

HEBDOGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-7-8F

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 T07.

DEUX SUPER CONCOURS :

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

Marc Le Hen gagne par Ko!

72,41 % des votants ORIC - 13,68 % du total des suffrages exprimés - Marc LE HEN obtient, avec son programme LABYRINTHE, 86,19 % en votes compensés (Ratio entre % dans sa catégorie et % des programmes ORIC reçus) une majorité indiscutable! C'est donc lui qui emporte pour la première fois le chèque de 10 000 francs du concours HEBDOGICIEL mensuel et en prime un ouvrage à choisir dans la bibliothèque de la RÉGLE À CALCUL. J.-F. GROUSSIN qui est lui aussi fort bien placé avec son APPLE II PARLE FRANÇAIS (72,22 % des votants APPLE, mais "seulement" 75,83 % en votes compensés) gagne, non pas un lot de consolation, mais un prix récompensant l'ori-

ginalité et l'esprit "HEBDOGICIEL" de son programme: UN ABONNEMENT À VIE À HEBDOGICIEL. C'est Yves QUEVILLON qui gagne le logiciel offert par TEXAS pour son programme FRANCE. Les gagnants dans chacune des catégories sont, dans le désordre: J.-M. COHEN, Olivier FRANCE, Jean-François CHAPIN, Paul GARDAN, Gérard ROUGEVIN, Marc MEZIER, Frédéric DARIN, François FONTAN, Jean-Pierre LALEVÉE, Jean DELATTRE, Michel STERMANN, Alain REBOUT, J.-M. JACQUET (et son frère ?), Philippe PAULIN, Bernard PAQUAUX et Gilbert MAGGIO. Vous trouverez également la liste des gagnants des calculatrices CASIO en pages intérieures ainsi que le récapitulatif des rémunérations des auteurs de programmes parus dans les quatre premiers numé-

Suite page 13

Edito

C'est gagné, votre hebdomadaire favori est sur orbite! Les prix commencent à affluer pour le prochain concours, en plus des prix déjà offerts par DURIEZ, la RÉGLE À CALCUL, TEXAS et CASIO, HACHETTE micro-informatique dote le concours mensuel d'un ALICE et SQUIRELLE récompense le meilleur ORIC de deux cassettes à choisir dans sa logithèque. Il faudra bientôt une brouette aux gagnants pour venir chercher leurs prix!

Les programmes pour MPFII commencent à rentrer, encore un effort et nous aurons suffisamment de choix pour faire revenir les "MULTITECHISTES" parmi nous à partir du numéro 9 probablement en compagnie de deux nouveaux: le LYNX et le CANON XO7.

G. CECCALDI

Menu

Cette semaine, l'espace est à vous!

STAR RAIDER sur APPLE par Guy MUNEROL, MÉTÉORITES, de Didier GROSDÉMANGE et les MARTIENS ATTERRISSENT, de Maurice LHOMME (tous les deux pour TRS 80), et enfin, GALACTIC pour T07, par Maurice et Christophe DURAND. Le BULLDOZER de Francis GUILLEMOT, essaie de reconstruire une ville détruite (TI/99). Deux programmes maritimes: JOYEUSE TRAVERSÉE, de Joël VERNET, sur FX 702P, et RADIO-NAVIGATION MARITIME, de Roland GALLIER (PC 1211). LABYNOIR, un jeu à tiroir de Vincent LEVIGNERON sur ZX 81. Un minuscule mur de briques sur PC 1500, MICROMUR, de Jean-Marc VERNIAJOU. Quelques jeux bien connus: OHELLO, de J.-P. LALEVÉE, sur COMMODORE 64 (il a déjà écrit BELOTE

dans un précédent numéro), TIC-TAC-TOE pour ORIC 1, par Christian GAUCHET, PERDS PAS LA BILLE, de Karim ZERHOUNI et JACKPOT, de Laure DUJON, France FALQUET et Olivier MANSCOUR, pour GOUPIL. Une petite partie de tennis? ROLAND GARROS, de Jacques JOLY, sur TI/99 en Basic Etendu.

Et pour finir, quelques programmes plus sérieux, la suite et la fin de "COMPTABILITÉ", de Christian IUMG sur MZ 80, un traitement de texte pour PC 1251, d'Isabelle MULLER (une récidiviste!), CHANGE pour HP 75, VOUTES pour HP 41, par J.-P. TOYRE et l'inévitable BIORYTHME pour SPECTRUM, par Laurent LABBÉ.

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



VOUTE

Ce programme calcule avec 2 données les 3 éléments manquants d'une 1/2 circonférence (sauf arc). Les angles sont en degrés HMS (15°01'20" → 15,0120) et les côtes en m, dm, cm, ou mm).

Jean-Pierre TOYRE

Formules relatives au calcul des angles - cordes - rayons - flèches

- 1°) corde = flèche x rapport $\frac{c}{f}$
- 2°) corde = 2 Rayon x sin $\frac{\alpha}{2}$
- 3°) rapport = $\frac{\text{corde}}{\text{flèche}}$
- 4°) flèche = $\frac{\text{corde}}{\text{rapport}}$
- 5°) flèche = $\frac{8 \text{ Rayon}}{\text{rapport}^2 + 4}$
- 6°) flèche = Rayon - (Rayon x cos $\frac{\alpha}{2}$)
- 7°) sin 1/2 angle au centre en degrés décimaux = $\frac{\text{corde}}{2 \text{ Rayon}}$
- 8°) cos 1/2 angle au centre en degrés décimaux = $1 - \frac{\text{flèche}}{\text{Rayon}}$
- 9°) Rayon = $\frac{\text{flèche}}{1 - \cos \frac{\alpha}{2}}$
- 10°) Rayon = $\frac{\text{corde}^2 + 4 \text{ flèche}^2}{8 \text{ flèche}}$
- 11°) Rayon = $\frac{\text{corde}}{2 \sin \frac{\alpha}{2}}$

HP 41

01*LBL "VOUTES"	36 FS? 01	71 RCL 01	106 GTO 07	141 2	176*LBL 10	211 RCL 04	246 STO 16
02 CF 00	37 GTO 01	72 X=0?	107 SF 25	142 *	177 RCL 03	212 ST* 00	247 2
03 CF 01	38*LBL 24	73 GTO 03	108 8	143 /	178 X=0?	213 RCL 05	248 *
04 CF 02	39 CLX	74 RCL 02	109 RCL 05	144 ASIN	179 GTO 11	214 ST* 00	249 STO 04
05 CF 03	40 "ANGLE?"	75 RCL 03	110 *	145 STO 04	180 X+2	215 RCL 00	250 FS?C 03
06 CF 04	41 PROMPT	76 *	111 4	146 X=0?	181 4	216 X=0?	251 GTO 32
07 CLX	42 ST+ 00	77 STO 01	112 RCL 02	147 GTO 09	182 *	217 GTO 01	252 HMS
08 CLRG	43 HR	78 X=0?	113 X+2	148*LBL 08	183 RCL 01	218 FIX 1	253 "ANGLE="
09 "CORDE?"	44 2	79 GTO 03	114 X=0?	149 RCL 03	184 X+2	219 TONE 8	254 XEQ 31
10 PROMPT	45 /	80 2	115 GTO 06	150 X=0?	185 X=0?	220 FS?C 00	255 GTO 32
11 STO 00	46 STO 04	81 RCL 05	116 +	151 GTO 09	186 GTO 11	221 GTO 27	256*LBL 31
12 STO 01	47 X=0?	82 *	117 /	152 RCL 05	187 +	222 RCL 01	257 ARCL X
13 X=0?	48 GTO 25	83 RCL 04	118 STO 03	153 X=0?	188 RCL 03	223 "CORDE="	258 AVIEW
14 SF 00	49 SF 03	84 SIN	119 X=0?	154 GTO 09	189 8	224 XEQ 31	259 STOP
15 CLX	50 FS? 00	85 *	120 GTO 07	155 /	190 *	225*LBL 27	260 RTN
16 "RAPPORT?"	51 GTO 01	86 STO 01	121*LBL 06	156 CHS	191 /	226 FS?C 01	261*LBL 32
17 PROMPT	52 FS? 02	87*LBL 03	122 RCL 05	157 1	192 STO 05	227 GTO 28	262 .END.
18 ST+ 00	53 GTO 01	88 RCL 02	123 RCL 05	158 +	193 X=0?	228 RCL 02	
19 STO 02	54*LBL 25	89 X=0?	124 RCL 04	159 ACOS	194 GTO 12	229 "RAP C/F="	
20 X=0?	55 CLX	90 GTO 04	125 X=0?	160 STO 04	195*LBL 11	230 XEQ 31	
21 GTO 23	56 "RAYON INT?"	91 SF 25	126 GTO 07	161*LBL 09	196 SF 25	231*LBL 28	
22 SF 01	57 PROMPT	92 RCL 01	127 COS	162 RCL 03	197 RCL 01	232 FS?C 02	
23 FS? 00	58 STO 05	93 RCL 03	128 *	163 X=0?	198 RCL 04	233 GTO 29	
24 GTO 01	59 X=0?	94 /	129 -	164 GTO 10	199 SIN	234 RCL 03	
25*LBL 23	60 GTO 26	95 STO 02	130 STO 03	165 RCL 04	200 2	235 "FLECHE="	
26 CLX	61 SF 04	96*LBL 04	131*LBL 07	166 X=0?	201 *	236 XEQ 31	
27 "FLECHE?"	62 RCL 00	97 RCL 03	132 RCL 04	167 GTO 10	202 /	237*LBL 29	
28 PROMPT	63 X=0?	98 X=0?	133 X=0?	168 COS	203 STO 05	238 FS?C 04	
29 ST+ 00	64 GTO 01	99 GTO 07	134 GTO 09	169 CHS	204*LBL 12	239 GTO 30	
30 STO 03	65*LBL 26	100 SF 25	135 RCL 01	170 1	205 RCL 01	240 RCL 05	
31 X=0?	66 BEEP	101 RCL 01	136 X=0?	171 +	206 STO 00	241 "RAY. INT="	
32 GTO 24	67 "IMPOSSIBLE"	102 RCL 02	137 GTO 08	172 /	207 RCL 02	242 XEQ 31	
33 SF 02	68 PROMPT	103 /	138 RCL 05	173 STO 05	208 ST* 00	243*LBL 30	
34 FS? 00	69 GTO "VOUTES"	104 STO 03	139 X=0?	174 X=0?	209 RCL 03	244 FIX 4	
35 GTO 01	70*LBL 01	105 X=0?	140 GTO 08	175 GTO 12	210 ST* 00	245 RCL 04	



CHANGE

Cet utilitaire BASIC est destiné à donner à votre HP 75 C des possibilités de type éditeur, d'où un gain de temps, une plus grande facilité dans la mise au point de la programmation.

Remplacer une chaîne de caractères quelconques par une autre chaîne: qui n'en a pas rêvé lorsqu'il changeait un à un tous ses PRINT en DISP, lorsqu'il voulait que la variable T \$4\$ devienne A\$, etc. ?

Les néophytes choisiront la version 1, dotée de nombreux contrôles, ceux qui ne se trompent jamais (rarement!) prendront la version 2.

B. RAGOT

I: MISE EN ŒUVRE VERSION 1:

- RUN.
- entrée du nom du programme à modifier.
- entrée de la chaîne de caractères à modifier (ancienne), tous les caractères de la machine sont autorisés et vous n'avez pas à mettre cette chaîne entre cotes.

Exemple d'utilisation

Avant

```

10 REM *****
15 REM EXEMPLES - CHANGE
20 REM *****
25 A=B
30 DISP B
35 A=C @ B=C
40 DISP C
45 A=D @ B=D @ C=D
50 DISP D
55 A=E @ B=E @ C=E @ D=E
60 DISP E
65 A=F @ B=F @ C=F @ D=F
  @ E=F
70 DISP F
75 A=G @ B=G @ C=G @ D=G
  @ E=G @ F=G
80 DISP G
85 REM ceci ne fait rien
    
```

Après

```

1 ! *****
2 ! EXEMPLES - CHANGE
3 ! *****
4 Z1=B
5 PRINT B
6 Z1=C @ B=C
7 PRINT C
8 Z1=D @ B=D @ C=D
9 PRINT D
10 Z1=E @ B=E @ C=E @ D=
E
    
```

```

11 PRINT E
12 Z1=F @ B=F @ C=F @ D=
F @ E=F
13 PRINT F
14 Z1=G @ B=G @ C=G @ D=
G @ E=G @ F=G
15 PRINT G
16 ! ceci ne fait rien

Programme CHANGE

Version 1

1000 REM
1010 REM * * * * *
1020 REM * * * * *
1030 REM * C H A N G E *
1040 REM * * * * *
1050 REM * * * * *
1060 REM
1070 REM Programme
1080 REM
1090 REM HP 75 C
1100 REM version
1110 REM de base
1120 REM
1130 REM realise
1140 REM par
1150 REM
1160 REM Bernard G RAGOT
1170 REM
1180 REM * * * * *
1190 REM
1200 OPTION BASE 1
1210 INTEGER J,K,L
    
```

- entrée de la chaîne qui remplacera la précédente (NOUVELLE). Il est possible d'entrer une chaîne vide, dans ce cas, l'ancienne chaîne sera tout simplement supprimée du programme.
- conversion automatique en majuscules: cette option est surtout utile lorsqu'on veut modifier des mots clés du BASIC. L'acceptation de l'option permettra à la machine de considérer comme équivalent des formes telles que DISP ou Disp ou disp.
- confirmation des différents choix.
- entrée du nombre d'occurrence maximal par ligne de programme: on appelle occurrence le nombre de fois où la même chaîne de caractères se reproduit à l'intérieur d'une même ligne de programme. Si vous répondez 2, seules les deux premières chaînes rencontrées seront modifiées dans chaque ligne de programme.
- affichages: caractéristiques fondamentales du programme à modifier:
 - Nom sur huit caractères
 - Type Basic ou Text
 - Taille mémoire
 - Heure, date de création

modifications en cours en balayant tout le programme:

- n° de ligne
- Ancienne Version
- Nouvelle Version

caractéristiques fondamentales du fichier modifié.

- fin de programme: le pointeur de programme est sur le programme modifié qui a été renuméroté de 5 en 5 à partir de 1000

```

1220 WIDTH 32
1230 DELAY 1
1240 PWIDTH 24
1250 MARGIN 24
1260 STANDBY OFF
1270 REM
1280 REM *****
1290 REM TITRAGE
1300 REM *****
1310 REM
1320 DISP " FONCTION
EDITEUR - CHANGE"
1330 FOR J=30 TO 240 STE
P 7
1340 BEEP J,,1
1350 NEXT J
1360 WAIT 1
1370 REM
1380 REM *****
1390 REM INITIALISATION
1400 REM *****
1410 REM
1420 INTEGER X
1430 INTEGER P
1440 DIM L$(256)
1450 DIM G$(128)
1460 DIM D$(128)
1470 DIM P$(8)
1480 DIM C1$(8)
1490 DIM C2$(8)
1500 DIM R$(1)
1510 ON ERROR GOTO 2400
1520 REM
1530 REM *****
1540 REM SAISIE OPTIONS
    
```

```

1550 REM *****
1560 REM
1570 BEEP 80,,1
1580 INPUT "Nom du progr
anne ? ";P$
1590 IF P$="" THEN 1570
1600 IF LEN(P$)>8 THEN 1
570
1610 P$=UPRC$(P$)
1620 BEEP 80,,1
1630 INPUT "Ancienne cha
ine ? ";C1$
1640 IF C1$="" THEN 1620
1650 IF LEN(C1$)>8 THEN
1620
1660 BEEP 80,,1
1670 INPUT "Nouvelle cha
ine ? ";C2$
1680 IF LEN(C2$)>8 THEN
1660
1690 IF C2$=C1$ THEN DIS
P "Chaines identiques" @
GOTO 1620
1700 BEEP 80,,1
1710 DISP "Conversion na
juscules (O/N) ? ";
1720 R$=KEY$
1730 DISP UPRC$(R$)
1740 IF R$="o" THEN C1$=
UPRC$(C1$) @ C2$=UPRC$(C
2$)
1750 IF R$="o" AND R$="n
" THEN 1710
1760 IF C2$="" THEN 1830
1770 BEEP 80,,1
    
```

II: MISE EN ŒUVRE VERSION 2:

- RUN.
 - entrée du nom du programme.
 - entrée de l'ancienne chaîne.
 - entrée de la nouvelle chaîne, c'est tout!...
- Aucun contrôle de cohérence, de vraisemblance, pas de conversion en majuscules, pas de confirmation, pas d'entrée de nombre d'occurrence (elles seront toutes prises!) et pas d'affichage. Mais le travail demandé sera tout de même fait!

III: COMMENTAIRES:

un fichier temporaire de type texte est utilisé pour convertir le programme binaire en ASCII, ce dernier étant traité ligne par ligne comme de simples chaînes de caractères. A noter la puissance du BASIC et du système HEWLETT PAC-KARD qui permettent ce genre de programme sans recours au langage machine et sans utilisation des PEEK, POKE et autres USR.

I: EXEMPLE:

cet exemple montre quelques-unes des possibilités de CHANGE. Le premier programme AVANT est passé 3 fois par la version 2:

```

1 DISP - PRINT
2 A -> Z 1
3 REM - !
Pour aboutir au second APRES.
    
```



```

1780 DISP "Suppression d
es ";C1$;" (O/N) ? ";
1790 R$=KEY$
1800 DISP UPRC$(R$)
1810 IF R$="n" THEN 1620
1820 IF R$="o" THEN 1780
1830 BEEP 80,,1
1840 DISP C1$;" devient
";C2$;" (O/N) ? ";
1850 R$=KEY$
1860 DISP UPRC$(R$)
1870 IF R$="n" THEN 1620
1880 IF R$="o" THEN 1840
1890 BEEP 80,,1
1900 DISP "Nombre d'occu
rences (1/9) ? ";
1910 R$=KEY$
1920 DISP UPRC$(R$)
1930 IF R$("1" OR R$)"9"
THEN 1900
1940 X=VAL(R$)
1950 REM
1960 REM *****
1970 REM TRANSFORMATION
1980 REM *****
1990 REM
2000 EDIT P$
2010 RENUMBER 1000,5,1,9
999
2020 TRANSFORM P$ INTO T
EXT
2030 ASSIGN # 9997 TO P$
2040 REM
2050 REM *****
2060 REM RECHERCHE
2070 REM *****
2080 REM
2090 FOR J=1000 TO 9995
STEP 5
2100 READ # 9997,J ; L$
2110 P=POS(L$,C1$)
2120 IF P=0 THEN 2410
2130 BEEP 640,,1
2140 DISP "La ligne";J;
2150 DISP "de ";P$
2160 WAIT 1
2170 DISP L$
2180 WAIT 1
2190 REM
2200 REM *****
2210 REM EXTRACTION
2220 REM *****
2230 REM
2240 FOR K=1 TO X
2250 G$=L$(1,P-1)
2260 D$=L$(P+LEN(C1$))
2270 REM
2280 REM *****
2290 REM REMPLACEMENT
2300 REM *****
2310 REM
2320 L$=G$C2$D$
2330 P=POS(L$,C1$)
2340 IF P=0 THEN 2360
2350 NEXT K
    
```

Suite page 3

GALACTIC

Entraînez-vous seul contre l'ordinateur avant de défier un partenaire pour un combat sans merci dans l'espace intersidéral!

Manuel et Christophe DURAND



```

8 * PLAY*TS*H*200MIF*200SOL12FAL20SOL12
FAL96S0
1 GALACTIC
2 CHRISTOPHE & MANUEL DURAND
THOMSON T07, SANS EXTENSIONS
1983
3 CLEAR:4:DEFGR#(0)=124,16,120,239,120,
16,124,0:DEFGR#(1)=0,11,36,254,36,11,0,0
:DEFGR#(2)=0,24,61,219,126,44,0,0:DEFGR#
(3)=RND#255,RND#255,RND#255,RND#255,RND#
255,RND#255,RND#255,RND#255
    
```

TO 7

```

4 FOR ZZ=0 TO 250:ERT=RND:NEXT:SCREEN 3
,0,0
5 GOSUB1000:CLS:SCREEN 0,4,0:GOSUB 2000
6 CLS:A=7:V1=1:V2=1:P=0:W=0:K=0:K1=0:W1=
0:SCREEN3,0,0
8 FOR TTT=0 TO 200:PSET(INT(RND#320),IN
T(RND#200)),7:NEXT
9 *****
10 FOR T=0 TO 99:NEXT:LOCATE 0,0:PRINT"
**A=+INT(RND#5)*V1
20 P=P+K:LOCATE 30,0:PRINT" **B=INT(RN
D#5)*V2:LOCATE 17,0:COLOR0,1:PRINTINT(P)
:COLOR3,0
22 IF P>=900 THEN COLOR0,1:LOCATE 17,0,0
:PRINT900:GOTO3000
25 IF A>22 THEN A=22:V1=-V1
26 IF B>22 THEN B=22:V2=-V2
27 IF K1 THEN A=1:V1=-V1
29 IF B1 THEN B=1:V2=-V2
30 LOCATE 0,0:PRINTGRS(0)
32 IF Q=1 THEN 40
35 COLOR,1:LOCATE 10,0:PRINT10-W1:LOCAT
E 27,0:PRINT10-X1:COLOR,1
40 LOCATE 30,0:PRINTGRS(1)
45 IF X1>9 THEN GOSUB 300
46 IF Q=1 THEN 50
47 IF W1>9 THEN GOSUB 400
50 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 10
60 IF A$="A" THEN 70 ELSE IF A$="P" AND
Q=2 THEN 100
65 GOTO 10
66
67 ***** TIR JOUEUR 1 *****
70 IF X1>9 AND Q=2 THEN 10 ELSE LINE
(0,0#8+4)-(319,0#8+4),1
72 PLAY"L2DOMI500500450MIDO"
75 LINE(0,0#8+4)-(319,0#8+4),-1
80 IF A#B THEN COLOR1,3:LOCATE30,0:ATTRB
1,1:PRINTGRS(3):PLAY"L2DREMIREDOSIL450
F#M1:LOCATE30,0:COLOR0,0:PRINT" **:ATT
R0,0:W=M+1:LOCATE 0,0,0:COLOR,3:PRINTX:
COLOR,1
85 W1=W1+1
90 GOTO 10
94
95 ***** TIR JOUEUR 2 *****
100 IF X1>9 AND Q=2 THEN 10 ELSE LINE
(304,0#8+4)-(0,0#8+4),5
102 PLAY"L2DREMIFASOLASILASO"
105 LINE(304,0#8+4)-(0,0#8+4),-1
110 IF A#B THEN COLOR1,3:LOCATE0,0:ATTRB
1,1:PRINTGRS(3):PLAY"L20ISOLASILASIL45I
LAS004:LOCATE0,0:COLOR0,0:PRINT" **:ATT
R0,0:W=M+1:LOCATE37,0,0:COLOR,3:PRINTX:
COLOR,1
115 X1=X1+1
120 GOTO 10
298
299 *** REMPLISSAGE DES ACCUMULATEURS ***
300 X2=X2+1:IF X2>50THEN X1=0:X2=0
310 RETURN
399
400 W2=W2+1:IF W2>50THEN W1=0:W2=0
410 RETURN
1000
PRESENTATION
1005 CLS:LOCATE 12,10,0:ATTRB 1,1:PRINT"
GALACTIC":PLAY"L2DOL20MIL12FAL20SOL12FA
L20SOL12FAL96S0
1010 Z$="GALACTIC"
1020 FOR XX=4 TO 10 STEP 2
1025 XX1=XX1+1
1027 IF XX=10 THEN 1040
1030 LOCATE 14,XX,0:PRINTMID$(Z$,XX1,1)
1035 FOR CCC=0 TO 20:NEXT
1040 NEXT:XX1=0
    
```

```

1045
1050 FOR YY=0 TO 22 STEP 2
1055 YY1=YY1+1
1057 IF YY=10 THEN 1070
1060 LOCATE 18,YY,0:PRINTMID$(Z$,YY1,1)
1065 FOR CCC=0 TO 20:NEXT
1070 NEXT:YY1=0:IF XY=1 THEN 1100
1075 ATTRB 0,0:COLOR7:LOCATE 32,16,0:PRI
NTGRS(2):LOCATE 6,7,0:PRINTGRS(2):ATTRB
1,1:COLOR3
1080 FOR AA=0 TO 200:PSET(INT(RND#320),I
NT(RND#200)),7:NEXT:XY=1
1090 Z$=""
1100 LOCATE 12,10,0:PRINT" **:GOTO 1020
1104DREMIFASOLASIOSDREMIFASOLASIS"
1110 LOCATE 12,10,0:PRINT"GALACTIC":PLAY
"L105SILASOFAMIREDO04SILASOFAMIREDO"
1120 0=0:1:IF 0=7 THEN GOSUB10000:RETURN
ELSE 1100
2000
INITIALISATION
2005 I=1:Z$="GALACTIC":BOXF(0,0)-(3*12,1
99),-1:BOXF(0,0)-(0,2*6,199),6
2010 COLOR3,0:FOR XX=4 TO 20 STEP 2
2020 I=1+I:XX1=XX1+1
2030 LOCATE I,XX,0:PRINTMID$(Z$,XX1,1)
2040 NEXT:ATTRB 0,0:COLOR 0,4
2050 LOCATE 21,2,0:PRINT"1 JOUEUR":LOCAT
E 21,3:PRINT"2 JOUEURS"
2060 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 2020
2070 IF Q$="1" THEN LOCATE 20,3,0:PRINTGR
S(0):GOTO 2100
2080 IF Q$="2" THEN LOCATE 20,3,0:PRINTG
R(0):GOTO 2100
2090 GOTO 2060
2095
2100 LOCATE 20,5:PRINT" VITESSE:"
2110 LOCATE 20,7:PRINT" 1 TRES RAPIDE"
2120 LOCATE 20,8:PRINT" 2 RAPIDE"
2130 LOCATE 20,9:PRINT" 3 MOYEN"
2140 LOCATE 20,10:PRINT" 4 LENT"
2150 LOCATE 20,11,0:PRINT" 5 TRES LENT"
2160 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 2160
2170 IF VAL(W$)=0 THEN 2160
2180 LOCATE 20,6:VAL(W$),0:PRINTGRS(0)
2190 IF W$="1" THEN K=0,5:KK=0
2192 IF W$="2" THEN K=1,7:KK=20
2194 IF W$="3" THEN K=1,1:KK=50
2196 IF W$="4" THEN K=1,4:KK=150
2198 IF W$="5" THEN K=2,4:KK=250
2200 LOCATE 20,13,0:PRINT"DONNEZ UN NOM:
PE"
2205 LOCATE 20,14:PRINT"DE DEUX CHIFFRES"
2210 V$=INPUT$(1):IF VAL(V$)=0 THEN V$=""
:GOTO 2210 ELSE LOCATE 25,15,0:PRINTV$:
V$=INPUT$(1):IF VAL(V$)=0 AND V$<>"0"
THEN LOCATE 25,15:PRINT" **V$=":V$=""
:GOTO 2210 ELSE LOCATE 26,15,0:PRINTV$:
V$=V$+V$:
2220 FOR UI=0 TO VAL(V$):FGH=RND:NEXT
2295
REGLES DU JEU *****
2300 XX1=0:1=0:IS$=ATTRB(1,1):1=1:Z$="GALA
CTIC":BOXF(0,0)-(6*12,199),-1:BOXF(0,0)-(
0,12*6,199),6
2310 COLOR3,0:FOR XX=4 TO 20 STEP 2
2320 I=1+I:XX1=XX1+1
2330 LOCATE I,XX,0:PRINTMID$(Z$,XX1,1)
2340 NEXT:ATTRB 0,0:COLOR 0,4
2345
2350 LOCATE 15,2:PRINT"VOUS DEVEZ ABATTE
RE LE":LOCATE 15,3:PRINT"VAISSEAU QUI SE
TROUVE":LOCATE 15,4:PRINT"EN FACE DE VOU
S.MAIS VOS"
2352 LOCATE 15,5:PRINT"ACCUS DOIVENT SE
    
```

```

REPLIR":LOCATE 15,6:PRINT"APRES 10 TIRS
":LOCATE 15,7:PRINT"LA PARTIE DURE 900
S.
2360 LOCATE 15,10:PRINT"JOUEUR 1("YGR#(0
):")TIRE AVEC "A"
2370 LOCATE 15,12:PRINT"JOUEUR 2("YGR#(1
):")TIRE AVEC "P"
2380 LOCATE 13,15:PRINT"JOUEUR SEUL("YGR
#(0):")TIRE AVEC "A"
2390 LOCATE 15,20,0:PRINT"POUR COMMENCER
"APPUYEZ:LOCATE 15,21:PRINT"SUR UNE TOU
CHE"
2395 IF INKE="" THEN 2395
2400 RETURN
3000
FIN DU JEU.
3005 LOCATE 0,23,0:PRINT" M=Meme niveau.
R=recommander.F=fin":COLOR3,0:GOSUB3100
3010 T$=INKEY$:IF T$="" THEN GOSUB 3100:
GOTO3010
3020 IF T$="M" THEN GOTO 5
3030 IF T$="R" THEN RUN
3040 IF T$="F" THEN CLEAR:COLOR3,0:GOSUB
1000:END
3050 GOSUB 3100:GOTO 3010
3100 IF W#X THEN 3200 ELSE IF W#X THEN F
OR Y=1 TO 5:COLOR,1:LOCATE 0,0,0:PRINTW
:FOR Y=0 TO 10:NEXT:PRINT" *NEXT ELSE
FOR Y=0 TO 5:LOCATE 37,0,0:PRINTX:PRIN
T" *NEXT
3110 RETURN
3200 FOR Y=1 TO 5:COLOR,1:LOCATE0,0,0:PR
INTW:LOCATE 37,0,0:PRINTX:FOR TY=0 TO
10:NEXT:LOCATE 0,0,0:PRINT" **:LOCATE
37,0,0:PRINT" **:NEXT
3210 RETURN
10000
MUSIQUE
10005 GOTO 10110
10007 PLAY"L1902DOL6SOL18LAL6S0"
10008 RETURN
10010 PLAY"L505D0"
10020 PLAY"04L18LAL6SOL18MIL6D0"
10025 PLAY"03L18LAL6SOL18DOL6M1"
10030 PLAY"03L18SOL6LAL1804DOL6M1"
10035 PLAY"04L18SOL6L"
10036 RETURN
10040 PLAY"L18PL605D0"
10045 PLAY"04L18LAL6SOL18MIL6D0"
10050 PLAY"03L18LAL6SOL18DOL6M1"
10052 RETURN
10055 PLAY"L18PL605D0"
10060 PLAY"04L18LAL6SOL18RE#L6D0"
10065 PLAY"03L18LAL6SOL18DOL6RE#"
10070 PLAY"03L18SOL6LAL1804DOL6RE#"
10075 PLAY"04L18SOL6L"
10076 RETURN
10080 PLAY"03L18PL6REL18FAL6SOL48FA"
10085 PLAY"L604M1"
10090 PLAY"03L18SIO4L6REL1803LAL604D0"
10095 PLAY"03L18SOL6FAL72M1":RETURN
10110 FOR T=1 TO 4:GOSUB10007:NEXT
10140 GOSUB10010:GOSUB10040:GOSUB10055:G
OSUB10040
10145 GOSUB10000
10146 FOR T=1 TO 2:GOSUB10007:NEXT:PLAY"03
L12S1":GOSUB11000:GOSUB11000:GOSUB11005
10150 GOSUB10055:GOSUB10040:GOSUB10080
10155 PLAY"03L48RE#L96M1"
10300 RETURN
11000 PLAY"L1804DOL6DOL12D002DOL18DOL6D
L12D004D0":RETURN
11005 PLAY"L1204D002D00004D0D002D00004D0
03L18SIL604DOL18REL6MIL18FAL6SOL24P":RET
URN
    
```

JOYEUSE TRAVERSÉE

FX 702 P

Chargement par LOAD ALL

Félicitations! Vous venez d'être nommé "Pacha" d'un contre-torpilleur et votre mission consiste à lui faire traverser l'océan (symbolisé par une grille 20 sur 20) en partant du point 0,0 pour aboutir au point 20,20. Vous avez le choix de la vitesse (0, 1 ou 2) et du trajet. Vous devez donc à chaque fois indiquer votre vitesse V et les coordonnées X,Y qui en résultent (une case de la grille en horizontal, vertical ou diagonale par unité de vitesse).

Vous allez rencontrer divers obstacles sur votre route :
 - un sous-marin rôde, en se déplaçant de façon aléatoire, tant qu'il ne vous a pas repéré. Mais attention! Dès qu'il vous aura vu, il foncera droit sur vous, vous suivra si vous fuyez et vous lancera une torpille s'il est à portée ou si vous le ratez en le grenadant. Cette torpille peut vous rater, vous couler, ou causer une avarie qui ralentira votre vitesse ;
 - un cyclone se promène également de façon aléatoire, vous aspirera et vous rejettera n'importe où si vous êtes trop près de lui : une seule solution, fuir!
 - vous disposez d'un radar assez efficace qui vous préviendra de leur proximité si vous pensez à l'utiliser ;
 - si vous sortez des limites de la grille, vous vous échouerez ; le renflouement vous coûtera beaucoup d'énergie ;
 - enfin, votre navire est assez ancien : tout marche au fuel à bord : les moteurs (100 ou 300 unités), le radar (20 unités), les grenades (200 unités)... Et vous en avez une quantité limitée (E vaut 3000 au début du jeu). Un rapide calcul vous permet de voir que vous risquez fort de tomber en panne, surtout si vous allez vite... 2 ports de ravitaillement, de coordonnées 5,15 et 12,7 vous permettent de refaire le plein (en les accostant). Vous verrez qu'il n'est pas toujours facile d'arriver là où l'on veut. Bonne chance!

Joël VERNET

Note pour les programmeurs sur CASIO FX 702 P
 Lors de l'envoi des programmes :
 - Indiquer si le programme a été sauvegardé avec un LOAD ALL ou un LOAD # n, et si un nom de fichier programme a été utilisé.
 - Sauvegarder 2 fois les programmes.
 - Indiquer le magnétophone et le réglage utilisés.
 - Joindre un listing du programme si vous avez une imprimante.



```

LIST ALL
245 IF X=20:IF Y=20
:PRT "BRAVO!!!"
:END
250 PRT "X=";X;" ";
"Y=";Y;" ";E="
:;E
270 C=ABS (X-L)+ABS
(Y-M)
275 IF R=1:IF C<= T
HEN 290
280 GOTO 300
290 GSB 660
300 IF W=1 THEN 410
310 IF C<=10 THEN 39
0
320 L=L+SGN (RAN#-0
):M=M+SGN (RAN#
-R)
330 IF L<0:L=L+2:Q=
0.4
340 IF L>19:L=L-2:Q
=0.6
350 IF M<0:M=M+2:R=
0.4
360 IF M>19:M=M-2:R
=0.6
370 IF C<3:PRT "TIR
":GOTO 700
380 GOTO 410
390 L=L+SGN (X-L):M
=M+SGN (Y-M)
400 GOTO 370
410 N=M+2*SGN (RAN#
-S):P=P+2*SGN (
RAN#-U)
420 IF M<0:M=M+4:S=
0.4
430 IF N>19:N=N-4:S
=0.6
440 IF P<0:P=P+4:U=
0.4
450 IF P>19:P=P-4:U
=0.6
460 IF ABS (X-N)+AB
S (Y-P)<4:X=X-4
:Y=Y-4:GOTO 463
462 GOTO 465
463 PRT "CYCLONE!X="
:;X;"Y=";Y
465 IF ABS (L-N)+AB
S (M-P)<4:L=L+4
:M=M+4
470 IF X>20:E=E-300
:X=X-20:GSB 560
480 IF X<0:E=E-300:
    
```

*** VAR LIST

L = 9
M = 11
N = 9
O = 0
P = 16
Q = 0,5
R = 0
S = 0
T = 0
U = 0,5
V = 1
W = 0
X = 3
Y = 2
Z = 2

Programme CHANGE

Version 2

```

1000 | CHANGE
1010 DELAY 0
1020 INTEGER J
1030 DIM L$(94),G$(94),D
$(94)
1040 ON ERROR GOTO 1210
1050 INPUT "Prog ? ";P$
1060 INPUT "Anci ? ";A$
1070 INPUT "Nouv ? ";N$
1080 EDIT P$ @ RENUMBER
L,1
1090 TRANSFORM P$ INTO T
EXT
1100 ASSIGN # 1 TO P$
1110 FOR J=1 TO 9999
1120 READ # 1,J ; L$
1130 P=POS(L$,A$)
1140 IF P=0 THEN 1190
1150 G$=L$(1,P-1)
1160 D$=L$(P+LEN(A$))
1170 L$=G$&N$&D$
1180 GOTO 1130
1190 PRINT # 1,J ; L$
1200 NEXT J
1210 TRANSFORM P$ INTO B
ASIC
2490 IF ERRN=34 THEN EDI
T P$
2500 IF ERRN=34 THEN EDI
T "CHANGE"
2510 END
                
```

Suite de la page 2

STAR RAIDER APPLE II

CONTEXTE POLITIQUE

Lors d'un banquet organisé en l'honneur de l'accord sur l'exportation du minerai de ZIRGONIUM dont l'empire de TIIRGUILIS a un besoin vital, le Président de la Fédération terrienne utilisa malencontreusement le verre de l'Empereur. Affront bénin qui déclencha, à la surprise des ambassadeurs terriens, la franche colère du chef TIIRGUILIEN.

Le lendemain, la Terre reçut la déclaration de guerre. En ces temps pacifiques, la Fédération avait en partie abandonné la construction d'engins spatiaux prévue pour la bataille. Pourtant...

En tant que pilote, vous avez été appelé par le Conseil Suprême qui vous a nommé "Défenseur de l'Humanité".

Seul, vous serez seul contre l'armada tiirguilienne : il ne reste qu'un pilote de guerre, vous, et un vaisseau monoplace de type "ENTERPRISE" du temps de la guerre contre les KLINGONS. La Fédération se doit d'être magnanime, elle vous laisse le mode d'emploi du vaisseau.

Vaisseau Enterprise

Équipement : armement :

- 2 phasers : bouton de la poignée de jeu 0. Ils vous permettront d'abattre les vaisseaux placés dans votre mire mais, non seulement ils vous coûteront une quantité non négligeable d'énergie, ils exigeront après chaque save un temps de recharge et plusieurs tirs pour en finir avec un adversaire.

- 3 bombes : bouton de la poignée de jeu 1. Elles détruisent tout ce qui se trouve dans votre champ de visualisation.

défense :

- radar : vous saurez immédiatement où se trouve le vaisseau ennemi le plus proche pour déplacer votre mire en conséquence (grâce aux 2 molettes).

- bouclier : il résistera aux tirs adverses tant qu'il est alimenté en énergie.

Le Conseil Suprême est sûr de votre réussite et il vous souhaite Bonne Chasse.

TABLE DES FORMES "ALPHA OVNI"

4000-3D 00 7C 00 80 00 86 00
400B-8C 00 99 00 A6 00 B1 00
4010-8D 00 C1 00 C9 00 D1 00
401B-DE 00 E6 00 EA 00 EF 00
4020-F2 00 F9 00 07 01 0F 01
402B-19 01 24 01 2E 01 3A 01
4030-44 01 4D 01 5B 01 63 01
403B-67 01 6C 01 75 01 7D 01
4040-86 01 90 01 9D 01 A9 01
404B-85 01 C0 01 CC 01 D9 01
4050-E3 01 EE 01 FA 01 03 02
405B-0B 02 18 02 21 02 2D 02
4060-39 02 45 02 4F 02 5B 02
406B-68 02 73 02 7C 02 87 02
4070-92 02 9E 02 AA 02 B3 02
407B-BE 02 DC 02 5B 49 02 00
4080-52 22 20 24 2C 00 0B 24
408B-1F 36 06 00 3A 67 3C 0C
4090-6C BE 2D 1E 2E 1E FE 2C
409B-0E 07 0C 25 15 F5 AB 15
40A0-1F 15 37 77 29 00 0C 0C
40AB-DC 3B 2E 96 17 4D 2E 24
40B0-00 60 1C BF AE 17 76 65
40BB-1C 0D 16 07 00 0B 24 05
40CB-00 92 1C 1C 24 0C 0C 06
40C8-00 92 0C 0C 24 1C 1C 06
40D0-00 3C 1C 4C 6E 1E 16 3F
40DB-17 0D 0D DE 07 00 20 8D
40E0-3A 3F 77 31 05 00 89 F6
40EB-0A 00 3F 4C 11 35 00 12
40F0-05 0D D2 63 0C 0C 0C 04
40FB-00 0C 25 1C 3F 17 36 2E
4100-1E 0E 2D 0C 24 07 00 24
410B-8C 96 31 17 2D 04 00 65
4110-E4 3F 17 95 BA 2E 2D 25
411B-00 25 0C 3C 3F B7 92 15
4120-2D 0C 24 00 3A 27 0C 0C
412B-0C 36 36 F5 3E 00 3B 27
4130-2C 2D F5 A4 3E 1E 3F 1C
413B-04 00 AD F6 3F 1C 24 25
4140-0C 0C 35 00 0C 0C 3C 3F
414B-77 92 36 05 00 E7 64 2D
4150-15 BE 15 F6 3F 1C 2C 00
415B-E7 64 2D 15 36 77 1E 17
4160-3F 04 00 0B 16 06 00 0B
416B-16 BE 05 00 91 E2 1C 1C
4170-0C 0C 0C 06 00 3B 67 89
417B-B5 3F 3F 04 00 93 62 0C
4180-0C 1C 1C 1C 06 00 0C 0C
418B-1C 3F 17 95 0A 16 05 00
4190-30 2E 2C 24 1C 3F 17 36
419B-36 0E 2D 25 00 3A 37 6E
41A0-09 24 67 E4 1C 1E 1E 2E
41AB-00 3F 24 2C 2D 15 BE 0E
41B0-BE 3F 27 2C 00 89 F2 3F
41BB-1C 24 24 0C 2D 15 06 00
41C0-09 36 1E 3F 27 24 24 2C
41CB-2D 15 3E 00 39 B7 3A 24
41D0-24 24 2D 2D 96 92 3F 04
41DB-00 39 B7 1A 24 24 24 2D
41E0-2D 06 00 11 35 3E 3F 1C
41EB-24 24 0C 2D 35 00 2B 2D
41F0-24 FC 1B 36 36 36 4D 21
41FB-24 00 52 3A 67 24 24 3C
4200-2D 06 00 9B 72 2D 0C 24
420B-24 3C 00 73 0E 15 DF 23
4210-24 24 6C 09 1E 1E 06 00
421B-89 12 3F 3F 24 24 24 05
4220-00 E0 1C 36 36 36 4D 21
422B-24 24 BC 06 00 0E 56 24
4230-24 24 DF 33 2E 1E 36 2E
423B-00 92 E7 24 24 0C 2D 15
4240-36 36 17 05 00 65 3C 3B
424B-3F 36 2E 1E 36 05 00 AA
4250-15 1F 3F 20 24 64 2D 15
425B-36 36 00 77 15 15 DF 23
4260-24 24 2C 2D 15 BE 06 00
426B-E7 64 2D 15 97 15 F6 3F
4270-1C 04 00 24 1F 2B 2D F5
427B-92 33 2E 00 92 E7 24 24
4280-6C 09 36 36 BE 05 00 92
428B-1C 1C 24 24 4D 31 36 BE
4290-06 00 F6 1E 24 24 24 4D
429B-31 36 BE 35 07 00 0C 0C
42A0-FC 1B 76 16 17 6E 09 E4
42AB-04 00 1C 1C 6C 09 F6 D6
42B0-36 05 00 0C 0C 3C 3F 77
42BB-92 17 2E 2D 25 00 3F 64
42C0-25 3C BF 97 52 3F 1E 36
42CB-65 35 25 2D 2D 35 25 AD
42D0-25 E4 3F 1C 3F 4C 1C 27
42DB-2C AD 06 00 49 2D 25 24
42E0-1C AD 36 36 3E 67 24
42EB-3F 37 17 37 27 E7 3C 3F
42F0-36 0E 3F 20 24 24 64 F5
42FB-36 2E 2D 64 2D AD 06 00

```

10 GOSUB 30000: SCALE= 1: ROT= 0
90 DIM TV(20)
100 BO = 0: EN = 9000
115 CV = 0
130 N1 = INT ( RND ( 1 ) * 2 ) + 2
135 B0 = 3
180 N2 = INT ( RND ( 1 ) * 2 ) + 10

```

```

145 FOR I = 1 TO 20: TV(I) = 0: NEXT

```

```

150 NV = N1 + N2
155 VA = NV
160 A1 = INT ( RND ( 1 ) * 50 ): A2 =
INT ( RND ( 1 ) * 50 )
170 FOR I = 1 TO N1
180 AL = INT ( RND ( 1 ) * NV ) + 1

```

```

190 IF TV(AL) = 0 THEN TV(AL) =
60: NEXT : GOTO 210
200 GOTO 180
210 FOR I = 1 TO NV
220 IF TV(I) < > 60 THEN TV(I) =
61
230 NEXT
300 GOSUB 10000
900 FOR NB = 1 TO NV
901 EN$ = STR$ (EN): NE = 4 - LEN
(EN$)

```

```

902 VTAB 22: HTAB 2: PRINT BO;"
": VTAB 22: HTAB
35: PRINT EN: SPC( NE)

```

```

905 VTAB 23: HTAB 8: PRINT "TRAN
SFERT D'ENERGIE (O/N)";: GET
R$
906 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
": IF R$ < > "0" THEN

```

```

910
907 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "ENER
GIE AU BOUCLIER": IE1
908 IF IE1 > EN + BO THEN 907
909 E2 = EN + BO: BO = E1: EN = E2 -
E1
910 FO = INT ( RND ( 1 ) * 4 )
912 X = INT ( RND ( 1 ) * 600 ) - 2
00: Y = INT ( RND ( 1 ) * 600 )
- 200
920 H = FO: V = H
930 IF TV(NB) = 60 THEN DF = 4: T
P = 20: GOTO 932
931 DF = 2: TP = 50
932 EN$ = STR$ (EN): NE = 4 - LEN
(EN$)

```

```

935 VTAB 22: HTAB 35: PRINT EN: SPC(
NE): VTAB 22: HTAB 2: PRINT
BO;"
937 VTAB 23: PRINT SPC( 37)
938 VTAB 23: HTAB 16: PRINT "PIL
OTE CLASSE": FO
940 HPLLOT 129,79 TO 134,79: HPLLOT
144,79 TO 149,79
945 HPLLOT 139,69 TO 139,74: HPLLOT
139,84 TO 139,89
950 REM
1000 IF X > 12 AND X < 266 AND Y
> 10 AND Y < 148 THEN 1110
1005 IF X < 12 THEN FOR I = 1 TO
4: HPLLOT I,75 TO I,83: NEXT
: HCOLOR= 0: FOR I = 1 TO 4:
HPLLOT I,75 TO I,83: NEXT : HCOLOR= 3
1010 IF X > 266 THEN FOR I = 27
5 TO 278: HPLLOT I,75 TO I,83
: NEXT : HCOLOR= 0: FOR I =
275 TO 278: HPLLOT I,75 TO I,
83: NEXT : HCOLOR= 3
1015 CV = CV + 1
1020 IF Y < 10 THEN FOR I = 1 TO
4: HPLLOT 135,I TO 143,I: NEXT
: HCOLOR= 0: FOR I = 1 TO 4:
HPLLOT 135,I TO 143,I: NEXT
: HCOLOR= 3
1030 IF Y > 148 THEN FOR I = 15
5 TO 158: HPLLOT 135,I TO 143
,I: NEXT : HCOLOR= 0: FOR I =
155 TO 158: HPLLOT 135,I TO 1
43,I: NEXT : HCOLOR= 3
1040 POKE 768,240: POKE 769,20: CALL
770
1050 EN = EN - 1
1055 IF EN < = 0 THEN 3000
1060 IF PEEK ( - 16287 ) > 127 AND
M > 11 THEN 2000
1065 IF PEEK ( - 16286 ) > 127 AND
BO > 0 THEN 4000
1070 M = M + 1: IF M = 11 AND EN >
200 THEN VTAB 22: HTAB 11: PRINT
"PRET": POKE 768,150: POKE 7
69,10: CALL 770
1080 H1 = - ( PDL ( 1 ) / 12,75 -
10): V1 = PDL ( 0 ) / 12,75 -
10
1083 C1 = C1 + 1: IF C1 > A1 THEN
H = - H: A1 = INT ( RND ( 1 )
* 50 ): C1 = 0
1086 C2 = C2 + 1: IF C2 > A2 THEN
V = - V: A2 = INT ( RND ( 1 )

```



```

* 50): C2 = 0
1090 X = X + H + H1: Y = Y + V + V
1
1100 GOTO 950
1110 DRAW TV(NB) AT X,Y
1113 HPLLOT 129,79 TO 134,79: HPLLOT
144,79 TO 149,79
1116 HPLLOT 139,69 TO 139,74: HPLLOT
139,84 TO 139,89
1120 M = M + 1: IF M = 11 AND EN >
200 THEN VTAB 22: HTAB 11: PRINT
"PRET": POKE 768,150: POKE 7
69,10: CALL 770
1125 CV = CV + 1: IF CV > TP THEN
1700
1130 H1 = - ( PDL ( 1 ) / 12,75 -
10): V1 = PDL ( 0 ) / 12,75 -
10
1140 IF PEEK ( - 16287 ) > 127 AND
M > 11 THEN 2000
1145 IF PEEK ( - 16286 ) > 127 AND
BO > 0 THEN 4000
1150 EN = EN - 1
1155 IF EN < = 0 THEN 3000
1160 C1 = C1 + 1: IF C1 > A1 THEN
H = - H: A1 = INT ( RND ( 1 )
* 50 ): C1 = 0
1170 C2 = C2 + 1: IF C2 > A2 THEN
V = - V: A2 = INT ( RND ( 1 )
* 50 ): C2 = 0
1180 XDRAW TV(NB) AT X,Y: X = X +
H + H1: Y = Y + V + V1: GOTO
950
1700 HPLLOT X,Y + 6 TO 139,153: HPLLOT
X,Y + 6 TO 138,153
1710 BO = BO - ( INT ( RND ( 1 ) *
50 ) + 80 )
1720 HTAB 2: VTAB 22: PRINT BO;"
"
1725 FOR I = 30 TO 10 STEP - 1:
POKE 768,I: POKE 769,2: CALL
770: NEXT
1730 HCOLOR= 0: CV = 0
1740 HPLLOT X,Y + 6 TO 139,153: HPLLOT
X,Y + 6 TO 138,153
1745 IF BO < 0 THEN 3000
1750 HCOLOR= 3: GOTO 1000
2000 REM
2040 IF EN < 100 THEN VTAB 22: HTAB
11: FLASH : PRINT "VIDE": NORMAL
: GOTO 950
2050 HPLLOT 6,151 TO 139,79: HPLLOT
273,151 TO 139,79: HPLLOT 7,1
53 TO 139,79: HPLLOT 272,153 TO
139,79
2055 FOR I = 10 TO 30: POKE 768,
I: POKE 769,3: CALL 770: NEXT
2060 HPLLOT 10,153 TO 139,79: HPLLOT
269,153 TO 139,79
2070 EN = EN - 100: VTAB 22: HTAB
35: PRINT EN;"
2080 HCOLOR= 0
2085 M = 0: VTAB 22: HTAB 11: PRINT
"
"
2090 HPLLOT 6,151 TO 139,79: HPLLOT
273,151 TO 139,79: HPLLOT 7,1
53 TO 139,79: HPLLOT 272,153 TO
139,79
2100 HPLLOT 10,153 TO 139,79: HPLLOT
269,153 TO 139,79: HCOLOR= 3
2110 IF X > 134 AND X < 144 AND
Y > 76 AND Y < 82 THEN DF =
DF - 1: POKE 768,10: POKE 76
9,10: CALL 770
2120 IF DF < 0 THEN 1000
2130 FOR I = 1 TO 50
2140 AN = RND ( 1 ) * 6,28: X1 = COS
(AN) * RND ( 1 ) * 30: Y1 = SIN
(AN) * RND ( 1 ) * 30
2150 HPLLOT X,Y TO X1 + X,Y1 + Y
2170 NEXT
2171 FOR I = X - 30 TO X + 30
2172 HPLLOT 129,79 TO 134,79: HPLLOT
144,79 TO 149,79
2173 HPLLOT 139,69 TO 139,74: HPLLOT
139,84 TO 139,89
2176 HCOLOR= 0: HPLLOT I,Y - 30 TO
I,Y + 30: HCOLOR= 3: NEXT
2180 VA = VA - 1: VTAB 22: HTAB 2
B: PRINT VA;"
"
2190 NEXT
2200 TEXT : HOME : PRINT " FELIC
ITATION, LA MISSION EST UN":
PRINT : PRINT "SUCCES."
2210 GOTO 3330
3000 HOME : HGR
3005 VTAB 21: HTAB 13: FLASH : PRINT
"ALERTE ROUGE": VTAB 23: HTAB
9: PRINT "QUITTER LE VAISSE
AU": NORMAL
3010 HCOLOR= 3: HPLLOT 0,0: CALL
- 3082
3020 HCOLOR= 0
3100 HPLLOT 5,5 TO 5,154 TO 274,1

```

```

54 TO 274,5 TO 5,5
3110 HPLLOT 134,5 TO 134,0 TO 144
,0 TO 144,5
3120 HPLLOT 134,154 TO 134,159 TO
144,159 TO 144,154
3130 HPLLOT 5,84 TO 0,84 TO 0,74 TO
5,74
3140 HPLLOT 274,84 TO 279,84 TO 2
79,74 TO 274,74
3145 IF X < = 12 OR X > = 266 OR
Y < = 10 OR Y > = 148 THEN
3160
3150 DRAW TV(NB) AT X,Y
3160 HPLLOT 129,79 TO 134,79: HPLLOT
144,79 TO 149,79
3170 HPLLOT 139,69 TO 139,74: HPLLOT
139,84 TO 139,89
3175 FOR I = 1 TO 15: POKE 768,9
0: POKE 769,100: CALL 770: FOR
J = 1 TO 120: NEXT : NEXT
3190 FOR I = 10 TO 255: POKE 768
,I: POKE 769,5: CALL 770: NEXT

```

```

3200 FOR I = 1 TO 20: VTAB I: INVERSE
: PRINT SPC( 40): NEXT : NORMAL
: TEXT
3205 HCOLOR= 3
3207 CALL 62450
3210 POKE 230,32: FOR I = 1 TO 1
00: HPLLOT IN1 ( RND ( 1 ) * 2
79), INT ( RND ( 1 ) * 190): NEXT

```

```

3220 POKE 49236,0: POKE 49234,0:
POKE 49239,0: POKE 49232,0
3222 FOR I = 1 TO 2000: NEXT
3225 PX = 7: PY = 15
3230 X = 20: Y = 10: A$ = "ET VOILA
! C'EST LA FIN."
3240 GOSUB 10510
3250 X = 20: Y = 25: A$ = "LE PEU D
'OXYGENE RESTANT VOUS": GOSUB
10510
3260 X = 5: Y = 40: A$ = "PERMETTRA
DE SURVIVRE AU PLUS...": GOSUB
10510
3270 X = 5: Y = 55: A$ = "MM... ATT
ENDEZ... OH! QUAND MEME": GOSUB
10510
3280 X = 5: Y = 70: A$ = "TROIS HEU
RES. ADIEU DONC.": GOSUB 105
10
3290 FOR I = 1 TO 400: KK = PEEK
(49152): IF KK > 128 THEN 33
10
3300 NEXT
3310 TEXT : HOME
3315 SPEED= 150
3320 POKE 49168,0: PRINT "PAR CH
ANCE VOUS AVEZ ETE RECUPERE
PAR": PRINT : PRINT "UNE NAV
ETTE."
3330 PRINT : PRINT "LA FEDERATIO
N VOUS DONNE LE CHOIX": PRINT
: PRINT "PARTIR A LA RETRAIT
RE OU REPARTIR EN"
3335 PRINT
3340 PRINT "MISSION.": PRINT : PRINT
: PRINT "ON ARRETE ?": GET
R$
3345 SPEED= 255
3350 IF R$ = "0" THEN 3400
3360 GOTO 100
3400 END
4000 FOR I = 1 TO 5
4010 TEXT : FOR J = 1 TO 100: NEXT

```

```

4015 POKE 49236,0: POKE 49235,0:
POKE 49239,0: POKE 49232,0
4017 FOR J = 1 TO 100: NEXT
4020 NEXT
4030 BO = BO - 1: HTAB 20: VTAB 2
2: PRINT BO
4050 IF X > 12 AND X < 266 AND Y
> 10 AND Y < 148 THEN XDRAW
TV(NB) AT X,Y: GOTO 2180
4060 GOTO 1000
10000 HGR
10010 HCOLOR= 3
10020 HPLLOT 5,5 TO 5,154 TO 274,
154 TO 274,5 TO 5,5
10030 HPLLOT 134,5 TO 134,0 TO 14
4,0 TO 144,5
10040 HPLLOT 134,154 TO 134,159 TO
144,159 TO 144,154
10050 HPLLOT 5,84 TO 0,84 TO 0,74
TO 5,74
10060 HPLLOT 274,84 TO 279,84 TO
279,74 TO 274,74
10070 HOME
10075 FOR I = 1 TO 20: VTAB I:
INVERSE : PRINT SPC( 40): NEXT : NORMAL
10080 VTAB 21: HTAB 11: INVERSE :
PRINT "BOUCLIER": NORMAL

```

```

3200 FOR I = 1 TO 20: VTAB I: INVERSE
: PRINT SPC( 40): NEXT : NORMAL
: TEXT
3205 HCOLOR= 3
3207 CALL 62450
3210 POKE 230,32: FOR I = 1 TO 1
00: HPLLOT IN1 ( RND ( 1 ) * 2
79), INT ( RND ( 1 ) * 190): NEXT

```

```

3220 POKE 49236,0: POKE 49234,0:
POKE 49239,0: POKE 49232,0
3222 FOR I = 1 TO 2000: NEXT
3225 PX = 7: PY = 15
3230 X = 20: Y = 10: A$ = "ET VOILA
! C'EST LA FIN."
3240 GOSUB 10510
3250 X = 20: Y = 25: A$ = "LE PEU D
'OXYGENE RESTANT VOUS": GOSUB
10510
3260 X = 5: Y = 40: A$ = "PERMETTRA
DE SURVIVRE AU PLUS...": GOSUB
10510
3270 X = 5: Y = 55: A$ = "MM... ATT
ENDEZ... OH! QUAND MEME": GOSUB
10510
3280 X = 5: Y = 70: A$ = "TROIS HEU
RES. ADIEU DONC.": GOSUB 105
10
3290 FOR I = 1 TO 400: KK = PEEK
(49152): IF KK > 128 THEN 33
10
3300 NEXT
3310 TEXT : HOME
3315 SPEED= 150
3320 POKE 49168,0: PRINT "PAR CH
ANCE VOUS AVEZ ETE RECUPERE
PAR": PRINT : PRINT "UNE NAV
ETTE."
3330 PRINT : PRINT "LA FEDERATIO
N VOUS DONNE LE CHOIX": PRINT
: PRINT "PARTIR A LA RETRAIT
RE OU REPARTIR EN"
3335 PRINT
3340 PRINT "MISSION.": PRINT : PRINT
: PRINT "ON ARRETE ?": GET
R$
3345 SPEED= 255
3350 IF R$ = "0" THEN 3400
3360 GOTO 100
3400 END
4000 FOR I = 1 TO 5
4010 TEXT : FOR J = 1 TO 100: NEXT

```

```

4015 POKE 49236,0: POKE 49235,0:
POKE 49239,0: POKE 49232,0
4017 FOR J = 1 TO 100: NEXT
4020 NEXT
4030 BO = BO - 1: HTAB 20: VTAB 2
2: PRINT BO
4050 IF X > 12 AND X < 266 AND Y
> 10 AND Y < 148 THEN XDRAW
TV(NB) AT X,Y: GOTO 2180
4060 GOTO 1000
10000 HGR
10010 HCOLOR= 3
10020 HPLLOT 5,5 TO 5,154 TO 274,
154 TO 274,5 TO 5,5
10030 HPLLOT 134,5 TO 134,0 TO 14
4,0 TO 144,5
10040 HPLLOT 134,154 TO 134,159 TO
144,159 TO 144,154
10050 HPLLOT 5,84 TO 0,84 TO 0,74
TO 5,74
10060 HPLLOT 274,84 TO 279,84 TO
279,74 TO 274,74
10070 HOME
10075 FOR I = 1 TO 20: VTAB I:
INVERSE : PRINT SPC( 40): NEXT : NORMAL
10080 VTAB 21: HTAB 11: INVERSE :
PRINT "BOUCLIER": NORMAL

```

```

3200 FOR I = 1 TO 20: VTAB I: INVERSE
: PRINT SPC( 40): NEXT : NORMAL
: TEXT
3205 HCOLOR= 3
3207 CALL 62450
3210 POKE 230,32: FOR I = 1 TO 1
00: HPLLOT IN1 ( RND ( 1 ) * 2
79), INT ( RND ( 1 ) * 190): NEXT

```

```

3220 POKE 49236,0: POKE 49234,0:
POKE 49239,0: POKE 49232,0
3222 FOR I = 1 TO 2000: NEXT
3225 PX = 7: PY = 15
3230 X = 20: Y = 10: A$ = "ET VOILA
! C'EST LA FIN."
3240 GOSUB 10510
3250 X = 20: Y = 25: A$ = "LE PEU D
'OXYGENE RESTANT VOUS": GOSUB
10510
3260 X = 5: Y = 40: A$ = "PERMETTRA
DE SURVIVRE AU PLUS...": GOSUB
10510
3270 X = 5: Y = 55: A$ = "MM... ATT
ENDEZ... OH! QUAND MEME": GOSUB
10510
3280 X = 5: Y = 70: A$ = "TROIS HEU
RES. ADIEU DONC.": GOSUB 105
10
3290 FOR I = 1 TO 400: KK = PEEK
(49152): IF KK > 128 THEN 33
10
3300 NEXT
3310 TEXT : HOME
3315 SPEED= 150
3320 POKE 49168,0: PRINT "PAR CH
ANCE VOUS AVEZ ETE RECUPERE
PAR": PRINT : PRINT "UNE NAV
ETTE."
3330 PRINT : PRINT "LA FEDERATIO
N VOUS DONNE LE CHOIX": PRINT
: PRINT "PARTIR A LA RETRAIT
RE OU REPARTIR EN"
3335 PRINT
3340 PRINT "MISSION.": PRINT : PRINT
: PRINT "ON ARRETE ?": GET
R$
3345 SPEED= 255
3350 IF R$ = "0" THEN 3400
3360 GOTO 100
3400 END
4000 FOR I = 1 TO 5
4010 TEXT : FOR J = 1 TO 100: NEXT

```

```

4015 POKE 49236,0: POKE 49235,0:
POKE 49239,0: POKE 49232,0
4017 FOR J = 1 TO 100: NEXT
4020 NEXT
4030 BO = BO - 1: HTAB 20: VTAB 2
2: PRINT BO
4050 IF X > 12 AND X < 266 AND Y
> 10 AND Y < 148 THEN XDRAW
TV(NB) AT X,Y: GOTO 2180
4060 GOTO 1000
10000 HGR
10010 HCOLOR= 3
10020 HPLLOT 5,5 TO 5,154 TO 274,
154 TO 274,5 TO 5,5
10030 HPLLOT 134,5 TO 134,0 TO 14
4,0 TO 144,5
10040 HPLLOT 134,154 TO 134,159 TO
144,159 TO 144,154
10050 HPLLOT 5,84 TO 0,84 TO 
```


BIORYTHMES SPECTRUM

Nos fonctions musculaires, nerveuses et intellectuelles suivent des rythmes réguliers tout au long de notre vie :

- cycle physique de 23 jours ;
- cycle émotionnel de 28 jours ;
- cycle intellectuel de 33 jours.

Pour un jour donné, nos 3 cycles peuvent aller du positif au négatif en passant par 2 jours critiques :

	Période de décharge	Période de récupération	Jours critiques
cycle physique	du 1 ^{er} au 12 ^e jour	du 12 ^e au 23 ^e jour	1 ^{er} et 12 ^e jours
cycle émotionnel	du 1 ^{er} au 15 ^e jour	du 15 ^e au 28 ^e jour	1 ^{er} et 15 ^e jours
cycle intellectuel	du 1 ^{er} au 17 ^e jour	du 17 ^e au 33 ^e jour	1 ^{er} et 17 ^e jours

De quoi planifier vos émotions, rentabiliser vos brain stormings, et surveiller votre forme !

Laurent LABBE



```

10 REM *****BIORYTHMES*****
11 REM
12 REM *****
**
15 CLS
20 PRINT "*****BIORYTHME
S*****"
30 GO SUB 9000
40 CLS
50 PRINT "Desirez-vous le bior
ythme pour 1 ou 2 personnes ?"
60 LET r$=INKEY$: IF r$<>"1" A
ND r$<>"2" THEN GO TO 50
70 IF r$="2" THEN GO TO 3000
75 LET r$="1": LET np=1
80 PRINT : PRINT "Date de nais
sance ?"
90 GO SUB 6500
95 LET nbj=dac-g: LET jon=g: L
ET bo=g
100 PRINT : PRINT "Vous etes do
nc ne(e) le ..."
110 PRINT : GO SUB 6100: PRINT
a$
115 PRINT : PRINT "et ceci,depu
s " ;nbj ; " jours."
120 GO SUB 9800
130 IF np=2 THEN RETURN
140 PRINT "Pour quelle periode
desirez-vous vos courbes ?"
140 PRINT " (date de depart)"
150 GO SUB 6500
160 LET b=g: LET jop=g
165 IF jop-jon<0 THEN PRINT "La
periode est avant la naissan- c
e : erreur..." : GO TO 130
170 CLS
180 GO SUB 6700
185 LET bo=jop
190 PRINT : PRINT "Donc du ..."
200 PRINT : GO SUB 6100: PRINT
a$
210 PRINT : PRINT TAB 15;"au"
215 LET bo=jop+30: LET o=0+30
220 IF o>q(bo) THEN LET o=0+q(m
o): LET ao=bo+1: IF ao<13 THEN
IF o>q(ao) THEN LET o=0+q(mo): L
ET ao=ao+1
225 IF ao=13 THEN LET ao=1: LET
ao=ao+1
230 GO SUB 6100: PRINT : PRINT
a$
240 LET q(2)=20
250 GO SUB 9800
260 IF np=2 THEN RETURN
1000 REM trace courbe
1005 IF np=1 THEN LET in1=1: LET
in2=2: LET in3=4
1010 PRINT "pour poursuivre apre
s le trace de la courbe,presse
z une touche"

```

```

1015 PAUSE 400: CLS
1020 LET co=jop-jon
1025 LET bs=" "
1030 PLOT 0,87: DRAW 255,0: PLOT
0,88: DRAW 0,175
1035 IF np=2 THEN RETURN
1040 IF np=2 AND t$<>"e" THEN RE
TURN
1050 LET bs="e+" : LET p=28: L
ET i=in1
1070 LET as=" "
1080 GO SUB 2000
1090 IF np=2 THEN RETURN
1100 IF np=2 AND t$<>"p" THEN RE
TURN
1110 LET bs="p+" : LET p=23:
LET i=in2: LET as=" "
1120 GO SUB 2000
1130 IF np=2 THEN RETURN
1200 IF np=2 AND t$<>"i" THEN RE
TURN
1205 LET bs="i+" : LET p=33:
LET i=in3: LET as=" "
1210 GO SUB 2000
1215 LET bs="i+f": IF np=2 THEN
RETURN
1220 LET ec=0
1230 FOR n=1 TO 31 STEP 3
1240 PLOT 8,47*(n-1),84: DRAW 0,
8: PRINT AT 12,ec,r(n)
1245 LET ec=ec+3,1
1250 NEXT n
1255 PRINT AT 0,0;"1";AT 10,0;"
0";AT 21,0;"-1"
1270 PAUSE 400
1280 CLS: PRINT "Vos jours crit
iques sont ..." : PRINT
1285 IF np=2 THEN RETURN
1290 PRINT "pour l'emotionnel, le
s ..."
1300 LET cs="e": GO SUB 1900
1310 PRINT : PRINT "pour le phys
ique ..."
1320 LET cs="p": GO SUB 1900
1330 PRINT : PRINT "et pour l'in
tellectuel, les ..."
1340 LET cs="i": GO SUB 1900
1350 GO SUB 9800
1375 LET np=1
1380 PRINT "Que desirez-vous mai
ntenant ?"
1390 PRINT : PRINT "(1) Nouvelle
date de naissance (et same pe
riode) ?"
1400 PRINT : PRINT "(2) Nouvelle
periode (et same date de nai
ssance) ?"
1410 PRINT : PRINT "(3) Change
nt des 2 dates ?"
1420 PRINT : PRINT "(4) Cycle po
ur 2 personnes ?"

```

```

1430 PRINT : PRINT "(5) Arret du
programme ?"
1440 INPUT r: IF r<1 OR r>5 THEN
GO TO 1440
1450 IF r=5 THEN STOP
1455 IF r=4 THEN CLS : GO TO 300
0+np=2) : 500
1460 IF r=3 THEN CLS : GO TO 50
1470 IF r=2 THEN CLS : GO TO 130
1480 CLS : PRINT "Nouvelle date
de naissance ..." : PRINT
1490 GO SUB 6500: LET nbj=dac-g:
LET jon=g: LET bo=g
1500 CLS: PRINT "Vous etes donc
ne(e) le ..." : PRINT : GO SUB 6100
1510 PRINT a$: PRINT : PRINT "et
ceci depuis " ;nbj ; " jours."
1520 GO SUB 9800
1530 GO TO 1000
1900 REM decodage bs jours criti
ques
1905 REM *****
1910 LET d1=0: LET l1=0: LET l2=
0
1915 FOR n=1 TO LEN bs
1920 IF bs(n)=cs THEN LET l1=n+1
: LET d1=1: GO TO 1940
1930 IF INT (30*ni)>97 AND d1=1 T
HEN LET l2=n-1: GO TO 1950
1940 NEXT n
1950 PRINT bs(l1 TO l2)
1960 RETURN
2000 REM courbe*****
2010 FOR n=co TO co+30 STEP .115
2020 LET ni=SIN (n*pi/24*pi)
2030 PLOT INK i;e.47*(n-co),e7*n
i+07
2040 IF (ABS ni>.995) THEN PRINT
AT 21-INT ((87*ni+87)/8),1.034*
(n-co); INK i; 88
1190 IF np=2 THEN RETURN
1100 IF np=2 AND t$<>"p" THEN RE
TURN
1110 LET bs="p+" : LET p=23:
LET i=in2: LET as=" "
1120 GO SUB 2000
1130 IF np=2 THEN RETURN
1200 IF np=2 AND t$<>"i" THEN RE
TURN
1205 LET bs="i+" : LET p=33:
LET i=in3: LET as=" "
1210 GO SUB 2000
1215 LET bs="i+f": IF np=2 THEN
RETURN
1220 LET ec=0
1230 FOR n=1 TO 31 STEP 3
1240 PLOT 8,47*(n-1),84: DRAW 0,
8: PRINT AT 12,ec,r(n)
1245 LET ec=ec+3,1
1250 NEXT n
1255 PRINT AT 0,0;"1";AT 10,0;"
0";AT 21,0;"-1"
1270 PAUSE 400
1280 CLS: PRINT "Vos jours crit
iques sont ..." : PRINT
1285 IF np=2 THEN RETURN
1290 PRINT "pour l'emotionnel, le
s ..."
1300 LET cs="e": GO SUB 1900
1310 PRINT : PRINT "pour le phys
ique ..."
1320 LET cs="p": GO SUB 1900
1330 PRINT : PRINT "et pour l'in
tellectuel, les ..."
1340 LET cs="i": GO SUB 1900
1350 GO SUB 9800
1375 LET np=1
1380 PRINT "Que desirez-vous mai
ntenant ?"
1390 PRINT : PRINT "(1) Nouvelle
date de naissance (et same pe
riode) ?"
1400 PRINT : PRINT "(2) Nouvelle
periode (et same date de nai
ssance) ?"
1410 PRINT : PRINT "(3) Change
nt des 2 dates ?"
1420 PRINT : PRINT "(4) Cycle po
ur 2 personnes ?"

```

```

OR cs="f" THEN GO TO 3370
3330 IF cs="e" THEN PRINT "en em
otionnel"
3340 IF cs="i" THEN PRINT "en in
tellectuel"
3350 IF cs="p" THEN PRINT "en ph
ysique"
3360 GO SUB 1900
3370 NEXT j
3380 IF q=1 THEN PRINT : PRINT "
Pour la personne 2 ..." : PRINT
3390 LET bs=" "
3400 NEXT q
3410 GO TO 1350
3500 REM ****2 personnes apres 1
courbe
3510 PRINT "(1) Nouvelle periode
et same date de naissance ?" : PR
INT
3520 PRINT "(2) Autres dates de n
aissances et same periode ?" : PR
INT
3530 PRINT "(3) Nouvelles dates e
t periode ?" : PRINT
3535 PRINT "(4) Autres courbes ?"
3540 INPUT r: IF r>4 OR r<1 THEN
GO TO 3540
3545 IF r=4 THEN GO TO 3000
3550 IF r=3 THEN GO TO 3000
3560 IF r=1 THEN LET nona=0: GO
TO 3070
3570 LET nona=1: GO TO 3005
6100 REM *****en date*****
6110 REM *****
6115 REM o,mo,ao
6120 LET q=INT ((bo-z)/7-INT (
(bo-z)/7)+7+1.5)
6130 LET as=j(p)+ " +STR$ o+"
" +s$ (mo) + " +STR$ ao
6140 RETURN
6500 REM *****entree des dates***
6505 REM *****
6510 INPUT "jour mois,annee ?" :
o,mo,ao
6515 IF (mo-INT (mo))=0 THEN LET
q(2)=29
6520 IF m<1 OR m>12 OR o>vq(m) TH
EN PRINT "erreur..." : GO TO 6500
6525 LET q(2)=28
6540 INPUT "Pas d'erreur ?";rs:
IF rs<>" " THEN GO TO 6500
6550 LET ao=a: LET mo=m: LET m=
+1
6560 IF m>3 THEN GO TO 6500
6570 LET a=a-1: LET m=m+12
6580 LET q=INT (l+a)+JOUR (h+m)+o
6590 RETURN
6700 REM table des jours*****
6710 LET ro=0-1: LET ra=ao: LET
ra=ao
6715 IF ((l+ao)-INT (l+ao))=0 TH
EN LET q(2)=29
6720 FOR n=1 TO 31
6725 LET ro=ro+1
6730 IF ro<vq(ra) THEN LET r(n)=
ro: GO TO 6780
6740 LET ro=ro-q(ra): LET ra=ra+
1
6755 LET r(n)=ro
6760 NEXT n
6770 RETURN
9000 REM S-S-d'initialisation
9005 GO SUB 9100
9010 PRINT : PRINT "Date d'aujou
rd'hui ?"
9020 GO SUB 6500
9030 LET dac=g: LET bo=g
9040 PRINT : PRINT "c'est bien l
e ..."
9050 GO SUB 6100
9060 LET ds="a": PRINT as;" ?"
9070 INPUT r$
9080 IF r$="" THEN RETURN
9090 GO TO 9010
9100 LET l=365.25: LET h=30,6
9105 DIM r(31)
9110 DIM q(13): DIM s$(12,10): D
IM j$(7,8)
9120 FOR n=1 TO 13
9130 READ q(n): NEXT n
9150 DATA 31,28,31,30,31,30,31,3
1,30,31,30,31,31
9160 FOR n=1 TO 12: READ s$(n):
NEXT n
9170 FOR n=1 TO 7: READ j$(n): N
EXT n
9200 LET z=3: RETURN
9210 DATA "JANVIER","FEVRIER","M
ARS","AVRIL","MAI","JUIN","JUIL
LET","AOUT","SEPTEMBRE","OCTOBRE"
"NOUVEMBRE","DECEMBRE"
9220 DATA "Lundi","Mardi","Mercre
di","Jeudi","Vendredi","Samedi"
"Dimanche"
9800 REM tempo*****
9810 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"PRE
SSER UNE TOUCHE"
9820 PAUSE 4E4
9830 CLS : RETURN
9900 REM *****sauvegard*****
9910 CLEAR
9920 SAVE "bio" LINE 0
9920>SAVE "bio" LINE 0
9920>SAVE "bio" LINE 0
9920>SAVE "bio" LINE 0

```

TIC-TAC-TOE

Aligner quatre pions verticalement, horizontalement ou en diagonale est devenu un classique pour un micro-ordinateur. Mais celui-ci se joue sur QUATRE GRILLES A LA FOIS, et c'est beaucoup moins évident !

Christian GAUCHET



```

10 REM ***TIC-TAC-TOE***
20 GOSUB 5500
25 PAPER 0:INK7
30 HIRE$
35 NC=0
40 PAPER3:INK0
50 FOR A=0 TO 3:B=A*55
60 FOR C=0 TO 2:D=C*11
70 CURSET 40+B+D,80,0
90 DRAW 0,45,1
100 NEXT C:NEXT A
110 FOR A=0 TO 2:B=A*11
120 FOR C=0 TO 3:D=C*55
130 CURSET 30+D,91+B,0
140 DRAW 41,0,1
150 NEXT C:NEXT A
160 FOR I=0 TO 30 STEP 0
170 CURSET 14+I,20,0
180 READ A$:A=ASC(A$)
190 CHAR A,0,1
200 NEXT I
210 FOR I=0 TO 30 STEP 0
220 CURSET 14+I,50,0
230 READ B$:B=ASC(B$)
240 CHAR B,0,1
250 NEXT I
260 FOR A=0 TO 3:B=A*55
270 CURSET 52+B,35,0
280 READ C$
290 CHAR C,0,1:NEXT A
300 FOR A=0 TO 3:B=A*55
310 FOR C=0 TO 3:D=C*11
320 CURSET 32+D+0,05,0
330 READ E$:CHAR E,0,1
340 NEXT C:NEXT A

```

```

350 FOR A=0 TO 5:B=A*9
360 CURSET 13,70+B,0
370 READ D$:D=ASC(D$)
380 CHAR D,0,1
390 NEXT A
400 FOR A=0 TO 3:B=A*11
410 CURSET 20,82+B,0
420 READ F$:F=ASC(F$)
430 NEXT A
440 FOR A=0 TO 11:B=A*7
450 CURSET 13+B,140,0
460 READ G$:G=ASC(G$)
470 CHAR G,0,1:NEXT A
480 FOR A=0 TO 11:B=A*7
490 CURSET 13+B,155,0
500 READ H$:H=ASC(H$)
510 CHAR H,0,1:NEXT A
520 REM *****COORDONNEES***
525 PRINT:PRINTCHR$(27);"L1er Joueur"
0"
530 PRINT:J=48
535 GOTO 610
540 PRINT:PRINTCHR$(27);"L2eme Joueur"
X"
550 PRINT:J=88
610 PING
612 INPUT "VOTRE ESSAI":A$
615 A=VAL(A$)
620 IF A<11 OR A>44 THEN 690
630 L=LEFT$(A$,1):L=VAL(L$)
640 M=MID$(A$,2,1):M=VAL(M$)
650 D=RIGHT$(A$,1):D=VAL(D$)
660 IF L=0 OR L=5 THEN 690
670 IF M=0 OR M=5 THEN 690

```

```

680 IF D=0 OR D=5 THEN 690 ELSE 710
690 PRINT"ERREUR D'INTRODUCTION ESSAI":G
OTO 610
700 REM *** CHOIX DE LA GRILLE***
710 G=32+((L-1)*4)+(L-1)*11
720 REM *** CHOIX DE LA COLONNE***
730 C=(M-1)*11
740 REM ***CHOIX DE LA RANGEE***
750 R=8+((D-1)*12)
760 REM ***POSITIONNEMENT***
763 K=G+C+2:N=R+3
765 U=1
766 IF U=-1 THEN 768 ELSE 770
768 PRINT"CASE DEJA OCCUPEE, REJOUER":WA
IT 200
769 GOTO 610
770 CURSET G+C,R,0
780 CHAR J,0,1
790 REM ***JOUEUR SUIVANT***
795 NC=NC+1
796 IF NC=64 THEN 10700
800 IF J=88 THEN 950
830 GOSUB 2000
940 GOTO 540
950 GOSUB 4000
999 GOTO 525
1000 DATA G,R,I,L,L,E
1010 DATA C,O,L,O,N,N,E
1020 DATA 4,9,5,0,5,1,5,2
1030 DATA 4,9,5,0,5,1,5,2,4,9,5,0,
5,1,5,2,4,9,5,0,5,1,5,2
1040 DATA R,A,N,G,E,E
1050 DATA 4,9,5,0,5,1,5,2
1060 DATA J,e,r,r,,J,O,U,E,U,R,,X
1070 DATA 2,e,m,e,J,O,U,E,U,R,,X

```

```

2000 REM ***RECHERCHE IER JOUEUR GAGNANT
***
2010 REM **SUR UNE GRILLE**
2020 H=G:T=R+3
2030 REM **HORIZONTALES**
2040 FOR I=0 TO 3
2045 U=H+(I*11):S=T
2050 U=POINT(U,S)
2060 IF U=-1 THEN G=Q+1 ELSE 2090
2065 U(I):U:S(I)=S
2070 IF Q=4 THEN 10000
2080 NEXT I
2090 Q=0
2100 REM **SUR LES 4 GRILLES**
2105 FOR I=0 TO 3
2110 U=32+I*55:S=T
2115 U=POINT(U,S)
2120 IF U=-1 THEN Q1=Q1+1 ELSE 2150
2125 U(I):U:S(I)=S
2130 IF Q1=4 THEN 10000
2140 NEXT I
2150 Q1=0
2160 FOR I=0 TO 3
2165 U=32+I*66:S=T
2170 U=POINT(U,S)
2180 IF U=-1 THEN Q2=Q2+1 ELSE 2210
2185 U(I):U:S(I)=S
2190 IF Q2=4 THEN 10000
2200 NEXT I
2210 Q2=0
2220 FOR I=0 TO 3
2225 U=197-(I*44):S=T
2230 U=POINT(U,S)
2240 IF U=-1 THEN Q3=Q3+1 ELSE 2270
2245 U(I):U:S(I)=S

```

ORIC 1

```

2250 IF Q3=4 THEN 10000
2260 NEXT I
2270 Q3=0
2300 REM **VERTICALES SUR 1 GRILLE**
2310 FOR I=0 TO 3
2315 U=G+C:S=81+(I*12)
2320 U=POINT(U,S)
2330 IF U=-1 THEN Q4=Q4+1 ELSE 2360
2335 U(I):U:S(I)=S
2340 IF Q4=4 THEN 10000
2350 NEXT I
2360 Q4=0
2370 REM ***DIAGONALES***
2380 REM **SUR UNE GRILLE**
2390 FOR I=0 TO 3
2395 U=32+(L-1)*55+I*11:S=84+I*12
2400 U=POINT(U,S)
2410 IF U=-1 THEN Q5=Q5+1 ELSE 2440
2415 U(I):U:S(I)=S
2420 IF Q5=4 THEN 10000
2430 NEXT I
2440 Q5=0
2450 FOR I=0 TO 3
2455 U=230-(L-1)*55-I*11:S=84+I*12
2460 U=POINT(U,S)
2470 IF U=-1 THEN Q6=Q6+1 ELSE 2500
2475 U(I):U:S(I)=S
2480 IF Q6=4 THEN 10000
2490 NEXT I
2500 Q6=0
2510 REM **SUR 4 GRILLE**

```


C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

BON DREUX DE BON DREUX!

Une exposition-vente de jeux vidéo et de matériel micro-informatique est organisée par la jeune Chambre économique de Dreux et de sa région du 28 novembre au 3 décembre. L'informatique descend dans la rue: une animation est prévue dans toute l'agglomération, des navettes de car sont mises en place et les commerçants, les banques, les journaux et FR 3 sont dans le coup. Gens de DREUX, c'est bon pour vous!

90°

Un nouvel organisme de formation au 32, rue Vignon dans le 9^e arrondissement de Paris. Son nom: L'ANGLE DROIT. Les stages sont hebdomadaires (presqu'un confrère!); des cycles d'initiation en journée ou en soirée (2 jours) et des journées PROGICIEL sur des programmes standards existants comme traitement de texte, traitement de fichier, etc. Téléphone 2654152.

PPC-T

Le club de programmation personnelle sur calculatrice de Toulouse (petit nom pour les amis: PPC-T) édite depuis deux ans déjà un bimestriel consacré aux calculatrices Hewlett-Packard. Aujourd'hui le format du journal change (14,5 x 22 cm), la pagination passe à 64 pages et le tirage à 1 000 exemplaires. Vous y trouverez idées, commentaires, astuces et programmes pour HP 15, 41 et 75. De plus, une nouvelle activité vient d'être créée: le LANGAGE FORTH, et ce quel que soit le matériel utilisé, HP 75C, JUPITER ACE, ORIC, ZX 81, etc. Les fanas de HP vous tendent la main! 77, rue du Cagire, 31100 Toulouse.

VISA POUR ORIC

C'est le titre d'un petit ouvrage de 60 pages rassemblant des trucs et astuces pour votre ordinateur bien aimé. Entre autres, 4 pages destinées aux adresses mémoires. Par Frédéric BLANC et François NORMANT. 40 F.

CATALOGUE SIVEA:

Consacré à l'informatique domestique et de loisirs, le nouveau catalogue SIVEA est plus beau que jamais. Un effort important a été fait au niveau de la présentation: 80 pages 21 x 29,7, papier glacé, beaucoup de couleurs, de nombreuses photos d'écran et de matériel, un classement par ordinateur et des descriptifs très complets sur les produits proposés. Que vous soyez amateur éclairé à la recherche de produits bien spécifiques ou débutant souhaitant vous documenter, les informations ne feront pas défaut. En effet, le catalogue qui comporte plus de 600 références pour APPLE, THOMSON, ORIC, TRS 80, COMMODORE, ATARI, TEXAS et LASER 200 n'oublie ni la librairie (en français et en anglais), ni les périphériques, les imprimantes et les accessoires (moniteur, disque dur, table traçante, matériel de rangement, mobilier, etc.). Et les logiciels ont la part belle! Vous pouvez vous procurer le catalogue dans les boutiques SIVEA pour 15 francs ou par correspondance en joignant votre règlement de 25 francs à SIVEA, 13, rue de TURIN, 75008 PARIS.

RADIO NAVIGATION

Grâce à votre carte de navigation marine, partez à la voile à la recherche de trois îles. Votre position de départ est aléatoire et dans une zone de 100 x 100 au Sud-Ouest. Emportez dans votre croisière une règle, un rapporteur et une carte marine.

Vous avez la chance d'avoir un vent constant d'ouest. Par contre vos relèvements ont une imprécision de 0 à 5° et votre montre manque d'exactitude.

Ne vous inquiétez pas si vous tournez en rond autour des îles, la visibilité est variable, mais il n'y a aucun risque de naufrage.

Votre vitesse sera maximum avec un vent plein travers (grand largue) et nulle avec un vent venant de moins de 30° avant.

Si après 50 points, vous n'avez toujours pas vu les trois îles, il sera trop tard et les balises radio des îles s'éteindront. Et maintenant "SHIFT N" et bon vent!

Rolland GALLIER

Vous pouvez - augmenter la vitesse (lignes 190 et 195).
- diminuer l'éloignement des îles (ligne 105).
- terminer le voyage au point de départ, mais le retour sera long (vent de face).
- faire varier la direction, ou/et la force du vent.
- ajouter tempête, s.o.s., etc.

nota: les relèvements des îles sont faits du bateau. Il suffit donc de suivre l'un de ceux-ci pour aller vers l'île considérée. Ex.: l'île 1 est dans votre 035°, vous prenez le cap 035. Étant données les distances et la vitesse (0 à 10 nœuds) les durées sont importantes: plus de 100 heures pour le voyage complet en 9 points de navigation.

```

1:REM "GALLIER
  ROLAND"
2:REM "NAVIG"
3:REM "SHARP
  PC. 1211
"
4:PAUSE "*****
  **NAVIG*****
"
5:PRINT "-----
  -->SHIFT N--
  -->"
6:U=997U-INT (
  997U):RETURN
10:V=INT (100U+
  1):RETURN
15:M=A+N=B:
  RETURN
20:M=G+N=F:
  RETURN
25:M=S+N=J:
  RETURN
30:IF (X=M)*<Y>
  N)LET L=270:
  RETURN
35:IF (X=M)*<Y>
  N)LET L=90:
  RETURN
40:W=ABS (X-M)/
  ABS (Y-N)
  45:L=ATH W
  50:IF (X<M)*<Y<
  N)LET L=L+18
  0:GOTO 75
  55:IF (X<M)*<Y>
  N)LET L=360-
  L:GOTO 75
  60:IF (X>M)*<Y<
  N)LET L=180-
  L
  75:GOSUB 6:L=L+
  2.5-5*U
  80:IF L>360LET
  L=L-360
  81:L=INT L:
  RETURN
  85:O=F((ABS (X-
  M))^2+(ABS (Y-
  N))^2)^.5
  91:RETURN
  95:"H":CLEAR
  100:INPUT "ALEA<
  0 A 1>:"I
  105:A=200:B=300:
  G=300:F=100:
  S=500:J=200
  110:GOSUB 6:
  GOSUB 10:X=Y
  115:GOSUB 6:
  GOSUB 10:Y=V
  120:C=C+1:IF C=5
  0GOTO 240
  125:BEEP 1:PRINT
  "POINT:";C
  130:FOR I=1TO 3
  135:IF A<(26+I)=1
  BEEP I:PRINT
  "ILE ";I;" A
  PERCUE.":A<2
  6+I>=2:A<(30)
  =A<(30)+1
  136:IF A<(30)=3
  GOTO 250
  140:NEXT I
  145:GOSUB 15:
  GOSUB 30:
  BEEP 1:PRINT
  "REL.1=";I:L
  150:GOSUB 20:
  GOSUB 30:
  BEEP 1:PRINT
  "REL.2=";I:L
  155:GOSUB 25:
  GOSUB 30:
  BEEP 1:PRINT
  "REL.3=";I:L
  160:USING "####.
  ###":E=DMS E:
  PRINT "TEMPS
  ECOULE=";E:
  165:INPUT "CAP C
  OMPAS=";H
  170:GOSUB 6:H=H+
  5-10*U
  175:INPUT "TEMPS
  AU CAP=";T:
  T=DEG T
  177:IF H>270LET
  K=H-270:GOTO
  185
  178:IF H<90LET K
  =H-270+360:
  GOTO 185
  180:K=H-270:K=
  ABS K
  185:IF K<30LET P
  =0
  190:IF (K)>=30*(
  K<90)LET P=1
  0+(K-90)/6
  195:IF K>90LET P
  =10-(K-90)/1
  8
  200:P=ABS P:
  GOSUB 6:P=P+
  2+U-1
  205:GOSUB 6:T=T+
  (.1*U-.05)
  210:X=X+T*P*SIN
  H:Y=Y+T*P*COS
  H:E=E+T
  215:GOSUB 6:
  GOSUB 15:
  GOSUB 85:IF
  0<(5+10*U)
  LET A<(27)=1
  220:GOSUB 6:
  GOSUB 20:
  GOSUB 85:IF
  0<(5+10*U)
  LET A<(28)=1
  225:GOSUB 6:
  GOSUB 25:
  GOSUB 85:IF
  0<(5+10*U)
  LET A<(29)=1
  231:IF C=50GOTO
  240
  235:GOTO 120
  240:PAUSE "TROP
  TARD!"
  241:PAUSE "VOUS
  ETES ELIMINE
  ...":GOTO 26
  5
  250:E=DMS E:
  USING "####.
  ###":BEEP 5:
  PRINT "TERMI
  NE EN ";E;"H
  EURES":USING
  "###":PRINT "NB.PO
  INTS=";I
  260:W=250-(INT (
  E+10*C/3)):W
  =INT W:PRINT
  "QUALIFICATI
  ON=";W
  265:INPUT "NOUVE
  LLE CROISIER
  E?";I$
  270:IF W$="0"
  GOTO 95
  275:END
  
```

PC 1211

BULLDOZER

Les bombardements redoublent, les parachutistes ennemis envahissent la ville. Reconstituez la ville avec votre bulldozer en veillant à vos réserves d'eau et de fuel.

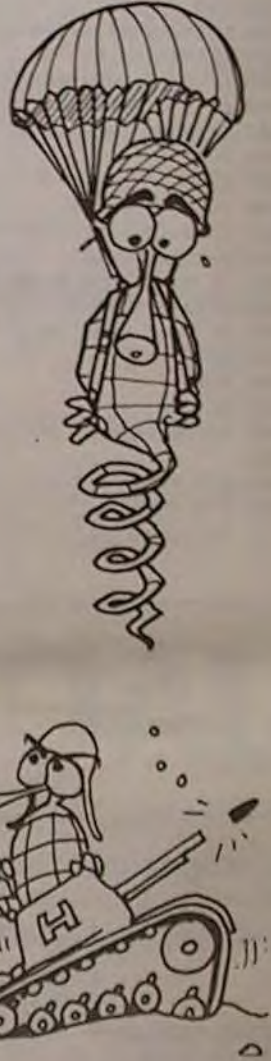
Francis GUILLEMOT.

En déplaçant son bulldozer, le joueur doit surveiller ses potentiels d'armement, de fuel, de construction et d'eau. Lorsque les réserves faiblissent, un voyant jaune apparaît en bas de l'écran, assorti des lettres F pour fuel, C pour construction, E pour eau et A pour armement. Le potentiel de construction baisse d'un point par maison reconstruite; le potentiel d'armement baisse également d'un point par parachutiste écrasé. Si 20 maisons sont détruites ou si 20 soldats sont parachutés, la partie est perdue. Les soldats et les bombes se succèdent à un rythme infernal! Certaines bombes rasant les maisons, d'autres déclenchent des incendies qu'il faut éteindre en passant dessus avec votre engin (le potentiel d'eau diminue alors d'un point). Attention, si vous n'avez plus d'eau, les incendies constitueront une barrière infranchissable. De même les barricades bleues et les soldats deviendront infranchissables si les points d'armement sont terminés. Pour refaire le plein, il faut se ravitailler aux réserves rouges. Si le bulldozer est touché par une bombe, une sirène indique qu'il faut se diriger d'urgence vers une case R pour réparation.

Si le jeu vous paraît trop difficile, vous pouvez changer la cadence de parachutage de la ligne 780 (baisser la valeur 0.3) et celle des bombes en ligne 870. Un plein de fuel représente 150 points de carburant, un plein d'armement 20 points et les autres pleins 9 points.

```

1 REM *****
2 REM ATTAQUE SUR LA VILLE
3 REM DE FRANCIS GUILLEMOT
4 REM POUR TI99/4A
5 REM *****
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(2)
30 RANDOMIZE
35 GOSUB 7000
60 CALL CHAR(64,"0000101F387EFF7E")
70 CALL CHAR(72,"98587C1A19242424")
80 CALL CHAR(80,"681246258A348AC4")
90 CALL CHAR(88,"007E424242427E00")
100 CALL CHAR(123,"003C22223C242200")
110 CALL CHAR(124,"003C203B20202000")
120 CALL CHAR(125,"003C202020203C00")
130 CALL CHAR(126,"003C203C203C0000")
140 E=0
150 T=0
155 D=0
160 R=0
170 F=150
180 C=9
190 EAU=9
200 A=20
210 CALL CHAR(122,"003C243C24242400")
220 CALL CHAR(96,"007E7E7E7E7E00")
230 FOR I=1 TO 16
240 CALL COLOR(I,2,2)
250 NEXT I
260 PRINT *****
270 PRINT *****
280 PRINT *****
290 PRINT *****
300 PRINT *****
310 PRINT *****
320 PRINT *****
330 PRINT *****
340 PRINT *****
350 PRINT *****
360 PRINT *****
370 PRINT *****
380 PRINT *****
390 PRINT *****
400 PRINT *****
410 PRINT *****
420 PRINT *****
430 PRINT *****
440 PRINT *****
450 PRINT *****
460 PRINT *****
470 PRINT *****
480 CALL HCHAR(23,3,96,29)
482 CALL HCHAR(24,4,102)
483 CALL HCHAR(24,8,97)
484 CALL HCHAR(24,12,101)
485 CALL HCHAR(24,16,99)
492 CALL VCHAR(1,32,96,23)
493 CALL VCHAR(1,31,96,5)
494 CALL HCHAR(22,31,96)
495 CALL VCHAR(6,31,32,17)
500 CALL CHAR(81,"007E7E7E7E7E00")
510 CALL COLOR(1,16,2)
520 CALL COLOR(2,9,2)
530 CALL COLOR(3,16,2)
540 CALL COLOR(4,16,2)
550 CALL COLOR(5,4,2)
560 CALL COLOR(6,14,2)
570 CALL COLOR(7,11,2)
580 CALL COLOR(8,8,2)
590 CALL COLOR(9,16,2)
600 CALL COLOR(10,16,2)
610 CALL COLOR(11,16,2)
620 CALL COLOR(12,16,9)
630 X=4
640 Y=12
650 CALL GCHAR(Y,X,CAR)
660 CALL HCHAR(Y,X,64)
670 CALL JOYST(1,AA,BB)
680 CALL GCHAR(Y-BB/4,X+AA/4,CA)
685 IF CA=64 THEN 780
690 IF CA=32 THEN 710 ELSE 2000
710 X=X+AA/4
720 Y=Y-BB/4
730 CALL HCHAR(Y+BB/4,X-AA/4,CAR)
740 CALL HCHAR(Y,X,64)
750 CAR=CA
760 F=F-1
770 IF F>30 THEN 780
771 CALL HCHAR(24,5,81)
772 IF F<0 THEN 5000
780 IF RND<.3 THEN 790 ELSE 870
790 V=INT(RND*28)+4
800 W=INT(RND*21)+2
810 CALL GCHAR(W,V,CC)
820 IF CC<32 THEN 1050
830 E=E+1
840 IF E>20 THEN 5000
850 CALL HCHAR(W,V,72)
860 GOTO 1050
870 IF RND<.40 THEN 880 ELSE 1050
880 V=INT(RND*28)+4
890 W=INT(RND*21)+2
900 CALL GCHAR(W,V,CC)
910 IF CC=64 THEN 6000
920 IF CC<72 THEN 970
930 CALL HCHAR(W,V,42)
940 CALL SOUND(-200,-2,0)
950 E=E-1
960 GOTO 1050
970 IF CC<96 THEN 1030
980 CALL HCHAR(W,V,80)
990 CALL SOUND(-200,-5,0)
1000 D=D+1
1010 IF D>20 THEN 5000
1020 GOTO 1050
1030 CALL HCHAR(W,V,42+INT(RND*2)*66)
1040 CALL SOUND(-200,-5,0)
1050 T=T+1
1060 GOTO 670
2000 IF CA<>72 THEN 2080
2005 IF R=1 THEN 780
2010 IF A=1 THEN 780
2020 E=E-1
  
```



Suite page 10

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 Gal FOY - 75008 PARIS.

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

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

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 :

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 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-

pagnement 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.

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

HACHETTE MICRO INFORMATIQUE OFFRE UN ALICE AU MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS.

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

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).

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

MARC LE HEN GAGNE PAR KO!

LISTE DES LECTEURS AYANT PARTICIPÉ À LA RÉDACTION DES QUATRE PREMIERS NUMÉROS D'HEBDOGICIEL :

Frédéric DARIN	HP 41	N° 1	1160
François ARDIET	TRS 80	N° 1	1380
Pascal MELLY	HP 75	N° 1	260
M. CASTIGLIONI	VIC 20	N° 1	440
J.-M. COHEN	SPECTRUM	N° 1	280
Nicolas CHATELAIN	PC 1211	N° 2	420
Bernard DUPIN	TRS 80	N° 2	1470
Gilbert MAGGIO	TI 99	N° 2	970
J.-M. JACQUET	ZX 81	N° 2	590
Ariel CHEMOUNY	VIC 20	N° 2	240
Claude MACEY	CBM 64	N° 2	520
Marc MAIZIER	HP 75	N° 2	170
Frédéric DARIN	HP 41	N° 2	410
Joseph HECTUS	HP 41	N° 3	550
M. BÉRNEZ	VIC 20	N° 3	280
J.-F. GROUSSIN	APPLE II	N° 3	890
Bernard PAQUAUX	TO 7	N° 3	450
André MATHÉLIN	TI 99	N° 3	520
J.-P. LALEVÉE	C-64	N° 3	1430
Laurent CHEMLA	ORIC	N° 3	570
Alain REBOUT	ZX 81	N° 3	570
Philippe PAULIN	TRS 80	N° 3	260
J.-C. JACQUET	ZX 81	N° 3	330
M.-C. PICKE	TI 99	N° 3	710
Nicolas STRONCK	FX 702P	N° 3	290
Michel FROMAGET	TRS 80	N° 3	570
M. VETILLARD	HP 41	N° 4	350
Philippe PAULIN	TRS 80	N° 4	880
Pierre VIOLENT	TI 99	N° 4	530
Yves QUEVILLON	TI 99	N° 4	670
Marc LE HEN	ORIC	N° 4	1080
Jean DELATTRE	FX 702P	N° 4	840
Paul GARDAN	PC 1211	N° 4	680
Olivier FRANCE	PC 1500	N° 4	430
Michel STERMANN	MZ 80	N° 4	920
J.-F. CHAPIN	PC 1251	N° 4	380
Frédéric MELINE	CBM 64	N° 4	300
J.-L. RICHTIN	ZX 81	N° 4	290
F. FONTAN	VIC 20	N° 4	250
Marc MACCARI	APPLE II	N° 4	530
Gérard ROUGEVIN	MP FII	N° 4	620
Christian RIVES	G.P.	N° 4	390
Bernard DUFAUD	G.P.	N° 4	370

Attention, la dernière colonne est la rémunération perçue, n'oubliez pas d'en parler à votre percepteur, il achète sûrement HEBDOGICIEL !

GAGNANTS D'UNE CALCULATRICE SOLAIRE CASIO

Philippe MISANDREAU, 33370 TRESSÉS
Françoise FERRANDIS, 08200 SEDAN
Roger RICHARD, 33000 BORDEAUX
Guy MAZILLIER, 75015 PARIS
Alain POMIROL, 33210 LANGON
Mohamed BADA, 93300 NEUILLY/MARNE
Michel LE PORT, 37000 TOURS
Gérard FERRANDEZ, 34500 BÉZIERS
Philippe PRUDHOMMEAU, 73300 PONT de BEAUVOISIN
Éric TOLLEMER, 77210 AVON

GAGNANTS DES LIVRES "RÈGLE À CALCUL"

- J.-F. GROUSSIN, 24650 CHANTELADE pour "APPLE II PARLE FRANÇAIS" sur APPLE II.
- Jean DELATTRE, 59113 SICLIN pour "BIORHYTHMES" sur CASIO FX 702P.
- François FONTAN, 92210 ST-CLOUD pour "ÉPONGES" sur VIC 20.
- J.-P. LALEVÉE, 70200 LURE pour "BELOTE" sur COMMODORE 64.
- Frédéric DARIN, 31500 TOULOUSE pour "POKER" sur HP 41.
- Marc MEZIER, 75013 PARIS pour "DELREM" sur HP 75.
- Gérard ROUGEVIN, 75007 PARIS pour "LABYRINTHE VIVANT" sur MPF-II.
- Marc LE HEN, 60100 NOGENT/OISE pour "LABYRINTHE" sur ORIC I.
- Paul GARDAN, 08200 SEDAN pour "NIM" sur PC 1211.
- J.-F. CHAPIN, 17000 LA ROCHELLE pour "ACHAT DE VOITURE" sur PC 1251.
- Olivier FRANCE, 75020 PARIS pour "FRACTIONS" sur PC 1500.
- Michel STERMANN, 75020 PARIS pour "MORSE" sur MZ 80.
- Alain REBOUT, 55800 REVIGNY pour "SAFARI" sur ZX 81 (EX-AE-QUO).
- J.-M. JACQUET, 77400 LAGNY pour "TANK" sur ZX 81 (EX-AE-QUO).
- J.-M. COHEN, 75012 PARIS pour "MASTERMIND" sur SPECTRUM.
- Philippe PAULIN, 67400 ILLKIRCH pour "DÉMONS ET SORCIERS" sur TRS 80.

- Yves QUEVILLON, 50300 PONTIVY pour "FRANCE" sur TI/99 (BASIC SIMPLE).
- Gilbert MAGGIO, 16000 ANGOULÈME pour "MAGIBRIQUES" sur TI/99 (BASIC ÉTENDU).
- Bernard PAQUAUX, 58000 NEVERS pour "PEINTURE" sur THOMSON TO 7.

GAGNANT DU LOGICIEL TEXAS INSTRUMENTS

Yves QUEVILLON, 56300 PONTIVY pour "FRANCE" gagne un logiciel à choisir dans la gamme Texas.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Marc LE HEN, 60100 NOGENT/OISE pour son programme "LABYRINTHE" sur ORIC 1 gagne 10 000 francs.

J.-F. GROUSSIN, 24650 CHANTELADE pour son programme "APPLE II PARLE FRANÇAIS" gagne UN ABONNEMENT À VIE À HEBDOGICIEL.

suite du n°6 COMPTABILITE MZ 80

```
2910 IF A5#="N" THEN INPUT "RECTIFICATIF ? (O/N)";M5#
2920 IF M5#="O" THEN PRINT "M":Z1=1:GOTO398
2930 IF M5#="N" THEN Z1=0:L=0:PRINT "M":GO
T0398
2940 GOTO2898
2950 GOTO2910
2960 PRINT:PRINT:PRINT " ENREGISTREMENT
JUSQU'AU ";X
2970 INPUT "*****";B";X=X1#X
2980 WOPEN "ENTREE COMPTA"
2990 PRINT/T X1
3000 FOR X=0 TO X1
3010 PRINT/T A1*(X),A1(X)
3020 FOR Y=0 TO 1
3030 PRINT/T B1*(X,Y),B1(X,Y)
3040 NEXT Y
3050 PRINT/T D1*(X),D1(X)
3060 PRINT/T F1*(X),F1(X)
3070 FOR Y=0 TO 2
3080 PRINT/T E1*(X,Y),E1(X,Y)
3090 NEXT Y
3100 PRINT/T A2*(X),B2*(X),C2*(X),D2*(X)
3110 FOR Y=0 TO 1:PRINT/T A3*(X,Y),A3(X,Y)
```

```
:NEXT Y
3120 FOR Y=0 TO 3:PRINT/T B3*(X,Y),B3(X,Y):NEXT Y
3130 FOR Y=0 TO 5:PRINT/T C3*(X,Y),C3(X,Y):NEXT Y
3140 FOR Y=0 TO 6:PRINT/T D3*(X,Y),D3(X,Y):NEXT Y
3150 FOR Y=0 TO 3
3160 PRINT/T A4*(X,Y)
3170 NEXT Y
3180 NEXT X
3190 CLOSE:Y=0
3200 GOTO600
3210 WOPEN "ENTREE COMPTA 3"
3220 PRINT "M":PRINT:PRINT:PRINT " ** SORTIE COMPTA **":PRINT
3230 WOPEN "ENTREE COMPTA"
3240 DIM A1*(31),A1(31),B1*(31,1),B1(31,1),D1*(31),D1(31)
3250 DIM E1*(31,2),E1(31,2),F1*(31),F1(31)
3260 DIM A2*(31),B2*(31),C2*(31),D2*(31)
3270 DIM A3*(31,1),A3(31,1),B3*(31,3),C3*(31,5),D3*(31,6),B3*(31,3),C3*(31,5)
3280 DIM D3*(31,6)
3290 DIM A4*(31,3)
3300 INPUT/T X1
3310 FOR X=0 TO X1
3320 INPUT/T A1*(X),A1(X)
3330 FOR Y=0 TO 1
3340 INPUT/T B1*(X,Y),B1(X,Y)
3350 NEXT Y
3360 INPUT/T D1*(X),D1(X)
3370 INPUT/T F1*(X),F1(X)
3380 FOR Y=0 TO 2
```



```

2030 CA=32
2040 A=A-1
2045 CALL SOUND(-100,110,0)
2050 IF A>3 THEN 710
2060 CALL HCHAR(24,9,81)
2070 GOTO 710
2080 IF CA<98 THEN 2160
2090 A=A-2
2100 IF A<0 THEN 780
2140 CA=32
2150 GOTO 2050
2160 IF CA=96 THEN 780
2170 IF CA<42 THEN 2240
2180 EAU=EAU-1
2190 IF EAU<0 THEN 780
2200 CA=32
2210 IF EAU>3 THEN 710
2220 CALL HCHAR(24,13,81)
2230 GOTO 710
2240 IF CA<80 THEN 2320
2245 IF R=1 THEN 780
2250 C=C-1
2260 IF C<0 THEN 780
2270 CALL HCHAR(Y-BB/4,X-AA/4,96)
2280 D=D-1
2290 IF C>3 THEN 780
2300 CALL HCHAR(24,17,81)
2310 GOTO 780
2320 CA=CA-121
2325 IF (CA<1)+(CA>5)<>0 THEN 780
2330 DN CA GOTO 2340,2380,2420,2460,2500
2340 CALL HCHAR(24,9,32)
2350 A=20
2360 CALL SOUND(-200,300,0)
2370 GOTO 780
2380 CALL COLOR(5,4,2)
2390 R=0
2400 CALL SOUND(-200,300,0)
2410 GOTO 780
2420 CALL HCHAR(24,5,32)
2430 F=150
2440 CALL SOUND(-200,300,0)
2450 GOTO 780
2460 CALL HCHAR(24,17,32)
2470 C=9
2480 CALL SOUND(-200,300,0)
2490 GOTO 780
2500 CALL HCHAR(24,13,32)
2510 EAU=9
2520 CALL SOUND(-200,300,0)
2530 GOTO 780
5000 CALL CLEAR
5010 FOR I=1 TO 12
5020 CALL COLOR(I,16,2)
5030 NEXT I
5040 PRINT "vous etes perdu!!!"
5050 PRINT "temps: "t
5060 PRINT "il y a: "E; "ennemis"
5070 PRINT "maisons rasees"
5080 PRINT "fuel: "F
5090 PRINT "armement: "A
5100 PRINT "eau: "EAU
5110 PRINT "points construction: "C
5115 PRINT
5120 INPUT "nouvelle partie? (o/n)":T$
5130 IF T$="n" THEN 5200
5140 IF T$="o" THEN 5120
5150 CALL CLEAR
5160 GOTO 140
5200 CALL CLEAR
5210 PRINT "FIN"
5220 PRINT "
5230 PRINT "
5240 GOTO 5240
6000 CALL COLOR(5,6,2)
6010 R=1
6020 FOR I=0 TO 30
6030 CALL SOUND(-10,110+5*I,1)
6040 NEXT I
6050 GOTO 670

```

```

7000 FOR I=1 TO 12
7010 CALL COLOR(I,16,2)
7020 NEXT I
7030 PRINT "
7040 PRINT "
7050 PRINT "
7060 PRINT "
7070 FOR U=1 TO 4
7080 READ DU,NO
7090 CALL SOUND(DU,NO,0)
7100 NEXT U
7110 PRINT "presser une touche..."
7120 CALL KEY(O,K,TE)
7130 IF TE=0 THEN 7120
7140 CALL CLEAR
7150 PRINT "
7160 PRINT "
7170 PRINT "avec votre char, vous devez"
7180 PRINT "ecraser les soldats ennemis avant qu'il n'y en ait 20 de parachutes"
7190 PRINT "ou avant que 20 maisons ne soient detruites"
7200 PRINT "
7210 PRINT "presser une touche..."
7220 CALL KEY(O,K,TE)
7230 IF TE=0 THEN 7220
7240 CALL CLEAR
7250 RETURN
10000 DATA 225,659,75,698,300,784,450,784,150,784,150,880,150,988,300,1047
10010 DATA 600,1319,225,1319,75,1175,300,1047,600,880,300,1047,900,784
10020 DATA 225,659,75,698,300,784,450,784,150,784,150,880,150,988,300,1047
10030 DATA 600,1319,225,988,75,1047,300,1175,300,880,300,988,300,1047,900,1175
10040 DATA 225,1047,75,1175,300,1319,450,1319,150,1047,150,1175,150,1047,600,880
,300,784
10050 DATA 225,1047,75,1175,300,1319,600,1047,300,1175,600,1047

```

← Suite de la page 8



```

10 REM LA BALLE INFERNALE
20 GOSUB 250
30 CALL JOYST(1,DC,DL)
40 IF (L-SGN(DL)*2<1)+(L-SGN(DL)*2>24)+(C-SGN(DC)*2<3)+(C-SGN(DC)*2>32) THEN 70
50 L-SGN(DL)*2
60 C-SGN(DC)*2
70 CALL GCHAR(L,C,R)
80 T=T-1
90 IF T=0 THEN 380
100 CALL VCHAR(L,C,129)
110 IF R<127 THEN 140
120 S=S+1
130 GOTO 150
140 IF (X+XDIR*2)*(X+XDIR<33) THEN 170
150 XDIR=-XDIR
160 CALL SOUND(30,380,0)
170 CALL CLEAR
180 IF (Y+YDIR<1)+(Y+YDIR>24) THEN 190 ELSE 210
190 YDIR=-YDIR
200 GOTO 160
210 X=X+XDIR
220 Y=Y+YDIR
230 CALL VCHAR(Y,X,127)
240 GOTO 30
250 CALL CLEAR
260 CALL CHAR(127,"3C7EFFFFFFFFE3C")
270 CALL CHAR(129,"FFFFFFFFFFFFFFF")
280 CALL SCREEN(13)
290 CALL COLOR(1,13,2)
300 CALL COLOR(13,7,2)
310 FOR I=2 TO 12
320 CALL COLOR(I,6,2)
330 NEXT I
340 RESTORE
350 DATA 4,4,1,1,5,5,400,0
360 READ X,Y,XDIR,YDIR,L,C,T,S
370 RETURN
380 PRINT "VOTRE SCORE EST DE "S
390 FOR I=1 TO 10
400 IF S>A(I) THEN 440
410 NEXT I
420 PRINT "NUL!"
430 GOTO 520
440 IF I=10 THEN 490
450 FOR J=10 TO I+1 STEP -1
460 A(J)=A(J-1)
470 A(I)=S
480 NEXT J
490 INPUT "DONNEZ VOTRE NOM EN VINGT CARACTERES MAXIMUM "A$(1)
500 A$(1)=SEG$(A$(1))
510 A(1)=S
520 FOR I=1 TO 10
530 PRINT A(I);A$(1);
540 NEXT I
550 PRINT "POUR CONTINUER APPUYEZ SUR "N'IMPORTE QUELLE TOUCHE"
560 CALL KEY(O,B,E)
570 IF E THEN 10 ELSE 560

```

BALLE INFERNALE

Muni de votre seule raquette, faites rebondir cette satanée balle le plus souvent possible ! Le programme mis en route, mettez la touche "ALPHA-LOCK" en position haute, sinon vous ne pourrez déplacer la raquette. Le tableau de scores contenant dix noms vous permettra de vous mesurer à vos amis. Durant le jeu, vous commanderez la raquette à l'aide de la manette de jeu N° 1. Ce programme est, à l'exception des "REM", composé suivant les règles de la programmation structurée. Le tableau des variables, la structure du programme et l'organigramme vous aideront lors des modifications que vous ferez ultérieurement (avec les "lutins" du basic étendu, par exemple). Amusez-vous bien...

Serge HERLEM

TI 99/4A



CHOISISSEZ LE PROGRAMME

TI 99/4A
tarifs au 11/11/1983

BON DE COMMANDE

Total TTC : _____ Participation aux frais de port + 15 F.
 La Règle à Calcul 65/67 Bd St Germain 75005 Paris
 Tél : 325.68.88, Télex 220 064 F ETRAV/1303 RAC
 Signature _____
 Nom _____ Prénom _____ Adresse _____ Tél _____
 (pour les moins de 18 ans signature des parents)

- Je commande les logiciels ou produits suivants
- Je désire seulement une documentation sans engagement de ma part

Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	
PHC OCA4RGB/FR	Ordinateur familial TI 99/4 directement compatible avec entrée péris-télévision	1003,37	1190,00	PHM 3020 44	Musix Maker - imitation et perfectionnement au soufflage	158,52	188,00	PHM 3031 10	Attack**	112,98	134,00	PHM 3026 49	Autres logiciels Modules :			
PHA 2036	Modulateur PAL-LHF	626,48	743,00	PHM 3027/US 1	Addition-Substraction I*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3032 13	Busto - combat de chars	112,98	134,00	PHM 3011 45	PHM 3010/US 66	Gymnastique, en anglais	158,52	188,00
PHA 2101	Modulateur SECAM adaptable sur tout téléviseur français	503,37	597,00	PHM 3028/US 2	Addition-Substraction II*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3033/US 12	Black-Jack - poker, en anglais	112,98	134,00	PHM 3011 45	PHM 3011 45	Speech editor - nécessite le PHP 1500, en anglais	210,79	250,00
PHA 2601/FR	Manuel TI 99/4A	45,53	54,00	PHM 3029/US 3	Multiplication I*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3034 20	Hustle** - jeux de poursuite	112,98	134,00	PHM 3014/US 54	PHM 3014/US 54	Statistics, en anglais	421,59	500,00
PHA 2606	Disquettes vierges 5" 1/4 (10)	364,25	432,00	PHM 3114	DLM 1 Crocodile savant, en français	158,52	188,00	PHM 3037 19	Hungman** jeu du pendu	112,98	134,00	PHM 3026 49	PHM 3026 49	Extended-Basic	421,59	500,00
PHA 2612/US	Manuel Assembleur	212,48	252,00	PHM 3114 58	DLM 2 Crocodile savant, en français	112,98	134,00	PHM 3038 16	Connect 4** - jeux du morpion	112,98	134,00	PHM 3035 57	PHM 3035 57	Terminal émulateur II permet de communiquer par téléphone si utilisé avec un modèle et une carte RS 232 (PHP 120) avec le PHP 1500 permet de prononcer en anglais des phrases composées sur l'écran	421,59	500,00
PHA 2622	Cible de liaison magnéto-cassette	101,18	120,00	PHM 3115 59	DLM 3 Addition canon, en français	112,98	134,00	PHM 3039 30	Yahzee - jeux du Yarn	112,98	134,00	PHM 3055 50	PHM 3055 50	Editor-Assembleur	421,59	500,00
PHP 1100	Paire manettes jeu	249,58	296,00	PHM 3116 60	DLM 4 Dragon savant, en français	112,98	134,00	PHM 3042/US 26	Tunnels of dooms - jeux du type Adventure avec graphique en anglais	112,98	134,00	PHM 3058	PHM 3058	Miroir-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHP 1500	Synthétiseur de parole "Solid State Speech TM"	591,91	702,00	PHM 3117 61	DLM 5 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3042/US 26	Tombstone city far-west du XIXe siècle	112,98	134,00	PHM 3055 50	PHM 3055 50	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHP 2700	Magnétophone cassette	372,01	496,00	PHM 3118 62	DLM 6 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3052 25	Ti-bruads** envahisseurs de l'espace	158,52	188,00	PHM 3058	PHM 3058	Editor-Assembleur	421,59	500,00
				PHM 3119 63	DLM 4 Dragon savant, en français	112,98	134,00	PHM 3054 14	Car wars - course de voitures	112,98	134,00	PHM 3055 50	PHM 3055 50	Editor-Assembleur	421,59	500,00
					DLM 5 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3056 8	Algier - utilisation possible du PHP 1500	112,98	134,00	PHM 3055 50	PHM 3055 50	Editor-Assembleur	421,59	500,00
					DLM 6 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3057 22	Munchmon - jeu du glouton	212,48	252,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 7 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3057 23	Othello**	158,52	188,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 8 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3110 15	Chisholm trail	112,98	134,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 9 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3112 24	Parsec - utilisation possible du PHP 1500	212,48	252,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 10 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3036 31	Zero-zapp** Texas-flipper	112,98	134,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 11 Mission moins, en français	112,98	134,00	Cassettes :				PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 12 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6019/FR 48	Jeux rétro I 4 jeux biorythme, reconstitution de mots, en français	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 13 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6067/FR 47	Le basic étendu par soi-même, en français - nécessite le module PHM 3026	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 14 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6067/FR 47	Le basic par soi-même, en français	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 15 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6017/FR 37	Jeux rétro II 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 16 Mission moins, en français	112,98	134,00	Série ADVENTURE	L'utilisation des cassettes ADVENTURE nécessite le module PHM 3041/US	158,52	188,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 17 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3041/US 11	ADVENTURE module permettant d'utiliser les cassettes ADVENTURE avec la cassette PRATE ADVENTURE, en anglais	158,52	188,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 18 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6046/US 32	Adventure land	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 19 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6047/US 35	Mission impossible	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 20 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6048/US 43	Voodoo Castle	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 21 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6049/US 42	The count	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 22 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6050/US 41	Strange City/Syey	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 23 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6051/US 57	Mystery Fun House	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 24 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6052/US 39	Pyramid of Doom	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 25 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6053/US 33	Ghost town	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 26 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6054/US 40	Savage Island I & II	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
					DLM 27 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHI 6056/US 34	Golden Voyage	55,65	66,00	PHM 3058	PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 croquets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00

*Développé par Scott FORESMAN
 **Développé par Milton BRADLEY

LABYNOIR

L'aventure est dans le labyrinthe. Pour réussir, il vous faudra doser prudence et témérité... Sortirez-vous de cet enfer avec le sceptre d'ORION, le code DELTA et la liste sacrée ?

Vincent LEVIGNERON

Le programme, qui occupe 15908 octets, vous demande d'abord de choisir les objets que vous allez emporter dans votre aventure, vous pouvez choisir 5 objets parmi les cordes, lampes à huile, pistolets, sacs d'or, pieds de biche et poignards qui vous sont proposés. Muni de ces outils, il vous faut maintenant sortir du labyrinthe ! Attention, il faut suivre scrupuleusement les variables proposées par l'ordinateur pour le choix des options (ne pas répondre par une lettre quand les menus proposés vous demandent de choisir entre des chiffres) car, faute de place mémoire, toutes les réponses ne sont pas testées et notre ZX 81 risque de s'arrêter.



```
1 CLS
2 PRINT AT CODE "2",CODE "1";
3 PAUSE 200
4 CLS
5 LET O=CODE " "
6 LET DE=CODE " "
7 LET SA=CODE " "
8 LET P=CODE " "
9 LET KJ=CODE " "
10 LET SIF=CODE " "
11 LET FOR=CODE " "
12 LET PI=CODE " "
13 LET BO=CODE " "
14 LET I=CODE " "
15 LET M=CODE " "
16 LET N=CODE " "
17 LET MU=CODE " "
18 LET MU=CODE " "
19 LET MU=CODE " "
20 PRINT "3 CORDES LONGUES"
41 INPUT A
49 CLS
50 PRINT "3 LAMPES A HUILE"
51 INPUT B
52 GOTO CODE "T"-(CODE "1" AND NOT B)
55 PRINT "VOUS DEVEZ EN PRENDRE UNE CAR LES COULOIRS QUE VOUS ALLEZ DE- VOIR PARCOURIR SONT TRES OBSCURS"
56 GOTO CODE "N"
59 GOTO CODE "N"
60 PRINT "1 PISTOLET (1 COUP AVEC SES 5 RECHARGES)"
61 INPUT C
69 CLS
70 PRINT "2 SACS D OR"
71 INPUT D
72 IF D<>CODE " " THEN GOTO 75
73 PRINT "ATTENTION,LES CONSPIRATEURS SONT VILS ET SOUDOYABLES"
74 INPUT D
79 CLS
80 PRINT "1 PIED-DE-BICHE"
81 INPUT E
89 CLS
90 PRINT "2 POIGNARDS"
91 INPUT F
95 CLS
100 IF A+B+C+D+E+F<CODE "1" THEN GOTO 119
103 PRINT "VOUS NE POUVEZ PRENDRE QUE 5 OBJETS"
104 INPUT U$
105 RUN
106 PRINT "LE DEPART ENTRE 2 MASURES BISCORNUES,UN PASSAGE S ENFONCE DANS LE SOL"
107 LET Z$="34"
108 GOTO 8900
110 PRINT "UNE CAVE A VIN.C E UN N EST PAS BON"
112 LET Z$="2"
113 GOTO 8900
120 PRINT "PIECE VIDE,AU FO ND UN PASSAGE DEROBE OUVERT."
122 LET Z$="08G"
123 GOTO 8900
1300 PRINT "UNE SALLE IMMENS E,DES DIZAINES DE PORTEMANTEAUX VIDES,DES DIZAINES D HABITS NOI RS SUR LEURS CINTRES,SUR LES MUR S,DES MIROIRS,AUCENTRE DE LA PIE CE,UNE TRAPPE."
1320 INPUT U$
1330 GOTO 8900
1340 LET Z$="7BU"
1350 GOTO 8900
1400 PRINT "UN ESCALIER BRAN LANT."
1410 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
1414 INPUT U$
1418 PRINT "1)VOUS PASSEZ RAPI DEMENT EN 5."
1430 PRINT "2)VOUS REBROSSEZ CH EMIN."
1440 INPUT I
1450 IF I THEN GOTO 8100
1470 CLS
1480 GOTO 2300
1500 PRINT "PIECE INOCCUPEE DONNANT SUR UNE RUELE OU UN FIA CRE STATIONNE, JUSTE DEVANT LA PORTE,LE POSTIL-LON SOMNOLE."
1514 INPUT U$
1518 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
1520 PRINT "1)VOUS REBROSSEZ CHEMIN."
1530 PRINT "2)VOUS MONTEZ DANS L E FIACRE."
1540 INPUT I
1550 IF I=CODE "1" THEN GOTO 620 0
1570 CLS
1580 GOTO 2300
1600 PRINT "UN EGOUT,FORT CO URANT,MAIS PEU PROFOND"
1614 INPUT U$
1618 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
1620 PRINT "1)VOUS PASSEZ RAPI DEMENT EN 7."
1630 PRINT "2)VOUS MONTEZ OU DES CENDEZ LE COURANT."
1640 INPUT K
1650 GOTO 6300+(100 AND K)
1660 LET Z$="-2U"
1690 GOTO 8900
1720 PRINT "REMARQUER UNE PE TITE BOITE EN BOIS,VIDE..."
1720 LET Z$="B"
1730 GOTO 8900
1800 PRINT "DE L EAU GLACEE ET PROFONDE,60F."
1820 LET Z$="5Y"
1830 GOTO 8900
1900 PRINT "PIECE INOCCUPEE."
1902 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
1910 PRINT "1)VOUS PASSEZ RAPI DEMENT EN 10."
1920 PRINT "2)VOUS RESTEZ POUR O BSERVER."
1930 INPUT L
1940 GOTO 1950+(4640 AND L=CODE "1")
1950 LET Z$="6X"
1970 GOTO 8900
1980 GOTO 6300+(100 AND K=CODE "1")
2000 PRINT "PIECE VIDE,UN GR ONDEMENT SOUDAIN SE FAIT ENTENDRE
```

```
EN 21."
2020 LET Z$="+4D"
2030 GOTO 8900
2100 PRINT "PIECE VIDE EMPES TEE PAR L ODEURIMPREGNANTE DE T AS DE VIANDE. UNE TRAPPE OUVER TE."
2115 LET N=CODE " "
2120 LET Z$="+3"
2130 GOTO 8900
2200 PRINT "UNE CAVERNE HUMI DE."
2214 INPUT U$
2218 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
2220 PRINT "1)VOUS PASSEZ RAPI DEMENT EN 13."
2230 PRINT "2)VOUS RESTEZ POUR O BSERVER."
2240 INPUT M
2250 GOTO 2270+(4230 AND M=CODE "1")
2270 LET Z$="17"
2280 GOTO 8900
2300 PRINT "PIECE VIDE CONTE NANT SEULEMENT UNE TABLE ET UN COFFRE MURALE,DEVANT LEQUEL SONT POSEES DEUX BOTTES MACULEES DE BOUE."
2320 INPUT U$
2330 GOTO 6700
2340 LET Z$="2CX"
2350 GOTO 8900
2400 PRINT "PIECE VIDE."
2410 LET Z$="75"
2420 GOTO 8900
2500 PRINT "UN RAT GEANT S A PRETE A VOUS SAUTER A LA FIGU RE."
2520 INPUT U$
2530 GOTO 6800
2540 LET Z$="8EN"
2550 GOTO 8900
2600 PRINT "PIECE VIDE."
2620 LET Z$="8EN"
2630 GOTO 8900
2700 PRINT "APRES AVOIR TRAV ERSE L OSSUAIRE,VOUS PARVENEZ AU TEMPLE DE TRAU-ERS,S Y TROUVE U NE IDOLE BANCALEET DU MOBILIER.. DE MEHE."
2720 INPUT U$
2730 GOTO 6900
2740 LET Z$="89EJKP"
2750 GOTO 8900
2800 PRINT "UN PASSAGE GLISS ANT,IMPOSSIBLE DE PASSER(IL VOUS FAUDRAIT AVOIR UNE CORDE)."
2834 LET Z$="10"
2838 GOTO 8900
2840 PRINT "UN PASSAGE GLISS ANT,UNE CORDE EST ARRIMEE A L ENTREE.LE PASSA-GE EST POSSIBLE."
2845 GOTO 2860
2850 PRINT "UN PASSAGE GLISS ANT,IL FAUT AR-RIMER UNE CORDE A L ENTREE,QUE VOUS LAISSEREZ L A."
2860 LET A=A-CODE " "
2870 LET M=CODE " "
2880 LET Z$="40"
2885 GOTO 8900
2900 PRINT "UN ESCALIER,OBSC UR."
2910 PRINT "UN ESCALIER,OBSC UR."
2920 PRINT "VOUS REMARQUEZ UNE O DEUR DE GAZ."
2930 PRINT "VOUS REMARQUEZ UNE O DEUR DE GAZ."
2935 INPUT U$
2940 GOTO 7000
2950 LET Z$="E"
2960 GOTO 8900
3000 PRINT "DIX CHIENS SONT TAPIS DANS UN COIN."
3015 INPUT U$
3020 IF N THEN GOTO 3050
3030 LET Z$="3G"
3040 GOTO 8900
3050 PRINT "ILS VOUS D EVORENT."
3060 GOTO 9999
3100 PRINT "UNE CAVERNE ARTI FICIELLE,REMARQUEZ UNE MA NETTE ET UN BOU-TON ROTATIF GRAD UE DE 1 A 60."
3110 GOTO 3130+(CODE "1" AND KJ< >CODE "1")+ (CODE "U" AND A=CODE "1") AND KJ=CODE "1"
3130 LET KJ=CODE "1"
3140 PRINT "UNE CAVERNE ARTI FICIELLE,IL FAUTUNE CORDE POUR D ESCENDRE,QUE VOUS LAISSEZ LA, VOUS REMARQUEZ UNE MANETTE ET U N BOUTON ROTATIFGRADUE DE 1 A 60"
3142 LET A=A-CODE " "
3145 GOTO 3160
3150 PRINT "UNE CAVERNE ARTI FICIELLE,VOUS REMARQUEZ UNE MA NETTE ET UN BOU-TON ROTATIF GRAD UE DE 1 A 60."
3170 GOTO 8900
3180 LET Z$="89AN"
3185 GOTO 8900
3190 PRINT "UNE CAVERNE ARTI FICIELLE,IL FAUTUNE CORDE POUR D ESCENDRE,VOUS N EN AVEZ PAS."
3195 GOTO 8900
3200 PRINT "UN GIGANTESQUE P ARQUET VOUS INVITE A FAIRE LES C ENT PAS."
3220 IF NOT E OR NOT B0 THEN GOT O 3250
3230 INPUT U$
3240 GOTO 7100
3250 LET Z$="MOPT"
3260 GOTO 8900
3300 PRINT "PIECE VIDE,UNE T RAPPE FERREE,IL FAUT S MIN POUR L OUVRIR,SOUDAINVOUS SENTEZ UNE PRESENCE A VOS COTES,C EST UN S INGIER EN HABIT,SI VOUS NE LE CHASS EZ PAS,IL VOUS SUIVRA."
3300 PRINT "LE CHASSEZ-VOUS?"
3340 INPUT A$
3350 GOTO 3394-(CODE "1" AND A$<
```

```
1)="N")
3370 LET P=CODE " "
3380 GOTO 3394
3390 PRINT "PIECE VIDE,UNE T RAPPE OUVERTE."
3394 LET Z$="+0"
3398 GOTO 8900
3400 PRINT "PIECE VIDE,UNE P ORTE DONT LA POIGNET EST REMP LACEE PAR UNE OREILLE,ELLE NE S OUVERE PAS."
3420 INPUT U$
3430 GOTO 7200
3500 CLS
3505 PRINT "PIECE VIDE OBSCU RE,PLEIN DE REBUTS,LES PATROUIL LES S ELOIGNENT."
3530 LET Z$="AFKHP"
3540 GOTO 8900
3550 PRINT "UNE TRES BELLE C AVITE DU XI SIE-CLE,UNE GRILLE E MPECHE D ALLER EN 28,LE COURANT EST IMPOSSIBLE A REMONTER."
3520 PRINT "VOUS NE POUVEZ ALL ER EN 18."
3530 INPUT U$
3540 CLS
3540 GOTO 2700
3700 PRINT "UNE BANDE DE SAB LE,PRATIQUABLE, SUIV LE COURS DE LA RIVIERE,UNE GRILLE EMPECHE D ALLER EN 27."
3720 LET Z$="LOP"
3730 GOTO 8900
3800 PRINT "UN BOYAU GLISSAN T,IMPOSSIBLE A MONTER SORT DE L A PAROI,SUR UN STALACHITE,UN BO UT DE L HABIT DEVICAMBOLO."
3820 INPUT U$
3830 GOTO 7300
3840 PRINT "VOUS NE POUVEZ ALL ER EN 28."
3845 INPUT U$
3847 CLS
3850 GOTO 3700
3900 PRINT "UNE ASSEMBLEE DE S CAGOULES,L UN DES PERSONNAGES S EXCLAME:«LES CALOTTES SONT CU TES.»"
3920 INPUT U$
3930 GOTO 7400
3940 LET Z$="FOOTV"
3950 GOTO 8900
4000 PRINT "VINGT GARDES,QUI VOUS ONT ENTEN-DU MARCHER,ILS U OUS ATTAQUENT."
4020 GOTO 9999
4100 PRINT "SUDAIN,DES BRUI TS DE PAS VENANTD ON NE SAIS OU, "
4120 INPUT U$
4130 GOTO 7500
4200 PRINT "DES RUINES ROMA I NES,EN PIERRE EFRRITEE."
4212 INPUT U$
4215 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
4220 PRINT "1)VOUS PASSEZ RAPI DEMENT EN 33."
4230 PRINT "2)SINON..."
4240 INPUT Y$
4250 IF Y$=CODE "1" THEN GOTO 76 00
4260 LET Z$="FHOT"
4270 GOTO 8900
4300 PRINT "UN VESTIBULE."
4310 PRINT "UN VESTIBULE."
4320 LET Z$="HMNUZ"
4330 GOTO 8900
4400 PRINT "SI VOUS AVEZ LES TROIS RELIQUES,VOUS AVEZ GAGNE UNE MANCHE CON-TRE LES SINISTRE S CONSPIRATEURS DE L OMBRE."
4410 GOTO 4470-(CODE "1" AND OR= CODE "1" AND FOR=CODE "1" AND CD =CODE "1" AND SA=CODE "1")-(CODE "A" AND OR=CODE "1" AND CD=CODE "1" AND SA=CODE "1")
4415 INPUT U$
4420 CLS
4425 PRINT "VOULEZ-VOUS TENT ER VOTRE CHANCE ENCORE UNE FOIS?"
4430 INPUT U$
4435 IF U$(1)="0" THEN RUN
4440 PRINT AT CODE "2",CODE "1"; "TANT PIS"
4445 PAUSE 100
4450 NEW
4455 PRINT "MALHEUREUSEMENT D'ORION QUE VOU S AVEZ EST UN FAUX..."
4460 INPUT U$
4465 GOTO 4420
4470 PRINT "MAIS CE N'EST P AS VOTRE CAS,IL VOUS EN MANQUE."
4475 INPUT U$
4480 GOTO 4420
4490 STOP
4500 PRINT "UN MANDARIN NEBU LEU,ET ENCHANE,VOUS RECLAME..."
4510 INPUT U$
4520 GOTO 7700
4540 LET Z$="FHOP"
4550 GOTO 8900
4600 PRINT "LE PETIT BELVEDE RE DU PARC,DE- SERT A CETTE HEU RE,UN PASSAGE DEROBE OUVERT."
4620 INPUT U$
4630 LET KJ=CODE " "
4640 CLS
4650 GOTO 3100
4700 PRINT "LA SALLE DES GRA VATS."
4720 LET Z$="HO"
4730 GOTO 8900
4800 PRINT "VOUS REMARQUEREZ UNE FORTE ODEUR DE GAZ DANS CE C OULOIR OBSCUR."
4820 INPUT U$
4840 GOTO 7000
4900 PRINT "UN PUIS PAS TRE S PROFOND,ON PE-UT SAUTER EN BAS ,MAIS IMPOSSIBLE REMONTER."
4920 PRINT "SAUTEZ-VOUS?"
4930 INPUT A$
4940 IF A$(1)="0" THEN GOTO 4980
4950 LET Z$="26CX"
4960 GOTO 8900
4970 CLS
4980 PRINT "CE PASSAGE MENE EN 4 2."
4990 INPUT U$
4994 CLS
5000 PRINT "UNE ARMOIRE NORM ANDE EST AMARREESI VOUS LARGUEZ LES AMARRES,LE COURANT VOUS EHH EN 27."
5020 PRINT "LARGUEZ VOUS LES A MARRES?"
5030 INPUT O$
5040 IF O$(1)="0" THEN GOTO 5070
5050 PRINT "VOUS NE POUVEZ A LLER QU'EN 9."
5055 INPUT U$
5057 CLS
5060 GOTO 1800
5070 CLS
5080 GOTO 3500
5100 PRINT "UNE BIBLIOTHEQUE EN 27."
5110 PRINT "LE SINGE VOUS A-T-IL SUIVI..."
5130 INPUT U$
5140 IF P THEN GOTO 7000
5150 PRINT "VOUS NE POUVEZ A LLER QU'EN 34."
5155 INPUT U$
5160 CLS
5170 GOTO 4300
5185 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
5190 PRINT "1)VOUS REBROSSEZ CHEMIN."
5215 PRINT "2)VOUS RESTER POUR O BSERVER."
5220 PRINT "3)VOUS OUVEREZ LA TRA PPE."
5225 INPUT B
5227 IF B=CODE "1" OR B=CODE "2" THEN GOTO 6825
```

```
5230 GOTO 6840+(CODE "1" AND B=CO DE "1")-(4700 AND B=CODE "1")
5239 CLS
5240 PRINT "DES DIZAINES DE TUEURS FANATI- QUES,ILS DEBOUCH ENT EN HURLANT."
5245 GOTO 9999
5247 CLS
5248 IF SIF=CODE "1" THEN GOTO 1
5250 PRINT "VOUS REMARQUEZ D ES HABITS AUX POCHE S REMPLIES, VOUS TROUVEZ UN ETRANGE SIFFL ET."
5255 LET SIF=CODE " "
5260 GOTO 1340
5260 CLS
5260 PRINT "LA 13EME MAR CHE CEDE..."
5265 GOTO 9999
5270 CLS
5280 PRINT "SANS UN MOT,LE C OCHER DEHARRE, SUR LE SIEGE DE UN BILLET SUR LEQUEL EST I NSCRIT«LE PETITPACHA EST MORT» ,AU LONG DU PARVENOCTURE,PUIS DE S ALLEES DU PARC,LE FICRAE VOUS MENE EN 38 PUIS REPART AUSSITOT."
5285 INPUT U$
5290 LET O=CODE "A"
5295 LET KJ=CODE " "
5300 GOTO 9000
5300 CLS
5310 PRINT "AU BOUT D UNE HE URE,VOUS ETES FATIGUE,GELE ET VOUS SENTEZ MAU-VAIS..."
5320 GOTO 1680
5400 CLS
5410 LET B=B-CODE " "
5415 PRINT "AU MILIEU,VOUS G LISSEZ ET VOITRE LAMPE A HUILE ES T ENLOUTIE."
5420 GOTO 6430+(2070 AND B=CODE "1")
5430 PRINT "HEUREUSEMENT VOUS EN POSSEDEZ UNE AUTRE."
5435 GOTO 1680
5500 CLS
5510 PRINT "LES SABLES MOUVA NTS VOUS ONT INSENSIBLEMENT E NLOUTI."
5520 GOTO 9999
5530 CLS
5540 IF FOR THEN GOTO 6650
5545 LET FOR=CODE " "
5550 PRINT "VOUS REMARQUEZ U NE PIERRE DISJO-INTE DISSIMULANT UNE CACHE, DEDANS LE SPECTR E D ORION."
5565 GOTO 1960
5580 PRINT "VOUS REMARQUEZ U NE PIERRE DISJO-INTE DISSIMULANT UNE CACHE,VIDE."
5590 GOTO 1960
5700 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
5705 PRINT "1)VOUS REBROSSEZ CHEMIN."
5710 PRINT "2)VOUS RESTEZ POUR O UVRIR LE COFFRE."
5715 INPUT O
5720 IF O=CODE "1" THEN GOTO 234 0
5723 CLS
5725 PRINT "VOUS DOIGTS HABIL ES L OUURENT EN 1/4 D HEURE,DEDA NS UN DIAMANT DANS SON ECRIN."
5730 INPUT U$
5730 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
5735 PRINT "1)VOUS PRENEZ LE D IAMANT."
5740 PRINT "2)VOUS FERMEZ LA POR TE."
5745 PRINT "3)VOUS RESTEZ POUR O BSERVER PLUSLONGTEMPS."
5750 INPUT H
5755 GOTO 6770+(CODE "1" AND H=CO DE "1")-(4430 AND H=CODE "1")
5765 CLS
5770 PRINT "VOUS REMARQUEZ U N MECANISME SE-CRET,UNE TRAPPE S OUVERE ET UN COULOIR VOUS MEN E."
5772 INPUT U$
5775 LET G=CODE " "
5778 GOTO 9000
5780 CLS
5785 PRINT "DEUX MACHOIRES D ACIER VOUS SEC-TIONNENT EN 2 MO RCEAUX."
5790 GOTO 9999
5805 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
5807 PRINT "1)VOUS LUI LANCEZ VOTRE LAMPE A HUILE."
5810 IF G=CODE "1" AND F=CODE "1" THEN GOTO 6830
5810 PRINT "2)VOUS L ATTAQUEZ AV EC VOTRE ARME."
5830 INPUT I
5870 GOTO 6890-(CODE "1" AND I=C ODE "1")
5880 CLS
5885 PRINT "ELLE SE BRISE ET LA FLAMME LE CHASSE."
5890 LET B=B-CODE " "
5897 INPUT U$
5900 GOTO 2540+(5900 AND B=CODE "1")
5900 PRINT "IL LUI EN FAUT P LUS,HELAS."
5905 GOTO 9999
5905 IF HU=CODE " " THEN GOTO 69 20
5910 LET MU=CODE " "
5915 GOTO 2740
5920 CLS
5922 PRINT "INTERROMPANT VOT RE «TOURISME»,UN COUTEAU VOUS GLISSE ENTRE LES COTES,AVANT DE N OUS QUITTER VOUSENTREVOYEZ VOTRE AGRESSEUR IL PORTE UN HABI T NOIR ET DES BOTTES BOUEUSES AVEC UN AIR DE DEJA U."
5925 GOTO 9999
7000 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
7010 PRINT "1)VOUS Y ALLEZ SAN S AUTRE ACTION."
7015 PRINT "2)VOUS REBROSSEZ CH EMIN."
7020 PRINT "3)VOUS Y ALLEZ EN FA ISANT AUTRE CHOSE"
7022 INPUT G
7030 GOTO 7037+(CODE "P" AND G=C ODE "1")-(4087 AND G=CODE "1")
7037 CLS
7040 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
7045 PRINT "1)VOUS AVANCEZ PRU DEMENT."
7050 PRINT "2)VOUS ETEIGNEZ VOTR E LAMPE."
7055 PRINT "3)VOUS COUREZ"
7060 INPUT P
7065 IF P<>CODE "1" THEN GOTO 70 30
7070 PRINT "L ODEUR S ESTOMPE, CE COULOIR VA DE 20 A 40."
7075 LET Z$="67"
7080 GOTO 8900
7090 CLS
7092 PRINT "AVEC VOTRE LAMPE A HUILE,BELLE EXPLOSION."
7095 GOTO 9999
7105 PRINT "VOUS REMARQUEZ U NE LAME DE PARQUET DISJOINTE,EN LA RETIRANT AVEC LE PIED-DE-BICHE VOUS TROUVEZ...LE SPECTRE D ORI ON..."
7120 LET OR=CODE " "
7120 GOTO 3250
7200 IF SIF=CODE "1" THEN GOTO 7 250
7210 PRINT "VOUS N'AVEZ AUC UN MOYEN POUR L'OUVRIR."
7220 INPUT U$
7225 CLS
7230 PRINT "UNE PATROUILLE S'AVANCE."
7240 GOTO 9999
7250 PRINT "EN UTILISANT LE SIFFLET TROUVE EN 4 LA PORTE S'OUVRE..."
7260 INPUT U$
7265 CLS
7270 GOTO 4400
7310 PRINT "C EST UNE POCHE, ET DEDANS,LE CO-DE DELTA."
7320 LET DE=CODE " "
7325 GOTO 3840
7330 PRINT "C EST UNE POCHE, VIDE."
7340 GOTO 3840
7400 PRINT "QUE FAITES-VOUS?"
```

ZX 81

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

RENDEZ-VOUS ... sur APPLE II



La France n'a pas encore de station orbitale et ARIANE n'est pas tout à fait une navette spatiale. Possesseurs d'APPLE, rejouez-vous ! Les Editions CIEL BLEU vont vous permettre de prendre les commandes de la navette américaine Columbia. Installez-vous confortablement dans votre fauteuil, chargez la cassette "RENDEZ-VOUS" et en route pour l'espace ! WES HUNTRESS, l'auteur du logiciel, est chercheur à la N.A.S.A. et le jeu est très proche de la réalité, c'est un véritable entraînement de cosmonaute qui vous est proposé.

Le jeu se déroule en quatre phases : le décollage de la fusée, la mise sur orbite, l'approche de la base spatiale et l'arrimage. Le graphisme haute résolution est de très belle facture et, surtout la dernière phase d'arrimage, d'un réalisme surprenant. Le manuel de 16 pages est en FRANÇAIS, illustré de nombreux schémas et comporte même un glossaire des principaux termes techniques.

Vous avez la possibilité de choisir une des quatre phases dès le début du jeu pour vous entraîner, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de respecter la progression des différentes étapes, ce qui est nettement plus agréable que certains jeux où il faut

s'entraîner pendant des heures pour arriver à voir les derniers écrans.

La première phase, le décollage, est la plus simple : il faut, en jouant sur la vitesse, l'altitude et l'allumage intermittent de vos réacteurs, mettre votre fusée en orbite. Dans la deuxième phase, vous pouvez admirer une superbe terre autour de laquelle évolue la base spatiale ainsi que l'orbite de votre propre engin.

Le jeu va maintenant consister à rapprocher les deux orbites. L'ordinateur vous aide à calculer les paramètres de changement d'orbite, l'énergie nécessaire aux manœuvres et affiche le résultat de la manœuvre avant que vous ne la validiez. Cette partie est la plus "matheuse" du logiciel puisqu'il vous faudra jouer sur l'angle de poussée, le Delta-V (changement de vitesse en m/s) et l'énergie dépensée. Mais avec un peu d'habitude et le manuel qui n'est avare ni d'explications ni de conseils, on arrive très rapidement à comprendre le système de calcul.

La phase 3 est l'approche à vue : vous voilà maintenant à l'intérieur de COLUMBIA et un point lumineux, une balise, clignote au loin. Il vous faut vous en rapprocher en vous servant une fois de l'ordinateur de bord. Vous disposez d'un radar qui vous donne



toutes les indications nécessaires : vitesse, distance restante, vitesse verticale, vitesse horizontale, etc. Si vous avez bien manœuvré, vous entrez dans la dernière phase du jeu (vous pouvez aussi y venir directement par le menu, c'est plus rapide, mais moins passionnant). Il va falloir maintenant s'accrocher au manche à balai : de l'intérieur de la navette vous apercevez le couloir d'entrée de la base spatiale. Il vous faut manœuvrer en finesse car dans l'espace, il ne suffit pas de contrôler 3 dimensions, il y a non seulement les virages à droite et à gauche, l'avant et l'arrière mais également le tangage, la vitesse et la rotation. Pas moins de 16 touches à utiliser avec le clavier ! Et même si le corridor d'accès a un diamètre de 32 mètres, croyez-moi, c'est pas facile d'y pénétrer !

SEYMOUR

PETITES ANNONCES GRATUITES



Vends ZX 81 + 16 K + assembleur + livres, le tout datant de 07/82 : 900 F. René LECERFF 15 bis, rue Jean-Moulin - 91690 SACLAS. Tél. : 16 (6) 080.93.97.

Vends cause double emploi CBM 4032 (grand écran) + CBM 2031 + EDEX 3.3 (nov. 82) + 100 programmes. Excellent état. Le tout : 15000 F. P. MACQUET 2, rue Maurice-Ravel - 31500 TOULOUSE. Tél. : (61) 48.32.19, le soir.

Vends SHARP PC 1500 avec imprimante (CE 150) + mémoires 4 K, 8 K, 16 K protégées (CE 155 et CE 161) + RS 232 C (CE 158) + tablette sensitive (CE 153) + câbles + cassettes "PC-CALC", "PC-MACRO", JEUX + livres + divers accessoires. L'ensemble 6800 F (valeur neuve 11 000 F). Jean-Pierre DUPLANIL. Tél. : (1) 731.45.23.

Possesseur d'un TI 99/4A cherche contacts pour vendre ou échanger : modules (échange PARSEC + ECHECS contre BASIC ETENDU) ; K7 (je possède + de 60 programmes et listings). Mike LAHMI 14, av. Courtelaine - 92700 COLOMBES. Tél. : 781.14.30.

Vends COMMODORE VIC 20 (déc. 82, sous garantie) + manettes de jeux + 3 cartouches de jeux + extension 8 Ko MEV (10/83) + adaptateur N.B. + 1 livre, "La découverte du VIC", + 4 cassettes de jeux et divers + DATA K7. En parfait état, le tout : 3000 F. D. BRIOT 7, rue P-et-M-Curie - 92360 MEUDON-LA-FORÊT. Tél. : 632.39.83 (après 17 h).

Vends jeu vidéo PHILIPS avec 21 cassettes : prix 2000 F. René YAIGRE - Dompévrin 55300 SAINT-MIHEL. Tél. : (29) 90.13.86 (après 17 h).

Vends TI 58 C avec module MASTER LIBRARY, bloc fiche programmes, cartes aide-mémoire, chargeur et accus. Stéphane GILBERT 2, av. de la Tranquillité - 78000 VERSAILLES.

Vends TI 99/4A + cordon K7 + manettes jeux + modules jeux : TI INVADERS, TOMBSTONE-CITY, CAR WARS, TUNNELS OF DOOM, PARSEC + module EXTENDED BASIC + documentation TI + 2 numéros 99 magazine (1 avec cassette) + livre : jeux et programmes pour TI 99 + programmes divers, le tout pour 2300 F. Éric DAVID 43, rue Henri-Duvernois - 75020 PARIS. Tél. : (1) 363.49.48.

Vends SHARP PC 1500 + 8 Ko RAM protégée (CE 159) + 8 Ko RM (CE 155) + imprimante (CE 150) + tablette digitale (CE 153) + magnétophone (CE 152) + papier + stylos + 4 livres + programmes + sacoche de transport, le tout 7000 F. Possibilité de ne prendre qu'une partie. Joël LEMOINE 2, rue Albert-Leyge, bât. 28, esc. 2 - 95340 PERSAN.

Vends ordinateur individuel NEW BRAIN 32 K RAM - 28 K ROM. Définition graphique 230 * 640 + manuels + programmes, garantie 10 mois, le tout 3500 F. Éric SANCHEZ 13, impasse des Coudrais - 78310 ÉLANCOURT. Tél. : 062.03.65.

Vends TRS 80 MOD. 1 NIV. 216K (mai 82) + écran + magnéto + doc. + 60 PG (EDTASM, jeux, aventures) vendu 3600 F. Philippe BOUCHOT 5, rue du Pasteur M.-L. KING, 92700 COLOMBES. Tél. : 781.65.28.

Vends TI-99/4A (mars 83) + modules Basic étendu + échecs + joysticks + programmes jeu + cordon cassette + livres. Yves LARHER 61, rue DANTON 35000 RENNES. Tél. : 16 (99) 36.83.69.

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

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

Prix TTC jusqu'au 31-12-83
Sauf erreur ou modifications tardives ou éprouvées stods.

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
Direct. compatible avec prise Péritel	
Double câble de liaison magnéto cassette	119
Paire de manettes de jeu	255
Synthétiseur de parole	680

LOGICIELS EDUCATIFS

MODULES

Beginning grammar	134
Magie des nombres	134
Early reading	134
Music maker	188
Météor multiplication	134
Démolition division	134
Alien addition	134
Dragon mix	134
Alligator mix	134

CASSETTES

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

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
Alpiner	134
Jeux Vidéo 1	134
Chasse au Wumpus	134
Football	188
Jeux Vidéo 2	134
A-maze ing	134
Attack	134
Blasto combat de chars	134
Black Jack Poker	134
Huttle jeu de poursuite	134
Zéro Zap	134
Hang man jeu du pendu	134
Connect 4 jeu du morpion	134
Tahitzee jeu de yam	134
Tombstone city Far West du XIX ^e siècle	134
II Invaders	188
Car Wars course de voitures	134
Munchman jeu du glouton	252
Othello	188

CASSETTE

Oldies but Goodies I	98
----------------------	----

SERIE ADVENTURE

MODULE + CASSETTE

Pirate Adventure	188
------------------	-----

CASSETTE

Adventureland	66
Mission impossible	66
Voodoo castle	66
The count	66
Strange Odyssey	66
Mystery fun house	66
Pyramid of doos	66
Ghost town	66
Savage island I et II	66
Golden voyage	66

AUTRES LOGICIELS

MODULE

Speech Editor	256
Statistics	188
Extended Basic	500
Terminal Emulator II	500
Editor/assembleur	500
Mini-mémoire	500

DISQUETTE

Mathématiques	252
Structural engineering	252
Aide à la programmation II	249

THOMSON TO.7

MATERIELS

Unité centrale	2480
Lecteur enregistreur	690
Extension 16K	980
Contrôleur COM	980
Son + manette de jeux	580
Contrôleur + lecteur disq.	4 500
Lecteur disquette	3 200
Memo basic	480
Imprimante impact	2500
Cordon imprimante Thermique	250
Cordon imprimante impact	350
T.O. 7 + Mémo-Basic + son-manette + logiciel Pic-tor et Trap.	3550

LOGICIELS

Atomium	cartouche 308
Echo	cartouche 232
Survivor	cartouche 308
Logidic	cartouche 280
Géminis	cartouche 232
Crypto	cartouche 280
Matus	cartouche 280
Tridi	cartouche 232
Trap	cartouche 356
Pictor	cartouche 470
Mélodia	cartouche 470
Sauterelle	cartouche 118
Basic Vol. I	cartouche 185
Comp. et Mult.	cartouche 90

MODULES

Mémoire quadruple	745
X Fonctions	745
Mémoire Tampons	745
Temps	745
Graphique	745

Ordinateur HP75C

HP 75 C	8190
Module mémoire 8K	1 890
Module Math I	419
Module Math II	419
Module Math III	419
Module Stat	419
Module 4Electronic	419
Module Finance	419
Module Test Stat	419
Module Game I	419
Module Game II	419
30 cartes magnétiques	299

PERIPHERIQUE HP II

Module HP II	1090
Cassette digital	3950
Imprimante thermique II	3950
Interface moniteur	2080
Interface TV	2 990
Mini-cassettes (10)	1138

ORIC-1

Version 48 Ko avec Peritel	2120
Magneto	385
Traceur 4 couleurs	2250

COMMODORE VIC 20

Vic 20 micro ordinateur 3,5 K avec NB (UHF)	1590
Vic 20 Secam	2270

400 micro-prix-charter en direct chez Duriez



SINCLAIR ZX 81

ZX 81	580
Mémoire 16 K	360
Imprimante	690
Spectrum 16K Péritel	1850
Spectrum 48K Péritel	2325

HEWLETT PACKARD CALCULATRICES

HP 10C	625
HP 11C	835
HP 12C	1115
HP 15C	1115
HP 16C	1115
HP 41C	1765
HP 41CV	2420
HP41C X	2 990
Lecteur de carte	1560
Lecteur optique	1150
Imprimante B2143	3085
Accus rechargeables	390
Chargeur	155
40 cartes magnétiques	239
Papier thermique (6 bobines)	95

PERIPHERIQUES

Vic 1530 lecteur enregistreur de cassette	370
Vic 1541 unité de mono disquette 170 K	3160
GP 100 VC imprimante 80 col 30 cps	2420
Cordon Péritel	165

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 manette 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 Simplicale (cassette)	420
Vic 3301 Simplicale (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

Je commande à Duriez : Duriez, 132, Bd St-Germain, 75006 Paris.

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

Let(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) module(s), 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 :

y compris Port et Emballage 40 F