HH, VV:PRINTA$
5430 HH=HH+X
5440 VV=VV+Y
5450 A$=CHR$(31)
5460 GOTO 5030
5500 X=0:Y=1:GOTO 5700
5510 X=0:Y=-1:GOTO 5700
5520 X=1:Y=0:GOTO 5700
5530 X=-1:Y=0:GOTO 5700
5540 X=-1:Y=-1:GOTO 5700
5600 CURSOR HH, VV:PRINTA$
5605 CURSOR A/2,A/2
5610 RETURN
5700 IF (HH>X)+ (HH<X(1) THEN 5030
5710 IF (VV>Y)+ (VV<Y(1) THEN 5030
5720 CURSOR HH, VV:PRINTA$
5730 HH=HH+X
5740 VV=VV+Y
5750 A$=CHARACTER$(HH, VV)
5760 GOTO 5030
6000 REM ---- [ENREGISTREMENT]
6005 GOSUB 10100
6010 GOSUB 10000
6015 CURSOR 26,22:PRINT "-----"
6020 FOR I1=1 TO A/8
6030 FOR I2=1 TO A
6040 VV=I2
6050 L=((I1+A)-A+I2)*3-2
6060 OL$=MID$(E$,L,3)
6061 OL=VAL(OL$)
6070 FOR I3=1 TO 8
6080 HH=(I1*8)-I3+I3
6090 IF OL-2*(8-I3)>0 THEN CURSOR HH, VV:PRINTCHR$(31):
    OL=OL-INT((2*(8-I3)))
6100 NEXT I3,I2,I1
6110 GOSUB 30000:GOTO 1120
7000 REM ---- [LECTURE FICHER]
7010 CONSOLE C40
7020 CURSOR 10,1:PRINT "-----"
7030 CURSOR 10,2:PRINT "-----"
7040 CURSOR 10,3:PRINT "-----"
7050 CURSOR 10,5:PRINT "FICHER DISQUETTE"
7055 IF F1$="" GOSUB 2375:GOTO 20000
7060 CURSOR 0,7:INPUT "Premier Numero : "IN1
7070 IF N1=0 THEN 20000
7080 IF N1<0 THEN 7060
7090 CURSOR 0,9:INPUT "Dernier Numero : "IN2
7100 IF N2=0 THEN 20000
7110 IF N1>N2 THEN 7060
7120 IF N1>N2 THEN 7060
7130 CURSOR 10,13:PRINT "MEMORISATION"
7140 CURSOR 0,15:INPUT "Premier Numero : "IN3
7150 IF (N3<0)+(N3>255) THEN 7140
7160 IF N3+(N2-N1)>255 THEN 7140
7170 XOPEN #1,FD2,F1$
7180 FOR N=N1 TO N2
7185 CURSOR 10,20:PRINT "Lecture Numero "IN
7190 GOSUB 3450
7200 E$(N+(N3-N1))=E$
7210 NEXT N
7220 CLOSE #1
7230 GOTO 7000
8000 REM ---- [ENREGISTREMENT FICHER]
8010 CONSOLE C40
8020 CURSOR 10,1:PRINT "-----"
8030 CURSOR 10,2:PRINT "-----"
8040 CURSOR 10,3:PRINT "-----"
8045 IF F2$="" GOSUB 2375:GOTO 20000
8050 CURSOR 10, 5:PRINT "MEMORISATION"
8060 CURSOR 0,7:INPUT "Premier Numero : "IN1
8070 IF N1=0 THEN 20000
8080 IF (N1<0)+(N1>255) THEN 8060
8090 CURSOR 0,9:INPUT "Dernier Numero : "IN2
8100 IF N2=0 THEN 20000
8110 IF (N2<0)+(N2>255) THEN 8090
8120 IF N1>N2 THEN 8060
8130 CURSOR 10,13:PRINT "FICHER DISQUETTE"
8140 CURSOR 0,15:INPUT "Premier Numero : "IN3
8150 IF N3<0 THEN 8150
8160 IF N3+(N2-N1)>255 THEN 8140
8170 XOPEN #1,FD2,F2$
8180 FOR N=N3 TO (N3+(N2-N1))
8185 CURSOR 5,20:PRINT "Enregistrement Numero "IN
8190 E$=E$(N1+(N-N3))
8200 GOSUB 3550
8210 NEXT N
8220 CLOSE #1
8230 GOTO 8000
9000 REM ---- [COMPO NUMERIQUE]
9005 CONSOLE C40
9010 CURSOR 5,2:PRINT "-----"
9030 CURSOR 5, 8:PRINT "[1] Affichage de la Grille"
9040 CURSOR 5,10:PRINT "[2] Memorisation de la Grille"
9050 CURSOR 5,12:PRINT "[3] Enregistrement de la Grille"
9055 CURSOR 5,14:PRINT "[4] Nouvelle Composition"
9060 CURSOR 5,16:PRINT "[5] Retour au Menu Principal"
9070 GET Y$
9080 IF Y$="" THEN 9070
9090 IF Y$="1" THEN 6010
9100 IF Y$="2" GOSUB 9400:GOTO 9000
9110 IF Y$="3" GOSUB 9200:GOTO 9000
9120 IF Y$="5" THEN 20000
9125 IF Y$="4" THEN 1700
9130 MUSIC "BORBRRC3":GOTO 9070
9200 REM ---- [ENREGISTREMENT GRILLE]
9220 CURSOR 20,20:PRINT "-----"
9230 IF F2$="" GOSUB 2375:GOTO 9000
9240 CURSOR 20,22:INPUT "Numero "IN
9250 IF N=0 THEN RETURN
9260 IF N<0 THEN 9240
```

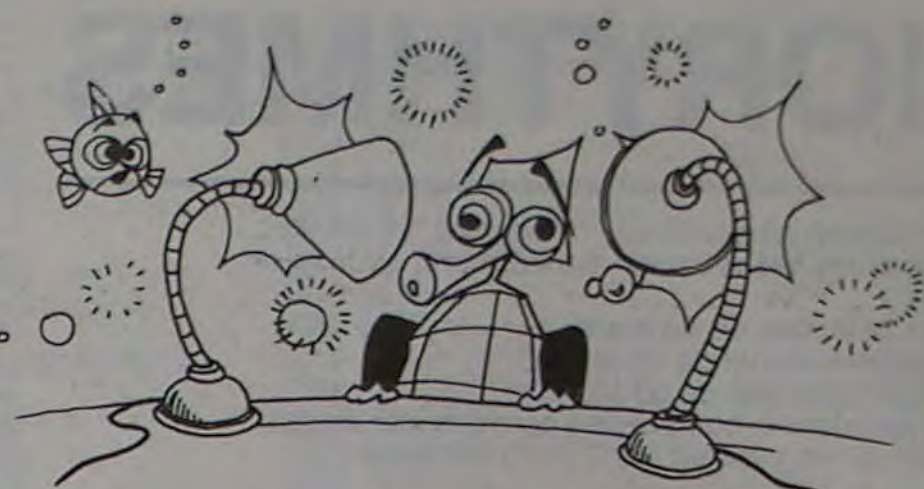


JEU DE LA VÉRITÉ

Cet aimable divertissement pour famille en quête de sensations fortes permet, à peu de frais, de savoir le mal qu'autrui pense de lui. Un ordinateur n'invente pas de mensonge!

François CHAPIN

PC 1251



```
10: CLEAR : PRINT =
PRINT : INPUT "NB JO
UEURS (DE 2 A 6) " : F
20: IF F < 2 OR F > 6 GOTO 1
0
30: DIM B$(F)*9, C$(0)*20
, D(F, 18), E(F), I(F, 18
), F(F)
40: FOR A=1 TO F: PAUSE
" NOM DU JOUEUR " :
STR$ A: INPUT B$(A):
NEXT A
50: RESTORE
60: FOR Z=1 TO 18: READ
C$(0): FOR A=1 TO F
70: PRINT B$(A); " , TON C
```

```
ARACTERE": PRINT "ES
T-IL PLUTOT..."
80: PRINT C$; " ?": INPUT
" DE 1 A 10 ? " : I D(A, Z
)
90: IF D(A, Z) < 1 OR D(A, Z
) > 10 GOTO 80
100: I(A, Z)=0: FOR G=1 TO
F-1: PRINT "LE CARAC
TERE DE " : B$(A):
PRINT "EST-IL PLUTOT
..."
110: H=0: PRINT C$; " ?":
INPUT " DE 1 A 10 ? "
: H
120: IF H < 1 OR H > 10 GOTO
```

```
110
130: I(A, Z)=I(A, Z)+H:
NEXT G: I(A, Z)=I(A, Z)
/(F-1): E(A)=D(A, Z)-I
(A, Z): E(A)=ABS(A)
140: F(A)=F(A)+E(A): NEXT
A: NEXT Z
150: RESTORE
160: INPUT "IMPRIMANTE="
: U: IF U PRINT =
LPRINT
170: FOR Z=1 TO 18: READ
C$(0): PRINT C$(0):
FOR A=1 TO F: PRINT
B$(A): D(A, Z): PRINT
" ( " : STR$ I(A, Z); " )"
```

```
: NEXT A: NEXT Z
180: FOR A=1 TO F-1: FOR
J=A+1 TO F: IF F(A) <
F(J) GOTO 200
190: F(0)=F(A): F(A)=F(J):
F(J)=F(0): B$(0)=B$(A
): B$(A)=B$(J): B$(J)=
B$(0)
200: NEXT J: NEXT A: FOR
A=1 TO F: PRINT B$(A
), STR$ F(A): NEXT A
: END
300: DATA "ABSOLU/MODERE"
, "SECRET/LIANT", "DYN
AMIQUE/INACTIF"
910: DATA "AUSTERE/GAI", "
```

```
ARRIVISTE/GRATUIT", "
VULGAIRE/DISTINGUE"
920: DATA "GENEREUX/EGOIS
TE", "HAUTAIN/SIMPLE"
, "COMMUN/SPECIAL"
930: DATA "VANTARD/MODEST
E", "OPTIMISTE/PESSIM
ISTE", "DECONTRACTE/C
OINCE"
940: DATA "TERRE A TERRE/
REVEUR", "DOUX/VIOLEN
T", "DECIDE/INDECIS"
950: DATA "ASSURE/TIMIDE"
, "DUR/TENDRE", "NAIF/
SCEPTIQUE"
```

TANK

Vous êtes un malheureux soldat muni de 5 grenades et il vous faut détruire le tank qui vous tire dessus avec son canon de gros calibre! Heureusement, vous pouvez vous cacher dans les trous creusés par vos grenades!

Ce jeu se joue sur un PC1500 muni de l'extension 4 Ko (CE151) ou Ko (CE155). Si l'on ne dispose que de l'ordinateur, supprimer les lignes 5 et 1180 à 1220. Modifier également les lignes 1000, 1010, 1160 et 1170 comme suit:

```
1000: "A": DIM T$(0
)*24, B$(2)*1
8
1010: READ C$, D$, A
$, B$, B$(0), B
$(1), T$(0)
1160: CLS : BEEP 1,
50, 900:
CURSOR 3:
PRINT "GAME-
OVER";
```

PC 1500

Le but du jeu est d'abattre le plus de tanks possible avec les trois soldats dont vous disposez. Chacun d'eux est muni de 5 grenades, chaque tank abattu donne trois grenades supplémentaires et les deux derniers soldats récupèrent les grenades emmagasinés par le précédent. Pour déplacer le soldat, utiliser les touches 1 et 3; pour lancer la grenade: touche 2 (appuyer plus ou moins longtemps sur cette touche module la distance du lancer). Attention, la grenade doit tomber pile sur le tank, n'oubliez pas qu'il est blindé.



```
1: GOTO 1000
2: DATA "000000", "746E
74", "503050"
3: DATA "60756A7C
7E7C6A7560", "6
062794C5C4C796
200", "60606060
70707070707070
60"
5: DATA "10303030
3C3C343410"
12: DATA 0, 0
13: DATA 0, 4, 0
14: DATA 0, 4, 4, 0
15: DATA 0, 4, 2, 4, 0
16: DATA 0, 4, 2, 2, 4
, 0
17: DATA 0, 4, 2, 1, 2
, 4, 0
18: DATA 0, 4, 2, 1, 1
, 2, 4, 0
```

François ÉDELIN

```
19: DATA 0, 4, 2, 1, 1
, 1, 2, 4, 0
30: "F": IF U > 0 THEN
90
40: FOR U=2 TO 9
50: IF INKEY$ < ">" 2
" THEN 70
60: NEXT U
70: RESTORE U+9
80: READ A, B, C, D, E
, F, G, H, I: S=0
85: J=J-1: CURSOR 2
2: PRINT J
90: GOTO "C"
100: "L": O=P+2: P=1
110: GCURSOR 0:
GPRINT O$(Q):
BEEP 1, 60, 1
220: O=O+3: IF O > 11
7 LET O=117
230: IF POINT O < 96
LET P=2
240: GOTO "C"
300: "B": FOR N=0 TO
2
310: GCURSOR M:
GPRINT B$(N)
320: BEEP 0, U*100, 2
0
330: NEXT N
340: RETURN
400: "I": IF R > 117
OR O < R < 9 THEN
910
420: M=X-0
430: IF P=1 AND M > -2
AND K < 6 THEN 91
0
940: NEXT M
```

```
600: IF W=1 THEN 630
610: IF Z < RND 40
THEN 690
620: W=1, X=R+11
630: Y=125 AND POINT
X: GCURSOR X:
GPRINT Y
640: X=X+6: IF X > 11
7 LET W=0: GOTO
690
650: Y=20 OR POINT X:
GCURSOR X:
GPRINT Y: BEEP
1, 20, 10
690: IF U=0 THEN 800
700: M=S-3, U=1:
GOSUB "B": N=S-
R
710: GCURSOR S:
GPRINT T
720: S=S-3: IF S < 3
THEN 700
730: U=U-1: IF U=0
THEN 760
740: T=0 (U) OR POINT
S
750: GCURSOR S:
GPRINT T: BEEP
1, 5, 5: GOTO 800
760: M=S-3, U=1:
GOSUB "B": N=S-
R
770: IF N < 9 AND N >=
3 THEN 900
780: IF J < 0 THEN 91
0
790: U=0
800: N=VAL INKEY$:
ON NGOTO "L", "
F", "R"
810: "C": GCURSOR 0:
GPRINT O$(P)
820: IF Z < RND 20
THEN 850
830: IF Z > 23 AND U > 0
AND S=U*3: R+12
AND RND Z > 20
THEN 850
840: R=R+3: BEEP 1, 1
0, 10
850: GCURSOR R:
GPRINT T$(0)
860: GOTO "I"
900: M=R+3, U=2:
GOSUB "B": R=0,
U=0, Z=Z+1, K=K+
1, J=J+3: CURSOR
22: PRINT J:
GOTO "I"
910: BEEP 4, 200, 100
920: FOR M=0 TO 119
930: GCURSOR M:
GPRINT (127-
POINT M)
940: NEXT M
950: IF L < 0 THEN 11
60
960: GCURSOR (117+6
* L): GPRINT P$
970: L=L-1: GOTO 111
0
1000: "A": DIM T$(0
)*24, B$(3)*1
8
1010: READ C$, D$, A
$, B$, B$(0), B
$(1), T$(0)
1020: CLS : B$(2)=C
$+D$+C$: Z=1:
WAIT 0
1030: FOR M=1 TO 16
1040: CURSOR 3
1050: PRINT (LEFT$
("TANK-COMBA
T GAME", M))
1060: BEEP 1, 10, 40
1070: NEXT M
1080: WAIT 100:
PRINT
1100: K=0, L=2, J=0
1110: L$=B$, K$=B$:
IF L < 1 LET K
$=D$: IF L=0
LET L$=D$
1111: WAIT 0:
GCURSOR 120:
GPRINT D$+L$
+D$+K$
1115: J=J+5: USING
"###":
CURSOR 22:
PRINT J
1120: FOR M=0 TO 11
2 STEP 3
1130: GCURSOR M:
GPRINT C$:
BEEP 1, 1, 20
1140: NEXT M
1150: M=0, U=0, R=0,
O=117, P=1, W=
0, X=0: RANDOM
: GOTO "I"
1160: CLS : BEEP 1,
50, 900:
CURSOR 2:
PRINT " GAME
-OVER": WAIT
100: PRINT
1170: WAIT 0:
CURSOR 10:
GPRINT B$(3)
1180: FOR M=0 TO K
1190: BEEP 1, 50, 10
0: CURSOR 13
1200: PRINT M
1210: NEXT M
1220: WAIT : PRINT
: END
```

CERISES

Le temps des cerises est passé? pas avec votre PC1211! Vous pouvez manger une, deux ou trois cerises des grappes que vous propose l'ordinateur. Le gagnant est celui qui a mangé la dernière cerise. Attention! l'ordinateur est gourmand! (Lancer le programme avec SHFT "A" en mode DEF.)

Jean-Luc MESPLE

```
10: "A" BEEP 1:
PAUSE " **JEU
DES CERISES
**"
20: IF X=0 INPUT
" UN NOMBRE S
VP: " : X
30: X=ABS X: X=X+X
+X: X=X-INT X
40: X=X*23.8: X=X
-INT X
50: X=X*9+16: Y=
INT X: Z=0
60: BEEP 2: IF Z=
1 THEN 195
70: PRINT "IL Y
A " : Y: " CERIS
ES."
80: BEEP 1: INPUT
" COMBIEN EN
MANGEZ-VOUS?
" : M
90: IF (M < 1) + (M >
3) = 0 THEN 120
100: BEEP 2: PAUSE
" VOUS DEVEZ
MANGER....."
110: PAUSE " 1, 2,
OU 3 CERISES
```

```
: GOTO 80
120: M=INT M: Y=Y-
M
125: IF Z=1 GOTO 7
0
127: BEEP 1: PAUSE
" IL Y A " : Y:
" CERISES"
128: IF Y=0 THEN 2
80
130: G=Y/4: IF (G-
INT G) = 0 THEN
230
140: H=Y
150: H=H-1: I=H/4
160: IF (I-INT I)
=0 THEN 180
170: GOTO 150
180: J=Y-H
190: Y=H
200: IF Y=0 THEN 2
60
205: BEEP 2: IF J=
1 PAUSE " JE M
ANGE UNE CER
ISE " : GOTO 2
20
210: BEEP 2: PAUSE
" JE MANGE "
```

```
J: " CERISES"
220: Z=0: GOTO 70
230: X=23.8*X: X=X
-INT X
240: J=X*3+1: J=
INT J
250: Y=Y-J: GOTO 2
10
260: BEEP 2: PAUSE
" DESOLE! VOU
S AVEZ PERDU
" : GOTO 300
270: BEEP 3: PAUSE
" !!!!!!!!!!"
280: PAUSE " FELIC
ITATIONS...."
....
290: PAUSE " VOUS
M, AVEZ BATTU
!!!"
300: INPUT " UNE A
UTRE PARTIE?
(O/N) " : Z$
310: IF Z$="O"
THEN 30
320: BEEP 1: PAUSE
" AU REVOIR..
....."
```

PC 1211

LE SHARPENTIER

Bulletin des Clubs Microordinateurs Sharp

N°6

33 nouvelles fonctions BASIC
Un Sharpentier au Japon
GES-CCP
pour votre compte CCP n° 1201

devenez SHARPENTIER

pour

- Accéder à la bibliothèque de programmes
- Etre informé sur les diverses possibilités de la machine
- Echanger vos programmes personnels contre ceux des autres membres du club
- Recevoir un bulletin périodique vous informant de la vie du club et de la société Sharp

POUR TOUTES DEMANDES DE RENSEIGNEMENT
OU D'INSCRIPTION, RHÉCITEZ PAS A
NOUS ÉCRIRE

JE LIS LE SHARPENTIER

ZX 81

```

416 DIM D(8)
420 LET M=D$(A)
440 PRINT "VOICI LES LETTRES TI
445 AU SORT"
448 LET S$=""
450 LET N=0
451 LET CC=-8
452 LET LL=30
453 POKE 16516,LL
454 FOR J=1 TO 8
460 IF B=INT (RND*8)+1
464 LET D(B)=B
470 LET L$=M$(B)
480 IF CODE (L$) < 0 THEN GOTO 4
3)
482 LET N=N+1
484 LET X=INT (RND*112)+1
486 LET L$=X$(X)
490 GOSUB 5000
492 LET CC=CC+8
494 NEXT J
496 PRINT
500 PRINT "NOUS AVONS 5.8 POUR
504 LE CHIR"
510 PRINT
512 FOR I=1 TO 62
514 PLOT I,0
516 NEXT I
518 FOR Z=01 TO 0 STEP -1
520 UNPLOT 01-Z,0
522 FOR I=1 TO 30
524 PRINT AT 11,0,"
526
528 IF K=2 THEN GOTO 580
530 PRINT "COMBIEN AVEZ-VOUS DE
534 LETRES ?"
536 GOSUB 7500
540 LET L$=S$+N
542 PRINT "J'AI "L2:" LETTRES
544
580 LET U=D$(A)
582 GOSUB 7000
584 FOR I=1 TO 120
586 NEXT I
588 GOTO 700
590 LET T1=T1+L1
592 PRINT "QUEL MOT AVEZ-VOUS T
594 ROUVE ?"
596 INPUT F$
598 GOTO 1400
600 LET U=D$(A)
602 GOSUB 7000
604 FOR I=1 TO 120
606 NEXT I
608 GOTO 700
610 LET T1=T1+L1
612 PRINT "QUEL MOT AVEZ-VOUS T
614 ROUVE ?"
616 INPUT F$
618 GOTO 1400
620 LET U=D$(A)
622 GOSUB 7000
624 FOR I=1 TO 120
626 NEXT I
628 GOTO 700
630 LET D$(A)=F$
632 LET C=1
634 CLS
636 PRINT "VOUS AVEZ "T1;TAB 1
638 POINTS
640 PRINT "MOI,J'AI "T2;TAB
642 " POINTS"
644 PRINT "
646 GOTO 700
648 NEXT G
650 PRINT
652 IF T1>T2 THEN PRINT "NOUS S
654 OMMES A EGALITE"
656 IF T1>T2 THEN PRINT "BRAVO,
658 J'AI TROUVE MON MAITRE"
660 IF T2>T1 THEN PRINT "ENTRAI
662 NEZ VOUS POUR ME BATTRE"
664 IF T2=MMS THEN LET MMS=T2
666 IF T1>MMS THEN LET MMS=T1
668 PRINT "VOTRE MEILLEUR SCORE
670 " UMS;" POINTS"
672 PRINT "MON MEILLEUR SCORE:
674 " MMS;" POINTS"
676 PRINT "VOULEZ-VOUS FAIRE UN
678 AUTRE PARTIE ?"
680 INPUT R$
682 PRINT R$
684 IF R$="NON" THEN GOTO 960
686 LET C=C+1
688 GOTO 100
690 IF C=0 THEN GOTO 975
692 PRINT
694 PRINT "REPLACEZ LA K7 AU DE
696 SVT"
698 PRINT
700 PRINT "MERCI D'AVOIR JOUE
702 AVEC MOI." "ATTENDEZ,JE TESTE M
704 A MEMOIRE..."
706 LET U=0
708 FOR I=1 TO 500
710 IF D$(I) <> " " THEN L
712 U=U+1
714 NEXT I
716 PRINT "JE CONNAIS "U;" MOT
718
720 PRINT "VOULEZ-VOUS LIRE MA
722 MEMOIRE ?"
724 INPUT M$
726 CLS
728 IF M$="OUI" THEN GOTO 2000
730 PRINT "S.O.P. DONNEZ MOI LA
732 DATE" (EX: "2,5;")
734 INPUT Z$
736 CLS
738 GOTO 8880
740 REM ...TEST MOT...
742 IF LEN F$(L1) THEN GOTO 170
744
746 LET P=1
748 LET Q=1
750 IF F$(P)=S$(Q) THEN GOTO 15
752
754 IF Q=8 THEN GOTO 1700
756 LET Q=Q+1
758 GOTO 1550
760 IF P=L1 THEN GOTO 1500
762 LET S$(Q)="0"
764 LET P=P+1
766 GOTO 1520
768 REM ...ERREUR...
770 FOR I=1 TO 3
772 LET U$="ERREUR.."
774 GOSUB 7000
776 PRINT AT 18,0;"
778
780 NEXT I
782 LET T2=T2+L1
784 LET T1=T1-L1
786 GOTO 860
788 REM ...TEST O.K...
790 GOTO 642
792 LET NN=1
794 LET B=0
796 GOTO 800
798 PRINT AT A,B,NN;" :D$(NN)
800 IF NN=500 THEN GOTO 3000
802 LET A=A+1
804 LET NN=NN+1
806 IF INT (A/20)*20=A THEN GOT
808 0 2000
810 GOTO 2030
812 LET B=B+15
814 IF B=32 THEN GOTO 3000
816 GOTO 2020
818 COPY
820 PRINT AT 21,0;"VOULEZ-VOUS
822 UNE AUTRE PAGE ?"
824 INPUT A$
826 IF A$(1)="OUI" THEN GOTO 4005
828 CLS
830 GOTO 2010
832 COPY
834 CLS
836 GOTO 1000
838 LET S$=S$+L$
840 POKE 16514,CODE L$
842 POKE 16515,CC
844 LET P=USR 16517
846 RETURN
848 LET Q=16517
850 LET A$=ED488340C53A5240250
852 F29292911001E1915085A7ECCB27C13
854 06F5C5D5E5C0B20BE1D1C1F10CC51D2
856
858 FOR P=1 TO LEN A$-1 STEP 2
860 LET X=CODE A$(P)-28
862 LET Y=CODE A$(P+1)-28
864 POKE 0,15*X+Y
866 LET Q=Q+1
868 NEXT P
870 STOP
872 LET LL=6
874 POKE 16516,LL
876 LET CC=-8
878 FOR U=1 TO LEN U$
880 LET L$=U$(U)
882 GOSUB 5000
884 LET CC=CC+8
886 NEXT U
888 RETURN
890 STOP
892 REM PLUS DE 105
894 FOR I=1 TO 60
896 PRINT AT 15,0;"?";
898 LET R$=INKEY$
900 IF R$="0" AND R$(1)="" THEN
902 GOTO 7590
904 PRINT AT 15,0;" ";
906 NEXT I
908 PRINT
910 LET L1=0
912 FOR I=1 TO 20
914 PRINT AT 15,0;" "
916 PRINT AT 15,0;"TRICHEUR"
918 NEXT I
920 RETURN
922 LET L1=VAL R$
924 IF L1>8 THEN GOTO 7550
926 PRINT AT 15,0,L1
928 RETURN
930 PRINT "LANCER L'ENREGISTRE
932 MENT ET APPUYER SUR UNE TOU
934 QUELCONQUE (ET NEU
936 L'UNE) "
938 INPUT A$
940 CLS
942 IF A$="" THEN STOP
944 SAVE "HOT+LONG"
946 PRINT AT 8,7;"
948
950 PRINT AT 10,6;"DEPUIS LE ";
952 Z$
954 PRINT AT 12,6;"JE CONNAIS "
956 "U;" MOTS;" AT 21,0;"ENTRER UN NO
958 MBRE ENTRE 0 ET 5000"
960 REM POUR DEBUT ALEATOIRE
962 INPUT NBRE
964 LET NBRE=NBRE*5+U+10+U*VAL
966 Z$(1 TO 2)+VAL Z$(4 TO 5)+VAL Z$(
968 7 TO 8)
970 POKE 16435,INT (NBRE/256)
972 POKE 16434,NBRE-(INT (NBRE/
974 256)*256)
976 CLS
978 GOTO 100
980 LET R$=INKEY$
982 IF R$(1)="" THEN GOTO 9900
984 PRINT VAL R$

```

```

995 PRINT "VOULEZ-VOUS LIRE MA
997 MEMOIRE ?"
999 INPUT M$
1001 CLS
1003 IF M$="OUI" THEN GOTO 2000
1005 PRINT "S.O.P. DONNEZ MOI LA
1007 DATE" (EX: "2,5;")
1009 INPUT Z$
1011 CLS
1013 GOTO 8880
1015 REM ...TEST MOT...
1017 IF LEN F$(L1) THEN GOTO 170
1019
1021 LET P=1
1023 LET Q=1
1025 IF F$(P)=S$(Q) THEN GOTO 15
1027
1029 IF Q=8 THEN GOTO 1700
1031 LET Q=Q+1
1033 GOTO 1550
1035 IF P=L1 THEN GOTO 1500
1037 LET S$(Q)="0"
1039 LET P=P+1
1041 GOTO 1520
1043 REM ...ERREUR...
1045 FOR I=1 TO 3
1047 LET U$="ERREUR.."
1049 GOSUB 7000
1051 PRINT AT 18,0;"
1053
1055 NEXT I
1057 LET T2=T2+L1
1059 LET T1=T1-L1
1061 GOTO 860
1063 REM ...TEST O.K...
1065 GOTO 642
1067 LET NN=1
1069 LET B=0
1071 GOTO 800
1073 PRINT AT A,B,NN;" :D$(NN)
1075 IF NN=500 THEN GOTO 3000
1077 LET A=A+1
1079 LET NN=NN+1
1081 IF INT (A/20)*20=A THEN GOT
1083 0 2000
1085 GOTO 2030
1087 LET B=B+15
1089 IF B=32 THEN GOTO 3000
1091 GOTO 2020
1093 COPY
1095 PRINT AT 21,0;"VOULEZ-VOUS
1097 UNE AUTRE PAGE ?"
1099 INPUT A$
1101 IF A$(1)="OUI" THEN GOTO 4005
1103 CLS
1105 GOTO 2010
1107 COPY
1109 CLS
1111 GOTO 1000
1113 LET S$=S$+L$
1115 POKE 16514,CODE L$
1117 POKE 16515,CC
1119 LET P=USR 16517
1121 RETURN
1123 LET Q=16517
1125 LET A$=ED488340C53A5240250
1127 F29292911001E1915085A7ECCB27C13
1129 06F5C5D5E5C0B20BE1D1C1F10CC51D2
1131
1133 FOR P=1 TO LEN A$-1 STEP 2
1135 LET X=CODE A$(P)-28
1137 LET Y=CODE A$(P+1)-28
1139 POKE 0,15*X+Y
1141 LET Q=Q+1
1143 NEXT P
1145 STOP
1147 LET LL=6
1149 POKE 16516,LL
1151 LET CC=-8
1153 FOR U=1 TO LEN U$
1155 LET L$=U$(U)
1157 GOSUB 5000
1159 LET CC=CC+8
1161 NEXT U
1163 RETURN
1165 STOP
1167 REM PLUS DE 105
1169 FOR I=1 TO 60
1171 PRINT AT 15,0;"?";
1173 LET R$=INKEY$
1175 IF R$="0" AND R$(1)="" THEN
1177 GOTO 7590
1179 PRINT AT 15,0;" ";
1181 NEXT I
1183 PRINT
1185 LET L1=0
1187 FOR I=1 TO 20
1189 PRINT AT 15,0;" "
1191 PRINT AT 15,0;"TRICHEUR"
1193 NEXT I
1195 RETURN
1197 LET L1=VAL R$
1199 IF L1>8 THEN GOTO 7550
1201 PRINT AT 15,0,L1
1203 RETURN
1205 PRINT "LANCER L'ENREGISTRE
1207 MENT ET APPUYER SUR UNE TOU
1209 QUELCONQUE (ET NEU
1211 L'UNE) "
1213 INPUT A$
1215 CLS
1217 IF A$="" THEN STOP
1219 SAVE "HOT+LONG"
1221 PRINT AT 8,7;"
1223
1225 PRINT AT 10,6;"DEPUIS LE ";
1227 Z$
1229 PRINT AT 12,6;"JE CONNAIS "
1231 "U;" MOTS;" AT 21,0;"ENTRER UN NO
1233 MBRE ENTRE 0 ET 5000"
1235 REM POUR DEBUT ALEATOIRE
1237 INPUT NBRE
1239 LET NBRE=NBRE*5+U+10+U*VAL
1241 Z$(1 TO 2)+VAL Z$(4 TO 5)+VAL Z$(
1243 7 TO 8)
1245 POKE 16435,INT (NBRE/256)
1247 POKE 16434,NBRE-(INT (NBRE/
1249 256)*256)
1251 CLS
1253 GOTO 100
1255 LET R$=INKEY$
1257 IF R$(1)="" THEN GOTO 9900
1259 PRINT VAL R$

```

```

995 PRINT "VOULEZ-VOUS LIRE MA
997 MEMOIRE ?"
999 INPUT M$
1001 CLS
1003 IF M$="OUI" THEN GOTO 2000
1005 PRINT "S.O.P. DONNEZ MOI LA
1007 DATE" (EX: "2,5;")
1009 INPUT Z$
1011 CLS
1013 GOTO 8880
1015 REM ...TEST MOT...
1017 IF LEN F$(L1) THEN GOTO 170
1019
1021 LET P=1
1023 LET Q=1
1025 IF F$(P)=S$(Q) THEN GOTO 15
1027
1029 IF Q=8 THEN GOTO 1700
1031 LET Q=Q+1
1033 GOTO 1550
1035 IF P=L1 THEN GOTO 1500
1037 LET S$(Q)="0"
1039 LET P=P+1
1041 GOTO 1520
1043 REM ...ERREUR...
1045 FOR I=1 TO 3
1047 LET U$="ERREUR.."
1049 GOSUB 7000
1051 PRINT AT 18,0;"
1053
1055 NEXT I
1057 LET T2=T2+L1
1059 LET T1=T1-L1
1061 GOTO 860
1063 REM ...TEST O.K...
1065 GOTO 642
1067 LET NN=1
1069 LET B=0
1071 GOTO 800
1073 PRINT AT A,B,NN;" :D$(NN)
1075 IF NN=500 THEN GOTO 3000
1077 LET A=A+1
1079 LET NN=NN+1
1081 IF INT (A/20)*20=A THEN GOT
1083 0 2000
1085 GOTO 2030
1087 LET B=B+15
1089 IF B=32 THEN GOTO 3000
1091 GOTO 2020
1093 COPY
1095 PRINT AT 21,0;"VOULEZ-VOUS
1097 UNE AUTRE PAGE ?"
1099 INPUT A$
1101 IF A$(1)="OUI" THEN GOTO 4005
1103 CLS
1105 GOTO 2010
1107 COPY
1109 CLS
1111 GOTO 1000
1113 LET S$=S$+L$
1115 POKE 16514,CODE L$
1117 POKE 16515,CC
1119 LET P=USR 16517
1121 RETURN
1123 LET Q=16517
1125 LET A$=ED488340C53A5240250
1127 F29292911001E1915085A7ECCB27C13
1129 06F5C5D5E5C0B20BE1D1C1F10CC51D2
1131
1133 FOR P=1 TO LEN A$-1 STEP 2
1135 LET X=CODE A$(P)-28
1137 LET Y=CODE A$(P+1)-28
1139 POKE 0,15*X+Y
1141 LET Q=Q+1
1143 NEXT P
1145 STOP
1147 LET LL=6
1149 POKE 16516,LL
1151 LET CC=-8
1153 FOR U=1 TO LEN U$
1155 LET L$=U$(U)
1157 GOSUB 5000
1159 LET CC=CC+8
1161 NEXT U
1163 RETURN
1165 STOP
1167 REM PLUS DE 105
1169 FOR I=1 TO 60
1171 PRINT AT 15,0;"?";
1173 LET R$=INKEY$
1175 IF R$="0" AND R$(1)="" THEN
1177 GOTO 7590
1179 PRINT AT 15,0;" ";
1181 NEXT I
1183 PRINT
1185 LET L1=0
1187 FOR I=1 TO 20
1189 PRINT AT 15,0;" "
1191 PRINT AT 15,0;"TRICHEUR"
1193 NEXT I
1195 RETURN
1197 LET L1=VAL R$
1199 IF L1>8 THEN GOTO 7550
1201 PRINT AT 15,0,L1
1203 RETURN
1205 PRINT "LANCER L'ENREGISTRE
1207 MENT ET APPUYER SUR UNE TOU
1209 QUELCONQUE (ET NEU
1211 L'UNE) "
1213 INPUT A$
1215 CLS
1217 IF A$="" THEN STOP
1219 SAVE "HOT+LONG"
1221 PRINT AT 8,7;"
1223
1225 PRINT AT 10,6;"DEPUIS LE ";
1227 Z$
1229 PRINT AT 12,6;"JE CONNAIS "
1231 "U;" MOTS;" AT 21,0;"ENTRER UN NO
1233 MBRE ENTRE 0 ET 5000"
1235 REM POUR DEBUT ALEATOIRE
1237 INPUT NBRE
1239 LET NBRE=NBRE*5+U+10+U*VAL
1241 Z$(1 TO 2)+VAL Z$(4 TO 5)+VAL Z$(
1243 7 TO 8)
1245 POKE 16435,INT (NBRE/256)
1247 POKE 16434,NBRE-(INT (NBRE/
1249 256)*256)
1251 CLS
1253 GOTO 100
1255 LET R$=INKEY$
1257 IF R$(1)="" THEN GOTO 9900
1259 PRINT VAL R$

```



ÉDITEUR

Après avoir tapé le programme en ayant pris soin de supprimer la ligne 165 si votre appareil ne dispose pas des minuscules, tapez RUN comme à l'habitude. Après quelques secondes d'initialisation, l'écran se couvre de signes bizarres : appuyez simplement sur la touche <ENTER>, puis sur la touche V. Les choses deviennent alors un peu plus claires. Vous voyez dix lignes vides prêtes à recevoir le début de votre texte, ainsi qu'un carré clair qui matérialisera le curseur. Au fur et à mesure que vous taperez votre texte, celui-ci se déroulera sur l'écran. Vous disposez ainsi de 64 lignes de 64 colonnes. Vous pouvez utiliser les 4 flèches pour vous déplacer dans le texte, et pour le faire dérouler. Toutefois si un H apparaît dans le coin en haut, à gauche de l'écran, vous ne pouvez aller plus haut ; de même, si un

B apparaît dans le coin en bas, à gauche, vous ne pouvez aller plus bas. Vous pouvez utiliser tous les caractères présents sur le clavier, mais les touches "a" et <ENTER> ont un usage spécifique. La première sert de touche de répétition, il suffit de la maintenir enfoncée juste après avoir appuyé sur une touche qui sera alors répétée. Le programme dispose d'un certain nombre de commandes ; chacune de celles-ci doit être précédée de la touche <ENTER>. Exemple : vous désirez imprimer le texte qui se trouve en mémoire : tapez <ENTER> puis L ; branchez votre imprimante si ce n'est déjà fait, appuyez alors sur une touche, et le texte s'imprime. Voici la liste des commandes disponibles : <ENTER> L vous permet, comme indiqué ci-dessus, d'éditer le texte en mémoire, sur l'imprimante. Si vous désirez plusieurs exemplaires, utilisez-les autant de fois que c'est nécessaire. <ENTER> M est à utiliser avant l'édition sur imprimante ; cette commande permet de fixer la marge avec laquelle le texte sera imprimé. L'ordinateur vous demande : NOMBRE DE CARACTÈRES A GAUCHE ? Tapez 6 ou 7 si vous possédez une impri-

mante 80 colonnes. <ENTER> V vide la mémoire ; il faut donc l'utiliser avec une prudence certaine ! Vous pouvez aussi transférer une partie du texte d'un endroit à un autre de la "feuille". Pour ceci, positionnez le curseur au début du paragraphe à transférer, tapez <ENTER> D (comme Début), une marque de début de texte apparaît alors sur l'écran ; positionnez ensuite le curseur à la fin du paragraphe, tapez <ENTER> F (comme Fin) et une marque de fin de texte apparaît. Enfin, placez le curseur à l'endroit où vous désirez transférer le paragraphe et tapez <ENTER> T (comme Transfert). Pour supprimer un caractère, vous pouvez soit le remplacer par un espace, soit taper <ENTER> S ; dans ce dernier cas, la suite du texte est déplacée d'un caractère en arrière. Pour insérer des caractères, tapez <ENTER> In où n est un chiffre de valeur 1 à 9 représentant le nombre de caractères à insérer. Vous pouvez aussi insérer une ligne en tapant <ENTER> IL.

Emmanuel FLESSELLES

```

10 REM
20 REM
30 REM
40 REM
45 POKE 16561,90 :POKE 16562,109:CLR 400
50 CLS:GOSUB 1000:REM INIT ASSEMBLEUR
60 GOSUB 2000 : AUTRES VARIABLES
70 GOSUB 2500:REM INIT DE L'ECRAN
100 REM TRAITEMENT
110 POKER,176
120 IFPEEK(14337)=1GOTO140
130 C=INKEY$:IFC=""THEN130
140 IFC=EGOSUB3000:ONRECORD110,170:GOTO110
150 A=ASC(C):IFA=910RA:7FNDK(11GOTO500
160 IFA=64ORA=12THEN120
165 IFA=65ANDK(65+27)THENRA=32ELSEIFA=
97ANDK(124)THENRA=32
170 POKER,A:RE=RE+1
180 POKER,A:RA=RA+1
200 IFA=1683THENRE=RE-64
IFA=32128THENRE=RE+64
GOSUB3000:POKE15360,135
ELSEIFA=64:RA=RA+1:POKEFE,66
210 IFA=15424THENRE=RE+64
IFA=31128THENRE=RE-64
GOSUB3000:POKE16864,157
ELSEIFA=64:POKEDE,72
220 GOTO110
500 POKE RE,PEEK(RA)
510 IFA=91 THENRE=RE-64:RA=RA-64:GOTO200
520 IFA=97THENRE=RE+1:RA=RA+1:GOTO200
530 IFA=37THENRE=RE-1:RA=RA-1:GOTO200
540 RE=RE+64:RA=RA+64:GOTO200
1000 REM INIT ROUTINE ASSEMBLEUR M1
1010 RESTORE:RAFFI DE LA PAGE
1020 FOR I=20000TO20011
1030 READ J
1040 POKE I,J
1050 NEXT I
1060 INIT INIT DELA ROUTINE ASSEMBLEUR M1
1070 FOR I=20012TO20023
1080 READ J
1090 POKE I,J
1100 NEXT I
1110 REM INIT ROUTINE ASSEMBLEUR M3
1120 FOR I=20024 TO 20035
1130 READ J
1140 POKE I,J
1150 NEXT I
1160 K1=20028:K2=20029:K3=20031:K4=20032

```

```

1200 REM INIT DE LA ROUTINE D'INSERTION
1210 FOR I=20036 TO 20047
1220 READ J
1230 POKE I,J
1240 NEXT I
1250 REM INIT SUPPRESSION
1260 FOR I=20048 TO20059
1270 READ J
1280 POKE I,J
1290 NEXT I
1300 REM FIN DES INIT ROUTINES EN ASSEMBLEUR
2000 REM INIT DES VARIABLES
2010 DEFSTR C=C:" :DEFSTR E=E:CHR$(13)
2020 DE=15360:FE=16864
2030 DEFINTH:RE=15424:HE=20672:RA=20672
2040 DEFINT R:R=0
2050 HC=64:I=0:J=0:K=0
2060 HZ=20672:FZ=20672:NI=20672:HS=32128
2070 DIM CC(15):FOR I=1 TO 15:READ CC(I):NEXT I
2080 L1=STRING$(64," ")
2090 RETURN
2100 REM
2200 REM
2240 CLS
2250 PRINT@0,STRING$(64,131);
2260 PRINT@794,STRING$(64,140);
2270 POKE 15360,135:POKE 15423,139:POKE16864,141
:POKE16127,142
2280 FOR I=35 TO 47:SET(0,I):SET(00,I):SET(127,I):NEXT I
2290 PRINT@769,"COMMANDE....."
2300 PRINT@833,"MARGE DE....."
2310 PRINT@897,"HERE CARL....."
2320 PRINT@913,"64"
2330 GOSUB 5000:REM AFFICHAGE DE LA MEMOIRE
2340 RETURN
3000 PRINT@779,"C:"GOSUB 3500
3005 RE=1
3010 IF C="A"THEN PRINT@786,CC(1):GOSUB 5000
3020 IF C="V" THENPRINT@786,CC(2):GOSUB5000
3030 IF C="D" THEN PRINT@786,CC(3):GOSUB 6000
RA=15:RE=2:"CAR DEB DE ZONE
3040 IF C="F" THEN PRINT@786,CC(4):GOSUB 6000
RA=139:RE=2:"CAR DE FIN DE ZONE
3050 IF C="T" THEN PRINT@786,CC(5):GOSUB 6500
3060 IF C="L" THEN PRINT@786,CC(6):GOSUB 7000:RA=1
3080 IFC="I"THENPRINT@786,CC(8):GOSUB 6200:RE=1:"
INSERTION
3090 IF C="S" THEN PRINT@786,CC(9):GOSUB 6300:REM
SUPPRESSION
3100 IF C="M" THEN PRINT@786,CC(10):GOSUB 6800:RE=1
REM MARGE

```

```

3160 RETURN
3500 POKE RE,ASC("??")
3510 C=INKEY$
3512 IF C<>" " THEN 3520
3514 IF K=1 THEN POKE RE,ASC("??")
:K=ELSEE POKE RE,32:K=1
3516 GOTO 3510
3520 POKE RE,32
3530 RETURN
5000 REM AFFR
5010 POKE16526,96:POKE16527,109
5020 X=USR(KH)
5030 RETURN
5500 REM VIDE DE LA MEMOIRE
5510 POKE20672,32
5520 POKE16526,109:POKE16527,109
5530 X=USR(20672)
5540 GOSUB 5000
5550 RE=1
5560 RETURN
6000 IF C="D" THEN POKE HZ-1,32
:HZ=RA+1:ELSEEPOKEFZ,32:FZ=RA
6010 TA=FZ-HZ:REM C'EST LA
TRAILLE DE LA ZONE
6020 G2=INT(HZ/256):G1=HZ-G2*256
6030 G4=INT(TA/256):G3=TA-G4*256
6040 GOSUB 5000
6050 RETURN
6200 REM INSERTION D'UN CARACTERE
6210 POKE 16527,109:POKE 16526,132
6220 LG=(32767-RA)
6230 RA=INT(LG/256):RA=LG-(RA*256)
6240 POKE 20043,RA:POKE 20044,RA
6243 GOSUB 3500
6244 NB=VAL(C):IF C="L" THEN NB=64
6245 FOR I=1 TO NB
6250 X=USR(32766)
6255 POKER,32:REM ESPACE
6265 NEXT I
6260 GOSUB5000
6270 RETURN
6300 REM SUPPRESSION D'UN CARACTERE
6310 POKE 16527,109
6315 POKE 16526,144
6320 LG=(32767-RA)
6330 RA=INT(LG/256):RA=LG-(RA*256)
6340 POKE 20035,RA:POKE 20036,RA
6350 X=USR(RA)
6360 POKE 32767,32
6370 GOSUB5000:RE=1
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300 REM
7310 REM
7320 REM
7330 REM
7340 REM
7350 REM
7360 REM
7370 REM
7380 REM
7390 REM
7400 REM
7410 REM
7420 REM
7430 REM
7440 REM
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 REM
7490 REM
7500 REM
7510 REM
7520 REM
7530 REM
7540 REM
7550 REM
7560 REM
7570 REM
7580 REM
7590 REM
7600 REM
7610 REM
7620 REM
7630 REM
7640 REM
7650 REM
7660 REM
7670 REM
7680 REM
7690 REM
7700 REM
7710 REM
7720 REM
7730 REM
7740 REM
7750 REM
7760 REM
7770 REM
7780 REM
7790 REM
7800 REM
7810 REM
7820 REM
7830 REM
7840 REM
7850 REM
7860 REM
7870 REM
7880 REM
7890 REM
7900 REM
7910 REM
7920 REM
7930 REM
7940 REM
7950 REM
7960 REM
7970 REM
7980 REM
7990 REM
8000 REM
8010 REM
8020 REM
8030 REM
8040 REM
8050 REM
8060 REM
8070 REM
8080 REM
8090 REM
8100 REM
8110 REM
8120 REM
8130 REM
8140 REM
8150 REM
8160 REM
8170 REM
8180 REM
8190 REM
8200 REM
8210 REM
8220 REM
8230 REM
8240 REM
8250 REM
8260 REM
8270 REM
8280 REM
8290 REM
8300 REM
8310 REM
8320 REM
8330 REM
8340 REM
8350 REM
8360 REM
8370 REM
8380 REM
8390 REM
8400 REM
8410 REM
8420 REM
8430 REM
8440 REM
8450 REM
8460 REM
8470 REM
8480 REM
8490 REM
8500 REM
8510 REM
8520 REM
8530 REM
8540 REM
8550 REM
8560 REM
8570 REM
8580 REM
8590 REM
8600 REM
8610 REM
8620 REM
8630 REM
8640 REM
8650 REM
8660 REM
8670 REM
8680 REM
8690 REM
8700 REM
8710 REM
8720 REM
8730 REM
8740 REM
8750 REM
8760 REM
8770 REM
8780 REM
8790 REM
8800 REM
8810 REM
8820 REM
8830 REM
8840 REM
8850 REM
8860 REM
8870 REM
8880 REM
8890 REM
8900 REM
8910 REM
8920 REM
8930 REM
8940 REM
8950 REM
8960 REM
8970 REM
8980 REM
8990 REM
9000 REM
9010 REM
9020 REM
9030 REM
9040 REM
9050 REM
9060 REM
9070 REM
9080 REM
9090 REM
9100 REM
9110 REM
9120 REM
9130 REM
9140 REM
9150 REM
9160 REM
9170 REM
9180 REM
9190 REM
9200 REM
9210 REM
9220 REM
9230 REM
9240 REM
9250 REM
9260 REM
9270 REM
9280 REM
9290 REM
9300 REM
9310 REM
9320 REM
9330 REM
9340 REM
9350 REM
9360 REM
9370 REM
9380 REM
9390 REM
9400 REM
9410 REM
9420 REM
9430 REM
9440 REM
9450 REM
9460 REM
9470 REM
9480 REM
9490 REM
9500 REM
9510 REM
9520 REM
9530 REM
9540 REM
9550 REM
9560 REM
9570 REM
9580 REM
9590 REM
9600 REM
9610 REM
9620 REM
9630 REM
9640 REM
9650 REM
9660 REM
9670 REM
9680 REM
9690 REM
9700 REM
9710 REM
9720 REM
9730 REM
9740 REM
9750 REM
9760 REM
9770 REM
9780 REM
9790 REM
9800 REM
9810 REM
9820 REM
9830 REM
9840 REM
9850 REM
9860 REM
9870 REM
9880 REM
9890 REM
9900 REM
9910 REM
9920 REM
9930 REM
9940 REM
9950 REM
9960 REM
9970 REM
9980 REM
9990 REM

```



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

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

MATERIEL UTILISE:
 CONSOLE:
 PERIPHERIQUES:

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

10 programmes de jeu pour SHARP MZ 700

Encore peu connu en France, le nouveau SHARP a été baptisé MZ 700. Il remplace la série des MZ 80. C'est donc un ordinateur de table qui a gardé son magnétophone intégré et son BASIC sur cassette, qui a perdu son écran intégré pour utiliser le téléviseur familial ou un moniteur vidéo et, enfin, qui a gagné en possibilités graphiques et sonores : vous avez maintenant la couleur et la musique. Si l'on ajoute que cette machine peut être livrée avec une table traçante quatre couleurs intégrée, on se rend compte que le constructeur japonais présente un redoutable poulain sur un marché pourtant bien pourvu. Du côté logiciel, le BASIC fourni sur cassette est particulièrement complet, il digère en outre tous les programmes écrits pour MZ 80 K et A à la condition toutefois que ces derniers n'abusent pas des PEEK et des POKE.

Les dix programmes de jeu fournis par SHARP sont présentés sous la forme de deux cassettes contenant chacune 3 programmes sur la face A et deux sur la face B. Les dix jeux sont programmés en langage machine ce qui est un gage de rapidité et de performance. Avantage supplémentaire, il est inutile de charger le BASIC. Dès la mise sous tension

ou après un RESET général, vous pouvez charger le premier programme par L suivi de CR puis la touche PLAY du magnétophone.

Cassette 1:
face A: BATTLE MAN
SUPER PACKMAN
CIRCUS STAR
face B: MOVING SEARCHER
PAINFUL MAN
Cassette 2:
face A: MAN HUNT
LAND ESCAPE
ROUND SHOOT
face B: SEND 1
SNAKE & SNAKE

Si certains titres semblent très connus, d'autres sont parfaitement originaux. Regardons tout ceci dans le détail :

BATTLE MAN:
Ce premier programme est un jeu de raquette classique, le mode d'emploi est clair: deux joueurs de mi-foot, mi-tennis, mi-hockey vont s'affronter en essayant de marquer le plus vite possible 5 buts à l'adversaire. Le joueur de droite utilise les 4 flèches de déplacement du curseur, tandis que l'autre se débrouille au mieux avec les touches A, W, D et X. Ce jeu pourtant bien coloré et bien animé n'est sûrement pas le plus fascinant et il reste très classi-

que voire un peu archaïque. Un bon point cependant pour son excellente présentation.

SUPER PACKMAN:
Le titre suffit à décrire ce jeu qui a un énorme succès depuis de nombreuses années. Des championnats sont organisés avec presque autant de sérieux que ceux d'échecs ou de bridge. Peu de commentaire, la version est très rapide et très belle. Quand on sait que le programme n'utilise que les caractères semi-graphiques du SHARP, on peut se demander s'il est bien utile d'avoir des possibilités graphiques complètes souvent plus difficiles à mettre en œuvre et beaucoup moins rapides.

CIRCUS STAR:
Encore un jeu d'adresse qui se veut simple et rapide. Vous tenez un bouclier au-dessus de la tête et un jongleur, funambule et sauteur, décolle de votre bouclier pour aller attraper des ballons multicolores grâce à un filet que vous manipulez avec les touches Z et C. Bien entendu, cet acrobate redescend et vous devez le rattraper avec les flèches horizontales du clavier. Ce n'est pas si facile qu'on le suppose à première vue.

CIRCUS STAR se situe dans la lignée des jeux de raquette et,

tout comme BATTLE MAN, bénéficie d'une excellente présentation, d'une très bonne rapidité d'exécution et d'un accompagnement sonore valable. Cependant, comme son prédécesseur, il souffre un peu de sa simplicité.

MOVING SEARCHER:
Un jeu où le graphisme ne sert qu'à la présentation mais qui s'avère passionnant. Vous devez attraper de petits S qui bougent frénétiquement et obtenir diverses bonifications en attrapant le S ou le L. Mais attention aux ALIENS - gros points roses un peu patauds - et aux balles bleues virevoltantes, car au moindre contact vous serez détruit. Le jeu se déroule en plusieurs phases de difficulté croissante. Un très bon jeu auquel le graphisme n'apporterait rien et qui risque de tenir en haleine petits et grands!!!

PAINFUL MAN:
Jeu de labyrinthe et de poursuite, PAINFUL MAN s'inspire de loin de PACKMAN avec toutefois des originalités importantes. Le labyrinthe est généré aléatoirement: il n'est donc pas question d'effectuer un parcours type qui permet de jouer 24 heures d'affilée sans perdre. La poursuite par les ennemis n'est pas automatique, et vous

pouvez partiellement la contrôler par vos déplacements. Enfin, un certain nombre de bonifications sont possibles et l'ensemble de la partie est sous le contrôle d'un chronomètre. Un jeu somme toute assez intéressant qui manque cependant d'un minimum d'explications, le mode d'emploi se découvrant uniquement par la pratique.

MAN HUNT:
Ce premier programme de la seconde cassette n'a pas grand chose pour lui. D'une présentation moyenne, il n'est pas d'un intérêt évident. Le labyrinthe dans lequel on se promène est désespérément uniforme et les chiens verts de poursuite se ruent méchamment sur leur proie. Certes, il faut de la dextérité pour se faufiler entre ces cerbères, mais le jeu demeure tristement répétitif. J'avoue que j'ai eu peur pour la suite en pensant que cette deuxième cassette ne valait peut-être pas la première. Rassurez-vous, ce MAN HUNT est de loin le moins bon du lot et ce qui va suivre est beaucoup plus intéressant.

LAND ESCAPE:
Encore un jeu qui a fait le bonheur de nombreux limonadiers et la fortune de son concepteur. Le LAND ESCAPE est très bien fait. Vous vous promenez tout au long d'un relief tourmenté et vous devez éviter un certain nombre d'obstacles. Votre vitesse de base est constante mais vous pouvez, soit accélérer soit ralentir, avec les flèches horizontales. Le jeu évolue en complexité au fur et à mesure de son déroulement. Mais il faut une belle dextérité pour progresser dans ces montagnes.

ROUND SHOOT:
Premier jeu de l'espace de cette série, ROUND SHOOT est un modèle du genre. Vous avez sous les yeux un radar à courte portée et un radar à longue portée, ainsi qu'un tableau de bord indiquant tous les paramètres utiles sur le temps, l'énergie, etc. Le but du jeu est de détruire le plus de vaisseaux ennemis possible sans les heurter. Pour ce faire, vous vous dirigez à l'aide des 4 flèches directionnelles et du radar à longue portée afin de vous rapprocher le plus possible de l'ennemi. Lorsque les vaisseaux adverses entrent dans le champ du radar à courte portée, vous devez les détruire à l'aide d'une des deux armes dont vous disposez: le canon directionnel actionné par la touche Z ou le rayon omnidirectionnel mis en œuvre par C. Ce dernier est certes beaucoup plus efficace puisqu'il tire simultanément dans toutes les directions, mais il est également beaucoup plus gourmand en énergie. Si j'ajoute que vous avez encore certaines possibilités de bonifications et que le graphisme et le son sont

de la même facture, il ne faudra faire qu'un pas pour constater que ROUND SHOOT se place dans le peloton de tête de ces 10 programmes.

SEND 1:
Encore un programme de l'espace dont les qualités graphiques et sonores sont excellentes. Le bruitage style télétype du mode d'emploi est particulièrement réaliste. Par contre, le jeu est plutôt classique. Vous devez déplacer votre vaisseau horizontalement avec les flèches de gestion du curseur. Vous devez éviter les tirs ennemis et abattre un maximum de vaisseaux en tirant avec la bande d'espace. SEND 1 demande certes une bonne dextérité mais les variations du jeu sont minimes.

SNAKE & SNAKE:
On pourrait presque dire le meilleur pour la fin. En effet, ce jeu est de très bon aloi: une présentation magnifique et un intérêt certain. Vous êtes une chenille dans un labyrinthe parsemé d'embûches, vous pouvez vous déplacer dans tous les sens pour essayer de détruire d'autres chenilles. La barre d'espace vous permet de tirer. Mais attention, il y a un méchant croque-chenille qui certes va moins vite que vous mais qui se dirige inexorablement dans votre direction. De plus, cette méchante bestiole a des allures de fantôme car elle traverse les murs du labyrinthe et reste insensible à vos tirs. Les chenilles rivales sont particulièrement dangereuses également car elles sont parfois en mesure de vous dévorer, lorsqu'elles sont plus longues que vous et de couleur rouge. Vous devez en fait fuir devant le croque-chenille, fuir devant les chenilles rouges, tirer sur les chenilles pour les raccourcir quelle que soit leur couleur et, enfin, vous pouvez dévorer les chenilles jaunes et bleues plus petites que vous. Tout ceci est un peu compliqué à expliquer mais vraiment passionnant.

Pour conclure sur cette série de 10 programmes de jeu, on peut dire que 70% sont très bons ou excellents, 20% sont assez moyens et que 10%, c'est-à-dire un programme, est très discutable. L'appréhension ressentie par l'absence de graphisme haute résolution sur le MZ 700 est partie en fumée devant la richesse extraordinaire du semi-graphisme. A tel point qu'il semble qu'il soit plus facile de programmer un beau jeu avec ce système (notamment en BASIC) qu'avec le graphisme haute résolution qui est très friand d'espace mémoire et qui a la fâcheuse tendance de ralentir l'exécution d'un programme.

Bernard RAGOT

Prix TTC jusqu'à 31-12-83
Sauf erreur ou modifications tardives ou époussetage stocks.
CHEZ DURIEZ:
Après-vente, garantie un an : le 1^{er} mois, échange; ensuite prêt sous caution.
Duriez est ouvert de 9 h 30 à 19 h, du Mardi au Samedi, 132, Bd Saint-Germain, 6^e, M^o Odéon.

TEXAS I. TI 99

Ordin. familial TI 99 4A	1190
Connect 4 jeu du morpion	134
Yahtzee jeu de yam	134
Tombstone city Far West du XXI ^e siècle	134
II Invaders	188
Car Wars course de voitures	134
Munchman jeu du glouton	252
Othello	188
Oldies but Goodies I	98
Oldies but Goodies II	98

PERIPHERIQUES

Boîtier extension	990
Extension mem (RAM) 32K	990
Interface RS232C/parallèle	1130
Imprimante Seiko GP 100A	2.295
Cordon pour imprimante GP 100A	306
Carte contrôleur de disquette	1490
Unité intégrée de disquette	2080
Unité externe de disquette	4.400
Carte P code	2.200

LOGICIELS EDUCATIFS

Beginning grammar	134
Magie des nombres	134
Echecs	322
Early reading	134
Music maker	188
Mémorisation	134
Démolition division	134
Alien addition	134
Dragon mix	134
Alligator mix	134

CASSETTES

Le Basic par soi-même	66
Le Basic étendu par soi-même	66

Banc d'essai Duriez des 20 micro-Ordinateurs de pointe

24 pages. Envoi contre 3 timbres. Utilisez le Bon ci-dessous (gratuit au magasin).

THOMSON TO.7		MODULES	
MATERIELS		MODULES	
Unité centrale	2990	Mémoire quadruple	745
Lecteur enregistreur	690	X Fonctions	745
Extension 16K	980	Mémoire Tampons	745
Contrôleur COM	980	Temps	745
Son et jeux	580	Graphique	745
Contrôleur + lecteur disq.	4.500	Ordinateur HP 75C	
Lecteur disquette	3.200	HP 75 C	8190
Memo Basic	690	Module mémoire 8K	1.880
Imprimante thermique	1900	Module Math I	419
Imprimante impact	2500	Module Math II	419
Module électronique	250	Module Math III	419
Cordon imprimante thermique	250	Module Stat	419
Cordon imprimante impact	350	Module electronic	419
LOGICIELS		Module Finance	419
Atomium	cartouche 308	Module Test Stat	419
Echo	cartouche 232	Module Game I	419
Survivor	cartouche 308	Module Game II	419
Logodoo	cartouche 280	30 cartes magnétiques	299
Gémini	cartouche 232	PERIPHERIQUE HP 1L	
Léonard	cartouche 280	Module digital	1090
Crypto	cartouche 280	Cassette digital	3950
Motus	cartouche 280	Imprimante thermique 1L	3950
Tri-di	cartouche 232	Interface moniteur	2080
Trap	cartouche 356	Interface TV	2.990
Pictor	cartouche 470	Mini cassettes (10)	1138
Mélodia	cartouche 470	ORIC-1	
Sauterelle	cassette 118	Version 48 Ko avec Peritel	2120
Basic Vol. 1	cassette 185	Magneto	385
Comp. et Mult.	cassette 90	Traceur 4 couleurs	2250
Syst. met	cassette 137	COMMODORE VIC 20	
Carré magique	cassette 185	Vic 20 micro ordinateur 3,5 K avec	1590
		NB (UHF)	1590
		Vic 20 Secam	2270

Vic 1907 Jupiter Lander (cart)	213
Vic 1908 Poker (cart)	213
Vic 1909 Road race (cart)	213
Vic 1910 Sargon 2 Chess	266
Vic 1910 Rat race (cart)	213
Vic 1914 Adventureland (cart)	270
Vic 1915 Pirate cove (cart)	270
Vic 1916 Miss. imposs. (cart)	270
Vic 1917 The count (cart)	270
Vic 1918 Woodoo castle (rar)	270
Vic 1912 Mole attack (cart)	213
Vic 3501 Quizmaster (cart)	190

COMMODORE 64	
Commodore 64 PAL	2790
64 PAL + interface SECAM	3550
Lecteur enregistreur de cassette	370
= VIC 1530	370
Unité de mono disquette 170K	3160
= VIC 1541	3160
GP 100 VC imprimante	2420
80 col 30 cps	2420
TOOL 64 utilitaire (cartouche)	640
FORTH 64 (cartouche)	697
CALCRESULT (disquette)	2.312
STAT 64 (disquette)	490

SANYO PHC 25	
PHC 25	1.790
Cordon Peritel	108
Cordon magneto	65
Cordon Imprimante	280

SHARP	
PC 1212	745
Imprimante CE 122	850
PC 1500	1750
Imprimante CE 150	1770
PC 1500 + CE 150	3400
Extension 8K CE 155	450
Extension 16K CE 161	1100
Extension 8K protégée CE 159	1100
Interface RS232C parallèle	1890
Cable imprimante	580
Clavier sensil	1.240
PC 1251 + CE 125	1.590
PC 1245 + CE 125	2.900
PC 1245	780
PC 1245 + CE 125	2300

CASIO	
Fx 702P	1.050
Interface magneto FA 2	260
Imprimante FP 10	560
FX 802 P	1400
PB 100	645
Interface magneto FA 3	245
Imprimante FP 12	635
FP 200	3200
Extension 8 Ko	623
Cable K7	94
Secteur	222
Traceur 4 couleurs	2470
Unité de disque 70 Ko	4732
Cable imprimante	405

EXTENSIONS	
Vic 1020 coffret extensions	1.350
Vic 1210 cartouche extension 16K	665
Vic 1110 cartouche extension 8K	395
Vic 1011 A terminal RS232C	320
Vic 1311 manche à balai	130
Vic 1312 manette de commande (paddle)	177

AIDE A LA PROGRAMMATION	
Vic 1211M cartouche super extender	426

PROGRAMMES EDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES	
Autoformation au Basic (cassette)	415
Bibliothèque MATH STAI (disquette)	533
Vic GRAF (cartouche)	379
Vic STAI (cartouche)	379
Vic FORTH (cartouche)	581
Vic RELAY (cartouche)	462
Vic 3302 Simplific (cassette)	420
Vic 3301 Simplific (disquette)	490
Vic Stock (cassette)	420
Vic Stock (disquette)	490
Vic 3306 Vic writer (cassette)	490
Vic 3305 Vic writer (disquette)	490
Vic 3304 Vic File (disquette)	490

PROGRAMMES RECREATIFS	
Vic 1901 Avengers (cart)	213
Vic 1902 Star Battle (cart)	213
Vic 1904 Super slot (cart)	213
Vic 1906 Alien (cartouche)	213

CANON	
X07 8 Ko	2170
Mémoire 8 Ko	780
Carte mémoire permanente 4 Ko	389
Imprimante-tracer 4 coul.	1650
Cable magneto	49
Coupleur optique	420

EPSON	
HX 20	5960
Lecteur cassettes	1280
Extension 16 Ko	1170
Modem	1360

IMPRIMANTES	
Seikoshia GP 100 A	2190
Seikoshia GP 250	3190
Seikoshia GP 700	4490
Brother EP 22	2500
Brother CE 60	5560
Interface IF 50	2315

400 micro-prix-charter en direct chez Duriez

LOGICIELS D'ORGANISATION	
PERSONNELLE	
MODULES	
Gestion de fichiers	375
Gestion de rapports	375
DISQUETTES	
Fichier d'adresses	695
CASSETTE	
Conseil financier	66
LOGICIELS DE JEUX	
MODULES	
Chisholm trail	134
Parsec	252
Alpinier	134
Jeux Vidéo 1	134
Chasse au Wumpus	134
Football	188
Jeux Vidéo 2	134
A moze ing	134
Attack	134
Blasto combat de chars	134
Black Jack Poker	134
Hustle jeu de poursuite	134
CASSETTE	
Extended Basic	500
Terminal Emulator II	500
Editor/assembleur	500
Mini mémoire	500
DISQUETTE	
Mathématiques	252
Structural engineering	252
Aide à la programmation I	249
Aide à la programmation II	249
Aide à la programmation III	249
Pascal UCSD compiler	1.132
UCSD System Assembler/Linker	870
UCSD System Editor/Files/Utilities	695
CASSETTE	
Aide à la programmation I	66
Jeu d'Entrepise	66
DOCUMENTATION	
Manuel Assembleur	245
SINCLAIR ZX 81	
ZX 81	580
Mémoire 16 K	360
Imprimante	690
L'horloge	cassette 90
Encadrement	cassette 90
Carotte	cassette 166
Diétiétique	cassette 175
Allemant vol. I	cassette 185
Budget familial	cassette 380
Carnet d'adresse	cassette 380
HEWLETT PACKARD	
CALCULATRICES	
HP 10C	625
HP 11C	835
HP 12C	1115
HP 15C	1115
HP 16C	1115
HP 41C	1765
HP 41CV	2420
Lecteur de carte	1560
Lecteur optique	1150
Imprimante 82143	3085
Accus rechargeables	390
Chargeur	155
40 cartes magnétiques	239
Papier thermique (6 bobines)	95

Je commande à Duriez :

Duriez, 132, Bd St-Germain, 75006 Paris.

Catalogue Duriez "Micros" (essais comparatifs des 20 micro-ordinateurs les plus vendus chez Duriez) contre 3 timbres à 2 F.

Le(s) article(s) entouré(s) sur cette page photocopie (ou cités ci-dessous).

Si changement de prix, je serai avisé avant expédition.

Ci-joint chèque de F

Je paierai à réception (Contre Remboursement) moyennant un supplément de 30 F + 40 F Port et emballage.

J'aurai le droit, si non satisfait, de renvoyer sous 8 jours le(s) appareil(s) modules, Cassettes ou ouvrages Duriez, qui me remboursera la somme ci-dessus, (sauf suppl. 30 F de C. Rb), port et emballage.

Mes Nom, Prénoms, Adresse (N°, Rue, Code, Ville) :

Date et Signature :

00

Dic. 83